nur 8,90 DM

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

Heftfolge Nr. 89

7/2000 Juli

PC Heft & Spiel

Deutschlands [illegible]ahrenstes Spiele-Mag

PC Joker 7/2000

2 deutsche Vollversionen

Rent a Hero & Der Clou!

plus aktuelle Demos und Videos, Patches, Lösungen, Shareware, Goodies und mehr!

B12623 E

Sensationen auf der E3

Enthüllt: Geheimprojekte von EA, Microsoft und Lucas Arts

Vollversion Der Clou! **CD 2**

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



Test: Warum Romeros Egoshooter nichts für Weicheier ist

Vollversion Rent a Hero **CD 1**

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

Fußball-EM 2000

Wie Sie das sportliche Großereignis am PC nachspielen können

Grand Prix 3 Probefahrt im Heft, Video auf CD

3D-Shootout Voodoo 5 vs. GeForce 2

Immer online alles über Flatrates

4 394225 408908 07

Das unentbehrliche Analyse-Tool für alle PC-Anwender!

Dr. Hardware 2000 bringt Sie sicher durch's neue Jahrtausend!

Dr. Hardware 2000 ist mehr als nur der Nachfolger von Dr. Hardware 99, es ist ein von Grund auf neuentwickeltes Programm!



DM 34,95* Art.Nr. 7024

* Preis gilt nur bei Bestellung über CDV Software, zzgl. Porto & Versandkosten

Wer braucht Dr. Hardware?

EINSTEIGER: Dr. Hardware ist einfach zu bedienen, übersichtlich und jedes Analyse-Info wird erläutert!

PROFIS: Hohe Detailfülle (totale PC-Analyse) und ständige Weiterentwicklung machen Dr. Hardware zu einem unverzichtlichen Software-Tool.

So können Sie Dr. Hardware sinnvoll einsetzen:

- **Beim Kaufen und Verkaufen eines PCs:** Lassen Sie sich und andere durch Zahlen, Fakten und Analysen überzeugen...
- **Beim Aufrüsten, Installieren, Basteln:** Dr. Hardware gibt Hilfestellungen, zeigt was schon funktioniert und was nicht.
- **Beim Prüfen von Softwareangeboten:** Dr. Hardware sagt, ob Ihr PC die nötigen Systemvoraussetzungen erfüllt.
- **Zum Testen der Performance Ihres PCs.**

Das ist neu:

- **Moderne Benutzer-Oberfläche,** die einfachste Handhabung mit erheblichem Komfort verbindet
- **Methodisch neuartige Analyseverfahren**, die aktuellen und zukünftigen Betriebssystemen entsprechen.
- **Daten können bearbeitet, ergänzt** und dort, wo es sinnvoll ist, dauerhaft gespeichert werden.
- **Ausgereifte Exception-Behandlung,** die viele mögliche Probleme bei hardwarenahen Analysen transparent verarbeitet.

Produktinfo 001



Insgesamt schon über 100.000 Dr. Hardware-Versionen verkauft!

PC Praxis 3/99 "sehr gut"

"Dr. Hardware ist ein Muss für jeden PC-Anwender, der sich ernsthaft mit dem Computern beschäftigt." (Test der Vorgängerversion)

96 von 100 Punkten

PC Direkt 11/99 "sehr gut"

"Der äußerst attraktive Preis und die verständlichen Reports machen das Analyse-Tool zum Allround-Analysewerkzeug für Windows." (Test der Vorgängerversion)

Gesamt: sehr gut P/L: sehr gut

Computer Bild 21/99 Preis/Leistung: **gut** Testergebnis: **gut**

"Der Clou des Programms: Es liest nicht nur, wie die meisten anderen Programme dieser Art, die Registrier-Datenbank..., sondern prüft auch, welche Geräte installiert und angeschlossen sind." (Test der Vorgängerversion)

Features:

- Detaillierte Analyse von kompatiblen PC's • erkennt die neueste Hardware & Software • liefert auch im abgesicherten Modus vernünftige Resultate • Erkennung von Prozessor, BIOS, Cache, Bus, Speicherbausteinen • [illegible] Chip[illegible] • V[illegible] analy[illegible] PCI-[illegible] Festp[illegible] belegten IRQ- und DMA-Kanäle, Speicher- und I/O-Bereiche • Analyse von CMOS und Advanced CMOS Setup • Schnittstellen-Analyse • SMBios-Analyse (DMI Data Pool) • Speicheranalyse und Liste der aktiven Prozesse und ihre Module • Ausführliche Infos zu Windows [illegible]tails) • [illegible]ng durch [illegible]rstellung [illegible]tei (Text, [illegible]m auch [illegible] mit Übergröße (mehrere MB groß) editiert werden können. Syntax-Hervorhebung optional. • Hilfefunktion • Absolut aktuell! Erkennungs-methoden für die neuesten CPUs, Grafikchipsätze und PCI-Features wurden noch kurz vor dem Release-Date eingebaut • Führt unter Windows Low-Level-Analysen durch, die sonst nur unter DOS möglich sind • Identifiziert Komponenten/Ressourcen über "ehrliche" Bios-calls, I/O-Port-Zugriffe u. Registermanipulationen - betet also nicht einfach das nach, was das Betriebssystem in die Registry eingetragen hat! • erkennt auch Hardwwarekomponenten, die noch nicht korrekt installiert sind.

- erkennt **Pentium III-E/EB** mit ATC-Cache, IDT C3 und neue CPU-Features (u.a. SSE 2, IA-64)
- Chipsatzdetailanalyse für: **Intel 810E, 820, 840; SIS630, SIS530; AMD-750; VIA KX133**
- erkennt **MEHRER HUNDERT NEUE PCI-Devices** (u.a. Mainboard- u. **Grafikchipsätze**)
- erkennt **Speichertypen** bei Intel 810E, 820, SIS600, SIS620, AMD-750, VIA KX133 Chipsatz
- Multiprozessoranalyse bis max. 8 Prozessoren

...einfach top aktuell!

cdv

DIE SCHLIPSTRÄGER

Wissen Sie, was ein „Schlipsträger" ist? Jemand mit Krawatte um den Hals, schon klar. In meinem Wortschatz ist der Begriff aber für eine ganz bestimmte Sorte von Menschen reserviert. Für solche, die sich selbst noch auf der lockersten Netzwerkparty durch edlen Zwirn vom gemeinen PC-Volk in Jeans und T-Shirt distanzieren. Für solche, die man auch und gerade auf Mega-Happenings wie der jüngsten E3-Messe in ganzen Rudeln antrifft. Menschen, die Spiele herstellen, sie aber immer nur „Produkt" nennen. Als wäre das etwas Austauschbares, als könnte man genauso gut Kühlschränke fabrizieren. Dieser Typus hat weder Zeit noch Muße sich tatsächlich noch am PC mit einem Game zu beschäftigen – sei es auch nur das des eigenen Unternehmens. Und trotzdem ist er es, der darüber bestimmt, was alle Welt morgen zocken soll!

Zu gegebenem Anlass begebe ich mich ebenfalls, wenn auch unwillig, unter das Joch der textilen Drossel. Wenn mir die Krawatte dann den letzten Rest Sauerstoff aus den Lungen gepresst hat, steigen seltsame Bilder vor mir auf... Visionen davon, wie es wohl in der Vorstandsetage eines großen Spielekonzerns zugehen mag. Da sagt dann Junior-Vize zum Senior-Chef: „Hey, wir haben uns doch mit diesem ehrwürdigen Entwickler zusammengetan. Den kennen die Freaks noch aus alten Tagen." Senior darauf: „Stimmt, den schlachten wir aus. Der Markt (*damit sind Sie gemeint, werter Leser*) wird uns eine Fortsetzung seiner Produkt-Klassiker aus den Händen reißen! Wir brauchen jetzt nur noch einen Hype. Das soll ein führendes Spielemagazin für uns machen, indem es von jetzt bis zum Ende aller Tage über die Produkt-Innovation berichtet..."

Gut, dass Junior einen kooperativen Chefredakteur kennt: „Yup, das ist einer von uns. Wenn der das Wort exklusiv auf sein Cover schreiben darf und wir noch ein paar Vorzugsaktien drauflegen, macht der mit!" Der erfahrene Senior gibt zu bedenken „dass wir auf zeitgemäße 3D-Optik umstellen. Was, wenn wir die Freaks damit verschrecken und nach einem halben Jahr das Gameplay komplett umbauen müssen?" „Macht nix", meint Junior, „in ihrem nächsten Dreiseiter gesteht die Redaktion dann halt, dass alles bisher Geschriebene eigentlich Blödsinn war, man das Produkt jetzt aber wirklich gesehen hat und ab sofort nur noch die Wahrheit und nichts als die Wahrheit sagt. Die Leser werden sich schon nicht verschaukelt fühlen!"

In solchen Momenten reiße ich mir dann entsetzt den gordischen Knoten vom Hals und ringe nach Luft. Puh, war ja zum Glück nur eine Halluzination, ein Märchen. Bestimmt keines, in dem ein Kern von Wahrheit steckt, oder?

Ihr Richard Löwenstein
Chefredakteur



PC Joker Inhalt

Das Neueste vom Neuen

Die **Neuheiten von der E3** in Los Angeles, erste Bilder und Infos zum umstrittenen **Escape from Monkey Island** und eine erste Probefahrt mit Geoff Crammonds ersehnter F1-Simulation **Grand Prix 3** – das alles und mehr wartet im aktuellen Hot Spot

ab Seite **22**



Die Mega-Messe: Trends und Highlights von der E3



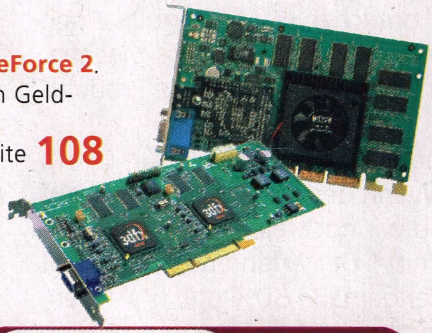
Guybrush goes Lara: Escape from Monkey Island als 3D-Actionabenteuer?



Authentizität vom Warm-up bis zur Ziellinie: Grand Prix 3

3D-Shootout

Duell der Grafikgiganten: **Voodoo 5 vs. GeForce 2**. Welche Karte für Ihre Ansprüche (und Ihren Geldbeutel) die bessere ist, steht im Vergleichstest ab Seite **108**



Hot Spot

Branchen-News 20
Hinter den Kulissen
Einsatz bei Westwood 40
Messe
E3 Los Angeles 2000 22
Previews
Command & Conquer:
Alarmstufe Rot 2 40
Escape from Monkey Island 38
Grand Prix 3 46
In Cold Blood 50
Sudden Strike 44
Spiele-News 16

Interviews

Shiny (MDK 2) 60
Westwood
(C&C: Alarmstufe Rot 2) 42

Hardware

News 106
Test
Duell der 3D-Elite:
Voodoo 5 vs. GeForce 2 108

Online Guide

News 86
Preview
SWAT 3: Battle Plan 88
Special
All you can surf: Flatrates 94
Tests
Allegiance 92
Everquest: The Ruins of Kunark .90

Lösungshilfen

Lösungsindex 122
Komplettlösungen
Dark Project 2 112
Star Wars: Force Commander . .118
Cheats & Tricks
Army Men World War 120
B-Hunter 121
Business Tycoon 120
Der Klomanager 121
Der Verkehrsgigant 121
Imperium Galactica 2 120
Rogue Spear: Urban Operations 120
Seven Kingdoms 2 121
Starlancer 120
Starship Soldiers 120
Star Wars: Force Commander . .121
Tachyon – The Fringe 120
Thandor 121
Lösungshilfen auf CD
Dark Project 2
Final Fantasy 8
Messiah
Might and Magic 8
Star Wars: Force Commander
Wild Wild West

Rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Das Schwert der Wahrheit

Wer Egoshooter spielt, der kennt auch John Romero, einen der Erfinder des Genres. Nach drei Jahren Entwicklungszeit und Querelen ohne Ende liegt sein **Daikatana** jetzt im Laden – doch dieses Schwert hat zwei Schneiden...

Test ab Seite **54**



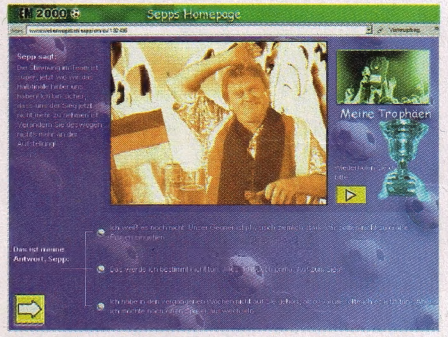


Ist es zu hart, sind Sie zu weich: Daikatana

Tore, Titel, Temperamente

In unserem **EM-Special** finden Sie Tests aller neuen PC-Games zum sportlichen Großereignis – von der Supergurke bis zum Spitzenspiel!

Special ab Seite **70**



Der Trash-Meister: Deutschland Europameister 2000 ist trotz Sepp Maier ein schlechter Witz



Fußball vom Feinsten: Euro 2000 von Genre-Meister Electronic Arts

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . . . 12
Der Clou! 10
Rent a Hero 8
Charts 104
Comic 129
Editorial 3
Gewinner 132
Glossar für Fachbegriffe 125
Impressum 125
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 100
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 126
Messen & Termine 20
Preisausschreiben
Miniumfrage 7
Special
Fußball-EM 2000 70
Testindex 124
Update Service 98
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Arcatera 68
Soulbringer 66
Ultima Online: Renaissance 98

Action

Daikatana 54
Flying Heroes 84
MDK 2 60
Tachyon – The Fringe 62
XTom 3D 84

Genremix

Das GZSZ-Quiz 85
Martian Gothic: Unification 85

Sport

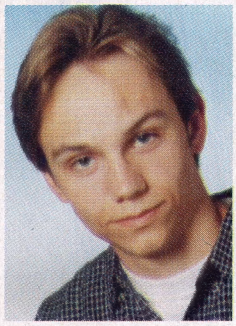
Deutschland Europameister 2000 . 72
Euro 2000 74
F1 World Grand Prix 82
Motocross Madness 2 78
Super 1 Karting 84
Suzuki Alstare Extreme Racing . . 80
UEFA Manager 2000 76
Urlaubs-Raser 84

Strategie

Sim City 3000 Deutschland 98

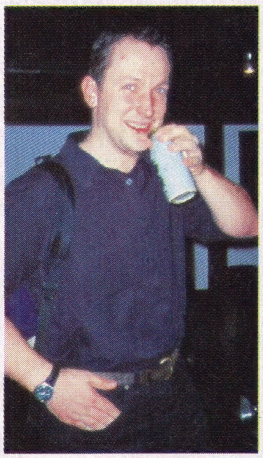
DER NEUE KOCH

Am 1. Juli wird endlich die Lücke, die der nach Wien zurückgekehrte Manfred hinterlassen hat, geschlossen. Dann tritt **Timo Koch** nach Ableistung der Wehrpflicht seinen Dienst beim PC Joker an. Wie sein Vorgänger soll er sich um die Cover-CDs kümmern – und zudem die von ihm bevorzugten Aufbaustrategicals, Wirtschaftssimulationen sowie Rennspiele testen. Der gebürtige Amberger, der am 29. Juli seinen 20. Geburtstag feiert, löst außerdem unseren Paul (23) als Redaktions-Nesthäkchen ab.

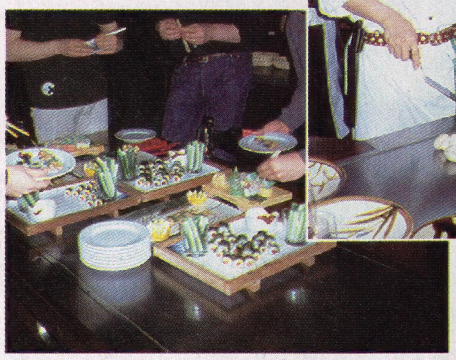


SAKE, SUSHI UND SHOGUN

Electronic Arts lud die Presse zur **Präsentation des Strategiespiels „Shogun"** im Münchner Nobel-Japaner Daitokai ein – und es wurden harte Schlachten geschlagen, im Netzwerk ebenso wie am Sushi-Büffet. Am Abend gab es dann noch ein leckeres, traditionell direkt am Tisch zubereitetes Festmahl sowie Sake satt für die wackeren Streiter. Welch besseren Vorwand hätte Kollege Markus finden können, sich an einem Mittwoch elegant vor der gefürchteten Hotline zu drücken?



Shogun-Producer Michael De Plater erwies sich als wahrer Kampftrinker



Willkommene Abwechslung vom üblichen Redakteurs-Fastfood

SPIELEREDAKTEURE & SPIELEDESERTEURE

Nette Idee von Topware: Auf einer speziell erstellten Karte von „Earth 2150" wollte man **in Online-Schlachten den besten Echtzeitstrategen unter den Spieleredakteuren ermitteln**. Doch während sich von unserer Seite Jack und Paul sofort bereit erklärten an die virtuelle Front zu marschieren, um die Flagge des dienstältesten Spielemagazins Deutschlands würdig zu vertreten, kniff nahezu die komplette Konkurrenz. Kein Feind, keine Ehr', der Event musste abgeblasen werden.

JACK IM UNTERGRUND

Für den Trip nach Frankreich, wo Ubi Soft Verants „Ruins of Kunark" vorstellte, war schnell ein Freiwilliger gefunden. Schließlich spielt Reinhard „Jack" Fischer schon seit einem Jahr begeistert mit seinem Ranger Jacktec das Online-Rolli „Everquest" und war bereits mächtig gespannt auf das Add-on. Gruseliger Höhepunkt des Ganzen: Während der **Führung durch die Katakomben unter Paris** ging es auf den Spuren des Glöckners von Notre-Dame vorbei an sechs Millionen Gebeinen.



KREATIVES CHAOS

Manfreds Erbe: Kaum war der Gute gen Österreich entflüchtet, wurden Paul und Trille zum Putzkommando erklärt und durften das Büro des Heimkehrers entrümpeln. Schließlich sollte der Neue ja Platz für sein eigenes kreatives Chaos vorfinden…





Vorher, nachher: Paul versucht noch heute den Staub aus den Klamotten zu bekommen

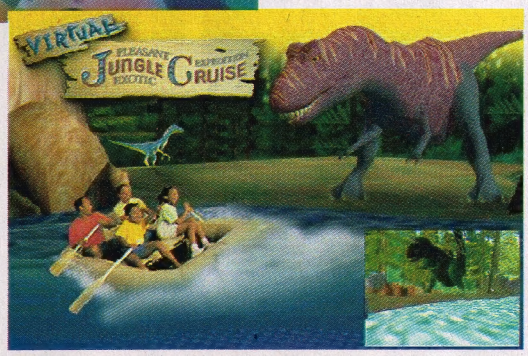
RICHY AM REDNERPULT

Kürzlich reiste Richy nach Wasserburg am Inn, um an einer **Podiumsdiskussion zum Thema „Gewalt in Computerspielen"** teilzunehmen. Auf Einladung des Bürgernetzes Wasserburg debattierten Sozialpädagogen, Kripobeamte, Veranstalter von Netzwerkparties und Raubkopiererjäger vor rund 40 Jugendlichen drei Stunden lang über das leidige Thema. Der lakonische Kommentar unseres Chefredakteurs: „Klasse Erfahrung! Ich fand's interessant und habe viel gelernt. Stehe jederzeit wieder zur Verfügung!"

VIRTUELLER VERGNÜGUNGSPARK

Anlässlich eines Urlaubs in Orlando, Florida, besuchte unsere „Royal Family" auch **Disney Quest**, eine neue Art von Indoor-Theme-Park. Mit den VR-Attraktionen und Computerspielen auf 5 Stockwerken gedenkt Disney in Zukunft auch weitere Städte zu verwöhnen. Doch unser Herausgeber Michael Labiner und Gattin Brigitta waren enttäuscht: „Vor einem PC hat man mit 3D-Brille mehr Spaß – die stolzen 29 Dollar pro Person und Tag waren vergeudetes Geld!"





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) Warum haben Sie diese Ausgabe gekauft?
2) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
5) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
6) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
7) Welche anderen Spiele-Mags lesen Sie noch außer PC Joker?
8) Was fällt Ihnen am Joker im direkten Vergleich mit der Konkurrenz positiv bzw negativ auf?
9) Sind Sie Abonnent?

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

Einsendeschluss: 23. Juni 2000

Age of Empires 2	DV	78,90	Fifa 2000	DV	81,90
- Age of Avalon (inoff.)	DV	26,90	Final Fantasy 8	DV	81,90
- Khan (inoff.)	DV	26,90	Flight Sim. 2000 -Prof.	DV	129,90
Age of Wonders	DV	75,90	Flying Heroes	DV	75,90
Allegiance	DA	66,90	Formel 1 '2000	DV	83,90
Alone in the Dark 4 *	DV	i.V.	Freespace 2	DV	72,90
Alpha Cent.- Alien Crossf.	DV	34,90	Frontierland *	DV	76,90
Anachronox *		i.V.	Frontschweine *	DV	76,90
Anno 1503 *	DV	i.V.	Gabriel Knight 3	DV	71,90
Anno 1602 -Königsed.	DV	59,90	Galleon *		i.V.
Anstoss 3	DV	84,90	Giants *	DV	72,90
Anstoss Action *	DV	59,90	Gothic *	DV	i.V.
Arcatera *	DV	78,90	Grand Prix 3 *	DV	78,90
B-17 Flying Fortress 2 *	DV	74,90	Grand Prix Evolution *	DV	62,90
Baldurs Gate Saga	DV	45,90	Grand Prix World	DV	66,90
- Legenden d.Schwertk.	DV	32,90	Grand Theft Auto 2	DV	75,90
- Icewind Dale *	DV	79,90	Ground Control *	DV	79,90
Baldurs Gate 2 *	DV	i.V.	Gunship	DV	74,90
Baphomets Fluch 3 *		i.V.	Half-Life:		
Battle Isle 4 *	DV	76,90	- Opposing Force	DV	41,90
Battlezone 2	DV	75,90	- Game o.t. year Edition	DV	54,90
Big Brother -The Game	DV	29,90	- Generation Pack	DV	69,90
Black & White *	DV	i.V.	- Gunman *	DV	i.V.
Blade *	DV	72,90	- Halftime	DV	24,90
Buffy - Vampire Slayer *		i.V.	Halflife -Team Fortress 2 *	DV	i.V.
Bundesliga Stars 2001 *	DV	77,90	Halo *	DV	81,90
C+C 3: Tiberian Sun	DV	86,90	Heavy Metal FAKK 2 *	DV	i.V.
C+C 3: Firestorm	DV	32,90	Heroes of M+M 3 Pack	DV	78,90
- Pack (incl.Firestorm)	DV	109,90	- Level-CD (inoff.)	DV	26,90
C+C Alarmstufe Rot 2 *	DV	i.V.	Hitman *	DV	i.V.
Catan -Die erste Insel	DV	72,90	Hogs of War *	DV	76,90
- off. Mission *	DV	33,90	Homeworld	DV	77,90
Colin McRae Rally 2 *	DV	i.V.	Homeworld 2 *	DV	72,90
Commandos 2 *	DV	i.V.	Imperium der Ameisen *	DV	77,90
Croc 2 *	DV	49,90	Imperium Galactica 2	DV	76,90
Crusaders of Might + M.	DV	76,90	Indiana Jones 5	DV	74,90
Daikatana *	DV	78,90	Jagged Alliance 2	DV	36,90
Dark Project 2	DV	84,90	- off. AddOn *	DV	i.V.
Dark Reign 2 *	DV	75,90	Käfer Total!	DV	62,90
Delta Force 2	DA	74,90	KISS Psycho Circus *	DV	i.V.
Der Klomanager	DV	34,90	Lemmings Revolution	DV	61,90
Der Patrizier 2 *	DV	81,90	Loose Cannon *		i.V.
Der Verkehrsgigant	DV	76,90	Majesty	DV	74,90
Deus Ex *	DV	i.V.	Martian Gothic	DV	76,90
Devil Inside	DV	79,90	MDK 2 *	DV	72,90
Diablo 2 *	DV	78,90	Mercedes Benz Truck. *	DV	i.V.
Die Hard Trilogy 2 *	DV	71,90	Messiah	DV	72,90
D.Rache d.Sumpfhühner	DV	28,90	Metal Fatigue	DV	76,90
Die Siedler 3 Gold Ed.	DV	84,90	Might + Magic 8 *	DV	76,90
Die Siedler 4 *	DV	76,90	Monkey Island 4 *	DV	i.V.
Dino Crisis *	DV	74,90	Moorhuhnjagd 1 *	DV	24,90
Dracula Resurrection	DV	75,90	Motocross Madness 2 *	DV	68,90
DSF Fussballman.2000 *	DV	49,90	NBA Live 2000	DV	72,90
Duke o.Hazzard Racing *	DV	78,90	Need for Speed 4	DV	75,90
Dungeon Keeper 2	DV	82,90	- Motor City *	DV	74,90
Enemy Engaged	DV	72,90	- Porsche	DV	75,90
Enforce *	DV	i.V.	NHL 2000	DV	74,90
Euro 2000	DV	83,90	No one lives forever *		i.V.
Everquest & Ruins of K.	DA	73,90	Nox	DV	75,90
Evolva	DV	75,90	Paris 1313 *	DV	68,90
F/A-18 (Jane's)	DV	72,90	Pharao	DV	78,90
F1 Manager *	DV	77,90	- Kleopatra *	DV	44,90
F1 World Grand P. 99 *	DV	84,90	Planescape Torment	DV	72,90

* 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

Airline Tycoon Doublepack	28,90
Alone in the Dark 3	12,90
Alpha Centauri	32,90
Armored Fist 3.0	34,90
Axis & Allis *	29,90
Baldurs Gate -Die Saga	45,90
Baphomets Fluch 2	21,90
Blade Runner	29,90
C+C 2 -Megabox	63,90
Civilization Test of Time *	29,90
Commandos Directors Cut	42,90
Dark Project GOLD	43,90
Delta Force	33,90
Diablo Doublepack	39,90
Diablo Hellfire	25,90
Dune 2000	32,90
Earth 2150	42,90
European Air War	29,90
Fallout 2	39,90
Grand Theft Auto	22,90
Grim Fandango	42,90
Heretic 2	26,90
Hidden & Dangerous	29,90
Jagged Alliance 2	36,90
Jedi Knight + Mission	42,90
Lands of Lore 2 *	35,90
Legendäre Asse	39,90
Mechwarrior 3	29,90
Nice 2 Doublepack	36,90
Outcast	35,90
Police Quest Swat 1 & 2	29,90
Privateer 2: The Darkening	29,90
Rage of Mages	14,90
Railroad Tycoon 2 Pack	41,90
Resident Evil 1	27,90
Revolt	28,90
Shadowman	28,90
Silver	35,90
Sim Tower	15,90
Spec Ops: Ranger Assault	41,90
Star Trek Birth o.Federation	29,90
Star Wars: Racer	42,90

TOP TITEL

Baldurs Gate Saga	45,90
Icewind Dale *	79,90
C & C Feuersturm	32,90
Die Sims	74,90
Dino Crisis *	74,90
Everquest & Ruins	73,90
Euro 2000	83,90
Gunship	74,90
Lemmings Revolution	61,90
MDK 2 *	72,90
N.f.Speed Porsche	75,90
Rogue Sp.Urban Op.	38,90
Shogun *	72,90
Soulbringer *	75,90
Starlancer	87,90
Star Trek - Armada	75,90
- Vojager*	75,90
- New Worlds *	72,90
Sudden Strike *	84,90
You don't know J.3	76,90

versandkostenfrei ab DM 199.-
Lieferwert, auch Hardware

Vorauskasse 5.98

PlayStation 245.-

- Boot Chip	18,90
Medievil 2	54,90
Fear Effect	84,90
Grandia	82,90
Nightmare Creatures 2 *	88,90
Syphon Filter 2	83,90
WWF Smackdown	85,90

DreamCast 499.-

House o.t. Dead 2	82,90
Resident Evil Code Veronica	i.V.

N64 Pokémon 125.90

LOW BUDGET

Star Wars -Dunkle Bedr.	42,90
Starcraft	39,90
Syndicate Wars	12,90
Tomb Raider 3 -Dir. Cut	42,90
Tomb Raider 4	48,90
Turok 2	19,90
Ultima Online Renaissance *	34,90
Ultima Online Second Age	42,90
Unreal	36,90
- Return to Na Pali	29,90
Warcraft 2 Battle.net Ed.	39,90
Warzone 2100	31,90
Wet Attack	46,90
Wheel of Time	35,90
Wing Commander Prophecy	33,90
X-Beyond the Frontier	43,90

Hardware

Gravis Gamepad Pro USB	33,90
Sidewinder FFB Wheel USB	249,90
Sidewinder Precision Pro	109,90
Saitek GM 2 Mouse + Pad	87,90
Intelli Mouse Explorer	109,90
Intell Mouse Optical	85,90
CD - Rohlinge ab	1,99

Bleem! 69.90
PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je	74,90
D-Info 2000 update	9,90
Game Maker 2000	91,90
Klick Tel. 2000	24,90
Norton Antivirus 6.0	83,90
- Internet Security	119,90

Sammlungen

Blizzard Anthology	49,90
Dragon Stories	49,90
Game Gallery Millenium	44,90
Gold Games 4	52,90
Larry's Collection	38,90
Lucas Arts 10 Adventure	35,90
Play The Games 1	38,90
Play The Games 2	64,90

Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 10-13:00 Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; Vorauskasse 5,98
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
eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

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

SERVICE SEIT 1989

Police Quest SWAT 3	DV	72,90	Stunt GP *	DV	59,90
Pool of Radiance 2 *		i.V.	Sudden Strike *	DV	84,90
Q.3 -Quark 3 (inoff.)	DA	26,90	Summoner *		i.V.
Rallymasters	DV	76,90	Superbike 2000	DV	75,90
Road to Moscow *	DV	74,90	System Shock 2	DV	74,90
Rogue Spear	DV	75,90	Tachyon *	DA	75,90
- Urban Operation *	DV	38,90	Techno Mage *	DV	75,90
Rollcage -Stage 2	DA	41,90	Test Drive 6 *	DV	77,90
Satanica	DV	62,90	The longest Journey	DV	72,90
Shogun *	DV	72,90	The Sims	DV	74,90
Sim City 3000 Holiday E.	DV	74,90	Theocracy	DV	78,90
Sim City 3000 Deutschl.*	DV	75,90	Tiger Woods PGA 2000 *	DV	77,90
Simon the Sorcerer 3D *	DV	74,90	Turrican 3D *	DV	i.V.
Soldier of Fortune	DV	75,90	Tzar	DV	76,90
Soulbringer *	DV	75,90	Ultima 9	DV	76,90
Star Trek: Armada	DV	75,90	Ultima 9 World Edition	DV	78,90
- Klingon Academy *	DV	i.V.	Urlaubs-Raser	DV	61,90
- New Worlds *	DV	72,90	V-Rally 2 *	DV	62,90
- Starship Creator	DA	43,90	- Expert Edition *	DV	62,90
- Voyager *	DV	75,90	Vampire *	DV	82,90
Star Wars: Obi-Wan *	DV	i.V.	- Special Edition *	DV	119,90
- Force Commander	DV	74,90	Virtual Pool Hall	DA	59,90
Starcraft	DV	39,90	Warcraft 3 *	DV	i.V.
- Broodwar	DV	36,90	Wizardry 8 *		i.V.
Starlancer	DV	84,90	Worms: Armageddon	DV	52,90
Starship Soldiers	DV	76,90	You don't know Jack 3	DV	76,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH

SOF Soldier of Fortune **uncut 84.90**

Asherons Call	US	129,90	Heroes of M+M 3	US	79,90
Icewind Dale *	EV	i.V.	- Shadows of Death	US	92,90
Black & White *	EV	i.V.	KISS Psycho Circus *	EV	i.V.
C & C Worldwide Warfare	EV	95,90	Legacy of Kain	EV	39,90
C & C 3	EV	89,90	Max Payne *	EV	i.V.
C+C 3: Firestorm	EV	33,90	MDK 2 *	EV	i.V.
C+C 3: Renegade *	EV	i.V.	Mechcommander Gold	EV	49,90
Champions. Man. 2000	EV	79,90	Mechwarrior 3 -AddOn	US	69,90
Codename Eagle	EV	68,90	Messiah	EV	79,90
Daikatana *	EV	82,90	Messiah	US	89,90
Dark Project 2	EV	92,90	Might + Magic 8	EV	81,90
Deus Ex *	EV	i.V.	Nocturne	US	79,90
Diablo 2 *	EV	i.V.	Oni *	US	i.V.
- Collectors Edition *	US	119,90	Planescape Torment	US	89,90
Die Hard Trilogy 2	US	89,90	Police Quest SWAT 3	EV	73,90
Dino Crisis *	EV	i.V.	Police Quest SWAT 3	US	86,90
Duke Nukem Forever *	EV	79,90	Prey *	EV	i.V.
Everquest & Ruins of K.	US	99,90	Q. 3 off. Mission Pack *	EV	i.V.
Fallout Doublepack	US	81,90	Rogue Spear	EV	79,90
Final Fantasy 8	EV	89,90	Rogue Spear	US	89,90
Giants *	EV	i.V.	- Urban Operation	EV	59,90
Gunship	US	109,90	Soldier of Fortune uncut	EV	84,90
Half-Life Opposing Force	EV	42,90	Star Trek: Armada	EV	92,90
Halo *	US	i.V.	Star Trek: Voyager *	EV	i.V.
Heavy Metal FAKK 2 *	US	i.V.	Star Wars: Force Comm.	EV	92,90
			Starcraft Battlechest	US	95,90
			Starlancer	EV	97,90
			Sudden Strike *	EV	87,90
			System Shock 2	EV	79,90
			Team Fortress 2 *	EV	i.V.
			The Sims	EV	49,90
			Triple Play Baseb. 2001	US	112,90
			Ultima 9 Dragon Edition	US	185,90
			Unreal -Tournament	EV	68,90
			Unreal -Tournament	US	79,90
			Vampire *	EV	83,90
			WCW Nitro	EV	59,90

Diablo 78.90 - Collectors Edition* US 119.90
Messiah
Daikatana EV 82.90 DV 78.90
DV 72.90 EV 79.90
Vampire the Masquerade
* DV 82.90 Special Ed. 119.90
in Vorbereitung:
Q.. 3 - Team Arena offizielle Mission Pack
Sudden Strike DV 84.90 EV 87.90
StarLancer DV 84.90 EV 97.90
Black & White
GRANDprix * DV 78.90
Deus Ex
Half-Life
- Opposing Force DV 41.90 EV 42.90
- Gunman in Vorbereitung
- Generation Pack DV 69.90
Team Fortress 2 i.V.
Vorbestellung angebracht:
Prey
Loose Cannon
Max Payne
Duke Nukem Forever 79.90
Return to Castle Wolfenstein



Freiberufliche Prinzessinnenretter sind hierzulande kaum anzutreffen, da helfen selbst die Gelben Seiten nicht weiter. Ganz anders auf dem Fantasy-Eiland Ton Andar: „Rodrigos Princess Rescue Service" bietet Hilfe für Königstöchter in prekären Situationen – gegen Bares, versteht sich. Doch Rodrigo ist die Kämpfe gegen Drachen und andere Monster leid, besonders seit sich so manche Prinzessin als dicklicher Prinz mit Hang zum eigenen Geschlecht entpuppt. Da tut sich mit der Belagerung durch Piraten in fliegenden Schiffen die Chance für eine echt machomäßige Heldentat auf…

Held für Geld, Lust statt Frust

Auf Sie wartet damit **eines der witzigsten und schönsten PC-Abenteuer aller Zeiten**. Die sagenhaft animierte Truecolor-Optik mit den atemberaubenden Rendervideos muss man gesehen (Grafikwertung in Ausgabe 12/98: 87 Prozent), die Begleitmelodien der Wiener Philharmoniker und coolen Sprüche des Antihelden gehört haben – Rodrigo steht einem Guybrush Threepwood aus Lucas Arts legendärer „Monkey Island"-Serie nicht nach. Das gilt für den Cartoon-Stil des Spiels, für die abgedrehten Rätsel und deutschen Dialoge, ja eigentlich für das gesamte Szenario.

Um die irre Atmosphäre bis zum Happy End genießen zu können, genügt eine Maus, etwas gesunder Menschenverstand und Sinn für Humor. Bereits während der Installation werden Sie in die unkomplizierte Point-and-Klick-Bedienung des Programms eingewiesen. Dazu erscheint bei größeren Hängern ein Buchsymbol auf dem Bildschirm, das Hilfe zur jeweiligen Situation anbietet; Spielstände lassen sich selbstverständlich ebenfalls anlegen.

Also kein Steckenbleiben, sondern Abenteuerlust statt Knobelfrust. Und zwar das ganze Abenteuer: Unsere Version von Rent a Hero ist inhaltlich identisch mit der Zwei-CD-Fassung, die vor anderthalb Jahren zum Vollpreis veröffentlicht wurde – bei Neo hat man die Rendersequenzen und den Soundtrack Platz sparend komprimiert. Damit erübrigt sich auch das lästige Wechseln der CDs und Sie kommen auf unserer zweiten Beilagscheibe wie gewohnt in den Genuss der neuesten Spieledemos und Extras.

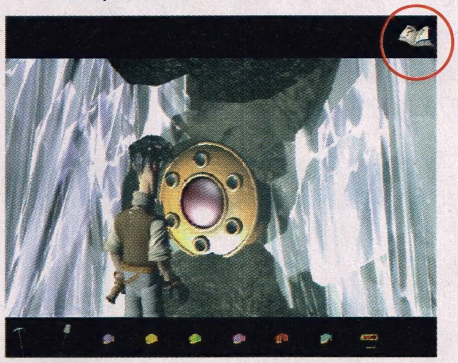
Installation und Start

Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, die Installation startet automatisch. Falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD, um in das Installationsmenü des Spiels zu gelangen, wo Sie den Punkt „Installieren" anwählen. Es werden etwa 170 MB an Daten in das von Ihnen gewählte Verzeichnis kopiert; die CD muss beim Spielen eingelegt sein.

Rent a Hero erfordert DirectX. Sollten Sie noch keine Version auf Ihrem Rechner haben, installieren Sie bitte DirectX 7 von CD Nr. 2 im Verzeichnis „Goodies" anstatt der vom Spiel offerierten Fassung 5.0. Starten Sie das Abenteuer schließlich über den von Ihnen ausgewählten Eintrag im Windows-Startmenü.



Die sehenswerten Zwischensequenzen sind in Spielgrafik gehalten, das schafft nahtlose Übergänge und Atmosphäre aus einem Guss



Abenteuer leicht gemacht: unten die Inventarleiste, oben die bei Hängern automatisch eingeblendete Onlinehilfe



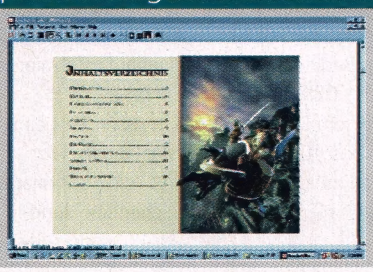
Das „Facial Expressions" genannte System zaubert ausdrucksvolles Mienenspiel auf die Rendergesichter



Rund 40 prachtvoll ausgeleuchtete Schauplätze warten darauf, inspiziert zu werden

Handbuch & Komplettlösung

Das **komplette deutsche Manual** 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 deutschen Version 4.0 über die Rubrik „Goodies" der CD Nr. 2 installieren können. In der Rubrik „Lösungen" wartet dort auch gleich eine Komplettlösung zum Spiel.



Startprobleme?

Falls im Spiel schwarze Balken oder Rechtecke zu sehen sind, liegt das an veralteten Grafikkartentreibern im Zusammenspiel mit DirectX. Speichern Sie in diesem Fall einfach den Spielstand, beenden das Programm und starten es erneut. Sollte das Problem nach wie vor bestehen, stellen Sie bitte im Rent-a-Hero-Setup die Farbtiefe von True- auf Highcolor um. Lässt sich der Fehler damit nicht beheben, starten Sie das Rent-a-Hero-Setup und installieren nochmals Direct Media und Intel Indeo. Danach installieren Sie DirectX 7 von der CD Nr. 2 im Ordner „Goodies" und starten den Rechner neu. Wenn die Grafikfehler nun immer noch auftauchen, sollten Sie sich per Internet oder bei Ihrem Händler aktuelle Treiber für Ihre Grafikkarte besorgen. Unter der URL **www.rent-a-hero.com** warten im Internet zudem ausführliche Hinweise zu Technik- und Spielproblemen.

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 drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 100/103 erhältlich.

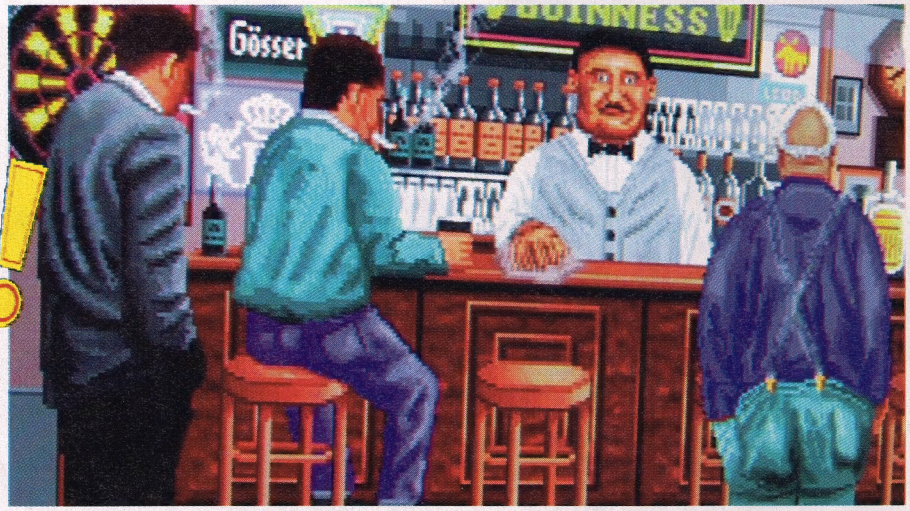
Rent a Hero
(Neo/Magic Bytes)

Österreichs Antwort auf die großen Cartoon-Adventures von Lucas Arts – ein genialer Piratenspaß im Stil von „Monkey Island"!

Originalwertung	Ausgabe 12/98, 80%
Umfang	ca. 40 Renderlokationen voller Rätsel, Onlinehilfe
Präsentation	SVGA-Grafik in 640 x 480 Pixeln, wahlweise 16 oder 32 Bit Farbtiefe, dynamische Kameraschwenks, Lichteffekte, revolutionäre Animationen, Rendervideos, lippensynchrone Dialoge in deutscher Sprachausgabe, Musik von den Wiener Philharmonikern
Steuerung	Maus, Tastatur (unterstützt PC Dash)
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 170 MB auf der HD
Handbuch, Installation & Tipps	deutsche Anleitung im PDF-Format auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch", Auto-Installation, Komplettlösung auf CD Nr. 2 im Ordner „Lösungen"

Bonus-Vollversion

DER CLOU!



Bars sind beliebte Info-Börsen und Treffpunkte, um Komplizen anzuheuern

Mehr als den Titel hat der **94-er Hit** zwar nicht mit der Gangsterkomödie mit Redford/Newman gemein, aber spritzig und originell sind sowohl Film als auch Spiel noch anno 2000: Dass die Grafik nicht mehr zeitgemäß ist, tut dem Spaß am Aufstieg vom kleinen Kioskdieb zum großen Kronjuwelenräuber keinen Abbruch. Umso mehr, als die Story charmant in eine Liebesgeschichte eingebettet ist und sich selbst nicht zu ernst nimmt – Humor ist hier erste Diebespflicht!

Bonusspiel für DOS-Gangster

Erkundungs-, Planungs- und Handlungsphase wollen gut aufeinander abgestimmt werden. Und zu Verabredungen sollte man pünktlich eintreffen, also immer schön die Uhr im Auge behalten. Wer nicht genug bekommen kann, lädt unter www.neo.at das Erweiterungspack aus dem Internet. Doch Vorsicht: Um das DOS-Game anstandslos zum Laufen zu bewegen, sollte man sich über die Konfiguration informieren. Dazu gibt das Dokument PROBLEME.TXT im Verzeichnis „DER_CLOU" auf CD Nr. 2 wertvolle Ratschläge.



Per Tastatur oder Maus werden die Steuericons angewählt, links im Bild das aktuelle Fluchtfahrzeug

Startprobleme?

Sollte der Fehler **Runtime-Error 200** beim Start auftauchen, entpacken und installieren Sie unter Windows das Programm CPUGRAP aus dem Ordner „Goodies" der CD Nr. 2.
Fehlermeldungen, die sich auf den Speicher beziehen, resultieren aus einer mangelhaften Speicherkonfiguration unter DOS (meist zu wenig XMS-Speicher) und haben nichts mit der Größe Ihres Hauptspeichers zu tun. Mehr zu beiden Themen in der Datei **PROBLEME.TXT** im Ordner „DER_CLOU" auf CD Nr. 2.

Handbuch & Tipps

Das **deutsche Manual** finden Sie als Textdokument im Ordner „DER_CLOU" der CD Nr. 2. Hier warten auch Tipps im HTML-Format in der Datei CLOUTIPS.HTM – zum Betrachten benötigen Sie einen Browser wie den „Netscape Communicator" aus dem Ordner „Goodies" auf CD Nr. 2.

Installation und Start

WARNUNG: Der Clou ist ein DOS-Programm, es läuft nicht ohne Weiteres auf Windows-Rechnern. **Benutzer von Win 95/98 sollten niemals den Punkt „System optimal anpassen" im Setup-Menü anwählen**, sonst kann es zu schwerwiegenden Problemen beim Booten kommen! Wir übernehmen für Schäden, die durch unsachgemäßen Gebrauch dieses Programms entstanden sind, keine Haftung.

1. Starten Sie die Datei GO_CLOU.BAT im Verzeichnis „DER_CLOU" auf CD Nr. 2. Das Programm wird automatisch in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte (C:) kopiert; Platzbedarf 8 MB.
2. Beenden Sie Windows mit der Option „Im MS-DOS-Modus neu starten". Wenn die Eingabeaufforderung (DOS-Prompt) erschienen ist, wechseln Sie in das Verzeichnis C:\DER_CLOU. Tippen Sie nun DERCLOU.BAT ein, drücken die Eingabetaste und das Spiel sollte starten. Zum Speichern, Laden oder Beenden drücken Sie F1. Über Bedienung und Spielverlauf informieren Sie sich bitte durch den Text DERCLOU.TXT im Ordner „DER_CLOU" auf CD Nr. 2.
3. Wollen Sie den Windowsstart verhindern, um in reinem DOS zu spielen, müssen Sie beim Bootvorgang die Taste F8 wiederholt drücken, um in das Auswahlmenü zu gelangen. Hier wählen Sie „Nur Eingabeaufforderung". In diesem Fall müssen Sie ihre Maus und Soundkarte unter DOS einrichten. Entnehmen Sie die Anweisungen hierfür den entsprechenden Handbüchern.

Der Clou!
(Neo)

Originelle Gangstersimulation mit viel Humor

Originalwertung	Ausgabe 8/94, 85%, Hit
Steuerung	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	286-er mit DOS, 2 MB RAM und 8 MB auf der HD
Handbuch & Tipps	auf CD Nr. 2 im Ordner „DER_CLOU"

GROUND CONTROL

Echtzeitstrategie für das neue Jahrtausend

ACTION STATT AUFBAU!









Produktinfo 016

www.groundcontrol-das-spiel.de

Jeden Monat neu: Die Ereignisse von Krig-7B auch auf unser Special-Website. Entdecken Sie das "Code-Wort des Monats" auf den jeweiligen Comicseiten und fügen Sie diese am Ende zum ultimativen Cheatcode zusammen.

SIERRA™

massive entertainment

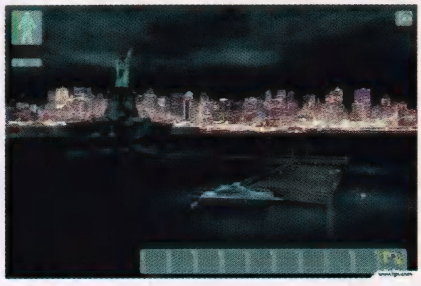
© 1999 Sierra On-Line, Inc. Sierra und Ground Control sind Warenzeichen von Sierra On-Line Inc. Sierra On-Line ist Teil der RAGUS Interactive Gruppe. Das Massive Entertainment Logo ist ein Warenzeichen der Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. Story von Arnie Bernbe. Illustrationen von Laura Martin für BRESSCHNEIDER Paul & Paul 30169 Hannover

Der Clou! 2



GENRE: Gangstersimulation
UMFANG: selbstablaufender Videotrailer
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD, Vorgänger in Vollversion ebenfalls auf CD Nr. 2
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Deus Ex



GENRE: Actionrollenspiel
UMFANG: selbstablaufender Videotrailer
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Grand Prix 3

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: Formel-1-Simulation
UMFANG: selbstablaufender Videotrailer
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Ground Control



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: umfangreiches Tutorial und voll spielbare Mission
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Tutorial und Briefing mit durchgehender Sprachausgabe; D3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
SYSTEM: P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 112 MB auf der HD

Gunship!



GENRE: Hubschraubersimulation
UMFANG: voll spielbare Mission
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: D3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
SYSTEM: P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 36 MB auf der HD

Imperium der Ameisen



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: selbstablaufender Videotrailer
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende 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 (Doppelklick). 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. Einen **Patch-Index** ab Ausgabe 1/00 finden Sie ebenfalls auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen".

Dark Project 2: The Metal Age
neuestes Update für deutsche Versionen
Final Fantasy 8
behebt inhaltliche Bugs deutscher Versionen sowie die Streifenbildung bei GeForce-Karten
Nascar 2000
Update für alle Versionen auf V 1.01
Nox
neue Multiplayer-Karten
Star Trek: Armada
Update auf V 1.1

Tachyon – The Fringe
Update auf V 1.00.00.29r
Tiger Woods PGA Tour 2000
erstes Update der US-Version mit einer Reihe von Verbesserungen; lesen Sie das Readme-File
The Wheel of Time
verbesserte D3D-Funktionen für alle Versionen
X – Beyond the Frontier
Update der deutschen Fassung auf V 1.96

Lemmings Revolution



GENRE: Actionknobelei
UMFANG: voll spielbare Mission
SPRACHE: mehrsprachig, auch deutsch
BESONDERHEIT: D3D-Beschleunigerkarte wird benötigt
SYSTEM: P166 (besser P2) mit 32 MB RAM, D3D-Beschleunigerkarte, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 43 MB auf der HD

Nascar Legends



GENRE: Rennsimulation
UMFANG: 2 spielbare Strecken
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarten (D3D oder Glide) werden unterstützt
SYSTEM: P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 64 MB auf der HD

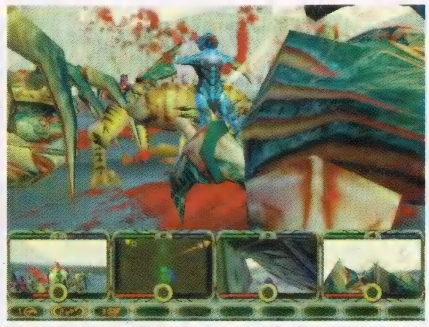
Starship Soldiers



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: selbstablaufender Videotrailer
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98



Alarmstufe Dunkelrot: Ein Alienparasit vernichtet ganze Kulturen! Gegen diese Gefahr setzt die Menschheit „Genohunter" ein – Supersoldaten mit der Fähigkeit die Erbanlagen beliebiger Gegner zu assimilieren. Im Ergebnis lernen diese Einheiten ständig dazu, können bald besonders hoch und weit springen oder sogar Feuer spucken…
In dieser Demoversion ziehen Sie mit vier Genohuntern aus, um den unterirdischen Eingang zu einer Feindbasis zu suchen. Jedes Teammitglied kann aktiv gesteuert werden, die anderen folgen dann Anweisungen wie warten, angreifen usw.. Die spektakulären Grafikeffekte lassen sich dabei am besten mit einer 3D-Karte mit GeForce-Chipsatz genießen, denn Evolva ist eines der ersten Spiele, das die innovative T&L-Technologie unterstützt. Aber auch Besitzer anderer Modelle kommen in den Genuss der abwechslungsreichen Alienhatz, bloß eben nicht ganz so hübsch illuminiert.



GENRE: strategische Action
UMFANG: voll spielbare Mission
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte wird benötigt, bei GeForce-Modellen wird T&L unterstützt
SYSTEM: P2/233 (P3/500 empfohlen) mit 32 MB RAM, Win 95/98, D3D-Beschleunigerkarte (GeForce empfohlen), DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 120 MB auf der HD

Super 1 Karting

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Rennsimulation
UMFANG: spielbare Strecke
SPRACHE: mehrsprachig, auch deutsch
BESONDERHEIT: D3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
SYSTEM: P233 (besser P2) mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 50 MB auf der HD

Lösungshilfen auf CD

Diesmal warten hinter dem Button „Lösungen" im Jokermenü der CD Nr. 2 Komplettlösungen für folgende Spiele:
Dark Project 2: The Metal Age (2. Teil)
Final Fantasy 8
Messiah
Might and Magic 8
Star Wars: Force Commander
Wild Wild West
Aus technischen Gründen sind die Lösungen diesmal nicht im HTML-Format gehalten. Statt dessen wurden sie als MS-Word-Dokumente inklusive aller Bilder und zusätzlich als DOS-Texte auf der CD abgelegt.

Die Begleit-CD

Demos, Patches & Goodies

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98

NEU **Clock 2000**
witzige Uhr mit vielen Einstelloptionen und Alarmfunktion

DirectX 7.0 deutsch
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

Elsa 3D Revelator-Treiber V 4.122
aktueller 3D-Brillentreiber für Nicht-Elsa-Karten

F-Prot 3.06a
kostenloser Virenscanner für DOS

Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

NEU **Hexedit**
neuer deutscher Hexeditor für Win 95/98 mit umfangreicher Hilfe

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



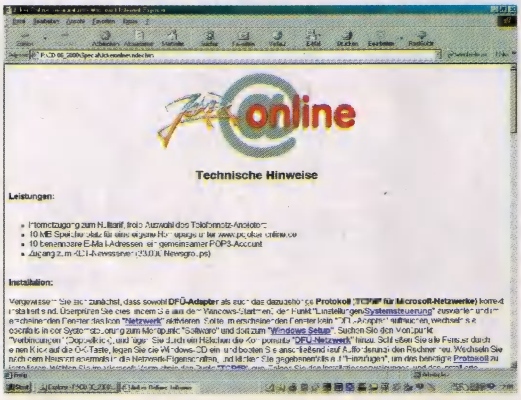
Special: Angriff der Bimbeskanone

Im Jagdspecial aus unserem letzten Heft konnten PC-Waidmänner auf Sumpfhühner und tanzende Vampire anlegen, diesmal ballern Sie für eine moralisch (un)saubere Republik: Per Spendenpanzer geht es durch Berlin, um kofferweise „Bimbes", also Schwarzgeld unter den Parteifreunden zu verteilen. Doch zielen Sie gut! Sollte nämlich aus Versehen ein SPD-Politiker die Beute erhaschen, gibts Punktabzug. Bei diesem netten Spaß für die Mittagspause sind Nachrichtengucker somit im Vorteil – die kennen schließlich die Konterfeis ihrer CDU/CSU-Pappenheimer…



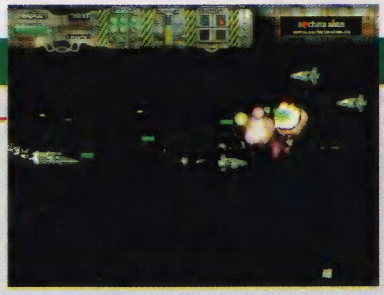
Special: kostenlos ins Internet mit PC Joker

Eine garantiert nicht kommerzielle Serviceleistung für unsere Leser: Surfen ohne Vertragsbindung und Grundgebühr zum jeweils günstigsten Telefontarif – Sie können je nach Region und Tageszeit den Anbieter selbst bestimmen. Wie Sie sofort bereits ab 2,1 Pfennig pro Minute ins Internet kommen, erklärt das Joker-Online-Special auf CD Nr. 2 sowie die Homepage www.kdt.de mit den aktuellsten Einwahlknoten.



Auf CD Nr. 2 erfahren Sie, wie Sie für nur 2,1 Pf/min sofort ins Internet starten können!

Lesereinsendungen



ProjektD
Der spektakuläre Vertikalscroller der freien Programmiergruppe „sechsta sinn" verbindet Arcade-Nostalgie mit sehenswerter Grafik

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: mtrier@pcjoker.de



Produktinfo 020

www.imperium-der-ameisen.de

© 2000 Microids. Alle Rechte vorbehalten Distributed by HAVAS Interactive.

PIZZA CONNECTION 2



Im September will Software 2000 mit einer **Wirtschaftssimulation** an die Erfolge von „Pizza Connection" und „Pizza Syndicate" anknüpfen. Konzeptionell ist eher Evolution denn Revolution zu erwarten: wieder die bewährte Rezeptur aus viel Aufbau, etwas Mafia und einer Prise Action. Allerdings nicht mehr im umstrittenen Cartoonlook der Vorgänger, sondern in realistischerer Grafik mit neu strukturierten Auswahlmenüs.



Im Sinne der weltweiten Expansion eines gastronomischen Imperiums werden PC-Bäcker in zehn dynamischen Kampagnen auch mehr Handlungsfreiheit bei Ansiedlung und Einrichtung ihrer Restaurants genießen. Man darf auch Personal bei den sieben Computerkonkurrenten abwerben, Schläger dingen und sogar Gangster oder Attentäter ausbilden. Also digitale Teigwaren für die ehrenwerte Gesellschaft.

AMERICA

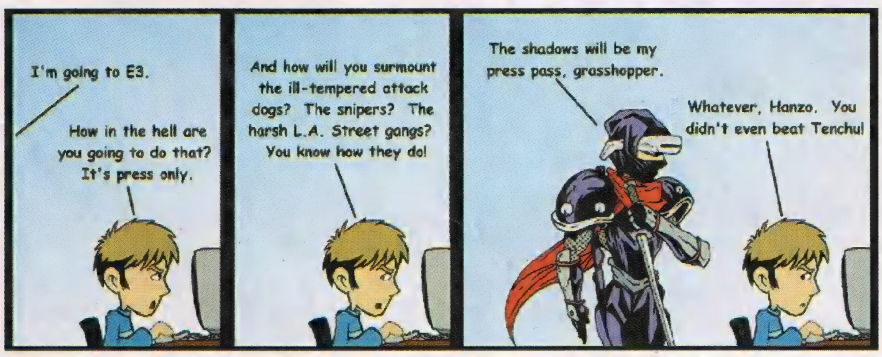


Bisher eher multimedialen Anwendungen als überzeugenden PC-Spielen verpflichtet, möchte Data Becker in Düsseldorf ab Oktober das Ruder mit **Echtzeitstrategie** herumreißen. Eher ungewöhnlich ist dabei das Szenario: der Wilde Westen in den Jahren zwischen 1836 und 1890.

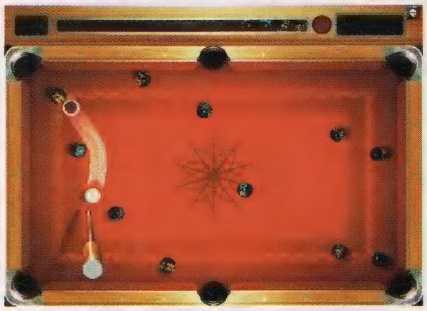
Den massiven Forts und fortschrittlichen Waffen der US-Kavallerie werden naturverbundene Rothäute gegenüberstehen, die sich Geländevorteile, Büffelstampeden und heraufbeschworene Unwetter zu Nutzen machen. Als zusätzliche Parteien greifen außerdem Mexikaner und marodierende Desperados in die Kämpfe ein. Ressourcenmanagement und ein Wirtschaftssystem sollen den vier Einzelspielerkampagnen zu je zehn Missionen Tiefe verleihen, basieren sie doch auf historischen Fakten. Und für gesellige Prärieleute bereitet das Nackenheimer Entwicklerteam von Related Designs 20 Extrakarten vor.

TARNEN, TÄUSCHEN, SPIELE GUCKEN

Die US-Zeichner Mike Crahulik und Jerry Holkins haben sich so ihre Gedanken gemacht, wie man ohne Presseausweis an den Türstehern der schwer bewachten E3-Eingangspforten vorbeikäme. Kaum zu glauben, aber so (ähnlich) haben sie es dann auch tatsächlich geschafft!



CUE CLUB



Kreiden Sie schon mal Ihre Maus kräftig ein, denn ab Juli gibt es eine neue **Billardsimulation** für den PC: Das Kaarster Team von Swing! hat sechs Spielvarianten zwischen „UK 8-Ball" und „Snooker" für digitale Kugelstoßer in der Mache.

Den virtuellen Queue schwingt man hier zwar in schmuckloser 2D-Grafik, doch die Easy-Listening-Musik kann sich hören lassen. Unserem Vorabmuster nach zu urteilen lässt sich das Game aber vor allem gut spielen – die Steuerung scheint intuitiv beherrschbar zu sein, die Computergegner wirken clever. Seine Widersacher fordert man in einer Art Chatraum zum Match, wobei eine Karriereleiter für Motivationsschübe sorgt. Wer reale Partner bevorzugt, darf natürlich auch zu zweit an den Filz.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass man bei Virgin **die verkorksten Handbücher der deutschen Version von „Messiah" kostenlos umtauschen** kann? Wer sich nicht länger mit verwechselten Buchstaben und ähnlichen Fehlern herumschlagen will, erhält gegen Einsendung der Registrierkarte mit dem Vermerk „Handbuch" gratis die Neuauflage.

...dass die „Autobahn Raser" von Davilex ihre niederländische Heimat im 3D-Egoshooter **Amsterdoom** verewigt haben? Seit einigen Wochen sterben Monster an bekannten Orten Hollands tausend Tode – wetten, dass sie dieses Schicksal ab Herbst auch in deutschen Städten ereilt?



STAMPEDE



Schon mal eine Horde Pinguine gehütet? Diesen Spätsommer macht es das britische Entwicklerteam von IO möglich: In dieser **Action-Knobelei** geht es darum, am Südpol, in Ägypten sowie in drei weiteren Szenarien seine Schwimmvögel per Schäferhund sicher vom Start ins Ziel zu dirigieren. Kein leichtes Unterfangen, wenn plötzlich Geysire ausbrechen, sich überraschend Schluchten auftun oder gefräßige Eisbären am Wegesrand lauern. Zeitlimit und Checkpoints garantieren dabei Bonuspunkte für schnelle Vogelhirten. Unsere Probeversion des Games lässt auf ein launiges Revival des Konzepts solcher Klassiker wie „Lemmings" oder „Chip's Challenge" hoffen, da es auch hier wieder um viel Potenzial weniger Spielelemente geht. Wohin und wie schnell soll der Hund die Herde dirigieren? Soll Bello die Pinguine gar durch lautes Kläffen zur titelgebenden Stampede verwandeln? Und wie lassen sich Heliumballons, Sprungbretter oder Fernsteuerungen am sinnvollsten nutzen?



„Die Puzzles packen den Spieler und lassen ihn nicht mehr los!"
John Chassey, Projektleiter bei IO

AXIS

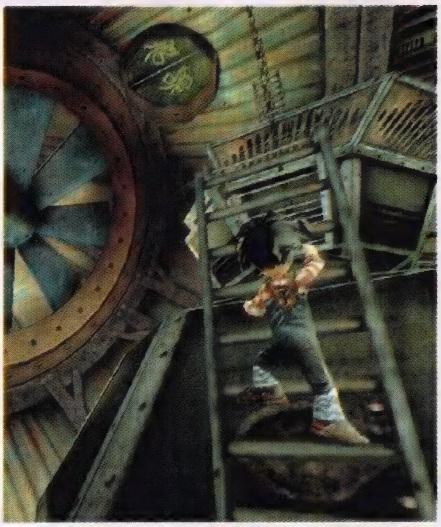


Aus Korea schwappen nicht nur windige Raubkopien sündteurer Luxusartikel nach Europa, auch das eine oder andere Game schafft gelegentlich den Sprung über den großen Teich. Dieser **Egoshooter** von Jamie etwa soll im Juni bei uns einschlagen wie ein Komet. Genauer gesagt wie jener Komet, der laut Spielstory anno 2077 die Erde bedroht. Das sorgt für Panik und Unruhen, die man mit Hilfe des aufrüstbaren Kampfroboters ARM beseitigen muss – in recht taktisch angelegten Shootouts mit einem Hauch von Simulation.
Wie man es von besseren Konsolentiteln aus dem fernen Osten kennt, sollen je nach Spielverlauf neun unterschiedliche Finale einen Anreiz schaffen, das Game öfter durchzuspielen. Als weiteres Highlight im Cyberpunk-Ambiente wird ein umfassender Multiplayerteil angekündigt.



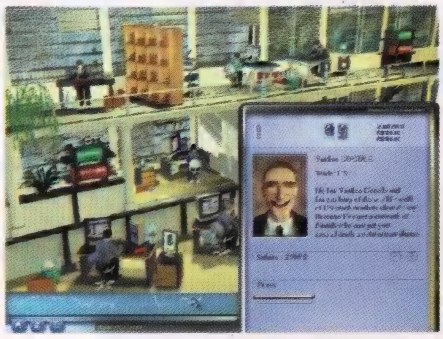
EVIL TWIN

Ubi Softs jugendlichem Helden Cyprien stehen ab Herbst schwere Zeiten bevor: Seine Traumwelt wird von einer unheimlichen Bedrohung aufgesucht. Ihr sollen sich in diesem **3D-Actionabenteuer** vor allem jüngere Spieler stellen, indem sie Gegner mit der Steinschleuder plätten, witzige Puzzles lösen und sich bei freundlichen NPCs Tipps zum weiteren Vorgehen holen. Klingt knuffig, bunt, nett und ein bisschen nach „Rayman 3D" – vielleicht ist diesem Hüpfer aus Frankreich ja mehr Erfolg beschieden?



WALLSTREET TRADER 2001

Noch diesen Sommer macht Monte Christo in Big Business: Die Fortsetzung einer **Wirtschaftssimulation** aus Frankreich wird in vorgefertigten Szenarien aktuelle Handelsthemen aufgreifen – etwa den „Krieg der Internetbrowser" zwischen Microsoft und Netscape oder die Expansion der Telekommunikationsbranche. Als PC-Manager wird man sich darüber hinaus an fiktiven Aufgabenstellungen wie einem Börsencrash oder Erdölknappheit versuchen dürfen.
In unserer Vorabversion gefielen die Konkurrenzkämpfe durch Tiefgang und überzeugendes Handling, dürften aber dennoch eher Hardcorefans des Genres ansprechen. Otto Normalmanager wird wohl schon von der spröden Optik abgeschreckt.



IMPERIUM DER AMEISEN

Siehe auch Begleit-CD

Bei Sierra und Microids beginnt im Juni das große Krabbeln: Basierend auf Bernard Werbers bereits mehrfach fortgesetztem Roman „Die Ameisen" soll der Spieler in dieser **Echtzeitstrategie** einen kompletten Insektenstaat verwalten. Im Klartext heißt das Gegner wie Gottesanbeterin und Mistkäfer bzw. konkurrierende Ameisenvölker bekämpfen, aber auch Ressourcen sammeln, den Bau vergrößern und die Königin hätscheln. Ja selbst das Halten von Haustieren wie Blattläusen oder eine Pilz-Zucht werden möglich sein.



Unser erster Blick auf das frei scroll-, zoom- und drehbare 3D-Terrain sowie die kinderleichte Bedienung via Maus hinterließ einen sehr guten Eindruck – der sich hoffentlich im Test in der nächsten Ausgabe bestätigt.



KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD



Unmittelbar vor Redaktionsschluss ließ uns Take 2 noch eine erste spielbare Version dieses für Anfang 3. Quartal geplanten **Egoshooters** nach klassischem Strickmuster zukommen: In düster-schaurigen Locations trifft man nicht nur auf so ziemlich jedes optische Gimmick wie hübsche Spiegelungen oder realistische Lichteffekte, sondern auch auf teils schon fast zu zahlreiche Monsterhorden samt massenhaft Zwischen- und Endgegnern. Die bläst dann das gewählte aus vier verfügbaren Alter Egos mit seinem individuell-skurrilen Waffenarsenal (unter anderem gibt es einen Flammen speienden Drachenkopf!) in einem farbenprächtigen Feuerwerk effektvoll ins Nirwana.

Sieht also ganz so aus, als ob in diesem Zirkus weder Clowns noch Rocker, sondern nur eisenharte Dämonendompteure gefragt sein werden. Zumal die leicht überladene Steuerung per Maus-Tastatur-Kombi eher ein Fall für Genreveteranen sein dürfte.

UNSEREN TÄGLICHEN SHOOTOUT GIB UNS HEUTE...



Ob die beiden US-Cartoonisten Mike Krahulik und Jerry Holkins nach der Fertigstellung von „Daikatana" wohl immer noch so große Romero-Verehrer sind?

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass die Macher von „X – Beyond the Frontier" gerade Entwickler mit C-Kenntnissen suchen, die **eigene Missionen für das Add-on „X-Tension" schreiben**? Die Anmeldung für den Zugriff auf das offene Entwicklersystem ist per Internet über www.egosoft.com/x/questdsk möglich; dem besten Designer winkt ein Top-PC.

...dass Sierra die US-Version von Papyrus **NASCAR Racing 4** für November angekündigt hat? Dabei verspricht man einen optischen Quantensprung durch die neue Grafikengine, welche nun allerdings einen 3D-Turbo unter der Rechnerhaube voraussetzt.

...dass es seit dem 2. Juni unter www.needforspeed.com mit dem GT3 einen **neuen Boliden für Need for Speed Porsche** zum kostenlosen Download gibt?



VAMPIRE: DIE MASKERADE – REDEMPTION

Nur noch einen Monat, dann soll es soweit sein: Vampire erobern die PCs! Dank Entwickler Nihilistic Software und Publisher Activision konnten wir auf der Suche nach Erlösung schon mal vorab durch das mittelalterliche Prag, das klassische Wien und das moderne New York ziehen, während sich unser Charakter Christoph über die Jahrhunderte hinweg vom edlen Ritter zum durstigen Blutsauger wandelt.

Die Grafik begeistert durch superfeine Texturen und die flüssigen Animationen aller Beteiligten; der orchestrale Sound erzeugt eine Gänsehaut nach der anderen. Und die einfache Point-and-Klick-Steuerung macht die Kämpfe gegen Untote oder Vampirjäger zum Kinderspiel. Dank magischer Artefakte, verschiedenster Waffen, starker Rollenspielelemente (Party, Rangaufstieg) und einer spannenden Story mit dichter Atmosphäre dürfte uns ein **Actionabenteuer** der Extraklasse ins Haus stehen!



DARK REIGN 2



Schon fast auf dem Weg zur E3 überließ uns Activision die erste voll spielbare Version des lang erwarteten **Echtzeitstrategicals** aus den Pandemic Studios.

Beim Handling per Maus und Tastaturkürzel gab es keine Überraschungen: Sowohl in den Kommandosesseln der Jovian Detention Authority als auch in den Baracken der Sprawler genannten Untergrundkämpfer finden sich Genreveteranen sofort zurecht – Ressourcenab- und Basisaufbau, Produktion und Koordination von Einheiten, alles wie gehabt.

Lediglich kleine Schwächen in der Kameraführung fielen uns auf, welche die flüssige und hübsch ausgeleuchtete 3D-Grafik jedoch kaum beeinträchtigen. Was hingegen wirklich überraschte, war die opulente Musikbegleitung: Ein mitreißender Mix aus den verschiedensten Stilrichtungen spornt den PC-Strategen zu immer neuen Höchstleistungen an. Hoffentlich auch die Programmierer, denn schon bis zum nächsten Heft soll die fertige Version testreif sein.

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

BERATUNG
Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

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 bei Bücher-Walther	**08280** Aue,	Schneebergerstr. 19,	☎03771/72 13 13
Highscore !	**27568** Bremerhaven,	Bm.-Smidt-Str. 92,	☎0471/4 19 29 39
Multi Media World	**31832** Springe,	Burgstr. 13,	☎05041/97 08 77
Gameshop	**35390** Giessen,	Katharinengasse 21,	☎0641/79 17 94
DNE Joy & Game	**38364** Schöningen,	Markt 7,	☎05352/90 98 67
Joypoint Düsseldorf	**40211** Düsseldorf,	Am Wehrhahn 24,	☎0211/36 44 45
Computerspiele & mehr	**41061** M'Gladbach,	Eickener Str. 14,	☎02161/18 30 93
Connaction	**41460** Neuss,	Klarissen Str. 15,	☎02131/27 57 51
Gameshop	**41515** Grevenbroich,	Ostwall 12,	☎02181/23 13 23
Wollyworld	**45127** Essen,	Viehofer Str. 17,	☎0201/2 43 72 95
Player One	**47839** Krefeld-Hüls,	Kempener Str. 22,	☎02151/518 90 04
Cheop's System Köln	**50676** Köln,	Mathiasstr. 24-26,	☎0221/9 23 15 45
KPM Computer Fun Store GbR	**51065** Köln,	Galerie Wiener Platz,	☎0221/9 62 44 48
Joybo	**53111** Bonn,	Münster Str. 11,	☎0228/65 97 26
Soft Paradise	**53474** Bad Neuenahr,	Hans-Frick-Str. 1a,	☎02641/206 506
Cheop's System Siegburg	**53721** Siegburg	Kaiser Str. 54	☎02241/6 80 45
Joysoft Point Koblenz	**56068** Koblenz	Stegemannstr. 33 - 41	☎0261/30 96 34
Joysoft Point Siegen	**57072** Siegen,	Am Bahnhof 35,	☎0271/2 21 20
Joysoft Point Lüdenscheid	**58507** Lüdenscheid,	Knapper Str. 12,	☎02351/39 07 72
Joysoft Point Frankfurt	**60311** Frankfurt,	Fahrgasse 87,	☎069/91 39 83 71
Soundcheck	**63065** Offenbach,	Kaiserstr.31,	☎069/88 42 99
Game-Shop 2000	**66877** Ramstein,	Miesenbacher Str.18,	☎06371/59 85 35
Mystic Games	**72458** Albstadt,	J. Mauthe Str. 7,	☎07431/93 30 80
Techno Land AUDIO VIDEO GmbH	**73779** Deizisau,	Sirnauer Str. 56,	☎07153/82 99 0
Flösch Emmendingen GmbH	**77933** Lahr,	Breisgaustr. 37,	☎07821/94 23 14
Flösch Emmerdingen GmbH	**79312** Emmendingen,	Elzdamm 61,	☎07641/5 80 41 61
A & L Computer GmbH	**89518** Heidenheim,	Wilhelmstr. 23,	☎07321/98 25 10
Softprice Wertheim	**97877** Wertheim,	Lindenstr. 16,	☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.

NEUES LARA-MODEL

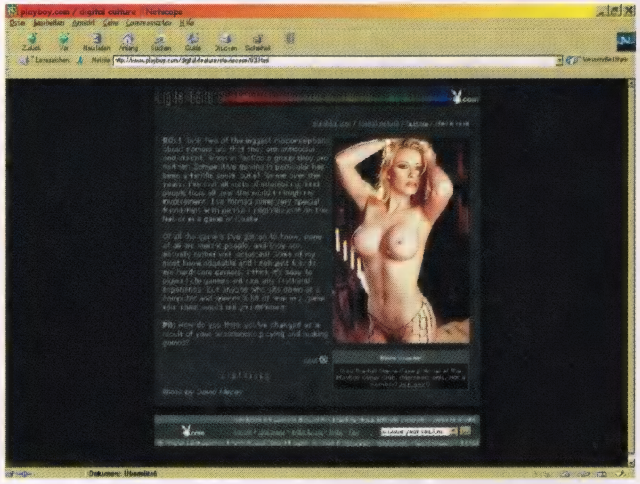
Auf der E3 haben Eidos und Core Design offiziell die neue Lara Croft in Fleisch und Blut präsentiert: die 16-jährige Lucy Clarkson aus England. Als Profi-Model lässt sie sich bevorzugt in Unterwäsche und Bademode ablichten, „weil man dafür die meiste Kohle kassiert". Leider ist das hübsche Mädel aber bereits vergeben. Ihr Freund, ein großer „Tomb Raider"-Fan, wird sicher viel um seine ganz persönliche Lara beneidet...



Name: Lucy Clarkson
Geburtsort: Rotherham, Yorkshire, England
Geburtstag: 6. Juli 1983
Größe: 1,80 m
Gewicht: 63 kg

ERST DAIKATANA, DANN PLAYBOY

Als harte Deathmatch-Gegnerin und Leveldesignerin für Daikatana ist **Stevie „Killcreek" Case** in der Szene ja ziemlich populär. Jetzt ließ sie im Internet ausnahmsweise nicht die Waffen, sondern ihre weiblichen Reize sprechen: Unter **www.playboy.com** warten ein Interview mit der Egoshooterin sowie viel nacktes Fleisch.



PHENOMEDIA KAUFT HEART-LINE

Die Phenomedia AG („Moorhuhn") hat sich auf dem Transfermarkt mit den Alt-Bundis der Heart-line GmbH („Kicker Fußballmanager") verstärkt. Die Neuverpflichtung soll für einen **Ausbau in den Bereichen Games und digitales Sportentertainment** sorgen. Phenomedias Vorstandsvorsitzender Markus Scheer: „Wer wie wir nicht nur Bundesliga spielen, sondern im internationalen Geschäft Big Points machen will, muss innovative Manpower und Spielkultur zukaufen." Erstes gemeinsames Produkt wird zum Weihnachtsgeschäft der „Kicker Fußballmanager 2" sein. Unmittelbar vor Redaktionsschluss erreichte uns zudem die Meldung, dass Phenomedia **auch den deutschen Developer Funatics („Catan - Die erste Insel", „Cultures") übernommen** hat.



Kicken jetzt für Phenomedia: Andreas Niedermeier, Jens Onnen und Werner Krahe von Heart-line

NEUES GAMES-LABEL VON RAVENSBURGER

Für die im Herbst anstehenden Spiele „Aqua" und „Evil Islands" hat Ravensburger Interactive ein neues Label gegründet, das sich deutlich von den weiterhin mit dem markanten blauen Dreieck gekennzeichneten Produkten für Kinder und Familien absetzen soll: **Fishtank Interactive** wird ab September vor allem Titel aus den Bereichen Strategie und Action veröffentlichen.

CDV-AKTIE HEBT AB

Am 17. April ging der deutsche Publisher CDV („Sudden Strike") an die Börse und legte trotz der Turbulenzen durch den Kurssturz an der Wallstreet und die zeitgleiche Emission der T-Online-Aktie einen beeindruckenden Start hin: Nach Ausgabe zu 45 Euro eröffnete die Aktie mit 58 Euro, **konnte ihren Wert binnen zwei Tagen verdoppeln** und sich bis zum 16. Mai gegen den Markttrend im High auf 135 Euro verbessern.

MESSEN & TERMINE

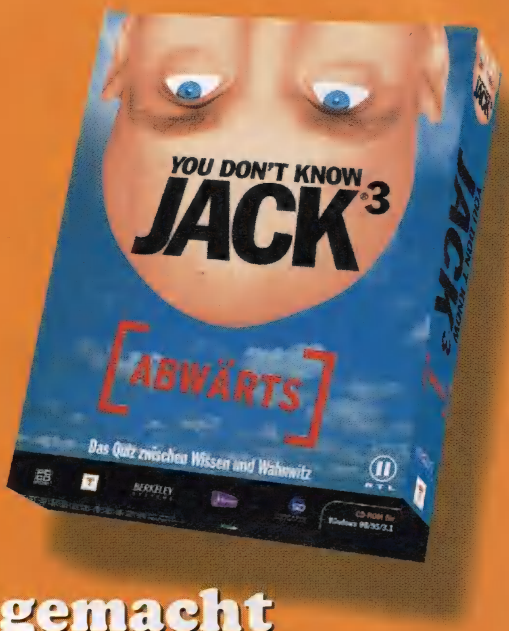
Mecon
Fachkongress für Multimedia- und Gamedeveloper
4. bis 7. Juni 2000 auf dem Kölner Messegelände
Info: www.mecon.de
Tel.: 0221/91 65 50

Classic Gaming Expo
Messerückblick auf Klassik-Gaming
29. und 30. Juli 2000 in Las Vegas/USA, Plaza Hotel
Info: www.cgexpo.com

CeBIT Home
Publikumsmesse für Games und Internet
30. August bis 3. September 2000 in Leipzig
Info: www.messe.de
Tel.: 0511/89 0

European Computer Trade Show (ECTS)
Fachmesse der Spielebranche
3. bis 5. September 2000 in London/England
Info: www.ects.com

Game
Internationale Computer- und Brettspielemesse
3. bis 5. November 2000 in Zürich/Schweiz
Info: www.game-show.ch
Tel.: 0041/12 40 55 66



Fernsehen macht nicht blöde...
...Gott hat dich blöde gemacht

www.jack.de



Produktinfo 017

RTL

Das Quiz zwischen Wissen und Wahnwitz

Jetzt YOU DON'T KNOW JACK 3 in den Karstadt & Hertie Cyberbars testen und tolle Preise gewinnen!

PC CD ROM

BERKELEY SYSTEMS

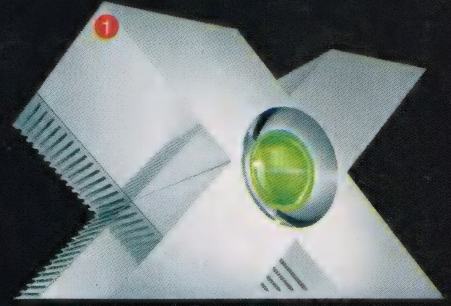
Jellyvision

Schneck & Deny mediasolutions

L.A. Confidental

E3

LOS ANGELES 2000



Es sollte das größte Spielespektakel des neuen Millenniums werden, doch es wurde die Show der gemischten Gefühle: Beim Branchentreff des Jahres wurden interessante, aber nicht unbedingt viele Neuheiten vorgestellt.











Rund 60.000 Fachbesucher pilgerten zwischen dem 11. und 13. Mai in die südkalifornische Metropole. In den fünf riesigen Hallen des Convention Centers zogen Electronic Arts, Eidos, Microsoft und Co. wie jedes Jahr mit gigantischen Messebauten, gewaltigen Dezibelgewittern und tanzenden Bikini-Showgirls die Blicke auf sich. Das war schön anzuschauen, trotzdem haben wir etwas vermisst: Keine Spur von „Half-Life 2", „Duke Nukem Forever", „Fallout 3", „Civilization 3", „Drakan 2", dem neuen „Tomb Raider" oder anderen Krachern, die nachweislich in der Entwicklung sind. Warum gibts „Unreal 2"-Bilder erst zur nächsten Ausgabe? Wo war Valves ersehnter Online-Egoshootout „Team Fortress 2"? Wegen technischer Probleme auf unbestimmte Zeit verschoben, hieß es – doch hinter vorgehaltener Hand wurde von Konflikten mit Publisher Sierra gemunkelt, der auf der E3 zudem das endgültige Aus für einst so populäre Adventure-Serien wie „Space Quest" oder „Gabriel Knight" bestätigte.

Selbst die sonst so extrovertierten Konsolenhersteller hielten sich zurück. Microsoft geizte mit ein paar Grafikdemos für die **X-Box** ❶ (geplanter Release: Mitte 2001), Nintendo zeigte nur eine Hand voll neuer Titel für das N64, nicht aber die bereits angekündigte DVD-Konsole „Dolphin". Und Sonys Playstation 2 enttäuschte auf ganzer Linie: Nur wenige Spiele in erstaunlich schlichter Qualität – wie soll da der Deutschlandstart am 26. Oktober gelingen? Einzig Konamis Videodemo von „Metal Gear Solid 2" (auf dessen PC-Umsetzung wir sehnlichst hoffen) hielt die Fahne hoch.

Legten die Spielmacher nicht alle Karten offen auf den Tisch, weil die Luft im Spitzenfeld so dünn geworden ist? Jedenfalls machten die für den PC vorgestellten Spiele samt und sonders auf Anhieb Laune und lagen inhaltlich wie technisch auf hohem Niveau. Mut zur Originalität aber fehlte, Unterschiede gab es eher im Detail. Mag die E3 also viel von ihrem Status als Newsbörse eingebüßt haben, die Mega-Messe bietet nach wie vor die beste Gelegenheit, um einige bisher nur aus Pressetexten bekannte Titel das erste Mal live und spielbar zu erleben. Was uns da am meisten beeindruckt hat, können Sie auf den folgenden acht Seiten lesen – in unseren nach Genres gegliederten Show-Charts. Die erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Unfehlbarkeit, schon weil wir Highlights wie „Kiss Psycho Circus", „Grand Prix 3", „Vampire", „In Cold Blood", „Monkey Island 4", „Sudden Strike" oder „Dark Reign 2" lieber an anderer Stelle in dieser Ausgabe größer abhandeln. Und in der Sportabteilung waren wir so frei, Electronic Arts alljährliche Updates nicht zu berücksichtigen: Trotzdem laufen bzw. fahren „FIFA", „NBA Live", „NHL" und „F1" gegen Jahresende natürlich wieder in aktualisierter Topform auf bzw. vor. Es fehlen außerdem nur für den US-Markt interessante Angel- und Rodeo-Simulationen sowie strittige Titel wie **Return to Wolfenstein** ❷. Der spielerisch durchaus anspruchsvolle Egoshooter von Activision war zwar dicht umlagert, darf aber wegen der vielen Hakenkreuze an Wänden und Uniformen nach Deutschland noch nicht einmal importiert werden.

Games, Girls & Geheimnisse

Last, not least ein paar Worte zur Hardware: Die Hand voll neuer Pads und Lenkräder stand klar im Schatten des Kleinkriegs zwischen 3dfx und nVidia. Der Kampf „Voodoo 5" vs. „GeForce 2" wird übrigens ab Seite 108 entschieden. Erfreulich immerhin, dass viele der kommenden Games die Power der aktuellen Grafikkartengeneration auch nutzen wollen. Mit Elixirs „Republic", Lionheads „Black & White" oder Bungies „Halo" stehen uns endlich mal wieder echte Hingucker ins Haus – und Ihnen ein paar sehenswerte Seiten bevor! (rl/st/mz/rf/pk)

Am Rande notiert

- Die Messeveranstalter hatten dieses Jahr alles mit Werbung zugekleistert, was nicht bei Drei auf den Bäumen war: Sogar die gummierten Kippenfilter in den Abflussbecken der Pissoirs waren mit Schriftzügen von Segas „heat.net" verschönt!
- Filmfreak Markus stand neben Bruce Campbell, ohne ihn zu erkennen! Der Hauptdarsteller aus „Armee der Finsternis" machte bei THQ Werbung für das witzige 3D-Actiongrusical **Evil Dead: Hail to the King** ❸.
- Erstmals lernten wir **Jerry Holkins** (links) und **Mike Krahulik** ❹, die Autoren der „Penny Arcade"-Comics auf unseren News-Seiten, persönlich kennen. Zwei nette Jungs, die auf der E3 jede Menge anregendes Material für ihre Homepage www.penny-arcade.com sammeln konnten.
- Der Rückflug war die Hölle: Ein durchgeknallter Passagier hatte zunächst lautstark Lieder gegrölt, dann Mitreisende belästigt und mit diversen Gegenständen beworfen. Den letzten Teil des Flugs verbrachte er nach fehlgeschlagenen Vermittlungsversuchen der Crew unter Bewachung und mit Handschellen gefesselt in der Sitzreihe vor der unseren!



Highlight No. 1: Das mit Spannung erwartete WW2-Söldnerspektakel **Commandos 2** aus den spanischen Pyro Studios macht weiter Fortschritte. So sind in den vorgerenderten Außenszenarien (Innenräume voll in 3D) bereits Kunstschüsse durch die geöffneten Fenster angrenzender Häuser möglich! Projektleiter Gonzo Suarez wies stolz darauf hin, dass im Iso-Gelände „alles Denkbare auch durchführbar" sei, selbst der Einsatz von Kampfhunden. Hier erwarten wir im November nicht weniger als eine neue Taktik-Referenz!

Commandos 2: Alles Denkbare ist auch durchführbar

Highlight No. 2: Bei Blizzard besannen sich die Designer auf ihre ursprünglichen Stärken und präsentierten die fein texturierte 3D-Grafik von **Warcraft 3** nun endgültig aus einer traditionellen Überkopfperspektive. Inhaltlich muss ein Großteil der geplanten Rollenspielelemente wohl strategischen Finessen weichen. Die Fans sollte das kaum stören, denn die Entwickler der für Frühjahr 2001 geplanten Keilereien zwischen Orks und Menschen (dann auch mit drei anderen Rassen) setzen beabsichtigt auf einen Wiedererkennungseffekt.

Highlight No. 3: Rick Goodman betrachtet selbst sein „Age of Empires" nur als Gesellenstück, das Meisterwerk soll **Empire Earth** werden. Im Auftrag von Sierra kombiniert der Spieldesigner hierfür noch bis zum Frühling 2001 komplexen Städtebau mit Ökonomie und Echtzeitkämpfen in zwölf Menschheitsepochen. Bereits jetzt schaufelt die auf Polygonen basierende und darum stufenlos zoombare Iso-Engine detaillierte Bauten, atemberaubende Naturkatastrophen und gewaltige Schlachtengemälde zu Land und zu Wasser wie nix auf den Monitor. „Umfang und Größe" nennt Rick denn auch als größte Unterschiede zu AoE.

Highlight No. 4: In einer knapp einstündigen Demonstration stellte Lionhead-Gründer Peter Molyneux seine ambitionierte Göttersim **Black & White** der Öffentlichkeit vor. Neben dem Wirken von Zaubersprüchen liegt der Schwerpunkt dabei in der Aufzucht von Kreaturen, welche frei die dreidimensionale Inselwelt durchstreifen. Besonders beeindruckend waren die Animationen der turmhohen Kolosse, aber auch der tiefschwarze Humor des Entwicklungsteams (und die daraus resultierenden Todesarten) begeisterte die Zuschauer.

Highlight No. 5: Auch die extrem leistungsfähige Grafikengine von Shinys **Sacrifice** sorgte für Jubel, allerdings nur im geheimen Kämmerlein hinter verschlossenen Türen. Wie der Titel vermuten lässt, dreht sich hier alles um Opfer: In der Rolle eines Schamanen muss man möglichst viele der 55 verschiedenen Gegnermonster mit ebenso vielen Zaubersprüchen erlegen, um sie seinem Gott auf einem Altar darzubringen. Die abgedrehte Actionstrategie soll bereits diesen September erste Opfer fordern.

Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
AoE 2: The Conquerors Expansion	Ensemble/Microsoft	September 2000
Neue Einheiten, Karten und Kampagnen für den Megaseller		
Civilization: Call to Power 2	Activision	3. Quartal 2000
Traditionell komplexe Fortsetzung der klassischen Aufbaustrategiereihe		
Earth 3	Topware	1. Quartal 2001
Im „Earth 2150"-Sequel bekriegen sich Menschen und Mars-Aliens		
Starship Troopers	Microprose	3. Quartal 2000
Das actiongeladene 3D-Echtzeitstrategical zum gleichnamigen SF-Film		
Startopia 11	Mucky Foot/Eidos	4. Quartal 2000
Originelles und optisch sehr ansprechendes Management einer Raumstation		








Highlight No. 6: Nach dem kampflastigeren dritten Teil soll **Siedler 4** laut Blue Bytes Projektleiter Hans-Jürgen Brändle wieder ganz im Zeichen des Aufbaus stehen. Allein die Größe der eigenen Siedlung wird hier über die Stärke der Armee entscheiden; der Computergegner (das „dunkle Volk") kann nur besiegt werden, indem man sein rußgeschwärztes Terrain begrünt. Dazu glänzt zum Verkaufsstart ab Weihnachten die zoombare Grafik mit deutlich detaillierteren Rendermodellen und neuen Animationen.

Anno 1503: 3D-Aufbau mit Finesse

Highlight No. 7: Zu **Anno 1503** hatte Sunflowers leider nur neue Screenshots, Zwischensequenzen und Gebäude im Gepäck – dabei soll der bewährte Mix aus Besiedelung und Kämpfen im Frühling 2001 auf brandneuem 3D-Gelände stattfinden, das dank seiner Höhenunterschiede taktische Finessen erlaubt. Fest eingeplant sind zudem neue Ressourcen und Produktionswege, verbesserte Gegner-KI und ein abwechslungsreiches Klimamodell.

Highlight No. 8: Wo die Siedler sind, da dürfen **Die Völker 2** nicht fehlen. Ihre kommenden Konflikte werden die drei Fantasy-Nationen von Jowood in vielfältigeren Landschaften austragen, wie die Verbesserungen überhaupt eher im Detail zu suchen sind. Mehr Animationen verstärken noch dieses Jahr den Wuselfaktor, diplomatische Winkelzüge ebnen friedliche Wege zum Sieg, Tag-Nachtwechsel erfreuen das Auge.

Highlight No. 9: Echtzeit oder Runden? Blue Bytes **Battle Isle: The Andosia Conflict** bietet beides: Während der Angreifer seine Vorgehensweise überlegt, darf sein Gegenüber Ressourcen abbauen, Einheiten herstellen und Forschung betreiben – je länger der Taktiker für seinen Zug braucht, desto mehr Zeit bleibt auch dem Baumeister. Schon in den kommenden Wochen werden sich Internetstrategen anhand einer Online-Beta ein Bild vom innovativen Spielkonzept und der ansprechenden 3D-Optik machen dürfen, die Vollversion soll dann ab Oktober zu haben sein.

Highlight No. 10: Das von Elixir-Vorstand Demis Hassabis (einst Co-Designer von „Theme Park" für Bullfrog) persönlich am Eidos-Stand dargebotene **Republic** erlaubt es dem Spieler, sich die Karriereleiter einer russischen Metropole emporzuarbeiten. Der Clou dabei sind Polygonzooms von der Weltkugel bis zum Blumentopf auf dem Fensterbrett. Entsprechend leistungsfähig zeigte sich die Grafikengine bei der Präsentation; der Screenshot aus dem Spiel zeigt kaum ansatzweise die gebotene Detailvielfalt. Zum Jahreswechsel soll die Grafikrevolution im Strategiegenre über die Bühne gehen: Staatsoberhäupter haben als noch Zeit zum Üben.

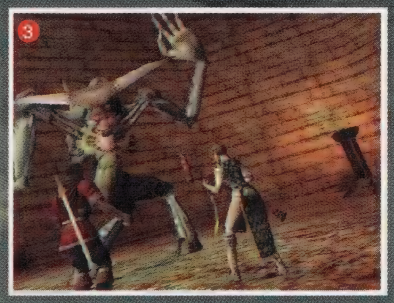
Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
Cultures	Funatics/THQ	3. Quartal 2000
Hübscher und optionsreicher Siedler-Konkurrent im Wikinger-Look		
Desperados 12	Spellbound/Infogrames	November 2000
Schick und spannend; quasi „Commandos" im Wilden Westen		
Master of Orion 3	Microprose/Hasbro	1. Quartal 2001
Überarbeitete und modernisierte Neuauflage des Weltraum-Klassikers		
Sigma	Microsoft/Relic	2. Quartal 2001
Todschicke Echtzeitkämpfe zwischen Mutationen aus der Tierwelt, geniales Konzept		
War Commander	Independent Arts/CDV	4. Quartal 2001
Viel versprechende WW2-Taktik, aber noch in sehr frühem Stadium		
Zeus	Impressions/Sierra	1. Quartal 2001
Inoffizieller „Pharao"-Nachfolger im antiken Griechenland mit verbesserter Grafikengine		

ABENTEUER









Highlight No. 1: Diabolisch genial und höllisch packend, Blizzards Actionrolli **Diablo 2** war einer der ganz großen Publikumsmagneten auf der E3! Seit dem umfassenden Bericht in der letzten Ausgabe hat sich einiges getan, unter anderem war erstmals die noch schickere Hires-Auflösung in 800 x 600 Pixeln zu sehen und der Singleplayermodus spielbar. Nur noch vier Wochen bis zum Test!

Diablo 2: umlagert, bedrängt, begehrt

Highlight No. 2: Bis November müssen Rollenspieler noch durchhalten, dann liefern Bioware/Virgin **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn** aus. Bei unserer Wanderung durch die ersten spielbaren Locations fiel vor allem die ausgewogene Balance zwischen praktischer Steuerung, detailreicher Iso-Optik und spannender Story angenehm auf – zumal Gegner, NPCs, Zaubersprüche und Items raffinierter denn je sind.

Highlight No. 3: Bei Volition („Descent 3") will man im Januar 2001 nicht weniger als „das Rollenspiel revolutionieren", so jedenfalls einer der Entwickler bei der Präsentation. Der Revoluzzer heißt **Summoner** und war in L.A. nur in einer Version für die Playstation 2 zu sehen – auf dem PC soll die 3D-Grafik aufgrund höher aufgelöster Texturen sogar noch besser gefallen. Steuerungstechnisch gingen die ersten Probekämpfe des Helden Joseph gut von der Hand, das Vertrimmen der rund 30 unterschiedlichen Monster in Echtzeit war ein Heidenspaß. Damit dabei der Kopf nicht auf der Strecke bleibt, verfügt das Spiel auch über ein komplexes Magiesystem, das auf dem Abmischen von acht Elementen basiert.

Highlight No. 4: Auf **Alone in the Dark 4: The New Nightmare** hatten wir uns nach der Vorstellung in Ausgabe 6/00 besonders gefreut, doch auch Infogrames hatte nur eine Playstation-Version des Schockers von Darkworks vorführbereit – die PC-Version wollte man uns erst pünktlich zum Preview für die kommende Ausgabe zeigen. Auf der Konsole machte das für November angekündigte Horror-Spektakel für Held oder Heldin jedenfalls einen hervorragenden Eindruck: Schockeffekte, Top-Optik und ausgefeiltes Handling, alles in allem beeindruckend!

Highlight No. 5: Für Ende des Jahres plant SSI die Wiederbelebung einer Legende – **Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor** setzt den Rolli-Klassiker in voll manipulierbarer Isografik fort. Basierend auf der dritten Edition des AD&D-Regelwerks erwarten uns benutzerfreundliche Bedienung und übersichtliche Rundenkämpfe.

Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
Arcanum *Tolle Optik, packende Story: ein heißer Konkurrent für „Baldur's Gate 2"*	Sierra	4. Quartal 2000
Gold & Glory: The Road to El Dorado *Adventure mit knuffiger Cartoon-Grafik à la „Monkey Island"*	Ubi Soft	November 2000
Gothic *Langsam wirds: ein tolles Actionrollenspiel made in Germany*	Piranha Bytes/Egmont Interactive	August 2000
Myst 3: Exile 6 *Das bewährte Gameplay in neuer 3D-Grafik*	Cyan/Mattel Interactive	1. Quartal 2001
Odysee *Cryo-typisches Renderabenteuer mit Rundumblick, Actioneinlagen usw.*	Cryo	3. Quartal 2000
Technomage *Nettes Actionabenteuer, das allerdings noch immer keine Analog-Joypads unterstützt*	Sunflowers/Infogrames	September 2000
Wizards & Warriors *Hardcore-Rollenspiel im Stil von „Might and Magic", aber hübscher*	Activision	September 2000

DER TOD FLIEGT MIT. UND ER LIEBT DICH!

GUNSHIP!

GameStar Gunship! 90%

GOLD PLAYER PCPLAYER 87%

Goldenes Cockpit www.flightsimulator.de 92%



Gunship! Die wohl beste Kampfhubschrauber-Simulation der Welt.

Atemberaubend realistische Landschaften und dazu die volle Ladung Action: Fliege die effektivsten Waffen der modernen Bodenkriegsfuehrung: Apache (US), Tiger (D), WAH-64D (GB) oder Havoc (RUS).

Aber schnall Dich gut an! Es wird ziemlich heiss da draussen.

HASBRO Interactive

MICROPROSE

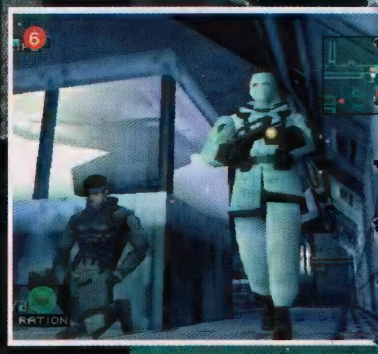
KING OF SIMS!

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb und Marketing durch Hasbro Interactive GmbH.









Highlight No. 1: Das verblüffte Publikum war sich einig – mit dem epischen **Halo** bearbeitet Bungie einen Meilenstein in Sachen PC-Action! Wir fühlten uns spontan an „Outcast" erinnert, nur ist alles viel größer, spannender, spielbarer. Als schwer bewaffneter SF-Kämpfer wird man Anfang 2001 auf einer geheimnisvollen Ringwelt die letzte Schlacht der Menschheit gegen die überlegene Alienrasse der Covenant schlagen. Gelände und Animation sehen in den meisten Rendermovies beeindruckend aus, das Handling könnte nicht intuitiver sein. Klasse auch die Multiplayer-Gefechte zwischen Jeeps, Alienfightern, Booten, Truppentransportern und einem halben Dutzend anderer Vehikel!

Halo: spektakulär, verblüffend, mitreißend

Highlight No. 2: Ravens **Star Trek Voyager: Elite Force** kombiniert spektakuläre Optik aus der Q3-Engine mit dem genialsten Gameplay seit „Half-Life" – „es ist, als ob man bei einer Voyager-Doppelfolge mitspielen dürfte", meinte Raven-Boss Brian Raffel nicht zu Unrecht. Als Außenteamleiter Alex Munro durften wir schon mal mit Seven of Nine flirten und an der Seite von Commander Chakotay neue Waffen (wie die unbegrenzt modulierbare IMOD) an den Borg austesten. Nur vor der Spezies 8472 mussten wir vorerst kapitulieren, aber ab Juli kriegen wir die auch noch klein!

Highlight No. 3: „Team Fortress Classic" und „Counterstrike" erhalten bald Gesellschaft, denn noch diesen Sommer versammelt Valve in der genialen Compilation **Half-Life Mods** die bekannten Add-ons und würzt das Paket mit brandneuen HL-Ergänzungen wie „Gunman" oder „Wanted". Das Ergebnis sind komplett eigenständige Egoshooter mit Futuro- oder Wildwest-Thematik.

Highlight No. 4: Kaum zu fassen, wie gut sich Westwoods erster Egoshooter vom Fleck weg spielt! Mit dem populären C&C-Szenario im Rücken setzt **Renegade** diesen Herbst auf bekannte Waffen, feines Handling, schicke Optik und einen wieder mal recht knackigen Konflikt zwischen GDI und NOD. Projektleiter Michael Ward fasste das so zusammen: „Renegade soll nicht überkompliziert werden. Action, Spaß und dicke Waffen, das ist alles, was wir wollen!"

Highlight No. 5: Die „spielbare Matrix" wurde der Third-Person-Shooter **Max Payne** auf der Messe genannt – weil Projektile auch hier im Zeitlupentempo über den Monitor kreiseln. Das sieht natürlich stark aus, wie auch die Story um den titelgebenden New Yorker Cop recht cool ist. Auf realistisch handelnde Angreifer und das vielfältige Waffenarsenal werden wir laut Entwickler Remedy Entertainment gegen Jahresende Zugriff haben.

Highlight No. 6: Microsofts PC-Umsetzung des mega-erfolgreichen Playstation-Actionthrillers **Metal Gear Solid** von Konami glänzt mit Hires-Optik und exklusiven

Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
Dragon's Lair 3D 11	Blue Byte	1. Quartal 2001
Knallbunte 3D-Variante von Don Bluths Laserdisk-Games aus dem Jahr 1983		
Giants	Virgin	4. Quartal 2000
Das atemberaubend hübsche Actionabenteuer verspätet sich weiter		
Hitman	Eidos	4. Quartal 2000
Strategie und Shootouts um einen Auftragskiller		
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	Lucas Arts/THQ	4. Quartal 2000
Actionabenteuer, das beim ersten Probespiel etwas enttäuschte		
X-Com Alliance	Microprose	4. Quartal 2000
Schicker Egoshootout mit Taktik-Touch im „X-Com"-Universum		



PC-Modi – darunter eine Egokamera anstelle der konsolenüblichen Draufsichtperspektive. Intelligentes Gameplay, packende Handlung und durchdachtes Design, all das zeichnet außerdem die Abenteuer des Antiterrorkämpfers „Solid Snake" aus. 30 Waffen, etwas Taktik und einige Dialoge stehen uns ab September darüber hinaus bevor.

James Bond: Q wie Quake

Highlight No. 7: Im eigens aufgestellten Wohnwagen zeigte Take 2 sein schnörkelloses Actionabenteuer zum gleichnamigen Zeichentrickfilm **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Mit Schwertern, Schilden und anderen Nahkampfwaffen mischt hier sexy Julie Strain eine Alienwelt auf. Das bizarr-farbenfrohe Gelände haben die Entwickler von Ritual aus einer optimierten Q3-Engine gekitzelt, doch noch reizvoller ist die in jedem Level knapper bekleidete Heldin. Ein heißes Spiel für den heißen August.

Highlight No. 8: Ab Herbst durchkreuzen die deutschen Entwickler von Massive mit ihrer futuristischen U-Bootsim **Aqua** die PC-Ozeane. Beim inoffiziellen Sequel zu Blue Bytes „Schleichfahrt" (vom selben Team) schlägt sich die unter Wasser hausende Menschheit mit den „Old Ones" herum, üblen Tentakelwesen von teils atemberaubendem Format. Handel und Kämpfe bestimmen das Gameplay, berauschende Licht- und Partikeleffekte, realistische Unterwasserwelten sowie ihre hervorragend animierten Bewohner den Look. Weil für Alexander Jorias von Massive nichts wichtiger ist als „ein problemloses Handling", folgt die Steuerung dem Standard vergleichbarer Actionsims.

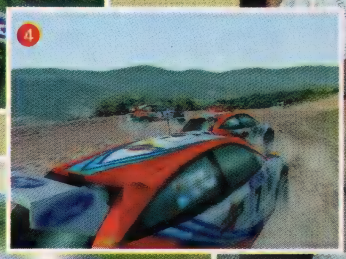
Highlight No. 9: Die Handlung des jüngsten Bond-Streifens **Die Welt ist nicht genug** strickt Electronic Arts bis zum Jahreswechsel in einen anspruchsvollen Egoshooter um, der sich an intelligenten Genrebeiträgen wie „Der Meisterdieb" orientiert. Das Gelände verdankt seinen Schick auch hier der Q3-Engine, dazu kommen passenderweise originelle Waffen und Gimmicks aus dem Q-Labor. Auch an den Puzzles fand das Messepublikum Gefallen, bloß die Steuerung würden wir als (noch) zu kompliziert einstufen.

Highlight No. 10: Zu Beginn kommenden Jahres beamt Activision eine sechs Mann starke Eingreiftruppe auf bedrohte Welten. Das **Star Trek: Away Team** kämpft sich dann aus der Vogelperspektive über Iso-Planeten, wobei der Erfolg jeder Mission von der richtigen Wahl unter 24 Mitgliedern abhängt. Zwar befand sich die Messeversion noch in einem sehr frühen Stadium, doch das Potenzial war nicht zu übersehen: dreidimensionaler als „Commandos", strategischer als „Rainbow Six"!

Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
Clive Barker's Undying *Düsterer Egoshooter mit viel Magie und fetten Waffen*	Electronic Arts	4. Quartal 2000
Delta Force: Land Warrior *Aufregende Terroristenhatz mit neuer Voxel-Engine*	Novalogic/EA	4. Quartal 2000
Evil Twin *Spaßiger Mix aus Cartoonabenteuer sowie Jump and Run*	Ubi Soft	4. Quartal 2000
Gift *Knuffiger und schicker 3D-Plattformer mit etwas hakliger Steuerung*	Cryo	4. Quartal 2000
Oddworld: Munch's Oddyssee 12 *Skurriles Jump and Run in 3D für den besonderen Geschmack*	Infogrames	3. Quartal 2000
Red Faction *Schneller Egoshooter mit einigen neuen Ideen*	Volition/THQ	4. Quartal 2000
Shadowman 2 *Fortsetzung des düster-gruseligen Actionadventures*	Acclaim	1. Quartal 2001






Highlight No. 1: In eigens aufgebautem Kino präsentierten Microsoft und „Wing Commander" Chris Roberts die monumentale Space Opera **Freelancer**; schon wegen der beeindruckenden Kamerafahrten standen die Münder da reihenweise offen! Inhaltlich dürfen wir uns auf spannende Raumschlachten, einen ausgereiften Handelsteil sowie Multiplayer-Spaß satt freuen: Ab Januar kommenden Jahres wird die sagenhafte Grafik bis zu 1000 Piloten gleichzeitig offen stehen.

Freelancer: Meisterwerk eines Meisters

Highlight No. 2: Seit unserem Gamestock-Bericht in der Mai-Ausgabe waren die Entwickler um Projektleiter Dave McCroy fleißig; zwei der 15 geplanten Kampagnen der Kampfrobotersimulation **Mechwarrior 4** konnten wir schon mal anspielen. Die 21 Mechs (sechs davon neu) machen mächtig was her, in jedem Pixel meint man die Detailverliebtheit der Designer zu erkennen. Schön auch, wie die spannenden Missionen in die Handlung eingebunden sind. Davon werden alle etwas haben, denn das Handling kommt einerseits Einsteigern entgegen, lässt aber andererseits Profis genügend Freiraum zum Experimentieren.

Highlight No. 3: Apropos, das komplizierte Handling des **I-War-2**-Vorgängers hat ja selbst hartgesottene Weltraum-Piloten verschreckt. Vor dem 1. Quartal des kommenden Jahres muss sich niemand mehr fürchten, denn die Steuerung wird wesentlich vereinfacht, so dass sich „alle Funktionen auf jedem handelsüblichen Stick unterbringen lassen", wie Projektleiter Glyn Williams versicherte. Dazu gibt es ein umfassendes Tutorial, einen ausgeprägten Handelspart und natürlich wieder viel Story für Spieler, die sich vom Piraten zum Freiheitskämpfer wandeln wollen.

Highlight No. 4: Kommenden September bringt Codemasters **Colin McRae Rally 2.0** an den Start. Bestnoten wird die Rennsim für ihre starke Grafik inklusive Tag-Nachtwechsel, sehr realistische Fahrphysik und das über alle Zweifel erhabene Handling ergattern. Ergänzend zu den Zeitfahrten gegen die Stoppuhr gibts diesmal übrigens auch Arcaderacing für fünf CPU-Piloten!

Highlight No. 5: Die hübscheste Flugsim der Messe gab es bei Microprose zu sehen. Doch mit **B-17 2** kommen ab Oktober 2000 nicht nur WW2-Piloten auf ihre Kosten, auch Strategen können die Bomberstaffeln taktisch gen Deutschland dirigieren, um ihre tödliche Fracht über „rein militärischen Zielen" abzuwerfen, wie der Hersteller versichert. Aktionisten besetzen unterdessen die Geschützkanzeln und holen feindliche Jäger vom Himmel. Dabei ist vor allem die realistische Bodenstruktur mit ungezählten Details eine Augenweide: Selbst die einzelnen Molen in U-Boothäfen sind zu sehen.

Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
Destroyer Command *Sehr komplexe Simulation von WW2-Zerstörern für Hardcore-Kapitäne*	Mattel Interactive	November 2000
Road Wars *Sehr hübscher Action-Racer à la „N.I.C.E. 2"*	Swing	Juli 2000
Sidney 2000 6 *Zwölf offizielle PC-Disziplinen zur Olympiade in etwas steriler Renderoptik*	Eidos	Sommer 2000
Werner Asphaltbrenner *Mit Brösels kultigem Comic-Biker über Landstraßen kesseln*	Phenomedia	Oktober 2000
Williams F1 Team Racer *Trotz Karrieremodus eher lausig aussehende Rennsimulation*	Mattel Interactive	November 2000
World Sports Car *Superschickes und hochrealistisches GT-Racing*	Empire Interactive	1. Quartal 2001

Statt Tränen wieder kluge Pässe, Flanken, Tore!

Rette unsere Nationalelf!



PC CD ROM

INFOGRAMES

www.uefa-manager2000.com

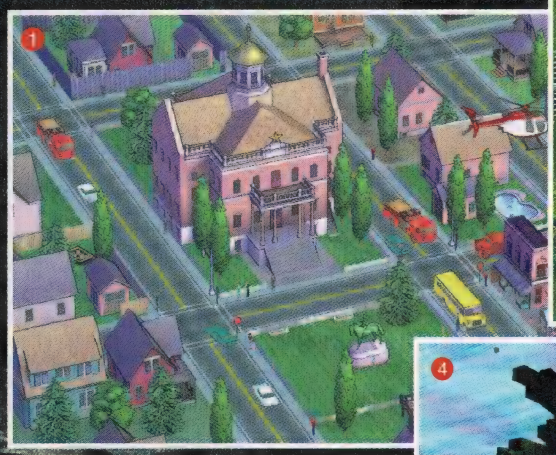
Produktinfo 012

UEFA
MANAGER
2000

© Infogrames United Kingdom Limited 2000 – All rights reserved. Developed by Rebbaff Systems Limited. Any individual names and images, as well as club names, logos, stadium names and playing strips are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsability for any third parties unauthorized copying of such names and properties. All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.

Führe Dein Team zur europäischen Spitze!

GENREMIX










Highlight No. 1: Neben „Livin' Large", einem Add-on für „Die Sims", zeigte Maxis auch gleich eine erste spielbare Version von **Simsville** – laut Co-Produzentin Virginia Ellen McArthur „wie Sim City, nur näher dran, also eher wie bei den Sims". Es geht um die Erhaltung einer Dorfgemeinschaft, von der Familienplanung über den Aufbau einzelner Gebäude bis hin zum Erstellen kompletter Infrastrukturen. Das virtuelle Kleinstadtleben spielt in vier Jahreszeiten und 3D-Optik. Die Landflucht per PC kann im Frühjahr 2001 beginnen.

Simsville: die Sims mal anders

Highlight No. 2: Am heftig umlagerten Eidos-Stand durfte man den mittlerweile auf Herbst verschobenen Genrecocktail **Deus Ex** von Ion Storm vorkosten. O-Ton Projektleiter Warren Spector: „Lieber spät und perfekt als jetzt und fehlerhaft!" Gute Einstellung, zumal das Actionrolli aus der Egoperspektive viel zu bieten hat. Eine internationale Verschwörung etwa, Rätsel um Fundstücke sowie verschiedenste Waffen für verschiedenste Polygon-Feinde.

Highlight No. 3: Seltsam, skurril und sauspaßig, so lassen sich Infogrames **Die Frontschweine** charakterisieren. Man könnte auch von einem „Worms" mit Schweinen sprechen, denn die Grundidee liefert der populäre Team-17-Klassiker; bloß findet das rundenweise geführte Cartoon-Duell zwischen zwei Sau-Parteien hier im kunterbunten 3D-Gelände statt. 25 Levels (mehr per integriertem Generator), witzige Cartoon-Optik und Dutzende witziger Waffen – ein Spaß nicht nur, aber gerade auch via Netzwerk oder Internet!

Highlight No. 4: Alice im Wunderland auf Speed, so etwa hat man sich **American McGee's Alice** vorzustellen. Technisch mal wieder auf der Q3-Engine basierend, gehen EA, Rogue und der ehemalige id-Leveldesigner McGee hier inhaltlich sehr ungewöhnliche Wege: ein eigenwilliger Mix aus Knobelei, Shooter sowie Jump and Run mit sehr eigentümlichen Waffen und rund 30 erstaunlich grotesken Wesen. „Auf einen Multiplayer-Modus verzichte ich gerne, wenn dafür das Solo-Gameplay richtig rockt", meinte außerdem Projektleiter Jim Molinets.

Highlight No. 5: Ein Schäferstündchen besonderer Art konnte man am Stand von Empire erleben. In **Sheep** übernimmt der Spieler aus der Vogelperspektive den Job eines Digi-Schäfers, der seine Herde unbeschadet durch 21 Levels bugsieren soll. Die fixe Actionknobelei lebt von herziger Optik, netten Rendermovies und genialen Fallen. Auf der E3 sind uns die blökenden Wollknäuel jedenfalls richtig ans Herz gewachsen – nie wieder würden wir sie absichtlich in den Mähdrescher oder unter eine Dampfwalze jagen, nur um unseren Spaß zu haben ;-)

Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
Chicken Run	Eidos	4. Quartal 2000
Netter Genremix zum gleichnamigen Animationsfilm		
Dragon Riders 6	Ubi Soft	3. Quartal 2000
Ansprechende Mischung aus Action und Rolli zur Fantasy-Buchreihe um „Pern"		
Frogger 2	Hasbro	September 2000
Der Polygon-Frosch als Teil einer Klassikserie mit „Galaga", „Breakout" usw.		
International Air Racing	Mattel Interactive	Oktober 2000
Der luftige 3D-Rennzirkus bot rasante Flugeinlagen und machte ziemlich Laune		
Monopoly Tycoon	Hasbro	3. Quartal 2000
Spartanische Digi-Variante des Brettspielklassikers, ergänzt um etwas Aufbautaktik		
Star Wars: Super Bombad Racing	Lucas Learning	1. Quartal 2001
Wenig beeindruckendes Pod-Rennen für ganz junge Jedis		











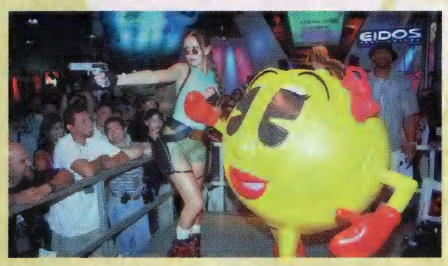




Highlight No. 1: Hinter verschlossenen Türen zeigte Origin erstmals bewegte Bilder des inzwischen umgetauften Sequels zu „Ultima Online". Hinter dem neuen Titel **Origin** (wie originell…) verbirgt sich unter anderem eine eigens entwickelte 3D-Engine, da „wir den noch immer recht fehlerhaften Code von Ultima 9 nicht übernehmen wollten", wie uns David Swofford hinter vorgehaltener Hand zuraunte. Grafik und Handling sehen jedenfalls gut aus, wenn zwei neue spielbare Rassen zwei neue Erdteile erkunden und dabei Echtzeitkämpfe sowie Quests ohne Ende bestehen. Toll auch das Tempo der Internetanbindung: Als pünktlich zur Präsentation die Standleitung ausfiel, wurde mal eben ein Analogzugang improvisiert – ohne dass Abstriche gemacht werden mussten!

Origin: die neue, alte Rollenspiel-Referenz

Highlight No. 2: Nahezu komplett und fertig für die Regale konnten wir bei Activision das erste Add-on zu id-Softwares mittlerweile indiziertem Arena-Shootout **Quake 3: Team Arena** antesten. Neben frischen Levels und Skins hält **Quake 3: Team Arena** neue Waffen und Power-ups sowie teils recht blutrünstige Multiplayer-Modi bereit – etwa, wenn in „Harvester" die Schädel erlegter Gegner eingesammelt werden müssen.



Highlight No. 3: Black Isle („Baldur's Gate") ließ nur ausgewählte Besucher einen Blick auf das Online-Rollenspiel **Neverwinter Nights** werfen. Das Regelwerk der feschen Polygonwelt fußt hier auf der dritten AD&D-Edition, die Teilnehmerzahl bleibt im Gegensatz zu etablierten Konkurrenztiteln aber auf wenige Mitspieler begrenzt. Die dürfen sich dafür ab Anfang 2001 aber auch ihre eigene Umgebung zusammenstellen und durch ein vom Spielleiter gesteuertes Abenteuer bewegen.

Highlight No. 4: Eine der renommiertesten Fantasy-Serien geht ab Herbst 2000 online! In **Legend of Might and Magic** von New World Computing und 3DO werden Sechserparties via Internet und LAN auf rund 60 Gegnertypen treffen – mit Schwerthieben und toll animierten Zaubersprüchen. Dazu gesellen sich automatisch generierte Quests. Für Staunen unter den anwesenden Journalisten sorgte insbesondere die Abkehr von den serientypischen Bitmap-Figuren hin zu sehenswert animierten Polygoncharakteren in einer 3D-Welt voller fantastischer Lichteffekte.

Highlight No. 5: Am Sierra-Stand gab es **Tribes 2** und damit einen flotten Mix aus 3D-Egoshooter und ausgetüftelter Teamstrategie für bis zu 50 Multiplayer zu bewundern. Wer sich hier als Scharfschütze oder gepanzerter Marine im futuristischen Umfeld versucht, hat nicht nur mit der schießwütigen Konkurrenz zu kämpfen, sondern auch mit Schnee, Nebel, Regen und gefährlichen Untergründen wie Lava oder Treibsand. Noch im Herbst dieses Jahres soll man sich im Internet (und dort nicht mehr nur am CMGA-Server!) oder Netzwerk zu militanten Volksstämmen zusammenschließen und weitläufige Außenwelten und verwinkelte Gebäude erobern können.

Außerdem angespielt

Titel	Hersteller	Termin
Sovereign 6	Verant/Sony	1. Quartal 2001
Extrem große, aber in der frühen Version auch extrem unübersichtliche Online-Strategie der Everquest-Macher		
Star Trek: Conquest Online	Activision	Juli 2000
Picard und Co. als Trading Cards für Onliner – schnarchig!		

Die "Hardware des Jahres" als Abo-Prämie des Jahres

Genießen Sie die in PC Joker vorgestellten 3D-Highlights zukünftig wirklich dreidimensional – gratis für jeden neuen Abonnenten!

Funktioniert mit den gängigsten 3D-Karten* und jedem über Direct3D beschleunigten Programm!



*unterstützt alle Modelle mit nVidia-Chipsatz wie TNT, TNT2, GeForce, GeForce 2 usw.

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

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

Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Verlangen Sie die Aboverwaltung!

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

ACHTUNG!

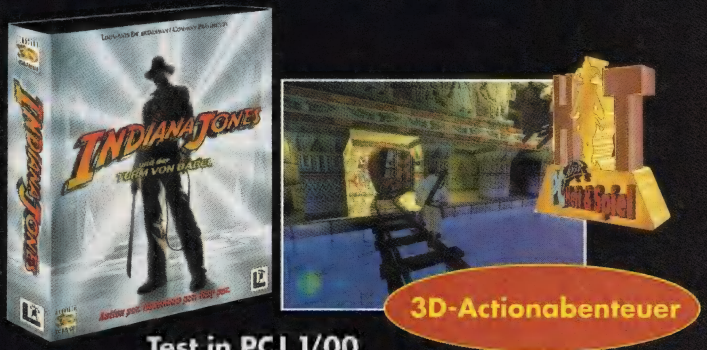
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

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

IHRE ABO-VORTEILE

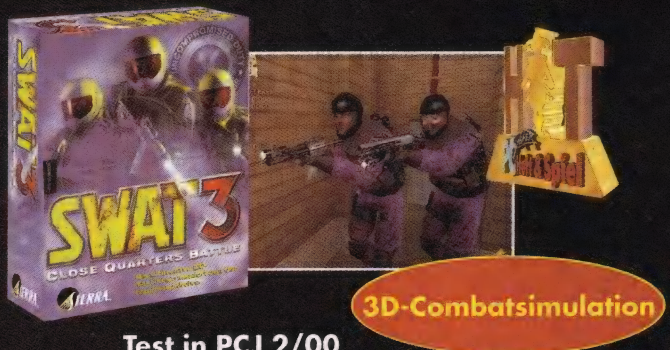
- Elsas 3D Revelator (empf. VK: DM 129,–) oder eine der unten abgebildeten Top-Prämien als Dankeschön für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten 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-Actionabenteuer

Test in PCJ 1/00



3D-Combatsimulation

Test in PCJ 2/00



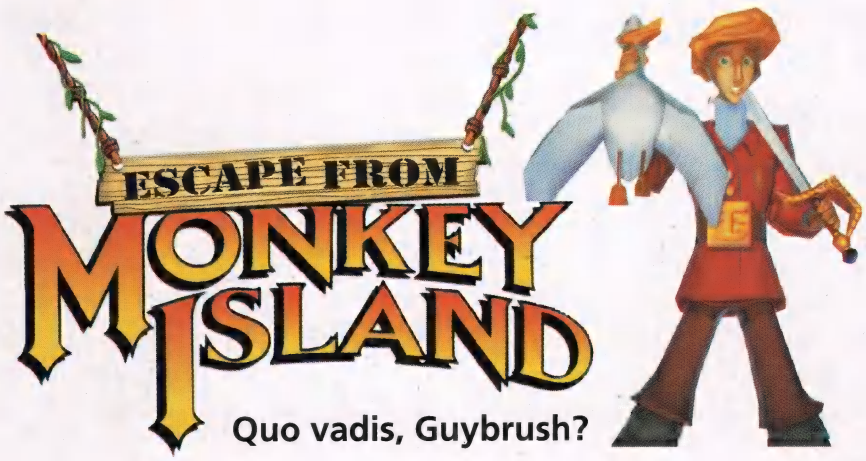
Verkehrssimulation

Test in PCJ 4/00



Spielesammlung

Test in PCJ 5/00



Quo vadis, Guybrush?

Auf der E3 ließ Lucas Arts den Affen aus dem Sack: Auch Guybrush Threepwood kommt uns demnächst in 3D! Notwendige Modernisierung oder Vergewaltigung des Adventure-Kults?



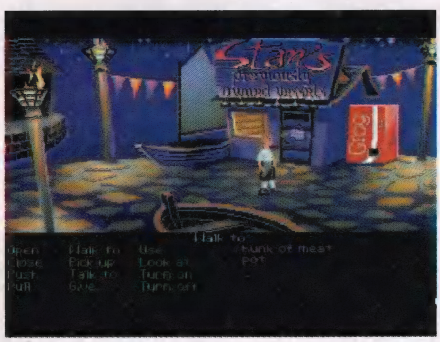
Die neue Affeninsel ist komplett gerendert und beherbergt in Echtzeit berechnete Polygoncharaktere

Die 3 Affen

Mit „The Secret of Monkey Island" festigte Spieldesigner Ron Gilbert anno 1990 den Ruf von Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games) als weltbeste Adventure-Schmiede; nach der zwei Jahre später erschienenen Fortsetzung „Le Chuck's Revenge" verließ er das Unternehmen, um Titel wie „Total Annihilation" in seiner eigenen Company Cavedog zu produzieren. Fünf lange Jahre mussten die Fans dann auf die Rückkehr zur Affeninsel warten, zum Jahreswechsel 1997/98 war es so weit: „The Curse of Monkey Island" begeisterte wieder Piraten und Landratten mit Comic-Grafik, abgedrehten Rätseln und schrägem Wortwitz. Das ohne Mitwirkung von Ron Gilbert entstandene Programm war aber nicht mehr ganz so erfolgreich am Markt – Grund genug, die jetzt in Los Angeles schon für diesen Herbst angekündigte Weiterführung der Reihe konzeptionell total umzukrempeln?

Die 3 Dimensionen

Dass 3D-Grafik für sich genommen noch kein Erfolgsgarant ist, musste Lucas Arts doch schon zu Beginn letzten Jahres mit „Grim Fandango" feststellen: Der makabere Totentanz war innovativ, schön, witzig und… ein Flop. Warum ließen die Spieler dieses Grafikabenteuer trotz grandioser Wertungen der Fachpresse links liegen? In erster Linie wohl wegen der ungewohnten Steuerung via Tastatur oder Gamepad – ein echtes Adventure ist eben *kein* Actionabenteuer! Dennoch hält man auf der Skywalker Ranch am Konzept fest, Monkey Island 4 wird auf Basis der verbesserten Fandango-Engine entwickelt. „Wir halten die Steuerung für bewährt und präzise. Grim Fandango hatte hauptsächlich ein Problem mit der Ka-







Die originale Affen-Trilogie von links nach rechts: The Secret of Monkey Island (1990), Le Chuck's Revenge (1992) und The Curse of Monkey Island (1998)

meraführung, doch daraus haben wir gelernt", erklärt Produzent Tom Byron. Um auch inhaltlich nichts anbrennen zu lassen, steht diesmal das Team des ebenfalls kultigen Adventures „Sam and Max hit the Road" hinter dem Gamedesign. Mehr als 70 alte und neue Charaktere werden eingebaut, dazu humorvolle Multiple-Choice-Schwätzchen sowie verschiedenste Actioneinlagen wie Schwertkämpfe oder Armdrück-Wettbewerbe. Nicht zuletzt die skurrile Story soll dann wieder jedermann mit dem Serientäter Guybrush Threepwood versöhnen: Frisch aus den Flitterwochen müssen er und Elaine feststellen, dass seine Angetraute mittlerweile für tot erklärt wurde und Fiesling Charles L. Charles ihren Platz als Gouverneur von Melee Island eingenommen hat. Da kocht das Piratenblut quasi ganz von selbst...

Uzi statt Enterhaken?

Vorschnelle Verurteilungen scheinen daher selbst für den konservativsten Insulaner nicht angebracht: Trotz in Echtzeit berechneter 3D-Grafik bleibt der typische Cartoon-Charakter des Spiels erhalten, die Darsteller sehen sich nach wie vor ähnlich. Ob die ständig wechselnden Kameraperspektiven dem Erfolg auch diesmal wieder im Wege stehen, ist vorab freilich schwer zu beurteilen. Auf jeden Fall sollen die Rätsel nicht mehr ganz so abgefahren und damit massentauglicher sein. Dennoch kündigt Tom Byron rund 50 Stunden Spieldauer an – zumindest für Otto Normalpirat.

Dass die neu gestaltete Affeninsel hohe Wellen schlägt, ist dennoch unvermeidbar. So konnten sich in einer eilends auf unserer Homepage gestarteten Umfrage nur wenige mit dem Gedanken an einen 3D-Guybrush anfreunden. Exemplarisch der Kommentar von Leser Joachim Tüscher: „Schon das geniale Grim Fandango wurde durch die unmögliche Steuerung total versaut. Meine Befürchtung ist, dass genau dasselbe mit Monkey Island 4 passiert!" Gerade der harte Kern des Fandoms wähnt durch die totale Abkehr von 2D-Look und Maussteuerung eine Verwässerung des Adventuregenres hin in Richtung Lara Croft: Ballern und hüpfen auf Monkey Island? Uzi statt Enterhaken? Keine Sorge, Tom Byron weiß, was er „einer der stärksten und erfolgreichsten Reihen von Lucas Arts" schuldig ist und sieht die 3D-Grafik nur als „Mittel zum Zweck".

Wenn es abschließend eines weiteren Hinweises darauf bedarf, dass der alte Abenteuergeist im neuen Monkey Island weiterlebt, dann findet er sich im Pressetext zum Spiel, laut dem es Skorbut vermeiden hilft und eine höhere Affendichte denn je aufweist. Stimmt dann noch der Spielwitz, kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Wir jedenfalls fühlen uns auch in 3D reif für die Insel... (pk)



Antiheld Guybrush bekommt von seiner frisch angetrauten Elaine mal wieder eine hinter die Ohren – manche Dinge ändern sich eben nie

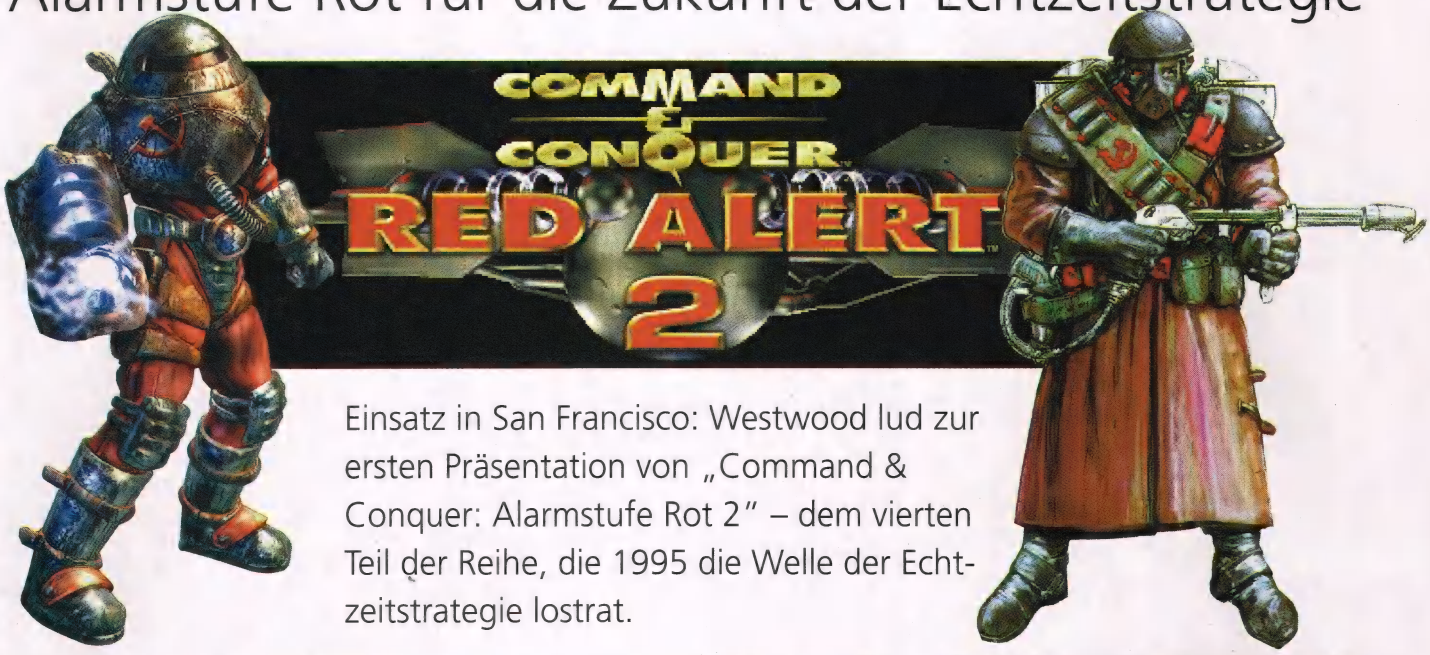


Auf über 70 Personen wird man im Spiel treffen, darunter viele alte Bekannte

Escape from Monkey Island

HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	Adventure
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.monkeyisland.com

Alarmstufe Rot für die Zukunft der Echtzeitstrategie



Einsatz in San Francisco: Westwood lud zur ersten Präsentation von „Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2" – dem vierten Teil der Reihe, die 1995 die Welle der Echtzeitstrategie lostrat.



Um Romanow zu besiegen, wird auch in Sibirien gekämpft: hier die Schlacht um eine strategisch wichtige Brücke zur Sowjet-Basis



Produzent Mark Skaggs erläutert Redakteur Michael Trier in allen Einzelheiten die neuen Features des vierten Command & Conquer

Eine neue Ära?

Roter Alarm auch in der Redaktion, schließlich ist die Erstpräsentation eines Westwoodspiels immer etwas Besonderes. Das hat sich auch nicht geändert, seit sich so mancher Fan ein wenig enttäuscht über „C&C 3: Tiberian Sun" geäußert hat – immer noch kommt die erfolgreichste Strategiereihe aus dem amerikanischen Westwald!
Gerade weil der letzte Serientäter angekündigte Features wie Tag- und Nachtzyklen vermissen ließ, Mängel im Multiplayer-Modus aufwies und grafisch die Versprechen der vorab veröffentlichten Screenshots nicht einhalten konnte, waren wir umso gespannter: Würde Westwood noch einmal auf das alte 2D-Konzept setzen oder sollen die beiden „magischen C" der nächsten Generation eine neue Ära einleiten? Im Vorfeld machte man in San Francisco auf geheimnisvoll…

Schockierende Ereignisse

„Erwecke Eifersucht, erlebe schockierende Ereignisse", ist auf der Einladung gedruckt. Die Westwälder könnten auch im Orakelgeschäft anfangen, obwohl sie ihre Botschaft so wohl nicht gemeint hatten: Als sich das Presseteam am Veranstaltungstag vor dem gemeinsamen Hotel versammelte, hatte Minuten zuvor an gleicher Stelle ein Eifersuchtsmord mit einer Schrotflinte stattgefunden! Vor Ort recherchierten noch die Cops, ein TV-Team filmte die Blutlache – US-Alltag hautnah. Wenig alltäglich die eigentliche Präsentation, denn ein hippes Internet-Café diente als Kontakthof zwischen Game und Presse. Auf einem riesigen Flachbildschirm lief das Renderintro; wie von der Serie gewohnt in perfekter Qualität. Aus den überall im Raum verteilten Boxen dröhnten Gitarrenriffs, dichte Kunstnebelschwaden sollten Atmosphäre für die Storyline schaffen.

Auf dem Schlachtfeld von Alarmstufe Rot 2



Im Westen nichts Neues?

Wie zu erwarten spielt die Handlung einige Zeit nach den Ereignissen von „Alarmstufe Rot". Im Krieg zwischen westlicher Allianz und Roter Armee wurde Letztere entscheidend geschlagen, die Amerikaner inszenieren nun in Moskau eine Marionettenregierung. Doch der scheinbar so profillose General Romanow (etwa ein Nachkomme des gleichnamigen Zarengeschlechts?) hat eigene Pläne: Heimlich baut er ein weltumspannendes Militärnetzwerk auf. Als es ihm gelingt die Frühwarnanlagen der Allianz lahm zu legen und in die USA einzumarschieren, entbrennt der erste internationale Krieg auf amerikanischem Boden.
Um das Szenario zumindest für die US-Klientel noch brisanter zu machen, wird an authentischen Schauplätzen wie der Freiheitsstatue oder dem Weißen Haus gekämpft. Im Gegenzug wird der Weg zum Sieg über die Sowjets bis Sibirien und Moskau führen. Wie gewohnt sind zwei Kampagnen zu spielen, die insgesamt 24 Einsätze führen auch nach Deutschland, Frankreich oder Ägypten – und zwar wie gehabt in 2D.

Vorsprung durch Gameplay

Also ein Allerwelts-Sequel ohne Rücksicht auf die Wünsche der Spieler? Kann man so nicht sagen: Die umgestrickte Engine von „C&C 3: Tiberian Sun" dient als Programmbasis und soll vor allem im Multiplayer-Modus für mehr Tempo sorgen – gerade dieser Teil wurde ja vielfach als zu träge und statisch kritisiert. Doch „Alarmstufe Rot 2 ist ein atemberaubendes Actionspiel mit enormer taktischer Tiefe", verspricht Produzent Mark Skaggs.
Dazu sollen auch neue Geheimwaffen beitragen. Beispielsweise erlaubt die sowjetische Gedankenkontrolltechnologie erweiterte Spionage ebenso wie die Steuerung von feindlichen Soldaten. Und der „Crazy Ivan" kann mehr als Bomben legen, er rüstet bei Bedarf auch Kühe in Sprengsätze um, die dann telepathisch in feindliche Basen befehligt werden können, um den Feind zur Milchstraße zu schicken. Die Alliierten kontern mit Chrono-Technologie, die das Beamen von Einheiten oder ganzen Gebäuden quer über die nun kleineren Karten erlaubt. Auch bei der maximalen Zerstörungskraft der Waffen wurde aufgerüstet. So richten Atombomben nicht nur weit schrecklichere Schäden an als bisher, die radioaktive Verseuchung macht betroffenes Terrain darüber hinaus zum Sperrgebiet. Die ultimative Vernichtungswaffe der Allianz ist dann ein Wettergenerator, der Naturkatastrophen über gegnerische Basen niedergehen lässt und diese völlig vernichten kann. Sobald ein Gegner eine dieser Superwaffen einsatzfähig macht, erfolgt beim Opponenten eine Warnung: Zwölf Minuten Vorlaufzeit sollen für Angstschweiß und die Möglichkeit sorgen,

noch Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Natürlich werden auch alte Bekannte wie die coole Söldnerin Tanya, Ingenieure und Spione oder der Eiserne Vorhang nicht fehlen, allerdings modifiziert und mit erweiterten Fähigkeiten ausgestattet. So dürfen Spione künftig auch feindliche Technologie stehlen, die mit eigenen Waffen zu völlig neuen Einheiten kombiniert werden kann. Da kommt es gerade recht, dass auch die Bedienung einfacher und effizienter ausfallen soll. Das neue Interface besteht aus einer abgespeckten Taskleiste sowie einer am unteren Bildrand einblendbaren Iconschiene als Ersatz für Tastaturkürzel. Das erlaubt den Direktzugriff auf Gebäude, um gezielter in die Produktion eingreifen zu können. Durch eine Planungsphase soll es künftig auch möglich sein mehrere Verbände synchron zu steuern, um etwa exakt zu einem bestimmten Zeitpunkt eine Großoffensive einzuleiten.

Never change a winning Team

Mögen die meisten Neuerungen auch lediglich behutsame Verbesserungen des alten C&C-Prinzips sein, so weisen sie doch alle in eine Richtung: intuitivere Bedienung, mehr Action, bewährte Atmosphäre. Wie gut das letzten Endes bei alten und neuen Fans ankommt und wie es mit der C&C-Reihe weitergeht, werden wir gegen Jahresende wissen. „Wir haben gerade erst angefangen die Gamer mit neuen Spiel- und somit Unterhaltungsformen zu konfrontieren. Ich kann mit Sicherheit sagen, dass wir erst einen Bruchteil dessen gesehen haben, was noch auf uns zukommt!", tönt Brett Sperry, Designer von „Dune 2" sowie „Command and Conquer" und damit Urvater der Echtzeitstrategie. Unsere Meinung dazu: Nach fast sechs Jahren wäre es mal wieder an der Zeit für eine echte Überraschung! (mt)



Das treibt Amerikanern Tränen in die Augen: Kampf um Miss Liberty



Authentizität und Fantasy: Hier dient der Eiffelturm als Basis für eine Teslaspule – ob den Fans die Verfeinerung des alten Konzepts genügt?



Links zwei neue Sowjeteinheiten: „Crazy Ivan" ist Meister im Bombenlegen, „Yuri" gewinnt mit Psi-Technologie die Kontrolle über den Feind. Rechts zwei Alliierte: „All Terrain Tanya" kann auch schwimmen; der MG-Schütze ist etwa doppelt so effektiv wie ein Sowjet-Standardinfanterist

Ist 2D-Echtzeitstrategie noch konkurrenzfähig?



Um auf entscheidende Fragen auch kompetente Antworten zu erhalten, wandten wir uns direkt an Dustin Browder, den Chefentwickler von „C&C: Alarmstufe Rot 2". Er ist für Design und Gameplay verantwortlich.

?: *Viele sind der Ansicht, dass nur 3D-Grafik wahren Spielgenuss bieten kann – ist Alarmstufe Rot 2 nicht jetzt schon ein Anachronismus?*

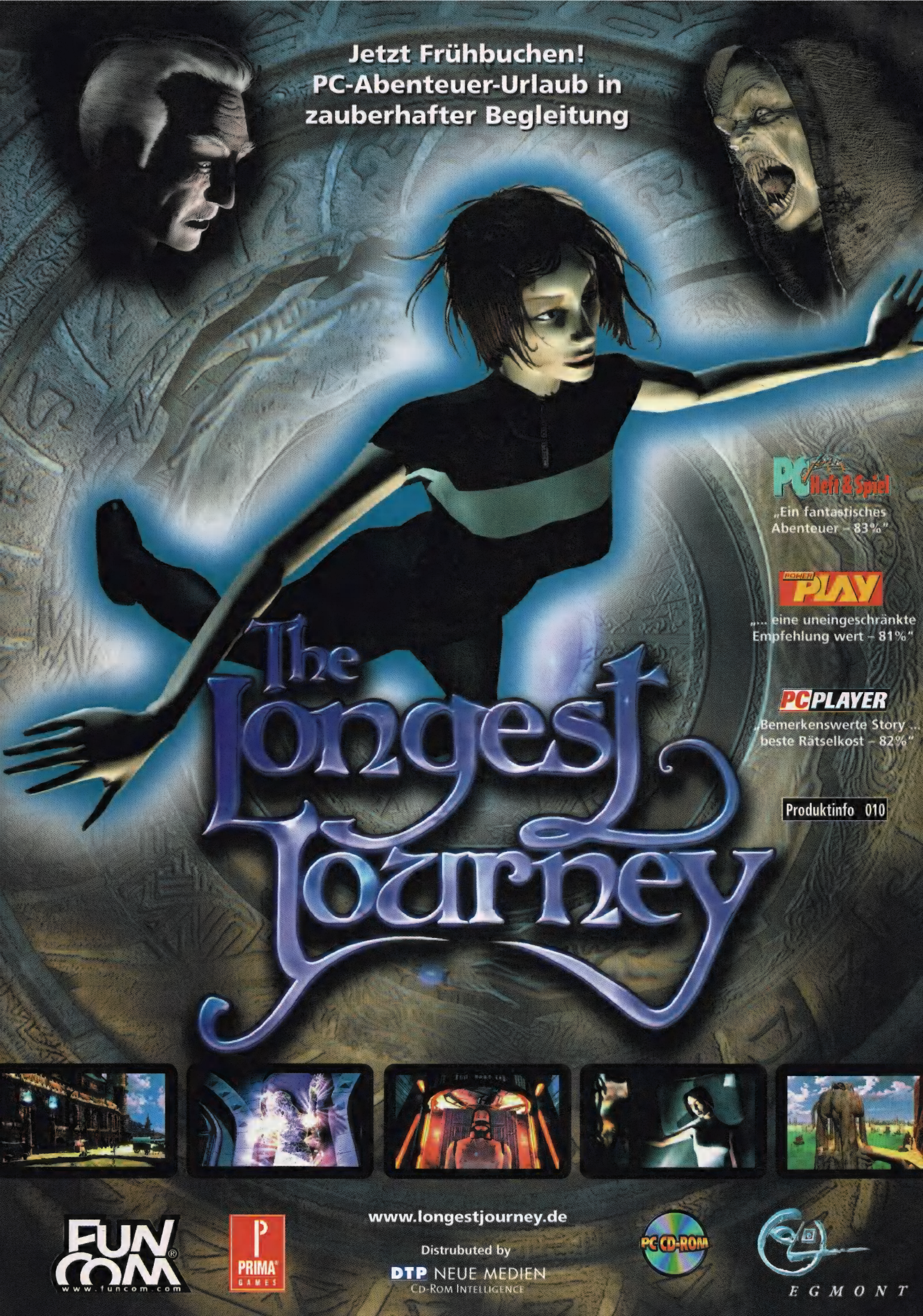
D.B.: *Die Antwort ist einfach und tausendfach von den Fans gegeben worden, ein Blick auf die Verkaufszahlen reicht: Pure Echtzeitstrategie ist nur in 2D zu haben. 3D-Spiele sind unübersichtlich und verwässern das Gameplay. Ein verkapptes Actiongame hat mit Strategie nicht viel zu tun.*

?: *Aber selbst die Story wirkt etwas altbacken. Anno 2000 sind die Russen doch kein Feindbild mehr?!*

D.B.: *Die Story greift emotional, hat aber diesen ironischen Mix aus Retro- und Phantasieelementen. Und die eingebauten Gags lassen erst gar keine Patina aufkommen. Wirkliche Verbesserungen können ohnehin nur in der Qualität des Gameplays liegen; sonst hat man ein anderes Spiel. Und Alarmstufe Rot 2 wird das C&C-Spielgefühl auf die Spitze treiben; so packend, actionreich und taktisch herausfordernd war noch kein Echtzeitstrategietitel. Natürlich ist es schwierig das Rad neu zu erfinden. Aber hey, wir sind die Spezialisten!*

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

HERSTELLER:	Westwood/Electronic Arts
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	November 2000
ONLINE-INFO:	www.westwood.com

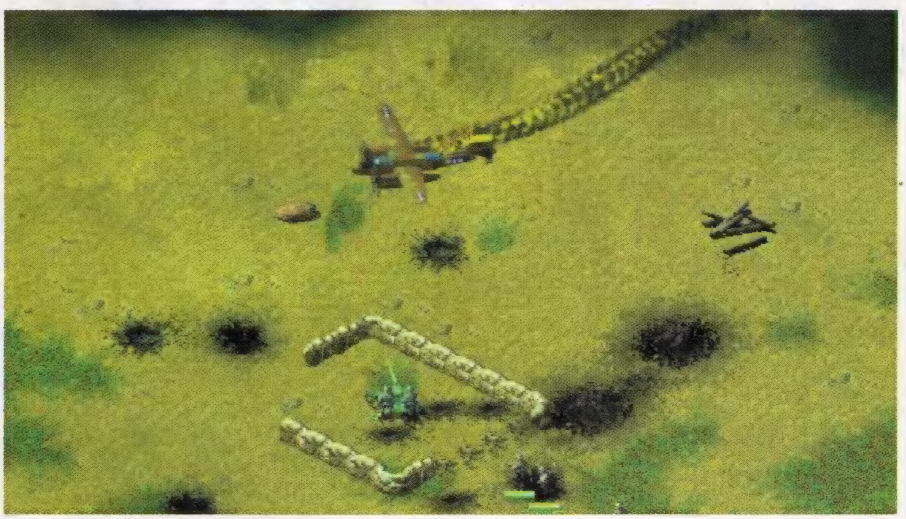

Jetzt Frühbuchen!
PC-Abenteuer-Urlaub in
zauberhafter Begleitung
PC Heft & Spiel
„Ein fantastisches
Abenteuer – 83%"
POWER PLAY
„... eine uneingeschränkte
Empfehlung wert – 81%"
PC PLAYER
„Bemerkenswerte Story ...
beste Rätselkost – 82%"
Produktinfo 010
The Longest Journey
www.longestjourney.de
Distrubuted by
DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE
FUNCOM
www.funcom.com
PRIMA GAMES
PC CD-ROM
EGMONT

SUDDEN STRIKE

Was steckt hinter den ständigen Startverschiebungen dieses Echtzeitstrategicals zum Zweiten Weltkrieg? Auf der E3 fanden wir es heraus!



Jede der drei Krieg führenden Parteien verfügt mittlerweile über weitreichende Raketenwerfer, hier zwei mobile SD.KFZ.4/1 Mörser aus deutscher Produktion



Leicht gepanzerte Flugzeuge lassen sich als Aufklärer entsenden, doch die gegnerische Flugabwehr ist äußerst treffsicher

Laut unserer Mini-Umfrage in den Interna hat CDV mit Sudden Strike den meistersehnten Titel nach „Diablo 2" in der Pipeline; umso unverständlicher erscheint es, dass der Release Monat um Monat hinausgezögert wird. Vielleicht aber auch umso verständlicher, denn die russischen Programmierer von Fireglow frönen einem Hang zum Perfektionismus: Was zunächst „nur" komplexe Iso-Strategie in Echtzeit werden sollte, wächst sich nach und nach zu einem Spiel um sämtliche Aspekte der Frontschlachten des Zweiten Weltkriegs aus!

So sind drei Kampagnen mit jeweils zehn Missionen vorgesehen, je eine auf deutscher, russischer und alliierter Seite. Bei den Einsätzen werden Fiktion und tatsächliche Begebenheiten ineinander verwoben: Die Landung in der Normandie steht ebenso auf dem Spielplan wie das Ausheben feindlicher Stellungen in Nordafrika oder die Verteidigung von Dörfern während des Russland-Feldzugs. Hierfür wurde das digitale Arsenal seit unserem Preview in der Januar-Ausgabe nochmals kräftig aufgestockt. Neben den rund 30 Panzern aus russischer, britischer, deutscher und US-Produktion waren im Messe-Muster auch zahlreiche Artilleriekanonen, Flugabwehrgeschütze und Mörser zu sehen; dazu pro Seite ein Raketengeschütz wie die russische Katiusha BM13 „Stalinorgel" oder die amerikanische T34 Callipo. Auch Schiffe kamen nun zum Einsatz, wenn auch nur als Transporter und Landungsboote.

Spielerisch wichtig ist, dass vom gefürchteten Tigerpanzer bis hinunter zum einfachen Fußsoldaten alle Einheiten mit streng limitierter Munition haushalten müssen. Die leer geschossenen Magazine lassen sich zwar von Nachschub-LKWs wieder aufstocken, doch deren leichte Panzerung macht sie zu begehrten Zielen auf den scrollbaren Schlachtfeldern. Dieses ausgewogene Kräfteverhältnis ist es denn auch, was uns bereits bei den ersten Probespielen voll begeistert hat: Der in Titeln wie „Command & Conquer" zu zweifelhaftem Ruhm gelangte Tank-Rush ist hier ein Ding der Unmöglichkeit, Sudden Strike erfordert weitaus überlegtere Strategien als das Überrollen des Gegners mit massenhaft Panzern. Klar, dass etwa Infanterie die Blechbüchsen aus einer sicheren Stellung heraus mit Panzerfäusten treffsicher knacken kann.

Apropos: Normale Häuser lassen sich noch per Dauerbeschuss einebnen, doch die mittlerweile integrierten Bunkeranlagen halten lange Zeit sogar einem massiven Bomberangriff stand. Und apropos Bomber: Schwach gepanzerte Flugzeuge können nun zu Aufklärungsflügen ins Zielgebiet beordert werden, denn das detailliert gestaltete Terrain gibt Feindstellungen ja nur in „True Line of Sight" preis – die hochrealistischen Sicht- und Feuerlinien sind nach wie vor ein Markenzeichen des Programms. Gänzlich neu dagegen sind nun Kettenreaktionen, die etwa durch den Beschuss von Ölfässern ausgelöst werden. Dann fliegen im näheren Umkreis Tanks in die Luft, Bäume fangen Feuer, Bauten stürzen in sich zusammen etc.. In der Praxis gleicht die Umgebung damit bald einem von Kratern, ausgebrannten Wracks und verkohlten Ruinen übersäten Rübenacker. Dass weder Senken noch Erhebungen im Gelände zu taktischen Manövern einladen, ist halb so wild, da jetzt etwa Bäume als Sichtschutz und Kugelfang dienen.

Überhaupt haben wir selten so sehenswerte Isografik zu Gesicht bekommen: Wo Geschosse ins Erdreich einschlagen, spritzt der Dreck in Fontänen auf, wo Raketen und Bombenteppiche niedergehen, behindern dicke Rauchschwaden die Sicht. Panzer stoßen beim Anlassen der Motoren eine fette Dieselwolke aus, Soldaten rauchen noch eine letzte Zigarette und was der Animationen mehr sind. Die Engine kann dabei spielend bis zu 1000 Einheiten pro Schlachtfeld darstellen, Massenaufläufe in Form von abspringenden Fallschirmjägern oder eines anrückenden Heeres sind praktisch vorprogrammiert. Auch die Soundkulisse mit ihren brummenden Motoren, quietschenden Ketten und den Rückmeldungen in deutscher Sprache macht Appetit auf mehr.

Das Handling ist auf den ersten Blick genrekonform: Via Einzelklick, Zugrahmen und Hotkeys lassen sich die Untergebenen zu Kampfverbänden zusammenschweißen – ein simpler Doppelklick genügt, um alle Einheiten eines Typs zum Einsatz zu beordern. Speziell den lebenswichtigen Brummis darf man mittlerweile aber auch eine ganze Befehlsliste mit auf den Weg geben. Dann koppeln die Lastwagen nicht nur Geschütze an, sondern transportieren sie auch gleich ins Zielgebiet, richten sie aus und ziehen sich danach wieder zurück, ohne dass der Spieler die eigentlichen Krisenherde aus den Augen lassen müsste. Es scheint also, als wäre Sudden Strike das Warten mehr als wert. Die Strategen unter unseren Lesern sollten sich demnach lieber freuen, statt sich zu ärgern: Ein Spiel, das mit jeder Woche reifer wird, ist in diesen bugverseuchten Zeiten schon etwas Besonderes – genau wie Entwickler, die sich nicht von Marketingmanagern drängeln lassen. (rf)



Die maritimen Einheiten im Spiel werden sich auf gepanzerte Landungsboote in verschiedenen Ausführungen beschränken



Für jeden der 30 Einsätze wird der Spieler eine begrenzte Anzahl von Bomberattacken anordnen dürfen, darüber hinaus stehen auch Fallschirmtruppen zum Absprung bereit



Neben fiktiven Einsätzen wird man auch historisch verbürgte Massenschlachten wie die Landung in der Normandie nachspielen dürfen



Die leicht gepanzerten Nachschub-LKWs sind für die Lieferung von Munition und den Bau von Pontonbrücken verantwortlich

Sudden Strike

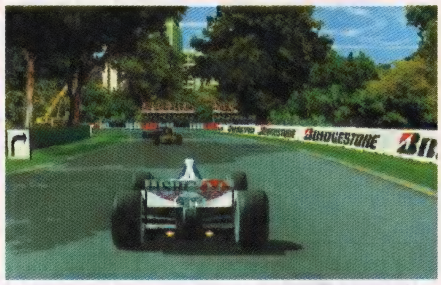
HERSTELLER:	CDV/Fireglow
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	31. August 2000
ONLINE-INFO:	www.suddenstrike.de



GRANDPRIX 3



Alle Flaggen- und sonstigen Regeln werden eingehalten, nur bei der 10-Sekundenstrafe bricht GP 3 mit der Realität: Statt in der Boxengasse wird sie sofort auf der Piste abgesessen



Multiplayer-Rennen via Internet und Netzwerk sind möglich, die maximale Zahl der Teilnehmer steht derzeit noch nicht fest

Anfang Mai, ein Anruf von Microprose: Ob wir wohl Lust hätten, in England ein fast fertiges GP-3-Muster Probe zu fahren? Auflegen, Kamera zur Hand nehmen und ab zum Flughafen!

Sieben Stunden später die Ankunft im kleinen Dorf Chipping-Sodburry, nahe der alten Hafenstadt Bristol. Etwas außerhalb des idyllischen Ortskerns aus typisch britischen Backsteinhäuschen versteckt sich ein Ableger des Londoner Hauptquartiers von Microprose/Hasbro. Hier legt ein rund 20 Mann starkes Team gerade letzte Hand an eine Formel-1-Simulation, deren Start vielen PC-Piloten das Benzin im Blut hochkochen lässt: Seit 1996 ist „Grand Prix 2" in Sachen Authentizität ungeschlagen – wie spektakulär mag erst das Sequel sein?!



„Warum sollten die Fans von Minardi oder Tyrrell immer als Letzte die Zielflagge sehen?"

Projektleiter Nick Court begründet, warum sich das Handling der elf Modelle nicht unterscheidet

Den wieder federführenden Kultentwickler Geoff Crammond treffen wir in Chipping-Sodburry leider nicht an, er hat sich mit vier Mitarbeitern in Oxford verschanzt, um sein neuestes Baby bis Ende Juli ungestört aufpäppeln zu können. Denn auch wenn nur noch der letzte Schliff fehlt, wird GP 3 weiterhin behandelt wie ein Staatsgeheimnis. Die Arbeitsplätze und Netzwerke der Entwickler sind vom Rest des Bürogebäudes abgeschottet; „sogar unsere Toilette hängt an einer eigenen Wasserleitung", witzelt einer der Grafiker. Trotzdem würden wir natürlich gerne Screenshots machen oder ein Video drehen. „Keine Chance", erklärt Projektleiter Nick Court. „Jedes Pixel muss von der FIA abgesegnet werden, das dauert mindestens drei Wochen." Also muss eine Hand voll vorbereiteter Motive genügen, selbst wenn sie alle den Kurs Albert Park zeigen und keine Setup-Bildschirme oder Unfälle zu sehen sind.

Immerhin kann uns der gestrenge Lizenzgeber FIA nicht daran hindern, mit abgeschalteter Kamera ein Drittel der 16 Kurse im Spiel zu umkurven. Und was wir in Melbourne, Silverstone, Monaco, Hockenheim und Spa erleben, überzeugt auf ganzer (Ideal-)Linie: GP 3 sitzt wie eine zweite Haut! Alles scheint vertraut, denn die durchdachte Menüstruktur des Vorfahrers blieb weitgehend erhalten, wurde nur elegant aufpoliert und stellenweise ergänzt.

Erneut trennen sich daher schon eingangs



Die Pilotenperspektive ist perfekt, ein gutes Dutzend Außenbordkameras gibt es als Dreingabe

Die großen Rückspiegel sind eine echte Hilfe im Rennbetrieb

Infos über Rundenzeiten, Restsprit oder Position gibt nur das Display am Lenkrad, ins Bild wird nichts eingeblendet

die Wege von Arcade-Rasern und Simulanten. Während die einen mit aktivierten Fahrhilfen sofort flotte Runden drehen, wühlen sich die anderen durch prall gefüllte Einstellungs-Bildschirme. Da kann man Basis-Tuning betreiben und bloß mal Flügel verstellen oder die Reifen von Goodyear bzw. Bridgestone gegeneinander Probe fahren, man kann sich aber auch in Telemetrie, Dämpferwerte, Getriebeübersetzung oder Boxenstrategien vertiefen. Alles ist Kurs für Kurs speicher- und austauschbar, was gleichermaßen für Replays, Abschnitts- und Rundenzeiten gilt. Ein neues Linien-Diagramm veranschaulicht außerdem die Positionswechsel jedes Rennens.

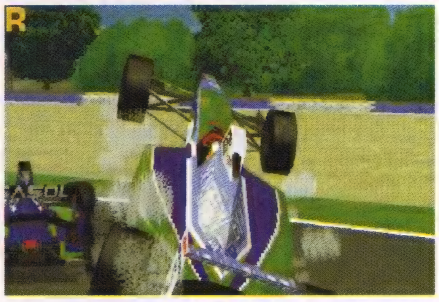
Besonders beeindruckt waren wir vom neuen Wettermodell. Vorbei die Zeiten ewigen Sonnenscheins, ab jetzt kann im Training, bei Qualifikation oder Rennen jederzeit Regen in drei Stärken einsetzen. Wie im wahren Rennfahrerleben entscheiden die Interpretation von Wetterdaten, Asphalt- und Lufttemperatur und die wohl überlegte Wahl zwischen zwei Slicks und drei Regenpneus über Sieg oder Niederlage. Wer auf abtrocknender Piste Pfützen sucht und trockene Stellen meidet, verlängert das Leben seiner Gummis – so muss PC-Realismus aussehen! Dass der in engen Kurven besonders deutlich sichtbare Reifenabrieb in das Fahrmodell einfließt, ist allerdings eine in Internetforen verbreitete Ente. Hier handelt es sich „nur" um einen hübschen Optikgag, denn natürlich wurde die Grafik generalüberholt und sieht jetzt auf Rechnern mit 3D-Turbo top aus, ohne diesen aber immer noch erstaunlich schick.



„Im März kommenden Jahres räumen wir die letzten Schwächen aus!"

Für 2001 kündigt Nick Court bereits Grand Prix 4 auf Basis der Daten aus der Saison 2000 an

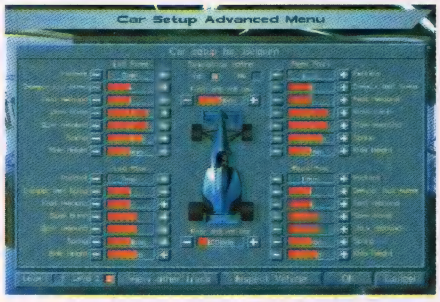
Zwischen einem P2/266 mit 32 MB RAM als Einstiegskonfiguration und einem P3/500 mit 128 MB RAM als empfohlener Rechner liegen Auflösungen von 512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixeln und Detailstufen ohne Ende. Selbst am höchsten Grad bleibt die GP-3-Grafik aber etwas hinter dem Genreschönling „F1 2000" zurück: weniger hübsche Schatten, weniger runde Bordsteinkanten und keine funktionierenden



Bei GP 2 konnten die F1-Boliden kaum höher aufsteigen als hier, im Nachfolger dürfen sie sich ganz realistisch überschlagen



In Sachen Boxenstopps gab es an GP 2 kaum etwas zu verbessern, sie bleiben daher nahezu unverändert



Die hier abgebildeten GP-2-Menüs werden für GP 3 aufpoliert und um Details ergänzt, beim Experten-Setup etwa um Differenzial-Einstellungen

TV-Wände in den Kulissen. Durch den Verzicht auf derlei eher belanglose Details haben sich Geoff & Co. aber den entscheidenden Vorteil einer konstanten (wahlweise wieder manuell justierbaren) Bildwiederholrate gesichert. Noch nicht einmal im Trubel des Starts ruckt hier auch nur ein Pixel, dabei sind die Boliden von Ferrari, McLaren, Prost, Tyrrell usw. ihren Vorbildern bis hin zu Sponsorenaufklebern, Unterboden und Tiefbettfelgen exakt nachempfunden.

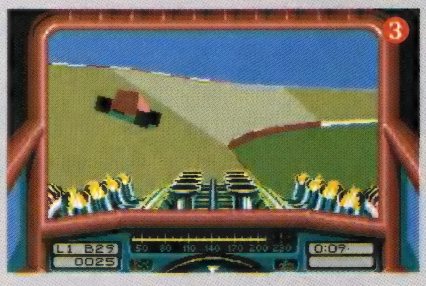
Taufrisch sind die verwendeten Basisdaten der Saison 1998 freilich nicht mehr, zudem weist die Lizenz kleine Lücken auf. Beispielsweise muss Williams-Pilot Jaques Villeneuve hier John Newhouse heißen. Die nachträgliche Korrektur über Editor ist leider nicht vorgesehen, dabei hätten sich mit einem solchen Tool auch wunderbar die für GP 2 kursierenden Grafiksets der Saison 2000 einbauen lassen. Bei einer ansonsten so akkuraten Simulation fanden wir es außerdem erstaunlich, dass sich die Bremsbalance im Rennbetrieb nicht verstellen lässt und alle Cockpits über dasselbe Lenkrad verfügen. Es stammt von Arrows, wo man auch Motorensounds geliefert hat. Ob die jedoch in der Verkaufsversion verwendet werden, ist noch fraglich. „Bis Juli schaffen wir den Einbau vielleicht nicht mehr", führt Nick Court akute Terminprobleme als Grund an, „notfalls werden wir die GP-2-Samples den heute üblichen, höheren Motordrehzahlen anpassen und wieder verwenden." In Surroundsound würden die Motoren dann allerdings nicht brüllen.

Sobald die Startampel auf Grün springt, dürften die Fans das aber ohnehin alles vergessen haben: Das geniale Handling ist eine Klasse für sich, besser sogar noch als bei GP 2. Dazu kommt rundum überzeugende Gegnerintelligenz. Sich wirklich präzise durch das dichte Teilnehmerfeld schlängeln, sich im Windschatten an den Rivalen heransaugen und ihn dann vor der Schikane knapp ausbremsen, das klappt hier besser als bei irgendeinem anderen PC-Racer. Daher sind wir zuversichtlich, dass sich der überaus positive Eindruck unserer Probefahrten auch auf den restlichen zwei Dritteln der Strecken bestätigt – und wir Ihnen in der übernächsten Ausgabe den Test der besten F1-Sim aller Zeiten präsentieren können! (rl)

Der große Unbekannte: Geoff Crammond







Wer kennt diesen Mann? Geoff Crammond 1 ist der Yeti der Spieleszene, ein Phantom der Softwarebranche: Wir kennen nicht einen Journalisten, dem der öffentlichkeitsscheue Einzelgänger je persönlich vor die Kamera gelaufen wäre! Interviews akzeptiert Geoff Crammond nur per E-Mail oder Telefon…

Dabei ist der Spieldesigner seit seinem Erstlingswerk **Revs** 2 ein Star der Zunft. 1984 bescherte er dem C 64 die erste ernsthafte Rennsimulation für den Hausgebrauch und bewies bereits damals ein enormes Gespür für Gameplay und Technik. Zwei Jahre später folgte das ebenso geistreiche wie originelle Strategiespiel **The Sentinel** (an der PC-Neuauflage „Sentinel Returns" war Geoff Crammond allerdings nicht beteiligt), bevor man ab 1989 auf C 64 und Amiga mit Buggies über Rampen und Schanzen tobte: **Stunt Car Racer** 3 war quasi der unbeschwerte Vorfahre(r) der 1991 veröffentlichten Amiga-Version von **F1 Grand Prix**.

Auf dem PC gilt **Grand Prix 2** seit 1996 als Meilenstein des Racing-Genres. Der Klassiker besitzt noch heute eine treue Fangemeinde, die über zahlreiche Internetsites einen regen Austausch von Strecken und Fahrzeugen betreibt.

Siehe auch Begleit-CD

1 Grand Prix 3

HERSTELLER:	Microprose
GENRE:	F1-Simulation
ERSCHEINT:	Ende Juli 2000
ONLINE-INFO:	www.grandprixgames.com



www.alh.de
Produktinfo 013

Revolution statt Evolution



Guybrushs Zukunft ist ungewiss und Indy ins Actionlager abgetaucht, die Blütezeit der Adventures scheint vorbei. Jetzt soll ein kaltblütiger Geheimagent das Genre retten!

Schon mal von Revolution Software gehört? Bestimmt, denn auch wenn das englische Label nur wenigen namentlich bekannt ist, so hat doch fast jeder PC-Abenteurer bereits eines von deren „revolutionären" Spielen in der Hand gehabt: Neben „Lure of the Temptress" und „Beneath a Steel Sky" (dessen Amigaversionen sich zur Benutzung mit einem Emulator von der Herstellerseite www.revolution.co.uk aus dem Internet laden lassen) fand in den letzten Jahren auch die mit einem Jokerhit gekrönte Reihe um „Baphomets Fluch" viele Freunde. Nun will sich die Firma unter der Leitung ihres Gründers Charles Cecil endgültig vom klassischen Point-and-Klick-Prinzip verabschieden. „Adventures sind nur deswegen auf dem Rückzug, weil sie in den letzten zehn Jahren versäumt haben sich angemessen weiterzuentwickeln. Das Genre braucht jetzt eher eine Re- als Evolution", so der 37-Jährige. „In unseren Augen lässt sich jedes Spiel als Adventuregame bezeichnen, solange es seine Atmosphäre aus einer fesselnden Story bezieht – und genau auf das Gebiet wollen wir uns konzentrieren." Unter diesem Gesichtspunkt arbeiten derzeit 20 Leute an einem Projekt mit dem Arbeitstitel „In Cold Blood", das gegen Ende des Jahres in den Regalen stehen soll.



„Nicht nur die Story ist wichtig, sondern auch wie man sie erzählt!"
Charles Cecil, Gründer von Revolution Software

„Bei der Konzeption des Spiels ließen wir uns von den Kultfilmen *Pulp Fiction* und *Die üblichen Verdächtigen* inspirieren", erklärt Charles Cecil. „Wie in diesen Vorbildern wird unsere Geschichte nicht linear ablaufen und größtenteils in Rückblenden erzählt. So weiß der Spieler zwar immer, wo er sich gerade befindet und was zu tun ist, die Spannung bleibt jedoch erhalten, da erst ganz zum Schluss alle Mosaiksteinchen zusammenpassen. Das ist eine radikale Umstellung für uns, ebenso wie die Einbindung von Actionkomponenten in den Spielablauf. Unser Ziel ist ein Produkt, das äußerlich einem Film ähnelt, innerlich aber ein Spiel bleibt!"



Die Zwischensequenzen werden erstmals in der Firmengeschichte gerendert

Die gesamte Revolution-Softografie auf einen Blick

Von links nach rechts:

Lure of the Temptress (1992, PC/Amiga/Atari ST)
schickes Erstlingswerk im Stil der Lucas-Arts-Adventures

Beneath a Steel Sky (1994, PC/Amiga/Atari ST)
atmosphärisch dichtes, jedoch zu kurzes Sci-Fi-Abenteuer

Baphomets Fluch (1996, PC/Playstation)
spannende Story um Gral und Templer, filmreif präsentiert

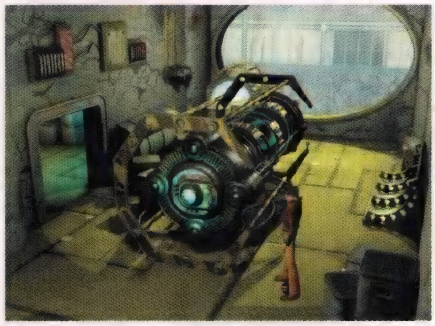
Baphomets Fluch 2 (1997, PC/Playstation)
stilechte Fortsetzung, lebte vom Erfolg des Vorgängers






Köpfchen statt Keule: An Wachen kann man sich vorbeischleichen

Ob der „kaltblütige" Agententhriller den hohen Ansprüchen gerecht wird, muss sich freilich erst noch zeigen. Die Storyline zumindest könnte direkt aus einem Bond-Movie stammen: In naher Zukunft entdecken Forscher im kleinen Staat Volgia ein Erz mit außergewöhnlichen Eigenschaften. Die auf den Namen „Blaues Nephelin" getaufte Substanz ermöglicht wissenschaftliche Durchbrüche im Bereich der kalten Fusion und Supraleitfähigkeit, welche sowohl für Supercomputer als auch für verheerende Waffen genutzt werden können. Dieser Entwicklung kommt der Spieler in Person des britischen Geheimagenten John Cord allerdings nur durch Zufall auf die Spur. In den ersten der rund zehn Missionen wird es nämlich darum gehen, einen drohenden Konflikt zwischen China und Taiwan bzw. den Vereinigten Staaten abzuwenden.


Die starr vorberechneten Hintergründe erinnern an Konsolen-Highlights wie Resident Evil

Seine halsbrecherischen Abenteuer erlebt John in Form ausgedehnter Flashbacks, während er sich unter der Folter seines Widersachers General Nagarov windet. Am Ende eines jeden Einsatzes wird die eigentliche Handlung dann in automatisch ablaufenden Zwischensequenzen häppchenweise weitererzählt – für den Schluss versprechen die Entwickler eine besonders schockierende Wendung. Auch bei den Handlungsmöglichkeiten des eher stillos in Kampfanzug statt Smoking gekleideten Agenten halten sich die Macher derzeit noch bedeckt. Fest steht jedoch, dass John als dreidimensionale Polygonfigur durch vorberechnete und aus starren Perspektiven gezeigte Szenarien gesteuert werden muss. Auch typische Spionagetätigkeiten wie die Befreiung einer hübschen Kollegin oder die Sabotage von Fabrikanlagen dürfen nicht fehlen. Dabei sollen sich Actionelemente (etwa das Ausschalten diverser Wachposten) und klassische Adventuremerkmale wie Multiple-Choice-Dialoge oder Rätsel um den Einsatz von Fundstücken die Waage halten.

Sein Name ist Cord, John Cord

Das alles hört sich bislang stark nach einer Kreuzung der Playstationtitel „Resident Evil" und „Metal Gear Solid" an, wieso auch nicht? Deren millionenfacher Verkaufserfolg sucht auf dem PC schließlich noch immer seinesgleichen. Und selbst wenn es mit der Revolution im Adventuregenre nicht allzu weit her sein sollte, so bleiben den englischen Storydesignern noch immer ihre mehrfach unter Beweis gestellten Erzählerqualitäten. Tatsächlich ist das Vertrauen auf den Erfolg von In Cold Blood so groß, dass die Firmenleitung 1998 alle zwischenzeitlich von Virgin gehaltenen Anteile zurückkaufte, um die Unabhängigkeit der Entwickler zu wahren. Und war genau das nicht immer schon eine Grundvoraussetzung dafür, wirklich herausragende Spiele zu produzieren? (Derek dela Fuente/mz)





In Cold Blood

HERSTELLER:	Revolution/Ubi Soft
GENRE:	Actionadventure
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.revolution.co.uk



Get Voodoo.

So werden Spiele noch rasanter

Beste Spielekompatibilität

Cinematische Special Effects in Echtzeit



3dfx zaubert hollywoodähnliche Kinoeffekte in Computerspiele! Die nächste Generation von Voodoo Grafikkarten bietet bis zu 64MB Speicher für Echtzeit-Darstellungen und gestochen scharfe Bilder mit höchsten Auflösungen und Pixel-Tiefen. Full-screen Anti-Aliasing steigert die Bildqualität alter und neuer Spiele phenomenal. Die einzigartige T-Buffer Engine ermöglicht die 3D-Effekte Motion Blur, Soft Shadows sowie programmierbare Tiefenschärfe. Hier werden maximale Power mit maximaler Performance gekoppelt und somit die Bilddarstellung von Spielen in eine neue Dimension katapultiert.

Spiel richtig – Spiel mit Voodoo!

3dfx Voodoo - Grafikkarten gibt es bei allen Computermärkten und Fachhändlern in Ihrer Nähe.

3dfx

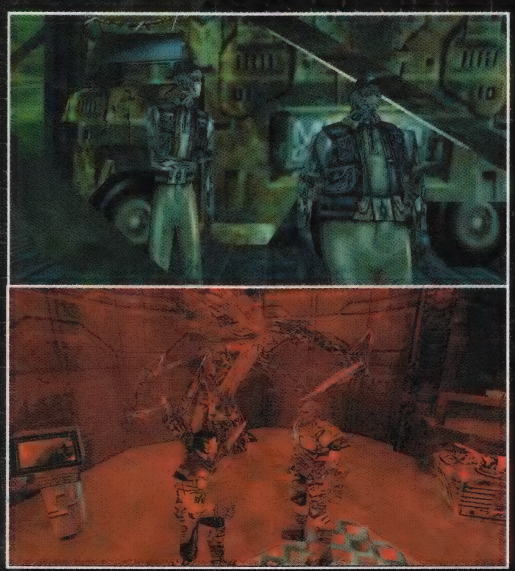
www.3dfx.com

Voodoo4™, Voodoo5™ und das 3dfx Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der 3dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Produktinfo 004

DAIKATANA

Auf diesen Egoshooter mussten die Fans verdoomt lange warten, das Vorfeld entwickelte sich unvermutet zum Schlachtfeld. Jetzt steht der neue Romero in den Regalen – ein Bestseller?



Intro und Zwischensequenzen werden in Echtzeit aus der Gameengine visualisiert



Ein zweischneidiges Schwert

John Romero könnte sich die Buchstaben K-U-L-T auch auf die Stirn tätowieren, schließlich gilt der amerikanische Spieldesigner als (Mit-)Erfinder des Egoshooters. Doch der Weg von id-Software hin zur eigenen Schmiede Ion Storm war nicht mit Rosen gepflastert – mehr dazu in einer eigenen Box. Zunächst soll festgestellt werden, ob sich das lange Warten auf Daikatana gelohnt hat.

Die Story um das titelgebende Samurai-Schwert mit der Lizenz zum Zeitreisen ist jedenfalls schon mal so belanglos wie man das im Genre erwarten darf. Es dient dem Schurken Mishima dazu, die Vergangenheit zu seinen Gunsten zu verändern – und dem Spieler in Gestalt des Helden Hiro Miyamoto als Objekt der Begierde. Im Jahr 2455 startet er seinen Feldzug zur Wiederherstellung des Zeitverlaufs, was nach und nach seine Momente hat. Wenn sich etwa ein Krematorium als Hamburgerfabrik entpuppt, ist das zumindest leidlich originell. Doch der Einstieg in das Game fällt etwas träge aus: Hölzern staksen die Akteure durch das minutenlange Intro aus der Spielengine,

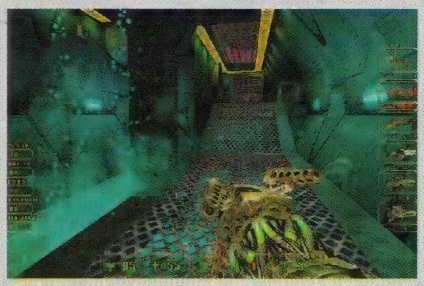


Die erste Episode wird überwiegend von (pazifistischen) Robotern bevölkert



Den alles in allem rund 60 Gegnertypen im Spiel stehen insgesamt 25 unterschiedliche Waffen gegenüber

Epochale Waffen



Das düstere Kyoto des Jahres 2455 sieht verdächtig nach „Blade Runner" aus und wird von Robotern bewacht. Ionenkanone und Granatwerfer sind hier Standardausrüstung



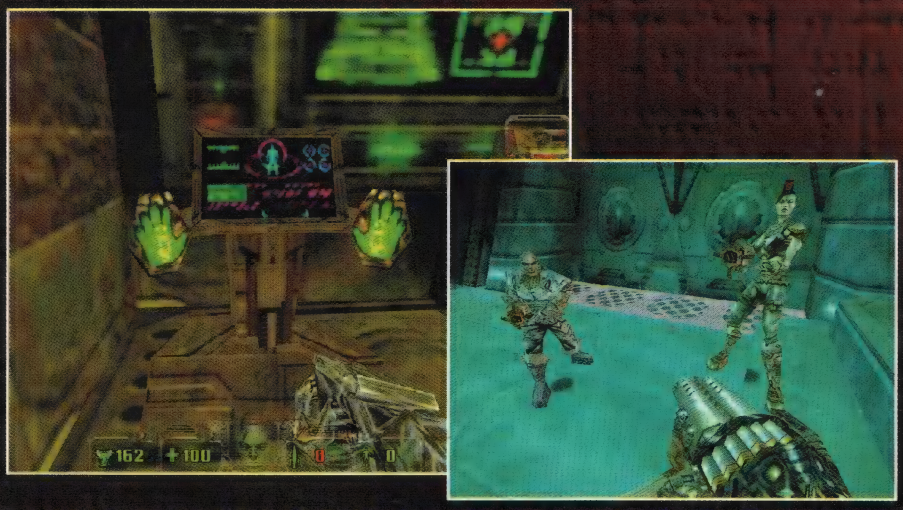
In griechischen Ruinentempeln trifft man u.a. auf Riesenspinnen und Skelette, die via Stahldiskus und dem „Hammer des Hades" (zurück) zur Hölle geschickt werden



Im eisigen Norwegen stellen sich Riesenfledermäuse und Höllenritter zum Gefecht, das heldenseitig mit Armbrust, Balliste und magischen Kampfstäben geschlagen wird



In San Francisco ist die Gefängnisinsel Alcatraz auch anno 2030 noch eine Sehenswürdigkeit. Die inhaftierten Cyborgs hält man mit Schnellfeuerpistolen und Laserkanonen in Schach



Bald stoßen Superfly und Mikiko zum Helden, doch nur Hiro darf sich an solchen Erste-Hilfe-Stationen verarzten – seine Begleiter sind auf herumliegende Verbandskästen angewiesen

weder Motion Capturing noch Rendergrafik sorgen für Lichtblicke.

Durch Raum und Zeit

Die 24 umfangreichen Abschnitte des Programms führen durch vier Epochen. Man beginnt das Abenteuer in der fernen Zukunft, von dort aus geht es ins vorchristliche Griechenland. Nächster Halt ist Norwegen 560 AD, ehe man ins Jahr 2030 vordringt, wo Mishima auf den Endkampf wartet. Sämtliche Stopps sind von passenden Musikstücken, tollen Stereoeffekten sowie deutscher Sprachausgabe der ab und an recht humorvollen Art (wenn etwa robotische Brummifahrer über die Zahl der soeben vom Laster gefallenen Särge wetten) untermalt.
Ins Finale werden aber selbst erfahrene Shootisten wohl nur in der untersten der drei Schwierigkeitsstufen gelangen, denn Daikatana macht es den Spielern wahrlich nicht leicht – im höchsten Schwierigkeitsgrad erweisen sich schon die Frösche des allerersten Levels als lebensbedrohliche Gegner! Dabei ist Hiro alles andere als ein wehrloses Opfer: Bis er den Zeitsäbel gefunden hat, spüren die Widersacher seine Cyborg-Faust im Nacken. Außerdem finden sich pro Epoche fünf Waffen samt Munition. In der Zukunft wären das Ionenblaster, Schrot-MGs oder Schockgranaten, in der Vergangenheit magische Kampfstäbe und Armbrüste.

Ein Hauch von Rollenspiel

...umweht diesen Egoshooter. Nachdem man Superfly Johnson und die adrette Mikiko Ebihara aus einem Hightech-Kerker befreit hat, begleiten sie unseren „Säbelzahntiger" als Waffenbrüder. Schießprügel, Munition, Verbandskästen und Rüstungen teilt die Miniparty fortan

Ganz persönlich

Jack: Der Mix aus Egoshooter und Rolli hat seine Reize, macht es den Spielern aber zu schwer sie zu entdecken. Die eingeschränkte Möglichkeit Spielstände anzulegen ging mir schon bei Konsolen-Konvertierungen wie „Resident Evil" auf den Zeiger, hier empfinde ich sie geradezu als Unverschämtheit! Sooo schön ist die alte Q2-Grafik trotz neuer Effekte auch wieder nicht, dass ich weite Teile unbedingt mehrfach sehen will...

Trille: „Daikatana hat den Begriff Marketing neu definiert", war da in einer Pressemitteilung von Eidos zu lesen. Besser wäre es gewesen das Genre neu zu definieren – und genau da versagt das Programm aufgrund seiner langen Entwicklungszeit zwangsläufig. Der Spaßfaktor setzt relativ spät ein; wegen des immensen Schwierigkeitsgrades wohl für viele zu spät! Ob wohl das mit der Neudefinition des Begriffs Marketing gemeint war?

Markus: Zugegeben, ich habe mir Daikatana nicht länger als eine Stunde angeschaut. Allerdings hatte das auch seinen Grund, denn einen derart uninspirierten Spieleinstieg habe ich schon seit Jahren nicht mehr gesehen. Nein, nach einem hässlichen Intro und einem gleichermaßen öden ersten Level kann mir der Rest ebenfalls gestohlen bleiben – selbst wenn es später tatsächlich besser werden sollte. Auch andere Väter haben schöne Töchter!

brüderlich, denn jeder Tote im Trio ist gleichbedeutend mit dem Game over. Für das Erreichen einer gewissen Abschussquote und beim Auffinden der vielen Geheimräume winken dazu noch Erfahrungspunkte, die in fünf Fertigkeiten gesteckt werden. Stärke, Angriff, Tempo, Akrobatik und Vitalität lassen sich jeweils um fünf Stufen ausbauen. Schwingt man allerdings längere Zeit nur das Daikatana, wachsen auch nur dessen Fähigkeiten, wovon wiederum nur Schwertträger Hiro profitieren kann.
Für das Genre ebenfalls ungewohnlich, aber weit weniger erfreulich ist das Speicherverfahren. Pro aufgefundenem Save-Juwel darf ein Spielstand angelegt werden. Angesichts des ziemlich „sprunghaften" Leveldesigns und der Seltenheit dieser Gemmen werden ausgedehnte Wiederholungen bereits absolvierter Abschnitte zur Pflicht. Das Wissen um die eigene Verletzlichkeit mag so zwar für manch zusätzlichen Adrenalinschub sorgen, doch der Frust überwiegt.

Technisch veraltet

...ist die verwendete Grafikengine auf Basis von „Quake 2" nur auf den ersten Blick. Bei Ion Storm hat man es nämlich recht gut verstanden, den durch die lange Entwicklungszeit gegebenen Rückstand auf die Konkurrenz durch neue Effekte wettzumachen. Neben den bekannten Lichtspielen zeigen sich hier auch Bodennebel, Rauchschwaden, Regen oder Schnee. Speziell in den späteren Lokationen trifft man auf grandios ausstaffierte Tempelanlagen und schaurig-schöne Kellergewölbe sowie insgesamt rund 60 Gegner, die sich allerdings ebenfalls etwas unbeholfen bewegen. Dass sie sich nach ihrem Ableben eiligst in Luft auflösen, ist zudem eine Spezialität der für

Die Akte Daikatana

1996: Alfonso John Romero verlässt id-Software und gründet Ion Storm. Mit der Vertragsunterzeichnung bei Publisher Eidos verpflichtet sich Romero binnen zehn Jahren mindestens sechs Spiele abzuliefern – den Beginn soll 1997 der Egoshooter Daikatana machen, quasi als Aushängeschild des mit „Doom" zu Kultstatus gelangten Designers. Sein Credo: „Design ist alles, das Marketing kommt an letzter Stelle!"

1997: Die Arbeiten an Daikatana gehen nur schleppend voran, Eidos will endlich Resultate sehen. Um die Vereinbarung einzuhalten, zieht Ion Storm die Veröffentlichung des Echtzeitstrategiespiels „Dominion" vor – ein Schnellschuss, der in den Ofen geht. Wegen des Flops sinkt die Stimmung im Obergeschoss des verglasten Büroturms in Dallas, doch Romero gibt sich zuversichtlich. Zitat von der E3 1997: „Wir arbeiten rund um die Uhr an Daikatana, bis Weihnachten ist alles erledigt."

1998: Neue Bilder und ein erster Demo-Level sollen sowohl die wartende Fangemeinde als auch Eidos ruhig stellen, denn der englische Publisher hat bereits etliche Millionen Dollar in das Projekt Daikatana gepumpt. Doch die Begeisterung hält sich in Grenzen; was es zu sehen gibt, hat man bereits in anderen Genrebeiträgen gesehen. Romero indessen lässt sich von den Reaktionen nicht unterkriegen. Zitat aus einem Joker-Interview der Ausgabe 7/98: „Wir planen bereits Daikatana 2!"

1999: Firmeninterne Streitigkeiten werden publik, einige Programmierer und Designer wechseln von Ion Storm zur Konkurrenz. Im Internet tauchen vertrauliche E-Mails auf, in denen sich die Mitarbeiter gegenseitig den Schwarzen Peter an den Terminverzögerungen zuschieben, während Romero sich auf ein neues Datum festlegt: Weihnachten 1999. Auch wenn er beteuert, „es geht mit Riesenschritten voran", schenken ihm nur noch wenige Glauben – zu Recht, denn erst über ein weiteres halbes Jahr später sollte es dann so weit sein.



Für ihn wird Daikatana zum Schwert der Wahrheit: Kultdesigner und Ion-Storm-Gründer John Romero



Während der Kämpfe gesammelte Erfahrungspunkte werden in fünf Fähigkeiten wie Akrobatik oder Angriffsstärke investiert

Richy: Armes Deutschland! In deiner Version entmaterialisieren Leichen spurlos und werden rabiate Waffen einfach wegzensiert. Damit wird Daikatana selbst für Gorehounds relativ uninteressant, während es für die Gameplay-Fans gegenüber „Half-Life" eine Enttäuschung ist: Statt tausend Tode zu sterben und mich über mangelnde Speichermöglichkeiten zu ärgern, wäre ich doch lieber flott vorangekommen.

Paul: Was wollen die Kollegen eigentlich alle? Ich habe lange auf dieses Spiel gewartet, jetzt ist es da und ich bin glücklich. Daikatana ist nicht herausragend schön, es ist nicht sonderlich innovativ, es ist nicht überragend – aber es macht Laune! Okay, von John Romero hätten sich die Fans womöglich etwas mehr erhofft, aber man muss ja nicht immer gleich das Rad neu erfinden. Mir zumindest genügt manchmal auch solide Action-Kost.

Steffen: Sie wollen reich werden? Greifen Sie zum patentierten Romero-Konzept: 3D-Engine lizenzieren, Vertrag mit Publisher angeln und dann ein Produkt abliefern, das für Genrefans gerade noch spielenswert ist. Wenn Sie auch noch ein Quäntchen Kultstatus mitbringen, verzeihen es Ihnen die Kunden vielleicht sogar, wenn Sie jahrelang nicht zu Potte kommen...

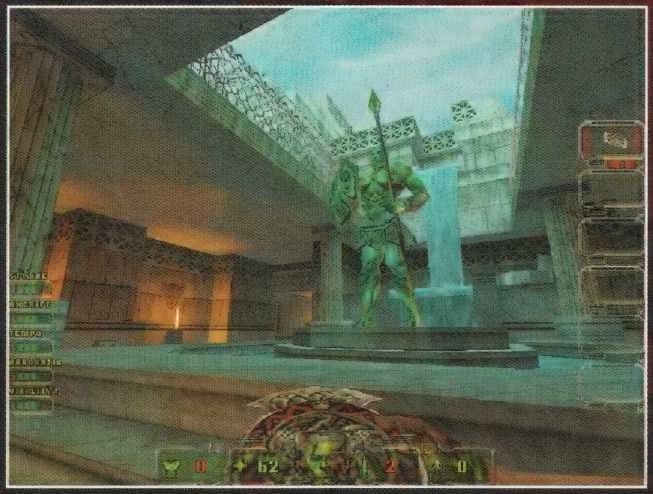
Deutschland lokalisierten Version des Programms.
Eine Spezialität von John Romero ist und bleibt dagegen die Steuerung. Sie lässt sich für die klassische Kombi aus Tastatur und Maus oder auch den Stick beliebig definieren und zeigt nur bei der Befehlsvergabe an die beiden Mitstreiter Schwächen: Im Eifer eines Gefechts kommt schon mal Hektik auf, wenn zusätzlich die Order zum Folgen, Warten, Angriff, Ruhigverhalten oder Aufnehmen der Ausrüstung erteilt werden soll. Überhaupt sind die Digi-Kollegen nicht ganz ausgereift, ihre KI lässt Wünsche offen. So kam Superfly Johnson in unserer Testversion sogar einmal vom rechten Wege ab und nahm ein unfreiwilliges Säurebad.

Unter dem Strich

Ist Daikatana also der ganz große Wurf geworden, den man nach drei Jahren Entwicklung erwartet hätte? Leider nein. Sicher, die Rolli-Elemente sind nett. Klar, die Optik kann sich auch heute noch sehen lassen – bei gedrosselten Details sogar bereits ab einem P200. Und richtig, Multiplayer können die KI-Schwächen stilvoll umschiffen. Neben herkömmlichen Modi wie Deathmatch und zwei Capture-the-Flag-Varianten wird die Option offeriert, die komplette Story zu dritt anzugehen. Trotzdem ist Daikatana am Ende nur ein Egoshooter unter vielen, noch dazu ein bockschwerer. Was ohne die rekordverdächtigen Verzögerungen vielleicht ein Meilenstein geworden wäre, ist somit wenig mehr als ein formidabler Lückenfüller bis zum Erscheinen von „ST Voyager: Elite Force". (rf)



Kein Kinderspiel: Obwohl sich erlegte Gegner in der deutschen Version umgehend in Luft auflösen, sparen die Levels nicht mit blutigen Details



Die Grafik basiert noch auf „Quake 2", ist aber um zusätzliche Effekte angereichert und pocht auf 3D-Hardwarebeschleunigung über OpenGL

Daikatana
(Ion Storm/Eidos)

Solider Egoshooter mit kleinen Rollenspielelementen

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

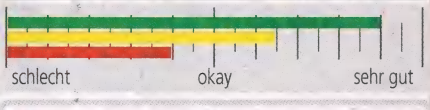
79%



Grafik	78%
Sound	80%
Steuerung	79%
Motivation	81%

Datenträger	1 CD, 200, 450 oder 850 MB auf der HD
System	ab einem P266 mit 32 MB (besser P2/300 mit 64 MB) RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigung über OpenGL erforderlich, 3D-Brillen werden nicht in jedem Fall unterstützt
Sound	Musik, Stereoeffekte und deutsche Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	3 Spieler im Storymodus, bis zu 32 im Deathmatch bzw. Capture the Flag (2 Varianten) wahlweise über LAN oder Internet
Online-Info	www.daikatana.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/300 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P266 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile

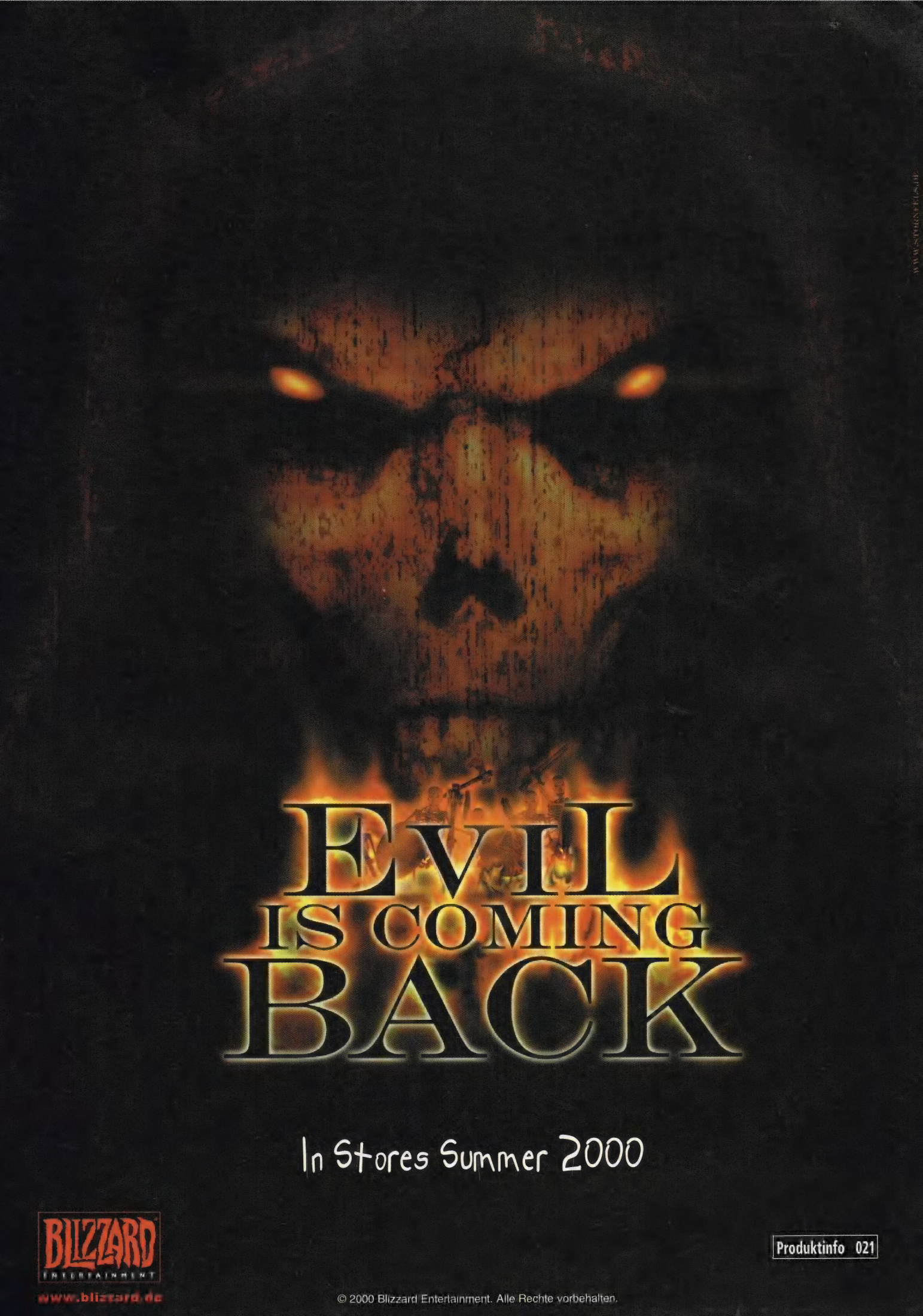


- 70% Action
- 20% Rollenspiel
- 10% Knobelei

Pro & Kontra

Pro:
* niedrige Hardwarehürde
* Rollenspielelemente
* 4 Szenarien
* über 25 Waffen
* rund 60 Gegner
* umfangreiche Multiplayer-Unterstützung

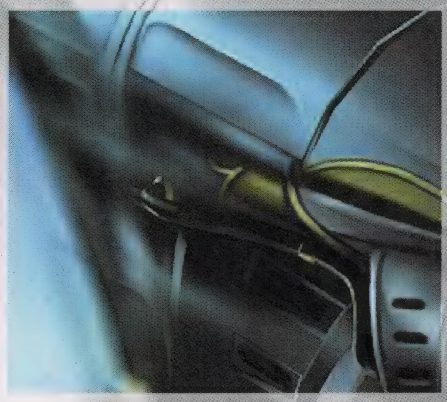
Kontra:
* überaus hoher Schwierigkeitsgrad
* eingeschränkte Speichermöglichkeit
* Animationen ohne Motion Capturing
* teils schwächelnde KI



© 2000 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

MDK 2

Ein Hausmeister, ein Cyborg-Hund und ein durchgeknallter Wissenschaftler – wer könnte die Menschheit wohl sonst retten?



Vor zwei Jahren holte sich Shiny Entertainment in der Presse Spitzenwertungen für witziges Gameplay, heiße 3D-Grafik und einen coolen Scharfschützenmodus – ein großer Verkaufserfolg war MDK in Deutschland dennoch nicht. Teil zwei des Actionkrachers wurde nun von Bioware entwickelt, bekannt durch den Megaseller „Baldur's Gate". Wieder ein geniales Spiel, aber auch wieder eines, das eher Kenner denn die Massen begeistern dürfte.



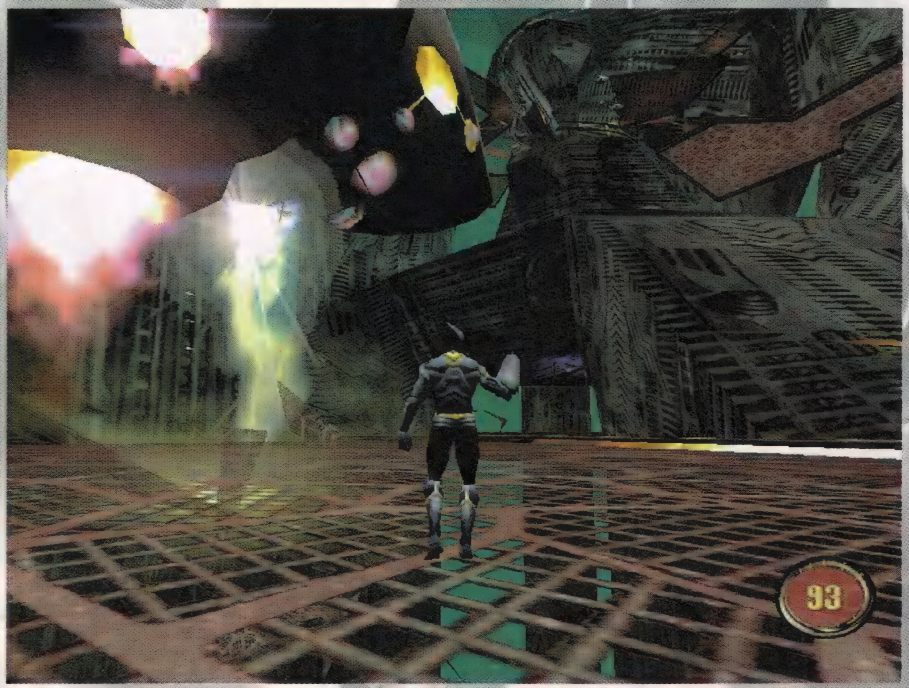
Acht Fäuste für ein Halleluja

Die Story knüpft nahtlos an den Vorgänger an: Unsere drei Helden prosten einander auf die Vernichtung außerirdischer Invasoren zu, als erneut die Alarmsirenen heulen – neue Minenraupen kriechen auf die Metropolen der Erde zu. Also schlüpft Hausmeister Kurt Hectic wieder in seinen Superanzug. Bloß muss er diesmal nicht alles alleine machen, denn in MDK 2 fallen auch den ehemaligen Nebendarstellern Dr. Fluke Hawkins und dem Zigarren rauchenden Robo-Hund Max tragende Rollen zu. So legt das Programm zu Beginn jeder seiner zehn Abschnitte fest, welcher Charakter gesteuert werden muss. Erst in der allerletzten Mission darf der Spieler selbst wählen.

Kurt ist dank seines Gleitschirms auf Plattformen daheim, verfügt wieder über sein legendäres Zielfernrohr, achterlei Munition sowie Schutzschilde. Max dagegen lässt es richtig krachen: Acht Waffen von der Magnum bis zur Minigun trägt der Killerköter mit sich herum, maximal vier davon können gleichzeitig aktiviert werden. Der Doc schließlich ist quasi das Gehirn des Trios. Mit schnöden Wummen hat der Weißkittel nix am Hut, er bastelt aus Haushaltsgeräten atomaren Toast oder selbstlenkende Zigarren-Raketen. Um den abstrusen Ideen dieses Digi-MacGyvers gerecht zu werden, muss man häufig um zwei Ecken denken. Das bei Einführung jedes Charakters automatisch gestartete Tutorial ist da eine große Hilfe.

Kampf den Furz-Telepathen

Die Grafik aus der „Omen-Engine" zaubert eine Fülle an Details und Licht- sowie Partikeleffekten auf den Bildschirm. Die Akteure bewegen sich auch superflüssig durch die hiesigen Alienwelten, Raumschiffe oder die organisch wirkenden Szenarien, ob Flug oder Fußmarsch macht



Die Grafik mag insgesamt düster sein, toll anzusehen ist sie allemal

Was meint der MDK-Erfinder?



Dave Perry, Präsident von Shiny und Designer von MDK

?: War Bioware der richtige Entwickler?

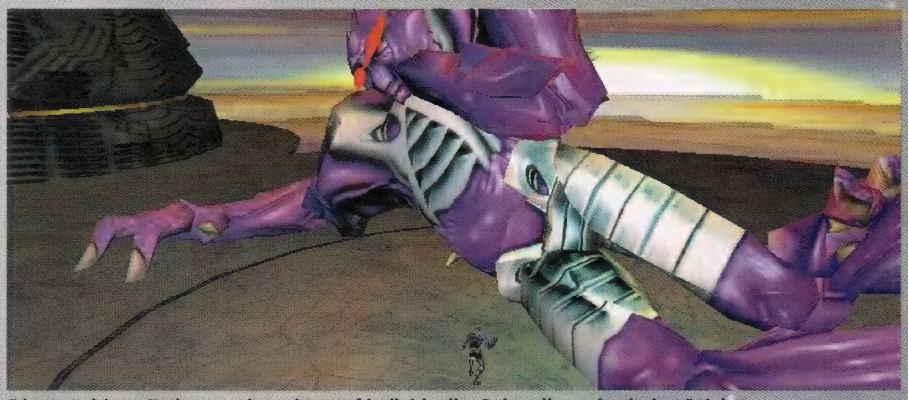
DP: *Zuerst war ich nicht so begeistert, dass ein Haufen Rollenspieler an meinem Baby herumdoktern sollte – aber Junge, was habe ich mich geirrt! Bioware hat viel Energie in den Titel gesteckt und die Aufgabe hervorragend gelöst.*

?: Glauben Sie, dass sich MDK 2 besser verkaufen wird als Teil eins?

DP: *Weltweit haben wir von MDK über 500.000 Exemplare abgesetzt, das ist doch nicht so schlecht. Und vielleicht platzt ja mit dem Nachfolger auch bei allen anderen Spielern der Knoten?*

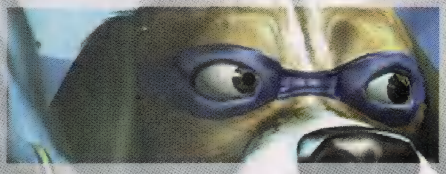


Zwei Zusatzpfoten machen Max zur bellenden Kampfmaschine mit bis zu acht Waffen im Köcher



Die gewaltigen Endgegner bestehen auf individueller Behandlung durch den Spieler

dabei keinen Unterschied. Selbstablaufende Zwischensequenzen runden das Polygonfeuerwerk ab; ohne eine OpenGL-Karte im Rechner kann es allerdings nicht zünden. Hatten wir eigentlich die Gegner schon erwähnt? Aus der Schulterperspektive (steht der Held im Bild, wird er transparent) bekommt man 20 verschiedene Widersacher zu sehen:



von der tumben Zielscheibe über furzende Telepathen bis hin zum hohnlachenden Schweine-Alien – nicht zu vergessen die Oberfiesling am Ende jedes Abschnitts, welchen nur mit speziellen Taktiken beizukommen ist.

Hier gehts also rund ohne Ende, zumal ja auch knackige Kombinationsrätsel und kniffelige Jump-and-Run-Passagen absolviert werden müssen. Die handliche Steuerung via Tastatur und Maus ist dabei stets auf Seiten des Spielers, zur Not tuts auch ein Joypad.

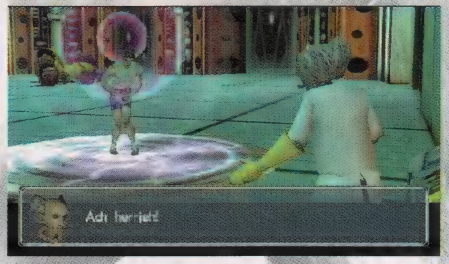
Humor in der Nische

Ein Sonderlob hat sich abschließend der Sound verdient. Musikalisch ist von treibenden Techno-Rhythmen über kurze Samba-Einlagen bis zu dramatischen Orchesterklängen alles geboten, dazu krachen (Surround-)Effekte. Und der deutschen Sprachausgabe fehlt es nicht an Humor: „Sie können die Aliens nicht mit mangelnder Hygiene besiegen", macht etwa der Bordcomputer den Doc darauf aufmerksam, dass er nach dem Toilettenbesuch das Händewaschen vergessen hat.

Schade bloß, dass auch die neuen Entwickler den Einbau eines Multiplayer-Modus vergessen haben. Ein weiteres Indiz darauf, dass auch dieser Action-Hit wieder das Schicksal eines Nischentitels fristen könnte. (pk)



Dr. Hawkins bastelt abstruse Sprengkörper aus alltäglichen Haushaltsgeräten: ein Fall für Querdenker



Die Zwischensequenzen aus der 3D-Engine fügen sich harmonisch ins Spielgeschehen ein



Das zoomende Zielfernrohr prädestiniert Kurt für Attacken aus der Distanz

MDK 2
(Bioware/Interplay)

Durchgeknallter Actionspaß für die Freunde abwechslungsreichen Spieldesigns

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

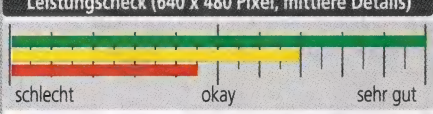
85%



Grafik	84%
Sound	85%
Steuerung	80%
Motivation	87%

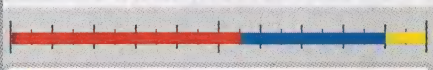
Datenträger	1 CD, ab 450 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 (P2/366 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, OpenGL-Beschleuniger wird benötigt, mit 3D-Brille etwas verwirrend
Sound	Lautstärke von Effekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar, EAX wird unterstützt
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick, Joypad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.mdk2.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, mittlere Details)



P3/500, 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
P233, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

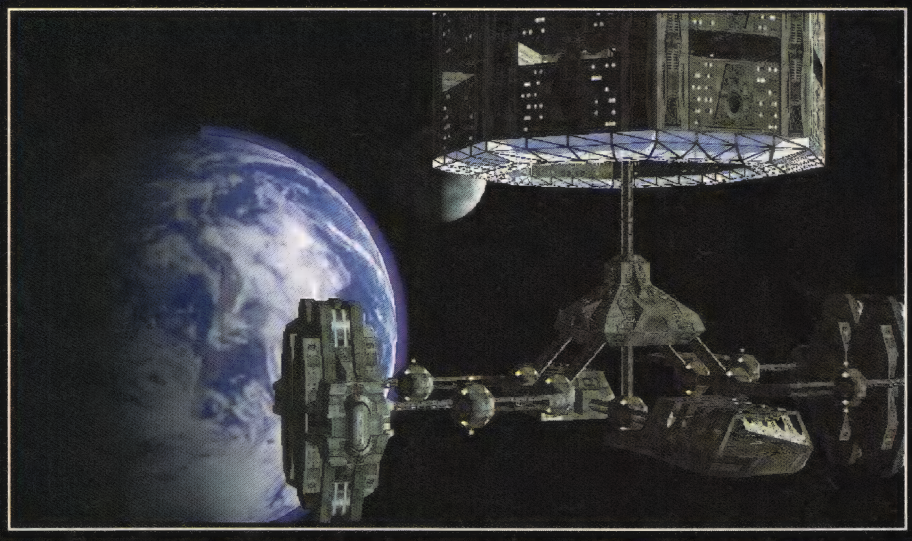
Vergleich der Genreanteile



55% Ballern
35% Geschicklichkeit
10% Rätsel

TACHYON
THE FRINGE

Ein spaciger Best-of-Mix aus „Wing Commander", „Privateer" und „Tie-Fighter" mit cooler Grafik und heißer Story – wer könnte da schon widerstehen?



Die Zwischensequenzen aus der Gameengine fügen sich harmonisch in das Spielgeschehen ein

Wenn sich nun sogar die erdverbundenen Simulationsprofis von Novalogic hinaus ins All wagen, dann müssen die Sterne wohl was Unwiderstehliches haben. Nach „Delta Force 2" und „Comanche 3" jetzt also die Zukunft: In 500 Jahren schaffen Tachyonentore eine Verbindung zwischen den Sektoren unserer Galaxie, selbst der entfernteste Spiralnebel ist nur noch einen Hopser weit weg…

Held im Exil

Der Mensch an sich ist freilich noch ganz der Alte. Mächtige Konzerne beherrschen die bewohnten Planeten, jeder muss sehen, wo er bleibt. Jake Logan schlägt sich als Söldner der ehrenhaften Art durch: Unser Alter Ego erledigt Aufträge für verschiedenste Gesellschaften im heimatlichen Sol-Sektor, bringt alte Muttchen über die Milchstraße und ist bei jedermann beliebt – ein Held aus dem Bilderbuch. Umso tragischer, als Jake eines Tages ein Schiff eskortiert, das eine gewaltige Bombe mit sich führt. Die Ladung geht nämlich hoch und sprengt ausgerechnet eine medizinische Station; plötzlich gilt Jake als unerwünschte Person.
Alles Klagen über offensichtliche Sabotage hilft nichts, der Gutmensch wird in einen entlegenen Raumsektor abgeschoben: die Fringe. Fern der Heimat muss sich Jake eine neue Existenz aufbauen – und natürlich den Rufmörder finden, will er jemals die vertraute Zivilisation wieder sehen.

Elitäres Gameplay

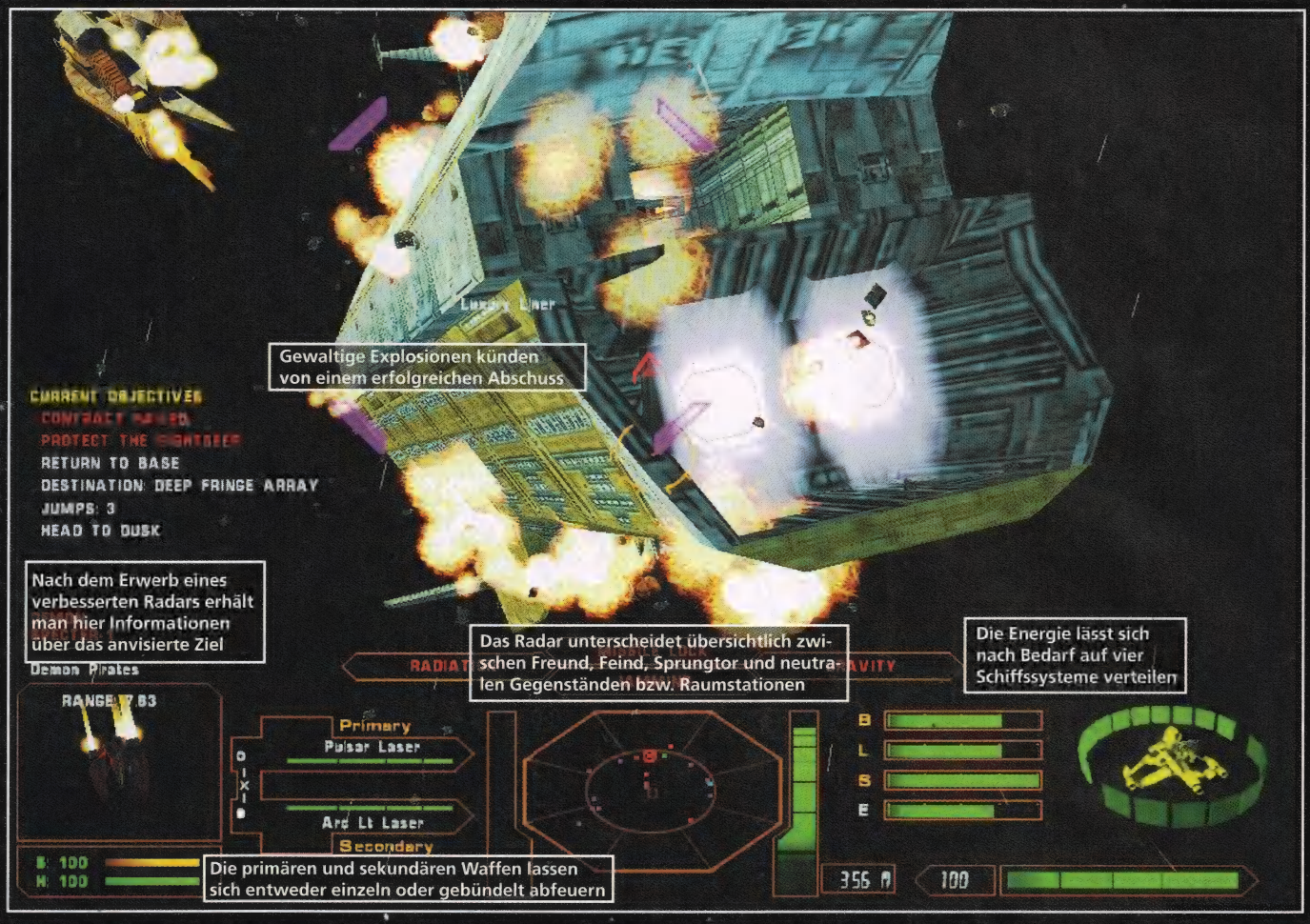
Das grundlegende Spielkonzept ist so alt wie David Brabens Klassiker „Elite": Mit einem klapperigen Kahn zieht man erste Aufträge an Land, um sein Schiff aufzurüsten und so weiter. Es empfiehlt sich zunächst den dreiteiligen Trainingsparcours zu besuchen, wo man den Umgang mit Steuerung und Waffen lernt. Die Schulung der umfangreichen Tastaturbelegung wird sogar mit Geld entlohnt, ein netter Zug der Programmierer.
Mehr Credits versprechen natürlich die Missionen, welche man sich aus dem Stellenanzeiger der örtlichen Raumstationen pickt. Kampfeinsatz oder Botengang? Asteroiden zerbröseln oder jemanden bzw. etwas befreien? Ein gesponserter Gladiatorenkampf im galaktischen Las Vegas? Die Wiederbeschaffung eines ge-



Cool visualisiert: der Sprung durch ein Tachyonentor



Waffen oder Zusatzsysteme gibt es nicht umsonst, man muss sie für teures Geld erwerben



klauten Kunstwerks? Es liegt ganz bei Ihnen, welche von insgesamt über 80 Aufträgen Sie annehmen wollen; lediglich 20 davon sind unumgänglich. Bis hin zum Abluchsen eines Großkampfschiffes von der Konkurrenz muss also immer wieder der Lohn gegen das Risiko abgewogen werden.

Die Bezahlung für erfolgreiche Einsätze investiert man in neue Laser, bessere Raketen oder kostspielige Schiffselektronik. Wer spart, kann sich über kurz oder lang auch zusätzliche Flitzer leisten. Im Spielverlauf sind zehn Modelle erhältlich, jeweils fünf von der „Bora" und der „GalSpan Corporation", den beiden konkurrierenden Großmächten der Fringe. Während die Bora ihren rechtmäßigen Anspruch auf das Territorium verzweifelt zu verteidigen versucht, setzt die mächtige GalSpan auf Bürokratie und Terror. Früher oder später wird sich Jake jedenfalls für eine Seite entscheiden müssen...

Viel Feind, viel Ehr

Aus dem intelligenten Missionsdesign entwickelt sich eine Story um Erwartungshaltungen. Die liebliche Anführerin der Rebellen, ein zwielichtiger Baron, ein klugschwätzender Pirat, ein stocksteifer Amtsschimmel, ein irrer Wissenschaftler – jeder will etwas von Jake und der kann sich unmöglich mit allen Leuten gut stellen, die er im Verlauf seiner Odyssee trifft. Ja, ein verpatzter Auftrag mag sogar aus Freunden Feinde machen!

Apropos Feinde, von beutegierigen Raumpiraten über willenlose Mördersklaven bis hin zu gefühllosen Robotern sind die Gegner bereits auf der niedrigsten von drei Schwierigkeitsstufen nicht ohne. Die ausgefuchste KI des Programms verhilft ihnen zu immer raffinierteren Flugmanövern, was ganz zwanglos zu den packendsten Gefechten gegen harmlose Frachter, kleine Speeder oder gewaltige Schlachtkreuzer führt. Und wer auf eine Raummine stößt, hat auch keine guten Karten.

Präsentation der Extraklasse

In einem solchen Szenario erwartet man superbe Grafik – und wird nicht enttäuscht: Derart gewaltige Objekte gab es wohl in keinem Spaceshooter zuvor! Weitläufige Asteroidenfelder, riesige Raumstationen sowie blendende Licht- und Explosionseffekte beleben ein All, das


Via NovaWorld dürfen sich bis zu 128 Raumhelden duellieren


Im Hangar kann man unter seinen Schiffen wählen – sofern man mehrere erwerben konnte

mit seinen farbenprächtigen (und schwer durchschaubaren) Raumnebeln und Planetenhintergründen unglaublich „echt" wirkt. Allein bei den etwas lieblosen Raumschiffmodellen bietet der direkte Konkurrent „Starlancer" mehr Liebe zum Detail.
Ihre volle Pracht entfaltet die Optik in Bewegung und bleibt dabei selbst auf langsameren Rechnern erstaunlich schnell. Dazu kommen bei wichtigen Ereignissen oder dem Anflug auf Raumstationen und Tachyonentore noch in Echtzeit berechnete Zwischensequenzen. Die dramatisch-melodische Musik hält sich gekonnt im Hintergrund, die Soundeffekte wummern und zischen, dass es eine Freude ist. Gar eine Klasse für sich ist die Sprachausgabe: Ein herrlich sarkastischer Jake Logan, gelangweilte Wingmen, hysterische Stadionansager und euphorische Nachrichtensprecher sorgen für viel Atmosphäre. Dass ausschließlich englisch geredet wird, ist dabei verzeihlich – das Risiko von Übersetzungsverlusten wäre einfach zu hoch gewesen.

Übung macht den Meister

Um an der aufwendig inszenierten Space Opera seinen Spaß zu haben, muss man aber bereit sein, sich in eine komplexe Steuerung einzuarbeiten. Auch empfiehlt sich ein hochwertiger Flightstick, denn in der Hitze der Gefechte gibt es außer Ballern viel zu tun: Energie muss zwischen den Schiffssystemen transferiert werden, man muss mit einem eventuell angeheuerten Wingman kommunizieren und Fundstücke an Bord beamen. Wer da erst die jederzeit einblendbare Tastaturbelegung konsultieren muss, wird nicht weit kommen. *Wie* weit man gekommen ist, darüber gibt auf jeder Raumstation das persönliche Logbuch Auskunft – von der Zahl der abgefeuerten Schüsse über den Bestand an Bord bis hin zu den erledigten Missionen. Wagemutige Piloten werden zudem die Autosavefunktion zu schätzen wissen, welche dem Heldentod durch umgehende Wiederbelebung am letzten Speicherpunkt den Schrecken nimmt.
Last, not least wurde auch an die Mehrspielergemeinde gedacht. Via LAN oder Internet können sich immerhin bis zu 32 Teilnehmer in eine Schlacht stürzen, über Novalogics hausergenen Novaworld-Server sind sogar 128 möglich. Das ist umso lobenswerter, da Tachyon als Solo-Game rundum überzeugt: Die sich teilweise abhängig von den Leistungen des Spielers weiterentwickelnde Story (u.a. repräsentiert von einem elektronischen Nachrichtenblatt) gewinnt zunehmend an Tiefe und Spannung – das wiederholte Durchspielen dieses Überraschungshits ist fast schon ein Muss! (pk)



Die vielleicht gewaltigsten Objekte in der Geschichte des Genres!



Auf der galaktischen Karte sieht man seine bisherigen Stationen und die kürzesten Verbindungen zwischen den Sektoren



Ein Flug im Raumnebel wird durch geringe Sichtweite und elektronische Störungen erschwert

Tachyon – The Fringe
(Novalogic/Electronic Arts)

Actiongeladene Space Opera, spannend bis zum letzten Schuss

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

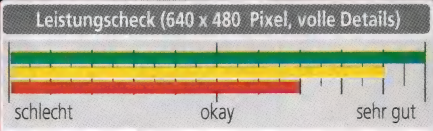
86%



Grafik	88%
Sound	89%
Steuerung	79%
Motivation	88%

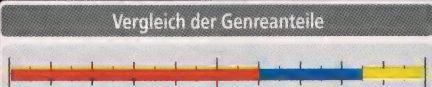
Datenträger	1 CD, ab 500 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (P2/366 mit 64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigung über Glide oder Direct3D benötigt, mit 3D-Brille besonders spektakulär
Sound	Lautstärke von Effekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar, EAX und A3D werden unterstützt
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	Handbuch deutsch, Sprachausgabe und Texte englisch
Multiplayer	bis zu 32 Spieler via LAN oder Internet, 128 auf dem Novaworld-Server
Online-Info	www.novalogic.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/300 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P233 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 60% Action
- 25% Simulation
- 15% Handel

MANN GEGEN MANN

Zeig der Rally-Elite, was in Dir steckt!

- Mann gegen Mann auf Parallel-Kursen
- Gegen 30 Champs mit jeweils individuellen Fahreigenschaften

Für PC und PlayStation™

MICHELIN RALLY MASTERS
RACE OF CHAMPIONS

AUTO GEGEN AUTO

- Auf baugleichen Fahrzeugen für echte Chancengleichheit
- Mit mehr als 17 Autos (Klassiker + WRC) auf über 40 Strecken
- Individuelles Fahrzeug-Setup





Produktinfo 014

www.raceofchampions.com · www.rallymasters.com

© Infogrames Multimedia 2000. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© & TM 2000 Race of Champions Rally Masters. All Rights Reserved. Rally Masters is based on the real life event THE MICHELIN RACE OF CHAMPIONS - RALLY MASTERS which takes place at the end of each Rally season in Gran Canaria.
Developed by: Digital Illusions CE AB. Licensed by: International Media Productions and Licensing Management International Limited.

Soulbringer

Nach drei Jahren Entwicklungszeit können eingekerkerte Seelen endlich auf Rettung hoffen: Rollenspieler bitte an die 3D-Front!

Soulbringer

Ein tausendjähriger Konflikt zwischen Gut und Böse gipfelt hier im Endkampf zwischen dem Tyrannen Skorn und dem Befreier Harbinger – zu sehen in einem kurzen Renderintro. Weitere 300 Jahre später ist nun der Spieler am Zug: Vernichten Sie die wieder erstarkten Dämonenkönige und befreien Sie den Leben spendenden Brunnen der Seelen.

Kampf und Magie

Zur „Seeligsprechung" als Weltenretter bedarf es keiner aufwendigen Charaktergenerierung, Sie beginnen Ihr Abenteuer schlicht mit der Ankunft im Hafenstädtchen Madrigal. Die Gegend lässt sich komfortabel erkunden: Gehend oder laufend bewegt sich der Held zur markierten Mausposition, bei gehaltenem Knopf folgt er dem Nager kontinuierlich. Und das durch 60 Abschnitte einer 3D-Welt, die beliebig um den Spielercharakter gedreht werden kann.

Schon bald trifft man auf redselige NPCs und genretypische Aufgaben. Gegenstände müssen gefunden, Botendienste erledigt und Banditen abserviert werden. Im Gegenzug winken Ausrüstung, Gold und Erfahrungspunkte. Letztere lassen sich bei Erreichen des nächsthöheren Levels auf die fünf Heldenwerte für Stärke, Tempo, Kampfgeschick, Magie und Lebensenergie verteilen. Bewaffnete Fights und zauberhafte Künste stehen dabei ausnahmsweise mal nicht im Widerspruch zueinander, denn seine physischen Fähigkeiten darf man ebenso verbessern wie die geistigen – am Ende steht im Idealfall ein Recke, der mit acht Waffenarten genauso geschickt umzugehen weiß wie mit über 60 Zaubersprüchen von der einfachen Lichtquelle über Feuerbälle bis hin zum Aufspüren von Feinden, Falschgold oder Fallen.

Okay, so ganz stimmt das nicht, denn bei der Magie ist schon eine gewisse Spezialisierung gefragt. Wer sich also auf eines der fünf Elemente Wasser, Feuer, Erde, Luft oder Geist konzentriert, vernachlässigt zwar die übrigen, bekommt dafür aber enorm wirkungsvolle Spells geboten. Allround-Hexer lassen sich ebenso heranzüchten, sind den Spezialisten eines Elements aber hoffnungslos unterlegen. Das macht sich vor allem in den Echtzeitgefechten bemerkbar, wo zehn individuelle Kombos aus beliebigen Attacken und Zaubersprüchen (oder auch der Energie



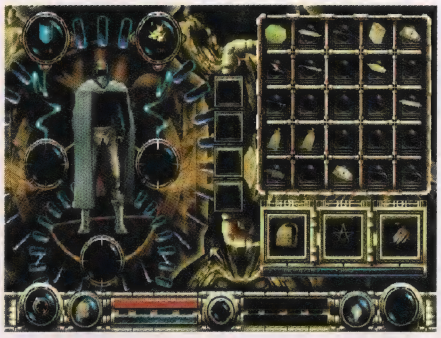
Multiple-Choice-Gespräche mit der Bevölkerung und Zwischensequenzen aus der Gameengine fördern Informationen und Quests zutage



In den Echtzeitkämpfen lassen sich auf Knopfdruck bis zu zehn individuelle Kombos aus Waffengewalt und Magie abspulen



Die drehbare Polygonlandschaft wird zwar nur von Bitmap-Charakteren bevölkert, doch dadurch toben selbst Massenschlachten ruckelfrei





Das Inventar ist etwas krümelig, erst eine genauere Inspektion der Gegenstände bringt Licht in den Heldenrucksack



Effekte wie Schneegestöber oder Sandstürme machen die mangelhafte Sichtweite wett

spendenden Nahrungsaufnahme) zusammengestellt und abgespeichert werden dürfen. Im Gefecht genügt dann ein Druck auf den jeweiligen Hotkey, damit das Programm Schlag für Schlag abgearbeitet wird.

Soll und Haben

Ausgefuchste Rolli-Action für Einzelgänger also, doch nicht ganz so sehenswert, wie man das von einem 3D-Game erwarten würde. So sind die modrigen Dungeons zwar recht ansprechend ausgestattet und die Oberwelten bieten sogar Wettereffekte wie Schneegestöber oder Sandstürme, aber die Sichtweite bleibt auf einen Steinwurf begrenzt. Auch die Integration von Bitmap-Figuren in eine zwingend 3D-beschleunigte Polygonumgebung ist nicht optimal, mögen Freund und Feind via Motion Capturing noch so hübsch animiert sein. Unter dem Strich sieht die Grafik mit ihren vielen Lichtspielen aber trotzdem sehr ordentlich aus. Und der Sound aus wechselnden Begleitmelodien, schönen Effekten sowie rund zweieinhalb Stunden an Sprachausgabe ist eigentlich über jeden Zweifel erhaben. Somit mag Soulbringer kein ausgewiesenes Genre-Highlight sein, ein atmosphärisches und spielenswertes PC-Abenteuer ist es allemal. Für Hits wie „Baldur's Gate" sind halt auch drei Jahre Entwicklungszeit keine Garantie... (rf)



Soulbringer
(Infogrames)

Gut abgehangenes Action-Rolli mit kleinen Schönheitsfehlern

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 98,– DM

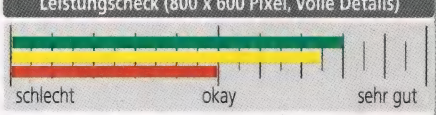
76%



Grafik	70%
Sound	79%
Steuerung	77%
Motivation	74%

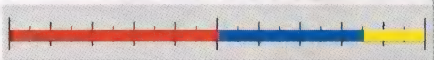
Datenträger	2 CDs, 400 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 400 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigung über Glide oder Direct3D wird vorausgesetzt, mit 3D-Brille nicht wesentlich schöner
Sound	Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.de.infogrames.com

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



- P3/500, 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P266, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



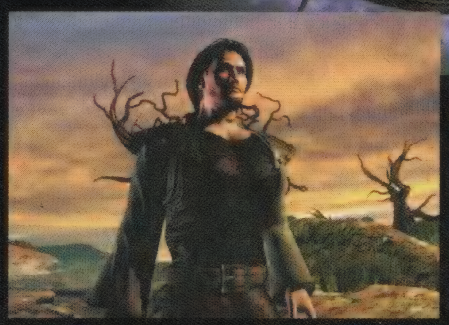
- 50% Abenteuer
- 35% Action
- 15% Kampfstrategie

ARCATERA
DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

Seit 14 Jahren als Pen-and-Paper-Welt in der Entwicklung steht Westkas Rollenspieluniversum jetzt endlich offen – für PC-Abenteuer.



Die wankelmütigsten NPCs der Rollenspielgeschichte!



Die zahlreichen Rendersequenzen an den Schlüsselstellen der Handlung sind von hoher Qualität



Im Stand durchaus ansehnlich, werden die Charaktere in Bewegung staksig und unscharf

Wenn der Oberpriester Arcateras am Glücksrad dreht, geht es nicht um Kaffeemaschinen oder Duschhauben: Verlierer werden hingerichtet! Dass selbst Urteile über Verbrecher per Los gefällt werden, zeigt, wie sehr hier die alte Ordnung von der „Chaostheorie" verdrängt wurde – früher hätte man bei drängenden Problemen die Götter befragt. Auch der herrschende Prinz ist eher hilflos als gerecht. Jetzt ist dem Regenten sogar noch das Zepter abhanden gekommen, ohne das Rog Genuar, der Staatsfeind Nummer eins, nicht abgeurteilt werden kann.

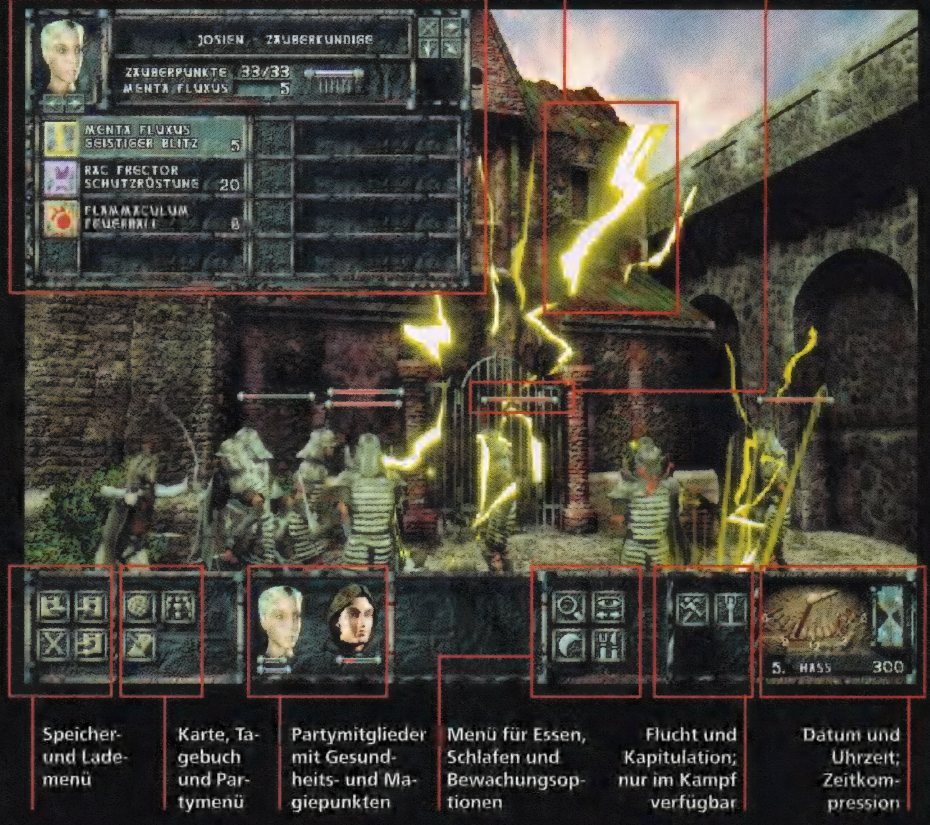
Vier verschiedene „Eröffnungen" führen den Spieler in das fantastische Szenario ein, mit jeder landet er in Arcateras Hauptstadt Senora. Entweder als kräftiger Streiter, spruchgewaltige Zauberin, gewandter Dieb oder charismatischer Mönch, wobei jeder Charakter über seine eigene Vorgeschichte verfügt. Nachdem man sich für ein Alter Ego entschieden hat, wird die Verteilung der Fähigkeiten auf dessen insgesamt zehn Attribute ausgewürfelt. Dabei sollte peinlich darauf geachtet werden, dass die Stärken dem gewählten Typus entsprechen: Was nutzt ein Recke ohne Magiefähigkeiten, wenn seine Kraft nur 8 von 12 möglichen Punkten beträgt? Jeder der Helden hat auch eine ganz spezielle Motivation, in der Metropole sein Glück zu versuchen – zu erfahren aus einer prächtigen Rendersequenz. In der Tat ist die Qualität dieser Animationsfilme eine der großen Stärken des Spiels. Zu dessen Beginn begegnet man dann so oder so dem Druiden Woolenat, der in die Rahmenhandlung einführt sowie jetzt und im weiteren Verlauf Tipps zu den anstehenden Aufgaben gibt. Sprecher-Urgestein Hans Paetsch (mittlerweile 91 Jahre alt!) leiht dem Weisen seine aus zahllosen Hörspielen bekannte Stimme.

Trotz unterschiedlicher Ausgangslage

bleiben die Hauptquests stets dieselben. So ist zunächst das prinzliche Zepter wiederzubeschaffen, dann dafür zu sorgen, dass der bestechliche Oberpriester sein nicht gänzlich dem Zufall höriges Todesrad richtig einstellt, damit Rog Genuar auch wirklich der gerechten Strafe zugeführt wird. Schließlich soll noch der Geheimbund „Schwarze Sonne" zerschlagen werden – und das alles binnen drei Wochen Echtzeit. Natürlich kann die Spielzeit dabei beschleunigt werden, etwa wenn sich die bis zu vier Helden starke Party schlafen legt. Neben NPCs stehen hier übrigens immer zwei der zu Anfang nicht gewählten Charaktere als Mitstreiter bereit, ihnen begegnet man im Spielverlauf automatisch.

Abhängig von der Charakterwahl liefert Arcatera immer andere Abenteuer. So erhält der Mönch etwa leichter Zugang zu öffentlichen Orten wie der Bibliothek, die Kutte und das Mehr an Charisma schaffen Vertrauen. Doch selbst dabei folgen die NPCs keinem fest vorprogrammierten Verhaltensmuster! Hat man einmal abgespeichert und wieder gestartet, erlebt man des Öfteren Überraschungen: Der eben noch freundliche Wirt mag plötzlich bärbeißig auf (im Tenor variable Multiple-Choice-)Fragen reagieren. Auch Schlüsselobjekte sind bei erneutem Start anders verteilt, das Spiel nimmt nie zweimal exakt den gleichen Verlauf. Dieser wird von zahlreichen Adventure-Elementen wie dem Beschaffen und Kombinieren von Gegenständen geprägt. Und natürlich von Echtzeitkämpfen mit Schwert, Zauberspruch oder Bogen. Diese Scharmützel mit überwiegend menschlichen Widersachern lassen sich aber auch pausieren, um in aller Ruhe Befehle erteilen zu können. Ein Vorteil, zumal die Übersicht oft arg eingeschränkt ist und der Mauszeiger nicht immer sein Ziel trifft. Überhaupt ist die Steuerung nicht perfekt. Da findet sich nach einem Streit nicht auf Anhieb der Ausgang der Kneipe, da ärgert man sich schon mal über die umständliche Klickerei zur Sortierung der Habseligkeiten. Dagegen ist die Multifunktionsleiste am unteren Bildschirmrand mit Steuerelementen und Anzeigen für Stärken und Bedürfnisse (etwa Hunger, Krankheit oder Schlaf) noch funktional geraten. Ein weiterer Schwachpunkt sind die eher hölzernen Bewegungen der Charaktere – als Bitmaps fügen sie sich zudem nicht homogen in die vorgerenderte 2D-Umgebung ein. Mögen viele der über 100 Schauplätze noch so sehr mit in Echtzeit berechneten Schatten und schmucken Transparenzeffekten aus Licht und Zaubersprüchen glänzen, sobald Helden oder NPCs in Schwung kommen, machen Unschärfen und grobmotorische Bewegungsabläufe der optischen Faszination ein Ende.

Trotzdem ist Arcatera eine Reise wert. Die hervorragende Sprachausgabe und Musikuntermalung sowie insbesondere die über 80 originellen CPU-Charaktere machen diese Fantasy-Welt zum Erlebnis. Und der packenden Echtzeitdramaturgie verzeiht man auch, dass es bei Westka in Köln unter dem Strich doch nicht ganz zu einem Rolli der Spitzenklasse gereicht hat. (mt)




Die Echtzeitkämpfe werden mit steigender Gegneranzahl und bei Nacht zunehmend unübersichtlich, können aber pausiert werden

Arcatera: Die dunkle Bruderschaft
(Westka/Ubi Soft)

Sehr lebendiges Klassik-Rolli, leider mit Bedienungsmängeln

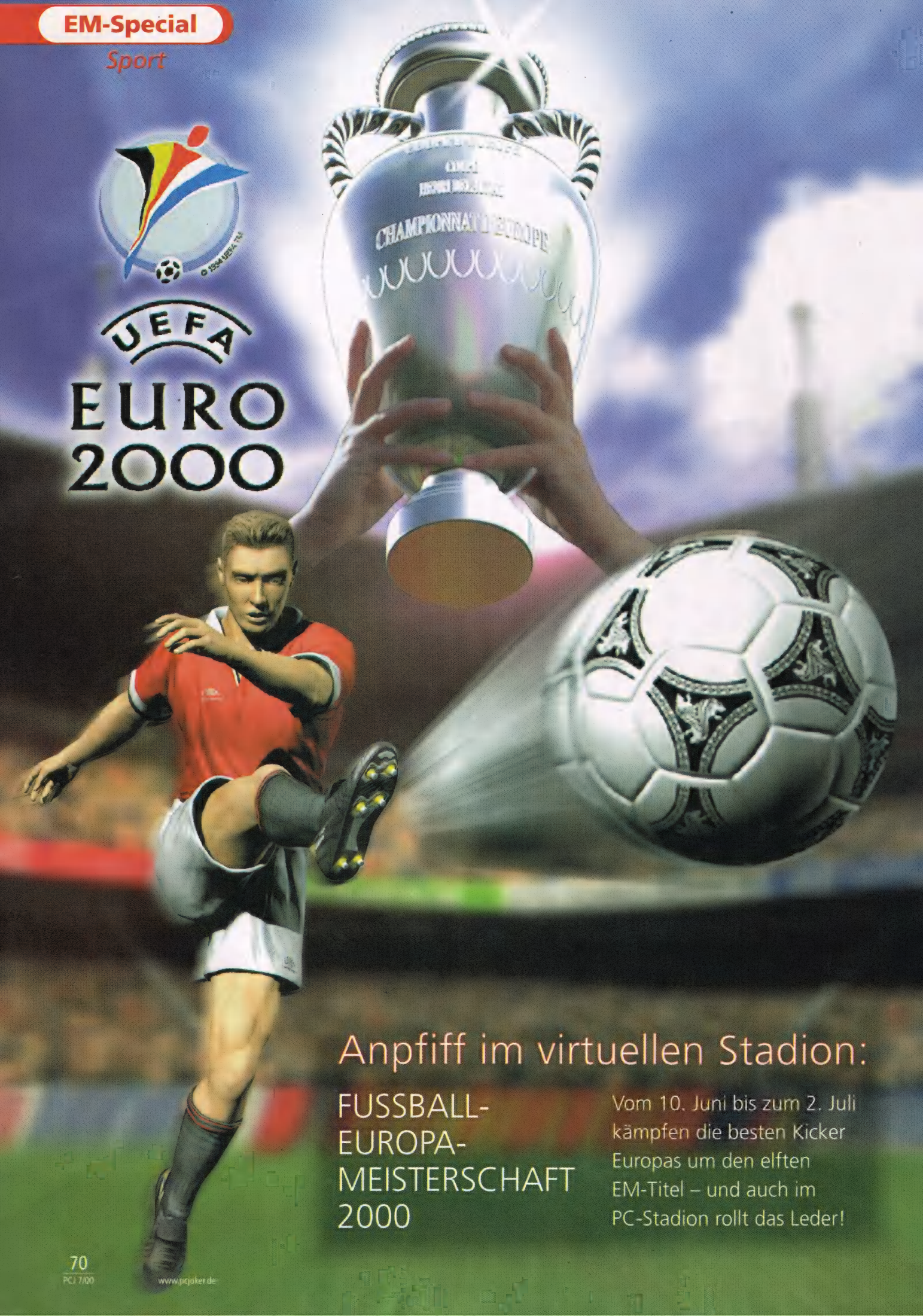
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM

74%



Grafik	*71%*
Sound	*85%*
Steuerung	*66%*
Motivation	*79%*

Datenträger	3 CDs, 800 oder 1800 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, 16 Bit Farbtiefe, 3D-Effekte ohne Hardwareunterstützung
Sound	Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.arcatera.de

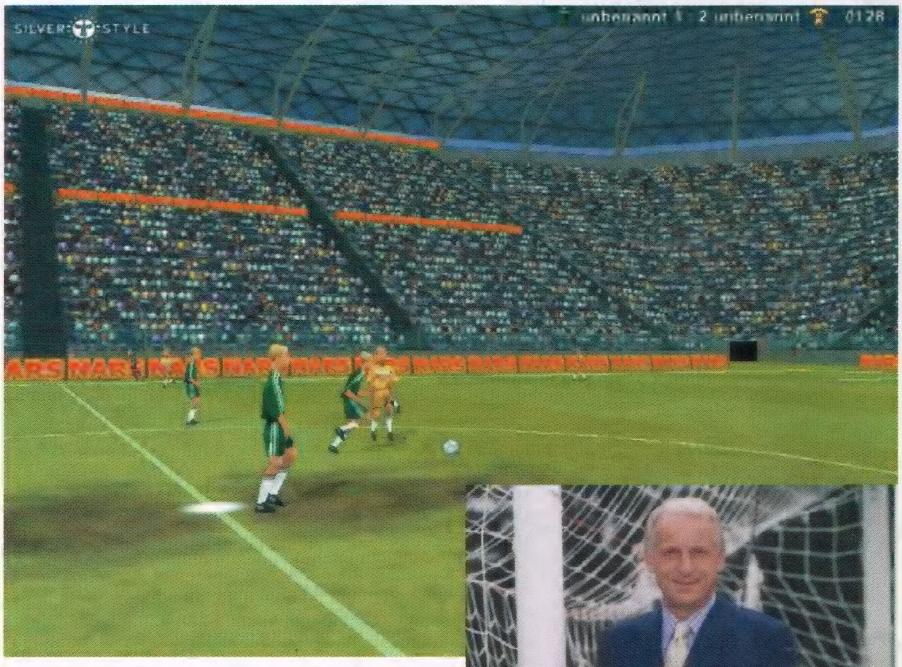


Anpfiff im virtuellen Stadion:

FUSSBALL-EUROPA-MEISTERSCHAFT 2000

Vom 10. Juni bis zum 2. Juli kämpfen die besten Kicker Europas um den elften EM-Titel – und auch im PC-Stadion rollt das Leder!

Vor vier Jahren wurde für das Jubiläumsturnier in England das Teilnehmerfeld auf 16 Teams aufgestockt und ab dem Viertelfinale die Entscheidung durch das Golden Goal eingeführt – welche Premiere gibt es anno 2000 zu vermelden? Nun, im wirklichen Leben wird erstmals in der Geschichte eine EM von zwei Ländern gleichzeitig ausgerichtet; die 31 Begegnungen finden an jeweils vier Austragungsorten in den Niederlanden sowie Belgien statt. Und natürlich auf Ihrem Computer!
Spannung und Dramatik hat das hierzulande neben der WM wohl populärste sportliche Großereignis schon immer geboten. So kann ich mich als Fan seit Kindertagen noch gut an das Finale 1976 erinnern: Heimlich unter der Bettdecke mit dem Ohr am Transistorradio erlebte ich live mit, wie Bernd Hölzenbein buchstäblich in den letzten Sekunden der regulären Spielzeit Ivo Viktor, den Torhüter der Tschechoslowaken, überwinden konnte, damit den Ausgleich zum 2:2 erzielte und so die Verlängerung erzwang. Dem nur mühsam unterdrückten Jubel folgte dann blankes Entsetzen, als Uli Hoeneß im Elfmeterschießen den entscheidenden Strafstoß über das Gehäuse drosch. Auch die jüngste EM im Mutterland des Fußballs war reich an denkwürdigen Momenten: Welcher Fan der deutschen Equipe könnte den dramatischen Elferkrimi im Halbfinale gegen die Gastgeber und den anschließenden Sieg im Endspiel über Tschechien mit dem ersten Golden Goal der EM-Geschichte durch Oliver Bierhoff vergessen?
Wie es im neuen Millennium um unvergessliche PC-Highlights bestellt ist, klären wir auf den folgenden Seiten. Vorab sei aber einschränkend festgehalten, dass dieses Fußballfest auf dem Monitor nicht so berauschend ausfällt wie im WM-Jahr





Hat zum Bundesligastart im August fertig: Anpfiff – Der RTL Fußballmanager mit Kult-Trainer Giovanni Trapattoni als Zugpferd

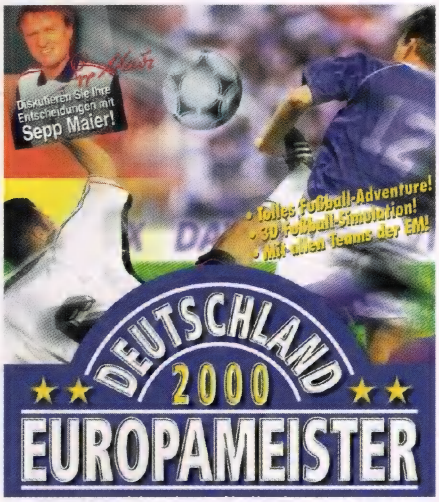
1998, als eine wahre Flut entsprechender Programme über den Markt schwappte. Vielleicht liegt es ja daran, dass mit der Sommerolympiade in Sydney ein weiterer sportlicher Höhepunkt mit digitalen Umsetzungen bedacht werden will? Jedenfalls tritt für Kicker in Nadelstreifen nur der **UEFA Manager 2000** rechtzeitig zum Testspiel an. Allerdings hat diese Simulation mit der EM auch nicht mehr am Hut als vermutlich unsere Nationalelf mit dem Titelgewinn. Nur wenig besser sieht es für Aktionisten aus, die von Platzhirsch Electronic Arts mit **Euro 2000** sowie mit **Deutschland Europameister 2000** von Davilex unter der Schirmherrschaft des Kult-Keepers Sepp Maier bedient werden. Erst zum Start der Bundesligasaison 2000/2001 kommen dann mit Ascarons „Anstoß Action" und „Anpfiff: Der RTL Fußballmanager" von Silver Style Entertainment weitere Games rund um die schönste Nebensache der Welt aus der Kabine. Gespannt sein darf man aber vor allem auf den für Spätherbst angekündigten „Bundesligamanager X", mit dem Software 2000 wieder einen Spitzenplatz im Genre anpeilt. Gleiches plant allerdings auch EA mit „Bundesliga 2001: Der Fußballmanager", nachdem man „Mister Anstoß" Gerald Köhler von Ascaron abgeworben hat.
Ob vor dem Fernseher oder Monitor, wir wünschen Ihnen jedenfalls schon mal eine unterhaltsame Europameisterschaft. Und falls Sie noch Infos zum großen Ereignis suchen: Unter der offiziellen Homepage www.euro2000.org werden Sie im Internet fündig. (st)



Im vierten Quartal des Jahres will Software 2000 mit dem Bundesligamanager X die Tabellenführung auf dem PC zurückerobern



Ob Anstoß Action genauso erfolgreich wird wie die Managervorlage, soll sich im September zeigen



Eigentlich hätte dieser Schund ja nicht mal einen Kurztest verdient – aber wir hatten ein EM-Special zu füllen…



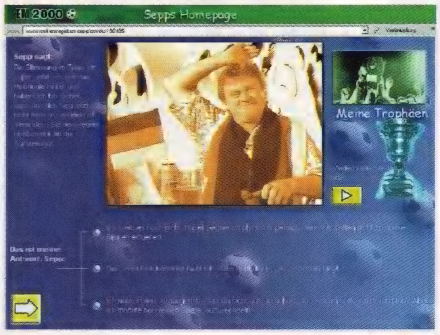
Im Replay gut zu sehen: Verzweifelt hechelt der Keeper dem ballführenden Spieler hinterher, kann allerdings ebenso wie die teilnahmslose Abwehr das Dribbling ins Tor nicht verhindern

Neben Freundschaftsmatches und dem kompletten Turnier ist der sogenannte Adventuremodus die eigentliche Lachnummer in dieser rundum missratenen Soccer-Sim. Nur hier trifft man zusätzlich auf grenzdebile Videos mit Torhüterlegende Sepp Maier, der mit dem an Malaria erkrankten Teamchef Erik (nein, nicht Erich) auf einer Insel festsitzt. „Wir geben Ihnen via Internet die Strategie vor. Wenn Sie sich mit Schal nebst Mütze vermummen und eine Erkältung vortäuschen, wird keiner merken, dass hier nur ein Stellvertreter am Werk ist!" So hanebüchen wie die Vorgeschichte ist auch das Gameplay: Ein paar falsche Antworten während der Multiple-Choice-Schwätzchen mit Sepp, Co-Trainer oder Presse, schon sinkt das Beliebtheitsbarometer und man sitzt auf der Straße – selbst nach einem 6:1 Auftaktsieg gegen Rumänien.

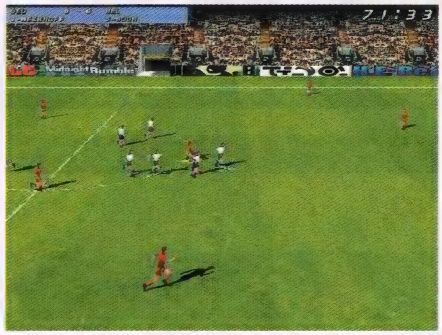
„Das Spiel plätschert so vor sich hin!"
Einzig treffliche Bemerkung des Kommentators

Die superöden Begegnungen zeichnen sich nicht nur durch völlig unrealistisches Ballverhalten aus. Die Akteure laufen auch grandios langsam, mit Ball aber immer noch schneller als ohne. Sie glauben, Fußball sei ein Mannschaftssport oder man müsse das Leder ins Gehäuse schießen? Nicht hier: Ohne Probleme dribbelt der Solohengst übers ganze Feld und mit dem Ball hinter die Torlinie. Die Zwei-Button-Steuerung in Verbindung mit den unglücklichen Kameraperspektiven ist sogar dermaßen daneben, dass man ganz vergisst, sich über Simpel-Optik mit Minimal-Animationen und miese Soundbegleitung aufzuregen.

Neben der Optionsarmut gibt es auch noch unschöne Bugs. So kassiert Ulf Weinhoff laut Statistik etwa in der 44. Minute zwei (!) rote Karten – was ihn allerdings nicht davon abhält, in der zweiten Halbzeit noch ein Törchen zum 11:0 Finalsieg gegen Belgien beizusteuern. Tja, noch trashiger kann selbst unsere reale Nationalelf nicht kicken. (st)



Sepp als Depp: Die grausigen Videos mit der Torwartlegende passen qualitativ perfekt zum Rest des Spiels



Alle Mann zum Ball: Die Raumaufteilung der Deutschen erinnert an Bolzplatzmatches von F-Schülern

Deutschland Europameister 2000
(Davilex)

Grottenschlechter PC-Fußball, fast schon eine Kuriosität

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

12%



Grafik	39%
Sound	37%
Steuerung	18%
Motivation	9%

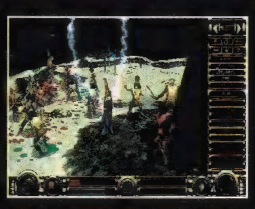
Datenträger	1 CD, 60 bis 100 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 oder 640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, 3D-Brille hilft allerdings auch nix
Sound	Musik, Kommentare und Effekte abschaltbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 2 Spieler an einem Rechner
Online-Info	www.davilex.com

SOULBRINGER

Produktinfo 023

JENSEITS WIRD ES REALITÄT!

GATTUNG	: ROLLENSPIELVERGNÜGEN PUR
BEGEGNUNGEN	: ÜBER 450 MONSTERHAFTE WESEN + NSCS (NICHT-SPIELER-CHARAKTERE)
SPANNUNG	: EINE NERVENAUFREIBENDE ERFAHRUNG
BEDIENUNG	: INNOVATIVES KOMBO-KAMPFSYSTEM
CHARISMA	: CHARAKTERE MIT AUSSERGEWÖHNLICHER AURA
WAHRNEHMUNG	: ÜBERRAGENDE GRA FKEN UNTERSTREICHEN DIE HANDLUNG
ENERGIEQUELLEN	: 5 MAGISCHE SPHÄREN (WASSER, FEUER, GEIST, LUFT, ERDE)
AUSMASS	: EINE NIE DAGEWESENE, HEROISCHE FANTASY-WELT





PC CD ROM

WWW.SOULBRINGER-GAME.COM

INFOGRAMES

© 2000 INFOGRAMES

UEFA EURO 2000





Rache für Frankreich '98: Deutschland feiert den Finalsieg über Kroatien

Wie schon im WM-Jahr '98 legt Electronic Arts auch zur Fußball-EM mit einem zusätzlichen Spiel aus der FIFA-Reihe eine englische Woche ein.



Immer noch zum Haareraufen: Die Freistoßmauer lädt zum Toreschießen ein



Wie bei FIFA 2000 zeigt eine Passhilfe durch den farbigen Pfeil die Erfolgschancen an

Innovationen sind hier ebenso dünn gesät wie gute Leistungen unserer Nationalelf in der Vorbereitung: Sicher, das dezent überarbeitete FIFA 2000 tritt zum Großereignis mit offizieller Lizenz, dem EM-Maskottchen „Benelucky", den originalen Teams und natürlich in den originalen Stadien an – aber inhaltliche Neuerungen muss man mit der sprichwörtlichen Lupe suchen.

Innovationen Mangelware

Beim Durchstöbern der gewohnt opulenten Optionsvielfalt stießen wir immerhin auf neue Modi. Wer sich die sportliche Qualifikation für die Endrunde sparen will, wählt das Blitzturnier; alternativ warten Freundschaftsmatches oder Partien, bei denen zwischen ein und zehn „Golden Goals" erzielt werden müssen. Nach dem ersten Titelgewinn steht dann auch der Klassiker-Modus zur Verfügung, in dem man sich nach und nach alle zehn historischen Endrunden ab dem Halbfinale freispielt.

Neu ist auch das jetzt kommentierte Training mit 24 Kategorien, das sich bestens zur Einarbeitung in die unverändert komplexe (leider nach wie vor nicht frei konfigurierbare) Steuerung eignet. Das Handling ist wieder konkurrenzlos gut: Kein vergleichbares Spiel eröffnet seinem Besitzer mit etwas Übung, Geschick sowie einem Zehn-Button-Pad eine solche Vielzahl an Aktionen – Flugkopfbälle, Fallrückzieher, Doppelpässe, Ballabschirmung, 360-Grad-Drehungen und Übersteiger inklusive. Im Team-Management darf man zudem nicht nur an den Akteuren herumdoktern oder Aufstellung und Taktik festlegen. Es stehen auch jeweils sechs Varianten für Eckbälle und Freistöße zur Verfügung, aus denen man drei pro Standardsituation auswählen kann, um sie während der Begegnungen abzurufen.

Kosmetische Neuerungen? Bis auf animierte Menühintergründe mit den Unterkünften der Teams, Busfahrten zum Stadion etc., detailliertere Gesichtstexturen und neue „Out of Play"-Animationen (Warmschießen des Torwarts, Torjubel) sind optisch kaum Änderungen zum Vorgänger feststellbar. In punkto Gameplay aber schon: Der Turbo führt schneller zu Ermüdung und sorgt auch nur mehr für einen unwesentlichen Geschwindigkeitsschub. Zusammen mit dem kompromissloseren Pressing der CPU-Gegner und deutlich fangsichereren Keepern zieht der Schwierigkeitsgrad deshalb schon auf der



Neuerdings kann man bei Standardsituationen direkt per Pad zwischen drei Varianten wählen



Bei Regen sind sogar die auf den Rasen prasselnden Tropfen zu sehen



In der Sofortwiederholung warten wieder spektakuläre Perspektiven. Die (speicherbaren) Highlights lassen sich auch direkt nach dem Schlusspfiff nochmals begutachten

mittleren Stufe deutlich an.
Jetzt aber Schluss mit lustig, denn auch in der EM-Variante kommt die Genrereferenz nicht ganz ohne kleine Fouls aus. Warum können die Jungs immer noch keine vernünftige Freistoßmauer bauen? Warum trägt der gute Lothar Matthäus nicht seine angestammte Rückennummer 10? Warum verfügt die Klassik-Mannschaft der Sowjetunion anno 1960 über keinen einzigen Auswechselspieler, sodass im Falle einer Verletzung der angeschlagene Kicker bis zum Schlusspfiff übers Feld humpeln oder die Truppe bei einer roten Karte mit zehn Mann zum Finale antreten muss? Warum ist der Rasen von der Seite quer, während der Replays von der Torauslinie aber längs gestreift? Warum drehen nach dem Titelgewinn nur neun Mann eine Ehrenrunde? Wo zum Teufel ist der Olympiaturm hinter dem angeblich originalgetreuen Münchner Olympiastadion?
Andererseits: Warum regen wir uns über solch kleine Schlampereien überhaupt auf, wenn ansonsten so gut wie alles stimmt? Die Kickeranimationen sind eine Augenweide, die trefflichen Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann sorgen zusammen mit den sichtlich bewegten Fans auf den Rängen akustisch für tolle Stadionatmosphäre. Bloß ist das für die Fans der EA-Reihe halt alles nicht neu. Wer indessen am PC selbst nach dem Europameistertitel greifen will und „FIFA 2000" vielleicht noch gar nicht besitzt, hats gut: Er erhält mit Euro 2000 nicht nur das unstrittig beste Game zum Großereignis, sondern auch eines der besten Kicker-Progis aller Zeiten! (st)

Ganz persönlich

In punkto Steuerung, Präsentation und Stadionatmosphäre nimmt den EA-Kickern so schnell kein Konkurrent den Ball ab – auch wenn ihre animierten Konterfeis nicht ganz mein Geschmack sind. Aber was die KI und damit Spielspaß sowie Realitätsnähe betrifft, hat für mich persönlich „UEFA Champions League Saison 1999/2000" mehr zu bieten als dieser Euro-Aufguss von „FIFA 2000". Bei jedem unnötigen Gegentor aufgrund der porösen Freistoßmauer gehts mir hier wie Jürgen aus dem Big-Brother-Haus: „Da kriesch isch Plack!"



Steffen

Euro 2000
(Electronic Arts)

(Europa-)Meisterliches Wiederholungsspiel von „FIFA 2000" – auch ohne viele Neuerungen eine der besten Kicker-Sims!

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

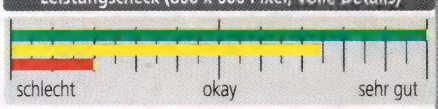
84%



Grafik	87%
Sound	86%
Steuerung	81%
Motivation	83%

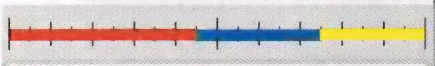
Datenträger	1 CD, 100 bis 500 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser P2/350 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, zum Betrieb mit 3D-Brille nur bedingt geeignet
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 8 via (Null-)Modem bzw. Netzwerk
Online-Info	www.easportseuro2000.com

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



- P3/600, 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P200, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 45% Simulation
- 30% Lizenz
- 25% Action



UEFA MANAGER 2000

Bubball Systems liefert mit typisch englischem Fußballmanagement ein ordentliches Debüt auf dem PC-Rasen – aber keinen echten Beitrag zur EM.



Die 3D-Partien lassen sich optional auch im Vollbild verfolgen

Dem Vereinschef stehen hier drei Spielmodi offen. Entweder Sie picken sich Ihren Club aus 21 über neun europäische Länder verteilten Ligen oder Sie wagen sich mit festgelegten Angeboten an eine Laufbahn – Leistungen werden dabei mit immer lukrativeren Posten honoriert. Dazu kommen acht Szenarien mit vorgegebenen Aufgabenstellungen.
So oder so wartet statt Überraschungen das genreübliche Arbeitspensum, wobei sich ein Großteil der Aufgaben auch an zuvor engagiertes Personal delegieren lässt: Via E-Mail-System gibt es Unterstützung durch Buchhalter, Scouts, Co-Trainer, Mediziner etc.. So weit, so komfortabel, wenn da nicht die äußerst gewöhnungsbedürftige Menüstruktur wäre. Zwar gibt es Tastaturshortcuts und optionale Auto-Hilfe, dennoch ist das Handling oft dermaßen umständlich, dass die Lust am Spiel in mühseligen Klickorgien zu verpuffen droht.

Fußball für Buchhalter

Die Partien lassen sich komplett oder in Ausschnitten verfolgen; neben der stilisierten 2D-Draufsicht gibt es 3D-Action im Fenster oder als Vollbild. Von dynamischen oder statischen Kameraperspektiven über stufenlosen Zoom bzw. Zeitbeschleunigung bis hin zu Replays muss man optisch nichts missen. Das Gekicke ist auch hübsch animiert in Szene gesetzt, sieht insgesamt aber nicht berauschend aus. Das liegt an der KI, mit der hier wederder Viertligisten noch Erstklässler im Übermaß gesegnet sind. So werden sich wohl nur Hartgesottene das meist müde, von nicht immer trefflichen Kommentaren nebst Fanjubel begleitete Ballgeschiebe über volle 90 Minuten antun. Wie gut, dass sich das Programm wahlweise auf eine Ergebnisanzeige beschränkt.
Alles in allem ein unspektakulärer Management-Kick also. In der EM-Saison dürfte freilich auch solch ein Titel trotz langer Ladezeiten seine Käufer finden. (st)



Selbst beim Stadionausbau steht eine zoom- und rotierbare 3D-Ansicht zur Verfügung



Das Navigieren durch die überladenen Menüs ist auf Dauer mühselig

UEFA Manager 2000
(Bubball Systems/Infogrames)

Fußballmanagement ohne echte Höhe- und Schwachpunkte

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

64%



Grafik	69%
Sound	60%
Steuerung	59%
Motivation	66%

Datenträger	1 CD, 325 MB auf der HD
System	ab einem P166 (ohne 3D-Szenen) bzw. einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Menüs in 800 x 600 Pixeln, Vollbildszenen 640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, 3D-Brille überflüssig
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten, Kommentaren und Fankulisse getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner
Online-Info	www.infogrames.de

Produktinfo 015

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Titel des Monats
Diablo 2*
74,99

PC PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101. Airborne	24,99
3D Ultra Pinball: Turbo	19,99
5th Element	24,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99
Alone in the Dark 3	14,99
Arcade Pool 2	24,99
Armored Fist 3	29,99
Art of War Vol. 1	29,99
dto. Campaign Set	34,99
Atari Collection	24,99
Atari Arcade Hits 2*	24,99
Atlantis	24,99
Atomic Bomberman	14,99
Axis & Allies	**24,99**
Balls of Steel	24,99
Baphomets Fluch	14,99
Battle Zone	24,99

LÄDEN

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

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

19322 Wittenberge
Am Stern 1 – 03877/404977

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 5 - 0421 / 1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Rail Inn
Computer- und Videospiele
Schuhstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

33602 Bielefeld
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

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 - 06331/62641

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

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 - 08331/457799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

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

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 5 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

dto. Levels	19,99
Bleifuss 1	14,99
Bleifuss 2	24,99
Braveheart	29,99 P
C 64 Spiele	12,99
Catz 4	24,99
Caesar 3	24,99
Chroniken d.schw. Mondes	24,99
Civilization Test of Time	**24,99**
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99
D-Info 2000	29,99
Dark Omen + Synd.Wars	34,99 N
Deer Hunter 2 3D	24,99
Delta Force	29,99
Der Industriegigant	24,99
Descent 3	19,99
Deathtrap Dungeon	29,99
Der Klomanager	29,99 N
Die große Schlacht je	**19,99**
(Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamanga, Prelude to Waterloo, Age of Sail)	

Skout	19,99
Solar Crusade	14,99
Speed Busters	24,99
Sports Car GT Classic*	29,99
Sports TV Boxing	24,99
Starsiege Universe	34,99 N
Syndicate Wars	9,99
Theme Park	14,99
Theme Park+Theme Hosp.	34,99
Topwords	24,99
Total Annihilation	14,99
Touring Car Championship	24,99
Toca 2	**19,99**
Transport Tycoon	9,99
Transport Tyc+World Ed.	19,99
Trophy Bass 3	19,99
Twisted Mind 2	24,99
Ultima Renaissance*	29,99
Ultima Race Pro	19,99
Unreal	19,99 P
V-Rally	24,99
View from Space	19,99
Viper Racing 450 PS	19,99

Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3	54,99
Die Siedler 3 Gold	84,99 N
dto. Mission 1	14,99
dto. Mission 2	39,99 P
dto. + Amazonen	74,99 P
Die Versuchung	14,99
Die Völker Gold	54,99
Die Völker Add-On	24,99
Dino Crisis*	**69,99 N**
Diplomacy	69,99
Disciples Sacred Lands*	74,99
Disney's Verr. Spielesamml.	59,99
Dracula Resurrection	69,99
Dragon Stories	44,99
(Birthright + Betrayal at Antara + Rückkehr nach Krondor)	
DSF Ultimate Golf*	59,99
DSF Welt Fußball Man.	64,99
Dukes of Hazzard Rac.*	74,99
Dungeon Keeper 2	79,99 P
Earthworm Jim 3D	59,99
Eastern Front 2	64,99

John Madden NFL 2000	74,99
Käfer Total	59,99
Kicker Fußballmanager	74,99
Lego Racers	74,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	64,99 P
Lemmings Revolution	59,99
Links LS Kurs Coll. 4	49,99
Links LS 2000	84,99
dto. 10 Course Pack	39,99
Lords of Realms 2+Siege P.	34,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Lucky Luke-Den Daltons...	54,99
Magic - Zusammenkunft	24,99 P
hierzu: Spells of	19,99
Baldes: Duel of Planes	44,99
Machines	44,99 P
Majesty	62,99 P
MDK 2	64,99
Mechcommander	34,99
Medicopter	39,99
Messiah	64,99
Metal Fatigue*	69,99 P
Micro Machines 3	34,99
Midnight Racing*	39,99
Midtown Madness	69,99
Might & Magic 1 - 6	34,99
Might & Magic 7	74,99
Might & Magic 8 US	74,99 N
Might & Magic Mill.	69,99 P
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	24,99
Monopoly Junior	24,99
Monopoly 2000	59,99
Moorhuhnjagd 2*	**34,99**
Motocross Madness 2*	64,99
Music 2000*	69,99 N
Nascar 2000	44,99
Nations Fighter Command	64,99
Need 4 Speed 4	79,99
Need 4 Speed Motor City*	69,99
dto. Porsche sh.Sonderfeld	
Nery Arena	39,99
N.I.C.E. 2 Kingsize	34,99
NOX	69,99
Omikron	79,99
Outrage	39,99
Panzer General 4	69,99
Paris 1313*	59,99 N
PC Action Archiv 99	14,99
PC Games Archiv 99	14,99
PC Games Cheats 3	24,99
PC Games Collection	44,99
Pharao – Caesar 4	74,99
dto. Mission: Kleopatra *	39,99
Pizza Syndicate	39,99 P
dto. Mission	24,99
Planscape Torment	64,99
Player Manager 2000	69,99
Play the Games Vol. 1	34,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Police Quest Swat 3	**54,99**
Populous - The 3rd	79,99
Mission hierzu	24,99
Pro Pinball: Fant. Journey	54,99
Puzzle Bobble 2	54,99
Q-Bert	44,99
Railroad Tycoon Gold	34,99
Rainbow Six Gold	59,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six: Rogue Spear	69,99
dto Mission: Urban Ops*	**34,99**
Rainbow Six: Tom C.	34,99
Rally Championship 2000	64,99 P
Rallymasters	69,99 P
Rari Trainer 3	54,99
Rayman Gold	34,99
Rayman 2	64,99 P
Reach for the Stars 2*	69,99
Rebellion	39,99 P
Renegade Racing	64,99
Revenant	79,99 P
Riding Star	69,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun*	69,99 N
Road to Moscow*	74,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Add-on	29,99 P
RTL Boxen	44,99 N
Rugrats	
Abenteuerspiele	34,99
Freche Spiele	34,99
Rugrats Printshop	34,99
Rush 2: Extreme Racing*	59,99
Sailor Moon	**29,99**
Sanitarium	39,99
Sat 1 Swing*	39,99 N
Satanica	59,99
Scooby Doo*	39,99
Shadow Company	39,99
Shanghai Dyn. 2-Sec.Dyn.	39,99
Shadow Watch*	74,99
Sheep*	69,99
Shogun*	69,99
Silent Hunter 2*	64,99
Sim City 3000 Deutschl.*	69,99
Sim City 3000 Holiday Ed.	69,99
Slave Zero	69,99
Soft DVD Max	49,99 N
Soldier of Fortune	69,99
Soulbringer*	74,99
Southpark	64,99 P
dto. Chef's Luv Shack	69,99 N
Southpark Organizer	24,99
Southpark Rally	59,99
Space Clash	39,99
Spec Ops 2	54,99

Streetwars	74,99
Stunt GP	54,99
Sudden Strike*	**79,99**
Sudden Strike engl.*	**89,99 P**
Superbike 2000	69,99
Super 1 Karting	69,99 N
System Shock 2	**79,99**
Swing Plus	39,99
Tachyon*	69,99
Techno Mage*	72,99 P
Thandor	79,99 P
The Longest Journey	74,99 N
The Next Tetris	49,99
The Real Never Ending Story*	74,99
Theme Park World	84,99
Thief Gold	74,99 P
The Sims	79,99 P
Tiger Woods PGA Tour 2000	69,99
TNN Outdoors Pro Hunter 2*	74,99
Tomb Raider I Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99
Tomb Raider 3 Pr.Coll.	34,99
Tomb Raider 4	**39,99 P**
Tombstone 1882*	39,99
Total Annihilations: Kingdoms	44,99
Toy Story 2-Druckstudio	34,99
Toy Story 2-Actiongame	64,99 P
Traitors Gate	54,99
Trick Style	69,99 N
Trivial Pursuit 2000	59,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
Tycoon Collection	**69,99**
Star	74,99
UEFA Manager 2000*	74,99
UEFA 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima World Edition	74,99
Ultimate Nascar Speed Pack	34,99
(Nascar 3 + Nascar Truck + Nacar Legends)	
Unification*	64,99
Unter schwarzer Flagge	79,99
Urban Chaos	74,99
Urlaubsraser	59,99
USAF-US Air Force	69,99
V-Rally 2*	59,99 N
Vampire: Die Maskerade*	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Venezia*	79,99
Vikings	74,99 N
Virtual Pool Hall	54,99
Virtual Skipper	59,99
Wall Street Tycoon*	72,99 N
War Collection	59,99
Warcraft 2 +Mission	34,99
Warcraft 2 Battlenet	34,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Web Artist Deluxe*	34,99
Wet Attack	74,99
Wild Wild West	59,99
Wings of Destiny	39,99
Worms: Armageddon	49,99
X-Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission X-Tension	34,99
dto. Spiel+Mission	59,99
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	74,99
X-Wing Alliance	**39,99**
Y.A.R.G.	54,99
You don't know Jack 2	64,99
You don't know Jack 3	**74,99**
Zeitmaschine*	74,99 N

Unsere Bestelladresse für Österreich

Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

☎ 0831/57 51 57
Mo.-Fr.: 7-20h Sa.: 9-16h 0180/522 5300
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: www.gameit.com
E-mail: info@gameit.com
Game It!- D-87488 Betzigau

Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Völker	24,99
Doctor Pop	24,99
Dogz 4	24,99
Durre 2000 Classic	29,99 N
Dungeon Keeper Gold	29,99
DK Gold+Magic Carpet 2	34,99 N
Dynasty General	24,99
Earthworm Jim	19,99
Eastern Front	29,99
Emergency	14,99
European Airwar	24,99
Excessive Speed	14,99
Extreme Pinball	14,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F1 Racing Sim 2+Addon	34,99
F 22 Raptor	29,99
Fade to Black + LBA 2	34,99 N
Fly	9,99 P
Gälador	9,99
Gangsters Prem. Coll.	29,99
Gearhead	14,99
Gex 3D	29,99
Glover	24,99
Grand Prix Manager 2	24,99
Heart of Darkness	24,99 P
Heavy Gear 2	39,99
Hellcopter	9,99
Heretic 2	24,99
Heroes of M&M 2	29,99
Hexen 2	24,99
Holiday Island+Szen.	24,99
Ibiza Comic Poker	24,99
Imperialismus	9,99
Imperialismus 2	34,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	29,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Indiana Jones 5 (ab KW 23)	39,99
Internet Artist*	19,99
Interstate 76	19,99
Interstate 76 Nitro	24,99
I-War	29,99
Jagged Alliance 2	**29,99**
Jedi Alliance	14,99
KKND 2	14,99
Knights & Merchants	24,99
Komplett gelöst 3	19,99
Kurt	29,99
Lamentation Sword*	14,99 N
Lands of Lore 3	19,99 P
Leisure S. Larry 7	24,99
Land der Hoffnung	24,99
Larry Collection	34,99
Legacy of Kain: Soul Reaver	29,99
Legendäre Asse	34,99 N
(Red Baron 2 + Asse der Tiefe)	
Little Big Adventure 1	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Live Wire*	34,95 P
Lode Runner 2	24,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Master of Orion 2	19,99
MAX 1	9,99
MDK	9,99 P
Mechwarrior 2	9,99
Mechwarrior 3	24,99
Missing in Action	14,99
Monopoly Star Wars	29,99
Monopoly WM Edition	9,99
Motorcross Madness	29,99
Moto Racer 2 Classic	29,99 N
Myst 2	14,99 P
Nascar 99	14,99
Need for Speed 2	9,99
Need for Speed 3 Cl.	29,99 N
Netstorm Islands	14,99
Nocturne US	19,99 P
Operation Mittelmeer	24,99
Outcast	29,99
Outdoor Pack*	24,99 N
Outlaws	24,99 P
Pandemonium 2	29,99
Passion Pinball	24,99
Phantasmagoria 1	27,99
Phantasmagoria 2 (kein Index)	29,99
Pinball Arcade	34,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pirates Gold	14,99
Police Quest 1+2	24,99
Powerslide	14,99
Prisoner of Ice	14,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Railroad Tyc. Deluxe	14,99
Rail Road Tycoon 2	19,99
RR Tycoon 2 Mission	19,99
Red Baron 2 Classic	24,99
Rent-a-Hero	19,99 P
Resident Evil 1	24,99
Revolt	**24,99 P**
Ring der Nibelungen	24,99
Road Rash	14,99
Rollcage 2	34,99
SAGA - Age of Vikings	24,99 P
Schleichfahrt	24,99
Septerra Core	34,99
Shadowman	**24,99 P**
Shadow of the Empire	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Dynasty	24,99
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99
Silver	29,99
Sim Ant	14,99
Sim Copter	19,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	14,99
Sim Life	14,99
Sim Tower	19,99
Skat: Grand Ouvert	24,99

Wächter der Schatten	24,99 P
Wall Street Trader	29,99
Wargasm	24,99
Warhammer 2	29,99
Warhammer Collection	24,99
Warlords 3	19,99
War of the Worlds	14,99
Warzone 2100 Pr. Coll.	29,99
Western Front	24,99
Wheel of Time	29,99
Wing Commander 5	29,99
Wizardry Compilation	19,99
Worms Classic	14,99
Worms United	19,99
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
You don't know Jack 1	19,99
Z + Expansion Set	14,99
Zeppelin	9,99
Zeus	14,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99

PC CD-ROM

4x4 World Trophy*	69,99 N
Abomination	69,99
ACM 1918	69,99
Action Man	39,99
Actua Pool	39,99
Actua Tennis	59,99
Adventure Hall of Fame	44,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 1	39,99
Age: Aufstieg Roms	34,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
Age of Wonders	69,99
Allegiance edA*	69,99 P
Allstyle Fighter	34,99
Alpha Centauri	29,99 P
Alpha Centauri Pack	49,99 N
dto. Alien Crossfire	24,99
Animaniacs Gig. Adv.*	39,99
Animaniacs Splat Ball*	39,99
Anno 1602 Königsedition	59,99
dto.: Neue Inseln	29,99
Anstoß 3	79,99
Anstoss Action*	59,99 N
Apache*	74,99
Arcatera*	69,99 P
Army Men-Air Tactics*	54,99 P
Army Men in Space	54,99 P
Army Men 2	74,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call US	69,99
Asheron's Call edA*	69,99
Asterix-Streit um Gallien	59,99
Asterix und Obelix	79,99
Atlantis 2	79,99
Atlantis 2 engl.	29,99 N
Autobahn Raser	34,99
Autobahn Raser 2	54,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Babys	34,99
Baldur's Gate SAGA	39,99
Baldur's Gate 2*	**74,99 N**
Battlecruiser 3000 AD 2	39,99
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2	69,99 P
Best of Sierra Pack	34,99
B.Hunter	69,99
Bing 2	69,99
Black & White*	89,99
Blizzard Anthology	**44,99**
(Diablo+WarCraft2+StarCraft+dto. Broodwar)	
Blitzkrieg*	74,99
Bundesliga Manager 2000	64,99 P
Bundesliga Stars 2000	74,99
Business Tycoon	69,99
Bust a Move 4	54,99
Caesar Platinum (1+2+3)	39,99
Caesar's Palace 2000*	54,99
Castrol Honda Superbike 2000	69,99
Catan - die erste Insel	14,99
Chess 2000	64,99
Civ: Call to Power	34,99
Civ 2: Multiplayer	59,99
Civ 2: Gold 1+2+Multi	59,99
Civilisation 2: Test of	59,99
Close Combat 4	69,99
Cluedo 3	59,99
Codename Eagle	19,99 P
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos Double Pack	39,99
C & C 3 siehe Sonderfeld	
C & C 3 Firestorm	**34,99**
C & C 1 Megabox	29,99
C & C 2 Megabox	59,99
C & C 3 Megabox*	89,99
Cosmopolitan: My Style 2	14,99
Creatures 3	59,99
Creatures Abenteuer	34,99
Croc 2*	44,99 P
Crusaders of M&M	**74,99**
Daikatana	69,99
Dark Project Gold	34,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2*	69,99
Darkstone	74,99
Demolition Racer	64,99 P
Demon World 2 *	74,99
Der Patrizier 2*	74,99
Descent 3	69,99
Descent-Freespace 2	64,99
Delta Force 2	69,99
Der Verkehrsgigant	72,99
Deus Ex*	74,99
Devil Inside	74,99 N
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	74,99 P
Encyclopedia Brit. 2000	74,99
dto. Deluxe	119,99 N
Enemy engaged	69,99 N
Euro 2000*	79,99 N
Evergest - Ruins of Kunark eV	69,99
Evolva	69,99 N
European Super League*	54,99
Extreme Biker	44,99
F 99	74,99
F1 2000	**79,99 N**
F1 Manager*	69,99 N
F1 World Grand Prix*	79,99
F 16/Mig 29 Bundle	72,99
F 22 Lightning 3	64,99
F/A 18	69,99
F/A 18 Super Hornet	24,99
Falcon 4.0	54,99
Faust	74,99
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 8	**79,99**
Fire Team	79,99
Flight Pack	39,99
Flintstones*	39,99
Flying Heroes*	74,99

Liste "Flugsims" anfordern!

Flughafen Manager	54,99
Force Commander	69,99
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Forsaken	39,99 P
Fur Fighters*	59,99 N
Freespace Battlepack	34,99
Fritz 6	74,99
Fritz 6 Update	59,99
Frontschweine*	74,99 N
Gabriel Knight 1+2+Lsg.	34,99
Gabriel Knight 3	69,99

Unser besonderer Service
Diese Artikel sind...

Versandkostenfrei!!

Selbstverständlich können andere Artikel in der gewünschten Sendung mitbestellt werden.

F1 2000	89,99
Fifa 2000	89,99
Need 4 Sp.: Porsche	89,99
NBA 2000	79,99
NHL 2000 dt.	79,99
C&C 3 dt. oder engl.	89,99
C&C 3 Firestorm	34,99

Game Gallery	19,99 P
Game Gallery Mill.	39,99 N
Game Maker 2000*	69,99
Game Prog. Start Kit 3.0	69,99
Gold Games 4	44,99
Gothic *	74,99
Giants*	64,99
GP World	69,99 P
Grandmaster Chess	69,99
Grand Prix Evolution*	59,99
Grand Prix Legends	34,99
Grand Theft Auto	19,99
Grand Theft Auto London	29,99
Grand Theft Auto Special	59,99
Grand Theft Auto 2	64,99 P
Grim Fandango	34,99
Ground Control*	74,99 P
GZSZ 2	39,99
GZSZ Quiz*	54,99 N
Gut gemischt	49,99
Half Life Generation Pack	64,99
dto. Opposing Force	39,99
Hattrick Wins	69,99
Hazard	59,99 P
Heroes of M&M 3	69,99
dto. Double Pack	69,99 P
dto. Expansion Set	44,99 P
Hidden & Dangerous	19,99 P

CallYa
DE live dabei
inkl. Handy + 25.- Startguthaben

Trium Astral	99,50
Philips Savvy	99,50
Sagem MC 922	99,50
Sagem MC 939	99,50
Sagem MC 930	149,00
Siemens C 25	199,00

Keine Versandkosten!!!
Spiele können mitbestellt werden

dto. Double Pack	74,99 P
Homepage Creator	**44,99**
Homeworld 2: Cataclysm *	64,99
Hugo Gold	39,99
Imperium Galactica 2	69,99
Invictus	64,99
Indiana Jones 5	69,99
Interstate 82	69,99 P
Jedi Knight + Mission	39,99
J. McGrath Cross 2000*	69,99

Sonderangebote

Atlantis 2 engl.	29,99
Hidden & Dangerous	19,99
Moorhuhnjagd 2*	24,99
NHL 2000 engl.	39,99
Nocturne (US)	19,99
Soul Reaver (Legacy)	29,99
Tomb Raider 4	39,99
Turok 2 dt.	14,99

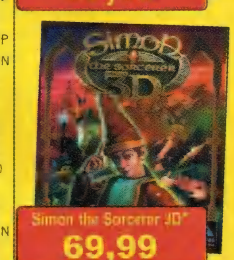
Speed Demons*	59,99
Spirit of Speed	54,99 P
Star Craft	34,99 P
StarLancer	**84,99**
Starship Soldiers*	74,99
Star Trek	
Armada	69,99
Birth of Federation	24,99
Captain's Chair	79,99
Der Aufstand	74,99
Klingon Honor Guard	34,99
New Worlds*	64,99
Star Fleet Command	64,99
Voyager	79,99
Star Wars:	
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	29,99

Game Gallery 1+2
54,99
Nur solange Vorrat reicht

Droids	64,99
Dunkle Bedrohung	**39,99**
Force Commander	69,99 P
Gungan	64,99
Magie eines Mythos	44,99
Racer	**39,99**
Rebellion	39,99
Rogue Squadron	39,99
Shadow Quest	44,99
(Quest for Glory + King's Quest 8)	
Stephen King's F13	39,99



Vampire* 89,99



Simon the Sorcerer 3D* 69,99



Ground Control* 74,99



Starlancer 84,99



Evolva* 69,99

KINDERSOFTWARE

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Disney u.v.m.
Liste "Zubehör" anfordern

PC HARDWARE

Bleem! PSX Emulator	**69,99**
Netzwerkbundle:	
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)	
2 TP Kabel	109,99
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	164,99
F 16 Fighter Stick	189,99
Flight Stick Pro	114,99
Flight Sim Yoke	219,99
Flight Sim Yoke USB	239,99
Force FX Feedback	169,99
Mach 1*	34,99
Pedals	129,99
Pedals Pro	179,99
Pedals Pro USB	229,99
Throttle	39,99
Throttle Pro	249,99
Virtual Pilot	149,99
Virtual Pilot Pro	179,99
Gravis	
Gamepad	19,99
Xterminator Dual Contr.	99,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99
Grip System	99,99
Logitech Wingman	
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Extreme Digital	89,99
Interceptor	99,99
Force	189,99
Gamepad	44,99
Gamepad Extreme	84,99
Joystick	144,99
Formula Force	269,99
MouseMan Wheel	69,99 N
Thunderpad	19,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	54,99
Gamepad Pro	64,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99 N
Precision Pro	99,99
Force Feedback	199,99
Force Feedback Wheel	239,99
Intellimouse	99,99
Intellimouse Optical	79,99 N
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	79,99 P
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99
Saitek	
Dashboard	49,99
Game Mouse 2 (Pad + Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P750	54,99
Cyborg 3D Digital Stick	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick + Schub	189,99
R4 Racing Wheel +Pedale	129,99
Guillemot	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB 128 PCI	99,99
SB Live 1024 PCI	129,99 N
SB Live Platin PCI	429,99 N
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Phoenix 16MB(Banshee)	219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)	149,99
Prophet 3D (GF 256)	529,99 N
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
Resident Evil je	24,99
Spawn je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99

www.gameit.com
- ✓ noch mehr Auswahl
- ✓ tagesaktuelle News
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

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
1,85 DM / Min

Versandkosten

Nachnahme:	9,99 + 3,-
Vorkasse/Scheck:	4,99
Versandkostenfrei:	ab 180,-

P = Preisänderung N = Neu!
Preise Stand 04.05.2000
* = noch nicht verfügbar am 04.05.

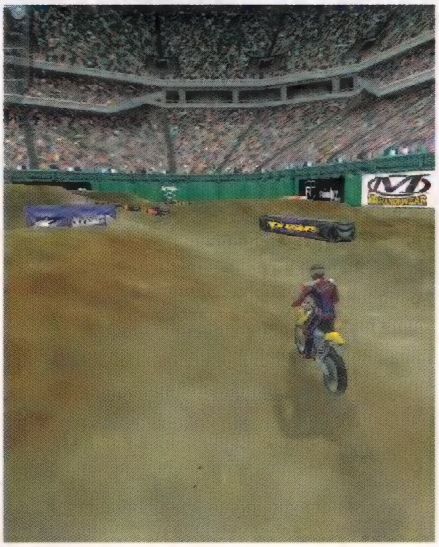
Sie suchen ein Spiel? – Wir haben viele! - PC, Playstation, Dreamcast, N64 ...

MOTOCROSS MADNESS 2

Vor knapp zwei Jahren konnte man auf Microsoft-Bikes erstmals die irrsten Stunts wagen, jetzt wird es noch verrückter!



Das rasante Videointro sieht man sich gerne mehrmals an



Die wilden Stadionstrecken sind nur erfahrenen Piloten zu empfehlen



Die abwechslungsreichen Landschaften überzeugen mit Detailreichtum und Weitsicht

Das Introvideo weckt Vorfreude, das durchgestylte Hauptmenü Erwartungen: Steuerung, Grafik und Sound dürfen individuell angepasst, eine von 17 lizenzierten Originalmaschinen (etwa Honda oder Suzuki) nebst passender Bekleidung ausgesucht werden. Dann geht es in einen von sechs Spielmodi mit so viel versprechenden Namen wie „Stunt Quarry" oder „Supercross".

Große Sprünge

...sind gleich im *Baja*-Wettbewerb möglich, obwohl dieser mit seinen wegweisenden Pfeilen eher zum Erlernen der Steuerung gedacht ist. Im *Stunt Quarry* müssen Zweiradnarren dann in einem bestimmten Zeitraum so viele Punkte spendende Kunststückchen (etwa „Heart Attack" oder „Nac-Nac") wie möglich auf der Maschine zeigen, während *Enduro* eher ein herkömmliches Rennen ist – freilich in weniger herkömmlicher Umgebung wie dem dichten Dschungel oder auf befahrenen Highways. Dabei hat man dann nicht nur mit seinen Konkurrenten, sondern auch mit eigentlich unbeteiligten Zivilisten zu kämpfen.
Die *Nationals* frönen dem Motocross-Wahn auf engstem Raum und im *Supercross* geht es über die Indoor-Pisten internationaler Stadien. *Pro Circuit* schließlich ist die einzige nicht nur namentlich neue Spielart: Ein Karrieremodus, in dem man sich Preisgelder, neue Maschinen, Klamotten und sogar medizinische Behandlung nach Unfällen mit Stunt- und Fahrleistungen verdienen muss.

Cracks & Crashes

Auch wenn man am Computer nicht gleich Kopf und Kragen riskiert, ein paar Übungsrunden gegen die bis zu sechs Computergegner können nicht schaden. Dazu stehen insgesamt 40 Strecken zur Verfügung, die von der Wüste über Küsten bis in voll besetzte Stadien führen. Die Steuerung via Tastatur oder (besser) Stick bzw. Pad ist zwar grundsätzlich schnell erlernt, doch die 16 möglichen Tricks im Sattel verlangen Geschick. Zum einen, weil sie über Knopfdruck und Bewegung des Joysticks initiiert werden, zum anderen, weil sie auf den Bikes von 125 bis 600 ccm mit ordentlich Tempo angegangen werden müssen. Fehler- und unfallfreies Fahren mit Schauwert will eben gelernt sein.

Satte Grafik für satte Rechner

Sehenswert ist das 3D-beschleunigte Spiel allemal: Fahrzeug und Fahrer bewegen sich voneinander unabhängig, werfen realistische Schatten und sparen generell nicht mit Details. Letzteres gilt ebenso für die Landschaften, wo man den Dreck unter den Rädern so gut sieht, dass man ihn fast schon zu spüren meint. Grafische Highlights sind wie erwartet die Animationen, besonders die spektakulären Unfälle wissen zu begeistern – nicht zuletzt auch der witzigen Kreisch-Samples wegen. Der übrige Sound gefällt mit fetter Rockmusik, wirklichkeitsnahen (Surround-)Umgebungsgeräuschen sowie kommentierten Video-Tutorials.

Soll die Fahrphysik stimmen, müssen allerdings auch die Maschinen mithalten. Einsame Ausritte bewältigen auch P2-Motoren noch locker, doch sobald sich mehr als vier Crosser im Bild tummeln, gerät die Optik bei vollen Details selbst auf Highend-Rechnern ins Stottern. Der Griff zum Regler bleibt daher nahezu niemandem erspart, was die ganz große Grafikpracht zur Augenwischerei macht. Gottlob sieht das Game aber selbst auf der niedrigsten Detailstufe noch gut aus.

Bastler & Multiplayer

...finden in Motocross Madness 2 übrigens ebenfalls ihre Spielpartner. So lassen sich die Feuerstühle in der programmeigenen Garage tunen und via LAN, Internet oder auf Microsofts Zone-Server auch gegen bis zu sieben weitere „Pistenschweine" einsetzen. Der komfortable Streckeneditor des Vorgängers ist aber leider nicht mehr mit von der Partie, auch eine Replayfunktion sucht man nach wie vor vergebens. Weil sich dafür die Neuerungen trotz aller Fortschritte im sehr überschaubaren Rahmen halten, schrammt der Titel auch haarscharf an einem Hit vorbei.

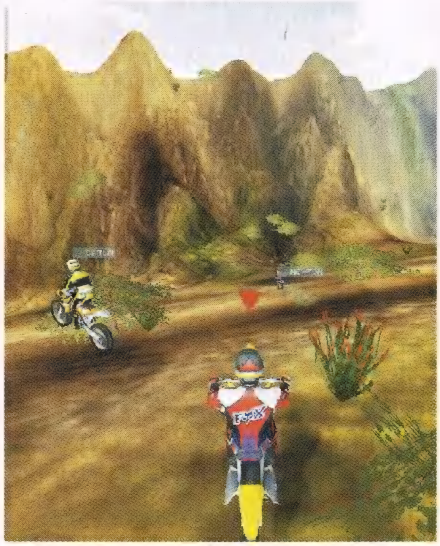
Damit wir uns jetzt nicht vollkommen falsch verstehen: Motocross Madness 2 ist besser und moderner als sein Vorgänger und deutlich spielbarer als der direkte Mitbewerber „Edgar Torronterras Extreme Racing" und damit in seiner Klasse einzigartig, doch nach knapp zwei Jahren sollte man mehr erwarten können als gerade mal eine Hand voll Innovationen! (pk)



Die bis zu sechs Computergegner fahren schon auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad wie die Henker



Die 16 Stunts erfordern Übung, sehen aber auch richtig spektakulär aus



Wer die Kollisionen mit der detailreichen Landschaft abschaltet, tut sich leichter

Motocross Madness 2
(Rainbow/Microsoft)

Coole Motocross-Rennen für lebensmüde Zweiradnarren

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

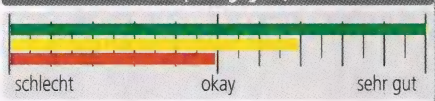
84%



Grafik	84%
Sound	82%
Steuerung	82%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, ab 210 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 (P2/366 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigung über Glide oder Direct3D erforderlich, auch mit 3D-Brille gutes Fahrgefühl
Sound	Lautstärke von Effekten und Musik getrennt regelbar, EAX wird unterstützt
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick, Joypad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Internet oder LAN in allen Modi bis auf die Karriere
Online-Info	www.microsoft.com/games

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, mittlere Details, alle Computergegner)



- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/300 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P233 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 60% Simulation
- 40% Action

SUZUKI ALSTARE Extreme racing





Die Grafik macht den Mangel an Details durch Tempo wett, die Strecken kennt man teils aus dem Vorgänger

Der wilde Ritt auf einer Suzi ist immer ein Erlebnis – auch wenn es einem hier seltsam vertraut erscheint…

Das Déjà-vu-Feeling kommt nicht von ungefähr: Der neue Arcaderacer aus den Criterion Studios gilt als inoffizieller Nachfolger zu „Redline Racer", einem 83-Prozent-Game von 1998, das wir letzten November als Vollversion auf unserer Begleit-CD lieferten. Dass es sich hier um eine Umsetzung von Segas Dreamcast-Konsole handelt, fällt dagegen nicht weiter auf.

Als Aspirant auf die Mitgliedschaft in Suzukis Superbike-Team „Alstare" gilt es in Einzelläufen und einer Meisterschaft Punkte zu sammeln. Erfolge ziehen immer neue Varianten der Maschinen SX R600 und R750 nach sich, von Straßenversionen bis hin zu extremen Rennausführungen. Freilich reagieren die hochgezüchteten Stahlrösser sensibel, nur per Joypad oder -stick kann sich der Spieler halbwegs im Sattel halten – vom Griff zur Tastatur raten wir ab.

Motorrad-Recycling

In pfeilschneller 3D-Grafik geht es über ein rundes Dutzend (partiell erst freizuspielende) Strecken, die hübsch, aber bekannt aussehen: Teils sind es dieselben Strände und Straßenschluchten wie in „Redline Racer". Die Lichteffekte sind aber immer noch hübsch, die kurzen Turbo-Schübe immer noch vehement und die Unfälle spektakulärer denn je – auch die bis zu sieben Computergegner müssen ihre rabiate Fahrweise häufig mit Flugeinlagen büßen.

Selten gab es dafür dünnere Motorensounds zu hören, die getunten Boliden klingen eher nach asthmatischen Staubsaugern. Auch die Musik bleibt unauffällig, doch den Unterhaltungswert mindert das wenig. Am Ende ist Suzuki Alstare Extreme Racing etwa das, was „Redline Racer" bereits vor zwei Jahren war: ein geradliniger Heizer. Bloß kann der neue Splitscreenmodus für zwei halt den Mangel an Innovationen, den schwachen Sound und vor allem die überempfindliche Steuerung nicht ganz vergessen machen. (pk)



Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto fieser die CPU-Kontrahenten



Das Konsolen-Erbe: Statt Netzwerkoption wie in „Redline Racer" nun ein geteilter Bildschirm für Zweiradduelle

Suzuki Alstare Extreme Racing
(Ubi Soft/Criterion Studios)

Von der Dreamcast konvertierte Neuauflage von „Redline Racer"

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

72%



Grafik	77%
Sound	55%
Steuerung	68%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 2 oder 320 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, Beschleunigerkarte (Direct3D oder Voodoo-Glide) wird benötigt, gut geeignet für 3D-Brille
Sound	Lautstärke von Soundeffekten und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick oder -pad
Sprache	englisch
Multiplayer	2 Spieler gegeneinander am Splitscreen
Online-Info	www.criterionstudios.com und www.ubisoft.de

Uns gibts am längsten!



Testen Sie Deutschlands erfahrenstes Spiele-Mag!

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)

F1 WORLD GRAND PRIX

Zwischen „F1 2000" und „Grand Prix 3" war noch Platz für einen flotten Arcaderacer – jetzt besetzt Eidos die Lücke.





Die Ferrari, McLaren, BAR oder Stewart sind auf den 16 GP-Kursen der Saison '99 unterwegs

Angesichts des Entwicklerteams werden manche PC-Piloten erst mal auf die Bremse treten mögen, fuhr Lankhor doch mit „Power F1" und „Official Formula 1 Racing" der Konkurrenz hinterher. Doch diesmal macht sich die Erfahrung der Franzosen (sie sind seit „Vroom" im digitalen Renngeschäft) bezahlt: In Sachen Spielspaß kommt F1 World Grand Prix der Ideallinie näher denn je!

Mit den offiziellen Piloten, Pisten und Fahrzeugen des vergangenen Jahres bleibt das Spiel freilich im Windschatten der EA-Sim „F1 2000", die ja bereits im April mit den Daten der laufenden Saison durchgestartet ist. Wen so was stört, der ist bei den hiesigen Trainingsläufen, Einzelrennen oder der Meisterschaft aber ohnehin verkehrt, denn von einer authentischen Simulation ist man derart weit entfernt wie der Prost-Stall vom WM-Titel. Auf die 107-Prozent-Marke sowie einige Flaggen- und Grundregeln etwa wurde verzichtet. Auch an Fahrwerk und Aerodynamik der Boliden sind nur wenige Änderungen möglich. Die ertüftelten Setups lassen sich zudem nicht getrennt vom Fahrerprofil speichern, doch immerhin verfügen die 22 Flitzer über solide Werkseinstellungen. Die Fahrzeuge des F1-Zirkus unterscheiden sich hier mehr durch ihren dünnen Motorsound als im Handling, aber das hat auch Vorteile: Trotz der nicht rundum überzeugenden KI der CPU-Piloten (dank gut abgestufter Schwierigkeitsgrade von einsteigerfreundlich bis schumischnell regulierbar) entwickeln sich recht flott herzhafte Positionskämpfe. Bei Boxenstopps nimmt ein Minimenü simple Kommandos zum Nachtanken, Reifenfassen oder zur Spoilereinstellung auf. Und im Falle eines Crashs reißt das Schadensmodell die Flügel vom Chassis oder Pneus von der Tiefbettfelge. Das sieht zwar nicht immer ganz realistisch, aber stets fetzig aus.

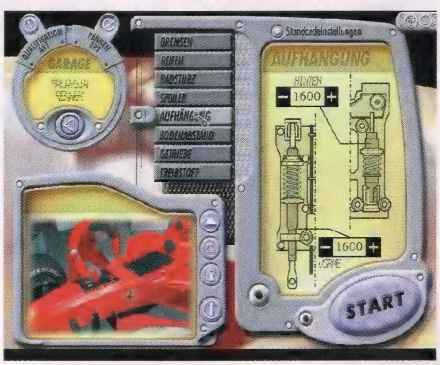
Formel light

Etwas zu gut hat man es mit den zuschaltbaren Fahrhilfen gemeint. Wer nämlich über ein Automatikgetriebe hinaus noch Brems- und Lenkassistent ordert, gibt die Kontrolle über das Auto weitgehend an den Computer ab. Da nimmt man es schon lieber zähneknirschend in Kauf, wenn am Limit spontan das Heck ausbricht und sich per Pad oder Tastatur nur mehr schwer einfangen lässt. Mit einem guten Lenkrad klappt das deutlich besser, so präzise wie hier durften wir noch selten Kurven kratzen. Die Steuerung kennt dabei zwei Modi: Die Arcadevariante verzeiht kleinere Drift- und Spurfehler, die beim Simulationspendant im Kiesbett enden. Praktisch auch, dass sich Rennen zur späteren Wiederaufnahme speichern lassen.

Den freien Blick garantieren weit mehr als ein Dutzend im Cockpit und am Helm, seitlich, hinter, neben oder über dem Fahrzeug angebrachte Kameras; zusätzlich lässt sich eine Position frei anfahren und dauerhaft speichern. Damit die Grafik flüssig zoomt, genügt der vom Hersteller als Mindestkonfiguration angegebene P166 MMX allerdings nicht. Ein P2/266 muss es schon sein, damit die



Erstaunlich, wie spaßig es sich mit Visierkamera fährt!

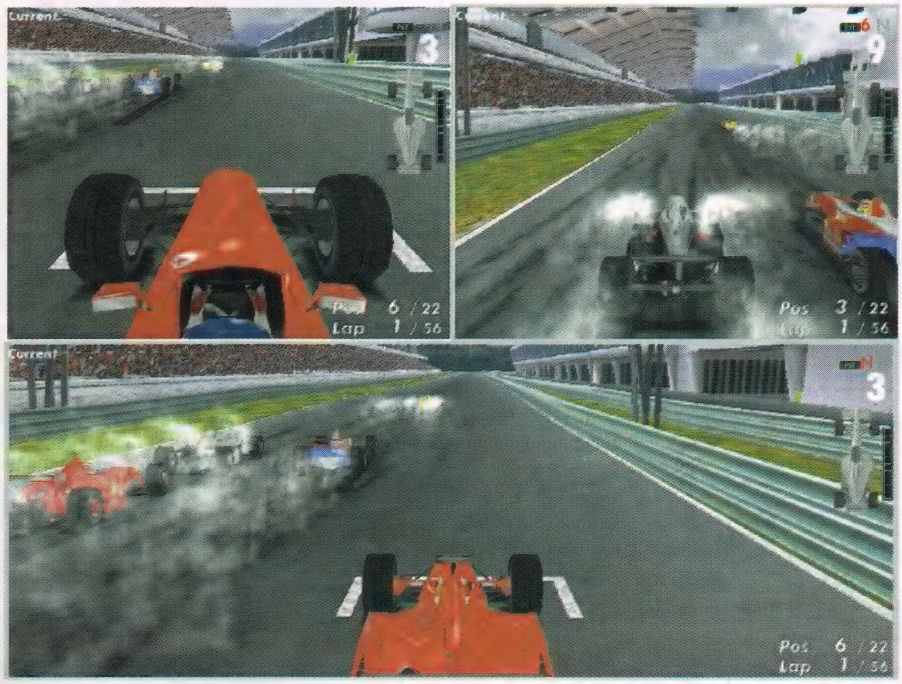


In den acht Seiten des Setup-Menüs verlieren sich die wenigen praktischen Tuningoptionen



hübsch runden Räder ruckelfrei über 16 GP-Kurse (oder die Bonusstrecke) rollen. Zusätzliche Rechenleistung wird mit Extras wie hochglanzpolierten Chassis, schick strukturiertem Asphalt oder Hitzeflimmern gewürdigt.
Trotzdem fehlt der Optik der letzte Schliff. Zum Beispiel sehen die Regentropfen nicht so toll aus und bei den Fahrzeugmodellen wurden ein paar Details (z.B. an den Flügeln) unterschlagen.

Wären außerdem alle Strecken so liebevoll gestaltet wie der Albert Park, würde die Suche nach Brems- und Anlenkpunkten leichter fallen. Klasse kommen dafür die Unebenheiten rüber: Auf der welligen Zielgerade von Interlagos hebelt es das Chassis konkret aus, die Senke im belgischen Eau Rouge ist eine echte Vollgas-Mutprobe. Wer sie siegreich durchpfeift, hätte mehr verdient als ein schnarchiges Podestmovie in spröder Renderoptik... (rl)



Auf dem drei- und vierfach geteilten Bildschirm fehlt die Übersicht, der Splitscreen für zwei Piloten ist besser

Ganz persönlich

Die Boliden der vergangenen Saison sind gegenüber „F1 2000" schon ein Rückschritt, aber das war bald vergessen. Da hier kein quasseliger Kommentator nervt, hatte ich nach ein paar flotten Eingewöhnungsrunden viel Spaß am Gas – die gelegentlichen Anmerkungen zum Rennverlauf aus dem Boxenfunk genügen. Für unterhaltsame PC-Rennen braucht es halt nicht unbedingt Setups ohne Ende: F1 World Grand Prix hat echte Arcadequalitäten.



Richy

F1 World Grand Prix
(Lankhor/Video System/Eidos)

Der Arcaderacer unter den F1-Sims

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

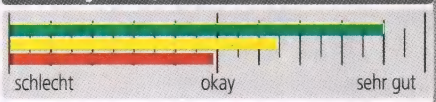
76%



Grafik	81%
Sound	69%
Steuerung	74%
Motivation	79%

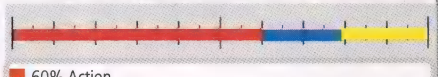
Datenträger	1 CD, ab 10 MB auf der HD (besser 520 MB)
System	ab einem P166 MMX (besser P3/500) mit Win 95/98 und 64 (besser 128) MB RAM
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleuniger erforderlich, mit 3D-Brille noch rasanter
Sound	nur Gesamtlautstärke veränderlich
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Stick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	maximal 4 Spieler am Splitscreen, bis zu 12 im Netzwerk oder Internet (jeweils eigene CD-ROM benötigt)
Online-Info	www.eidos.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, mittlere Details)



- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/266 mit 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P2/266 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 60% Action
- 20% Simulation
- 20% Lizenz



Drei Kart-Klassen, zehn Outdoor-Strecken, bis zu 23 herausfordernde Computergegner und sechs Schwierigkeitsgrade, das klingt doch schon mal nicht schlecht. Dazu prima Sound sowie durchaus ansehnliche Direct3D-Grafik aus zwei Kameraperspektiven, das klingt ja immer besser. Zumal Fans der Bonsai-Flitzer noch die Wahl zwischen einem schnellen Arcade- und dem anspruchsvolleren Simulationsmodus haben.
Wenn da nicht diese Steuerung wäre: Selbst für Karts reagieren die hiesigen Wägelchen übersensibel auf Lenkbewegungen, ohne viel Einübungszeit bleibt das Siegertreppchen ein Traum. Trotzdem ein nettes Rennspiel, an dem sich via LAN oder Internet bis zu acht PC-Piloten beteiligen können.

Siehe auch Begleit-CD

Super 1 Karting
(Swing Entertainment/Midas)

Unterhaltsame Kartrennen mit tückischer Steuerung

URTEIL: 71%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	6 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P2/300 mit 64 MB RAM, Win 95/98, Direct3D-Beschleuniger und 50 MB auf der HD
Online-Info	www.swing-games.de



Ob Hippie oder Girlie, hier können sechs Kandidaten einen Traumurlaub gewinnen – natürlich nur fiktiv. Trotzdem sind wir in einem von sechs Fahrzeugen (vom Käfer bis zum Wohnmobil) von Aachen zur Côte d'Azur gestartet: Wer zuerst da ist, urlaubt auch zuerst.
Die Autobahnen, Landstraßen und Städte sehen nicht mal übel aus, doch die Mallorca-Musik ist so düdelig wie die Sprachausgabe trashig. Unterwegs lässt sich die Karre bei Zwischenstopps ein wenig tunen, man sammelt Turboschübe oder Kleingeld auf und flüchtet auch mal vor der Polizei. Die Steuerung ist dabei ganz okay, unsichtbare Hindernisse bei vermeintlichen Abkürzungen sind es nicht. Ein leidlich unterhaltsamer Spaß für Gelegenheitsraser.

Urlaubs-Raser
(Davilex/Koch Media)

Anspruchslose Spazierfahrten auf dem PC

URTEIL: 56%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 120 MB auf der HD
Online-Info	www.davilex.com



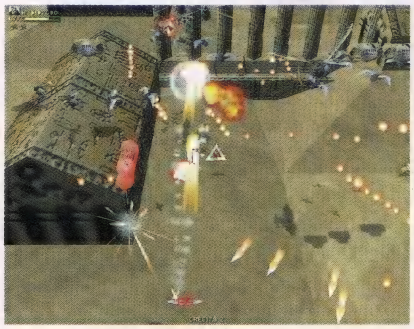
Ein Deathmatch für Piloten: In elf Abschnitten gilt es die mannigfaltigen Gegner mittels Zeppelin, Flugdrachen oder Kampfgans (!) so oft wie möglich aus der Luft einer begrenzten Arena zu holen. Das so verdiente Geld wird in neue Ausrüstung investiert, danach steht gleich der nächste Kampf bevor.
Für bis zu acht tollkühne Flieger via Netzwerk oder Internet ist das durchaus ein Spaß, für Solisten hingegen auf Dauer nur langweilig. Daran vermag auch die recht ansehnliche 3D-Grafik nichts zu ändern, zumal sie teilweise arg langsam und nebelig ist. Ein Fall für Fans also, die aber immerhin mit guter (3D-)Sounduntermalung, einem hilfreichen Tutorial sowie insbesondere einer sehr ordentlichen Steuerung über Tastatur oder Stick verwöhnt werden.

Flying Heroes
(Illusion Softworks/Take 2)

Speziell für Multiplayer ein launiger Piloten-Shootout

URTEIL: 68%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P2/366 mit 64 MB RAM, Win 95/98, Direct3D-Beschleuniger und 150 MB auf der HD
Online-Info	www.take2.de



Die Erde ist mal wieder Aliens in die Hände gefallen, ein Befreier mit flinkem Ballerfinger wird gesucht. Ihm stehen drei unterschiedlich bewegliche und bewaffnete Fluggeräte zur Verfügung, in einem davon geht es durch ein Dutzend Szenarien. All die Wolkenlandschaften, Steppen oder Wüsten scrollen vertikal und dreidimensional über den Bildschirm, überall finden sich Zusatzwaffen, Schilde oder Smartbombs zum Aufsammeln – und natürlich Gegner aller Formen und Farben.
Die Grafik glänzt eher durch Tempo denn durch Details, die Musik düdelt. Aber die Soundeffekte fetzen ordentlich und die Steuerung geht via Tastatur oder Gamepad einfach von der Hand. Kurz gesagt, ein etwas altbackener Pausenfüller für Actionfans.

XTom 3D
(Jamie System/BHV)

3D-Vertikalshooter für zwischendurch

URTEIL: 59%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 39,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 24 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD
Online-Info	www.jamie.co.kr

Produktinfo 037

Versandanschrift:
Postfach
82194 Gröbenzell

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

Wial VERSAND

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

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

SONTHOFEN:
MAGIC MEDIA, BLUMENSTR. 17
MO.-FR.: 9³⁰-18³⁰ UHR,
SA.: 9³⁰-12³⁰ UHR

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de

EUROCARD MasterCard

TOP-ANGEBOTE DES MONATS:

TOCA 2	KD 19,90	DIABLO 2 (D/E)	79,90
NOCTURNE (US)	E 19,90	DESCENT 3	19,90

AGE OF EMPIRES 2	KD	79,90		**ULTIMA IX WORLD EDITION**	**KD**	**69,90**	
ALLEGIANCE (US)	E	109,00		ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	49,90	
ALPHA CENTAURI PLANETARY PACK	KD	54,90		ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	89,90	
ANSTOSS 3	KD	69,90		**URLAUBSRASER***	**KD**	**59,90**	
ARCATERA*	**KD**	**69,90**		**VAMPIRE - DIE MASKERADE D/E**	**ab**	**79,90**	
ASHERON'S CALL (US)	E	79,90		**VAMPIRE SPECIAL ED. IM SARG**	**KD**	**119,90**	
BALDURS GATE SAGA	KD	39,90		**YOU DON'T KNOW JACK 3**	**KD**	**69,90**	
BALDURS GATE: ICEWIND DALE*	**ab**	**79,90**					
bleem! PlayStation-Emulator	E	59,90		**1942 - PACIFIC AIR WAR**	**KD**	**9,90**	
BLIZZARD ANTHOLOGY	**KD**	**44,90**		AGES OF MYST COLLECTION	KD	39,90	
BUNDESLIGA 2000 MANAGER	KD	69,90		**ALPHA CENTAURI**	**KD**	**29,90**	
C&C 3: TIBERIAN SUN	KD	79,90		**ARMORED FIST 3.0**	**KD**	**29,90**	
C&C 3 MISSION FEUERSTURM	**D/E**	**29,90**		**ATLANTIS 2**	**E**	**29,90**	
CAESARS PALACE 2000	KD	49,90		**AUTOBAHNRASER 2**	**KD**	**29,90**	
COMMANDOS DIRECTOR'S CUT	KD	39,90		**BALDUR'S GATE DVD**	**KD**	**29,90**	
CROC 2	**KD**	**59,90**		**BALLS OF STEEL PINBALL**	**DA**	**9,90**	
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	E	49,90		**BRAVEHEART**	**KD**	**29,90**	
DAIKATANA DT. ODER ENGL.	KD/E	79,90		CAESAR PLATINUM (1-3 + BUCH)	KD	49,90	
DARK PROJECT 2: METAL AGE D/E	**ab**	**79,90**		**CIVILIZATION 2 - TEST OF TIME**	**KD**	**29,90**	
DARK REIGN 2 KD/E (05/00)	**ab**	**79,90**		COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90	
DELTA FORCE 2 KD ODER E	ab	79,90		DARK PROJECT GOLD EDITION	KD	39,90	
DEUS EX (05/00)	**KD**	**79,90**		DEADLOCK 2 - SHRINE WARS	KD	9,90	
DEVIL INSIDE	KD	79,90		DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90	
DIABLO 2 DT. ODER US*	**ab**	**79,90**		**DIE VÖLKER**	**KD**	**24,90**	
DIABLO 2 COLLECTORS ED. US	**E**	**124,90**		**EARTH 2140**	**KD**	**9,90**	
DIE HARD TRILOGY 2 DT. / E.	ab	69,90		**EARTH 2150**	**KD**	**35,90**	
DINO CRISIS KD/E*	**ab**	**69,90**		EUROPEAN AIR WAR	KD	29,90	
DRAGON STORIES (3 SPIELE)	**KD**	**44,90**		FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	19,90	
EURO 2000*	**KD**	**79,90**		**GAME GALLERY 1**	**KD**	**19,90**	
EVERQUEST + RUINS OF KUNARK	**DA**	**59,90**		GANGSTERS	KD	39,90	
EVOLVA*	**KD**	**79,90**		**GORKY 17**	**KD**	**34,90**	
F1 2000 (EA SPORTS)	KD	79,90		**GP 500**	**KD**	**29,90**	
FINAL FANTASY VIII	KD	69,90		**GRIM FANDANGO**	**KD**	**39,90**	
FORCE COMMANDER (LucasArts)	**KD**	**69,90**		**HEAVY GEAR II**	**KD**	**39,90**	
GAME GALLERY MILLENIUM	KD	39,90		HERETIC 2	KD	19,00	
GAME MAKER 3000	**KD**	**89,90**		**HIDDEN & DANGEROUS**	**KD**	**19,90**	
GRAND PRIX 3*	**KD**	**69,90**		**IMPERIUM GALACTICA**	**KD**	**9,90**	
GRAND THEFT AUTO 2	KD	59,90		**JAGGED ALLIANCE 2**	**KD**	**29,00**	
GUNSHIP! KD/E	**ab**	**69,90**		MECHWARRIOR 3	KD	29,90	
HANDY-TUNER 1.0	**KD**	**19,90**		MONKEY ISLAND III	KD	29,90	
HALF-LIFE T-SHIRT (SCHWARZ/XL)		**24,90**		**MONOPOLY JUNIOR EDITION**	**KD**	**19,90**	
HALF-LIFE GENERATION PACK DT.		**69,90**		**NHL 2000**	**E**	**34,90**	
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE DT/E	ab	44,90		N.I.C.E. II KINGSIZE	KD	34,90	
HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 DT/E	**ab**	**79,90**		**ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE**	**KD**	**9,90**	
H. O. M&M: ARMAGEDDON BLADE	E	59,90		**OUTCAST**	**KD**	**29,90**	
H. O. MIGHT & MAGIC III PACK	**KD**	**79,90**		OUTLAWS	KD	25,90	
HEROES III: SHADOE OF DEATH	**E**	**99,90**		**PANZERGENERAL 4**	**KD**	**39,90**	
IMPERIUM GALACTICA II	KD	69,90		POLICE QUEST SWAT 1+2	DA	29,90	
INDIANA JONES 5	KD	79,90		POPULOUS - THE BEGINNING	KD	19,90	
INFESTATION*	**KD**	**79,90**		**PRINCE OF PERSIA 3D**	**KD**	**24,90**	
INVICTUS KD/E	ab	79,90		RAILROAD TYCOON 2	KD	29,90	
LEMMINGS REVOLUTION	**KD**	**55,90**		RENT-A-HERO	KD	9,90	
M.D.K. 2	**KD**	**69,90**		REVOLT	KD	24,90	
MECHWARRIOR 3 ADD-ON (US)	E	65,90		**ROBO RUMBLE**	**KD**	**9,90**	
MESSIAH	**E**	**79,90**		**SEPTERRA CORE**	**KD**	**35,90**	
METAL FATIGUE	**KD**	**79,90**		SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	25,90	
MIGHT & MAGIC VIII (US-VERS.)	E	79,90		**SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN**	**KD**	**24,90**	
MIGHT & MAGIC VIII	**KD**	**79,90**		**SPEARHEAD**	**E**	**9,90**	
MOORHUHNJAGD 2	**KD**	**25,90**		**SPEC OPS 2**	**KD**	**34,90**	
MUSIC 2000	**KD**	**69,90**		**SPIRIT OF SPEED**	**KD**	**29,90**	
NEED FOR SPEED: PORSCHE	KD	69,90		SPORTS CAR GT	KD	29,90	
NOX KD/E	ab	69,90		STARCRAFT	KD	39,90	
PLANESCAPE: TORMENT KD / US	ab	79,90		STAR TREK BIRTH OF FEDERATION	KD	29,90	
POLICE QUEST SWAT 3 KD / US	ab	79,90		STAR TREK KLINGON HONOR G.	KD	19,90	
RACHE DER SUMPFHÜHNER	**KD**	**29,90**		**STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG**	**KD**	**39,90**	
RALLY MASTERS	**KD**	**79,90**		**STAR WARS: EPISODE I RACER**	**KD**	**39,90**	
ROGUE SPEAR: URBAN OPS KD/E	**ab**	**39,90**		STAR WARS ROGUE SQUADRON	KD	39,90	
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	49,90		TOMB RAIDER 3	E	29,90	
SIEDLER III GOLD EDITION	KD	79,90		**TOMB RAIDER 4 & LARA GÜRTEL**	**KD**	**39,90**	
SHADOW QUESTS	**KD**	**44,90**		**TOTAL ANNIHILATION**	**KD**	**9,90**	
SHOGUN*	**KD**	**79,90**		**TUROK 2**	**KD**	**14,90**	
SIM CITY 3000 DEUTSCHLAND	**KD**	**79,90**		**UEFA CHAMPIONSHIP 99**	**KD**	**14,90**	
SIMON THE SORCERER 3*	**KD**	**69,90**		**ULTIMA COLLECTION (1-8)**	**E**	**39,90**	
STARLANCER KD/E	**ab**	**89,90**		WET ATTACK - THE EMPIRE...	KD	39,90	
STAR TREK: NEW WORLDS*	**KD**	**79,90**		**WHEEL OF TIME**	**KD**	**29,90**	
STAR TREK: ARMADA	KD	79,90		**X - BEYOND THE FRONTIER**	**KD**	**39,90**	
SOLDIER OF FORTUNE KD/E	**ab**	**69,90**		**X-WING ALLIANCE**	**KD**	**39,90**	
SOUL BRINGER KD/E	**ab**	**69,90**		X-WING VS. TIEFIGHTER + MISSION	DA	44,90	
STAR TREK VOYAGER ELITE F.	**E**	**79,90**					
SUDDEN STRIKE (08/00)	**KD**	**79,90**		CYBORG 2000 STICK (SAITEK)	DA	69,90	
TACHYON - THE FRINGE	**KD**	**79,90**		**LOGITECH WINGMAN 3D STICK**	**DA**	**79,00**	
TECHNOMAGE*	**KD**	**79,90**		**LOGITECH WINGMAN PAD**	**DA**	**49,00**	
THE LONGEST JOURNEY	KD	69,90		**LOGITECH WINGMAN EXTR. PAD**	**DA**	**89,00**	
THE SIMS	KD	69,90		**MS PRECISION RACING WHEEL**	**DA**	**169,00**	
THEOCRAZY*	**KD**	**69,90**		MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	59,00	
TRAITOR'S GATE	KD	49,90		**MS DUAL STRIKE PAD**	**DA**	**99,00**	
ULTIMA ONL. RENAISSANCE	**DA/E**	**ab 29,90**		**POKÉMON KALENDER 2000**	**DA**	**14,95**	
ULTIMA IX DT. ODER US.	ab	69,90		**SAITEK PC DASH**	**DA**	**39,90**	

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

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -



Drei Astronauten sind auf dem Mars gestrandet und haben nun mysteriöse Todesfälle unter der ansässigen Bevölkerung zu untersuchen. Das hat man sich wie „Resident Evil" für Raumfahrer vorzustellen: ein Actionadventure um in Echtzeit berechnete Charaktere, die vor gerenderten Hintergründen agieren. Dabei ranken sich die stimmigen Rätsel vor allem um die Interaktion der drei Helden – zumal sie sich während des Spiels nie begegnen.
Die Grafik sieht trotz der etwas hölzernen Animationen gut aus, die Musik ist atmosphärisch und die deutsche Sprachausgabe akzeptabel. Würde die Tastatur nicht ab und an Zicken machen, könnte es diese Mars-Mission mit den vielen ähnlichen Abenteuern für die Playstation aufnehmen.

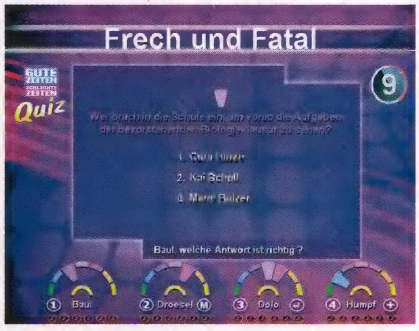
Martian Gothic: Unification

(Creative Reality/Take 2)

3D-Actionabenteuer auf dem roten Planeten

URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 450 MB auf der HD
Online-Info	www.take2.de



Das Quiz zur Soap: Bis zu vier Kandidaten dürfen sich vor einem Monitor versammeln, um ca. 1000 Fragen rund um die TV-Serie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" zu beantworten. Die Aufgaben aus sieben Kategorien kommen im Stil des Kultspiels „You don't know Jack" daher und umfassen auch Bilderrätsel. Aufmerksame RTL-Fans werden dann mit trashigen Videos aus der Serie belohnt.
Klar, dass hier nur Dauergucker eine Chance haben; auch der gelangweilte Moderator im Off vermag anspruchsvolle Fernsehzuschauer nicht zu überzeugen. Dafür ist die Bedienung via Tastatur gut an GZSZ-Begeisterte angepasst: so simpel wie die hierbei in der Glotze vertretene Lebensauffassung. Ohne die Lizenz würde kein Hahn nach dieser Software krähen…

Das GZSZ-Quiz

(Software 2000)

Fragestunde für Dauerglotzer

URTEIL: 55%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Serientäter
Preis:	ca. 59,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 5 MB auf der HD
Online-Info	www.software2000.de

SHATTERED GALAXY

www.shatteredgalaxy.com



Dieser Tage ging bei Nexon ein interessanter **Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie** in die Betatestphase: Man erschafft sich zunächst einen Charakter, um in eine Iso-Welt voller Geschäfte und Fabriken abzutauchen. Bis zu 24 eingekaufte oder selbst konstruierte Einheiten darf dann die Streitkraft umfassen, mit der man zu Gefechten gegen maximal 18 Online-Kontrahenten antritt. Siege bringen Geld, Erfahrungspunkte, politisches Ansehen sowie eventuell eine eigene Provinz; 80 davon sind verfügbar. Als Landesfürst erhebt man natürlich Steuern, baut Ressourcen ab und expandiert – bis irgendwann der Herrscher über den gesamten Planeten feststeht.

NO ESCAPE

www.noesc.com

Die in Oslo beheimatete Softwarefirma Funcom sieht keinen anderen Ausweg, als demnächst ihre eigenen Multiplayer-Arenen zu eröffnen: Bewaffnet mit zehn sammelbaren Wummen prügeln sich bis zu acht Kandidaten der titelgebenden TV-Show „No Escape" auf 20 Mini-Planeten, die sich binnen 30 Sekunden umrunden lassen. Die **Deathmatches** werden in knallbunter Polygongrafik präsentiert, wo knuddelige Akteure durch Comic-Welten voller Lichteffekte toben. Allerdings frühestens im Herbst.



SUMPFHUHN

www.sumpfhuhn.de

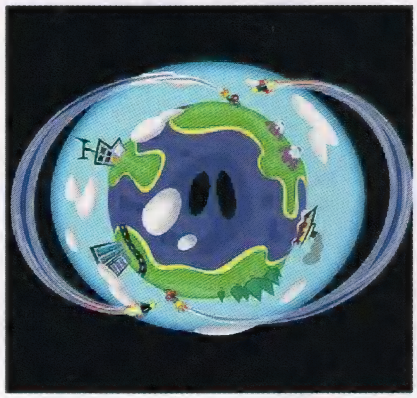
Ari Data bietet in Kooperation mit SAT.1 seit kurzem eine reine **Online-Variante der virtuellen Hühnerjagd** an: Sobald das Shockwave-Plug-in von obiger Web-Adresse installiert ist, dürfen ambitionierte Internet-Schützen die Flattermänner vom Bildschirm pusten. Der Punktestand wird dabei auf dem Server verewigt, damit die 20 besten Geflügelkiller allmonatlich kleine Preise abstauben können. Die Jagdsaison ist eröffnet!



WORMS WORLD PARTY

www.team17.com

Team 17 will die Serie mit den kampflustigen Würmern bis Jahresende um eine **Online-Version des Kultspiels** erweitern: Im firmeneigenen „Wormnet" werden sich pro Partie sechs Actionstrategen auf 40 neuen Karten in Modi wie Deathmatch, Teamwork oder Fortress bekriegen können. Zu Trainingszwecken wird man die Levels natürlich auch offline und solo absolvieren dürfen, doch nur für den Wettstreit mit anderen Spielern sollen auch Preise ausgelobt werden.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass die Börsenaufsicht das **Verbreiten von Falschmeldungen in Chat-Räumen unter Strafe stellen** will? Das Bundesaufsichtsamt für Wertpapiergeschäfte fürchtet weitreichende Kursmanipulationen.

...dass es von verschiedenen Anbietern auch schon **Speicherplatz im Internet** gibt? Ein zuvor installiertes Programm erweitert den PC hierbei um ein virtuelles Laufwerk, auf dem eigene Daten passwortgesichert in das Netz ausgelagert werden.

...dass im Internet bereits eine Beta von **Netscape 6.0** erhältlich ist? Unter der Adresse www.netscape.com steht die aktuelle Probeversion des Browsers zum kostenlosen Download bereit.

...dass man unter members.tripode.de/slydos ein **Online-Archiv zu rund 600 Adventures** findet? Neben interessanten Fakten warten dort auch Links zu etlichen Lösungen.

INSANE

www.codemasters.com

Der britische Hersteller Codemasters ist bekannt für seine Rennspiele („Micro Machines", „Colin McRae Rally"), auf dieses **Online-Racing** darf man sich also freuen – auch wenn es von Invictus in Ungarn programmiert wird.
Sechs Disziplinen für bis zu 16 PC-Piloten sind angekündigt, die Off-Road-Rennen werden durch rund 30 Landschaften aus aller Welt führen. Den 20 fahrbaren Untersätzen (vom einfachen Strandbuggy bis zum bulligen Militärjeep) soll es dabei weder an korrektem Fahrverhalten noch an einem realistischen Schadensmodell mangeln. Abgerundet wird das für Mitte Sommer geplante 3D-Spektakel durch mehrere Trainingsstrecken für Soloraser und einen integrierten Gelände-Editor.



PARTY TERMINE

Frag da LAN
LAN-Party für rund 400 Teilnehmer
30. Juni bis 2. Juli 2000 in Leichlingen
Zutritt ab 18 Jahren, 40,– DM Startgeld
Info: www.fragdalan.de

Fragfest Millennium
LAN-Party mit Einzel- und Mehrspielerturnier
6. bis 9. Juli 2000 in Wien, Oswaldgasse 33
Eintritt: 38,– DM
Info: www.fragfest.at

LANsinn
LAN-Party
22. bis 23. Juli 2000 in Karlsruhe, Sporthalle am Kronenplatz 1
Zutritt ab 18 Jahren, 10,– DM Startgeld, Kopfhörer sind Pflicht
Info: www.lansinn.de.cx

DarkBreed
LAN-Party
28. bis 30. Juli 2000 in Wiesbaden, Rhein-Main-Hallen
Zutritt ab 18 Jahren, 50,– DM Startgeld, LANCard erforderlich (Bestellung via Homepage)
Info: www.darkbreed.net/2000

Lambda-Arena
LAN-Party
15. bis 17. September 2000 in Saarbrücken/Bübingen, Holzäppel-Halle
Zutritt ab 18 Jahren, 30,– DM Startgeld
www.lambda-arena.de

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE
gameplay
JOYSOFT-BESTELLANNAHME: 0221/ 94 86 10 50
www.joysoft.de
SERVICE-CENTER JOYSOFT GmbH
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Fax: 0221/94 86 10 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



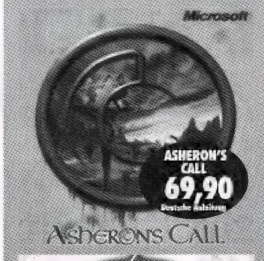










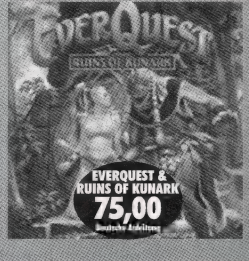












PC CDROM	DM					
Anpfiff KD	79,90	F1 World Grand Prix KD	79,90	Sub Titans *KD	i.V
Atari Arcade Hits 2 Preis-Hit	29,90	Game Maker 2000 KD	84,90	Sudden Strike * (August) KD	79,90
Croc 2 KD Preis-Hit	49,90	Icewind Dale * KD	79,90	Tachyon DA	79,90
Daikatana *KD	79,90	MDK 2 KD	64,90	Tiger Woods 2000 KD	79,90
Dark Reign 2 * KD	77,00	Messiah (uncut) KD	64,90	Urlaubsraser KD	59,90
Diablo 2 * KD	79,90	Nocturne KD/KE	29,90	Vampire the Masqerade * KD	84,90
Die Völker KD Preis-Hit	29,90	Outcast KD Preis-Hit	33,00	Wheel of Time KD Preis-Hit	33,00
Dino Crisis * KD	64,90	Rollcage 2 KD	39,90	You don't know Jack 3 KD	69,90
F1 GP 3 * Versandkostenfrei	89,90	Sanitarium KD Preis-Hit	19,90	Shogun - Total War KD	79,90

KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung
KE: Komplett Englisch * : angekündigter Titel
Import-Versionen auf Anfrage
Alle Angaben ohne Gewähr, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Alle Preise in DM. Ladenpreise können abweichen.
Angebote nur solange der Vorrat reicht. Die Abgabe erfolgt nur in haushaltsüblichen Mengen.

IHRE ANSCHRIFT:
Name, Vorname
Strasse, Hausnummer
PLZ, Ort
Ich zahle per:
❍Nachnahme-Post: 9,90 DM
❍Vorkasse-Post (Scheck): 4,90 DM
❍Nachnahme-UPS: 16,90 DM
❍Vorkasse-UPS (Scheck): 7,90 DM
❍ wie immer
Ich wünsche Teillieferung ❍ja/❍nein
Ab einem Rechnungswert von 149,-: KEINE Versandkosten

IHRE BESTELLUNG:
STK. ARTIKEL PREIS/DM
GESAMTPREIS:(zzgl.Versandkosten) DM
(Ich bestelle zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Fa.JOYSOFT)

SWAT 3 BATTLE PLAN





Detailliert ausstaffierte Umgebungen und zahlreiche Lichteffekte sollen während der Einsätze erneut für viel Atmosphäre sorgen



Brennpunkt Los Angeles: In sechs urbanen Lokationen wie dieser U-Bahn-Station soll man wieder Geiseln retten und Terroristen bekämpfen

Sierras geniales Anti-Terror-Kommando für 3D-Aktionisten hatte nur einen Fehler: keinen Multiplayer-Modus. Doch das soll sich noch diesen Herbst ändern!

Das Add-on wird den Besitzern der hitgekürten Combat-Sim also nicht bloß sechs frische Missionen, neue Waffen und mehr Ausrüstung (etwa zwei weitere Sichtgeräte) spendieren, sondern vor allem Gefechte im Netz: Im Internet oder via LAN dürfen bald bis zu zehn Elitekämpfer wahlweise in einen Tarnanzug der Terroristen oder die SWAT-Uniform schlüpfen – freie Plätze in den Teams sollen sich dabei beliebig mit CPU-Recken besetzen lassen.

Terror im Team

Zur Sache geht es neuerdings auch in einer U-Bahn, einem Krankenhaus von Los Angeles, am Whitman Airport oder im wohl berühmtesten Kino der Welt, dem „Chinese Theater" am Hollywood-Boulevard. Erfolgreiche Geiselbefreier teilen sich im Kooperativmodus dann Beförderungen nebst Medaillen brüderlich, während solche Ehrungen in der Wettbewerbsvariante nur dem besten SWAT-Team zuteil werden. Als Bösewicht hingegen wird man sich auf die alternativ offerierten Deathmatch-Duelle beschränken müssen. Wobei Kalaschnikow, MP oder schallgedämpfte Pistole in Deutschland statt scharfer Munition nur Farbkugeln verschießen.

Aber was ist schon so ein bisschen Jugendschutz gegen authentischen Nervenkitzel in detailliert ausstaffierten Räumlichkeiten? Die wieder sehenswert animierten Akteure bewegen sich einmal mehr durch Szenarien voller rauchender Aschenbecher, surrender Ventilatoren und funktionierender Lichtschalter. Außerdem sieht der titelgebende „Schlachtplan" der Entwickler vor, jedem CPU-Teilnehmer vom harmlosen Passanten bis hin zum Top-Terroristen mehr Cleverness mit auf den Weg zu geben. Dazu kommt Individualität durch einen mitgelieferten Editor für eigene Gesichtstexturen. Sogar neue Levels wird man damit selber basteln dürfen, damit das Verbrechen auch wirklich nie schläft! (rf)



Bis zu zehn Spieler werden in zwei Teams die gestellten Aufgaben erfüllen dürfen – im Deathmatch können Multiplayer auch Terroristen werden

SWAT 3: Battle Plan

HERSTELLER:	Sierra/Havas Interactive
GENRE:	Erweiterungs-CD
ERSCHEINT:	3. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.sierra.de

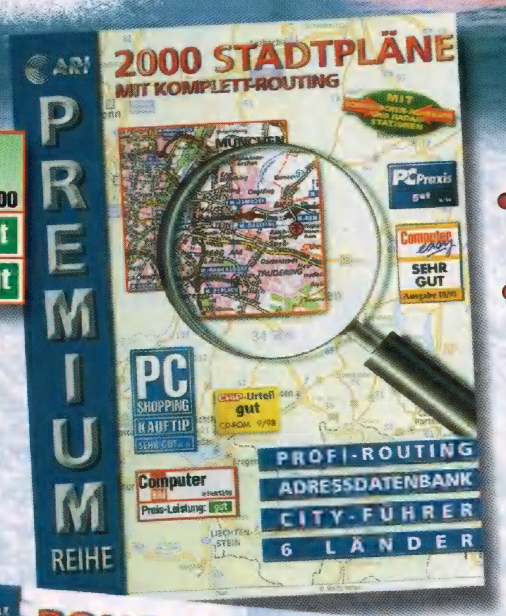
Das komplett deutsche Add-on wird neben dem Hauptprogramm einen P233 mit 32 MB RAM voraussetzen, Direct3D-Beschleunigung ist optional, der Preis steht noch nicht fest.

Wissen, wo´s langgeht!



Computer Bild — In Heft 10/2000
Testergebnis: gut
Preis-Leistung: sehr gut

24,95
unverbindliche Preisempfehlung



- Routenplanung von Straße zu Straße
- alle Stadtpläne aus Deutschland, Österreich, Schweiz in Faltplan-qualität
- inklusive City-Führer: 60.000 Haltestellen, Parkplätze, Bahnhöfe, Restaurants etc.



24,95
unverbindliche Preisempfehlung

- einfache und komfortable Routenplanung
- wichtige Wegpunkte als Karte ausdruckbar
- mehr als 3.000 Freizeittips



39,95
unverbindliche Preisempfehlung

- Routenplanung weltweit
- über 750.000 Orte
- inkl. vier Sprachtrainer

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
ODER: VERSANDKOSTENFREI* UNTER WWW.ARI.DE
*INNERHALB DEUTSCHLANDS
IN ÖSTERREICH: ÜBER FA. DARIUS (TEL.:+43 (0) 1 285 86 85)
IN DER SCHWEIZ: ÜBER FA. PC MEDIAG (TEL.:+41 (0) 56 418 70 80), FA. TOPTEM (TEL.:+41 (0) 71 955 77 13)

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

Produktinfo 022



Wenn ein Online-Rolli binnen eines Jahres mehr Fans findet als die Genrereferenz „Ultima Online", sind zwei Testseiten für das erste Add-on nicht zu viel…



Wer die Grafikschrauben nach unten dreht, wird mit einer höheren Framerate belohnt, doch die Landschaft verschwindet bald im Nebel



Weithin sichtbares Terrain samt animierter Wolkendecke sieht klasse aus, verlangt aber einen flotten Rechner



Neben der Egoperspektive und einer Verfolgerkamera garantieren mehrere schwenk- und zoombare Außenansichten viel Überblick

Zu Ruins of Kunark gibt es viel zu sagen, aber nicht nur Gutes: In Europa wird die Erweiterungs-CD ausschließlich zusammen mit der Vollversion verkauft. Was also tun, wenn man bereits zu den weltweit über 200.000 Everquest-Spielern gehört? Tief in die Tasche greifen, denn gesondert ist das Add-on nur in den USA zu haben – per Online-Bestellung für 16 Dollar plus 25 Dollar Versandkosten, was sich für deutsche Kunden auf einen Preis von rund 85 Mark summiert. Da kann man sich auch gleich die brandneue Euro-Fassung anschaffen, zumal hier auch eine Tastaturbelegung und ein erweitertes Handbuch in deutscher Sprache inbegriffen sind. Und die mangels Verfügbarkeit nicht allen Exemplaren beigefügte Karte sollten registrierte Besitzer der englischen Originalversion ja schon haben, wenn auch ohne den neuen Kontinent.

Neue Probleme, neue Rasse

Nächste Hürde ist die Installation der CD bzw. das folgende Aufspielen eines Updates: Volle 30 Minuten dauert der Download. Besitzer einer gültigen Kreditkarte können anschließend einen neuen Account anlegen oder den Kontinent Kunark mit seinen gut 20 Zonen in einen bestehenden integrieren. Die Aufrüstung mag freilich zu Problemen führen, weil viele Exemplare anstatt der elfstelligen



Das Bilden von Partys bringt neben Rückendeckung im Gefecht auch ein Mehr an Erfahrungspunkten – Schluss ist jetzt erst bei Level 60

nur eine zehnstellige Codenummer ausweisen. Immerhin wissen die Entwickler von Varant bereits von dem Fehler und haben versprochen, die falschen Nummern nachträglich freizuschalten.
Wer bis zum Charaktergenerator vorgedrungen ist, darf acht Alter Egos pro Server erstellen. Dazu stehen neben den 13 bekannten Rassen (Menschen, Zwerge, Dunkelelfen, Oger, Trolle etc.) nun auch die Echsenwesen Iksar zur Wahl. Hat man sich für den Neuzugang entschieden, kann man von den insgesamt 14 möglichen Berufen jedoch lediglich eine Karriere als Mönch, Necromant, Schattenritter, Krieger oder Schamane einschlagen. Zudem sind die Beschuppten alles andere als beliebt und werden von praktisch jeder Gruppierung auf der Everquest-Welt Norrath angefeindet. Dass sich per Add-on nun alle Helden bis auf Level 60 hochkämpfen dürfen, mag den einen oder anderen trösten.

Neue Grafik, neue Aufgaben

Sehenswert ist Kunark allemal. Von Fackeln und Feuerstellen steigen jetzt Rauchwolken auf, Wasserflächen reflektieren die Umgebung, die Monster und wilden Tiere der einzelnen Zonen (darunter rund 30 bisher nicht gekannte Typen) sind detaillierter denn je in Szene gesetzt. Doch wer in der Polygonpracht mit zugeschalteten Wolkenformationen, vollen Lichteffekten und einer Sicht bis zum fernen Horizont liebäugelt, sollte zumindest einen P500 nebst 3D-Beschleuniger im Heldengepäck haben. Weniger gut ausgestattete Abenteurer erkaufen sich den ruckelfreien Spielbetrieb mit eingeschränkten Grafikdetails.
Die Steuerung via Maus und Keyboard geht gewohnt leicht von der Hand; eine editierbare Tastaturbelegung und programmierbare Hotkeys machen den Nager teils sogar überflüssig. Auch die zahlreichen Kommunikationsmöglichkeiten (vom direkten Gespräch über laute Rufe und Auktionen bis hin zu Gruppen- und Gildennachrichten) können überzeugen, doch gute Englischkenntnisse sind schon im Hinblick auf die zahlreichen Quests angebracht.

Das neue, alte Fazit

Größer, schöner, neuer: Für Everquest-Fans ist Kunark gewiss ein Muss, für Neueinsteiger durchaus eine Bereicherung. Um einen Hit kommen wir also nicht herum, auch wenn uns die Vergabe hier Bauchschmerzen bereitet – die rigide Verkaufspolitik, die Patzer bei der Codeabfrage und der Verzicht auf eigene Server in Europa hätten eher eine goldene Gurke verdient! Na hoffentlich lernt man aus den Fehlern wenigstens für das nächste Add-on bzw. Everquest 2; angekündigt wurde ja bereits beides. (rf)



Im Charaktergenerator stehen 13 Rassen, 16 verschiedene Konterfeis und 14 Berufe zur Wahl



Everquest: The Ruins of Kunark

(Verant/Ubi Soft)

Der neue Kontinent macht das derzeit beste Online-Rollenspiel noch besser

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM (inkl. Vollversion)

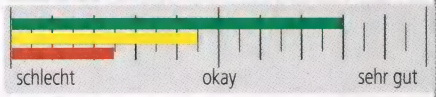
85%



Grafik	81%
Sound	74%
Steuerung	75%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD (inkl. Vollversion), ca. 600 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 64 MB RAM (besser P2/300 mit 128 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1047 x 768 Pixel, 3D-Beschleuniger werden über Glide oder Direct3D unterstützt, für 3D-Brillen gut geeignet, Softwaremodus vorhanden
Sound	Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	Spiel englisch, Anleitung deutsch
Multiplayer	mehr als 1000 Spieler auf jedem der rund 30 Server
Online-Info	www.everquest.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)

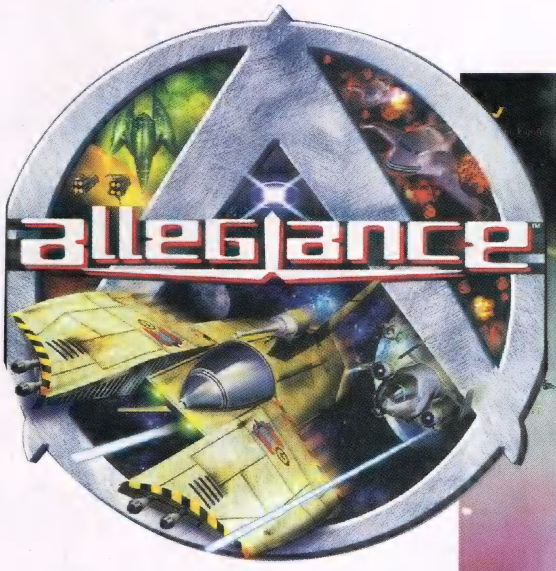


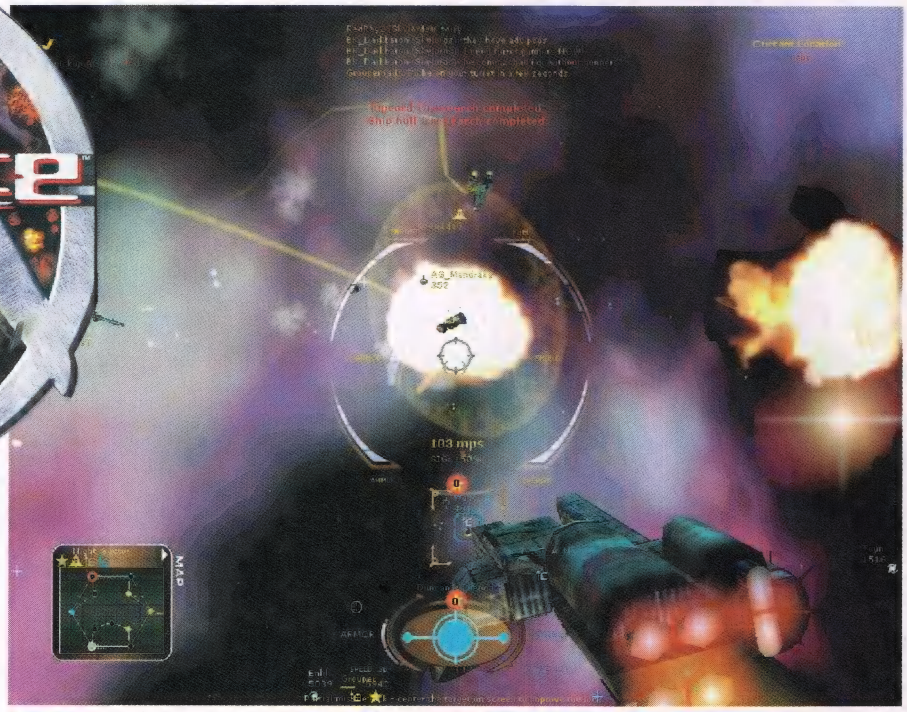
- P3/450 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/200 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P166 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 60% Kampf
- 30% Abenteuer
- 10% virtuelles Leben





Die Explosionen brauchen sich nicht hinter aktuellen Offline-Referenztiteln zu verstecken

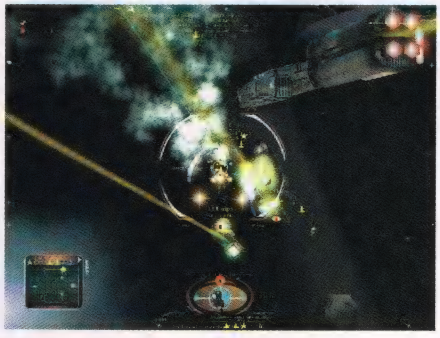
Letzten Monat „Starlancer", jetzt Allegiance – Microsoft meint es ganz offensichtlich gut mit ambitionierten Space-Piloten.

Verglichen mit dem Shooter von Digital Anvil geht diese Eigenentwicklung jedoch den entgegengesetzten Weg: weniger Action, mehr Taktik, viel mehr Spieler! Sobald man die komplett englische Software installiert und sich angemeldet hat, stehen auf freien Servern Schlachten für maximal sechs Teams offen, welche ihrerseits bis zu 32 Teilnehmer umfassen. In der offiziellen „Allegiance Zone" sind es theoretisch noch mehr, allerdings werden hier nach vier Wochen für jeden weiteren Monat fast zehn Dollar fällig – ein stolzer Preis für eine Weltrangliste und etwas Squad-Management…

Der große Knall im Online-All

Zuerst sollten jedenfalls die sechs Offline-Trainingsmissionen absolviert werden. Hier erlernt man zum einen die komplexe Steuerung der Jagdschiffe und Bomber, zum anderen werden auch die Aufgaben eines Commanders erklärt. Als solcher weist man während des Gefechts Einsatzziele zu, bewilligt Gelder für Forschung und gibt neue Außenposten in Auftrag. Speziell im Conquest-Modus, wo die ganze Galaxis erobert werden will, entscheidet der eingeschlagene Forschungspfad oft über Sieg oder Niederlage – die simpleren Deathmatches und Capture-the-Flag-Duelle wirken dagegen fast eintönig.

Neben der überraschenden Komplexität gefällt auch die Präsentation: Die detaillierten und bereits auf P2-Rechnern flüssig durchs All ziehenden Schiffe setzen grafische Maßstäbe im Online-Bereich. Dazu kommt ein verzögerungsfreier Spielablauf, der selbst bei hohem Feindaufkommen spannende Dogfights ermöglicht. Wer also die Geduld sowie das nötige Kleingeld mitbringt, um gemeinsam mit Freunden eine eigene Staffel aufzubauen, wird von Allegiance auf Monate hinaus prächtig unterhalten. (mz)



Je nach Raumstation sind verschiedene Schiffe bis hin zum Torpedokreuzer verfügbar



Im Offline-Tutorial wird auch der Umgang mit Forschung und Basisaufbau geübt

Allegiance
(Microsoft)

Optisch ansprechende Raumschlachten mit strategischem Tiefgang

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,- DM,
Nutzung der „Allegiance Zone" vier Wochen kostenfrei, danach 9,95 Dollar pro Monat

80%



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

Datenträger	1 CD, 208 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit bzw. einem P2/266 ohne 3D-Karte, 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, mit 3D-Brille nicht entscheidend besser
Sound	13 CD-Audiotracks, englische Sprachausgabe, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisches Spiel, deutsche Anleitung auf CD
Multiplayer	bis zu 192 Piloten im Netzwerk oder auf freien Servern, mehrere Hundert in der „Allegiance Zone"
Online-Info	www.microsoft.com/games/allegiance

fun macht süchtig

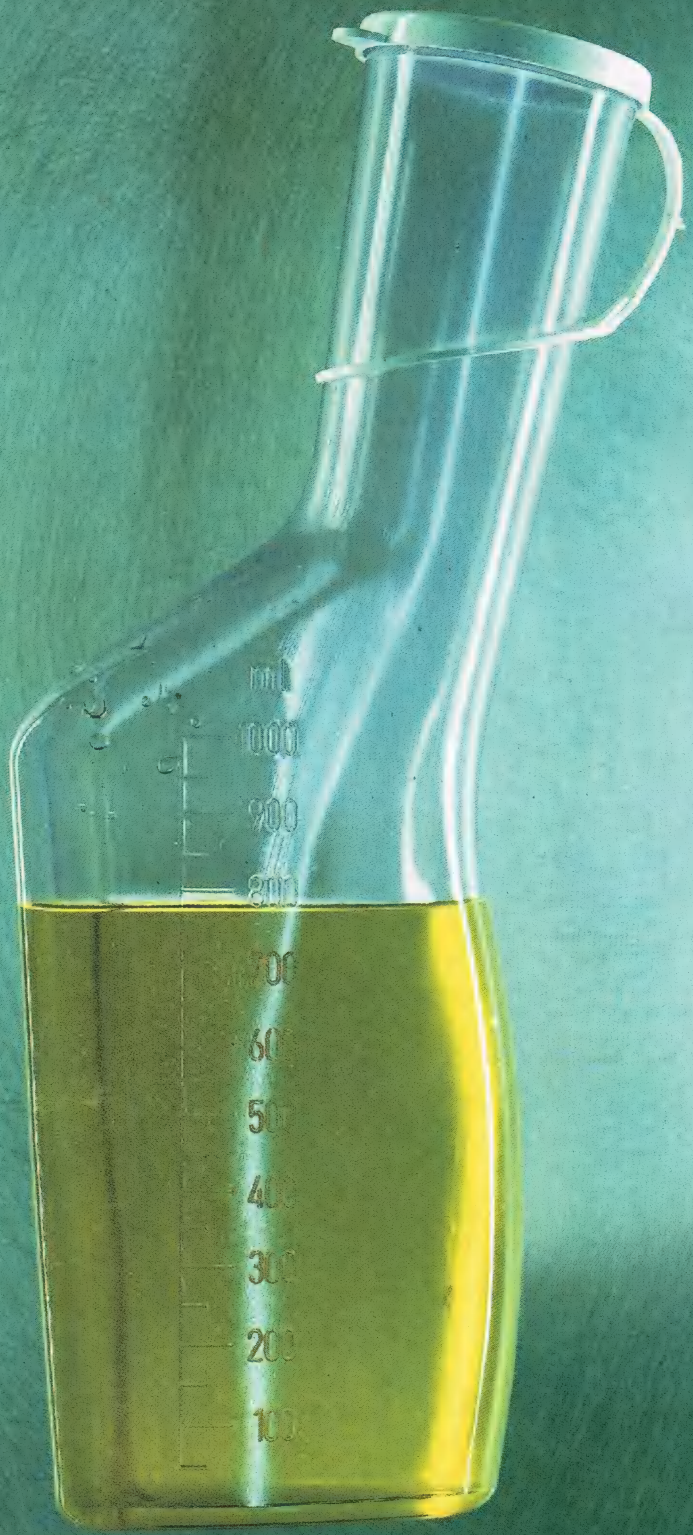
[2|4] chatrooms - events - e-mail - startreff - mega-wins - clique - pinboards - music

chat

play

find

24 stunden
funonline



sucht macht erfinderisch

www.funonline.de

FunOnline

Produktinfo 019

All you can surf: FLATRATES



In Amerika ist die Internet-Pauschalgebühr längst Standard, jetzt wagen sich ganz allmählich auch deutsche Anbieter mit sogenannten Flatrates auf den Markt. Wir sagen Ihnen, was geht und was es kostet.

© The Stock Market/Mike Waggoner/2000

In den USA ist ein durchschnittlicher Surfer 20 Stunden pro Monat im Netz, in Deutschland dagegen nur vier bis fünf. Eine verständliche Zurückhaltung, wenn die Telefonrechnung am Monatsende nicht die Miete übersteigen soll. Hohe Internet-Kosten behindern hierzulande auch einen schnelleren Ausbau des E-Commerce-Business. Klar, um seine E-Mails abzurufen oder schnell nach einem Kochrezept zu suchen, wählt man sich gerne mal ins Internet ein (vorzugsweise per PC Joker online), doch beim stundenlangen Schmökern hat der Offline-Katalog die Nase vorn – die Uhr tickt schließlich gegen den User.

Schöner surfen

All das soll sich dank der Flatrate-Tarife schon bald ändern. Gegen eine monatliche Pauschale darf der Kunde dann so lange im Internet stöbern wie er will! Schon zum Jahreswechsel 1998/99 versuchte sich Mobilcom an einer Art Flatrate, scheiterte jedoch an der technischen Durchführung. Heute, über ein Jahr später, ist es so weit: Langsam, aber sicher setzen sich auch in Deutschland bezahlbare „All you can surf"-Angebote für Vielnutzer durch. Die aktuellen Offerten lohnen sich meist schon ab 50 Online-Stunden pro Monat, was weniger als zwei Stunden am Tag entspricht. Nicht viel, wenn man Online-Rollis spielt, täglich mit seinem Clan 3D-Shooter übt oder jede Nacht Echtzeitstrategien ausbrütet… Allerdings gibt es auch Risiken: Obwohl die Angebote fast täglich besser werden, muss sich der Nutzer meist durch eine hohe Anmeldegebühr und lange Kündigungsfristen dauerhaft binden. Einige Firmen haben jedoch bereits Konkurs angemeldet – ob die Kunden ihr Geld je wieder sehen, bleibt fraglich. Manche Anbieter kündigten zuerst großspurig ihren Preisbrechertarif an, nur um ihn Tage später wieder zurückzunehmen. Andere verärgern die User mit der Trennung der Verbindung zu fast willkürlichen Zeitpunkten, was sich besonders für Power-Downloader und Onlinespieler als fatal erweist.

Onlinezeit: Jeder, der mehr als durchschnittlich 50 Stunden pro Monat surft, chattet oder zu sonstigen Zwecken online ist bzw. für seinen Provider inklusive Telefongebühren über 150 DM ausgibt, sollte umsteigen. Wenn Sie diese Grenzen nur gelegentlich überschreiten, sollten Sie noch warten, billiger werden die Tarife auf jeden Fall noch. Zum Vergleich: Seit September 1999 fiel bei Surf 1 die Monatsgebühr von 400 DM auf 199 DM und schließlich 99 DM.

Region: In ländlichen Gegenden sind zur Zeit nur die über T-Online routenden Dienste Surf 1 und Digital Transfers oder die 0800-Anbieter wie Internet Professionell erreichbar.

Gewerblich: Fast alle Flatrate-Provider schließen gewerbliche Kunden aus oder verlangen einen speziellen, meist teureren Tarif. Die einzige Ausnahme ist momentan Arcor. Vielleicht ein Schnäppchen für kleine Firmen, da bei diesem Angebot auch mehrere Nutzer pro Leitung geduldet werden.

Surf 1 und Erotikwelt Online: Seit September letzten Jahres bietet Surf 1 bundesweit Flatrates an. Preissenkungen wurden dabei bisher auch an die alten Kunden weitergereicht – ein feiner Zug. Die Zuverlässigkeit des Bitburger Anbieters rührt daher, dass Surf 1 auf die Zweitvermarktung des Telekom-Netzes setzt. Die Geschwindigkeit ist somit identisch zu T-Online.
Zusätzlich wird „Surf1-n-Go" angeboten, eine Art vorausbezahlte Flatrate, ähnlich einer Telefonkarte. Man kann sie in ausgewählten Computershops und Kaufhäusern erwerben und „absurfen", wobei die Preise zwischen 189,– DM (30 Tage) und 1188,– DM (360 Tage) liegen. Zusätzlich wird eine Aktivierungsgebühr von 49,– DM fällig.
Die große Überraschung im Test war Erotikwelt Online: Weder Schmuddel-Werbemails noch Probleme, bis auf die eigene Einwahlsoftware ist hier alles so fit wie bei Surf 1 und dazu noch günstiger. Auch die „Belästigung" durch die titelgebende Erotik hält sich in Grenzen, die Startseite enthält Links zu Lara Croft oder einer Frauen-WG. Kleiner Tipp: Bei der Zugangssoftware „Verbindungsleiste unsichtbar" anklicken, damit diese beim Spielen im Fullscreen-Modus nicht stört.

Arcor und Mobilcom: Im Gegensatz zu den anderen Anbietern muss bei Arcor und Mobilcom der Telefonanschluss gewechselt werden, denn nur im Bundle ist die Flatrate erhältlich. Und das auch bloß in Großstädten wie Berlin, Hamburg, Frankfurt und München. Immerhin werden im Laufe des Jahres weitere Städte hinzukommen; wer aber auf dem Land wohnt, kann diese Angebote vorerst vergessen. Ja, bei Mobilcom sind nicht einmal alle Straßenzüge der jeweiligen Metropole erreichbar! Daher auf jeden Fall bei der Hotline fragen, ob ein Anschluss sofort erfolgen kann. Wobei „sofort" als relativer Begriff zu betrachten ist, denn so oder so dauert es allein schon wegen der Telekom eine Weile. Die nämlich muss zuvor noch den Anschluss umstellen. Unbedingt sollten auch die Telefontarife der beiden Anbieter vor dem Umstieg geprüft werden, denn Call-by-Call und Preselect sind dann nicht immer möglich.

Internet Professionell, Callando, XL Online, Digital Transfers: Mut zum Risiko? Wenn Internet Professionell ein Auto wäre, der TÜV hätte schon zugeschlagen: Seit dem Start gab es regelmäßig technische Probleme. Digital Transfers hatte zwar nur einen einzigen, langen Ausfall zu verzeichnen, ist aber bei fast identischen Leistungen viel teurer als Surf 1 – gut, dass wir verglichen haben! Bei Callando und XL Online wurden dagegen vor dem Start schon die Tarife korrigiert, was nicht eben seriös wirkt. Aufgrund des Redaktionsschlusses konnten wir die Angebote auch nicht mehr überprüfen, also Vorsicht!

AOL und T-Online: Bis die beiden Giganten voll loslegen, könnte es noch einige Zeit dauern. So wird AOLs Akzeptanz-Aktion, um den richtigen Preis auszuloten (49, 69 oder 99 Mark pro Monat), wohl noch mehrere Monate laufen. T-Online wiederum bietet vom 1. Juni bis zum 31. Dezember 2000 einen Testtarif an, welcher das kostenlose Telefonieren (deutschlandweit) und Surfen an Sonn- und Feiertagen gestattet. Der Haken: Dieser Probeanschluss ist nur im Paket „T-ISDN xxl" für 59,90 DM pro Monat erhältlich und erfordert somit einen ISDN-Zugang der Telekom. Wenn eine „echte" Flatrate kommt, soll sie zumindest unter 100,– DM kosten, doch das bieten andere schon jetzt. Und ob tatsächlich alles glatt läuft, wenn Millionen T-Lemminge rund um die Uhr surfen, bleibt abzuwarten. Im Fall von AOL ist die Flatrate für Online-Spiele übrigens nahezu unbrauchbar, die Pings (Messwert für die Geschwindigkeit der Verbindung) sind aufgrund des AOL-eigenen Netzwerks schlechter als bei der Konkurrenz.



Dank Flatrate bleiben selbst Online-Rollenspiele (hier: Everquest) erschwinglich



Auch das Warten auf Mitspieler im Battle.net wird ohne tickende Verbindungsuhr entspannter



Vorteil Flatrate: Riesendownloads können problemlos über Nacht gezogen werden

Was zu beachten ist

Analog-User: Achtung, einige Anbieter haben nur ISDN im Angebot!

Wartezeit: Auf jeden Fall bei der Hotline des Anbieters nachfragen, wie lange die Bearbeitung des Antrags dauert. Manche Firmen haben horrend lange Wartezeiten von bis zu 12 Wochen – daher überprüfen, ob ein Rücktritt vom Vertrag innerhalb einer bestimmten Frist noch möglich ist.

Geschwindigkeit: Unsere Messungen haben bei allen Anbietern über längere Zeit gute Werte ergeben, jedoch kann sich dies sehr schnell ändern, wenn eine Firma ihr Netz nicht stetig ausbaut. Bei einigen ist Reinschnuppern auf einem Umweg möglich: Surf 1 und Digital Transfers nutzen das Netz von T-Online. Funktioniert dieser Anschluss in Ihrem Ort gut, wird er es auch bei den Flatrate-Providern sein. Gleiches gilt für die Call-by-Call Dienste von Arcor und Mobilcom.

E-Mail: Unverständlicherweise bieten noch immer nicht alle Anbieter ihren Kunden eine E-Mail-Adresse. Falls Sie mehr benötigen als einen Webmail-Account bei Hotmail oder Yahoo, ist es ratsam zum Umzug einen „GMX pro-Account" (www.gmx.net) über POP3 anzulegen.

Newsserver: Nicht alle Flatrate-Provider haben einen Newsserver. Wer Wert darauf legt, muss im Monat noch 20,– bis 30,– DM für einen kommerziellen Spezialisten dazurechnen oder sich einen freien Server im Netz suchen, etwa unter www.freenewsgroups.com/listing.html oder www.news.cis.dfn.de.
(Max Magenauer)

Anbietertabelle

Anbieter	Arcor	Digital Transfers	Erotikwelt Online
Web-Adresse	www.arcor.net	www.digital-transfers.com	www.erotikwelt-online.de
Info-E-Mail	arcor@arcor.net	info@digital-transfers.com	auf der Homepage
Info-Telefon	0800/1070800	0931/14016	0700/22661166
bundesweit	nein	ja	ja
Modem/ISDN	ISDN	analog und ISDN	analog und ISDN
monatlicher Preis	149,– DM	249,– DM bei monatlicher Kündigung 149,– DM bei 6 Monaten Laufzeit und Prepay 99,– DM bei 12 Monaten Laufzeit und Prepay	89,– DM
Einrichtungsgebühr	keine	299,– DM	149,– DM/keine bei Halbjahresvertrag
Mindestvertragslaufzeit	3 Monate	1 Monat	6 Monate/1 Monat
Kündigungsfrist	1 Monat vor Ende der vereinbarten Vertragslaufzeit oder 1 Monat vor Quartalsende	1 Woche zum Monatsende, außer bei oben aufgeführten Prepaid-Angeboten	1 Monat
automatische Trennung (bei Nutzung)	nach 12 Stunden bei Nutzung, bei Nichtnutzung nach 15 Minuten	nach 24 Stunden	nach 12 Stunden
E-Mail-Adressen	2	3	1
Newsserver	ja	in Arbeit	nein
eigene Domain (.de oder .com)	nein	nein	nein
Webspace	10 MB	nein	nein
Kanalbündelung bei ISDN	nein	nein	nein
Besonderheiten	ISDN-Komplettanschluss Voraussetzung, ab Mitte 2000 DSL möglich. Der ISDN-Anschluss kostet monatlich 39,90 DM extra. Bei Einwahl von einem anderen Anschluss aus wird der normale Internet-by-Call-Tarif (4,9 Pf/min) fällig. Gewerbliche Nutzung und mehrere Nutzer pro Account möglich	gewerblicher Tarif 359,– DM im Monat (inklusive MwSt.)	Erotik-Inhalte auf der Homepage, Neueinwahl mit 0190-Nummer, wenn der User sie nutzen will. Daher (eigentlich) nur ab 18 Jahren möglich

Anbieter	Internet Professionell	Mobilcom	Surf 1
Web-Adresse	www.internet-professionell.com	www.mobilcom.de	www.surf1.de
Info-E-Mail	info@internet-professionell.com	auf der Homepage	info@Silyn-Tek.de
Info-Telefon	01805/776338	0800-0101909	0800/7873100
bundesweit	ja	nein	ja
Modem/ISDN	ISDN	analog und ISDN	analog und ISDN
monatlicher Preis	189,– DM	49,– DM (analog) 69,– DM (ISDN) 99,– DM (DSL)	139,– DM/Monat
Einrichtungsgebühr	189,– DM	99,– DM (analog/ISDN) 199,– DM (DSL)	129,– DM
Mindestvertragslaufzeit	6 Monate	1 Monat	1 Monat
Kündigungsfrist	monatlich	1 Monat	2 Wochen
automatische Trennung (bei Nutzung)	nach 24 Stunden	nie	nach 24 Stunden
E-Mail-Adressen	1	25	nein
Newsserver	nein	ja	gegen Aufpreis
eigene Domain (.de oder .com)	eigene .de-Domain für 5,– DM/Monat	nein	gegen Aufpreis
Webspace	nur in Verbindung mit Domain 10,– DM mtl.	15 MB	nein
Kanalbündelung bei ISDN	100,– DM Aufpreis	nein	gegen Aufpreis
Besonderheiten	Satellit-Verbindung (ASTRA) für mtl. 199,– DM zzgl. 199,– DM Anmeldegebühr. Gewerblicher Tarif 289,– DM zzgl. 289,– DM Anmeldegebühr	Komplettanschluss bei Mobilcom ist Voraussetzung	Alternativ gibt es Surf1-n-Go, eine Prepaid-Flatrate ähnlich einer Telefonkarte. Gewerblicher Tarif 329,– DM/Monat (inkl. MwSt.)

EXKLUSIVER INTERNET-ZUGANG FÜR JOKER-LESER

Keine Grundgebühr! Nur Telefonkosten!

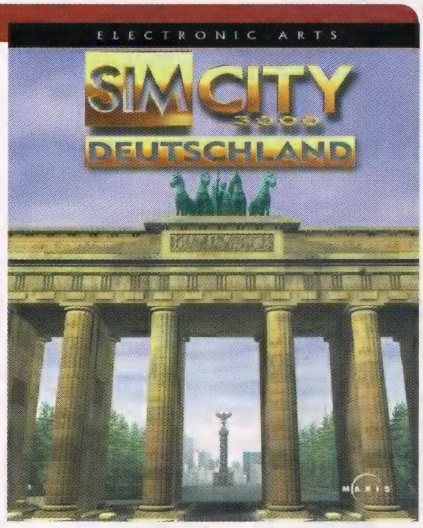
- @ surfen zum Ortstarif
- @ 10 frei wählbare E-Mailadressen
- @ 10 MB für eigene Homepage
- @ Zugriff auf exklusiven Newsserver mit 33.000 Newsgroups
- @ Sie können je nach Region und Tageszeit flexibel den günstigsten Telefonanbieter wählen
- @ regionale Einwahlknoten und Schritt-für-Schritt-Anleitung auf der Heft-CD oder unter www.kdt.de
- @ Service-Hotline

schon ab 2,1 Pf/min

www.pcjoker-online.de

Eine Initiative von PC Joker und KDT

SIM CITY 3000 DEUTSCHLAND



Rund anderthalb Jahre nach der Erstveröffentlichung ködert EA deutsche Baumeister mit einer Sonderedition des Hits.

In den beiden neuen Grafiksets mit mehreren Hundert neuen Gebäuden verstecken sich ca. 150 echte Beispiele deutscher Architektur – Schloss Neuschwanstein etwa oder das Brandenburger Tor. Die übrigen Bauwerke rekrutieren sich aus allen Ecken Europas und sogar dem asiatischen Raum.
Ansonsten alles wie gehabt: Per Maus werden auf scrollbaren Iso-Karten ganze Metropolen hochgezogen, der Baugrund ist editierbar und das Handling komplex, aber gut gelöst. Städtische Probleme wie Umweltverschmutzung, Kriminalität oder Staus sorgen für zerraufte Haare, 13 Extraszenarien für Kurzweil: Sie dürfen Berlin wieder vereinigen, es nach einem Atomunfall renovieren oder im Frankfurter Verkehrschaos ein Festival über die Bühne bringen. Zusätzliche Abwechslung versprechen vier brandneue Desaster in Form von Strudeln, Meteoriteneinschlägen, Giftgaswolken und einer Heuschreckenplage.
Ein nettes Gimmick ist auch der integrierte Gebäudedesigner zum Erstellen von Holzhütten, verglasten Wolkenkratzern und mehr – zumal die Eigenkreationen über Internet getauscht werden können. Trotzdem: Etwas mehr Neuerungen hätten es zum alten Vollpreis schon sein dürfen. (rf)



In der Sonderedition stehen typisch deutsche Bauwerke wie etwa Schloss Neuschwanstein zur Verfügung

Sim City 3000 Deutschland
(Maxis/Electronic Arts)

Das anderthalb Jahre alte Hauptprogramm, angereichert um neue Gebäude und Katastrophen

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM
Online-Info:	www.simcity.com

80%

ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE



Online-Avatare aufgepasst: Ein preiswertes Kombiticket aus Vollversion und Add-on soll neue Touristen ins Rolli-Reich Britannia locken!

Installation und Online-Registrierung via Kreditkarte sind einfach wie eh und je, auch die monatliche Gebühr von zehn Dollar im Monat hat sich nicht geändert. Wie gehabt generiert man einen (menschlichen) Charakter und schickt ihn auf seinen Lebensweg durch eine isometrische Fantasywelt – mit Beruf, Kämpfen, ausbaufähigen Fertigkeiten und allem, was dazugehört.
Neben den neuen Kontinenten und Städten der Erweiterung „The Second Age" weist die CD alle aktuellen Patches und Änderungen auf: Selbst die reichsten Baulöwen dürfen pro Account nur noch ein Haus errichten, einige Waffen rufen neuerdings Nebeneffekte wie Lähmung oder Betäubung hervor, vergiftete Klingen leisten dem Rost Vorschub. Dazu kommt, dass sich Monster nun gegenseitig heilen und mit Schutzzauber belegen können.
Zudem eilen die CPU-Biester ihren Artgenossen jetzt auf dem kürzesten Weg zu Hilfe. Menschlich-praktisch ist dagegen der integrierte Online-Übersetzer für Chats mit Spielern aus aller Welt.
Fazit: Eine runde Sache für Neueinsteiger in das traditionsreiche Online-Rollenspiel – altgedienten Fans hat das Paket freilich nichts zu bieten. (rf)



Die scrollbare Iso-Welt Britannias bietet hier auch alle neuen Kontinente, Gegner und Abenteuer des Add-ons „The Second Age"

Ultima Online: Renaissance
(Origin/Electronic Arts)

Dezent aufgebohrtes Komplettpaket aus Ultima Online und Erweiterungs-CD

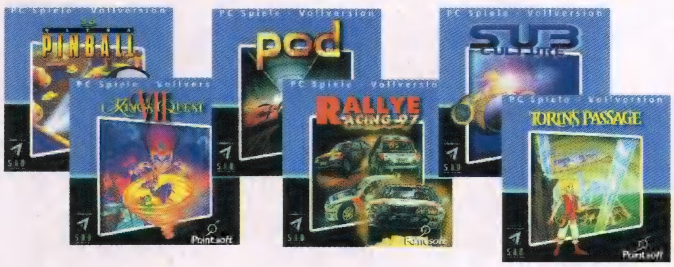
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 99,– DM
Online-Info:	www.ultimaonline.com

80%

NEU IM BUDGETREGAL

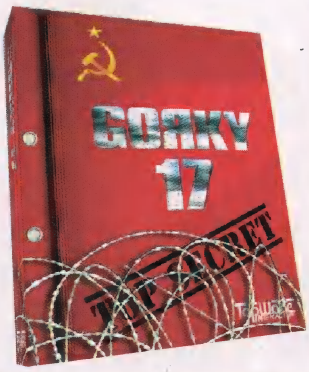
Schnäppchen von S.A.D.

Der Ulmer Publisher S.A.D. veröffentlicht in Zusammenarbeit mit dem französischen Partnerunternehmen Pointsoft eine Reihe komplett deutscher Vollversionen im Jewelcase zum sagenhaften Preis von gerade mal **7,95 DM pro Stück**. Quasi fast geschenkt gibt es da ab sofort die beiden Rennspiele **POD** (PCJ 4/97, 85%, Hit) und **Rallye Racing '97** (PCJ 11/96, 72%), die Unterwasser-Sim **Sub Culture** (PCJ 12/97, 86%, Hit), die Flippersimulation **3D Ultra Pinball** (PCJ 12/95, 72%) sowie die zwei Adventures **Torin's Passage** (PCJ 1/96, 85%, Hit) und **King's Quest 7** (PCJ 12/94, 85%, Hit).



Topware senkt die Preise

...und darum sind das Rollenspiel **Septerra Core** (PCJ 1/00, 74%) sowie der packende Mix aus Rundenstrategie und Rolli namens **Gorky 17** (PCJ 12/99, 79%) ab sofort für **jeweils 49,95 DM** erhältlich.



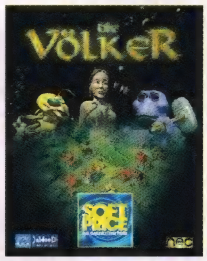


Neue Softprice-Titel

Infogrames hat seine Budget-Serie um ein wirklich spielenswertes Trio für jeden Geschmack erweitert: Das auf Motiven von Robert Jordans gleichnamigem Fantasy-Epos basierende 3D-Actionabenteuer **The Wheel of Time** (PCJ 1/00, 78%) und das von unseren Lesern zum Abenteuer des Jahres 1999 gewählte **Outcast** (PCJ 8/99, 86%, Hit) stehen jetzt zu **jeweils 39,95 DM** in den Shops. Das knuddelige Aufbaustrategical **Die Völker** (PCJ 7/99, 88%, Hit) ist sogar für nur noch **29,95 DM** zu haben.







Xplosiv

Unter diesem Namen geht bei Empire Interactive eine neue Schnäppchenserie an den Start; den Anfang machen sechs Titel zum Preis von **je 19,95 DM**. Strategie für Raumfahrer, WW2-Generäle und Seebären bieten dabei **Stars!** (PCJ 4/97, 68%), **Battleground Ardennen** (nicht getestet) und **Age of Sail** (nicht getestet). Kampfflieger werden mit den Flugsimulationen **Flying Corps** (PCJ 3/97, 74%) sowie **F/A 18 Korea** (nicht getestet) bedient, Kneipensportler dürfen sich über die Flipper-Sim **Pro Pinball: The Web** (PCJ 1/96, 74%) freuen.



Wir haben kräftig am Preis gedreht.

2,48 Pf/Min.

inkl. Telefongebühren.
Von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende. Sonst 3,88 Pf/Min

Produktinfo 042

Der faire Internet Provider.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de oder unter 0180/5 23 61 60

Große Spiele fürs kleine Budget!



Sub Culture

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

im Jewelcase nur 5,– (€ 2,56)



Jack Orlando

Spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30-er Jahre

im Jewelcase nur 5,– (€ 2,56)



Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre

im Jewelcase nur 5,– (€ 2,56)



Caribbean Disaster

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"

im Jewelcase nur 5,– (€ 2,56)



ran

Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewelcase nur 5,– (€ 2,56)



Betrayal at Krondor

Episches Rollenspiel

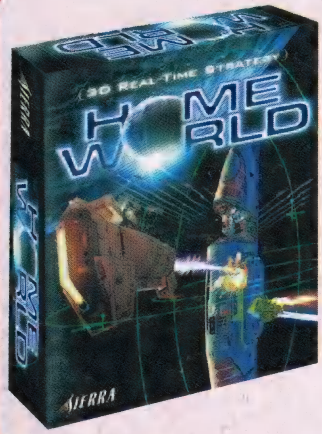
+

Minigolf Deluxe

Originelles Minigolf

im Jewelcase nur 5,– (€ 2,56)

Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser

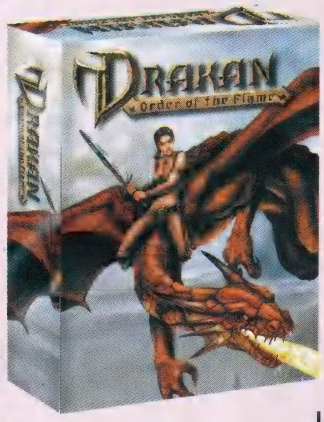


HOMEWORLD

Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional

(90% in PCJ 11/99)

hier nur 49,– (€ 25,06)



DRAKAN

Quasi „Tomb Raider" für Drachenreiterinnen

(87% in PCJ 10/99)

hier nur 49,– (€ 25,06)

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!
Achtung: Angebote nur bis 6. Juni 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!

5 Stück 4,50 (€ 2,30)

JEWELCASES

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)

15,– (€ 7,67)



CD-TASCHE

Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

Blau oder 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!

ANGEBOT DES MONATS

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

Wir räumen auf – Sie räumen ab!

SUPER SOUNDTRACK
von
CHRIS HÜLSBECK
Tunnel B1 und Extreme Assault
Longplay-Audio-CDs



EXKLUSIV für PC Joker-Leser von Chris Hülsbeck handsigniert!

je CD **10,–** € 5,12

2 CDs im Sparset **15,–** € 7,67

Achtung! Angebot nur bis 4. Juli gültig.
Nur solange der Vorrat reicht!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?



ab **5,–** € 2,56

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50	3,84
10/97 (nur 1 CD)	Reunion (SIM), Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	5,00	2,56
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
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
3/00	Earth 2140 (STR) inkl. Moorhuhn! TIPP	8,90	4,55
4/00	Wargasm (ACT)	8,90	4,55
5/00	Caesar 2 (STR)	8,90	4,55
6/00	Skull Caps (STR)	8,90	4,55

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

Super ! wieder eingetroffen



AMIGA-EMULATOR

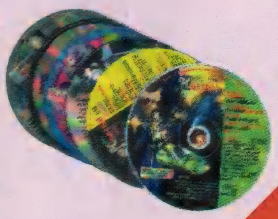
Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version
Empf VK 69,– DM

nur **49,–** € 25,06

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

DEMO SIX-PACK



6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1998/1999"

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

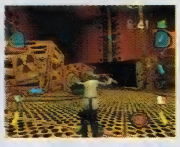
Redaktionsfavoriten



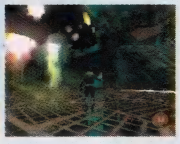

BRIGITTA
SIM CITY 3000 DEUTSCHLAND
Endlich ein Grund, wieder im Baugeschäft aktiv zu werden



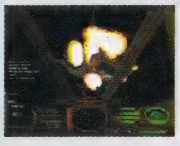

JACK
EVERQUEST: RUINS OF KUNARK
Everquest eben: War gut, ist gut, bleibt gut!

MARKUS
MDK 2
Weil es noch größer, bunter und (fast) besser als der witzige Vorgänger ist

MICHAEL
MDK 2
Einfach nett, wie Kurt auf den Hund gekommen ist

PAUL
TACHYON
Weil mir der sarkastische Jake mehr gibt als das übliche Geballer




RICHY
DAIKATANA
Weil ich irgendwie masochistisch veranlagt scheine, wie schon mein E3-Besuch beweist




STEFFEN
EURO 2000
Weil Deutschland unter meiner Führung locker den Titel holen würde




TRILLE
MOTOCROSS MADNESS 2
Einmal Biker, immer Biker!

Die meisten werden mit den Spielregeln vertraut sein, für alle anderen hier die Zusammenfassung: Wir möchten von Ihnen eine Auflistung Ihrer akuten Lieblingsgames, Multiplayer- und/oder Onlinefavoriten. Dazu genügt eine E-Mail oder Postkarte (Absender nicht vergessen!) an unsere Adresse, die Anzahl der Nennungen ist beliebig. Wir revanchieren uns, indem wir monatlich drei Top-Titel unter allen Teilnehmern verlosen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls angegeben. Viel Glück!

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

Die Gewinne



Lesercharts



1. **(1) AGE OF EMPIRES 2**
2. (2) HALF-LIFE
3. (3) COMMAND & CONQUER 3
4. (8) DIE SIMS
5. (5) ANSTOSS 3
6. (10) FIFA 2000
7. (–) PHARAO
8. (–) NEED FOR SPEED 4
9. (6) SWAT 3
10. (4) DIE SIEDLER 3

Verkaufscharts



1. **(1) DIE SIMS**
2. (3) C&C3: FEUERSTURM
3. (4) F1 2000
4. (–) STAR TREK: ARMADA
5. (–) DARK PROJECT 2
6. (9) NFS PORSCHE
7. (7) AGE OF EMPIRES 2
8. (5) ULTIMA 9
9. (–) MESSIAH
10. (–) GUNSHIP!

Multiplayer



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

Online



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


ZUERST WIRST DU GEBOREN. DANN STIRBST DU.
Hoffentlich hast Du dazwischen irgendwann das OPM gelesen.
TONY HAWK 2 SPIELBAR AUF CD!
07/2000
DM 12,80
www.opm-net.de
PlayStation
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN
Mit PlayStation-CD!
10 Demos
Euro 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2
Dragon Valour
Muppet Race Mania
Street Fighter Ex Plus Alpha 2
Destruction Derby Raw
Tomb 2
Silent Bomber
Frontschweine
Vampire Hunter D
COOLE SOMMER-TESTS!
Euro 2000
Colin McRae Rally 2.0
Dragon Valour
LIVE VON DER MEGASHOW
E3-Messe in den USA
Star Trek: Invasion
JEDE MENGE CHEATS! TIPPS ZU JACKIE CHAN, GALERIANS, WWF SMACKDOWN
Produktinfo 026
...AM KIOSK! MIT OFFIZIELLER PLAYSTATION DEMO-CD!

NEUE 3D-RAKETE

Dass die zwei Seiten weiter getestete „Elsa Gladiac" nicht lange die einzige Grafikkarte mit dem neuen Chip von nVidia bleiben würde, war klar: Creatives Nachfolgemodell zur „3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro" nennt sich **3D Blaster GeForce 2 GTS** und setzt auf dieselbe Technologie, wenn auch nur mit 32 MB DDR-RAM. T&L-Technik soll für rund 25 Millionen Polygone pro Sekunde bei einer Auflösung von 1600 x 1200 Pixeln (für 2D-Anwendungen bis zu 2046 x 1536 Bildpunkte) sorgen, das brandneue „Gigatexel-Shading" für akkurate Lichtberechnung. Außerdem ist das Board für 800 Mark serienmäßig mit DVD- und MPEG2-Decoder bestückt. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben, sobald uns eine Testversion vorliegt.



SCHEIBENKLEISTER

Ein multimedialer Alleskönner wird seit kurzem von der Firma Yamakawa vertrieben: Das **AVPhile 715** sieht aus wie ein kleiner Videorekorder und spielt Musik-CDs ebenso anstandslos ab wie Video-CDs im MPEG-Format, Karaoke-CDs und sogar DVD-Scheiben (wahlweise in NTSC oder PAL). Ja, sogar vor selbst gebrannten MP3-Silberlingen macht das Gerät nicht Halt!
Im Lieferumfang sind zwar keinerlei CDs enthalten, dafür aber eine Fernbedienung und alle für den Anschluss an die heimische Stereoanlage benötigten Kabel. Der Allrounder unterstützt dann sowohl Dolby Digital 5.1 als auch DTS und kommt für vergleichsweise günstige 500 Mark ins Haus. Mehr Infos gibt es im Internet unter der Adresse www.seditec.com.



NEUER CELERON

Intels Preisbrecher der neuen Generation können auch auf den ISSE-Befehlssatz zurückgreifen: **Ab sofort basiert der Celeron auf dem Pentium 3** und wird mit einer Taktrate von 566 MHz bei 66 MHz Bustakt geliefert – im Gegensatz zum großen Bruder muss er aber mit 128 KB statt der beim P3 üblichen 256 KB L2-Cache auskommen. Im ersten Test blieb die CPU denn auch etwas hinter der Leistung eines handelsüblichen P3/550 zurück, reißt dafür aber auch bloß ein rund 360 Mark großes Loch in den Finanzplan. Also eine überlegenswerte Alternative für preisbewusste Spieler ohne Highend-Allüren.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Intel den **Pentium 4** (Codename „Willamette") noch in diesem Jahr mit über 1,5 GHz takten will? Bis Weihnachten sollen die ersten hunderttausend Exemplare des schnellen Prozessors ausgeliefert sein, 2001 läuft dann die Massenproduktion an.

...dass **Microsoft nun auch im TV-Geschäft tätig** wird? Gemeinsam mit großen US-Kabelnetzbetreibern will man zunächst vier Kanäle offerieren, die „X-Box" soll dann die Tür zum interaktiven Fernsehen öffnen.

...dass die beiden Bücher **PCs aufrüsten** und **PC Pannenkurs** mehr als nur Einsteigertipps liefern? Für rund 20 Mark pro Exemplar bietet der Verlag Markt & Technik auf jeweils ca. 200 Seiten praxisnahe Lösungen für gängige PC-Probleme.

...dass die **MP3-Tauschbörse der Online-Company Napster in erster Instanz gegen die US-Plattenindustrie verloren** hat? Das Gericht sah den Tatbestand der Urheberrechtsverletzung als gegeben an; jetzt drohen Schadenersatzforderungen in Millionenhöhe.

spleen advertising ! foto: andreas hosch





nickname: liquid girl

*...der Zeitpunkt wird kommen, an dem du dich entscheiden musst, wie es weitergeht – **www.gamesmania.de** bietet Lösungen & Cheats der neuesten Computerspiele und zeigt, wie du spielend dein Ziel erreichst – täglich und topaktuell.*

GAMES MANIA.DE

...kritisch, objektiv, unbestechlich.

NEWS | LÖSUNGEN | TESTS | FOREN

Duell der 3D-Elite: Voodoo 5 vs. GeForce 2



Die „Elsa Gladiac" hat als erste Grafikkarte den GeForce 2 an Bord, Nachfolger des derzeit schnellsten 3D-Turbos. 3dfx kontert mit der „Voodoo 5 5500" und gleich zwei Chips – Spitzenmodelle im Test.

Muss ich haben?!

Aktuelle Grafikkarten sind nicht billig, zählen sie doch zur „schnell verderblichen Ware": Etwa alle sechs Monate muss mittlerweile mit einem besseren Nachfolgemodell gerechnet werden. Für den Kunden ist diese Dynamik einerseits ärgerlich, andererseits hält sie unser Hobby schön und spannend – schon in naher Zukunft scheint alles möglich!
Zumindest in der Theorie, denn in der Praxis hängen die Spielentwickler dem Tempo auf dem Hardwaresektor hinterher. So sollte der entscheidende Kaufanreiz für eine GeForce-Karte von jeher die T&L-Einheit sein, ein im Grafikchip integriertes Rechenzentrum für die Positionierung von 3D-Welten im Raum (**T**ransform) und deren Illumination mit Licht- und Schatteneffekten (**L**ighting). Nach sieben Monaten Verfügbarkeit gibt es aber bis heute kaum Titel, die T&L wirklich nutzen. Zwar wird die Funktion von einer Hand voll Spielen unterstützt (etwa „Evolva", „Shadowman" und „Test Drive 6"), doch die Unterschiede zur Darstellung ohne T&L sind unspektakulär. Lohnt also der tiefe Griff in die Börse für die beiden neuesten Überflieger?

Der Zeit voraus

nVidia hat in den vergangenen Monaten den GeForce 256 (Codename NV 10) stetig optimiert, die Leistungsdaten des GeForce 2 GTS (NV 15) lesen sich entsprechend imposant: Die Renderingleistung wurde glatt verdreifacht, auch ein Resultat des von 120 auf 200 MHz erhöhten Chiptaktes. Dazu hat man den vier Renderpipelines nun jeweils zwei Engines verpasst, was zu einer Verdreifachung der Füllrate führt. Dies ist nicht nur für die Geschwindigkeit wichtig, auch die Darstellungsqualität lässt sich durch rechenintensive Vorgänge wie Antialiasing oder realistischere Ausleuchtung verbessern. So sollen die Lichtverhältnisse einer 3D-Szene nicht nur wie bisher von Polygoneckpunkten aus hochgerechnet, sondern für jedes einzelne Pixel separat kalkuliert werden, „Per-Pixel-Shading" heißt hier das Zauberwort.
Allerdings müssen die Spiele dieses Feature auch unterstützen, bei der Testsoftware gab es daher noch kein Ah und Oh. Das Software-Antialiasing ist indessen allenfalls Mittelmaß und kostet sehr viel Leistung. GeForce-2-GTS-Karten werden





Status quo und Potenzial: Links die Grafik von „Test Drive 6", Negativbeispiel für aktuell erhältliche T&L-Titel; rechts ein Ausschnitt aus „Giants", einem lang erwarteten Spiel mit T&L-Unterstützung



Need for Speed Porsche: links in 800 x 600 Pixeln mit einer GeForce-Karte, rechts in 640 x 480 Pixeln mit Voodoo 5 und aktiviertem FSAA

mit 32 und 64 MB Speicher von allen nVidia-Lizenznehmern wie Asus, Creative Labs, Guillemot/Hercules und anderen zu haben sein.

Jedem das Seine

Die 3D-Pioniere von 3dfx vergeben keine Lizenzen mehr und setzen in ihrer zukünftigen Produktpalette auf ein Baukastensystem, basierend auf dem neuen 3D-Chip VSA-100. Je nach Geldbeutel bzw. Einsatzzweck werden ein bis vier dieser Grafikprozessoren auf den Boards verbaut werden. Als Erstes ist die Voodoo 5 5500 mit zwei VSA-100 und 64 MB RAM erhältlich, dann folgt die Single-Chip-Variante V 4 4500 und ab etwa September das absolute Spitzenmodell mit gleich vier VSA-100-Grafikchips und 128 MB Speicher.

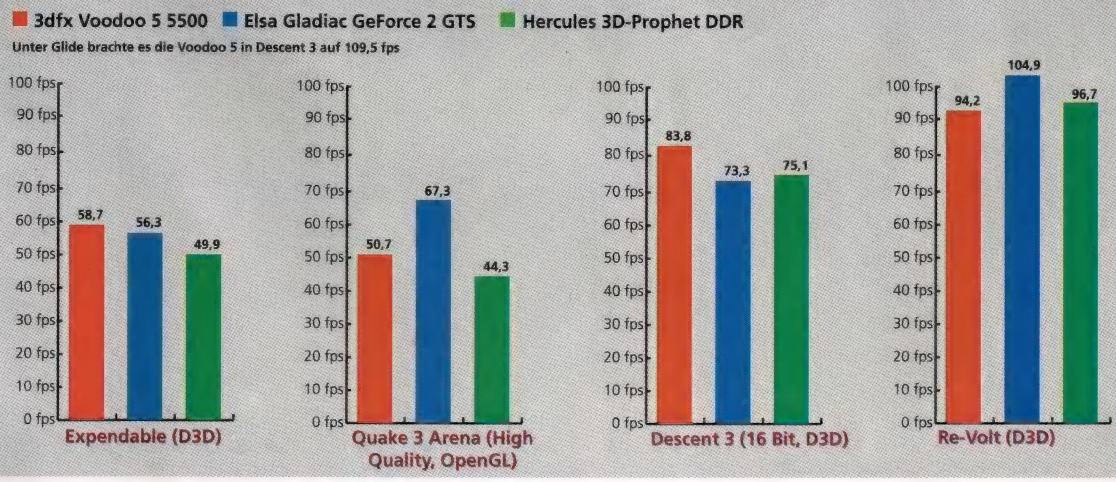
Highlights der neuen Voodoo-Generation sind endlich zeitgemäßes 32-Bit-Rendering sowie raffinierte Maßnahmen zur Qualitätsverbesserung: Hardwareseitiges Fullscreen-Antialiasing (FSAA) zur Kantenglättung und Effekte wie Bewegungsunschärfe („Motion Blur", erzielt durch Mehrfachberechnungen eines Bildes in einem T-Buffer genannten Zwischenspeicher) verschönen die 3D-Darstellung erheblich. Schon in 640 x 480 Pixeln flimmert kaum etwas, selbst „unruhige" Texturen wie Zuschauertribünen oder Blendeffekte auf Chromleisten stehen plastisch und ruhig in der Szene. Zwar kostet die in zwei Stufen an die Systemleistung anpassbare Prozedur in hohen Auflösungen bis zu 50 Prozent der Framerates, aber mehr als 800 x 600 Pixel sind mit FSAA überflüssig. Und wer Power pur will, schaltet die Funktion im Treiber einfach aus.

Hier und heute

...sehen 3D-Spiele mit der Voodoo 5 besser aus, so viel vorweg. Doch sobald „echte" T&L-Games kommen, dürfte sich das schlagartig ändern – nicht umsonst bastelt auch 3dfx an einer eigenen T&L-Lösung, Gerüchten zufolge sind sogar Zusatzboards mit diesem Feature im Gespräch. Bis dahin wird es von nVidia zudem schon den NV 20 und längst einen Preiskampf mit anderen Anbietern wie ATI geben. Wer warten kann, hat also vermutlich die besten (Grafik-)Karten! (mt)

Der Benchmarktest

Gemessen wurde auf einem P3/500 mit 128 MB RAM, Win 98 und DirectX 7.1. Alle Benchmarks in 1024 x 768 Pixeln und 32 Bit Farbtiefe. Als bisherige Referenz lief die Hercules 3D-Prophet DDR mit.



3DFX VOODOO 5 5500

Schnelle Dualprozessorkarte mit exzellenter Bildqualität

3D-Tempo	■■■■■□
3D-Qualität	■■■■■■
Lieferumfang	noch unklar
Installation	■■■□□

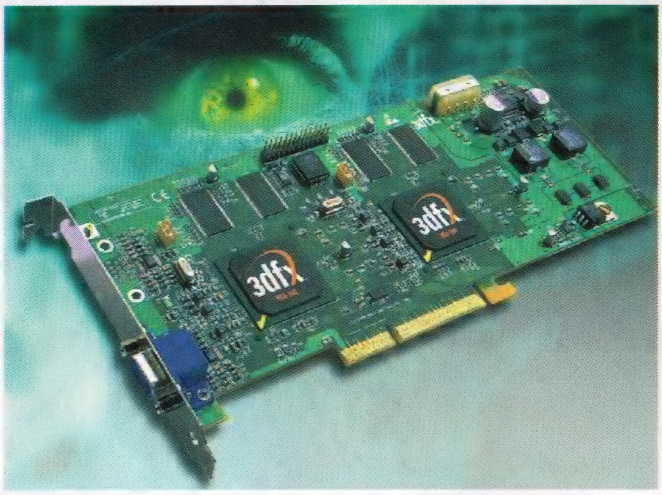
Preis: ca. 699,– DM
Online-Info: www.3dfx.com

3D-Chip	2 x VSA-100
Speicher	64 MB SDRAM
Chiptakt	166 MHz
Speichertakt	166 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x und 4.x
2D-Auflösung	bis zu 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis zu 1600 x 1200 Pixel

* neuer Maßstab bei 3D-Bildqualität mit FSAA
* stabil und unter D3D auch mit Betatreibern schon sehr schnell
* volle Kompatibilität zu allen Schnittstellen inkl. Glide
* volle AGP-Unterstützung

* relativ teuer
* OpenGL-Treiber noch nicht optimal
* kein T&L

Der Einbau des neuen Voodoo-Boards erfordert einen zusätzlichen Arbeitsschritt: Die Karte muss über ein mitgeliefertes Y-Kabel wie eine Festplatte separat mit Strom versorgt werden. Dadurch kann es nun nicht mehr zu Abstürzen durch Spannungsprobleme am AGP-Slot kommen, wie sie so mancher Besitzer einer Voodoo 3- oder GeForce-Karte erlebt hat. Ansonsten verlief die Installation problemfrei, nur bei älteren Platinen im AT-Layout kann die Anordnung der Speicherbausteine den Einbau der überlangen Karte vereiteln. Vorher checken!
Das Fullscreen-Antialiasing (FSAA) ist dann beeindruckend. Es kostet zwar Rechenpower, macht aber hohe Auflösungen unnötig und ist zweistufig an die Systemleistung anpassbar. Weil FSAA nicht von der Software unterstützt werden muss, sehen damit *alle* 3D-Spiele wesentlich besser aus – „NfS Porsche" etwa stahl in 640 x 480 Pixeln sämtlichen anderen Auflösungen ohne dieses Feature die Show! Dass über ein Spielebundle zum neuen Voodoo-zauber noch nichts bekannt ist, macht daher nur die Hälfte.



ELSA GLADIAC GEFORCE 2 GTS

Derzeit schnellste 3D-Karte mit T&L und variablem Bundle

3D-Tempo	■■■■■■
3D-Qualität	■■■■□□
Lieferumfang	variabel
Installation	■■■■■□

Preis: ca. 849,– DM (32 MB)
bis ca. 1000,– DM (64 MB)
ohne Spiele
Online-Info: www.elsa.de

3D-Chip	NV 15
Speicher	32 oder 64 MB DDR-RAM
Chiptakt	200 MHz
Speichertakt	333 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x und 4.x
2D-Auflösung	bis zu 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis zu 1600 x 1200 Pixel

* sehr schnelle 3D-Grafikkarte
* zukunftssicher durch T&L
* volle AGP-Unterstützung

* hoher Preis
* mäßiges Antialiasing

Da die Modelle verschiedener nVidia-Lizenznehmer in der Leistung weitgehend mit der Gladiac auf einem Niveau sein werden, entscheidet hier die Ausstattung. Und die ist bei Elsa gestaffelt: Gegen einen Aufpreis von etwa 100 Mark gibt es Videoein- und -ausgänge per Aufsteckplatine, auch verschiedene Spielebundles sind gegen Zuschlag zu haben. Für jeweils 20, 35 oder 45 Mark mehr sind ein bis drei Titel im Lieferumfang enthalten; die Auswahl soll alle zwei Monate aktualisiert werden.
Die Installation verlief weitgehend stressfrei, nur die Menüs könnten übersichtlicher sein. Der Betrieb beeindruckt dann mit schierem Tempo, allerdings erst bei sehr hohen Auflösungen in 32 Bit. Im Alltag macht sich die Mehrleistung zur Zeit nicht bezahlt, die Unterschiede zur ersten GeForce-Generation sind zu gering. Wer dennoch auf Zukunftssicherheit durch T&L setzen will, sollte daher den Preisverfall der Vorgängergeneration abwarten und dort zuschlagen – im nächsten Jahr gibts vielleicht auch die passende Software…



big power

real game power magazines

Brandaktuell getestet: Galerians, Euro 2000, Nightmare Creatures 2 & viele mehr!

- Neueste Infos zu FF IX, Wild Arms 2, Duke Nukem – Planet of the Babes, Parasite Eve 2, Oddworld: Munch´s Oddysee & vielen mehr!
- Zwei exklusive Poster, vier Riesenfeatures, 500 Spiele im Kurztest!



Extra! Über 225 Seiten Lösungsbuch!

Brandaktuell getestet: Perfect Dark, Excitebike 64, Neon Genesis Evangelion & mehr!

- Neueste Infos zu Indiana Jones, Mario Tennis 64, Hey You, Pikachu!, Zelda: Mujula´s Mask, Paper Mario & vielen mehr!
- Mewtu-Sticker, zwei exklusive Poster, drei Riesenfeatures, zwölf Pokémon-Spielkarten!



Extra! Über 200 Seiten Lösungsbuch!







Lösungen

Dark Project 2: The Metal Age (Teil 2)
Star Wars: Force Commander

Tricks & Cheats

Army Men World War
B-Hunter
Business Tycoon
Der Klomanager
Der Verkehrsgigant
Imperium Galactica 2
Rogue Spear: Urban Operations
Seven Kingdoms 2
Starlancer
Starship Soldiers
Star Wars: Force Commander
Tachyon
Thandor



Lösungshilfen auf CD

Dark Project 2: The Metal Age
Final Fantasy 8
Messiah
Might and Magic 8
Star Wars: Force Commander
Wild Wild West



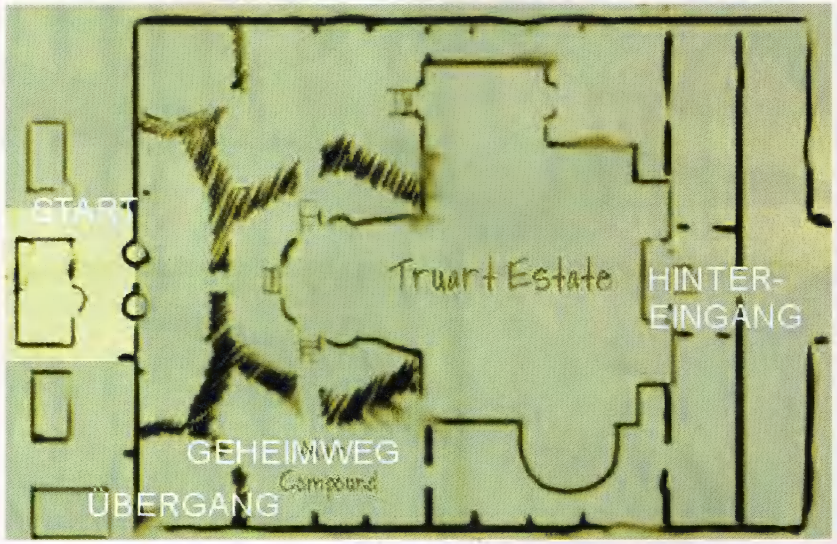
Dark Project 2: The Metal Age (Teil 2)

Marcel Smuz (www.gamevista.de/meisterdieb@gamevista.de) verzichtete auf Sonnenschein, Liebe und Nahrung, um uns mit dem zweiten Teil der Diebesanleitung zu beglücken – auf gehts!

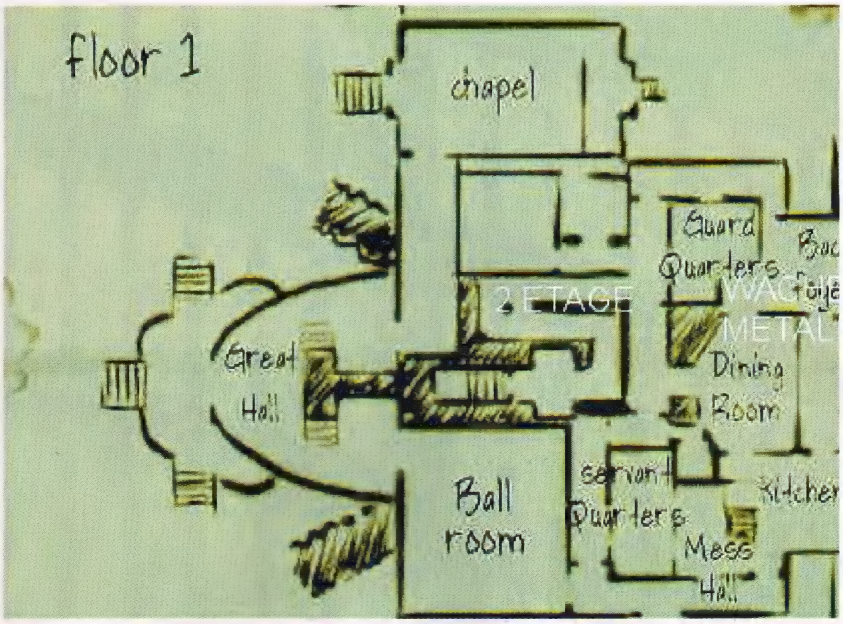
Mission 7 – Erpressung

Aufgaben:
- in das Schlafzimmer des Sheriffs eindringen und ihn wecken
- den Sheriff mit Beweismitteln konfrontieren
- Gegenstände und Gold im Wert von 900 stehlen
- niemanden töten
- sich in Sicherheit bringen

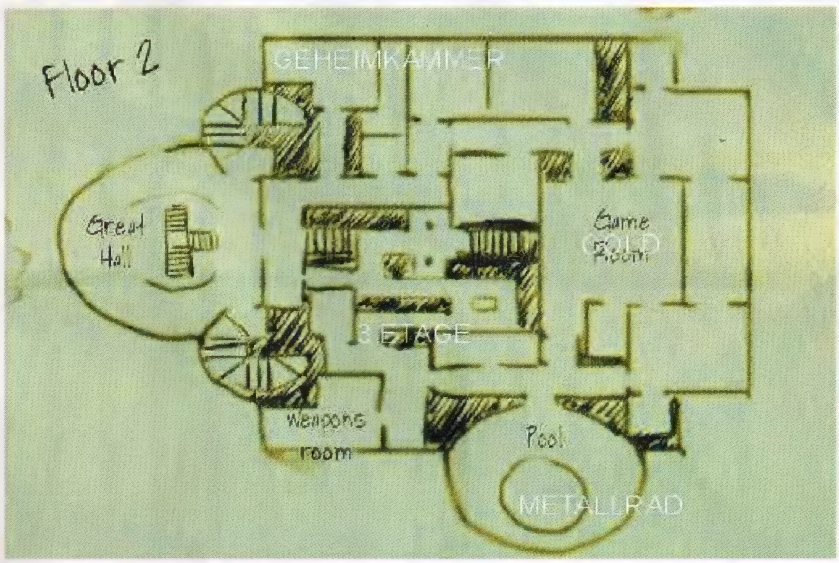
Lösung:



Am Anfang der Mission müssen Sie sich nach Norden drehen und über die Mauer springen. Laufen Sie auf keinen Fall geradeaus, denn dort würden die Wachen Garrett sehr schnell ausschalten. Auf der anderen Seite der Mauer gehen Sie um das Haus und betreten es. Nehmen Sie alle Gegenstände an sich und laufen zurück zum Levelanfang. Nun können Sie ebenfalls die Häuser im Süden ausräumen. Hierbei machen Sie die Wache mit einem Prügel unschädlich. Anschließend laufen Sie zum letzten südlichen Haus und blicken um die Ecke. Sie sehen zwei Wachen und eine Konsole, die das Licht der Umgebung ausschaltet. Im richtigen Moment müssen Sie zu der Konsole rennen und den Hebel betätigen. Danach öffnen Sie das Tor im Süden, der Schalter hierzu ist neben dem Tor zu finden. Auf der



anderen Seite kommen Sie zu einigen Büschen, wo sich ein geheimer Tunnel nach Osten befindet. Hierdurch erreichen Sie einen Wasserbereich, springen Sie hinein und schwimmen bis zur Brücke. Auf dieser spaziert eine Wache, der Sie den Schlüssel abnehmen. Gehen Sie nun bis zum Hintereingang von Truarts Haus. Weiter führt Sie Ihre Reise nach Norden, Sie durchqueren ein Tor, gehen nach links und in die Kapelle. Darin sehen Sie oberhalb des großen Hammers ein kleines Hammersymbol. Schießen Sie mit einem Pfeil darauf, ein Geheimgang kommt zum Vorschein. Im unteren Bereich der Kapelle finden Sie viele Schätze. Achten Sie besonders auf die Spinnen, die es mit Ihnen nicht gut meinen. Haben Sie die Kapelle geplündert, laufen Sie wieder zur Brücke, wo Sie der Wache den Schlüssel abgeknöpft haben. Öffnen Sie dort die Balkontür und gehen nach Norden weiter. Später läuft Ihnen eine Wache mit einem Zahnrad über den Weg. Dieses Zahnrad muss unbedingt in Ihrem Inventar landen, denn es handelt sich dabei um einen Schlüssel. Danach suchen Sie das Esszimmer auf und sammeln alle wertvollen Gegenstände ein. Anschließend ist die Küche dran, wo Garrett ein Gespräch zwischen der Dienerin und dem Diener belauscht. Wenn der Diener sich zurückzieht, setzen Sie den Prügel gegen ihn ein und nehmen den blauen Schlüssel an sich. Damit können Sie den Ballsaal in der Nähe öffnen. Ein Knüppelschlag setzt auch hier die Wache außer Gefecht. Plündern Sie den Ballsaal und gehen zur mechanischen Tür, welche mit einem Zahnrad geöffnet werden kann. Eilen Sie anschließend die Treppe hinauf. Oben geht es vorerst nach Norden, dann Osten, wieder nach Norden und durch das Badezimmer (Vorsicht! Hier am besten Moospfeile benutzen, da sehr laut!), schließlich weiter nach Osten. Mit dem blauen Schlüssel können Sie die Tür im Osten öffnen. Sie befinden sich in einem Zimmer mit vielen Türen. Öffnen Sie die linke Tür im Norden – Sie landen im Spielzimmer, wo Sie sehr viel Geld einstecken können. Das allerdings erfordert Geduld. Im Raum sind eine Dienerin, ein Roboter und eine Wache. Den Roboter können Sie ohne Probleme ausschalten. Bei der Dienerin müssen Sie allerdings aufpassen, denn sie beginnt zu schreien, sobald sie Garrett entdeckt. Am besten Blitzbombe benutzen und beide mit einem Prügel ausschalten. Wenn Sie mit dem Spielzimmer fertig sind, schleichen Sie wieder zurück in das vorherige Zimmer und öffnen mit dem blauen Schlüssel die Tür im Westen. Rennen Sie den Gang entlang und achten dabei auf das „Auge". Bald entdecken Sie noch eine mechanische Tür, lesen Sie hier unbedingt den Zettel. Weiter gehts zum Pool und von dort vorerst nach Norden, wo Sie an der Konsole den Hebel betätigen müssen. Die Waffenkammer im Süden ist ihr nächstes Räuberziel. Haben Sie sich dort ausgiebig bereichert, laufen Sie nach Norden und Osten bis zum Pool. Hier dürfen Sie auf keinen Fall einfach über den Boden laufen, denn das würde die Wachen anlocken. Statt dessen benutzen Sie lieber Moospfeile. Im Pool finden Sie ein weiteres Zahnrad. Eilen Sie mit diesem Schlüssel zurück zum Schloss und öffnen es. Danach rennen Sie geradeaus zum roten Licht und verstecken sich dort kurz. Sie erhalten den Auftrag, nach neuen Hinweisen zu suchen. Im Norden betreten Sie Truarts Schlafzimmer und nehmen den Schlüsselbund mit. Sie verlassen das Haus und haben die Mission erfüllt.

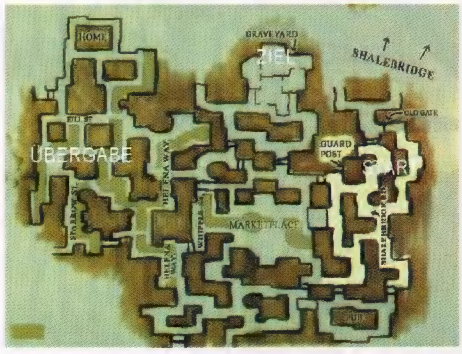


Mission 8 – Botengang

Aufgaben:
- den Empfänger der Botschaft feststellen
- nicht erwischen lassen
- Inhalt der Botschaft herausfinden
- keine Zivilisten töten

Lösung:

Die Mission ist nicht sonderlich schwer zu lösen, doch bleibt Ihnen dazu nur sehr wenig Zeit. Sie beginnen mit der Verfolgung Moselys, gehen Sie dabei ständig irgendwo in Deckung. Mosely wird immer wieder anhalten und sich umsehen, entdeckt er Sie dabei, ist die Mission gescheitert. Entfernt sich Mosely zu weit von Ihnen, werden Sie vermutlich ebenfalls erfolglos die Mission beenden. Nach einer Weile wirft Mosely einen Brief ab. Diesen müssen Sie unbedingt lesen und sich anschließend verstecken. Warten Sie, bis ein Bote kommt und das Schriftstück aufnimmt. Jetzt verfolgen Sie den Boten bis zum Friedhof und räumen dort die Mechanisten aus dem Weg. Suchen Sie auch die Gruften nach Gold ab. Sie ent-



decken eine Blutspur und folgen dieser bis zum Teleporter. Nach Betreten des Teleporters ist die Mission bestanden.

Mission 9 – Blutspur

Aufgaben:
- der Blutspur folgen
- eine Karte finden

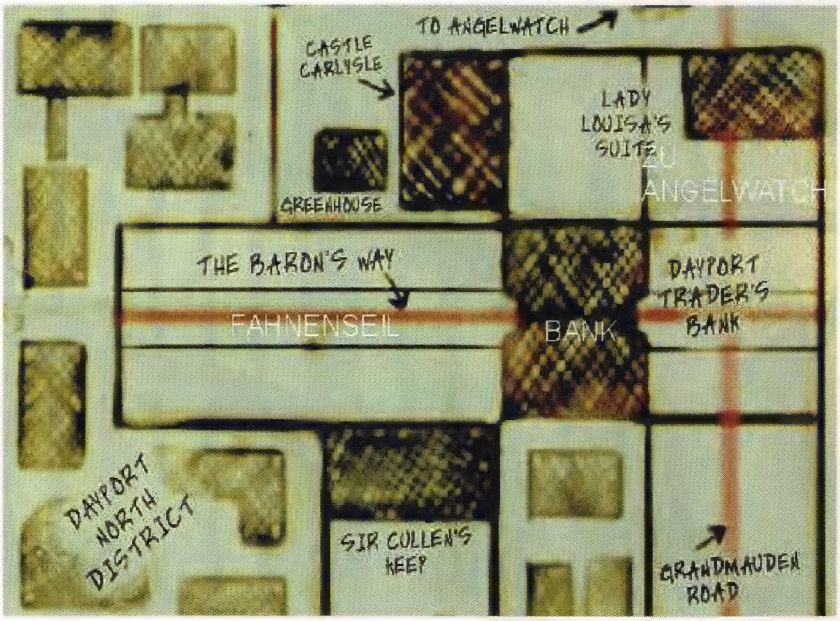
Lösung:

Zu Beginn laufen Sie entlang der Blutspur, die nach Nordosten führt. Sie kommen zu einem Dorf, in dem Sie die Häuser auf der linken Seite untersuchen. Dort finden Sie eine Karte und nehmen sie mit. Bewegen Sie sich anschließend Richtung Norden bis zum Wasser. Schwimmen Sie so lange, bis auf der linken Seite ein Haus sichtbar wird. Gleich danach können Sie auf der rechten Seite in einem Busch einen Rubin finden und ebenfalls einstecken. Gehen Sie ein Stück zurück zu der Brücke und dann nach Süden bis zu einem Haus, bei dem sich ein Feld und eine Scheuche befinden. Hinter dem Haus sehen Sie eine „dunkle Stelle" und können dort einen zweiten Rubin finden und mitnehmen.

Info Dorf: Sie sollten unbedingt alle Häuser untersuchen, denn überall befinden sich wichtige Gegenstände wie z.B. Pfeile, Tränke etc..

Weiter geht es wieder der Blutspur nach. Sie erreichen auf diesem Weg den Tempel der Heiden. Hier entdecken Sie ein Steingesicht und setzen darin die beiden Edelsteine ein. Daraufhin entsteht ein Teleporter, den Garrett betritt. Sie landen in einem neuen Gebiet. Auch hier müssen Sie die Blutspur verfolgen. Der kommende ziemlich lange Weg bringt Sie ins Freie. Laufen Sie dann weiter, bis Sie an Baumhäusern vorbeikommen.

Info Affenwesen: Sie werden eine Menge affenähnliche Wesen treffen. Diese können Sie ganz einfach mittels Knüppel aus dem Verkehr ziehen.



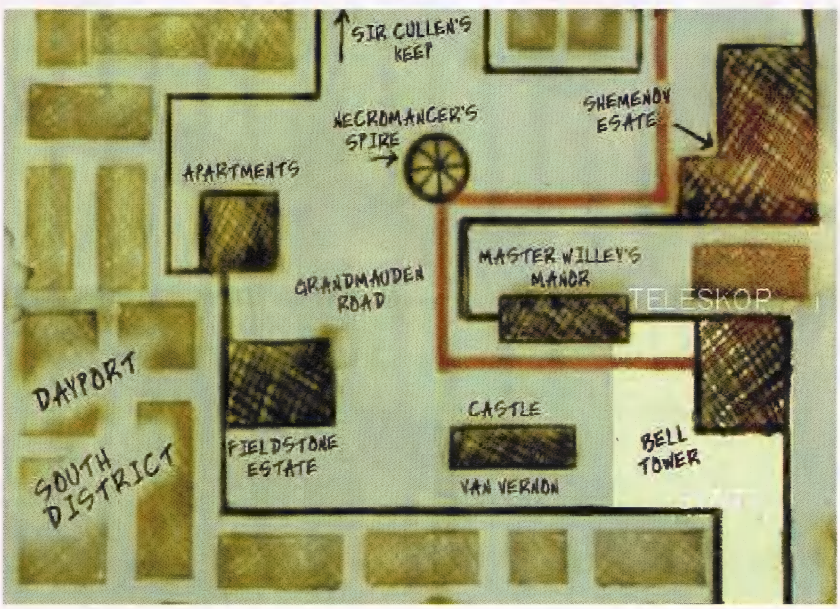
Sie erreichen eine Höhle mit Eiskristallen und wählen hier den linken Weg (Blutspur!). So kommen Sie zu einem Durchgang, der von Eiskristallen versperrt ist. Zerschlagen Sie einfach die Eiskristalle mit Ihrem Schwert, dann können Sie passieren. Weiter geht es an einem Baumwesen vorbei, bis Sie schließlich vor dem toten Boten stehen. Lesen Sie den Brief und beenden so die Mission.

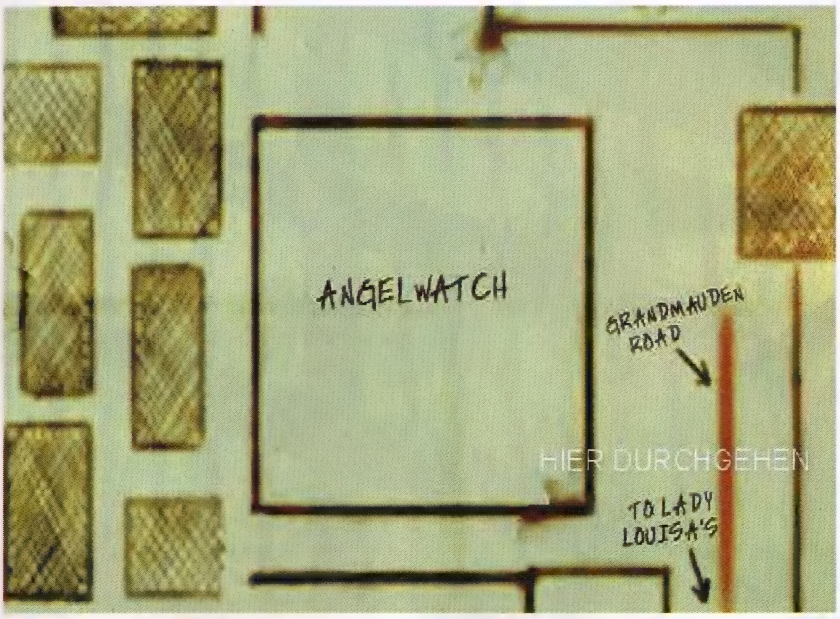
Mission 10 – Partytime!

Aufgaben:
- die Mechanisten wollen Sie töten – halten Sie sich von den Straßen fern!
- in den Turm der Mechanisten (Angel watch) eindringen
- herausfinden, wozu Karras einen Ball veranstaltet
- Karras Arbeitszimmer finden und dort nach Informationen über Cetus-Projekt suchen
- finden Sie Karras „Buch der Glaubenssätze des großen Erbauers" und lesen, was er zuletzt geschrieben hat
- Gold/Wertgegenstände im Wert von 1100 erbeuten
- zurück zum Glockenturm rennen
- keine Unbewaffneten töten

Lösung:

Sie stehen nun in einem Glockenturm neben einer Glocke. Von hier aus gehen Sie nach Osten auf den Sims und weiter über ein paar Röhren. Über ein Dach kommen Sie ein Stockwerk nach unten, folgen dem Gang und begeben sich an der Leiter weiter runter. Laufen Sie nun nach Westen zu dem Fenster, wo eine Wache sichtbar ist. Bewegt sich die Wache weg, schlagen Sie diese nieder. Nun geht es nach oben weiter und durch ein Fenster auf der rechten Seite in den Raum mit Balken - klettern Sie mit Hilfe eines Seilpfeils auf diesen Balken. Sie stehen vor einem mit Brettern versperrten Durchgang, den Sie mit dem Schwert öffnen können. So erreichen Sie den Raum mit Teleskop. Wenn Sie das Teleskop bewegen, geht ein Geheimgang mit wertvollen Gegenständen auf. Durch das Fenster können Sie einen Streit zwischen vier Wachen beobachten. Sie feuern plötzlich aufeinander und töten sich gegenseitig. Daran anschließend laufen Sie zu der Leiter im Nordosten. Ihr Ziel ist der Turm im Norden, hier klettern Sie rauf, öffnen ein Fenster und springen hinaus. Öffnen Sie das nächste Fenster und betreten durch dieses eine Wohnung. Gleich gehts weiter quer durch das Appartement zum Fenster auf der gegenüberliegenden Seite. Draußen gehen Sie den Sims Richtung Süden. Bei der Wache verstecken Sie sich im Schatten. Nach einer Tracht Prügel für die Wache eilen Sie nach Nordosten, wo Sie eine Wand nach oben klettern. Dort sehen Sie zwei Wachen, die ebenfalls im richtigen Moment ausgeschaltet werden müssen. Laufen Sie in den Turm im Westen und widmen sich der nächsten Wache. Jetzt müssen Sie den Sims im Nordosten betreten, zu dem Rohr springen und durch den Eingang im





Dach klettern. Dort müssen Sie den Dieb beseitigen und alle wertvollen Gegenstände einsammeln. Danach gehen Sie wieder raus, steigen durch das Loch im Dach und gehen nach unten in den Keller, wo Sie verschiedene Pfeilsorten finden. Klettern Sie mittels Pfeil wieder hoch und auf den nächsten Sims. Dann steigen Sie die östliche Leiter hinauf und springen von der Röhre aus ins Wasser. Sie sehen ein Tor. Klettern Sie die Leiter im Norden hinauf, öffnen das Tor mit dem Hebel, springen wieder ins Wasser, klettern die nächste Leiter hinauf und laufen durch das Tor.

Der Vorsprung bringt Sie zu einer Wache, die Sie wieder k.o. schlagen. Nun geht es den linken Turm hoch und von dort aus durch das Fenster. Sie landen auf einem Dach mit Fenster. Von hier aus klettern Sie mittels Seil auf das Nachbardach. Weiter müssen Sie auf das kleinere (Glas-)Dach springen und dann auf den Boden. Schießen Sie einen Seilpfeil neben das Fenster im Osten, klettern hoch und springen durch das Fenster. Dort lesen Sie den Brief und legen anschließend vor die Metalltür eine Sonnenmine. Durch einen Feuerpfeil bringen Sie die Mine zum Explodieren. In der Geheimkammer finden Sie sehr viele Waffen. Nehmen Sie alles, was Sie tragen können und machen Sie sich auf den Weg zurück zum Dach mit dem Glasfenster. Eilen Sie auf dem Sims zum Fenster im Osten und betreten das Gebäude. Dort nehmen Sie der Wache den Schlüssel ab, laufen nach Norden ins Büro und knacken den kleinen Safe, der einen Schalter verbirgt. Wenn Sie den Schalter betätigen, öffnet sich ein größerer Safe im Nachbarraum, den Sie jetzt ausräumen können. Nun geht es durch die Doppeltür auf den Balkon. Ab hier führt ein Weg nach Norden. Nach einer Weile sehen Sie den Turm der Mechanisten – Angelwatch. Laufen Sie zu der östlichen Zugangsluke, die Sie zum zweiten Stockwerk des Turms bringt. Von hier laufen Sie nach Norden und sofort die erste Abzweigung nach Westen, die Wache muss beiseite geräumt werden. Sie kommen zu einer Kapelle, wo ein Priester betäubt werden muss. Nehmen Sie seinen Schlüssel und hören sich die Aufzeichnungen an. Die Tür neben der Kapelle können Sie mit dem Schlüssel öffnen. Knacken Sie den Safe und nehmen alle Kostbarkeiten mit. Durchsuchen Sie auch die gesamte zweite Etage. Dabei werden Sie eine neue Aufgabe erhalten. Sie müssen verschiedene Lautsprecher aktivieren und abhören. Sehen Sie in allen Stockwerken nach den Lautsprechern und aktivieren diese.

Im sechsten Stockwerk können Sie eine Unterhaltung belauschen, danach töten Sie Vilnia und nehmen den Schlüssel mit. Öffnen Sie nun Karras Arbeitszimmer in der fünften Etage, hören die letzte Aufnahme an und drücken den Knopf unter dem Schreibtisch. Wieder wird ein Safe sichtbar, nehmen Sie alle Aufzeichnungen daraus mit. Im vierten Stockwerk (hier wird Eile verlangt) rennen Sie zum Fenster im Norden. Über den Sims gehts dann nach unten. Laufen Sie zum Glockenturm und beenden so die Mission.

Mission 11 – wertvolle Fracht

Aufgaben:

- Cavador entführen und zu Ihrem Boot bringen
- Lotus finden und diesen befragen
- eine weitere Passage in Karras „Buch der Glaubenssätze" lesen/finden
- Probe des Rostgases stehlen
- im Frachtcontainer 5 verstecken – Schlüssel finden

Lösung:

Verstecken Sie sich gleich zu Beginn, um von der Wache nicht entdeckt zu werden. Töten Sie die Wache und ziehen nach Nordwesten weiter, bis Sie zu Ling Toms Mauer kommen. Hier befindet sich ein Aufzug, den Sie auf keinen Fall benutzen dürfen (Wache!). Klettern Sie statt dessen an der gegenüberlie-

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
Asghan
Atlantis & Safecracker
Atlantis 1 + 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
C & C 2 + Gegenangriff
Command & Conquer 3
Croc 2
Crusaders of Might and Magic
Darkseed 2 & Byzantine
Days of Oblivion 1 oder 2
Devil Inside
Diablo
Dino Crisis
Discworld 1 & 2
Dracula: Resurrection
Drakan
Driver
Dune 2000
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Faust
Final Fantasy 7+8 - 14.80 DM
Fluch der Azteken
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1, 2 oder 3
Galador
G - Police 1 + 2
Granstream Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Grandia - 14.80 DM
Half Life (DV)
Heart of Darkness
Harvest of Souls (Shivers 2)
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
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
Longest Journey
Martian Gothic
Medievil 1&2 - 14.80 DM
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Messiah
Might and Magic 6 oder 7
Monkey Island 1 & 2 oder 3
Morpheus
Myst
Nightlong
Nocturne
Obsidian & der vergessene Gott
Physikus
Pilgrim & Titanic
Popolous: New Beginning
QIN
Queen: The Eye
Quest for Glory 5
The Quivering
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
Resident Evil Sammelband
Ring der Nibelungen
Riven
Rückkehr nach Krondor
Saga Frontier 2
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
Star Ocean 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Wars: Dunkle Bedrohung
Superspy & Versailles 1685
Syphon Filter 1&2 - 14.80 DM
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tödliche Täuschung
Tomb Raider 1, 2, 3 & 4 - 14.80
Traitors Gate
Turok 1 oder 2
Ultima 9
Verrat in der verbotenen Stadt
Wächter der Schatten
Wing Command. IV & Prophecy
X-Files
Zeitmaschine, die
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.

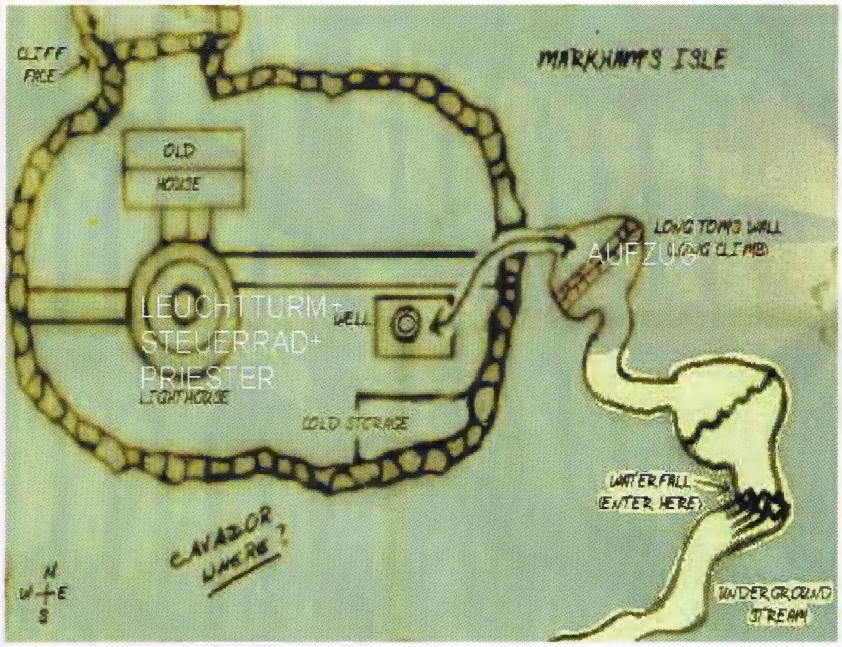
!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Ladenverkauf (13-20 Uhr)
Wexstrasse 24
10715 Berlin
Tel.: 03379/447729
Fax.: 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr. 9-17 Uhr

Sie erreichen uns auch im *Internet* unter: http://www.magic-line.de

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 043



genden Felswand nach oben, laufen nach Osten weiter und ziehen sich mittels Haken wieder nach oben. Hier sehen Sie ein „Auge". Klettern Sie noch mal nach oben und springen nach Osten. Gehen Sie weiter rauf und folgen dem Gang Richtung Süden, Westen und unten. Sie werden nun einen Balken mit einem Kameraauge sehen. Um dieses „Auge" ausschalten zu können, müssen Sie auf den Balken klettern und dort den Knopf betätigen. Springen Sie wieder nach unten und kümmern sich um die Wache. Bei der Konsole bewegen Sie die Schalter nach oben, um die Tore öffnen zu können.
Begeben Sie sich nach oben zum „hellen" Eingang, dann nach Norden auf den Balken und nochmals aufwärts – Sie sehen eine Wache, die Sie ausschalten müssen. Im Norden befindet sich ein Arbeitsraum. Laufen Sie durch diesen nach Osten und anschließend nach Norden. Springen Sie ins Wasser und klettern mittels Seil im Brunnen wieder nach oben. Sie treffen auf einen Roboter, der ziemlich gefährlich ist. Springen Sie daher nach Nordosten und verstecken sich im Schatten. Jetzt warten Sie auf eine Gelegenheit, um dem Roboter einen Kurzschluss per Wasserpfeil zu verpassen. Ihr nächstes Ziel ist das Haus, arbeiten Sie sich hier von Stockwerk zu Stockwerk voran, bis Sie endlich kurz vor dem Dachboden stehen – klettern Sie nach oben und untersuchen das Areal. Hinter einigen Kisten werden Sie einen Schalter finden, den Sie betätigen. Danach gehen Sie eine Etage nach unten und von dort aus nach Osten. Sie entdecken eine offene Tür, die sich durch den versteckten Knopf auf dem Dachboden geöffnet hat, hier finden Sie die gesuchte Navigationskugel. Vom Eingang des Hauses gehen Sie zum Leuchtturm im Westen. Dort erkennen Sie am Steuerrad ein fehlendes Teil. Es handelt sich dabei um einen Ruderstift, den Sie finden müssen. Klettern Sie den Leuchtturm nach oben und klauen dem Priester seinen Schlüssel. Verlassen Sie den Leuchtturm und rennen nun zum Brunnen. Von hier geht es nach Westen weiter, bei der Metallplattform nach Süden und dann nach Osten. Erledigen Sie die nächste Wache und laufen weiter nach Südosten. Sie befinden sich vor einem Kühlhaus, welches Sie mit dem Schlüssel vom Priester öffnen können. Im Kühlhaus öffnen Sie die Türen und treffen auf Lotus. Bei ihm finden Sie den Ruderstift für den Leuchtturm.

Info Kühlhaus: Falls Sie im Kühlhaus eingeschlossen werden, finden Sie bei Lotus Bank einen Knopf, der die Haupttür öffnet.

Laufen Sie zurück zum Leuchtturm und setzen den Stift ein. Dadurch erreichen Sie ein neues Gebiet. Hier finden sich das Schiff „Cetus Amicus", eine Wache und ein „Auge". Sie müssen im richtigen Moment an der Kamera vorbeischleichen und die Wache erschlagen. Neben der Wache sehen Sie einen Schalter, der betätigt werden muss. Auf dem Schiff können Sie leider nichts tun, denn dort befindet sich ein Taucher.

Info Taucher: Mit Tauchern sollte man sich nicht anlegen, denn Sie können nicht so einfach mit einem Gaspfeil/Prügel ausgeschaltet werden. Außerdem können sie schwimmen, also wäre eine Flucht ins Wasser zwecklos.

Sie müssen nun zum Verladebereich im Süden. Dazu sollten Sie unter der Kamera durchschlüpfen und nach Süden rennen. Sind Sie im Verladebereich angekommen, suchen Sie den Kontrollraum auf der rechten Seite auf und öffnen die Tore eins und zwei. Im Süden treffen Sie auf den Vorposten eins, im Osten müssen Sie die Kameras abschalten und anschließend in der Umkleide ins Wasser springen. Auf dem Grund liegt ein Schlüssel, der in Ihrem Gepäck landet.
Laufen Sie nun nach Süden zu der Piratenhöhle. Schieben Sie das Gestein zur Seite und schwimmen durch den neuen Tunnel. Nehmen Sie alle Schätze an sich und machen sich auf den Weg zu den alten Schlafquartieren, die sich gegenüber der Piratenhöhle im Westen befinden. Sie entdecken ein schwimmendes Buch, das Sie lesen. Ihr Weg führt Sie wieder nach Osten und Norden, zu dem Punkt, wo Sie die beiden Tore öffnen. Gehen Sie dann nach Westen zum Vorposten zwei und weiter nach Norden zu der alten Piratenkneipe. Jetzt untersuchen Sie die obere Etage im Westen und nehmen den Schlüssel an sich.
Nun ist Cetus Amicus dran. Sie können es durch die Luke betreten. Achten Sie auf den Taucher! Im Westen des Schiffes untersuchen Sie die Zimmer. In der Kapitänskajüte entdecken Sie ein rotes Logbuch, welches Sie lesen müssen. Im Norden sind vier Frachträume, öffnen Sie diese und entnehmen alles, was Sie gebrauchen können. Damit haben Sie diese Mission beendet.

Mission 12 – Entführung

Aufgaben:
- Cavador aufspüren und entführen
- Cavador nur bewusstlos schlagen, eine Leiche wäre nutzlos
- einen Plan finden, der Hinweise auf die weiteren Vorhaben von Karras gibt

Lösung:

Cavador ist ständig unterwegs durch verschiedene Ausgrabungsstätten. Die Route wird dabei bei jedem Level-Neustart frisch generiert. Hier die möglichen drei Routen des Cavador:

Route 1: 6, 1, 2, 3, 4, 8, 7
Route 2: 2, 3, 6, 1, 7, 4, 8
Route 3: 7, 2, 3, 6, 1, 4, 8

Sie beginnen mit einem Einbruch in das Basislager (Gebäude beim Start). Arbeiten Sie sich zum ersten Stockwerk/Keller durch und öffnen das große Tor. Dahinter entdecken Sie die gesuchte Karte der Ausgrabungsstätte. Untersuchen Sie das Gebäude, Sie finden den Schalter, der das Tor zu den Ausgrabungsstätten öffnet. Beeilen Sie sich beim Aufsuchen des Standorts zwischen Stätte eins und zwei. Sobald Cavador mit seinen zwei Bodyguards auftaucht, sollten Sie den Mechanisten ohne Helm ausschalten.

Leibwächter + Cavador-Taktik: Einer der Leibwächter besitzt einen Helm. Da hilft nur ein Gaspfeil, Prügel sind nutzlos. Der zweite Leibwächter kann mit normalen Pfeilen vernichtet werden. Cavador trägt eine Gasmaske, Gaspfeile richten bei ihm nichts aus. Hier brauchen Sie den Prügel. Allerdings dürfen Sie nicht entdeckt werden, denn Cavador läuft dann sofort zu seinem Haus bei Stätte fünf und sperrt sich ein.

Jetzt ist die zweite Leibwache dran und schließlich auch noch Cavador. Seinen Kör-

per sollten Sie anschließend an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort verstecken. Ihr Weg führt Sie schließlich zur Ausgrabungsstätte fünf. Davor ist eine Kamera angebracht, die mit gutem Timing überwunden werden kann. Im Erdgeschoss liegt das Buch – lesen! Holen Sie jetzt Cavador und bringen seinen Körper zu Stätte neun. Zerstören Sie hier die Kamera, laufen zum ersten Stockwerk und fliehen durch das Fenster. Dies ist das Ende der Mission.

Mission 13 – Nachforschungen

Aufgaben:
- geheime Treppe findet und diese öffnen
- Inhalt des Briefwechsels zwischen Gervaisus und den Mechanisten erfahren (entweder in dieser oder der nächsten Mission)
- Fluchtweg zu den Straßen vor dem Gebäude finden
- vier Geheimgänge finden

Lösung:

Wenn eine Wache Sie entdeckt, bedeutet dies das Scheitern der Mission. Der Verdacht einer Wache oder das Erfassen von einem Auge sind aber noch nicht das Aus, es muss erst eine Wache nahe vor Ihnen stehen, damit die Mission für Sie erfolglos endet. Laufen Sie vorerst zu den Kisten und betätigen den Schalter. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür. Nun dürfen Sie im südlichen Teil des Gebäudes die Räume durchsuchen. Im Süden finden Sie eine Werkstatt, schalten Sie die beiden oberen Schalter auf „Aus", wodurch zwei „Augen" deaktiviert werden. Solche Schalter befinden sich auf allen Etagen. Suchen Sie in sämtlichen Räume nach ihnen, um alle Kameras abschalten zu können. Gehen Sie neben dem Foyer nach Norden, dieser kleine Umweg verhindert, dass Sie im Foyer gesehen werden. Laufen Sie dann weiter nach Norden, zerschneiden den Teppich und öffnen anschließend den Geheimgang. Durch diesen kommen Sie bei einer Treppe zur nächsten Etage an. Damit haben Sie lästige Wachen hinter sich gelassen und können ungehindert nach oben gehen. Denken Sie an die Schalter-Konsolen, um die Augen zu deaktivieren.
Weiter geht es zur Südseite über den Balkon des Ballsaals. Auch hier müssen die Kameras abgeschaltet werden. Vom Balkon des Foyers nehmen Sie den Werkzeugkasten mit einem Kuckuck mit.
Im Süden entdecken Sie den nächsten Geheimgang, der Sie direkt in die Bibliothek führt. Durch Lesen von vier Briefen gewährleisten Sie die Ruhe der Geister. Ein Brief befindet sich in einem Buch am Kamin, zwei in Regalen (N/T) und einer in Y. Bei P ist dann der vierte Teil des Briefes. Ist der letzte Brief gelesen, öffnet sich ein Geheimgang. Darin entdecken Sie die sterblichen Überreste der glücklosen Geister. Im Norden erblicken Sie eine Uhr, setzen Sie dort den Kuckuck ein und drehen die Zeiger auf 12 Uhr. Dadurch öffnet sich der zu findende Geheimgang. Laufen Sie nun ins Foyer zurück, lenken die Wache ab und verlassen das Gebäude. Die Mission ist erfüllt.

Mission 14 –„Masken

Aufgabe:
- eine Maske der Alten stehlen

Lösung:

Das Level wurde schon mal von Ihnen gespielt, es entspricht den „Nachforschungen". Diesmal sind überall Masken verteilt und viele Wachen warten auf Sie.
Widmen Sie sich zuerst den Überwachungskameras und deaktivieren sie! Durchsuchen Sie die erste Ebene und nehmen alle wertvollen Gegenstände an sich. Beim zweiten Level finden Sie in der Bibliothek Karras Schriften. Verlassen Sie die Bibliothek und stellen die Uhr auf 12 Uhr. Eine Geheimtür ins nächste Stockwerk öffnet sich. Deaktivieren Sie dort das Alarmsystem (immer nur eine Farblampe zur Zeit - es gibt ja drei!) und laufen in die Gemächer im Nordwesten. Sie entdecken den Kultivator. Nehmen Sie ihn mit und laufen zum Terrarium. Nun müssen Sie nur noch die Masken stehlen und können mit einem Sprung auf den Balkon in der zweiten Etage das Gebäude durch den Haupteingang verlassen. Geschafft!

Mission 15 – Sabotage in Soulforge

Aufgaben:
- Karras Plan sabotieren und herausfinden, wie der Leitsender funktioniert
- rechtzeitig entkommen
- Signalantennen umstellen

Lösung:

Laufen Sie zum Planungsbüro nach Nordosten. Sie finden einen Bauplan und einen Schlüssel, mit dem Sie den Safe öffnen. Nehmen Sie alles mit und lesen noch den Brief, der Ihnen neue Aufgaben enthüllt. Untersuchen Sie alle Räume und bewegen sich nach Norden zur Apsis. Der Lift bringt Sie nach oben, im Zwischenstockwerk verlassen Sie den Fahrstuhl und springen nach Westen, Norden, dann zum Dach und auf das kleine Gebäude. Dem Weg folgend erreichen Sie den Bereich D, wo der Roboter einfach gesprengt wird. Danach müssen Sie die Anlagen unter Ihre Kontrolle bringen. Dazu laufen Sie zum östlichen Teil der Anlage und schießen einen Efeu-Pfeil zu der Metallplatte an der Decke. Klettern Sie hinauf und laufen den Tunnel entlang. Sie finden einen Schlüssel, mit dem Sie die Tür im runden Bereich im Nordosten öffnen. Darin liegen die Maschinenkontrollen. Mit der Schmelzmaschine wird ein Regulierungszylinder hergestellt. Dazu müssen Sie den Bantamknoten und das Messgerät (Leiter) in die Maschine legen. Nun müssen Sie zum Bereich C rennen (im Südosten) und in die Gebläsemaschine einen Signalbolzen einlegen. Sie halten das Bauteil eins jetzt in Händen. Im Bereich A legen Sie in die Walzmaschine zusammen mit einer Metallplatte das Bauteil eins ein. Betätigen Sie noch den Hebel und entnehmen Bauteil zwei. Im Bereich B steht ein Fusionsgerät. Aus Metallrahmen und Sekundenkleber erzeugt man ein paar Minenhüllen. Im Bereich D versiegeln Sie mit der Siegelmaschine die Minenhüllen mit den Metallplatten. Die Siegelmaschine versiegelt auch das Bauteil zwei und den Regulierungszylinder miteinander zum Bauteil drei. Im Bereich E müssen Sie nur die Bücher lesen. Benutzen Sie das neue Bauteil auf dem Zündapparat und verschwinden schnell.
Im Norden gehen Sie die Treppe runter in den Keller und bis zum Fahrstuhl nach Nordwesten. Fahren Sie hoch, betätigen den Schalter (Position B) und fahren wieder nach unten. Im Osten bringt Sie der Fahrstuhl wieder nach unten, knipsen Sie links das Licht aus und gehen zum Hauptflur, wo die Kamera zerstört wird. In der Herstellungshalle laufen Sie nach Westen, springen nach unten und deaktivieren die Kamera. Nun können Sie ohne weitere Probleme zur nächsten Antenne klettern und diese umstellen.
Danach folgen Sie der Treppe nach oben und begeben sich nach Nordwesten. Gehen Sie am Ofen vorbei und klettern die Leiter nach unten bis zur nächsten Antenne. Ist auch diese umgestellt, können Sie im Flur den großen Schalter umstellen, der einen Geheimgang öffnet. Dieser bringt Sie nach Westen. Erledigen Sie den Roboter, drücken den Knopf an der Südwand und laufen zur Antenne weiter (umstellen!). Rennen Sie zum Ausgangspunkt an der Treppe, dann nach Osten und deaktivieren das „Auge" mit einem einfachen Schuss. Auf den lästigen Roboter müssen Sie ebenfalls schießen, um ihn loszuwerden. Nun noch die nächste Antenne umstellen, nach Norden laufen (mittlere Röhre) und weiter nach Osten bis zu einer Halle. Benutzen Sie die Leiter im östlichen Teil des Raums, gehen oben nach Westen (Sprengstoff mitnehmen!) und dann weiter über eine Brücke nach Osten. Über die Leiter wieder nach unten steigen, im folgenden Gang den Schalter betätigen und den Weg wieder nach oben laufen. Rennen Sie dann zu der Brücke im Süden und von dort aus zur Antenne (Seil benutzen). Hier müssen Sie sehr rasch laufen! Legen Sie noch eine Mine vor den Granatwerfer und jagen diesen in die Luft.
Nun geht es zur Apsis. Dort befindet sich eine Metallplatte in der Decke. Mit Hilfe des Efeu-Pfeils können Sie nach oben klettern. Laufen Sie dann nach ganz oben, wo der Sender aufgestellt wird. Danach eilen Sie nach draußen und beenden so die Mission und das Spiel.

Und wenn Sie nicht gestorben sind, dann klauen Sie noch heute… oder im nächsten Teil…

Star Wars: Force Commander

IMPERIUM

Mission 1: Desert Training
In der ersten Mission beginnt das Spiel noch sehr einsteigerfreundlich. Nachdem Sie aufmerksam den Erklärungen Ihres Bosses gelauscht haben, laufen Sie direkt in Richtung des roten Punktes auf der Karte. Unterwegs werden Sie noch von ein paar Gegnern angegriffen, jedoch nicht wirklich gefährdet. Sobald Sie angekommen sind, ist die Mission geschafft.

Mission 2: Desert Training 2
In der zweiten Mission sollen Sie einen Sandcrawler der Javas ausfindig machen. Der Crawler ist in der rechten oberen Ecke zu finden. Wenn Sie den Crawler erreicht haben, schicken Sie vorerst einige Ihrer Soldaten hinein und erledigen die restlichen Javas (Einheiten markieren, Shift halten und auf das Fahrzeug klicken). Ist dies geschafft, geht noch der Commander in den Crawler, um ihn vollständig zu übernehmen und die Mission zu beenden.

Mission 3: Desert Training 3
Anfangs lauschen Sie den Worten Ihres Generals und bekommen somit die Grundlagen des Basisaufbaus vermittelt. Als Nächstes schnappen Sie sich alle verfügbaren Einheiten und gehen weiter zu Ben Kenobis Haus. Sie müssen dann nur noch mit Ihrem Commander das Haus betreten, um die Mission abzuschließen.

Mission 4: Assault on Ruul
Sie starten die Mission in der linken unteren Ecke und verstärken Ihre Basis sofort nach der Landung mit einigen Anti-Infanterietürmen. Ist die Basis gesichert, wagen Sie sich weiter nach oben und erobern den ersten Bunker. Der Bunker darüber und die Mine rechts von Ihnen dürften auch kein Problem darstellen. Nun ordern Sie noch Unterstützung aus dem All, um die Basis in der linken oberen Ecke zu stürmen. Die Geschütztürme weiter rechts sollten Sie allerdings in einem weiteren Rush mit ein paar Troopern innerhalb Ihrer AT-STs erobern. Nun arbeiten Sie sich langsam weiter nach unten zum Missionsziel vor und erobern die übrigen Gebäude. Um die Mission zu beenden, schicken Sie einfach Ihren Commander in das Gebäude. Kleiner Tipp: In dieser Mission benötigt Ihre Basis noch keinen Schutz innerhalb der Hauptgebäude, falls Sie mindestens drei Anti-Infanterietürme besitzen. Also verstärken Sie lieber Ihre Minen und Bunker.

Mission 5: Assault on Ruul 2
Nachdem Sie gelandet sind, bauen Sie einige Türme oberhalb der Basis auf. Anschließend nehmen Sie die beiden Bunker auf der linken Seite ein. Bevor Sie mit dem inzwischen verdienten Geld einen Großangriff auf die gegnerische Basis starten, sollte sich auch die Mine in der rechten oberen Ecke in Ihrem Besitz befinden. Liegen die Gebäude des Gegners in Schutt und Asche oder sind eingenommen, ist der Abschluss der Mission ein Kinderspiel. Mit Hilfe des Commanders stellen Sie die nötigen Antennen in eine möglichst gerade Reihe und nehmen Kontakt zu Ihrem General auf.

Mission 6: Crisis on Sarapin
Sie starten in der rechten unteren Ecke und bauen zuerst links von Ihrer Basis einige Geschütztürme auf, da der Gegner die meisten Angriffe von dieser Seite starten wird. Nun schnappen Sie sich eine Gruppe von Fahrzeugen und machen sich auf den Weg nach oben. Die Kraftwerke befreien Sie vorerst noch nicht, sondern greift die Nebenbasis des Gegners im oberen Teil der Karte an. Jetzt holen Sie sich noch Verstärkung aus dem Lager und vernichten danach die Hauptbasis des Gegners durch einen Angriff von oben. Anschließend laufen Sie die gesamte Karte mit Ihrem Hauptverband ab und erledigen dabei auch die übrigen Rebellen. Haben Sie die Karte gesichert, ordern Sie einige Speederbikes aus dem Orbit. Mit ihnen und Delis fahren Sie jedes einzelne Kraftwerk ab, erobern es und schicken danach Delis hinein, damit die Konfiguration geändert wird. Sobald Sie alle Kraftwerke eingenommen haben, ist auch diese Mission geschafft.

Mission 7: Crisis on Sarapin 2
In dieser Mission stehen Sie unter enormem Zeitdruck, deshalb ist von Anfang an Eile geboten. Nach der Landung bauen Sie nördlich Anti-Infanterie und östlich Ihrer Basis Anti-Panzertürme auf. Als Nächstes wird ein kampfstarker und ausgewogener Trupp eingeflogen, mit dem Sie zuerst den Landeplatz rechts unten zerstören und danach das Missionsziel im Zentrum des Vulkans sichern. Sobald Delis das Gebäude betreten hat, stoppt der Countdown. Nun können Sie in Ruhe alle Kraftwerke einnehmen und danach die gegnerische Basis angreifen. Hierbei sind vor allem genügend Anti-Luftfahrzeuge und mobile Artilleriestationen nötig, damit gegnerische Flieger abgehalten werden können, während alle Rebellentürme und möglicherweise wieder aufgebaute Landeplätze zerstört werden. Zum Abschluss der Mission fällt schließlich auch die Basis des Gegners.

Mission 8: The Trap at Yavin IV
Diese Mission beginnt am Eingang der Schlucht. Hier errichten Sie einen Geschützturm und postiert zwei Artilleriestationen rechts und links von ihm. Damit ist die Basis auch schon gesichert. Jetzt folgt ein Landeplatz, den Sie mit zehn Tie-Fightern bestücken. Mit ihnen fliegen Sie die rechte Hälfte der Karte ab und erledigen alle Rebellenkämpfer in diesem Bereich. Plötzlich geht eine Meldung über einen abgestürzten Admiral ein. Sie müssen also sämtliche Flieger losschicken und den General anschließend zum Landeplatz eskortieren. Nächstes Ziel ist die Vernichtung der Rebellenbasis. Diesmal halten Sie Ihre Ties im Hintergrund und benutzt sie lediglich zur Verteidigung gegen Rebellenflieger und Raketenpanzer. Sind die beiden Probleme gelöst, schicken Sie einen Droiden vor, der Ihrer Artillerie Sicht auf alle nötigen Ziele gibt. Durch einige AT-STs lässt sich diese wiederum gegen gelegentliche Angriffe schützen. Mit dieser Taktik sollte es Ihnen möglich sein die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 9: The Battle of Hoth
Nach Ihrer Landung warten Sie die ersten Angriffe ab und bewegen sich erst dann weiter. Hierbei ist darauf zu achten, nicht in Reichweite der Raketenpanzer zu gelangen. Danach schnappen Sie sich zwei AT-ATs und eine mobile Flugabwehr. Mit dieser kleinen Truppe greifen Sie die nordwestlichen Raketenpanzer an. Jeder der AT-ATs benötigt dank seiner Spezialwaffe nur einen Schuss für jeden zu erledigenden Panzer. Nun schließen Sie sich wieder dem Hauptverband an, bzw. erledigen die südöstlichen Panzer auf dieselbe Weise. Jetzt müssen nur noch alle AT-ATs zum Angriff auf die Basis geschickt werden. Hier erwarten Sie lediglich einige Türme, die keinerlei Gefahr darstellen. Haben Sie den Schildgenerator zerstört, landet Darth Vader mit einigen Soldaten, um das Hauptgebäude einzunehmen. Sobald er darin verschwunden ist, haben Sie auch die Rebellen von Hoth bezwungen.

Mission 10: Surprise on Endor
Hier müssen Sie sämtliche Wegpunkte passieren und auf alles schießen, das wie ein brauner Wollbüschel aussieht. Im Wald heißt es allerdings aufpassen, denn hier lauern AT-ST-Fallen und umstürzende Bäume drohen Sie zu erschlagen.

Mission 11: The Massacre on Abridon
Erobern Sie zu Beginn mit Ihrer Truppe die Basis zurück. Danach bauen Sie Abwehrtürme und stellen einige Artilleriestationen auf. Der Gegner greift Sie jetzt unter anderem mit Raketenpanzern an. Hierbei müssen Sie darauf achten, dass Sie Ihre Einheiten nicht zu weit links an der Felswand postieren. Außerdem sollten Sie zwei bis drei AT-ATs vor Ihren übrigen Einheiten aufstellen, da jeder AT-AT nur einen Schuss aus seiner Spezialwaffe benötigt, um einen Raketenpanzer auszuschalten. Sobald die Angriffe nachlassen, schicken Sie einige Tie-Jäger den gegnerischen Jägern und Bombern entgegen. Diese müssen ausgeschaltet werden, bevor Sie drei bis vier Artilleriestationen nach oben schicken, welche die Basis über den Felsen beschießen. Die nötige Sicht und den Schutz erhalten sie durch Ihre Tie-Jäger. Ist die Basis zerstört, schalten Sie mit Hilfe einer Drone und einer mobilen Artilleriestation alle Geschütztürme um den Palast herum aus. Nun landen Sie mit einem Truppentransporter direkt neben dem Palast und nehmen ihn ein. Zum Abschluss starten Sie in der Nähe des Gartens einen Sturmangriff mit all Ihren Fliegern. Hierbei müssen Sie natürlich zuerst alle vorhandenen Anti-Air-einheiten ausschalten – den Rest überlassen Sie Ihren Bombern.

Mission 12: The Massacre on Abridon 2
Zu Beginn dieser Mission ist der Ausbau einer sicheren Verteidigung am wichtigsten. Der Gegner greift meist aus dem Norden oder Westen an. Sobald die Häufigkeit der Angriffe nachlässt, schicken Sie Ihre Ties los und säubern das Gebiet rund um die drei Bunker. Als Nächstes bringen Sie sechs Trooper per Fähre dorthin und übernehmen alle Bunker. Ist dies erledigt, stellen Sie eine durchdachte Angriffstruppe zusammen, die das gegnerische Lager mit Unterstützung Ihrer Ties von Westen angreift. Sollten Sie

die fünf zu fangenden Rebellen bis jetzt nicht eingesammelt haben, finden Sie diese in der rechten oberen Ecke der Karte. Per Fähre kann man sie zum Abschluss der Mission ins Gefängnis bringen.

Mission 13: The Massacre on Abridon 3
In dieser Mission können Sie den Gegner leicht austricksen. Nachdem Sie gelandet sind, ordern Sie vor allem weitere Luftabwehreinheiten, stellen sie hinter die übrigen am Eingang der Schlucht auf, verlassen diese aber nicht. Jetzt postieren Sie ein Speederbike auf der Brücke und werden von nun an ständig von Y-Wings angegriffen (Vorsicht, ab und zu greift ein Flieger das Bike an. Dann müssen Sie es kurz zurück zum Hauptverband fahren und wieder auf die Brücke). Dank Ihrer guten Luftabwehr können diese allerdings nichts ausrichten, sondern liefern nur massenhaft Command Points. Sobald Sie genug Geld besitzen, ziehen Sie die Einheit wieder von der Brücke ab (es folgen keine Luftangriffe mehr) und ordern eine größere Anzahl Sturmtruppen. Mit ihnen laufen Sie zu der unteren Kommandozentrale, erobern diese sowie einige zusätzliche Türme mit einem Sturmangriff und können auf dem Weg noch einen nutzlosen Bunker einnehmen. Ist die Basis übernommen, ordern Sie ein komplettes Sixpack an AT-STs und versuchen viele Panzer auszuschalten (nicht die Türme). Nun beginnt der längere Teil der Mission. Organisieren Sie Sturmtruppen, schicken Sie diese nach unten und nehmen Turm für Turm und Gebäude für Gebäude ein. Sollte es Ihnen an Command Points mangeln, schicken Sie einfach das Bike wieder auf die Brücke. Haben Sie auch die Kommandozentrale eingenommen, werden nochmals AT-STs und AT-ATs geordert und diese zum Abschluss der Mission in die linke obere Ecke geschickt. Hier zerstören sie den wartenden AT-AT ohne Gegenwehr.

REBELLION

Mission 14: Escape from Kalaan
Die erste Mission der Rebellen ist recht einfach zu lösen, wenn man einige Regeln beachtet.
Zuerst alle neutralen Einheiten rekrutieren, die ersten beiden Geschütztürme einnehmen, Luke aus der Kommandozentrale befreien und die mobile Artillerie zerstören. Jetzt bewegen Sie sich zu den beiden Türmen und nehmen sie ein. Ab jetzt können Sie sich Zeit lassen, um Turm für Turm zu besetzen und alle Alliierten zu rekrutieren. Genau so sollten Sie sich problemlos zum Evakuierungspunkt durchschlagen können.

Mission 15: Return to Ruul
Nach Beginn der Mission warten Sie, bis sich die Eskorte etwas entfernt hat und fahren schließlich zum Geschützturm. Nehmen Sie ihn gleich ein, ordern noch einige Trooper und warten auf die Eskorte. Sobald der Kampf beginnt, fahren Sie mit Ihrem TRMB zwischen die gegnerischen Fahrzeuge, laden den Gefangenen ein und kehren ohne auf die Gegner zu achten zum Evakuierungspunkt zurück.

Mission 16: Return to Ruul 2
Nach der Landung stürmen Sie so schnell wie möglich die Nebenbasis des Gegners. Somit werden Sie vorerst nicht mehr angegriffen.
Danach beladen Sie drei Transporter mit schweren Truppen, fahren sie vor die Hauptbasis und nehmen sämtliche Geschütztürme ein. Bevor Sie den Computerkomplex einnehmen, sollten Sie ihn noch gründlich absichern, um den folgenden Angriff imperialer Truppen zu überstehen. Sobald der General seine Arbeit getan hat, haben Sie auch diese Mission bestanden.

Mission 17: The Walker Gambit
Bauen Sie zuerst einige Y-Wings, erkunden das Gebiet und zerstören so viele Geschütztürme wie Sie können, jedoch ohne dabei in den Bereich der Anti-Luftgeschütze abzudriften.
Nun nehmen Sie möglichst viele der störenden Anti-Airtürme mit ausreichender Unterstützung anderer Einheiten ein. Haben Sie auch das bewältigt, müssen Sie versuchen per Y-Wings den Rest der imperialen Einheiten in den Boden zu stampfen, um problemlos beide Walker übernehmen und zurück zur Basis eskortieren zu können.

Mission 18: The Walker Gambit 2
Zuerst bauen Sie einige Y-Wings und Geschütztürme, um Ihre Basis abzusichern. Übernehmen Sie auch noch einige AT-ATs und halten sie in Schuss. Sobald die Angriffe nachlassen, schicken Sie Ihre Truppe zur Basis des Gegners, nehmen auf dem Weg noch einige Geschütze sowie danach die Basis des Gegners ein und sichern sich per Nachschublinie ab. So können Sie sich nach und nach durch die gegnerische Verteidigung schlagen, um zuletzt auch noch die Ionenkanone zu besetzen und den Abschnitt zu beenden.

Mission 19: Redemption at Abridon
Vorerst müssen Sie sich eine Armee aus schweren Panzern zusammenstellen, einige Türme aufbauen, wenn möglich auch ein paar AT-ATs übernehmen und wieder reparieren. Zudem können Sie mit ein wenig Geschick die Basis im Südosten einebnen. Daraufhin stellen Sie eine schlagkräftige Truppe zusammen und zerstören auch die obere Basis des Gegners. Nachdem Sie das Regierungsgebäude eingenommen haben, müssen Sie zum Abschluss der Mission noch einige Gefangene im Nordosten befreien, was nach Zerstörung der imperialen Basen kein Problem darstellt.

Mission 20: Redemption at Abridon 2
Das Wichtigste für den Erfolg dieser Mission sind Radarstörer und Angriffspanzer. Benutzt Sie zuerst die Radarstörer, um immer einen Teil der Karte aufzudecken. Nun müssen Sie alle sichtbaren Gegner mit der Protonenkanone der Angriffspanzer bekämpfen. Haben Sie die meisten gegnerischen Fahrzeuge und Gebäude im Bereich der Werft zerstört, fahren Sie hinein und besetzen die herumstehenden A-Wings mit Ihren Piloten. Um die Mission zu beenden, müssen Sie noch alle übrigen imperialen Einheiten vernichten. Da Sie aber inzwischen ein TRMB zugestellt bekommen haben, dürfte auch diese Aufgabe mit einer gewissen Anzahl an Angriffspanzern zu bewältigen sein.

Mission 21: The Alliance strikes back
Hier sind von der vorhandenen Prominenz drei besonders nützlich. C3PO kann Ewoks bekehren, Luke deckt zeitweilig Teile der Karte auf und mit Chewbacca besitzen Sie die Möglichkeit Walker zu übernehmen. Erkunden Sie zuerst vorsichtig die Karte mit einer der bekehrten Flugeinheiten, zerstören vereinzelte AT-STs sowie Speederbikes und finden die Aufenthaltsorte neutraler Ewoks, die Sie später rekrutieren können. Jetzt begeben Sie sich zum Ewok Dorf, rekrutieren weitere Einheiten und laufen bis zum Bunker. Sie schicken Han Solo hinein und warten, bis der Bunker in die Luft fliegt. Nun müssen Sie schnell zum Dorf zurück, um es gegen angreifende Truppen zu verteidigen. Vorher sollten Sie sich natürlich auch die Verstärkung in der rechten oberen Ecke sichern.
Nach Ablauf des Timers erhalten Sie weitere Befehle. Sie sollen mit Hilfe von zusätzlichen Truppen die imperiale Basis zerstören. Dazu müssen Sie nur wissen, dass sie sich in der linken oberen Ecke befindet.

Mission 22: The Siege of Coruscant
Sie landen mit einem kleinen Trupp auf Coruscant und wundern sich über die schwache Gegenwehr. Problemlos lassen sich alle Antennen und auch das Hauptgebäude des Gegners einnehmen. Dass Sie sich wirklich in der 22. Mission befinden, wird Ihnen erst bewusst, als nach der Übernahme sämtlicher Gebäude eine ansehnliche Anzahl imperialer Truppen eintrifft. Deshalb sollten Sie lieber vorsorgen und per Raketenpanzer wichtige Gebiete verminen sowie ausreichend Luft- und Bodenabwehr anfordern. Zum Sieg verhelfen letztendlich hauptsächlich Angriffspanzer. Haben Sie die Gegend eine geraume Zeit verteidigt, ist die Mission überstanden.

Mission 23: The Siege of Coruscant 2
Auch diese Mission ist mit ein wenig Geduld und der richtigen Taktik schnell zu bewältigen. Zuerst beladen Sie einen Transporter mit Infiltrierungseinheiten, fahren zwischen die AT-ATs und übernehmen sie. Daraufhin stellen Sie die AT-ATs vor der Basis auf und errichten hinter ihnen sowohl eine solide Flugabwehr als auch einen Schildgenerator. Als Nächstes stellen Sie Angriffspanzer auf, decken mit dem Scan Jammern immer einen der Geschütztürme auf und beschießen diesen dann mit Protonenraketen. Haben Sie die gesamte Abwehrreihe des Gegners eingeebnet, können Sie mit Ihren Flugeinheiten zuerst die Vorposten, dann den Flugplatz des Gegners und schließlich die Hauptbasis zerstören. Zum Abschluss der Mission müssen Sie nur mehr die Tore zerstören und die Missionsziele einnehmen.

Mission 24: The Siege of Coruscant
Diese letzte Mission ist besonders einfach. Graben Sie sich anfangs mit möglichst vielen Türmen und Panzern ein, übernehmen AT-ATs und arbeiten sich Stück für Stück durch die Karte. Setzen Sie sämtliche Taktiken der vorigen Missionen ein. Die Reichweite der Angriffspanzer ist ebenso nützlich wie die tödlichen Bomben Ihrer Y-Wings.

Man sollte denken, dass die Macht mit Ihnen war…

Tricks & Cheats

Army Men World War

Und hier haben wir verdammt viele Cheats für die ganz kleinen Soldaten, denen ein im Spiel getipptes **!throw me a frickin bone here** vorausgeht:

!captain scarlet	Gott-Modus wird aktiviert
!only human	Gott-Modus wird deaktiviert
!whistle and flute	Einheit bekommt kugelsichere Weste
!i woke up this morning	Einheit bekommt blaue Verkleidung
!incognito	Einheit bekommt graue Verkleidung
!no sunblock	Einheit bekommt braune Verkleidung
!this one goes to eleven	Einheit bekommt Napalm
!let me down	Verkleidungen werden deaktiviert
!pump me up	Einheit wird schneller
!oh behave	Gegner werden eingefroren
!mojo	Gegner werden aufgetaut
!rate me	Debug-Modus
!roody-pooh	Einheit bekommt unbegrenzte Luftangriffe
!the meek	Mission wird verloren
!cut to the chase	Mission wird gewonnen
!time for bed	gewählte Einheit wird getötet
!mona lisa	zufällig gewähltes Goodie
!florence	unbegrenzte Plastik-Kits
!heavenly glory	Einheit bekommt drei Luftangriffe
!yippee!!!	Einheit bekommt Scharfschützengewehr mit unbegrenzter Munition
!i got two words for ya...	Minen werden beseitigt
!haunt haunt haunt!	Einheit bekommt zehn Plastiksprengkörper
!sprinkles	Einheit bekommt 30 Minen
!hello neo	Gewehre werden verbessert
!i like to keep this handy	Einheit bekommt unbegrenzte Raketen
!patty melt	Einheit bekommt unbegrenzte Flammenwerfer
!you want some	Einheit bekommt unbegrenzte Granaten
!disco is dead	brennende Einheiten werden gelöscht
!disco inferno	Einheit wird angezündet
!italian job	gewaltige Explosion um den Cursor herum
!know your role...	Einheit wird geheilt
!door	Einheit wird zum Cursor teleportiert

Tachyon

Jedem Spaceshooter sein Hex-o-Mat:

Wir speichern unser Game und merken uns den Geldbetrag. Diesen rechnen wir in die Hexadezimalschreibweise um, vertauschen Low- und Highbyte und suchen mittels eines HEX-Editors nach diesem Betrag im Savegame (er sollte bei Offset 018 beginnen). Diesen können wir nun nach Belieben ändern, ein FF FF bringt uns beispielsweise 65.536 Credits!

Und auch hier gilt: Vorheriges Backup erspart viel Ärger!

Business Tycoon

Laut unserem Leser Christian Heumann genügt es im Spiel die „Tab"-Taste zu drücken und danach folgende Cheats einzutippen, um im virtuellen Berufsleben ganz groß herauszukommen:

zeropercentinterest	man erhält 10.000.000 Dollar
nomoneydown	man erhält 100.000.000 Dollar
idkfa	man erhält 99 Einheiten von jeder Ressource
upmysleeve	man erhält alle Actioncards
iseelondoniseefrance	alle Regionen sind untersucht
impressme	das aktuelle Forschungsprojekt wird abgeschlossen

Imperium Galactica 2

Im Hauptmenü tippen wir „LISTENUPEVERYBODY!", gehen ins Spiel und bemühen folgende Cheats:

dienodie	Unverwundbarkeit
shootem'	alle Waffen
ghettoblaster	alle Flugeinheiten

Rogue Spear: Urban Operations

In der guten alten Rainbow Six-Tradition sind die Cheats natürlich unverändert – wer sie schon kennt, möge bitte weiterlesen...

Im Spiel drücken wir „Enter" und klopfen folgende Codes in die sich öffnende Konsole:

teamgod	Team wird unverwundbar
avatargod	Spieler wird unverwundbar
nobrainer	KI wird deaktiviert
explore	Missionsziele werden deaktiviert
5fingerdiscount	Inventar wird wieder aufgefüllt
theshadowknows	Unsichtbarkeit

Starship Soldiers

Ein kleiner Cheat für die kleinen Krieger:

Im Spiel tippen wir „TIMBO", gefolgt von der „F5"-Taste, woraufhin die Kollisionsabfrage deaktiviert ist.

Starlancer

Der neue alte Wing Commander lässt sich ein wenig beschummeln – so soll es sein!

Levelsprung

Im Hauptmenü halten wir die „Strg"-Taste gedrückt und tippen **potatoe** ein, woraufhin am oberen Bildschirmrand „M1" erscheint. Mittels der Zahlen auf dem Keyboard können wir diese Zahl beliebig ändern, die dann den Startlevel (01-24) darstellt. Haben wir unsere Wahl getroffen, halten wir die „Strg"- und „Enter"-Taste gedrückt, bis wir zur Schiffsauswahl gelangen.

Um danach ein beliebiges Schiff zu wählen, halten wir die „Shift"-Taste gedrückt und tippen noch auf eine der unten stehenden Funktionstasten – haben wir unsere Wahl getroffen, kanns auch schon losgehen:

F1	Predator	**F4**	Crusader	**F7**	Tempest	**F10**	Reaper
F2	Naginata	**F5**	Coyote	**F8**	Patriot	**F11**	Shroud
F3	Grendel	**F6**	Mirage IV	**F9**	Wolverine	**F12**	Phoenix

HEXerei

Wir starten ein neues Spiel und speichern es gleich unter dem Namen **cheat** ab. Dieses Savegame öffnen wir hernach mit einem HEX-Editor und editieren Folgendes:

Offset 46: Wert 08

dadurch bekommen wir Zugriff auf alle Schiffe

Offset 4A: Wert 03

dadurch bekommen wir Zugriff auf alle Waffen

Wichtig! Vorher Backup nicht vergessen!

B-Hunter

Während wir im Spiel umherfliegen, tippen wir einfach folgende Codes ein, die das Kopfgeldjäger-Leben etwas leichter machen sollten:

IABAT wir können die BAT-Flugmaschine auswählen
IADQD Unverwundbarkeit ein/aus
IAKFA alle Waffen samt Munition

Der Verkehrsgigant

Noch ein paar kleine Tipps für solche, die schnell Millionär werden wollen: Im Ordner „Karten" befinden sich die Dateien „Potential_1-3.cfg" und „Real_1-3.cfg". In diesen sechs Dateien befindet sich jeweils die Zeile

INITIAL_USER_MONEY,

die mit einer sechsstelligen Zahl abgeschlossen wird. Verlängern Sie diese Zahl einfach um zwei Nullen, dann haben Sie im „Endlos"-Spielmodus ein sattes Startkapital!
In der Datei **vgigant.cfg** hingegen beschreibt der *zweite Wert* die Anzahl der bereits gespielten Missionen – ändern Sie diesen auf **15**, Sie können daraufhin sofort auf alle Missionen zugreifen.

Der Klomanager

Unser Leser Ricardo Schwemm hat einen praktischen Hex-Cheat für alle Klofrauen dieser Welt herausgefunden:
Im Spiel merkt man sich seinen Kontostand, speichert ab, rechnet den Wert in die Hexadezimalschreibweise um und sucht mittels Hex-Editor im Savegame nach eben diesem Wert. Den überschreibt man dann mit lauter **FF**s, speichert ab und darf sich nach dem nächsten Ladevorgang über jede Menge Geld für seinen Lieblingslokus freuen.

Und wie immer: Vorher ein Backup der Datei machen!

Seven Kingdoms 2

Vor dem Spiel wird **!!##%%&&** eingegeben, dann wirken folgende Tastenkombinationen Wunder:

Strg + M	Karte wird aufgedeckt
Strg + T	alle Technologien sind erforscht
Strg + Z	das Bauen geht schneller vonstatten
**Strg + **	1000 zusätzliche Nahrungseinheiten
Strg + C	1000 zusätzliche Goldeinheiten
Strg + ;	Bevölkerung wächst in gewählter Stadt um 10
Strg + U	der König wird unsterblich
Strg + D	Nachrichten der KI an/aus
Alt + Strg + E	der Ruf sinkt um 10
Alt + Strg + R	der Ruf steigt um 10
Alt + Strg + K	gewähltes Gebäude hat 20 Schadenspunkte weniger
Alt + Strg + J	gewähltes Gebäude hat 20 zusätzliche Schadenspunkte
Alt + Strg + X	1000 Goldeinheiten werden abgezogen
Alt + Strg + C	1000 Nahrungseinheiten werden abgezogen

Thandor

Dreidimensionale Echtzeitschlachten, die auch etwas einfacher sein können: Sie öffnen die Konsole mit der „Enter"-Taste, tippen

Oh grosser Thomas, erlöse mich!

ein und bestätigen mit einem erneuten „Enter". Danach sind folgende Cheats aktiv:

Strg + Alt + V
Karte wird komplett aufgedeckt

Strg + Alt + Z
Forschung und Bau werden beschleunigt

Strg + Alt + E
1000 zusätzliche Energieeinheiten

Star Wars: Force Commander

Zusätzlich zu den Cheats in der letzten Ausgabe gibt es noch ein paar weitere Helferlein für die Strategie mit der Macht:

Man gibt **TheGalaxyIsYours** als Spielernamen ein, klickt dann auf den Namen und folgt dem blauen Pfeil – danach sind diese Tastenkombinationen aktiv:

M	500 zusätzliche Befehlspunkte
Shift + M	500 zusätzliche Befehlspunkte und alle Einheiten verfügbar
Strg + 8	aktive Einheiten werden angezeigt
Strg + Shift + 8	alle Einheiten werden angezeigt
NumLock + * (numerischer Block)	999.999 Leben für die gewählte Einheit
Strg + 0	mittels der „Auf"- und „Ab"-Pfeiltasten werden Einheiten ausgewählt, die dann mit der „Links"-Taste erzeugt werden
Entf	gewählte Einheit wird gelöscht
Strg + W	Mission wird gewonnen
Strg + 9	Kriegsnebel wird deaktiviert

Die bunte Welt...

...des Sommers naht mal wieder und bringt Sonne, Freude und Schummeleien in die Herzen und Computer aller Menschen. Sodenn: Wer Cheats hat und sie möglichst sinnvoll loswerden will, möge sie bitte einsenden; je nach Umfang springen dabei für den Schreiberling **bis zu 500 DM** heraus. Sind diese Cheats jedoch geklaut, abgeschrieben oder gehören zu indizierten Spielen, gehen sie flugs den Weg alles Irdischen. Wer keine Hilfe anbieten kann, aber welche braucht, möge bitte einen Blick auf unsere Homepage **www.pcjoker.de** werfen oder mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr das Telefon bemühen, um die schuftenden Redakteure zur **Telefonhotline** unter **08106/89 96-02 bzw. -03** zu löchern. Falls wer nicht telefonieren kann, weil die Tasten zu bunt sind, helfen wir ihm gerne auch auf postalischem Wege, jedoch nur, wenn ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt – die Adresse für Fragen, Lob, Tadel oder Bestechungsgelder ist natürlich unverändert: →

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

Viel Spaß beim Braunwerden... Ihr Paul ;o)

alle Tipps ab 9/98 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
Anno 1602	9/98		Tipps
Anno 1602	6/99		Cheats
Anstoß 3	4/00		Tipps
Army Men 2	8/99		Cheats
Asghan	11/99	CD	Lösung
Asheron's Call	3/00		Cheats
Atlantis 2	4/00	CD	Lösung
Baldur's Gate	5/99	CD	Lösg./ Cheats/HEXerei
Barrage	12/98		HEXerei
Battlezone 2	3/00		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
Civilization: Call to Power	6/00		Cheat
Colin McRae Rally	1/99		Cheats
Colin McRae Rally	2/99		Cheats
Command & Conquer 3: Feuersturm	6/00	CD	Lösung
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
Crusaders of Might and Magic	4/00		Cheats
Crystals of Arborea	11/98		Cheat
Dark Project 2: The Metal Age	6/00		Lösung/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 2	2/00	CD	Lösung
Delta Force 2	1/00		Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98		Lösung
Der Verkehrsgigant	5/00		Tipps
Descent 3 (Demo)	5/99		Cheats
Descent 3	9/99		Cheats
Dethkarz	2/99		Cheats
Die 24 Stunden von Le Mans	4/00		Cheats
Die Sims	6/00		Cheat
Die Völker	8/99	CD	Tipps
Die Völker	10/99	CD	Lösung
Die Völker	3/00		Cheats
Discworld Noir	9/99	CD	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98		Cheats
Dracula Resurrection	4/00	CD	Lösung
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
Edgar Torronteras Extreme Biker	6/00		Tipp
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	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
Final Fantasy 8	6/00		Tipps
Force 21	1/00		Cheats
Freespace 2	12/99		Cheats
Gabriel Knight 3	4/00	CD	Lösung
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
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	2/00		Cheats
Half-Life: Opposing Force	4/00	CD	Lösung
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
Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death	6/00		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
Hype – The Time Quest	5/00		Cheats
Imperium Romanum	5/99	CD	Lösung
Indiana Jones und der Turm v. Babel	2/00	CD	Lösg./Cheats
Interstate '82	3/00		Cheats
Jagged Alliance 2	7/99		Lösung
Jagged Alliance 2	8/99		Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99		Cheats
Jeff Gordon XS Racing	9/99		Cheats
Käfer total	5/00		Cheats
Killer Loop	4/00		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
Lego Rock Raiders	4/00		Cheats
Lode Runner 2	1/99		Cheats
Madden NFL 2000	11/99		Cheats
M.A.X. 2	11/98		Tipp
Majesty	6/00		Cheats
Max Montezuma	6/99	CD	Cheats
Mayday	11/98		HEXerei
Mech Commander	11/98		Cheats
Mechwarrior 3	9/99	CD	Lösung
Messiah (dt.)	6/00		Cheats
Midtown Madness	8/99		Cheats
Midtown Madness	9/99		Cheats
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
NBA Inside Drive 2000	6/00		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
NHL 2000	6/00		Cheats
N.I.C.E. 2	2/99		Cheats
Nocturne	1/00		Cheats
Nox	5/00	CD	Lösg./Cheats
Outcast	8/99		Tipps
Outcast	9/99	CD	Lösung/ HEXerei
Planescape Torment	4/00	CD	Lösung
Planescape Torment	6/00		Tipp
Populous 3: The Beginning	2/99		Cheats
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
Rayman 2	5/00		Cheats
Re-Volt	12/99		Cheats
Reah	10/98		Lösung
Reah	11/98		Lösung
Recoil	3/99		Cheats
Recoil	3/99		Cheats
Return to Krondor	5/99	CD	Lösung
Revenant	1/00		Cheats
Rival Realms	6/99		Cheats
Rollcage	5/99		Cheats
Rollcage Stage 2	6/00		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
Septerra Core	4/00		Cheats
Shadow Company	5/00		Cheats
Shadowman	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99		Cheats/HEXerei
Silver	6/99	CD	Lösg.,Tipps
Sim City 3000	4/99		Cheats
Sinistar Unleashed	12/99		Cheats
Skout	11/99		Cheats
Slave Zero	3/00		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: Armada	6/00		Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99		Cheats
Star Trek: Der Aufstand	2/00		Cheats
Star Trek: Der Aufstand	4/00	CD	Lösung
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
Star Wars: Force Commander	6/00		Cheats
Starcraft: Brood War	5/99		Cheats
Storm Master	11/98		Cheat
Stratosphere	4/99		Cheats
Streetwars	10/99		HEXerei
Sub Culture	3/99		Cheats
Supreme Snowboarding	5/00		Cheats
SWAT 3	2/00		Cheats
System Shock 2	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Tarzan	1/00		Cheats
Test Drive 5	3/99		Cheats
Test Drive 6	5/00		Cheats
The Longest Journey	6/00	CD	Lösung
The Nomad Soul	1/00	CD	Lösung
The other Dimension	10/98		Lösung
The Sims	4/00		Cheats
The Wheel of Time	4/00		Cheats
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
Tomb Raider 4	3/00		Lösung
Tomb Raider 4	4/00	CD	Lösung
Tonic Trouble	1/00		Cheats
Total Annihilation Kingdoms	11/99		Cheats
Trespasser	3/99		Cheats
Tribal Rage	9/98		Cheats
Trickstyle	1/00		Cheats
Turok 2	4/99		Cheats
Twisted Mind	6/99		Cheats
Tzar	5/00		Cheats
Ultima 9: Ascension	5/00	CD	Lösung
Ultima 9: Ascension	2/00		Cheats
Unreal Tournament	2/00		Cheats
Uprising 2	3/99		Cheats
Urban Assault	12/98		Tipps
Urban Chaos	3/00		Cheats
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
Warzone 2100	7/99		Cheats
Wet Attack	8/99		Cheats
Word 97-Flipper	7/99		Spielerei
X-Com: Interceptor	10/98		Cheats
X-Com: Interceptor	11/98		Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99		Tipps



„Mein erstes Mal?

Natürlich bei H.O.T.
Wo sonst ist Online-Shopping so einfach und sicher?“

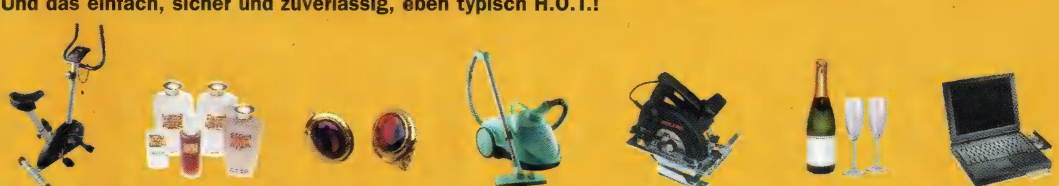
Body & Soul | Christine Kaufmann | En Vogue | Haus & Garten | Heimwerkerecke | Kochforum | Welt der Technik

H·O·T

Der erfolgreiche Shopping-Sender jetzt auch im Internet

1,5 Millionen Menschen kaufen mittlerweile bei H.O.T. ein. Hier führen kompetente Moderatoren durch abwechslungsreiche Shows, bieten Tipps, Tricks, Produktinformationen und präsentieren vielfältige Angebote. All das und noch mehr gibt's jetzt auch im Internet. Unter www.hot.de finden Sie in acht Themenbereichen clevere Tipps, hilfreiche Anregungen und einmalige Angebote – zum Beispiel rund um Multimedia, Home Electronics und Reisen. 24 Stunden am Tag können Sie hier in aller Ruhe shoppen und per Mausklick bestellen.

Und das einfach, sicher und zuverlässig, eben typisch H.O.T.!



www.hot.de

Produktinfo 018

alle Tests ab Heft 6/99 auf einen Blick

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

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
10Six	4/00	Online	68%
12 o'Clock High	3/00	Strategie	48%
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%
Age of Empires 2	**11/99**	**Strategie**	**88%**
Age of Wonders	1/00	Strategie	76%
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Conquest	5/00	Strategie	66%
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
Anstoß 3	**3/00**	**Sport**	**90%**
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%
Army Men 2	7/99	Action	70%
Army Men: Toys in Space	2/00	Strategie	64%
Asheron's Call	12/99	Online	76%
Asheron's Call (dt.)	5/00	Online	79%
Asterix und Obelix gegen Cäsar	3/00	Action	39%
Atari Collection 2	10/99	Genremix	36%
Atlantis 2	3/00	Abenteuer	76%
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: 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%**
Battlezone 2 (dt.)	**4/00**	**Genremix**	**87%**
BHunter	1/00	Action	72%
Big Bang	3/00	Action	76%
Biing! 2	12/99	Simulation	54%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%
Boss Rally	8/99	Sport	34%
Braveheart	9/99	Strategie	71%
Bundesliga 2000: Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%
Bundesliga Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Business Tycoon	6/00	Simulation	43%
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 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%
C&C 3 Tiberian Sun: Feuersturm	5/00	Strategie	79%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%
Croc 2	5/00	Action	66%
Crusaders of Might and Magic	4/00	Action	69%
Cybermercs	8/99	Strategie	38%
Dark Project 2	**5/00**	**Action**	**87%**
Dark Secrets of Africa	10/99	Abenteuer	71%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Days of Oblivion 2	1/00	Abenteuer	71%
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
Delta Force 2	1/00	Genremix	69%
Demise: Rise of the Ku'tan	3/00	Online	49%
Demolition Racer	4/00	Action	59%
Der Fluch der Azteken	6/00	Abenteuer	72%
Der Klomanager	5/00	Wirtschaftssim.	39%
Der Verkehrsgigant	**4/00**	**Simulation**	**86%**
Descent 3	**8/99**	**Action**	**86%**
Devil Inside	**5/00**	**Action**	**92%**
Die 24 Stunden von Le Mans	1/00	Sport	73%
Die Chroniken des Schwarzen Mondes	8/99	Strategie	56%
Die Rache der Sumpfhühner	6/00	Action	17%
Die Siedler 3: Amazonen	11/99	Strategie	79%
Die Siedler 3 Gold Ed.	**4/00**	**Strategie**	**85%**
Die Völker	**7/99**	**Strategie**	**88%**
Die Zeitmaschine	6/00	Abenteuer	71%
Dirt Track Racing	3/00	Sport	66%
Disciples: Jünger des heiligen Krieges	4/00	Strategie	64%
Discworld Noir	**7/99**	**Abenteuer**	**85%**
Dracula Resurrection	4/00	Abenteuer	64%
Drakan: Order of the Flame	**10/99**	**Action**	**87%**
Driver	**11/99**	**Genremix**	**87%**
DSF Welt Fußball Manager Solo	5/00	Sport	49%
DSF Welt Fußball Manager Multi	5/00	Sport	54%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Earth 2150	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Earth 2150 2.0	**6/00**	**Strategie**	**85%**
Earthworm Jim 3D	2/00	Action	74%
Edgar Torronteras' Extreme Biker	12/99	Sport	76%
Email Games	12/99	Online	55%
Enemy Engaged	5/00	Techn. Simulation	79%
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Evolva	5/00	Action	83%
Expendable	6/99	Action	76%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
F1 2000	6/00	Sport	84%
F-22 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%
F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%
F/A-18	3/00	Simulation	74%
F/A-18 E Super Hornet	3/00	Simulation	72%
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%**
Fighting Steel	8/99	Simulation	52%
Final Fantasy 8	3/00	Abenteuer	81%
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%
Flughafen Manager	4/00	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%**
Full Strength Strongman Competition	6/00	Sport	62%
Fünf Freunde auf Schatzsuche	2/00	Abenteuer	69%
Fußball International 2000	10/99	Sport	71%
Fußballfieber	6/99	Sport	33%
Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%
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 Prix World	4/00	Sport	70%
GTA 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%
Gunship!	5/00	Techn. Simulation	83%
Half-Life: Opposing Force	**2/00**	**Action**	**88%**
Half-Life: Team Fortress Classic	**6/99**	**Online**	**89%**
Hangsim	2/00	Simulation	69%
Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%
Hazard	3/00	Abenteuer	66%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%
Hell-Copter	6/99	Action	59%
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death	6/00	Strategie	79%
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%**
Hot Chix'n'Gear Stix	5/00	Sport	27%
Hugo XL	9/99	Action	22%
Hype – The Time Quest	1/00	Action	71%
Ibiza Comic Poker	4/00	Genremix	36%
Imperium Galactica 2	3/00	Strategie	80%
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%**
Invictus	3/00	Strategie	70%
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
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%
Käfer total	4/00	Sport	79%
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	?
Land der Hoffnung	6/99	Strategie	65%
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%
Lemmings Revolution	6/00	Strategie	77%
Lineage: The Blood Pledge	7/99	Online	55%
Links Extreme	9/99	Sport	73%
Links LS 2000	**2/00**	**Sport**	**85%**
Live Wire!	9/99	Action	66%
LKW Raser	9/99	Sport	31%
Lula Flipper	2/00	Simulation	33%
Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%
Majesty	5/00	Strategie	76%
Mechwarrior 3	**7/99**	**Simulation**	**86%**
Mechwarrior 3: Pirate's Moon	3/00	Simulation	83%
Messiah	2/00	Genremix	82%
Messiah (dt.)	6/00	Genremix	82%
Metal Fatigue	4/00	Strategie	83%
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%
Missile Command	3/00	Action	60%
Morpheus	11/99	Abenteuer	27%
Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	44%
NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%
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%**
Need for Speed: Porsche	5/00	Sport	84%
Nelson Piquet's Grand Prix Evolution	6/00	Sport	42%
Nerf Arena	3/00	Online	75%
NHL 2000	**11/99**	**Sport**	**92%**
N.I.C.E. 2 - Tune up	**7/99**	**Sport**	**85%**
Nocturne	12/99	Genremix	71%
Nox	**3/00**	**Genremix**	**85%**
Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%
Operation Mittelmeer	4/00	Strategie	29%
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%**
Parkan: Die imperialen Chroniken	5/00	Action	22%
Peep!	3/00	Genremix	8%
PGA Championship Golf 99	8/99	Sport	77%
Pharao	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Phoenix	2/00	Action	64%
Planescape: Torment	2/00	Abenteuer	77%
Planescape: Torment (dt.)	3/00	Abenteuer	78%
Play the Games Vol. 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Player Manager 99	8/99	Sport	42%
Pong	12/99	Action	63%
Power Pool	6/99	Simulation	70%
Premier Manager Ninety Nine	6/99	Sport	66%
Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%
Pro Pinball: Fantastic Journey	2/00	Simulation	79%
Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%
Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%
Puzzle Trouble	5/00	Strategie	22%
Q*bert	2/00	Action	55%
Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	70%
Railroad Tycoon 2: The Second Century	7/99	Simulation	70%
Rainbow Six: Rogue Spear	**11/99**	**Genremix**	**86%**
Rally Championship	1/00	Sport	77%
Rally Masters	6/00	Sport	80%
ran Trainer 3	2/00	Sport	11%
ran: Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%
Rayman 2	12/99	Action	78%
Renegade Racers	4/00	Action	70%
Revenant	12/99	Abenteuer	73%
Re-Volt	10/99	Sport	74%
Riding Star	11/99	Sport	27%
Risiko 2	4/00	Strategie	74%
Rising Sun	4/00	Strategie	44%
Rogue Spear: Urban Operations	6/00	Genremix	80%
Rollcage Stage 2	6/00	Sport	76%
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%
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%**
Shadow Watch	6/00	Strategie	67%
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
Shogun – Total War	6/00	Strategie	81%
Sid Meier's Antietam	2/00	Strategie	74%
Silkolene Honda Motocross GP	5/00	Sport	62%
Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%
Skispringen 2000 Solo	3/00	Sport	29%
Skispringen 2000 Multi	3/00	Sport	42%
Skout	11/99	Action	63%
Slamtilt Resurrection	5/00	Techn. Simulation	74%
Slave Zero	3/00	Action	74%
Soapy Pictures	3/00	Genremix	22%
Soldier of Fortune	5/00	Action	?
South Park: Chef's Luv Shack	2/00	Strategie	55%
South Park Solo	7/99	Action	58%
South Park Multi	7/99	Action	68%
South Park Rally	3/00	Sport	79%
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%
Spirit of Speed 1937	2/00	Sport	55%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Star Trek: Armada	5/00	Strategie	71%
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: Force Commander	5/00	Strategie	53%
Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategie	73%
Starlancer	**6/00**	**Action**	**86%**
Starship Soldiers	6/00	Strategie	77%
Stephen King's F13	4/00	Genremix	?
Stinky & Biber	3/00	Action	46%
Street Luge Racing	6/00	Sport	39%
Streetwars	7/99	Strategie	79%
Superbike 2000	4/00	Sport	84%
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 6	2/00	Sport	70%
Thandor	2/00	Strategie	77%
The 4th Coming	10/99	Online	64%
The Longest Journey	4/00	Abenteuer	83%
The Next Tetris	2/00	Genremix	43%
The Nomad Soul	**12/99**	**Genremix**	**85%**
The Sims	4/00	Simulation	82%
The Wheel of Time	1/00	Action	78%
Theme Park World	**1/00**	**Simulation**	**85%**
Theocracy Solo	4/00	Strategie	76%
Theocracy Multi	4/00	Strategie	64%
Thrust, Twist & Turn	7/99	Sport	62%
Tiger Woods PGA Tour 2000	6/00	Sport	80%
Tomb Raider 3 Director's Cut	5/00	Action	80%
Tomb Raider 4	1/00	Action	80%
Tonic Trouble	1/00	Action	73%
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%
Toyota Adrenaline Challenge	6/00	Online	39%
raitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Trickstyle	11/99	Sport	80%
Trivial Pursuit Jahrtsd Ed.	2/00	Strategie	48%
Twisted Mind	6/99	Strategie	60%
Tzar	5/00	Strategie	74%
UEFA Champions League Saison 1999/2000	6/00	Sport	81%
Ultima 9: Ascension	**2/00**	**Abenteuer**	**87%**
Ultima 9: Ascension (dt.)	**5/00**	**Abenteuer**	**87%**
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	9/99	Action	71%
Unreal Tournament	9/99	Online	?
Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
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%
Virtual Skipper	6/00	Sport	66%
Vyruz	5/00	Action	72%
Wallstreet Tycoon	6/00	Simulation	65%
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%
Wet Attack	7/99	Genremix	71%
Wild Metal Country Multi	6/99	Action	72%
Wild Metal Country Solo	6/99	Action	59%
Wild Wild West	5/00	Abenteuer	69%
Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
X-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
Y2K	3/00	Abenteuer	41%
Yoot Tower	7/99	Simulation	67%
You don't know Jack 3 Solo	6/00	Genremix	47%
You don't know Jack 3 Multi	**6/00**	**Genremix**	**86%**

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



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

Freie Mitarbeiter
Max Magenauer

UK-Korrespondent
Derek dela Fuente

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Daikatana", Eidos
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/CoverPak®
Kappa Badenkarton
76586 Gernsbach

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage I/00
105.137

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 Lighting"; 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.)



Mäusejagd

Anbei schicke ich euch ein Foto meiner Katze „Polly". Sie ist ein echter Computerfreak und lässt sich mit Vorliebe auf dem Monitor nieder. Ich fände es prima, wenn ihr auch mal so ein Bild abdrucken würdet.
Franz Haselier, Kirchstr. 108, 52477 Alsdorf



Liiieb! Und ich dachte immer, Katzen würden nur Whisky saufen…

Gehobene Ansprüche

Ich möchte hier niemanden schlecht machen, daher lobe ich statt dessen eure Zeitschrift: Mir gefällt besonders gut, dass ihr uns im Gegensatz zu manchen geBILDeten Redakteuren Hinweise wie „Installation: Legen Sie die CD ein und drücken Sie dann auf Installation" erspart. Da gibt es noch andere Sachen wie „Probierversionen" statt Demos zu kritisieren, aber wir reden ja zum Glück von eurer Zeitschrift.
Ein wenig Kritik hätte ich allerdings auch hier: Manchmal denke ich, ihr (und andere) stellt zu hohe Ansprüche an Spiele. Wenn ich in den Tests Bilder mit wunderschöner Grafik sehe, ihr aber gebt wegen einem kleinen Fehler eine schlechtere Note, dann verstehe ich die Welt nicht mehr. Na, vielleicht liegt es daran, dass ich nicht so verwöhnt bin, was Spiele angeht, da ich mich noch immer mit dem 166-er meines Vaters herumschlagen muss. Wird wohl Zeit, mir meinen eigenen PC zuzulegen?!
Christian Günther, Adresse liegt der Redaktion vor

Alte Zockerweise: Eine schöne Grafik macht noch lange kein schönes Spiel! Die wichtigste Teilnote ist daher die für die Motivation. Weil darüber hinaus die Ansprüche gar nicht hoch genug sein können, rede ich kein Wort mehr mit dir, bis Papis 166-er nicht auf dem Schrottplatz und ein vernünftiger PC auf deinem Schreibtisch steht.

Ganz oder gar nicht

Neulich passierte mir etwas sehr Merkwürdiges. Ich ging in einen Computerladen und sagte zum Verkäufer: „Junger Mann, ich habe leichte Probleme mit meinem Computer, können Sie mir vielleicht helfen? Er tuts nicht mehr, seit ich neulich ein Grafikkartensteuerungsprogramm von einer Heft-CD auf die Festplatte überspielt habe. Ich brauchte das unbedingt für die Probierversion eines spannenden Spiels! Oder könnte es an der neuen Spieletastatur liegen? Der alte Steuerknüppel funktionierte leider nicht mehr!"
Tja, weiter kam ich leider nicht, denn der Verkäufer war plötzlich nicht mehr da. Dann stellte ich fest, dass der ganze Laden wie leer gefegt war, ich vernahm nur noch eigenartige, glucksende Geräusche aus Bodennähe. Bei genauerem Hinsehen stellte ich fest, dass die Leute gar nicht verschwunden waren, sondern lachend auf dem Boden lagen!
Die von mir daraufhin Angesprochenen gaben keine Antwort, statt dessen kreischten sie richtig los, wobei ich nur Sprachfetzen wie „Spieletastatur" und „Probierversion" heraushören konnte. Irgendwie war mir das peinlich, hatte ich doch nur die modernen Fachausdrücke aus einer Computerzeitschrift – leider weiß ich nicht mehr, welche das war – benutzt. Hab ich da was falsch gemacht oder verarschen die ihre Leser? Vielleicht könnt ihr mir ja weiterhelfen!
Jetzt mal was Ernsteres: Warum ist es in der gesamten Computerindustrie (einschließlich Zeitschriften) üblich, den Kunden Sachen aufzuzwingen, die sie gar nicht haben wollen? Angefangen beim vorinstallierten Betriebssystem über Modems bei Komplettsystemen bis hin zu

Die Feldbusch bei „Big Brother", die E3 in Los Angeles? Alles zweitrangig, denn im Joker-Container bleibt virtuelle Gewalt das zentrale Thema. Über Geschmack lässt sich eben doch streiten…

Heft-CDs in Zeitschriften. Übers Betriebssystem wollen wir nicht erst lange reden (Bill Gates Geschäftsmethoden sind ja hinlänglich bekannt), aber wozu hat fast jeder Aldi-Computer ein eingebautes Modem? Wenn z.B. ich mir so ein Angebot zulegen würde, müsste ich erst das Modem ausbauen und deinstallieren, nur um dann meine ISDN-Karte einzubauen, die mir seit drei Jahren treue Dienste leistet. Es gibt aber sicher auch Kunden, die überhaupt nicht ins Internet wollen und trotzdem das Modem mitbezahlen müssen!
Hauptsächlich geht es mir allerdings um die Zeitschriften mit ihren z.T. rrrandvollen Heft-CDs. Am Anfang gings ja noch, da gab es pro Ausgabe eine CD, viele Hefte erschienen auch ohne, aber das Ganze nimmt jetzt unbeschreibliche Ausmaße an. Bei mir haben sich im Lauf meiner ca. sechs PC-Jahre so ungefähr 500 Heft-CDs angesammelt – etwa 75 Prozent davon haben nie ein Laufwerk von innen gesehen. Warum zum Donnerwetter habe ich als Verbraucher nicht die Wahl, was ich mir kaufen möchte und was nicht?
Thomas Kayenberg, Danziger Str. 48, 10435 Berlin, E-Mail: Glasbein@aol.com

Wenn sich heute so mancher HalbgeBILDete von den Freaks auslachen lassen muss, grämt mich das ehrlich gesagt kein bisschen: Es gibt genug andere Mags zum Thema. Dass sie überwiegend mit Begleit-CDs geliefert werden, liegt aber nur an König Kunde. So hat seine Majestät dem PC Joker ohne CD-Beigabe trotz eklatantem Preisvorteil gerade mal 5 Prozent der Umsätze beschert – mit ein Grund, warum wir diese Version nach einem Jahr eingestellt haben. Ähnlich sieht es bei anderen Zeitschriften und am Hardware-Sektor aus: Wer will, kann sich seinen Rechner im Fachhandel individuell zusammenstellen lassen – bloß will das heutzutage kaum noch jemand, zumal der Masseneinkauf das Komplettpaket gegenüber Einzelkomponenten auch preiswerter macht.

Nepper…

Hallo Joker-Team. Ich bin schwer verärgert, ihr wisst ja wohl warum: Ich habe mir das letzte Heft gekauft, weil auf dem Cover „Spielbare Version von Diablo 2" stand! Warum bitteschön ist also keine da? Oder kann ich sie nur nicht finden?? Was ist passiert???
Tobias Frenzel, E-Mail: webmaster@frenzel-corian.de

Schlepper…

Sehr geehrte Damen und Herren, was würden Sie empfinden, wenn Sie als Schüler mit 14 Jahren fast ein Viertel Ihres Taschengeldes für eine Ausgabe des PC Joker opfern, weil eine spielbare Version von „Diablo 2" versprochen wird, dann aber nichts außer eines langatmigen Trailers auf der CD zu finden ist? Ich fühle mich da irgendwo betrogen, aber vielleicht liefern Sie mir ja die spielbare Demo der Betaversion nach oder lassen sich sonst etwas einfallen, um diese Mogelpackung zu korrigieren.
Dominik Wolter, E-Mail: Dominik.Wolter@t-online.de

Leserfänger?

Als mir vor kurzem die Ausgabe 6/00 ins Haus flatterte, las ich auf dem Titel „Diablo 2 – spielbare Version und CD-Trailer". Da ich seit „Diablo" auf die erste spielbare Vorabversion des Sequels gewartet hatte, war meine Freude natürlich groß und ich beschloss das Lernen fürs Abitur einen Tag auszusetzen. Als ich dann auf der CD keine Spur von einer spielbaren Demo fand, war ich (milde ausgedrückt) etwas verärgert. Ich hoffe für euch, dass das ein Fehler der Texter und keine Kundenfang-Aktion war! Passt bitte in Zukunft ein bisschen besser auf diese Dinge auf! Abonnenten werdet ihr dadurch zwar vermutlich keine verlieren, aber es ist einfach ärgerlich…
Nun noch ein paar Kommentare zu den Leserbriefen in 6/00: Mir gefallen die Nox-Anzeigen. Ich sehe das Ganze nicht als schlechten Geschmack, sondern als herrlich bösen, rabenschwarzen Humor an – selbst wenn ich nicht viel Bezug zum Spiel „Nox" sehe und mir der Slogan „Sei mies, sei fies" auch nicht besonders gefällt. Allerdings stößt die Werbung zu „Sudden Strike" auch bei mir an Grenzen.
Ziemlich amüsiert hat mich dagegen der Brief von Tina Wicke. Bevor man fragwürdige Computerspiele zulässt, sollte man lieber die Demokratie abschaffen oder wie habe ich das „Wenn ich König von Deutschland wäre" zu verstehen? Und: Sie glaubt nicht, dass Computerspiele schuld an Littleton u.Ä. sind, aber „es ist doch bezeichnend, dass die Kids in USA und Bad Reichenhall Gamer waren"? Hallo?! Dieser Wortlaut spricht wohl für sich…
Gregor Endler, E-Mail: Endler@t-online.de

Zunächst einmal die Sammelantwort bezüglich des „diabolischen" Cover-Textes von Ausgabe 6/00: Die „spielbare Version" bezog sich klar auf den Betatest im Heft – normale Previews zu „Diablo 2" gab es schließlich schon zuhauf. Andernfalls hätten wir in der uns eigenen Klarheit formuliert: „Spielbare Version und Trailer auf CD". Im Nachhinein sei aber zugegeben, dass die Missverständnisse vermeidbar gewesen wären – sorry dafür!
Was nun die diversen Anzeigen zu Spielen betrifft, bin auch ich der Ansicht, dass man nicht jedes Wort auf die Goldwaage legen sollte. Es sei denn, man wollte Satire und schwarzen Humor gänzlich auf dem Altar der Political Correctness opfern. Weniger amüsiert hat mich da schon die „Königin von Deutschland" mit ihren verbal geschickten Schmähungen: Die Parallelen zwischen durchgeknallten Kids und Computerspielen sind mehr als zweifelhaft – da könnte man ja ebenso gut fragen, ob es nicht bezeichnend sei, dass korrupte Politiker zumeist Krawatten tragen! Obwohl, wenn ich jetzt an Richys Editorial denke…

Vom Eierkopf zum Massenmörder

Hi Ghost & Team! Als Computerspieler der ersten Stunde konnte ich hautnah unseren Imagewandel miterleben – vom kontaktscheuen, eierköpfigen Freak im dunklen Kämmerchen zum psychopathischen Massenmörder, der am PC für sein nächstes Massaker trainiert. Wie ich seit der Erstausgabe des Joker sehen konnte, gewinnt ironischerweise in unserem Informationszeitalter auch immer mehr die uninformierte Meinung an Bedeutung! Dass unwissende Schreiberlinge, die das Moorhuhn für die Speerspitze der Technologie halten, ohne Weiteres eine ganze Volksgruppe (nämlich die PC-Spieler) diffamieren können, zeigt meiner Meinung nach, dass Inhaltskontrollen an ganz anderen Stellen angebracht wären! Es „bezeichnend zu finden, dass gewalttätige Kids Gamer waren" (Tina Wicke, Leserbriefe 6/00) ist weder sehr aussagekräftig noch intelligent, da heutzutage *jedes Kind am PC spielt* – so gesehen wird in ein paar Jahren jeder Nobelpreisträger ein Gamer sein!
Außerdem: Wer noch nie bei „Team Fortress Classic" als Sani einen Kollegen mit zwei Prozent Health gerettet hat, um im Gegenzug von ihm beschützt zu werden, wird den Teamgedanken, der da vermittelt wird, wohl nie verstehen. Auch haben wir in Österreich (noch) keine BPjS, die Verbrechensrate ist trotzdem nicht höher als in Deutschland (in den letzten Jahren bezüglich Gewaltverbrechen sogar rückläufig). Dennoch muss ich als Student mitansehen, welche Sinnlos-Studien von der Allgemeinheit finanziert werden. Da wäre ein Studiengang, dessen Absolventen in einer aufstrebenden Branche Arbeit finden, wohl kaum verkehrt. Man kann jedenfalls nur hoffen, dass wenigstens ihr objektiv bleibt!
Martin Gruber, E-Mail: gruber.martin@utanet.at

Damit wäre aus unserer Sicht eigentlich alles gesagt, wir sind hier ganz deiner Ansicht. Der BPjS gleich die Daseinsberechtigung abzusprechen, würde allerdings zu weit führen: Beim Jugendschutz (auch bezüglich Computerspielen) geht es ja nicht ausschließlich um die mögliche Karriere als Schwerverbrecher; außerdem ist ein Kontrollorgan bezüglich Auswüchsen wie Nazisoftware oder Kinderpornografie gut und richtig. Nicht minder gut, dass es mittlerweile tatsächlich einen Studiengang für Spielentwickler gibt! So hat der ehemalige USK-Leiter Thomas Dlugaiczyk in Berlin die „Games Academy" gegründet und bietet seit März sogar kostenlose Weiterbildungskurse zum Games-Level-Designer an. Die fünfmonatige Schulung in Kooperation mit namhaften Entwicklerstudios wird von der EU unterstützt und stößt auf reges Interesse. Es gibt also auch gute Nachrichten aus Deutschland!

Leser fragen Hersteller

Krieg kann man nicht spielen

Ich finde es ebenfalls eine Frechheit, in der Werbung zu „Sudden Strike" den Krieg als Spiel hinzustellen, zumal mein Opa drei Jahre in russischer Kriegsgefangenschaft verbracht hat. Ich fände eine Entschuldigung von CDV daher mehr als angebracht!
E-Mail: cheatboy@sternpost.de

Der Satz „Krieg kann man nicht spielen" sagt eindeutig aus, dass Krieg eben kein Spiel ist. Ich würde mir wünschen, dass man nicht versucht in einen Werbeslogan etwas hineinzuinterpretieren, was definitiv so nicht drinsteht. Da wir als Publisher von „Sudden Strike" um das sensible Thema wissen, haben wir jede Anzeige mit folgendem Satz in der untersten Zeile versehen:
„In keinster Weise sollen mit dieser Anzeige die Gräueltaten des Zweiten Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und die notwendige Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt."



Auch mein Vater ging als 17-Jähriger nach Russland – sieben Jahre Tod, Elend und Kriegsgefangenschaft waren der Preis, den er für seinen „Heldenmut" zu zahlen hatte. Als ich ihm die Anzeige vorgelegt habe, war sein Kommentar: „Nein, spielen kann man das wirklich nicht – Gott sei Dank!"
Claudia Rieflin, CDV

Kaiser von Deutschland

Also, der Leserbrief von Tina Wicke („Wenn ich König von Deutschland wäre") in eurer Juni-Ausgabe hat mir ja ganz und gar nicht gefallen. Zunächst mal war er viel zu lang, da hätten problemlos zwei sinnvollere Briefe hingepasst. Und: Nur weil sie Journalistin ist, braucht sie nicht so viel zu schreiben, um kurz und bündig zu erklären, dass ihr die moderne PC-Spielewelt nicht gefällt.
So eine sinnlose Art der Intoleranz, die sowieso zu nichts anderem führt, als dass ein paar Tausend PC-Spieler darüber lachen, habe ich noch nie erlebt. Hat sie schon mal ferngesehen? Vermutlich nicht, denn wenn sie König wäre, gäbe es wohl auch keine Fernseher! Und wenn ich Kaiser wäre, gäbe es keine Könige…
Pino Di Maio, E-Mail: pino.d@gmx.de

Wenn ich Papst wäre, würde ich Geisterbeschwörungen statt Messen

einführen (Ektoplasma statt Messwein!), Leserbriefe samt ihren Verfassern auf dem Scheiterhaufen verbrennen und Computerspiele zur religiösen Erfahrung erheben. Ein Fernsehverbot wäre demgegenüber halb so wild, weil sich „Big Brother" leicht in jedem Wohnzimmer nachstellen lässt – natürlich ohne Verona Feldbusch, die wird meine Privatzofe im Vatikan. So, und jetzt dürfen sich wieder ein paar Tausend Warmduscher über meinen Humor ereifern. Aber Vorsicht: Gleich nach meinem Amtsantritt werden die Klagen wegen Ketzerei zugestellt!

Richtigstellung

Sehr geehrte Joker-Redaktion, hier noch etwas zu meinem Leserbrief „Index, nein danke" in der Aprilausgabe: Vielleicht hättet ihr meinen Brief etwas aufmerksamer lesen sollen, anstatt beim Wort „Faschismus" gleich zusammenzuzucken. Ich hatte versucht, mich auf eure Seite zu stellen und die wirklich unfairen Methoden der BPjS und der Staatsanwaltschaft anzuprangern, und ihr fallt mir auch noch in den Rücken! Als Stammleser (seit 9/90) hat mich das ziemlich geknickt, denn das war einfach nicht fair…
Zum Leserbrief von Tina Wicke in Ausgabe 6/00 will ich Folgendes sagen: Erstens möchte ich, dass mich die Dame mit „Sie" anredet und nicht abfällig mit „der Junge" – ich bin immerhin 22! Dann der „grauenvolle Faschismus-Vergleich": Was??? Lesen Sie bitte den Brief nochmals aufmerksam durch! Ich meinte, dass die Methoden der Staatsanwaltschaft z.B. im Falle der Joker-Verlagsdurchsuchung 1995 oder der Schließung des Videodroms in Berlin 1999 für mich schon *recht nahe* an unrechtmäßige, diffamierende und somit faschistoide Methoden kommen. Mehr habe ich weder gesagt noch gemeint! Ich finde es ziemlich erschreckend, dass sich die Frau „freie Journalistin" nennen darf. Null Objektivität, blanker Hass auf Actionspiele – na, da freu ich mich aber auf ihren Artikel.
Ich hoffe, damit wären die Missverständnisse aus der Welt. Ich fühle mich übrigens immer noch als ernsthafter, erwachsener Computerspieler, auch wenn Frau Wicke das nicht wahrhaben will. Ich bleibe euch erst mal weiterhin treu, aber ne kleine Entschuldigung wäre schon nett.
Kai Lunkeit, E-Mail: Kusanagi@t-online.de

Ach, wir sind dir unfair in den Rücken gefallen? Wo du uns doch nur zur Seite stehen wolltest mit Statements wie:
„Fachzeitschriften nehmen hin, dass sie über indizierte Spiele nicht berichten dürfen. Den Redakteuren kann das ja schnurzegal sein, da sie die Games ohnehin problemlos spielen können! Wirklich: Danke an euch, Leute, dass ihr euch so riesig um eure Leser kümmert und dass wir, die echten, ernsthaften und erwachsenen Computerspieler, euch so egal sind!"
Tja, da haben wir dich wohl missverstanden, eine Entschuldigung ist überfällig. Los, entschuldige dich, Tina! Aber bitte per Sie!!!

Big Joker

Wollt ihr mit eurer Mini-Umfrage jetzt nicht mehr nur das Heft, sondern auch die Redaktion „verbessern"? Erst sucht ihr mit Annoncen nach neuen Redakteuren, dann feuert ihr die alten nach Abstimmung à la „Big Brother" oder was? Oder steckte etwas ganz anderes hinter dieser Frage?
Fabian Dambrich, Langensalzaer Str. 9, 99867 Gotha

Ja, so ist das knallharte Business! Aber im Ernst: Punkt 8.1 der Mini-Umfrage in der letzten Ausgabe war ein Witz unserer Schlussredaktion – über den übrigens die Redakteure noch weniger gelacht haben als du.

Unspielbar

Mit meiner heutigen Erfahrung stufe ich mich zumindest als durchschnittlich ein, dennoch erlebe ich immer wieder, wie unsinnig schwer Spiele ausgelegt sein können. Was hilft mir ein variabler Schwierigkeitsgrad, wenn ich bei „Messiah" fünfzigmal am gleichen Sprung scheitere? Und selbst als verhältnismäßig einfach eingestufte Racer wie „NfS Porsche" verlangen zunehmend eine absurde Präzision und Reaktionsschnelligkeit. Warum übertreiben die Spielentwickler? Etwa zu ihrer eigenen Befriedigung? Oder damit die Spieletester ihrem Titel Komplexität und Anspruch bescheinigen? Viele Spiele bleiben ohne Cheats und Komplettlösung für die meisten Käufer unlös- und somit eigentlich unspielbar. Sollte statt einer exklusiven Minderheit von Zockerprofis nicht das breite Spielervolk im Mittelpunkt des Herstellerinteresses stehen?
Armin Göbel, Genossenschaftsweg 4, 58300 Wetter

Hier scheint es sich eher um Einzelfälle denn um einen Trend zu handeln: Weit häufiger wird beklagt, dass Spiele aufgrund ihrer Massentauglichkeit von versierten Gamern ruckzuck durchgezockt sind. Aber was meinen die anderen Leser?

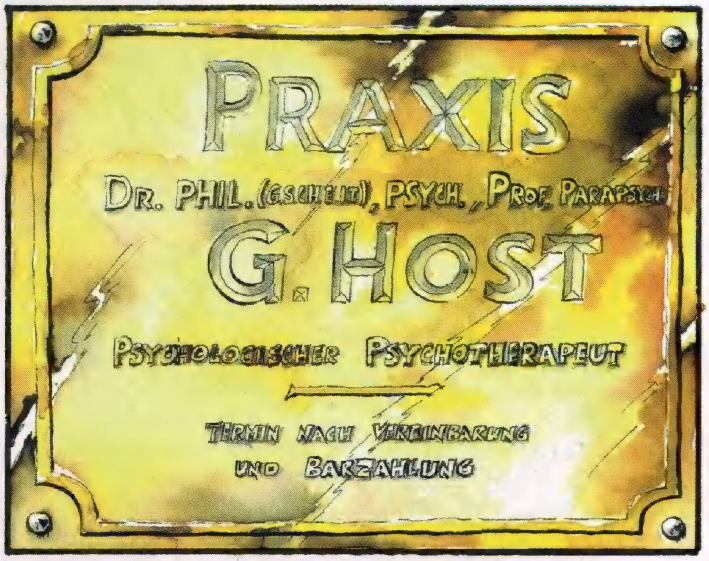


NfS Porsche: zu schwer für Sonntagsfahrer?

Überhaupt und außerdem

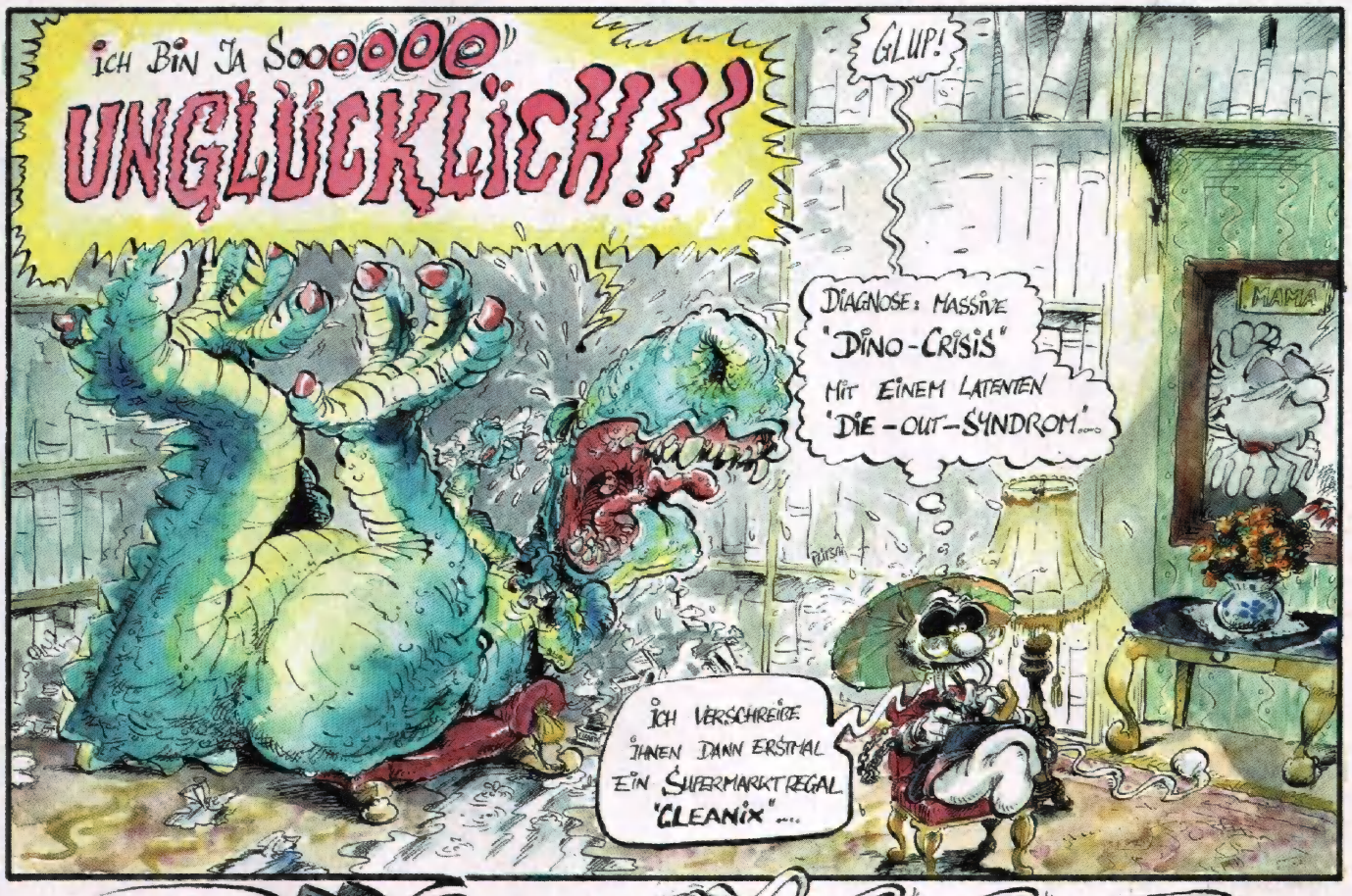
…bin ich nicht nur Redaktionsgespenst, sondern auch Freigeist und damit offen für Meinungsvielfalt. Sie haben etwas auszusetzen? Behalten Sie es für sich! Sie fließen über vor Lob, haben relevante Fragen zu akuten Spielethemen oder nützliche Anregungen für ein besseres Heft? Dann her damit, denn Beiträge von öffentlichem Interesse werden auf diesen Seiten auch öffentlich bloß… äh, ausgestellt. Auf Wunsch publiziere ich Ihre Zusendung auch anonym oder antworte persönlich, eine entsprechende Bemerkung bzw. ausreichend RÜCKPORTO (aus dem Ausland bitte internationale Antwortscheine benutzen) vorausgesetzt. Und Anfragen an Hersteller leite ich natürlich gerne weiter. Also ran an die Tastatur und ab mit dem Brief bzw. der Mail an:

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


PRAXIS
DR. PHIL. (GESCHEIT), PSYCH., PROF. PARAPSYCH
G. HOST
PSYCHOLOGISCHER PSYCHOTHERAPEUT
TERMIN NACH VEREINBARUNG
UND BARZAHLUNG


NA, DANN ERZÄHLEN SIE UNS DOCH EINFACH MAL, WIE ES IHNEN SEIT UNSERER LETZTEN SITZUNG SO ERGANGEN IST — GANZ SPONTAN!


WAS SOLL ICH DA NOCH SAGEN, DOC?!
MICH VERSTEHT JA DOCH KEINER!
NIEMAND!
KEINER IST WIE ICH....
ALLE UM MICH HERUM SIND EHER WIE .... AMEISEN!
... ODER WIE MÄUSE!
WEISSE! MIT LANGEN SCHWÄNZEN!
UND DANN MÖCHTE ICH NUR NOCH ZERSTÖREN!
ALLES!
UND ÜBERHAUPT: DA IST NIEMAND, DER MICH MAL IN DEN ARM NIMMT....
... UND NICHT ÜBER MEINEN MUNDGERUCH ABLÄSTERT...
KAPUTTMACHEN!
JA!!
JAAAA!
KRITZ!
... ODER GLEICH KREISCHEND DAVONLÄUFT!
VERSTEHE.
SOSO.
ECHT!?
NICHT ZU GLAUBEN.
ALSO SOWAS!


ICH BIN JA SOOOOO
UNGLÜCKLICH!?
GLUP!
DIAGNOSE: MASSIVE "DINO-CRISIS" MIT EINEM LATENTEN "DIE-OUT-SYNDROM"...
MAMA
ICH VERSCHREIBE IHNEN DANN ERSTMAL EIN SUPERMARKTREGAL "CLEANIX"...


SCHNELL! EIN DEUTSCHER BEGRIFF FÜR "E-MAIL"!?
HM? "DIE SENDUNG MIT DER MAUS"...?!

Kostenlose Produktinfos

PC Joker Heft & Spiel 7/00

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: 30. Juni 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

3dfx	**52/53**
Produktinfo	004
Add Com AG	**99**
Produktinfo	042
Ari Data	**89,135**
Produktinfo	022,002
Bristein	**111**
Produktinfo	025
CDV	**2**
Produktinfo	001
Cypress	**105**
Produktinfo	026
Egmont Interactive	**43,93**
Produktinfo	010,019
ELSA AG	**136**
Produktinfo	003
Game It!	**77**
Produktinfo	015
Gamesmania	**107**
Produktinfo	024
Havas	**11,15,59**
Produktinfo	016,020,021
H.O.T.	**123**
Produktinfo	018
Infogrames	**31,65,73**
Produktinfo	012,014,023
Joker Verlag	**34/37,81, 97,100/103**
Joysoft	**19/87**
Produktinfo	036
Magic Line	**115**
Produktinfo	043
Microprose	**27**
Produktinfo	011
Okay Soft	**7**
Produktinfo	038
Take 2	**21**
Produktinfo	017
Via Network	**49**
Produktinfo	013
Wial	**85**
Produktinfo	037

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



BIETE HARDWARE

Verkaufe Sound Blaster Live! Player 1024 5 Monate alt mit Treiber und Anleitung für 100,-. Ruft ab 15.00 Uhr an, nach Olaf fragen. Tel.: 06405/6538

Modem (neu) int. ISA 3Com 100,- bis 60,-, Soundkarte ISA 20,-, ATI AGP 8 MB 60,-, Mainb. GA5AA neu 100,- oder gegen CD-ROM LW und HDD (mind. 1 GB). 03946/703037

Verkaufe Voodoo 3 2000 PCI, nicht gebraucht! VB: 170 DM. Tel.: 07258/9269533 ab 13.30 Uhr

BIETE SOFTWARE

Die Sims 45,-, Panzer General 4 40,-, Panzer Elite 45,-, Battlezone 2 40,-, Die Völker 30,-, FIFA 2000 40,-, Wheel of Time 40,-, Kicker Fußballmanager 30,-, Thandor 30,-, Jagged Alliance 2 20,-, Links 98 20,-, Mechwarrior 3 20,-, F1 Racing 15,-, Superbike W.C. 20,-, Dark Earth 20,-, Gamekarte 10,-, Ser. Kabel 10,-, SW-Nadeldrucker 40,-, Terratec-Soundkarte 40,-. Alles orig. im Karton m. Anl. u. Ref. Karte. Bei Abnahme von 2 Sp. ein Überraschungsspiel dazu u. kein Porto (evtl. Tausch möglich). Tel.: 04563422590

Biete: Delta Force 2, SWAT 3, jeweils mit Cheats: je VB 60 DM. Tausche wenn möglich The Longest Journey. Tel.: 09738/8279, nach Janek fragen.

Verk. Nox 40 DM, Grim Fandango 30 DM, FIFA 99 20 DM, Descent 3 30 DM, Silver 20 DM, Unreal 20 DM, Anno 1602 20 DM, Re-Volt, Turok 2 35 DM, Shadowman 35 DM, Siedler 2 und 3 20 DM u.v.m. Tel.: 07161/819631

Verkaufe FIFA 2000 für 50 DM, Tom Clancy's Rogue Spear für 35 DM, Anstoß 2 für 20 DM, Dungeon Keeper für 15 DM. Ich bin von 15 bis 20 Uhr erreichbar. Tel.: 05601/5698

Verkaufe 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Eine kostenlose Komplettliste mit über 100 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.

Indiana Jones 5 neu 50 DM, Grim Fandango, Sports TV Boxing je 30 DM, Outlaws 20 DM, NBA 99 neu 10 DM, Titanic 10 DM, Mystic House, Master of Orion 2, Prof. X-World je 5 DM. Tel.: 02271/45794

Verk. Ultima 9 (40,-), Indiana Jones 5 (30,-), Tomb Raider 4 (20,-), Gabriel Knight 3 (30,-), Outcast (30,-), jeweils 3,- Porto. Tel.: 040/4222245

Verkaufe Pharao, Planescape Torment, Imperium Galactica 2 zu jeweils DM 40,-. Star Trek: Birth of Federation DM 20,-. Tel.: 09284/1839

Verk. GTA 2 50,-, C&C 3 + Firestorm 70,-, Half-Life Op. Force 25,- (alles original verpackt). Tel.: 06002/309, nach Peter fragen.

System Shock 2 35 DM, Indiana Jones 35 DM, Rayman 2 35 DM, Outcast 30 DM, SWAT 3 40 DM, Redgard 35 DM u.v.m. Tel.: 03425/925050

Verkaufe Spiele, Liste im Internet unter www.ursa.de/rainer/verkauf.htm abrufbar. Tel.: 06756/9309 (14 bis 19 Uhr)

Verkaufe PC-Spiele zu günstigen Preisen. Habe aktuelle Neuheiten und Oldies für 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.

Verkaufe supergünstig Spiele: Sim City 3000 28,-, Lego Creator 18,-, Bundesliga Manager 98 12,-, Wild Metal Country 12,-. Diese Nummer wählen: 05921/5686 und nach Tobi fragen.

Anstoß 2 Gold, BM 98, Coloniz., ST: Klingon, ST: DS 9 Harbinger, Magic: Battlemage, Civ 2 je 15 DM und Winword 7 für 40 DM plus Porto. Tel.: 0211/6581719 (20 bis 22 Uhr oder AB)

SUCHE SOFTWARE

Suche CD-ROMs für DOS, Win, Win 95, 3DO. Suche CDI-Player. Biete 11th Hour für 10,-. Tel.: 0561/878031

Suche Legend-Spiele: Shannara und Death Gate. Nur englische Versionen! Zahle gut. Suche zudem Lösung von Monkey Island 3 u. PC Joker 1/98. Tel.: 06371/12391. PS: Tausche auch.

Suche Viper Racing. Bitte um Angebote. Tel.: 033932/70431, fragt nach Alexander. Nicht vor 16.00 Uhr anrufen.

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Crusaders of Might and Magic (EV), neuwertig, sowie Blade Runner gegen Wheel of Time (DV) oder Evolva (DV) oder Messiah (DV). Tausche noch King's Quest 8 (DV) gegen Nocturne (DV) oder Half-Life: Opposing Force (EV) oder alle drei für 100,- DM. Tel.: 05764/941453 oder warthok@gmx.net über Postweg.

VERSCHIEDENES

1000 verschiedene Manga/Anime-, Erotik- und Sciencefiction-Modelle: www.SPACEart-online.de. Voll bebilderter Farbkatalog und CD-ROM erhältlich. Tel.: 0251/3794058

Sucht ihr ein Magazin über die Szene? www.wildmag.notrix.de

Lösungen zu ca. 370 Games, alle komplett in Deutsch auf 1 CD für 15 DM. Bei: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875

Verkaufe ein 56K Modem von ELSA mit Zubehör für 60 DM. Biete: Jagged Alliance 2 für 30 DM mit Verp. und das Akte-X-Spiel auf DVD für 50 DM. 0644177347

Haben Sie etwas zu verkaufen oder suchen Sie etwas, dann kommen Sie zu: www.radisla.de oder www.verkaufanzeigen.de und geben Sie Ihre kostenlose Kleinanzeige auf.

Lösungen zu ca. 370 Spielen, alle komplett in Deutsch. Liste gg. Rückporto bei: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875

Ein neuer Computerclub sucht Mitglieder! Fordert eine kostenlose Info-Disk bei: Erich Balling, Holzgasse 7, 97288 Theilheim an

KONTAKTE

Spacestrategy: Errichte dein UNENDLICHES STERNENREICH im WWW gegen Mitspieler weltweit – und das ohne immer ONLINE zu sein. Ab sofort: www.SPACESTRATEGY.de im Internet

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Spieleshop: www.hsms.de

Gewinner

Charts

Jagged Alliance 2 gewinnt
Dieter Kubin, Höchstadt/Aisch
Interstate '82 geht an
Bernd Schmidt, Bergheim
Railroad Tycoon 2 bekommt
Sabrina Gingter, Mönchengladbach-Ohler

Mini-Umfrage

Je ein aktuelles Top-Game erhalten
Marcus Löffler, Altenburg
Petra Romahn, Reutlingen
Jannis Sakellariu, Kornwestheim
Tim Krüger, Hannover
Sören Hetzel, Offenburg

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

BONUSVOLLVERSION: Der Clou!

DEMOS:
Der Clou! 2
Deus Ex
Evolva
Grand Prix 3
Ground Control
Gunship!
Imperium der Ameisen
Lemmings Revolution
Starship Soldiers
Super 1 Karting
Nascar Legends

GOODIES:
3DCC
Acrobat Reader 4.0
Clock 2000
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
Elsa Revelator-Treiber
F-Prot 3.07
Game Commander
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.6
Winzip 7.0 SR-1

SPECIALS:
Angriff der Bimbeskanone
Joker Online

LÖSUNGEN:
Dark Project 2 (2. Teil)
Final Fantasy 8
Messiah
Might and Magic 8
Star Wars: Force Commander
Wild Wild West

SHAREWARE:
ProjektD

PATCHES:
Dark Project 2: The Metal Age
Final Fantasy 8
Nascar 2000
Nox
Star Trek: Armada
Tachyon - The Fringe
Tiger Woods PGA Tour 2000
The Wheel of Time
X - Beyond the Frontier

PC JOKER HEFT & SPIEL 7/00 • Demos, Specials & Vollversion Der Clou! • CD 2



5,– DM

kostet
Ihre **private** Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.
Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

☐ Biete Hardware
☐ Biete Software
☐ Tausch
☐ Verschiedenes
☐ Suche Hardware
☐ Suche Software
☐ Kontakte

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Ausgabe
8/2000
erscheint am
4. Juli

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und
dem 3D-Actionabenteuer zum Film-Hit!



Elementare Sciencefiction
Vollversion

„Das fünfte Element"

Luc Bessons SF-Streifen mit Bruce Willis und Milla Jovovich ist unbestritten Kult, die PC-Umsetzung durch Kalisto und Ubi Soft unbestritten gelungen: In der Polygonhaut von Ex-Marine Korben Dallas und Alien-Schönheit Leeloo stellen Sie sich im 23. Jahrhundert den Schergen des Waffenhändlers Zorg zum Kampf!
Für jeden Charakter ist das Gameplay anders. Während Korben auf schwere Wummen setzt, schaltet Leeloo gegnerische Polizisten, Roboter und Außerirdische mit Körperakrobatik aus – das Mädel bringt zahlreiche Special Moves mit. Freuen Sie sich auf schick animierte 3D-Darsteller an Originalschauplätzen, starke Musikbegleitung und Videos aus dem Film. Auch technisch ist das vor nur anderthalb Jahren erstveröffentlichte Game natürlich noch ganz auf Höhe der Zeit: Optionale Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten, Audiotracks direkt von CD und Steuerung via Tastatur oder Gamepad garantieren Ihnen in vier Wochen **beste (Kino-)Unterhaltung vor dem Monitor!**

* **Erstveröffentlichung 11/98**
* **Originalwertung: 70 Prozent**
* **komplett deutsch für Windows 95/98**
* **8 Audiotracks direkt von CD**
* **unterstützt alle D3D-Beschleunigerkarten und -Brillen, Softwaremodus vorhanden**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Might and Magic 8 • Icewind Dale • Diablo 2 • Kiss: Psycho Circus • Dark Reign 2 • Star Trek Voyager: Elite Force

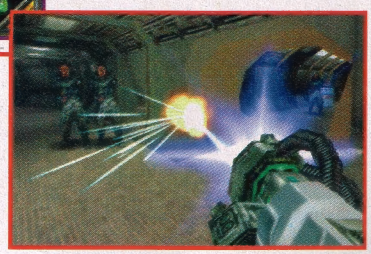
Online
Online-Rollenspiel der nächsten Generation: Shadowbane

Hardware
Mutter ist die Beste: der Weg zum optimalen Motherboard

Reportage
Die Szene lebt: live von der Radwar-Party







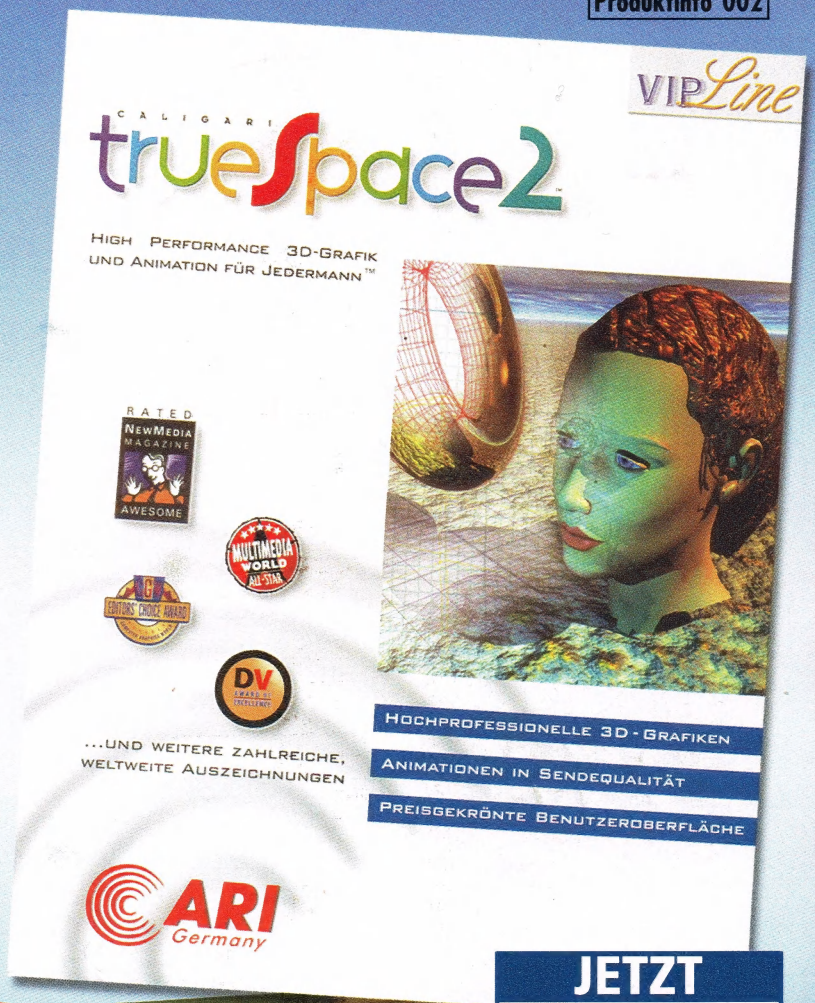


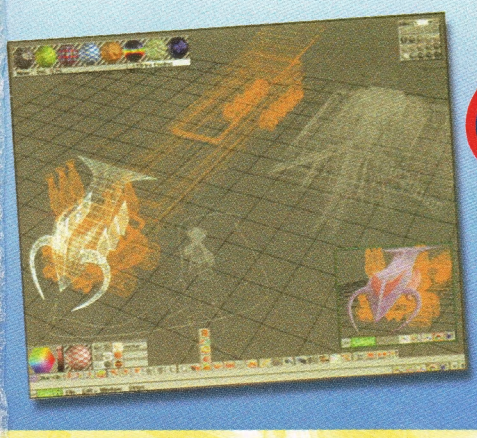
Profi-Computergrafik für jedermann!

Produktinfo 002

- 3D-Grafiken und Animationen in Profi-Qualität
- preisgekrönte, intuitive Benutzer-oberfläche
- mit umfangreichem Handbuch

z.B. Logos, 3D Schriftzüge, Video-Vorspänne, Trickfilme, Produkt-Präsentationen, Raum- und Hausplanung u.v.m.

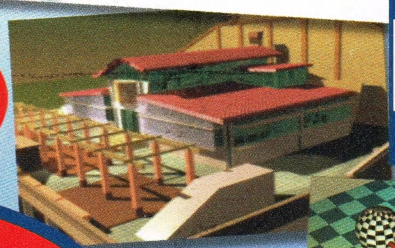




ehemaliger Preis: über DM 1.000,00

jetzt nur DM **69,95**

unverbindliche Preisempfehlung



JETZT Testversion downloaden!

www.ari.de



DV · WINDOWS 1996 WIN 100 · CGW EDITORS' CHOICE AWARDS · PC WORLD TOP SCORE June 5, 1995 · BEST APPLICATION SOFTWARE CeBIT 1994 · ★★★★½ Publish 1995 · MULTIMEDIA WORLD ALL-STAR · 1994 BYTE AWARD OF MERIT · COMPUTER GAMES STRATEGY PLUS · PC · PC · RATED NEWMEDIA MAGAZINE AWESOME · PCGAMER 1995 · COMPUTER SHOPPER · PCG&V RIGHT RECOMMENDED '95

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

ODER: VERSANDKOSTENFREI* UNTER WWW.ARI.DE

*INNERHALB DEUTSCHLANDS

OHNE SIEHT LARA FLACH AUS!

Produktinfo 003

Inklusive Internetzugang für ELSA net www.elsanet.de

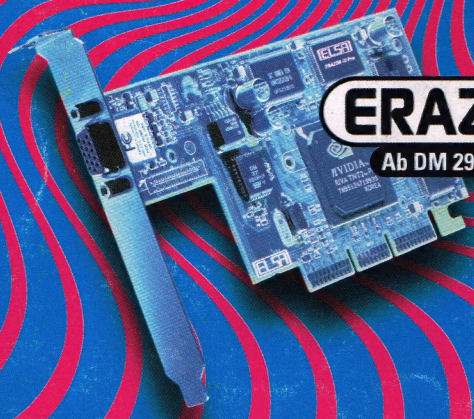




3D REVELATOR

Schon ab DM 129,-* (Kabelversion)





ERAZOR III Pro

Ab DM 299,-* oder als Bundle mit 3D REVELATOR DM 429,-*

Achtung: Die Entschlüsselung des Pay-TV-Programms PREMIERE durch im Internet angebotene Dekodierungsprogramme zur Wiedergabe über die ERAZOR III Pro (Video-Version) ist unzulässig!

See it.
Believe it.
Get it.

In jedem gut sortierten Fachmarkt, Fachhandel und bei:

MediaMarkt ProMarkt VOBIS

ELSA

www.elsa.de

Direktbestell-Hotline 01805 - 80 19 01 (24 Pf pro Min.)

*Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers. Änderungen vorbehalten.

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

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.