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

PC Joker 8/2000

PC Player Heft & Spiel

Deutschlands erfahrenstes Spiele-Mag

Heftfolge Nr. 90

8/2000 August

mit Video

B 12623 E

3D-Actionabenteuer zum Kult-Movie

DAS FÜNFTE ELEMENT

deutsche Vollversion

Top-Demos: Euro 2000 • F1 World Grand Prix • MDK 2 • Motocross Madness 2 u.v.a.

Extras: 2 NFS-Porsches • Frontschweine • Videos • Cheat-Tool u.v.a.

Star Trek Voyager: Elite Force

Exklusiv: Beta-Shootout im Delta-Quadranten

Demos, Videos, Extras CD 2

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

Diablo 2

Offizieller Test: jetzt oder nie - warum Sie das Mega-Game unbedingt haben müssen

Vollversion Das fünfte Element CD 1

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

Dino Crisis

Test-Schock: bissiges Actionabenteuer im Stil des Movies „Lost World“

Siedler 4

Angespielt: Aufbau-Hit, knuffiger und genialer als alles zuvor

Star-Qualität	Online-Shopping	Aus-Gespielt
Wie Sie auf dem PC Chartbreaker komponieren	Spiele im Internet kaufen: Vorteile und Risiken	Warum Looking Glass dicht machen muss

4 394225 408908 08

Produktinfo 001

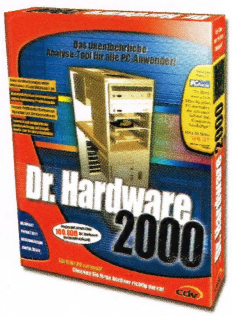
Muss ich haben!

Dr. Hardware 2000

NEU!

Art.Nr.
CDR7024

34,95* DM



Das unentbehrliche Analyse-Tool für alle PC-Anwender, jetzt nochmals erweitert!

- Echte Hardwareanalyse unter Windows® 95 und Windows® 98.
- Unentbehrlich bei Hardwareinstallation, Aufrüstung, Problemsuche.
- Genaue Prüfung der Rechnerkonfiguration (z.B. für Kundendienst).
- Ermittelt und vergleicht die Rechnerleistung mit Benchmarks und Vergleichstabellen.

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

PC Praxis 3/99
"SEHR GUT"
(TEST DER VORGÄNGER-VERSION)

Sandra Pro 2000

NEU!

Läuft Ihr Rechner mit voller Leistung?

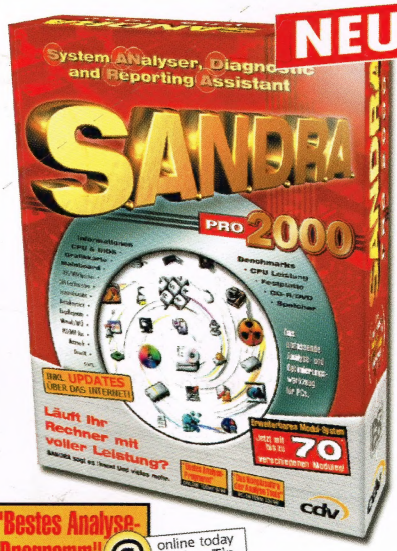
Sandra zeigt Ihnen Informationen und Konfigurationen zu (fast) allen Hardwarekomponenten Ihres Rechners (inkl. undokumentierter Funktionen).

Sandra hilft Ihnen bei der Fehlersuche oder ermittelt die Geschwindigkeit Ihres Rechners im Vergleich zu anderen Systemen und gibt wertvolle Tipps zur Optimierung.



INKL. UPDATES ÜBER DAS INTERNET!

- Unterstützt nahezu alle neuen Prozessoren u. Grafikchips (AMD Athlon, GeForce, ...)
- Optimiert für Windows 98 und 2000!



"Bestes Analyse-Programm" @ online today Analyse-Tip
ONLINE TODAY 9/99

"Das Nonplusultra der Analyse-Tools"
PC-INTERN 10/98

CDR7030

49,95* DM

Tweaki

NEU!

Art.Nr.
CDR7031

29,95* DM



Das Windows-Konfigurationstool für Profis! Passen Sie Windows an Ihre Vorlieben an!

- Sicherheit: Blockieren Sie Ihren Windows-PC gegen unerlaubten Zugriff.
- Konfiguration: Über 250 verschiedene Kniffe für's Betriebssystem. Modifizieren Sie den L2-Cache unter Windows-NT, entfernen Sie hartnäckige Programme u.v.m.
- Auch MS-Office kann durch zahlreiche Optionen verändert werden.
- Fügen Sie eigene Menüpunkte beim Rechtsklick-Menü hinzu. Sie können dann z.B. wählen, ob ein Bild mit Ihrem Viewer oder dem großen Editor geöffnet werden soll.

Virtual Sailor

NEU!

Art.Nr.
CDR7029

49,95* DM



Die realistische 3D-Segelsimulation für jedermann!

Virtual Sailor simuliert die gesamte maritime Umgebung aus der Perspektive eines (Segel-)bootes und damit ein komplettes Segelerlebnis

- **Genaue Wellen-Dynamik** über- und unterhalb des Wasserpegels.
- **Genaue Dynamik von Segel- und Motorbooten.**
- Viele Spezialeffekte für die Simulation der maritimen Umgebung bei **Tag und Nacht.**
- Genaue und **dynamische Segelgeräusche.**
- Großartige Landschaften, basierend auf **realen topografischen Daten. u.v.m!**



PacFun PowerPack

NEU!

Art.Nr.
CDR7028

29,95* DM



Das wohl berühmteste Arcade-Spiel jetzt für Windows und in 3D!

PacFun PowerPack, zwei hochkarätige Spielvarianten: *PacFun 3D* & *PacFun 2D*.

PacFun 3D:

- 10 Hauptlevels mit über 40 Labyrinthen.
- Versch. animierte Geister-Quartiere.
- Jedes Level mit versch. Labyrinthen, Farben und mit eigener cooler Musik.
- Größere Labyrinthe und mehr Geister bei späteren Levels.

PacFun 2D:

- Insgesamt 25 Levels.
- Anpassendes Verhalten der Monster.

www.cdv.de

* Preise gelten nur bei Bestellung bei CDV Software Entertainment AG, zzgl. Porto- und Verpackungskosten außerhalb Deutschlands.
NEU: Innerhalb Deutschlands zzgl. 3,- DM Postgebühr)! Irrtum und Änderungen vorbehalten. Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17

CDV Software Entertainment AG • Postfach 2749 • 76185 Karlsruhe • Tel. 0721/97224-0 • Fax 0721/97224-24

cdv Software Entertainment AG

HIGH NOON AN DER LADENKASSE

Jugendschutz und Computerspiele, das ist ein heikles Thema: Wann immer die BPjS einen Titel auf den Index setzt oder ein deutscher Publisher eine entschärfte Version veröffentlicht, meldet sich ein Teil der Leserschaft lautstark zu Wort – und wieder macht das unschöne Wort „Zensur" die Runde. Wir haben doch bereits Altersempfehlungen der USK in jeder Box; warum genügt das nicht? Vielleicht reagieren viele Spieler (insbesondere die jüngeren) aber deshalb so empfindlich auf weitergehende Maßnahmen, weil sie ein System wollen, das nicht funktioniert?

Lassen Sie mich das erklären. Auch im gegenüber virtueller Gewalt an sich eher toleranten Amerika macht sich die Regierung derzeit Gedanken darum, wie jüngere Gamer vor übertrieben harter Software „geschützt" werden können. Doch in den USA hat man bereits erkannt, dass der eigentliche Schwachpunkt der Handel ist: Weder diesnoch jenseits des großen Teichs haben Kids echte Probleme, an für ihr Alter ungeeignete Games zu gelangen. Schon mal gesehen, dass die gelangweilte Dame an der Kaufhauskasse in der Tat von einem jungen Kunden den Ausweis überprüft? Nein? Ich auch nicht.

Wenn man jetzt noch weiß, dass hierzulande indizierte Programme wie etwa „Quake 2" in den Staaten ab 14 Jahren freigegeben sind, wird schnell klar, dass wir das optimale Jugendschutzsystem eigentlich längst haben – wir müssten die bestehenden Möglichkeiten nur ausschöpfen! Die USK vergibt seit Jahren ihre Alterseinstufungen mit Bedacht, bisher wurden sie noch nicht einmal von den kritischsten Lesern angezweifelt. Würde der Handel auch entsprechend darauf reagieren, könnte man jeder Art von Behördenwillkür zuvorkommen: Sobald wirklich nur Volljährige ab 18 Jahren eingestufte Spiele erhalten können, wird eine Indizierung überflüssig. Schließlich dürfen indizierte Games ja schon immer von Erwachsenen erworben werden. Und über kurz oder lang könnten sich damit auch Sonderversionen für Deutschland erledigt haben.

Es ist also nicht nur im Interesse der Jugend, wenn nicht jeder Pimpf an der Kasse den neuesten Shooter mitsamt einem Sixpack Bier und einer Stange Kippen erhält – es wäre auch in Ihrem und meinem. Denn Sie wollen mit Recht Zugang zu allen Spielen und wir wollen alle für Sie testen. Am besten ohne grünes Blut und Fragezeichen für die Motivation. In diesem Sinne viel Spaß mit der neuen Ausgabe,



Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

Star Trek Voyager: Elite Force

Captain Janeway hat unseren Chefredakteur in den Delta-Quadranten gebeamt, damit er ihrer Crew gegen nie zuvor gesehene Aliens beisteht. Lesen Sie alles über die erste spielbare Version des vielleicht besten Egoshooters des Jahres – und des gewiss besten Star-Trek-Games bisher!

Beta-Check ab Seite 40







Die Siedler 4

Dank Zoomfunktion noch knuddeliger, dank neuer Völker noch strategischer, aber weniger militant als die letzten Teile – das ist der neue Aufbau-Hit von Blue Byte. Wir durften bereits Probe siedeln!

Preview ab Seite 34

Hot Spot

Branchen-News 20
Hinter den Kulissen
Looking Glass macht dicht 22
Radwar-Party 2000 24
Previews
Battle Isle – Der Andosia Konflikt 36
Crimson Skies 38
Die Siedler 4 34
F1 Manager 44
Startopia 30
Star Trek Voyager: Elite Force 40
Sydney 2000 45
Spiele-News 14

Hardware

News 104
Special
Das optimal bestückte Motherboard 106

Online Guide

News 86
Previews
Neverwinter Nights 88
Shadowbane 90
Special
Spiele-Shopping im Internet 92

Lösungshilfen

Lösungsindex 125
Komplettlösungen
Devil Inside 114
Dino Crisis 119
Cheats & Tricks
Arcatera 123
Daikatana 123
Evolva 123
Flying Heroes 123
Ground Control 124
MDK 2 123
Motocross Madness 2 123
Superbike 2000 123
Tachyon – The Fringe 124
Vampire: Die Maskerade – Redemption 124

Rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Diablo 2

Teufel auch, es ist geschafft: Wir konnten das ersehnte Actionrolli endlich auf Herz und Nieren durchtesten – komplett mit Solomissionen, Storymodus und Multiplayer-Part! Damit Sie den Beelzebub nicht im Sack kaufen müssen...

Test ab Seite **48**





Dino Crisis

„Resident Evil" im „Jurassic Park": Wir sagen Ihnen, wie das tolle Actionabenteuer die Umsetzung von der Playstation auf den PC verkraftet hat. Noch spannender, noch rätselhafter, noch schöner... noch bissiger?!

Test ab Seite **62**



Rubriken

Abo Service 26
Begleit-CD
Das fünfte Element 8
Demos, Patches & Goodies . . .10
Charts 99
Comic 113
Editorial 3
Gewinner 132
Glossar für Fachbegriffe 129
Impressum 129
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 100
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 126
Messen & Termine 20
Preisausschreiben
Gewinnen Sie den Großen Preis! 14
Miniumfrage 6
Special
Housegemacht – Musik aus dem PC 110
Wohin steuert die Echtzeitstrategie? 74
Testindex 98
Update Service 96
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Icewind Dale 68
Might and Magic 8: Day of the Destroyer 85
Vampire: Die Maskerade – Redemption 70

Action

Army Men: Air Tactics 85
Die Original Moorhuhn Jagd 84
Dino Crisis 62
Starlancer 97

Genremix

Deus Ex 56
Diablo 2 48
Odyssee 60
Panty Raider: From Here to Immaturity 84
Patti Pains Bondage Poker 84

Simulation

Star Trek: Klingon Academy 82

Sport

Roland Garros 2000 French Open . .84

Strategie

Dark Reign 2 76
Ground Control 78

MAKING OF MOSES

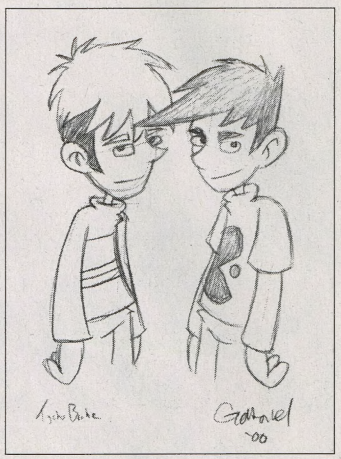
Der alte Prophet auf unserer neuen **Schnupper-Abo-Anzeige** ist erst 23 Jahre jung: In einem Kostüm aus dem Familienfundus unseres Layoutchefs posierte Paul für Trilles Digi-Kamera. Dass der Tafelberg hier im (sonnigen) Baldham lag, ist dank digitaler Postproduktion nicht mehr zu bemerken…



Vorher, nachher: Moses und das Wunder der Computerretusche

COMICER UNTER SICH

Als Hobby-Cartoonist hat sich unser Markus mit den beiden Zeichnern Jerry Holkins und Mike Krahulik (ihre Strips **„Penny Arcade"** finden Sie immer auf den Spiele-News-Seiten) natürlich prächtig verstanden, als er sie auf der E3 in Los Angeles traf. Die Sympathie beruhte auf Gegenseitigkeit: Nicht nur, dass die beiden Szenekenner ihm die hier abgebildete **Originalzeichnung** als Präsent mitbrachten, auf ihrer Homepage (www.penny-arcade.com) wurde er gar als „unser Korrespondent in Deutschland" bezeichnet. Dank Link auf unsere Internetadresse trudeln außerdem zunehmend Anfragen ein, wie und wo man den Joker in den USA beziehen könne.



Freundschaftsbeweis: ein Penny-Arcade-Original für Markus

LACHNUMMERN

Manche Presse-Infos sind wirklich ein Witz: Auf den beiden neuesten Silberlingen von Infogrames etwa findet sich zum kommenden Mega-Schocker „Alone in the Dark 4" statt Fotos oder Animationen lediglich das Logo. Aber den Vogel schoss zuletzt Virgin mit einer Scheibe voller Stilblüten zu „Giants" ab! So führt der Gigant Kabuto „ein grausames Eingeborenenleben", die Seareaperin Delphi ist „hübsch und absolut unwiderstehlich anzusehen mit einer weiblichen Erscheinung und ihre Gefolge" und die Smarties „mögen auf den ersten Blick sehr arm erscheinen, aber umso näher man sie kennen lernt, desto schneller bemerkt man, wie verdammt reich sie doch sind". Na, da sind wir mal gespannt!



Führt ein grausames Eingeborenenleben: Kabuto aus Giants



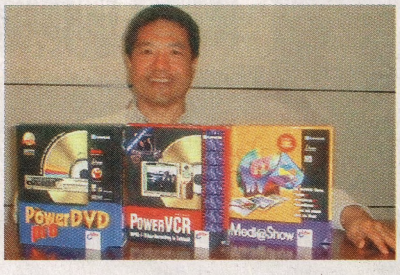
Ist dank weiblicher Erscheinung unwiderstehlich anzusehen: Delphi aus Giants



Sehen arm aus, sind aber verdammt reich: die Smarties aus Giants

ENTTÄUSCHTE ERWARTUNGEN

*Als uns Firmengründer Prof. Jau Huang von der CyberLink Corp. aus Taiwan besuchte, um seinen Software-DVD-Player „Power DVD" vorzustellen, zeigte er sich von der Redaktion enttäuscht: „Hier arbeiten ja alle, keiner spielt – das habe ich mir bei einem Spielemagazin ganz anders vorgestellt!



*Als der berüchtigte „I LOVE YOU"-Virus unsere Abo-Abteilung ereilte, konnte er keinen Schaden anrichten: Die Weiterleitung an das Faxgerät hat das angehängte Killerprogramm gekillt.

MINI-UMFRAGE

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

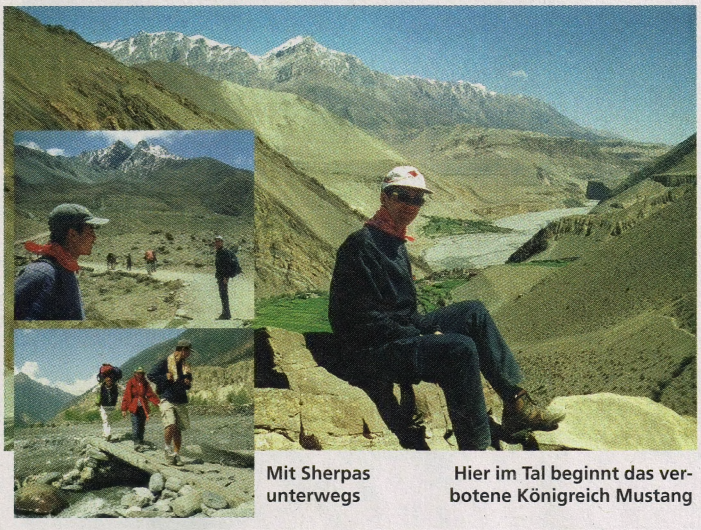
1) Warum haben Sie diese Ausgabe gekauft?
2) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
5) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
6) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
7) Besitzen Sie bereits ein DVD-Laufwerk bzw. haben Sie vor, sich demnächst eines anzuschaffen?
8) Bevorzugen Sie im Hardware-Teil eher Informationen für Fortgeschrittene (wie z. B. in dieser Ausgabe unser Motherboard-Report) oder lieber Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Einsteiger?
9) Sind Sie Abonnent?

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

Einsendeschluss: 21. Juli 2000

AUF DER SUCHE NACH DER HEILIGEN QUELLE

Unseren Layouter Mario verschlug es zum Trekking nach Nepal: „Ein echtes Abenteuer! Es ging auf morschen Balken über reißende Flüsse und durch ein tückisches Tal, das wegen eines kalten Sturms nur vormittags durchquert werden kann. Wir machten im Bett Bekanntschaft mit einer handtellergroßen Spinne und litten unter üblen Entleerungen des Verdauungsinventories. Leider wurden wir an der Pforte zum verbotenen Königreich von Upper Mustang abgewiesen, aber mit Hilfe unserer netten Sherpas stürmten wir am Ende doch den Berg mit der heiligen Quelle von Muktinath!“ Unglaublich, aber aus Katmandu konnte er per E-Mail sogar Layout-Support leisten.

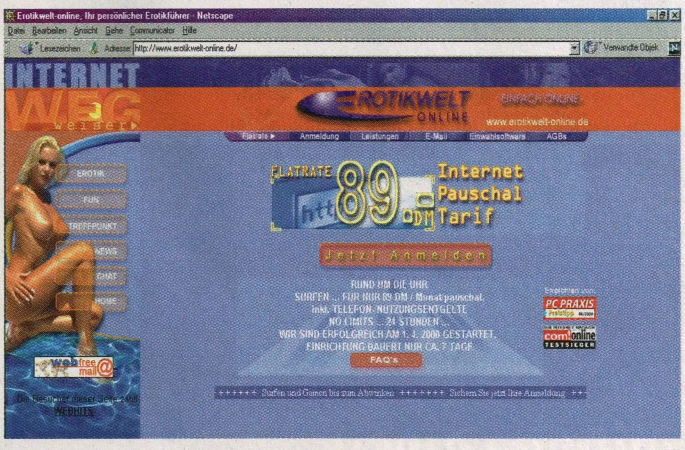


Mit Sherpas unterwegs

Hier im Tal beginnt das verbotene Königreich Mustang

SCHLECHTER TIPP

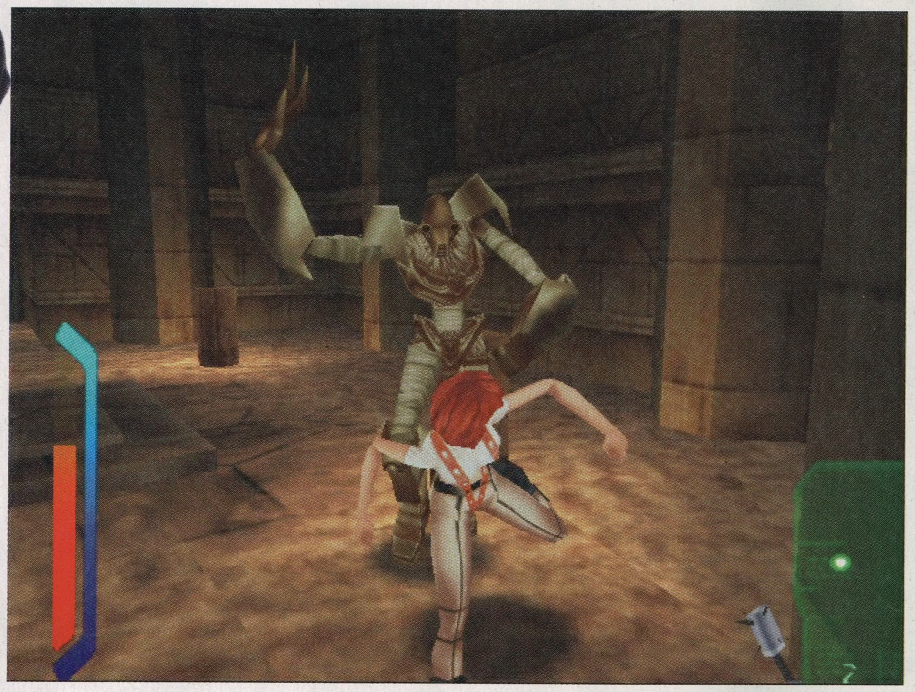
In der letzten Ausgabe hat unser freier Autor Max Magenauer die **Flatrate von erotikwelt-online.de bzw. dem Medien Info Center** empfohlen, woraufhin sich unser Chef Michael als ausgewiesener Vielsurfer einen solchen Zugang bestellte. Doch es gab Probleme mit der Einwahl (Knoten nicht erreichbar) und schon war die Tragödie perfekt: Bei der kostenpflichtigen Hotline (80 Pf/min) ist wochenlang nur das Tonband erreichbar, E-Mails und Faxe bleiben unbeantwortet! Wenns funktioniert, funktioniert es zwar wirklich gut, doch weiß man das bei Vertragsabschluss eben nicht immer – ob Sie das an sich günstige Angebot trotz der zweifelhaften Serviceleistungen wahrnehmen wollen, müssen Sie wohl selbst entscheiden...



BATTLE ISLE®
DER ANDOSIA KONFLIKT
www.battleisle.de
Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim/Ruhr • Deutschland • technische Hotline: +49 (0) 2 08 / 4 50 29 29 • hotline@bluebyte.de
BLUE BYTE BB GAME CHANNEL
Demnächst: www.bluebyte.net
KONFLIKT-SIMULATION
Blue Byte
www.battleisle.de

Das fünfte Element





Leeloo ist schnell und beweglich, der Zorg-Wächter hat keine Chance

Im Herbst 1997 schlug Luc Bessons extravaganter Kultfilm wie eine Bombe im Kino ein: Zwar waren sich die Kritiker nicht ganz einig, ob die opulente Ausstattungsorgie auch inhaltlich Sensationelles barg, aber die Effekte, die Klamotten von Gaultier und die Atmosphäre waren über jeden Zweifel erhaben. Der SF-Streifen mit Bruce Willis, Mila Jovovich und Gary Oldman avancierte zum Publikumsmagneten und zog Weihnachten 1998 eine **PC-Umsetzung als 3D-Actionabenteuer** nach sich – die Sie auf der aktuellen Begleit-CD finden!

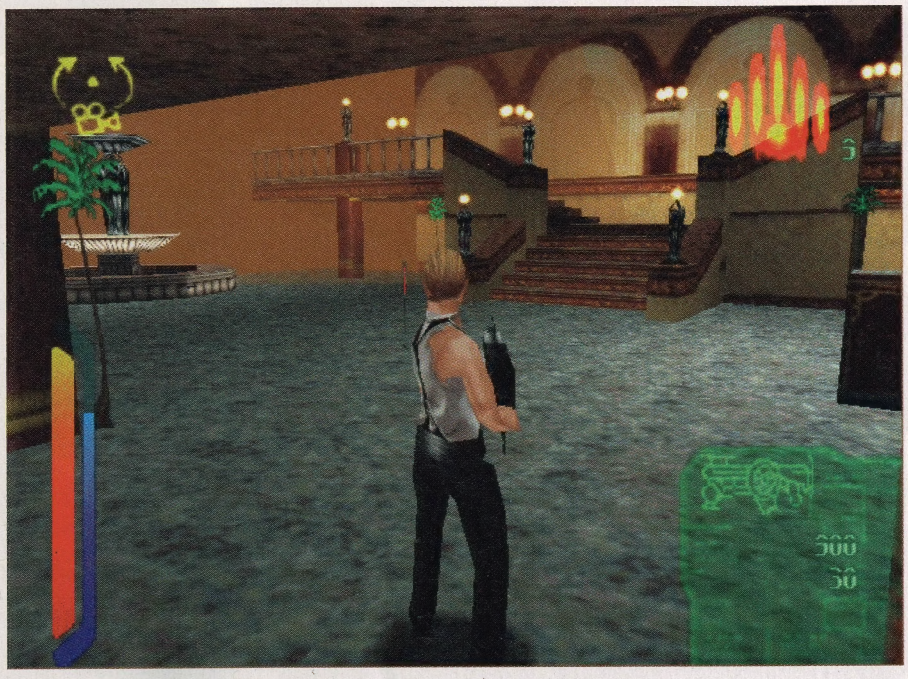
Indiana Jones und Lara Croft im 23. Jahrhundert

Ubi Soft, Kalisto und der Joker schicken Sie im Dress von Alien-Schönheit Leeloo oder in dem Shirt von Ex-Marine Corben Dallas in das 23. Jahrhundert: Die Welt steht kurz vor ihrer endgültigen Zerstörung, denn Waffenhändler Zorg macht sich zum Handlanger des Bösen selbst, um eine uralte Prophezeiung zu erfüllen. Nur das Zusammenspiel der Urelemente Luft, Erde, Wasser, Feuer und Liebe kann die Menschheit noch retten. Während Sie versuchen all dies in der gewünschten Form herbeizuschaffen, treffen Sie im Spiel auf zahllose Details aus dem Movie – sowie Intro und Zwischensequenzen in Form originaler Filmausschnitte.

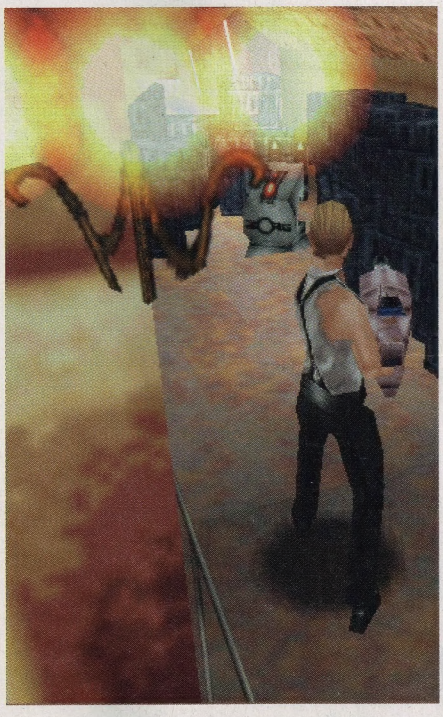
Durch die 16 labyrinthischen Levels (Labor, Vergnügungsdampfer, Hochhäuser, Tempel usw.) werden abwechselnd Waffenexperte Corben und Nahkampfspezialistin Leeloo gesteuert. Zu Beginn mancher Abschnitte hat man auch die Wahl zwischen dem feuerstarken Macho oder der beweglichen Aliengrazie mit ihren Special Moves wie Beinfeger oder Klettertechniken. Zumeist sind zwei Aufgaben zu erledigen, manche unter Zeitdruck. Gelingt es beispielsweise im zweiten Level nicht sich binnen 90 Sekunden zum Ausgang durchzukämpfen, erlebt man eine unangenehme Überraschung – aber das sollten Sie selbst erleben. Die schick animierte Polygongrafik mit (optionaler) Unterstützung für 3D-Karten und -Brillen, Audiotracks direkt von der CD und eine Steuerung via Tastatur oder Gamepad garantieren Ihnen beste (Kino-)Unterhaltung vor dem Monitor!

Installation und Start

Das Programm läuft nur unter Windows 95/98. Legen Sie die CD 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. Es werden 50 MB an Daten in das von Ihnen gewählte Verzeichnis kopiert. Die folgende Frage, ob Sie DirectX 5 installieren wollen, verneinen Sie bitte – bei Bedarf finden Sie die aktuelle Version DirectX 7 auf CD 2 im Verzeichnis „Goodies".
Starten Sie das Spiel in dem von Ihnen ausgewählten Eintrag im Windows-Startmenü mit der Datei PC.EXE; zum Spielen muss die CD eingelegt sein.



In 16 weit verzweigten Abschnitten voller Schalter und Teleporter ziehen mal der waffenstarrende Corben, mal die schlagkräftige Alienbeauty Leeloo in den Kampf für das Gute



Fundstücke wie Medikits und Schutzschilde verlängern das Heldenleben beträchtlich







Die Videos mit originalen Filmszenen machen aus dem Spiel einen ästhetischen Genuss

Startprobleme?

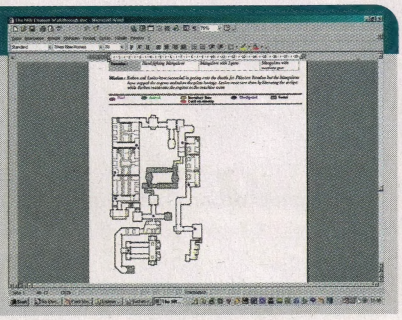
Sollten Sie nach dem Start einen schwarzen Bildschirm oder eine Fehlermeldung sehen, versuchen Sie das Spiel mit der Tastenkombination ALT + F4 zu beenden – falls dies fehlschlägt, starten Sie den Rechner neu. Installieren Sie nun DirectX 7 von der CD 2 im Ordner Goodies und starten Sie Ihren Computer abermals neu. Bleibt das Problem bestehen, sind die Treiber Ihrer Grafikkarte veraltet. Wenden Sie sich hierzu bitte an Ihren Händler oder einschlägige Internetadressen. Im Internet gibt es unter **www.ubisoft.de** außerdem weitere Hilfe 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 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.

Handbuch & Komplettlösung

Eine **vollständige deutsche Anleitung** inklusive Tastaturbelegung und Hinweisen zur Kampftechnik finden Sie als DOC-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD 2. Im gleichen Format wartet dort auch eine **Komplettlösung mit allen Levelkarten und hilfreichen Cheatcodes**.



Das fünfte Element
(Kalisto/Ubi Soft)

Luc Bessons SF-Kultstreifen als 3D-Actionabenteuer im Lara-Stil

Originalwertung	Ausgabe 11/98, 70%
Umfang	16 umfassende Abschnitte, 2 spielbare Charaktere
Präsentation	Polygongrafik in 320 x 240 oder 640 x 480 Pixeln; optionale 3D-Hardwarebeschleunigung (Direct3D, 3dfx-Voodoo und Power VR), für 3D-Brillen geeignet, Softwaremodus vorhanden. Originalschauplätze im Spiel plus Filmausschnitte als Videos, Musikuntermalung direkt von CD
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Sprache	Spieltexte wahlweise in Deutsch, Englisch, Italienisch, Spanisch oder Französisch
Mindestkonfiguration	P166 (besser P200) mit Win 95/98, 16 MB RAM und 50 MB auf der HD
Installation, Handbuch & Lösung	Auto-Installation, deutsche Anleitung, Komplettlösung, Karte und Cheats im DOC-Format auf CD 2 im Ordner „Handbuch"

Dark Reign 2



Test in dieser Ausgabe

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

F1 World Grand Prix



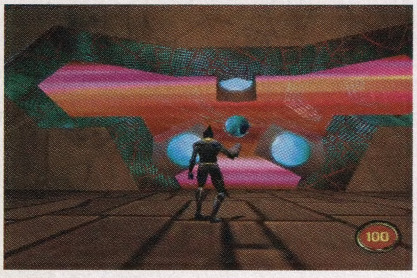
GENRE: Autorennen
UMFANG: 5 Runden auf dem originalen Kurs von Suzuka in Japan mit einem Team eigener Wahl
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: 3 Schwierigkeitsstufen, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich
SYSTEM: P166 (besser P3/500) mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 70 MB auf der HD

Flying Heroes



GENRE: Luftschlachten
UMFANG: Tutorial mit Sprachausgabe, Gefechte aus der Egoperspektive gegen reale oder CPU-Gegner
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Multiplayer-Option, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich
SYSTEM: P200 (besser P2/350) mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 110 MB auf der HD

MDK 2



GENRE: Action
UMFANG: Tutorial, 3 Levels spielbar (mit jeweils anderem Helden)
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (OpenGL) erforderlich
SYSTEM: P200 mit 16 MB RAM (besser P2/300 mit 32 MB RAM), Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 55 MB auf der HD

Motocross Madness 2



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: 5 Runden auf einem Kurs plus Stuntmodus
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Multiplayer-Option, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) ab 8 MB RAM erforderlich
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 70 MB auf der HD

Star Trek: Armada



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: Tutorial, spielbare Mission
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D oder Voodoo-Glide unterstützt, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P200 (besser P2/300) mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 80 MB auf der HD

Aktuelle Patches

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

Arcatera
Update der deutschen Fassung auf V. 1.1
Descent 3
Update der US-Fassung auf V. 1.4
Devil Inside
Update aller Fassungen auf V. 1.1
Die Völker
Update der deutschen Fassung auf V. 2.05
Rogue Spear: Urban Operations
Update der US-Fassung auf V. 2.51

Der Verkehrsgigant
Update der deutschen Fassung auf V. 1.2



Kurz nach Release der erste Patch; Vers. 1.1 soll den Charakteren in Arcatera u.a. die Gossensprache abgewöhnen

Star Trek Voyager: Elite Force



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

Warlords Battlecry



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: Tutorial, ein Szenario komplett spielbar
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: umfangreiche Hilfefunktion
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 170 MB auf der HD

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98
DirectX 7.0 deutsch
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.
F-Prot 3.07
kostenloser Virenscanner für DOS
Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Game Wizard 32
praktisches Cheattool mit Auto-Funktionen NEU
Hexedit
Hexeditor für Win 95/98
Ikarus Virus Utilities
Virenscanner für Win 95/98
Netscape Communicator 4.7 deutsch
Webbrowser für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
WinAmp 2.6
MP3-Player für Win 95/98/NT
WinZip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98



Euro 2000



Deutschland im virtuellen Siegestaumel: Wie es in der Realität ausging, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest



Ob dieser Seitfallzieher zum Tor führt, liegt in Ihrer Hand

Nach jeder Fußball-EM der gleiche Katzenjammer: Wieder vier lange Jahre bis zum nächsten Turnier! Mit unserer Top-Demo können Sie aber den Klassiker Deutschland gegen Holland immer wieder austragen – gegen einen CPU-gesteuerten Gegner, einen Freund am selben Rechner oder per Netzwerk.
Ob es anno 2000 tatsächlich zu dieser Halbfinalbegegnung gekommen ist, stand bei Redaktionsschluss leider nicht fest, aber mit der Demo zum neuen Titel von EA Sports lässt sich eventueller Frust jedenfalls prima von der Seele kicken: Tastatur und Gamepad reagieren präzise, die Präsentation ist umwerfend und die Atmosphäre dank FIFA-Lizenz und originalen Spielernamen, Emblemen, Trikots usw. hochgradig realistisch. Wir empfehlen daher eine D3D-Beschleunigerkarte, denn der optionale Softwaremodus bringt dramatische Verluste in Sachen Tempo, Texturen und Auflösung mit sich.

GENRE: Fußball
UMFANG: spielbare Begegnung Deutschland gegen Holland
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: 2 Spieler an einem Rechner oder über Netzwerk, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM (besser P2/350 mit 64 MB RAM), Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 50 MB auf der HD

Special: Frontschweine

Ballern wie Sau: Als originellen Nachtrag zur Moorhuhn-Manie liefern wir hier bombendes Borstenvieh! Das Spiel versteht sich als Appetitanreger auf den großen Schweinebraten, den Infogrames allen Action-Schlemmern im Herbst servieren will. Bringen Sie also plötzlich auftauchende Gegner per Granate zur Strecke und freuen Sie sich auf schräge Sprüche – die witzige Sprachausgabe wird ein Highlight der Vollversion von „Frontschweine"!



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 2 sowie die Homepage www.kdt.de mit den aktuellsten Einwahlknoten.

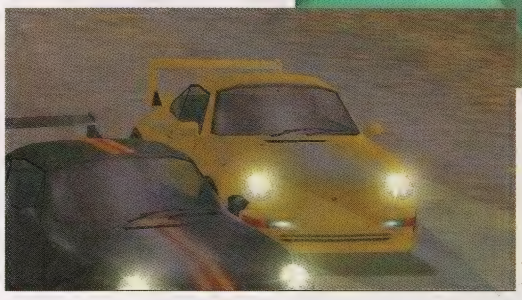
Special: neue Flitzer für NfS Porsche

Sie haben sich an den mitgelieferten Porsches des neuen Rennspiels der klassischen „Need for Speed"-Serie bereits satt gefahren? Hier kommt Nachschub aus Zuffenhausen: Der **959-er** und der **911 GT 2** brachten bereits in den 80-er Jahren jeweils 450 PS auf die Straße!
Um die beiden Zusatzboliden in Ihr Hauptprogramm zu integrieren, klicken Sie bitte auf den Installationsbutton im Joker-Menü. Nachdem das Auto-Verzeichnis geöffnet wurde, wählen Sie den Ordner Ihres Wunschwagens und doppelklicken die entsprechende Datei; die Installation des Modells in Ihr „NfS Porsche" erfolgt vollautomatisch.









Lesereinsendungen

A.F.O.S. – Attack From Outer Space
Ein klassischer Vertikalscroller von Karl B. Schmitz (Shareware)



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.

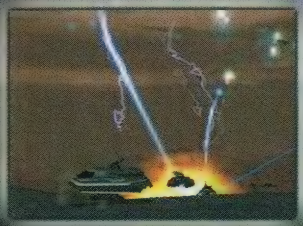
Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: mtrier@pcjoker.de

GROUND CONTROL

Echtzeitstrategie für das neue Jahrtausend

ACTION STATT AUFBAU!









Produktinfo 012

Das offizielle Lösungsbuch jetzt überall im Handel

PRIMA GAMES

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 HAVAS Interactive Gruppe. Bas Massive Entertainment Logo ist ein Warenzeichen der Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. Story von Anno Dornbo / Illustrationen von Linda Parrilla für DESIGNFABRIK Paul & Paul, 59969 Hamm

GEWINNEN SIE DEN GROSSEN PREIS!

Bald bringt Microprose mit „Grand Prix 3" die vielleicht beste F1-Sim aller Zeiten an den Start.



Im nächsten Heft finden Sie dazu einen Test und mehr – schon heute gibts ein Preisausschreiben mit Schmankerln für PS-Freaks.

1. Preis



Erleben Sie den Großen Preis von Deutschland live: Wir haben zwei exklusive Eintrittskarten der Top-Kategorie Silber für den Grand Prix am Hockenheimring (gültig vom 28. bis 30. Juli) für Sie reserviert! Auf den bereits ausverkauften Plätzen mitten im Motodrom wird Ihnen auch ein umfangreiches Rahmenprogramm präsentiert.

2. bis 5. Preis

Je ein großes GP-3-Überraschungspaket: Freuen Sie sich auf alles, was Motorsportfans gefällt – nur das Spiel ist nicht dabei.

6. bis 10. Preis

Je ein Megaposter mit GP-3-Motiv.

Zur Teilnahme senden Sie uns bitte ganz fix, also bis **spätestens 11. Juli** (Poststempel!) ein Fax, eine Karte oder E-Mail. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von Microprose/Hasbro und des Joker Verlags dürfen ebenfalls nicht mitmachen. Allen anderen wünschen wir die Poleposition bei der Verlosung; die Gewinner werden rund zwei Wochen vor dem Grand Prix benachrichtigt.

EINFACH KARTE, FAX ODER E-MAIL SCHICKEN!

Joker Verlag • Kennwort: Grand Prix 3
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
Fax: 08106/89 96 07 • E-Mail: gewinn@pcjoker.de

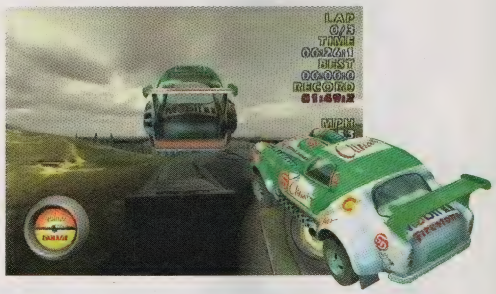
KAROO



Ihre putzmuntere **Hüpf-Knobelei** lassen Swing und das Zwickauer Team von Fakt Ende August auf den PC los. Held der Veranstaltung ist ein knuffiges Känguru, das auf verwinkelten 3D-Plattformen Kristalle sammeln und sich mit Köpfchen und Geschick zu den Ausgängen durcharbeiten soll. Die uns vorliegende Betaversion mit ihren witzigen Verschiebepuzzles, der handlichen Steuerung und der schicken Optik hat jedenfalls schon mal erfolgreich gute Laune in der Redaktion verbreitet.

STUNT DRIVER

Kennen Sie noch „Stunt Car Racer", Geoff Crammonds unterhaltsames **Achterbahn-Rennspiel**? Ab September rollen die britischen Entwickler von Climax einen Nachfolger an den Start und versprechen ähnlich spektakuläres Gameplay: Wieder braust der Spieler um enge Kehren, durch Korkenzieher und Loopings, immer Blech an Blech mit einem hartnäckigen Computerpiloten. Und wieder stehen die (diesmal editierbaren) Pisten auf Stelzen, fallen nach beiden Seiten steil ab und verzeihen keinen Fahrfehler – nur wer optimal driftet und die atemberaubenden Sprünge perfekt meistert, kann auf dem Siegerpodest landen. Boxenstopps, Karrieremanagement und originelle Multiplayer-Modi wie das Tauziehen oder Wett-Tankwagenschleppen sind außerdem geplant.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass **Lula 3D** der Arbeitstitel für ein Actionabenteuer um CDVs virtuelle Sexbombe aus „Wet" ist? Vor Weihnachten 2001 ist allerdings nicht mit einem Release zu rechnen.

...dass SSI **Panzer General 4: Unternehmen Barbarossa** vorbereitet? Basierend auf Technik und Gameplay des Prequels sollen ab Mitte September deutsche Truppen im Zweiten Weltkrieg Russland erobern.



...dass Eidos und Crystal Dynamics noch bis Ende des Jahres am gruseligen Actionadventure **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** arbeiten? Einen ersten Probekampf gegen die Schergen von Oberteufel Kain absolvierten wir mit dem Blutsauger Azriel bereits auf der E3. Besonders beeindruckt haben dabei die mächtig magischen Waffen.

FALLOUT: TACTICS



Noch bis tief in den Herbst hinein basteln Interplay, 14 Degrees East und das australische Team von Microforte an einem unkonventionellen **Mix aus Combatsim und SF-Rollenspiel**, der sich von den populären „Fallout"-Abenteuern erheblich unterscheiden soll. Den Iso-Look und das apokalyptische Endzeitszenario behalten die Entwickler bei, doch wird das Game geradliniger: weniger Dialoge, 20 glasklare Missionen für die bis zu sechs Mann starke Truppe.

Natürlich sollen die Story wieder spannend, die Rätsel rätselhaft und die Helden entwicklungsfähig werden. Die eigentliche Innovation findet man bei der Mischung aus Runden- und Echtzeitkämpfen. Per Iconsteuerung werden die Spielzüge dann Schritt für Schritt vorgegeben und schließlich auf Kommando in variablem Tempo automatisch abgearbeitet. Außerdem angekündigt: umfangreiche Statistiken, Multiplayer-Modi, viele Nebenquests, Trainingsmissionen, schicke Optik und feine Waffen – laut Pressemitteilung kann das komplette Gelände in die Luft gesprengt werden!



COSSACKS

Von GSCs komplexer **Echtzeitoffensive** erfuhren Joker-Leser bereits in der Februar-Ausgabe, jetzt hat CDV („Sudden Strike") den Titel für Deutschland an Land gezogen. Nachgestellt werden historische Schlachten des 30-jährigen Krieges, Seegefechte der Kolonialmächte und die Französische Revolution. Höhenstufen im Iso-Terrain und Handelselemente runden das Gameplay nach oben hin ab. Vorerst rätselhaft bleibt, warum der ursprüngliche Titel „European Wars" verworfen wurde.



EVIL ISLANDS

Anfang Juni besuchte uns eine Delegation von Ravensburger mit zwei Abgesandten von Nival Interactive („Rage of Mages") aus Moskau, um eine erste Version ihres für September geplanten **Actionrollenspiels** vorzustellen: Auf einer Fantasy-Insel sucht ein Held nach seiner Identität und dem Heimweg. Das führt zu Echtzeitkämpfen in eindrucksvoll gestalteten 3D-Steppen, Eiswelten oder Wüsten.



Die anspruchsvollen Quests sollen den Denkapparat mindestens 80 Stunden lang auf Trab halten, was nicht zuletzt dem starken Magiesystem zu verdanken ist: Bereits in unserer Vorabversion ergaben sich taktische Möglichkeiten ohne Ende, weil die maximal drei Kopf umfassende Party selbst gebastelte Spells vom Stapel lassen kann.



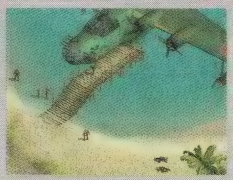
„Auf alles, was wir uns von einem guten Rollenspiel erwarten!"

...antworteten die Nival-Mannen Serge Orlovsky (l.) und Alex Dmitrevsky auf die Frage, worauf sie beim Spieldesign besonderen Wert legen würden

NACHGEHAKT: TOPTITEL IM KOMPAKT-UPDATE



WARCRAFT 3: Blizzards Echtzeitstrategical will Fantasy-Fans im Frühjahr mit einem ausgefeilten Wettersystem sowie weniger, aber dafür entwicklungsfähigen Einheiten bzw. Helden beglücken. Wir sind gespannt.



COMMANDOS 2: Wenig Neues an der WW2-Front – die Grafik steht, das Gros der Missionen ebenfalls. Mit Hochdruck bereiten die Pyro Studios jetzt eine Veröffentlichung der Combatstrategie im November vor.



SIMON 3D: Das neueste Grafikadventure um den Jungzauberer war ja ursprünglich für Mai geplant, jetzt wirds wohl September. „Wir müssen noch technische Probleme ausräumen", ließ Hasbro jüngst verlauten.



BALDUR'S GATE 2 – SCHATTEN VON AMN: Biowares Mega-Abenteuer liegt als Beta vor, bis Oktober werden noch 750.000 Wörter integriert bzw. den 180 Charakteren zugeordnet und lokalisiert sowie Bugs eliminiert.

DAMALS IN DER SPIELHALLE

Was treibt altgedienten Zockern Freudentränen in die Augen, während jüngere Jahrgänge nur verständnislos den Kopf schütteln? Genau, Hasbros immer wiederkehrende Neuauflagen alter Arcadeklassiker! Wir durften vorab schon mal die Betaversionen zweier aufgefrischter Atari-Oldies Probe daddeln…
Am meisten Spaß hatten wir mit **Break Out** 1: Wie in den frühen 80-er Jahren zerbröselt man wieder per Ball und Tennisschläger eine Wand aus Ziegelsteinen. Abwechslungsreiches Leveldesign und clevere Endgegner, eine astreine Steuerung sowie tolle 3D-Optik hauchen dem betagten Konzept dabei erstaunlich viel Leben ein. Mindestens genauso schick sieht das ebenfalls für Juli avisierte **Frogger 2** 2 aus; allerdings fehlt es den 35 Levels dieses Geschicklichkeitstests noch an Tempo und Spielwitz. Ein doppeltweiter Sprung und die superklebrige Sammelzunge, das ergibt in der Summe halt noch keine Extraportion Spielspaß.





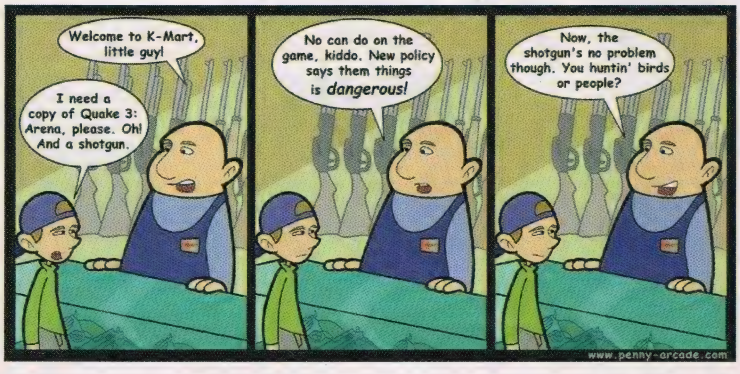
PROJECT EDEN

Mit ihrem **Actionabenteuer** entfernen sich Eidos und Core Design („Tomb Raider") weit weg vom typischen Lara-Stil: Ab Herbst soll man eine vierköpfige Spezialeinheit durch eine überbevölkerte Mega-City begleiten, um zwischen gigantischen Wolkenkratzern und labyrinthischen Kanälen nach einer Hand voll verschütteter Ingenieure zu suchen. Die paradiesische Grafik wechselt dabei immer wieder zwischen Egoperspektive und Draufsichtkamera; der taktische Reiz soll aus der Zusammenarbeit von den Mitgliedern des Teams und ihren ferngelenkten Gerätschaften entstehen. Außerdem sind kniffelige Puzzles sowie natürlich beinharte Kämpfe gegen abgedrehte Unterweltler und gruselige Mutanten angedroht.



ZIELEN SIE NICHT AUF DEN KASSIERER!

Aufgrund ethischer Bedenken fliegen derzeit vor allem Egoshooter aus den Regalen großer US-Kaufhausketten wie Wal-Mart, K-Mart oder Sears – während der Waffenshop um die Ecke weiter Pumpguns an jedermann verhökert. Die beiden Cartoonisten Mike Krahulik und Jerry Holkins nehmen diese Doppelmoral im neuen Strip ihrer „Penny Arcade" auf die Schippe.



HYDRO SPORTS RACING

Ab September lassen Promethean Design und Mattel Interactive einen **Arcaderacer** der besonderen Art vom Stapel: Geht es nach den Entwicklern, soll es nicht weniger als das „Gran Turismo des feuchten Elements" werden. Der Spruch bezieht sich auf den besten aller Playstation-Racer und meint zünftige Positionskämpfe mit einem gewaltigen Arsenal aufrüstfähiger Powerboote auf realistisch gestalteten Flüssen von Amsterdam bis Paris. Wenn auch das Handling dem Konsolenvorbild Ehre macht, dürfen wir uns auf ordentlich Wellengang einstellen!





WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Eidos für **F1 World Grand Prix 2000** die kompletten Daten der laufenden Formel-1-Saison verwendet? Bis die Ampel ab November auf Grün springt, müssen die Entwickler von Eutechnyx allerdings noch die Optik ihres Arcaderacers polieren: Die hat uns kürzlich bei einer ersten Probefahrt weit weniger beeindruckt als das feine Handling.

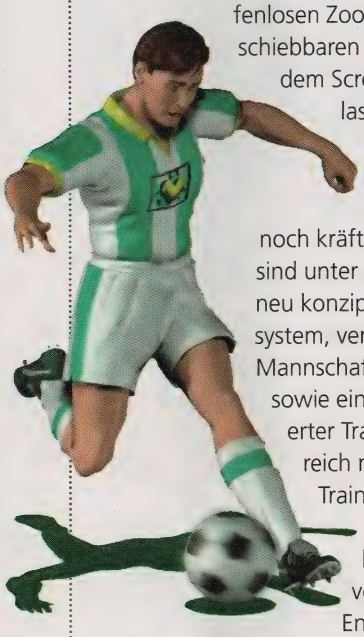
…dass Sie nicht länger Ihr leeres Konto und das Fahrrad in der Garage bedauern müssen? Mit Acclaims **Ferrari 360 Challenge** dürfen Sie diesen Winter für rund 100 Mark ans Steuer eines roten Renners aus Maranello – hier ein erstes Bild.



Nur noch 18 Wochen!
heart-line

KICKER FUSSBALLMANAGER 2

Seit kurzem ist das Team von Heart-line mit den „Moorhuhn"-Machern von Phenomedia vermählt, als Mitgift bringen sie ab Oktober die zweite Halbzeit ihres **Fußballmanagers** in die Firmenehe ein. In Zusammenarbeit mit dem wohlbekannten Kicker-Magazin werden dazu die Spielszenen aufgemöbelt: Die grafische Überarbeitung umfasst laut Hersteller eine größere Auflösung von nun 800 x 600 Pixeln in Highcolor und gerenderte Spielfiguren mit im Vergleich zum Vorgänger annähernd doppelt so vielen Animationen. Dabei werden sich beliebig viele Partien aus unterschiedlichsten Ansichten inklusive einem stufenlosen Zoom in frei verschiebbaren Fenstern auf dem Screen verfolgen lassen. Auch am Gameplay feilt man derzeit noch kräftig, geplant sind unter anderem ein neu konzipiertes Stärkesystem, verbesserte Mannschaftsaufstellung sowie ein runderneuerter Trainingsbereich mit speziellen Trainingsprogrammen und leicht nachvollziehbaren Entwicklungen der Spielerattribute. Den Extra-Kick ins Managerleben bringen nicht ganz so sportlich faire Manipulationsmöglichkeiten wie Doping oder Bestechung.



DOOM 3

Nach monatelangen Dementis ist es seit Juni offiziell: id-Software strickt an einer Fortsetzung jener **Egoshooter**, welche die texanische Softwareschmiede gleichermaßen berühmt und berüchtigt gemacht haben. Angeblich wurde die Geschäftsführung zur Ankündigung gezwungen, weil knapp die Hälfte der Mitarbeiter mit einer Kündigung drohte, falls nicht endlich ein Sequel der hierzulande seit 1994 indizierten Actionkracher in Angriff genommen würde…

Jetzt hat die Belegschaft also ihren Willen und bastelt an einer neuen Grafikengine und flotten Egoshootouts, die vorrangig auf Solo-Söldner zielen. Dass die Texaner derzeit keine weiteren Details, geschweige denn Screenshots herausgeben, verwundert kaum: Der nächste Schock für Jugendschützer befindet sich noch in einer sehr frühen Planungsphase, vor Mitte kommenden Jahres ist kaum mit einer ersten Demo zu rechnen.





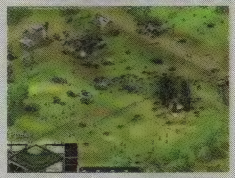
id-Mann Todd Hollenshead träumt von einem ähnlichen Quantensprung im Actiongenre, wie er seinerzeit mit den beiden Vorgängern gelang

CLEOPATRA

Schon im Juli steht das **offizielle Missionpack zu „Pharao"**, dem populären Aufbaustrategical von Sierra, im Laden. Hier verbaut das Entwicklerteam von Breakaway Games („Sid Meiers Antietam") alle verfügbaren Patches, eine Hand voll frischer Kampagnen, Szenarien und Gebäude, das überarbeitete Benutzerinterface und einen Missionseditor.



NACHGEHAKT: TOPTITEL IM KOMPAKT-UPDATE



SUDDEN STRIKE: Optik und Gameplay des WW2-Echtzeitkrachers stehen, wegen umfassender Arbeiten an Lokalisierung und Feinschliff kann der Blitzkrieg trotzdem nicht vor Ende August beginnen.



GRAND PRIX 3: Geoff Crammonds Team ist pünktlich, die Arbeiten am F1-Racer sind weitgehend beendet. Die Startfreigabe erfolgt im Testteil der kommenden Ausgabe bzw. Anfang August im Handel.



BLACK & WHITE: Lionheads skurriles Aufbaustrategical befindet sich seit Mitte Juni in der Alphaphase – Gameplay und Technik sind im Wesentlichen fertig gestellt, bis Oktober wird noch getestet.



ANNO 1503: Die 3D-Engine funktioniert jetzt, Mitte August will uns das Sunflowers-Team eine erste spielbare Version seines Aufbaustrategicals vorlegen. Alles darüber in Ausgabe 10/00.

MOHO



Wenn acht Leute gemeinsam einen Spitzenentwickler wie Bullfrog verlassen, um ihre Ideen unbeeinflusst von branchentypischen Marketingzwängen umsetzen zu können, darf man schon Originelles erwarten. Und der Erstling von Lost Toys Interactive wird denn auch ziemlich ungewöhnlich: ein **skurriler Mix aus Actionabenteuer, Prügelspiel und Arcaderacing**.
Um aus einem runden Dutzend tief verzweigter Gefängnisse zu entfliehen, begibt sich eine Hand voll knuffiger Roboter gegen Jahresende unter die Kontrolle des Spielers. Der darf dann mit seinen Blechkumpanen Puzzles lösen, Wachen verprügeln und dem rettenden Ausgang entgegenrollen – die Robbis haben keine Beine, statt dessen bewegen sie sich auf Bällen durch extrem hügelige Landschaften voller Fallen. Die Maxime für die mit bizarren Gegnern und abgedrehten Aufgaben gefüllten Missionen lautet: Gameplay pur!

GALAGA





Woran denken Sie beim Namen Raffaele Cecco? Etwa an Highlights aus den 80-er Jahren wie „Stormlord" oder „First Samurai"? In diesem Fall wären Sie älter als jeder C-64 und kennen vermutlich auch noch Namcos „Galaga"-Automaten aus der Spielhalle. Und genau diesen Klassiker wollen Raffaele und sein Team mit dem schönen Namen King of the Jungle ab Spätsommer als rasanten **Weltraumshooter** auf dem PC wiederbeleben.
Dann düsen also erneut einsame Helden mit ihrem aufrüstbaren Raumjäger quer durch das Sonnensystem und stellen sich gewaltigen Horden von Alienangreifern in den Weg. Neu im Programm sind dabei die hübschen 3D-Kulissen sowie abwechslungsreiche Bonuslevels auf Planeten- und Asteroidenoberflächen. Die Steuerung hat uns beim ersten Probespiel allerdings noch nicht überzeugt: zu hakelig, zu unexakt.

TITAN A.E.

Am 10. August startet Don Bluths futuristisches Zeichentrickepos „Titan After Earth" in den Kinos. Der Trickfilmveteran und Schöpfer solcher Klassiker wie „Anastasia" und „In einem Land vor unserer Zeit" wendet sich diesmal an ein älteres Publikum, entsprechend erwachsen ist die düstere Story um eine von Aliens versklavte Menschheit und die Suche der Helden Cale und Akima nach dem sagenumwobenen Kampfraumschiff Titan.
Für Fox Interactive genau die richtige Stilvorlage für eine bei Blitz entwickelte **Mischung aus Egoshooter, Puzzlegame und Flugsimulation**. Weil man beim Spieldesign auf die grandiosen Computer- und Soundeffekte der Filmvorlage zurückgreift, dürfte optisch auf jeden Fall einiges geboten sein – mehr zum Gameplay demnächst auf diesen Seiten.



Zeichentricktitan Don Bluth rechts neben seinem Mitarbeiter Gary Goldman



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Sir-Tech derzeit nach einem Europa-Publisher für das fertige **Add-on zu Jagged Alliance 2** und das leider noch längst nicht fertige **Wizardry 8** sucht? Die Kooperation mit Topware wurde jedenfalls beendet.

…dass Electronic Arts pünktlich zum Bundesligastart am 10. August mit dem Actionkick **Bundesliga Stars 2001** und dem taktischen Pendant **Bundesliga 2001 – Der Fußball Manager** auflaufen will? **FIFA 2001** folgt bald darauf; Lothar Matthäus stand Mitte Mai schon mal Modell für Motion-Capturing-Aufnahmen.



RAINBOW SIX: COVERT OPS

Im Oktober rückt Nachschub an die Front der **3D-Strategie**: Basierend auf dem bewährten Mix aus viel Taktik und noch mehr Action versammelt Red Storm auf zwei CDs Making-of-Material zu „Rainbow Six" und dem Sequel „Rogue Spear". Dazu kommen ein rund 90 Minuten langes Video sowie Erläuterungen in Bild, Ton und Text zur tatsächlichen Arbeit militärischer Sondereinsatzkommandos. Ausprobieren lässt sich das neu erworbene Wissen dann in neun Missionen, via Internet auch im Team.



4 x 4 EVOLUTION

Unter neuem Namen fährt „Monster Truck Madness 2" diesen Herbst vor, denn die Entwickler bei Terminal Reality sind zwischenzeitlich von Microsoft zu Take 2 gewechselt. Drei Pisten waren in der ersten Version des **Offroad-Racers** bereits startbereit, wir konnten uns vom exakten Handling, der stimmungsvollen Optik, dem abwechslungsreichen Streckendesign und den spannenden Positionskämpfen also schon überzeugen. Bis zur Veröffentlichung schraubt das US-Team jetzt noch am Karrieremodus, einem Internet-Wettbewerb sowie dem Fuhrpark aus 50 Buggies, Jeeps und Monster-Trucks.



BEACH HEAD 2000

Im Bunker sitzen und mit der Flak heranzoomende Jets, Landungsboote, Panzer und Truppen aufs Korn nehmen, das fand die BPjS schon anno 1985 nicht lustig – und sprach prompt die Indizierung aus. Was werden die Bonner da erst zur optisch in jeder Hinsicht krassen Neuauflage sagen, die Digital Fusion für Mitte Juli a(n)visiert? Wir sagen: Anspruch und Tiefgang sucht man in der schnörkellosen **Ballerei** nach wie vor vergebens, aber wer auf Dauerfeuer steht, kann damit seinen Spaß haben.



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.

CEBIT HOME AM ENDE



Sie wollten Ende August nach Leipzig zur CeBit Home 2000 fahren? Jetzt können Sie das Spritgeld in neue Spiele investieren, denn die **Messe wurde gestrichen**. Ob aus „Mangel an Ausstellerinteresse", wie der Veranstalter in einer Pressemitteilung bekannt gab, oder wegen „fehlender Kooperation des Messeveranstalters", wie der Spieleverband VUD behauptet, sei mal dahingestellt.
Tatsache ist, dass nirgendwo in Europa mehr CD-ROMs verkauft werden und nirgendwo die PC-Begeisterung größer ist als in Deutschland. Trotzdem gelingt es der Branche hierzulande bisher nicht, eine regelmäßige Leistungsschau für ein größeres Publikum zu installieren. Die Beschränkung auf internationale und zudem nicht öffentliche Events wie E3 oder ECTS wird dem Medienstandort Deutschland auf Dauer sicher nicht gerecht!

LEHRSTELLEN FREI

Sie wollten schon immer mal selbst Hand anlegen beim Design eines Games? Dann gehen Sie doch nach Kassel: Bei Soft Enterprises („Battle Race", „Skout") werden noch zwei **erfahrene Programmierer sowie Auszubildende zum Mediengestalter für Digital- und Printmedien gesucht**. Wer sich angesprochen fühlt, sendet seine Bewerbung mit den üblichen Unterlagen und aussagekräftigen Arbeitsproben an:

Soft Enterprises
z. Hd. Adrian Maleska
Hinter der Komödie 13 - 17
34117 Kassel
E-Mail: azubi@soft-enterprises.com

TOD DURCH PIRATENHAND

Laut des jährlichen Piratenreports der Business Software Alliance (BSA) sind den Softwareherstellern im vergangenen Jahr **durch Raubkopien Schäden in Höhe von rund 1,25 Mrd. Mark allein in Deutschland entstanden**, weltweit beläuft sich die Summe gar auf rund 25 Mrd. Mark! Hierzulande ist jede vierte CD-ROM kein Original, was bereits Opfer fordert: Klasse-Entwickler wie Looking Glass (siehe Report auf Seite 22/23) müssen wegen finanzieller Probleme den Laden dichtmachen.

BSA
Business Software Alliance

SPANNER AUF IBIZA

Vor einem halben Jahr schlug das bescheidene „Ibiza Strip Poker" den Sargnagel in das Label der „Lula"-Erfinder: Interactive Strip verabschiedete sich vom Markt. Jetzt leben Carsten Korte und Carsten Wieland ihre feuchten Träume im von ihnen neu gegründeten Unternehmen Redfire aus, wo wieder züchtiger Erotikspaß im Cartoonlook auf dem Programm steht. Mehr zu „Patti Pain's Bondage Poker" in den Kompakttests; im Spätsommer folgt dann mit **Ibiza Babewatch** die vermutlich welterste Spannersimulation – der Spieler darf mit der Kamera im Anschlag virtuelle Badenixen ablichten!



MESSEN & TERMINE

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

Berlinbeta
Festival um Film, Games und neue Medien
30. August bis 3. September 2000
Haus der Kulturen der Welt, Berlin
Info: www.berlinbeta.de
Tel.: 030/39 69 766

European Computer Trade Show (ECTS)
Europas größte Spielefachmesse
3. bis 5. September 2000
London/England
Info: www.ects.com

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

51. Spielwarenmesse
Fachmesse für Spielzeug & Co.
1. bis 6. Februar 2001
Nürnberg
Info: www.spielwarenmesse.de
Tel.: 0911/998130

Milia 2001
Fachmesse für Games und Medien
11. bis 14. Februar 2001
Cannes/Frankreich
Info: www.milia.com

E3
Weltgrößte Fachmesse der Spielebranche
17. bis 19. Mai 2001
Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

Internationale Funkausstellung
Publikumsmesse für Games, Medien & Unterhaltungselektronik
25. August bis 2. September 2001
Berlin
Info: www.ifa-berlin.de
Tel.: 030/30 38 0

FIREBALL
Wir bringen Sie hin.

Schnäppchen sucht man nicht am Wühltisch. Sondern zu Hause.

www.fireball.de

JETZT NEU · MIT SHOPPING-SUCHE ·

speichern

Bei FIREBALL, der großen deutschsprachigen Suchmaschine, findet man ab sofort den Weg ins Einkaufsparadies. Die neue Shopping-Suche bietet eine aktuelle Auswahl von über 500.000 Produkten – selbstverständlich mit Bild, Beschreibung und Preisvergleich. Also, wenn Sie demnächst ein Schnäppchen machen wollen, dann kommen Sie zu uns. www.fireball.de

Produktinfo 014

Ein Hinweis am Rande: Kostenlose E-Mail Adressen gibt es bei www.firemail.de

COMMWORK

Das Ende der Meisterdiebe
LOOKING GLASS MACHT DICHT

Bei den Schöpfern solcher Klassiker wie „Ultima Underworld" und „Der Meisterdieb" schlug Ende Mai der Pleitegeier ein. Sind visionäre Spielideen nicht mehr gefragt oder woran lag es?

Über zehn Jahre hinweg beglückten uns die Amerikaner mit originellen Einfällen wie dem Zivilflugi „Flight Unlimited" oder dem futuristischen „System Shock". Die Macher schienen so unvergänglich wie ihre Produkte, entsprechend groß war das Entsetzen über die Pressemitteilung vom 26. Mai: „Looking Glass schließt." Noch vor gerade einem Jahr hatte Trille einen Firmenbesuch mit den Worten „Spielen aus Leidenschaft" übertitelt – und jetzt das! Sicher, schon seit Herbst vergangenen Jahres wurde gemunkelt, LG stecke in finanziellen Schwierigkeiten und müsse sich zwecks Schuldenübernahme mit einem der ganz großen Publisher zusammentun. Aber solche Gerüchte machen innerhalb der Branche laufend die Runde. Und wenn jeder windige Mini-Entwickler einen Interessenten findet, dann ein so renommiertes Haus doch erst recht, oder? Ähnliches müssen auch die Mitarbeiter des Unternehmens geglaubt haben. Kaum vorstellbar daher ihre Überraschung, Enttäuschung und Hilflosigkeit, als Chef Paul Neurath ihnen am späten Nachmittag des 24. Mai die Hiobsbotschaft überbrachte. „Das erste Mal in meinem Leben, dass mein Kopf völlig leer war", umschreibt Mike Chrzanowski den Moment seiner Kündigung. Gerade noch mit dem Design neuer Missionen für die „Dark Project 2 Gold"-Edition befasst, sollte er nun plötzlich binnen zwei Tagen seinen Schreibtisch geräumt haben. Dabei hatten er und seine Kollegen doch so fest damit gerechnet, dass die Verhandlungen mit Eidos

> Dank an unsere Fans für all die großartige Unterstützung!
>
> **Auszug aus dem offiziellen Abschiedsbrief der LG-Belegschaft**







Die Top-Highlights bei Looking Glass von oben nach unten: das 3D-Rollenspiel Ultima Underworld (1991), der SF-Horrorkracher System Shock (1994) und der Egoschleicher Dark Project – Der Meisterdieb (1999)

zum Erfolg führen würden. Schließlich kannte und schätzte man sich seit der Zusammenarbeit am ersten „Dark Project". Aber Eidos, finanziell selbst längst nicht mehr so sattelfest wie zu goldenen Lara-Zeiten, musste den Deal kippen. Und schlug damit den letzten Nagel in einen Sarg, den LG schon lange zuvor selbst gezimmert hatte.

Das Fundament für den schließlich unüberwindbaren Schuldenberg wurde nämlich bereits Mitte 1996 gelegt: Die von Presse und Hardcore-Gamern begeistert aufgenommene Combatsim „Terra Nova" vergraulte den Otto Normalstrategen durch zu hohe Hardware-Hürden, überkomplexes Handling und starke Ähnlichkeit mit dem bekannten „Mechwarrior". Davon abgesehen spielten bei Looking Glass originelle, eigenständige und mutige Konzepte aber immer ihr Geld ein. Eine Ironie des Schicksals, dass ausgerechnet die konventionellen, scheinbar narrensicheren Ansätze dem kreativen Team aus Massachusetts das Genick brachen: „British Open Golf" und die beiden letzten Teile der „Flight Unlimited"-Reihe fielen bei den Fans durch, waren aber auch nicht gut genug, um im Revier der etablierten Referenztitel „Links" und „Flight Simulator" zu wildern.

Kurzum, man blieb auf millionenschweren Entwicklungskosten sitzen. Gegen Ende vergangenen Jahres versagte schließlich auch der herausragende Horrorshooter „System Shock 2" als Rettungsanker: Für die Presse gab es im Vorfeld kaum Informationen und schon gar keine Betamuster, für potenzielle Kunden eine entsprechend dünne Vorberichterstattung. Kein Wunder, dass bei Veröffentlichung dann zu wenige um die unbestrittenen Qualitäten dieses Meilensteins im Actiongenre wussten. Und fast schon tragisch, dass jetzt, nachdem die Pleite bekannt wurde, einige US-Händler anziehende Verkäufe von „System Shock 2" und „Dark Project 2" melden! Bekämpfen da womöglich einige Raubkopierer ihr schlechtes Gewissen, weil sie LG für viele Stunden exzellenter PC-Unterhaltung nicht entlohnt und mit in den Ruin getrieben haben? Oder ist es wie bei einem Maler, dessen Werke erst nach seinem Tod gebührende Anerkennung finden? Davon jedenfalls ist Mike Chrzanowski überzeugt: „Wir haben Kunst gemacht, verdammt noch mal! Und diese geldgeilen Manager haben alles verraten, was uns am Herzen lag..." Immerhin muss er um seine Zukunft nicht bangen, denn Ellen Gallant von Lucas Arts bot den zur Untätigkeit Verdammten im Internet-Forum der LG-Community bereits am 26. Mai neue Arbeitsplätze an. Überhaupt sind kreative Köpfe in der Branche ja immer gefragt.

Gut möglich also, dass Electronic Arts bzw. Origin für „System Shock 3" ehemalige LG-Leute an Bord holt. Oder dass Eidos die Lizenz für „Dark Project" aus der Konkursmasse herauslöst und bereits vorliegende Konzepte etwa an Ion Storm vermittelt. Dort lässt ja inzwischen der „Meisterdieb"-Erfinder Warren Spector seinen Ideen freien Lauf. Und nachdem er seinen unverkennbaren Stil in „Deus Ex" (Test ab Seite 56) jetzt wieder konsequent um- bzw. fortgesetzt hat, würde er seinem alten Baby bestimmt auch gern auf die Sprünge helfen. Looking Glass mag also tot sein, die Ideen und Ideale leben weiter! (rl)

Wenn die Branche vorwärts kommen will, braucht sie Innovationen!

In ihrer Abschiedsbotschaft prangern die LG-Visionäre geistlose Sequels an

Infos im Netz

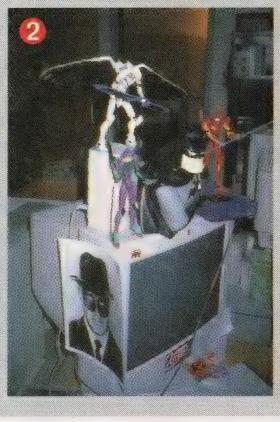
www.ttlg.com: *Der* Online-Treffpunkt für eingefleischte LG-Fans, die im Forum derzeit vor allem über die Zukunft der „Meisterdieb"-Serie spekulieren.

www.lglass.com: Die offizielle LG-Homepage mit dem offiziellen Abschiedsbrief der Crew. Hier verramscht ein Online-Auktionator die Konkursmasse stapelweise 1. Nichts ist mehr übrig vom kreativen Chaos 2 früherer Zeiten.

members.aol.com/thief2metalage: In einem offenen Brief fasst Mike Chrzanowski 3, der Leveldesigner von „Dark Project 2", seine Gedanken zur LG-Pleite zusammen.

www.digital-eel.com/mc/may252000.htm: Eine Bild-Dokumentation der letzten Tage von LG – falls Sie etwa wissen wollen, wo das Team seine Henkersmahlzeit einnahm...







Ganz persönlich

Seit über zehn Jahren bin ich jetzt in dieser Branche, doch dass ein bankrotter Entwickler seine Hinterlassenschaft auf der Homepage versteigern muss, erlebe ich zum ersten Mal! Bitter, dass es mit Looking Glass ausgerechnet eine Firma traf, deren Name fast schon als Synonym für innovatives Gameplay stand. Immerhin ist aber „nur" das Unternehmen gestorben, während die Menschen dahinter quicklebendig sind und ihre, 'tschuldigung, geilen Ideen hoffentlich bald woanders umsetzen dürfen.

PS: Ist es nicht schade, dass weder Eidos noch Electronic Arts einen offiziellen Kommentar zur unglücklichen Pleite ihrer langjährigen Geschäftspartner bei Looking Glass abgeben wollten?



Richy

ES WAR RADWAR-PARTY UND KEINER GING HIN...

Die „Radwar 2000" sollte das größte Demo-Event Deutschlands werden, doch es wurde fast eine Pleite: Ist die Szene endgültig am Ende?

Von knapp 1500 angekündigten Gästen erschienen bestenfalls 800, die versprochene Prominenz (u.a. Shiny-Boss Dave Perry) ließ sich nicht blicken und am Ende musste gar die Hauptattraktion gestrichen werden: Mangels Beiträgen fiel der diesjährige Demo-Wettbewerb unter den Tisch. Alles Symptome dafür, dass die sympathische Freak-Szene von einst langsam, aber sicher im Massenmarkt untergeht...

Das waren noch Zeiten, als findige Privatprogrammierer in Grafikdemos das Letzte aus Computersystemen wie Commodore Amiga, Atari ST oder eben dem PC kitzelten. Gruppen mit so fantasievollen Namen wie „Dust", „Triton" oder „Electromotive Force" waren mit ihren optisch, musikalisch und technisch herausragenden Digi-Shows der Spieleindustrie immer einen Schritt voraus. Doch in den letzten Jahren verlor diese kreative Phalanx zunehmend an Schwung: Einerseits empfanden viele Coder die durch Windows 95 verlorene Kontrolle über die Hardware als unzumutbar, andererseits hat die Industrie viele der Besten abgeworben.

In der Festhalle von Heinsberg/Oberbruch nahe Düsseldorf war denn am 27. Mai auch vom Elan der frühen Jahre nicht mehr viel zu spüren; Maßstäbe setzende Design-Meisterwerke wie „Second Reality" von der Future Crew haben nur mehr nostalgischen Erinnerungswert. Was die Szene heute zuwege bringt, sieht gegen die Effektorgien der Spieleindustrie eher alt aus. Da mag eine Demo wie „Kasparov" von Elitegroup den Wettbewerb auf „The Party" in Dänemark gewinnen und technisch auch durchaus Hervorragendes bieten – doch was hilfts, wenn sich der Betrachter mehr langweilt als amüsiert? Markus Stein, ehemals selbst ein gefeierter Demo-Coder, jetzt als Chefprogrammierer von Remedy Entertainment mit dem Actiongame „Max Payne" beschäftigt, brachte es auf den Punkt: „Gute Programmierer oder Designer ziehen es letztlich eben vor, mit ihrem Talent Geld zu verdienen statt all die Arbeit in eine Demo zu stecken."

Das traurige Fazit für die Szene: kein Pioniergeist mehr, kaum noch Nachwuchstalente und eine Party, die mit der abgesagten Demo-Competition eigentlich ihre Existenzberechtigung verloren hat. Immerhin muss man der Radwar 2000 zugute halten, dass sie nicht wie viele ähnliche Events zu einer reinen Netzwerkparty oder gar einer Produktshow der Sponsoren verkommen ist. Sie war ein spaßiger Zeitvertreib und ein netter Treff, mehr aber auch nicht. Wer heute technologischen Fortschritt am Monitor erleben will, braucht sich nur das neueste Game aus dem Laden zu holen. Auf eine Veranstaltung wie diese zu fahren, braucht er wohl nicht mehr. (pk)





Der Auftritt von Natascha Romano alias Lula („Wet") war ein Höhepunkt des Abends

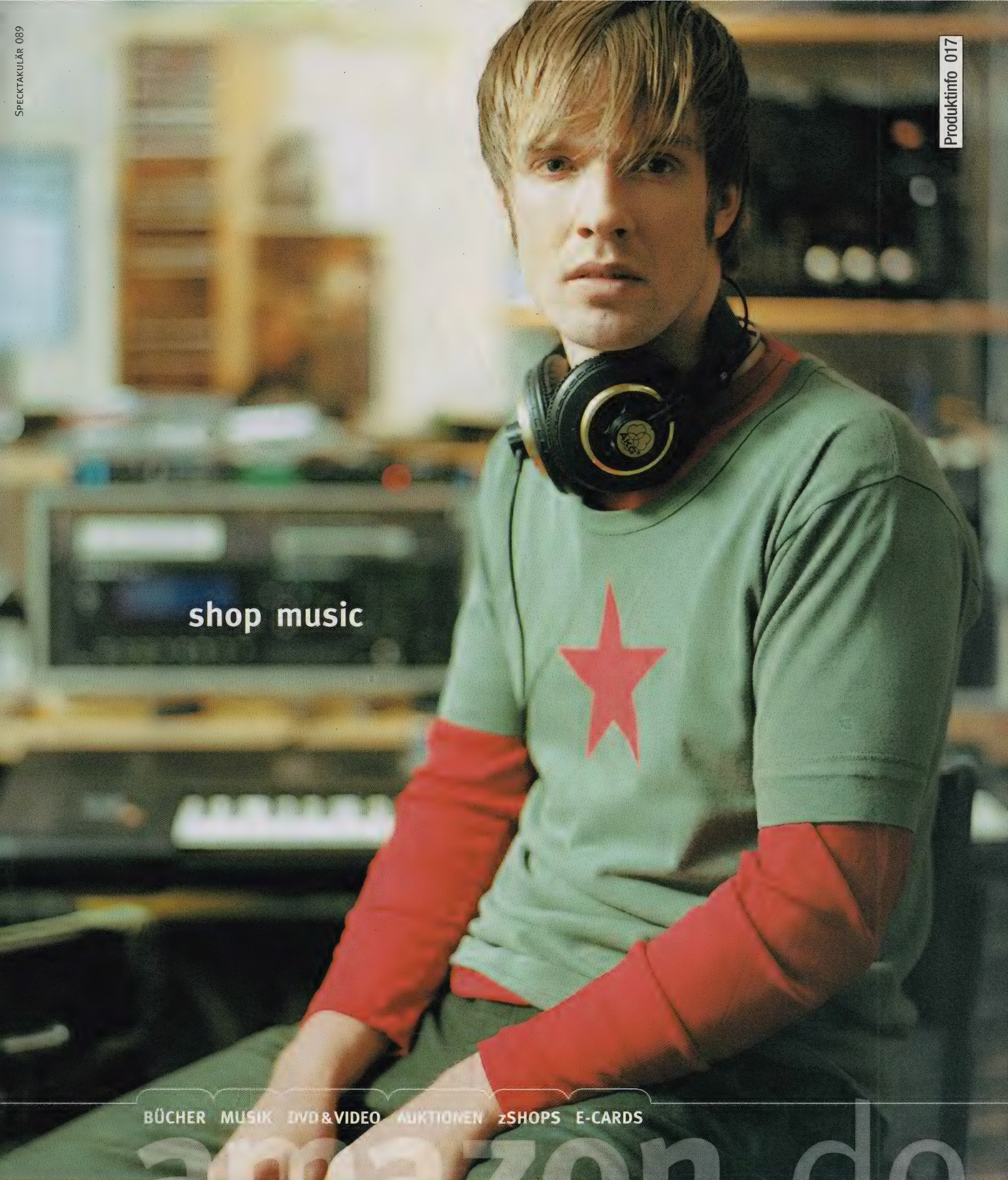


Trung Hiep Tran von Vulpine präsentierte die äußerst viel versprechende Grafikengine „Vulpine Vision"



Fußball statt Coding: Demo-Groups im sportlichen Wettstreit – und im Regen

Produktinfo 017

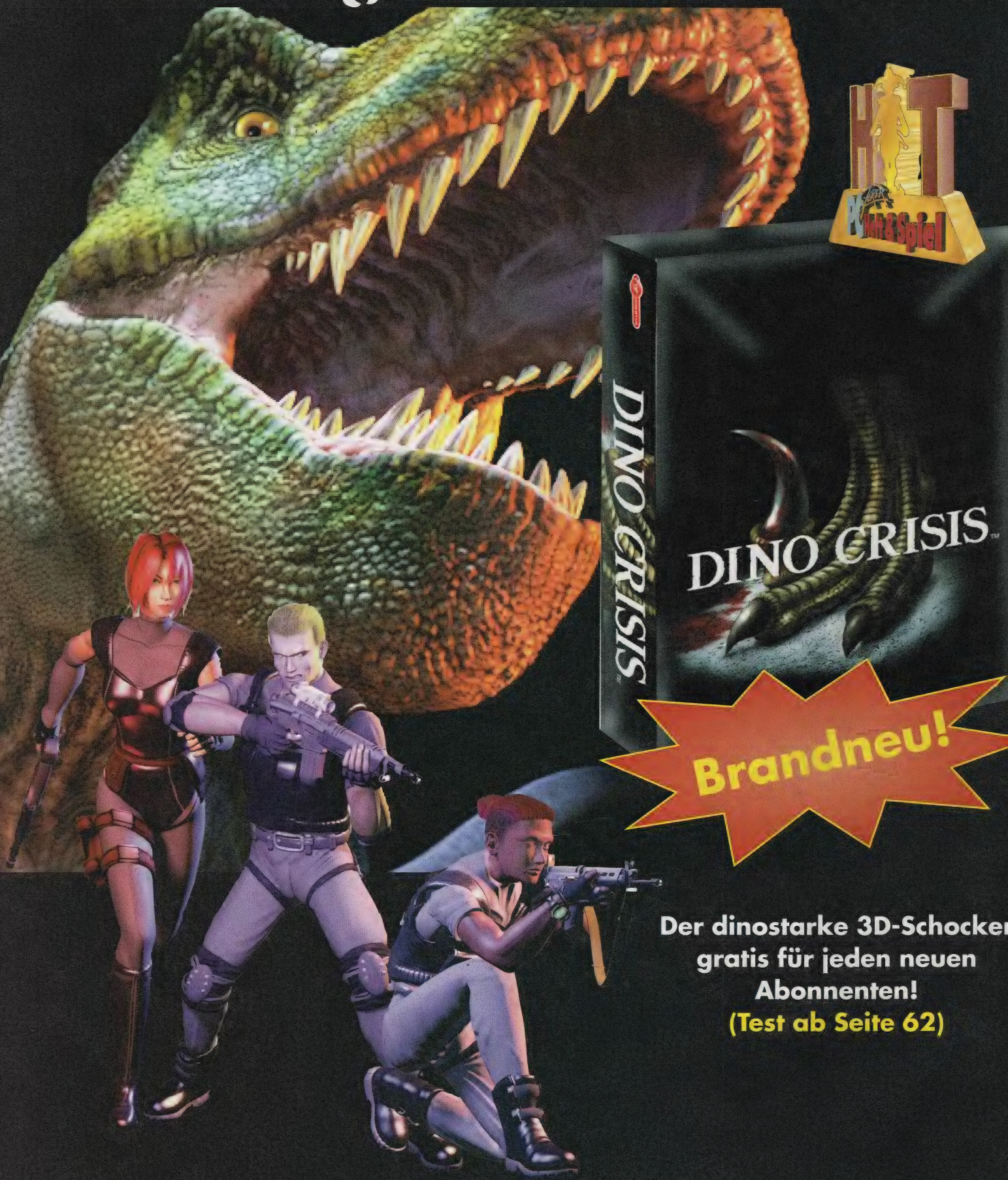


Normal einkaufen war gestern. Heute holt man sich die Songs von morgen ganz bequem unter www.amazon.de per Mausklick. Das heisst: Sound-Samples online hören, Rezensionen online lesen und CDs vor dem Erscheinen bestellen. Es ist eben nicht nur die Musik, die sich ändert.

einfach so einkaufen

amazon.de

Du willst den Joker im Abo?
Da krieg ich die Dino-Krise!



Brandneu!

Der dinostarke 3D-Schocker gratis für jeden neuen Abonnenten!

(Test ab Seite 62)

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!

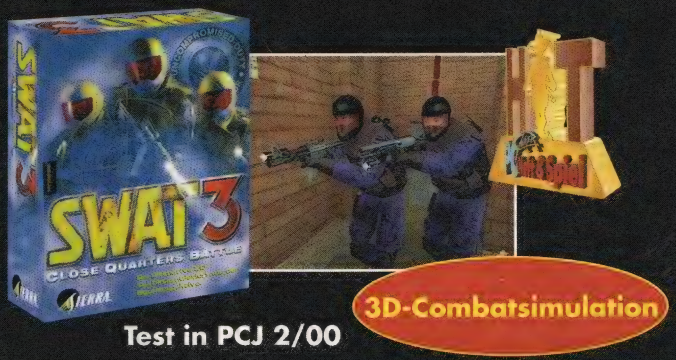
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

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

IHRE ABO-VORTEILE

- Eine der abgebildeten Top-Prämien, bei Spielen in deutscher Vollversion, 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 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 zwölf 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:



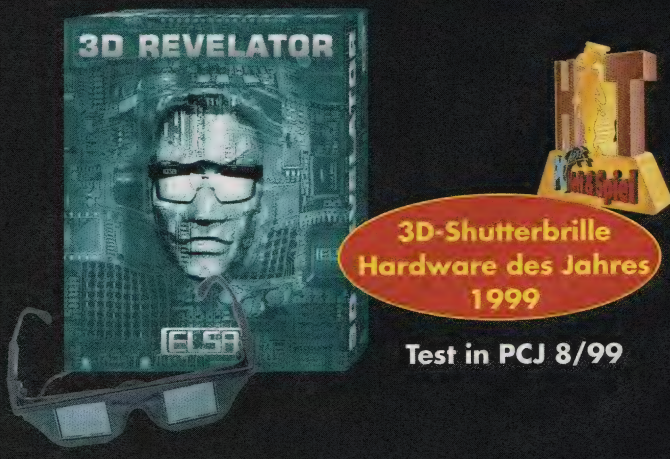
Test in PCJ 2/00



Test in PCJ 5/00



Test in PCJ 4/00



Test in PCJ 8/99

STARTOPIA

Den Entwicklern von Bullfrog ist die Götterstrategie ja praktisch in die Wiege gelegt – diesen Herbst greifen zehn ehemalige Ochsenfrösche nach den Sternen!



In Startopia gibt es ein Wiedersehen mit bekannten Aliengesichtern, etwa aus dem Film „Mars Attacks"

Von „Populous" bis „Dungeon Keeper", wer Göttersimulation liebt, kennt Bullfrog im Allgemeinen und Peter Molyneux im Besonderen. Während der einstige Chef der Firma unter neuem Label noch bis Oktober an „Black & White" arbeitet, wollen seine ehemaligen Mitstreiter den Großmeister einen Monat später mit ihrer eigenen Interpretation des Genres ausstechen: Mucky Foot überlässt in Startopia den Strategen nicht nur das Kommando über neun Raumstationen, sondern will den Spielern auch die Möglichkeit geben, das (Über-)Leben hunderter eigenständiger Untertanen hautnah mitzuverfolgen. „Wir wollen nicht einfach nur unsere eigenen Spielideen aus Bullfrog-Zeiten wieder aufnehmen, sondern dem Ganzen einen markanten Stempel aufdrücken", erläutert Projektleiter Gary Carr. Trotz dieser Maxime bedienen sich die Designer unübersehbar bei ihren früheren Erfolgen.

Wie etwa bei „Populous" oder „Theme Park" beobachtet man das Treiben an Bord seiner Raumstation von einer virtuellen Kommandobrücke aus und gestaltet die Landschaftsstruktur des Biodecks nach eigenen Vorstellungen. Da seine direkten Eingriffsmöglichkeiten beschränkt sind, rekrutiert der Spieler wie einst bei „Powermonger" einige Befehlsempfänger, welche seine Wünsche in die Tat umsetzen. Das vielleicht wichtigste Element kennt man jedoch aus „Dungeon Keeper": Durch das Schaffen bestimmter Lebensbedingungen werden Alienrassen angelockt und entsprechend ihrer Fähigkeiten eingesetzt. Während also zweiköpfige Wissenschaftler auf dem Technikdeck neue Waffen und Räumlichkeiten erforschen, sehen diverse Kriegerwesen auf dem Vergnügungsdeck nach dem Rechten und bewachen die Grenzbereiche zu den benachbarten Sektoren.

„Indem wir die Handlung zwei Jahrtausende in die Zukunft verlegen, können wir mit allem Möglichen experimentieren", so Gary Carr. „Beispielsweise haben wir uns überlegt, welche Rolle die verschiedenen Gefühle und Bedürfnisse für den Menschen spielen und haben diese für jede Wesensform im Spiel neu vermischt. Manche der Außerirdischen benötigen daher überhaupt keine Nahrung, fühlen sich jedoch nur in ihrer angestammten Umgebung wohl – die dann vom User möglichst naturgetreu wiedergegeben werden muss." Insgesamt existieren über 35 solcher Alienrassen, von denen neun besonders wichtig für die Entwicklung der Station sind. Diese nämlich sondern Energie und damit die

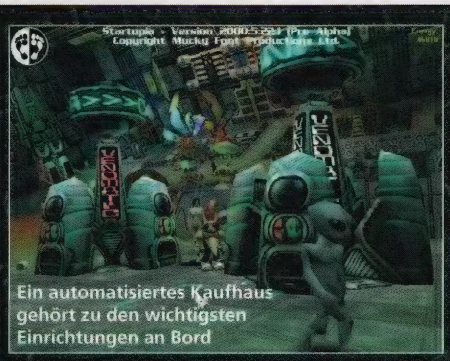


Laut den Entwicklern wird man sogar den Unterhaltungen der Aliens lauschen können

Das Biodeck darf nach Belieben verformt und begrünt werden, im Hintergrund sehen Sie die Außenwand der Raumstation

Hauptressource in Startopia ab. Ohne Energie bleiben neue Forschungen oder Bauunternehmen ein Traum.
Ist ein Sektor der Raumstation vollständig besiedelt, kann man die restlichen 15 in Angriff nehmen. Doch Vorsicht: Die drei Computergegner könnten diese Expansion als zu aggressiv empfinden und sich gegen den Spieler verbünden. Daher ist es empfehlenswert seinerseits Bündnisse zu schließen, Technologien oder ähnliche Geheimnisse auszutauschen und sich zunächst nach allen Seiten abzusichern. Dazu gehört auch das Entsenden von Spionen, um die Pläne der Widersacher zu erfahren oder Zwietracht in ihren Reihen zu säen.
Der Kriegskomponente soll allerdings nur ein kleiner Teil des Programms gewidmet werden, im Vordergrund steht eindeutig der Aufbau einer lebendigen, dreidimensionalen und ziemlich abgespaceten Welt.

Je mehr Charaktere sich auf den verschiedenen Decks herumtreiben und je mehr Einrichtungen sie dort vorfinden, desto interessanter soll es werden, sie aus jedem erdenklichen Blickwinkel zu beobachten. Gespräche, Zu- und Abneigungen gipfeln dann in Freundschaften oder Streitereien. „Unserer Meinung nach geht es in den meisten Simulationen immer nur ums Bauen, was irgendwann einfach langweilig wird. In Startopia soll es lauter kleine Episoden geben, in denen man die Beziehungen seiner Untergebenen verfolgt oder selbst welche aufbaut. Auch gibt es viele kleine Missionsziele für viele kleine Erfolgserlebnisse", erläutert Gary Carr das an „Die Sims" von Maxis angelehnte Konzept.
Eine dieser Aufgaben könnte etwa die Aufnahme eines intergalaktischen Botschafters sein, der auf dem Flug zur Station erkrankt. Sobald man diese Nachricht erhält, hat man bis zu seinem Eintreffen Zeit, eine qualifizierte Krankenstation auf die Beine zu stellen. Misslingt dies, verlaufen die Beziehungen zu einer bislang unbekannten Nation möglicherweise im Sand – was wiederum gleichbedeutend mit dem Verlust wichtiger Informationen und Technologien ist. Alles in allem sollen mehr als 100 solcher Erfindungen vom Einkaufszentrum bis hin zu Vergnügungsparks erforscht werden können. Um Neulinge nicht abzuschrecken, wird es in der Verkaufsversion neben einem ausführlichen Tutorial auch die Option geben, ein Endlosspiel ohne Computergegner zu starten oder diese gleich der eigenen Organisation einzuverleiben. Dann stehen die Forscher der verschiedenen Teams im



Ein automatisiertes Kaufhaus gehört zu den wichtigsten Einrichtungen an Bord



Alltag auf dem technischen Deck: Die Wissenschaftler forschen, die Krieger patrouillieren



„Wir möchten niemandem vorschreiben, was er zu tun hat!"

Gary Carr setzt auf Handlungsfreiheit für den Spieler

Originell: Die unterste Etage ist direkt auf die gewölbte Außenwand der Station gebaut

Sims in Space

Von den strategischen Elementen einmal abgesehen, setzt Startopia auf die gleichen Stärken, welche schon die Lebenssimulation „Die Sims" aus dem Hause Maxis zum Erfolg machten: „Mittendrin statt nur dabei" lautet die Devise, wenn der Spieler im Arbeits- und Privatleben seiner Schutzbefohlenen herumschnüffelt. Geschieht etwa ein Unfall, schreit das hiesige Alien also lebensnah nach ärztlicher Hilfe; bekommt es die nicht, giftet es seine Umgebung an, was zu weiteren Prügeleien führt. Also **eine Art futuristisches „Big Brother" für PC-Voyeure** – das könnte ankommen.





Andere Umgebung, gleiches Prinzip: Egal ob beim gemeinsamen Schaumbad (Die Sims, links) oder dem Alien-Trinkwettbewerb (Startopia, rechts), das Verfolgen der alltäglichen Begebenheiten im Leben der Digi-Kreaturen stellt einen Hauptbestandteil des Spiels dar

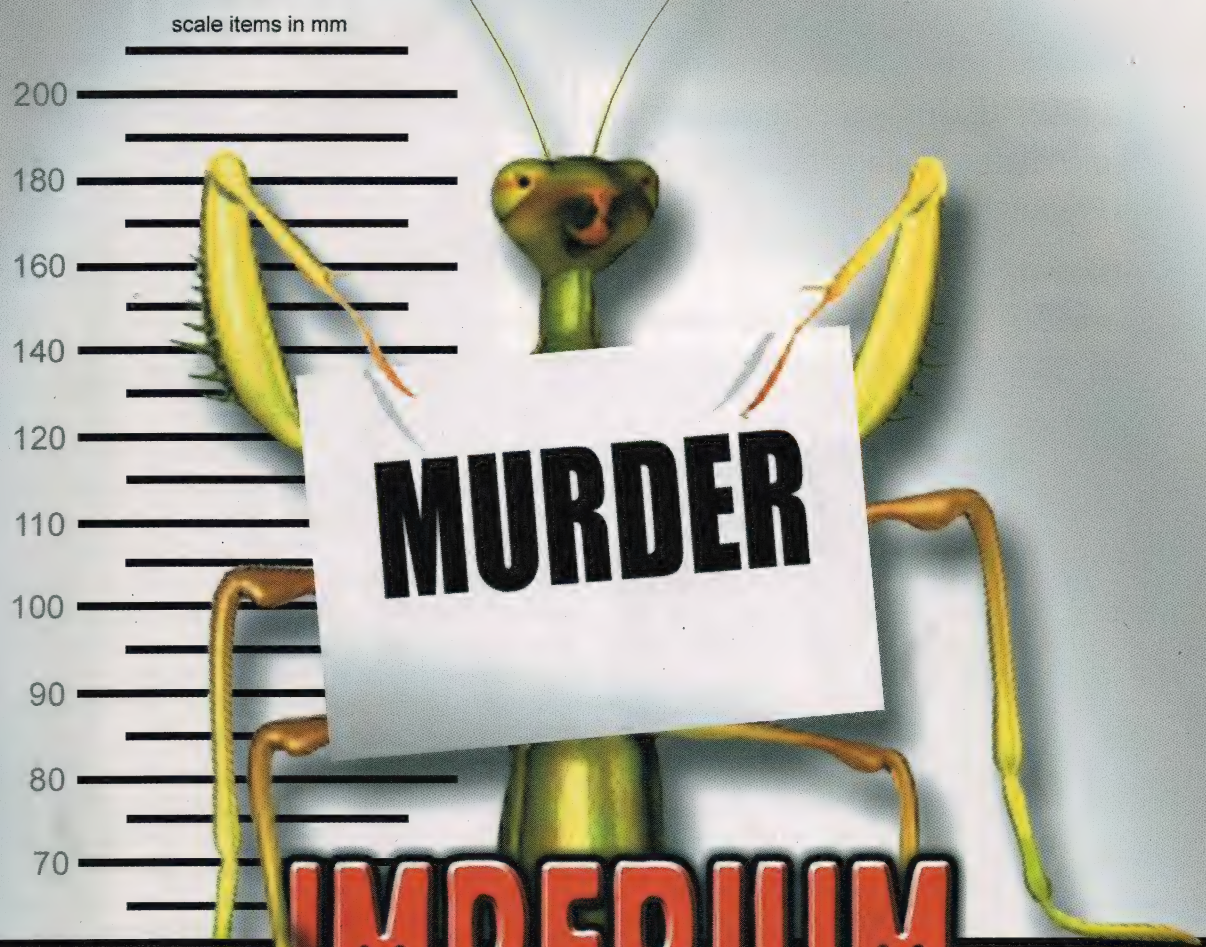
ständigen Austausch, was den Fortschritt natürlich enorm beschleunigt.
Bleibt uns eigentlich nur noch zu hoffen, dass auch die Entwicklung des Spiels gute Fortschritte macht und der angestrebte Releasetermin zum Weihnachtsgeschäft eingehalten werden kann. Denn wenn es eins gibt, was legendärer ist als die Qualität von Bullfrog-Spielen, dann ist es ihre traditionelle Verspätung. Ob die neue Firmenleitung das zu ändern vermag, steht noch in den Sternen… (Derek dela Fuente/mz)

Startopia

HERSTELLER:	Mucky Foot/Eidos
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	November 2000
ONLINE-INFO:	www.eidos.de

„Sie sagen, sie hat Ihre Opfer bei lebendigem Leib gefressen...“

www.imperium-der-ameisen.de



IMPERIUM DER AMEISEN

3D-ECHTZEIT-STRATEGIE AB 24. AUGUST 2000 DIREKT IN DER GRÜNEN HÖLLE



SIERRA™

WON www.WON.net

powered by IMAX® Kino XXL. So echt wie echt.
Bochum, Düsseldorf, Frankfurt am Main
www.Imax-Filmtheater.de

© 2000 Microïds. Alle Rechte vorbehalten. www.microids.com

MICROÏDS

www.stornfels.de

Produktinfo 018

Besuch bei Blue Byte

Die Siedler 4 Battle Isle

Zwei ganz heiße Quattros für Strategen hat Blue Byte gerade in der Box: Noch während die letzten Tuningarbeiten an den neuen Modellen liefen, starteten wir in Mülheim zu ersten Probefahrten!

Die Siedler 4

Der ganz große Klassiker der Aufbaustrategie soll auch im vierten Anlauf Kult werden bzw. bleiben – entsprechend umsichtig fällt die Modellpflege des Wuselgames mit Knuddelgarantie aus.



„Persönlich bin ich leider kein besonders guter Siedler-Spieler"
Hans-Jürgen Brändle, Projektmanager

Kurz vor unserem Besuch wurde gerade die neueste Version fertig gestellt, die uns Projektmanager Hans-Jürgen Brändle mit folgenden Worten präsentierte: „Auf den ersten Blick mag man meinen, an der Grafik hätte sich wenig geändert – aber das täuscht! Wir haben alle Objekte wie etwa Gebäude und Bäume doppelt so groß modelliert. Neuerdings darf der Spieler nämlich stufenlos zoomen. Erst wenn man mit der virtuellen Kamera ganz nah an seine Untertanen heranfährt, sind all die netten Details bis hin zu den Sandalen der Siedler erkennbar."

Wir schauen also genau hin und in der Tat sind selbst die Schilfdächer der Häuser keine Texturen, jeder einzelne Halm ist ausmodelliert. Die neue Grafikengine unterstützt denn auch 3D-Beschleuniger, da die Landschaft an sich wieder aus Polygonen besteht. Zum Beweis lässt Hans-Jürgen mal eben einen Siedler Löcher in den Boden buddeln. „Jetzt können wir auch hübsche Effekte wie Shading oder Transparenz integrieren. Das sieht man etwa am Rauch, der aus den Schornsteinen qualmt – oder hier an diesem Teich, in dem unter der Wasseroberfläche Fische herumschwimmen", verkündet der Projektmanager stolz und belegt auch gleich ein Plus an Animationen. Während Soldaten im Vorgänger nur die Waffen aus dem entsprechenden Gebäude geholt haben, trainieren sie nun noch kurz im Hof an Zielscheibe und Strohpuppe, ehe sie kampfbereit sind. In Auflösungen von 800 x 600 über 1024 x 768 bis 1200 x 1000 Bildpunkten (ab 1024 x 768 Pixeln optional mit zusätzlichem Beobachtungsfenster auf dem Bildschirm) werden sich bis zu 1000 Figürchen auf dem Screen tummeln. „Wer unbedingt Massenschlachten schlagen will, kann das auch", verspricht Herr Brändle.

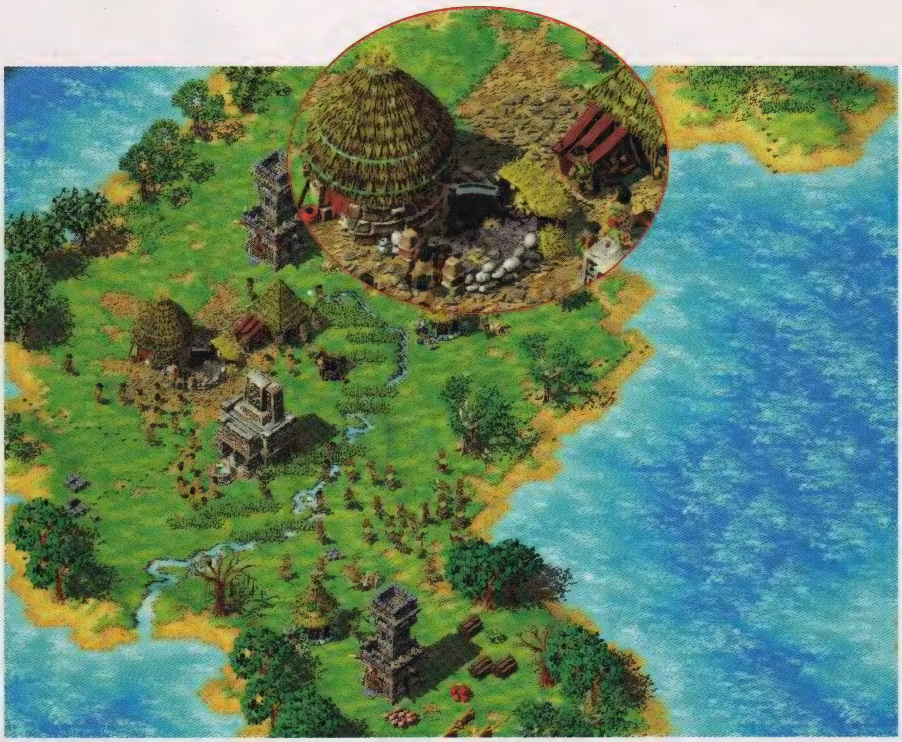
Die Schlagkraft der Truppen lässt sich neuerdings durch das Bestimmen eines Kommandanten erhöhen. Gold benötigt man nur noch für die Rekrutierung von Soldaten höherer Levels, das Edelmetall wird auf ihre Stärke aber keinen Einfluss mehr haben. Vielmehr kämpfen mächtige Krieger diesmal bevorzugt für besonders große und schöne Siedlungen. Anders gesagt, den Echtzeitgefechten wird im Vergleich zum Aufbaupart wieder ein geringerer Stellenwert zufallen. Das geht ganz selbstverständlich mit mehr Komplexität im Gameplay einher, die Hans-Jürgen insbesondere am Handelssystem feststellt: „Während es im Vorgänger eigentlich nur ein Warentransportsystem gab, darf man jetzt in Häfen selbst die Importe und Exporte festlegen. Getauscht wird dabei stets eins zu eins, also auch Holz gegen Gold."



Nachdem die Soldaten sich bewaffnet haben, werden sie nun erst im Vorhof trainieren, ehe sie in den Kampf ziehen



Die Menüleiste ist komplett umstrukturiert, die Aktionsbuttons sind sinnvoller angeordnet



Die augenscheinlichste Neuerung: Dank stufenlosem Zoom darf man seinen Siedlern nun aus nächster Nähe auf die Finger schauen

Die wieder drei Völker des Spielers (neben den altbekannten Römern siedeln nun Mayas und Wikinger) werden etwa ganz spezifische Alkoholika produzieren – Wein, Tequila und Met. Sie werden aber auch jeweils eigene Truppengattungen ins Gefecht führen. So besitzen die Wikinger schlagkräftige Axtschwinger, die ohne Einsatz von Kriegsmaschinerie Burgen einnehmen können, während die Mayas ihren Gegnern mit lähmenden Blasrohrpfeilen auf die Pelle rücken. Über Bogenschützen und Schwertkämpfer verfügen zudem alle Stämme.
Weitere Neuheiten finden sich bei der Berufswahl. Da kann man etwa einen Saboteur ausbilden, der zivile Gebäude der Kontrahenten zerstört bzw. die eigenen mit Fallen schützt. Eine noch bedeutendere Rolle kommt dem Gärtner zu. „Das rein vom Computer gesteuerte dunkle Volk unter seinem Anführer Morbus ist wohl einer der wichtigsten Neuzugänge. Es verwandelt die Umgebung in Ödland und kann nicht auf rein militärischem Weg bezwungen werden – vielmehr muss der Gärtner unter Begleitschutz das Gebiet rund um die gegnerischen Gebäude begrünen, um diese zu zerstören", erläuterte uns Hans-Jürgen Brändle.
Am Ende der Hauptkampagne mit zwölf Abschnitten wird denn auch der Sieg über Morbus stehen. Neulinge dürfen sich über rund zehn Tutorialmissionen an die große Aufgabe herantasten; hier bleibt kein relevanter Aspekt erfolgreichen Siedelns unberücksichtigt. Dazu kommen drei kleinere Feldzüge zu je drei Einsätzen, in denen man die jeweiligen Eigenheiten der Völker kennen lernt. Ebenso wenig fehlen Multiplayer-Modi, die dem Projektmanager sogar besonders am Herzen liegen: „Demnächst geht unser hauseigener Game-Channel online, dann wird vieles komfortabler. Beispielsweise koppeln wir die Lobby aus dem Spiel aus, was nicht nur Updates erleichtert. Man kann dann über ein einziges Userprofil alle unsere Produkte via Internet zocken und auf Wunsch sogar eigene Wappen einbauen." Darüber hinaus ist ein Wettsiedeln für bis zu acht Teilnehmer angekündigt. Außerdem ein Kooperativ-Modus, in dem es gemeinsam gegen das CPU-gesteuerte Dunkelvolk geht.
Dass man dies alles mühelos in den Griff bekommt, ist wohl das wichtigste Gefühl, das wir von der Präsentation mit nach Hause nahmen – die überarbeitete Benutzeroberfläche hat fraglos an Übersicht und Funktionalität gewonnen. Die jetzt wunderschön gerenderten Zwischensequenzen sind somit nur das i-Tüpfelchen auf einer Erfolgsserie, die mit Teil vier noch lange nicht am Ende ist!



Die fehlerhafte Kollisionsabfrage während der Seeschlachten im Vorgänger wurde erfolgreich versenkt

Die Siedler 4

HERSTELLER:	Blue Byte
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	November 2000
ONLINE-INFO:	www.siedler4.de



Der aus „Incubation" bekannte, mittlerweile zum General beförderte Alexander Bratt wird im Andosia Konflikt eine wichtige Rolle spielen. Aus den Zeichnungen von Alexander Lozano entstehen Zwischensequenzen im Stil von „Dark Project 2"

Battle Isle – Der Andosia Konflikt

Fast fünf Jahre mussten die Rundenstrategen auf ihre Rückkehr zur grandiosen Kampfinsel warten. Denn der Untertitel „Battle Isle Phase 4" war anno 1997 bei „Incubation" nur verkaufsfördernde Augenwischerei: Inhaltlich hatte die tolle Alienhatz wenig bis gar nichts mit dem originalen Szenario gemeinsam. Das wird aber seit zwei Jahren von den slowakischen Entwicklern bei Cauldron weitergeführt – aus dem ursprünglich geplanten Echtzeitstrategical „Shock Troops" entsteht dort in Zusammenarbeit mit Blue Byte eine echte Fortsetzung der klassischen Reihe.



„Was Peter Molyneux kann, können wir auch!"
Wolfgang Walk, Produzent

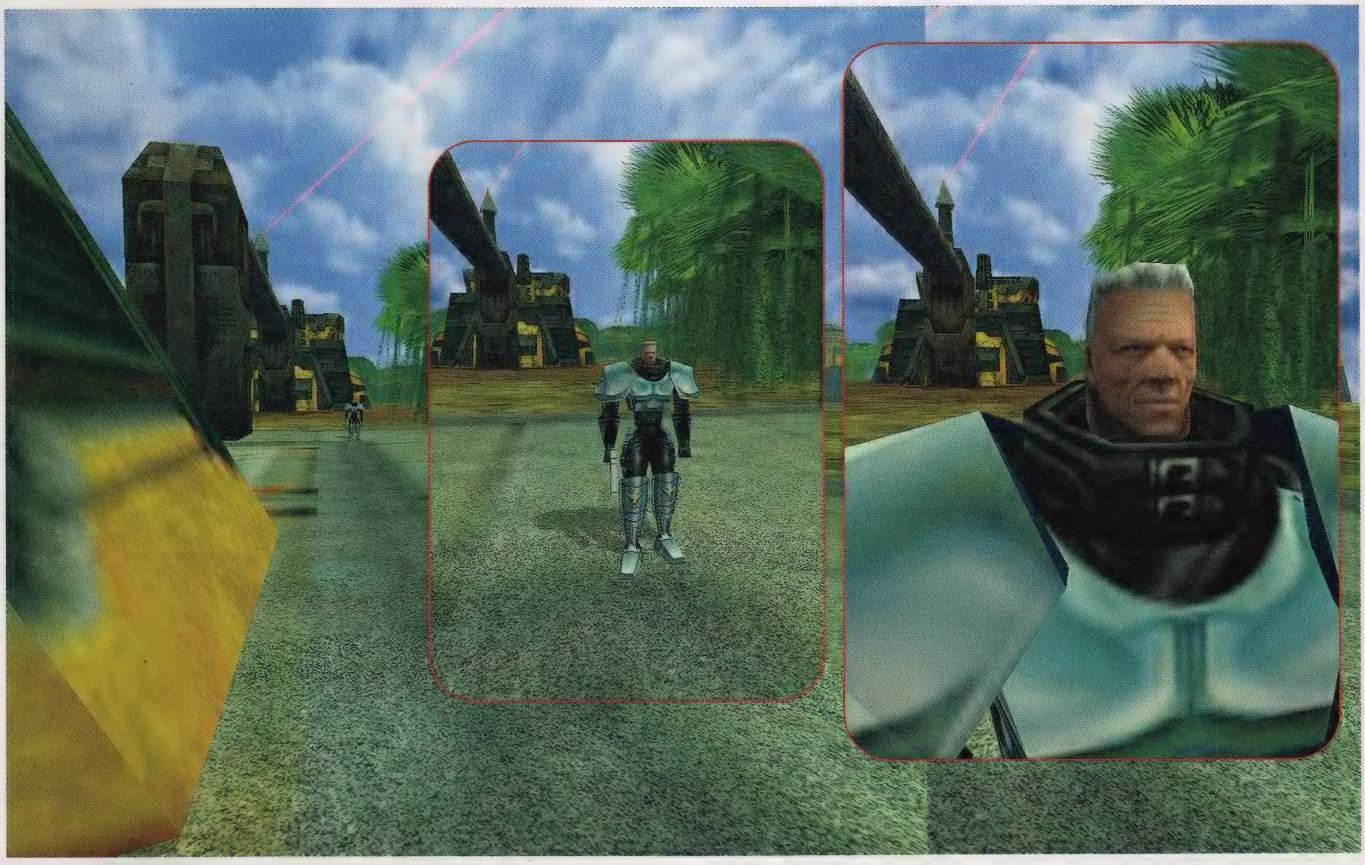
Aber wie echt kann ein Battle Isle in Echtzeit eigentlich sein, wollten wir von Produzent Wolfgang Walk wissen. Der zerstreute gleich zu Beginn der Präsentation alle Bedenken: „Auf dem Schlachtfeld wird man natürlich nach wie vor rundenweise agieren – in Echtzeit läuft lediglich das auf eine eigene Insel ausgelagerte Ressourcenmanagement. So wollen wir vor allem in Multiplayer-Partien einen flotten Spielablauf ermöglichen, ohne dass man längere Zeit zur Untätigkeit verdammt wäre."

Wie man sich diese Mischform in der Praxis vorzustellen hat? „Nur der Spieler, der gerade am Zug ist, kann seinen Einheiten im eigentlichen Kampfgebiet wie üblich Befehle verklickern. Er darf aber auch jederzeit zur Hauptinsel springen, um in Echtzeit die Forschung voranzutreiben, Gebäude zu errichten oder Rohstoffe abzubauen. Und damit beschäftigt sich ebenfalls der Kontrahent, bis er wieder kampftechnisch an der Reihe ist." Für jeden Zug gibt es dabei übrigens eine Zeitbegrenzung, die von Mission zu Mission variiert und unter anderem von der Zahl der verfügbaren Einheiten abhängt. Laut Wolfgang ist das „unumgänglich, da wir verhindern wollen, dass der komplexe Forschungsbaum bereits in der ersten Runde komplett erarbeitet wird. Das würde ein ausgewogenes Balancing unmöglich machen." Andererseits kommt so ein weiteres taktisches Element ähnlich dem Turnierschach nach der Uhr zum Tragen: Den Spielrhythmus gibt der Zocker selbst vor. Es ist z.B. denkbar, den Gegner unter Druck zu setzen, indem man den Zug schnellstmöglich beendet. Wer auf dem Schlachtfeld flott war, kann die Restzeit aber auch ins Ressourcenmanagement investieren, um einen Entwicklungsvorsprung zu erringen.

Ähnlich ungewöhnlich wie das Konzept wirkt die tatsächlich herausragende 3D-Grafik mit völlig frei platzierbarer Kamera nebst Zoomfunktion. „In punkto Optik können wir mit Titeln wie Black & White locker mithalten", schwärmt Wolfgang Walk. „Und bei uns sind Eyecatcher wie Partikelwolken, Wettereffekte oder von der Tageszeit abhängige Schatten nicht nur Beiwerk; sie besitzen allesamt Funktionalität!" So ist etwa die Windrichtung für die Effektivität der Windkraftwerke von entscheidender Bedeutung. Und die Lichtverhältnisse beeinflussen den Ausgang der Kämpfe. In Battle Isle 4 verfügt nämlich jede Einheit über Parameter für Lärmentwicklung und Hörsensibilität. Während ein Soldat also bei Tageslicht gegen Panzer chancenlos ist, kann er sich bei Nacht ungesehen bzw. ungehört anpirschen, um den Tank zu zerstören.



Über Kraftwerke werden die Einheiten an der Front mit Energie versorgt



Die Zoomfunktion fördert feinste Details ans Tageslicht

Storytechnisch wird das Game (25 Jahre nach „Incubation", um eine gewisse Kontinuität zu gewährleisten) auf dem Planeten Chromos angesiedelt, wo sich der Einheitsstaat und eine Sekte an die Gurgel gehen. Weil beide Gruppierungen weder richtig gut noch gänzlich böse sind, sollen die Spieler auch beide Kampagnen mit gleicher Begeisterung absolvieren. Die rund zwölf Missionen pro Feldzug werden dabei in Blöcke aufgeteilt, nach deren Abschluss man ein begrenztes Truppenkontingent für die nachfolgenden Einsätze übernehmen darf. Somit ist jede Einheit wichtig, gewinnt sie doch durch Erfahrung an Durchschlagkraft. Statt seine Jungs als Kanonenfutter zu verheizen, soll man sich gewissenhaft um Nachschub kümmern und ein Netz aus Verteilerstationen anlegen, damit die kämpfende Truppe an der Front mit Energie von der Hauptinsel versorgt wird. Hinzu kommen Elemente wie Forschung und der Ausbau von Fabriken, wo Flugzeuge, Schiffe, schwere und leichte Waffen sowie stationäre Geschütze produziert werden.

Zur Zeit wird gerade die Sprachausgabe mit den deutschen Stimmen von Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis, Glenn Close, Jack Nicholson, Julia Roberts und Jodie Foster aufgenommen. Hier ist wahrlich nur das Beste gut genug – weshalb wir das Beste für eine gute Testversion in absehbarer Zeit hoffen. (st)



Auch Wetterverhältnisse und korrekte Schatten hat die 3D-Engine in petto. Hier stehen die Truppen im wahrsten Sinne des Wortes im Regen

Battle Isle – Der Andosia Konflikt

HERSTELLER:	Cauldron/Blue Byte
GENRE:	Rundenstrategie mit Echtzeitelementen
ERSCHEINT:	Oktober 2000
ONLINE-INFO:	www.battleisle.de

CRIMSON SKIES



Das Fantasie-Hollywood des Jahres 1937 strotzt nur so von seltsamen Filmkulissen

Brennende Tragflächen, hämmernde Maschinengewehre und… Jungfrauen in Nöten? Microsoft präsentiert eine Flugsimulation der etwas anderen Art!

Dass sich ordinär-ernsthafte Flugis nur noch schwer an den Kunden bringen lassen, hat die Pioniere der virtuellen Lüfte zum Durchstarten veranlasst: Kein staubtrockener Realismus wie in der Reihe um den „Flight Simulator" mehr; statt dessen eine Storyline aus dem gleichnamigen Brettspieluniversum von FASA. Nicht umsonst erinnert das Szenario von Crimson Skies stark an den originellen SF-Streifen „Rocketeer"…

Tollkühne Spieler in fliegenden Kisten

Im fiktiven Amerika des Jahres 1937 erhält der Spieler alias Glücksritter Nathan Zachary hier 25-mal die Gelegenheit sein fliegerisches Können unter Beweis zu stellen – wovon wir uns anhand einer nahezu fertigen Vorabversion schon vor dem Release im August überzeugen konnten. Fünf detaillierte Szenarien von den zerklüfteten Gebirgszügen Hawaiis bis hin zu den Straßenschluchten New Yorks bilden dabei den Rahmen für hektische Luftkämpfe und haarsträubende Flugmanöver. Entsprechend hoch sind die Anforderungen an PC-Piloten: Das Durchfliegen von Gebäuden und Höhlen steht ebenso auf dem Einsatzplan wie das Andocken an riesige Zeppeline oder die Rettung der eingangs erwähnten Fräuleins aus dahinrasenden Zügen.

Viele dieser Aktionen ergeben sich allerdings erst im Lauf der Einsätze; die straff entworfenen Missionen lassen nur wenig Raum für künstlerische Freiheiten. Wer sich nicht an die ständig aktualisierte Aufgabenliste („Zerstöre das, beschütze dieses, erkunde jenes") hält, wird also ebenso schnell mit dem Game over konfrontiert wie unvorsichtige Bruchpiloten, die sich zu viele Feindtreffer einfangen. Es ist jedoch zu erwarten, dass zumindest im Story-Modus einige Entscheidungen selbst gefällt werden können bzw. müssen – wie sonst wäre die Ankündigung zu verstehen, dass durch Spionage neue Flugzeugtypen erhältlich sein werden? Insgesamt soll sich der Hangar mit einem runden Dutzend individuell bestückbarer und fantasievoll gestalteter Jäger füllen lassen. Auch der gesprochene Funkverkehr muss noch überarbeitet und für hiesige Himmelsstürmer eingedeutscht werden. Trotzdem haben wir schon mal die Fliegerkombi entstaubt und den Flightstick geölt: Von Crimson Skies erwarten wir die unterhaltsamsten Luftkämpfe des Jahres! (mz)



Besonders gewagte Aktionen werden durch Cutscenes in Spielgrafik veranschaulicht



Schlechtwettereinsätze wie diese Befreiung eines Zeppelins gehören zum Pilotenalltag

Crimson Skies

HERSTELLER:	Zipper/Microsoft
GENRE:	Action-Flugsimulation
ERSCHEINT:	August 2000
ONLINE-INFO:	www.crimsonskies.com

Wir haben kräftig am Preis gedreht.



inkl. Telefongebühren

Im Focus-Test Nr. 9/2000:
59 Provider im Test.

Kategorie Bester Internet-Provider:
Platz 2

Kategorie Günstigster Anbieter:
Platz 1 für Wenignutzer.
Platz 1 für Gelegenheitssurfer.
Platz 5 für Intensivnutzer.

Der faire Internet Provider.

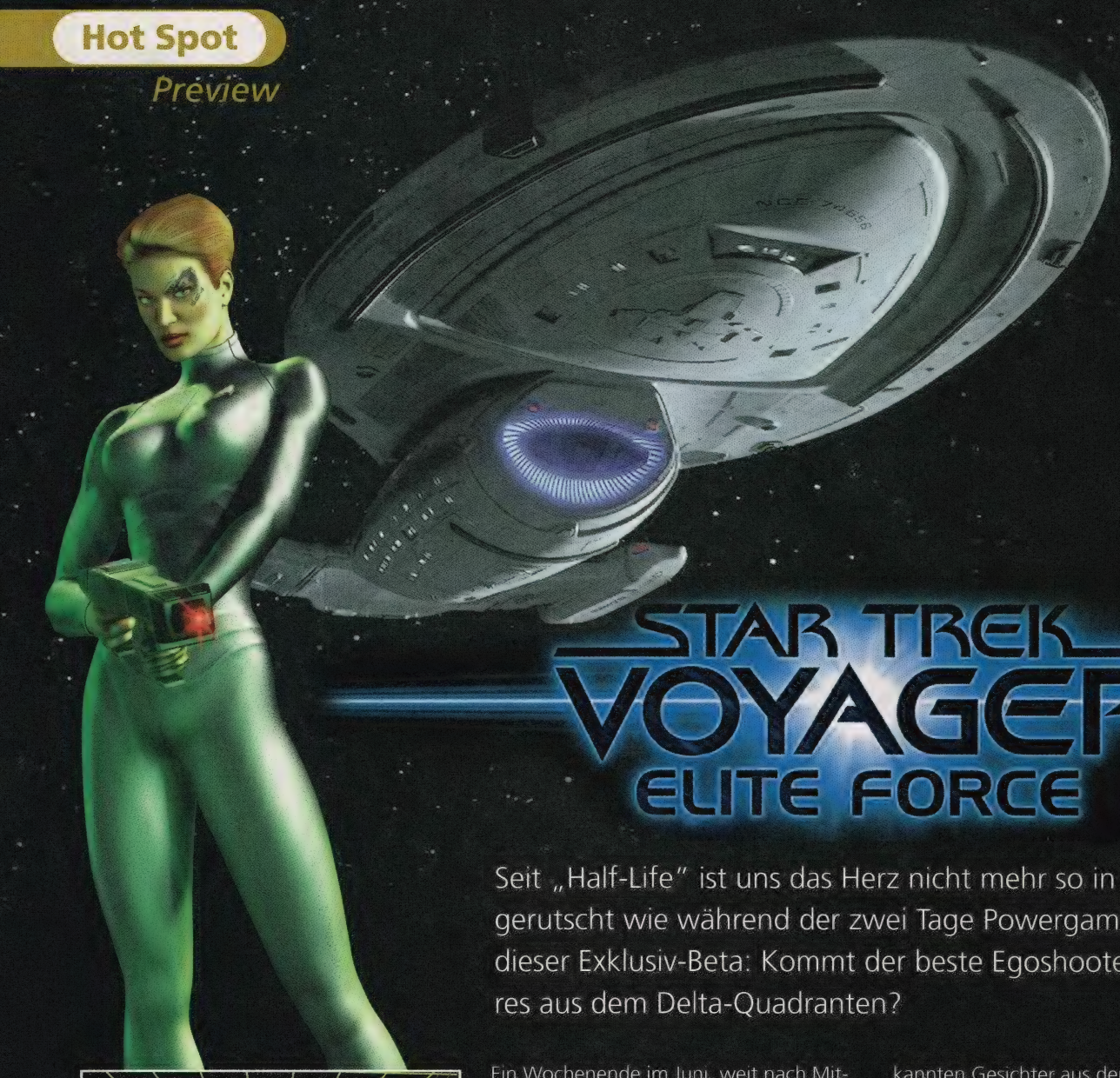
Von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende. Sonst 3,88 Pf/Min.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de
oder unter 0180/5 23 61 60 (24Pf/Min.)

Produktinfo 011



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Seit „Half-Life" ist uns das Herz nicht mehr so in die Hose gerutscht wie während der zwei Tage Powergaming mit dieser Exklusiv-Beta: Kommt der beste Egoshooter des Jahres aus dem Delta-Quadranten?



Tuvok, der Trainer: Mit ihm kann man vor Missionsbeginn auf dem Holodeck leichte Lauf- und Zielübungen absolvieren



Das Interface im vertrauten Look der TV-Serie

Ein Wochenende im Juni, weit nach Mitternacht. In der Redaktion sind die Lichter längst verlöscht, es herrscht Totenstille im Haus. Nur aus einem Büro dringt ein fahler Schein: Die Betaversion des neuen Actionspektakels aus dem Star-Trek-Universum hält mich wie mit einem Traktorstrahl vor dem Monitor gefesselt. Meine Hände auf der Tastatur schwitzen, denn ich kämpfe den Kampf meines Lebens.

Längst bin ich nicht mehr Richard Löwenstein – sondern Fähnrich Alex Munro, Kommandant des Hazard Teams. Und damit Leiter einer Pioniereinheit, die immer dann gerufen wird, wenn die Kacke wirklich am Dampfen ist...

Meine sechs Mann sind Teil der Besatzung des Raumschiffs Voyager, das im Delta-Quadranten, einem weit entfernten Teil des Universums, gestrandet ist. Und wenn ich jetzt versage, dann wird die Crew auch nie wieder zur Erde zurückkehren. Denn Janeway, Chakotay, Tuvok, Seven of Nine und all die anderen bekannten Gesichter aus der TV-Serie werden von einer Spezies attackiert, wie sie selbst auf dem TV-Schirm noch kein Mensch zuvor gesehen hat: Die erbarmungslosen Etherians sind der Fantasie von Raven entsprungen, wo man schon seit „Hexen" weiß, wie 3D-Schocker gemacht werden!

Spannender als Half-Life?

Dass die amerikanischen Entwickler das auf der Enterprise-Idee von Gene Roddenberry basierende SF-Universum um eigene Ideen bereichern durften, ist keineswegs selbstverständlich. Wenn buchstäblich Lizenzen im Spiel sind, bestehen die Besitzer der Rechte an der Vorlage ja zumeist auf voller Originaltreue – vom Blechkleid eines F1-Flitzers bis hin zum Fellrock von Wilma Feuerstein muss jedes Pixel abgesegnet werden.

Doch Paramount hat den Jungs von Raven ihre kreative Freiheit gelassen und das zahlt sich aus: Wo eben die meisten anderen Star-Trek-Versoftungen dem Vorbild genau nicht gerecht werden können, da brennt Elite Force ein furioses Action-Feu-

Wenn Waffen sprechen



Imod ❶
Eine neue Anti-Borg-Wumme durchdringt die Schilde der Cyborgs wie nix

Phaser ❷
Wie mit Spatzen auf Kanonen schießen, also meist wirkungslos



Stasis ❸
lähmt Angreifer mit übelsten Breitseiten



Tetryonenstrahler ❹
Im Sekundärmodus verfeuert die Weiterentwicklung der Scavenger reflektierende Projektile



Quantum Burst ❺
Die monströsen Sprengkapseln zünden in der Distanz ein klasse Feuerwerk!

erwerk ab. Eines mit Wesen und Waffen, die es so halt nur auf dem PC geben kann.

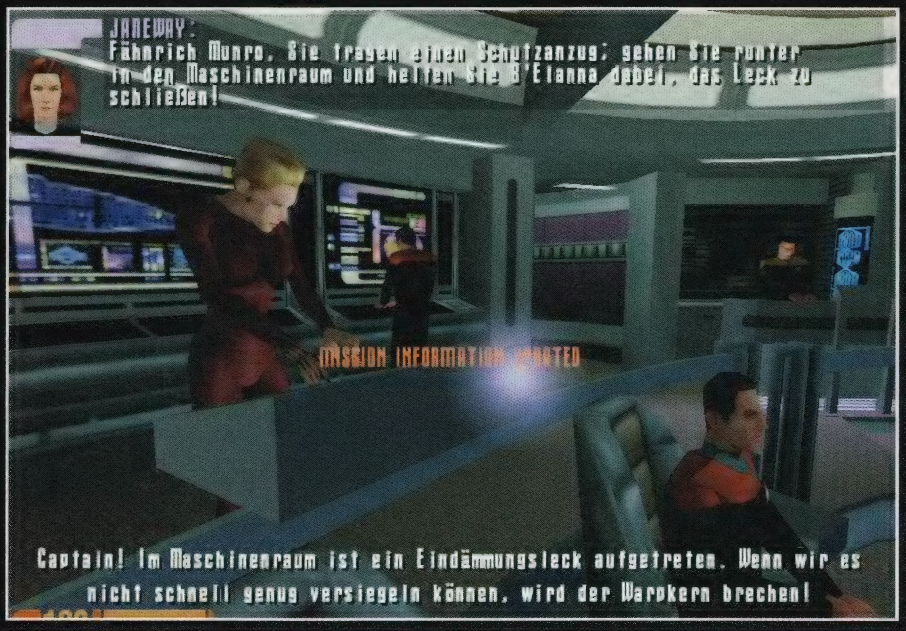
Das Game packt den Spieler bereits direkt nach Bewältigung eines kurzen Trainingsparcours mit Lauf-, Spring- und Zielübungen. Ohne genauere Kenntnis der Umstände findet sich der Protagonist dann nämlich an Bord eines Borg-Kubus wieder, um Geiseln zu befreien und eine geheimnisvolle Waffe gegen die Maschinenmenschen zu finden. Wer hier zu ungestüm vorgeht, wird gleich vom Kollektiv assimiliert, also in dieser frühen Phase tunlichst erst mal keine Schusswechsel provozieren. Schließlich hat die Haupthandlung um den seltsamen Weltraumschrottplatz der Etherians noch gar nicht angefangen!

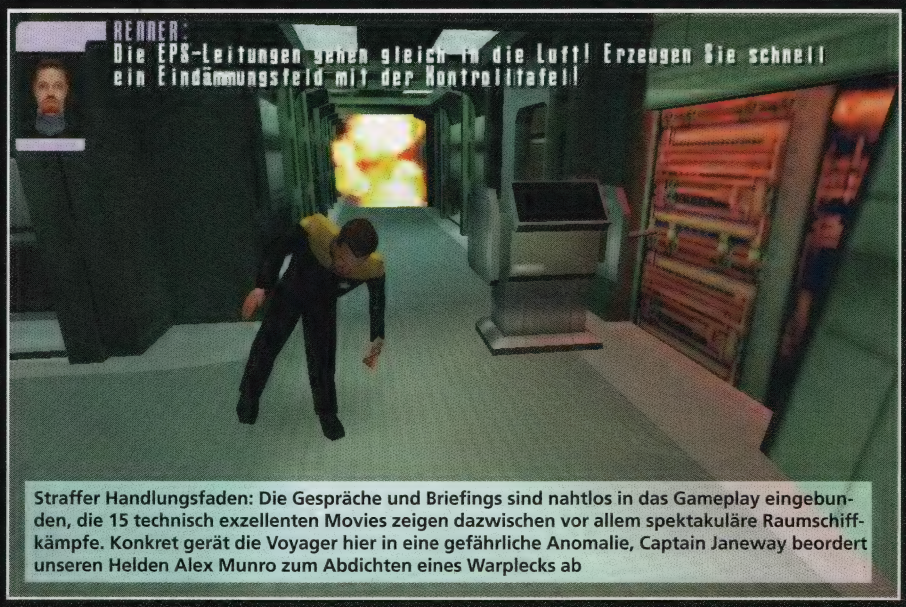
Von Beginn an und durch die knapp 40 Einsätze hindurch meldet sich immer wieder der Sicherheitsoffizier und Einsatzleiter Tuvok mit Befehlen oder Tipps. Praktisch, dass seine Worte auf dem jederzeit einsehbaren Screen für das Missionsbriefing verewigt sind. Komfortabel auch, dass wichtige Items im 3D-Gelände auf Wunsch per Rahmen markiert bzw. kurz beschrieben werden. So finden sich auch Spieler ohne Wissen um die TV-Vorlage schnell zurecht, wenn kniffelige Rätsel, spannende Laserduelle und Schockmo-



Die Etherianer hat Raven als neue Spezies im Star-Trek-Universum extra für das Game erfunden







Straffer Handlungsfaden: Die Gespräche und Briefings sind nahtlos in das Gameplay eingebunden, die 15 technisch exzellenten Movies zeigen dazwischen vor allem spektakuläre Raumschiffkämpfe. Konkret gerät die Voyager hier in eine gefährliche Anomalie, Captain Janeway beordert unseren Helden Alex Munro zum Abdichten eines Warplecks ab

mente zu bewältigen sind. Von Letzteren gibt es derzeit zwar noch nicht allzu viele, doch gerade den Horrorfaktor will man bei Raven in den verbleibenden Wochen bis zur Veröffentlichung noch hochschrauben. Die eingangs beschworene künstlerische Freiheit bedeutet dabei nun nicht, dass etwa die Voyager nicht authentisch auf dem Bildschirm nachgestellt wäre. Von den Holodecks bis hin zu den Versorgungstunneln ist der Wiedererkennungswert für Fans hoch. Später im Spiel verlagern sich die Kämpfe auf die Schiffe und Raumstationen aller möglichen Rassen aus dem Star-Trek-Universum. Genaueres über den ziemlich interessanten Plot wollen wir aber zwecks Spannungserhalt nicht verraten. Aber es werden ein paar aufregende Fragen beantwortet: Wieso tauchen Klingonen so fern der Heimat im Delta-Quadranten auf? Warum locken die Etherianer Raumschiffe auf ihren Schrottplatz? Worauf reagiert die fast unbesiegbare Spezies 8472 allergisch? Wer ist der geheimnisvolle Endgegner? Und warum sieht Seven of Nine in ihrem hautengen Catsuit nur so verdammt sexy aus?!

Schockierender als System Shock?

Je näher das Finale rückt, desto häufiger leisten rechnergesteuerte Unterstützungstruppen Beistand. Die bis zu sechs Co-Kämpfer (teils unbekannte und damit gemäß alter Serientradition dem Tod geweihte Statisten, teils populäre Charaktere wie Captain Janeway) geben Deckung, öffnen Türen oder wissen Rat bei der Lösung verzwickter Puzzles. Allerdings arbeiten sie sehr selbstständig und lassen sich in ihren Aktionen kaum beeinflussen – der in Ausgabe 5/00 angestrengte Vergleich mit Komplexicals wie „SWAT 3" oder „Rainbow Six" scheint bei genauerer Betrachtung doch etwas übertrieben. Glaubwürdig wirken Plot und Gameplay aber auch hier. Dazu trägt einerseits das virtuelle Teamwork bei, andererseits aber auch, dass Klingonen schon mal den Kantinenfraß an Bord beklagen. Wie überhaupt viele Dinge ohne Auswirkungen auf den Handlungsverlauf geschehen, wodurch das Szenario höchst lebendig wird – man fühlt sich quasi als Teil der Voyager-Crew.

Ein paar Kleinigkeiten sollten die Entwickler aber bis zur Veröffentlichung im September noch überdenken. So könnte



Aufwendige Synchronisierung: Auch auf Deutsch drohen die Borg wie aus dem Fernsehen gewohnt

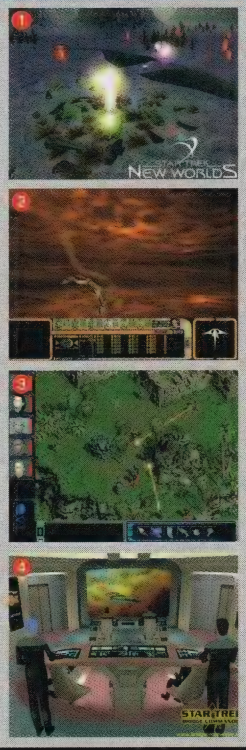
eine Quicksave-Funktion nicht schaden. Außerdem sind die 3D-Kulissen nicht überall herausragend, manche Texturen werden zu häufig wiederholt. Hinzu kommt die derzeit noch etwas steife Animation der Charaktere. Da Elite Force auf der Q3-Engine beruht, sollten sich die Figuren hier auch mindestens so überzeugend bewegen wie die Söldner im Spektakel von id-Software. Die technischen Daten sind freilich identisch. Um 512 x 384 bis 2048 x 1536 Pixel flüssig auf den Monitor zu malen, braucht es also mindestens einen P2/266 mit OpenGL- oder Voodoo-Karte – und eigentlich auch 128 MB RAM, da sonst die Ladezeiten ausufern.

Bezüglich der in unserer Beta noch fehlenden Multiplayer-Modi hält sich Raven vorerst bedeckt, nur vage werden Deathmatches und Team-Modi sowie „ein paar witzige Ideen auf den Holodecks" angekündigt. Kein Fragezeichen steht hinter der Lokalisierung mit den vertrauten Stimmen der TV-Vorlage, für die der Vertrieb Activision stolze 100.000 Mark locker macht. Synchronisiert wird in den Berliner Arena Studios, wo auch das Eindeutschen der Serie erfolgt. Da diese Fassung zudem nicht geschnitten wird, ist sie erste Wahl, noch vor dem US-Original. Hier stand nämlich Jeri Ryan nicht zur Verfügung, weshalb Seven of Nine von einer anderen Stimme gesprochen wird – und mit der konnte zumindest ich mich schon mal nicht so recht anfreunden. (rl)

Sternzeit 2000: neue Star-Trek-Versoftungen

Nur Fans der originalen Enterprise-Crew um Kirk & Co. müssen Trauer tragen, weil ihre Lieblingshelden selbst auf dem PC nicht mehr so bald wieder belebt werden. Freunde der aktuellen Serien dürfen indessen jubeln, denn binnen eines Jahres werden TNG, DS9 und Voyager noch mindestens neunmal in Bits und Bytes gegossen! Die Next Generation etwa kommt schon ab August bei den sehr schicken Bodenkämpfen des actionlastigen 3D-Echtzeitstrategicals **New Worlds** ❶ zu Ehren, dessen Veröffentlichung nach einigen Querelen jetzt endgültig gesichert ist. Im November folgen optisch schlichtere TNG-Weltraumtaktik mit **Starfleet Command 2** sowie dem inhaltlich ebenfalls recht komplexen **Dominion Wars** ❷ aus dem Deep-Space-Nine-Szenario. Basierend auf einer der spannenderen DS9-Staffeln zeichnet es sich durch eine witzige Idee aus: Mit dem ebenfalls neuen **Starship Creator Warp 2** selbst erstellte Schiffe lassen sich für Multiplayer-Schlachten via Netzwerk oder Internet importieren.

Das **Away Team** ❸ dagegen erinnert dann optisch, inhaltlich und qualitativ eher an „Commandos". Allerdings erscheint der starke Mix aus Action und Taktik frühestens zum Jahreswechsel – genau wie die aufwendige Spacesim **Bridge Commander** ❹ der „X-Wing"-Erfinder von Totally. Solisten können die Zeit bis dahin mit dem DS9-Actionabenteuer **The Fallen** überbrücken, das im August herauskommt. Oder im Internet: Das schlichte Trading-Card-Game **Conquest Online** ist in den USA bereits erschienen, eine deutsche Fassung folgt demnächst.



Star Trek Voyager: Elite Force

HERSTELLER:	Raven/Activision
GENRE:	3D-Egoshooter
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.activision.de www.hazardteam.de

Siehe auch Begleit-CD

Erste Infos



Welche Sportart dominiert Electronic Arts auf dem PC eigentlich nicht? Die Antwort „Formel 1" mag nur noch kurze Zeit korrekt sein…

Wenn das US-Team im August die Motoren anwirft, könnte die Konkurrenz den Anschluss mal wieder verpennt haben: Einzig Microprose hat in den letzten Jahren die Elemente Taktik und Handel in den digitalen F1-Zirkus eingebracht, und das bei „Grand Prix World" nicht wirklich überzeugend. Alles, was auf dem PC sonst noch Räder hat, konzentriert sich auf Arcaderacing; EA Sports könnte sich also allenfalls selbst ausbremsen. Der erste Fußballmanager der Firma lief ja auch zwei Jahre lang ins Abseits, ehe man mit dem aktuellen „Bundesliga 2000" auch in diesem Genre das gewohnt hohe Niveau bei Optik, Spieltiefe und Unterhaltungswert erreichte.

Optimistisch stimmt, dass der F1 Manager in England und damit der Heimat des Motorsports entwickelt wird. Die Verantwortung als Produzent liegt bei James Hawkins, der schon anno 1997 für Microprose an „Grand Prix Manager 2" geschraubt hat. Der erfahrene Mann kann hier auf eine komplette FIA-Lizenz für authentische Piloten, Teams und Strecken zurückgreifen. Allerdings hat EA nur für die vergangene Saison gelöhnt, weshalb etwa Klein-Schumis noch im Jordan sitzen und die Stewart-Boliden ganz in Weiß vorfahren werden.

Die Konkurrenz schläft

Angesagt ist eine Wirtschaftssimulation mit Tiefgang, bei der auch Einsteiger gerne Gas geben. Im Chefsessel eines beliebigen Rennstalls fallen dann alle Aufgaben des Tagesgeschäfts an, von der Planung der Unternehmensstruktur bis hin zur Betreuung der Piloten, die mit Prämien oder Statussymbolen bei Laune gehalten werden wollen. Über ein virtuelles E-Mail-System wird man von Zulieferern und den Firmenabteilungen laufend mit den neuesten Nachrichten versorgt und kann im Detail reagieren – beispielsweise den Sponsoren noch ein paar Tausender für neue Spoiler aus der Tasche leiern.

Über Erfolg und Misserfolg wird letztlich aber auf den 16 GP-Pisten entschieden. Während ein Echtzeit-Rennen im Fenster oder auf dem Vollbild aus der 3D-Perspektive gezeigt wird, hat der Spieler in Sachen Strategie, Boxenstopps oder Teamorder die Hand voll am Puls des Geschehens. Die Computerpiloten berichten per Sprechfunk von ihren Nöten, ansonsten kommentiert RTLs Boxenluder Kai Ebel die Vor- und Nachberichterstattung. Wir hören noch mal rein, sobald eine spielbare Version vorliegt. (rl)



Die Rennen dürfen aus Draufsicht- und Egoperspektive verfolgt werden



Teams und Boliden, aber auch die Figuren hinter den Kulissen wie hier Wagenkonstrukteur Gary Anderson werden im Detail beschrieben



Auf Wunsch kann man sich in die Konstruktion und das Setup der Fahrzeuge vergraben

F1 Manager

HERSTELLER:	Intelligent Games/EA Sports
GENRE:	F1 Management
ERSCHEINT:	August 2000
ONLINE-INFO:	www.easportsf1.com



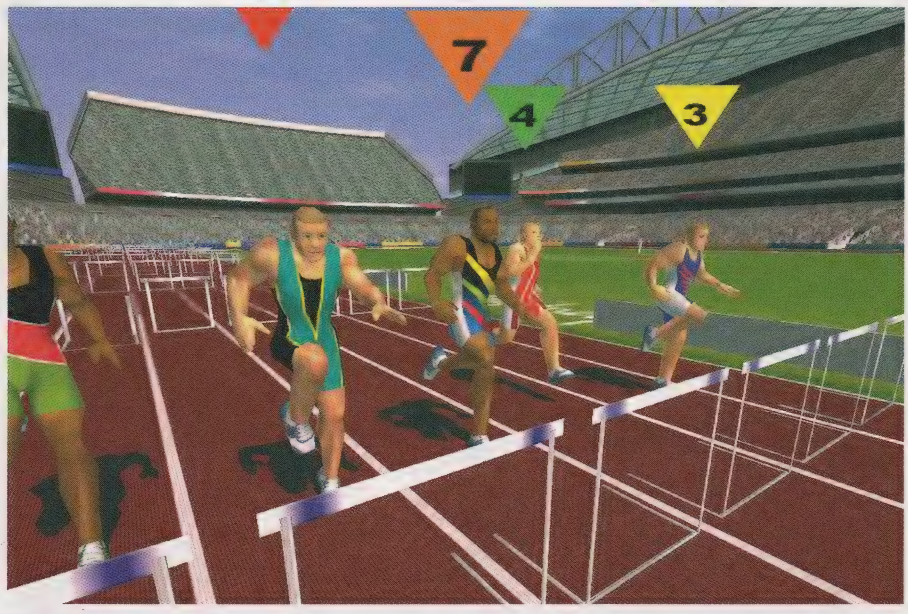
Am 15. September starten die 27. Olympischen Spiele in Australien – zeitgleich vergibt Eidos die Medaillen auf dem heimatlichen Monitor.

Zum ersten Probetraining waren wir mit den Entwicklern von Attention to Detail im englischen Warwickshire verabredet, wo sie für stickstemmende PC-Athleten ein Dutzend Disziplinen vorbereiten: Vom 100-Meter-Lauf über das Hammerwerfen bis zum Turmspringen darf trainiert werden, bis die Schwarte kracht. Maximal vier Digital-Olympioniken können sich auch vor einem Rechner versammeln, um selige Epyx-Tage (wer erinnert sich noch an „Summer Games" auf dem C-64?) wieder aufleben zu lassen; bis zu acht werden via Internet oder LAN gegeneinander antreten dürfen. Oder man versucht sich als Coach einer zwölfköpfigen Sportlertruppe, päppelt seine Recken im Fitnessstudio auf und begleitet sie von der Qualifikation bis aufs Siegertreppchen.

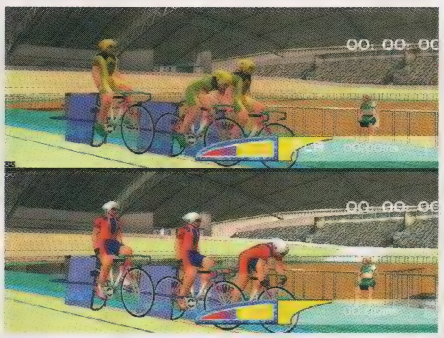
Die Grafik scheint olympiareif: Per Motion Capturing liefern tatsächliche Olympioniken die Basis für ein aufwendiges Animationssystem, das den „Athleten Freude, Wut, Trauer oder Schwäche quasi ins Gesicht zeichnet", so Entwicklungsleiter Gary Moore. Die Stadien sind nach Originalbauplänen realer Arenen entworfen, Events wie Fackeleinlauf, Eröffnungszeremonie und Medaillenvergabe wurden berücksichtigt. Nicht minder sehenswert sind die Wiederholungen sportlicher Großtaten aus verschiedensten Perspektiven.

Dabei sein ist alles

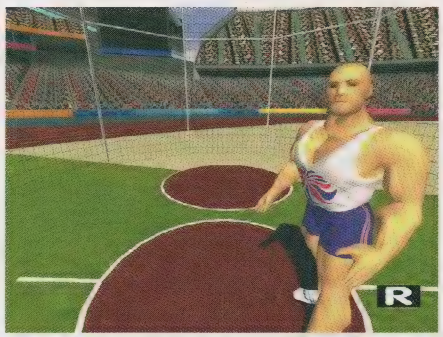
Die Steuerung schlägt ein Rad zwischen Klassik und Moderne. „Wir planen eine gesunde Mischung aus Kraft und Geschicklichkeit", umschreibt Gary Moore den Mix aus Disziplinen, die PC-Kraftbolzen mal wild am Stick rüttelnd und mal mit Timing im Stil von Golfsimulationen bewältigen müssen. Alles mit dem Ziel aktuelle Rekorde zu brechen: Wer die Bestzeiten internationaler Sportskanonen unterbietet, darf sich im Internet auf einem speziellen Server verewigen. Nicht vernetzte Spitzensportler können ihre Leistungen abspeichern und einem Freund überlassen – der sich dann an ihnen (in Form von „Ghosts") messen soll. Alles hübsche Ideen. Nur die Namen realer Athleten wird man vergebens suchen, da sie wegen der zeitgleichen Veröffentlichung zur Olympiade nicht mehr rechtzeitig verfügbar sind. Als Trost kommentieren aber bekannte Stimmen wie die von Thomas Wark und Gerhard Delling das Geschehen. Wir jedenfalls erhoffen uns von der virtuellen Beschwörung des olympischen Geistes einiges. Damit dabei sein nicht alles ist. (Derek dela Fuente/pk)



Die Stadien werden auf der Festplatte nach den Bauplänen originaler Arenen errichtet



Eine von 12 verfügbaren Disziplinen: Rad fahren am Splitscreen, in der Beta noch mit Grafikfehlern



Die Spielermodelle bestehen aus bis zu 5000 Polygonen und sind per Motion Capturing animiert

Sydney 2000

HERSTELLER:	ATD/Eidos
GENRE:	Olympiasimulation
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.eidos.de

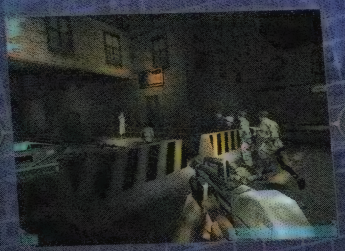
E-DIARY : MON 24.8.2032

PARIS - MEET DAVID RASTER : 14.30

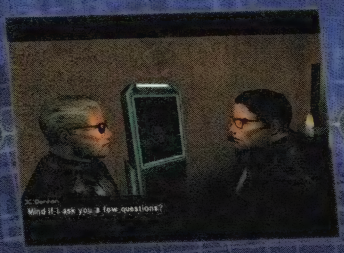
MEIN NAME IST J.C. DENTON,
ANTI-TERROR-AGENT DER UNATCO.
MIR WIRD LANGSAM KLAR, WIE DIESER
STAAT FUNKTIONIERT...
KONTROLLE IST DER SCHLÜSSEL ZUM
ERFOLG. FRÜHER STILLTE GOTT DAS
BEDÜRFNIS DER MENSCHEN, KONTROLLIERT
UND VERSTANDEN ZU WERDEN. NENNEN
WIR DAHER GOTT UNSERE GROSSE
"EGO-MASCHINE"...
HEUTE SIND WIR IN DER LAGE, DIESES
BEDÜRFNIS MIT HILFE VON DATEN UND
ALGORITHMEN ZU BEFRIEDIGEN.
INDIVIDUELLE FREIHEIT? EIN WITZ.

ON
REC
PLAY

1



2



3



VOICE - HIGH
CONTROL LOW

CODE OK


Eidos
Newslett
Jetzt unter
www.eidos.de
registrieren lassen und a
Gewinnspiel
teilnehmen!
DEUS EX
TRAUE NUR DIR SELBST
www.eidos.com
EIDOS
INTERACTIVE

DIABLO II

Tusch und Trommelwirbel: Nach bald vier Jahren in der Entwicklung ist das meist erwartete Actionrollenspiel aller Zeiten endlich fertig. Blizzard ist ein teuflisches Epos um die ewige Schlacht zwischen Gut und Böse gelungen – weit jenseits einer Hölle der Mittelmäßigkeit, in der heute so viele PC-Games schmoren!



Der letzte Akt

Jahrelang konnten wir nur in Previews, Interviews und News-Schnipseln über dieses Spiel berichten, für Ausgabe 6/00 wagten wir uns im Vorfeld an einen Betatest der Onlinevariante. Und bereits in Blizzards Battle.net stachen die zahlreichen Detailverbesserungen gegenüber Teil eins von 1997 ins Auge. Jetzt liegen statt einem endlich alle vier Kapitel des Games vor, spielbar für Solisten als auch Multiplayer. Die großen Fragen lauteten also: Ist auch der Storymodus fernab von Gruppendynamik noch ein echtes Erlebnis? Fesseln die Quests den Solohelden an den Monitor, machen die Echtzeitkämpfe auch gegen CPU-Gegner Laune? Die finale Endversion gibt Antworten, die nicht nur eingeschworene „Diaboliker" gerne hören werden!

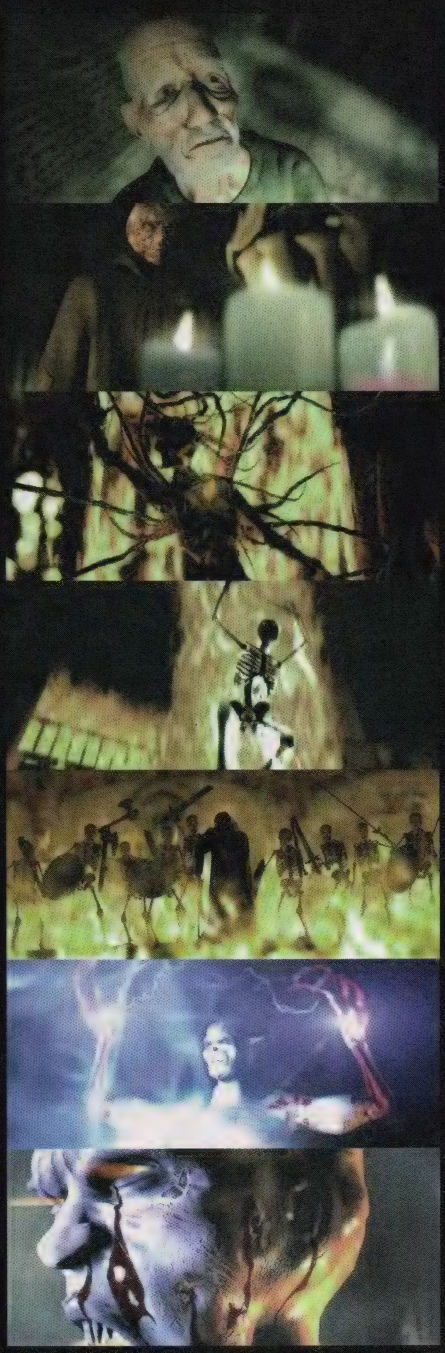
Wa(h)re Helden

Die Story dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein: Der Endkampf gegen Diablo brachte im Vorgänger nur einen Pyrrhussieg, denn der Titelbösewicht konnte von der Seele des Helden Besitz ergreifen und ausgerechnet ihn zum Werkzeug seiner Rückkehr machen. Mit seinen Verbündeten Andariel, Mephisto und Satan geht er nun daran, die Welt endgültig in ein Jammertal zu verwandeln. Fünf Charakterklassen stehen Ihnen zur Verfügung, um das teuflische Ansinnen doch noch zu verhindern – Amazone, Barbar, Paladin, Totenbeschwörer und Zauberin.

Um einen schnellen und unkomplizierten Einstieg zu gewährleisten, ist die je nach Held unterschiedliche Gewichtung von Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie zunächst vorgegeben. Im weiteren Spielverlauf ermöglichen dann anwachsende Erfahrungspunkte den Aufstieg bis hin zum Traumlevel 99. Bei jeder „Beförderung" lassen sich Punkte auf die einzelnen Eigenschaften verteilen; in einem eigenen Fenster können Kampf- oder magische Fertigkeiten vielfältig weiterentwickelt werden. Jeder Charakter bringt ganz eigene Leistungen bei der Zauberei und an der Waffe mit, individuelle Beschwörungsformeln, Schutz- und Angriffsauren sowie originelle Kampfschreie. Und all das ist ausbaufähig.

Umsonst ist nur der Tod?

Ob Paladin oder Zauberin, seines Lebens ist man nur in den Basislagern sicher. Sie sind der Ausgangspunkt jedes Abenteu-



Die Rendervideos sind mehr als nur schmückendes Beiwerk: Sie entwickeln und illustrieren perfekt die Dramatik der Handlung

Fünf gegen Diablo

Der Barbar ist entwicklungsfähiger als man vermutet. Durch seine Kraft, Kriegsschreie und Waffentechniken lässt er sich zu Beginn recht einfach spielen; gegen die späteren Gegner fehlen ihm aber Distanzwaffen.



Die Amazone ist schnell und geschickt. Magische Fähigkeiten und ihre Künste mit Pfeil und Bogen machen sie gerade in höheren Levels zu einer ungemein effektiven Fighterin. Nur vor dem Nahkampf muss sie sich hüten.



Der Totenbeschwörer ist der originellste Charakter zur Wahl. Er belebt Skelette sowie andere Monster und lässt sie für sich kämpfen. Da für ihn herkömmliche Waffen weitgehend ungeeignet sind, ist er schwer zu spielen.



Der Paladin ist der ausgeglichenste Held. Er beherrscht magische Auren sowie Fern- und Nahkampfwaffen, braucht aber lange bis zum Levelaufstieg. In Multiplayer-Spielen beschützen seine Auren die ganze Party – praktisch!



Die Zauberin verfügt über ein riesiges Repertoire an Sprüchen; Spieler mit Geduld können sie zu einer mächtigen Heldin aufpäppeln. Sie ist allerdings sehr verletzlich, was den Charakter gerade für Profis interessant macht.





Bei jedem Levelanstieg dürfen auf dem Charakterscreen die individuellen Fähigkeiten der Spielfigur erweitert werden



Der Hafen von Kurast ist Ausgangspunkt des dritten Kapitels und einer der schönsten Spielabschnitte



1. Solomodus: Hilfsgeschöpfe/Söldner Multiplayer: Party, jeweils mit Anzeige der Energie
2. Paladin bekämpft Monster mit Eismagie
3. Sanft scrollendes 2D-Terrain in 640 x 480 Pixeln
4. Meldung: Levelanstieg, Charakterwerte können erhöht werden, dabei stoppt der Kampf nicht
5. Lebensenergie
6. Primärer Angriff (linke Maustaste) Ausdauer
7. Quickslots für Tränke, über Ziffern abrufbar
8. Aktiver Zauber (rechte Maustaste)
9. Skilltree
10. Zauberenergie (Mana)
11. Meldung: Levelanstieg, neue Fähigkeit oder Zauberspruch kann gelernt werden
12. Wechselndes Wetter führt zu hübschen Effekten
13. Eingang zu einem Dungeon
14. Temporär tiefgekühlte Dschungeljäger



Zweiter Akt, Wüste: Ein blutrünstiger Insektenschwarm wird mit Eismagie bekämpft, die ganze Wolke prasselt als Eiswürfel zu Boden



Ein Hotkey listet alle auf dem Screen herumliegenden Gegenstände inklusive Bewertung auf, lästiges Suchen entfällt

ers in Diablo 2. Der erste Abschnitt beginnt inmitten eines Camps in der Steppe, unweit eines Klosters. Weiter geht es dann zu der Wüstenmetropole Lut-Gholein, Kapitel drei handelt im Dschungel und startet beim Hafen der verwunschenen Stadt Kurast. Ins Finale gelangt man schließlich stilvoll von der „Festung des Wahnsinns" aus. An all diesen Orten sind keine Kämpfe möglich, vielmehr treibt man Handel mit erbeuteten Waffen, repariert die abgenutzte Ausrüstung und haut NPCs um lukrative Aufträge an. In diesem Sinne wartet auch ein Wiedersehen mit Diablo-Veteranen, etwa Deckard Cain oder dem Schmied Grisworld.
Im Unterschied zum Vorgänger kann jetzt aber auch an der Oberfläche gekämpft werden. Sie ist immer noch von vielen verwinkelten Dungeons unterkellert, wo natürlich ganze Scharen von Monstern lauern. Das gesamte Terrain wird bei jedem Neubeginn wie gehabt per Zufall generiert, man kann sich also nie sicher sein, wo Schätze oder Gegner warten. Der Heldentod ist somit Bestandteil des Gameplays: Nach seinem Ableben findet sich der Verschiedene im Basislager des jeweiligen Levels wieder. Er blendet am besten gleich die transparente Overlaykarte ein, wo ein Kreuz die Sterbestelle markiert – hier kann die Ausrüstung wieder abgeholt werden, Fremde haben keinen Zugriff auf das bislang angesammelte Hab und Gut. Doch ganz umsonst ist selbst der Tod nicht. Je höher die Entwicklungsstufe des Charakters, desto größer die Summe an Gold, die bei Reinkarnation von der Barschaft abgezogen wird. Für besonders heroische Kämpen gibt es nach dem Durchspielen sogar die Möglichkeit, im „Hardcore-Modus" mit nur einem einzigen Leben einen Neuanfang zu wagen.

Ein Spätzünder

Aber mal ehrlich: Den möchte ich sehen, der Diablo hier mit nur einem Bildschirmleben im Rücken vernichten kann! Das Spiel ist nämlich nicht bloß schwieriger und weniger geradlinig, sondern auch etwa viermal größer als das Urprogramm. Dabei kann der erste Eindruck täuschen, denn so richtig los geht es in Diablo 2 erst ab dem zweiten Kapitel. Dann wirkt die Welt glaubwürdiger als im streckenweise etwas zusammengestückelten ersten Abschnitt, der noch am



Produktinfo 019

GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND

"Erster Eindruck: Ausgezeichnet!" GAMESTAR

"Mit großer Wahrscheinlichkeit erwartet uns ein Meilenstein im Rennspiel-Genre!" PC PLAYER

"Grand Prix 3 - Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen." PC ACTION

"Grand Prix 3 hält die Fahne der besten Formel-1-Simulation hoch." BRAVO SCREENFUN

"PC Game of the Show" European Computer Trade Show

COMING SOON

www.grandprixgames.com

MICROPROSE

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER **FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT**

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Alle Rechte vorbehalten.
"Ein offizielles Produkt der 1998er FIA Formel Eins Weltmeisterschaft lizensiert von der Formula One Administration Ltd."
"Formel Eins", "Formel 1" und "F1", "FIA Formel Eins Weltmeisterschaft", ebenso wie alle Übersetzungen und Abwandlungen hier von sind Warenzeichen der Formula One Firmengruppe.



Diese Quest ist ganz im Stil des Künstlers M.C. Escher gehalten

Im Kerker des Hasses



Die Suche beginnt bei den Ruinen von Kurast, unsere Amazone hat zu ihrer Unterstützung eine Walküre gerufen, deren Porträt oben links eingeblendet ist



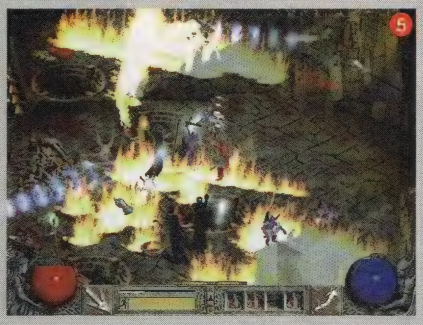
In Travincal bewacht der hohe Rat Mephistos Kerker des Hasses... und attackiert von der ersten Sekunde an



Wir stürmen den Palast, in der Beute finden sich vier magische Items, die in einem Zauberwürfel zu Khalims Willen kombiniert werden müssen



Der Thronsaal des hohen Rates: Ein Hypnosegerät hat den Eingang zu Mephistos Kerker verborgen, nur der Einsatz von Khalims Willen kann ihn enthüllen und damit den Endkampf dieses Aktes einleiten...



...der hier in vollem Gange ist

Als Beispiel für das Quest-Design hier ein Auftrag aus dem dritten Akt. Um die Behausung Mephistos (des dritten von vier Endgegnern) aufzuspüren, ist nicht nur ein flinker Mausfinger, sondern auch Kombinationsgabe und der richtige Einsatz von magischen Items erforderlich.

ehesten an den Vorgänger erinnert. Quests werden zunehmend kniffeliger, der Variantenreichtum der Gegner wird nur noch von der Vielfalt an Waffen und Ausrüstungsgegenständen übertroffen, die den Helden fast unbegrenzt ausbaufähig machen.
„Gesockelte" Waffen bergen überdies Slots, in die verschiedene Kombinationen von Edelsteinen eingesetzt werden, um so magische Wirkungen zu erzielen. Wer seinen Barbaren dann noch mit dem „Plattenharnisch des Lebens", der magischen Kriegsaxt „Teufelsnarbe" und dem Ring „Griff des Blutes" für permanente Schutz- und Angriffswirkungen ausgerüstet hat, braucht kaum mehr Feinde zu fürchten. Doch bis dahin ist der Weg weit – und er führt durch fantastisch entworfene Levels wie der „Geheimen Zuflucht" mit dem Teleporter zum „Tal der Magier".

Komfortabler ist besser

Bei Blizzard ist man mit Recht stolz darauf, im Dialog mit den Spielern viele Schwachpunkte des Vorgängers ausgeräumt zu haben. So muss beispielsweise nicht mehr mühsam mit der Maus nach kaum sichtbaren Items gesucht werden: Ein Druck auf die ALT-Taste macht alle herumliegenden Gegenstände mit Angabe von Güte und Abnutzungsgrad sichtbar, ein Farbcode markiert dabei magische oder besonders seltene Fundstücke. Weitere Verbesserungen bei der Steuerung: Ein Hotkey lässt den Teufelsjäger einmal anvisierte Gegner immer wieder attackieren, ohne dass ständig mit der Maus geklickt werden muss. Und es darf jetzt auch gerannt werden – so weit wie die Kondition reicht.
Multiplayer wiederum werden sich besonders über das echte Partysystem, den effektiven Schutz für Neulinge und gegen Cheater freuen. Weil nun nämlich die Heldendaten direkt auf den Battle.net-Servern liegen, sind die offiziellen Ligen vor Manipulationen sicher. Nur die Bedienung des Inventars wurde weitgehend unangetastet belassen, immer noch ist ständig zu wenig Platz im Gepäck. Na, jedenfalls belegt Gold jetzt nicht mehr mehrere Slots, sondern verschwindet Platz sparend in der Börse. Ebenfalls ein Fortschritt, dass ein Netz aus Teleportern neuerdings den Weg zum Händler verkürzt.

Effektreicher ist schöner

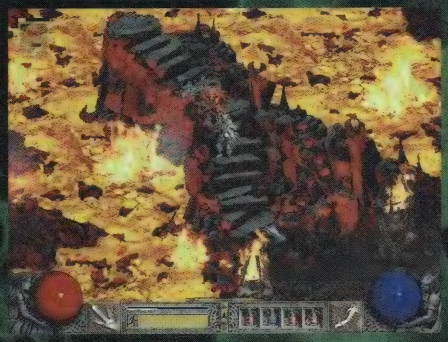
Grafisch ist nach wie vor Iso-Fantasy geboten – aber was für eine: Wer eine 3D-Beschleunigerkarte besitzt, darf sich auf in jeder Hinsicht zauberhafte Effekte freuen! Dazu kommen Tag-Nachtwechsel mit Gewittern und Regenschauern sowie über alle Zweifel erhabene Rendervideos vor und nach jedem Kapitel. Wenn Diablo 2 stellenweise trotzdem etwas altbacken aus der Wäsche guckt, dann wegen der unabänderlichen Auflösung von lediglich 640 x 480 Pixeln. Bei einer derart langen Entwicklungszeit muss sich Blizzard also schon die Frage gefallen lassen, wie es zu einem solchen Schönheitsfehler kommen konnte. Ansonsten gibt sich die Präsentation aber keine Blöße. So ist der Sound effektvoll pointiert, eine Orgel und düstere Gitarrenklänge schaffen die akustische Grundlage für gepflegte Gänsehaut. Last, not least hat man die Sprachausgabe der Computercharaktere tadellos eingedeutscht.

It's only Hack'n'Slay

...but I like it! Rollenspieler vom alten Schlag werden „Teufelsanbeter" freilich weiterhin mitleidig belächeln: keine Party, kein anfängliches Auswürfeln der Charakterwerte und überhaupt viel zu viel Action. Fans des Vorgängers dürfte das allerdings kaum stören, denn Diablo stand und steht eben für eine weniger kopflastige Unterabteilung des Genres. Und vor allem beweist Teil zwei, dass Actionrollis eben doch viel mehr zu bieten haben als schlichtes Hämmern auf die Maustasten. Tatsächlich ist Blizzard durch eine Verstärkung der Abenteuerelemente die optimale Synthese aus schneller Zugänglichkeit und Spieltiefe gelungen. Über die Ligen im Battle.net können Profis ihre Kräfte messen, während Gelegenheitszocker im Solomodus nicht den Faden verlieren, wenn sie einen Spielstand nach zwei Wochen wieder aufnehmen. Trotzdem bleibt das Gefühl ein Drama mitzuerleben – und nicht nur den letzten Level eines Plattformgames von Neuem anzugehen. Anders gesagt: Diablo 2 ist PC-Entertainment der neuen Generation, ausgelegt für den Massenmarkt, aber dennoch faszinierend für ambitionierte Spieler. Dass der Titel wohl eine Flut von schwächeren Nachahmern nach sich ziehen wird, ist eine Begleiterscheinung, die man heute bei jedem richtungweisenden Produkt in Kauf nehmen muss. (mt)



Wo gehobelt wird, da fallen Späne: stellenweise bietet Diablo 2 Hack'n'Slay at it's best



Trotz der leicht antiquierten Grafikengine entwickelt sich eine fesselnde Dramatik, wie hier am Flammenfluss des 4. Aktes

Diablo 2
(Blizzard/Sierra)

Ein Actionrollenspiel, das seinesgleichen sucht!

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

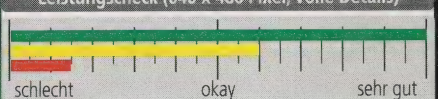
90%



Grafik	72%
Sound	83%
Steuerung	88%
Motivation	94%

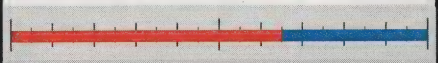
Datenträger	3 CDs, 650 bis 1550 MB auf der HD
System	ab einem P233 (besser P2/350) mit 32 MB (Solo) bzw. 64 MB (Multiplayer) oder sogar 256 MB RAM (Multiplayer-Host mit mehr als 4 Spielern) und Win 95/98/2000/NT4
Grafik	640 x 480 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D und Voodoo-Glide unterstützt (nur für Effekte), Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen nicht geeignet
Sound	alle Parameter getrennt regelbar, optional 3D-Klang
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 via Internet oder LAN
Online-Info	www.blizzard.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



- P3/500, 256 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx/Voodoo 3
- Celeron 366, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000/TNT 2/G400
- P233, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 65% Action
- 35% Rollenspiel

Ganz persönlich

Kein Grund wegen der langen Wartezeit und altmodischen Grafikauflösung gleich fuchsteufelswild zu werden: Der Diablo-Effekt macht anno 2000 süchtiger denn je! Was dieses Game an Spielfreude in abgehärteten Testerherzen wie dem meinen zu wecken vermag, lohnt alleine schon eine 90-er-Wertung. Und wenn es nichts Schlimmeres zu bemäkeln gibt als eine wunderbar ausgeleuchtete 2D-Grafik mit sanftem Parallaxscrolling, dann... ja, dann ist das doch eines der schönsten Komplimente, die ich einem Game machen kann!



Trille

DIABLO II VS. NOX

Zwei von einem Schlag?

CHARAKTERE



5 Charakterklassen, die sich von Anfang an unterschiedlich spielen. Originelle und weit verzweigte Skilltrees, sehr individuell ausbaufähig. Auf diesem Gebiet ganz klar die Genre-Referenz.

Teufel mit Charakter – 1:0

3 Charakterklassen mit verschiedenen Eigenschaften. Lange nicht so differenziert wie in Diablo 2, weder Persönlichkeit, Kampfeskünste noch Ausrüstung sind gleichermaßen entwicklungsfähig.



ATMOSPHÄRE



Überaus dichte, teils fast schon zu düstere Stimmung herrscht vor. Atemlosigkeit zu Beginn, dann Gänsehaut und Begeisterung gegen Ende – Dramaturgie, die Maßstäbe setzt!

Diablo 2 ist packender – 2:0

Witziger Einstieg, das Intro nimmt das Genre auf den Arm. Doch in diesem Zusammenhang wirkt der Fantasy-Hintergrund aufgepfropft; bloß durch einen Erzähler gewinnt die Story an Kontur.



PRÄSENTATION



Unzeitgemäße Beschränkung auf 640 x 480 Bildpunkte. Anno 2000 ist das trotz gelungener Grafikeffekte und Ausleuchtung sowie einmaliger Rendervideos zu wenig.

Nox sieht besser aus – 2:1

Die moderne Grafik mit Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel sieht gut aus und ist übersichtlich. Die Lichteffekte bestechen, die Umgebung gefällt durch viele Details.



STEUERUNG



Fast alle Schwachstellen des Vorgängers sind ausgeräumt, komfortable Bedienung über Hotkeys. Die Splitscreen-Menüs bieten übersichtlich jede gewünschte Information, die Steuerung im Kampf ist exakt.

Höllisch ausgereift – 3:1

Auch hier viel Komfort. Doch Kleinigkeiten wie die umständliche Bewaffnung, das schwierig zu scrollende Inventar und die Doppelbelegung der linken Maustaste mit Aktion und Feuer nerven.



GAMEPLAY



Wie das erste Diablo, doch die nun oft mehrteiligen Quests sind abwechslungsreicher. Mehr Puzzles und eine atemberaubende Vielfalt an Waffen und Skills motivieren ohne Ende.

Satan gewinnt – 4:2

Originell sind die kombinierbaren Fallen und das Fangmich-Spiel mit den hart markierten Sichtlinien. Der blitzschnelle Spielverlauf kommt Actionfans entgegen – unentschieden.



SEHEN SIE DER REVOLUTION DIREKT INS AUGE!





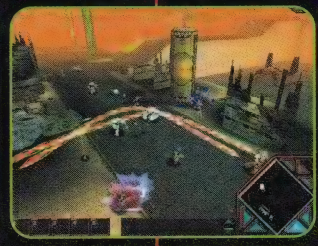
Beherrschen Sie das Internet mit intensiven Mehrspieler-Schlachten, z. B. King of the Hill und Kooperationsspiel.



Genießen Sie die verbesserte Grafik und die schwindelerregenden Framerates der 3D-Engine.



Spielen Sie aus der traditionellen Echtzeitstrategie-Ansicht oder zoomen Sie sich mitten in die Action.



Wagen Sie sich auf spektakuläre Tag- und Nachteinsätze, die unterschiedliche Taktiken erfordern.

DAS SCHLACHTFELD DER ZUKUNFT

PANDEMIC

Zum allerersten Mal können Sie bei einem Echtzeitstrategie-Spiel von der traditionellen Draufsicht aus Krieg führen oder sich mit einer Vielzahl von Kameraperspektiven mitten in die Action zoomen. Wenn Sie es wollen, versetzt Sie ***Dark Reign™ 2*** in den Schlamm der Schützengräben und lässt Sie jeden Ihrer Befehle am eigenen Leib erleben. Hier herrscht Krieg. Hautnah und höchstpersönlich. Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft. Willkommen bei ***Dark Reign™ 2***.

WON
www.WON.net

www.activision.de

ACTIVISION®

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Dark Reign ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Seit 1994 produziert Warren Spector nur Kultgames: Nach „System Shock" und „Dark Project" nun ein neues Meisterwerk des amerikanischen Spieldesigners!

Spector-Spektakel bestechen immer auch durch eine starke Story, Deus Ex macht da keine Ausnahme: In nicht allzu ferner Zukunft hat ein Erdbeben große Teile der USA zerstört, die Bevölkerung leidet unter einem heimtückischen Virus – der „graue Tod" geht um. Doch das Gegenmittel wird nur an wohlhabende Klienten verteilt; womöglich ist die Seuche sogar künstlich erzeugt! Geheimagent J.C. Denton ist einer Verschwörung ungeahnten Ausmaßes auf der Spur…

Jedem das seine: Charaktergenerierung

Eine weitere Spezialität von Warren Spector ist das gekonnte Abmischen von Rollenspielelementen und denen eines typischen Actionabenteuers in sehenswerter 3D-Grafik. Deus Ex geht dabei sogar noch einen Schritt weiter als „System Shock 2" oder „Dark Project 2": Per Charaktergenerator darf man sein Alter Ego weitgehend selbst bestimmen; elf Werte können mit Erfahrungspunkten aufgepumpt werden. Soll es ein Computer-Ass werden oder doch lieber ein Waffenexperte? Soll der UNATCO-Agent Türschlösser mit einer Hand knacken oder seine Wunden persönlich heilen können?
Die hier getroffene Wahl entscheidet ebenso über den Spielverlauf wie die zwischen vier Schwierigkeitsgraden. Wer sich etwa einen reinen Kämpfer heranzüchtet, dem bleibt später womöglich manch leichter Weg (z.B. durch die Kanalisation) verwehrt, weil er den Zugangscode nicht knacken kann. Immerhin lässt sich anfängliche Monokultur durch die im Spiel dazugewonnenen Erfahrungspunkte noch bereinigen. Mit dem aus fünf Konterfeis ausgesuchten Gesicht muss man freilich für den Rest des Abenteuers leben.

Mir das meine: Gameplay

Die Steuerung ist alles in allem genrekonform und bietet ein riesiges Bewegungsrepertoire inklusive Ducken, Schleichen,

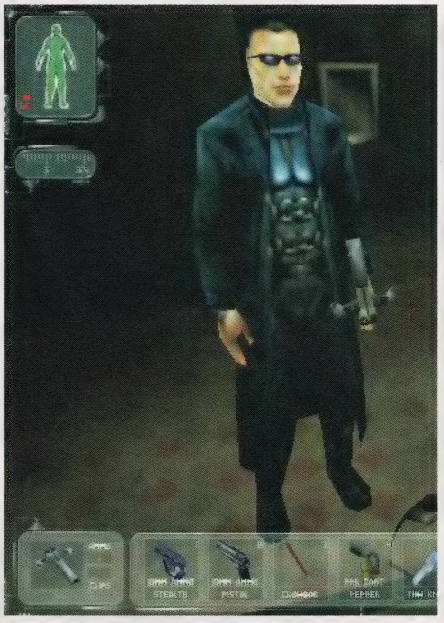
dem Blick um die Ecke usw.. Das und der Gebrauch der 25 Waffen lässt sich im Trainingslager optional einüben, ehe es auf die große Reise geht: Die 15 Abschnitte des Programms verteilen sich über den gesamten Globus. In New York schöpft Denton Verdacht, in Paris sammelt er weitere Beweise, in Hongkong und der Area 51 bringt er mehr und mehr Licht in das unvorstellbare Komplott.
Die Aufgaben sind dabei ebenso vielfältig wie brandgefährlich. Da gilt es Geiseln zu befreien und Terroristen auszuschalten, Kanister mit Serum sicherzustellen oder besetzte Kraftwerke zurückzuerobern. Dass es immer mehr als nur einen Lösungsweg gibt, ist typisch Spector: Sich im Pulverdampf den Weg (mit streng limitierter Munition) freizuschießen, ist nur eine Option – und wegen des erbitterten Widerstands bei einmal ausgelöstem Alarm nicht unbedingt die beste. Eine andere offeriert der (wie Codeknacker nur einmalig verwendbare) Dietrich als ständiger Begleiter, wobei Hintertürenschleicher den Feind bevorzugt mit „sanften" Mitteln wie Gaspistole, Betäubungspfeil oder Elektrokeule außer Gefecht setzen. Je nach Methode kann sich das Levelende anders entwickeln, ebenso wie durch die Multiple-Choice-Gespräche mit Kollegen, Kontaktpersonen oder Verdächtigen. Dieses Maximum an Entscheidungsfreiheit gipfelt schließlich in drei verschiedenen Abspännen.

Dir das deine: Waffen & Items

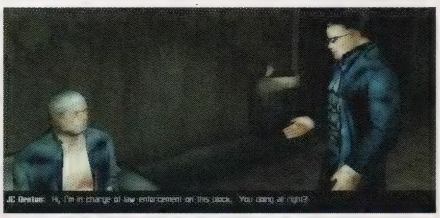
Was man für das Abenteuer braucht, stellt das Programm auch zur Verfügung: Pistole und Elektroschocker sind Standardausrüstung, Scharfschützengewehre, Schrotflinten, EMP- oder Gasgranaten und sogar eine Armbrust liegen im Gelände herum – oder werden toten Gegnern abgeknöpft, wie man das aus „System Shock 2" kennt. Das Inventar des Helden ist auch hier gerastert und damit begrenzt aufnahmefähig; jeder verstaute Gegenstand beansprucht unterschiedlich viel Platz. Außerdem stößt man im Spielverlauf auf 18 (ausbaufähige) Körperimplantate, von denen sich die Hälfte in den Kliniken an den Levelenden einpflanzen lässt. Auch hier steht man also wieder vor der Entscheidung, ob etwa ein Muskelverstärker für höhere Sprünge oder ein Videoauge zwecks Verbesserung der Treffsicherheit für das weitere Vorgehen nützlicher ist.



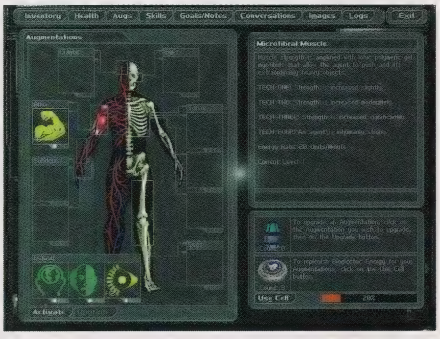
Machen wir es wie „Der Meisterdieb": Ausgeschaltete Gegner dürfen geplündert, geschultert und in der nächsten Ecke gelagert werden



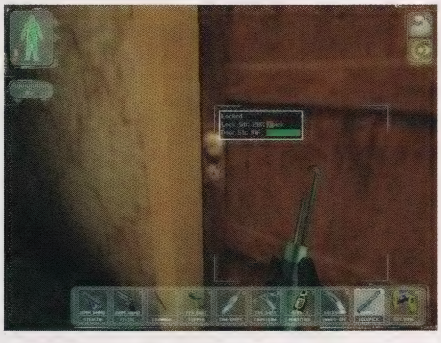
Als Agent der UNATCO (United Nations Anti Terror Coalition) spürt der Spieler alias J.C. Denton einer wahnwitzigen Verschwörung nach



Multiple-Choice-Gespräche bringen dem Helden oft wichtige Hinweise und Gegenstände ein



9 von 18 möglichen Implantaten steigern körperliche Attribute wie Sprungkraft oder Sehfähigkeit



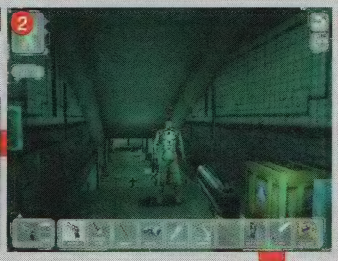
Alle Türen lassen sich mit einem Dietrich, dem Codeknacker oder auch mal dem Brecheisen öffnen

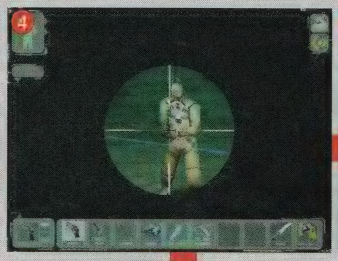


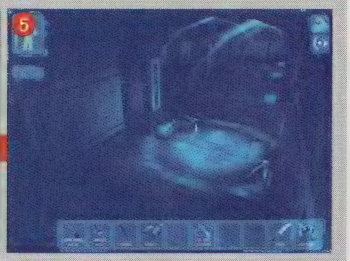
Der Platz im gerasterten Inventar ist knapp, die Fundstücke müssen von Hand sortiert werden

Einsatz im Batterie Park: eine Beispiel-Mission







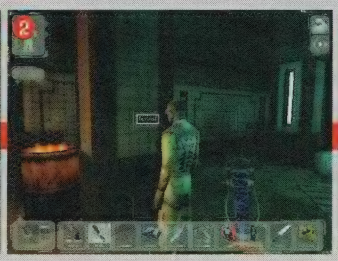


Auf die harte Tour

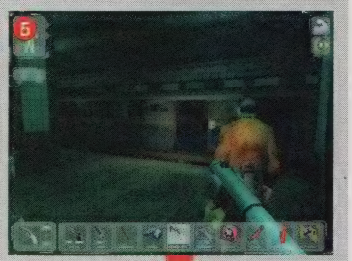
Terroristen haben sich in einer U-Bahn-Station verschanzt, zwei Geiseln genommen und den Eingang vermint. Die erste Verteidigungslinie kann unser Agent mit einer geworfenen Sprengladung schwächen ❶, doch im folgenden Feuergefecht kommt auch J.C. Denton nicht ohne Blessuren davon ❷. Eine Treppe tiefer bekommen die bösen Buben eine Ladung Tränengas ❸ zu schmecken, was uns Zeit gibt, sie mit dem auf der Pistole montierten Zielfernrohr ❹ anzuvisieren und unter Feuer zu nehmen. Eine geworfene EMP-Granate deaktiviert die Sprengfallen lange genug ❺, um die Geiseln zu befreien.





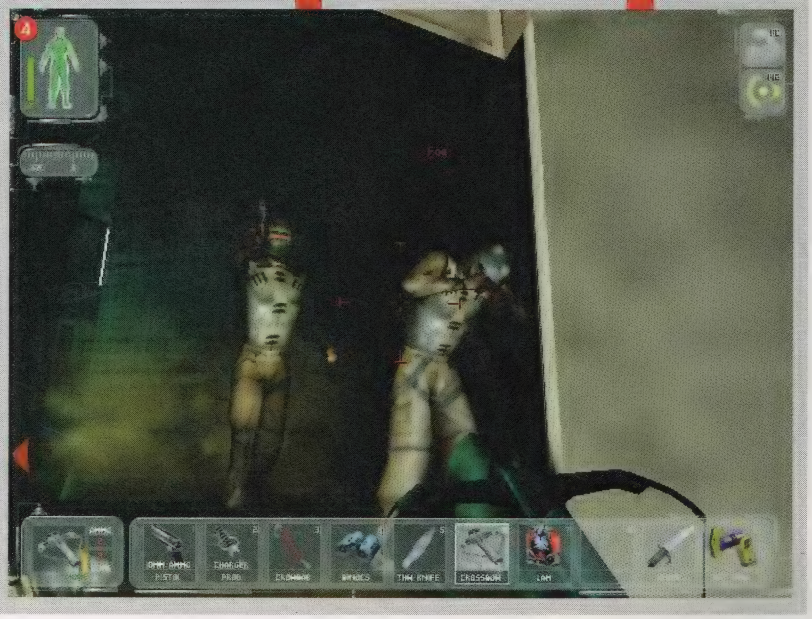






Auf die sanfte Tour

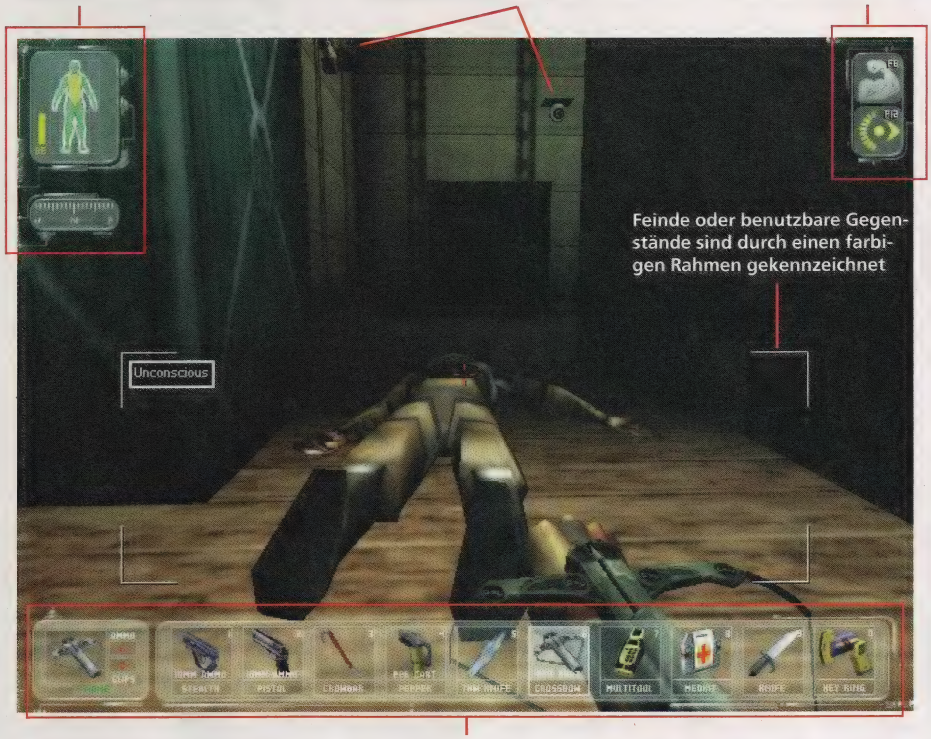
Durch einen Wartungskanal ❶ dringt Mr. Denton in den Untergrund ein und arbeitet sich durch die Lüftungsschächte bis zur Station vor. Nachdem wir das Gitter geöffnet haben, kann sich der Held an einen ahnungslosen Gangster heranschleichen und ihn mit der Elektrokeule ❷ außer Gefecht setzen. Schnell ziehen wir uns in das verzweigte Schachtsystem zurück und werfen an einer anderen Stelle eine Tränengas-Granate ❸. In der folgenden Verwirrung können wir die Terroristen mit Betäubungspfeilen ausschalten ❹ und die beiden Geiseln in einem der U-Bahn-Waggons ❺ in Sicherheit bringen.

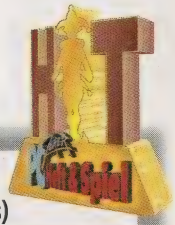


Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung stehen da nicht nach. So dürfen Kisten mit einem Brecheisen aufgestemmt werden, Möbel, Computer und sogar die Toiletten lassen sich verschieben und/oder aktivieren. Dass darüber hinaus Gebüsche als Zwischenlager für ausgeschaltete Gegner dienen, ist seit „Dark Project: Der Meisterdieb" nichts Neues für Spector-Fans.

Einer für alle: Gesamteindruck

Auch die Grafik ist ein alter Bekannter, fußt sie doch auf der Engine von „Unreal". Das bedeutet einerseits einen (wenig empfehlenswerten) Softwaremodus für die Besitzer unaufgerüsteter Rechner und andererseits Unterstützung für Direct3D, OpenGL sowie Voodoo-Glide – natürlich samt der damit verbundenen Lichteffekte, Nebel, Gaswolken, Rauchschwaden und Explosionen. An der flüssigen Animation der Charaktere gibt es ebenso wenig zu bemängeln wie an der Soundkulisse aus Stereoeffekten, englischer Sprachausgabe und stets passenden Musikstücken. Kurzum, die für Warren Spector so typische düstere Atmosphäre dringt dem Spiel aus allen Poren. Zweifellos also ein Hit, und das trotz vorhandener Gegenargumente: Volle Grafikpower gibt es nur für Highend-Rechner, relativ lange Ladezeiten für alle, Multiplayer-Optionen für keinen und für die lokalisierte Version sind nur deutsche Untertitel angekündigt. Egal, denn Spector bleibt eine Klasse für sich – sein neues Highlight macht noch in der Wiederholung mehr Spaß als viele Konkurrenzprodukte im ersten Anlauf! (rf)





Deus Ex
(Ion Storm/Eidos)

Fintenreicher Mix aus Egoshooter und Rollenspiel

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

86%



Grafik	80%
Sound	84%
Steuerung	84%
Motivation	89%

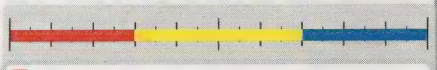
Datenträger	1 CD, 120 bis 700 MB auf der HD
System	ab einem P2/300 mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D, OpenGL und Glide unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen gut geeignet
Sound	Musik, Stereoeffekte und (englische) Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, Version mit deutschen Untertiteln in Arbeit
Multiplayer	nein
Online-Info	www.deusex.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



- P2/450, 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- Celeron 366, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 30% Action
- 40% Rollenspiel
- 30% Strategie

Ganz persönlich

Seit „Ultima Underworld" hat mich kein Game länger von der Arbeit abgehalten als Deus Ex: Vom Intro an konnte ich die Maus nicht mehr aus der Hand legen, Abgabetermine waren nur noch lästige Unterbrechungen in meiner Rolle als Weltenretter. Die Mischung aus „Dark Project" und „System Shock" vereint alles, was ich an Spielen schätze – intelligentes Gameplay, Gänsehautatmosphäre und motivierende Rollenspielelemente.



Trille

Ganz persönlich

So kann es gehen: Statt mich sofort durch den Keller zu der Geisel vorzuarbeiten, knöpfe ich mir zuerst den Anführer der Terroristen im oberen Stockwerk vor. Doch während ich den Ganoven dingfest mache, erntet ein SWAT-Team die Belohnung für die Befreiung seines Opfers! Ein typisches Beispiel für Deus Ex – und ein typischer Anreiz für mich, die Mission im zweiten Anlauf perfekt abzuschließen.



Jack

Odyssee
Auf der Suche nach Odysseus

Adventures von Cryo, das sind stets grafisch aufwendig gestaltete Zeitreisen – so auch ihr jüngster Ausflug zu den alten Griechen.

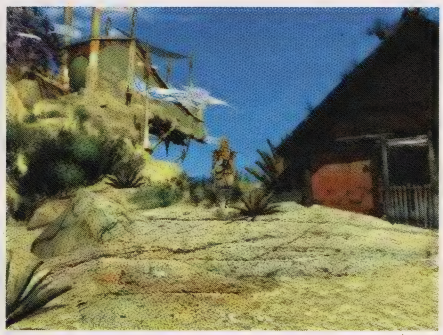

Intro und Zwischensequenzen sind in Spielgrafik gerendert

Zehn Jahre sind seit der Schlacht um Troja vergangen und genauso lange gilt König Odysseus schon als verschollen. Gattin Penelope macht sich schon langsam Sorgen und Kampfgefährte Heritias deshalb auf die Sandalen, um den abenteuerlustigen Regenten heimzuholen. Für solch eine Spurensuche benötigte man bereits in der Antike kriminalistisches Gespür: In zwölf Abschnitten werden Indizien gesammelt, Fundstücke eingesetzt und Zeugen im Multiple-Choice-Verfahren befragt.

Während ihrer ganz persönlichen Odyssee treffen Held und Spieler auf viele bekannte Figuren der griechischen Mythologie. In der einen oder anderen Rendersequenz betört Circe, wütet Poseidon, glotzt ein Zyklop einäugig und kläfft Zerberus in der Unterwelt. Überhaupt ist die Grafik schick: Der vielfältig animierte Polygon-Protagonist agiert in gerenderten 3D-Kulissen, die sich fließend mit der Spielfigur bewegen. Weil Licht und Schatten zudem anschaulich in Szene gesetzt werden, ist eine D3D-Karte ein Muss.

Wenn Homer Rendergrafik gehabt hätte…

Stimmige Begleitmusik, nette Soundeffekte und deutsche Sprachausgabe tun ein Übriges, um Atmosphäre zu schaffen. Die Steuerung gibt sich demgegenüber bewusst unauffällig: Gehen, laufen, plaudern oder auch mal kämpfen, alles ist mit wenigen Tasten auf dem Keyboard zu bewerkstelligen – die Maus kommt nur während der Menüs zum Einsatz. Für Gelegenheitsabenteurer ist das sicher praktisch, genau wie die simplen Rätsel. Wahre Genrefans sind aber dramatisch unterfordert, wenn die weitere Vorgehensweise meist so offensichtlich ist, dass der benötigte Gegenstand im kugelförmigen Inventar fast schon zwangsläufig ins Auge springt. Unter dem Strich ist Odyssee also, was vor wenigen Monaten auch die „Zeitmaschine" aus gleichem Hause war: Ein Actionabenteuer, das Lern- statt Gore-Effekte bietet und gerade jüngeren Spielern spannende Stunden vor dem Monitor verspricht. (rf)


Lichteffekte und wechselnde Kamerapositionen lassen das antike Griechenland lebendig erscheinen


Multiple-Choice-Gespräche bringen manchen Hinweis und Gegenstand für das Inventar

Odyssee
(Cryo)

Actionabenteuer mit Lern- statt Gore-Effekten

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

73%



Grafik	75%
Sound	75%
Steuerung	77%
Motivation	69%

Datenträger	2 CDs, 420 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarte wird benötigt, Effekte mit 3D-Brille wegen vorgerenderter Hintergründe mangelhaft
Sound	Musik, Effekte und deutsche Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.odyssee-game.com

ZUERST WIRST DU GEBOREN. DANN STIRBST DU.

Hoffentlich hast Du dazwischen irgendwann das OPM gelesen.



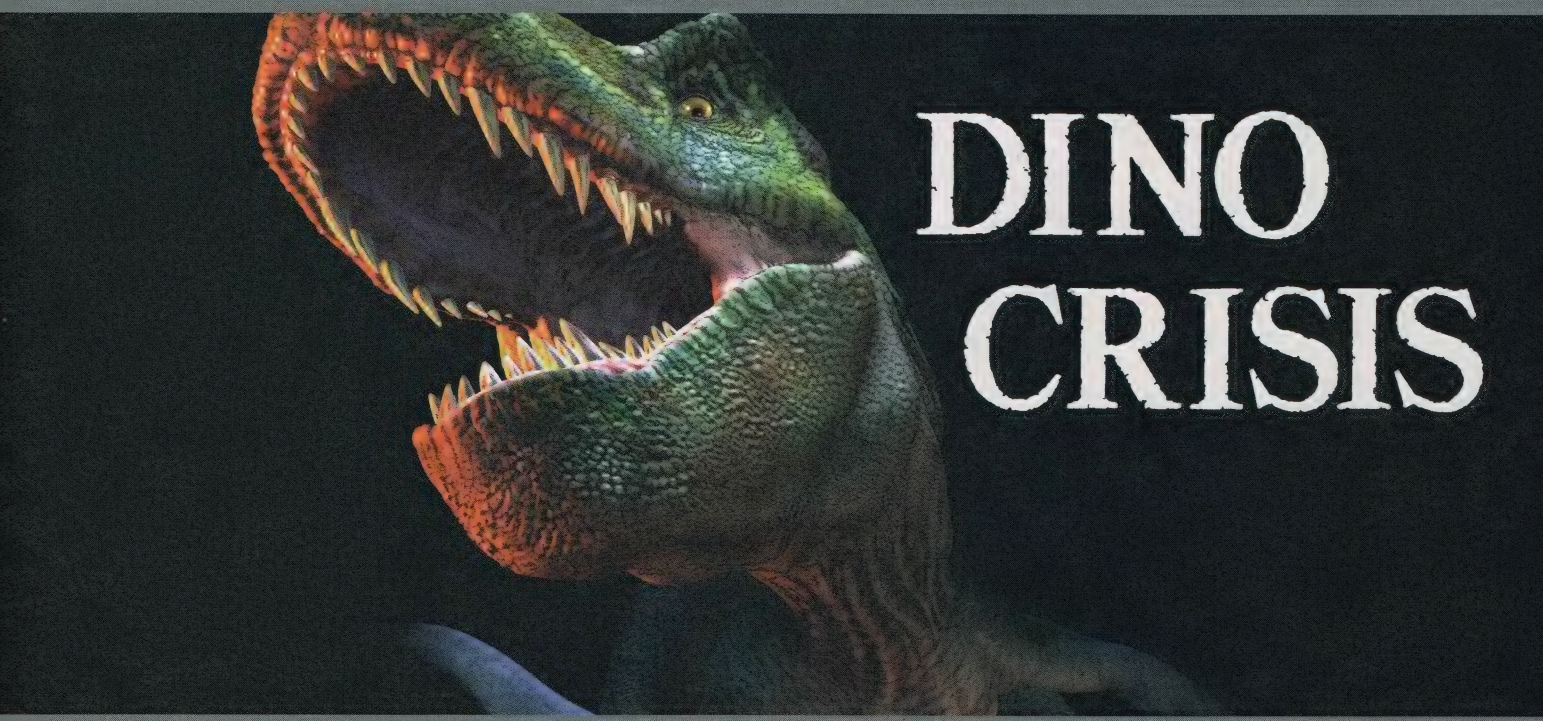
...AM KIOSK! MIT OFFIZIELLER PLAYSTATION DEMO-CD!

Produktinfo 020



Spannung, Schockeffekte und jede Menge quicklebendige Saurier: Capcoms neuer Actionknaller hat alles, was das Überleben auf einer Insel zum Abenteuer macht!

DINO CRISIS





Was für ein Tag: Der Ausgang der Lagerhalle ist blockiert, meine Schulter schmerzt und mehrere Tonnen Muskeln, Sehnen und Reißzähne wollen mir ans Leder! Plötzlich stürmt der Tyrannosaurus Rex unter ohrenbetäubendem Gebrüll auf mich zu, ich reiße den Granatwerfer herum und feuere in seinen weit aufgesperrten Rachen – Treffer! Wer weiß? Wenn mir das noch ein paar Mal gelingt, werde ich diesen Tag vielleicht sogar überleben…

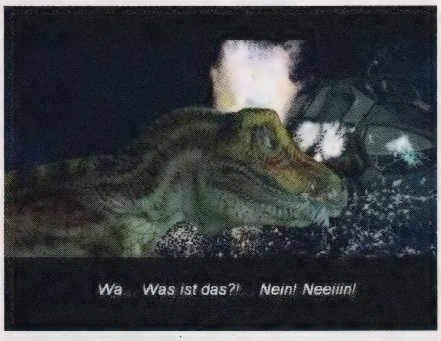
Oh, wie unhöflich! Gestatten, dass ich mich vorstelle: Mein Name ist Regina. Ich bin Waffenexpertin einer verdeckt operierenden Sondereinsatztruppe und habe gerade die aufregendsten fünf Stunden meines Lebens hinter mir. Dabei sah im Vorfeld alles wie ein typischer Routinefall aus. Eine einsame Insel, geheime Experimente im Auftrag der Regierung, ein durchgeknallter Wissenschaftler, der seiner Akte zufolge bereits vor drei Jahren bei einer Laborexplosion ums Leben gekommen war – der übliche Kram eben. Unser Job war es, diesen Dr. Kirk unter Zuhilfenahme minimaler Gewaltanwendung von der Insel zu holen. Wie uns im trockenen E-Mail-Briefing mitgeteilt wurde, war sogar schon einer unserer Männer als Undercoveragent eingeschleust worden. Wie gesagt, der ganze Auftrag sollte ein Kinderspiel werden – doch natürlich kam alles ganz anders!

„Jurassic Park" als Actiongame

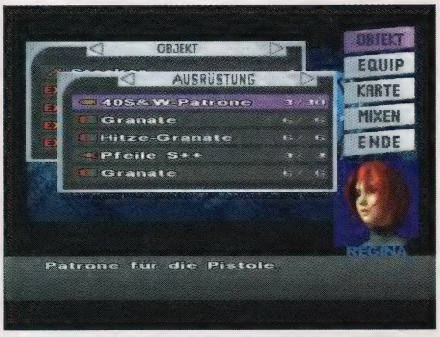
Der Ärger fing an, als unser vierter Mann nicht wie vorgesehen am Treffpunkt aufkreuzte. Hätten wir damals schon das dramatische Renderintro gesehen, wäre die Aktion vermutlich abgeblasen worden, so aber drangen wir wie geplant zu dem Forschungsgelände vor. Da meine Talente zunächst nicht gefragt waren (Gruppenführer Gail kümmerte sich um die Wachen, während unser Elektronikspezialist Rick die Überwachungszentrale besetzen sollte), blieb mir genug Zeit, um mich mit der Umgebung vertraut zu machen. Schon nach einem kurzen Blick auf die dreidimensionalen Kulissen wurden Erinnerungen an alte Zeiten vor der Playstation wach: Trotz der höheren Auflösung und dank 3D-Hardware geglätteten Texturen macht sich ein unschöner Flimmereffekt bemerkbar, da die auf dem Screen sichtbaren Polygone leicht zeitversetzt berechnet und dargestellt werden.



Wird man von einem Urvieh gepackt, hilft nur eifriges Hämmern auf die Aktionstaste



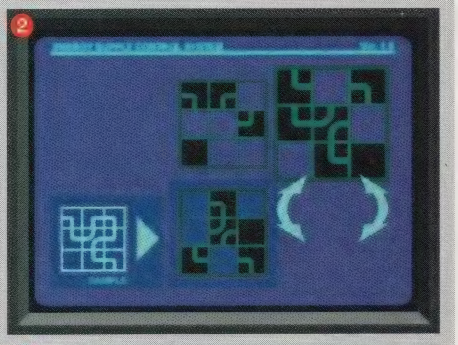
Rendervideos sind selten, Zwischensequenzen werden in Spielgrafik dargestellt

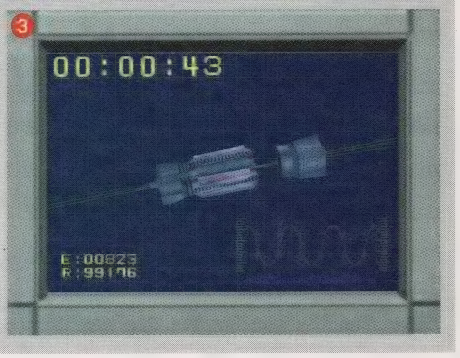


Das Inventar unterscheidet zwischen Waffen, wichtigen Items und Munition bzw. Medizin

Köpfchen statt Knarre

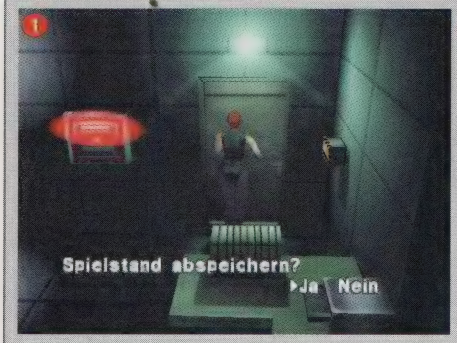


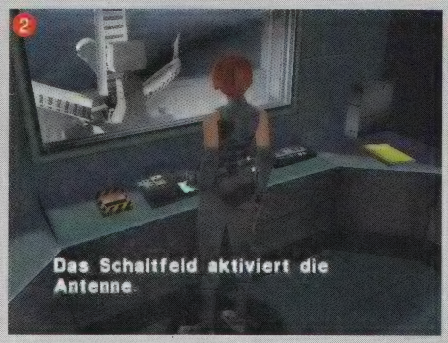


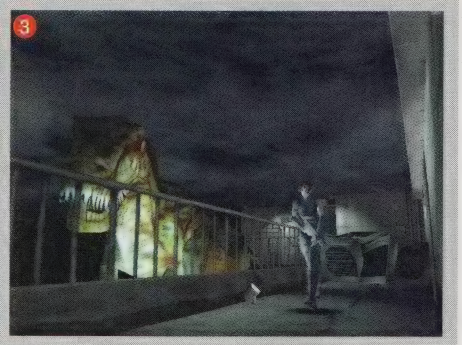


Nicht nur das endgültige Aussterben der Dinosaurier muss sichergestellt werden, oftmals gilt es auch Türen zu knacken oder unterschiedliche Gebäudebereiche mit Strom zu versorgen. Die Palette reicht von simplen Codepuzzles ❶ über das logische Anordnen von Schaltkreisen ❷ bis zum Zusammenbasteln eines Reaktorteils in Echtzeit ❸.

Nichts für schwache Nerven







Beispiel für eine typische Schocksequenz im Spiel: Nach dem Verlassen des intelligent platzierten Speicherraums 1 benutzt Regina in der Funkzentrale den Schlüssel für die Antenne 2. Kaum wieder draußen, verriegeln sich die elektronischen Türschlösser, ein T-Rex taucht auf. Der Dino hetzt die Heldin über das halbe Dach 3, während Kollege Rick versucht die Schlösser zu knacken. Dennoch muss der Tyrannosaurus mit einigen gut gezielten Schüssen auf Distanz gehalten werden 4, ehe Regina sich in einer automatisch ablaufenden Sequenz in Sicherheit bringen kann 5.





Klar, nach wenigen Minuten nahm ich dieses Phänomen gar nicht mehr zur Kenntnis, doch mein erster Gedanke beim Betreten des Komplexes war: „Oh Gott, ich bin in einem Konsolengame gelandet!"

Für derlei Betrachtungen blieb mir allerdings nicht viel Zeit, denn bereits am Seiteneingang des Verwaltungsgebäudes stießen wir auf Hindernisse. Die Wachleute waren brutal zerfleischt worden, die Sicherheitszentrale erhielt keinen Strom mehr – eine typische Ausgangsbasis für das erste von vielen Puzzles im Spiel. Der Neustart des Hilfsgenerators bereitete mir keine nennenswerten Probleme, doch als ich wieder ins Freie trat, war Gail verschwunden. Ich brauchte nicht lange nach dem Schuldigen zu suchen, denn schon nach wenigen Schritten wurde ich von einem leibhaftigen Dinosaurier angegriffen! Ich weiß, was Sie jetzt denken, aber glauben Sie mir: Ich erkenne einen Raptor, wenn ich einen sehe! Schließlich habe ich die Viecher im Anschluss noch dutzendweise erlegt…

Dabei kam mir der Umstand zugute, dass alle meine Waffen über eine automatische Zielhilfe verfügen. Keine Frage, dass ich diese Option schon vor dem Absprung aktiviert und alle meine Steuerbefehle ideal auf mein Gamepad verteilt hatte. So genügte ein Knopfdruck, schon zeigte mein gerade ausgerüsteter Schießprügel direkt auf den nächsten Widersacher. Das erwies sich besonders bei den später auftauchenden Flugsauriern als (über)lebenswichtig. Schwieriger war es da schon, Munition für Pistole, Shotgun und vor allem den Granatwerfer aufzutreiben, doch auch hier wusste ich mir zu helfen: Aus Spritzen bastelte ich Betäubungspfeile für meine Schrotflinte, die (gemischt mit weiteren Substanzen) jeden Dino mit einem einzigen Schuss flach legten. Nur gut, dass einmal gekillte Raptoren für den Rest des Abenteuers Ruhe gaben, sonst hätten mir wohl auch die strategisch platzierten Munitionskästen und Speicherräume nicht viel geholfen.

So aber konnte ich mich ganz auf die Erfüllung unserer Mission konzentrieren. Leider keimten zu diesem Zeitpunkt die ersten Feindseligkeiten zwischen unserem heil zurückgekehrten Anführer und dem etwas weichherzigeren Rick auf. Hin und wieder musste ich mich sogar entscheiden, welchen ihrer Vorschläge ich befolgen wollte! Gail bevorzugte dabei stets die harte Linie: Zum Teufel mit dem Viehzeug, die Mission hat Vorrang, schnapp dir den Wissenschaftler – ganz die professionelle Tour eben. Rick dagegen warnte mich ständig davor, es unüberlegt mit einer feindlichen Übermacht aufzunehmen. Allerdings müsste ich meine Sicherheit dann mit teilweise recht anspruchsvollen Denksportaufgaben bezahlen. Wie würden Sie entscheiden? Dem Notruf eines Kameraden folgen oder den gesuchten Wissenschaftler ausfindig machen? Sich unter Zeitdruck den Weg aus einem abgeschotteten Labor freikämpfen oder einen Computercode knacken, um einen zweiten Ausgang zu öffnen? Ja ja, die Qual der Wahl.

Nun, um der Wahrheit die Ehre zu geben: Ohne meine Kameraden wäre ich mehr als einmal verloren gewesen. So rettete Gail mir im Vorlesungssaal das Leben, während Rick in letzter Sekunde das Türschloss knackte, als der T-Rex mich schon fast erwischt hatte. Trotzdem blieb ein Großteil der Arbeit an mir hängen, ich kam mir streckenweise fast wie ein Laufbursche vor, wenn ich wieder einmal zu einem bestimmten Punkt auf der automa-

Das bessere Resident Evil

Die Parallelen zum ersten Capcom-Ausflug in die schaurig-schönen Gefilde des Actionadventures sind unübersehbar. Für alte Zombiejäger hier die wichtigsten Unterschiede auf einen Blick:

	Dino Crisis	Resident Evil
		
Szenario	tropische Insel, eine Heldin, verschiedene Lösungswege	Herrenhaus mit geheimem Genlabor, zwei Helden, jeweils eigener Lösungsweg
Gegner	Dinosaurier, Endgegner T-Rex	Zombies, Endgegner Tyrant
Inventar	3 aufrüstbare Fernwaffen, 10 Plätze für Munition und Medizin	Messer, 4 Fernwaffen plus Flammen- und Raketenwerfer; insgesamt 8 Plätze für Waffen und Items
Grafik	vollständig 3D, 640 x 480 Pixel, Rendermovies	SVGA-Polygonfiguren in vorberechneten VGA-Hintergründen, Real-Videos

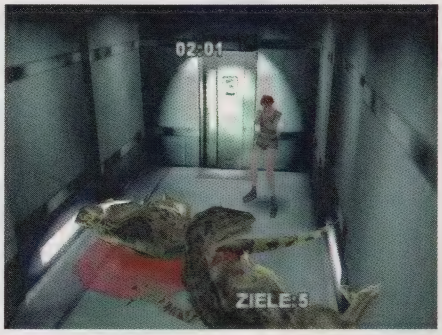
tisch aktualisierten Karte vorstoßen sollte. Erstaunlicherweise bereitete mir der Job trotz vieler Schrecksekunden (ich möchte Sie mal sehen, wenn ein Raptor durch das Fenster bricht und Sie zu Boden reißt!) mehr und mehr Vergnügen. Die tristen Gänge wichen hübsch ausgeleuchteten Hightech-Labors, durch herumliegende Einzelteile konnte ich mein Waffenarsenal Schritt für Schritt aufrüsten. Und so langsam wurde mir auch bewusst, was genau sich auf dieser Insel abgespielt hatte. Doch das soll Ihnen Doktor Kirk besser selbst erzählen, wozu habe ich ihn entgegen aller Widerstände doch noch in unseren Fluchthubschrauber geschleppt? Freilich, die Geschichte hätte auch anders ausgehen können, wenn ich immer auf meine Teamkameraden gehört hätte. Aber im Leben gibt es ja stets mehr als nur einen Lösungsweg, warum nicht auch hier? Und Macho-Quatsch von wegen „Kümmert euch nicht um mich, nur die Mission zählt" ist nun mal nicht mein Ding. Ehrensache also, dass ich weder den verwundeten Gail noch unseren flüchtigen Professor in dem explodierenden Komplex zurücklassen wollte – auch wenn das zusätzliche Kämpfe mit den fie-



Nettes Goodie nach mehrmaligem Durchspielen: Nichts erleichtert die Dinojagd so wie ein unbegrenzt munitionierter Granatwerfer



Im Steinzeit-Outfit (noch ein Bonus-Gimmick) sehen selbst die Waffen anders aus: Die Pistole wird zum Knochen, das Visier zum Laubfrosch



In der erst freizuspielenden „Operation Wipe Out" muss innerhalb eines engen Zeitlimits eine vorgegebene Anzahl an Dinos erlegt werden



Im Kampf gegen zwei Gegner gleichzeitig sind hochdosierte Betäubungspfeile äußerst hilfreich



Mit der Waffe im Anschlag kann Regina zwar gehen, aber nicht laufen

Dino Crisis
(Capcom/Virgin)

„Resident Evil" meets „Jurassic Park": das bissigste Actionabenteuer des Jahres!

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

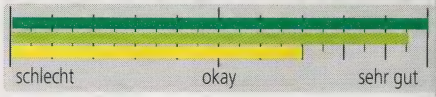
85%



Grafik	78%
Sound	77%
Steuerung	83%
Motivation	89%

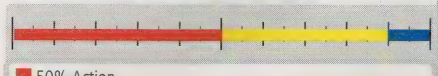
Datenträger	1 CD, 1 bis 604 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, mit 3D-Brille noch gruseliger, aber etwas flimmerig
Sound	Stereosound, englische Sprachausgabe, Musik nur in Kämpfen
Eingabe	Tastatur, Gamepad
Sprache	Bildschirmtexte und Anleitung deutsch, sonst englisch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.dinocrisis.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



- P3/500, 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



- 50% Action
- 40% Rätsel
- 10% Horror

sesten Schuppenviechern der Insel zur Folge hatte. Als Lohn der Mühe werde ich demnächst hierher zurückkehren, und zwar von Anfang an mit einem unbegrenzt munitionierten Granatwerfer bewaffnet! Vielleicht werde ich dann auch den hübschen Kampfdress tragen, den ich unterwegs gefunden habe. Oder ich entscheide mich gleich für den neckischen Wilma-Feuerstein-Look mit Leopardenfell und Knochenpistole…
Sollte ich mich dann immer noch nicht gebührend ausgetobt haben, stehen neben einem leicht abgeänderten Abenteuer (keine großartige Sache, nur einige Items befinden sich an anderen Stellen) und zwei zusätzlichen Schwierigkeitsgraden noch einige kurze Bonusmissionen zur Auswahl. Gelingt es mir diese „Operation Wipe Out" genannte Dinojagd in der vorgegebenen Zeit abzuschließen, kann ich mich mit meinen Highscores im Internet verewigen – immerhin etwas.

Alles in allem verbinde ich mit meinen Erlebnissen in dieser „Lost World" also hauptsächlich angenehme Erinnerungen. Zumal ich es erstaunlich finde, wie fair sich die meisten der Bestien doch verhalten haben. Immer wenn es mit meiner Munition oder den Verbandspäckchen dem Ende zuging, ließ die Gegnerflut nach und es folgten zur Entspannung einige rätsellastige Passagen, in welchen ich meine Vorräte ungefährdet aufstocken konnte. Schade nur, dass die an sich sehr flüssige und mit schicken Kamerafahrten in Szene gesetzte Konsolen-Optik doch ein klein wenig altbacken wirkt. Auch das deutsche Untertiteln englischer Dialoge ist meiner Meinung nach eine halbe Sache. Hätte man sich bei Capcom also ein bisschen mehr Mühe mit der (lokalisierten) PC-Version gegeben, wäre Dino Crisis als legitimer Erbe von „Resident Evil" nicht nur ein heraus-, sondern womöglich ein überragendes Spiel geworden! (Regina/mz)

Produktinfo 010

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Titel des Monats

Grand Prix 3* 89,99 incl. Porto

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	24,99
Atari Collection	24,99
Atari Arcade Hits 2*	24,99
Atlantis	24,99
Atomic Bomberman	24,99
Autobahn Raser 1	19,99
Balls of Steel	24,99
Baphomets Fluch	14,99
Battle Zone	24,99
dto. Levels	19,99
Bleifuss 1	14,99
Bleifuss 2	24,99
Braveheart	29,99
Bundesliga Profi 2000*	19,99
Bust a Move 2	9,99
C 64 Spiele	12,99
Catz 4	24,99
Caesar 3	24,99
Chroniken d.schw. Mondes	24,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99
D-Info 2000	29,99
Dark Omen + Synd.Wars	34,99
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
Die große Schlacht je (Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamanga, Prelude to Waterloo, Age of Sail)	**19,99**
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Völker	24,99
Doctor Pop	24,99
Dogz 4	24,99
Dune 2000 Classic	29,99
Dungeon Keeper Gold	29,99
DK Gold+Magic Carpet 2	34,99
Dynasty General	34,99
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
F1 Profi 2000*	24,99
F 22 Raptor	29,99
Fade to Black + LBA 2	34,99
Fly	19,99
Galador	9,99
Gangsters Prem. Coll.	24,99
Gearhead	14,99
Gex 3D	29,99
Glover	24,99
Grand Prix Manager 2	24,99
Heart of Darkness	24,99
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	22,99
Wargasm	24,99
Warhammer 2	29,99
Wahammer 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	14,99
You don't know Jack 1	19,99
Z + Expansion Set	14,99
Zeppelin	9,99

PC CD-ROM

Zeus	14,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99
4x4 World Trophy*	69,99
Abomination	69,99
ACM 1918	79,99
Action Man	39,99
Actua Pool	59,99
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
DSF Welt Fußball Man.	64,99
Dukes of Hazzard Rac.*	74,99
Dungeon Keeper 2	79,99
Earthworm Jim 3D	59,99
Eastern Front 2	64,99
Encyclopedia Brit. 2000	74,99
dto. Deluxe	119,99
Enemy engaged	69,99
Euro 2000*	79,99
Everquest (Ruins of Kunark eV)	69,99
Evolva	69,99
European Super League*	54,99
Extreme Biker	44,99
F1 99	74,99
F1 2000	**79,99**
F1 Manager*	69,99
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	34,99
Flintstones*	39,99
Flying Heroes*	74,99
Liste "Flugsims" anfordern!	
Flugten Manager	54,99
Force Commander	69,99
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Forsaken	39,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Lucky Luke-Den Daltons...	54,99
Magic - die Zusammenkunft	24,99
hierzu: Spells of ...	19,99
beides: Duel of Planes	44,99
Machines	44,99
Majesty	62,99
MDK 2*	64,99
Mechcommander	34,99
Medicopter	39,99
Messiah	64,99
Metal Fatigue*	69,99
Micro Machines 3	34,99
Midnight Racing*	69,99
Midtown Madness	69,99
Might & Magic 1 - 6	34,99
Might & Magic 7	74,99
Might & Magic 8 US	74,99
Might & Magic Mill.	69,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	24,99
Monopoly Junior	54,99
Monopoly 2000	59,99
Moorhuhnjagd 2*	**34,99**
Motocross Madness 2	64,99
Music 2000	69,99
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	34,99
Nerv 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
PC Action Archiv 99	14,99
PC Games Archiv 99	14,99
PC Games Cheats 3	24,99
PC Games Collection	44,99
Peacer*	34,99
Pharao = Caesar 4	74,99
dto. Mission: Kleopatra*	39,99
Pizza Syndicate	39,99
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	34,99
Police Quest Swat 3	64,99
Populus - The 3rd	79,99
Mission hierzu	24,99
Pro Pinball: Fant. Journey	54,99
Puzzle Bobble 2	54,99
Q-Bert	49,99
Railroad Tycoon Gold	34,99
Rainbow Six Gold	59,99
Rainbow Six: Eaglewatch	39,99
Rainbow Six: Rogue Spear	69,99
dto Mission: Urban Ops*	34,99
Rainbow Six: Tom C.	34,99
Rally Championship 00	64,99
Rallymasters	69,99
Ran Trainer 3	54,99
Rayman Gold	34,99
Rayman 2	64,99
Reach for the Stars 2*	69,99
Rebellion	39,99
Renegade Racing	64,99
Revenant	79,99
Riding Star	69,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun*	69,99
Road to Moscow*	74,99
Roller Coaster Tycoon	44,99
dto. Add-on	34,99
RTL Boxen	44,99
Rugrats	
Abenteuerspiele	34,99
Freche Spiele	34,99
Rugrats Printshop	34,99
Rush 2: Extreme Racing*	**59,99**
Sailor Moon	**29,99**
Saninitarium	39,99
Sat 1 Swing*	39,99
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*	69,99
Sim City 3000 Deutschl.*	69,99
Sim City 3000 Holiday Ed.	69,99
Slave Zero	69,99
Soft DVD Max	49,99
Soldier of Fortune	69,99
Soulbringer*	74,99
Southpark	64,99
dto. Chef's Luv Shack	59,99
Southpark Organizer	24,99
Southpark Rally	59,99
Space Clash	39,99
Spec Ops 2	54,99
Speed Demons*	59,99
Spirit of Speed	54,99
Star Craft	54,99
StarLancer	**84,99**
Starship Soldiers*	74,99
Star Trek	
Armada	69,99
Birth of Federation	24,99
Super 1 Karting	69,99
System Shock 2	**79,99**
Swing Plus	39,99
Tachyon*	69,99
Techno Mage*	72,99
Thandor	59,99
The longest Journey	74,99
The Next Tetris	49,99
The Real Never Ending Story*	49,99
Theme Park World	84,99
Theocrazy	69,99
The Sims	79,99
Tiger Woods PGA Tour 2K	69,99
TNN Outdoors Pro Hunt 2*	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99
Tomb Raider 3 Pr.Coll.	34,99
Tomb Raider 4	**39,99**
Tombstone 1882*	39,99
Total Annhilation: Kingdoms	44,99
Toy Story 2-Druckstudio	34,99
Toy Story 2-Actiongame	34,99
Traitors Gate	54,99
Trick Style	69,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
Tycoon Collection	**69,99**
Tzar	74,99
UEFA Manager 2000*	74,99
UEFA 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima World Edition	74,99
Ult. Nascar Speed Pack	34,99
(Nascar 3 + Nascar Truck + Nacar Legends)	
Unification*	64,99
Unter schwarzer Flagge	79,99
Urban Chaos	74,99
USAF-US Air Force	69,99
V-Rally 2*	59,99
Vampire: Die Maskerade*	**89,99**
dto. Specia-Ed. im Sarg	**119,99**
Venezia*	79,99
Vikings	74,99
Virtual Pool Hall	54,99
Virtual Skipper	59,99
Wall Street Tycoon*	72,99
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	44,99
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. TieFighter+Miss.	39,99
X-Wing: Alliance	**39,99**
You don't know Jack 2	64,99
You don't know Jack 3	**74,99**
Zeitmaschine*	74,99

LÄDEN

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

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

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421 / 1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Hoft
Computer- und Videospiele
Bernwardstr. 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 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

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

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

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. 6 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Unsere Bestell-adresse 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:

① ☎ 0831/57 51 57
Mo.-Fr.: 7-20h Sa.: 9-16h 0180/522 5300
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Unser besonderer Service
Diese Artikel sind

Versandkostenfrei!!

Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden

Bundesliga Manager 2001*	89,99
F1 2000	89,99
Fifa 2000	89,99
Grand Prix 3	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

Indiana Jones 5	39,99
Internet Artist*	19,99
Interstate 76	19,99
Interstate 76 Nitro	24,99
I-War	29,99
Jagged Alliance 2	**29,99**
Killerloop	14,99
KKND 2	19,99
Knights & Merchants	24,99
Komplett gelöst 3	19,99
Kurt	29,99
Lamentation Sword*	14,99
Lands of Lore 3	19,99
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
(Red Baron 2 + Asse der Tiefe)	
Little Big Adventure 1	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Live Wire*	34,95
Lode Runner 2	24,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Master of Orion 2	19,99
M.A.X 1	9,99
MDK	9,99
Mechwarrior 2	9,99
Mechwarrior 3	24,99
Missing in Action	14,99
Monopoly Star Wars	29,99
Monopoly WM Edition	9,99
Motocross Madness	29,99
Moto Racer 2 Classic	29,99
Myst 2	14,99
Nascar 99	14,99
Need for Speed 2	9,99
Need for Speed 3 Cl.	29,99
Netstorm Islands	14,99
Nocturne US	19,99
Operation Mittelmeer	24,99
Outcast	29,99
Outdoor Pack*	24,99
Outlaws	24,99
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	19,99
Rail Road Tycoon 2	19,99
RR Tycoon 2 Mission	19,99
Red Baron 2 Classic	24,99
Rent-a-Hero	14,99
Resident Evil 1	24,99
Revolt	**24,99**
Ring der Nibelungen	24,99
Road Rash	14,99
Rollcage 2	34,99
SAGA - Age of Vikings	24,99
Schleichfahrt	24,99
Septerra Core	34,99
Shadowman	**24,99**
Shadow of the Empire	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Dynasty	24,99
Silent Hunter Comm. Ed.	24,99
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
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
Syndicate Wars	9,99
Theme Park	14,99
Theme Park+Theme Hosp.	24,99
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
V-Rally	24,99
View from Space	19,99
Viper Racing 450 PS	19,99
Wächter der Schatten	24,99
Wall Street Trader	29,99
Age of Wonders	69,99
Alien vs. Predator Gold	69,99
Allegiance edA *	69,99
Allstyle Fighter	34,99
Alpha Centauri	29,99
Alpha Centauri Pack	49,99
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	44,99
Anstoss Action*	59,99
Apache*	74,99
Arcatera*	69,99
Army Men-Air Tactics*	69,99
Army Men in Space	54,99
Army Men 2	74,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call US	74,99
Asheron's Call edA*	74,99
Asterix-Streit um Gallien	59,99
Asterix und Obelix	79,99
Atlantis 2	79,99
Atlantis 2 engl.	29,99
Autobahn Raser 2	54,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Babyz	34,99
Baldur's Gate SAGA	39,99
Baldur's Gate 2*	**74,99**
Battlecruiser 3000 AD 2	39,99
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2	69,99
Best of Sierra Pack	34,99
B Hunter	64,99
Bing 2	39,99
Black & White*	69,99
Blizzard Anthology	**44,99**
(Diablo + WarCraft 2 + StarCraft +	
dto. Broodwar)	
Brockhaus Text & Bild	114,99
Bundesliga Manager 2000	64,99
Bundesliga Stars 2000	74,99
Bundesliga Stars 2001*	89,99
Versandkostenfrei	
Business Tycoon	69,99
Bust a Move 4	54,99
Caesar Platinum (1+2+3)	39,99
Caesar's Palace 2000*	69,99
Castrol Honda Sup.bike2000	69,99
Catan - die erste Insel	69,99
Chess 2000	64,99
Civ: Call to Power	39,99
Civ 2: Multiplayer	39,99
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99
Civilisation 2: Test of	59,99
Close Combat 4	69,99
Clue 3	44,99
Codename Eagle	59,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos Double Pack	39,99
C & C siehe Sonderfeld	
C & C 3 Firestorm	**34,99**
C & C 1 Megabox	29,99
C & C 2 Megabox	59,99
C & C Megabox*	89,99
Cosmopolitan: My Style 2	34,99
Creatures 3	69,99
Creatures Abenteuer	34,99
Croc 2*	44,99
Crusaders of M&M	**74,99**
Cultures*	79,99
Daikatana	69,99
Dark Project Gold	34,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2*	69,99
Darkstone	74,99
Deep Fighter*	A.A.
Demolition Racer	64,99
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
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	**74,99**
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3	54,99
Die Siedler 3 Gold	84,99
dto. Mission 1	14,99
dto. Mission 2	29,99
dto. + Amazonen	74,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker Gold	54,99
Die Völker Add-On	24,99
Dino Crisis*	**69,99**
Diplomacy	69,99
Disciples-Sacred Lands*	59,99
Disney's Verr. Spielesammi	59,99
Dracula Resurrection	69,99
Dragon Stories	44,99
(Birthright + Betrayal at Antara + Rückkehr nach Krondor)	
DSF Ultimate Golf*	59,99
Fur Fighters*	59,99
Freespace Battlepack	34,99
Fritz 6	74,99
Fritz 6 Update	59,99
Frontschweine*	74,99
Gabriel Knight 1+2+Lösung	34,99
Gabriel Knight 3	69,99
Game Gallery	19,99
Game Gallery Mill.	39,99
Game Maker 2000*	89,99
Game Progr. Starter Kit 3.0	69,99
Gold Games 4	44,99
Gothic*	74,99
Giants*	64,99
GP World	54,99
Grandmaster Chess	69,99
Grand Prix 3*	**89,99**
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
Grim Fandango	39,99
Ground Control*	**74,99**

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

CallYa
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.

Lego Racers	74,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	64,99
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	34,99
(Quest for Glory + King's Quest 8)	
Stephen King's F13	39,99
Streetwars	59,99
Stunt GP*	54,99
Sudden Strike*	**79,99**
Sudden Strike engl.*	**89,99**
Superbike 2000	69,99

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

KINDERSOFTWARE

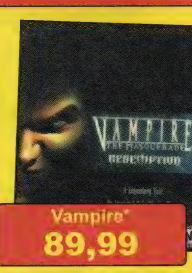
Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft,Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m.
Liste "Zubehör" anfordern

PC HARDWARE

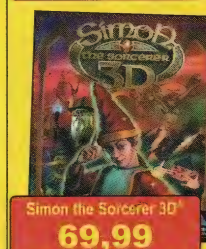
Bleem! PSX Emulator	**69,99**
Bleemcast DC Emulator*	**59,99**
Netzwerkbausätze:	
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)	
2 TP Kabel	109,99
CH Products	
F 16 Combat Stick	179,99
F 16 Fighter Stick	189,99
Flight Stick Pro	124,99
Flight Sim Yoke	229,99
Flight Sim Yoke USB	249,99
Force FX Feedback	169,99
Mach 1*	34,99
Pedals	139,99
Pedals Pro	199,99
Pedals Pro USB	249,99
Throttle	39,99
Throttle Pro	179,99
Virtual Pilot	159,99
Virtual Pilot Pro	199,99
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	69,99
Interceptor	99,99
Force	189,99
Gamepad	44,99
Gamepad Extreme	84,99
Formula	144,99
Formula Force	269,99
MouseMan Wheel	69,99
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
Precision Pro	144,99
Force Feedback	199,99
Force Feedback Wheel	239,99
Intellimouse	99,99
Intellimouse Optical	79,99
Trackball	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99

ACTIONFIGUREN

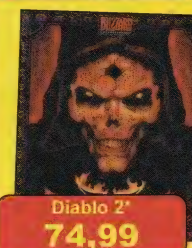
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99
Saitek	
Rastkboard	49,99
Game Mouse 2	89,99
(Pad + Mouse)	
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P 750	54,99
Cyborg 3D Digital Stick	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick+Schub	189,99
R4 Racing Wheel mit Pedalen!	129,99
Guillemot	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB 128 PCI	99,99
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Phoenix 16MB(Banshee)	219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)	149,99
Prophet 3D (GF 256)	529,99
Xentor AGP	249,99
Xentor 32	179,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99
Soundstation	119,99
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



Vampire*
89,99



Simon the Sorcerer 3D*
69,99



Diablo 2*
74,99



Peacemaker
34,99



DEUS EX*
74,99

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
3,63 DM / Min.

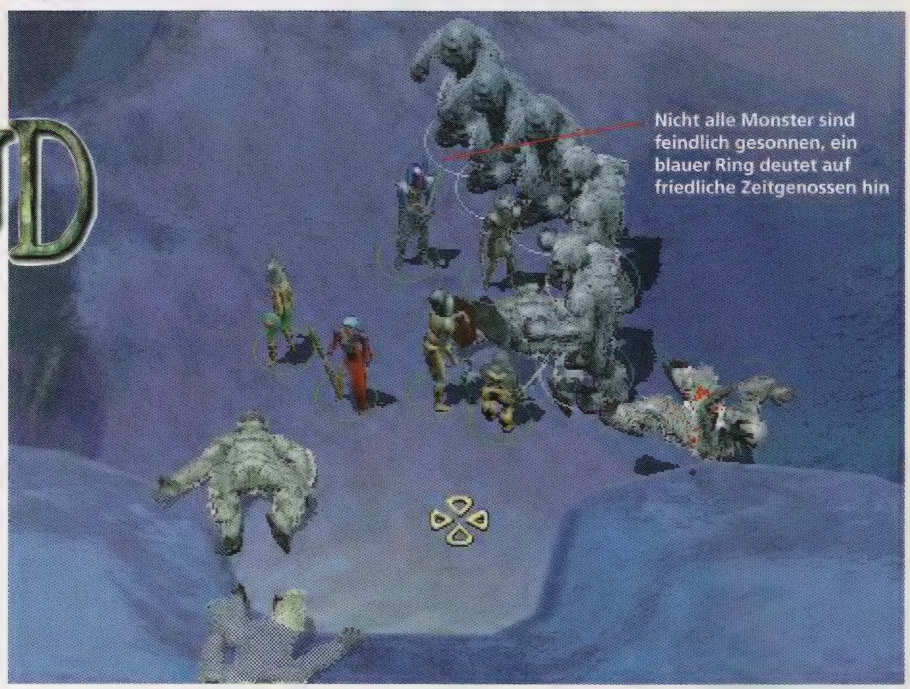
Versandkosten

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 ...

Icewind Dale



Mit „Baldur's Gate" haben die Black Isle Studios letztes Jahr unbestritten Großes für das Rollenspielgenre geleistet – da dürfen die Amis ruhig mal bei sich selbst abkupfern…

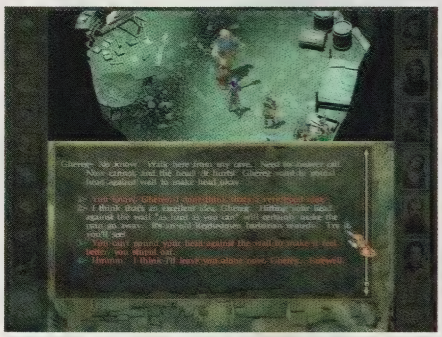
Wer „Baldur's Gate" mochte, wird sich auch in der nördlichen Region Icewind Dale sofort heimisch fühlen: Von der Charaktergenerierung über das Benutzerinterface mit Iconsteuerung bis hin zur isometrischen 2D-Grafik entspricht der neueste Ausflug in das AD&D-Szenario der Forgotten Realms exakt seinem inoffiziellen Vorgänger. Dennoch dürfen keine existierenden Charaktere übernommen werden, wenn man in rund einem Dutzend winterlicher Schauplätze Dorfbewohner ausfragt, Läden besucht und natürlich Quests erfüllt. Alles mit dem Hintergedanken, herauszufinden, wer oder was allerorten hinter den beunruhigenden Geschehnissen (Entführungen, mysteriösen Temperaturstürzen usw.) steckt.

Neue Abenteuer für neue Abenteurer

also: Zu Beginn ist eine komplette Sechserparty zu erstellen, NPCs werden nicht mehr aufgenommen. Dann macht man sich daran, Orkverstecke auszuheben, Katakomben von Skeletten zu säubern und Yetihöhlen auszuräuchern – neben uferlosen Gesprächen steht eindeutig die Erforschung der zahlreichen Dungeons im Vordergrund. Theoretisch erfolgt sie in Echtzeit, in der Praxis empfiehlt sich jedoch



Die Isografik ist hübsch anzusehen, aufgrund ihrer niedrigen Auflösung jedoch sehr pixelig



Die Multiple-Choice-Dialoge weisen stets auch lustige Beleidigungen auf, allerdings tut solcher Übermut nur selten gut



Die anfangs schwarze Übersichtskarte wird Schritt für Schritt aufgedeckt



Das Interface wurde unverändert von Baldur's Gate übernommen: Links Übersichtskarte und Charakteroptionen, rechts die Zustandsanzeige der Party, unten Angriffe, Skills und Zauber

Ganz persönlich

Ein Rollenspielsystem, das alljährlich neu ausgeschlachtet wird, sich aber weder inhaltlich noch technisch wirklich fortentwickelt – haben wir das nicht schon mit „Might and Magic"? Dessen achter Teil war uns aus besagten Gründen ja nur mehr einen Kompakttest wert. Noch bleibt den Werken der Black Isle Studios dieses Schicksal erspart, doch wehret den Anfängen!



Markus

ein Druck auf die Pausetaste, sobald neue Gegner am schrittweise erweiterten Sichthorizont auftauchen. Trotz der alternativ anwählbaren Verhaltensmuster ist es nämlich zumindest anfangs unumgänglich, jedem Charakter direkt Befehle zu erteilen. Und selbst dann kommt es noch häufig zu unvorhersehbaren Todesfällen in den eigenen Reihen, weshalb regelmäßiges Abspeichern ein absolutes Muss ist. Erst ab Erfahrungsstufe drei (mehr als 15 Levels sind auch diesmal nicht drin) sind die Helden in der Lage, längere Zeit ohne heilende Rast auszukommen.

Viel Bewährtes, kaum Störendes, nichts Neues

Unter dem Strich ist Icewind Dale somit nicht mehr als „Baldur's Gate" im Winter – aber eben auch nicht weniger: In der liebevoll gezeichneten, aber recht grob aufgelösten Isografik treiben sich thematisch passende Monster wie Frostriesen herum; die schneebedeckten Außenszenarien bieten nach wie vor dezente Wettereffekte sowie Tag-Nachtwechsel. Auf das eigentliche Spiel bzw. die anzutreffenden Personen nimmt die Tageszeit allerdings keinen Einfluss. So haben sämtliche Läden rund um die Uhr geöffnet, Kinder spielen selbst um Mitternacht auf der Straße.

Überhaupt ist es schon ein bisschen enttäuschend, dass keiner der Kritikpunkte am Vorgänger ausgemerzt wurde: Echtzeitkämpfe, die eigentlich nur unter massiver Zuhilfenahme der Pausetaste koordiniert ablaufen, übermächtige Fernwaffen, eine zweifelhafte Wegfindungsroutine oder ewiges Monsterausweiden, das alle paar Minuten den Gang zum nächsten Laden erfordert. Dazu gesellen sich die gewohnt-gefürchteten Textfluten, welche nur hier und da durch kurze Fetzen englischer Sprachausgabe aufgelockert werden, sowie die unveränderte und unveränderliche Bildauflösung von 640 x 480 Pixeln.

Andererseits kommt es auf all das nach den ersten Spielstunden gar nicht mehr an. Der kunstvoll gesponnene Handlungsfaden vermag bis zu sechs PC-Helden (jeder übernimmt dann einen Charakter) an den Monitor zu fesseln, weil sich die Story im Rahmen kleinerer und größerer Aufträge sehr geschickt entfaltet. Während man Land und Leute kennen lernt, muss immer abgewägt werden, wen man beleidigen darf und wen nicht, um sich nicht später selbst zu schaden. Ja, böse Helden können sogar Quest-Items zurückhalten, um sie selbst zu verkaufen – allerdings werden solche Frevel nur mit wenig Erfahrungspunkten belohnt.

Unter dem Strich bedeutet das: Wenn mitten im Sommer der Winter ausbricht, fahren die Fans von „Baldur's Gate" wieder begeistert mit Monstern Schlitten – trotz fehlender Innovationen und wiederholter Schwächen ist Icewind Dale ein Fest für Rollenspieler! (mz)

Icewind Dale
(Black Isle Studios/Interplay)

Klassisches AD&D-Rollenspielepos auf Basis von Baldur's Gate

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

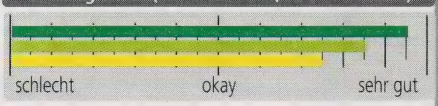
80%



Grafik	70%
Sound	72%
Steuerung	77%
Motivation	83%

Datenträger	2 CDs, 400 bis 600 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel bei 16 oder 32 Bit Farbtiefe
Sound	wenig Sprachausgabe, Lautstärke regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 6 kooperative Spieler über Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.blackisle.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, 32 Bit Farbtiefe)



- P2/350, 128 MB RAM
- P2/266, 64 MB RAM
- P2/233, 32 MB RAM

Vergleich der Genreanteile

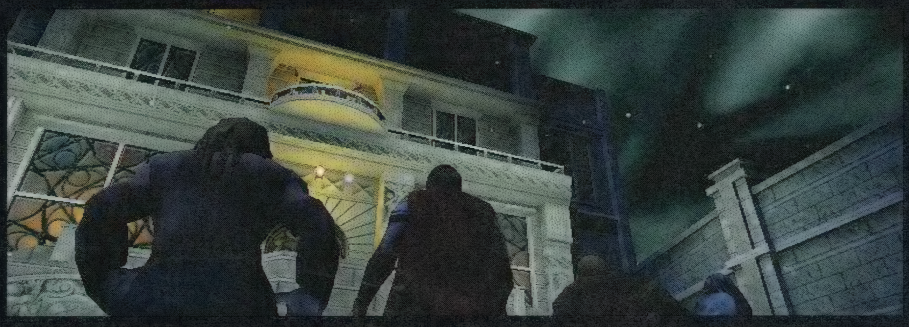


- 45% charaktergetreues Verhalten
- 40% Monsterschlachten
- 15% Inventory-Management

VAMPIRE® DIE MASKERADE REDEMPTION™



Prag im ausgehenden 12. Jahrhundert: Kreuzzüge, ehrenhafte Ritter, holde Jungfrauen – dazu Dämonen, Vampire und ein tragischer Held. Willkommen zum schaurig-schönsten Rollenspiel des Jahres!



Die meisten Zwischensequenzen entstammen der Gameengine, Renderszenen sind eher selten



Im Charakterscreen dürfen die erworbenen Erfahrungspunkte in ein Dutzend Attribute oder etliche Zaubersprüche investiert werden



Ein Zauberspruch: Das Öffnen eines Dimensionstors erspart den Fußmarsch in die heimatliche Gruft

Das gruselige Szenario entstammt dem gleichnamigen Pen-and-Paper-Rollenspiel, Nihilistic Software hat es für den PC aufbereitet. Die junge Spieleschmiede setzt sich aus ehemaligen Programmierern und Designern namhafter Firmen wie Lucas Arts oder Blizzard zusammen und scheint daher wie gemacht für ein anspruchsvolles Bildschirmabenteuer…

Aufstieg

Ihr Name ist Christof Romuald von St. Claire. Sie sind ein junger Schwertbruder, der seinen Feldherrn vor dem Biss eines Vampirs gerettet hat und sich nun im Kloster von seinen schweren Wunden erholt. Durch einen Schrei geweckt schleppen Sie sich aus dem Bett und erblicken zwei Zombies, die sich Schwester Anezka nähern. Ein paar Schläge später sind die Monster um ein untotes Leben ärmer und Sie um eine edle Aufgabe reicher: Die Silberminen vor der Stadt müssen vom Bösen befreit werden.

Das Spiel beginnt im mittelalterlichen Prag als typisches Mantel-und-Degen-Abenteuer in prächtiger Grafik. Straßenzüge, Höhlen und Wälder sind liebevoll gestaltet, des Spielers Blick schweift über die Schultern seiner bis zu vier Kopf starken Truppe. Das Bild kann nach Belieben geschwenkt oder gedreht werden, auch die Charaktere sind detailreich gestaltet – tolle Animationen, sprachsynchrone Lippenbewegungen und hervorragend texturierte Architektur, wohin das Auge auch fällt. Bei Nacht illuminieren bestechende Lichteffekte die beeindruckenden Gebäude, jedes Objekt wirft realistische Schatten. Wie auch viele Teilaspekte der Präsentation können Letztere übrigens der Güte der vorhandenen Hardware angepasst werden. Dass die packende Story nicht nur in Cutscenes aus der Engine, sondern teilweise mit zusätzlichen Rendersequenzen vorangetrieben wird, ist das Tüpfelchen auf dem Grafik-

Fall

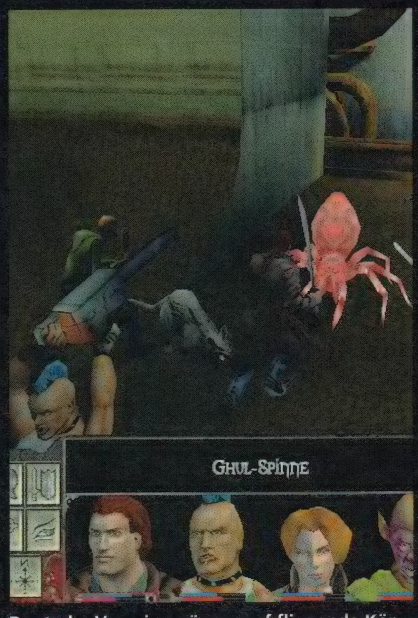
Nachdem Sie die Herrscherin der dunklen Mächte Prags endlich ihrem Schicksal übereignen konnten, werden Sie bei einem Überfall erneut schwer verletzt. Wieder erwachen Sie in den treusorgenden Händen von Anezka, wieder ruft das Abenteuer, noch ehe alle Wunden geheilt sind: Als die zwielichtige Ecaterina ihre Fangzähne in Ihrem Hals versenkt, wissen

Sie, dass Knoblauchbrot ab sofort nicht mehr Ihr Leibgericht ist – Blutsuppe kommt der Sache schon näher. Vom Tageslicht können Sie sich auch verabschieden, erklärt Ihnen Ecaterina, nachdem Sie in der Universität aus Ihrer Ohnmacht erwacht sind. Sie gehören jetzt einem Vampirclan an; allerdings einem eher ungewöhnlichen, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Menschen vor blutrünstigen Kollegen zu beschützen. Mit einem gewissen Wilhelm an Ihrer Seite machen Sie sich gleich an Ihren ersten Auftrag... Die einfache Steuerung im Stil von „Diablo" kostet dabei weder Schweiß noch Blut. Mit der Tastatur werden Party-Kommandos wie „Bewache die Gegend" oder „Folge mir" gegeben, mit der linken Maustaste wird gekämpft. Und das rechte Nagerohr dient der Benutzung von Gegenständen oder dem Einsatz von Vampirkräften. Letztere müssen sich aber erst im Verlauf des Spiels entwickeln. Anfangs können Sie bloß das eine oder andere Opfer anzapfen; etliche Erfahrungspunkte später sind auch die Verwandlung in einen Wolf, Unsichtbarkeit oder Gedankenkontrolle drin. Die Erfahrungspunkte gibt es für jede erfolgreich gelöste Mission und für jeden getöteten Gegner. Man investiert sie dann ganz nach Gutdünken in Attribute wie Stärke, Widerstandsfähigkeit, Intelligenz oder eben Zauberei. Doch lassen Sie sich nicht dazu verleiten, triebhaft alles und jeden zu meucheln: Respekt vor Unschuldigen hält den „Beast-Level" unten, eine schmackhafte Ratte oder Blutflasche den Blutpegel oben.

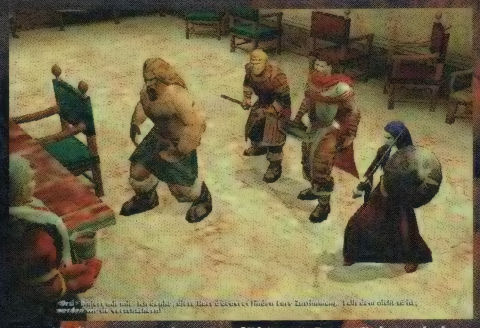


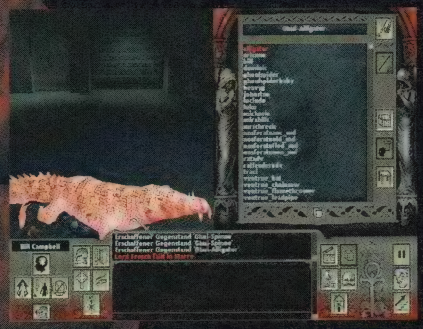
Neuzeitliche Vampire greifen gerne auch mal zu Feuerwaffen





Deutsche Vampire müssen auf fliegende Körperteile verzichten, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch leistet


Für die lippensynchron geführten Gespräche wird auf eine Nahansicht umgeschwenkt


Im Multiplayer-Modus „Storyteller" kann ein beliebiger Spielleiter neue Objekte und Gegner platzieren

Ganz persönlich

Auch wenn ich „diabolische" Klickorgien eigentlich nicht ausstehen kann, muss ich zugeben: Vampire hat was! Die spannende Story, das düstere Szenario, das altertümliche Englisch und die Möglichkeit, endlich einmal wieder ein bisschen böse zu sein, schaffen Atmosphäre pur – vom innovativen Multiplayer-Spiel ganz zu schweigen! Schade nur, dass die computerkontrollierten Weggefährten nicht umsichtiger mit ihrem Energiehaushalt umgehen, denn die ständige Schreierei nach frischem Blut nervt mit der Zeit doch etwas. Übrigens: Bald gibt es einen Patch, der ständiges Speichern ermöglicht – sehr kundenfreundlich!


Markus



Links legt man drei Verhaltensweisen (defensiv, neutral, offensiv) fest, wirft einen Blick auf die Automap oder das Inventar, die gegenwärtige Aufgabe und die aktuellen Charakterwerte

In der Mitte die animierte Anzeige der Party: jedes Mitglied lässt sich per simplem Mausklick anwählen und statt des Hauptheld steuern

Rechts das Schnell-Inventar samt Auflistung der verfügbaren Vampirkräfte

Neubeginn

Sie kämpfen also gegen Geschöpfe der Nacht, das können andere Blutsauger, Zombies, Gargoyles und auch mal ein Alligator sein. Und zwar nicht nur mit bloßen Händen, auch mit Schwertern, Bögen oder „Extrawaffen" wie heiligem Wasser. Weil Sie ja nun unsterblich sind, führt Sie Ihr Weg vom Mittelalter durch die Jahrhunderte nach Wien und London bis in das New York von heute. Da dürfen Sie dann auch zu Maschinengewehren oder Granaten greifen, um der unheiligen Brut (bis zum finalen Showdown in der New Yorker Kathedrale warten verschiedenste Zwischen- und Endgegner) im Stil des neovampiristischen Films „Blade" den Garaus zu machen.

Waffen und andere Fundstücke wandern zunächst in das begrenzt aufnahmefähige Inventar, später werden sie eingesetzt oder verkauft. Geld für Waren aller Art lässt sich aber auch mit Aufträgen verdienen oder man fleddert die Leichen besiegter Gegner.

Vampirismus als Gruppentherapie

Ein Höhepunkt des Spiels ist sicher der Sound: Die Musik wechselt zwischen orchestral (Kämpfe) und Techno (Disko); dazu gibt es beste Soundeffekte in 3D.

Fast noch besser gefällt die deutsche Sprachausgabe, denn ob Freund, Feind, Händler oder Mann auf der Straße, hier hat nahezu jeder etwas zu erzählen – tatsächlich sind die Gespräche für das Verständnis der Story unerlässlich. Weniger schön ist, dass nur in unmittelbarer Nähe des Heldensargs individuelle Spielstände abgesichert werden dürfen. Ansonsten ist man auf die Speicherautomatik angewiesen, die immer aktiv wird, sobald ein neues Szenario geladen wird. Auch die KI hat kleinere Macken, sodass die Party häufig unnötig mit Zaubersprüchen um sich wirft. Diese Verschwendung des wertvollen Blut-Pools lässt sich im Optionsmenü zwar deaktivieren; dann müssen alle Spells aber von Hand beschworen werden.

Dafür weiß der geniale Multiplayer-Modus umso mehr zu begeistern. Gemeinsam mit drei Freunden lässt sich das Abenteuer am Bildschirm als „echtes" Rollenspiel erleben. Mehr noch, man kann sogar einen Spielleiter wählen und diesen mittels beigefügtem Editor ganz neue Aufträge zusammenschustern lassen! Da kommt dann wahrlich Rolli-Feeling auf: Sind die Helden zu erfolgreich, werden schnell neue Monster platziert, sind sie ratlos, gibt der Dungeon Master in Gestalt eines NPCs hilfreiche Tipps. Allein schon dieses Feature macht Vampire zu einem Highlight des Genres! (pk)

Vampire: Die Maskerade – Redemption

(Nihilistic/Activision)

Spannungsgeladenes Vampirabenteuer mit einzigartigen Multiplayer-Optionen

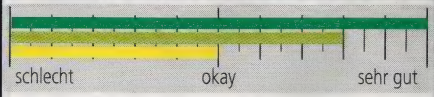
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

Solo	Multi
88%	90%

Solo		Multi
87%	Grafik	87%
90%	Sound	90%
83%	Steuerung	86%
89%	Motivation	92%

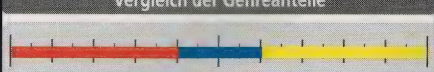
Datenträger	2 CDs, 650 MB oder 1.2 GB auf der HD
System	ab einem P2/300 (P3/500 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, Grafikdetails umfangreich einstellbar, 3D-Beschleunigerkarte (via Voodoo-Glide oder Direct3D) erforderlich, für 3D-Brillen etwas düster
Sound	Lautstärke von Soundeffekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar, EAX und A3D werden unterstützt
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler (im Modus „Storyteller" bis zu 4 plus Spielleiter) via LAN und Internet
Online-Info	www.activision.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle 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



40% Action
20% Gespräche
40% Rollenspielelemente



„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 022



MOBILMACHUNG

Wohin steuert die Echtzeitstrategie?

An neuen Titeln mangelt es dem Genre nicht, aber an Konstanz – die klassische Echtzeitstrategie steht auf dem Scheideweg. Oder steht sie schon vor dem Aus?

Wer erinnert sich noch an „Battle Isle" oder den ersten „Panzer General"? Diese Spiele waren Anfang der 90-er das Höchste für PC-Strategen – trotz Sechseckfeldern und gemächlichem Rundentakt! Doch von solchen Klassikern können die Designer auch heute noch bzw. gerade heute wieder viel lernen: Wenn der größere Tankrush statt der besseren Taktik über den Sieg entscheidet, wirds schnell langweilig!
Was mit Westwoods „Dune" begann, sich mit Blizzards „Warcraft" fortsetzte und bei „Command & Conquer" lange nicht endete, ist der Siegeszug eines Genres. Es ist aber auch eine Entwicklung, die das Gameplay immer stärker in Richtung Action drängte. Und damit nutzten sich auch die Echtzeitgefechte ab, nicht umsonst sucht so mancher Entwickler sein Heil mittlerweile wieder im tot geglaubten Rundentakt. Titel folgte auf Titel, nur waren sie irgendwie alle gleich – hier mal eine neue Einheit, dort verbesserte Steuerung, da ein Feature mehr. Mit dem Einsatz von 3D-Grafik kam auch keine entscheidende Wende, eher das Gegenteil: Polygonterrain mag besser aussehen als isometrisch dargestellte Schlachtfelder, aber die strategische Komponente geriet hier nur noch weiter in den Rückzug.
Und so verwundert es nicht, wenn die dreidimensionalen Nachfolger zu Iso-Highlights wie „Earth 2140" nicht den



Battle Isle 4: Rundenstrategie in Echtzeit?

erhofften Verkaufserfolg brachten. Denn die Marketingabteilungen erwarten ja nicht weniger als die Quadratur des Kreises: Schöne Optik und seichte Inhalte sollen Gelegenheitsspieler locken. Doch denen ist das Genre immer noch zu komplex, während sich die echten Fans unterfordert fühlen! Und wenn die Mischung doch mal stimmte, nahm das im Wust der Schnellschüsse kaum mehr jemand wahr – die bescheidenen Verkaufszahlen des innovativen „Homeworld" sprechen da Bände...

Jetzt herrscht also Umbruchstimmung. Blue Byte will in „Battle Isle 4" neue Echtzeit-Rhythmen im alten Rundentakt anschlagen, Blizzard mit „Warcraft 3" dem Urkonzept in 3D zu neuer Größe verhelfen. Und für Fans des Iso-Looks stehen „Sudden Strike" und „C&C – Alarmstufe Rot 2" Gewehr bei Fuß. Doch noch ehe hier die Entscheidungen fallen, präsentieren wir Ihnen auf den nächsten Seiten zwei Beiträge, welche die Zukunft des Genres schon jetzt vorwegnehmen: **Dark Reign 2** steht für die Tugenden der klassischen Echtzeitstrategie, **Ground Control** zeigt, wie packend 3D-Taktik sein kann. Am Ende ist die Not also vielleicht eine Tugend und das Durcheinander in Wirklichkeit Vielfalt. Jedem das seine, unter Echtzeitstrategen war dieses Motto nie wahrer als heute! (rf)



C&C – Alarmstufe Rot 2: noch vor Erscheinen veraltet?



Warcraft 3: alte Tugenden in neuem 3D-Look?



Sudden Strike: Komplexität gibts nur in Iso?

Meinungen

Richy



Schade, dass originelle Ansätze wie bei „Homeworld" oder „Battle Zone" so wenig Akzeptanz finden. Da wundert es mich nicht, wenn die Hersteller auf der sicheren Seite sein wollen und nur noch auf Tankrush und 3D-Schick setzen.

Steffen



Der Begriff Echtzeitstrategie ist ein Widerspruch in sich, denn für gute Taktik braucht es Zeit – die man beim hektischen Klicken echt nicht hat! Wahre Strategen werden daher auch in Zukunft zu Spielen wie „Panzer General" greifen.

Markus



Seit „Dune 2" hat das Genre immer mehr nachgelassen, da macht auch „Dark Reign 2" keine Ausnahme. Und der Verzicht auf Elemente wie Basenbau und Ressourcenmanagement wie in „Ground Control" ist wohl auch nicht das Ei des Kolumbus.

Jack



Für mich ist Echtzeitstrategie nach wie vor das Größte, die aktuelle Vielfalt kann ich nur begrüßen. Schon im Sinne der Suche nach dem goldenen Mittelweg zwischen Action, Optik und Taktik – ob mit oder ohne Basenbau ist egal.

Trille



Wenn ich Action will, greife ich zu Shootern. Wenn mir der Sinn nach Taktieren steht, bleibt Rundenstrategie erste Wahl: Wenn ich mal drei Stunden über einen Zug nachgrüble, dann ist das eben so – umso krasser dann das Erfolgserlebnis!

Paul



Ich liebe 3D-Grafik, aber in der Echtzeitstrategie hat sie nichts verloren. Außerdem ist eine Hand voll ausgewogener Einheiten wichtiger als schiere Masse – wie in „Starcraft". Und natürlich muss der Multiplayer-Modus stimmen.





In Mehrfrontenkriegen und großen Schlachten geht trotz vielfältiger Blickwinkel schnell die Übersicht verloren

Eigentlich hätte die anno '97 so erfolgreiche Echtzeitstrategie schon letzte Weihnachten fortgesetzt werden sollen, doch gut Ding braucht Weile. Jetzt also alles okay in 3D?



Das Verhalten der Truppe kann in 5 Stufen von einfacher Bewachung bis zum rücksichtslosen Terminieren voreingestellt werden



Wechsel von Tageszeiten und Witterung haben nur wenig Einfluss auf das Spielgeschehen

Die Story schließt nahtlos an den Vorgänger an: Im Jahr 2506 liegen die rebellischen Sprawlers noch immer mit der herrschenden Jovian Detention Authority im Clinch, zehn Missionen pro Seite sollen das Schicksal der Erde endgültig entscheiden. Für den Spieler bedeutet das Basen einzurichten, Armeen aufzubauen und Feindstellungen auszuheben – ohne viel strategisches Geschick ist die Zukunft verloren.

Bewährtes Gameplay, neuer Look

Genrekonform beginnt jeder Einsatz mit dem Bau eines Kommandocenters; es folgen Taelon-Raffinerien sowie Solaranlagen zwecks Stromerzeugung. Später kommen dann Gebäude-Upgrades, Kasernen und Fahrzeugfabriken hinzu, die je nach Technologielevel bis zu 20 verschiedene Land-, Luft- und Bodeneinheiten ausspucken. Die Streitmacht kann dank Sammelpunkten direkt ins Krisengebiet beordert werden, wo sie via Maus und Zugrahmen ihre Befehle zu Angriff oder Stellungs- und Formationswechsel erhält. Zudem dürfen über Hotkeys beliebig viele Einheiten in fünf Kampfgruppen gepackt werden.

Die Schlachtfelder bestehen mittlerweile zwar aus stufenlos neig- und drehbaren Polygonlandschaften, doch Kriegsnebel und Sichtlinien wurden konsequent vom Vorgänger übernommen. Wer seine Einheiten auf einen Hügel beordert, hat damit also mehr Übersicht, wird aber auch leichter entdeckt. Außerdem reagiert der Computergegner mit ausgefeilten Taktiken: Rückt man mit Panzern an, schickt er die Luftwaffe aus, entsendet man eine Gleiterstaffel, wird sie unter Umständen von einer starken Flugabwehr empfangen.

Technik mit Tücken

Schön, dass diverse Kamerawinkel von der Vogelperspektive über Schrägansichten bis hin zum bodennahen Verfolgervideo für Übersicht sorgen, weniger schön, dass man dennoch gerade in Mehrfron-


Cutscenes aus der Gameengine verknüpfen die 10 Missionen pro Seite



Grafikeffekte wie Reflexionen dürfen zwecks besserer Performance auch abgeschaltet werden

Hier lassen sich Informationen über Tageszeit, Finanzen und Missionsziele ablesen

Über dieses Menü erhält man schnellen Zugriff auf alle wichtigen Produktionsstätten

Bis zu 5 Kampfgruppen lassen sich über Hotkeys speichern und abrufen

Die Mini-Karte ist zwar anklick-, aber nicht zoombar

tenschlachten recht schnell die Kontrolle über seine Truppe verliert – trotz der vier Schwierigkeitsgrade sind erfahrene PC-Feldherren hier klar im Vorteil. Dabei können sich gewiss auch Einsteiger für die Optik mit ihren animierten Einheiten, den schönen Lichteffekten und vielen Grafikspielereien wie Kettenspuren und Brandflächen begeistern.

Überhaupt ist die Präsentation sehr gelungen. So gefällt die Beschallung mit stets passenden Soundeffekten, deutscher Sprachausgabe und abwechslungsreichen Musikstücken, der Multiplayer-Part durch schiere Vielfalt: Ob „jeder gegen jeden", das klassische „Capture the Flag" oder „King of the Hill", für bis zu acht vernetzte Spieler ist alles möglich – auch Teamwork, wobei einzelne Bereiche wie Ressourcenmanagement, Gebäudebau oder Attacken aufgeteilt werden können.

Ein Fall für Profis

Unter dem Strich ist Dark Reign 2 also ganz klar ein Spiel für Könner, die ausgefeilte Echtzeitstrategie in zeitgemäßer Optik erleben wollen. Weil die Flut der Möglichkeiten einen Neuling im Genre aber klar überfordert, dürfte es weder zum großen Verkaufserfolg noch zum Hit-Orden reichen. Komplexität lässt sich inzwischen auch um einiges handlicher verpacken! (rf)

Ganz persönlich

Der Vorgänger punktete mit gehobener Gegner-KI, True Line of Sight und einem integrierten Leveleditor – 88 Prozent nebst Joker-Hit und eine Bronzemedaille bei der Wahl zum Spiel des Jahres waren der Lohn. Auch wenn Dark Reign 2 jetzt schicke 3D-Umgebungen, pralle Explosionen und texturierte Einheiten draufsetzt, kann es den Erfolg nicht ganz wiederholen: Was nützt es mir, wenn ich mich wegen der besseren Übersicht in eine Erdumlaufbahn zurückziehen muss? Immerhin waren die Programmierer schlau genug, die CPU-Feldherren wieder mit viel Grips auszustatten und tolle Multiplayer-Modi einzubauen, sodass der Unterhaltungswert zumindest nicht leidet.


Jack

Siehe auch Begleit-CD

Dark Reign 2
(Pandemic/Activision)

Finessenreiche 3D-Echtzeitstrategie für Könner

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

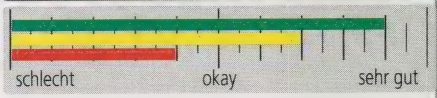
80%



Grafik	82%
Sound	81%
Steuerung	75%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 500 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D oder OpenGL) wird benötigt, für 3D-Brillen geeignet
Sound	Musik, Soundeffekte und deutsche Rückmeldungen gesondert regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	5 Modi für bis zu 16 Spieler über LAN und Internet auf 30 eigenen Karten
Online-Info	www.activision.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



- P3/500, 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- Celeron 433, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P2/233, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 50% Basenbau
- 50% Kampftaktik

GROUND CONTROL



Die Polygongrafik sieht selbst mit heruntergeregelten Details noch umwerfend aus







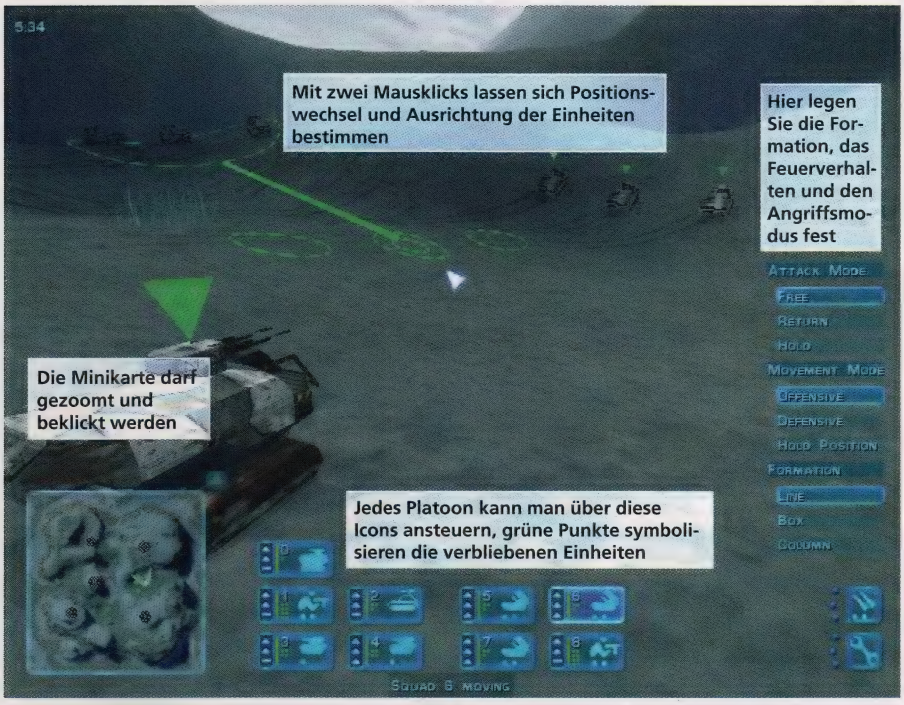
Die wenigen Rendersequenzen sind allesamt etwas körnig, schaffen aber viel Atmosphäre

3D-Grafik plus Action minus Basenbau ist gleich Echtzeitstrategie vom Feinsten? Die Rechnung von Massive Entertainment geht voll auf!

Das Renderintro mag etwas körnig sein, doch es weiß von der Kolonisierung des Planeten Krig-7B zu berichten – und damit von den Konflikten, die hier auf Sie in Gestalt von Major Sarah Parker zukommen: In vier Schwierigkeitsstufen sowie insgesamt 30 Missionen stehen sich die Technokraten der „Grayven Corporation" und der religiöse „Order of the New Dawn" gegenüber. Zwecks Chancengleichheit wird die Führungsoffizierin hinter dem Monitor die erste Hälfte des Programms Frontfrau für die Corporation sein und dann zu den Gottesmännern überlaufen. Ganz am Anfang stehen drei Trainingseinsätze, wo man den Umgang mit Zugrahmen, Waffensystemen und Spezialfähigkeiten (Reparaturkits, Nachtsicht etc.) der 15 Einheiten pro Seite einstudiert. Bereits hier zeigen sich die Stärken der praktischen Maussteuerung, mit der sich die vorgegebenen Verbände nicht nur bewegen, sondern auch gleich ausrichten lassen. Weitere Menüs sind für Formationswechsel und Befehle wie Angriff, Verteidigen und Stellunghalten verantwortlich oder schränken die Feuerbereitschaft ein. Basierend auf den Infos des ausführlichen Briefings belädt man vor jedem Einsatz seine Abwurfshuttles mit Marines, leichten Spähern, gepanzerten Kampfwagen, schwerer Artillerie und/oder wendigen Angriffsflugzeugen. Im Zielgebiet wartet dann Kampfstrategie pur, denn es müssen weder Gebäude errichtet, noch Ressourcen abgebaut werden. Doch für Überraschungen im Pulverdampf ist gesorgt: Häufig nehmen die Missionen mitten in der Action eine dramatische Wendung! Wenn zum Beispiel ein Satellit geborgen werden soll und gleichzeitig eine versprengte Einheit Hilfe anfordert oder ein vermeintlich einsamer Überläufer eine ganze Armee im Schlepptau hat, geht der Blutdruck schnell nach oben.

Schnörkellose Kampftaktik für 3D-Strategen

Gut, dass gezielte Truppenbewegungen da keine Probleme bereiten. Die Einheiten werden entweder direkt über das Gelände mit seinen realistischen Sicht- und Feuerli-





Der Kommando-Truck von Major Sarah Parker kann zwar alle Einheiten heilen, doch mit seiner Zerstörung gilt der Einsatz als verloren



Die abwechslungsreichen Geländeformen lassen allerlei taktische Manöver zu

nien beordert oder bequem auf der zoombaren Minikarte gesteuert. Und das zerklüftete Polygonterrain bietet sich für überlegte Manöver hervorragend an: Im Schatten tiefer Cañyons sind die Truppen schwer auszumachen, auf Bergspitzen gewinnen sie an Reichweite etc.. Damit nicht genug der taktischen Finessen, denn für einen Frontalangriff ist etwa auch die Stoßrichtung entscheidend. Schließlich sind die Einheiten vorne besser gepanzert als hinten und sollen ihren Erfahrungsschatz tunlichst auch im nächsten Auftrag ausspielen.

Das hört sich nicht nur gut an, sondern sieht auch so aus. Texturen, Animationen, Explosionen und Lensflares, wohin das Auge blickt; dazu feine Details wie Kettenspuren, Staub- und Rauchwolken oder Nebel. Die Objekte sind hier so liebevoll ausgearbeitet, dass man praktisch jede ausgeworfene Patronenhülse verfolgen kann. Das gilt selbstredend nur für den Betrieb mit 3D-Beschleunigerkarte, auch wenn sich das Game mit den satten Soundeffekten, der passenden Begleitmusik und den englischen Rückmeldungen zur Not auch ohne angehen lässt.

Unter dem Strich steht mit Ground Control somit vor allem eines: Spielbarkeit. Weil das selbst im zweiten und dritten Anlauf noch gilt, vermisst man hier weder Basenbau noch Rohstoffmanagement oder richtungsweisende Innovationen. (rf)

Ganz persönlich

Kein Basenbau? Vorgefertigtes Einheitenkontingent? Das wird doch nicht wieder so ein Actiongame im Tarnanzug der Echtzeitstrategie sein?! Ist es nicht, eher schon Starcraft in 3D: Dank der taktischen Optionen im Gelände ist keine Schlacht wie die andere – aber alle sehen verdammt gut aus und machen wegen der einfachen Steuerung tierisch Laune!



Paul

Ground Control
(Massive Entertainment/Sierra)

Auf das Wesentliche eingedampfte 3D-Echtzeitstrategie

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

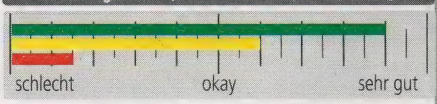
88%



Grafik	87%
Sound	85%
Steuerung	86%
Motivation	90%

Datenträger	1 CD, 250 oder 450 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (besser P2/333 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen gut geeignet
Sound	Musik, Stereoeffekte und Rückmeldungen getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via LAN und Internet auf 25 separaten Karten
Online-Info	www.groundcontrol1.com

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, alle Details)



- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- Celeron 333 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P200 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 40% Action
- 40% Taktik
- 20% Planung

Strategische Entscheidung

DARK REIGN 2 **VS.** GROUND CONTROL

Präsentation

Hightech-PC kontra Dampfrechner



Dark Reign 2: Effektreiche Polygongrafik für Besitzer schneller Systeme mit 3D-Beschleunigung. Die stufenlos schwenk- und neigbare Kamera sorgt zudem nur aus relativ großer Höhe für die nötige Übersicht.



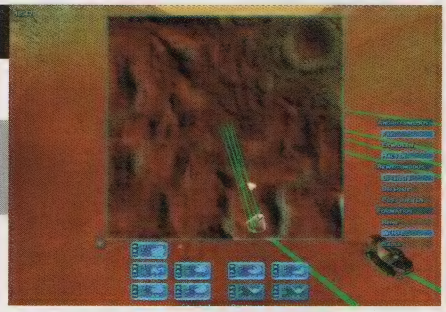
Ground Control: Hier muss ein 3D-Beschleuniger nicht sein, das Spiel sieht im Softwaremodus noch ordentlich aus. Dank der beliebig positionierbaren Kamera fühlt man sich stets als Heerführer mitten im Schlachtfeld.

Steuerung

Mausaction kontra Übersicht



Dark Reign 2: Ein Zugrahmen und das Bilden von (bis zu fünf) Platoons mit beliebigen Einheiten über Hotkeys sind Standard, doch die relativ kleine Karte verlangt nach schnellem Scrollen zwischen den Krisenherden.



Ground Control: Dank eingeblendeter Einheiten-Icons, Hotkeys und Platz für bis zu zehn Kampftruppen kommt der Zugrahmen nur selten zum Einsatz. Eine zoombare Karte erleichtert Stellungswechsel und Angriffe.

Gameplay

Basenbau kontra Kampftaktik



Dark Reign 2: 20 Einsätze mit bewährten Features wie Basenbau und Ressourcenmanagement. Die 20 verschiedenen Einheiten (Land, Wasser und Luft) bringen taktische Abwechslung ins Spiel um Angriff und Verteidigung.



Ground Control: 30 Missionen lang Taktik pur, feste Basen treten nur als Zielobjekte in Erscheinung. Das kleine Truppenkontingent ist vorgegeben, Verluste fallen schwer ins Gewicht. Viel Spannung, wenig Schnörkel.

Alternativen

Entscheiden Sie sich für **Dark Reign 2**, wenn Ihnen folgende Titel gefallen haben:
Earth 2150 2.0 (PCJ 6/00, 85%, Hit)
Machines (PCJ 5/99, 80%)
Warzone 2100 (PCJ 5/99, 77%)

Entscheiden Sie sich für **Ground Control**, wenn Ihnen folgende Titel gefallen haben:
Battlezone 2 (PCJ 1/00, 85%, Hit)
Homeworld (PCJ 11/99, 90%, Hit)
Starship Soldiers (PCJ 6/00, 77%)



EXKLUSIVER INTERNET-ZUGANG FÜR JOKER-LESER

Keine Grundgebühr! Nur Telefonkosten!

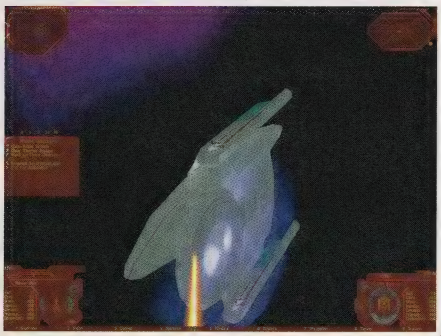
- @ surfen zum Ortstarif
- @ 10 frei wählbare E-Mailadressen
- @ 10 MB für eigene Homepage
- @ Zugriff auf exklusiven Newsserver mit 33.000 Newsgroups
- @ Sie können je nach Region und Tageszeit flexibel den günstigsten Telefonanbieter wählen
- @ regionale Einwahlknoten und Schritt-für-Schritt-Anleitung 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





Mit 5 feindlichen Rassen bekommt man es zu tun, darunter die Föderation und die brandneuen Sha'kurianer



Vorsprung durch Technik: Klingonen setzen bevorzugt auf Guerilla-Attacken in getarnten Schiffen



Nachteil durch Technik: Die Menüs sind kaum zu entziffern

Lang erwartet, lang verspätet, lang nicht so gut wie erhofft: Diese Raumschlachten der Klingonen kranken an archaischer Technik.

Im Realfilmintro lernen wir General Chang kennen, den größten noch lebenden Kriegshelden der Klingonen. Dargestellt wird er von Christopher Plummer, der ihn schon im Enterprise-Movie „Star Trek 6: Das unentdeckte Land" mimte – allerdings mit wesentlich mehr Wucht. Tatsächlich ist das Spiel zwischen diesem Film und „Star Trek 5: Am Rande des Universums" angesiedelt; die wilden Außerirdischen liegen also noch im Clinch mit der Föderation. Sie sind der junge Torlek und als solcher persönlich von der Legende auserwählt, um in der „Elite Command Academy" ausgebildet zu werden.

Alte Schule?

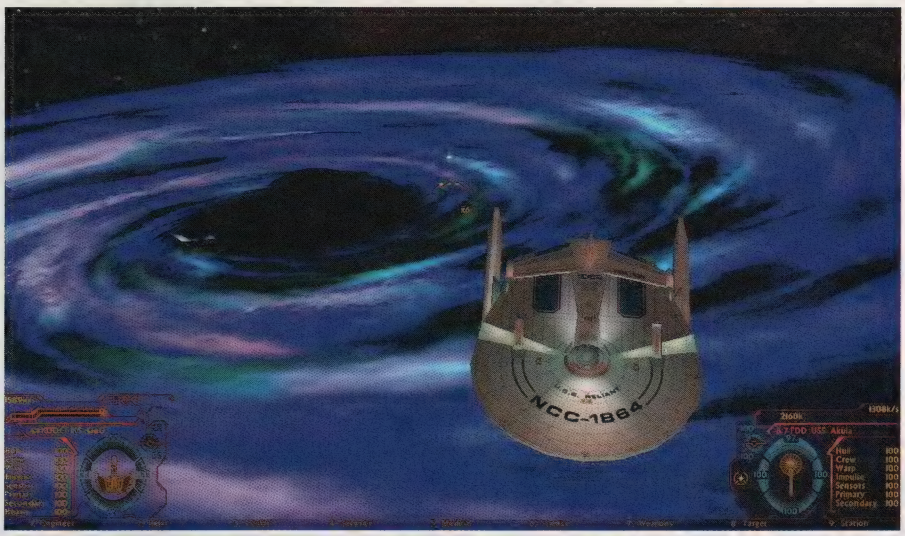
Dass es sich hier um den Nachfolger zur zweieinhalb Jahre alten „Starfleet Academy" handelt, ist unübersehbar: Als Elitekadett sollen Sie sich im Kampf würdig erweisen. Vor der Schulung kommt allerdings die Schulung – in Form von neun kommentierten Trainingsmissionen. Auch ein Simulator wurde in das Programm integriert, mit dem sich alle Missionen der Kampagne einzeln anwählen und sogar individuelle Schlachten schlagen lassen. Doch die Ernüchterung folgt schon bei den Optionen. Zunächst ist es lachhaft, wenn heutzutage noch der Joystick kalibriert werden muss. Zumal der Knüppel im ersten Anlauf meist nicht erkannt wird und ohnehin gerade mal vier Tasten unterstützt werden. Dann die Auflösung: Je höher sie ist, desto kleiner werden die Spielanzeigen – bei 1600 x 1200 Bildpunkten ist schließlich auf kleineren als 19-Zoll-Monitoren so gut wie nix mehr zu erkennen. Auch die Menüs sind schwer lesbar, allerdings wegen grober Verpixelung.

Qapla'!

Während der 25 Aufträge trifft man in zwei Kameraperspektiven (innen oder außen) auf fünf gegnerische Rassen: die Föderation, Romulaner, Gorn, Tholianer sowie die eigens für dieses Spiel ersonnenen Sha'kurianer. Sie alle werden mit gut 20 Waffensystemen aus dem klingonischen Sektor vertrieben. Dazu fliegt man durch Raumnebel, schwarze Löcher und Asteroidenfelder, lässt Bomben auf Planeten regnen und leitet Guerilla-Aktionen ein.
Die Grafik ist dabei für heutige Verhältnisse erstaunlich farbarm, die hübsch




Zwischen den 25 Missionen wechseln sich Echtzeit- und Filmsequenzen ab



Schwarze Löcher sind gefährlich, bieten sich aber für unerwartete Attacken an



Die gut 40 Raumschiffmodelle im Spiel sind größtenteils lieblos texturiert, zerfallen aber eindrucksvoll in ihre Bestandteile

entworfenen Schiffe (mehr als 40 Modelle) leiden unter groben Texturen. Trotzdem sieht es recht beeindruckend aus, wenn Feinde unter Beschuss Plasma verlieren, Feuer fangen oder langsam auseinander fallen. „Qapla'!" würde da der Klingone sagen und damit auch den gelungenen Sound meinen: bombastische Musik, zischende Effekte und deutsche Sprachausgabe mit bekannten Originalstimmen, u.a. der von Lt. Commander Worf, bekannt aus den Star-Trek-Serien „Das nächste Jahrhundert" und „Deep Space Nine".

Nachsitzen auf Klingonisch

Die Atmosphäre stimmt also, wenn der Auszubildende von General Chang vor jedem Einsatz gebrieft wird. Dann erhält man die Möglichkeit jedes Schiffssystem zu übernehmen. Ob Waffen, Reparaturen oder Schildkonfiguration, alles kann per Hand (bzw. Stick und Tastatur) über ein gewöhnungsbedürftiges Menüsystem kontrolliert werden. Bei Kampfhandlungen darf der Spieler auch festlegen, welche Systeme zuerst instand zu setzen sind. Zudem muss er die Moral der Crew im Auge behalten – wenn sich etwa Untergebene bei einer Explosion verletzen, macht das keinen guten Eindruck. Später kommen Unterhaltungen mit verschiedenen Möglichkeiten für die Antworten hinzu, die den weiteren Spielverlauf beeinflussen.
Ruhm und Ehre erringen also nicht die tollkühnsten, sondern die umsichtigsten Klingonen. Wer Schiff und Mannschaft sicher nach Hause bringt, wird mit immer größeren Pötten (insgesamt zehn) belohnt, während Bruchpiloten alsbald von der Akademie fliegen. Dann verhilft nur noch die Autosave-Funktion zum Erreichen des Klassenziels, zwischen den Missionen darf man auch selbst speichern.

Große Klasse nur in großen Klassen

Alles ganz nett, aber kein Vergleich mit aktuellen Highlights wie „Tachyon – The Fringe" (PCJ 7/00, 86%, Hit) oder „Starlancer" (PCJ 6/00, 86%, Hit). Wirklich empfehlen lässt sich diese Space-Opera somit bloß für eingefleischte Trekker – und Multiplayer, die im Deathmatch maximal zu zwölft die klingonische Schulbank drücken dürfen. (pk)

Star Trek: Klingon Academy
(14 Degrees East/Virgin)

Etwas lieblose Actionsimulation für klingonische Star-Trek-Kadetten

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

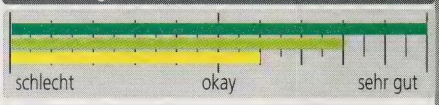
69%



Grafik	70%
Sound	80%
Steuerung	67%
Motivation	69%

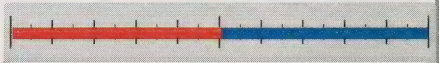
Datenträger	6 CDs, 500 MB auf der HD
System	ab einem P233 (P2/366 empfohlen) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D oder Voodoo-Glide) erforderlich, gutes Raumgefühl mit 3D-Brille
Sound	Lautstärke von Effekten, Musik und Sprache getrennt regelbar, Qualität der Geräusche einstellbar
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	Deathmatch für bis zu 12 Spieler via Internet oder Netzwerk
Online-Info	www.interplay.com/klingon

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)

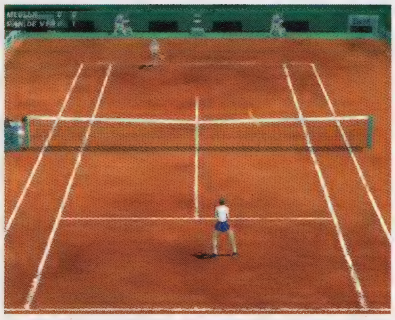


- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/300 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P233 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 50% Action
- 50% Simulation



Wer Tennis am liebsten vor dem Computer spielt, könnte es schlechter treffen als mit dem neuen Game unter Schirmherrschaft des französischen Racket-Stars: Die rund 30 teils erst freizuspielenden Cracks beiderlei Geschlechts und die zehn 3D-Courts (ebenfalls nicht alle von Anfang an verfügbar) sehen ordentlich aus, der Sound ist unauffällig und die Sprachausgabe landestypisch.
An die Steuerung via Tastatur oder Joystick muss man sich allerdings erst gewöhnen, damit die Ballkontakte wunschgemäß gelingen. Und damit wird der größte Spaß fraglich: Wo finden sich bis zu drei einarbeitungswillige Mitspieler für Turniere an einem Monitor? Doch die umfangreiche Tennis-Enzyklopädie und mangelnde Konkurrenz machen das Game zum derzeit besten PC-Tennis.

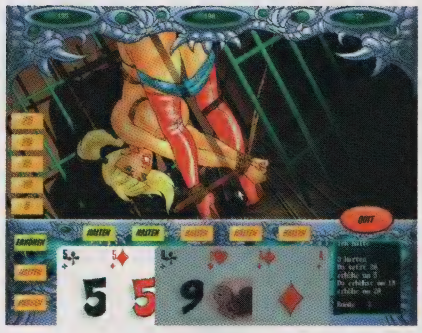
Roland Garros 2000 French Open
(Cryo)

PC-Tennis, das gelernt sein will

URTEIL: 65%

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

Systemkonfiguration	ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 120 MB auf der HD
Online-Info	www.frenchopen-game.com



Strip Poker für Bondage-Fans, oha! Doch selbst dem Fetischisten bieten die drei hiesigen Gespielinnen am Kartentisch nur mäßig fesselndes Vergnügen – die Comicgrafik ist weit weniger anstößig als vermutet bzw. erhofft und was es an Posen zu sehen gibt, haben auch schwache Pokerspieler bald erblickt. Die deutschen Macher solcher Highlights wie „Ibiza Comic Poker" (PCJ 4/00, 36%) überlassen dem User hier die Wahl zwischen farbigen und Schwarzweißbildern, zwischen Englisch und Deutsch. Auch ganz akzeptable Rendersequenzen werden geboten, dazu passable Musikbegleitung. Doch die Spielstärke ist halt so lächerlich wie die Sprachausgabe. Beim nächsten Game dieser Art sollte man die Designer in Ketten legen!

Patti Pains Bondage Poker
(Redfire Software/Blackstar)

Strip Poker, das (nicht) fesselt

URTEIL: 33%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 29,– DM

Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98, komplett von CD spielbar
Online-Info	www.redfiresoft.de



Das Moorhuhn dürfte mittlerweile das bekannteste Federvieh der Nation sein: Wer Zugang zum Internet hat, der hatte auch die kostenlose Ballerei auf der Platte. Alle anderen dürfen ihren technologischen Rückstand jetzt dank Ravensburger Interactive für 19 Mark aufholen. Zwei abseits des Spiels laufende und extrem lausige Trainingslevels sind im Preis inbegriffen, außerdem ein billiger Bildschirmschoner sowie ein paar Bilder der Entwicklung von „Moorhuhn 2". Kurz, selten sollten Kunden so offensichtlich geneppt werden. Denn für nur 8,90 DM kann man sich ja auch PC Joker Ausgabe 3/00 nachbestellen, wo es mit der Vollversion des Echtzeitstrategie-Knallers „Earth 2140" eine weit bessere CD-Dreingabe zum Moorhuhn-Original gibt!

Die Original Moorhuhn Jagd
(Phenomedia/Ravensburger)

Freeware für Geld: Nepp!

URTEIL: 6%

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

Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 10 MB auf der HD
Online-Info	www.moorhuhn.de



Ganz tief unter der Gürtellinie ist diese Fotosafari für geile Aliens angesiedelt: Drei Außerirdische stehen auf irdische Unterwäsche und deshalb mit der Kamera im Anschlag am Strand, im Dschungel oder in Ruinen. Schöne Comic-Tussis lockt man mit dummen Sprüchen oder Geschenken aus der Reserve, um bei möglichst nackten Tatsachen zum Schuss zu kommen…
Die Grafik ist sogar ganz akzeptabel, (englische) Sprachausgabe, Musik und Steuerung sind es nicht. Kein Wunder also, wenn das Game keinen deutschen Vertrieb hat. Unser Test versteht sich daher als Warnung für Import-Käufer: Die vom durchaus kreativen Titel suggerierte Nähe zu „Tomb Raider" ist nur Kundenfang, der Blick auf Laras Slip bleibt auch hier verwehrt.

Panty Raider: From Here to Immaturity
(Simon & Schuster)

Dummdreiste Fotosafari für Comic-Spanner

URTEIL: 19%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 59,– DM

Systemkonfiguration	ab einem P200 mit 24 MB RAM, Win 95/98 und 40 MB auf der HD
Online-Info	www.ssinteractive.com

Versandanschrift:
Postfach
82194 Gröbenzell

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 7⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 16⁰⁰ 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

Die Macht ist nicht mehr so ganz mit der Magie: Vor knapp einem Jahr musste sich Teil sieben der klassischen Rolli-Serie mit 79 Prozentpunkten begnügen, am „Tag des Zerstörers" gehts weiter abwärts. Noch immer ist die hoffnungslos veraltete 3D-Grafik im Softwaremodus hübscher als unter Direct3D, das Subgame „Arcomage" macht weiterhin mehr Spaß als das eigentliche Spiel – zumal die Story diesmal dünner denn je ist.
Sicher, mannigfaltige Quests bringen nach wie vor Abwechslung ins Heldenleben. Party-, Charakter- und Magiesystem sind von bewährter Qualität, dito Akustik und Steuerung. Trotzdem: Die Reihe verdient mehr als nur noch Rollenspiele vom Fließband, eine technische Runderneuerung ist mehr als überfällig!



Might and Magic 8: Day of the Destroyer
(3DO/Infogrames)

Rollenspiel-Klassik vom Fließband

URTEIL: 72%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 390 MB auf der HD
Online-Info	www.3do.com

Ein halbes Jahr nach dem letzten Einsatz der Spielzeugsoldaten gibt es an der Heimatfront noch immer nicht viel Neues: Nach wie vor beleidigt die niedrig aufgelöste Isografik mit wenigen Farben und mauen Animationen das Auge, die Soundeffekte sind Mittelmaß und die Steuerung bleibt gewöhnungsbedürftig. Warum sollte man diese Stratego-Action also kaufen?
Nun, als Fan der Serie vielleicht deshalb, weil die Plastikkrieger jetzt vom Hubschrauber aus Insekten und gegnerische Einheiten aufs Korn nehmen, Kameraden retten und Botenflüge erledigen. Vor allem aber wohl deshalb, weil die Luftschlachten für bis zu vier via LAN, Internet oder seriellem Kabel vernetzte Spieler doch ordentlich Spaß versprechen.



Army Men: Air Tactics
(3DO/Infogrames)

Taktische Action im Spielzeughubschrauber

URTEIL: 65%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 24 MB RAM, Win 95/98 und 90 MB auf der HD
Online-Info	www.armymen.com

SUDDEN STRIKE*	KD	79,90	DIABLO 2 (D/E)		79,90
NOCTURNE (US)	E	19,90	DESCENT 3	DA	19,90

AGE OF EMPIRES 2	KD	79,90	**THEOCRAZY**	**KD**	**69,90**
ALLEGIANCE (US)	E	109,00	**ULTIMA ONL. RENAISSANCE DA/E**	**ab**	**29,90**
ANSTOSS 3	KD	69,90	ULTIMA IX DT. ODER US	ab	69,90
ARCATERA	**KD**	**69,90**	**ULTIMA IX WORLD EDITION**	**KD**	**69,90**
ASHERON'S CALL (US)	E	79,90	ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	89,90
BALDURS GATE SAGA	KD	39,90	**URLAUBSRASER**	**KD**	**59,90**
BALDURS GATE: ICEWIND DALE*	**ab**	**79,90**	**VAMPIRE - DIE MASKERADE D/E**	**ab**	**79,90**
bleem! PlayStation-Emulator	E	59,90	**VAMPIRE SPECIAL ED. IM SARG**	**KD**	**119,90**
BLIZZARD ANTHOLOGY	**KD**	**44,90**	**V-RALLY 2 EXPERT EDITION**	**KD**	**69,90**
BUNDESLIGA 2000 MANAGER	KD	69,90	**YOU DON'T KNOW JACK 3**	**KD**	**69,90**
C&C 3 MEGA BOX	**KD**	**79,90**			
C&C 3 MISSION FEUERSTURM	**D/E**	**29,90**	**ARMORED FIST 3.0**	**KD**	**29,90**
COMMANDOS DIRECTOR'S CUT	KD	39,90	**ATLANTIS 2**	**E**	**19,90**
CROC 2	**KD**	**59,90**	**AUTOBAHNRASER 2**	**KD**	**29,90**
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	E	49,90	**BALDUR'S GATE DVD**	**KD**	**29,90**
DAIKATANA	KD	79,90	**BALLS OF STEEL PINBALL**	**DA**	**9,90**
DAIKATANA (ENGL. VERSION)	**E**	**69,90**	**BRAVEHEART**	**KD**	**29,90**
DARK PROJECT 2: METAL AGE D/E	**ab**	**79,90**	CAESAR PLATINUM (1-3 + BUCH)	KD	49,90
DARK REIGN 2 KD/E*	**ab**	**79,90**	**CIVILIZATION 2 - TEST OF TIME**	**KD**	**29,90**
DELTA FORCE 2 KD ODER E	ab	79,90	COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
DEUS EX (05/00)	**KD**	**79,90**	DARK PROJECT GOLD EDITION	KD	39,90
DIABLO 2 DT. ODER US	**ab**	**79,90**	DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90
DIABLO 2 COLLECTORS ED. US	**E**	**139,90**	**DIE BY THE SWORD (US)**	**E**	**9,90**
DIABLO 2 LÖSUNG	**KD**	**24,90**	**DIE VÖLKER**	**KD**	**24,90**
DIABLO 2 MERCHANDISE:			**EARTH 2150**	**KD**	**35,90**
DIABLO 2 ACTION FIGUREN	**JE**	**34,90**	EUROPEAN AIR WAR	KD	29,90
DIABLO 2 ZIPPO FEUERZEUG		**59,90**	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	19,90
DIABLO 2 T-SHIRT (XL)		**29,90**	**FORSAKEN**	**KD**	**14,90**
DIABLO 2 MAUSPAD		**14,90**	**GAME GALLERY 1**	**KD**	**15,90**
DINO CRISIS KD/E*	**ab**	**69,90**	**GORKY 17**	**KD**	**34,90**
DRAGON STORIES (3 SPIELE)	KD	44,90	**GP 500**	**KD**	**29,90**
EURO 2000	**KD**	**79,90**	**GRIM FANDANGO**	**KD**	**39,90**
EVERQUEST + RUINS OF KUNARK	DA	59,90	**HEAVY GEAR II**	**KD**	**39,90**
EVOLVA	**KD**	**79,90**	**HOMEWORLD**	**KD**	**29,90**
F1 2000 (EA SPORTS)	KD	79,90	**IMPERIUM GALACTICA**	**KD**	**9,90**
FINAL FANTASY VIII	KD	69,90	**INDIANA JONES 5**	**KD**	**44,90**
FORCE COMMANDER (LucasArts)	**KD**	**69,90**	**JAGGED ALLIANCE 2**	**KD**	**29,00**
GAME GALLERY MILLENIUM	KD	39,90	MECHWARRIOR 3	KD	29,90
GRAND PRIX 3*	**KD**	**79,90**	MONKEY ISLAND III	KD	29,90
GRAND THEFT AUTO 2	KD	59,90	**MONOPOLY JUNIOR EDITION**	**KD**	**19,90**
GROUND CONTROL*	**KD**	**79,90**	**MOORHUHNJAGD 1**	**KD**	**19,90**
GUNSHIP! KD/E	**ab**	**69,90**	**NHL 2000**	**E**	**34,90**
HALF-LIFE T-SHIRT (SCHWARZ/XL)		**24,90**	N.I.C.E. II KINGSIZE	KD	34,90
HALF-LIFE GENERATION PACK DT.		**69,90**	**ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE**	**KD**	**9,90**
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE DT/E	ab	44,90	**OUTCAST**	**KD**	**29,90**
HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 DT/E	**ab**	**79,90**	OUTLAWS	KD	25,90
H. O. M&M: ARMAGEDDON BLADE	E	59,90	**PANZERGENERAL 4**	**KD**	**39,90**
H. O. MIGHT & MAGIC III PACK	**KD**	**79,90**	POLICE QUEST SWAT 1+2	DA	29,90
HEROES III: SHADOW OF DEATH	**KD**	**79,90**	POPULOUS - THE BEGINNING	KD	19,90
HEROES III: SHADOW OF DEATH	**E**	**99,90**	**PRIVATEER 2**	**KD**	**9,90**
IMPERIUM GALACTICA II	KD	69,90	RAILROAD TYCOON 2	KD	29,90
INFESTATION*	**KD**	**79,90**	RENT-A-HERO	KD	9,90
INVICTUS KD/E	ab	79,90	REVOLT	KD	24,90
M.D.K. 2	**KD**	**69,90**	**ROBO RUMBLE**	**KD**	**9,90**
MECHWARRIOR 3 ADD-ON (US)	E	65,90	**SEPTERRA CORE**	**KD**	**35,90**
MESSIAH	**E**	**79,90**	SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	25,90
METAL FATIGUE	**KD**	**79,90**	**SHADOW MAN**	**KD**	**14,90**
MIGHT & MAGIC VIII (US-VERS.)	E	79,90	**SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN**	**KD**	**24,90**
MIGHT & MAGIC VIII	**KD**	**79,90**	**SOUTH PARK: LUV SHACK**	**DA**	**9,90**
MOORHUHNJAGD 2*	**KD**	**19,90**	**SPEC OPS 2**	**KD**	**34,90**
MOTOCROSS MADNESS 2	**KD**	**64,90**	**SPIRIT OF SPEED**	**KD**	**29,90**
MUSIC 2000	**KD**	**69,90**	SPORTS CAR GT	KD	29,90
NEED FOR SPEED: PORSCHE	KD	69,90	STAR TREK BIRTH OF FEDERATION	KD	29,90
NOX KD/E	ab	69,90	STAR TREK KLINGON HONOR G.	KD	19,90
PLANESCAPE: TORMENT KD / US	ab	79,90	**STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG**	**KD**	**39,90**
POKÉMON PRINT STUDIO BL/ROT	**JE**	**44,90**	**STAR WARS: EPISODE I RACER**	**KD**	**39,90**
RACHE DER SUMPFHÜHNER	**KD**	**29,90**	STAR WARS ROGUE SQUADRON	KD	39,90
RALLY MASTERS	**KD**	**79,90**	**TOCA 2**	**KD**	**19,90**
ROGUE SPEAR: URBAN OPS KD/E	**ab**	**39,90**	TOMB RAIDER 3	E	29,90
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	49,90	**TOMB RAIDER 4 & LARA GÜRTEL**	**KD**	**39,90**
SIEDLER III GOLD EDITION	KD	79,90	**TOTAL ANNIHILATION**	**KD**	**9,90**
SHADOW QUESTS	**KD**	**44,90**	**TRICKSTYLE**	**KD**	**14,90**
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**	**WHEEL OF TIME**	**KD**	**29,90**
STARLANCER KD/E	**ab**	**89,90**	**X - BEYOND THE FRONTIER**	**KD**	**39,90**
STAR TREK: NEW WORLDS*	**KD**	**79,90**	**X-WING ALLIANCE**	**KD**	**39,90**
STAR TREK: ARMADA	KD	79,90	X-WING VS. TIEFIGHTER + MISSION	DA	44,90
SOLDIER OF FORTUNE KD/E	**ab**	**69,90**			
SOUL BRINGER KD/E	**ab**	**69,90**	CYBORG 2000 STICK (SAITEK)	DA	69,90
SPEEDBALL 2001	**KD**	**79,90**	**LOGITECH WINGMAN 3D STICK**	**DA**	**79,00**
STAR TREK KLINGON ACAD. KD/E	**ab**	**69,90**	**LOGITECH WINGMAN PAD**	**DA**	**49,00**
STAR TREK VOYAGER ELITE F.	**E**	**79,90**	**LOGITECH WINGMAN EXTR. PAD**	**DA**	**89,00**
SUDDEN STRIKE (08/00)	**KD**	**79,90**	**MS PRECISION RACING WHEEL**	**DA**	**169,00**
TACHYON - THE FRINGE	**KD**	**79,90**	MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	59,00
TECHNOMAGE*	**KD**	**79,90**	**MS DUAL STRIKE PAD**	**DA**	**99,00**
THE LONGEST JOURNEY	KD	69,90	**POKÉMON KALENDER 2000**	**DA**	**14,95**
THE SIMS	KD	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 + 25,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

WAKEBOARDERS

www.prodesigns.com
Glaubt man amerikanischen Teeniestreifen, macht Kaliforniens Jugend den ganzen Tag nichts anderes als auf Surfbrettern oder Wasserskiern die Brandung zu durchschneiden. Das dürfen im September auch teutonische Bleichgesichter – ohne dabei ihre Astralleiber der Sonne aussetzen zu müssen: In Prometheans witziger **Wasserski-Simulation** lenkt ein Spieler das (nach und nach aufrüstbare) Powerboot, während sich der andere im Kielwasser an rund 60 Punkte bringenden Tricks und Stunts versucht. Auch der Wettstreit mit einem zweiten per Netzwerk oder Internet eingeklinkten Team wird möglich sein.
Bei einem ersten Probelauf konnten wir uns schon vorab von der raffinierten Steuerung und den schicken Animationen überzeugen. Gut gefallen haben uns auch die 35 abwechslungsreichen Kurse bei Tag, Nacht und Dämmerung an verschiedenen Orten vor Kaliforniens Küste.





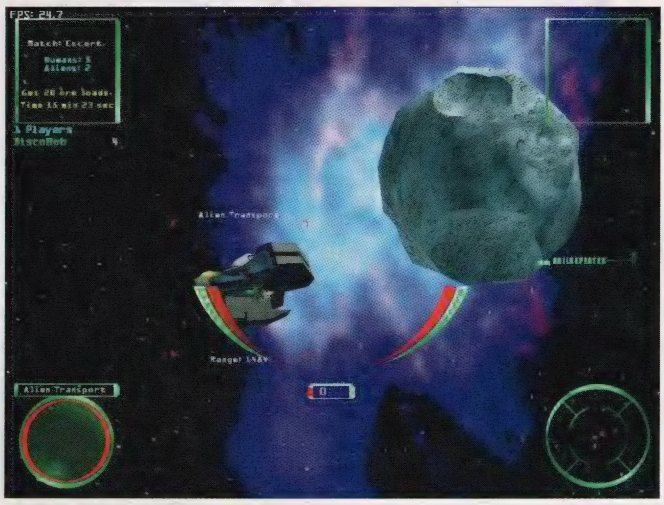
TODESURSACHE MORD

www.todesursache-mord.de
Der spielbare Mordfall lässt sich wohl am besten als **Online-Roman mit multiplen Handlungswegen** umschreiben. Auch wenn Internet-Kriminalisten ihre Spürnasen hier nur allein trainieren dürfen, macht es Laune Tatorte zu untersuchen, Indizien zu sammeln und Zeugen im Multiple-Choice-Verfahren zu verhören. Zumal die Optik für WWW-Verhältnisse recht gut gelungen ist und der Entwickler Thomas Holz auch an ein Inventory, eine Speicheroption sowie eine Karte des zu durchforstenden Schlosses gedacht hat. Trotz störender Werbebanner versprüht das erstaunlich spannende Kriminalstück also einen Hauch von Agatha Christie – und das gratis!



INDEPENDENCE DAY ONLINE

www.mythicgames.com
Zeitlich ein paar Jahrzehnte nach dem Plot von Roland Emmerichs SF-Streifen angesiedelt, brechen die Filmproduzenten von Centropolis und die Entwickler von Mythic ab Herbst einen rasanten **Online-Shootout** zwischen Erdlingen und einer Horde marodierender Aliens vom Zaun: Die Menschheit hat mittlerweile ein paar technische Quantensprünge hingelegt, weshalb sich bis zu 20 Spieler in Umlaufbahnen um etwa den Mond, Mars oder die Erde zum wüsten 3D-Geballer treffen können. Klingt spannend? Dann freuen Sie sich schon mal auf den Bericht über die Betatestphase im nächsten Heft.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Sie unter www.briefbombe.de eine Sammlung witziger, via Flash animierter **E-Cards** finden?

…dass Sierras Homepage zum Multiplayer-Shooter **Tribes 2** neu im Netz hängt? Unter www.tribes2.com liegen Texte und Bilder satt.

…dass Sie sich unter www.2-worlds.com schon jetzt über Topwares kommendes Rollenspiel **Two Worlds** informieren können? Und das, obwohl der Release erst für das 2. Quartal 2001 geplant ist!

…dass Activision und Microsoft Homepages zu ihren nächsten Simulationsreißern **Mechwarrior 4** bzw. **Star Trek: Bridge Commander** anbieten? Die Adressen: www.microsoft.com/games/mechwarrior4 bzw. www.bridgecommander.com

…dass die „Sudden Striker" von **CDV** ihre Domain www.cdv.de umgebaut haben?

…dass Sie unter www.easthereggs.de eine umfangreiche Sammlung samt Dokumentation von versteckten **Subgames, Gags und Gemeinheiten** aus jeder Software finden?

…dass Sie unter www.somethingawful.com Ihre sarkastische Ader ausleben können? Gute Englischkenntnisse und tiefschwarzen Humor vorausgesetzt machen die üblen **Verrisse unschuldiger Sharewaregames** jede Menge Spaß!

WARHAMMER ONLINE



www.games-workshop.com
Gemeinsam wollen der Brettspielhersteller Games Workshop und das englische Label Climax einige Spiele zur „Warhammer"-Serie produzieren. Zunächst liefert das Fantasy-Szenario die Basis für aufwendige **Online-Strategie**, wo eine nahezu unbegrenzte Anzahl von Parteien mit ihren Ork-Armeen in die Schlacht ziehen kann. Vor Mitte kommenden Jahres ist freilich kaum mit ersten spielbaren Ergebnissen zu rechnen.

GEWINNEN MIT CULTURES



www.cultures.de
Noch bis 31. Juli 2000 können sich begeisterte HTML-Bastler an THQs **Fanpage-Wettbewerb** beteiligen. Zu gewinnen gibt es eine Reise, Spielepakete und Trostpflaster. Prämiert werden die zehn gelungensten Fanpages zu Funatics kommendem Aufbaustrategical „Cultures". Mehr zu den Teilnahmebedingungen unter der obigen WWW-Adresse; im Download-Bereich liegen dort außerdem drei ZIP-Pakete mit Screenshots, Grafiken und Sounds abholbereit.

PARTY-TERMINE

Fragtion
LAN-Party
für gut 200 Spieler
1. und 2. Juli 2000
in Halszenbek
Zutritt ab 16 Jahren
15,– DM Eintritt
Info: www.fragtion.de.vu

BITWAR
LAN-Party
für ca. 400 Spieler
7. bis 9. Juli 2000
in Rostock
Zutritt ab 16 Jahren
40,– DM Eintritt
Info: www.bitwar.de

XS-Lanparty
LAN-Party
für ca. 250 Spieler
21. bis 23. Juli 2000
in Herdecke
Zutritt ab 18 Jahren
30,– DM Eintritt (zelten möglich)
Info: www.xslan.de

ErrorNet Y2K
LAN-Party
für ca. 350 Spieler
28. bis 31. Juli 2000
in Fulda

25,– DM Eintritt
Info: www.ErrorNet.Fulda.net

Fragfest Millennium
LAN-Party
für knapp 1000 Spieler
6. bis 9. Juli 2000
in Wien/Österreich
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 38,– DM Eintritt
Info: www.fragfest.at

M@TriX 2/2000
LAN-Party
für ca. 220 Spieler
15. bis 16. Juli 2000
in Lengerich

30,– DM Eintritt
Info: www.lan-matrix.de

Netrosphere 2
LAN-Party
für ca. 500 Spieler
21. bis 23. Juli 2000
in Itzehoe
Zutritt ab 16 Jahren
35,– DM Eintritt
Info: www.netrosphere.de

DarkBreed
LAN-Party
für ca. 2000 Spieler
28. bis 30. Juli 2000
in Wiesbaden
Zutritt ab 18 Jahren
50,– DM Eintritt (LAN-Card erf.)
Info: www.darkbreed.net

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE
gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

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
FAX-ABRUF: 0221/94 83 30 7 (24 Std)











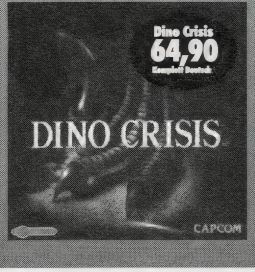














PC CDROM:	DM				
Daikatana (ab 18) KE Uncut!	79,90	Armored Fist 3 DA	33,00	Indy 5-Turm von Babel KD	44,00
F1 World Grand Prix KD	79,90	Atari Arcade Hits 2	29,90	Midtown Madness KD	29,90
Heroes of M&M 3 "Shadows" DA	84,90	Autobahn Raser 2 KD	39,90	Quest für Glory 5 KD	33,00
MDK 2 KD	64,90	Battle Isle Platinum KD	44,00	Rayman 2 KD	44,00
Messiah (uncut) KD	64,90	Civ 2 Test of Time KD	29,90	Red Baron 3D KD	29,90
Might & Magic 8 KD	79,90	Comanche 3 Gold KD	33,00	Return to Krondor KD	33,00
Sudden Strike * (ca.31.8) KD	79,90	Die Siedler 3	29,90	Starfleet Command "Captain"	39,90
PREIS-HITS:	**DM**	Freespace 2 & Mission KD	44,00	Tzar KD	39,90
Age of Wonders KD	39,90	Grand Theft Auto 2 KD	39,90	KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung	
		Homeworld KD	33,00	KE: Komplett Englisch *: angekündigter Titel	

Import-Versionen auf Anfrage
Alle Angaben ohne Gewähr, Irrtum 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

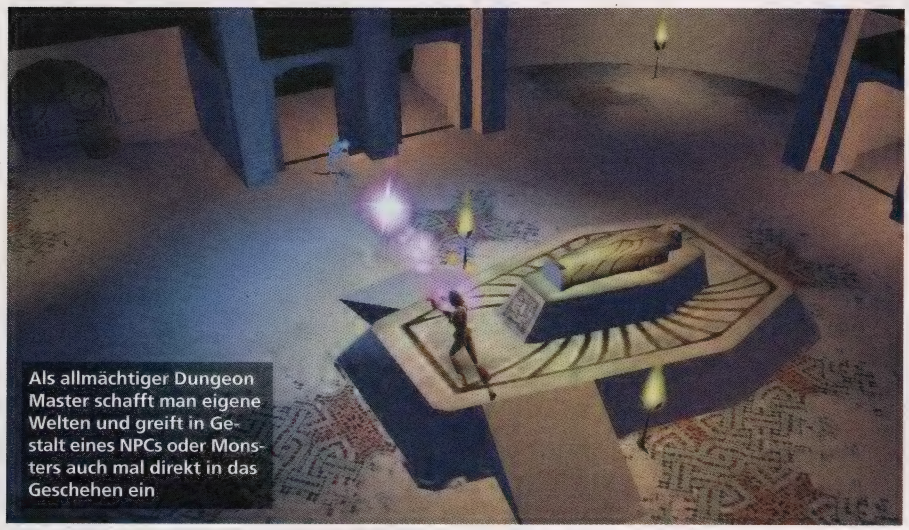
GESAMTPREIS: (zzgl. Versandkosten) DM
(Ich bestelle zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Fa. JOYSOFT)

Erste Infos

Neverwinter Nights



Die Rollenspiel-Profis hinter „Baldur's Gate" und „Icewind Dale" gehen mit einem neuen AD&D-Abenteuer online – das kann ja heiter werden!



Als allmächtiger Dungeon Master schafft man eigene Welten und greift in Gestalt eines NPCs oder Monsters auch mal direkt in das Geschehen ein

Neu ist das Game in jeder Hinsicht, mit dem gleichnamigen Online-Titel von AOL aus dem Jahr 1990 hat es nichts zu tun. Vielmehr soll in den Forgotten Realms (demselben Szenario wie in „Baldur's Gate" und „Icewind Dale") der Spagat zwischen Solo-Abenteuer und Online-Rolli gelingen: Neverwinter Nights will dem einsamen Kämpfer ebenso viel bieten wie Teamspielern.

Man wird also einerseits sein virtuelles Alter Ego aus sieben Rassen und elf Klassen erschaffen und damit binnen 60 bis 100 Stunden ein klassisches Rollenspiel absolvieren dürfen. Andererseits wird es auch einen Modus für bis zu 64 Teilnehmer via LAN oder Internet geben – mit in sich abgeschlossenen Kurzabenteuern um die Erstürmung von Burgen oder das Durchschleichen von Dungeons sowie der Option, die komplette Geschichte in Achter-Parties anzugehen. Das Regelwerk basiert dabei stets auf der dritten Edition von AD&D, der Rob Bartel, Gamedesigner von Bioware, interessante Features bescheinigt: „Vor allem die jetzt möglichen Charakterkombinationen haben uns fasziniert – magische Halb-Orks oder Zwergen-Paladine etwa."

> „Die Abkehr vom Iso-Look hin zu Polygongrafik war der nächste logische Schritt"
>
> **Rob Bartel, Gamedesigner von Bioware**

Eine Spezialität der „winterlosen Nächte" wird somit sein, dass gute Charaktere in den meisten Städten willkommen sind, während sich ihre bösen Gegenstücke mit dem Schwert Eintritt verschaffen müssen. Eine andere ist der Job des allmächtigen Dungeon Masters, der eigene Fantasy-Welten aus dem Polygonboden stampfen darf. Was sich Spielleiter sonst nur im Wohnzimmer ausdenken, wird hier per Editor virtuelle Wirklichkeit: Vorgefertigte Häuser, Burgen, Bäume usw. dürfen auf Gras, Sand oder Eis platziert werden, NPCs, Monster (rund 200 Typen sollen verfügbar sein) und Schätze frei verteilt. Auch die individuellen Quests sind dann über LAN und Internetserver spielbar, wobei mittels Teleportportalen ein loser Weltenverbund im Netz entstehen soll. Natürlich kann so ein Dungeon Master seine Kreation auch in Aktion überwachen und etwa allzu übermütigen Helden flugs beliebige Gegner in den Weg stellen. Ja, er kann ihnen sogar als Endgegner persönlich entgegentreten – oder ihnen in der Rolle eines NPCs mit Tipps aushelfen. „In seiner Welt wird der Dungeon Master der ultimative Herr über Leben und Tod sein", meint Rob Bartel dazu recht treffend.





Neverwinter Nights in Zahlen: 7 Rassen und 11 Klassen für Spielercharaktere, rund 200 Gegnertypen



Die brandneue Polygongrafik ist schwenk- sowie zoombar und ermöglicht über 3D-Beschleunigerkarten tolle Effekte – wenn auch nur in der Außenansicht



Bis zu 64 Spieler werden sich zu kleineren Parties zusammenschließen dürfen, um das ganz große Abenteuer, Einzelquests oder von einem Spielleiter entworfene Aufgaben zu absolvieren

Der mit „Baldur's Gate" bzw. „Icewind Dale" eingeschlagene Weg wird aber auch auf andere Weise fortgesetzt. So werden sich die in Echtzeit ablaufenden Kämpfe nicht mehr jederzeit von jedermann, sondern nur noch vom jeweiligen Spielleiter pausieren lassen. Der bestimmt auch, was im Falle eines Todesfalles geschieht: Von sofortiger Reinkarnation ohne Verluste bis hin zur vollständigen Verbannung vom Server reichen die Optionen. Schlussendlich wird man der Jagd nach Erfahrungspunkten auch als unsichtbarer Zuschauer beiwohnen dürfen – wer lieber anderen beim Kämpfen zusieht statt selbst zur Waffe zu greifen, erhält bei Neverwinter Nights einen Logenplatz vor dem Monitor.

Schon damit auch solche Pazifisten Augen machen, hat man sich vom gewohnten Iso-Look zugunsten frei zoom- und schwenkbarer Polygonoptik verabschiedet. Im kommenden Jahr geht also auch in den Forgotten Realms ohne 3D-Beschleuniger nichts mehr, doch Rob Bartel verspricht sehenswerte Grafikeffekte: „Der Einsatz von Polygonobjekten schien uns der nächste logische Schritt zu sein – eine 3D-Engine ermöglicht Dinge, die mit Isografik nicht zu machen sind!" Eine Egoperspektive wie man sie aus „Everquest" oder „Asheron's Call" kennt, ist dennoch nicht vorgesehen, man wird die neue Spieldimension nur aus der Außenansicht zu sehen bekommen. Dafür sind weitere Verbesserungen an der ohnehin ausgezeichneten Steuerung des Hauses angekündigt: Dank Maus und einer ganzen Batterie an frei belegbaren Hotkeys soll das Abenteuer bequemer denn je zu bewältigen sein. Das gilt auch für die Kommunikation der Spieler untereinander – sei es, dass sie direkte Gespräche führen oder Nachrichten an die ganze Party versenden wollen, sei es, dass sie auf diversen Chatkanälen Erfahrungen austauschen möchten. Ja, selbst die Unterstützung von Mikros und Headsets ist angedacht. Man darf gespannt sein, was bis zum nächsten Frühjahr von all den Innovationen wirklich realisiert wird: Ein Bruchteil sollte genügen, um dem Online-Rollenspiel neue Impulse zu geben! (rf)

Neverwinter Nights

HERSTELLER:	Bioware/Black Isle Studios
GENRE:	3D-Rollenspiel
ERSCHEINT:	2. Quartal 2001
ONLINE-INFO:	www.neverwinternights.com

Als Systemanforderung wird derzeit ein P233 mit 3D-Beschleunigerkarte genannt. Das Programm wird vermutlich zum Vollpreis verkauft, der Online-Betrieb soll gebührenfrei sein.



SHADOWBANE

Das virtuelle Zweitleben hat ungebrochen Hochkonjunktur: Die neue Fantasywelt aus den Wolfpack Studios soll an Vielfalt selbst „Ultima Online" und „Everquest" in den Schatten stellen!



Kämpfe werden in Echtzeit und mit rassentypischen Animationen ausgetragen

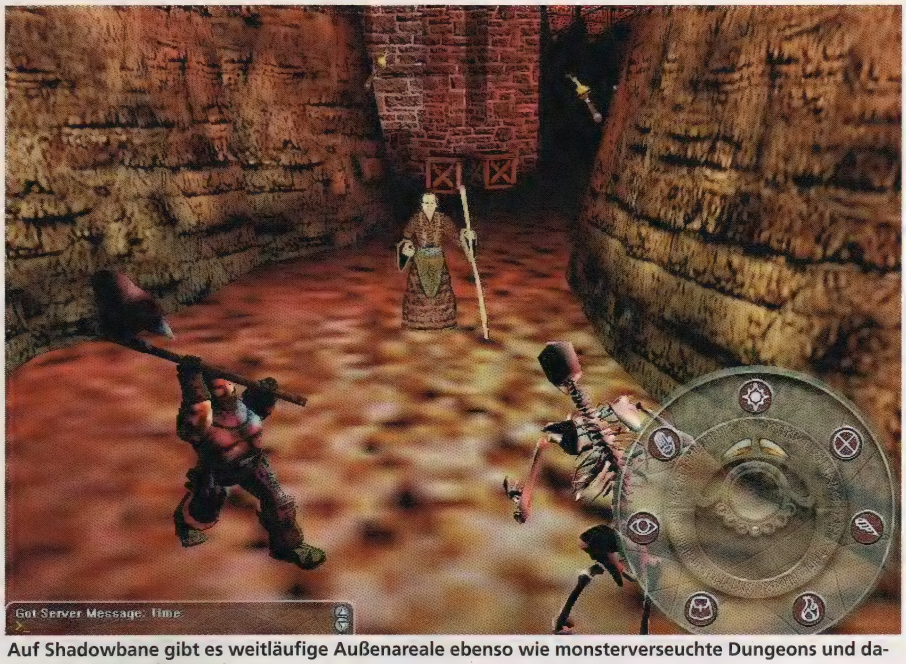


Wirkt handlich: das Menü für schnellen Zugriff auf Inventar, Spells usw.

Wenn Shadowbane gegen Jahresende online geht, sollen Tausende Spieler eine neue Heimat im Netz finden – aber keine Spielwiese für bloßes Monstermetzeln. Im „Schatten des Verderbens" wird schließlich mehr als in vergleichbaren Rollenspielen die kulturelle Vielfalt eine Rolle spielen: Aus satten 22 Klassen zimmert man sein Alter Ego, darunter neben dem Standardvolk wie Menschen, Elfen und Zwergen auch mal Minotauren, Zentauren oder Halbgiganten. Wer es noch exotischer liebt, darf sich als Schattenwesen, Wüstenteufel oder Vogelmensch auf dem Server verewigen. Allen Berufswünschen steht man ebenfalls aufgeschlossen gegenüber – ob Magier, Krieger, Meuchelmörder oder Amazone, hier wird praktisch jeder Fantasyjob offeriert.

Online-Welt mit politischem Potenzial

Natürlich wird in Shadowbane nicht nur stilvoll gelebt, sondern auch ebenso gestorben. Kämpfe sind in Echtzeit auszutragen, wobei der Sieger neben dem Gold und der Ausrüstung des Unterlegenen auch Erfahrungspunkte erhält. Diese lassen sich genrekonform entweder in körperliche Attribute wie Stärke und Schnelligkeit investieren oder in handwerkliches Geschick. Abhängig von der eingangs gewählten Rasse und Klasse wird man satte 70 Skills trainieren dürfen, um etwa auch als Schmied, Schneider oder Töpfer seinen Lebensunterhalt verdienen zu können.
Was das Heldentum betrifft, sind darüber hinaus jede Menge große und kleine Abenteuer angekündigt, die einerseits von NPCs, andererseits direkt von den Betreibern initiiert werden.
Gegenüber etablierten Konkurrenztiteln wie „Ultima Online" steht somit eher Evolution als Revolution zu erwarten. Beispielsweise wollen die Programmierer in Shadowbane erst gar keine Überbevölkerung mit den damit verbundenen Nachteilen (etwa Bauwut) aufkommen lassen: Ein spezieller Welteneditor garantiert, dass jederzeit neuer Lebensraum zur Verfügung steht. Er bürgt gleichzeitig für Abwechslung, denn statt spiegelgleicher Umgebungen sind verschiedenste Landschaften angekündigt. Gras, Sand, Eis oder Vulkangestein unterscheiden sich dann nicht nur optisch voneinander, sondern auch in ihren Naturgesetzen. Da mag mancherorts die Magie stärker sein als das Schwert, während anderswo die eben noch so mächtigen Zaubersprüche nahezu wirkungslos verpuffen.
Das Geheimnis des Erfolgs soll bei Shadowbane daher in gut abgemischten Parties aus kräftigen Kämpfern und spruchgewaltigen Hexern liegen. Entsprechend viel Aufmerksamkeit widmen die Designer so-



Auf Shadowbane gibt es weitläufige Außenareale ebenso wie monsterverseuchte Dungeons und damit Lebensraum für 22 Klassen



Dem Aufbau von Gilden wird viel Wert beigemessen, große Organisationen dürfen Gebäude oder ganze Landstriche vereinnahmen



Die Polygongrafik kitzelt Effekte für Feuer, Rauch und Zaubersprüche aus 3D-Beschleunigerkarten



zialen Strukturen, repräsentiert durch ein ausgetüfteltes Gildensystem. Es wird programmeigene Clubs für Ranger, Tempelritter, Magier und Krieger geben, ebenso gut werden die Spieler aber auch eigene Vereine mit eigenen Zielsetzungen ins Leben rufen dürfen. Auch dabei ist die persönliche Entscheidungsfreiheit wieder oberstes Gesetz: Ein Priester will sich partout einem Haufen von Barbaren anschließen? Soll er doch, kriegt er zukünftig halt nicht ganz so viele Erfahrungspunkte! Sobald eine Organisation genügend Mitglieder hat, steht ihr die Möglichkeit offen, ein Gebäude als Gildenhaus zu annektieren. Und sollte sich eine richtig große Gruppierung bilden, wird sie sich gar ein ganzes Territorium sichern können. Wer allzu mächtigen Institutionen skeptisch gegenübersteht, wird umgekehrt eine Revolution anzetteln und das neue Königreich vielleicht wieder stürzen können. Rechnet man nun noch die Option zur Belagerung bzw. Übernahme feindlicher Städte mit anschließender Besteuerung hinzu, zeigt sich bereits, dass Shadowbane eine Online-Welt mit geradezu politischem Potenzial werden dürfte.

Was das technische Potenzial betrifft, sehen die ersten Screenshots recht viel versprechend aus: Polygongrafik mit Tag-Nachtwechseln, Schnee, Regen und feinen Lichteffekten zur Visualisierung von Zaubersprüchen. Auch die beliebten „Emote-Kommandos" hat das Wolfpack-Rudel vorgesehen, die hiesigen Digi-Helden werden also Gefühle zeigen: Lachen, Tränen oder ehrerbietige Verbeugungen etwa. Darüber hinaus sollen sich sogar die via Motion Capturing eingefangenen Kampfanimationen je nach Typus bzw. Gilde unterscheiden.

Der Betatest lief dieser Wochen im Internet an und soll unter anderem klären, ob das Programm im Winter auf CD verkauft oder zum kostenlosen Download angeboten wird – derzeit arbeitet man parallel an beiden Versionen. Der Mitgliedsbeitrag von 10 US-Dollar monatlich ist dagegen bereits beschlossene Sache. Das scheint nicht zu viel zu sein, wenn die Endversion halten kann, was ihre Schöpfer versprechen. (rf)

Shadowbane

HERSTELLER:	Wolfpack Studios/Swing Entertainment
GENRE:	Online-Rollenspiel
ERSCHEINT:	Weihnachten 2000
ONLINE-INFO:	www.shadowbane.com

Das Programm wird ab einem P200 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleunigerkarte laufen, Downloadversion und CD-Variante befinden sich parallel in Arbeit. Als laufende Kosten sind 10 US-Dollar monatlich angekündigt.

Good buy oder good bye Kohle?

SPIELE-SHOPPING IM INTERNET



Die neuesten Games bekommen ohne einen Fuß vor die Haustür zu setzen, das klingt verlockend – doch der Einkauf via WWW birgt auch Risiken. Wir haben für Sie verschiedenste Online-Anbieter ausgetestet.

© H. Prinz /The Stock Market 2000

Zahlen per Handy: die Paybox

Bargeldloses Zahlen per Kreditkarte birgt Gefahren, wenn Kartennummer und Gültigkeitsdatum via Internet übermittelt werden. Das haben die Betreiber der Paybox erkannt und bieten an, kritische Daten mittels des sicheren Mobilfunknetzes zu transferieren. **Benötigt werden lediglich ein handelsübliches Mobiltelefon und ein Girokonto bei einer beliebigen Bank**: Man meldet sich zunächst auf der Paybox-Homepage (www.paybox.de) an, um den Paybox-PIN zu erhalten. Beim Einkauf im Internet gibt man dann seine Handynummer an, die vom Händler an die Paybox-Betreiber geschickt wird. Von dort erfolgt ein kostenfreier Rückruf, bei dem die Zahlung durch Eingabe der Paybox-PIN bestätigt werden muss. Das Geld wird nun per Lastschriftverfahren vom Paybox-Betreiber eingezogen und an den Händler weitergeleitet. Nachteil: Bei Reklamationen sind gleich zwei Parteien involviert.
So lassen sich übrigens auch Zahlungen an autorisierte Paybox-Partner, sogenannte mobile Dienstleister, außerhalb des Internets (Pizzadienste, Taxiunternehmen) tätigen. Hier wie da ist der Service bis auf eine jährliche Grundgebühr von fünf Euro kostenlos. Gebühren werden erst fällig, wenn Paybox-Kunden untereinander Geld transferieren. Ein weiterer Vorzug gegenüber der Abrechnung mit Kreditkarte, für den pro angefangene 25 Euro dann 25 Cent fällig werden – der maximale Transferbetrag darf 400 Euro pro Tag nicht überschreiten. Dieser Service ist momentan allerdings noch auf Deutschland beschränkt, wie das System überhaupt noch nicht sehr verbreitet ist.



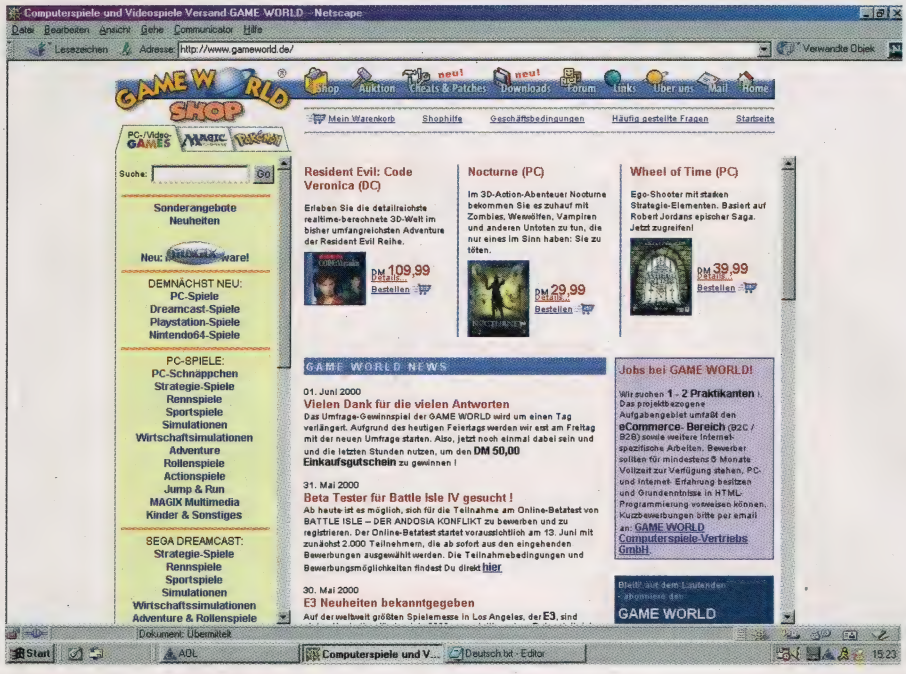
Auf der Paybox-Homepage kann man sich mittels Demo von den Qualitäten der revolutionären Zahlungsart überzeugen

Online-Shopping: Vor- und Nachteile

Die Vorteile des Einkaufs per Computer sind offensichtlich: Man ist nicht an Ladenöffnungszeiten gebunden, auch Anfahrtswege entfallen. Außerdem lassen sich die Preise der Anbieter ohne größeren Aufwand vergleichen. Die Hilfe von Preisagenturen im Internet, die dem Kunden gegen rund 30 Prozent Provision bei erfolgreichem Kaufabschluss die Recherche abnehmen, kann der Zocker allerdings kaum beanspruchen. Schließlich muss hierbei der Mindestwert des Artikels mehrere hundert Märker betragen – und soooo teuer sind PC-Games ja gottlob auch wieder nicht.
Wer beim Surf-Shopping nicht auf die Nase fallen möchte, sollte allerdings unbedingt ein paar Dinge beachten. Da wäre zunächst das Kleingedruckte, sprich die allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des Anbieters. Meist wird per Nachnahme kassiert, wobei stets zusätzlich 3,– DM für Postgebühren anfallen. Die spart man sich bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung, doch eine Überprüfung der Ware vor Bezahlung ist nur mittels Kauf auf Rechnung oder per Lastschriftverfahren (Bankeinzugsermächtigungen können 6 Wochen lang widerrufen werden) möglich. Bloß werden diese Zahlungsmethoden in aller Regel erst Stammkunden mit mehreren Bestellungen am Buckel offeriert.
Wie sieht es aber mit dem Kauf über Kreditkarte aus, wie er von nahezu allen Anbietern für verschiedenste Geldinstitute angeboten wird? Nun, trotz aller Verschlüsselungsmethoden bleibt immer ein Restrisiko: Dass Hacker die begehrte Kreditkartennummer zwecks Missbrauch aus dem Netz ziehen, lässt sich nicht ganz ausschließen. Andererseits sind Bestellungen aus dem Ausland zumeist anders gar nicht möglich. Im Rahmen dieses Artikels beschränken wir uns aber sowieso auf deutsche Online-Shops, da viele auch aktuelle Importversionen trotz des schwankenden Euro und Zollgebühren von bis zu 30 Prozent zu vernünftigen Preisen im Programm haben.

Gute Shops, schlechte Shops

Beim Preisvergleich sollte man auch an die versteckten Kosten für Verpackung und Transport denken; diese unterscheiden sich von Shop zu Shop teils erheblich. So lohnt es sich bisweilen eine Sammelbestellung aufzugeben (z.B. mit mehreren Kumpels), da häufig ab einem bestimmten Bestellwert kostenfrei geliefert wird. Außerdem sollte man auf Teillieferungen verzichten, da dann jedes Mal neue Kosten anfallen.
Von der finanziellen Seite einmal abgesehen gibt es noch andere wichtige Kriterien, die einen guten Online-Shop ausmachen: übersichtliche Präsentation der Waren, umfassende Informationen über die Produkte sowie eine bequeme Benutzerführung. Der Besuch im virtuellen Einkaufsparadies macht sicher mehr Spaß,



Etwas teuer, aber umfassend und übersichtlich: www.gameworld.de

wenn etwa die Spiele fein säuberlich nach Genres geordnet sind. Auch spezielle Rubriken für Sonderangebote, Neuerscheinungen und Compilations erleichtern dem Kunden das Stöbern.

Wer hingegen genau weiß, was er will, sollte über eine Suchfunktion schnell und problemlos den gewünschten Artikel finden können. Anbieter, die den Käufer lediglich durch ungezählte Seiten mit der teils nicht einmal alphabetisch sortierten Auflistung aller vorrätigen PC-Spiele blättern lassen, sind zum Glück die Ausnahme. Gleiches gilt für das Ausfüllen von (ausdruckbaren) Bestellformularen per Hand. Meist wird das von der praktischen Warenkorbfunktion übernommen: Ein Klick genügt und das gewünschte Game wandert in den virtuellen Einkaufswagen, dessen Inhalt jederzeit betrachtet bzw. korrigiert werden kann, ehe es an die Kasse geht.

Woran es bei vielen Online-Shops noch hapert, sind die bisweilen äußerst spärlichen Produktinfos. Beim herkömmlichen Einkauf im Laden kann ich mich anhand der Packung schnell über Systemvoraussetzungen informieren und mir durch die Beschreibungen und Screenshots einen ersten Eindruck vom Game verschaffen. Im Internet muss ich hingegen häufig die sprichwörtliche Katze im Sack kaufen, wenn lediglich Titel nebst Preisen aufgeführt werden. Nur wenige Anbieter offerieren zumindest via Links ausführliche Spieletests bzw. -beschreibungen oder Bildmaterial ihrer Produkte.

Der Service an sich hat ebenfalls seine Höhen und Tiefen. Während die Bestellungen in der Regel binnen 48 Stunden ausgeliefert werden, lassen Antworten auf E-Mail-Anfragen oft ewig auf sich warten. Nette Zugaben wie Foren, Downloadbereich mit Demos und Patches, Lösungshilfen etc. sind auch nicht an der Tagesordnung. Aber das kann man sich zur Not ja in Eigeninitiative anderweitig im Internet besorgen. All diese Kriterien finden Sie übrigens übersichtlich aufgelistet in der Tabelle am Ende des Artikels. Dort können Sie sich schnell über die Vor- und Nachteile der zehn von uns getesteten Online-Shops informieren.

Alternativen

Selbstverständlich besteht darüber hinaus die Möglichkeit Spiele direkt beim Publisher zu erwerben. Viele Firmen wie z.B. CDV, Eidos, Electronic Arts, Infogrames, Sierra, THQ, Virgin Interactive etc. bringen ihre Produkte via Online-Shop an den Endkunden – und an besagten Produktinfos herrscht dort nun wirklich kein Mangel. Dieselbe Auswahl wie in einem „normalen" Shop findet man hier allerdings naturgemäß nicht.

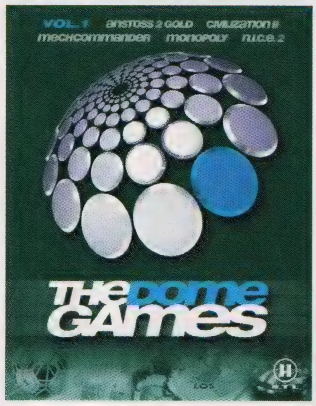
Wer auf der Suche nach älteren, vielleicht vergriffenen Games ist, der sollte sich auf den vielen Flohmärkten im Internet umschauen: Einfach mal „Flohmarkt" als Suchbegriff in einer Suchmaschine wie www.yahoo.de, www.lycos.de oder www.web.de eingeben. Für Sammler bieten sich last, not least auch Auktionen an. Unter www.ebay.de kann man etwa jede Menge Oldies zu teils enorm günstigen Preisen ersteigern. (st)



Hervorragendes Angebot, hervorragend präsentiert: www.joysoft.de

Name/URL	Zahlungsarten	Versandkosten	Such-funktion	Waren-korb	Import-versio-nen	Pro	Kontra	Preisbeispiele: AoE 2/Die Sims (deutsche Versionen)
Computer + Spiele www.computer-und-spiele.de	Nachnahme, Vorkasse (für Lieferungen ins Ausland Pflicht), nach drei Bestellungen auch per Bankeinzug oder auf Rechnung	innerhalb Deutschlands je nach Gewicht zwischen 6,90 DM und 16,90 DM, per Nachnahme 8,– DM zusätzlich, Expresslieferung im Inland nach Gewicht zwischen 22,– DM und 39,– DM	nein	nein	ja	Links zu Herstellern und Hotlines	unkomfortabel, keine Spieleinfos/Systemvoraussetzungen	84,50 DM/76,– DM
E-Games www.e-games.de	Nachnahme, Vorkasse	per Nachnahme 9,90 DM, per Vorkasse 6,90 DM	nein	ja	ja	-	lückenhaftes Angebot, teils überteuert (das bereits als Budget erhältliche „Septerra Core" für 72,95 DM), unübersichtlich, keine korrekte alphabetische Sortierung, Versand nur innerhalb Deutschlands	84,99 DM/76,95 DM
Game it! www.gameit.de	Nachnahme, Vorkasse (für Lieferungen außerhalb Deutschlands oder Österreich Pflicht)	PC-Artikel ab 180,– DM portofrei, sonst per Nachnahme 9,99 DM + 3,– DM Postgebühr, per Vorkasse/Scheck 4,99 DM, außerhalb von Deutschland oder Österreich 30,– DM	ja	ja	ja	recht umfassendes Angebot	keine Spieleinfos/Systemvoraussetzungen, spartanisches Design	79,99 DM/79,99 DM
Games 24 www.games24.de	Kreditkarte (Visa, Master-/Eurocard), Nachnahme, Vorkasse	innerhalb Deutschlands keine, per Nachnahme 8,– DM, bei Bestellungen aus Österreich bzw. der Schweiz 20,– DM	ja	ja	nein	Online-Auktionen, Infos und Systemvoraussetzungen	AGBs fehlen, vergleichsweise hohe Preise	89,90 DM/79,90 DM
Game World www.gameworld.de	Kreditkarte (Visa, Euro, Amex, Diners), Nachnahme, Vorkasse, ab der zweiten Bestellung auch per Rechnung oder Bankeinzug	ab einem Bestellwert von 250,– DM im Inland frei (Versandkosten ins Ausland werden nach Aufwand berechnet), per Nachnahme 12,– DM + 3,– DM Postgebühr, ansonsten 7,– DM	ja	ja	nein	sehr übersichtlich (Sortierung nach Genres, Online-Hilfe), teils ausführliche Produktinfos/Systemvoraussetzungen, Auktion, Links, Forum, sogar Cheats sowie Downloadbereich mit Patches, Demos und Videopreviews	kleine Designfehler, keine Importversionen, abgesehen von der Schnäppchenecke recht teuer	89,99 DM/84,99 DM 
Joysoft www.joysoft.de	Kreditkarte (Visa, Master-/Eurocard), Nachnahme, Vorkasse, Bankeinzug	ab einem Bestellwert von 149,– DM im Inland frei, per Nachnahme 9,90 DM + 3,– DM (Post oder GP) bzw. 16,90 DM (UPS), sonst 4,90 DM (Post) bzw. 7,90 DM (UPS), bei Lieferungen ins europäische Ausland per Vorkasse 6,90 DM + 20,– DM (Brief) bzw. 50,– DM (Paket), bei Lieferungen weltweit per Vorkasse 6,90 DM + 25,– DM (Brief, Pakete auf Anfrage)	ja	ja	ja	hervorragendes Angebot, übersichtlich und informativ (Systemvoraussetzungen, Produktbeschreibungen), Kundenrezensionen, Forum, außerdem Links zu Cheats, Demos, Patches etc.	-	77,– DM/84,90 DM 
Okaysoft www.okaysoft.de	Nachnahme, Vorkasse (für Lieferungen ins Ausland Pflicht), nach der ersten Lieferung auch per Bankeinzug, nach der zehnten Lieferung auch per Rechnung	ab einem Bestellwert von 199,– DM im Inland frei, per Nachnahme 9,98 DM + 3,– DM Postgebühr, sonst 5,98 DM	nein	nein	ja	nette Kaufempfehlungen mit Genre-referenztiteln, reichhaltige Auswahl an Budget-Titeln, Compilations, Sonderangeboten und Lösungsbüchern	leider nur sporadische Produktinfos, zum Teil via Herstellerlink, unkomfortable Bedienung	78,90 DM/74,90 DM
PC Fun www.pcfun.de	Nachnahme, Vorkasse, Kreditkarte (Visa, Mastercard, Amex)	per Nachnahme 20,– DM + 3,– DM Postgebühr, sonst 10,– DM	nein	nein	ja	brandaktuell in punkto Importversionen, gut sortierte Fliegerecke mit Flugsimulationen und FS-Add-ons	unkomfortabel, Produktinfos beschränken sich auf Hersteller und Genre	79,95 DM/79,95 DM
Softorder www.softorder.de	Nachnahme, Vorkasse, Paybox	per Nachnahme 15,– DM + 3,– DM Postgebühr, sonst 7,– DM	nein	ja	ja	übersichtlich gegliedert, Links zu Spieletests	spartanische Infos, relativ teuer	85,– DM/88,– DM
Wial www.wial.de	Nachnahme, Vorkasse, Kreditkarte (Master-/Eurocard)	per Nachnahme 7,90 DM + 3,– DM Postgebühr (bei Lieferung durch UPS insgesamt 15,– DM), sonst 4,90 DM (bei Lieferung durch UPS 9,– DM)	ja	ja	ja	gut strukturiert, ansprechendes Sortiment, spezielle Sonderangebote, Aktionen und Gewinnspiele für registrierte Kunden, brauchbare Produktinfos, Herstellerlinks	teils unkomfortable Bedienung, bisweilen falsche Releasetermine	79,90 DM/69,90 DM

MUSIKALISCHE COMPILATION



In Zusammenarbeit mit dem TV-Sender RTL 2, der mit „The Dome" die erfolgreichste Jugend-Musikveranstaltung ausstrahlt, veröffentlicht THQ die Spielesammlung **The Dome Games Vol. 1** mit fünf überwiegend hochkarätigen Titeln. Für schlappe **34,95 DM** erhält man hier exzellentes Fußballmanagement mit „Anstoß 2 Gold" (nicht bewertet, Originalversion PCJ 9/97, 97%, Hit), den Aufbauklassiker „Civilization 2" (PCJ 4/96, 88%, Hit), strategische Robo-Schlachten als „Mech Commander" (PCJ 8/98, 86%, Hit), die knallharte Actionraserei „N.I.C.E. 2" (PCJ 12/98, 85%, Hit) sowie die Digivariante des Brettspielklassikers „Monopoly" (PCJ 1/96, 59%).

KULTSAMMLUNG VOM KULTENTWICKLER

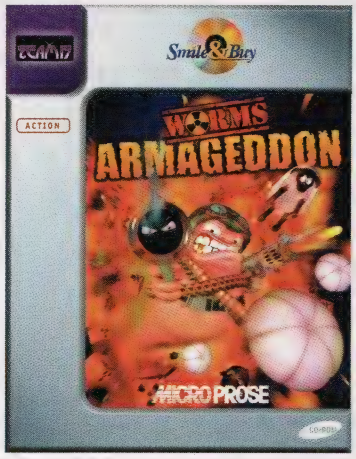


Blizzard Entertainment wird nun von Sierra mit einer exklusiven Sammlung geehrt, welche die erfolgreichsten Werke der renommierten Softwareschmiede enthält. Die **Blizzard Anthology** umfasst das SF-Strategical „Starcraft" (PCJ 6/98, 86%, Hit) inklusive dem Add-on „Brood War" (PCJ 3/99, 78%), das Fantasy-Gegenstück „Warcraft 2" (PCJ 2/96, 87%, Hit) nebst dem Add-on „Beyond the Dark Portal" (nicht bewertet) sowie schließlich den Klassiker **Diablo** (PCJ 2/97, 87%, Hit). Als Bonus sind im Preis von **69,– DM** noch Previews zu Diablo 2 und Warcraft 3 enthalten.

SCHNÄPPCHEN VON HASBRO

Zum einjährigen Jubiläum der Budgetserie Smile & Buy erweitert Hasbro Interactive diese im Lauf der nächsten Monate um neun Titel, die **jeweils 29,95 DM** kosten. Den Anfang machten im Juni **Civilization 2: Test of Time** (PCJ 11/99, 76%) und der Risiko-Klon **Axis & Allies** (PCJ 10/98, 61%). Im Juli folgen jetzt die historische Rennsim **Spirit of Speed 1937** (PCJ 2/00, 55%), die Space-Ballerei **Phoenix** (PCJ 2/00, 64%) sowie die Brettspielumsetzung **Avalon Hill's Diplomacy** (PCJ 2/00, 52%). Ab September gibt es dann neben der Bikersim **GP 500** (PCJ 10/99, 76%) noch **Monopoly Junior** (nicht bewertet). Und zum Abschluss im November darf man sich mit dem beliebten **Rollercoaster Tycoon** (PCJ 4/99, 74%) sowie dem kultigen **Worms Armageddon** (nicht bewertet) auf zwei echte Kracher zum Sonderpreis freuen.





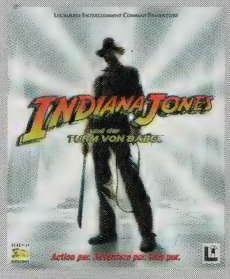
2 PACKS FÜR ABENTEURER

Sierra serviert zum Preis von **je 69,– DM** gleich zwei feine Compilations für Abenteurer und Rollenspieler. Die **Dragon Stories** erzählen von „Betrayal in Antara" (PCJ 9/97, 70%), „Birthright" (PCJ 11/97, 81%) und der „Rückkehr nach Krondor" (PCJ 2/99, 79%). Der Doppelpack **Shadow Quests** hat mit „King's Quest 8: Maske der Ewigkeit" (PCJ 1/99, 90%, Hit) und „Quest for Glory 5: Drachenfeuer" (PCJ 3/99, 82%) quantitativ etwas weniger, aber qualitativ deutlich mehr zu bieten.



EBENFALLS NEU

...gibt es zwei Add-ons von Aerosoft für den „MS Flight Simulator". Für **79,95 DM** darf man mit dem **Custom Panel Designer** (MSFS 95/98/2000 und CFS) individuelle Instrumententafeln basteln. Und die **German Airports 3 Edition 2000** (MSFS 98/2000) bietet gegen **69,95 DM** sechs deutsche Flughäfen im Detail: Düsseldorf, Mönchengladbach, Bremen, Hamburg, Kiel, Lübeck, Erfurt und Berlin-Tegel.

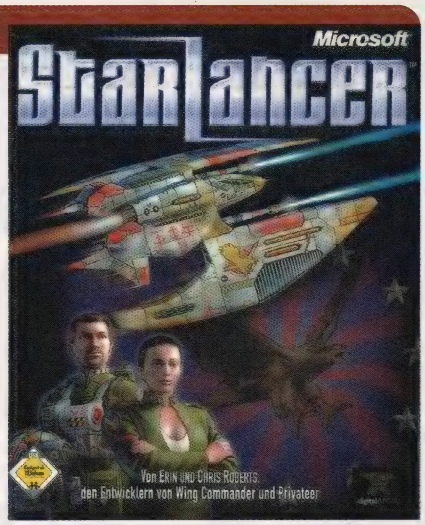


...für nur noch **49,95 DM** ist das Actionabenteuer **Indiana Jones und der Turm von Babel** (PCJ 1/00, 85%, Hit) – nachdem es von THQ in die Classics-Reihe aufgenommen wurde.

...ist der Preis für die Actionsimulation **Armored Fist 3** (PCJ 12/99, 77%) von Electronic Arts. Die englische Version mit deutschem Handbuch kostet ab sofort nur noch **39,– DM**.

STARLANCER

Vor zwei Ausgaben Coverthema und ein Hit, im Nachtest „nur" noch 82 Prozentpunkte – was ist passiert mit der Space-Opera?



Wurden etwa die gut 25 Missionen im typischen Roberts-Design verändert? Nein. Hat die bombastische 3D-Grafik des inoffiziellen Nachfolgers zu „Wing Commander" ihre ausgezeichneten Texturen eingebüßt? Keineswegs. Ist der Soundtrack nicht mehr orchestral? Doch. Auch die komplexe, aber leicht erlernbare Joysticksteuerung sowie die Story vom interplanetaren Krieg zwischen Ost und West sind noch ganz die Alten. Das neue Problem lässt sich in zwei Worten ausdrücken: deutsche Synchronsprecher – der Versuch, die Akzente und Dialekte der Originalstimmen zu übertragen, ist grandios gescheitert!

Es mag ja ganz lustig sein, die Gegenseite radebrechen zu hören, doch die eigenen Kameraden, sämtliche Vorgesetzten, ja sogar die Sprecher der TV-Nachrichten? Geradezu unvorstellbar, mit welcher Penetranz versucht wurde die Seite des Spielers zu „amerikanisieren": Der selbst im Funkverkehr fürchterlich aufgesetzt wirkende US-Slang degradiert noch die bedrohlichste Situation zur Lachnummer! Auch wenn das eigentliche Spiel unverändert blieb, drückt das doch derart auf die Atmosphäre, dass die Motivation spürbar leidet. Und damit landet der Spaceshooter nun eben unter der Hitgrenze. Schade, das Game hätte Besseres verdient – genau wie deutsche Raumpiloten. (mz)



Wenigstens die deutschen Piloten blieben vom Akzentuierungswahn der Übersetzer verschont

Starlancer
(Digital Anvil/Microsoft)



Die deutsche Aufführung der tollen Space-Opera von Chris und Erin Roberts verdient keinen Applaus

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM
Online-Info: www.digitalanvil.com

82%

Age of Empires 2 DV 78,90 | F1 World GP 99 DV 84,90
- Age of Avalon (inoff.) DV 26,90 | Flight Sim. 2000 -Prof. DV 129,90
- Conquerors * DV i.V. | Formel 1 '2000 DV 83,90
- Khan (inoff.) DV 26,90 | Freespace 2 DV 72,90
Allegiance DA 66,90 | - Dimension Pack * DV 45,90
Alone in the Dark 4 * DV i.V. | Frontierland * DV 76,90
Alpha Cent.- Alien Cross. DV 34,90 | Frontschweine * DV 76,90
Anno 1503 * DV i.V. | Giants * DV 72,90
Anno 1602 Königsedit. DV 59,90 | Gothic * DV 82,90
Anstoss 3 DV 84,90 | Grand Prix 3 * DV 78,90
Anstoss Action * DV 59,90 | Grand Prix Evolution * DV 62,90
Aqua * DV 76,90
Arcatera DV 78,90 | GROUND CONTROL
Asherons Call DA 65,90
Asterix Streit u.Gallien * DV 62,90 | Ground Control DV 79,90
B-17 Flying Fortress 2 * DV 74,90 | Gunship DV 74,90
Baldurs Gate Saga DV 45,90 | Half-Life Generation P. DV 69,90
- AddOn DV 21,90 | - Opposing Force DV 41,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90 | - Game o.t.year Edition DV 54,90
Baldurs Gate 2 * DV i.V. | - Level-CD DV 26,90
Battle Isle 4 * DV 76,90 | - Shadows of Death DA 74,90
Battlezone 2 DV 75,90 | - Halftime DV 24,90
Big Brother -The Game DV 29,90 | - Team Fortress 2 * DV i.V.
Black & White * DV i.V. | Halo * DV 81,90
Blade * DV 72,90 | Heavy Metal FAKK 2 * DV i.V.
Buffy -The Vampire Slayer * i.V. | Heroes of M+M 3 Pack DV 78,90
Bundesliga Man. 2001* DV 77,90 | - Level-CD DV 26,90
Bundesliga Stars 2001 * DV 77,90 | Hitman * DV i.V.
C+C 3: Tiberian Sun DV 86,90 | Hogs of War * DV 76,90
- Pack incl.Firestorm DV 109,90 | Homeworld DV 77,90
- Feuersturm DV 32,90 | Homeworld 2 * DV 72,90
C+C: Alarmstufe Rot 2 * DV i.V. | ICEWIND DALE
Catan -Die erste Insel DV 72,90
- off. Mission * DV 33,90 | Icewind Dale * DV 79,90
Colin McRae Rally 2 * DV i.V. | Imperium der Ameisen * DV 77,90
Commandos 2 * DV i.V. | Imperium Galactica 2 DV 76,90
Croc 2 DV 48,90 | Käfer Total DV 49,90
Cromagnon * DV 72,90 | KISS Psycho Circus * DV 81,90
Crusaders of Might + M. DV 76,90 | Lemmings Revolution DV 61,90
Daikatana DV 78,90 | Loose Cannon * i.V.
Dark Project 2 DV 84,90 | Martian Gothic DV 76,90
Dark Reign 2 * DV 75,90 | MDK 2 * DV 72,90
Delta Force 2 DA 74,90 | Mercedes Benz Truck. * DV i.V.
Der Patrizier 2 * DV 81,90 | Messiah DV 72,90
Der Verkehrsgigant DV 76,90 | Metal Fatigue DV 76,90
Deus Ex * DV 81,90 | Might + Magic 8 * DV 76,90
Devil Inside DV 79,90 | Monkey Island 4 * DV i.V.
Diablo 2 * DV 78,90 | Motocross Madness 2 DV 68,90
- Actionfiguren * je 32,90 | Music 2000 DV 75,90
- Zippo Feuerzeug * 52,90 | NBA Live 2000 DV 72,90
- T-Shirt * 26,90 | Need for Speed 4 DV 75,90
Die Gilde * DV i.V. | - Motor City * DV 74,90
D. Rache d.Sumpfhühner DV 28,90 | - Porsche DV 75,90
Die Siedler 3 Gold Ed. DV 84,90 | No one lives forever * i.V.
Die Siedler 4 * DV 76,90 | Nox DV 74,90
Dino Crisis * DV 74,90 | Paris 1313 * DV 68,90
DSF Fussballman.2000 * DV 49,90 | Peacemaker * DV 42,90
Duke o.Hazzard Racing* DV 78,90 | Pharao DV 78,90
Euro 2000 DV 83,90 | Planescape Torment DV 72,90
Everquest Ruins of Kun. DA 73,90 | Police Quest SWAT 3 DV 72,90
Evil Islands * DV 76,90 | Q.3 -Quark 3 DA 26,90
Evolva DV 75,90 | Rallymasters DV 76,90
F1 Manager * DV 77,90 | Rogue Spear Urban Op.* DV 38,90
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht. | Rollcage -Stage 2 DA 41,90
Tel. 09674-1279 | Roller Coaster Tycoon DV 55,90
Sacrifice * i.V.
Scooby Doo * DV 64,90
Shogun * DV 72,90
Sim City 3000 Deutschl. DV 75,90
Simon the Sorcerer 3D * DV 74,90
Soldier of Fortune DV 75,90
Soulbringer DV 75,90
Star Trek: Armada DV 75,90
- Klingon Academy * DV 76,90
- New Worlds * DV 72,90
- Starship Creator DA 43,90
- Voyager * DV 75,90
Star Wars: Obi-Wan * DV i.V.
- Force Commander DV 74,90
Starcraft -Broodwar DV 36,90
Starlancer DV 84,90
Stunt GP * DV 59,90
Sudden Strike * DV 84,90
Summoner * 79,90
Superbike 2000 DV 75,90
Suzuki Alstare Extr. R. DA 59,90
System Shock 2 DV 74,90
TACHYON THE FRINGE
Tachyon DA 75,90
Techno Mage * DV 75,90
Test Drive 6 * DV 77,90
The longest Journey DV 72,90
The Sims DV 74,90
T. World is not enough * i.V.
Tropico * DV i.V.
Turrican 3D * DV i.V.
Ultima 9 -Ascension DV 76,90
Ultima World Edition DV 78,90
V-Rally 2 * DV 62,90
- Expert Edition * DV 62,90
- Special Edition * DV 119,90
Vampire * DV 82,90
Warcraft 3 * DV i.V.
Wartorn * DV 67,90
Wizardry 8 * i.V.
Worms: Armageddon DV 52,90
X-Beyond t.Front.Pack * DV 62,90
- offizielle AddOn * DV 39,90
You don't know Jack 3 DV 76,90

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

LOW BUDGET
Age of Wonders 39,90
Airline Tycoon Doublepack 28,90
Alone in the Dark 3 12,90
Alpha Centauri 32,90
Baldurs Gate -Die Saga 45,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Blade Runner 29,90
C+C 2 -Megabox 63,90
Civilization: Call to Power 42,90
Commandos Directors Cut 42,90
Dark Project GOLD 43,90
Delta Force 33,90
Diablo -Executioneer II 23,90
Diablo Doublepack 39,90
Diablo Hellfire 25,90
Die Völker 28,90
Dune 2000 32,90
Earth 2150 42,90
European Air War 29,90
Fallout 2 39,90
Gorky 17 38,90
Grim Fandango 42,90
Heretic 2 26,90
Indiana Jones 5 42,90
Jagged Alliance 2 36,90
Jedi Knight + Mission 42,90
Mechwarrior 3 29,90
Midtown Madness 29,90
Nice 2 Doublepack 36,90
Outcast 35,90
Phantasmagoria 2 engl. 35,90
Police Quest Swat 1 & 2 29,90
Privateer 2 The Darkening 29,90
Pro Pinball Big Race USA 27,90
Rage of Mages 14,90
Railroad Tycoon 2 Pack 41,90
Rebellion 43,90
Resident Evil 1 27,90
Revolt 28,90
Septerra Core 39,90
Shadowman 28,90

TOP TITEL
AoE Conquerors * i.V.
Baldurs Gate Saga 45,90
Icewind Dale * 79,90
Die Sims 74,90
Dino Crisis * 74,90
Everquest & Ruins 73,90
Gunship 74,90
MDK 2 * 72,90
Might & Magic 8 * 76,90
Motocross Madn. 2 68,90
Rogue Sp.Urban Op. 38,90
Shogun * 72,90
Starlancer 84,90
Starlancer engl. 97,90
Star Trek - Armada 75,90
- Voyager * 75,90
Sudden Strike * 84,90
Tachyon 75,90
UO Renaissance 34,90
X-Beyond AddOn * 39,90

versandkostenfrei
ab DM 199.–
Lieferwert; auch Hardware

PlayStation 245.–
- Boot Chip 18,90
Alien Ressurection * 85,90
Galerians 79,90
Medievil 2 54,90
Nightmare Creatures 2 * 79,90
Tombi 2 54,90
Vagrant Story * 74,90
WWF Smackdown 85,90

DreamCast
Ecco the Dolphin * 84,90
Resident Evil Code Veronica 95,90
N64 Perfect Dark 121.90

LOW BUDGET
Silver 35,90
Spirit of Speed 29,90
Star Wars Dunkle Bedroh. 42,90
Starcraft 39,90
Syndicate Wars 12,90
Tomb Raider 3 -Dir. Cut 42,90
Ultima Online Renaissance 34,90
Unreal 36,90
- Return to Na Pali 29,90
Wheel of Time 35,90
X-Beyond the Frontier 43,90
X-Com Interceptor 22,90

Hardware
Gravis Gamepad Pro USB 33,90
Sidewinder FFB Wheel 249,90
- Precision Pro Joystick 109,90
Saitek GM2 Mouse & Pad 87,90
- Cyborg 3D Digital Stick 85,90
Intelli Mouse Explorer 109,90
Intelli 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
Legoland 78,90
Löwenzahn 4 42,90
Norton Antivirus 6.0 83,90
TKKG 6: Fälscherbande 42,90

Sammlungen
Blizzard Anthology 49,90
Close Combat Trl. US 98,90
Game Gallery Millenium 44,90
Gold Games 4 52,90
Lucas Arts 10 Adventure 35,90
Play The Games 1 38,90
Play The Games 2 64,90
Ultimate NascarSpeed Pack 39,90

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

IMPORTE: US- & ENGLISCH
SOF Soldier of Fortune uncut 84.90

Asherons Call US 129,90
C & C 3 EV 89,90
C+C 3: Firestorm EV 33,90
C+C 3: Renegade * EV i.V.
Carmageddon TDR * EV i.V.
Champions. Man. 2000 EV 79,90
Codename Eagle EV 68,90
Daikatana -uncut EV 82,90
Dark Project 2 EV 92,90
Delta Force 2 US 99,90
Deus Ex * EV i.V.
Diablo 2 * EV 79,90
Dino Crisis * EV i.V.
Duke Nukem Forever * EV 79,90
Everquest & Ruins of K. US 99,90
Evolva US 92,90
Fallout Doublepack US 81,90
Giants * EV i.V.
Gunship US 109,90
Half-Life Opposing Force EV 42,90
- Gunman * EV i.V.
- Team Fortress 2 * EV i.V.
Halo * US i.V.
Heroes of M+M 3 US 79,90
- Shadows of Death US 92,90
Legacy of Kain EV 39,90
Max Payne * EV i.V.
MDK 2 US 92,90
Mechcommander Gold EV 49,90
Mechwarrior 3 -AddOn US 69,90
Messiah EV 79,90
Might + Magic 8 EV 81,90
Nightmare Creatures EV 59,90
Nocturne US 79,90
Oni * US i.V.
Police Quest SWAT 3 EV 73,90
Q. 3 -Team Arena * EV i.V.
Return t.Castle Wolfenst* EV i.V.
Rogue Spear EV 79,90
- Urban Operation EV 59,90
Star Trek: Armada EV 92,90
Star Trek: Voyager * EV i.V.
Starlancer EV 97,90
Sudden Strike * EV 87,90
System Shock 2 EV 79,90
Tachyon US 109,90
The Sims SONDERPREIS EV 49,90
Triple Play Baseb. 2001 US 112,90
Ultima 9 Dragon Edition US 185,90
Unreal -Tournament EV 68,90
Unreal Doublepack EV 55,90
Vampire * EV 83,90
WCW Nitro EV 59,90

Bei uns erhalten Sie 3D Shooter * auch ORIGINAL UNCUT
* ausser bereits indizierter Titel

DIABLO
DV 78.90 EV 79.90
- Collectors Edition US 119.90
-Figuren 32.90 -Zippo Feuerzeug 52.90
GRANDprix3
* DV 78.90
Kiss Psycho Circus DV 81.90 EV i.V.
Daikatana EV 82.90 DV 78.90
Q.. 3 - Team Arena Mission Pack
VAMPIRE THE MASQUERADE
* DV 82.90 Special Ed. 119.90
RENEGADE
STAR TREK - Voyager DV 75.90 EV i.V.
- Armada DV 75.90 EV 92.90
VOYAGER - New Worlds * DV 72.90 EV i.V.
DEUS EX DV 81,90 EV i.V.
HALF-LIFE
- Opposing Force DV 41.90 EV 42.90
- Generation Pack DV 69.90
Team Fortress 2 i.V.
bitte vorbestellen:
Carmageddon TDR 2000
PREY
Loose Cannon
MAX PAYNE
Duke Nukem Forever 79.90
Return to Castle Wolfenstein

alle Tests ab Heft 7/99 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%
Allegiance	7/00	Online	80%
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Conquest	5/00	Strategie	66%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
Anstoß 3	**3/00**	**Sport**	**90%**
Arcatera	7/00	Abenteuer	74%
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%
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%
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%
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%
Daikatana	7/00	Action	79%
Dark Project 2	**5/00**	**Action**	**87%**
Dark Secrets of Africa	10/99	Abenteuer	71%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Das GZSZ-Quiz	7/00	Genremix	55%
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%**
Deutschl. Europameister 2000	7/00	Sport	12%
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%
Euro 2000	7/00	Sport	84%
Everquest: The Ruins of Kunark	**7/00**	**Online**	**85%**
Evolva	5/00	Action	83%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
F1 2000	6/00	Sport	84%
F1 World Grand Prix	7/00	Sport	76%
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%
Flying Heroes	7/00	Action	68%
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%
Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%
Go Kart Racing	9/99	Sport	57%
Gold Games 4	**12/99**	**Genremix**	**88%**
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%**
Hangsim	2/00	Simulation	69%
Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%
Hazard	3/00	Abenteuer	66%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	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%
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	?
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%
Martian Gothic: Unification	7/00	Genremix	72%
MDK 2	**7/00**	**Action**	**85%**
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%
Motocross Madness 2	7/00	Sport	84%
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 Nelson Piquet's	5/00	Sport	84%
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%
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 (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%
Sim City 3000 Deutschland	7/00	Strategie	80%
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	?
Soulbringer	7/00	Abenteuer	76%
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%
Super 1 Karting	7/00	Sport	71%
Superbike 2000	4/00	Sport	84%
Supreme Snowboarding	1/00	Sport	77%
Suzuki Alstare Extreme Racing	7/00	Sport	72%
SWAT 3	**2/00**	**Genremix**	**90%**
System Shock 2	**10/99**	**Genremix**	**85%**
System Shock 2 (dt.)	**11/99**	**Genremix**	**85%**
Tachyon – The Fringe	**7/00**	**Action**	**86%**
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%
Tzar	5/00	Strategie	74%
UEFA Champions League Saison 1999/2000	6/00	Sport	81%
UEFA Manager 2000	7/00	Sport	64%
Ultima 9: Ascension	**2/00**	**Abenteuer**	**87%**
Ultima 9: Ascension (dt.)	**5/00**	**Abenteuer**	**87%**
Ultima Online: Renaissance	7/00	Abenteuer	80%
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%
Urlaubs-Raser	7/00	Sport	56%
USAF	1/00	Simulation	82%
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 Wild West	5/00	Abenteuer	69%
Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
X-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
XTom 3D	7/00	Action	59%
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%**

Redaktionsfavoriten




BRIGITTA
DIABLO 2
Weil jetzt wieder viel Freizeit zum Teufel geht…



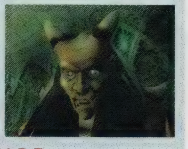

JACK
GROUND CONTROL
Weil bei mir Taktik vor Tankrush kommt.




MARKUS
ICEWIND DALE
Die Story lässt mich über das platte Kampfsystem hinwegsehen.




MICHAEL
DEUS EX
Irre Mischung aus „Half-Life" und „System Shock 2".

PAUL
VAMPIRE: DIE MASKERADE
Weil ich Knoblauch eh schon immer gehasst habe…




RICHY
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
Wenn schon das unfertige Game so genial ist…!




STEFFEN
DINO CRISIS
Weil ich Regina schon auf der Playstation hinterhergelaufen bin.

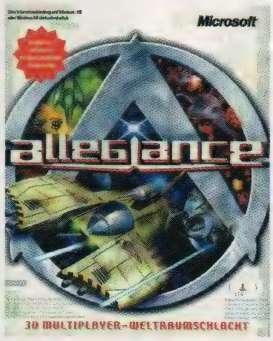


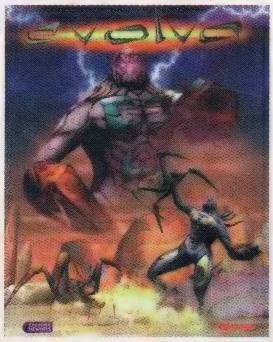

TRILLE
DIABLO 2
Lässt sich nicht erklären, muss man einfach spielen!

Auch in diesem Monat genügt wieder eine kurze Liste Ihrer persönlichen Lieblingsgames (Multiplayer- und Onlinefavoriten bitte gesondert aufzählen), um bei der Verlosung von drei Top-Spielen dabei zu sein. Die Anzahl der Nennungen sowie das Medium (Postkarte oder E-Mail) sind dabei gleichgültig, allerdings werden indizierte Titel nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, nicht aber die Angabe eines Wunschgewinns für den Fall der Fälle. Also ran an Stift oder Tastatur und 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. (4) DIE SIMS
3. (3) COMMAND & CONQUER 3
4. (2) HALF-LIFE
5. (–) NFS PORSCHE
6. (9) SWAT 3
7. (10) DIE SIEDLER 3
8. (5) ANSTOSS 3
9. (6) FIFA 2000
10. (–) SOLDIER OF FORTUNE

Verkaufscharts



1. **(1) DIE SIMS**
2. (2) C&C 3: FEUERSTURM
3. (–) STARLANCER
4. (3) F1 2000
5. (4) STAR TREK: ARMADA
6. (–) EURO 2000
7. (5) DARK PROJECT 2
8. (6) NFS PORSCHE
9. (7) AGE OF EMPIRES 2
10. (–) YOU DON'T KNOW JACK 3

Multiplayer



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

Online



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

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

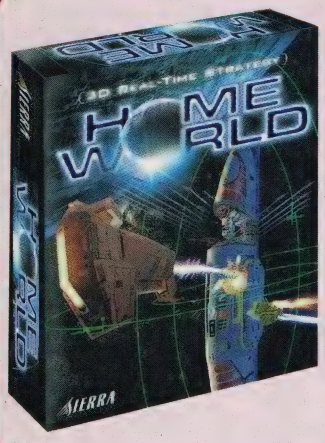
+

Minigolf Deluxe

Originelles Minigolf

im Jewelcase nur 5,– € 2,56

Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser

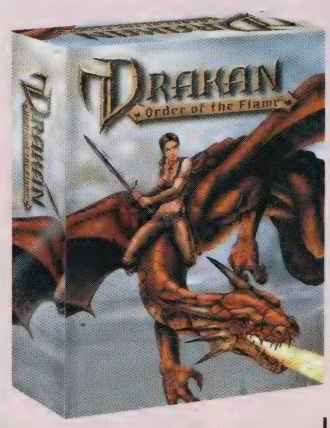


HOMEWORLD

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 1. August 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!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?



Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
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
7/00	Rent a Hero (ADV)	8,90	4,55

HIT PREISHIT

SOMMER-ANGEBOT!

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

Tunnel B1
Sommerpack



Da kommt Action in die Urlaubstage!

Tunnel B1
Vollversion (PC CD-ROM)
und Soundtrack (Long Play Audio CD)



EXKLUSIV für PC Joker-Leser von Chris Hülsbeck handsigniert!

Achtung! Angebot nur bis 1. August 2000 gültig.
Nur solange der Vorrat reicht.

im Set nur 15,– € 7,67

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

Super !



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

SATTER SOUND

Für den richtigen Ton bei Computerspielen will Interact jetzt mit dem **Soundsystem SL-8200 Centauri** sorgen. Für preiswerte 130,– DM im Paket enthalten: ein großer Subwoofer im Holzgehäuse, zwei Satellitenboxen, alle benötigten Kabel und ein externes Netzteil. Das Ganze ist solide verarbeitet und entwickelt dank 480 Watt PMPO Leistung eine beachtliche Lautstärke in durchaus guter Klangqualität, wobei sich der Bass mit einem eigenen Regler in Schach halten lässt. Nicht zuletzt ist auch das Design in Schwarz mit silbernen Bedienelementen recht ansprechend.



Viel Lärm um wenig Geld: Subwoofer im Holzgehäuse, dazu Plastikboxen

V(I)ERSPIELT...



Diesen Sommer gibt es bei Guillemot vier futuristisch anmutende Flightsticks für jeden Geldbeutel. So kostet der **Top Gun Fox 2** mit vier Feuerknöpfen und einem Schubregler nur etwa 45,– DM, während der **Top Gun Fox 2 Pro** für das doppelte Geld sieben Buttons sowie eine Quersteuerung nebst Coolie-Hat mitbringt. Wer bereit ist 140 Märker anzulegen, erhält mit dem **Top Gun Afterburner** 1 Stick und Schubregler im gleichen Design; für knapp 200,– DM gibt es das Duo auch in einer Force-Feedback-Variante. Die mitgelieferte Software ermöglicht dabei eine individuelle Belegung aller Buttons, doch das ergonomische Design ist eindeutig für Rechtshänder ausgelegt.

Alles für den Top Gun: stilvolle PC-Flugknüppel zu Preisen zwischen 45 und 200 Mark

GRAFIK FÜR ZWEI



Die Millennium G450 versorgt bei Bedarf zwei Monitore gleichzeitig mit Powergrafik

Im August bringt Matrox das Nachfolgemodell zur „G400" auf den Markt: An der **Grafikkarte Millennium G450** lassen sich dank Dualheadsystem gleich zwei Monitore betreiben, wahlweise darf es auch ein TV-Gerät sein. Das AGP-Board bietet zum Preis von 420,– DM zudem einen TV- und DVD-Decoder sowie 2048 x 1536 Pixel für 2D-Anwendungen. Bei 3D-Programmen sollen dann vor allem die 32 MB DDR-RAM, Bump-Mapping und Anti-Aliasing für Qualität sorgen. Gewiss ein überlegenswertes Angebot, lediglich für Besitzer des Vorgängermodells dürfte die Leistungssteigerung zu gering sein, um einen Umstieg zu rechtfertigen.

GEFÜHLSECHT

Auf den ersten Blick sieht das neue **Moray Pad Digital** von Interact aus wie jedes andere: ein Steuerkreuz, acht programmierbare Knöpfe, dazu ein Schalter für die Autofeuerfunktion und alles in ergonomischer Form. Der Unterschied wird im wahrsten Sinne des Wortes erst greifbar, sobald man das rund 35,– DM teure Gerät in die Hand nimmt – die gesamte Oberfläche besteht aus speziellem Soft-Touch-Plastik, das sich samtweich an die Haut schmiegt!



Für Softies: ein Joypad aus Weichplastik

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Arowana nun eine optische Maus im Angebot hat? Der kugellose Nager bietet drei Buttons nebst Mausrad und kostet in der PS/2-Version 99,– DM; als USB-Modell 120,– DM. Infos unter: www.arowana.de



...dass es von Microboss einen **MP3-Player für weniger als 100 Mark** gibt? Der 50 Gramm leichte „MP3 Pocket" passt in eine Zigarettenschachtel, wird aber ohne CompactFlash-Card geliefert. Näheres unter: www.microboss.de

...dass die **Kooperation zwischen Guillemot und der US Airforce** eine ganz neue Generation von Flightsticks garantieren soll? Der französische Hersteller peilt PC-Knüppel an, die echten Jetsticks in nichts nachstehen!

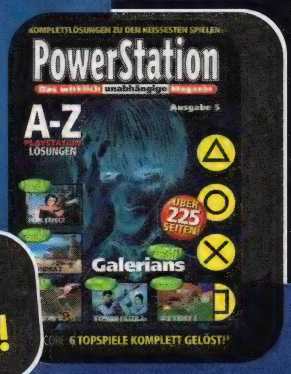
big power

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: Zelda: Mujulas´s Mask, StarCraft 64, Taz Express, Bomberman 64: Second Attack & mehr!

- Neueste Infos zu Dinosaur Planet, Star Wars: Battle for Naboo, Eternal Darkness, Donald Duck - Quack Attack, Mickey´s Speedway USA & vielen mehr!
- Pokémon Riesen-Doppel-Starschnitt, drei exklusive Features, zwölf Spielkarten!





Extra: Über 200 Seiten Lösungsbuch!

Das optimal bestückte Motherboard für 3D-Power



© Tom Stewart /The Stock Market 2000

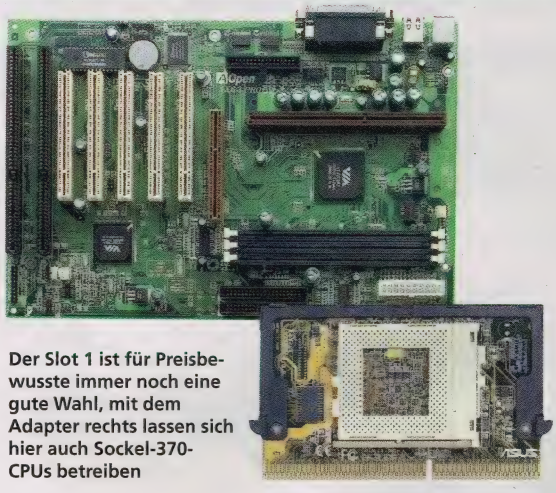
Wer aus den Angeboten von Hauptplatinen, CPUs und Speicherbausteinen das Maximum für sich und seinen Geldbeutel herausholen will, muss heute schon Spezialist sein – oder diesen Guide gelesen haben!

Im Steckplatz-Dschungel

Der PC ist ein offenes System, sein größter Vorzug gegenüber anderen Hardwareplattformen (z.B. Konsolen) liegt in der Auf- und Nachrüstbarkeit. Zumindest theoretisch, denn praktisch ist der Markt für Otto Normaluser gar nicht mehr zu überblicken: In immer kürzeren Entwicklungszyklen werden neue Technologien offeriert, gleichzeitig erschweren die obskuren Marketingstrategien der CPU-Hersteller die Auswahl. So sind Mainboards für die neuesten Prozessoren von AMD und Intel nicht mehr zueinander kompatibel; die Aufsplittung der jeweiligen Produktfamilien in sich macht das Chaos mit unterschiedlichen Bauformen perfekt. Beginnen wir unseren Leitfaden daher mit den wichtigsten Steckplätzen und den dazugehörigen Chipsätzen – über den jeweils erforderlichen Speicher können Sie sich anhand der Tabelle informieren.

SLOT 1

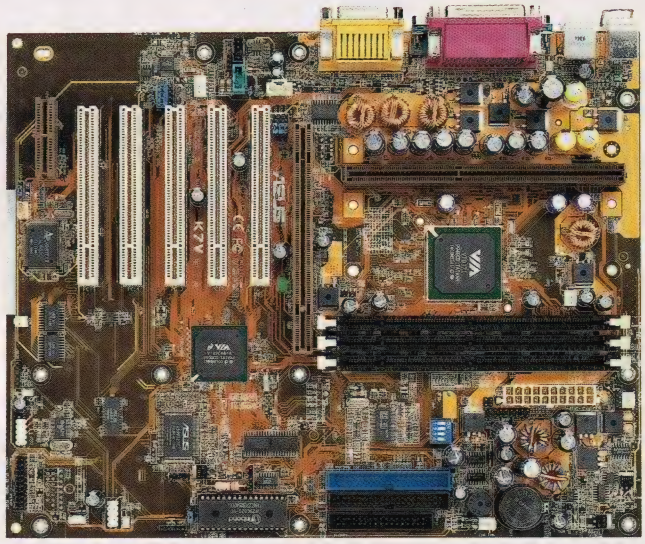
Mit der Einführung des **Pentium 2** etablierte sich dessen Slot 1 zum Marktführer. Auch der Nachfolger **Pentium 3** sowie der kleine Bruder des P2, der preiswerte **Celeron**, passen klaglos auf diesen Steckplatz. Zumindest vor dem Celeron ab der Version mit 433 MHz und dem P3 der zweiten Generation (Codename Coppermine), die Intel wieder auf das bereits tot geglaubte Sockelformat umstellte. Allerdings gibt es Adapter von Sockel 370 auf Slot 1, mittels derer diese Celeron- und P3-CPUs auch auf Slot-1-Boards betrieben werden können.
Unter den für Sockel 1 verfügbaren Chipsätzen empfehlen wir für Prozessoren bis 100 MHz Systemtakt oder Frontsidebus (FSB) – also alle Celeron sowie P2/P3 bis 100 MHz FSB – Intels ausgereiften **BX-Chipsatz**; für Pentium 2 und 3 mit 133 MHz FSB VIAs **Apollo Pro 133A**. Der Intel **i820** für Prozessoren ab 100 MHz FSB dagegen benötigt für standesgemäße Performance RAMBUS-Speicher (RDRAM), der mit um 1900 Mark pro 128 MB-Riegel unverhältnismäßig teuer ist.



Der Slot 1 ist für Preisbewusste immer noch eine gute Wahl, mit dem Adapter rechts lassen sich hier auch Sockel-370-CPUs betreiben

SLOT A

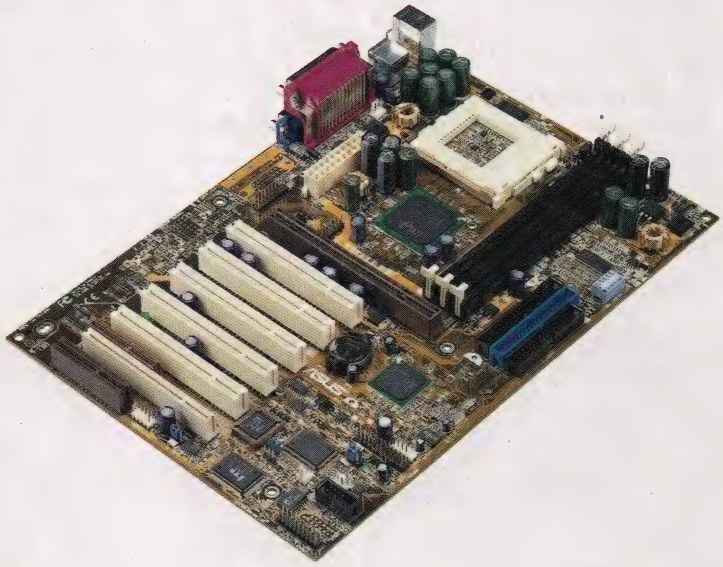
Bislang galt die Formel: **AMD Athlon** = Slot A, denn alle Athlons der ersten Generation laufen auf diesem Steckplatz. Doch jetzt kommt der Athlon 2 (Codename Thunderbird) in den Handel und besteht auf den neuen Sockel A – der dem Trend folgend wiederum zu allen anderen Motherboard-Standards inkompatibel sein wird.
Für den Slot A kommen nur zwei Chipsätze in Frage: AMDs **751** bietet guten Datendurchsatz bei zuverlässigem Betrieb, der Vorläufer **750** ist inzwischen etwas angegraut. Der **Apollo KX133** von VIA offeriert zwar mehr Features, wie die Unterstützung des schnelleren PC-133-SDRAM und AGP 4x, läuft aber nicht ganz so stabil. Entgegen ersten Verlautbarungen arbeiten außerdem die neuen Thunderbird-Athlons doch nicht reibungslos mit dem KX133 zusammen. Zwar wird es zur Einführung ein sehr beschränktes Kontingent von Slot-A-Thunderbirds geben, aber eben nicht genug für alle User, die aus Gründen der Zukunftssicherheit extra mit dem Kauf eines Athlon-Systems bis zum Erscheinen dieses Chipsatzes gewartet haben.



Intel outside, denn auf dem von AMD geschaffenen Slot-A-Steckplatz passen nur die schnellen Athlon-CPUs

SOCKEL 370

Nur keine Angst vor kryptischen Abkürzungen, im Grunde ist alles ganz einfach: Der erste Prozessor für diesen Sockel war der Intel **Celeron**, dessen Bauform mit PPGA bezeichnet wird. Solche CPUs benötigen lediglich einen Systemtakt von 66 MHz und arbeiten daher mit allen Chipsätzen zusammen. Auch der neue **Celeron 2** mit P3-Kern funktioniert hier. Zudem erscheinen alle neueren **Pentium-3**-Prozessoren von Intel für den Sockel 370. Sie sind jedoch – je nach Kern – auf einen Systemtakt von 100 bis 133 MHz angewiesen. Diese Bauform wird mit FC-PGA abgekürzt; im Handel sind entsprechende Prozessoren immer so gekennzeichnet.
Für die PPGA-Celerons kommt wieder der bewährte **Intel-BX-Chipsatz** in Frage, der auch für einen FC-PGA-Pentium-3 bis 100 MHz FSB die beste Wahl ist. Für P3-Prozessoren mit 133 MHz Systemtakt empfehlen wir auch hier den VIA **Apollo 133A**. Ab Juli sollen auch erste Boards mit dem neuen „Intel i815"-Chipsatz erscheinen, die dann mit Unterstützung von einem 133-MHz-Speicher und weiteren innovativen Features die beliebten BX-Boards ablösen und in Konkurrenz zum VIA Apollo 133A treten werden.



Ein Sockel-370-Board sollte immer einen Systemtakt von mindestens 100 MHz zulassen, die Zukunft auf dieser Plattform gehört wohl dem ab Juli erscheinenden „Intel i815"-Chipsatz

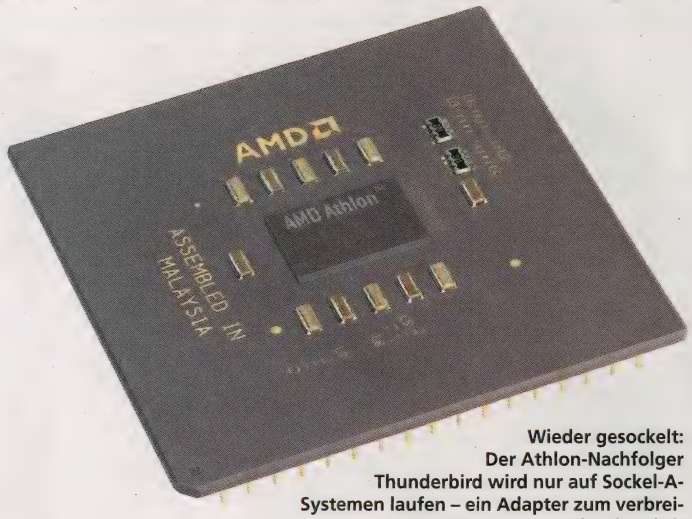
Tipps für Komplettsystemkäufer

Sonder-angebot!

Wer seinen Computer trotz der Gefahr von minderwertigen Komponenten oder mangelnden Aufrüstmöglichkeiten beim Discounter erwerben will, sollte sich vor allem **immer über das Motherboard und dem darauf verbauten Chipsatz** informieren. Sollten Sie den entsprechenden Chipsatz nicht in unserer „Wer mit wem"-Tabelle finden, raten wir vom Kauf ab.
Auch sollte Ihre Wahl auf **kein System mit integriertem Grafikchip auf der Hauptplatine** fallen. Solche PCs taugen oft trotz hoher MHz-Zahlen nicht zum Spielen. Was zählt, ist ein AGP-Port für 3D-Beschleuniger. Auch auf dem Motherboard fixierte Soundlösungen bereiten oftmals Probleme, wenn man etwa ein hochwertiges 3D-Soundsystem nachrüsten möchte.

SOCKEL 462 (Sockel A)

Wenn der Athlon im dritten Quartal des Jahres in seiner zweiten Generation erscheint, kehrt auch er zum Sockel zurück: Der Thunderbird und seine preiswerte Variante **Duron** werden nur im neuen Sockel 462 (auch Sockel A genannt) ihren Dienst versehen. Da von solchen Motherboards und Prozessoren bis jetzt keine testfähigen Exemplare vorliegen, können auch noch keine definitiven Aussagen über Stabilität und Performance gemacht werden. Vorserienmodelle des Thunderbirds liefern allerdings gerade bei 3D-Spielen und Anwendungen Leistungsdaten, welche die obere Grenze des derzeit Machbaren markieren. Wie schon mit dem ersten Athlon scheint AMD mit dem Thunderbird die Grundlage für kommende Referenzsysteme zu legen.
Ein aktueller Chipsatz für den Sockel A ist der VIA **KT 133**, aber auch der hauseigene AMD **751** soll auf solchen Mainboards seinen Dienst versehen.



Wieder gesockelt: Der Athlon-Nachfolger Thunderbird wird nur auf Sockel-A-Systemen laufen – ein Adapter zum verbreiteten Slot-A ist unwahrscheinlich

Die Zukunft

Leider bietet weder ein Pentium 3 von Intel noch AMDs Highend-Athlon Zukunftssicherheit über ein, maximal zwei Jahre hinaus. Schon Intels nächste Prozessorgeneration mit dem Codenamen Willamette (Einführung Ende des Jahres) wird voraussichtlich komplett neue Chipsätze und somit Motherboards verlangen. Derzeit scheint sich AMDs Thunderbird mit Taktraten ab einem GHz auf dem Sockel 462 (Sockel A) zum Maß aller Dinge für ambitionierte Spieler zu mausern – allerdings ist auch das Preis-Leistungsverhältnis nur für echte Framerate-Junkies vertretbar. Zumal die Aufrüstbarkeit des Sockel A keineswegs auf Dauer gesichert ist: Falls auch die nächste AMD-Generation wieder nach einem neuen Steckplatz ruft, sieht man mit seiner kostspieligen Investition wieder alt aus.

Budget-Empfehlung

Für preisbewusste Spieler, die etwa von einem Sockel-7-System mit Intel Pentium, AMD-K6-Prozessor oder einem P2-System der ersten Generation mit veraltetem Intel-LX-Chipsatz auf einen ausbaufähigen Rechner aufsteigen möchten, bieten sich preisgünstige **Slot-1-Platinen mit Intel-BX-Chipsatz** zu Preisen zwischen 230,– und 300,– DM an. Besonders empfehlenswert sind hier **Motherboards von Asus (z.B. P3B-F) und Abit (z.B. BX6)**, die Stabilität, Komfort und Übertaktungsfähigkeit garantieren. Ideale Spielpartner sind dabei Intels **Celeron-Prozessoren mit Taktraten ab 466 MHz**, die zur Zeit ein optimales Preis-Leistungsverhältnis (ab 190,– DM) bieten und sich oft gut übertakten lassen*. Auch können hier P3-CPUs bis 850 MHz nachgerüstet werden, allerdings nur Modelle mit 100 MHz FSB.

Profi-Empfehlung

Framerate-Jäger greifen zu **Slot-A-Boards mit AMD-751- oder VIA-Apollo-KX-133A-Chipsatz** (300,– bis 400,– DM) wie dem Asus K7V oder einem MSI K7 Pro. Kombiniert mit einem **AMD Athlon 700** (um 500,– DM) und einer Voodoo-5- oder nVidia-GeForce-Grafikkarte ist man so auch für kommende 3D-Games bestens gerüstet. Allerdings sollte ein kräftiges Netzteil mit 300 Watt im Rechner stecken. Wozu also zu den neuesten Prozessoren wie P3 oder Athlon mit 1 GHz greifen? Ihre Leistung mag zwar auf dem Papier atemberaubend erscheinen, aber im täglichen Betrieb macht sich der überteuerte Aufpreis nicht entsprechend bemerkbar! (mt)

* siehe Tuningspecial PC Joker Ausgabe 11/99

Wer mit wem?

Steckplatz	Chipsatz	möglicher Prozessor	Speicher
Slot 1	Intel BX	Intel Celeron/Celeron 2 Intel P2/P3 bis 100 MHz FSB	PC 100 SDRAM
Slot 1	VIA Apollo Pro 133A	Intel Celeron Intel P2/P3 bis 133 MHz FSB	PC 133 SDRAM
Slot A	AMD 750/751 VIA Apollo KX 133	AMD Athlon	PC 133 SDRAM PC 100 SDRAM
Sockel 370	Intel BX	Intel PPGA-Celeron/FC-PGA-Celeron 2 Intel FC-PGA-P3 bis 100 MHz FSB	PC 100 SDRAM
Sockel 370	VIA Apollo Pro 133A Intel i815	Intel PPGA-Celeron/FC-PGA-Celeron 2 Intel FC-PGA-P3 bis 133 MHz FSB	PC 133 SDRAM
Sockel 462 (Sockel A)	AMD 751 VIA Apollo KT 133	AMD Athlon Thunderbird AMD Athlon Duron	PC 133 SDRAM

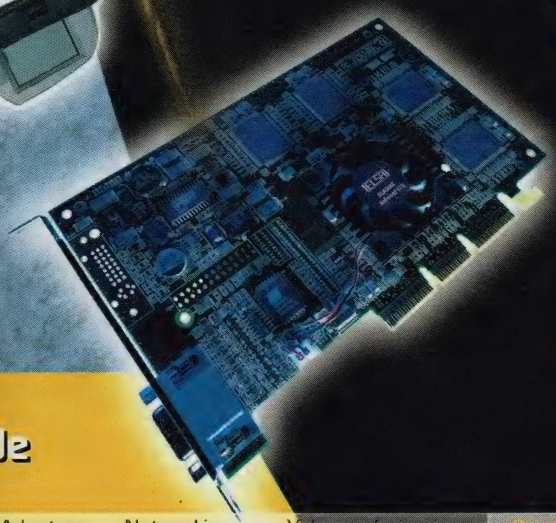
Suchen Sie sich einfach Ihren Wunschprozessor oder Ihr Mainboard heraus und Sie sehen auf einen Blick, welche Kombinationsmöglichkeiten Sie haben und welches RAM Sie zu Ihrem Gespann benötigen. Sockel-7-Systeme haben wir wegen der mangelnden Ausbaumöglichkeiten für zukünftige Anforderungen bewusst außen vor gelassen. So auch Kombinationen, die zwar technisch möglich, aber nicht empfehlenswert sind.

ERAZOR couldn't get any better...

GLADIAC™

GeFORCE2 GTS





Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
- Kompatibel mit *3D REVELATOR*
- 6 Jahre ELSA-Garantie

Internet zum Ortstarif
ELSA net
www.elsanet.de

ELSA

www.elsa.de

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

Produktinfo 015

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

Mit dem eigenen PC in die Musik-Charts

HOUSEGEMACHT



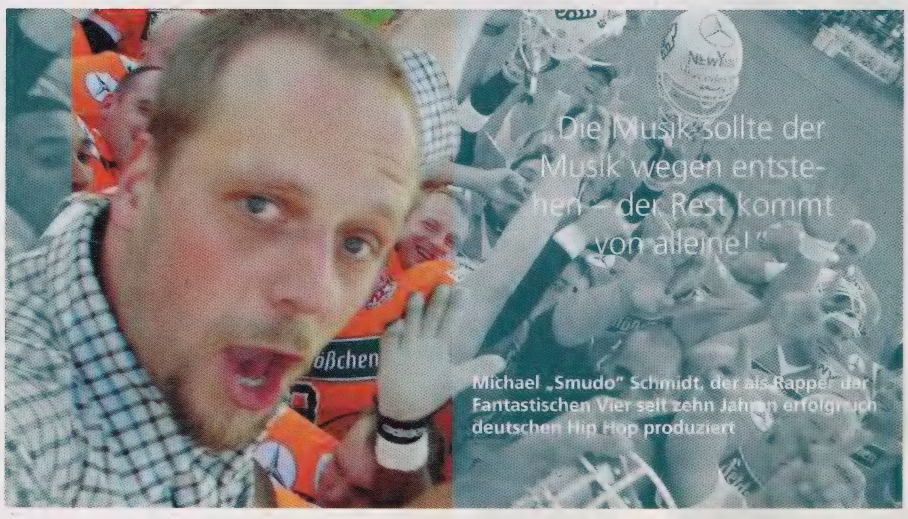
Blitzlichtgewitter, Autogrammstunden und Groupies: Mit etwas Glück, Talent und einem PC können auch Sie ein gefeierter Hit-Lieferant werden!

Die Musik der Elektronen

...begeistert die Menschen seit Erfindung des Synthesizers: Jean Michel Jarre wurde anno 1976 mit „Oxygene" zum Weltstar und die Hits der Gruppe Kraftwerk kennt man noch heute – dabei stellten die vier Jungs aus Düsseldorf bei Konzerten häufig nur Puppen auf die Bühne und ließen digital produzierte Songs wie „Autobahn" oder „Die Roboter" konsequent aus der Konserve auf das Publikum prasseln. Kein Wunder, wenn auch die einst noch elitäre Minderheit der Computerfreaks bald ihre Liebe zur Musik entdeckte.

So läutete Commodores C-64 eine neue Ära ein. Statt dem bisher gewohnten Gepiepse konnte der 8-Bit-Rechner Klänge aus drei Kanälen auf Basis von Frequenzmodulation aus seinem kleinen Soundchip zaubern. Kreative Köpfe programmierten sogar einen vierten Kanal hinzu oder entlockten dem „Brotkasten" gesamplete Sounds. Doch die wahre Revolution fand erst am 1985 eingeführten Amiga statt: Der Nachfolgerechner bot nicht bloß 16-Bit-Technologie, sondern Stereoklang sowie die hardwareunterstützte Möglichkeit ohne großen Aufwand eigene Sounds zu samplen. Sogenannte MOD-Editoren schossen wie Pilze aus dem Boden, einige davon (etwa „ProTracker" und „DeliTracker") setzten Standards für kommende Musikformate – und vor allem die Art, *wie* man am Computer Musik macht!

Tatsächlich erfreut sich der große Amiga-Konkurrent Atari ST wegen seiner hervorragenden MIDI-Schnittstelle und viel professioneller Software bis heute einiger Beliebtheit in Musikerkreisen. Aber müsste ein moderner PC nicht wesentlich besser zum Komponieren geeignet sein als ein vor 15 Jahren eingeführter 16-Bit-Computer?

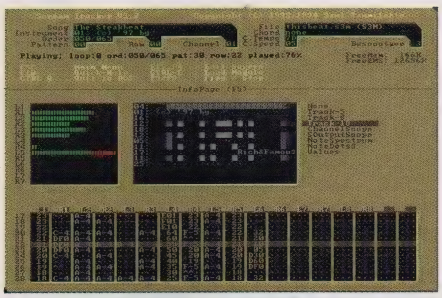


Michael „Smudo" Schmidt, der als Rapper der Fantastischen Vier seit zehn Jahren erfolgreich deutschen Hip Hop produziert

Der PC ist unmusikalisch

...dachte man lange Zeit: Mit dem internen Pieper war nichts anzufangen; der bis 1990 gängige AdLib-Standard generierte lediglich modulierte Töne aus dem chipinternen Synthesizer und ließ keine eigenen Samples zu. Die ersten Soundblaster-Karten von Creative Labs beherrschten dann immerhin schon 8-Bit-Sampling und -Wiedergabe, wenn auch arg verrauscht. Besonders die Spielehersteller griffen die neuen Möglichkeiten dankbar auf, plötzlich waren auch für den PC die verschiedensten MOD-Editoren zu haben.

Ein Standard zeichnete sich allerdings erst im Jahr 1993 mit dem phänomenalen Erfolg von Sami Tammilehtos „Scream Tracker 3" in der Demo- und semiprofessionellen Musikerszene ab. Wo bisher ein heilloses Durcheinander von MOD-Formaten herrschte, räumte das Programm mit Bedienkomfort und Editorpower auf. Nachahmer ließen nicht lange auf sich warten: Erwähnenswert sind vor allem Jeffrey Lims „Impulse Tracker" sowie „Buzz" von Jeskola als erster Vertreter der Win-95-Generation.



Der Scream Tracker 3 revolutionierte die Musikproduktion am PC und ist heute noch als Übungsprogramm empfehlenswert



In 6 Schritten zum eigenen Song

1. Die Melodie: Den grundsätzlichen Rhythmus seines Liedes hat man im Kopf oder findet ihn beim Herumklimpern auf dem Keyboard bzw. beim Spielen mit den Samples. Die Melodie sollte auf einem (Noten-)Blatt verewigt oder zumindest in ein Diktiergerät gesummt werden, damit nicht ein unvergesslicher Hit wegen Vergesslichkeit der Welt verloren geht.

2. Samples: Rauschige 8-Bit-Samples aus irgendwelchen MODs taugen allenfalls zum Festlegen des Grundgerüstes, aber nicht für einen Plattenvertrag. Für den Anfang mögen auch Sample-CDs genügen, doch der professionelle Weg führt über eigene Klänge und Keyboard bzw. Synthesizer sowie Mischpult. Experimentieren Sie ruhig auch ein bisschen an den Samples; etwa mittels Pitch-Shifting oder Timestretching.

3. Die Soundkarte: Boards wie „Soundblaster Live" oder „Terratec EWS64" bieten hohe Qualität zu akzeptablen Preisen – und in aller Regel auch passende Software als Dreingabe.

4. Der Editor: Für die ersten Schritte reicht ein MOD-Editor wie der „Scream Tracker 3.21" völlig aus, sollen es später 16-Bit-Samples, Instrumenteneditor sowie mehr Manipulationsoptionen sein, empfiehlt sich der Griff zum „Impulse Tracker 2.15" bzw. „Music Maker Generation 5". Das Profiprogramm „Cubase" hingegen offeriert dem Könner alle Möglichkeiten, doch der Einsteiger ist damit hoffnungslos überfordert.

5. Live-Instrumente: Wenigstens ein Instrument spielen zu können, ist immer ein Plus. Nicht bloß, dass man nur so den wesentlichen Aufbau einer Melodie wirklich versteht und ein gutes Rhythmusgefühl entwickelt, auch lassen sich mit echten Instrumenten die besten Samples einspielen – um den Klang eines realen Klaviers von dem eines elektronisch nachgeahmten zu unterscheiden, braucht man weiß Gott kein absolutes Gehör!

6. Vocals: Glauben Sie es ruhig: Der beste Song klingt mit passender Stimmbegleitung fast immer noch besser! Egal, ob Sie keine Ader für sinnvolle Lyrik oder eine quäkige Stimme haben – ein einfaches „Na-na-na" hat schon so manchem Song erst den richtigen Schliff verpasst!

Abschließend noch ein Tipp: Lassen Sie Ihrer Kreativität Zeit sich zu entfalten – weder Mozart noch Moby haben ihre besten Stücke binnen Tagen oder gar Minuten fertig gestellt. Häufig geben erst nachträglich umgesetzte Ideen dem potenziellen Ohrwurm das gewisse Etwas. Es hilft auch, sich den eigenen Song immer wieder anzuhören: Magix' „playR deluxe" oder Nullsofts „WinAmp" leisten dabei gute Dienste.

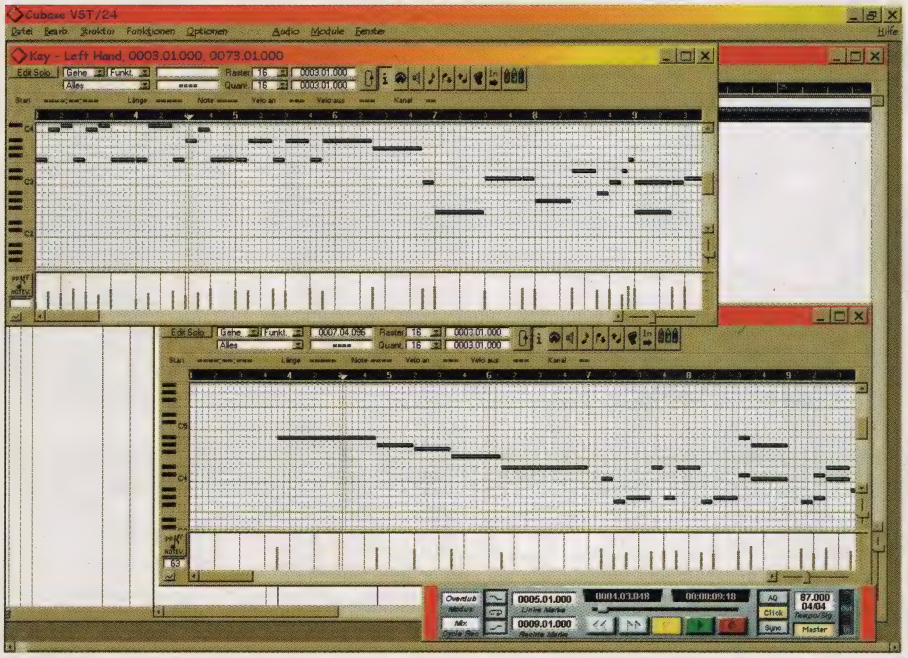


Boards wie die Soundblaster Live sind bestens zum Musizieren am PC geeignet

Das richtige Tool

...zum Einstieg in die Welt der PC-Musik heißt heute „Music Maker". Entwickelt wurde es von Magix 1994, nach wie vor verspricht es gute Ergebnisse bei kinderleichter Bedienung. Profis bemängeln freilich zu wenige Eingriffsmöglichkeiten in den Song selbst und lehnen Melodienkonstruktion nach dem Baukastenprinzip grundsätzlich ab – auch wenn der aktuelle „Music Maker Generation 5" das Konzept um viele Freiheiten bei der Soundgestaltung bereichert.

Das professionellste Musiktool überhaupt beschreitet denn auch einen gänzlich anderen Weg: „Cubase" von Steinberg ist kein Editor, sondern ein Sequenzer. Das Programm nimmt also die von einem Keyboard oder Synthesizer übertragenen Daten auf und sequenziert sie. Hier werden ausschließlich eigene Samples benutzt; Noten müssen nicht umständlich eingetippt werden, man kann sie direkt in den Computer einspielen. Dazu gibt es noch Harddisk-Recording, virtuelle Instrumente und andere Vorzüge, aber eben auch eine komplexe Bedienung und den beachtlichen Preis von 199,– DM für die aktuelle Version „Cubasis VST". Etwas preiswerter (ca. 99,– DM) und komfortabler, aber eben nicht ganz so professionell arbeitet der neue Sequenzer „Music Studio Generation 5" von Magix.



Steinbergs Cubase ist der Klassiker unter den professionellen PC-Musikprogrammen

Die richtige Idee

...zu haben bleibt allein Ihre Aufgabe – das Equipment wird praktisch täglich besser: Immer ausgefeiltere Soundkarten bieten immer mehr Optionen zur künstlerischen Entfaltung, immer professionellere Programme werden immer benutzerfreundlicher und Hardware wird sowieso immer leistungsfähiger bzw. preiswerter. Natürlich können auch persönliche Beziehungen zur Musikindustrie nicht schaden, doch am Ende zählen Talent und Können. Oder, um es mit den Worten von Computermusiklegende Chris Hülsbeck („R-Type", „Turrican 2" u.v.a.) zu sagen: „Wenn man etwas zu bieten hat, ergibt sich schon irgendwann die Gelegenheit zum Erfolg. Man braucht eben auch Geduld und Ausdauer – Demos verschicken und an der eigenen Popularität arbeiten, das sind die Schienen auf dem Weg zum Ruhm!" (pk)

Wege zum Ruhm

Da haben Sie einen potenziellen Mega-Hit komponiert und keiner weiß davon – was tun? Speichern Sie Ihr Meisterwerk zunächst auf Tape oder brennen es auf CD und verschicken Sie Demos en masse (Adressen von Plattenlabels sind aus dem Internet oder den Gelben Seiten zu erfahren). Mit etwas Glück erhalten Sie binnen weniger Tage eine Reaktion. Bei Nichtgefallen werden die Stücke meist einfach ignoriert, erwarten Sie also keine schriftliche Stellungnahme.

Hier noch empfehlenswerte Web-Adressen zum Thema:

www.steinberg.de
Hier gibt es Demos von „Cubase" und „ReBirth" sowie einige PlugIns zum freien Download.

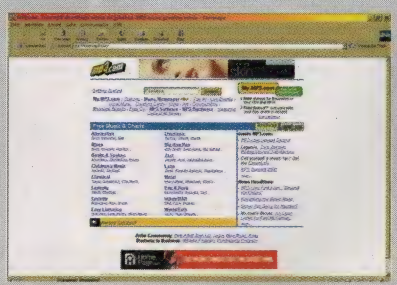
www.magix.de
Demos, Patches und vieles mehr zum „Music Maker", dem „playR deluxe" sowie der restlichen Produktpalette von Magix.

www.noisemusic.org/it
Die offizielle Homepage für den „Impulse Tracker" bietet neben dem Freewareprogramm zum Download auch ausführliche Informationen.

sbis.komi.ru/ti-r/
Übervolles Archiv an Digital-Samples im Tracker-kompatiblen XI-Format.

www.analoguesamples.com
Eine riesige Auswahl an downloadbaren Analog-Samples im WAV-Format bietet sich als Fundgrube für Einsteiger an: Instrumente satt!

www.synsoniq.com
Ebenfalls eine empfehlenswerte Anlaufstelle für Demo-Tapes – wie überhaupt eine möglichst breite Streuung den meisten Erfolg verspricht.



Unter der Adresse www.mp3.com kann man seine Songs kostenlos der (Fach-)Welt präsentieren – für viele der erste Schritt zum Plattenvertrag!

GHOST-ACTIVITIES





Lösungen
Devil Inside
Dino Crisis

Tricks & Cheats
Arcatera
Daikatana
Evolva
Flying Heroes
Ground Control
MDK 2
Motocross Madness 2
Superbike 2000
Tachyon – The Fringe
Vampire: Die Maskerade – Redemption



Devil Inside

Der teuflische Marcel Smuz (teufelskerl@gamevista.de/www.gamevista.de) konsultierte seine innere Stimme, die ihm folgende Komplettlösung aufschwatzte:

1. Garten

Am Anfang des Spiels stehen Sie vor einem Tor. Erschießen Sie hier auf keinen Fall die Polizisten, das würde zum Ende des Games führen. Untersuchen Sie den Briefkasten und nehmen den darunter liegenden Medikit an sich.

Jetzt können Sie durch das Tor gehen und weiter zum Fernseher, der als Speichereinheit dient. Hier können Sie Ihren ersten Spielstand ablegen.

Info Savegame: Im gesamten Game gibt es nur wenige Stellen, an denen Sie Ihren Spielstand abspeichern können. Von den Fernsehern, die hierfür gedacht sind, gibt es zwei Sorten. Die einen explodieren sofort, wenn Sie Ihren Spielstand abgelegt haben. Die anderen sind jederzeit erreichbar. Weil die Levels jedoch ziemlich kurz sind, ist dies unproblematisch, da mit einem kurzen Fußweg ein nicht explodierender Fernseher zu erreichen ist.

Folgen Sie anschließend dem Weg nach rechts, hier beobachten Sie eine Schießerei zwischen einem Polizisten und einem Zombie. Sobald der Zombie Sie bemerkt, flieht er. Verfolgen Sie ihn, er führt Sie durch ein Labyrinth. Es kommt zu einem weiteren Kampf mit etwa zehn Zombies. Nach dem Sieg erreichen Sie ein Freigelände, wo wieder ein Kampf erfolgt. Anschließend speichern Sie Ihren Spielstand beim Fernseher. Nehmen Sie auch die Munition mit, welche Sie auf dem Gelände finden können. Danach kehren Sie durch das Labyrinth wieder zurück.

Plötzlich fliegt ein Hubschrauber über Sie hinweg und leitet damit ein Film-Szenario ein – den Kampf zwischen Polizisten und Zombies. Hinter dem Labyrinth geht es für Sie weiter nach rechts, hier helfen Sie den Polizisten und machen die Zombies unschädlich. Laufen Sie jetzt zum Tunnel, kurz davor finden Sie noch Munition. Im Tunnel „schließen" sich die Wände und Sie sitzen zwischen vier Zombies fest. Wenn Sie diese besiegt haben, folgen Sie dem Weg bis zu der wütenden alten Frau. Diese nette Dame feuert auf Sie, tun Sie es ihr gleich. Ist die alte Dame tot, laufen Sie weiter bis zu der Hütte. Öffnen Sie die Hütte und nehmen die Motorsäge sowie die Munition aus dem hinteren Bereich mit.

Info Waffe: Benutzen Sie die Tasten **1** bis **'**, um Ihre Waffen zu wechseln. Gelegentlich ist die Wahl der Waffe entscheidend für den Sieg. Bei manchen Zombies ist es besser eine Säge zu benutzen als ein Schnellschussgewehr. Hier hilft nur „learning by doing".

Nun müssen Sie rasch aus dem Loch den Schlüssel holen. Die Eile ist geboten, weil im Loch Feuer entsteht und Sie dadurch erheblichen Schaden erleiden würden. Nachdem Sie den Schlüssel in Besitz genommen haben, treffen Sie vor der Hütte auf einige Monster. Anschließend gehen Sie weiter bis zu der Betonmauer. Leider kommen Sie nicht über diese Mauer, also schnappen Sie sich nur den Medikit und laufen den ganzen Weg zurück. Kurz vor dem Tunnel treffen



Schnappen Sie sich den Schlüssel am Denkmal, aber achten Sie auf die Zombies!

Sie nochmals eine alte Dame und einige Zombies, die für Sie jedoch kein Problem darstellen sollten. Im Anschluss an den Tunnel erwartet Sie wieder eine Sequenz, bei der Sie einen Kampf zwischen Polizisten und Monsterhorden am See beobachten können. Eilen Sie auch hier wieder den Polizisten zu Hilfe und schicken die Monster ins Nirwana. Ist dies ohne weitere Zwischenfälle geschehen, können Sie zum Steg laufen und dort den Medikit und Munition aufnehmen. Begeben Sie sich wieder aus dem Seebereich und weiter zum Tor, welches über eine Treppe zu erreichen ist. Öffnen Sie das Tor mittels des Schlüssels aus der Holzhütte und folgen dann dem Pfad. Auch hier treffen Sie wieder auf eine alte Dame, die sehr angriffslustig ist. Nach deren Ableben ziehen Sie weiter, bis Sie bei einer Treppe vor einem Haus ankommen. Folgen Sie dort dem Weg nach rechts, der durch ein Tor zum Garten führt. Hier warten weitere Zombies auf Sie, die bei einem Denkmal ihr Unwesen treiben. Haben Sie die Gesellen beseitigt, nehmen Sie noch den Schlüssel mit, der sich dort befindet.

Verlassen Sie nun den Garten wieder und untersuchen den Bereich vor dem Haus. Wenn Sie alles Brauchbare eingesammelt haben, können Sie zu dem Haus weitergehen und das Eingangstor mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnen. Speichern Sie vorher noch Ihren Spielstand.

2. Erdgeschoss

Im Erdgeschoss des Hauses sollten Sie zuerst die Toilette aufsuchen, die sich hinter der ersten linken Tür befindet. Dort verrichtet gerade ein Zombie sein Geschäft – Sie unterbrechen ihn dabei mit einem Schuss. Untersuchen Sie anschließend die Toilette und nehmen den „Brief des Klemptners" an sich.



In der Holzhütte finden Sie allerlei Zubehör

Speichern Sie sodann Ihren Spielstand und gehen zurück zum Flur.
Laufen Sie nun um die Treppe herum. Dahinter sehen Sie auf der rechten und linken Seite der Fontäne zwei Plattformen, die Sie betreten müssen (bei einer Plattform befindet sich ein Medikit). Wenn Sie die Plattformen betreten, öffnet sich der Fahrstuhl. Leider ist er aber noch defekt. Eilen Sie die Treppe rauf und vernichten den Zombie. Hier oben können Sie einen Schlüssel und noch Munition finden. Begeben Sie sich dann zu der kaputten Treppe und springen seitlich auf die Säule. Auch hier liegt Munition. Danach laufen Sie wieder nach unten zu der Eingangstür. Öffnen Sie die erste Tür auf der rechten Seite (von der Eingangstür her gesehen) und betreten die Küche. Hier sollten Sie folgende Gegenstände an sich nehmen: aus dem Kühlschrank das „Gedicht der Faulheit", aus dem Gasofen zwei Zettel und ein Medikit, aus dem Ofen einen „Silencer" (Waffe auf „2"), einmal Munition, einen Zettel sowie schließlich aus dem Schornstein einen Schlüssel fürs Wohnzimmer. Weiterhin sehen Sie neben dem Kühlschrank einen Bildschirm, den Sie aktivieren müssen. Dadurch wird der Untote aus dem Nachbarraum abgelenkt.
In der Küche befindet sich ein weiterer Durchgang, laufen Sie hinter diesem die Treppe nach oben und nehmen die Munition mit. Gehen Sie anschließend zurück zur Fontäne in der Eingangshalle. Wenn Sie im Wasser stehen und klicken, wechseln Sie Ihren Charakter von Dave auf Deva. Deva hat Vorteile gegenüber Dave, sie wird geheilt, wenn Sie brennt und kann die Seelen aufnehmen. Laufen Sie (am besten als Deva) zu der Doppeltür in der Eingangshalle (Tür neben der Küche). Dort treffen Sie auf einen „Feuerzombie", den Sie ohne Probleme vernichten. Zerstören Sie als Nächstes eine Statue im Flur (es gibt dort nur eine, die zerstört werden kann) und laufen bis zum Ende des Flurs, von wo das Monster kam. Im Raum mit den zwei Statuen betreten Sie die Plattform (Geheimgang öffnet sich) und nehmen von der einen Statue eine Notiz ab.
Laufen Sie nun zurück und öffnen mit dem Schlüssel die letzte Tür des Korridors. Dadurch können Sie einen Raum betreten, in dem Sie zuerst bei der Zapfanlage den Hebel betätigen. Jetzt folgt erneut ein Kampf, im Anschluss daran untersuchen Sie den Tisch in der Mitte des Raumes. Nehmen Sie den Schlüssel mit, betätigen dann den Hebel neben der Eingangstür und heben die Schrotflinte beim hinteren Schrank auf.
Gehen Sie nun zurück zum Korridor und in den Raum auf der linken Seite, wo Sie eine weitere Speichereinheit vorfinden. Verhalten Sie sich hier eher unauffällig, denn weiter hinten wartet ein etwas unangenehmer Zombie. Nachdem Sie alle Goodies mitgenommen haben, können Sie den Raum verlassen und sich in Dave zurückverwandeln. Laufen Sie sodann in den Flur mit den Säulen und betreten den ersten Raum auf der linken Seite. Dort liegen Munition, Medikit und im Schreibtisch eine Karte vom Dachboden zum Mitnehmen bereit. Im hinteren Teil



Verwandeln Sie sich hier in Deva, um weiterzukommen

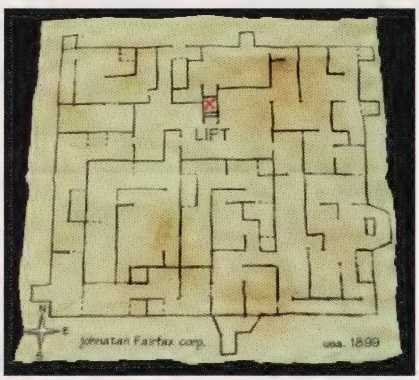
betätigen Sie noch den Hebel, daraufhin öffnet sich die Tür beim Fahrstuhl. Gehen Sie weiter in den hinteren Raum, untersuchen dort den Schrank und finden dabei den Schalter für eine Geheimkammer. Danach kommen Sie in den Projektorraum, wo Sie den Schalter benutzen müssen. Nehmen Sie auch das Buch an sich und schießen durch das Projektorfenster in den nächsten Raum. Den erscheinenden Zombie schicken Sie ins Jenseits.
Im folgenden Raum können Sie zuerst speichern und dann die Leinwand mit Hilfe des Benzinkanisters in die Luft jagen. Durch die entstandene Öffnung erreichen Sie die Bühne, gehen Sie dort nach links und betätigen den Schalter. Ein Geheimgang öffnet sich, dahinter erwartet Sie ein Zombie auf dem elektrischen Stuhl, mit dem Sie sich einen reichlich schweren Kampf liefern. Nehmen



Feuerzombies sind lästig, aber schnell ausgeschaltet

Sie anschließend alle Goodies und die Stange mit, die sich zwischen den vier Säulen befindet. Diese Stange muss nun in die kleine Öffnung auf einer der vier Säulen eingesetzt werden. Durch diesen „Schalter" gehen zwei Geheimgänge auf. Vorerst betreten Sie den Geheimgang, der in den Garten führt. Ihnen läuft hier „Night Howler" über den Weg, beseitigen Sie ihn und nehmen die Filmrolle mit. Damit eilen Sie zu dem Raum mit dem Projektor und setzen den Film ein. Daraufhin geht eine Geheimtür auf, dahinter finden Sie einen Hebel, durch dessen Betätigung Sie auf den Dachboden kommen.

3. Dachboden



Zerstören Sie zuerst den Spiegel und bedienen den Schalter, der sich dahinter verbarg. Speichern Sie anschließend Ihren Spielstand und folgen dem Weg. In einer Zwischensequenz sehen Sie, wie ein Kameramann gekidnappt wird. Im nächsten Raum erwarten Sie sehr viele Zombies. Hier sollten Sie sich um 180 Grad drehen und durch die Tür gehen (Achtung! Nicht eine der zwei Türen hinter den Zombies nehmen, sondern direkt die auf der rechten Seite, wenn man den Raum betritt!). Sind Sie durch die richtige Tür gegangen, erscheint Angelina im Haus. Läuft diese Zwischensequenz nicht ab, haben Sie die falsche Tür betreten. Folgen Sie dem Gang bis zum hinteren Zimmer und befreien den Kameramann, wieder müssen Sie sich eines Zombies im Elektro-Stuhl entledigen. Danach holen Sie sich die Sicherungen und laufen ein kurzes Stück Richtung Ausgang. Nehmen Sie die erstmögliche Abzweigung nach links (neben einem Metallkasten) und eilen bis zum Sicherungskasten, wo Sie die eben gefundenen Sicherungen einsetzen können. Dadurch ist der Fahrstuhl wieder aktiv. Laufen Sie zurück und durch die große Halle mit den vielen Zombies. Nachdem Sie diese Gestalten eliminiert haben, untersuchen Sie gründlich alle Räume. Dabei finden Sie eine permanente Speichereinheit, die Sie auf jeden Fall benutzen sollten. Ebenfalls entdecken Sie noch eine Art Pentagramm aus Glas, wo sich Dave in Deva verwandeln kann. Von hier aus laufen Sie direkt nach rechts bis zum Fahrstuhl. In der rechten Ecke (vom Fahrstuhl aus gesehen) liegt eine starke Waffe (Schnellschussgewehr), die Sie unbedingt mitnehmen sollten. Betreten Sie jetzt endlich den Fahrstuhl und lassen sich in den ersten Stock befördern.

4. Obergeschoss

Zu Beginn müssen Sie in diesem Stockwerk alle Steckdosen entlang des Flurs „wegschießen", da aus diesen Dosen Zombies herauskommen. Am Ende des Flurs steht eine Kiste, aus der Sie eine Schrotflinte und eine Zeitung entnehmen. Durch die linke Tür erreichen Sie einen Raum mit Pool. Seitlich können Sie bei dem Fernseher Ihren Spielstand ablegen. Laufen Sie bis zum hinteren Teil des Raumes und gehen nach links zu der Toilette. Sie finden einige Münzen und einen Zettel. Gehen Sie wieder hinaus und checken die Videoüberwachung, wodurch zwei Zombies abgelenkt werden, die plötzlich in der Halle erschienen sind. Nach diesem Kampf betreten Sie den Raum neben dem Fernseher, wo Sie sich auf dem Pentagramm von Dave in Deva verwandeln können. Anschließend nehmen Sie sich den Raum daneben vor, vernichten zuerst die Zweibein-Zombies und stecken dann den Schlüssel ein. Untersuchen Sie auch die Schränke und nehmen alle Gegenstände mit. Der Schlüssel öffnet die Tür, laufen Sie zurück zum Hauptflur und treten durch die gegenüberliegende Tür.
Sie befinden sich nun im Billardraum. Beim Flipperautomaten sollten Sie eine Münze einwerfen, dadurch geht eine weitere Tür auf. Dahinter liegt das Schlafzimmer, öffnen Sie den Schrank direkt neben dem Bett und nehmen die Billardkugel heraus. Damit eilen Sie zurück zum Billardraum und spielen eine Partie am Tisch. Daraufhin verschiebt sich die Wand mit den Billardstöcken und gibt Ihnen eine Armbrust frei. Durch das Schlafzimmer erreichen Sie den Fitnessraum, in



Night Howler ist kein besonders schwerer Gegner



Sind Sie durch die richtige Türe gegangen, erscheint Angelina

dem Sie erst mal ein paar Zombies erwarten. Nach deren Ableben stecken Sie den Schlüssel ein und untersuchen den Raum mit den Duschen, auch dort finden Sie einige Schlüssel. Weiter geht es durch den an den Fitnessraum grenzenden Raum und von dort aus in die Sauna. Erneut treffen Sie auf ein Zombiemonster, das auf den Tod durch Ihre Hand wartet.
Sie müssen jetzt wieder zurück zur Haupthalle und in der Nähe des Fahrstuhls nach einem geheimen Eingang suchen. Öffnen Sie die Tür, hier finden Sie den Kellerschlüssel. Neben dem Fahrstuhl ist noch eine Tür, hinter der offenbar Angelina eingesperrt ist – allerdings stellt sich das als eine Falle heraus. Sie müssen gegen eine Horde von Zombies kämpfen, danach können Sie einen weiteren Schlüssel mitnehmen. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten und verlassen das Haus. Direkt neben der Veranda sehen Sie den Eingang zum Keller, wo Angelina tatsächlich gefangen gehalten wird.



Die gefundenen Sicherungen setzen Sie in diesen Kasten ein



Die erste Angelina ist nicht echt, das ist eine Falle!

5. Keller

Im Keller sollten Sie vorerst speichern, dann einfach geradeaus gehen, bis sich eine Tür hinter Ihnen schließt. Einige Zombies stellen sich Ihnen in den Weg und werden wie die anderen von Ihnen beseitigt. Um weiterzukommen müssen Sie auf den Benzinkanister schießen, laufen Sie den offenbarten Weg entlang und öffnen mit dem Hebel die Tür zum Kohlekeller. Töten Sie hier alle Zombies und folgen dem schmalen Gang, der in der Ecke beginnt. Sie kommen zu einem Weinregal mit einem Zettel, den Sie mitnehmen. Laufen Sie hinaus, weiter nach links bis zum Kohlekeller und schießen auf die roten Steine, um einen Geheimgang freizulegen. In diesem Gang legen Sie den Hebel um und öffnen damit den Weg zu den Minen. Eilen Sie wieder hinaus und weiter nach rechts bis zum Ende des Korridors. Wieder warten einige Zombies auf den schnellen Tod, danach aktivieren Sie noch den Hebel an der Wand.



Spielen Sie ein wenig Billard, dadurch gibts eine Armbrust

Gehen Sie durch den Eingang und dann direkt nach links zum Tor der Hölle. Jetzt müssen Sie sich erneut in Deva verwandeln und alle Seelen beseitigen. Dadurch erhalten Sie die Fähigkeit zum Fliegen – nur mit dieser Begabung sollten Sie die Minen betreten.

6. Minen

In den Minen können Sie gleich über die Schlucht fliegen. Weiter geht es zum „Gasmeter", wo Sie sich nach rechts drehen und bis zur Laterne laufen. Einige Zombies warten hier auf einen Kampf mit Ihnen, anschließend drehen Sie sich nach links um, Sie stehen vor der „eisernen Tür". Öffnen Sie die Tür, laufen weiter und fliegen nach oben bis zum Teufelskopf, somit erreichen Sie Necropolis.

7. Necropolis

In diesem Spielabschnitt müssen Sie vier Talismane finden. Wieder beginnen Sie mit dem Speichern und folgen dann einfach den Pfeilen auf den Mauern, bis Sie zu den Talismanen kommen. Achten Sie auf die Henker, denn jeder zeigt einen Weg zu jeweils einem Talisman. Sind alle vier Talismane in Ihrem



Zombies begegnen Ihnen in allen Größen und Farben



Die entführte Angelina muss befreit werden – handeln Sie schnell, sonst wird sie zersägt!

Besitz, verrät Ihnen eine Zwischensequenz, wo diese hingebracht werden müssen. Der Ort ist über einen Durchgang, der von der größten Halle wegführt, erreichbar. In dieser Halle hatten Sie einen der Talismane gefunden. Geben Sie dort die Talismane ab. Jetzt öffnet sich ein Grabstein, der einige Räume weiter vorne steht. Laufen Sie schnellstmöglich zu diesem Stein und blicken in die Öffnung. Sie sehen Angelina, die auf einem Folterrad festgehalten wird. Um ihr Leben zu retten, müssen Sie die vier grünen Kristalle in der Decke zerstören. Dabei ist Eile geboten, denn sind Sie zu langsam, wird Angelina zersägt und das Game ist beendet.
Nach dieser Befreiung erscheint der Night Howler, der Deva aus dem Körper von Dave „zerrt" und entführt. Sie müssen das Spiel nur noch als Dave weiterführen. Nach Verlassen des Raumes folgt eine weitere Zwischensequenz, die Ihnen den Weg nach draußen zeigt. Laufen Sie mit dem Kameramann und Angelina Richtung Ausgang. Achten Sie dabei auf Angelina, damit sie nicht verletzt wird – auch damit wäre das Spiel beendet. Folgen Sie dem hölzernen Weg nach oben, Sie erreichen somit den Ausgang und finden sich auf dem Friedhof wieder.

8. Friedhof

Anfangs müssen Sie bei einer Grabstätte Ihren Spielstand abspeichern. Durchsuchen Sie danach alle Grabstätten, dabei finden Sie einen Spiegel, Münzen, einen Talisman und eine Uhr. Diese Dinge platzieren Sie in die Mitte der jeweiligen Grabstätten. Sollte ein Gegenstand nicht richtig zugeordnet sein, werden Sie Feuer fangen und sind verloren. Haben Sie alles richtig eingesetzt, erscheinen ein paar Zombies vor den betroffenen Grabkammern, also müssen Sie insgesamt vier Kämpfe überstehen, bevor schließlich Night Howler erscheint. Achten Sie noch immer auf Angelina und folgen mit ihr Night Howler zur Grabkammer.

9. Der Grabhügel

In diesem letzten Abschnitt müssen Sie alle Gegner bekämpfen und Angelina ständig bewachen. Angelina wird in verschiedene Grabkammern gehen. Bei der Grabkammer von Hubert Chardot folgen Sie mit ihr dem Weg auf den Grabhügel, bis sie in eine weitere Grabkammer geht. Sie müssen ganz dicht bei Angelina bleiben, damit auch Sie eine Ebene nach oben „gebeamt" werden. Dort sollten Sie abspeichern und durch die Tür ins Finale schreiten. Hier erwartet Sie der Bösewicht, dem Sie den finalen Stoß versetzen dürfen. Nun können Sie den Abschluss der gesamten Show erleben – herzlichen Glückwunsch!



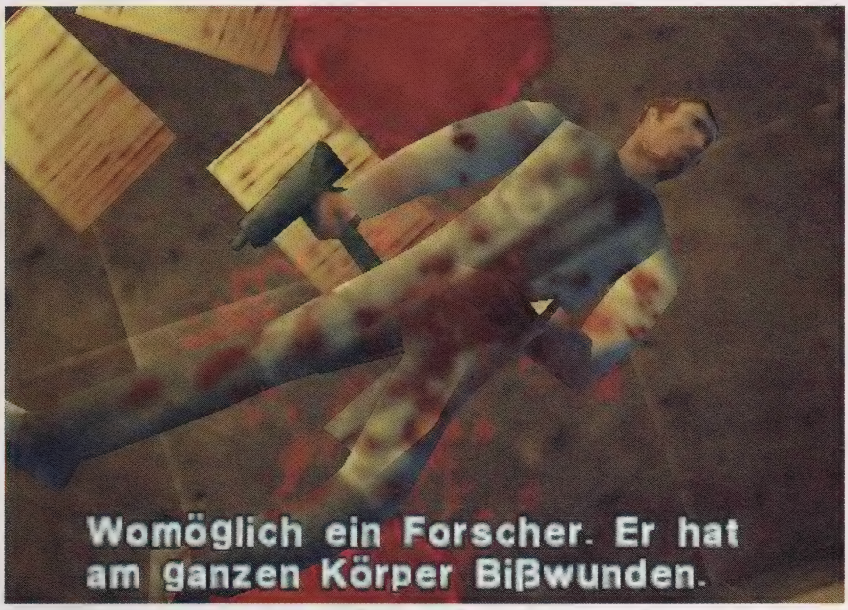
Achten Sie darauf, sich nicht von den Zombies einkreisen zu lassen



Werden Sie die Show überstehen?

Dino Crisis

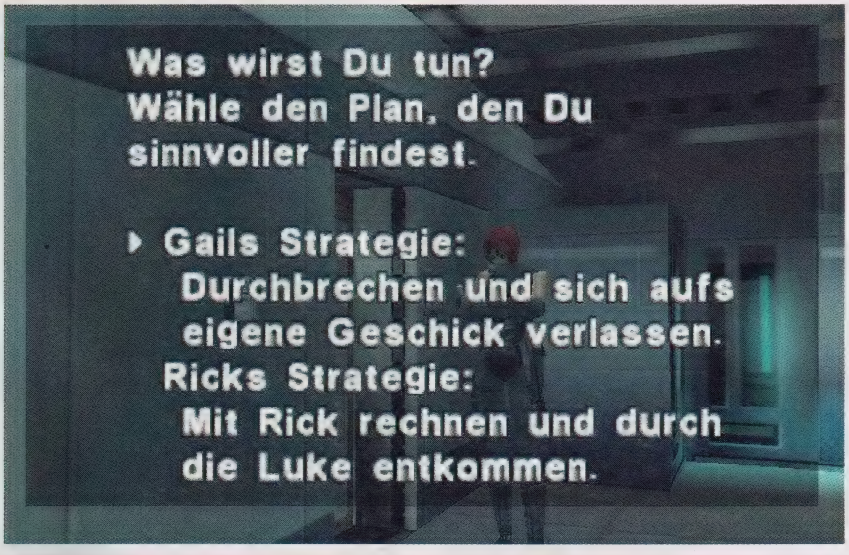
Ekkehard Rist hat seine Jagdausrüstung geschultert und uns wertvolle Überlebenstipps sowie eine Lösung zum Dino-Knaller geschrieben



Tipp: Einige Gegenstände sind hinter verschiebbaren Kisten oder unter Leichen versteckt. Untersuchen Sie alle interessanten Objekte und lesen Sie alle Dokumente durch!

Lösung:

Nachdem man Regina endlich steuern darf, ist das erste Ziel das Materiallager, wo sich der Schlüssel für den Hilfsgenerator befindet. Zurück beim Ausgangspunkt übernimmt Gail sowohl den Schlüssel als auch die Führung. Man folgt ihm bis zum Hilfsgeneratorraum F1. Hier müssen vier Batterien so angeordnet werden, dass sie farblich zu den Hebeln an der Wand passen (rot-blau-grün-weiß). Erst dann setzt sich der Generator nach Betätigung des Hebels in Bewegung. Wenn Regina den Raum wieder verlässt, erwartet sie die erste Begegnung mit der titelgebenden Spezies – jetzt heißt es Waffen sprechen lassen oder Fersengeld geben. Nach einem kurzen Funkspruch begibt man sich über die Lüftungsschächte zu Rick in den Kontrollraum. Während man vorsichtig die zugänglichen Räume erforscht und Munition sammelt, wird man von Rick über seine Fortschritte auf dem Laufenden gehalten. Danach können einige Laserbarrieren deaktiviert werden. Im Verwaltungsbüro warten eine Schrotflinte sowie der Eingangsschlüssel für das Gebäude, den man nach Nutzung des blinkenden Schalters und der Eingabe des Safecodes (0-4-2-6) erhält.



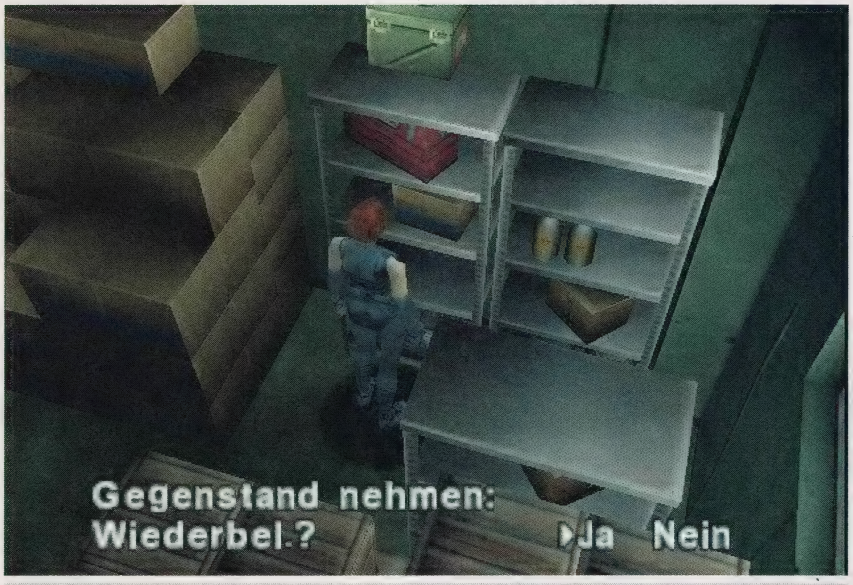
Tipp: Im Verlauf der Geschichte wird man das eine oder andere Mal vor die Entscheidung gestellt, ob man dem Rat von Rick oder Gail folgt. In der Regel zieht Ricks Weg die schwierigeren Rätsel nach sich, bei Gail wiederum bedeutet das in erster Linie den Kampf.

In der Bar im ersten Stock ist ein Safe, der sich mit der Kombination 8-1-5-9 öffnen lässt. In ihm liegt der erste Aufrüstsatz für die Pistole (im Equip-Menü benutzen). Mit den hoffentlich gefundenen Schlüsseln wird nun im Flur das DDK-Schloss H geknackt (Code H-E-A-D). Wenn man sich am Safe des Büros zu schaffen macht, schaut erstmals der T-Rex vorbei und sollte mit einigen gut getimeten Shotgun-Schüssen verjagt werden. Der Safecode besteht aus den beiden Bedienfeldschlüsseln. Die digitalen Zahlen ergeben (auf den Kopf gestellt) die Kombination 7-0-5-0-3-7. Weiter gehts im Erdgeschoss am DDK-Schloss N (Passwort N-E-W-C-O-M-E-R) und von dort aus zum Vorlesungsraum, wo man auf Gail trifft. Nach einem Abstecher in das gegenüberliegende Großraumbüro ist Reginas nächstes Ziel der unterirdische Hilfsgenerator. Also wieder raus ins Freie, die betreffende Umzäunung öffnen und die Leiter hinabsteigen. Hier folgt wieder das gleiche Spiel wie zu Beginn, nur dass diesmal zunächst eine neue Batterie aus dem Ladegerät entnommen und in den Generator eingesetzt werden muss (Reihenfolge rot-blau-grün-weiß).



Tipp: Durch Laserbarrieren kann man hindurchschießen, wobei man vor den Dinos auf der anderen Seite sicher ist. Die Zielumschaltfunktion zeigt an, ob sich Gegner außerhalb des aktuellen Gesichtsfeldes aufhalten.

In der Steuerzentrale steht nun die erste Entscheidung an. Wählt man Gails Idee, steigt man über die Treppe in den Keller hinab, wird jedoch durch ein Gitter aufgehalten. Eine ID-Card muss her, um den Fahrstuhl zu bedienen. Im Konferenzraum findet sich ein Finger-Scanner, mit dem die Fingerabdrücke des Toten in der Fahrstuhlzentrale oder der Leiche außerhalb des Gebäudes abgenommen werden. Mit der passenden

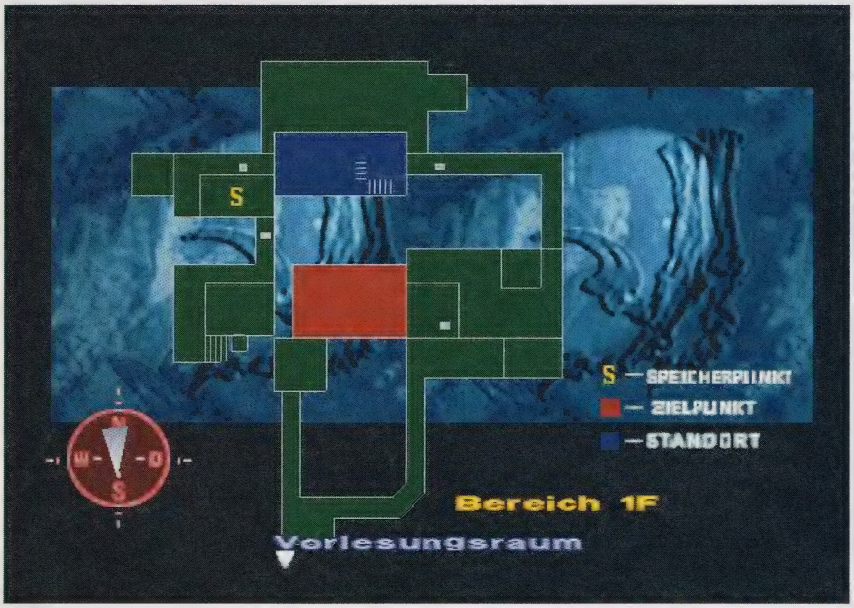


Tipp: Wiederbelebungskits erfüllen die Funktion von Continues: Im Todesfall erwacht man im zuletzt besuchten Raum wieder zum Leben. Daher sollte immer mindestens einer dieser Lebensretter mitgeführt werden.

Kennnummer (58104 bzw. 57036) erstellt man im Büro die ID-Card. Anschließend folgt man Ricks Notruf und eilt nach draußen, wo es einige Flugsaurier zu erlegen gilt. Um den großen Fahrstuhl unter Strom zu setzen, müssen in der Versorgungszentrale die Kranpulte wie folgt betätigt werden:

links unten: rot
rechts oben: rot
links Mitte: grün
rechts Mitte: grün
links oben: blau
rechts unten: blau

Unten benutzt man den Kran, um sich seinen Weg frei zu räumen. Ricks Rat ist praktisch identisch, allerdings spart man sich etwas Laufarbeit. Hat man alles untersucht bzw. eingesteckt, kehrt man zurück ins Erdgeschoss, wo schon der (nun funktionstüchtige) Aufzug wartet. Das nächste DDK-Schloss verlangt das Wort L-A-B-O-R-A-T-O-R-Y, anschließend kann Regina in den Computerraum vorstoßen. Dort öffnet man mit dem Code 7-2-4-8 die experimentelle Gaskammer. Der erhaltene Chip aktiviert ein Schließfach in der Bibliothek (3-6-9-5). Im Computerraum wird Gail gerufen, indem Regina eine der Schlüsselkarten an einem der Zwillingsschlösser benutzt. Das danach verlangte DDK-Passwort lautet E-N-E-R-G-Y. Der Simulationsraum wird untersucht, jetzt steht wieder eine Entscheidung an. Gails Vorschlag zieht etliche Kämpfe, Ricks Idee dagegen eine zufallsgesteuerte Konzentra-



Tipp: Die Karte markiert nicht nur den Raum, in dem sich die Hauptfigur befindet, sondern meist auch das aktuelle Ziel. Karten lassen sich an bestimmten Stellen des Spiels einscannen.

Auch erhältlich in Ladengeschäften in Ihrer Nähe

AUTORISIERTER Joysoft POINT
DIE SPIELE-PROFIS

DOWNTOWN bei Bücher-Walther
08280 Aue Schneebergerstr. 19

HIGHSCORE !
27568 Bremerhaven Bm.-Smidt-Str. 92

MULTI MEDIA WORLD
31832 Springe Burgstr.13

GAMESHOP
35390 Giessen Katharinengasse 21

DNE JOY & GAME
38364 Schöningen Markt 7

JOYPOINT DÜSSELDORF
40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24

COMPUTERSPIELE & MEHR
41061 M'Gladbach Eickener Str. 14

CONNACTION
41460 Neuss Klarissen Str. 15

GAMESHOP
41515 Grevenbroich Ostwall 12

WOLLYWORLD
45127 Essen Viehofer Str. 17

PLAYER ONE
47839 Krefeld-Hüls Kempener Str.22

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
50676 Köln Mathiasstr. 24-26

KPM COMPUTER FUN STORE GbR
51065 Köln Galerie Wiener Platz

JOYBO
53111 Bonn Münster Str. 11

SOFT PARADISE
53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-Str. 1a

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
53721 Siegburg Kaiser Str. 54

JOYSOFT POINT KOBLENZ
56068 Koblenz Stegemannstr. 33 - 41

JOYSOFT POINT SIEGEN
57072 Siegen Am Bahnhof 35

JOYSOFT POINT LÜDENSCHEID
58507 Lüdenscheid Knapper Str. 12

JOYSOFT POINT FRANKFURT
60311 Frankfurt Fahrgasse 87

SOUNDCHECK
63065 Offenbach Kaiserstr.31

JOYSOFT POINT RAMSTEIN
66877 Ramstein Miesenbacher Str.18

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt J. Mauthe Str. 7

TECHNO LAND AUDIO VIDEO GmbH
73779 Deizisau Sirnauer Str. 56

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
77933 Lahr Breisgaustr. 37

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
79312 Emmendingen Elzdamm 61

A & L COMPUTER GmbH
89518 Heidenheim Wilhemstr. 23

SOFTPRICE WERTHEIM
97877 Wertheim Lindenstr. 16

Werden auch Sie autorisierter JOYSOFT POINT
Infos unter 0221/94 86 10 21 Herr Herzog

gameplay
44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brückcenter

Theo KRANZ GAMES
97070 Würzburg Juliuspromenade 11

Ferrari Racing Wheel
Force Feedback
DM 249,95

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES



EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

die ersten Besteller bei uns erwartet
eine kleine Überraschung
(solange Vorrat reicht)

Ferrari
Racing Wheel USB
DM 109,95

DM 89,95
portofrei*



Produktinfo 013

„Grand Prix 3 (...) unterstreicht, warum Designer Geoff Crammond zu Recht als Legende gilt. (...) [Sie dürfen] uns glauben, dass noch nie ein Rennspiel realistischer aussah.“
(PC Games 7/00)



FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Bestell-Hotline:
MICRO PROSE
0180 52 11 844
oder 0931 35 45 222

Joysoft
www.joysoft.de

Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
www.tkgames.de

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MasterCard): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
*gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
*lediglich Nachnahme-Besteller bezahlen die NN-Gebühr.



Tipp: Heil- und Betäubungsmittel können und sollen im Inventar gemischt werden. So entstehen stärkere Substanzen und Platz für weitere Items.

tionsaufgabe im Stil von „Senso" nach sich. Der nun folgende Evakuierungsversuch wird von dem erneut auftauchenden T-Rex zunichte gemacht. In beiden Begegnungen muss man sich dieses Biest so lange vom Leib halten (um den brennenden Hubschrauber laufen), bis Rick den nächsten Ausweg geöffnet hat.
Danach untersucht man das Geschoss B3. Die DDK-gesicherte Tür in der Ruhestation lässt sich mit dem Passwort W-A-T-E-R-W-A-Y öffnen. Nachdem man die DDK-Code-Disk S gefunden hat, aktiviert man den Rechner an der Stelle für Sicherheitspässe mittels des Codes 0-3-9-2 und ordnet die Datensegmente wie vorgegeben an. Das DDK-Schloss für die S-Disks lässt sich mit dem Passwort S-T-A-B-I-L-I-Z-E-R öffnen. Wertvolles Material zum Aufrüsten ihres Gewehres findet Regina im Safe mit der Kombination 1-2-8-1 im Stabilisator-Experimentierraum. Anschließend öffnet man die Tür im Teilelager (Passwort D-O-C-T-O-R-K-I-R-K) und geht zu dem Durchgang. Kurze Zeit später trifft man wieder auf Gail und Dr. Kirk. Entscheidet man sich anschließend für Gails Vorschlag, muss man in das Spezialwaffenlager. Der Weg dorthin ist allerdings voll mit mörderischen Dinos. Am Ziel fährt man mit dem Aufzug nach oben und öffnet dort das Schaltpult, in dem man Stabilisator und Initiator findet.

Ricks Weg ist zwar etwas sicherer, jedoch mit mehr Aufwand verbunden: Mit Hilfe der Planungsdisk und des Codes 3-6-7-2-0-4 holt man sich die beiden Grundteile (Granatwerfer-Aufrüstsatz nicht vergessen!). Die restlichen Objekte befinden sich unter Verschluss im Stabilisator-Entwicklungsraum. Die Planungsdisk sowie die Codes 0-3-6-7 bzw. 0-2-0-4 lösen auch dieses Problem. Alle Teile können in einer kurzen Echtzeitsequenz im Experimentierraum zusammengesetzt werden.
Egal wie man sich entscheidet: Bei der Stelle für Sicherheitspässe lässt sich nun mit Hilfe der Personalnummer 3-1-4-1-5 eine ID-Card mit dem Status von Dr. Kirk erstellen, die benötigten Fingerabdrücke findet man an der Leiche auf dem Weg in Kirks Labor. Nachdem man die beiden Geräte ordnungsgemäß am Reaktor angebracht und diesen mit der Karte gestartet hat, begibt man sich zurück in Dr. Kirks Bibliothek. Erneut steht nun eine Entscheidung an, welche allerdings den Ausgang des Abenteuers beeinflusst. Entschließt man sich für Gails Einfall, gelingt es zwar Dr. Kirk gefangen zu nehmen, man verliert dabei jedoch Gail. Folgt man Rick, überlebt Gail, aber Kirk bleibt verschollen. In beiden Fällen muss man nur die roten Bereiche der Karte aufsuchen. Für das dritte und beste Ende, bei dem sowohl Dr. Kirk eingefangen wird als auch Gail überlebt, muss man beide Vorschläge ignorieren und versuchen zum unterirdischen Helikopterlandeplatz zu kommen (gegebenenfalls das Ortungsgerät benutzen), welchen Kirk für seine Flucht benötigt.
Alle Enden haben jedoch das finale Duell mit dem T-Rex gemeinsam. Ihn besiegt man durch Schüsse in das aufgerissene Maul, da er dort am verletzlichsten ist. Nach einigen Treffern ist die Schlacht vorüber und man kann sich am jeweiligen Abspann erfreuen.



Tipp: Es gibt keine Sackgassen. Hat man sich einen Durchgang vermauert, genügt es den Raum zu verlassen, um ihn beim nächsten Betreten wieder im Urzustand vorzufinden. Durchsuchen Sie alle zugänglichen Räume gründlich und drücken Sie alle Schalter und Hebel, die Sie finden – schaden kann es nicht.

Tricks & Cheats

Evolva

Genforscher von morgen geben ihrem Jäger-Team einen der folgenden Namen, wodurch verschiedenste Cheats aktiviert werden:

extrastuff	dadurch werden folgende Tasten aktiviert:
F7	Egoperspektive
F8	Drahtgittermodelle
F9	Statistiken werden eingeblendet
I am nails	die Genohunter werden unverwundbar

MDK 2

Altcheater Holger Dotzauer empfiehlt allen Actionhelden Folgendes: Wir öffnen die Konsole mittels der obligatorischen Tilde-Taste und tippen folgende Zeichenwüsten:

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)
Der Spieler wird unverwundbar

mdkNewGame(1,12)	Level 1
mdkNewGame(2,12)	Level 2
mdkNewGame(3,12)	Level 3
mdkNewGame(4,12)	Level 4
mdkNewGame(5,11)	Level 5
mdkNewGame(6,8)	Level 6
mdkNewGame(7,11)	Level 7
mdkNewGame(8,8)	Level 8
mdkNewGame(9,13)	Level 9
mdkNewGame(10,7)	Level 10
mdkNewGame(11,1)	Level 10/1
mdkNewGame(12,1)	Level 10/2

Motocross Madness 2

Ein kleiner Cheat für die nicht ganz so großen Maschinen: Um den Bikern Wasserköpfe zu verpassen, gibt man im Hauptmenü einfach **big heads** ein…

Superbike 2000

Rennfahrerin Katja Kaslik rät Folgendes: Um die Fahrer der 97-er und 98-er Saison zu bekommen, muss man lediglich im Hauptmenü

oldgoestonew eingeben!

Daikatana

Lang erwartet, endlich da und natürlich voller Betrügereien. Um diese nutzen zu können, starten wir Daikatana mit den Zusatzparametern **+set console 1 +set cheats 1** in der Verknüpfung, drücken im Spiel auf die Tilde-Taste (links von der 1) und tippen forsch drauf los…

god	Unverwundbarkeit
health X	Gesundheit wird um X Einheiten erhöht
weapon_give_X	man erhält die Waffe X (1-10)
massacre	alle Gegner im Level werden getötet
notarget	Unsichtbarkeit
noclip	Kollisionsabfrage wird deaktiviert
cheats 0	Cheats werden deaktiviert
cam_toggle	schaltet durch drei Kameraperspektiven
cam_nextmon	die Kamera zentriert sich auf den nächsten Gegner
screenshot	Screenshot
g_unlimited_ammo 1	unbegrenzte Munition
rampage	Rampage Mode-Modus
boost X	Levelaufstieg in den folgenden Kategorien X:
power, attack, speed, acro, vitality	(Beispiel: boost speed)
all	dadurch werden alle Werte auf einmal angehoben (Beispiel: boost all)

Flying Heroes

Deathmatch-Piloten tippen folgende Helferlein einfach mitten im Spiel ein:

OMMALLUF	volle Munition
HTLAEHLLUF	volle Gesundheit
ANAMLLUF	volles Mana
TSOOBERIF	Zusatzboost
RATSLATEM	Metallstern
RETROPELET	Teleporter
KAOLC	Unsichtbarkeit
SENIMEX	Xemines
SENIMGA	Agmines
ELBISIVNI	Unsichtbarkeit
NIARDICA	Extrawaffe „Acid Rain"
NODDEGAMRA	Smartbomb
DUOLCHTAED	Extrawaffe „Death Cloud"
ERIFLLAF	Extrawaffe „Fall Fire"
LLABERIF	Extrawaffe „Feuerball"
LLABECI	Extrawaffe „Eisball"
HSALF	Extrawaffe „Blitz"
DICAHSALPS	Extrawaffe „Splash Acid"
LLAEZEERF	Gegner werden eingefroren

Rückwärts?!? Der Cheat-Programmierer hatte echt zu viel Zeit… :o)

Arcatera

Thomas Weinert schraubte an seinem Hex-Editor herum und fand heraus, wie man den **Hauptcharakter** ordentlich manipulieren kann: Dazu speichert man sein Spiel, öffnet das Savegame in einem Editor und sucht nach dem Namen des Charakters, der **zweimal** vorkommt (müßte sich etwa in der Nähe von Offset 000BEB00-0 befinden). Ab hier zählt man nach rechts die in folgender Tabelle angegebene Zahl an Bytes ab, um diese Werte zu finden:

Bytes ab Name	Eigenschaften		
40	Aktuelle Hitpoints	**74**	Kraft
44	Aktuelle Manapoints	**78**	Widerstand
56	Essen	**82**	Konstitution
58	Trinken	**86**	Intelligenz
60	Gold	**90**	Ausstrahlung
66	Erfahrung	**94**	Weisheit
70	Geschicklichkeit	**96**	Willenskraft

Den Wert nach Belieben ändern,danach abspeichern und Spielstand laden.
Zwei wichtige Hinweise:

1.) Vorher ein Backup der Datei machen!

2.) Man sollte die Werte nicht höher als FF setzen und den Wert für „Kraft" möglichst un berührt lassen, da Arcatera anderenfalls zu Abstürzen neigt.

Tachyon – The Fringe

Der Weltraum… unendliche Cheats… um sie benutzen zu können, hämmern wir im Spiel auf die „7"-Taste im numerischen Block und tippen in der daraufhin erscheinenden Konsole **im a cheater** ein. Hernach gelten folgende Codes:

quickening	Unverwundbarkeit
come get some	Munition wird nachgeladen
dilithium	alle Energiesysteme werden wieder aufgeladen
one million dollars	man bekommt 5000 zusätzliche Credits
there is no spoon	die aktuelle Mission wird gewonnen

Herausgefunden hats wieder Katja Kaslik

Ground Control

Im Hauptmenü drücken wir die Tasten „M", „S" und „V" gleichzeitig, woraufhin ein Eingabefenster erscheint, das wie geschaffen ist für folgende Cheats:

console	aktiviert die „Tilde"-Taste (^), um die Konsole zu öffnen
god	Unverwundbarkeit wird aktiviert
notgod	Unverwundbarkeit wird deaktiviert
gimme maps	alle Kampagnen im Zufallsspiel verfügbar
flashlight	Flashlight-Modus
from massive with love	verrückte Texturen
the new generation of rts-games	geheime Sabotage-Mission wird freigeschaltet

Vampire: Die Maskerade – Redemption

Jede Menge Cheats zum Überraschungshit des Monats: Moderne Blutsauger starten das Spiel mit dem Zusatzparameter „-console" in der Verknüpfung (Beispiel C:\Vampire\vampire.exe -console), öffnen dann im Spiel die Konsole mittels der Tilde-Taste und vergnügen sich mit folgenden Kruzifixen… ähm Cheats:

god 1/0	Unverwundbarkeit ein-aus
cash X	Geldbetrag wird auf X erhöht
dropcash X	Geldbetrag wird um X gesenkt
xp X	X zusätzliche Erfahrungspunkte
freecasting	Zaubersprüche werden ohne Blutverlust angewendet
ai	die komplette KI wird abgeschaltet
addalldisciplines X	alle Zaubersprüche werden um X erhöht
revive	volle Gesundheit (auch nach dem Tod anwendbar)
vault	Rückkehr zur Gruft
freeammo	unendliche Munition
stakme	Selbstpfählung
killme	endgültiger Tod
totals	Rauminformationen
addthing X	Item X wird erzeugt
advancement	Fortschrittsanzeige wird geöffnet
framerate 1/0	Framerate ein/aus
poisonme	Selbstvergiftung
diseaseme	Selbsterkrankung
damage me	Selbstverstümmelung
whereis	Rauminformationen
frenzyme	Christof dreht durch
maxfps X	maximaler Framewert X wird eingestellt
shapeshift X	Gestaltwandlung in Tier X
shapeshift	Gestaltwandlung in den Normalzustand
freeze	Einfrieren
pause	Pause
resume	Wiederaufnahme des Spiels
emit X	Schweißfüße X (Beispiel emit gas)
jump X	Sprung zu Punkt X (siehe unten)

Folgende Codes können auch mal ausprobiert werden:

aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack

Sprungpunkte

Mittels des „Jump"-Befehls können wir nach Belieben zwischen und in den Levels umherspringen, indem wir einfach den Ortsnamen hinter den Befehl setzen (Beispiel: Jump University).
Wichtig: Das Autosave-File wird bei jedem Sprung überschrieben! Also lieber vorher ein Backup machen, falls man nur mal in die späteren Welten hineinschnuppern will…

Convent, ConventDay, OldTownDay, SmithyDay, Inn4StagsDay, JudithBridgeDay, University, StThomas, GoldenLaneDay, UnornaDay, EastGate, EastGateNight, OldTown, Smithy, Inn4Stags, JudithBridge, Unorna, Haven, PetrinHill, PetrinHillDay, AnezkaRoom, NQuarter, PragueCastle, PrinceBrandl, GoldenLane, DummyNorthQuarter, DummyNorthGate, DummyNorthQuarterGate, SilverMines, SilverMines2, SilverMines3, SilverMinesNight, Monastery, Monastery2, Monastery3, ArdanChantry, ArdanChantry2, ArdanChantry3, ArdanChantry4, JosefTunnels, JosefTunnels2, JosefTunnels3, VysMountain

Mea culpa…

Der Stress wars! In der letzten Ausgabe wurde dummerweise vergessen den Autor der „Star Wars: Force Commander"-Lösung zu erwähnen – das wird hiermit nachgeholt: Diese Lösung ging auf die Kappe von **Michael Bollmann (michael@gzone.de/www.thespock.de)**! Herzlichen Dank und nochmals sorry…

Ansonsten ändert sich nix: Falls Sie der Welt unbedingt Ihre nirgends abgeschriebenen Cheats mitteilen möchten, können Sie das gerne unter der unten stehenden Adresse tun – Tipps zu indizierten Spielen wandern freilich ohne Umwege in die Ablage M. Klar, dass das Ganze nicht vollkommen uneigennützig abgeht, je nach Umfang und Größe der Lösung bzw. des Cheats winken **bis zu 500,– DM**! Und falls jemand dringendst hilfebedürftig ist und gar nicht mehr ohne Rat auskommt, sei ihm entweder unsere Homepage unter **www.pcjoker.de** bzw. die **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** ans Herz gelegt, die jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr ein offenes Ohr für alle Spieleprobleme hat. Für den Fall einer ausgefallenen Telefonleitung helfen wir natürlich gerne auch bei postalischen Anfragen, allerdings nur, wenn denen ein **adressierter und frankierter Rückumschlag** beiliegt, der seine Odyssee in dieser Richtung beginnt: →

Sodenn: viel Spaß! Ihr Paul :o)

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

alle Tipps ab 10/98 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	6/99		Cheats
Anstoß 3	4/00		Tipps
Army Men 2	8/99		Cheats
Army Men World War	7/00		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
B-Hunter	7/00		Cheats
Braveheart	10/99		Cheats
Business Tycoon	7/00		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	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 2: The Metal Age	7/00	CD	Lösung
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 Klomanager	7/00		HEXerei
Der Ring des Nibelungen	12/98		Lösung
Der Verkehrsgigant	7/00		Cheat
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	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 2	4/99	CD	Lösung, HEXerei
Faust	2/00	CD	Lösung
FIFA 99	5/99		Tipp
FIFA 2000	1/00		Cheats
Final Fantasy 7	10/98		Lösung/Tipps
Final Fantasy 8	7/00	CD	Lösung
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
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 Galactica 2	7/00		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
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
Messiah	7/00	CD	Lösung
Midtown Madness	8/99		Cheats
Midtown Madness	9/99		Cheats
Might and Magic 6	11/98		Tipp
Might and Magic 7	9/99	CD	HEXerei
Might and Magic 7	10/99	CD	Lösung
Might and Magic 8	7/00	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
Rogue Spear: Urban Operations	7/00		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
Seven Kingdoms 2	7/00		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
Starcraft: Brood War	5/99		Cheats
Starlancer	7/00		Cheats/HEXerei
Starship Soldiers	7/00		Cheat
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 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
Star Wars: Force Commander	7/00	CD	Lösg/Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99		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
Tachyon – The Fringe	7/00		HEXerei
Tarzan	1/00		Cheats
Test Drive 5	3/99		Cheats
Test Drive 6	5/00		Cheats
Thandor	7/00		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
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
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
Wild Wild West	7/00	CD	Lösung
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



Geistreiche Geister habens nicht einfach: Den einen antworte ich zu seriös (langweilig), den anderen zu frech (provokant). Die neuen Leserbriefe bestätigen also die alte Weisheit, dass man es nie allen recht machen kann – weshalb ich es mir weiterhin selber recht mache…

Scherz beiseite

Da ich nicht jemand bin, der zweimal die Woche an irgendwelche Zeitschriften Leserbriefe schreibt, um seinen Namen zu lesen, war ich doch sehr erstaunt, dass ihr meine Zuschrift mit voller Adresse veröffentlicht habt. Muss man es jetzt dazuschreiben, wenn man das *nicht* möchte? Nicht dass ich mich meiner Äußerungen schäme, aber meine Anschrift war für euch gedacht, nicht für die Allgemeinheit – ich wollte schließlich nicht anonym schreiben. Warum also nicht gleich auch die Telefonnummer veröffentlichen? Die Handynummer meiner Frau? Ist das die Rache dafür, dass ich euch kritisiert habe? Machen andere doch auch und deren Adressen werden nicht veröffentlicht. Mich ärgert das vor allem deswegen, weil mein als Scherz gedachter erster Beitrag (der Ladenbesuch) so dasteht, als wäre ich ein kompletter Idiot!
Den ersten Satz in eurer Antwort kann man so auch nicht stehen lassen. Ich bezeichne mich ganz sicher nicht als Freak, sondern bin nur ein ganz normaler User, der seit sechs Jahren einen PC (vorher Amiga) hat und mit Wörtern wie Joypad, Update, Demo usw. praktisch groß geworden ist. Wenn jetzt eine Zeitschrift kommt und meint, sämtliche Fachausdrücke eindeutschen zu müssen, sind die Leser doch die Letzten, die Schuld daran haben. Ihr sagt zwar, es gäbe genug Mags zum Thema Games, aber die Zielgruppe dieser Zeitschrift sind doch eindeutig die über 30-jährigen Computeranfänger. Diese werden hübsch brav die Werbung in den Schwestermagazinen befolgen (Auto, Frau, Sport) und sich einen Teufel um Joker, Games und Player scheren – zumal das alles Namen sind, die sie ohnehin nicht verstehen (grins). Nennt euer Heft doch Rechenanlagen-Spaßmacher, die älteren Leser werden euch in Scharen zufliegen!
Name und Adresse liegen der Redaktion vor

Eieiei, der angewandte Sarkasmus ist wirklich eine aussterbende Kunst – von der ich allerdings annahm, dass gerade du sie beherrschen müsstest. Schließlich war offensichtlich, dass dein witziger Erlebnisbericht (Leserbrief „Ganz oder gar nicht" in der letzten Ausgabe) nur ein ironischer Spaß sein sollte. Genau aus dem Grund habe ich ihn ja auch veröffentlicht und zugegeben salopp beantwortet. Denn auch in der Redaktion sorgen BILDhafte Ausdrücke wie „Probierversion" und „Grafikkartensteuerungsprogramm" immer wieder für Erheiterung im tristen Alltag.
Deine Schelte bezüglich der veröffentlichten Adresse nehme ich jetzt ebenfalls mal als Scherz. Du wirst doch schließlich nicht ernsthaft übersehen haben, dass ich auf dieses Thema bei JEDER Ausgabe in meinem Schlusssatz eingehe?!

Päpstlicher als der Ghost

In einem Kommentar zum Leserbrief von Pino Di Maio (Heft 7/00, „Kaiser von Deutschland") schreiben Sie: „Wenn ich Papst wäre, würde ich Geisterbeschwörungen statt Messen einführen" etc.. Wer sich mit Ihren Äußerungen nicht anfreunden kann, wird präventiv abgekanzelt. Sie haben keine Ahnung von kirchlichen Inhalten, das muss ich wohl akzeptieren. Ihnen genügt es, andere ungerecht durch den Schmutz zu ziehen, da wollen Sie nicht noch Richtigstellungen vornehmen. Aber damit können Sie sich keinen Freibrief dafür ausstellen, kirchliche Inhalte lächerlich zu machen und die allgemeine Fehlinformation zu unterstützen. Verzichten Sie bitte künftig auf solche Entgleisungen!
Cornelia Koch, E-Mail: cornelia@mypad.com

Ein Geist kann sich heute wirklich keinen sakralen Scherz mehr erlauben, ohne gleich ein zweites Mal die spanische Inquisition durchleben zu müssen, was? Okay, mir genügt es offensichtlich, „andere ungerecht durch den Schmutz zu ziehen", aber für den nächsten Schreiber bitte ich dann doch um Milde. Nicht dass ihn der Blitz am Kiosk trifft – womöglich BEVOR er den neuen Joker bezahlt hat!

Gott und die Welt

Ich grüße euch, Meine Kinder, ihr dürft Mich Gott nennen! Seit geraumer Zeit schon bin Ich es leid, euch Menschen zuzusehen. Daher habe Ich mit Bedacht unprofessionelle, voreingenommene „freie Journalisten" wie Leserbriefschreiberin Tina Wicke von Ausgabe 6/00 geschaffen (wer stellt solche Leute schon fest an?), welche den Rest der Weltbevölkerung mit ihrem geistigen Gewirr etwas aufheitern sollten. Ich denke, dies ist Mir ganz gut gelungen. Ach ja, Ich mag die Vorstellung von einem ketzerischen, korrupten Papst!
PS: Natürlich bin Ich viel zu feige, Mich der geballten Wut der Leser zu stellen und bitte daher darum, Meine E-Mail-Adresse nicht preiszugeben.
Christian P. aus Potsdam

Gott wohnt also in Potsdam und fürchtet sich vor E-Mails? Das kommt mir dann doch eher unwahrscheinlich vor. Ob wir hier möglicherweise einem frechen Betrüger aufsitzen? Am Ende hat sich ja auch herausgestellt, dass Tina gar nicht König von Deutschland ist…



Wie schwer es ist, sich als höheres Wesen auszugeben, musste ich schon in meinem Comic aus PCJ 5/97 feststellen

BILDung im Aldi-Wahn

Noch ein Wort zur Diskussion um Sinn und Unsinn der Eindeutschung von Fachausdrücken: Wenn ich an die Leute denke, die sich jetzt im Aldi-Wahn einen PC gekauft haben; für die ist die Computer BILD doch ideal. Nach jeder Ausgabe nerven mich meine Kollegen mit weniger Fragen – wer soll denn die ganzen Neulinge sonst anlernen? Ihr wollt das nicht und ich will das nicht. Aber wenn die Neuen es nach einem Jahr kapiert haben und ihr Interesse geweckt ist, sind das doch eure kommenden Kunden!
Günter Schröder, E-Mail: guenterschroeder@planet-interkom.de

So kann man es natürlich auch sehen. Am besten reichen wir all die Aldi-Wahnsinnigen, die jeden Mittwoch unsere Hotline mit Fragen nach der genauen Lage des Einschaltknopfes blockieren, also zukünftig an die Kollegen von der Springer-Presse weiter. Das schwächt die Konkurrenz und irgendwann kommen sie ja eh alle wieder…

Abenteuernotstand

Was ist bloß mit den Spielemachern los? Während die Fans von Action- und Sportspielen regelrecht zugeschüttet werden, gucken friedliebende Knobelfreunde andauernd in die Röhre. Jetzt wird sogar die „Gabriel Knight"-Reihe abgesetzt – gerade als sie richtig interessant wurde! Da habe ich mich doch über eure Vollversion von „Rent a

Hero" auf der letzten Begleit-CD gefreut. Ganz vergessen sind wir Abenteurer also doch noch nicht…
Nicole Findeisen, E-Mail: nicole@ms-findeisen.de

Als würden wir jemals unsere Leser vergessen. Und dabei hast du noch Glück: Stell dir bloß mal vor, du wärst ein Fan von Flugsimulationen…

Vortrag zur Flatrate

Erst mit großem Interesse, dann mit etwas Erstaunen habe ich euren Artikel „All you can surf: Flatrates" gelesen. Da ich seit 1. Juni ebenfalls eine Flatrate habe, wollte ich wissen, ob ihr vielleicht etwas noch Besseres finden konntet. Doch waren eure Informationen extrem mager. Die Tarife für T-Online waren schon lange angekündigt und mindestens eine Woche vor dem 1. Juni bekannt! Darüber hinaus gibt es im Internet jede Menge Seiten, die weitaus aktueller sind als euer Artikel und sämtliche Anbieter auflisten. Ich habe meine Flatrate von NGI, sie kostet 77,77 DM im Monat, hat 4 Monate Vertragsfrist und keine weitere Anmeldegebühr. Die war bei euch noch nicht mal erwähnt!
Tony, E-Mail: dertony29@hotmail.com

Im Internet scheinst du dich auszukennen, mit der Produktion eines Magazins eher weniger: Aufgrund der Herstellungszeit lag der Redaktionsschluss für die letzte Ausgabe bereits in der dritten Maiwoche – und da gab es eben noch keine offizielle Bestätigung seitens der Telekom. Auch dein NGI-Account existiert erst seit dem 1. Juni. Wie bitte sollten wir den ausgiebig testen, wenn das Heft am 2. Juni bei den Abonnenten sein muss? Zumal sich erst nach mehreren Wochen einigermaßen sicher sagen lässt, wie zuverlässig ein Service in der Praxis ist!

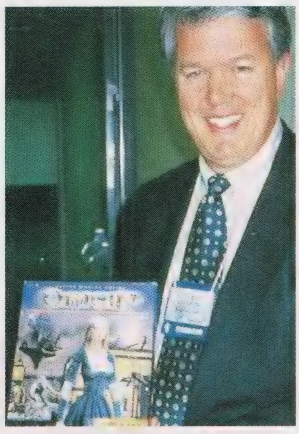
Nachtrag zur Flatrate

Ich nutze die Flatrate von Erotikwelt Online schon über ein Vierteljahr und kann nur Bestes davon berichten. In eurem Flatrate-Test (PC Joker 7/00) schreibt ihr allerdings, dass Kanalbündelung (bei ISDN) nicht möglich wäre – es geht sogar ziemlich gut und kostet nur 2,7 Pfennig die Minute!
Ingolf Bredemann, E-Mail: ingolf.bredemann@gmx.de

Schön, aber dann ist es ja eigentlich keine Flatrate mehr. Bei einem anderen Anbieter haben wir den Aufpreis zwar auch erwähnt, nur dort kostet es eben gleich eine feste Pauschale, wodurch die Definition von Flatrate (einmal löhnen, unbegrenzt surfen) gewahrt bleibt. Von solchen Spitzfindigkeiten einmal abgesehen bliebe nachzutragen, dass die von Erotikwelt Online angekündigte E-Mail-Adresse bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch immer nicht zur Verfügung stand. Über weitere Probleme berichten wir aktuell auf Seite 7.

Titelträger

Tag die Damen und Herren, ich wollte nur mal wieder eure Kompetenz, Aktualität und vor allem eure nach wie vor unschlagbar formulierten Testberichte loben. Ich hoffe, dass ihr euch weiter so verbessert, wie ihr das bisher schon stetig getan habt. Ein kleiner Schritt auf dem Weg dorthin wäre folgender: Auch wenn der neue Titel des ehemaligen „Ultima Online 2" nicht unbedingt eine Offenbarung ist, so solltet ihr ihn doch komplett ausschreiben, da „Origin" eben nur ein Untertitel ist. Richtig müsste es ja wohl heißen: „Ultima Worlds Online: Origin"



Hohes Gericht, bitte beachten Sie Beweisstück O – wie „Origin"

Swen „Jefferson" Neumes, E-Mail: jefferson@v-six.de

Leser fragen Hersteller

Porsche ausgebremst

Im letzten Heft findet sich auf Seite 18 die Falschmeldung, dass ab dem 2. Juni ein neuer Bolide zum Downloaden auf der Internet-Seite von „Need for Speed" bereit liegt. Ich bin seither täglich ins Netz gegangen, um dieses Fahrzeug herunterzuladen – bis jetzt allerdings vergeblich!
Gerd-T, E-Mail: Gerd-T@t-online.de



*Entschuldigung, leider konnte der angekündigte Termin für die Bereitstellung des zusätzlichen Autos nicht eingehalten werden, da das Team noch an einem Patch arbeiten musste. Aber aufgeschoben ist bekanntlich nicht aufgehoben: Mittlerweile sollte das dritte Bonusfahrzeug (der besagte GT 3) wie versprochen zum kostenlosen Download unter www.needforspeed.com bereit stehen.
Bernd Reinartz, Electronic Arts*

Anmerkung der Red.: Die beiden anderen Bonusmodelle (959 und GT 2) warten auf der aktuellen Begleit-CD 2 unter der Rubrik „Special".

Ausgezorkt?

Wird es in diesem Jahrtausend noch einen Nachfolger von „Zork – Der Großinquisitor" geben? Oder überhaupt ein neues Zork-Abenteuer?
Lewanni, E-Mail: Lewanni@aol.com



*Leider sind momentan keine weiteren Teile der altgedienten Zork-Serie geplant. Schade eigentlich, denn die letzten hatten einen überdurchschnittlich hohen Anteil an weiblichen Fans. Welcher Computerfreak träumt nicht von folgendem Dialog in der Kneipe: (Er) „Langweilig hier – soll ich dir meine Zork-Sammlung zeigen? Da gibts einen neuen Teil!" (Sie) „Au prima – ich dachte schon, du fragst nie!"
Markus Wilding, Activision*

Streng genommen magst du Recht haben, doch lautet der Spieletitel tatsächlich „Origin" – wie unser in weiser Voraussicht aufgenommenes Foto des ersten Packungsentwurfes deutlich zeigt. Außerdem: Du sagst doch auch nicht „Forgotten Realms Campaign Setting: Baldur's Gate". Oder etwa doch?

Zufallsbekanntschaft

Hi Ghost, oder wer immer sich hinter diesem Decknamen versteckt. Eigentlich finde ich euer Mag ja ziemlich gut, deshalb werde ich statt des üblichen Lobgesülzes lieber schreiben, was mir weniger gefällt. Da wäre zunächst eure häufig sehr verwirrende Art Spiele zu bewerten. Ich meine damit Tests wie etwa den von „SWAT 3" (90%), „Saga" (85%) oder ganz aktuell „Tachyon" (86%) – andere Mags geben diesen Spielen weitaus schlechtere Wertungen! Der Gipfel jedoch ist für mich, dass dann auch noch die meisten dieser überbewerteten Spiele zu eurer Abo-Prämie gewählt werden. Ein anderer Punkt ist die Tatsache, dass in den Testboxen grafisch besonders aufwendiger Spiele Sätze wie „noch schöner mit 3D-Brille" zu lesen sind – und zwar seit ihr



Schwer ist leicht was

Ihr hattet in eurer Juli-Ausgabe gefragt, ob Spiele generell zu schwierig wären. Dieser Meinung bin ich nicht, vielmehr spielen noch andere Faktoren eine Rolle. Ein Beispiel wäre „Starlancer". Hier versagt man des Öfteren, wenn man nicht so spielt, wie es der Hersteller vorsieht. Zerstört man in einer Mission z.B. den Antrieb eines gegnerischen Großkampfschiffes, tauchen plötzlich getarnte Bomber hinter dem eigenen Mutterschiff auf und vernichten es, weil die Designer eben den feindlichen Raumer aus dramaturgischen Gründen für eine Flucht vorherbestimmt haben. Hat man diesen Umstand aber durchschaut und folgt stur den Befehlen, ist das Spiel recht einfach. Hier gilt es die Verfehlungen der Entwickler zu umschiffen – aber letztlich ist jedes gute Spiel lösbar.
Patrick Scharnowski, E-Mail: acepas@gmx.net

Ich kann nur bestätigen, was Armin Göbel schreibt: Was nutzt dem Spieler die schönste 3D-Grafik, wenn er nicht weiterkommt und frustriert aufgibt? Wenn bei eurem Test ein Spiel allein deshalb durchfällt, weil es von einem Profi innerhalb eines Tages durchgespielt werden kann, dann scheiden sich hier die Geister. Überlegt bitte mal, ob nicht Motivation bzw. Erfolgserlebnisse mehr Gewicht in eurer Bewertung finden könnten.
John, Anschrift liegt der Redaktion vor

Meiner Meinung nach hat Herr Göbel in seinem Leserbrief „Unspielbar" völlig Recht: Die Kunst, gutes Gameplay zu erschaffen, liegt doch hauptsächlich darin, den Spielfluss aufrecht zu erhalten. Es muss stets weitergehen – gerade so schnell, dass der Spieler sich ge-, aber nicht überfordert fühlt. Zudem muss ihm immer freundlich vorgegaukelt werden, wieder mal geradezu schicksalhaft glücklich dem Tode entronnen zu sein oder die Prinzessin gerettet zu haben. Das jeweilige Programm muss hier einfach schummeln!
Spiele sollen ja eben unrealistisch sein, denn wer ist schon so stark wie Conan, kann Fußball spielen wie Ronaldo und nebenbei noch einen Düsenjet fliegen? Ich jedenfalls nicht, dennoch spiele ich gern Rollenspiele, Fußballsimulationen und (seltener) auch mal einen Flugi. Ich denke daher ebenfalls, dass die Spiele sowohl im Schwierigkeitsgrad als auch im Handling stärker an die Mehrheit der Zocker angepasst werden sollten.
Götz Heinrich, E-Mail: the_goetzilla@gmx.de

Meiner Ansicht nach handelt es sich beim Leserbrief „Unspielbar" im letzten Heft um eine Einzelmeinung. Im Gegenteil, einigen Programmen könnten mehr Realismus und ein höherer Schwierigkeitsgrad nicht schaden. Beispielsweise wird der Computergegner in „FIFA 99" bei einem Match über volle 90 Minuten regelmäßig wegen zu vieler Roter Karten disqualifiziert…
Robin, E-Mail: robin@inetmail.de

Ich bin jetzt seit rund 14 Jahren ein sogenannter Gamer. Ich habe in dieser Zeit so ziemlich jedes Genre ausgetestet und dabei festgestellt, dass man als Freizeitzocker unmöglich überall spitze sein kann. Die Folge ist, dass man logischerweise im Lieblingsgenre oft unter- und in den nicht so oft gespielten überfordert wird. Das Einzige, was mich schon ein wenig stört, ist die Hektik, die immer mehr in den Spielen einzieht. Ich will mich am PC doch entspannen (zumindest beim Spielen), da kann ich es persönlich gar nicht leiden, wenn einem in Games enge Zeitlimits gesteckt werden.
Stefan Beldovits, E-Mail: SBeldovits@aol.com

Typisch: fünf Leser, fünf Meinungen. Wie die Schönheit im Auge des Betrachters liegt, so liegt die Schwierigkeit naturgemäß im Können des Spielers. Nicht umsonst gibt es in jeder Redaktion Fachzocker für jedes Genre! Mit dem Einbau verschiedener Schwierigkeitsgrade scheinen die meisten Hersteller den einzig gangbaren Weg ohnehin schon beschritten zu haben.

die Elsa Revelator als Prämie führt. Nur ein Zufall?
Frank Herrmann, E-Mail: one_of_many@gmx.net

Von einem Zufall kann keine Rede sein, von überzogenen Wertungen erst recht nicht. Umgekehrt wird ja erst ein Schuh daraus: Wenn uns ein neues Spiel besonders gut gefällt, versuchen wir natürlich es als Abo-Prämie für unsere Leser an Land zu ziehen! Und tatsächlich hat uns die Revelator-Prämie erst auf die Idee gebracht, eine Anmerkung zur Performance mit solchen Brillen (nicht speziell auf dieses Modell bezogen, übrigens) einzuführen. Ist doch für alle Besitzer eines solchen oder ähnlichen Gerätes klasse, oder?
Und dann: Was bitte soll am Charts-Stürmer „SWAT 3" nicht genial sein? Warum hätte „Tachyon" seinen Hit nicht redlich verdient – zumal das Game von etlichen anderen Redaktionen sogar noch weitaus höher bewertet wurde als bei uns?!

Rechts vor links?

Als ich die Ausgabe 7/00 las, verschlug es mir auf Seite 14 fast den Atem: Ihr bringt Spiele auf eure CD, die mit Politik zu tun haben?! Wenn ihr schon so etwas macht, solltet ihr dafür sorgen, dass wenigstens ein Spiel dabei ist, das auch mich als Mitglied der CDU zufrieden stellt. Ich kann nur hoffen, dass die CDU/CSU zur Bundestagswahl 2002 mit Herrn Stoiber antritt und dieser dafür sorgt, dass endlich schärfere Gesetze für die Zensur erlassen werden, die den Leuten solchen Softwareschrott erspart! Vielen Dank für euer Verständnis.
Haxis, Anschrift liegt der Redaktion vor

Verständnis? Welches Verständnis? Nein, hierfür habe ich beim besten Willen kein Verständnis: Wenn du eine lustige SPD-Schwarzflugsimulation schreibst, nehmen wir die (bei ausreichender Qualität, versteht sich) gerne ebenfalls auf unsere Cover-CD – aber deshalb identifizieren wir uns doch noch lange nicht automatisch mit einem Parteiprogramm! Sich schärfere Zensurmaßnahmen zu wünschen halte ich in diesem Forum übrigens glatt für verbalen Selbstmord, aber bitte. Am besten vergessen wir das Ganze möglichst flott – die Leserbrief-Audienz ist hiermit beendet.

Nix für Warmduscher!

Wenn mich ein interessanter Brief erreicht, dann veröffentliche ich ihn auch – egal, ob er von Kritik nur so strotzt oder uns mit Lob und Anregungen überschüttet. Ich behalte mir allerdings das Recht vor, ebenso gnaden- wie rücksichtslos darauf zu antworten sowie (falls nicht ausdrücklich anders gewünscht) auch die (E-Mail-)Adresse des Einsenders zwecks Leser-Leserkommunikation publik zu machen. Im Falle eines Nichtabdrucks beantworten die Redakteure alle Anfragen gerne persönlich oder leiten sie an Hersteller weiter. Voraussetzung dafür ist, dass dem Schreiben ausreichend RÜCKPORTO (Ausland: internationale Antwortscheine) beiliegt. Bis in vier Wochen, euer Ghost.

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

Impressum



HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Schlussredaktion



Markus Ziegler (mz)
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)
Redakteur



Michael Trier (mt)
Redakteur



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

UK-Korrespondent
Derek dela Fuente

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Dino Crisis", Virgin Interactive
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Oberndorfer Druckerei Ges.m.b.H.
A-5110 Oberndorf

Umschlag/CoverPak®
Umschlag ist gesetzlich geschützt

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.)

Kostenlose Produktinfos



8/00

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: 28. Juli 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

E-Mail Adresse

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

Activision	**55**
Produktinfo	016
Add Com AG	**39**
Produktinfo	011
Amazon.de	**25**
Produktinfo	017
Blue Byte	**7**
Produktinfo	039
Bristein	**105**
Produktinfo	021
CDV	**2**
Produktinfo	001
Cypress	**61**
Produktinfo	020
Eidos	**46/47**
Produktinfo	004
ELSA AG	**109**
Produktinfo	015
Game It!	**67**
Produktinfo	010
Havas	**13,33**
Produktinfo	012,018
Heart-line	**17**
H.O.T.	**73**
Produktinfo	022
Infogrames	**135**
Produktinfo	002
Joker Verlag	**26/29,81, 100/103**
Joysoft	**19/87**
Produktinfo	037
Matrox	**136**
Produktinfo	003
Microprose	**51**
Produktinfo	019
Netsearch GmbH	**21**
Produktinfo	014
Okay Soft	**97**
Produktinfo	036
Theo Kranz	**120/121**
Produktinfo	013
Wial	**85**
Produktinfo	038

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



BIETE HARDWARE

PC-Lenkrad Thrustmaster mit Pedalen. Neu-Preis: DM 250,– VB-Preis: DM 50,–. Joystick: PC Boeder, 4 Tasten mit Coolie-Hat, VB-Preis: DM 20,– Tel.: 0251/329975

Verkaufe AGP Voodoo 3 3500, TV-Out mit Treiber usw. Nicht gebraucht. FP: 300,- DM. Tel.: 0173/3885270 ab 18.00 Uhr

BIETE SOFTWARE

Verkaufe King's Quest 8 inkl. Komplettlösung für 55,- DM. Tel.: 0172/7522694, nach Batze fragen.

Verkaufe PC-Spiele: Swing mit 4 Demos 15 DM, Mystery Island u. 4 Demos 16 DM, Skull Caps 10 DM, Redline Racer u. 2 Demos 10 DM, Kai's Power 600 10 DM und vieles mehr. Tel.: 0212/592844

Verkaufe The Nomad Soul 45,- DM, Delta Force 2 engl. Version 45,- DM, Löwenzahn 2 15,- DM, Turok 2 30,- DM. Tel.: 03379/373755

Verkaufe: Need for Speed Porsche (dt.), Top Zustand (mit Box, Handbuch etc.), Preis nach Absprache, Tel.: 06441/212622 (nach Sebastian fragen)

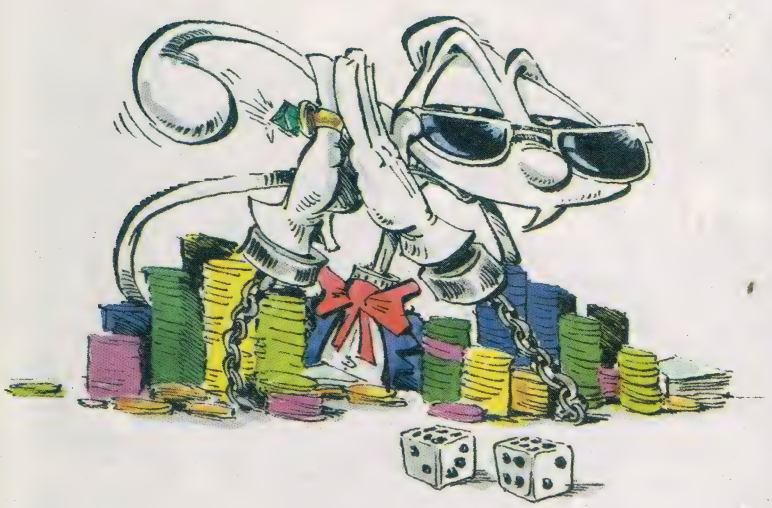
Superangebote: Die Sims 45,-, Battlezone 2 40,-, Gunship 45,-, Dark Project 2 45,-, Anstoß 3 45,-, Heroes 3 40,-, Panzer General 4 30,-, Wheel of Time 40,-, Kicker Fußballmanager 30,-, Thandor 30,-, Jagged Alliance 2 20,-, NBA 99 15,-, Mechwarrior 3 20,-, Dark Earth 20,-, MAX 2 15,-, ser. Kabel 10,-, Terratec Soundkarte 35,-. Alles Orig. im Karton m. Anl. u. Ref.-Karte. Bei Abnahme von 2 Spielen ein Überraschungsspiel dazu u. kein Porto. (Evtl. Tausch möglich) Tel.: 04563422590

Verkaufe: Racing Simulation 2 35 DM, Colin McRae Rally 30 DM, NBA Live 2000 48 DM, NHL 2000 46 DM, Re-Volt 37 DM, Trespasser 30 DM. Tel.: 02382/2062 (inkl. Versand)

Verkaufe: Lands of Lore: Götterdämmerung 1 15,- DM. Zu erreichen zw. 16.00 und 20.00 Uhr, Tel. Bremen: 423404

Caesar 3 20 DM, Siedler 3 30 DM, S3: Mission-CD 20 DM, S3: Das Geheimnis d. Amazonen 25 DM. Alles Orig. im Karton. Nach 14.30 Uhr unter 02362/68959 anrufen und nach Thomas fragen.

Massenweise Musik-CDs und CD-ROMs zu verkaufen! Top-Titel für nur 5 bis 20 DM! Einfach Liste anfordern! Tausche auch gegen andere CDs! Sebastian Hummitzsch, Meinsdorfer Str. 31, 09212 Limbach-O.



SUCHE SOFTWARE

Suche die Mission-CD für Diablo, Hellfire. Zahle bis zu 40 DM. 0911/837539. Bitte nach Christian fragen.

Suche Vollversion Satanica (billig!). Bitte schreibt mit Rückporto an: Holger Müller, Hauptstr. 28, 76889 Birkenhördt

Suche sowohl „Splat Pak" als auch einen Voodoo 3 3dfx Treiber für die US Version von „Carmageddon". Denny Dathe, Rosa-Luxemburg-Str. 10, 08223 Falkenstein

Suche European Air War Originalausgabe. Nur 1A Zustand. Zahle gut. Tel.: 099541223

VERSCHIEDENES

Wer sucht Lösungen zu **allen** Spielen? Kostenlos! Schickt mir eine E-Mail. Marco.Eggert@gmx.de. Ich verschicke keine Lösungen bzw. Cheats per Post!

Amiga Joker 1991 bis 1993, 24 St. 50,- DM, PC Joker 6/92, 1, 2, 3/93 12,- DM, PC Joker 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12/97 mit CD 30,- DM, Joker SH 3 Rollensp. u. SH 4 Adventures zus. 10,- DM, Powerplay 1991, 92, 93, 28 St. 30,- DM. Hans-Jürgen Andel, Riedstr. 4, 68647 Biblis

KONTAKTE

Schaut mal auf unserer Internetseite vorbei: www.betsite.internet.ms (tolle Downloads, Cheats, Game-News)

Suche dringend Computer-Freak mit ca. 75.000 DM Kapital. 01724867794

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

3D-Ego-Shooter. Viele Raritäten. Kostenlose Komplettliste unter Tel. 08321/619928, Fax: 619929, E-Mail: Versandshop97@t-online.de

Gewinner

Charts

Tomb Raider 3 gewinnt
Ivo Gloss, Zehdenick
Maximum Flight geht an
Wolfgang Henning, Wallsbüll
Die Siedler 3 Gold Edition bekommt
Stefan Hein, Kiel

Blair Witch Project

Den ersten Preis (Panasonic DVD A160-Player inkl. DVD-Special-Edition von Blair Witch Project) schicken wir an
Jonathan Lückert, Lilienthal
Den zweiten Preis, bestehend aus der DVD-Special-Edition von Blair Witch Project nebst Trekkingausrüstung, erhält
Petra Romahn, Reutlingen

Je einmal den Soundtrack zum Film sowie ein Tourbuch gewinnen
Johannes Gramsch, Schwabhausen
Peter Malcherczyk, Berlin
Helene Pfeiffer, München
Christoph Mörs, Overath
Matthias Lull, Bonn
Johannes Kühl, Ottenbüttel
Wolfgang Kennert, Berlin
Petra Fengels, Niedernberg

Mini-Umfrage

Je ein aktuelles Top-Game bekommen
Walter Hermann, Fridingen
Laura Paulus, Kitzingen
Björn Kruggel, Leipzig
Herbert Heyser, Villingen-Schwenningen
Ronald Tiede, Hagenow

Herzlichen Glückwunsch!

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

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

DEMOS:
Dark Reign 2
Euro 2000
F1 World Grand Prix
Flying Heroes
MDK 2
Motocross Madness 2
Star Trek: Armada
Star Trek Voyager - Elite Force (Video)
Warlords Battlecry

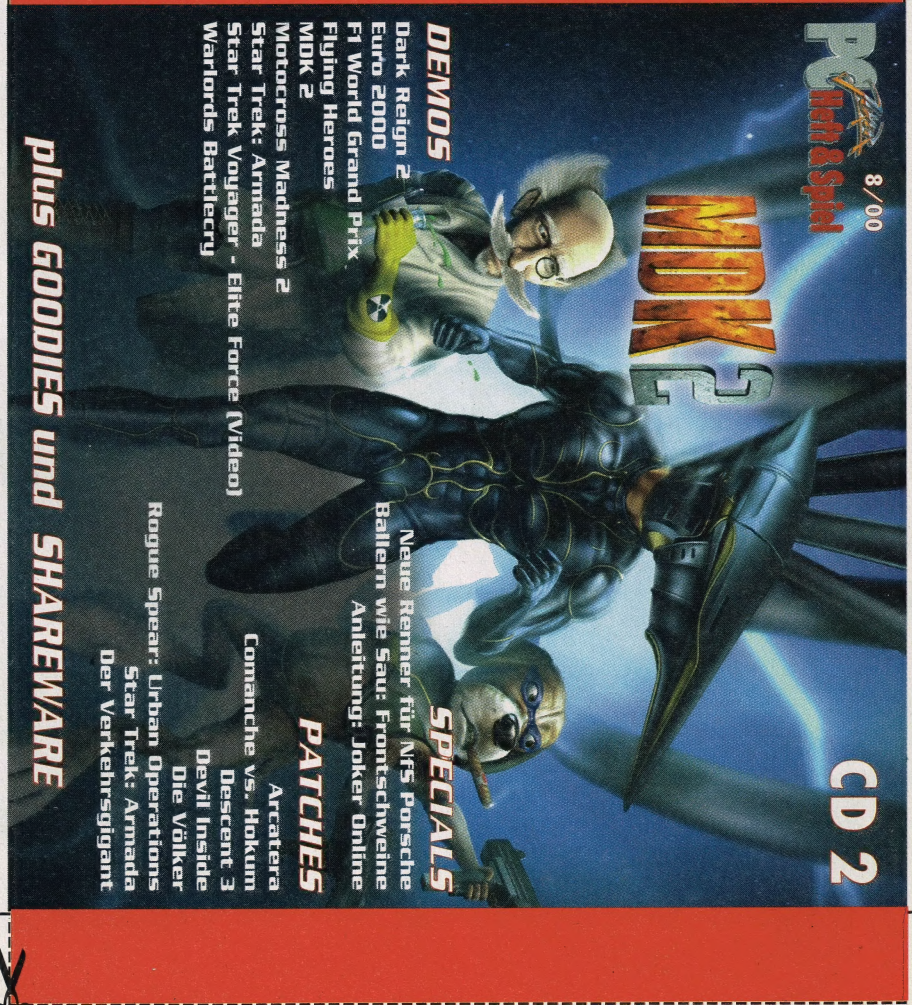
GOODIES:
3DCC (Umschalttool für 3D-Karten)
Acrobat Reader 4.0
Clock 2000
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
Elsa Revelator-Treiber
F-Prot 3.07 (Freeware-Virenscanner für DOS)
Game Commander
Game Wizard 32
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.6
Winzip 7.0 SR-1

SPECIALS:
Neue Renner für NfS Porsche
Ballern wie Sau: Frontschweine
Anleitung: Joker Online

SHAREWARE:
A.F.O.S. - Attack From Outer Space

PATCHES:
Arcatera
Comanche vs. Hokum
Descent 3
Devil Inside
Die Völker
Rogue Spear: Urban Operations
Star Trek: Armada
Der Verkehrsgigant

PC JOKER HEFT & SPIEL 8/00 • Demos, Specials, Patches & Goodies • CD 2



Ausgabe
9/2000
erscheint am
1. August

nur 8,90 DM

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und
realistischer Echtzeitstrategie auf 2 CD-ROMs!

Taktik für Räuber und Gendarm

Vollversion

„SWAT 2"



Keinen Geringeren als Daryl F. Gates, den Polizeichef von Los Angeles und SWAT-Gründer, konnte Sierra als Designer für diese **hochrealistische Nahkampfsimulation** verpflichten: In zwei Kampagnen pro Seite (jeweils mit zwei Übungsmissionen und 15 Einsätzen) werden Sie als Gesetzeshüter tätig und greifen als Terrorist zur Waffe. Dank Editor können Sie zudem eigene Schlachtfelder erstellen, auch Multiplayer-Gefechte sind möglich.
Nach einem einführenden Rendermovie stellen Sie für jeden Einsatz Ihr bis zu fünfköpfiges Team unter je 100 guten und bösen Buben zusammen. In der Waffenkammer bedient man sich dann bei den MGs, Scharfschützengewehren, Blend- und Handgranaten etc. für den Ernstfall: Geiselnahme im Krankenhaus, Überfall in einer TV-Station oder Attentat auf den Bürgermeister. Gekämpft wird per Zugrahmen in scrollender Isografik mit übersichtlicher Fenstertechnik, wobei natürlich auch Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe zum Einsatz kommen. Haben Sie das Zeug für eine der härtesten Elitetruppen der Welt? Dann melden Sie sich in vier Wochen am Kiosk, Rekrut!

* **Originalwertung: 79 Prozent (PCJ 8/98)**
* **30 Missionen pro Seite**
* **100 verschiedene Einheiten pro Seite, individuelle Bewaffnung und Ausrüstung**
* **eingebauter Missionseditor**
* **für bis zu 8 Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet**
* **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
FIFA 2001 • Half-Life Mods • F.A.K.K. 2 •
Kicker Fußballmanager 2 • Grand Prix 3 •
Kiss Psycho Circus • Sudden Strike •

Online
Heiße Games für coole Multiplayer:
Tribes 2 und Independence Day Online

Reportage
Spiel um dein Leben: Traumjob Betatester

Special
Digitale Heinzelmännchen: die besten PC-Tools







SOULBRINGER

Produktinfo 002

INFOGRAMES

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 GRAFKEN 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

Nie mehr Single!

DualHead



Produktinfo 003

Millennium G450

2D/3D-, DVD- und Video-Perfektionismus von Matrox + DualHead + DVI Unterstützung

. . . zu einem sensationellen Preis DM 419,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Die einzigartige DualHead (DH) Funktion von Matrox bietet Ihnen diverse Multi-Monitor-Lösungen mit folgenden Darstellungsmodi: • DH Multi-Display • DH DVDMax • DH Zoom • DH Clone • DH TV-Out

Innovative Matrox G450-Chiptechnologie mit erstmalig integriertem DVI Transmitter • High-Performance 256-Bit DualBus • TV-Out onboard • ultraschneller 32 MB DDR Bildspeicher • 2ter RAMDAC im Chip • High-Quality DVD Playback • Vibrant Colour Quality^2 • echtes DirectX Environment Mapped Bump Mapping • vollständiger Treibersupport • inklusive folgender Software-Pakete: Micrografx Picture Publisher 8, Micrografx Simply 3D 3, Matrox Software DVD Player und vieles mehr.

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 474 0
Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,24/Min.)
Technischer Support: 089-614 474 33
www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm

matrox

Star Trek : Armada (Activision / Paramount)

© 1994 All rights reserved: Matrox