

# PC Heft & Spiel

**Top-Demos:** Tomb Raider 4 • AoE 2  
• FIFA 2000 • Armored Fist 3  
**Exklusiv-Video:** Hinter den Kulissen von Clou 2  
**Extra-Bonus:** Editor für Anstoß 3

## MILLENNIUM - AUSGABE

**CD2: Vollversion  
Chartbuster**



**LESERERHEBUNG 2000**  
Preise im Wert von 75.000 DM, darunter Komplettrechner von 3Dfx und CMGA

**GAMING VON GESTERN BIS ÜBERMORGEN**  
Ultimativer Rück- und Ausblick für Spieler

**AKTUELLE STEUERMÄNNER**  
Mäuse, Sticks, Pads und Lenkräder für das nächste Jahrtausend

### Indy peitscht Lara!

**Test & Demo**

**Finaler Test: Warum Indiana Jones 5 das bessere Tomb Raider 4 ist**

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

**CD1: Vollversion  
Robo Rumble**



**SUDDEN STRIKE**

**Theme Park World**  
Auf Testfahrt in Bullfrogs Achterbahn

**Atemberaubend  
authentische WW2-  
Gefechte in Echtzeit**






Guillemot

## DIE ERLEUCHTUNG IN 3D ALLES ANDERE IST FAULER ZAUBER

### EIN COUGAR FÜR ALLE FÄLLE: 3D UND VIDEO - ALLES ANDERE KRATZT SIE NICHT!

- Nehmen Sie Videosequenzen auf und speichern Sie diese auf dem PC



- Bringen Sie Pep in Ihre Filme durch:
  - Cooler Spezialeffekte
  - Titel
  - Überblendungen
  - Eigene Soundtracks hinzufügen
- Zeichnen Sie Ihre eigenen Videos auf Cassette auf
- Senden Sie Videosequenzen per E-Mail



### DER USB KOMPATIBLE FORCE FEEDBACK JOYSTICK FÜR JEDE HAND!

- 2 integrierte Johnson™ Motoren
- Digitale Technologie für Exaktheit und Schnelligkeit in allen Spielen
- Ergonomischer Griff mit einer Kevlar™ Oberfläche für maximalen Komfort
- 19 programmierbare Funktionen
- Einfache Installation und benutzerfreundliche Bedienoberfläche (Windows® 95 & 98 Treiber)



### MYSTISCHE KRÄFTE FÜR DAS BESTE IN 3D

Für das ultimative Game-Erlebnis:

- NVIDIAs weltweit erste Graphics Processing Unit (GPU), die revolutionäre 256-Bit GeForce 256™, generiert bis zu 15 Millionen Dreiecke pro Sekunde
- 32 MB RAM
- 256-Bit Quad-Pipeline Processing
- 480 Millionen texturierte Pixel pro Sekunde
- 4X AGP mit Fast Writes

### 4-KANAL SOUNDKARTE MIT HERVORRAGEN- DER YAMAHA-SOUND-ENGINE

- Genießen Sie perfekte digitale Klangwiedergabe mit dem YAMAHA-Audio-Prozessor
- Tauchen Sie in unvergessliche 3D-Audio Spielerlebnisse ein, wahlweise mit 2 oder 4 Lautsprechern.



- Benutzen Sie die bekannte ACID Dj Software, um Ihre eigenen Songs zu komponieren.
- Schließen Sie Ihre HiFi-Anlage an den optischen Digitalausgang an, um Ihre eigenen Digitalaufnahmen mit einer Minidisc aufzuzeichnen.

[www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)

Deutschland / Österreich: GUILLEMOT GmbH - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - Tel.: 0211-338000 - Fax: 0211-3380141

Warenzeichen Cougar Video Edition™ und Guillemot™ sind Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Der Name NVIDIA, das NVIDIA-Logo und RIVA TNT2 M64 sind Warenzeichen der NVIDIA Corporation. RIVA ist ein Warenzeichen der NVIDIA Corporation und STMicroelectronics. Alle Handelsnamen sind Warenzeichen oder geschützte Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer. Microsoft®, Windows®, Windows 95™, Windows 98™ und Windows NT™ sind Warenzeichen und/oder geschützte Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Fotos sind nicht bindend. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden und können in verschiedenen Ländern variieren.

## ALLES SCHWINDEL!



Stellen Sie sich vor, Sie haben 19 Mark. Jetzt gebe ich Ihnen zehn Pfennige mit dem Versprechen, weitere Ratenzahlungen in gleicher Höhe zu leisten – haben Sie deshalb nun schon das Startkapital für Ihre ersten 30 Mäuse? Nein, denn Sie haben vorläufig ja noch nicht einmal 20 Märker beisammen. Das ist klar wie Nudelsuppe. Unklar ist jedoch, warum die Menschheit dennoch kollektiv darauf besteht, bereits diesen Silvester das neue Jahrtausend anbrechen zu lassen!

Weil ich aber kein Spiel-

verderber bin, alle Mega-Feten schon organisiert sind und man sich dem allgemeinen Hype ohnehin nicht entziehen kann, machen wir das Spiel mit: Willkommen zur Millennium-Ausgabe des Jokers. Ein aufwendigeres Cover, gleich zwei feine Vollversionen und einige Specials im Heft (darunter die Lesererhebung 2000, wobei Sie Preise im Gesamtwert von über 75.000 Mark gewinnen können) sollen Ihnen den Start ins nächste Jahrtausend versüßen. Dass am 1. Januar in Wahrheit noch nicht einmal ein neues Jahrzehnt anbricht, interessiert dabei nur am Rande...

Von allen Rechen(bei)spielen abgesehen, erscheint der Januar-Joker schon am 30. November 1999; zum Jahreswechsel wird bereits die Ausgabe 2/2000 erhältlich sein. Noch so ein Schwindel also, aber wir sind unserer Zeit ja traditionell voraus. Genau genommen sogar um mehrere Monate: Während ich diese Zeilen in die Tastatur hacke, brauen sich vor meinem Bürofenster düstere Oktoberwolken zusammen – von Partystimmung keine Spur! Die sollen Sie sich jetzt aber um Himmels willen nicht von mir verderben lassen, eher im Gegenteil. Was die Hersteller derzeit so an neuen Games veröffentlichen, ist allemal ein Grund zum Feiern. Und diese entsprechend wertvolle Joker-Ausgabe hoffentlich auch.

Damit wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen, Zocken und Feiern: Wer sich prächtig amüsiert, dem kann jeder Medien-Schwindel schnuppe sein. In diesem Sinne ein feucht-fröhliches „Happy Millennium“.

Ihr Michael Labiner



## DAS JAHRTAUSEND-DOPPEL

Weil der Schampus für die Millennium-Fete so teuer war, fehlen Ihnen vier Mark für **PC JOKER HEFT & SPIEL MIT 2 VOLLVERSIONEN?** Schade, denn die Musikbusiness-Sim „Chartbuster“ und das starke Strategical „RoboRumble“ versprechen viel Unterhaltung für wenig Geld (nur 8,90 DM) an langen Winterabenden – auch und gerade zusammen mit den übrigen Goodies auf den beiden Begleit-CDs. Dennoch wissen wir Abhilfe: **PC JOKER GIBT ES AUCH FÜR NUR 4,90 DM;** zwar ohne Beilagscheiben, aber mit dem vollen redaktionellen Inhalt!



# PC *JOKER* Inhalt

## Blitzkrieg

Von „C&C 3“ enttäuschte Echtzeitstrategen haben wieder einen Hoffnungsträger: **SUDDEN STRIKE** verspricht eine neue Dimension des Realismus im Genre! Wir haben schon mal vorab die Fronten des Zweiten Weltkriegs geklärt.

Preview ab Seite **36**

Authentisch bis ins Detail: WW2-Echtzeitstrategie mit Sudden Strike



## Jahrtausend-Specials

Preise im Wert von sagenhaften 75.000 Mark gewinnen? Kein Problem bei der **LESERERHEBUNG 2000**. Alles über Vergangenheit und Zukunft des Digi-Gamings erfahren? Unsere **RÜCK- UND AUSBLICKE ZUM MILLENNIUM** machen es möglich. Ein zukunfts-sicheres Eingabemedium finden? Wir hatten **12 BRANDNEUE LENKRÄDER, PADS & STICKS IM TEST!**

ab Seite **20** bzw. **116** und **122**



## Lösungshilfen

Lösungsindex .....	150
<b>Komplettlösungen</b>	
Age of Empires 2 .....	140
Homeworld (Teil 1) .....	146
<b>Tipps &amp; Strategien</b>	
NHL 2000 .....	147
<b>Cheats &amp; Tricks</b>	
Carnivores 2 .....	148
Delta Force 2 .....	148
FIFA 2000 .....	148
Force 21 .....	148
GP 500 .....	148
GTA 2 .....	149
Gulf War: Op. Desert Hammer ..	148
Nocturne .....	149
Revenant .....	149
Tarzan .....	149
Tonic Trouble .....	149
Trickstyle .....	149

## Hot Spot

<b>Branchen-News</b> .....	34
<b>Previews</b>	
Final Fantasy 8 .....	40
Half-Life: Opposing Force .....	42
<b>Sudden Strike</b> .....	36
<b>Spiele-News</b> .....	30

## Hardware

<b>News</b> .....	112
<b>Test</b>	
<b>12 aktuelle Eingabegeräte</b> ..	116
<b>Service</b>	
Tuning für Fortgeschrittene ..	114

## Online Guide

<b>News</b> .....	98
<b>Preview</b>	
Allegiance .....	100
<b>Test</b>	
Warcraft 2 Battle.net Edition ..	102

### Lösungshilfen auf CD

- ◀ Age of Empires 2
- ◀ Prince of Persia 3D
- ◀ The Nomad Soul

## Macho schlägt Amazone

Skandal im Geschlechterkampf der Actionabenteurer: Indy peitscht Lara! Warum **INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL** auch ohne Filmvorlage die Nase gegenüber **TOMB RAIDER 4** trotz Kult- und Marketingbonus vorne hat, klären ausführliche Tests der beiden neuen Genre-Highlights.



Spiel-Film ohne Leinwandpendant: Indiana Jones und der Turm von Babel

## Rummel um den Rummel

Attraktive 3D-Attraktionen und multimediale Multiplayer-Optionen: Bullfrogs **THEME PARK WORLD** ist mehr als nur der Nachfolger einer bereits klassischen Wirtschaftssim. Begleiten Sie uns auf Testfahrten in Achterbahnen, Wildwasser-rutschen und mehr!

Test ab Seite **66**



Das Ausprobieren selbst entworfener 3D-Fahrgeschäfte zählt zu den Höhepunkten von Theme Park World

## Rubriken

Abo Service	.50
<b>Begleit-CD</b>	
• CD <b>Chartbuster</b>	<b>.12</b>
• CD <b>Robo Rumble</b>	<b>.10</b>
• CD <b>Demos, Patches &amp; Goodies</b>	<b>.14</b>
Charts	.106
Comic	.135
Editorial	.3
Gewinner	.156
Glossar für Fachbegriffe	.153
Impressum	.153
Inserenten	.155
Interna aus der Redaktion	.6
Joker Shop	.108
Kleinanzeigen	.156

Kostenlose Produktinfos	.154
Leserbriefe	.132
Messen & Termine	.34
<b>Preis Ausschreiben</b>	
<b>Gewinne im Wert von 75.000 DM</b>	<b>.20</b>
<b>Special</b>	
<b>Lesererhebung 2000</b>	<b>.136</b>
<b>Gaming von gestern bis übermorgen</b>	<b>.122</b>
Stadtgespräch	.8
Testindex	.152
Update Service	.104
Vorschau	.158

Vergleichstest ab Seite **44**

Grabräuberin ohne Fortune: Tomb Raider 4

## Spietests

### Abenteurer

Days of Oblivion 2	.62
Gabriel Knight 3	.58
Septerra Core	.64
Star Trek: Der Aufstand	.60

### Action

BHunter	.94
Carnivores 2	.95
Hype – The Time Quest	.56
<b>Indiana Jones und der Turm von Babel</b>	<b>.46</b>
Tarzan	.95
• Wheel of Time	.54
<b>Tomb Raider 4</b>	<b>.44</b>
Tonic Trouble	.95

### Genremix

Battlezone 2	.74
Delta Force 2	.76
Interstate '82	.78

### Sport

Die 24 Stunden von Le Mans	.82
Motor Harley-Davidson Cycles	.94
NBA Live 2000	.88
Rally Championship	.84
Supreme Snowboarding	.86

### Strategie

Age of Wonders	.72
Star Wars: Pit Droids	.96
Wargamer 1813	.96

### Technische Simulation

Flanker 2.0	.90
Flight Sim. 2000 Prof. Edition	.92
USAF	.91
Wings of Destiny	.94

### Wirtschaftssimulation

High Tech Start Up	.96
<b>Theme Park World</b>	<b>.66</b>

### PAULCHEN SCHLÄGT ZURÜCK

Die beiden neuen Actiongames „Oni“ und „Halo“ wollte uns Take 2 nicht im Rahmen einer üblichen Pressepräsentation vorstellen, stattdessen waren Redakteure aller Magazine, darunter unser **Paul Kautz zum Probetraining mit dem renommierten Kendo-Lehrer Thomas Preston eingeladen**. Ein Riesenspaß für unseren graziilen Giganten, der sich bereits seit längerem mit asiatischer Kampfkunst wie Judo, Karate, Kung-Fu und Wing-Tsun beschäftigt – der Muskelkater ließ sich trotzdem nicht vermeiden, war aber bei einem Essen im japanischen Nobelrestaurant „Daitokai“ schon bald wieder vergessen.



### LET'S CHAT!

Dass die zuletzt angekündigte Internet-Plauderei mit den Redakteuren wegen eines Server-Crashes ausfallen musste, tut uns schrecklich Leid. Daher nun eine neue Regelung: **Ab sofort sind Chats mit den Joker-Schergen jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr über unsere Homepage [www.pcjoker.de](http://www.pcjoker.de) möglich**. Weil um diese Zeit auch unsere Hotline für Spielerfragen läuft, hängt das Angebot natürlich ganz von der Nachfrage ab.

### DIE KEHRSEITE DER MEDAILLE

...beziehungsweise des im Amiga Joker 11/94 auf Seite 52 abgebildeten Geldscheins waren wir unseren alten Fans noch schuldig. Einige Veteranen hatten uns nämlich darauf aufmerksam gemacht, dass die **Rückseite des Gag-Fuffis** („Zum fünften Geburtstag des Jokers wird ein Traum wahr: Michael verschenkt Geld!“) damals offiziell für 1999 versprochen wurde. Na, das haben wir dank des frühen Erscheinungsdatums ja gerade noch geschafft!



ZUM FÜNFTEN GEBURTSTAG DES JOKERS WIRD EIN TRAUM WAHR:  
**MICHAEL VERSCHENKT GELD!!!**



### DER KINDERSCHRECK

Unseren Herausgeber zu einer Halloween-Party einzuladen ist ein Freifahrtschein in die Twilight-Zone: **Michael als Zombie** zu sehen war eine wahrhaft erschreckende Erfahrung! Zumal uns der Boss schon in Zivil nie ganz geheuer ist...



### PARTY-NACHLESE

Von der „Joker Jubiläums Trophy“ auf einer Münchener Kart-Bahn haben wir in der letzten Ausgabe auf dieser Seite bereits ein Foto gebracht – zu wenig, wie viele Leser meinten. Okay, hier also noch mehr Infos zur Firmenfeier: Nachdem Brigitta die Bestzeit in der Qualifikation und den zweiten Platz hinter Richy im Rennen gemacht hatte (alle Männer maulten etwas von „Gewichtsvorteil“ ...), folgten ein leckeres Buffet mit italienischem Essen und eine riesige Jubi-Torte.

Dann erhielt Michael einen in 24 Karat vergoldeten Joker, für den alle Mitarbeiter zusammengelegt hatten. Das goldige Prachtstück hat nun natürlich einen Ehrenplatz im Büro unseres Herausgebers, doch der Anblick von Brigittas Pokal am Empfang löst nach wie vor gemischte Gefühle unter den hiesigen Herrenfahrern aus.





**Maschinengewehrstellung**

**Infanterieunterstand**

**Scharfschützenposition**

**Panzer-Abwehr-Kanone**

# ...nicht alles steht im Reiseführer!

Wo Zivilisten nur ein malerisches Dörfchen sehen, fürchten Panzer-Kommandanten Todesfallen.

Zweiter Weltkrieg. Beliebte Ferienorte von heute sind die Schlachtfelder von gestern:  
 Nord-Afrika, Sizilien, Italien oder die Normandie. Aber Achtung:  
 Auf dem Programm steht Fright-Seeing statt Sight-Seeing!

An authentischen Kriegsschauplätzen mußt Du 80 unterschiedliche Missionen erfüllen.  
 Das erfordert strategisches Geschick, Führungsqualitäten und den Führerschein Klasse 2 - die  
 Eigenheiten von 25 unterschiedlichen Panzermodellen dürfen Dich nicht aus der Bahn werfen.  
 Also, steig ein und kämpfe. Wahlweise auf deutscher oder amerikanischer Seite.

# PANZER ELITE

Die sicherste Orientierung  
ist Dein Instinkt!

"Die derzeit beste  
WK-2-Panzersimulation"  
(GameStar 10/99)

Produktinfo 019

Übernimm das Kommando für vier  
amerikanische oder drei  
deutsche Panzer

Friß Stahl in 3 Spielmodi:  
Einzelmission, Kampagne  
oder Schnelleinstieg

Detaillierte, interaktive  
3D-Umgebung. Zerstöre Häuser,  
Brücken oder Bäume

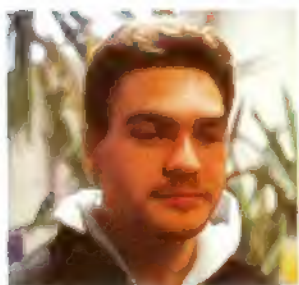
Behaupte Dich in 80 authentischen  
Szenarien des 2. Weltkrieges

Gefechte mit bis zu acht Spielern  
im LAN oder Internet

Bis zu 23 verschiedene  
Panzermodelle spielbar



## Zukunftschance Internet: schon genutzt?



**Markus Sterr (20), Angestellter**  
„Ich lege nebenher als Hobby-DJ Platten auf, da bietet das Internet eine Riesenauswahl. Nur den günstigsten Provider muss ich noch finden...“



**Marc Swiderek (18), Elektrotechniker**  
„Ich will Spaß im Netz! Spiele, Einkaufsbummel und vor allem im Chat Mädels kennen lernen. Als Arbeitsplatz käme ein Monitor nicht in Frage.“



**Marc Sieber (16), Schüler**  
„Ich habe heute schon rund 150 Mark Onlinekosten pro Monat, später möchte ich zu Hause übers Netz arbeiten – das wäre doch komfortabel?“



**Olaf Buchheit (22), Controller**  
„Bei uns in der Stadt ist der Netzzugang spottbillig, weil staatlich gefördert. Das ist eine Investition in die Zukunft, absolut vorbildlich!“



**Torsten Derfuß (28), Raumausstatter**  
„Im derzeitigen Tarifschunzel blickt keiner mehr durch. Dem Internet würde mehr Transparenz gut tun, gegen Arbeitslosigkeit taugt es nicht.“



**Andreas Wirtz (30), Maschinenbauingenieur**  
„Im Beruf ist Online-Recherche wichtig – privat schätze ich es, Infos in Diskussionsforen von allen Seiten beleuchten zu können.“

Im nächsten Jahrtausend soll das WWW zentraler Bestandteil unseres Lebens werden und gar zur Verminderung der Arbeitslosigkeit beitragen. Doch wie geht **Otto Normalsurfer** heute mit diesem Medium um, welche **Erwartungen** knüpft er an eine vernetzte Zukunft?



**Andrea Böse (20), Studentin; Burak Bugdaycioglu (20), Kaufmann**  
„Am Anfang war der Wunsch zu chatten, dann kamen Spiele hinzu. Nur zu Hause arbeiten, das wäre nichts. Eher ein Mix aus Team- und Heimarbeit.“



**Felipe Olmos (21), Softwareanalytiker aus Brasilien**  
„Einen Großteil meiner Arbeit wickle ich im Netzwerk oder per E-Mail ab. In Brasilien gibt es schon eine Menge vernetzte Heimarbeitsplätze!“



**Hermann Salzer (44), Programmierer**  
„Privat hat das Internet keine Bedeutung für mich, ich will anfassen können, was ich kaufe. Im Job ist es eine unersetzliche Software-Quelle.“



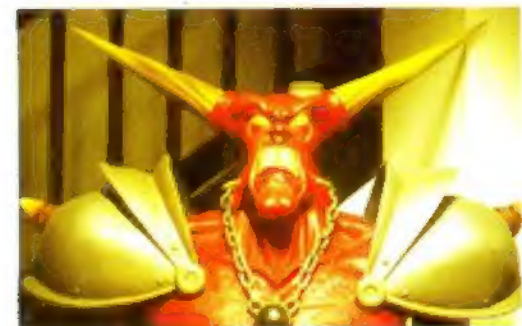
**M. Van der Werf (30), Systemanalytiker**  
„Globalisierung ist ohne Internet nicht drin: Per Webcam und Internet-Telefonie bleibe ich mit meiner weltweit verstreuten Familie in Kontakt.“



**Andrea Bodner (39), Kauffrau**  
„Das Internet ist unverzichtbar, aber nur von zu Hause möchte ich auch nicht arbeiten. Teamwork klappt am besten von Angesicht zu Angesicht.“



**Renate Grunow-Cerwinski (55), Ingenieurin**  
„Die breite Masse steht dem Internet noch misstrauisch gegenüber, aber in zehn Jahren wird jeder einen Netzanschluss haben, es geht nicht ohne.“



**Horny Reaper (2000), Schnitter**  
„Ich liebe das Internet, hier finden sich die blutigsten Anfänger. Das Online-Kerkermanagement wäre ohne das Netz doch gar nicht denkbar...“

### Nächstes Thema

Brigitte Peeselaus Marburg hat uns vorgeschlagen, statt den „Mann auf der Straße“ doch mal explizit die „Frau auf der Straße“ zu befragen. Machen wir – und mehr: Heute sind auch unsere LeserInnen aufgerufen, Ihre Meinung zum Thema „Wenn Frauen spielen...“ kundzutun. Schicken Sie uns doch ein kurzes Statement samt aktuellem Foto, auch weitere Themenvorschläge für unser Stadtgespräch sind unter nebenstehender Adresse stets willkommen!

Joker Verlag  
„Stadtgespräch“  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
E-Mail: [jokerpost@aol.com](mailto:jokerpost@aol.com)



... große Renner...

Best of



... kleine Preise!

Heute ist ein guter Tag zum...

... Panzerfahren!



Die ultimative Kampfpanser-Simulation!

... Kämpfen!



Alien-Jagd mit viel Action und Köpfchen!

... Rasen!



Das bislang beste Formel-Eins-Spiel!

... Karrieremachen!



Die interaktive Zeitreise. Drehen Sie am Glücksrad!

... Angreifen!



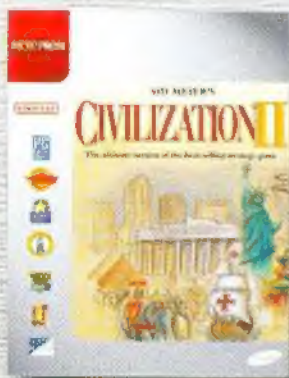
Das erste faktische Mechwarrior-Spiel!

... Torpedieren!



Die modernste Art Schiffe zu versenken!

... Aufbauen!



Eines der großartigsten Spiele aller Zeiten!

... Erobern!



Die Umsetzung des genialen Brettspiels!

... Duellieren!



Ein völlig durchgeknallter Partyspaß!

Produktinfo 024



Besuchen Sie unsere Website:

www.hide.de

© 1999 HASBRO Interactive GmbH, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld, Deutschland. Smile & Buy ist ein eingetragenes Warenzeichen von HASBRO Interactive GmbH. Alle Rechte vorbehalten. www.hide.de

### Installation und Start unter Win 95/98

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk, das **Installationsmenü des Spiels startet automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei AUTORUN.EXE im Hauptverzeichnis der CD. Klicken Sie nun auf „Installation“, wählen den Pfad und ob 28 oder 133 MB an Daten auf Ihre Festplatte kopiert werden sollen. In beiden Fällen muss die CD-ROM beim Spielen eingelegt sein! Starten Sie Robo Rumble über den Button „Spiel starten“ im Autostart-Menü der CD. Im folgenden Startfenster wählen Sie eine der Renderingmethoden:

**Software-Rendering:** wenn Sie keinen 3D-Beschleuniger besitzen

**3Dfx native Version (Glide):** für Beschleuniger mit Voodoo-Chipsatz

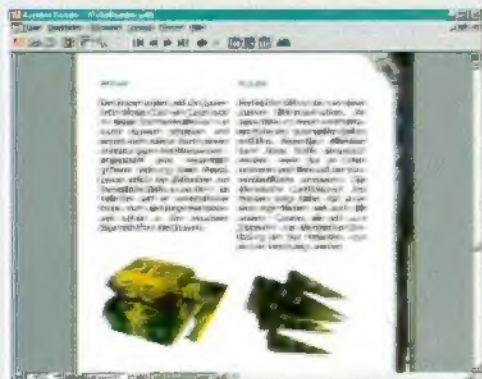
**Direct3D Hardwarebeschleunigung:** für alle anderen 3D-Beschleuniger

### Startprobleme?

Stellen Sie sicher, dass der neueste Treiber für Ihre Grafikkarte sowie die aktuellste DirectX-Version auf Ihrem Rechner installiert sind – DX 7.0 finden Sie in der Rubrik Goodies der CD Nr. 2. Sollte es mit Voodoo-Karten dennoch zu Darstellungsproblemen kommen, schalten Sie auf den Direct3D-Modus um. Im Startfenster können Sie unter „Fehlerhilfe“ die Direct3D-Darstellung für einzelne Grafikkarten (Matrox Mystique, PowerVR, Riva 128, 3D Labs Permedia) optimieren.

### Handbuch & Cheats

Das **komplette deutsche Manual samt Illustrationen** finden Sie als PDF-Dokument im Ordner „Handbuch“ der CD Nr. 1. Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader“, den Sie in der aktuellen Version 4.0 über die Rubrik „Goodies“ der CD Nr. 2 installieren können. In der Rubrik „Lösungen“ warten dort auch **hilfreiche Mogeleyen zum Spiel**.



# Vollversion



Ein fulminantes 3D-Grafikfeuerwerk mit farbigen Lichtquellen, transparenten Rauchwolken und ab Voodoo-2-Karten sogar Texturen mit Tiefenschärfe dank Bump-Mapping

Wenn sich die beiden weltgrößten Rüstungskonzerne im Jahr 2082 um einen Milliardenauftrag streiten, fällt jede Menge Altmittel ab: Auf dem Mars hetzen sie ihre Roboterarmeen in 30 Schlachten gegeneinander – auf dass der Bessere gewinnen und die Erde gegen den wahren Feind verteidigen möge. Immerhin steht eine außerirdische Invasion bevor...

Dem Spieler bzw. den bis zu vier vernetzten Spielern steht mit Robo Rumble **spektakuläre 3D-Echtzeitstrategie mit raffiniertem Roboterbau** bevor. Aus 16 verschiedenen Chassis und ebenso vielen Waffen darf man seine Einheiten hier individuell zusammenstellen. Nach gewonnenen Missionen winken Preisgelder für Upgrades,



Die frei dreh- und zoombare Kamera sorgt für Übersicht im Schlachtgetümmel



Das (transparente) Wasser können nur Roboter durchwaten, deren Chassis hoch genug ist



langatmiges Ressourcenmanagement entfällt. Wird ein Blechkumpfan zerstört, steht der Kaufpreis umgehend im Hauptquartier zum Bau eines neuen zur Verfügung. Die zoom- und schwenkbare 3D-Grafik ist dabei ebenso bunt und schnell wie das Gameplay und spart beim Einsatz einer Beschleunigerkarte (es geht auch ohne) nicht an Effekten. Spektakuläre Explosionen, transparente Rauchwolken, farbige Lichtquellen und ab Voodoo-

### Wir sind die Roboter!

2-Turbos sogar Bump-Mapping setzen die Gefechte technisch perfekt in Szene. Stimmige Techno-Musik nebst deutscher Sprachausgabe sind da praktisch eine Selbstverständlichkeit. Nicht ganz so selbstverständlich ist die lernfähige KI der Computergegner, in Robo Rumble wird quasi bis zur letzten Gehirnzelle gefightet! Zusammen mit den neun eigenen Multiplayerkarten war uns das im Test 83 Prozentpunkte wert. Also: Are you ready to rrrumble?!

### Wichtige Tastaturkommandos

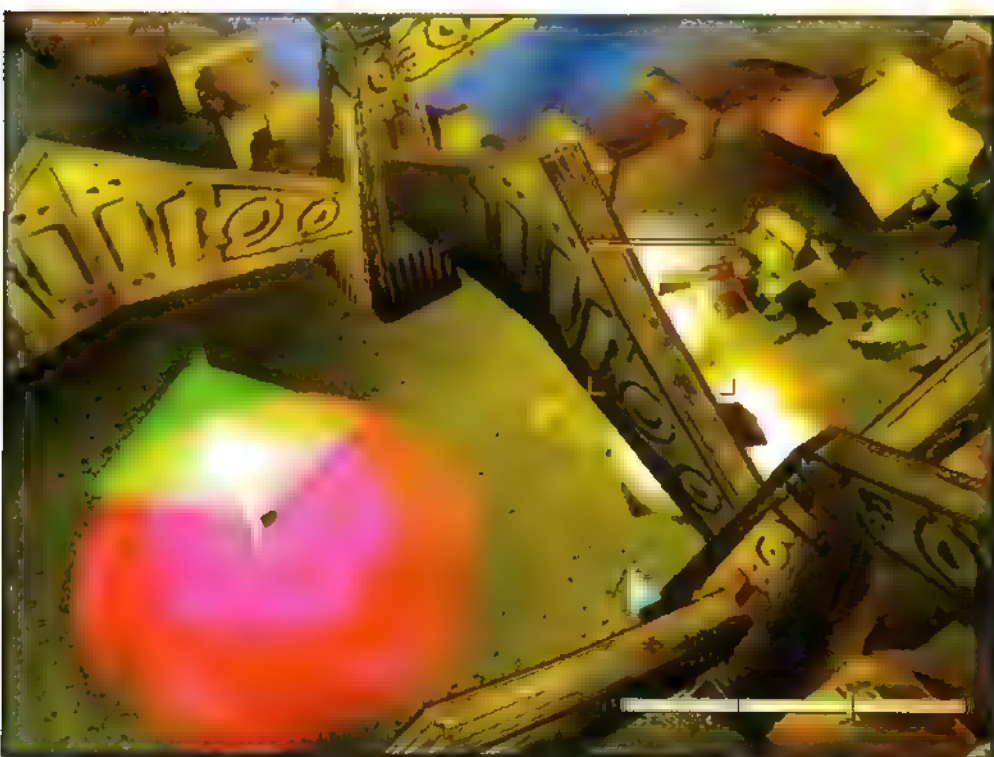
...sollen Ihnen den Direkteinstieg in die Echtzeitstrategie erleichtern – die vollständige Tastaturbelegung finden Sie im Handbuch auf CD Nr. 1.

- Entf, Bild runter:** Kamera drehen
- Eingf, Bild rauf:** Kamera zoomen
- Pos 1, Ende:** Kamera kippen
- Leertaste:** Konstruktions-Bildschirm
- Shift + 1 bis 6:** Einheiten gruppieren
- 1 bis 6:** Gruppe aufrufen

### Jewel-Case-Inlays

...finden Sie zum Heraustrennen auf den (perforierten) Seiten 155 und 157 oder zum Ausdrucken auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays“ als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier ausdrucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 108/111 erhältlich.

Upgrades für Robos und Basis sind teuer, doch an einem „Einarmigen Banditen“ können Preisnachlässe (u. U. auch mal -aufschläge) erspielt werden



Wir bauen einen Roboter: In der Basis werden Chassis und Waffen zu neuen Einheiten zusammengesetzt und produziert

### Robo Rumble (Metropolis/Topware)

3D-Strategie mit raffinierten Robotern

<b>Originalwertung</b>	Ausgabe 8/98, 83 Prozent
<b>Umfang</b>	30 Solo-Missionen mit Roboterbau und Upgrades, 9 Extrakarten für bis zu 4 Multiplayer
<b>Präsentation</b>	3D-Grafik in 65 000 Farben, unterstützt Direct3D-Beschleuniger und 3Dfx-Karten (inkl. Bump-Mapping ab Voodoo 2), Softwaremodus vorhanden, 8 Audio-tracks von CD
<b>Steuerung</b>	Maus, Tastatur
<b>Sprache</b>	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
<b>Mindest-konfiguration</b>	P133 mit 16 MB RAM, Windows 95/98 sowie 28 oder 133 MB auf der HD
<b>Multiplayer</b>	bis zu 4 Spieler via LAN oder Internet
<b>Handbuch, Installation &amp; Cheats</b>	deutsche Anleitung im PDF-Format auf CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch“, Installation via Autostart-Menü, Cheats in der Rubrik „Lösungen“ auf CD Nr. 2

### Installation und Start unter Win 95/98

Legen Sie die CD Nr. 2 in Ihr Laufwerk, das **Jokermenü startet automatisch** – falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei LAUNCHER EXE im Hauptverzeichnis der CD. Klicken Sie in der Rubrik „Vollversion“ auf „Chartbuster“ und dann auf den Button „Installieren“. Nachdem Sie einen Installationspfad angegeben haben, werden 36 MB an Daten auf Ihre Platte kopiert. Die CD-ROM muss beim Spielen eingelegt sein.

### Startprobleme?

Das Spiel benötigt DirectX und DXMedia, beides können Sie in der jeweils aktuellsten Version unter der Rubrik „Goodies“ von CD Nr. 2 installieren. Sollte es beim Spielstart zu Problemen kommen, öffnen Sie unter Windows eine MS-DOS-Eingabeaufforderung und wechseln ins Installationsverzeichnis des Programms. Abhängig vom Einzelfall schafft die Eingabe folgender Kommandozeilen Abhilfe.

**MUSICMAN.EXE NOVVIDEO** Spielstart ohne Introvideo

**MUSICMAN.EXE NOFULLSCREEN** Introvideo nicht mehr bildschirmfüllend

**MUSICMAN.EXE NOMOUSE** Mauszeiger von Windows verwenden

**MUSICMAN.EXE NOMUSIC** keine Musik während des Spiels

### Das Handbuch

...finden Sie als **komplett deutsches Word-Dokument** im Ordner „Handbuch“ der CD Nr. 2. Zum Betrachten benötigen Sie lediglich das Windows-Wordpad oder „Microsoft Word“ ab Version 6.0.

# Vollversion



Managen Sie bis zu fünf Bands gleichzeitig!

Warum die Charts immer nur im Radio hören, wenn man sie auch selbst erobern kann? Diese **spielbare Persiflage auf das Musikgeschäft von den Machern der Wirtschaftssim „Wet“** befördert Sie zum Manager von bis zu fünf Bands der verschiedensten Stilrichtungen – von Volksmusik über Pop bis hin zu Rappern fehlt nichts.

Richten Sie sich ein Tonstudio ein, nehmen Sie Singles oder Alben auf, produzieren Sie Videoclips und organisieren Sie Fernsehauftritte. Sollte einer der bis zu drei Computergegner den Erfolg Ihrer Schutzlinge gefährden, darf Ihnen freilich kein Sabotageakt zu schmutzig sein. Viel Spielwitz also, dazu abgefahrene Comicgrafik, klasse Sounds und eine gelungene Steuerung mittels Maus und Tastatur: Die 98-er Vollversion auf unserer aktuellen Begleit-CD ist ein wahrer Chartbuster!



Erklimmen Sie Platz eins der Hitparaden!



Entdecken Sie neue Talente!

## Chartbuster

(New Generation Software/  
Blackstar Multimedia)

Unterhaltsame Wirtschaftssim aus dem Musikgeschäft

<b>Originalwertung</b>	Ausgabe 10/98, 66 Prozent
<b>Umfang</b>	Management von bis zu 5 Bands in 3 Schwierigkeitsgraden gegen maximal 3 Computergegner
<b>Präsentation</b>	animierte Grafik im Comic-Look, viele Musikstücke aus den verschiedensten Stilrichtungen
<b>Steuerung</b>	Tastatur/Maus
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Mindestkonfiguration</b>	P100 mit 16 MB RAM, Windows 95/98 sowie 36 MB freiem Speicherplatz auf der HD
<b>Installation &amp; Handbuch</b>	deutsche Anleitung im Word-Format auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch“, automatische Installation via Jokermenü

**DARK PROJECT: GETESTET ...**



**... BESTANDEN!**

**PC SPIEL DES JAHRES 1999\***

**INKL. 3 BONUS-LEVEL**

**NUR DM 49.95\*\***

\* gewählt von Computec Media AG \*\* unverbindliche Preisempfehlung



[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



### Armored Fist 3



**GENRE:** Panzersimulation  
**UMFANG:** Einzelmission oder Multiplayerspiel via Internet  
**BESONDERHEIT:** Voxelgrafik  
**SYSTEM:** P233 MMX mit 64 MB RAM, Win 95/98/NT mit SP3, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 54 MB auf der HD

### Dungeon Keeper 2



**GENRE:** Kerkerstrategie  
**UMFANG:** Multiplayer-Gaming via LAN oder Internet  
**BESONDERHEIT:** Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt, reine Multiplayer-Demo  
**SYSTEM:** P166 MMX mit 32 MB RAM, Win 95/98, LAN oder Internetzugang, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 56 MB auf der HD

### FIFA 2000



**GENRE:** Fußballsimulation  
**UMFANG:** Match gegen die CPU Deutschland/Italien  
**BESONDERHEIT:** Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt  
**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 40 MB auf der HD

### Spirit of Speed 1937



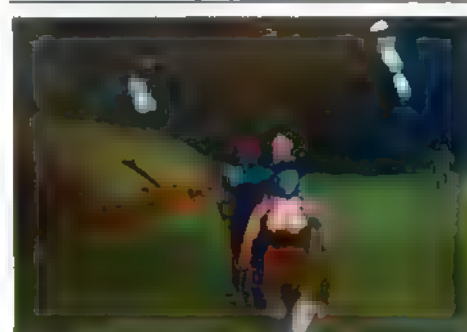
**GENRE:** historische Autorennen  
**UMFANG:** Einzelrennen in Donington mit dem Mercedes Benz 154  
**BESONDERHEIT:** Grafikbeschleunigung über Direct3D erforderlich  
**SYSTEM:** P2/233 mit 32 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 31 MB auf der HD

### Total Soccer 2000



**GENRE:** Fußballsimulation  
**UMFANG:** Einzelpartie gegen CPU oder Mitspieler mit einer Minute Zeitlimit pro Halbzeit  
**BESONDERHEIT:** läuft in Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixel, 3Dfx-Grafikbeschleuniger werden optional unterstützt  
**SYSTEM:** P75 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 30 MB auf der HD

### The Nomad Soul



**GENRE:** 3D-Abenteuer  
**UMFANG:** voll spielbarer Abschnitt  
**BESONDERHEIT:** Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt  
**SYSTEM:** P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 235 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 Movieformate wie MPEG etc

#### F-Prot 3.06a

kostenloser Virensch scanner für DOS

#### Game Commander 1.2

Tastaturkürzel auf Stick, Pad usw. legen

#### Grafikkartentreiber

Treiber für Grafikkarten von Elsa, Matrox, nVidia und 3Dfx

#### Hexedit

Hexeditor für Windows 95/98

#### Ikarus Virus Utilities

Virensch scanner für Win 95/98

#### Netscape Communicator 4.7 deutsch

Webbrowser für Win 95/98

#### Savegame Editor Construction Kit

Tool zur Manipulation von Spielständen

#### UnivBE

Univisa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

#### WinAmp 2.50e

MP3-Player für Win 95/98/NT

#### Winzip 7.0 SR-1

Packer/Entpacker für Win 95/98

### The Longest Journey



**GENRE:** Adventure  
**UMFANG:** MPEG-Video  
**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD  
**SYSTEM:** P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und DXMedia (auf CD Nr. 2)

**Top-Demo: Age of Empires 2**

Aufbau- und Echtzeitstrategie vom Feinsten mit der Demo zum Nachfolger des Microsoft-Megasellers: Um sich mit der komfortablen Steuerung vertraut zu machen, können Sie hier zunächst die komplette Lernkampagne des Szenarios „William Wallace“ absolvieren, indem Sie im Hauptmenü auf „Learn to Play“ klicken. Dann erwartet Sie auf einer voll spielbaren Zufallskarte der Kampf gegen zwei Computergegner. Klicken Sie dazu auf „Single Player“ und „Random Map“, wählen einen von vier Schwierigkeitsgraden und bestätigen mit „OK“. Wenn Sie im Hauptmenü dagegen den Punkt „Multiplayer“ anwählen, erhalten Sie eine weitere Zufallskarte, auf der Sie via Internet gegen menschliche Imperatoren auf der MSN Gaming Zone antreten können.

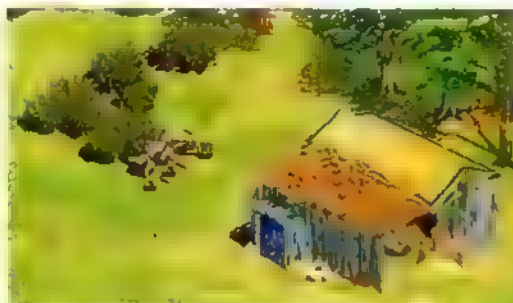
**GENRE:** Aufbau- und Echtzeitstrategie  
**UMFANG:** Übungskampagne, Zufalls- und Multiplayerkarte für bis zu 4 Spieler  
**BESONDERHEIT:** Im Gegensatz zur Vollversion läuft die Demo nur in 1024 x 768 Pixeln  
**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4 mit SP5, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 80 MB auf der HD



Felder lassen sich nicht endlos abernten, sondern müssen regelmäßig neu angelegt werden



Der Hafen und die dazugehörigen Fischerboote versorgen Ihre Untertanen mit Nahrung



Schreitet man vom dunklen Mittelalter in die Feudalzeit, ändert sich der Baustil



**Schlagen, treten und fahren  
 Sie sich ins Ziel**



**Road Rash**  
 Das einzig wahre Motorrad-Kampfspiel mit den Windows®-Power-Features lässt sie schlagen, treten und rasen wie nie zuvor.  
 Verwenden Sie Ihre Preisgelder zum Kauf eines der 15 Motorräder. Sie können wählen zwischen Motorrädern der Sport- oder Super-Klasse, jedes davon mit anderer Leistung und anderem Handling.

**Big-Game-Modus**  
 Setzen Sie sich auf allen 25 Kursen gegen 15 computergesteuerte Feinde und die Polizei durch, und werden Sie der „King of the Road“. Ein Kampf ohne Grenzen bei 250 km/h in fünf Schwierigkeitsstufen.

**Prügel-Modus**  
 Machen Sie sich auf den Weg, um Renn- und Kampferfahrung zu sammeln - rasendschnelle Road-Rash-Action.

**Kopf-an-Kopf-Modus über Modem**  
 Liefern Sie sich mit einem Freund über das Modem ein heißes Rennen durch alle Kurse.

**LAN-Modus**  
 Fahren und kämpfen Sie mit bis zu acht Freunden über das Netzwerk.

**EVP 12,95 DM**

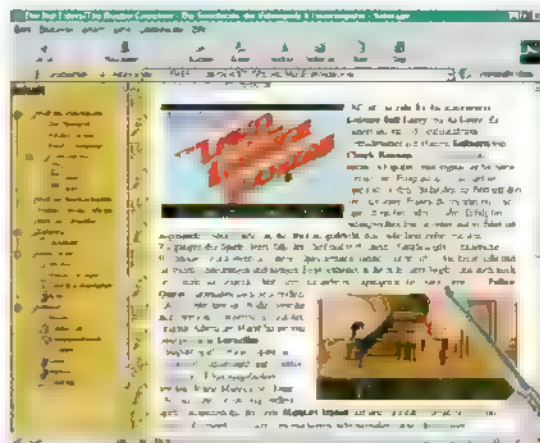
http://www.novitas-ent.com (Hotline 1022)  
 • Ausschließlich Vollversionen • Lokalisation und/oder deutschsprachige Anleitung • Erhältlich überall im Handel  
 Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig

### Specials

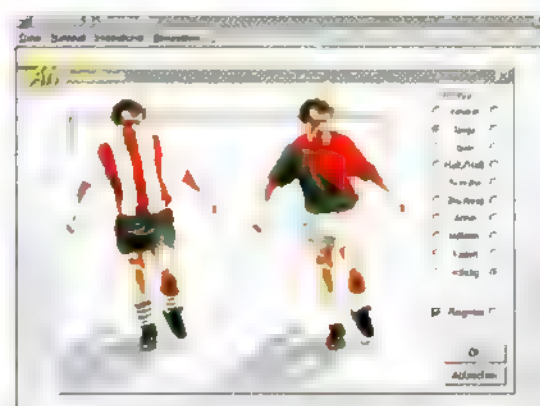
In der Rubrik „Specials“ auf CD Nr. 2 erwarten Sie diesmal gleich vier Kleinode. Mit dem **Editor zu Anstoß 3** versehen Sie Ascaraons Fußballmanager bequem mit neuen Fangesängen oder ändern Spieler- und Vereinsnamen. In einem **Exklusiv-Video** sind wir zu Gast bei Neo Software und werfen einen ersten Blick auf „Der Clou 2“. Und im **8bit-Museum** von Stephan Sabihoud erfahren Sie schließlich alles über die Geschichte der Videospiele. Außerdem sind wir potenziellen Leserwünschen zuvorgekommen und haben unser „Sudden Strike“-Covergirl als **BMP-File** zum Ausdrucken mit auf die CD gepackt!



Neo-Geschäftsführer Hannes Seifert zeigt erste Bilder der neuen Ganovensim Clou 2



Das 8bit-Museum zur Geschichte der Computerspiele



Nicht nur die Farben der Trikots lassen sich mit dem Anstoß 3-Editor bequem verändern

Zum Ausdrucken auf CD: unser Covergirl zum CDV-Echtzeitknaller Sudden Strike



### Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbst extrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches“ auf CD Nr. 2. Sollte kein eigener Installer beigelegt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip“ müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie in der Rubrik „Goodies“ im Jokermenü das Windows-Programm **Winzip 7.0** für Win 95/98/NT

#### Anno 1602: NINA

„Neue Inseln, neue Abenteuer“  
Patch Nr. 5

#### Armored Fist 3

Update für alle Sprachversionen

#### Biing! 2

Update auf V 1.02

#### Die Siedler 3

Update auf V 1.52 (separate Patches für V 1.38 und älter, V 1.50 und V 1.51)

#### Drakan

Build 444 der deutschen Fassung

#### Driver

Patch Nr. 1 für die deutsche Fassung

#### Hattrick! Wins

Update auf V 1.02 (separate Patches für die hardwarebeschleunigte und die Softwareversion, alte Spielstände nicht mehr kompatibel!)

#### Jane's Fighters Anthology

Update der deutschen Fassung auf V 1.02F

#### Jane's Fleet Command

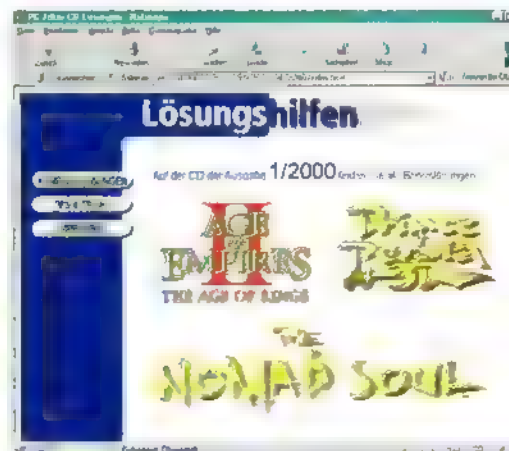
Update der deutschen Fassung auf V 1.2

#### Kicker Fußballmanager

Update auf V 1.02

### Lösungshilfen auf CD

Diesmal verbergen sich hinter dem Button „Lösungen“ im Jokermenü der CD Nr. 2 die **Komplettlösungen: Age of Empires 2, Prince of Persia 3D und The Nomad Soul** sowie ein Cheat zur Vollversion Robo Rumble





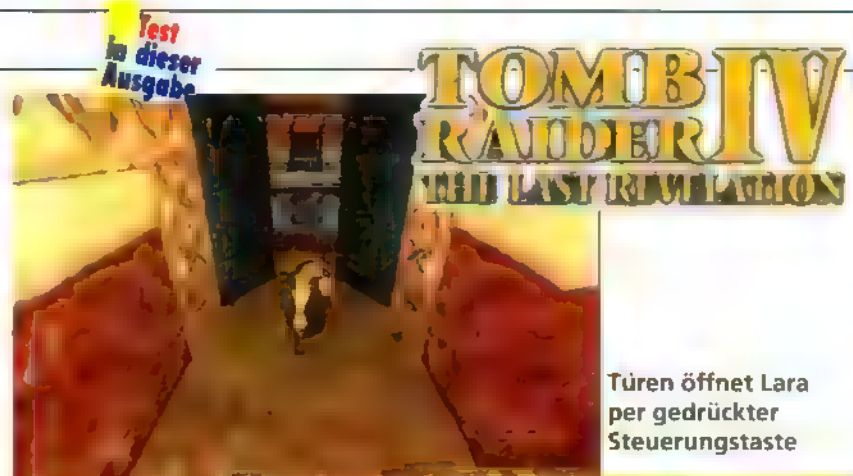
## Top-Demo: Tomb Raider 4

Zum vierten Mal holt Eidos die Polygon-Dame aus der (Programmier-)Küche: Im voll spielbaren Abschnitt des neuen 3D-Actionabenteuers „The Last Revelation“ tritt Lara gegen gefährliche Skelette an und muss allerlei Ratsel lösen. Wenn diese zu knifflig sind, der findet hier einen kurzen

### Lösungsweg

Zu Beginn springt Lara beherzt in die Tiefe und dreht am dort vorgefundenen Rad, damit sich das Gitter öffnet. In der Haupthalle drückt sie mit STRG die letzte Tür an der linken Seite auf. Die Skelette im nächsten Raum werden mit der Shotgun in die Speerfalle befördert, anschließend schießt man auf die Kugel des Flaschenzugs, wodurch sich das nächste Gitter öffnet. Nach einer Klettereinlage löst Ms. Croft mit der Brechstange einen Kristall aus der Wand. Zurück im Speerfallenraum klettert sie auf einen Stein und betätigt per Sprung einen Wandschalter.

Nach einer weiteren Kletteraktion benutzt Lara den Kristall, um ein Gitter zu öffnen und steckt zur Belohnung ein halbes Amulett ein. Eine aufgedruckte Tür später findet sie sich auf der zweiten Ebene der Haupthalle wieder und drückt die letzte Tür an der gegenüberliegenden Seite auf – den Feuerbällen entgeht man durch einen Sprung ins Wasser. Dann wird die dunkle Vase neben das Gitter geschoben, das sich dadurch öffnet. Lara hebt die zweite Hälfte des Amuletts auf, kombiniert beide Teilstücke im Inventory und öffnet damit das Tor im Hauptraum.



Türen öffnet Lara per gedrückter Steuerungstaste

Sobald unser aller liebste Grabräuberin diese Vase in die richtige Position geschoben hat, öffnet sich das Gitter



**GENRE:** 3D-Actionabenteuer

**UMFANG:** voll spielbarer Abschnitt

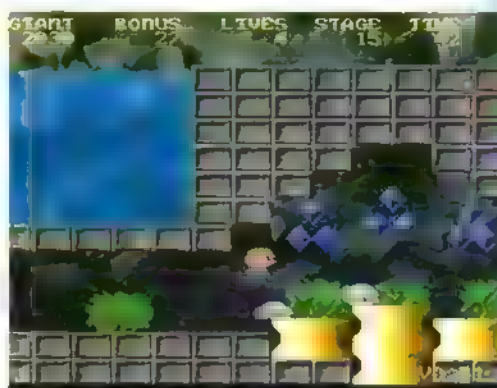
**BESONDERHEIT:** Direct3D-Beschleunigung wird optional unterstützt

**SYSTEM:** P233 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 16 MB auf der HD

## Lesereinsendung: Giant Worlds

Bereits vor einem Jahr bescherte uns Rainer Sinsch mit „Giant Sisters“ ein hochwertiges Jump and Run, jetzt regt der Nachfolger vor: mehr Levels, buntere Grafik und Musikbegleitung aus 32 Kanälen. Der 64-er-Klassiker „Great Giana Sisters“ diente dabei unverkennbar als Vorlage, doch wurden Programmcode, Grafik, Musik und Leveldesign für das Remake völlig neu erstellt. Jede Menge Hüpfspaß ist also garantiert, zumal es sich hier um uneingeschränkt funktionsfähige Freeware handelt!

Allein oder zu zweit (hintereinander) hüpfen die Giant Sisters durch kunterbunte Plattformlandschaften



Auch unter Tage warten transparentes Wasser und liebevoll animierte Gegner

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

Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools

etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfal-

len! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine

# Die richtige Wahl!



heart-line SOFTWARE MIT HERZ  
Für Einsteiger und Profis • Spielspaß pur • Fantastische Spieldiefe • Packende Live-Unterhaltung • Für Einsteiger und Profis • Spielspaß pur

Nominiert  
zum

# Spiel des Jahres '99

„Das derzeit  
beste Spiel im Genre“

(PC Joker 11/99)

„Cooler als  
die Bundesliga“

(Power Play 11/99)

„Klassenbester“

(GameStar 11/99)

„Loslegen und nicht  
mehr aufhören können“

(PC Games 11/99)

Sie sind Manager und Trainer Ihres Lieblingsclubs • **für Einsteiger und Profis** • mehr als 10.000 Spieler • über 500 Vereine • 8 deutsche Ligen plus Europa-Liga • alle bekannten Wettbewerbe • mit England, Spanien, Italien, Frankreich, Österreich, Schweiz, Niederlande, Türkei • Spielspaß pur • **tausende aufbereitete Statistiken** • bis zu 12 Mitspieler • geringe Hardwareanforderungen • leicht zu bedienen • **enorme Spieltiefe** • komfortable Benutzeroberfläche • mit leistungsfähigem Editor • eigene Wappen, Passbilder & Spielerfotos einbaubar • 8 Assistenten nehmen auf Wunsch Aufgaben ab • 3-stufiges Hilfesystem mit Sprachausgabe • **Ausgabe umfangreicher Serien** • mit Jugendarbeit, Ärzten, erweitertem Stadion uvm. • in Zusammenarbeit mit dem Kicker-Magazin entstanden • aus 30-jähriger Programmiererfahrung erschaffen • **LIVE-BERECHNUNG der Spielszenen** • **bis zu 4 Live-Spiele gleichzeitig** • variable Spieldauer • **direkter Eingriff in Spielgeschehen möglich** • spezielle Missionen • 10 mitgelieferte Liga-Konfigurationen • Netzwerkmodus inklusive •

**DIE FACHPRESSE IST BEGESTERT –  
SIE WERDEN ES AUCH SEIN!**



[www.heart-line.de](http://www.heart-line.de)

\* PC Joker, Kategorie "Wirtschaftssimulationen"



089 85795170  
EC D425662K



heart-line

Preisausschreiben



Gewinne für das 21. Jahrhundert

Das Millennium Preisausschreiben

In der ersten Ausgabe für das neue Jahrtausend lassen wir uns nicht lumpen: Über den Teilnehmern an unserer aktuellen Lesererhebung schütten wir ein Füllhorn voller Games, Hardware und Extras aus. Weil wir Ihnen durch die Auswertung Ihrer Daten ein zukünftig noch besseres Magazin schenken wollen...

Große Umfrage, große Gewinnchancen!

Ihr Job: Füllen Sie den Fragebogen auf den perforierten Seiten 136 bis 138 nach bestem Wissen und Gewissen aus und senden ihn (oder eine Fotokopie) bis zum Einsendeschluss am 31. Dezember 1999 an unsere Adresse. Unser Job: Unter allen Teilnehmern ermitteln wir die Sieger durch das Los und bemühen uns dabei, bevorzugte Gewinne (für entsprechende Vermerke ist Platz reserviert) zu berücksichtigen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen und die Mitarbeiter des Joker Verlags dürfen ebenso wenig mitmachen wie die der Sponsoren. An dieser Stelle nochmals herzlichen Dank an die edlen Spender im Namen unserer Leser, denen wir hiermit viel Glück beim Start ins neue Jahrtausend wünschen!

Zieladresse

Joker Verlag  
 Kennwort:  
 Lesererhebung 2000  
 Max-Loidl-Weg 4  
 D-85598 Baldham



MEGAPREIS 3dfx-Traumrechner

... mit einem Pentium 3/600 Prozessor und der leistungsfähigen 3dfx-Video-Karte **Voodoo B-3000**.

Sie für alle Hit-Games des neuen Jahrtausends.

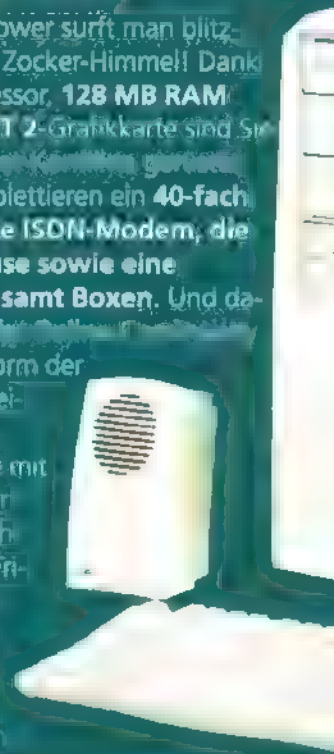
... ge Ausstattung des ValueStation Midi Towers sehen lassen kann: 128 MB RAM, 12 GB Festplatte, ein DVD-ROM, eine Soundkarte von Creative Labs und ein Elsa Microlink 56k Modem, dazu ein Pyramid Farbmonitor im opulenten 17-Zoll-Format für Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel.



MEGAPREIS Super Surfstation von CMGA

Mit dem tollen Midi Tower surft man blitzschnell in den siebten Zocker-Himmel! Dank Pentium 3/500 Prozessor, 128 MB RAM und Elsa Erazor 3 TNT 2-Grafikkarte sind Sie bestens für alle Internet-Kavallerie gerüstet.

Die Ausstattung komplettieren ein 40-fach CD-ROM, das interne ISDN-Modem, die Logitech Wheelmouse sowie eine Soundblaster-Karte samt Boxen. Und damit Sie sich sofort in die Welt der Multiplayer-Plattform der Deutschen Telekom heimisch fühlen, ist ein CMGA-Einsatzpaket mit von der Partie. Auf der CD-ROM befinden sich die Spiele „Starsiege Tribes“, „Rumble in the Void“ sowie „SARAC Projekt“, dazu T-Online Software sowie ein Startkontingent im Wert von 20,- DM.





**Preisausschreiben**



**MAXIMALE GRAFIKPOWER: ATI**

Zweimal die brandneue 3D-Karte Rage Fury MAXX hätten

gen bis 1920 x 1440 Pixel!

Alternativ gibt es zweimal die Rage Fury Pro, eben-

Farbtiefe, DVD-Unterstützung und beste Bildqualität bei

Engine basieren.

**Gesamtwert: ca. 2000,- DM**

**WUNDERLAND INTERNET: AVM**

3 ISDN-Softwarepakete mit dem treffenden Namen Alice werden verlost. Die Video-Software macht das Netz zum Wunderland – indem es Sie Live-Movies in Topqualität versenden oder an visuellen Telefonkonferenzen via Internet teilnehmen lässt.

**Gesamtwert: ca. 300,- DM**



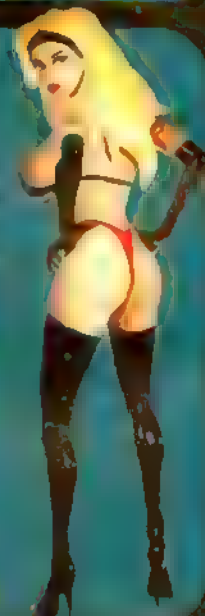
**BRITISCH & STRATEGISCH: CDV**

Gewinnen Sie die streng limitierte Lula-Statue im lebensgroßen XXL-Format, dazu natürlich den aktuellen Genremix mit **Wut Attack!**

**Budden Ulku** können Sie im großen Preview ab Seite 36 nachlesen



**Gesamtwert: ca. 2200,- DM**



**LESEN & LERNEN: Markt & Technik**

Für Leseratten verlosen wir 10-mal das Buch „Gamedesign“ von Marc Saltzman. Das sind jeweils 420 Seiten interessante Lektüre, zumal hier auch

prominente Gastautoren wie Peter Molyneux („Populous“), John Romero („Quake“) oder Shigeru Miyamoto („Super Mario“) aus der Schule plaudern

**Gesamtwert: ca. 400,- DM**



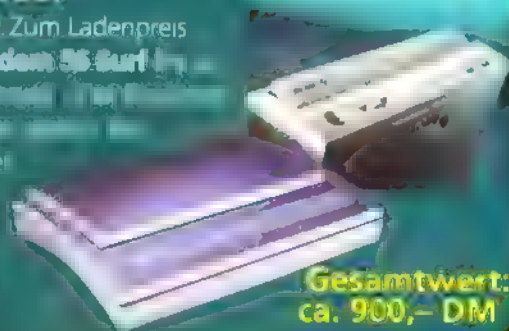
**SCHNELL & LEISS: Acer**

Gewinnen Sie eines von 5 Turbo-Modems! Zum Ladenpreis

**Acer Modem 56-Scrl**

den **CD-Rewriter CRW-4432A** mitsamt drei Rohlingen ab. Der komfortable Brenner löscht und speichert Daten auf CDs, als wären es Disketten, schnell und dank ausführlicher Anleitung völlig problemlos.

**Gesamtwert: ca. 900,- DM**



**DIE MUTTER ALLER BRETTEN: Soyo**

Dank vielseitig variabler Taktfrequenzen bis 155 MHz ist das **SY-6BA III Motherboard** genau das Richtige für Hardware Freaks, die ihren Rechner bis an die Grenze des Möglichen tunen wollen – hier können Sie eine solche Hauptplatine der Spitzenklasse gewinnen.

**Gesamtwert: ca. 250,- DM**



**HAT MAN TÖNE: Terratec**

Gewinnen Sie das **Soundsystem DMX** mit acht teils digitalen Eingängen, erstklassiger 3D-Klangqualität und vielen Dreingaben wie dem DJ-Tool „Mixman“. Ebenfalls nicht

terpret-Anzeige usw. bietet.



**Gesamtwert: ca. 1800,- DM**

Preisausschreiben

**POSTSPIEL 2000: Hasbro Interactive**

15-mal je fünf Email-Games

(Schach, Backgammon und Dame) online, um gegen Freunde in aller Welt anzukämpfen. Die Spiele sind mit einer geschickten, leicht verständlichen Benutzeroberfläche ausgestattet, die die gesamte Spiel-Dauer über das Internet hinweg auch ohne eigene CD-ROM mitmachen!



Gesamtwert: ca. 3150,- DM

**VOLLIG LOSGELÖST**

Prima

Sie stecken bei „Prince of Persia 3D“ fest und zu „Homeworld“ fehlt Ihnen die richtige Strategie? Null Probleme, hier warten 5-mal 2 Prima-Lösungsbücher! Auf prinzipiellen 96 bzw. neuartigen 162 Seiten machen sie die Spiele zum Kinderspiel!



Gesamtwert: ca. 125,- DM

**GAMES & MORE: Electronic Arts**

3-mal je zwei Special Editions, bei denen Fans die Augen übergehen! So wurde Dungeon Keeper 2 in der exklusiven Gefängnis-Box mit rund 25 cm großem Horny nur in limitierter Stückzahl produziert und ist daher ein begehrtes Sammlerstück. Genau wie Sim City 3000 in der Wolkenkratzer-Box, gekrönt

5 Fan-Pakete, bestehend aus einem edlen EA Sports Poloshirt von Adidas, dem Dungeon Keeper 2-Shirt, einem 25 Zentimeter großen Plastik-Horny und einer

2 Reisepack, bestehend aus einem EA Sports Poloshirt von Adidas, dem Dungeon Keeper 2-Shirt, einem 25 Zentimeter großen Plastik-Horny und einer 10 CD-Fanbox „Command & Conquer 3“ besitzt und liebt, erhält damit d



Gesamtwert: ca. 2500,- DM

**Logitech**

Auf Glückskinder warten 2 Pakete mit den Kompakthautsprechern Soundman G1 und der praktischen Wingman Gaming Mouse mitsamt der Vollversion des 3D-Shooters „Shoop“. Außerdem 2-mal Soundman X2, bestehend aus zwei kompakten Lautsprecherboxen und einem komfortabel zu bedienenden MP3-Music Center.



Gesamtwert: ca. 750,- DM

**LARA SHERIDAN XXI Bis**

20 Audio-CDs Female Icon: Lara-Double Rhona Mitra bringt elf von Dave Stewart („Eurythmics“) produzierte Dancefloor-Stücke zu Gehör, außerdem enthält der Silberring einen Multimedialeil mit schicken Bildern des Models und bringt



fünf exklusive Sammelkarten mit

Gesamtwert: ca. 600,- DM

Preisausschreiben



1970

1980

1990

2000

AUF HOCHAUFLÖSUNG: Codemasters



Die Poleposition Packager aus dem Hause Codemasters aus TOCA 2, Colin McRae Rally. Fanäters Monte Carlo Lenkrad, Taschenlampe und Schlüsselanhänger haben wir für Sie geschmürt. Eine fantastische Motorsport- und Rallye-Feeling auf und vor Ihrem PC! Rennatmosphäre lassen Sie die Engländer aber auch mit den beiden Bleifuß-Packs aus TOCA 2, Colin McRae Rally in der Classic-Version sowie Taschenlampe und Schlüsselanhänger schnuppern. Nur das Lenkrad, das Sie mitbringen

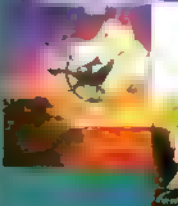


Gesamtwert: ca. 1000,- DM

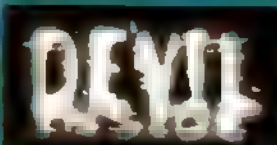
AUF INS ABENTEUER: Cryo



Gewinnen Sie einen DVD-Player mit den Sondereditionen von vier starken Adventures, namentlich „Der Ring des Nibelungen“, „Die Chroniken des schwarzen Mondes“, „Die Chroniken des schwarzen Mondes“, „Die Chroniken des schwarzen Mondes“, „Die Chroniken des schwarzen Mondes“.



Das packende Abenteuer Devil Inside vom ehemaligen Team hinter dem Klassiker „Alone in the Dark“



Gesamtwert: ca. 1200,- DM

TOPGRAFIK & SPITZEN-SOUND: Creative Labs

Four Point Surround FPS 1000 ist ein erschwingliches Soundsystem für 3D-Klang vom Allerfeinsten: kristallklare Höhen aus vier Satellitenboxen und satte Bässe aus dem Subwoofer. Dazu passend verlost Creative Labs eine Soundkarte der Premiumklasse, denn Soundblaster Live! Player 1024 erlaubt es dem Anwender über „Environmental Audio“ individuelle Klangfelder zu erzeugen – zwei Boxen oder ein Kopfhörer genügen! Für die passende Optik wäre auch gesorgt, falls Sie das Glück haben, die 3D-Blaster Riva TNT 2 M64 zu gewinnen. Schließlich bleibt dank 32 MB RAM für Auflösungen bis 1920 x 1200 Pixel bei 32 Bit Farbtiefe kein Auge trocken. Zu überprüfen anhand des beigelegten 3D-Actionknallers „Expendable“



Gesamtwert: ca. 650,- DM

SPILLSPIELE GESCHICHTE: EKU Interactive

20-mal Berlin Connection, der interaktive Doku-Thriller zum zehnjährigen Jubiläum des Mauerfalls: Anno 1989 soll der Londoner Fotograf Roger Penrose Berlin erkunden und erlebt inmitten des Umbruchs schon ab einem P90

packende Abenteuer



Gesamtwert: ca. 1400,- DM

VOLLER DURCHBLICK: Elsa

Jeder will sie, wir verlosen sie: 3 3D-Revelator sind ausgelobt – jene fantastischen 3D-Brillen, die dem Monitor erst wirklich Tiefe verleihen. Benötigt wird eine Grafikkarte von Elsa (auch für andere Boards mit Riva TNT-Chipsatz sind Treiber verfügbar), schon werden sie Ihren Augen nicht trauen, so beeindruckend ist der räumliche Effekt! Sie erhalten übrigens selbstverständlich die teurere IR-Ausführung mit drahtloser Verbindung zwischen Rechner und Brille.



Gesamtwert: ca. 600,- DM

DAS SAMMLERSTÜCK: GT Interactive

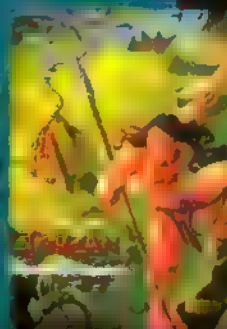
Gangstersim Driver zusammen mit einer gerahmten und vom Entwicklerteam Reflections handsignierten Originalskizze!

Gesamtwert: ca. 1000,- DM

ICH TARZAN, DU GEWINNER: Disney Interactive

Das Spiel zum Film: 10-mal Tarzan bringen wir unters Dschungelvolk, ein Cartoon-Spaß für junge und jung gebliebene Bildschirmhüpfer. An die Leinen!

Gesamtwert: ca. 1000,- DM





## IM RAUSCH DER SINNE: Guillemot

In Frankreich hat man ein **Super Gamer Paket** geschauert: Die Highend Grafikkarte **3D-Prophet** mit nVidias brandneuem Megachip GeForce 256 und 32 MB RAM garantiert Tempo und Bildqualität für die neue Jahrtausend. Die beigelegte Kutje macht Sie auch für Außenstehende auf Anhieb als Grafik-Propheten erkennbar. Für den guten Ton sorgt unterdessen die Soundkarte **Maxi Sound Fortissimo** mit herbeizogendem Yamaha-Klangchip zusammen mit dem **Maxi Subwoofer 720 5D** und vier Festplattenboxen zum voluminösen Bassgehäuse.

Außerdem spendiert Guillemot **2 Super Hollywood Packs**. Darin enthalten ist zunächst einmal die **Cougar Video Edition** mit nVidias TNT 2-Chip, zahlreichen Ports und Ausgängen sowie Editing-Software – genau das Richtige für Gamer und Videomischbearbeitung. Zum eingebauten Prozessor für DVD-Videos passt der **Maxi DVD-ROM 6X** natürlich wie die Faust aufs Auge, konventionelle CD-ROMs liest der Highend-Läufer übrigens mit immerhin 32-fachem Tempo. Und um der klanglichen Perfektion willen geht es auch hier über ein **Soundsystem Maxi Subwoofer 720 5D** dazu!



Gesamtwert:  
ca. 3300,- DM



## 10 PIZZA-PAKETE MIT TITELN Software 2000

10 Pizza-Pakete schieben wir Siegern in die Röhre: Die witzige Handelssimulation **Pizza Syndicate** und Add-on lässt Sie Teigfladen kreieren, Lokale eröffnen und Schutzgelder an die Mafia bezahlen. Wer Letzteres nicht will konsultiert eben das beigelegte Lösungsbuch. Und falls Ihnen die Sache trotzdem zu heiß wird, gibt es noch einen Ofenhandschuh.



Gesamtwert: ca. 1800,- DM

## 10 GIGA-SPIELEPACKS WARTEN DARAUF... infogrames

10 Giga-Spielepacks warten darauf, Ihnen die kommenden Monate zu verkürzen. Mit dabei: die aktuelle **Anno 1602 Königsedition** mit dem Fußballklassiker **World Add-on „Neue Inseln“** sowie allerlei far-Gürnide wie dem **Anno-Weihnachtsong** auf CD. Dazu das atmosphärische 3D-Aktionsabenteuer **Outcast**, eine der aussichtsreichsten Nominierungen zum „Spiel des Jahres 1999“. Dazu **Supreme Snowboarding** für realistische Stunts und Sprünge ohne Gefahr für Leib und Leben sowie **Die 24 Stunden von Le Mans**, wo man die Faszination des traditionsreichen Autorennens am eigenen PC erleben kann. Als kleine Überraschung legt Infogrames übrigens drei glücklichen Gewinnern noch ein von Stefan Effenberg persönlich signiertes UEFA Manager 2000 T-Shirt bei!



Gesamtwert: ca. 4500,- DM



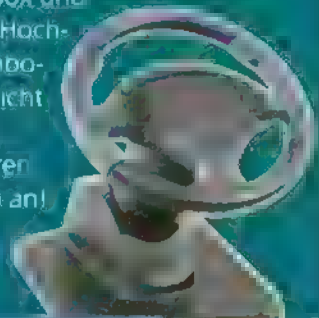


1950 **Preisausschreiben**



**HÖREN & FÜHLEN:**  
**Typhoon**

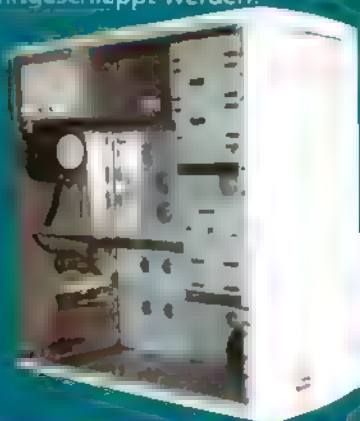
Die analoge Pedalerie und das Force Feedback-System des **Vibration Wheels** bringt Sie auf Tuchfühlung mit der virtuellen Straße, das **Subwoofer-Soundsystem SC-600** lässt Sie wieder abheben – die 600 Watt starke Bassbox und ihre beiden Hochtonsatellitenboxen sehen nicht nur gut aus, sondern hören sich auch so an!



Gesamtwert: ca. 350,- DM

**DAS PLATZWUNDER:**  
**www.soundcase.com**

Der **Soundcase Midi Tower** ist ideal fürs Büro oder Netzwerksessions, da im senk- oder waagrecht platzierbaren Gehäuse Visaton-Lautsprecher gleich integriert sind. Das spart Platz auf dem Schreibtisch – und beim PC-Transport müssen nicht extra noch Boxen mitgeschleppt werden.



Gesamtwert: ca. 250,- DM

**FILMREIF: THQ/Lucas Arts**

**1 Star Wars Pakete:** ...  
**5 Indy Pakete** und keines davon mit Peitsche – dafür mit dem brandneuen 3D-Actionabenteuer „Indiana Jones und der Turm von Babel“, exklusivem Poster, T-Shirt und Zippo-Feuerzeug.  
**10 Space-Packs**, bestehend aus der komplexen SF-Sim „X – Beyond the Frontier“ und einem schicken T-Shirt, gibt es obendrein zu gewinnen.



Gesamtwert: ca. 4000,- DM

**TOPWARE**



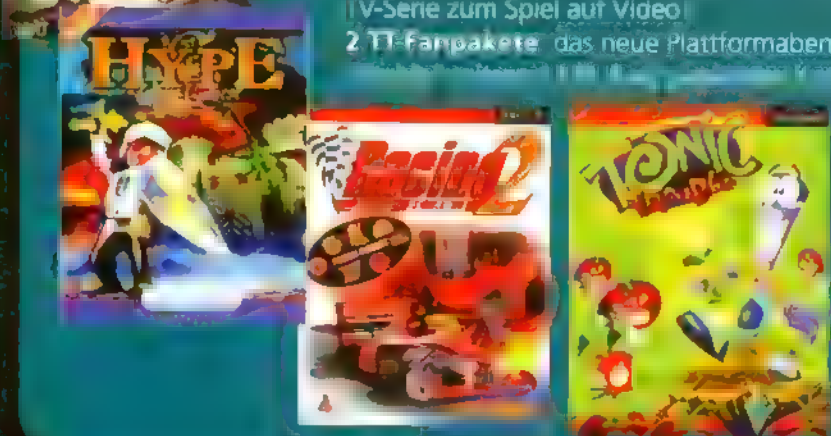
Hier warten **10 Triple-Packs** mit den allerneuesten Highlights: **Gorky 17** ist ein düsteres SF-Abenteuer, **Septerra Core** ein Actionadventure im Fernost-Look und **Earth 2150** einer der ganz großen Knüller in Sachen moderner 3D-Echtzeitstrategie. Auch hier gibt es ein exklusives T-Shirt als Dreingabe.

Gesamtwert: ca. 3500,- DM

**FAN-TASTISCH: Ubi Soft**



**1 Shadow Company Fanpaket:** ... in einer extragroßen Box, dazu ein T-Shirt und eine tolle Uhr.  
**2 Might and Magic Fanpakete:** das aktuelle Rollenspiel „Might and Magic 7: For Blood and Honor“ zusammen mit den Vorgängern in einer Sammlung, außerdem T-Shirt, Mauspad, Poster und XXL-Box.  
**2 Playmobil Fanpakete:** Gewinnen Sie das neue 3D-Actionadventure „Rayman“ und bauen Sie Ihre Wohnung mit einem lebensgroßen Playmobil-Set nach.  
**2 Rayman Fanpakete:** das brandneue 3D-Abenteuer „Rayman“ zusammen mit dem Vorgänger in einer Sammlung, außerdem vier Folgen der TV-Serie zum Spiel auf Video.  
**2 TT-Fanpakete:** das neue Plattformabenteuer „Tonic“



stressball, T-Shirt und Stoffpuppe

Gesamtwert: ca. 4000,- DM

# RIESIG KLEIN



**SOFT PRICE-GAMES BLEIBEN RIESIG:  
GROSSE KLASSIKER UND ORIGINALSPIELE –  
NUR DER PREIS WIRD KLEINER!**



**Starcraft**  
Die nächste Dimension  
der Echtzeitstrategie.



**Silver**  
Episches Action-Adven-  
ture und Rollenspiel.



**Heart of Darkness**  
Action-Adventure mit  
Kinoatmosphäre.



**Der Korsar**  
Historische Piraten-  
simulation in Echtzeit.



**V-Rally**  
Der Racing-Klassiker  
in der PC-Version.



**Krossfire KKND 2**  
Echtzeitstrategie  
mit atmosphärischer KI.



**Hercules**  
Einzigartiges Zeichner-  
stick-3D-Action-Spiel.



**Airline Tycoon**  
– First Class –  
Pluglinien-Management  
im Cartoonstil!



**Industriegigant**  
– Gold Edition –  
Errichten Sie ein eigenes  
Wirtschaftsimperium.



**Holiday Island**  
– erweiterte Version –  
Wirtschaftssimulation  
Karibik-Urlaubs-Quest.

Alle Spiele auf PC-CD-ROM – Komplett in Deutsch.  
Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter Tel.: 06103 - 334 555.

Vertrieb in der Schweiz: Vertrieb in Deutschland:

SOFT PRICE  
erhältlich bei

**SATURN**

natürlich überall  
wo es PC-Spiele gibt.

Vertrieb in

**DYNAMIC**

**Infogrames**  
DE JES-RELAND

www.infogrames.de

Produktinfo 025

unveränd. gültige Preisangabe

## THE LONGEST JOURNEY

Drei Jahre Entwicklungszeit hat das Osloer Funcom-Team benötigt, um im März ein vier CDs starkes **Grafikabenteuer** beim deutschen Publisher Egmont in komplett lokalisierter Fassung veröffentlichen zu können – eine in der Tat ziemlich lange Reise

Die fantastische Story handelt vom empfindlichen Gleichgewicht zwischen dem Hightech-Planeten „Stark“ und der Fantasy-Welt „Arcadia“, das offenbar nur die 18-jährige Heldin April Ryan bewahren kann. Dazu wird sie Rätsel in sehr atmosphärischer Umgebung lösen und Multiple-Choice-Dialoge führen müssen. Der Spieler wird unterdessen von plastisch animierter 3D-Optik und passgenau in die Handlung eingeschnittenen Rendermovies verwöhnt.



## CRIMSON SKIES

So hätte sich wohl Jules Verne die USA des Jahres 1937 vorgestellt: Man reist per Propeller-Skurrilität statt im Auto, Güter werden mit Zeppelin durch die Luft gekarrt. Doch Piraten und Plunderer belagern die Skyways und Sie sollen sie zur Strecke bringen – in einem originellen **Action-Flugi**, den Zipper Interactive („Mechwarrior 3“) im Sommer 2000 startet

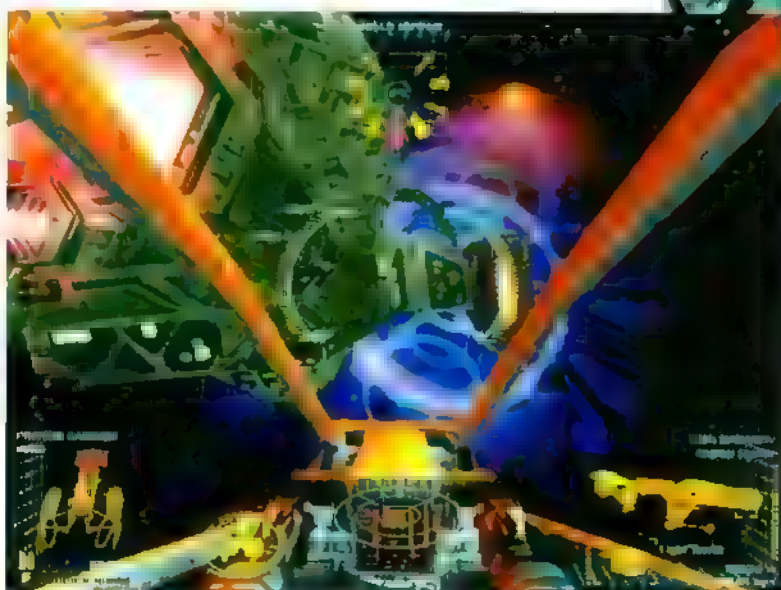
Bei einem ersten Probeflug konnten wir uns schon vom gefälligen Physikmodell, der schick beleuchteten Optik mit ihren vielen Bodendetails und passender Charleston-Musik überzeugen. Auch auf moderne Errungenschaften wie Unterscheidung von Primär- und Sekundärzielen oder automatische Zielverfolgung müssen tollkühne Piloten in ihren fliegenden Kisten dabei nicht verzichten.



## STARLANCER

Immer wieder angekündigt und verzögert, ab März angeblich tatsächlich erhältlich: das inoffizielle Sequel zu „Wing Commander“ aus dem Hause Digital Anvil. Vor Ort konnten wir uns bereits einige Stunden an prächtigen **Raumschlachten** versuchen – in einem runden Dutzend verschiedener Schiffe fliegt man samt seiner Wingmen in verzweigten Missionen gegen clevere Gegner.

Wenn das Team um Chris und Erin Roberts sein Versprechen hält und uns rechtzeitig mit einem Muster für ausführlichere Space-Fights (via Internet oder im Netzwerk) auch gegen bis zu drei Freunde gleichzeitig versorgt, können wir Ihnen für die kommende Ausgabe ein großes Preview versprechen. Wäre schon, denn die Story um einen Krieg zwischen Ost- und Westkoalition klingt fast so spannend wie die 3D-Grafik beeindruckend aussieht!



## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

dass Take 2 im März das Add-on **GTA 2 Berlin** veröffentlicht? Dann stehen waghalsige Fahrten zwischen Ost- und Westberlin vor dem Mauerfall auf dem (Haupt-)Programm, untermauert von zeitgenössischer NDW-Musik.

dass Topware eine **Erweiterungs-CD für Earth 2150** plant? Außerdem arbeitet man mit dem polnischen Metropolis-Team („Gorky 17“, „Robo Rumble“) bis Anfang 2001 am Hightech-Fantasy-Ambiente eines Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie: **Two Worlds**.

dass Terminal Reality ab Mitte 2000 mit dem Zivilflugi **Fly! 2** abhebt? Und sich zudem für **Nocturne 2** mit den Machern des Movies „The Blair Witch Project“ verbündet, um Teile des Kultstreifens in der Spielhandlung verbraten zu können?

...dass sich in die letzte Ausgabe ein bedauerlicher Dreckfühler eingeschlichen hat? Lego Medias intelligente Action-Puzzler **Rock Raiders** kostet 89 statt der im Test angegebenen 59 Mark.

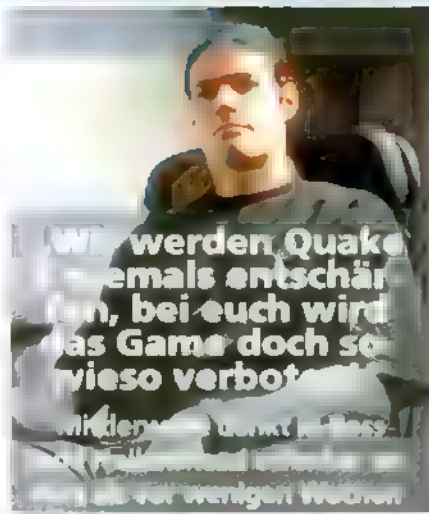
## DRACULA RESURRECTION

Im Februar zerren Microids und Sierra den alten Obervampir mal wieder aus seinem Sarg: Die Handlung des **3D-Renderabenteuers** wird eng an Bram Stokers originalem Roman angelehnt sein, der Spieler übernimmt die Rolle von Jonathan Harker. Um auch Einsteiger für das Szenario begeistern zu können, sind intuitives Handling, nachvollziehbare Rätsel und ein gruseliger Soundtrack angekündigt. Zudem soll hier schon ein P166 den richtigen Biss entwickeln.



## QUAKE 3: ARENA

Zeichen und Wunder. Entgegen ersten Ankündigungen wird es nun erzulande nun wahrscheinlich doch ein gesetzeskonformes Action-Beben geben – Activision konnte die Software zu einer **speziell für Deutschland entschärften Variante des Egoshooters** überreden. Die Weigerung der texanischen Sturmschade, eine solche für den Vorgänger zu produzieren, führte ja bekanntlich direkt auf den BPIJ-Index, zumal unter diesen Umständen auch die USK keine Aitersempfehlung erteilen mochte.



## IN DER PIPELINE

Bei Xatrix („Kingpin“) arbeitet man laut einer Meldung der New Times Los Angeles am 3D Egoshooter **Wolfenstein 2000**. Auch David Braben plant die Neubelebung eines Klassikers; Vor Ende 2000 ist mit **Elite 4** aber nicht zu rechnen. Im selben Zeitraum strickt Demis Hassabis (Co-Erfinder von „Theme Park“) in seinen neu gegründeten Elixir Studios am komplexen Putsch-Strategical **Republic: The Revolution**. Durch den Auf- und Ausbau einer russischen Untergrundorganisation gilt es 16 konkurrierende Fraktionen zu bekämpfen und schließlich die Regierung zu stürzen.



- Bis heute mehr als **650.000 mal** verkauft
  - Seit seinem Erscheinen **meistverkauftes PC-Spiel in Deutschland\***
  - Seit über **70 Wochen** vorderste Plazierungen in den **Media Control Charts**
  - **Erstes PC-Spiel mit der Auszeichnung Doppel-Platin**
  - Bisher mehr als **30.000** Zuschriften aus der **ANNO 1602** Fangemeinde
- \* Erhebungszeitraum 01.04.98 bis 15.07.99, bezogen auf Vollpreisspiele. Quelle: Media Control

## SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Noch vor der Jahrtausendwende wollen sich alle großen Regierungen in Kalifornien zur Unterzeichnung eines Antiatomwaffenvertrags versammeln, doch kündigen terroristische Gruppierungen Anschläge an – so jedenfalls will es der Plot zu Serras kommender **3D-Combatsim**. Hier ist es dann am Spieler, eine fünf Mann starke Spezialeinheit zusammenzustellen und Bomben zu entschärfen oder Geiseln zu befreien. Anders als bei „Rainbow Six“ oder seinem Sequel findet die strategische Planung erst während der 18 Einsätze statt. Auch die Trainingsmissionen unseres recht weit gediehenen Vorabmusters sowie das übersichtliche Handling von Equipment (wie Fackeln und Dietriche) oder Primär- und Sekundärwaffen sprechen für leichte Zugänglichkeit. Praktisch fanden wir zudem die Schnellstartaufträge mit automatischer Teamzusammenstellung, erfreulich die sehr detailreiche Optik. Mehr dazu im Testteil der kommenden Ausgabe.



## MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Im April rollten THQ und die Gutersloher Syntec-Schmiede („NICE 2“) gemeinsam Schwergewichter aus der Garage. Wenn sich rund fünf Tonnen Blech mit etwa 1200 PS unter der Haube auf real existierenden Strecken wie Nürburgring oder Barcelona beinharte Zweikämpfe mit anderen Zugmaschinen liefern, dann nennt sich das **Super Race Trucksport**. Auch auf drei fiktiven Fun-Pisten werden dann komplette Rennwochenenden mit Training, Qualifikation und Wertungslauf ausgetragen. Selbstverständlich inklusive Telemetrie, Boxenstopps und authentischem Schadensmodell.

Wer wissen möchte, warum sich diese exotische Sportart zunehmend größerer Beliebtheit erfreut, wird zum Mindesten einen P2/233 mit Direct3D-Turbo benötigen – für Teilbettegen, Bremsstaub auf dem ansonsten spiegelblanken Lack und andere Grafikeffekte.



## SOLDIER OF FORTUNE

Ihren ebenso spannenden wie herben **3D-Ego-shooter** wollen Raven und Activision entgegen ersten Ankündigungen nun doch bis zum Release im Februar eindeutschen. Das aufwendige Ziel- und Korpertreffersystem bleibt erhalten, doch statt blutig zu fallen werden gegnerische „Glücksritter“ bloß betäubt und „entmaterialisieren“ auf wundersame Weise.



## TOTAL SOCCER 2000

Erinnern Sie sich noch an das gute alte Sensible Soccer? Im Februar wollen Iridon und die Entwickler des englischen Labels Live Media ein ziemlich ähnliches Produkt abliefern. Bereits beim ersten Probespiel überzeugte der **Action-Kick** durch intuitives Handling über nur zwei Buttons am Pad. Auch das flotte Kick-and-Rush-Gameplay in 2D-Draufsicht erinnerte uns stark an den Klassiker von Sensible Software – wenn hier auch um einige 3D-Effekte und nette Kamerafahrten bei den Replays ergänzt. Sogar das Elfmeter-Handling ist identisch und auch einige der alten Tricks scheinen wieder zu klappen – namentlich etwa die beinahe hundertprozentige Torausbeute bei angeschnittenen Diagonalschüssen.



## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

dass der jüngst ins neue Jahr verschobene Fußballmanager **Anstoß 3** nun am 10. Februar erscheinen soll?

dass der momentan noch mit Eidos verbundene Publisher Video Systems ab Herbst 2000 mit Ubi Soft kooperiert? Gemeinsam mit den Machern der famosen „Racing Simulation“ will man eine **F1-Sim mit FIA-Lizenz** veröffentlichen.

dass THQ im Herbst 2000 mit **Championship Motocross** an den Start geht? Dann warten Racing und Trickstyle im Sattel von Crossbikes zwischen 80 und 250 ccm Hubraum.

dass **EA Sports** und **Lothar Matthäus** eine drei Jahre währende PR-Partnerschaft eingegangen sind? Per Motion-Capturing soll „Loddar“ in kommenden FIFA-Titeln eine Hauptrolle übernehmen.

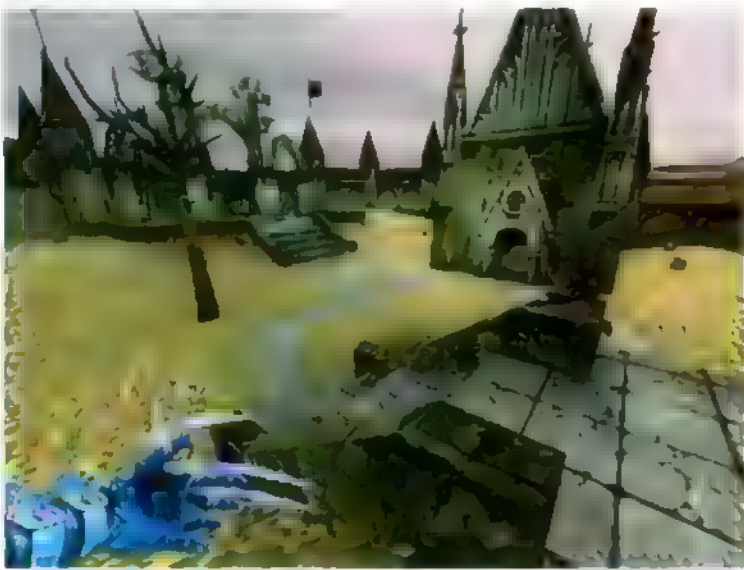
dass das deutsche Massive-Team und der US-Entwickler Octagon gemeinsam eine Versoftung des Romans **Kilo Class** von Patrick Robinson anstreben? Geplant ist eine komplexe Combatsim um Navy Seals, die russische U-Boot-Werften infiltrieren – allerdings nicht vor dem Frühjahr 2002!



## WARHAMMER 40.000: AGENTS OF DEATH

Bisher diente die populäre Brettspielvorlage aus dem Games Workshop immer nur als Grundlage für Strategicas, doch derzeit schmiedet man in Polen den Kriegshammer zu einem **Egoshooter** mit Tiefgang um. Auf Basis der brandneuen Entwicklungseine „Mortyr 2“ will das Mirage-Team bis Ende 2000 rund 40 Levels mit den bekanntesten Figuren, Monstern, Waffen und Szenarien aus dem futuristischen Warhammer-Universum füllen.

Angekündigt sind drei Helden zur Wahl (ein schwer bewaffneter Space Marine, der hinterlistige Geheimagent oder ein All-rounder), anspruchsvolles Missionsdesign, eine packende Story sowie realitätsnahe Umgebungsphysik—hier sollen sogar umherfliegende Trümmer noch realistische Schatten werfen!



## WAR EIN SPIEL JEMALS SO ERFOLGREICH?

- Bis heute mehr als **650.000 mal** verkauft
- Seit seinem Erscheinen **meistverkauftes PC-Spiel in Deutschland\***
- Seit über **70 Wochen** vorderste Plazierungen in den **Media Control Charts**
- Erstes PC-Spiel mit der Auszeichnung **Doppel-Platin**
- Bisher mehr als **30.000** Zuschriften aus der **ANNO 1602** Fangemeinde

Erhebungszeitraum 01.04.98 bis 15.07.99, bezogen auf Vollpreisspiele. Quelle: Media Control

## COMMAND & CONQUER 3: DER FEUERSTURM

Für das kommende Frühjahr kündigen die Westwood Studios das **offizielle Add-on zu C&C 3** an. Dann wird sich der aussatziige Cabal mit der fiesen NOD-Bruderschaft verbunden, um in 18 Solomissionen und auf zehn Multiplayerkarten neue Einheiten wie etwa mobile Tarnvorrichtungen aufzuführen – die GDI wird u.a. mit Aufklärungsdrohnen, schwer bewaffneten Walkern sowie mobilen Fabriken dagegenhalten. Rund 30 Videominuten sollen die Echtzeitschlachten umrahmen.



## ONI

Im ersten Quartal 2000 werden wir Konoko in einer dusteren Hightech-Welt des Jahres 2032 treffen können. Hier ist die Agentin auf der Suche nach ihrer eigenen Vergangenheit, hier treiben sich gesprachsbereite Zivilisten ebenso herum wie Ninjas, Cyborgs und rund 100 weitere Gegner.

Was das **Anime-Actionabenteuer** über seinen Fernost-Look hinaus von der gängigen Genrekonzurrenz abheben soll, ist die intuitive Nahkampfsteuerung der Heldin. Dank vielfältiger Moves weiß sich Konoko selbst gegen Fernwaffen mit bloßen Fäusten und Füßen zu wehren. Uns hat das erste Vorabmuster von Bungie jedenfalls gefallen – bleibt abzuwarten wie die breite Kauferschaft auf diese Prügeleien mit exotischer Story und Optik reagiert.



**LARA ABGEZOCKT?**

Kennen Sie noch Rhona Mitra, die erste Lara Croft aus Fleisch und Blut? Produziert von Dave Stewart („Eurythmics“) hat das englische Model ein Album mit elf Dancetracks besungen: **Lara Croft: Female Icon** ist seit Ende November erhältlich. Auf dem Cover, den fünf beiliegenden Sammelkarten sowie einigen Bildern des Multimedia-Tracks posiert Rhona im aktuellen Lara-Look mit Pferdeschwanz, Khaki-Shorts und hautengem Top. Bloß der Titel „Tomb Raider“ wird nirgends erwähnt – ein Scheinwerfer glaubt, hier wolle jemand vom TR-Kult profitieren ohne an Eidos Lizenzgebühren zu bezahlen.



**HEIMARBEIT**

Einen jedermann zugänglichen **Online-Treff für Entwickler** und solche, die es werden sollen, hat Axu-media mit Unterstützung der Teams von Shiny, GOD, Humanhead und Tiro Law ins Leben gerufen. Unter der Internetadresse **www.developers-corner** warten praktische Tipps und Tricks, News, Chats, Lehrgänge und mehr.

**SPIELE-BÖRSE**

Erstmals betrat ein Computerspiel-Unternehmen glattes Börsenparkett. Seit 22. November wird die Bochumer Firmengruppe **Phenomedia AG** am Frankfurter „Neuen Markt“ notiert. Um dabei nicht auszurutschen, will man das Kapital vor allem in international taugliche Programme investieren. Dabei wird die Tochter Art Department für Werbespiele und Auftragsarbeiten zuständig sein. Effective Media übernimmt Lokalisierungsarbeiten (u. a. wurden hier schon „Outcast“ und „Call to Power“ eingedeutscht). Better Day kümmert sich um Online-Gaming, Typhon stellt das Musikequipment und Piranha Bytes erforscht gemeinsam mit Codecult neue Technologien. Im Ergebnis soll auf das Actionrollenspiel „Gothic“ ein Egoshooter folgen, dessen Technik die Engine von „Quake 3“ weiterentwickelt.

**MUSIK-CONNECTION**

Mehr und mehr setzt die Spielebranche auf **musikalische Cross-Promotions**. Aktuell arbeiten etwa die Bochumer Entwickler von Piranha Bytes für ihr jüngst auf Juli verschobenes Actionrollenspiel „Gothic“ eng mit der Gothic-Rockband „In Extremo“ zusammen. So findet sich auf deren aktueller Single „This Corrosion“ ein umfassender Multimedialeil mit AVIs, einer Demo und Screenshots zum Spiel. Umgekehrt schmettern die Musiker dann als Game-Charaktere ein Thema ihres Clubhits „Herr Mannelig“. Auch Hasbro will seinem wiederbelebten Atari-Label durch musikalisches Sponsoring ein jugendliches Image verpassen. Dazu wurde das Atari-Logo auf der aktuellen Tocotronic-Single „Jackpot“ platziert und bei den Konzerten von Moby, den Absolute Beginners oder den Big Beat Boutique-Veranstaltungen hat man Demos, Postkarten sowie Infos zu neu aufgelegten Spieleklassikern wie „Pong“ oder „Tetris“ verteilt. In diesem Jahr wird außerdem noch die „Boarder Week“ in Valthorens gesponsert, wo u. a. die „Fantastischen 4“ Atari-Shirts tragen sollen.



**MESSEN & TERMINE**

<p><b>WDR Computernacht '99</b> : 2000 International CES</p> <p>Heinz-Nixdorf-Museum in Paderborn 11 bis 12. Dezember live im TV von 23.40 bis 6.00 Uhr Info: www.ccnacht.de Tel: 0221/2 20 43 00</p>	<p>Fachmesse für moderne Unterhaltungsmedien 6 bis 9. Januar 2000 in Las Vegas/USA Info: www.cesweb.org</p>	<p><b>Game Developers Conference</b></p> <p>Fachkongress für Spieleentwickler 9 bis 13. März 2000 in San Jose/USA Info: www.gdconf.com</p>	<p><b>Electronic Entertainment Expo (E3)</b></p> <p>Fachmesse für Computer-Entertainment 11 bis 13. Mai 2000 in Los Angeles/USA Info: www.e3expo.com</p>	<p><b>Internet World</b></p> <p>Kongress und Fachmesse zu Internet-Themen 23 bis 25. Mai 2000 in Berlin Info: www.internetworld.de Tel: 089/7 41 17 313</p>
<p><b>Radwar Party</b></p> <p>Szene-Event des digitalen Jndergrounds 26 bis 28. Mai 2000 in der Festhalle Einsberg-Oberbruch Info: www.radwar.com</p>	<p><b>Interactive Games Expo (IGEX)</b></p> <p>Fach- und Publikumsmesse für die Spieleszene 23 bis 27. August 2000 auf dem Dusseldorfer Messegelände Info: www.igex.de Tel: 0211/45 60 01</p>	<p><b>Cebit Home</b></p> <p>Publikumsmesse für Games, Internet und mehr 30. August bis 3. September 2000 in Leipzig Info: www.messe.de Tel: 0511/89 0</p>	<p><b>European Computer Trade Show (ECTS)</b></p> <p>Fachmesse der Spielebranche 3 bis 5. September 2000 in London Info: www.ects.com</p>	



# ...UND DAS SETZT ALLEM DIE KRONE AUF:



Produktinfo 038

Königlicher geht's nicht! Denn die Königs-Edition bietet soviel ANNO 1602 wie noch nie:  
Die Vollversion + Das Erweiterungsset + Neue Missionen!

Außerdem: ANNO 1602 spezifische Desktop Themen sowie die „ANNOisten Kiste“,  
die kurioses und zum Teil bisher noch nicht veröffentlichtes Material zu ANNO 1602 enthält.

Und nur **DM 69,90\*** sind fast schon eine Majestätsbeleidigung.

developed by



distributed by



[www.infogames.de](http://www.infogames.de)

published by



[www.anno1602.de](http://www.anno1602.de)  
[www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de)



Aus deutscher Sicht bleibt der Zweite Weltkrieg ein heikles Thema, dem man in verspielter Form mit Skepsis begegnet: Simulationen und Sechseck-Strategien sind okay, aber Echtzeitaction? Warum nicht, sagt der Publisher CDV und veröffentlicht im Frühjahr dieses in Russland entwickelte Game.



Jede der drei bis vier Kampagnen soll von einem eigenen Intro eingeführt werden, das für die russische Seite ist bereits fertiggestellt

Mittlerweile konnten eine Vorführung durch die Programmierer und ein weiter gediehenes Vorabmuster den guten Eindruck bestätigen, den diese Echtzeitstrategie beim ersten Check in der letzten Ausgabe hinterlassen hat: Historisch verbürgte Schlachten wie die Landung in der Normandie oder der Kampf um Moskau sind eine echte Bereicherung für ein Genre, dessen SF- und Fantasy-Szenarien sich zuletzt immer ähnlicher wurden. Der überwiegende Teil der rund 30 auf drei bis vier Kampagnen verteilten Missionen wird freilich dennoch fiktiver Natur sein. Die Begründung sucht man wohl am besten im grundsätzlichen Konzept der Echtzeitstrategie, die nun mal traditionell auf totale Siege ausgelegt ist. Der Angriff auf Feindstellungen bzw. das Halten von Dörfern und Frontlinien wird ohne Ressourcenmanagement, aber deshalb keineswegs oberflächlich erfolgen: Statt Fabriken oder Labors pflanzt der Spieler eben Stacheldrahtbarrieren, Panzersperren und Schützengräben in die Iso-Landschaften. Und statt Truppenproduktion am Fließband gibt es ein

festgelegtes Kontingent an Einheiten, mit denen man haushalten muss – gute Voraussetzungen für lang anhaltende Motivation. Durchaus motivierend ist auch die authentische Kriegshardware. Abhängig davon, ob man für Russland, Frankreich, Deutschland, England oder Amerika zu Felde zieht, kommen beispielsweise Panzer wie Tiger, Panther, Sherman oder die sowjetischen T-Modelle zum Einsatz; außerdem zahlreiche Spezialeinheiten wie Katyusha-Raketenwerfer oder schwere Feldhaubitzen. Luftmacht und Marine werden sich dagegen auf wenige, dafür spezifische Typen konzentrieren: etwa Bomber und Transporter für Fallschirmtruppen auf der einen, kleine Landungsboote und leichte Zerstörer auf der anderen Seite. Die Befehlsgewalt liegt wie gewohnt bei der Maus, welche Truppenteile einzeln kommandieren oder im Zugrahmen zu Kampfverbänden zusammenschweißen kann – mittels Doppelklick lassen sich sogar sämtliche Einheiten eines Typs auf einen Schlag

**Tank-Stelle**



Ein vorgegebenes Kontingent authentischer Truppenteile statt Einheiten vom Fließband: von links ein Katyusha-Raketenwerfer, Panther, Elefant, Büssing Panzerspähwagen, Opel Blitz mit Flak, Sturm mortar Tiger und ein SU-85 Sturmgeschütz



Ob Normandie oder Targa, die scrollbare Iso-Grafik spart nicht mit detailreicher Darstellung

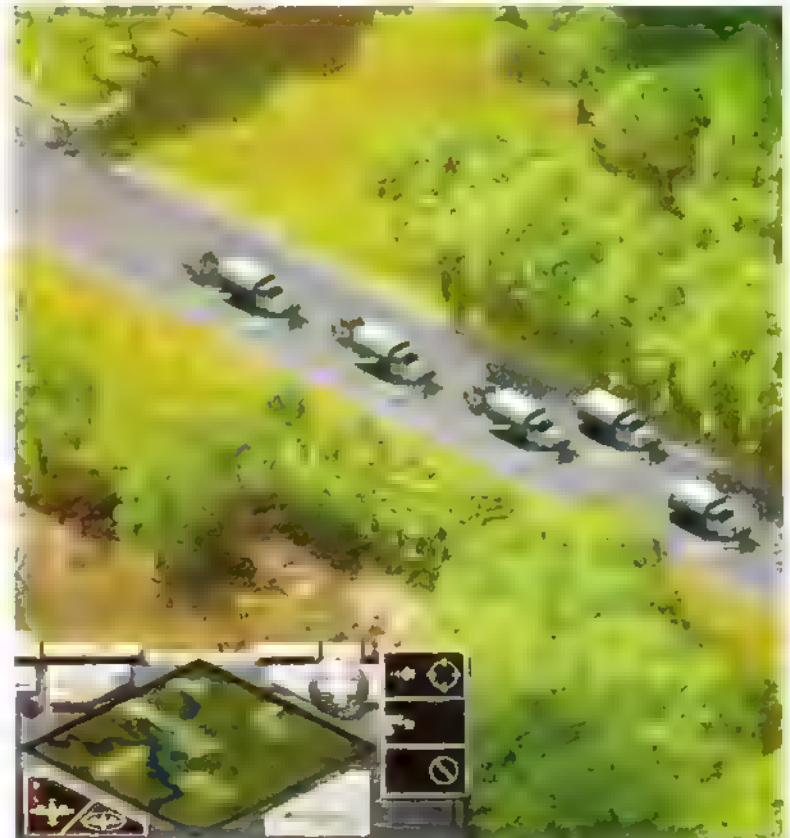
ansprechen. Über Hotkeys können zudem gespeicherte Verbände abgerufen und dann per Mausclick an die gewünschte Stelle im scrollbaren und von Kriegsnebel verschleierten Krisengebiet beordert werden. Was die im Titel beschworenen „Überraschungsangriffe“ betrifft, fällt insbesondere einem Feature des Programms der Ruhm zu: So akkurat wie hier wurden Sicht- und Feuerlinien im Genre noch selten simuliert! Dabei kommt das hiesige Terrain ohne Anhöhen und Bodensenken aus, vielmehr versperren Häuser, Baracken und manchmal sogar einzelne Bäume den Blick auf einen potenziellen Gegner. Daraus ergibt sich dennoch eine Vielzahl an taktischen

Möglichkeiten. Man kann etwa eine Hütte besetzen und den Feind aus dem Fenster heraus unter Feuer nehmen – bis dieser Tanks oder eine Bomberstaffel schickt, um das Gebäude womöglich mitsamt der darin verbarrikadierten Soldaten einzuebnen.

**Realismus und Echtzeitstrategie sind keine Gegensätze mehr**

Zum Abschneiden von Versorgungslinien empfiehlt sich dagegen das Sprengen von Brücken; zumal die eigenen Pioniere immer noch mittels schwimmender Ponton-Stege über Gewässer setzen können

Dem Thema Nachschub wird aufgrund des nicht erweiterbaren Truppenkontingents natürlich besondere Bedeutung zufallen Die Entwickler unterstreichen dieses Spielelement noch dadurch, dass Munition zumeist knapp ist. So verfügen Tanks und Haubitzen nur über sehr begrenzt aufnahmefähige Munitionsschächte, die von schwach gepanzerten LKWs direkt auf dem Feld aufge-



Diese schwach gepanzerten LKWs transportieren Truppen und leichte Artillerie an die Front, andere Fahrzeuge liefern dringend benötigte Munition



Panzer mit einem dreibaren Turm können auch seitliche Ziele unter Feuer nehmen

Durch heftigen Beschuss lassen sich auch große Gebäude einreißern, manchmal können sich die darin stationierten Soldaten noch ins Freie retten

Stacheldraht stellt bloß für Bodentruppen ein Hindernis dar, gepanzerte Einheiten lassen sich nur von solchen Eisensperren aufhalten

An dieser Bahnlinie wird Nachschub an Mensch und Material geliefert

Die Katyusha-Raketenwerfer können bis zu acht un gelenkte Geschosse kurz nacheinander abfeuern, danach muss neu munitioniert werden

füllt werden müssen. Ähnlich sieht es mit mobilen Reparaturkommandos für verbeulte Einheiten oder Sanitätern für verletzte Bodentruppen (vom einfachen Landser über MG-Träger bis hin zu Panzerfaustschützen) aus. Kurzum, wenn Bombenteppiche die eigene Stellung erschüttern und gleich darauf 30 bis 40 Fallschirmjäger abspringen, während im selben Moment der Feind mit einem Panzerbataillon anrollt, dann entscheidet allein die bessere Strategie über Sieg oder Niederlage. Echtzeit-Feldherren mit Hang zu schierer Massenattacken werden diese Lektion ebenso anhand von Fehlschritten lernen müssen wie Spieler ohne den Überblick für einen an mehreren Fronten gleichzeitig tobenden Krieg. Ganzlich auf die Spitze wollen die Entwickler den Realismus allerdings erst nachträglich via Patch treiben: Während die Schussweite zugunsten eines überschaubaren Gameplays in der Verkaufsversion eingeschränkt ist, können die Einheiten dann so weit balieren wie ihre echten Vorbilder – im Extremfall auch mal quer über das gesamte Schlachtfeld! Unser bereits weit spielbares Muster hinterließ aber auch ohne solche Extras für Hardcore-Freaks einen sehr wirklichkeitsnahen Eindruck. So drohten explosive Umgebungsgerausche und Worte in allen fünf Sprachen der Kriegsparteien aus den Boxen, während die verschiedenen Truppenteile grafisch in allen drei Auflösungsvarianten schon an ihrer Bewaffnung glasklar zu erkennen waren. Der hiesige Detailreichtum beinhaltet einerseits zwar Blutlachen, andererseits aber auch das optisch umgesetzte Verladen von Munitionskisten aus LKWs oder die letzte Zigarette vor dem großen Kampf. Jedes Panzermodell ist auf Anhieb zu identifizieren und stößt beim Anlassen des Motors eine dunkle Dieselwolke aus. Bei schweren Treffern verabschieden sich schon mal zwanglos die Ketten, Dreckfontänen spritzen in die Luft,



Auch wenn Massenaufäufe wie dieser massive Einsatz von Fallschirmtruppen in den rund 30 Missionen selten schlachtentscheidend sein werden, die flexible Game-Engine bewältigt sie spielend

Rauch steigt auf und was das Arsenal an Spezialeffekten sonst noch hergibt. All dies immer nur einem Spieler zur gleichen Zeit zugänglich zu machen, wäre wahrlich eine Verschwendung. Ergo werden über die Multiplayerfunktion bis zu zwölf Teilnehmer Teams bilden dürfen, um via Internet oder LAN spannende Gefechte zu bestreiten. Und auch die Anforderungen an die Hardware sollten keine unüberwindbare Hürde darstellen: Ab einem P200 mit 32 MB Hauptspeicher wird man nachträglich in den Zweiten Weltkrieg eingreifen dürfen, auch eine 3D-Beschleunigerkarte ist zum Umschreiben der Geschichte nicht erforderlich. (rf)



**JOYSOFT-BESTELLANNAHME: 0221/94 86 10 50**

**www.joysoft.de**

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

**JEDE WOCHE NEUE SUPERPREISE**

Wöchentliche Angebote & Termine, Neuigkeiten & Infos per FAX & VOICE-BOX  
FAX-ABRUF: 0221/94 83 30 7 (24 Std) VOICE-BOX: 0221/94 86 10 31 (24 Std)

Unter den angegebenen Rahmenpreisen können Sie ganz spezielle Telefonate zu Ihren persönlichen Telefon- und Faxnummern tätigen.



Imprudenten Lärm  
sollt werden. Ver-  
gründete Wälder  
aufgepöppelt.

Je nach Größe können Häuser  
mehrere Soldaten auf die dort  
fehlt werden. Fortsetzung: Feind-  
Zunker gehen können!

Artillerie und MG-Nester bewachen  
sich bis zu zwei Mann Boden-  
morgensperren, das nach einem  
Ausfall ersetzt werden kann.

Ungewöhnlichere Wälder  
behindert sowohl den Ma-  
schinensystem der Feinde als auch  
den der eigenen Truppen.



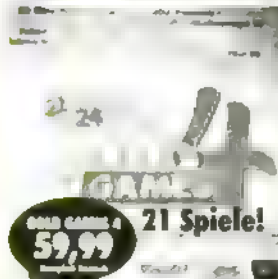
Dank der realistischen  
Sichtlinien hat der Kampf  
zwischen den engen Gas-  
sen eines Dorfes fast  
schon eine klaustropho-  
bische Dimension



**Sudden Strike**

**HERSTELLER:** CDV  
**GENRE:** 3D Echtzeitstrategie  
**ERSCHEINT:** 1. Quartal 2000  
**ONLINE-INFO:** www.suddenstrike.de

Produktinfo 040



PC CDROM	DM		
Age of Empires 2 KD	89,90	Gabriel Knight 3 KD	79,90
Age o. Emp. 2 + PC Dashb.	145,00	Gorky 17 KD	79,90
Autobahn Raser 2 KD	69,90	GTA 2 KD	79,90
Bundesliga Manag 2000 KD	79,90	Homeworld KD	72,90
Catan die 1. Insel KD	79,90	Indiana Jones 5 KD	79,90
Delta Force 2 DA (ab 18)	79,90	Kicker Fußball Manager KD	79,90
Earth 2150 KD	79,90	La Mans 24 Std. KD	79,90
FIFA Soccer 2000 KD	84,90	MS Flight 2000 KD	109,90
Freespace 2 KD	77,00	Nocturne KD (ab 18)	79,90
		Omikron KD	79,90
		Panzer Elite KD	79,90
		Pharao KD	84,90
		Quake 3 KE (ab 18)	89,90
		Rayman 2 KD	79,90
		Shadow Company KD	79,90
		Theme Park World KD	84,90
		Tomb Raider 4 KD oder KE	99,90
		Ultima 9 KD (16.12)	79,90
		KD Komplett Deutsch, DA dt Anfertigung KE Komplett Englisch, Importe auf Anfrage	

**10 MARK FÜR JEDEN Neukunden, den Sie für uns gewinnen**

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

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

Name: Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße: Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ: Ort \_\_\_\_\_  
 Meine Bestellung: Titel \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

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

Name: Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße: Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ: Ort \_\_\_\_\_  
 Meine Bestellung: Titel \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

Ich zahle per:  
 Nachnahme-Post 11,90 DM /  Vorkassa-Post (Scheck) 6,90 DM  
 Nachnahme-UPS: 16,90 DM /  Vorkassa-UPS (Scheck) 11,90 DM  
 eine Erstattung. Ich wünsche Zustellung  ja /  nein  
 Ab einem Rechnungswert von 200,- KEINE Versandkosten

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

# FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Freunde des Rollenspiels fernöstlicher Prägung dürfen seit Oktober zum achten Mal ihre finalen Fantasien ausleben – allerdings nur auf der Playstation. Wir haben Squaresoft im kalifornischen Costa Mesa besucht, um nach dem Entwicklungsstand der PC-Konvertierung zu sehen.

In ihren brandneuen Büroräumen präsentierten uns die japanischen Programmierer bereits eine vollständige, wenn auch englische Betaversion – schließlich soll das epische Hightech-Abenteuer schon im Januar über deutsche Monitore flimmern. Auf stolzen fünf CDs wird sich die Geschichte des jugendlichen Helden Squall Leonhart und seiner Kameraden

von der Militärakademie „Garden“ entspinnen. Das Grüppchen ist quasi die letzte Bastion vor dem drohenden Weltuntergang, aber das dürfte kaum jemanden überraschen, der schon mehr Computerspiele als nur „Tetris“ gesehen hat.

Das typisch japanische Szenario ist dabei nochmals komplexer und futuristischer ausgefallen als beim Vorgänger, ein Abstecher in den Weltraum fehlt ebenso wenig wie fliegende Festungen oder Zeitreisen. Und für den emotionalen Part sorgen standesgemäß mehr oder weniger glückliche Liebesbeziehungen unter den Charakteren. Nur wer auf ein Wiedersehen mit Cloud Strife aus FF7 gehofft hat, wird enttäuscht. Eine unverrückbare Serientradition besagt, dass für jeden Teil ein komplett neuer Hintergrund mit frischen Helden, geändertem Magiesystem und eigener Storyline ent-

worfen werden muss – eines der Erfolgsgeheimnisse des Herstellers. „Jedes Final Fantasy ist anders, was die Geschichte und sogar das Gameplay angeht, doch alle tragen die Square-Handschrift“, betont denn auch Senior Vice President Masahiro Nakajima: „Ein Fan der Reihe wird sich daher trotz komplett neuer Herausforderungen in jedem neuen Spiel sofort heimisch fühlen!“ In der Tat tauchen viele Markenzeichen der Serie auch im achten Abenteuer wieder auf, allen voran der äußerst lineare Spielverlauf, welcher durch gelegentliche Mini-Quests auf-

gelockert wird. Ein weiteres bekanntes Feature stellt die „Active Time Battle“ dar. Wie gewohnt blendet sich bei den häufigen Zufallsbegegnungen ein Kampfscreen ein, in welchem unter Zeitdruck Entscheidungen über Angriff, Verteidigung oder den Einsatz von Magie bzw. anderen Spezialfähigkeiten zu treffen sind.

Die Schlachten sind dank ihrer komplett dreidimensionalen Darstellung und beeindruckenden Spezialeffekte ein optisches Highlight des Spiels und werden nur von den neu berechneten Rendervideos über-

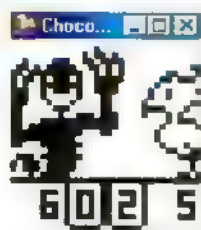


Jedes Final Fantasy ist anders

(Masahiro Nakajima, Projektleiter der PC-Version von FF8)



Die Qualität der hochauflösenden Videos stellt alles bislang Dagewesene in den Schatten



Das Tamagotchi ähnliche Bonusspiel „Chocobo World“ ist nun eine eigene Windows-Applikation





So genannte „Guardian Forces“ nehmen hier den Platz der alten Beschwörungszauber ein und verfügen über eigene Stats und Skills



troffen Diese Sequenzen im Anime-Stil sind nicht selten geschickt mit der Spielgrafik verwoben – bis zum dramatischen Finale gibt es knapp eine Stunde noch auflösender Movies zu bewundern. Weniger beeindruckte uns die restliche technische Umsetzung, entspricht sie doch weitgehend der des PC-Vorgängers. Aber Square-Sprecherin Tchie Tokoro weiß: „Wir werden langsam besser!“ So kaschiert nun ein Grafikfilter zumindest ansatzweise die niedrige Auflösung der vorberechneten Hintergründe, die MIDI-Musikstücke klingen nicht mehr gar so dünn und die Tasten von Pad oder Keyboard lassen sich neuerdings frei belegen. Als originäres Konsolenkind bietet aber auch Final Fantasy 8 wieder keine Mausunterstützung.

Insgesamt scheint die Menüführung deutlich an Komplexität bzw. Komplikationen zugelegt zu haben. Das neuartige Magiesystem basiert nämlich teils darauf, Zaubersprüche von Feinden zu stehlen, um sie mit den eigenen Charaktereigenschaften zu „koppeln“. Ein Wiederbelebungszauber treibt beispielsweise die Hitpoints in die Höhe, während Tornado-Spells die Attacken verstärken und andere Sprüche die eigene Waffe mit Zusatzeffekten belegen. Damit der Abenteurer hier nicht den Überblick verliert, tauchen in den ersten Spielstunden immer wieder begleitende Tutorials auf, zudem lässt sich jederzeit eine umfangreiche Online-Hilfe abrufen.

Neuerungen hin, Verwirrungen her, Herr Vizepräsident hat Recht: Bereits nach wenigen Minuten stellt sich das typische FF-Feeling ein – und soll laut Square-Soft volle 80 Stunden währen. Bleibt nur zu hoffen, dass dem aufwendigen Titel diesmal auch auf dem PC der wirtschaftliche Erfolg zuteil wird, welcher hier seinem Vorgänger versagt blieb. Dann nämlich, so Nakajima-san, sei es „durchaus denkbar, Spiele in Zukunft auch direkt für den PC zu entwickeln“. (mz)



Kein PC-Design aus dem FF: Die groben Playstation-Fonts werden noch ausgetauscht und die Screenshottexte eingedeutscht, die VGA-Auflösung der Hintergründe bleibt jedoch unverändert

## Final Fantasy 8

HERSTELLER:	Squaresoft/Eidos
GENRE:	Japanisches Rollenspiel
ERSCHEINT:	Januar 2008
ONLINE-INFO:	www.squaresoft.com



DAS  
3D-ECHTZEIT-  
STRATEGIE  
SPIEL



SPANNUNG  
FÜR



ACTIONREICHE  
MISSIONEN



WWW.THANDOR.DE



www.innonics.de

# HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Nach zwei Jahren wird uns endlich das offizielle Add-on zu einem der besten 3D-Actionabenteuer angekündigt: Als Marine soll man Ur-Held Gordon Freeman zur Strecke bringen – und bekommt es einmal mehr mit der „Rasse X“ zu tun.

Per Hubschrauber wird es zurück zum Black-Mesa-Institut, dem Schauplatz des Originals, gehen. Doch der Heli wird von UFOs abgeschossen und Marine Adrian Shephard erwacht beim Arzt. Der erzählt dem Protagonisten dann, was Besitzer des (zum Betrieb dieser Erweiterung natürlich erforderlichen) Hauptprogramms längst wissen: Außerirdische wollen die Erde plündern. Und weil Gordon am Ende von „Half-Life“ ja zur Heimat der Aliens aufgebrochen ist, liegt das Schicksal der Menschheit nun in Adrians gut bewaffneten Händen.

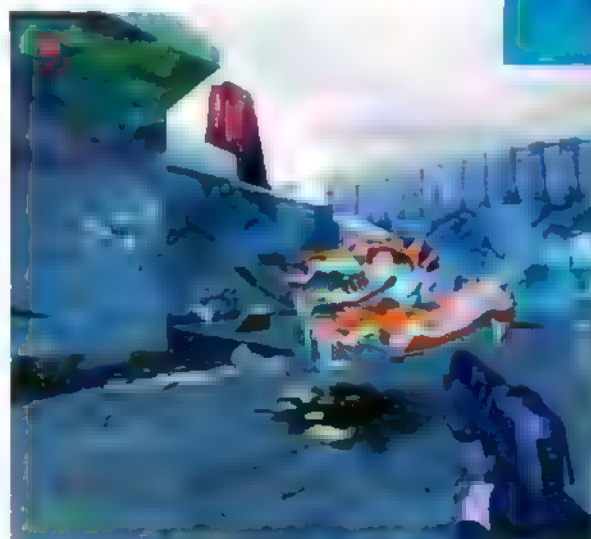
Nachdem Opposing Force über das Originalprogramm in der neuesten Version 1.0.1.3 installiert wurde, wird man im Hauptmenü wieder ein paar Trainingseinheiten absolvieren dürfen – vielleicht ist der Befehlssatz der komplex-handlichen Steuerung ja inzwischen aus dem Bio-RAM geoscht. Eine Multiplayerpartie im Stil von „Team Fortress“ kann dann ebenso gestartet werden wie das eigentliche Spiel. Dabei handelt es sich einmal mehr nicht um die Befriedung zusammenhangloser 3D-Welten, vielmehr gehen in sechs Kapiteln 40 Abschnitte fließend ineinander über. Sechs dieser Levels hatte unsere Previewversion bereits zu bieten – mit neuen Kreaturen, davon 20 Charaktere der menschlichen sowie neun Begegnungen der dritten Art. Neu sind auch die Kampftaktiken der außerirdischen Generation X, dito neun Waffen (darunter auch Alien-Wummen), mit denen man darauf reagiert. Weitere Innovationen im Gameplay bestehen aus Schwungseilen zur Überquerung gahnender Abgründe im Stil von Tarzan sowie der Option, nun mehr als einen Gefolgsmann gleichzeitig rekrutieren zu dürfen. Nicht neu, aber nach wie vor lobenswert ist, dass die Grafikengine dabei nicht auf Hardwarebeschleunigung via Open-GL oder Direct3D besteht. Für volle Details und Effekte sollte der Marine solches Equipment aber dennoch im Marschgepack haben. Multiplayer sind übrigens nicht auf eine militärische Heldenlaufbahn beschränkt, unter den zehn neu offerierten Alter Egos finden sich sogar Aliens. Dazu kommen Dutzende neu entworfener Karten für den erneuert simplen Gruppenkampf via LAN oder Internet. Diesen Winter bekommen Halblinge also wieder viel zu tun und zu gruseln! (pk)

## Die Rückkehr der Alien-Generation X

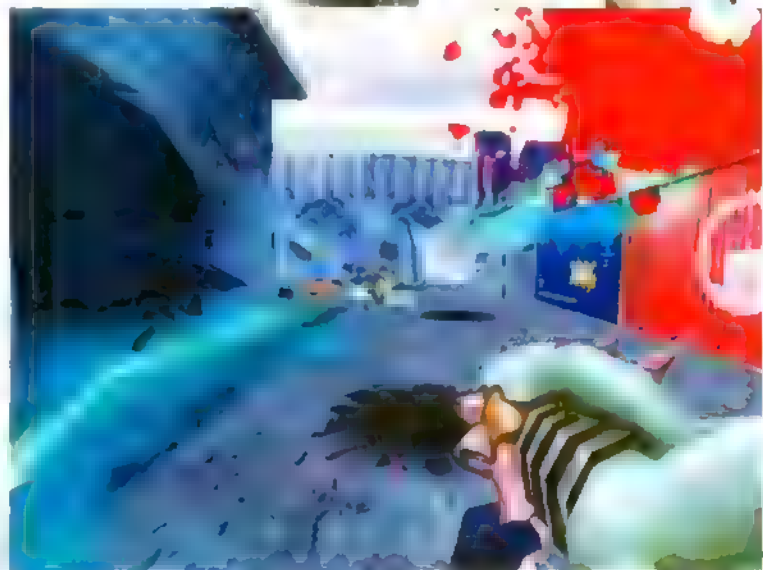
originalprogramm in der neuesten Version 1.0.1.3

installiert wurde, wird man im Hauptmenü wieder ein paar Trainingseinheiten absolvieren dürfen – vielleicht ist der Befehlssatz der komplex-handlichen Steuerung ja inzwischen aus dem Bio-RAM geoscht. Eine Multiplayerpartie im Stil von „Team Fortress“ kann dann ebenso gestartet werden wie das eigentliche Spiel. Dabei handelt es sich einmal mehr nicht um die Befriedung zusammenhangloser 3D-Welten, vielmehr gehen in sechs Kapiteln 40 Abschnitte fließend ineinander über.

Sechs dieser Levels hatte unsere Previewversion bereits zu bieten – mit neuen Kreaturen, davon 20 Charaktere der menschlichen sowie neun Begegnungen der dritten Art. Neu sind auch die Kampftaktiken der außerirdischen Generation X, dito neun Waffen (darunter auch Alien-Wummen), mit denen man darauf reagiert. Weitere Innovationen im Gameplay bestehen aus Schwungseilen zur Überquerung gahnender Abgründe im Stil von Tarzan sowie der Option, nun



Unter den neun neuen Alientypen finden sich wieder ein paar echte Prachtexemplare...



Die neun neuen Waffen sind teils nicht von dieser Welt



20 neue Charaktere leisten nach Ansprache Hilfe, manchmal auch mehrere gleichzeitig

## Half-Life Opposing Force

HERSTELLER:	Gearbox/Valve/Sierra
GENRE:	3D-Egoaction
ERSCHEINT:	Dezember 99
ONLINE-INFO:	www.gearboxsoftware.com



# 2000 Kugeln...

# ...Ein Ziel!

Du willst Action-Strategie auf höchstem Niveau?  
Wie im Flug Deinen Horizont erweitern? Dich echten Herausforderungen stellen?

Dann werde Nations-Fighter-Commander!

16 historische Kampfflugzeuge warten auf Deinen Einsatz in 45 Kampagnen oder 20 Schnellmissionen  
- auf deutscher, britischer oder amerikanischer Seite. Also, es gibt viele Gründe in die Luft zu gehen,  
aber nur ein Spiel: Nations-Fighter-Command

# NATIONS

WWII FIGHTER COMMAND



Produktinfo 018



[www.gtinteractive.de](http://www.gtinteractive.de)

© 2004 G.I. Interactive. All rights reserved. Nations-Fighter-Command is a registered trademark of G.I. Interactive. Nations-Fighter-Command is a trademark of G.I. Interactive.



# TOMB RAIDER IV

## THE LAST REVELATION

Diesmal verschlägt es die Kultamazonen nach Ägypten, wo sie bei einer ihrer vergangenen Schatzsuchen versehentlich den Gott Seth erweckt hat. Der droht jetzt mit dem Ende der Welt, weshalb Lara unter Mitwirkung des Spielers Seths Totfeind Horus herbeizutieren soll – im Kampf der Giganten wird dann hoffentlich das Gute siegen.

Da die Story tatsächlich auf der altägyptischen Mythologie basiert, fühlt man sich auf den Schauplätzen des Abenteuers an real existierende Tempel wie die von Luxor oder Abu Simbel erinnert. Überhaupt tut es dem Gameplay gut, dass Fräulein Croft diesmal nicht den Globetrotter herauskehrt. Das kompakte Leveldesign leidet weniger unter den bei „Tomb Raider 3“ noch so häufigen Längen, auch der dichtere Plot und die sinnvoller in den Spielverlauf integrierten Movies aus der Game-Engine kommen so besser zur Geltung. In den logisch abgeschlossenen Kapiteln fühlt sich der Spieler auch nicht mehr so verloren.

### Lara bleibt sich treu

Grundsätzlich macht es also durchaus Spaß, aus allen Ecken Ägyptens Arte-

fakte zusammenzutragen, um sie in der Pyramide von Gizeh zu verstauen, bis die richtige Sternkonstellation des Orion am Nachthimmel erscheint.

Doch oweh, das Handling zickt wie eh und je. Klar, noch immer rennt und hüpfert Lara wie ein Wiesel, schwimmt wie ein Fisch, schlägt Purzelbäume und seitliche Rollen wie ein Akrobat, erklettert die höchsten Leitern oder hangelt sich an den steilsten Felsen entlang wie es Tarzan kaum besser konnte. Dem Dschungel-

Für Lara Crofts viertes Actionabenteuer war eine packende Story mit tollen Puzzles sowie insgesamt mehr Grabräuberspaß als bei allen drei Prequels zusammen versprochen. Ein bisschen zu viel, als dass Eidos hätte in vollem Umfang liefern können...



Frau am Steuer: Lara erobert den Jeep, um damit in einer nahtlos eingebundenen Movie-Sequenz am Horizont zu entschwinden.



mann hat sie neuerdings auch die Überwindung von Schluchten am Schwungseil abgucken, ihren beliebten Handstand-Uberschlag dabei aber nicht verlernt. Beim Aufsammeln von Munition oder Erste-Hilfe-Rationen beharrt das Luder jedoch weiterhin auf der millimetergenauen Positionierung zum begehrten Gegen-

stand. Erneut ist die Heroine bei Kämpfen in engen Korridoren stark benachteiligt, den unverschuldeten Tod durch allzu diffiziles Sprung-Timing kennt man ebenfalls bereits aus den Vorgängern. Und wenn die Kamera auf entscheidende Ereignisse an anderer Stelle im Gelände umschwenkt, halten die Feinde nach wie vor nicht mit



Weniger schön: Lichteffekte werden nur sparsam eingesetzt

So will es die Vorsehung: Allein der Falkengott Horus kann die Welt retten

Schön: An entscheidenden Stellen wie Po und Busen wirkt Lara jetzt deutlich runder und natürlicher



Mit Flinte, Uzi, Armbrust oder Raketenwerfer visiert Lara ihre Gegner wie gewohnt automatisch oder neuerdings auch manuell an – Letzteres klappt in der Hektik mehr schlecht als recht

ihren Attacken auf die wehrlose Protagonistin ein – unfaires Pack!  
Die von Chefdesigner Adrian Smith im Interview in Ausgabe 10/99 angekündigte Aufwertung des Gegner-IQs ist passiert, wenn auch in Maßen. Wird etwa die Flinte in Nahe einer Wache abgefeuert, sieht diese sich deswegen noch lange nicht zu einer Reaktion genötigt. Andererseits wird der Spieler nun zumindest stellenweise mit interessanten und oft auch realitätsnahen Attacken der Pharaonenwächter, Mumien und Skorpione konfrontiert. Da befreit es dann schon, wenn ein gegen Schusswaffen eigentlich immuner Skelett durch die Aufprallenergie vieler Schrotprojekte schließlich doch rückwärts in einen Graben voller Speerfallen taumelt.  
Solche Auseinandersetzungen spielen in der Tomb Raider-Reihe freilich traditionell nur die zweite Geige im Gameplay-Orchester: An jeder Ecke müssen Schalter gefunden, Tore entklemmt, Seile gezogen, Zahnrad bewegt, Graben mit Sand geflutet oder Ledertaschen mit Wasser befüllt und anderswo dann Flammen

gelöscht werden. Neuerdings darf man dazu im Inventory gebunkerte Gegenstände kombinieren, beispielsweise um einem Gewehr ein Laservisier aufzupflanzen – doch das ist eher die Ausnahme von der Rege.  
Die Grafik wurde nur marginal überarbeitet. Das seit drei Jahren serientypische Klötzchendesign sieht nach wie vor kantig aus, organische Rundungen bekommt man nicht oft zu Gesicht. Dafür wurde die Heldin erkennbar weich gespult. Laras immer noch quadratische Beine sind allerdings kaum entschuldbar, auch wenn sich das virtuelle Sexsymbol jetzt einen Hauch natürlicher durch die meist recht duster ausgeleuchteten 3D-Tempel bewegt.  
Geräumige Außenareale werden nur mehr selten durchquert, und wenn, dann meist an Bord irgendeines Vehikels. Auf dem Motorrad, im Jeep oder mit der Eisenbahn legt die Eidos-Queen diesmal weitere Strecken zurück – in Begleitung eines Soundmixes aus durchschnittlichen Effekten und netter Begleitmusik.  
Fazit: Lara ist sich treu geblieben, im Guten wie im Schlechten. (Mark Ranshaw/rl)



In einer Rückblende trifft man Ms. Croft als 16-jähriges Girlie beim Lauftraining mit ihrem ehemaligen Mentor und jetzigen Erzfeind Von Croy

Siehe auch Begleit-CD

**Tomb Raider 4 (Eidos)**

Das neue 3D-Actionabenteuer der alten Polygonheldin: viel Bewährtes, wenig Überraschendes

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Konner  
Preis: ca. 99,- DM

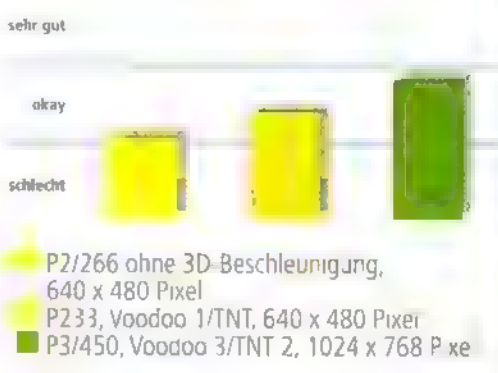
**80%**



Grafik	82%
Sound	76%
Steuerung	74%
Motivation	83%

Datenträger	CD-ROM
System	Windows 9x/NT, 32 MB RAM, besser
Grafik	3D-Beschleunigung, 640 x 480 Pixel
Sound	Soundkarte, 16 Bit, 48 kHz
Eingabe	Mouse, Tastatur
Sprache	Englisch, Deutsch
Multiplayer	Kein
Online-Info	www.tombraider.com

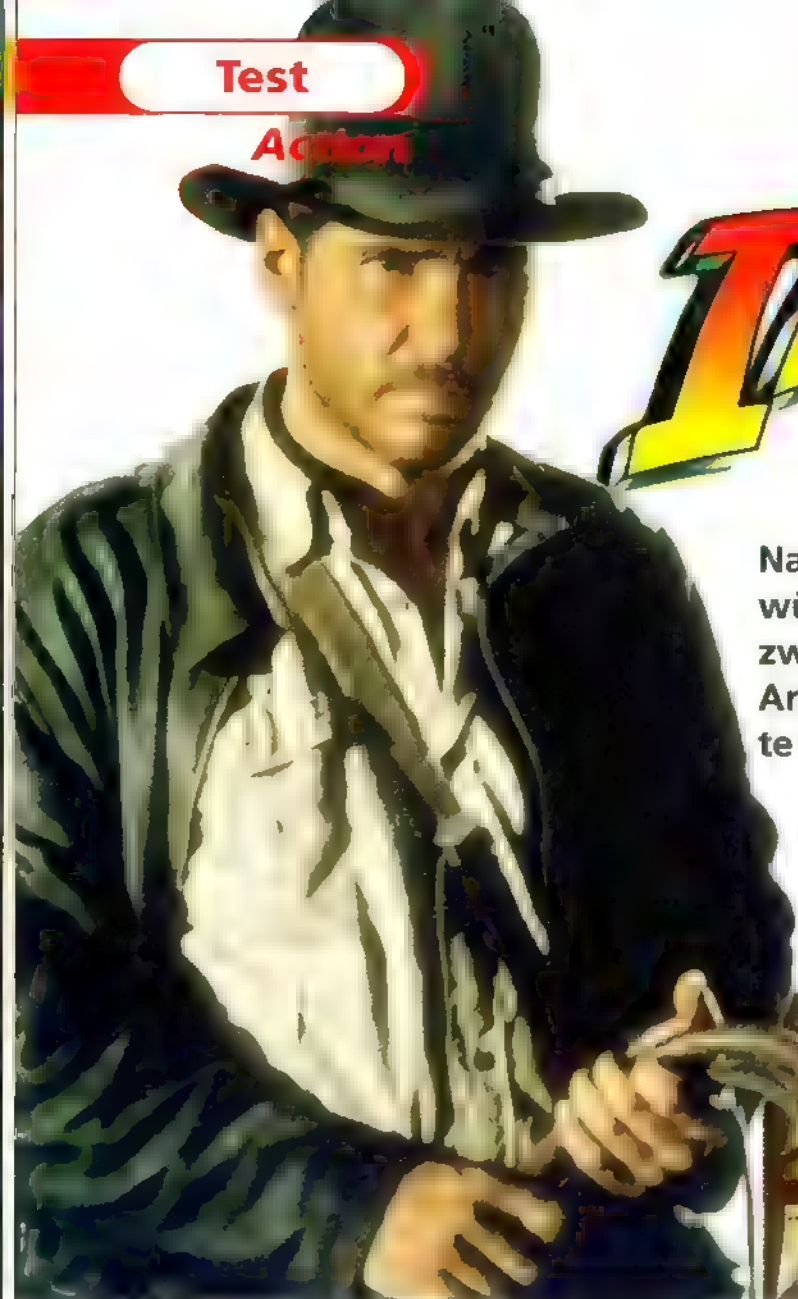
**Leistungscheck**



# INDIANA JONES

## UND DER TURM VON BABEL

Nach drei Filmen geht das Gerücht um, Harrison Ford würde sich bald wieder den Schlapphut aufsetzen. Nach zwei PC-Adventures ist das neue Spiel um den alten Archäologen dagegen bereits Realität: Indy hat die dritte Dimension entdeckt – eine weitere muss er finden!



Rasante Fahrten in Schlauchboot, Jeep oder Bergwerkslore bringen Abwechslung ins Spiel



Wir schreiben das Jahr 1947. Als Doktor Jones im heimatlichen Utah gerade ein paar harmlose Tonscherben aus dem Boden kratzt, erhält er unerwarteten Besuch von seiner alten Freundin Sophia Hapgood. Die eigenwillige Kollegin hat ihn auf dem PC bereits bei seiner Suche nach Atlantis begleitet, ist aber mittlerweile für die CIA tätig und hält haarsträubende Neuigkeiten bereit: Russische Forscher sind in den Ruinen von Babylon auf Hinweise zu einer antiken Maschine gestoßen, die ein Tor in eine andere Dimensi-

### Hut und Peitsche in einer neuen Dimension

on öffnen könnte. Weil das Gerät gleichzeitig unendliche Macht verspricht, will Amerika natürlich als Erster an die vier von den letzten Babyloniern rund um die Welt verstreuten Teile gelangen, die allein den Mechanismus in Gang setzen können. Der vorweggenommene Rüstungswettlauf gegen den aufkeimenden Kommunismus führt den patriotischen Abenteurer auch diesmal an exotische Schauplätze wie Persien, Kasachstan, Mexiko und eine Pazifikinsel. Dabei wandelt der Mann mit dem Hut neuerdings auf Lara Crofts Spuren: Indy rennt, springt, kriecht, klettert, schwimmt und peitscht sich durch



Wo eine Peitsche, da auch ein Weg: Indy schwingt sich gekonnt über gähnende Abgründe

16 Lokationen, wobei der Spieler die düster ausgeleuchteten Tempel, schummerigen Bergwerke und antiken Ruinen aus der bewährten „Heckansicht“ zu sehen bekommt. Wo seinem Schutzling Feinde nach dem Leben trachten, lässt er Indys Fauste tanzen oder zückt die Peitsche

bzw. eine von neun sammelbaren Waffen – von Macheten über Revolver, Gewehre und Uzis bis hin zu Handgranaten und Panzerfäusten reicht das Arsenal. Bekommt Indy trotzdem mal einen Treffer ab oder wird von der örtlichen Tierwelt (Schlangen, Spinnen und Skorpione) vergiftet,



Manche Abschnitte erreicht Indy nur noch mit fahrendem Untersatz wie dieser Lore

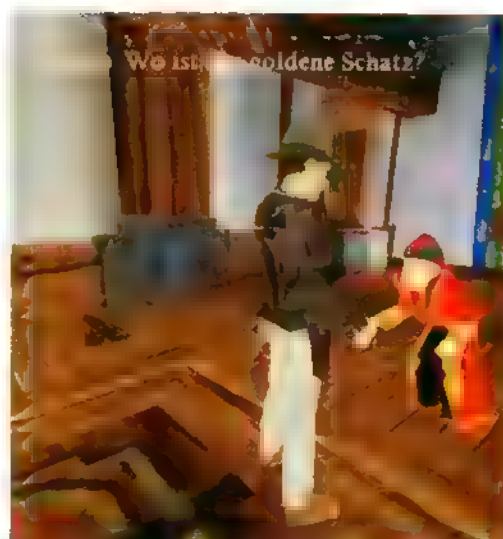
Schicke Beleuchtung schafft Atmosphäre

Verlorene Energie lässt sich durch Medi-Packs und Heilpflanzen wieder nachtanken

Zur Ergänzung der unentbehrlichen Peitsche finden sich noch neun weitere Waffen

nelfen herumliegende Verbandskästen und Gegengifte bei der Selbstmedikation. Was an Fundstücken nicht benötigt wurde, kann übrigens am Levelende verkauft werden: Was sind schon Münzen, Edelsteine und Statuen gegen Munition oder eine Karte für den Geheimabschnitt in Indys altem Büro? Dabei hat auch die Macho-Lara eher selten Kämpfe mit Gegnern wie Eismonstern oder Kommies zu bestehen, das Gameplay setzt seine Schwerpunkte hier ebenfalls auf Knobeleyen und Sprungeinlagen im (teils extrem) weitläufigen Terrain. Wie öffnet man die nächste Türe, womit startet man uralte Mechanismen, was soll man der Klosterschwester bringen, damit sie eine Schatzkammer freigibt? Das sind die Fragen, welche die Welt von Indiana Jones bewegen. Der Frustrfaktor liegt dabei erfreulich niedrig, denn im Gegensatz zum Croft'schen Universum ist der entscheidende Gegenstand, Hebel oder Schalter hier häufig nur einen Sprung weit entfernt. Auch sind todbringende Fallen wie zuklappende Wände nur selten anzutreffen – und wenn, lassen sie sich mit etwas Geschick und Reaktionsvermögen locker umgehen. Zusätzlich rattert der Held auch mal mit der Lore durch ein Bergwerk, paddelt im knallgelben Schlauchboot durch Wildwasser oder jagt per Jeep durch die Wü-

te, was so richtig Kino-Atmosphäre aufkommen lässt. Die stellt sich beim ersten Blick auf die zwar flotte, aber trotz zwingend vorausgesetzter 3D-Beschleunigung wenig innovative Polygongrafik des Spiels nicht ein, doch so trist wie der im Internet erhältliche Demo-Level ist sie auf Dauer bei weitem nicht: Lichteffekte, Nebel oder wechselndes Wetter allerorten, aber eben nichts grundlegend Neues. Der stilsicher animierte Protagonist selbst gibt sich kaum eine Bloße; das Springen, Hangeln oder Abrollen in vier Richtungen sieht prima aus und klappt dank der individuell belegbaren Tastensteuerung auch problemlos. Joystick, Pad und Maus werden ebenfalls unterstützt, sind aber nur zweite Wahl. Auch bei der Beschallung haben sich die Entwickler hörbar Mühe gegeben, das Flair der Zelluloidvorlage mit schönen Soundeffekten, stimmungsvoll eingestreuten Melodien und sarkastischen Kommentaren vom originalen Synchronsprecher einzufangen. Unter dem Strich ist Indy in der Tat die bessere Lara: In Sachen Leveldesign, Spielbarkeit (sechs Schwierigkeitsgrade!) und Atmosphäre hat der schlagfertige Kämpfer eindeutig die Nase vorn, wenn die Croft auch hübscher aussieht. Aber war das nicht schon immer ein Vorrecht der Frauen? (rf)



Die optional auch unvertitelten Zwischensequenzen werden direkt aus der Game-Engine erzeugt und fügen die 16 Levels nahtlos zusammen



### Indiana Jones und der Turm von Babel (Lucas Arts/THQ)

Der Kintopp-Held in seinem ersten 3D-Spielfilm: ein atmosphärisches Actionabenteuer

USK-Freigabe  
Schwierigkeit:  
Preis

ab 12 Jahren  
6 Stufen  
ca. 80,- DM

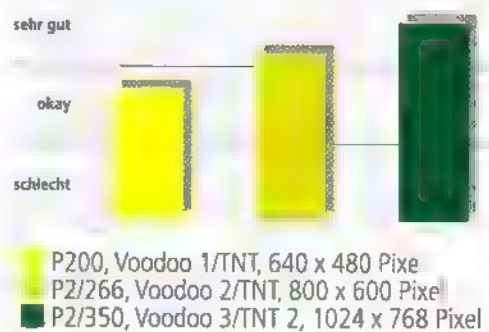
**85%**



Grafik	75%
Sound	80%
Steuerung	77%
Motivation	88%

Datenträger	2 CDs, 56 oder 870 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1600 x 1200 Pixel. Direct3D-Beschleuniger wird vorausgesetzt
Sound	Lautstärke regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Joystick konfigurierbar
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.thq.de

### Leistungsscheck



# Warum Indy die bessere Lara ist

## HELDIN & HELD



Später im Spiel leistet Laras Kumpel Jean-Yves bei Kämpfen eher zweifelhafte Unterstützung

Lara Crofts Babefaktor ist unübertroffen: Millionen von Spielern werden eifersüchtig auf Jean-Yves sein, der ihr im neuen Abenteuer beistehen darf. Doch nur einer kann Lara gewinnen – geprägt auf einer exklusiven Lederjacke, die wir in der nächsten Ausgabe verlosen!

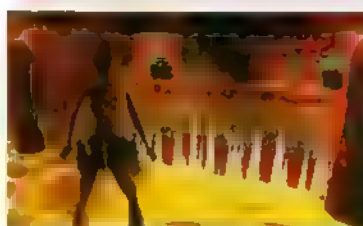
**Charisma haben beide – 1:1**

Indys kultige Erkennungsmerkmale mögen Hut und Peitsche sein, doch als Actionabenteurer bringt er auch innere Werte mit: Originalstimme und markante Bewegungen lassen den Polygonhelden auf dem Bildschirm lebendig werden; die Identifikation fällt nicht nur den Fans der Filme leicht.



Gerade in den Zwischensequenzen stellt sich Indy gern in gewohnte Film-Posen

## STORY



Witziges Puzzle: Ein Becken voller Speere wird mit Sand gefüllt, auf der anderen Seite wartet ein Schalter

Geschickt wurde der komplett neue Trainingslevel mit Teenie-Lara als Rückblende in die Story eingebunden. Doch einmal mehr sind Puzzles selten glaubwürdig integriert, auch die neuen Nebendarsteller Jean-Yves und Von Croy wirken unbeteiligt.

**Indy hat Kinoformat – 1:2**

Zwar driftet auch das Indy-Abenteuer ins Mystische ab, doch die zumeist logisch angelegten Rätsel in den verschiedenen Lokationen machen die etwas weit hergeholt Story um ein antikes Dimensionstor wieder wett: Die Spannung steigt mit jedem Level.



Eines der typischen Maschinen-Rätsel rankt sich um die Aktivierung dieser alten Uhr

## TECHNIK



Vorteil Lara: kontrastreiche 3D-Optik in 32 Bit Farbtiefe

Das vierte Abenteuer der Kult-Archäologin findet weniger in freiem Gelände statt, doch zusätzliche Details und nette Lichteffekte erfreuen das Auge. Die 32 Bit-Optik schärft auf entsprechenden Grafikkarten etwas den Kontrast.

**Lara schießt zurück – 2:2**

Die 16 Bit-Optik ist zwar ganz nett anzusehen, repräsentiert aber kaum den neuesten Stand der Technik – vor allem die vereinzelt auftretenden Clippingfehler irritieren. Dafür läuft das Game bereits ab einem P233 anstandslos.



Nachteil Indy: etwas altbackene Grafik und Clippingfehler

## GAMEPLAY



Bei Schusswechseln in engen Korridoren zielt Lara oft daneben

Eidos setzt auf die bekannte Mischung aus nachvollziehbaren Knocheleien, viel Heldenakrobatik sowie nicht immer ganz fairen Nah- und Fernkämpfen. Das kennt man bereits zur Genüge, hier wäre eine Frischzellenkur überfällig.

**Macho schlägt Amazone – 2:3**

Auch hier dreht sich alles um Plattform-Aerobic, Fights, Sammelkram und Schalter. Doch die Puzzles sind intelligent mit dem Plot verknüpft, das faire Leveldesign überzeugt durch mehr Abwechslungsreichtum. Besser ist das!



Trotz Auto-Targeting verlangen Kampfe schnelle Reaktionen

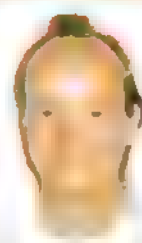
### Meine Lara

Die ägyptische Mythologie finde ich so faszinierend, dass ich selbst vor einer regelmäßigen Dosis „Stargate“ nicht Halt mache. So gesehen kann ich Laras viertem Actionabenteuer durchaus viel abgewinnen, selbst wenn meine Hoffnung auf ein aktualisiertes Tomb Raider mal wieder enttäuscht wurde: Vor derart konsequentem Gameplay-Recycling schrecken sogar die Wiederholungstäter bei EA Sports zurück!



Richy

### Mein Indy



Jack

Ganz so agil wie seine Kollegin turnt selbst der nachweislich fitte Dr. Jones nicht über Plattformen, doch wer will es ihm verübeln? Während Lara Croft praktisch der Schwerkraft trotzt, steht der männliche 3D-Archäologe eben mehr auf dem Boden der physikalischen Tatsachen. Okay, die Grafik ist ein bisschen enttäuschend, aber hier bietet sich doch die Fusion des Jahrtausends an: „Indy meets Lara“!



Bist du bereit,  
das Werkzeug Gottes zu sein?



M E S S I A H



**Dann gehe hin und tue Gutes.** Das Böse muss sterben. Schlüpf in die Rolle von Bob, dem gefallenen Engel, und befreie die Welt. Deine Waffen: Intelligenz und die Fähigkeit, andere Körper mit deren Waffen zu übernehmen. Begleitet vom härtesten Soundtrack, den es je gab. Aber pass auf: Messiah ist höllisch schnell und mit nie da gewesener Grafiktechnik so real wie die Wirklichkeit. Und stirbt ein Engel im Hier, ist er verloren im Nichts. Also: Bist du bereit, das Werkzeug Gottes zu sein?

[www.vid.de](http://www.vid.de)



# ADo 2000

## Hut, Peitsche, Joker



**3D Actionabenteuer!**  
Test ab Seite 46

### EXKLUSSIV!

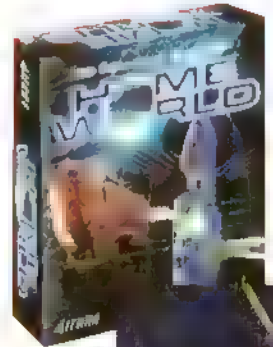
Der neue Meilenstein  
von Lucas Arts  
für jeden Abonnenten

### EBENFALLS ERHÄLTlich:



**3D-Actionabenteuer**

PCJ 10/99



**3D-Ichtzeitstrategie**

Test in PCJ 11

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!

## IHRE ABO-VORTEILE

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



### X-MAS SPECIAL

Bei Zahlungseingang der Abogebühr bis 10.12.99 erhalten Sie Ihre Prämie noch vor Weihnachten. Auf Wunsch stellen wir Ihnen auch einen individuellen Geschenkgutschein aus.

### Abonnenten aufgepasst!

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

## ACHTUNG!

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



Test in PCJ 12/99

Test in PCJ 12/99

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



Am „Rad der Zeit“ dreht Fantasy-Autor Robert Jordan seit 1990, zur Jahrtausendwende hat sich Legend des epischen Stoffs angenommen. Dabei ist wider Erwarten kein Adventure herausgekommen – noch nicht einmal ein echtes Actionabenteuer, eher der Egoshooter zum Buch.

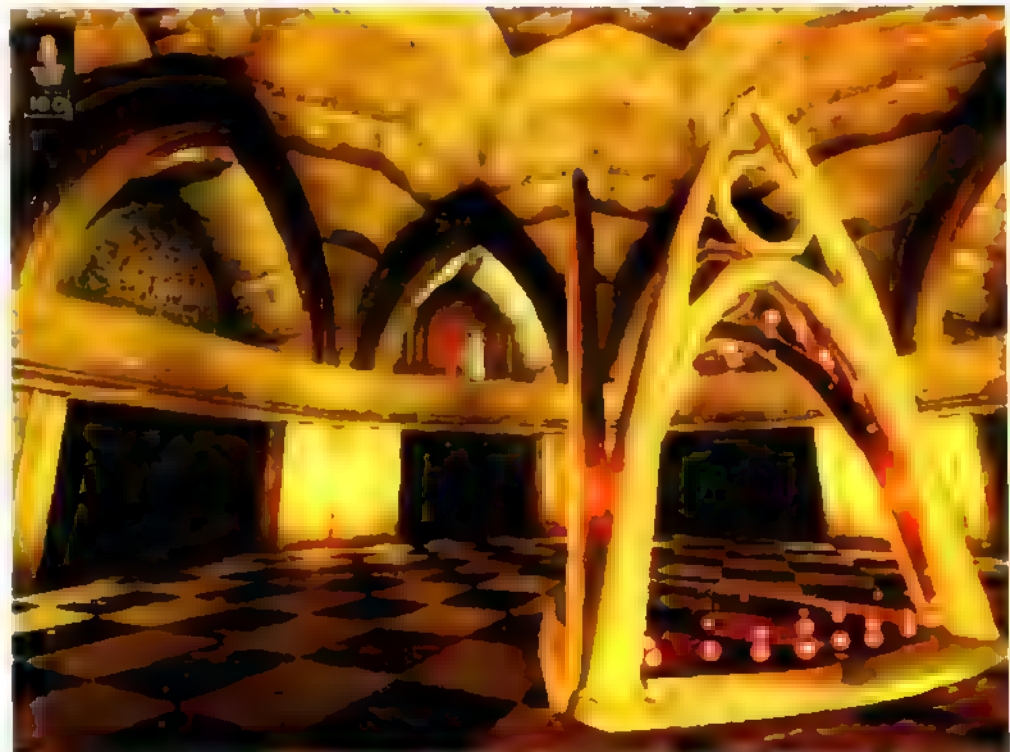
Wenn sich die Geschichte alle tausend Jahre wiederholt, verliert der Tod seine Endgültigkeit, aber nicht seinen Schrecken. Stets wird Rand Al'Thor wiedergeboren, stets nimmt er den Kampf mit dem schrecklichen Magier Shar'Tan auf, stets endet dieser in Wahnsinn und Vernichtung der gesamten Welt. Jordans erster Roman der Reihe beginnt bereits mit der dritten Umdrehung des Zeitrades, doch das Spiel steigt noch davor in das Szenario ein und handelt von den Abenteuern Elaynes. Über 20 Abschnitte hinweg soll die Heroine vier Siegel sammeln, die den Erzbosewicht „The Dark One“ in seinen Kerker bannen



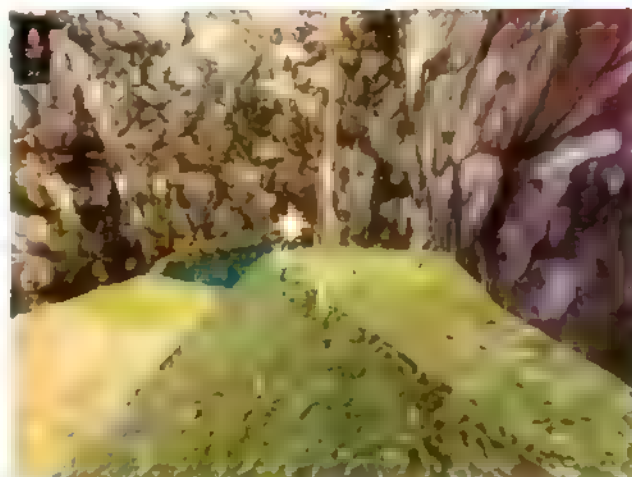
Die Suche nach vier Siegeln erstreckt sich über 20 Levels und wird von gut einer Stunde einge-deutschter Rendersequenzen untermalt



Die in schönen Rendersequenzen erzählte Storyline präsentiert luftige Außenwelten, modrige Kerker und prunkvolle Palastanlagen aus der Egosicht und konfrontiert den Spieler mit aus der Buchvorlage bekannten Charakteren wie den Trollocs oder den Rittern des weißen Mantels. Trotz der abenteuerlichen Tradition des Herstellers – Legend war viele Jahre auf Adventures wie „Spellcasting 101“ oder „Shannara“ spezialisiert – begnügt sich das Gameplay dabei jedoch mit kleinen Schalterknocheleien und dem Einsatz des jeweils richtigen Zauberspruchs. Der Rest ist Action reinsten Wassers



Die Frau im Rampenlicht ist allerdings mal keine Reminiszenz an die omnipräsente Lara Croft, sondern integraler Bestandteil eines Szenarios, das nur dem vermeintlich schwachen Geschlecht den gefahrlosen Umgang mit Magie zubilligt. Dennoch zahlt Elayne zu den wenigen Damen, die nicht von Geburt an „zauberhaft“ sind, und muss sich daher mit sammelbaren Instant-Spells behelfen. Unter den gut 50 sogenannten „Ter'angrals“ finden sich neben Schutzschilden, Heilzaubern und diversen Magie-Attacken auch ausgefeilte Techniken. Da darf etwa die Position mit einem Feind getauscht werden, da überwindet Elayne verrammelte Gitter mittels Teleportation, lässt Lichtquellen schweben und schleudert Geschosse umgehend auf einen Angreifer zurück.



In drei kleinen Übungseinsätzen darf man sich mit der Steuerung und einigen der insgesamt 50 Zaubersprüche vertraut machen

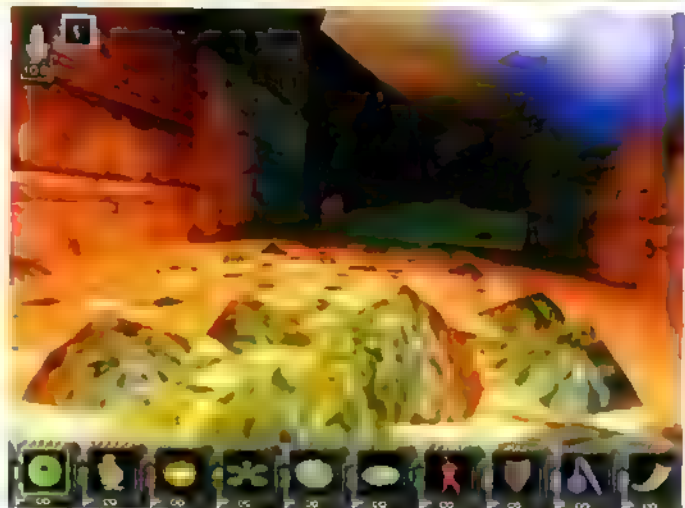
Heilpflanzen liefern nach anstrengenden Gefechten dringend benötigte Energieschübe für die Heldin

Diese recht originale Wahl der Waffen ist es dann auch, was die Grafikengine des modernen Klassikers „Unreal“ insbesondere unter Verwendung einer 3D-Beschleunigerkarte voll ausreizt: Zuckende Blitze, lodernde Feuerbälle und magische Wirbel werden auf dem Bildschirm sehenswert in Polygone umgesetzt. Das wirkt umso beeindruckender, als auch die Architekten ihre Hausaufgaben im Fach Detailreichtum gemacht haben. Je nach Gebäude trifft man auf liebevolle Wandgemäide, Stuckarbeiten und Holzschnitzereien oder eben Spinnweben und brüchige Bodenplatten. Draußen schwärmen unterdessen die Mücken und Fische tummeln sich unter animierten Wasserflächen. Auch die Akustik lässt Stimmung aufkommen, wenn gellende Schreie die Nacht zerreißen, Dielen knarren und sogar die Flugbahn geworfener Äxte schon beim Hinhören erkennbar wird.

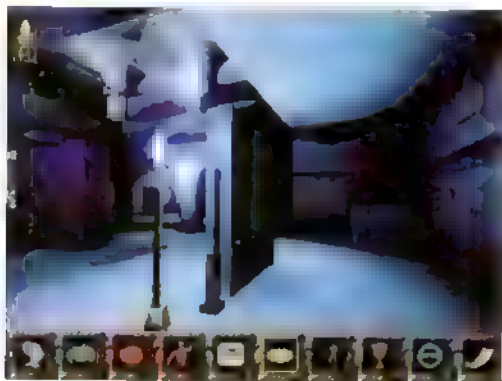
Schade, dass ausgerechnet die wichtige Steuerung nicht ganz so gut gelungen ist. Zwar lassen sich Tastatur und Maus individuell konfigurieren, doch im Eifer der Gefechte ist der richtige Zauberspruch trotzdem oft schwer zu finden. Hier hilft nur das Auswendiglernen der kryptischen Icons und der wiederholte Griff zur Quicksave-Option. Ein weiteres Manko ist die mangelhafte Identifikation mit der Spielfigur. Mag die Technik noch so ausgereift sein, der Komplexität der Romane wird ein Egoshooter naturgemäß nicht annähernd gerecht. Ein gutes und eigenständiges Spiel also, doch kein echtes „Rad der Zeit“ für den PC – vielleicht hätten die Adventure-Schuster von Legend doch besser bei ihren Leisten bleiben sollen. (rf)



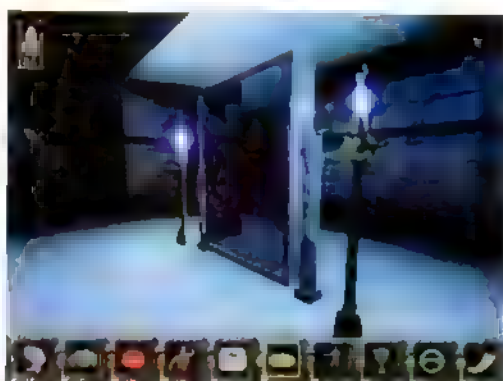
**Gegner wie Trolloc oder Myrddraal trachten Elayne mit Wurfäxten, Schwert, Pfeilen oder magischen Geschossen nach dem einzigen Bildschirmleben**



**Spellcasting 505: Erdbeben können ebenso erzeugt werden wie man das Aussehen seines Gegners kopieren oder dessen Position im Kampf einnehmen kann**



**Überraschendes Leveldesign: Nach seiner Zerstörung entpuppt sich der Spiegel als gangbarer Weg**



**The Wheel of Time**  
(Legend/GT Interactive)

Egoshooter nach Motiven von Robert Jordans gleichnamigem Fantasy-Epos

USK-Freigabe ab 16 Jahren  
Schwierigkeit für Fortgeschr.  
Preis ca. 80,- DM

**78%**



Grafik	82%
Sound	81%
Steuerung	74%
Motivation	79%

Nennt mich einen Macho, aber ein männlicher Held wäre hier einfach passender gewesen: Leser, die bereits viele Stunden mit Rand Al'Thor verbracht haben, werden von Elayne nahezu zwangsläufig enttäuscht sein. Überhaupt wurde das Potenzial der Romanvorlagen verschenkt, der Wiedererkennungswert beschränkt sich auf wenige Gastauftritte bekannter Figuren. Andererseits macht auch der Umkehrschluss Sinn – dieser abwechslungsreiche Egoshooter mit den feinen Multiplayer-Optionen (bis zu 16 Teilnehmer dürfen Deathmatches ebenso austragen wie ihren Gegnern Fallen in den Weg legen) hätte auch ohne den eher irreführenden Titel „Wheel of Time“ seine Fans gefunden.



Jack

Datenträger	2 CDs, 95 MB auf der HD
System	ab einem P200 besser P266 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt Direct3D, Voodoo-Grunde, OpenGL Softwaremodus
Sound	Soundeffekte und Musik in Stereo und getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur/Maus konfigurierbar
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 16 Spielern in 17 separaten Arenen für 2 Mod via LAN oder Internet
Online-Info	www.wheeloftime.com

# HYPE

THE Time Quest



Mit der Armbrust lassen sich auch entfernte Ziele zerstören



Im Nahkampf steht sich Hype oft selbst im Weg und verdeckt die (cleveren) Gegner

Die Beleuchtung zählt noch zu den besten Grafikeffekten

Schon vor einem Jahr sollte der kleine Hype sein Schwert zücken, dann legte Ubi Soft das Playmobil-Abenteuer jedoch nochmals auf Eis – etwa aus Angst vor dem großen Konsolenkonkurrenten „Legend of Zelda“?

Die Ähnlichkeiten sind verblüffend. Wie sein Nintendo-Vorbild bekämpft der Playmobilritter allerlei Getier mit Schwert, Mini-Armbrust sowie drei Zaubersprüchen (in je vier Ausbaustufen). Selbst die Reise durch die Zeit findet sich im Spielzeugland wieder, gleich vier Epochen muss man von Tyrannen befreien. Dazu stakst Hype so grazil wie es Plastikmännchen eben vermögen durch rund 30 Wald- und Stadtszenarien, erledigt kleine Nebenquests, gewinnt Wettläufe und erforscht Dungeons. Das gestaltet sich anfangs recht unterhaltsam, doch macht sich die zwar konfigurierbare, aber leider nur digitale Tastatur- oder (besser) Pad-Steuerung schon bald unangenehm bemerkbar. Wenn etwa mit gezuckerter Waffe ein schmaier Grat überquert werden soll, sind tödliche Stürze vorprogrammiert – trotz der Verfolgerperspektive ist nie genau erkennbar, in welche Richtung der Held gerade blickt. Zaubersprüche kann er aber bloß mit der Waffe im Anschlag abfeuern und sein Inventar ist zu verschachtelt, um praktisch zu sein. Trotzdem konnte die geradlinige Story motivieren, waren da nicht weitere technische Schwächen. Die einfallslos texturierte 3D-Optik bietet außer hübschen Beleuchtungseffekten nur wenig fürs Auge, die viel zu langsamen Sidesteps erschweren die unübersichtlichen Kämpfe zusätzlich. Dafür ist die mittelalterliche Begleitmusik wunderschön, so wie die Atmosphäre überhaupt recht erfolgreich an das Kind im Manne appelliert: ein typisches Konsolenspiel für den PC (mz)

## Spielzeugritter für Konsolenkinder

### Hype-The Time Quest (Ubi Soft)

3D-Actionadventure zwischen Playmobil-Look und Konsolendesign

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 99,- DM

**71%**



Grafik	69%
Sound	79%
Steuerung	64%
Motivation	73%

### Ganz persönlich

So wie Hype auch dreinguckt, Zeldas Link hat deutlich mehr zu bieten. Stimmungsvollere Grafik sowieso, vor allem aber unzählige Bonusspielchen und Subquests. Einige davon wie z. B. die Jagd nach den versteckten Skultulas (hier Wespennester) wurden zwar übernommen, doch das Nintendo-Original bleibt unerreicht. Außerdem habe ich schon immer lieber mit Lego gespielt...

Markus



Datenträger	1 CD, 126 min, 526 MB auf der HD
System	Ab einem PC mit 640 MB RAM, 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, 3D- und Direct3D-Beleuchtung, weiches Antialiasing, Soft Shadows vorhanden
Sound	5-Kanal-Sound, 44,1 kHz, 16-bit, Stereo
Eingabe	Keyboard, Gamepad
Sprache	Komplett deutsch
Multiplayer	kein
Online-Info	www.ubi.de

DEINE FREUNDE  
UND  
HELFER...



Officer Clyde Stevens  
Dienstnummer: 164759  
Jahre bei SWAT: 3  
EX US Army

Officer Arron Bronsky  
Dienstnummer: 129942  
Jahre bei SWAT: 15  
EX Marine

Officer Byron Towne  
Dienstnummer: 146823  
Jahre bei SWAT: 16  
EX US Navy

# SWAT 3

## CLOSE QUARTERS BATTLE

[www.alamo.de](http://www.alamo.de)

Produktinfo 032





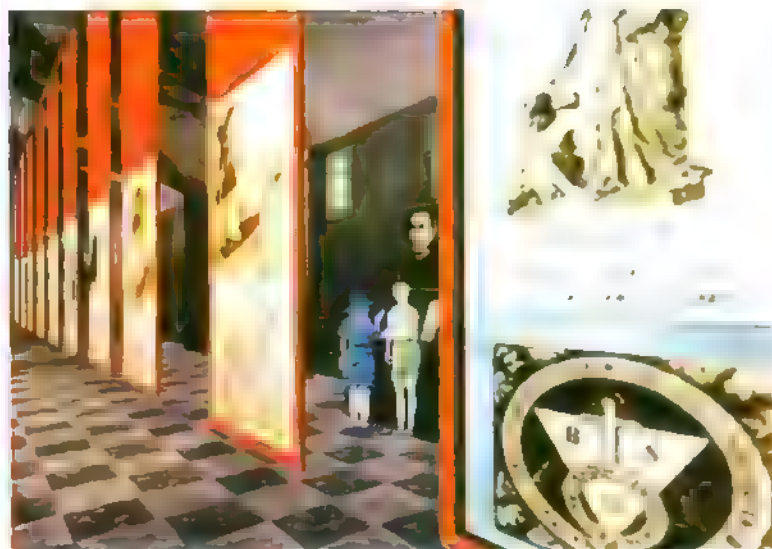
Nach den Vorgängern von 1994 und 1996 begegnet uns Sierras „Schattenjäger“ nun im zeitgemäßen 3D-Look: Eine Mischung aus Egoperspektive und Verfolgerkamera macht das jüngste Abenteuer des Horrorautors zur Ansichtssache.



Diese Polygondame bläst nicht nur heiße Luft: Reiseleiterin Madeline ist Kettenraucherin und eine Schlüsselfigur des Abenteuers



Die Iconleiste offeriert bei Linksklick situationsabhängig verschiedenste Handlungsmöglichkeiten



Die Ego-Alternative: Eine frei bewegliche Kamera sorgt für blitzschnelle Ortswechsel

### Klassisches Gameplay, neuer Look

Pixelte die Grafik im ersten Teil „Sins of the Father“ noch in VGA-Auflösung vor sich hin, boten Videosequenzen und HiRes-Standbilder mit einkopierten Charakteren den bayerischen Werwölfen im Sequel „The Beast within“ schon artgerechteren Lebensraum. Diesmal verschlägt es das PC-Pendant von Stephen King mit seiner aparten Assistentin Grace Nakimura nach Frankreich – trendgerecht in echtzeitberechnetem 3D. Doch Fans klassischer Abenteuer können aufatmen: Gabriel Knight 3 ist definitiv kein Actionadventure!

In der stimmungsvoll ausgeleuchteten 3D-Umgebung regieren also die grauen Zellen, nicht die Fauste. Held oder Heldin (in sechs der 17 Kapitel nimmt Grace das Heft in die Hand) werden per Point & Klick navigiert, bei Bedarf sorgen Tastatur oder gedruckte Maustasten für Rundumsicht im Stil eines Egoshooters. Hat der Spieler in der Ich-Perspektive ein interessantes Objekt entdeckt, lassen sich über die sierratypische Iconleiste Aktionen anwählen, die der Protagonist dann wieder in der Außenansicht ausführt. Klopfen an oder Öffnen von Türen, Dialogoptionen und Manipulationsmöglichkeiten. Langwierige Fußmärsche durch die weitläufigen Schauplätze entfallen damit, zumal überregionale Ortswechsel mittels Mausclick auf eine nach und nach mit Lokationen gefüllte Karte initiiert werden – Gabriel braust dann auf einer Harley Davidson zur nächsten Szene. Erfolge machen sich wie immer über ein Punktesystem bemerkbar, lediglich die Inventarbedienung hätte komfortabler ausfallen können.

### Gelegenheit macht Diebe

Der wieder vor authentischem Hintergrund inszenierte Plot entwickelt sich wie in den Vorgängern langsam, gewinnt aber im Spielverlauf dramatisch an Fahrt: Ein Freund der Familie lädt Gabriel in den französischen Ort Rennes-le-Château ein, wo seit Generationen Theologen, Okkultisten und Abenteurer einem sagenumwobenen Schatz und tieferen Wahrheiten hinterherjagen. Eckpfeiler des Mythos sind die Templer und der heilige Gral. Die Vorgeschichte wird in einem dusteren Renderintro kurz angerissen, im Zug fällt unser Held dann zwei Schlägern zum Opfer. Wirre Erinnerungen an eine Kindesentführung erheilen die Sachlage kaum, weshalb der Spieler mit sehr rudimentärem Wissen um die Ereignisse das Abenteuer in Gabriels Hotelzimmer aufnimmt.

Innerhalb von drei Tagen wird man mit etwa 35 detailliert modellierten Polygoncharakteren sowie Kirchen, Museen oder okkulten Stätten konfrontiert, die weitgehend der Realität entlehnt sind –



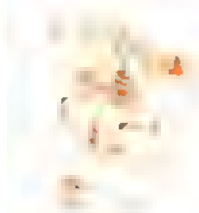
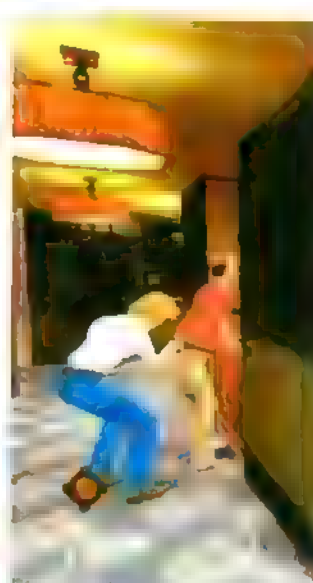
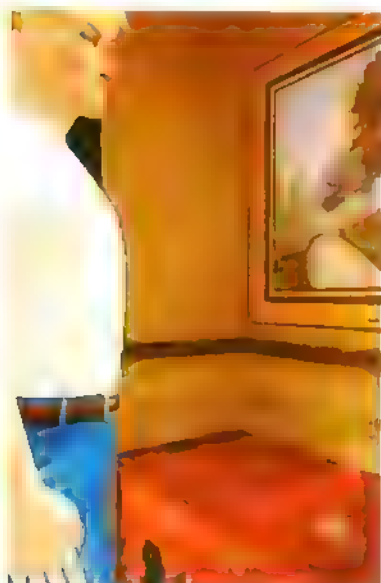
en Eindruck, den scharrende Hühner in den lebendigen Kulissen oder die individuellen Gewohnheiten der auftretenden Personen noch verstärken. So raucht die Leiterin einer Gruppe von Schatzsuchern Kette, während ein gewisser Mosley ganz versessen auf Süßes ist. Diese Verhaltensstrukturen dienen denn auch vielen Rätseln als Basis, etwa wenn man Mosleys Pass mopsen will. Nur am rechten Ort platziertes Konfekt schafft hier Gelegenheit für Diebe. Dabei weist der aufleuchtende Cursor getreulich auf manipulierbare oder im Inventar zu verstauende Objekte hin.

### Rocky Horror PC-Show

Insgesamt unblutiger, aber keinesfalls weniger spannend als in den Hauseigenen „Phantasmagoria“-Abenteuern entwickelt Gabriel Knight 3 seine fesselnde Geschichte mit zahlreichen Wendungen und Überraschungen. Der gelungene Soundtrack und die exzellente englische Sprachausgabe (Tim Curry als Gabriel Knight!) tun ein Übriges, um das Game zu einem lang anhaltenden Genuss für die Freunde klassischen Adventuredesigns zu machen. (mt)



Highway to Hell: per Mausclick und Harley durch Frankreich



Rätseldesign: Erst wird der Koder platziert, dann Alarm ausgelöst – schon ist Naschkatze Mosley seinen Pass los.

### Die X-Akte von Südfrankreich

Traditionell bietet die Gabriel Knight-Serie eine Mischung aus sauber recherchierten Realmythen und fiktiven Digi-Abenteuern – das gilt auch für **die mysteriöse Geschichte des südfranzösischen Städtchens Rennes-le-Château**: Um 1885 entdeckt Pfarrer Abbé Saunière im Gotteshaus der bettelarmen Gemeinde eine Grabplatte der sagenumwobenen Tempelritter. Danach bricht der bis dato sesshafte „Landgeistliche“ zu mysteriösen Reisen auf und kehrt mit schier unerschöpflichen Finanzmitteln heim. Er baut Kirche und Dorf neu auf, jedoch nun mit okkulten Symbolen und Satansfiguren verziert.

Bis heute ist der Fall ungeklärt: Simpler Betrug, gotteslästerliche Rituale, ein über zwölf Orte verteilter Schatz und sogar eine UFO-Basis werden als Erklärungen gehandelt. Mehr darüber unter [www.rennes-le-chateau.com](http://www.rennes-le-chateau.com) im Internet.



Abbé Saunière vor seiner Kirche, daneben seine Behausung vor und nach dem geheimnisvollen Fund

### Gabriel Knight 3 (Sierra)

Klassisches Gruselabenteuer im 3D-Look mit innovativer Steuerung

USK-Freigabe  
Schwierigkeits-  
Preis

ab 12 Jahren  
für Fortgeschr.  
ca. 90,- DM

82%



Grafik: 81%  
Sound: 82%  
Steuerung: 80%  
Motivation: 83%

Datenträger	CD-ROM 3x 296 MB, 2x 295 MB, 1x 295 MB
System	Windows 95/98/NT, 16 MB RAM, 2x 16 MB Harddisk, 16 MB Free Space
Grafik	3D, 640x480, 24-16,66 MHz, 32-bit, 3D-DRG, DirectX 5.0, OpenGL, 16-bit, 16.7M Farben
Sound	32-bit, 48 kHz, 16-bit, 16.7M Farben
Eingabe	Mouse, Keyboard
Sprache	Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch
Multiplayer	Kein
Online-Info	<a href="http://www.sierra.com">www.sierra.com</a>

Na endlich: das Adventure zum Film. Knapp daneben, denn Activision ist selbst der Zukunft voraus und nimmt hier gleich den Plot der Fortsetzung vorweg! Wir verraten Ihnen, warum sich dennoch nur PC-Kadetten an Bord beamen sollten.

Sternzeit 52759.6, neun Monate nach den Ereignissen des Movies: Nach einem kurzen Renderintro findet sich der Raumakademieabsolvent Ensign Sovok auf dem "Outpost 40" im Briar System wieder. Er erhält die Chance, Captain Jean-Luc Picard und Commander Data zu Ausgrabungen auf den Planeten der Unsterblichkeit zu begleiten. Doch diesmal gefährdet eine romulanische Verschwörung die Idylle von Ba'ku.

Auf dem Holodeck erntet der Spieler den vulkanischen Betäubungsgriff und die Bedienung eines Phasers, dann gehts in zehn arg kurzen Einsätzen gegen Skorpionwesen, Flugechsen, Androiden oder pflanzenartige Fleischfresser. Aus der Verfolgersicht wird der Held dabei ausschließlich via Tastatur gesteuert, was ihm das Parieren von Angriffen trotz automatischer Zielfunktion nicht leicht macht –

**Mit Warp-Geschwindigkeit zum Abspann**

die nicht zu beeinflussende Kamera wählt

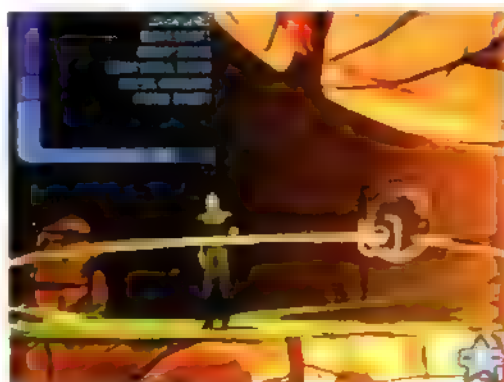
selten den günstigsten Bildausschnitt. Selbst in den Menüs für die Logbücher zum Missionsstatus und die allgegenwärtige Speicherfunktion bleibt die Maus außen vor.

Leider sind die Rätsel nicht immer originell. Wenn ein übermächtiger Gegner einem anderen zum Fraß vorgeworfen werden kann, kommt zwar Freude auf, bei den aufgesetzten Puzzles zum Aktivieren von Transportern jedoch eher dezentes Gähnen. Dennoch sehen geübte Abenteurer binnen eines Wochenendes den Abspann, was wohl das Hauptmanko des Games ist. Denn die gerenderte Umgebung weiß ebenso zu gefallen wie die erkennbaren Gesichtstexturen der Protagonisten, auch wenn die Bewegungen der Polygoncharaktere oft nicht überzeugen. Fazit: Ein kurzes Vergnügen für Trekkies, denen eine originale Geräuschkulisse (vom Tricorderpiepen bis zu den Stimmen von Patrick Stewart und Brent Spiner bzw. deren Synchronsprechern) wichtiger ist als perfektes Spieldesign. (mt)

# STAR TREK DER AUFSTAND



Die vorgeblendeten Hintergründe sehen teils richtig gut aus, die Polygondarsteller beeindrucken nur im Close-up



Der Tricorder spuckt seine Analysen samt Hinweisen auf Türen usw. in einem Fenster oben links aus



Die Zielautomatik ist hilfreich, doch das Fadenkreuz könnte besser sichtbar sein



## Star Trek: Der Aufstand (Activision)

Kurzes Actionabenteuer für Fans: original, aber nicht originell

USK-Freigabe  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 12 Jahren  
für Einsteiger  
ca. 89,- DM

**68%**



Grafik	74%
Sound	82%
Steuerung	69%
Motivation	66%

Datenträger	1 CD, 22,42 MB oder 561 MB auf der HD
System	Ein 486er PC mit 1,5 MB RAM und Win 4.0/95
Grafik	640 x 480 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Be- triebsmoder werden unterstützt. Soft- waremodi
Sound	Mit den originalen Synchron-Stimmen von Picard und Data
Eingabe	Tastatur
Sprache	Englisch, deutsche Übersetzung in Vorbereitung
Multiplayer	Ein
Online-Info	www.activision.de

# INTERSTATE™

Produktinfo 021



## **IN DEN 80ERN ZAHLT MAN MIT BLEI**

*Raus aus den Schlaghosen und rein in die 80er!*

*Als Asphaltlegende Taurus halten Sie jeden Gegner in Schach.*

*Erstmalig können Sie Ihren Feinden nicht nur aus Ihrem schwerbewaffneten*

*Muscle Car eins draufgeben, sondern auch zu Fuß! Der funky Soundtrack*

*macht Ihre Rache doppelt so süß - sehen Sie nur zu,*

*dass Sie vor lauter New-Wave-Feeling nicht Ihre Deckung vergessen ...*



[www.activision.de](http://www.activision.de) [www.interstate82.de](http://www.interstate82.de)

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Interstate '76 und Interstate '82 sind Warenzeichen von Activision, Inc.  
© 1998 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.





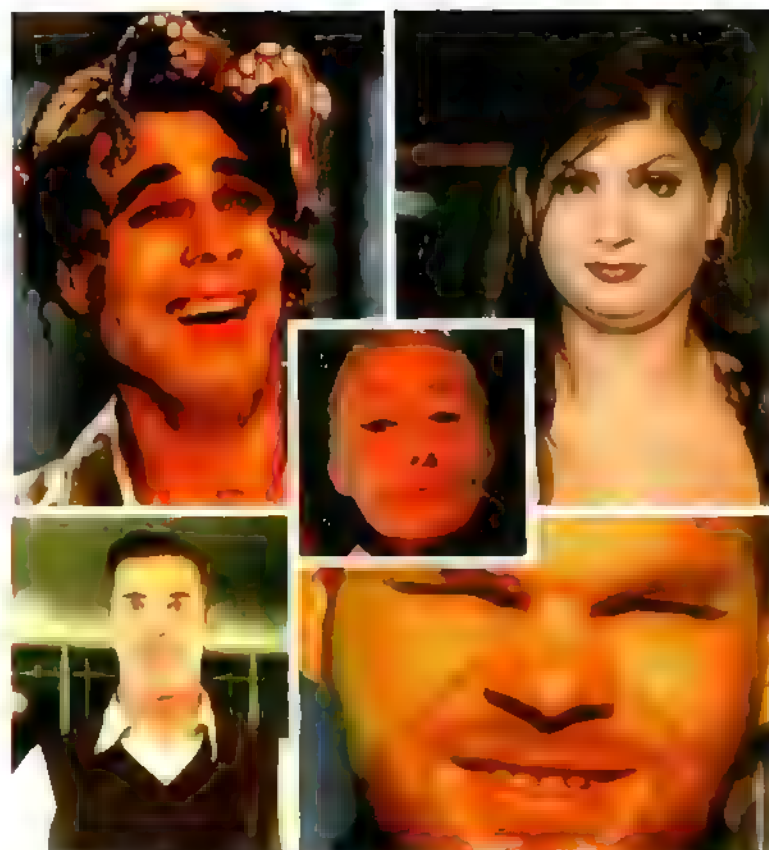
Da hat aber jemand fleißig seine Hausaufgaben gemacht: War der Vorgänger noch Digi-Trash auf antiquierter Quicktime-Basis, erweist sich dieses Erotikabenteuer als richtig unterhaltsame Nummer...



Schmuzzeln statt Stöhnen: Erotische Momente sind dünn gesät



Das Benutzerinterface in Form des PA lässt sich nun bei Bedarf einblenden und verschieben



Immer für einen herzhaften Lacher gut: die trashig-skurrielen Darsteller

### WENIG EROTIK, VIEL ABENTEUER

Auch storymäßig ist in Twin Town seit Teil eins ein Jahr vergangen: Anno 2145 erwartet Detektiv Jake Boone ein neuer Fall in der letzten Bastion der Menschheit auf einer völlig überfluteten Erde. Allerorten stößt unser Mann in „Übersee“ auf tote Wissenschaftler des mysteriösen Konzernbosses Wong – und was ist von diesen Geruchten um eine Maschine zu halten, die angeblich die globale Schmelze der Polkappen rückgängig machen kann?

Das Budget der erotischen Endzeit-Saga hat auch diesmal nicht das Engagement von Profis erlaubt und so gibts wieder jede Menge schräge Laienschauspieler zu sehen. Die herrlich trashigen Auftritte der Entwickler von Toygardens Media (Programmierer Andy Kunze mit Tintenfisch auf dem Kopf!) oder Orions Publishing Manager Mirko Drenger sorgen in der Tat für Lacher. Wer auf Humor à la „Austin Powers“ steht, kommt hier a so schon mal voll auf seine Kosten. Wenn ein Blinder arglos gefragt wird „Sind Sie blind?“ und dieser antwortet „Nein, ich bin Brillen-Modell!“, wird klar, wer hier die eigentlichen Hauptdarsteller sind – obwohl es in Peepshows und Striplokalen genügend Haut zu sehen gibt, spielen Nackedeis nur noch eine Nebenrolle. Hardcore-Voyeure können sich aber im Appartement des Privatschnüfflers schadlos halten, denn sobald dessen Heimcomputer Odin flottgemacht ist, dürfen massig Schmuddelbildchen betrachtet werden.

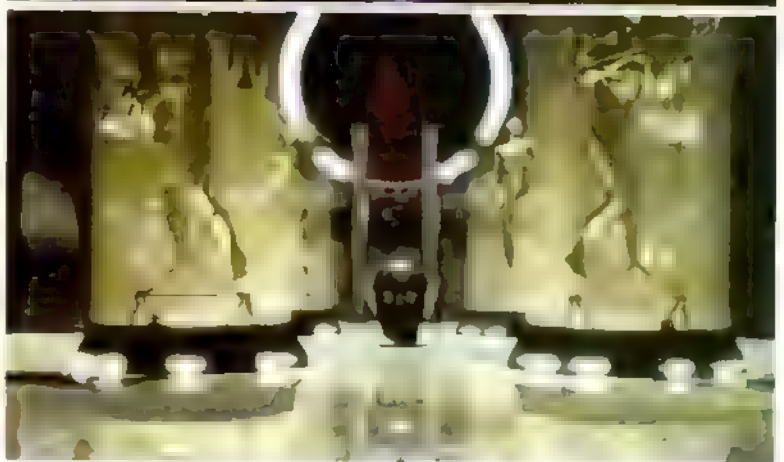
### HÜBSCH UND KNACKIG

Auch Transvestiten bedient das Programm, darf der Spieler doch gleich in drei Rollen schlüpfen: Aus der Egoperspektive erforscht man als Jake, Elvis (der kultige Taxifahrer aus dem Vorgänger) oder Sexbombe Tara wunderhübsche Schauplätze der bildweise umschaltenden Art. Diese nett animierten und sehr detaillierten Hintergründe bestehen allesamt aus geloopten Videos, in die per Bluescreen gefilmte Akteure ganz ordentlich hineinkopiert wurden. Dazu gibts neben jeder Menge Zwischensequenzen

nicht nur in den vielen Multiple-Choice-Schwätzchen (irr-)witzige Sprachausgabe sowie einen gewohnt hörenswerten Soundtrack – schließlich sind etliche Jungs des Oblivion-Teams ja Berufsmusiker. Und wenn etwa Elvis in unnachahmlicher Manier sein Taxi „aufsingt“, grinst man wortwörtlich bis über beide Ohren. Der Sound spielt auch bei den teils sehr originellen Ratseln eine wichtige Rolle. So gewährt die Zockerrunde im Russenviertel erst Einlass, wenn man den Rhythmus der dort stets präsenten Volksweise an der Tür nachklopft. Und das mit eigenem Bewusstsein gesegnete U-Boot schießt erst dann seinen Torpedo ab, wenn es durch geschickte Änderungen an der Tonhöhe und Geschwindigkeit eines Audiosamples von einem Angriff überzeugt wird. Der Schwierigkeitsgrad dieser Logeleien steigt zwar stetig an, doch wer alle in der Umgebung oder den Gesprächen versteckten Hinweise beachtet, dürfte kaum jemals vor ernsthaften Problemen stehen. Zudem wurden die unvorhersehbaren Game overs aus dem Vorgänger erfolgreich verhütet.

**BEQUEM ZUM HÖHEPUNKT**

Wer sich die knapp 2 GB auf der Festplatte für eine Komplettinstallation leistet, braucht auch nie eine der drei CDs zu wechseln. Dieser Spielkomfort will allerdings mit manuellem Kopieren von drei Ordnern erkaufte werden. Danach gibt es am Handling aber nichts mehr auszusetzen. Die runderneuerte Steuerung klappt vorzüglich, das Benutzerinterface in Form des PAs mit seinem charmant-witzigen „Betriebssystem“ Mel lässt sich bei Bedarf einblenden und beliebig verschieben – ansonsten ist das Abenteuer bildschirmfüllend zu sehen. Alle Aktionen wie das Durchschalten bzw. Benutzen der Fundstücke, Betrachten oder Sprechen kann man dem wandelbaren Mauszeiger auf Wunsch auch via Tastatur verklickern; nur zum Kombinieren oder Identifizieren der Gegenstände muss das Inventory aufgerufen werden. Trotz aller Durchhänger des Vorgängers ist Days of Oblivion 2 also ein recht potentes PC-Abenteuer geworden. Wir sind schon mal gespannt, ob die Hersteller beim im Abspann angekündigten Nachfolger die Latte noch höher... äh, legen können. (st)



Die hübschen Video-Schauplätze werden aus der Ego-Perspektive begutachtet und bildweise umgeschaltet.

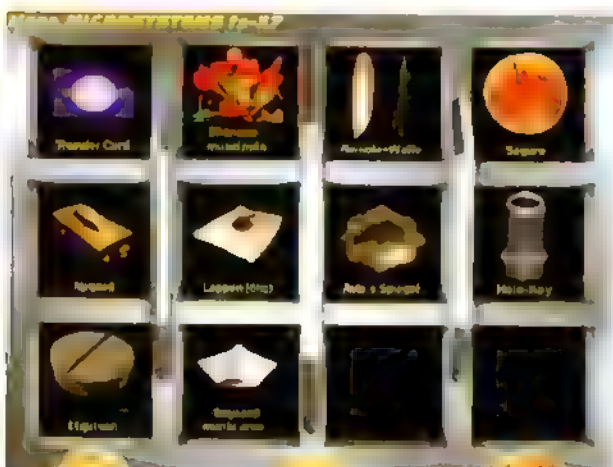
**Days of Oblivion 2**  
(Toygardens Media/Orion/CDV)

Total schräges Erotik-Abenteuer: trashig, lustig, gut!

USK Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 79,- DM

**71%**

Grafik: 74%  
Sound: 76%  
Steuerung: 78%  
Motivation: 67%



Die Gegenstände im Inventory müssen auch mal kombiniert werden

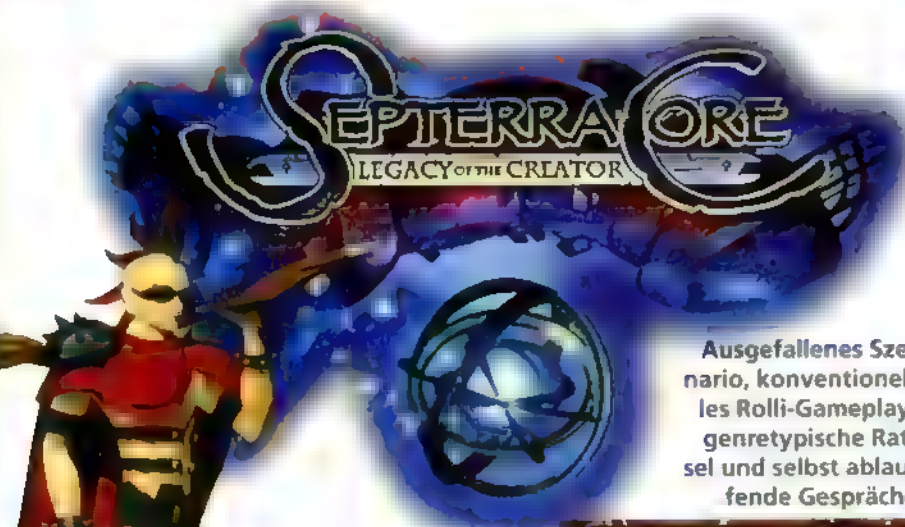
**Ganz persönlich**

Steffen sitzt am Schreibtisch neben mir und war beim Test dieses Abenteuers nicht zu überhören: So viel lacht er sonst nur, wenn ein neuer Kollege nach Urlaub fragt! Also habe auch ich mir die abgefahrenen Dialoge und verquerten Charaktere zu Gemüte geführt – und fand ebenfalls viel Gefallen an dem selbstironisch-trashigen Spiel. Die Präsentation, die famose Steuerung und das bisschen Erotik haben Lust nach mehr in mir geweckt, doch wegen des trotz drei CD-ROMs etwas schwachbrüstigen Programmumfangs kam es zum Koitus Interruptus. Schade, aber da hilft auch kein Viagra...



Jack

<b>Datenträger</b>	3 CDs, 391-MB, 1,465-MB, 1,465-MB
<b>System</b>	Windows 9x/NT/2000/XP, Pentium III/4, 64-MB RAM und Windows Update
<b>Grafik</b>	Hardware-OpenGL, 64-MB Grafikkarte, DirectX 9.0c
<b>Sound</b>	DirectX 9.0c, 16-MHz, 16-Bit, 48-KHz
<b>Eingabe</b>	Maus, Tastatur
<b>Sprache</b>	Englisch, Deutsch
<b>Multiplayer</b>	Ein Spieler
<b>Online-Info</b>	www.days-of-oblivion.com



Ausgefallenes Szenario, konventionelles Rollenspiel: genretypische Ratsel und selbst ablaufende Gespräche



In Rollenspielen stehen üblicherweise finstere Schurken und mächtige Helden im Rampenlicht, doch hier ist eine skurrile Welt der Hauptschauplatz – und eine Schrottsammlerin als Identifikationsfigur trifft man auch nicht alle Tage...



Die gerenderten Iso-Landschaften sind hübsch animiert und bestechen während der Kämpfe durch Übersichtlichkeit



Septerra ist eine Art riesiger Bio-Computer, der von sieben Schalen auf unterschiedlichen Technologielevels umgeben ist. Alle 100 Jahre gibt der Kern geheimnisvolle Kräfte frei, auf die gerade ein ubler Despot scharf ist. Als Schrottsammlerin Maya streitet der Spieler hier für eine bessere Zukunft – und enträtselt nach

Auch die Magie kommt auf Septerra nicht zu kurz, denn nach und nach wandern kombinierbare „Fate-Karten“ für Heil- und Angriffszauber ins Heldengepäck

Schon animierte Polygonfiguren, Lichteffekte und scrollbare Renderlokationen erzeugen dabei ebenso Atmosphäre wie Begleitmusik, Umgebungsgeräusche und deutsche Sprachausgabe. Die Steuerung fanden wir zwar einen Tick zu umständlich (viel Klickerei, gewohnungsbedürftiges Inventar-Handling), doch die Fans asiatisch angehauchter Rollis sollte das nicht abschrecken. Im Kern ist Septerra

Core eine durchaus spielenswerte Alternative zur wuchtigeren „Final Fantasy“-Reihe. Und deren achter Teil lässt auf dem PC ja noch ein wenig auf sich warten. (rt)

### Im Kern eine Alternative zu Final Fantasy

und nach die Mysterien von Septerra. So ungewöhnlich das Szenario, so genretypisch das Gameplay. In selbst ablaufenden Gesprächen erhält man Aufträge, sucht Gegenstände, um sie an passender Stelle einzusetzen, und stellt sich Unholden aller Art (von Wachen bis hin zu mutierten Viechern) zum Kampf. Die Gefechte präsentieren sich als Mix aus Echtzeit und Rundentakt – je mehr Zeit man sich für einen Angriff nimmt, desto Erfolg versprechendere Attacken springen für Maya und ihre maximal zwei (von acht möglichen) Begleiter heraus. Siege werden zwecks Levelaufstieg und Verbesserung der Fähigkeiten in Erfahrungspunkte umgemünzt, erbeutetes Geld investiert man in Rüstungen, Waffen und Tränke



Auf dem Charakterbildschirm teilt man Geld und Ausrüstung zwischen Maya und ihren bis zu zwei Begleitern auf

### Septerra Core (Valkyrie Studios/Topware)

Typisches Iso-Rollenspiel in untypischer Umgebung

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

74%

Grafik 70%  
Sound 75%  
Steuerung 68%  
Motivation 77%

Datenträger	1 CD-ROM
System	Windows 9x/NT/2000/XP
Grafik	DirectX 7.0
Sound	DirectX 7.0
Eingabe	Mouse, Keyboard
Sprache	Deutsch, Englisch
Multiplayer	Singleplayer
Online-Info	www.septerra.com

Er ist der Sohn des Amun-Re,  
Vater des oberen und unteren Nils, er ist der...

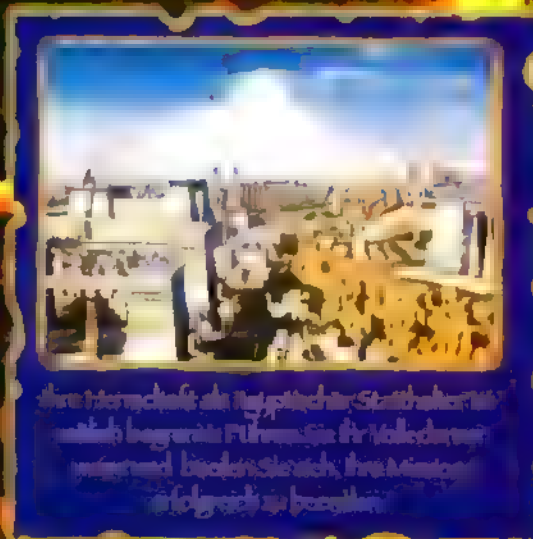
# PHARAO

Dein Herr,  
Dein Gott,  
Dein Leben!

[www.pharao-das-spiel.de](http://www.pharao-das-spiel.de)

Der neue Aufbau-Strategiehit  
von den Entwicklern von

CAESAR III



Als Herrscher der ägyptischen Stadt haben Sie  
unendlich begrenzte Fähigkeiten für Volkedaten  
unermüdet beschreiben Sie Ihre Missionen  
und erfolgreich zu beenden.



Erbauen Sie die berühmtesten Monumente  
Ägyptens: den Tempel von Luxor, die Sphinx  
und die Pyramiden von Gizeh. Verwenden Sie  
Ihre Ressourcen als Bauelemente.



Bereiten Sie große Farmen an den Ufern des  
Nils und erfahren Sie welche Danks die  
Anbitter dieses Staates auf dem Lebenszyklus  
alten Ägypter hatten.

powered by



Wirknen Sie Ihre tägliche Traumreise in das  
antike Pharaonen! Wie einfach erreichen  
unter 0190-270 540

DM 12,99 € (inkl. MwSt.)  
ab Deutschland



© 1999 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Produktinfo 036

[www.sierra.de](http://www.sierra.de)

# theme PARK WORLD



Der farbige Pfeil neben dem Kontostand zeigt an, ob der Park schwarze oder rote Zahlen schreibt

Spektakuläre Fahrgeschäfte, kreischende Kinder, ulkig kostümierte Clowns, überfordertes Wachpersonal: Bullfrog hat wieder den ganzen Irrsinn eines Vergnügungsparks auf eine CD gepresst – und dabei noch Platz für ein paar wahnwitzige Innovationen gefunden!

## Das Spielprinzip

Wo sich „Theme Park“ im Sommer 1994 noch mit Iso-Grafik begnügte, gilt es nun vier 3D-Rummelplätze auf unterschiedlichen Inseln zu errichten. Zu Beginn erhält man einen goldenen Schlüssel und damit die Wahl zwischen der „Vergessenen Welt“ im Zeichen der Dinos und einer Anlage mit gruseliger „Halloween“-Thematik. Wer hier gute Arbeit leistet, wird mit goldenen Tickets belohnt – drei davon bringen einen weiteren Schlüssel, um später auch das kunterbunte „Wunderland“ sowie die futuristische „Space Zone“ managen zu dürfen. Am Gameplay selbst hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert, das ganze Drumherum wurde zwecks verbesserter Zugänglichkeit aber abgespeckt. So gibt es nun keinen Aktienhandel, Wareneinkauf und keine Parkversteigerungen sowie vor allem keine CPU-Konkurrenz mehr. Dafür darf der Spieler zwischen dem Simulationsmodus und einer Actionvariante wählen. Während in Ersterem zunächst lediglich der erweiterbare Baugrund nebst schlappen 50 000 Dollar Startkapital zur Verfügung steht, beginnt man als Aktionist mit einer bereits rudimentär bestückten Anlage und etwas Personal. Als einsteigerfreundlich erweist sich auch der abschaltbare Berater (ein witziger Geselle, der aber auch ganz schön nerven kann), welcher die Kasse ab und an mit Zusatzaufträgen füllt. Beispielsweise soll eine bestimmte Menge Hamburger in einem festgelegten Zeitraum verkauft werden. Mit nur ein bisschen wirtschaftlichem Gespür dürfte man damit vor Totalpleiten verschont bleiben.







Souvenirläden erweisen sich als echte Goldgruben

Vor nachgefragten Attraktionen bilden sich lange Warteschlangen

Stets heiß begehrt: der Zeppelin-Rundflug

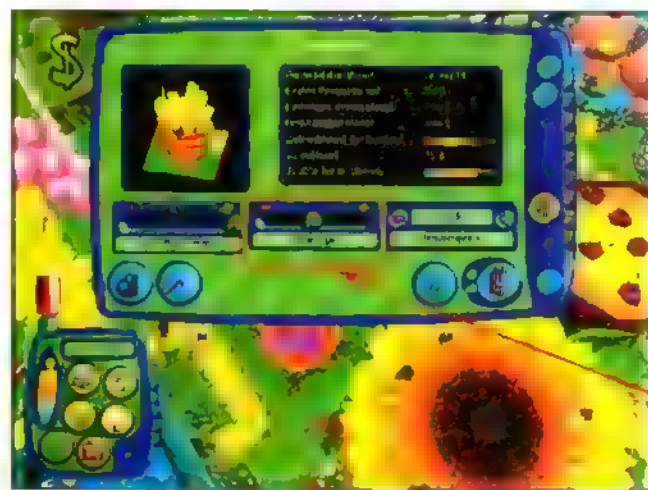
Überwachungskameras unterstützen die Arbeit des Sicherheitsdienstes

Toiletten sind ein Muss!

### Die Attraktionen

Ein erfolgreicher Park braucht natürlich ein ausgeklügeltes Wegenetz sowie Läden für Speis, Trank, Kostüme, Souvenirs, Luftballons und was den Besuchern sonst noch ein Lächeln auf bzw. über das Gesicht zaubert – kleine Gedankenblasen wie ein Smiley über den Kunden symbolisieren nach wie vor deren Gemutzzustand. Auch an ausreichend Toiletten sowie Mülleimer will gedacht sein; außerdem heben dekorative Bäume und Felsen sowie Lautsprecheranlagen etc. die Stimmung. Neben Glücksspielbuden sind aber natürlich verschiedenste Fahrgeschäfte der Hauptanziehungspunkt eines solchen Unternehmens. Sie lassen sich in drei Stufen verbessern, wobei höhere Geschwindigkeit und größere Kapazität mehr Geld in die Kasse spulen.

Da die Auswahl der ganzen Ausstattung anfangs begrenzt ist, muss fleißig geforscht werden, damit die Kids irgendwann in Scharen via Bus, Dampfer oder gar Wasserflugzeug in die Erlebniswelt strömen. Am Erfolg versprechendsten sind die sogenannten „geheimen Attraktionen“, die man nur gegen goldene Eintrittskarten erstehen kann – aber auch die selbst entworfenen Rides erweisen sich als Publikumsmagnet. Ob Achterbahn, Wildwasserfahrt oder Kart-Kurs, die Strecken sind per Maus recht komfortabel zu konstruieren. Selbst der Bau von Loopings und Korkenziehern geht flott von der Hand, die Schienen lassen sich neigen, die Stützpfeiler verschieben, vergrößern oder verkleinern. Zugabschnitte werden dann je nach Streckenführung bzw. Steigung automatisch eingebaut. Probleme bereitet allenfalls die trotz Dreh- und (begrenzter) Zoomfunktion bisweilen etwas unübersichtliche 3D-Ansicht.



In den Läden lässt sich nicht nur der Preis der Waren festlegen, auch an Qualität und (wie hier in der Frittenbude) dem Salzgehalt darf man schrauben.

Begehrte Attraktionen leicht gemacht: Die hellen Flächen zeigen an, wo man den nächsten Pfeiler beim Achterbahnbau platzieren kann.



## Wirtschaftssimulation

### Das Personal

Vor den Besuchern kommt freilich das Personal. Hat man den Putzleuten ihre Einsatzbereiche zugewiesen, halten sie fleißig Wege und Toiletten sauber, Mechaniker tunen oder reparieren die Fahrgeschäfte und Clowns unterhalten die Besucher in den Warteschlangen. Für Ordnung sorgen Sicherheitskräfte, deren Effektivität sich durch das Platzieren von Überwachungskameras steigern lässt. Wer für ausreichend Ruheräume sorgt, kommt eventuellen Streiks zuvor und Investitionen in das Ausbildungsbudget verbessern die Fähigkeiten der Untergebenen – zu denen natürlich auch Wissenschaftler für die Forschung zählen.



### Der Online-Modus

Ist das eigentliche Prunkstück von Theme Park World: Hat man einen schönen Park angelegt, kann man ihn via Internet jedermann zugänglich machen und bewerten lassen. Bei überwiegend positivem Echo spendiert Bullfrog dann vielleicht sogar eine exklusive Attraktion. Umgekehrt gelangt man über den Datenhighway natürlich auch zu den Anlagen anderer Spieler, die sich solo oder sogar gemeinsam mit Kumpels aus der Egoperspektive besichtigen lassen. Eine Chat-Funktion fehlt dabei ebenso wenig wie die originelle Option, beliebige Bilder schießen und als Postkarte via E-Mail verschicken zu dürfen. Bloß echte Multiplayer-Konkurrenz beschert auch dieses Programm dem Genre nicht.

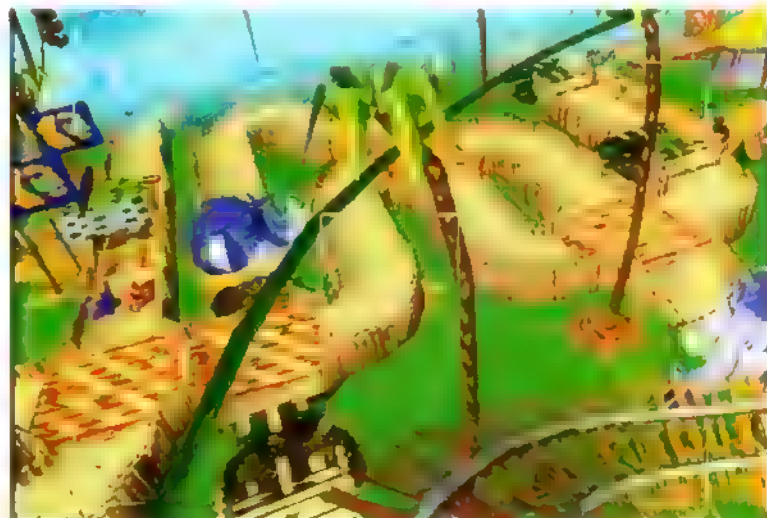


Eine Internet-Postkarte aus „Joker World“

### Die Präsentation

Was auf einer Ansichtskarte gut aussieht, gefällt in Bewegung noch besser: Vom Intro, das sich abhängig vom Systemdatum laufend ändert, bis zur niedlichen 3D-Optik ist das bunte Treiben der vergnügungssuchenden Bitmap-Kiddies hubsch anzusehen. Jedenfalls auf einem blitzschnellen Rechner, denn selbst ein P2/350 mit 64 MB RAM geht beim Scrollen durch einen gut ausgebauten Park schon mal in die Knie – und das trotz (optionaler) 3D-Beschleunigung bereits bei einer Auflösung von nur 640 x 480 Bildpunkten und wenigen Grafikdetails!

Auch das Ausprobieren der Rides im Camcorder-Modus macht nur mit Highend-Hardware uneingeschränkt Laune, weil sonst unschöne Hänger und Grafikfehler die Freude am Ritt auf der selbst entworfenen Achterbahn trüben. Bloß in den Genuss der putzigen Sounduntermalung kommt man schon mit Allerwelthardware.



Ein Heidenspaß für schnelle Rechner: Testfahrt in der selbst entworfenen Achterbahn



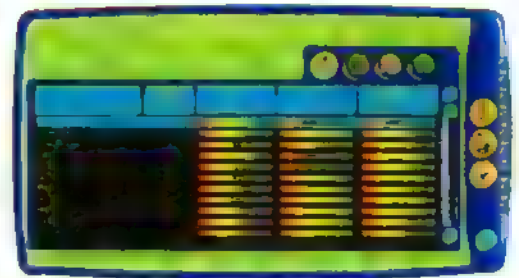
Fast schon ein anderes Spiel: oben in 512 x 384 Pixeln auf niedrigster Detailstufe, rechts volle Grafikdetails in 800 x 600 Bildpunkten – das Männchen ist der Berater



# Wirtschaftssimulation



**Kasse:** In diesem Menü lassen sich die diversen Attraktionen, Büden, Läden sowie die sonstige Parkausstattung kaufen und Mitarbeiter einstellen.

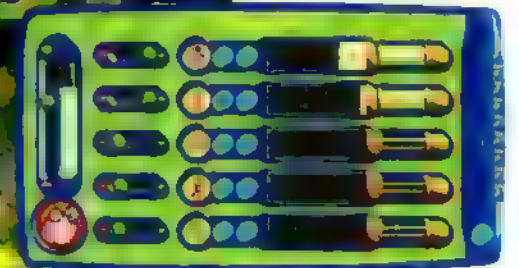


**Informationen:** Per Klick auf diesen Button öffnet sich Tabellen mit allen relevanten Infos über Mitarbeiter, Attraktionen und Besucher.

**Nachrichten:** Das Gepolter des Beraters lässt sich hier nochmals in Ruhe nachlesen.

**Datum:** Ist wohl selbsterkennend.

**Zufriedenheit der Parkbesucher:** wird durch den Farbverlauf von Blau (stocksauer) bis Gelb (überglücklich) anzeigt.



**Forschung:** Über Schieberregler wird hier der Arbeitseinsatz der Wissenschaftler für die ausgewählten Forschungsobjekte bestimmt – die schwarzen Balken informieren über den Entwicklungsstand.



**Landkarte:** Die Übersichtskarte mit fünf Zoomstufen bietet eine Fülle von Informationen – etwa zu den Einsatzbereichen der Angestellten und der Verteilung der Besucher.



**Finanzen:** Werden Überblick über seine Mittel sucht, Eintrittspreis und Ausstattungslevel festlegen oder ein Darlehen aufnehmen will, ist hier an der richtigen Stelle.

**Camcorder-Modus:** zum Umschalten in die Egoperspektive für die Parkregelung, auch die Online-Postkarten kann man von hier verschicken.

Produktinfo 048



24 Stunden Shopping

Verlosung: 3 Spiele jede Woche

JETZT SPAREN

Damit es für den Weihnachtsbaum auch noch reicht.

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

[www.haudenlukas.de](http://www.haudenlukas.de)

PC-CDROM, DVD Filme, Lösungsbücher, Merchandising

## Wirtschaftssimulation



Das Fazit

Erst mit fünf erspielten Schlüsseln erhält man Zutritt zur futuristischen „Space Zone“



Das Handling per Maus und Tastaturshortcuts geht generell flott von der Hand. Okay, ab und an scheint die Kollisionsabfrage des Mauszeigers etwas großzügig bemessen – dann muss man sich erst durch Drehen und Zoomen in eine günstigere Position bringen, um die Überwachungskamera und nicht den Putzteufel daneben mit dem Klick zu erwischen. Doch derlei Ungemach verblasst vor der Aussicht, sein ureigenes 3D-Disneyworld nach allen Regeln der Kunst aufziehen zu können. Daran und nicht zuletzt auch an der Online-Prahlererei mit den eigenen Werken werden mit Sicherheit Vergnügungssüchtige jeden Alters ihren Spaß haben. Kurzum, Theme Park World ist sein Eintrittsgeld wert! (st)

### Theme Park World (Bullfrog)

Bedienkomfort, originelle Features und 3D-Schick machen das Entwerfen und Verwalten eines virtuellen Vergnügungsparks zum Genuss!

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

85%

Grafik	81%
Sound	78%
Steuerung	82%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 60 MB auf der HD
System	Windows 95/98, MMX, 32 MB RAM, DirectX 2.0, 2 MB freier Speicherplatz, 2 MB freier Speicherplatz
Grafik	320 x 240 bis 640 x 480, 16 bis 24 Farben, 3D-Unterstützung, 3D-Modell, 3D-Modell, 3D-Modell
Sound	16 bis 24 Bit, 48 kHz, Musik, Effekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, Unterst. für 3D-Sound
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	Englisch
Multiplayer	Online
Online-Info	www.emeoakworld.com

### Ganz persönlich

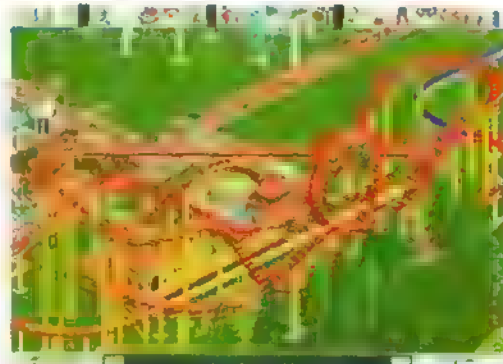
Was beim „Rollercoaster Tycoon“ in schweißtreibende Arbeit ausartete, ist hier fast schon das reine Vergnügen: Binnen weniger Minuten stelle ich Brechreiz hervorrufende Achterbahnen in die 3D-Landschaft und werde dann bei einer Probefahrt mit verzücktem Gekreische meiner Parkbesucher belohnt. Nur etwas mehr Übersicht und etwas weniger Grafikfehler hätte ich mir gewünscht. Man kann aber bekanntlich nicht alles haben und mit dem originalen Online-Modus bietet Bullfrog auch ohne echte Multiplayerunterstützung schon mehr als man von einer solchen Simulation erwarten darf. Denn obwohl alte Hasen im digitalen Schaustellergewerbe relativ schnell alle vier Parks und ihre Attraktionen gesehen haben dürften, motiviert das Anlegen eines perfekten Internet-Rummels für interessierte Surfer auch auf lange Sicht.



Steffen

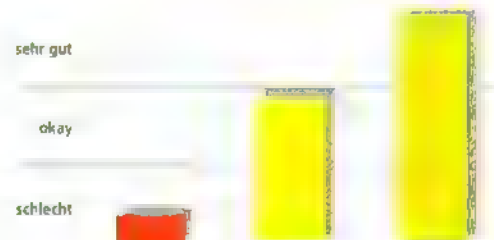
### Rollercoaster Tycoon vs. Theme Park World

Die größten Attraktionen von Theme Park World sind sicher der Online-Modus und die Möglichkeit alle Fahrgeschäfte auszuprobieren. Viel Spaß macht auch die simplifizierte Konstruktion der Rides. Steuerungstechnisch **weniger Komfort** (trotz wesentlich besserer Übersicht), dafür aber **deutlich mehr Komplexität** hat in dieser Hinsicht Rollercoaster Tycoon zu bieten: Das Entwerfen einer tollen Achterbahn kann da locker einen Nachmittag kosten, sorgen doch unterirdische Streckenführung, realistische Fahrphysik oder die schier grenzenlosen Möglichkeiten zur Landschaftsgestaltung für ein **umfangreicheres Betätigungsfeld**. Das gilt auch für den Wirtschaftspart, der z. B. mit Marketingmaßnahmen oder einzeln festzulegenden Eintrittspreisen höhere Anforderungen stellt.



Komplexe Iso-Konkurrenz: Rollercoaster Tycoon

### Leistungscheck (640 x 480 Pixel, alle Details)



- P200 MMX, 32 MB RAM (Mindestvoraussetzung)
- P2/350, 64 MB RAM, TNT 2/ Voodoo 3
- P3/500, 128 MB RAM, TNT 2/ Voodoo 3/ G 400

# die VÖLKER

wünschen goldene Weihnachten



Produktinfo 028

Damit die Weihnachtsfeiertage nicht langweilig werden, gibt es jetzt das erfolgreiche "Die Völker" plus "Mission Pack" auf einer CD als Gold Edition.

Wählen Sie Ihr Lieblingsvolk und machen Sie ihm einen Planeten untertan. Städte bauen, Forschung, Diplomatie, Handel, Kampf und die nie versiegenden Bedürfnisse Ihres Volkes garantieren lange andauernden Spielspaß.

[www.dievoelker.com](http://www.dievoelker.com)

JoWood  
PROGRAMME

ENTWICKELT VON  
GEMINI

INFOTRAC  
INFOGRAMES

COMPUTER  
DYNAMIC  
SYSTEM

neo

Strategie

Der Titel mag an Aufbaustrategie von Microsoft erinnern, das rundenbasierte Gameplay lässt mehr an die mächtig magischen „Heroes“ von New World Computing denken. Ja, was denn nun?



In zwei Kampagnen oder 22 Einzelmissionen nebst Tutorial lichtet man den Kriegsnebel über Fantasylandschaften, die aus der Vogelperspektive dargestellt werden. Für zusätzliche Betätigungsfelder sorgen ein simpel zu bedienender Editor und die Option, via Netzwerk oder Modem gegen bis zu zwölf Mitspieler simultan zu agieren. An einem Rechner funktioniert das

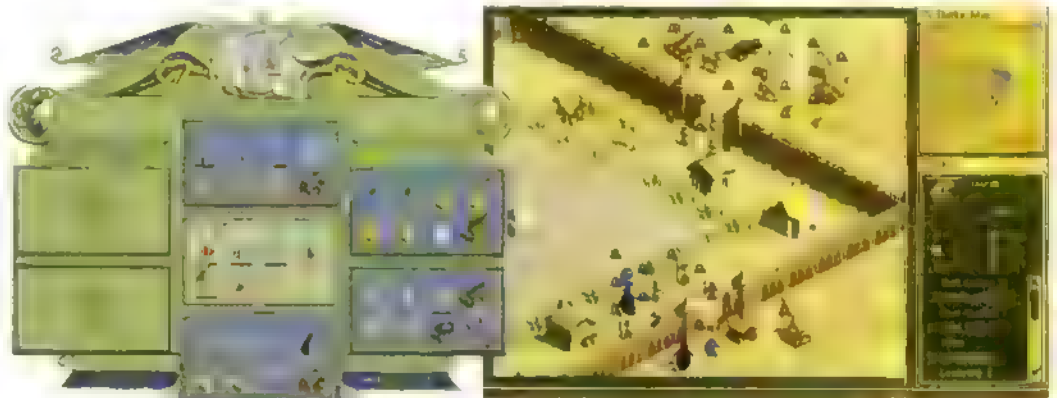
nur mit CPU-Gegnern, ansonsten

etwa eine Ansiedlung mit verfeindeten Bewohnern, bleiben drei Möglichkeiten: Starke Besatzungsmacht abstellen, das Verhältnis durch Upgrades bzw. Befestigung der Ortschaft verbessern oder die Bevölkerung austauschen. Wer sich dagegen auf das Plündern und Niederbrennen beschränkt, kann in den Ruinen keinen Nachschub mehr produzieren. Die Suche nach Ausrüstungsgegenständen in unterirdischen Labyrinthen etc. spielt hier keine so wichtige Rolle wie die

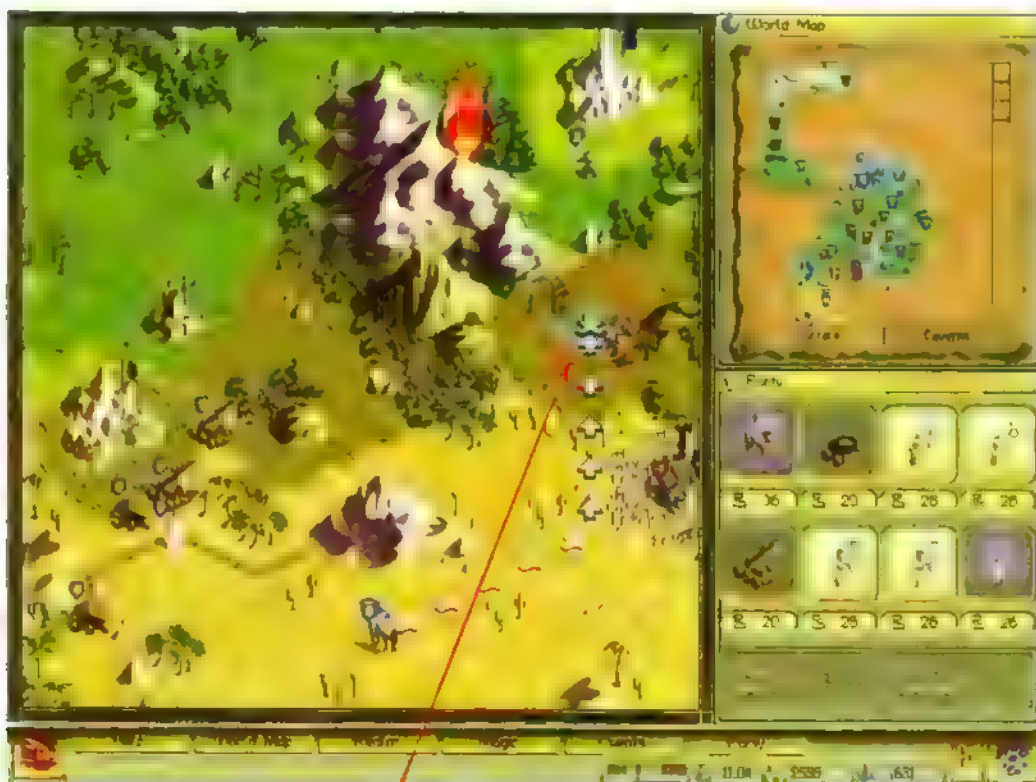
Kämpfe. Sie werden automatisch berechnet oder höchstpersönlich bzw. mit CPU-Unterstützung auf Iso-Schlachtfeldern ausgetragen, wobei alle Armeen im Umfeld des Gegners eingreifen können. Der gelungenen Steuerung steht dabei leider eine eher zweckmäßige Präsentation gegenüber. Aber damit können Genre-Fans sicher leben, wenn sie sich die Wartezeit auf „Heroes 4“ mit diesem strategisch vielseitigen Ableger verkürzen wollen. (st)

Die wunderbare Welt der Fantasy-Helden

wird hübsch nacheinander auf das mannigfaltige Aktionspotenzial zugegriffen. Wie in „Heroes of Might and Magic“ gibt es heldenhafte Heerführer, die Erfahrungspunkte sammeln, ihre Attribute aufpeppen und so manche der weit über 100 verfügbaren Fähigkeiten bzw. Zaubersprüche lernen. Per Magie lässt sich sogar die Landschaft verändern, etwa durch das Herbeihexen einer Bergkette. Beim Zusammensetzen der bis zu acht Truppenteile pro Armee muss auch auf die Beziehungen der zwölf Rassen untereinander geachtet werden. Besetzt man



Wahl der Waffen: Automatik-Gefechte auf dem Extrabildschirm oder vom Spieler befehligte Einheiten auf Iso-Schlachtfeldern



Marschieren auf der Karte: Die Zahl über dem anvisierten Ziel zeigt an, wie viele Runden man noch bis zum Erreichen benötigt

Age of Wonders  
(Triumph Studios/Epic Megagames/Take 2)  
Rundenstrategie mit Rollenspielelementen im Stil von „Heroes 3“

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

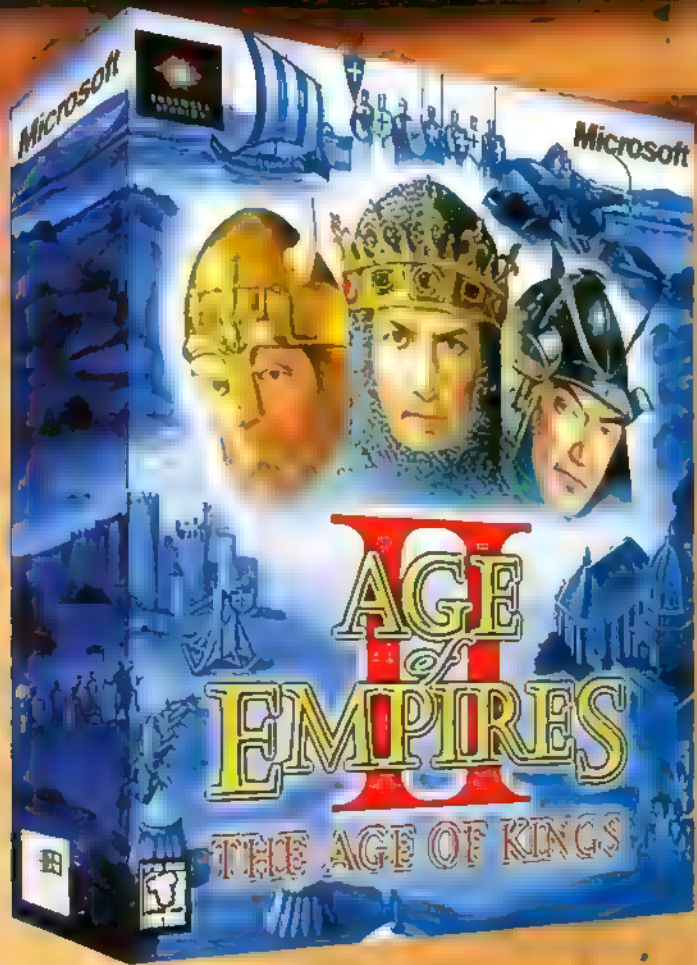
76%

Grafik 62%  
Sound 57%  
Steuerung 78%  
Motivation 79%

Datenträger	1 CD-ROM auf der HD
System	Windows 95/98/NT/2000, 48 MB RAM, 20 MB freier Speicherplatz
Grafik	3D-Engine, DirectX 7.0, 640x480 Pixel, 16,7 Mio. Farben
Sound	DirectSound, MIDI, 16 Bit, 48 kHz
Eingabe	Mouse, Tastatur
Sprache	Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch
Multiplayer	1 bis 12 Spieler über Netzwerk oder Modem
Online-Info	www.ageofwonders.com

Microsoft

www.microsoft.com



## Age of Empires II

Age of Empires II: The Age of Kings is a real-time strategy game developed by Ensemble Studios and published by Microsoft. It is the second game in the Age of Empires series and is set in the Middle Ages. The game features three civilizations: the Byzantines, the Celts, and the Vikings. Each civilization has unique units, buildings, and technologies. The game is known for its detailed graphics, strategic depth, and engaging multiplayer experience.

www.microsoft.com/games

Ensemble Studios comtech

# BATTLEZONEN

**Activisions erste Kampfzone schlug in der Fachpresse ein wie eine Bombe, es hagelte Auszeichnungen und Superlative für den innovativen Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie. Das Sequel verspricht nicht nur Nachschub für Fans, sondern auch eine abwechslungsreichere Story.**

Im Vorgänger balgten sich noch Russland und die USA um das begehrte „Bio-Metall“, lebenden Stahl extraterrestrischen Ursprungs. Kombinieren Wissenschaftler die seltsame Masse mit menschlichen Genen, entstehen furchterregende Hybriden – so geschehen im ersten Teil. Die schlussendliche Vernichtung der kampfstarken Cyberwesen war aber nicht so total wie angenommen, einigen Exemplaren gelang die Flucht. Sie gründeten eine Zivilisation in den Tiefen des Alls, nennen sich Scions und versuchen nun durch den Bau eines Dimensionstors in ein Paralleluniversum einzudringen. Die inzwischen zur ISDF vereinte Menschheit will das verhindern. Nach dem rasanten Renderintro dient ein Tutorial der Einarbeitung in die zwar komplexe, aber durchdachte Steuerung. Aus der Egoperspektive gehorchen die schnellen Gleiter, behäbigen Antigrav- und Kettenpanzer sowie stampfenden Mechs mit ihren verschiedenen Projekt- und Energiewaffen am besten, zumindest in den actionlastigeren Kapiteln. Daneben stehen noch zwei Außenansichten und für die strategische Planung eine Übersichtskarte zur Verfügung. Denn Ballern im Stil von „Forsaken“ ist hier nur die halbe Miete, es warten auch weitaus anspruchsvollere Aufgaben – etwa der Aufbau einer funktionierenden Basis in der Nähe einer Bio-Metallquelle, um in der Manier von Echtzeitstrategie eine überschaubare Streitmacht aufstellen zu können.

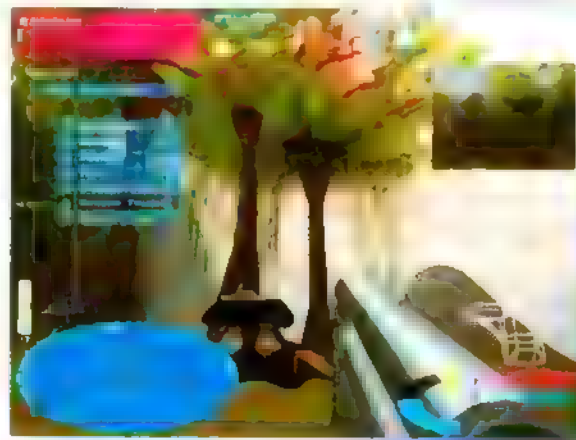
## 3D-Action und Echtzeitstrategie aus einem Guss

Mit den genretypisch erzeugten Truppen wird der Gegner dann in einen Hinterhalt gelockt, in Bedrängnis geratenen Kameraden geholfen oder der Diebstahl von Hightech-Containern verhindert. Nie entsteht dabei der Eindruck, die Aufträge seien reiner Selbstzweck. Durch die von charmanter Frauenstimme vorgetragenen Missionsziele, die in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen und ein ausgeklügeltes Hilfesystem aus Waypoints und Radarunterstützung ist immer klar, was zu tun ist und warum.

Grafisch sollte man sich von den ersten Einsätzen nicht zu viel versprechen, die hübsch texturierten Polygonvehikel finden auf Pluto lediglich dämmerige Steinwüsten vor. Doch sobald man das heimische Sonnensystem verlässt, trifft man auf schön ausgeleuchtete Eis-, Lava- oder Waldplaneten. Wer hier aus seinem Fahrzeug steigt – ob freiwillig, um ein besseres zu entern, oder per rettendem Schleudersitz – sollte sich bald in den Schutz eines Gebäudes zurückziehen, da die örtliche Fauna meist auf Nahrungssuche ist. Diesen lebendigen Eindruck unterstreicht der spannende Verlauf der Handlung, bald fällt es schwer zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Irgendwann muss man sich dann entscheiden: weiter als bodenständiger ISDF-Schergen den Aliens einheizen oder sich zum Scion transformieren lassen, um deren fantasievolle Vehikel selbst mal manovrieren zu dürfen? Wer beide Varianten ausprobiert, wird mit unterschiedlichen Missionen belohnt. Damit nicht genug der Abwechslung, denn die im Vergleich zum ersten Teil weit variabler reagierenden Gegner machen selbst ein wiederholtes Durchspielen des gesamten Feldzugs zum Vergnügen! (mt)



Sie haben die Wahl: Ego- bzw. Cockpitperspektive oder dreh- und schwenkbare Außenkamera



Vom kargen Pluto geht es nach und nach zu allerlei exotischen Gestirnen wie dieser Waldwelt



Eine Scion-Basis in voller Pracht: Das organische Design der Vehikel kommt nicht von ungefähr, einige können ihre Form verändern



# ONE II



## Battlezone 2 (Activision/Pandemic Studios)

Stimmiger Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie

USK-Freigabe  
Schwierigkeit  
Preis

nicht geprüft  
3 Stufen  
ca. 89,- DM

**85%**



**Grafik** 83%  
**Sound** 80%  
**Steuerung** 84%  
**Motivation** 87%

<b>Datenträger</b>	1 CD 730 MB auf der HD
<b>System</b>	benötigt P2 266 mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel. Grafikbeschleuniger wird benötigt. 3D* und Direct3D
<b>Sound</b>	Musik, Sprachausgabe und Effekte einstellbar
<b>Eingabe</b>	Tastatur/Maus/Joystick
<b>Sprache</b>	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
<b>Multiplayer</b>	Deathmatch, CTF und Teamvarianten für bis zu 8 Spieler via Internet oder LAN
<b>Online-Info</b>	www.pandemicstudios.com

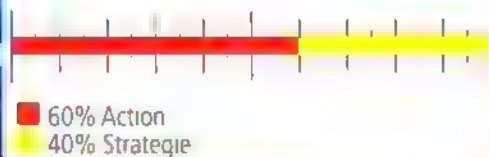
Wer sein Gefährt verlässt, darf sich mit bis zu acht Waffen zum nächsten Fahrzeug durchkämpfen

## Leistungscheck (640 x 480 Pixel)



- AMD K6-2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2, G400, mittlere Details
- P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 2, TNT 2, G400, mittlere Details
- P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 2, TNT 2, G400, mittlere Details
- P3/500, 128 MB RAM, Voodoo 2, TNT 2, G400, maximale Details

## Gameplay Vergleich der Genreanteile



■ 60% Action  
■ 40% Strategie



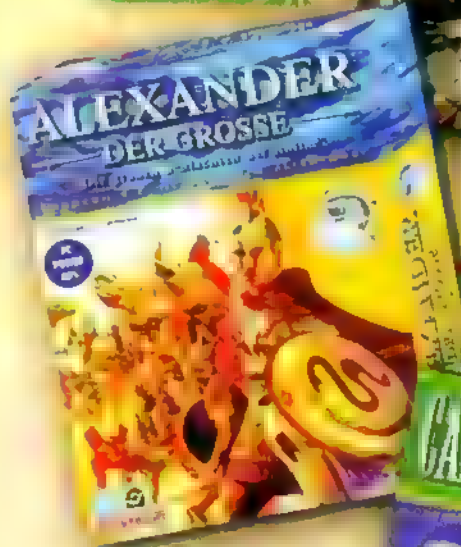
**Comeback  
zu irren  
Preisen...**

Jede CD  
**19,95\***



**85%**

**93%**



**PC  
POWER  
85%**



**Nett & Spiel 82%**



**85%**



Produktinfo 041



Alle 5 Spiele:  
Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

**TOPOS**

TOPOS Verlag & Marketing GmbH

www.topos-verlag.de



Schauspieler statt Renderfiguren: Im kurzen Intro mischt die Delta Force einen Soldnerhaufen auf



Voxel-Mania: Lediglich die Polygonrecken bügelt optional ein 3D-Beschleuniger glatt, das Terrain bleibt pixelig

Vor Jahresfrist entsandte Novalogic diese Spezialeinheit zum ersten Mal an die Voxel-Front, trotz oder gerade wegen des teils drastischen 3D-Realismus mit Erfolg. Umso enttäuschender die etwas zahnlose Nachhut.

Ob Terroristen oder Soldner, in den 19 Schnellstartmissionen und 40 Einsätzen der beiden Kampagnen bekommen sie alle ihr Fett weg. Nach einem kurzen Briefing wird die schnelle Eingreiftruppe dazuper Boot oder Fallschirm im Zielgebiet ab-

**Nahkampf mit Grafikkampf**

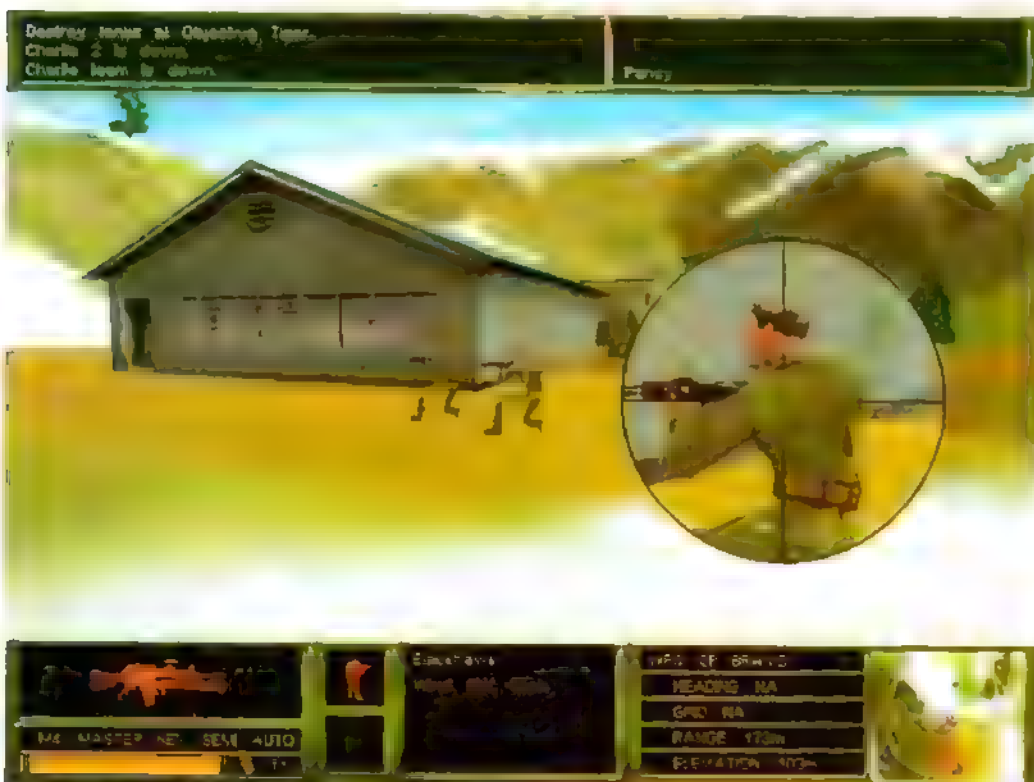
gesetzt. Aus der Egoperspektive oder einer von vier dreh- und zoombaren

Außenansichten steuert man seinen drei Mann starken Haufen gegen den Feind auch mal über Voxelgebirge hinweg, wenn es sein muss. Je nach Bedarf werden die Gegner dann mittels Messer, schallgedämpfter Pistole oder Gewehr ausgeschaltet, Gebäude und Fahrzeug-

konvois darf man auch in die Luft jagen. Wie im Vorgänger triumphiert auch hier auf dem Schlachtfeld taktische Raffinesse über den schnellen Ballerfinger, denn der Feind ist stets in der Überzahl – nur durch optimale Positionierung hat man eine Chance, sich und seine beiden Begleiter verlustfrei durch Gefangenenlager und Soldnercamps zu bringen. Die konfigurierbare Steuerung ist in den Einsätzen zwischen Sand, Gras und Schnee immer auf Seiten des Spielers, auch Sprechfunk und Umgebungsgeräusche wissen zu gefallen. Die Grafik leider nicht. Lediglich für die Darstellung der schon animierten Marines fühlt sich die optional zuschaltbare 3D-Karte zum Einsatz berufen, an-

den pixeligen Landschaften ist dagegen nicht zu rütteln. Und wer nur mit einem P2/266 (der offiziellen Mindestkonfiguration) an die Front zieht, kann auch gleich die weiße Flagge schwenken – dann sind die Heckenschützen schneller als der Rechner.

Am Ende ist Delta Force 2 also so böse eine weitere Soldnersim. Kein Fehlkauf, aber innovationsarm und grafisch zu schwach, um die mittlerweile verwöhnten Genre-Fans begeistern zu können. (rf)



Das zuschaltbare Zielfernrohr ist wieder des Scharfschützen bester Freund

**Delta Force 2 (Novalogic)**

Realitätsnahe, aber optisch dürftige 3D-Aktionserei

USK Freigabe  
Schwierigkeit  
Preis

ab 18 Jahren  
2 Stufen  
ca. 99,- DM

**69%**

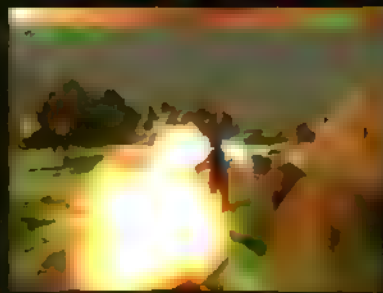


Grafik 66%  
Sound 74%  
Steuerung 77%  
Motivation 68%

<b>Datenträger</b>	CD-ROM
<b>System</b>	Intel Pentium III 475 MHz / 475 MHz oder höher, 16 MB RAM, 20 MB freier Festplattenplatz, 1 MB RAM und 100 MB freier Festplattenplatz
<b>Grafik</b>	2D: 640 x 480 / 32 Bit / 60 FPS, 3D: 640 x 480 / 16 Bit / 30 FPS (optional 3D-Beschleuniger)
<b>Sound</b>	16 Bit / 48 kHz / 16 Kanäle / 3D-Sound
<b>Eingabe</b>	Mouse, Tastatur, Joystick
<b>Sprache</b>	Englisch, Deutsch
<b>Multiplayer</b>	4 Mitspieler, LAN, Netzwerk, bis zu 16 Spieler
<b>Online-Info</b>	www.novalogic.com



# OUTCAST



Lecher stopfen macht Spaß. Erst recht ein schwarzes Öl Öl Öl!  
 Cutter Slade und befindest dich auf dem Planeten Delpha.  
 Diplomatisches Geschick und fette Wunden helfen dir sechs  
 gigantische Welten mit jeder Menge Ölölöl zu füllen.

Outcast: Mit Cutter Slade ins nächste Millennium.

Game Star 8/99 Award 87%

PC Joker 8/99 Award 86%

PC Action 7/99 Award 86%

PC Player 8/99 Award 86%

Produktinfo 029



[www.outcast-game.com](http://www.outcast-game.com)

© 1999 APPEAL  
 © 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT

# INTERSTATE

## 1999

Eine Regierungskonspiration um Autoschieber und vermeintliche UFOs, ein superber Soundtrack im Stil der 80-er und eine aufgebohrte Grafiken-engine: Activision zieht im Nachfolger zum originalen „Interstate '76“ alle Hit-Register!



Schon Nicki Lauda hat einst bei seinem Abschied aus der Formel 1 erkannt, dass stupides im Kreis fahren irgendwann langweilig wird – mittlerweile sehen das auch die Spieldesigner ein: Noch ehe Games wie „Driver“ oder „Midtown Madness“ das Renngenre um spannende Stories und Bewegungsfreiheit bereicherten, war Activision anno 1997 für „Interstate '76“ auf diesen Trichter gekommen. Ein Jahr später folgte die Neuauflage in verbesserter Grafik, jetzt weichen die Swinging Seventies endgültig einem Szenario aus den Yuppie-verseuchten 80-ern.

Unsere Helden sind freilich noch ganz die alten: Groove war einer riesigen Verschwörung auf der Spur, in die nicht nur

Autoschieber, Nikaraguaner und UFOs, sondern auch höchste Kreise der US-Regierung verstrickt sind, jetzt ist er verschwunden. Das gibt seiner Schwester Sky die Gelegenheit sich für ihre Rettung in Teil eins zu revanchieren. Sie wendet sich an Grooves alten Kumpel Taurus, der aussieht als hätte Samuel L. Jackson seine Paraderolle als Jules Winnfield in „Pulp Fiction“ in digitaler Form wieder aufgenommen. Mit ihm und seinem Schlitten stehen dem Spieler hier 30 aufeinander folgende Missionen bevor. Die Story entspinnt sich zwischen den Straßenschlachten in Rendervideos, die sich grafisch geschickt am Look des Games orientieren. Waren diese Movies nicht relativ grob aufgelöst, könnte man

schon fast von einem Spiel-Film sprechen, so viel Witz und Atmosphäre bringen sie rüber. Filmreif ist aber auch die eigentliche Handlung. Da werden gegnerische Fahrzeuge mit brachialer Gewalt vom Asphalt gefegt und Polizeisperren ebenso übersprungen wie tiefe Schuchten – während die Verfolger den Hopser natürlich nicht ganz packen und in einem Feuerball an der Felswand zerschellen. In derartigen Situationen erweisen sich Turbo-Boosts als ungemein hilfreich, doch es dürfen noch weitere Extras an der Karre montiert werden. Blaue Farbe nimmt den Gegnern die Sicht, bessere Waffen wie schweres MG oder Raketenwerfer helfen beim Anmachen des Blechsalats. Jeder Abschuss eines Widersachers fühlt



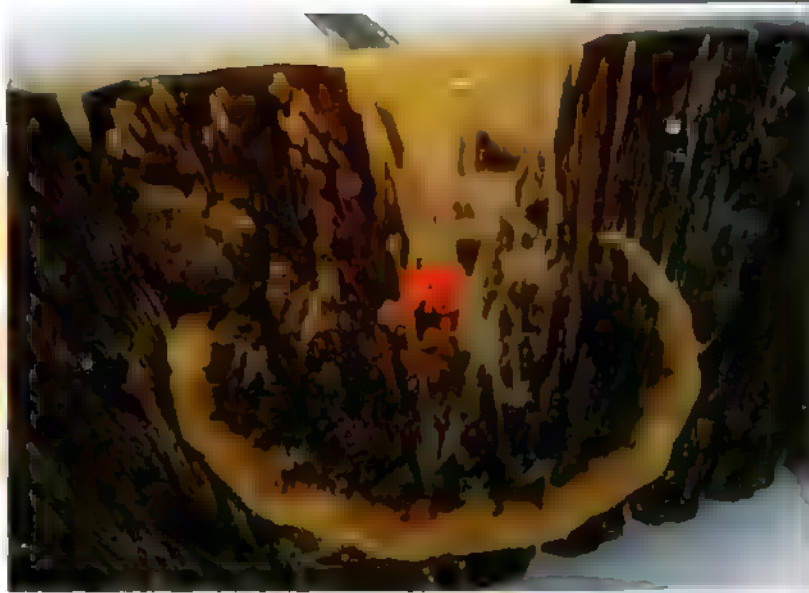
Links das Bild aus einem der etwas groben Rendervideos zwischen den 30 Einsätzen, rechts ein Mini-Movie aus der Game-Engine wie sie oft während der Action zu sehen sind.



Spektakuläre Sprünge wie dieser...



...enden ohne Einsatz eines Turbo-Boosts...



...unspektakulär an der Felswand



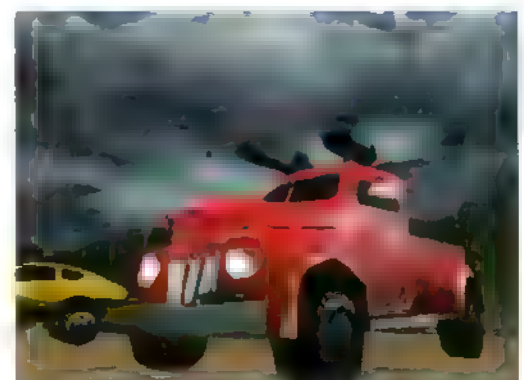
die Kr egskasse, mit deren Hilfe sich das Gefahrt zwischen den Missionen per Drag & Drop tunen oder auch individuell umspritzen lässt. Sollte man seine Schussel dennoch mal satt haben, ist auch das kein Problem. Einfach ausste gen und in guter alter

### Auf dem Highway „GTA“-Tradition ist die Hölle los!

Wagen rekrutieren: Parkende Autos vom Schläge eines Cadillac oder auch Porsche sorgen für Nachschub. Auch wenn beispielsweise Tore geöffnet werden sollen, verlässt Taurus vorübergehend das Volant Dito wenn sein Bolide mal auf dem Dach gelandet ist und umgedreht werden muss. Längere Fußmärsche durch die 3D-Landschaft sind ebenfalls möglich, doch nimmt die Lebenserwartung des Heiden proportional zum Abstand zur sicheren Fahrgastzelle ab. Lobenswert, dass der Mix aus Renn- und Actionspiel die kleinen grauen Zellen zumindest nicht ganz verkümmern lässt. So muss man etwa erst mal darauf kommen eine Hutte in Schutt zu legen, um das eingebrochene Dach dann als Schanze ver-

wenden zu können. Dabei umkurvt das Spieldesign recht geschickt alle Sackgasen. Ist eine Mission beispielsweise nicht ohne Turbo-Boost zu lösen, werden Fahrer ohne solches Equipment nach einigem Suchen verlässlich auf ein passend ausgestattetes Modell stoßen, in das sie umsteigen können. Auch Langeweile ist kein Thema, mal muss ein Feind bis zu seiner Basis verfolgt werden (wer ihn abschießt, hat schon verloren), dann steht wieder die zeitkritische Flucht aus einem Tunnel-system oder vor einem Laserangriff aus dem All an. Tja, mit dem „Super Secret Service“, kurz SSS genannt, ist wirklich nicht zu spaßen!

Wie bereits im Vorgänger trägt auch hier wieder der Sound viel zum Spaß am Spiel bei. Zehn wahrhaft hörenswerte und stilistisch irgendwo zwischen „Miami Vice“ und „Pulp Fiction“ angesiedelte CD-Audio-tracks hat die New-Wave-Gruppe „Devo“ extra für dieses Programm eingespielt. Dazu kommt jede Menge Sprachausgabe, die Activision ganz bewusst im englischen Original belassen hat. Das garantiert einerseits authentische Atmosphäre und erspart den Fans witziger Slangs anderer-



Auch nachts und bei Regenwetter fahndet Taurus nach seinem verschwundenen Kumpel Groove

Genremix

Das Radar zeigt Freund (blau) und Feind (rot), das gerade selektierte Ziel ist gelb umrandet

Links die montierten Waffen, rechts die verfügbaren Extras wie Turbo-Boost etc.



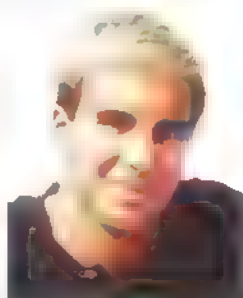
Der obligatorische Lebensenergiebalken



Nach Missionsende wird abgerechnet: Jeder ausgeschaltete Bösewicht bringt Kohle für Tuningmaßnahmen

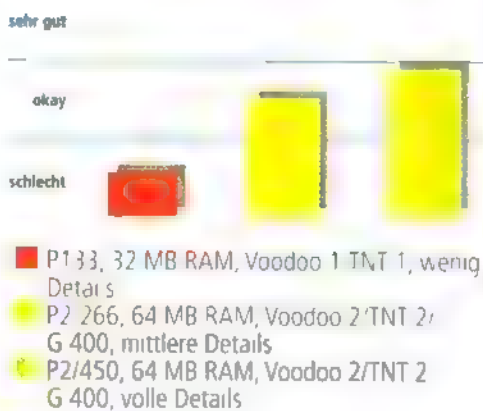
Ganz persönlich

Zwecks Ablenkung jage ich einen geparkten Van in die Luft und verstecke mein Auto in einer Scheune. Kurz darauf kreuzen die bösen Buben auf und fallen prompt auf den Trick herein. Kaum sind sie aus dem Wagen gestiegen, um die Lage zu checken, habe ich leichtes Spiel! Das nenne ich cooles Gameplay – passend umrahmt von coolen Sprüchen, cooler Musik und coolen Zwischensequenzen mit manch überraschender Wendung in der Story. Da ist man im Winter fast schon froh, dass die Videos uncool grob aufgelöst sind und gelegentlich mal eine Textur unsauber eingepasst ist. Mit Schüttelfrost lässt es sich nämlich so schlecht zieleln.



Manfred

Leistungskcheck (640 x 480 Pixel)



Gameplay Vergleich der Genreanteile



seits den Marsch zum Importhändler wer des Englischen nicht mächtig ist, findet sein Heil in (abschaltbaren) deutschen Untertiteln.

Etwas kompromissbereiter zeigt sich die Grafik. Zwar wird eine Direct3D-Beschleunigerkarte wegen der detailliert gestalteten Schlitten, transparentem Rauch, spiegelnden Wasserflächen und ähnlichen Effekten jetzt zwingend vorausgesetzt, doch begnügen sich manche Objekte mit relativ wenigen Polygonen. Das Ergebnis ist durchaus schickes Gelände, in dem der Spieler mit hohem Tempo und maximaler Bewegungsfreiheit agiert. Die actionreiche Reise durch den Südwesten der USA (bis nach Las Vegas) stellt dabei steuerungstechnisch keine übertriebenen Anforderungen. Die Tastatur mag mit Hupe, Motor an- bzw. abstellen usw. etwas überbelegt sein, doch lassen sich die wichtigsten Funktionen, wie Waffen und Extras wechseln/abfeuern etc., auch individuell konfigurierbar auf Stick, Gamepad oder Lenkrad verfrachten.

Drei deutlich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Multiplayermodi für bis zu acht Teilnehmer via LAN oder Internet komplettieren den überaus positiven Gesamteindruck. Auf dem Highway ist die Holle los! (mh)

Interstate '82 (Activision)

Cooler als ein Rennspiel, rasanter als ein Adventure, abenteuerlicher als ein Actiongame

USK-Freigabe Schwierigkeit Preis ab 16 Jahren 3 Stufen ca. 89,- DM **86%**

Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	77%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 480 Min, 530 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	10 CD-Audiotracks, Musik & Texte sind so abwechselnd getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad, Force Feedback wird unterstützt
Sprache	deutschsprachige Englisch- und spanischsprachige deutsche Untertitel
Multiplayer	3 Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag für bis zu 8 Spieler via LAN am Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.activision.de





Eines der legendärsten Rennen in der Geschichte des Motorsports erstmals auf dem PC in Echtzeit – ein Ereignis? Irgendwie schon, doch so richtig werden sich wohl nur Arcadepiloten dafür begeistern können.

**Keine Herausforderung für echte Simulanten**

Dabei versteht sich das Spiel durchaus als Simulation, zumal selbst im Arcademodus Zeitfahren und ein Cup-Wettbewerb getrennt für GT1- oder GT2-Boliden sowie Prototypen auf dem Programm stehen –

doch Schäden, Reifenverschleiß und Kraftstoffverbrauch sind hier eben kein Thema.

Zu Beginn darf man in jeder Klasse zwischen zwei Autos wählen, bei Siegen werden weitere Fahrzeuge sowie bis zu sieben Strecken freigeschaltet. Und natürlich dürfen alle Flitzer der zwölf Teams im Training um die Kurse gebügelt werden; sogar bei einstellbaren Tages- bzw. Nachtzeiten und Wetterbedingungen. Taktischer wird es in der Meisterschaftssaison, bei der auf denselben Strecken

optional Verschleiß und Beschädigungen hinzukommen und man seinen Wagen auf der Jagd nach Punkten während (leider nicht animierter) Boxenstopps warten kann. Das Herzstück des Games sind dann ganz klar die 24 Stunden von Le Mans. Ja, so ein Rennen darf tatsächlich 24 Stunden dauern! Und ganz wie im richtigen Leben lässt sich die Distanz im Wechsel mit einem Partner abspulen. Für Warmduscher gibt es eine Speicherfunktion und Weichecher machen eben von der Zeitkompression Gebrauch, mit der sich der Motomarathon bis auf zwölf Minuten verkürzen lässt – unrealistisch aber praktisch.

Gleiches gilt für Setup und Handling der Boliden. Drei Reifentypen und Spoilereinstellungen, zuschaubare Fahrhilfen sowie die überaus gutmütige Straßenlage der

PS-Monster kommen dem Gelegenheitsracer entgegen. Als echter Simulant hat man daher nicht viel von der trotz vorausgesetztem 3D-Turbo kaum spektakulären, aber immerhin ganz hübschen Grafik mit den sorgfältig texturierten Fahrzeugen, auch weil Rückspiegel und Cockpitperspektive fehlen. Was bleibt ist ein rasantes Rennspiel mit kernigem Sound und unterhaltsamem Multiplayermodus. (mt)

Beim Boxenstopp werden Kraftstoff und Reifen gefasst



Die Nachtsequenzen verbreiten pure Le-Mans-Atmosphäre

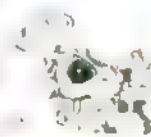


**Die 24 Stunden von Le Mans (Eutechnyx/Infogrames)**

Arcaderacer mit simulativen Ansätzen und Marathonoption

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

**73%**



Grafik	74%
Sound	76%
Steuerung	75%
Motivation	71%

Datenträger	1 CD, 320 MB, 1 x DVD, HD
System	486er PC, Pentium 56k, 12 MB RAM, P2-errp, 16er Soundkarte, Win 95/98
Grafik	4,5 x 48" 35" 124 x 768 Pixel, 30fps, 16er Karte, 130, beschleuniger erforderlich
Sound	4-Track, 3-kanal, D + D-Sound, 16er Interf. 121
Eingabe	Joystick, Fader, Dystrix, Lenkrod, Force Feedback, 4-Buttons
Sprache	englisch, deutsch
Multiplayer	2-16 Spieler, LAN, lokale interne
Online-Info	www.emans-game.com



Reite auf dem Rücken eines Drachen durch die Zeit.

Stelle dich Magiern, Wölfen und mannigfaltigen

Gefahren. Erkunde Höhlen und Kerker. Finde magische

Gegenstände und Freunde, die dir helfen. Am Ende

wartet der mächtige Schwarze Ritter auf dich...



# HYPE

*Time Quest*



Jetzt auf deinem PC!



Edel. Furchtlos. PLAYMOBIL.

Produktinfo 023

playmobil

interactive

[www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

[www.playmobil-interactive.com](http://www.playmobil-interactive.com)

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT



**Magnetic Fields, da war doch was? Genau, die Macher der anno Amiga kultisch verehrten „Lotus“-Serie melden sich neun Jahre später mit einem neuen Rennspiel zurück: Die Arcaderallye sieht so gut aus, dass Spielautomaten tatsächlich überflüssig werden!**



Die Splitscreenduelle machen Laune, vier PC-Piloten dürfen zudem hintereinander vor dem selben Rechner um Bestzeiten kämpfen

In der Einleitung haben wir ein bisschen gemogelt, denn Magnetic Fields hat unter dem Serientitel „Rally Racing“ bereits PC-Rasereien abgeliefert – bloß keine herausragenden. Das aktuelle Game orientiert sich zwar mehr an der authentischen Codemasters-Sim „Colin McRae Rally“, enthält aber dazu noch einen Arcademodus für Aufholjagden unter Zeitdruck. Allerdings eilt die Konkurrenz hier nicht wirklich voraus, sondern trodet scheinbar auf Schienen. Man greift daher bald wieder zum spannenderen Kampf gegen die Stoppuhr.

Im Anschluss an Trainingsläufe und Einzelrennen über (fast) beliebige Etappen dürfen simulative Karrieristen in zwei kompletten Meisterschaften starten. Gemäß dem britischen Vorbild gehen bei den sechs Rennen mit je sechs Etappen der Mobil 1-Ausscheidung Autos bis 2000 ccm Hubraum an den Start, also Bonsai-boliden wie Skoda Felicia, Ford Puma, Peugeot 106 oder Nissan Micra. Für Tuningmaßnahmen, Reifenwechsel oder Reparaturen an Fahrwerk, Spoilern und Chassis hat man dann zwischen den Wertungen nur begrenzt Zeit. Wer trotz der hier nicht zu unterschätzenden Computergegner als Gesamtsieger auf dem Podest landet, tritt auf den selben 36 Strecken im Rahmen der A8-Ausscheidung mit stärkeren Fahrzeugen wie Escort WRC, Seat Ibiza oder Mitsubishi Lancer erneut an.

Stets erfordern die Rennen gefühvolle Drifts sowie rasche Wechsel zwischen Gas und Bremse, die Steuerung ist vielseitig konfigurierbar. Schön auch, dass man nicht übergangslos von der Automatik auf ein manuelles Getriebe umsteigen muss, vielmehr darf vorher an der Halbautomatik geübt werden. Weniger schön, dass die Fahrzeugmodelle im Handling kaum unterscheidbar sind – immerhin ändert sich die Straßenlage auf Schnee, Kies oder Schlamm aber spürbar. Dass die Motorengeräusche dabei generell an Nähmaschinen erinnern, muss ebenfalls biligend n

### Temporausch

Bäume, Gruben, Schlaglöcher, Stromleitungen, Lensflares und Schatten ergeben eine nahezu fotorealistische Grafik

Über die Rekorder-Funktion lassen sich prima Replays schneiden

Ein integriertes Lexikon stellt die 22 Boliden mit allen Details vor

Bis zu acht Spieler sind zu LAN- oder Internet-Rallyes zugelassen

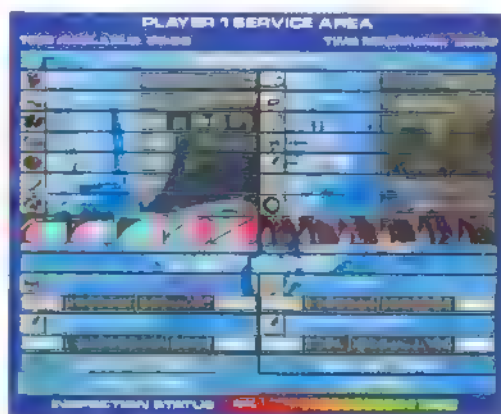
### Turboloch

Die Optik wiederholt sich vor allem in den Wäldern zu oft und verliert dadurch an Reiz

Warum werden die Resultate nicht im tauschfähigen Format (z. B. AVI) abgelegt?

Im Spielbetrieb sind selbst die Unterschiede zwischen Front- und Allradantrieb kaum zu spüren

Jeder Teilnehmer benötigt eine eigene CD-ROM!



Zwischen den Etappen wird flott geschraubt und getunt, auch Infos zu den Boliden, den Pisten oder Bestzeiten sind verfügbar



Die Drifts auf Schnee sind eine Klasse Herausforderung – schade, dass es so selten abkühlt!

Dieses Bild ist gestellt, tatsächlich wird man von den doofen Computergegnern im Arcademodus praktisch nie überholt



Technikvergleich: Links mit 64 MB RAM und Voodoo 3-Grafikkarte fehlt es etwas an Details und Schärfe, rechts mit 128 MB RAM und TNT 2-Board scheint der Lack glänzender. Im Fahrbetrieb sind die Unterschiede aber kaum zu sehen

### Ganz persönlich

Bei allem Spaß haben mich doch einige Detailmängel genervt. Warum verbiegen sich selbst nach dem übelsten Highspeedcrash weder Spoiler noch Stoßstange richtig? Selbst der getroffene Zaunpfahl bleibt ungerührt stehen! Weshalb kann ich nach so einem Fahrfehler das Rennen nicht direkt neu starten, sondern muss den zeitraubenden Umweg über das Hauptmenü wählen? Wieso kann ich mich hier nicht mit dem vorgewählten Eingabegerät durchklicken, sondern bloß per Tastatur? Und müssen die Etappen so elend lang sein? Selbst im Arcademodus kommt man kaum unter zehn Minuten weg, weniger wäre da mehr gewesen!



Richy

Kauf genommen werden. Dafür ist die Grafik wahrhaft berauschend. Wenn Laub und Steine aufwirbeln, verschmutzen die mit einzeln aufgehängten Rädern und liebevoll ausgearbeitetem Interieur (Überrollkäfig etc.) sehr dynamisch wirkenden Karossen. Und ob man das gekonnte Spiel mit Licht und Schatten in Wäldern, an der Küste oder auf verschneiten Pässen aus Sicht der drei Hinterbord-, zwei Cockpit- oder beider Frontkameras betrachtet, ist Jacke wie Hose – aus allen Perspektiven lässt es sich gut fahren. Schade bloß, dass es so selten und dann immer zu festgelegten Zeiten an vorbestimmten Orten regnet, schneit oder dämmt. Wenn schon das Gameplay grundsoldid ist, hätte wenigstens das Wetter ein paar Überraschungen in petto halten können... (rl)

### Rally Championship (Magnetic Fields/Ubi Soft)

Die schönste Grafik, seit es PC-Rallyes gibt!

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

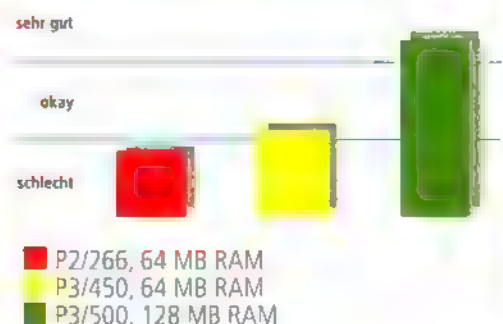
**77%**



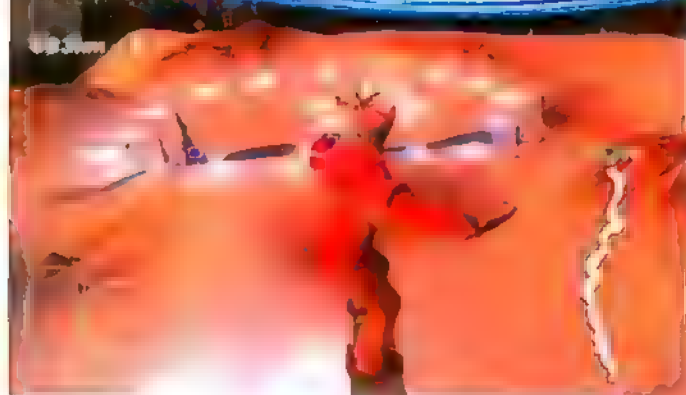
Grafik 91%  
Sound 66%  
Steuerung 78%  
Motivation 75%

Datenträger	1 CD-ROM, 64 MB Hard-Disk-HD
System	386/486, P2/266, 16 MB RAM, besser P3/500, 128 MB RAM, Windows 95/98
Grafik	640 x 480, 16-EGU x 1200 Pixel/D, 3D-Board, 3D-Board, 3D-Board
Sound	Lautstärke von Sound, Sprache und Musik getrennt einstellbar, A3D, EAX und Creative Music, 4-kanaliger, 16-bit, 48 kHz
Eingabe	Tastatur, 4-Buttons, Joystick, Lenk- und Fingerring, Feedback, Wirt, unterstützt Treiber, 4-Buttons
Sprache	englisch, deutsch
Multiplayer	an einem Rechner 2 Spieler über Split-Screen, oder 4 untereinander bis zu 8 via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.rallychampionship.co.uk

### Leistungscheck (800 x 600 Pixel, alle Details)



# Supreme Snowboarding



Die neun Pisten, drei Half-Pipes und drei Schanzen sind je nach Tages- bzw. Nachtzeit in anderes Licht getaucht

Das Rennen endet nicht am Zaun: Im verzweigten Alpengelände hat man fast völlige Bewegungsfreiheit



**Prima Wintersportverhältnisse in Finnland, ein toller Saisonstart für das Housemarque-Team: Ihr Komplettprogramm für Trendsportler sieht klasse aus, spielt sich gut und hält virtuelle Pisten für jeden Geschmack bereit.**

Neun rasante Abfahrten, je drei Half-Pipes und Big-Air-Schanzen für spektakuläre Akrobatik mit dem Snowboard – was will man mehr? Spins, Flips oder Grabs lassen sich über eine Kombination aus Cursor-

und drei weiteren Tasten initiieren, gewertet wird nach realistischen Kriterien: Höhe, Drehung sowie Ausführung

Wer dabei nicht unsanft auf dem Boden der Tatsachen landen will, muss in Sekundenbruchteilen drei laufende Balken an der korrekten Position stoppen; ganz ähnlich wie bei Golfsimulationen. Und das ist schon deshalb schwierig, weil unterdessen nur mäßig manövriert werden kann

Ein wenig hängt der Erfolg auch vom gewählten Brett ab. Die zehn aktuellen Freestyle- bzw. Freeride-Modelle von Salomon, Rossignol, Nidecker, Sin, Arbor und Asnow-

board differieren in Sachen Tempo und Kurvenlage. Gleiches gilt für die sechs anwählbaren Fahrer, die sich hier auf den genialsten Pisten jenseits der realen Alpen austoben. Aus der Egoperspektive oder durch eine von drei hinter den Digi-Cracks postierten Kameras bekommt man weiche Animationen, toll ausgeleuchtete Hänge, malerische Dörfer, plastische Felsformationen sowie Spuren im Schnee zu sehen. Zu hören gibt es aufmunternde Kommentare, ein paar Umgebungsgeräusche und fünf Industrialstücke, die allerdings leider nicht als Audiotracks auf der CD-ROM vorliegen. Noch bedauerlicher fanden wir gelegentliche Hänger der Grafik, die enormen Ladezeiten und die unabänderliche Belegung von Pad und Stick. Trotzdem hat uns das Spiel richtig Spaß gemacht – nicht nur wegen des Extrakicks bei Exkursen abseits abgesteckter Routen. (rl)

## Lord of the Board



Mit Timing, Geschick und viel Übung lassen sich über die drei Schwung-Meter spektakuläre Tailgrabs, Slobs und viele weitere Stunts auslösen

## Supreme Snowboarding (Housemarque/Infogrames)

Durchgestylte PC-Sim des Trendsports

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

77%



Grafik: 85%  
Sound: 76%  
Steuerung: 72%  
Motivation: 78%

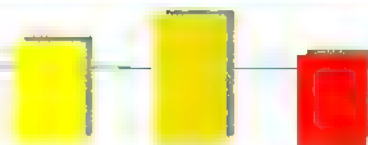
<b>Datenträger</b>	1 CD mit 700 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P2/266 mit 42 MB RAM, besser P3/500 mit 28 MB und Win 95/98
<b>Grafik</b>	320 x 240 bis 1600 x 1280 Pixel, Direct3D oder OpenGL, beschleunigte empfohlen, mit Warendot-Asv-Modus
<b>Sound</b>	16-Bit-Stereo-CD, Sound und Musik legebar auf jeder Pad-Kombi
<b>Eingabe</b>	alle Pad-Kombis
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Multiplayer</b>	1 bis 5 Spieler via Netzwerk
<b>Online-Info</b>	www.infogrames.com/snowboard

## Leistungscheck

sehr gut

okay

schlecht



■ P3/500 ohne 3D-Turbo, 320 x 240 Pixel  
■ P2/266 mit 3D-Turbo, 640 x 480 Pixel  
■ P3/500 mit 3D-Turbo, 1280 x 1024 Pixel

DIE NEUE GOLD GAMES

Viel **MASSE**

...und einfach wieder

**KLASSE!**

Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE  
AUF 24 CD-ROMS

**GOLD GAMES X**

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

Diablo	92%	PC Games	02/97	Planetfall 2	87%	PC Games	06/98	
Fallout 2	86%	PC Action	01/99	Pro Pinol	80%	Power Play	08/98	
Night and Magic VI	88%	PC Games	06/98	RoboRumble	83%	Power Play	07/98	
UPRISING 2	82%	GameStar	02/99	v2000	83%	PC Player	11/98	
Conflict Freespace:				DSF Fußballmanager 98		Gut!	Computer Bild	07/98
The Great War	90%	PC Action	07/98	S.C.A.R.S.	77%	PC Joker	02/99	
Rayman	87%	PC Games	01/96	Police Quest SWAT 2	79%	PC Joker	08/98	
Knights & Merchants	84%	PC Joker	10/98	Fallout	85%	GameStar	05/98	
Leisure Suit Larry 7	84%	Power Play	01/97	3D Ultra Pinball 3				
M.A.F. II	85%	PC Action	08/98	Der Vergessene Kontinent	70%	PC Player	01/98	
Redline Racer	83%	Power Play	05/98					
Die by the Sword	84%	PC Games	05/98					
Caesar II	81%	PC Action	01/96					

[www.goldgames4.de](http://www.goldgames4.de)

ComputerBILD Auszeichnung 1999  
„Der goldene Computer“  
GOLD GAMES III

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

**SIERRA**

**EMULATED**  
PRODUCTS

**3DO**

**Interplay**

**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT

Produktinfo 026



Fußball- und Eishockeystadien erstrahlen bereits im Millennium-Glanz, jetzt hat EA auch das Basketballparkett frisch gebohrt: Neue Features und eine umwerfende Präsentation machen das Jahrtausend-Update zum großen Wurf.

Wie in „NHL 2000“ darf man nun auch hier eigene Konterfeis importieren – bei verfeinertem Handling. Während auf einem Gesicht die Markierungen gesetzt werden, zeigt ein Fenster daneben die daraus resultierende Textur. Detailliertes Feintuning für unterschiedliche Kopfformen, Gesichtsausdrücke usw. ist möglich, doch die Prozedur bleibt zeitaufwendig.

**Eine Klasse für sich**

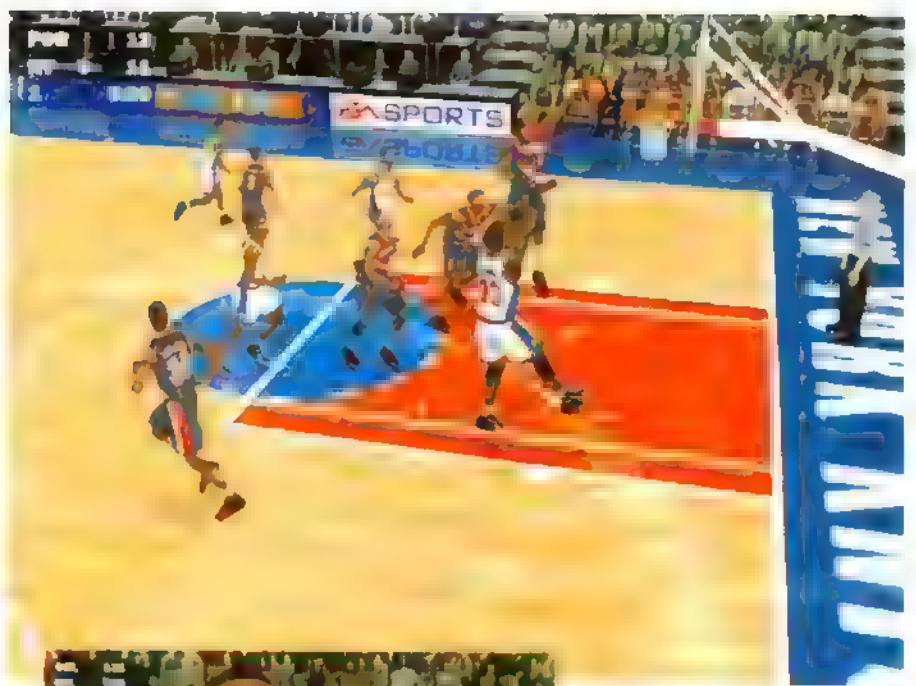
Wer seine Zeit lieber in Freundschaftsspielen der All-Stars aus den 50-er bis 90-er Jahren investiert, trifft auf massig NBA-Legenden. Für stilles Streetball-Feeling sorgt hingegen das Training oder ein One-on-One-Match mit bzw. gegen Michael „Air“ Jordan auf einem Hinter-

hofplatz. Am motivierendsten dürfte jedoch der Franchise-Modus sein: Über satte 25 Seasons hinweg begleitet man sein Team der Wahl, das neben den optionalen Drafts durch Transfers auf Basis eines festgelegten Punktebudgets verstärkt wird. Am Saisonende verändern sich dabei nicht nur die Spielerattribute, mancher Profi geht auch in den verdienten Ruhestand.

Die superb animierte Grafik ist eine Klasse für sich, stellt allerdings bei höchster Auflösung und Detailstufe enorme Anforderungen an die Hardware. Zu hören gibt es Hintergrundmucken aus Soul, Funk und Hip Hop sowie leider etwas emotionslose deutsche Kommentare. Die feine Steuerung verlangt aufgrund ihrer Vielseitigkeit schon Einarbeitung, doch dank optionaler CPU-Unterstützung, vier Schwierigkeitsgraden und einem Arcademodus als Alternative zur realistischen

schon Einarbeitung, doch dank optionaler CPU-Unterstützung, vier Schwierigkeitsgraden und einem Arcademodus als Alternative zur realistischen

**Trainingseinheiten im Hinterhof bieten coole Streetball-Atmosphäre**



Die maximale Detailstufe der Texturen verlangt nach 3D-Beschleunigung mit 32 MB RAM

Während sich unser Korbjäger auf den Freiwurf vorbereitet, feuern ihn nun animierte „Videozuschauer“ an



Simulation kommen nicht nur gestandene Profis voll auf ihre Kosten. Bei so viel Qualität nehmen Korbjäger die langen Ladezeiten sicher gerne in Kauf. (st)

**NBA Live 2000 (Electronic Arts)**

Nach wie vor der unangefochtene King auf dem PC-Court

USK Freigabe ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: 4 Stufen  
Preis ca. 89,- DM

**85%**



Grafik	89%
Sound	77%
Steuerung	82%
Motivation	88%

Datenträger	2 CD-ROMs, 5 MB, 1000000 Bytes, 1000000 Bytes, 1000000 Bytes
System	Windows 95/98/NT, 48MB RAM, 20MB freier Speicherplatz, 28.8Kbps Modem, 1000000 Bytes
Grafik	4MB VRAM, 32-bit Farbtiefe, 640x480 Auflösung
Sound	4-speaker, 16-bit, 48000 Hz
Eingabe	Mouse, Keyboard
Sprache	Deutsch, Englisch
Multiplayer	Local, Network (LAN, Modem)
Online-Info	www.ea.com

# The new generation of excellent GameWare!

Mit digitaler Kontrolle jedes Spiel bewältigen

Microsoft® Digital



**BUTTONS**

Acht programmierte Funktionstasten  
für maximale Spielkomfort

**GRIFFIG**

Besonders ergonomische Form für  
anspruchsvolle Spieler

Cyberware® Digital

**NEU!**

**USB-/GAMEPORT**

durch den USB-Adapter ergeben  
sich neue Möglichkeiten  
unter Windows®98

**USB**

**TWIST**

Wahl der Spielerperspektive in  
aufregenden Spielsituationen

**THROTTLE**

Präzise Schiebkontrolle - ideal für  
Rennspiele und Flugsimulatoren



**INTERACT**

Produktinfo 015

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum  
des jeweiligen Herstellers

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

[www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)

Neben den Hammerhead Gamepads bietet  
INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle  
Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™



Den Vorflieger haben wir 1996 mit ganzen 36 Wertungsprozenten nach Hause geschickt, doch SSI lässt nicht locker: Mit der Neuauflage wollen die bodenständigen Strategiespezialisten auch über den Wolken Fuß fassen.



Symptomatisch für das Gamedesign: In der Feindansicht ist der eigene Flieger (bis auf die Rauchfahne) unsichtbar



Die Krim ist zwar durchweg grün, hat jedoch einige Bodendetails zu bieten

Unpraktisch, aber originell: das kyrillische Head-up-Display

Nach wie vor balgen sich hier Russen und Amerikaner mit der Ukraine um die Krim-Halbinsel. Noch immer ist der Spieler am Konflikt hauptsächlich in der titelgebenden SU-27 Flanker beteiligt, immerhin darf nun aber auch die tragergestützte SU-33 geflogen werden. Wer sich dabei von der extrem trocken präsentierten Kampagne nicht angesprochen fühlt, dem stehen

**Ein archaisches Vergnügen**

zahlreiche Einzelmissionen zur Verfügung – zumindest theoretisch, denn in der

Praxis duelliert sich die eigene Sukhoi dann meist bloß mit anderem Kriegsgerät, von durchdachtem Spieldesign keine Spur. Aber wozu enthält das Programm einen Missionseditor, mit dem sich auch vorgegebene Aufträge abändern lassen? Die Antwort lautet: Keine Ahnung, denn trotz

des komplizierten Handlings können weder bewegliche Bodentruppen noch dynamische Kampagnen erstellt werden. Auch in den Einsätzen kommt Komfort aus Sparta. Wer sich nicht eingehend mit den Tutorials und der abstrusen Tastaturbelegung beschäftigt, hat schon seine liebe Not mit einer simplen Lenkrakete! Da bringt es wenig, dass die immergrüne Landschaft mit hübschen Konturen und kleinen Siedlungen aufwarten kann. Auch die Geräuschkulisse hat außer nervigen Warntönen und dünnem Triebwerksound nicht viel zu bieten. Beinharte Simulanten auf der Suche nach einem wahrhaft archaischen Vergnügen können also einen Probeflug wagen – gänzlich ungetruht von neumodischem Schnickschnack wie Atmosphäre und Abwechslungsreichtum... (mz)

**Ganz persönlich**

Irgendwie erinnert mich das Maschinenhandling hier an die Urversion von „Falcon“ anno Amiga – doch selbst da hat die Radaranzeige nie spontan den Geist aufgegeben und ich musste für eine simple Zielansprache keine sechs Tasten drücken. Kein Wunder also, dass der Warschauer Pakt nicht mehr existiert!



Jack

**Flanker 2.0**  
(SSI/Mindscape)

Trockene Flugsimulation auf dem Stand des Kalten Krieges

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

**59%**



Grafik	70%
Sound	51%
Steuerung	62%
Motivation	57%

Datenträger	1 CD 458 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/350, mit 32 MB RAM und Win 95/98)
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt Softwaremodus
Sound	Lautstärke regelbar, gesprochener Funkverkehr, 3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett englisch, deutsche Version
Multiplayer	bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.flanker2.com



Technische Simulation



Vor Jahresfrist rollte Jane's Combat Simulations die gesamte israelische Luftwaffe auf die PC-Startbahn, jetzt kommt die United States Air Force zu Bildschirmehren: Acht Kampffjets in einem Game, das ist doch ein Wort?!



Unentbehrlich: Diese Perspektive zeigt das Flugzeug in Relation zu anfliegenden Raketen

Alle Cockpits entsprechen ihren realen Vorbildern und lassen sich zur besseren Übersicht ausblenden

Satellitenbilder dienten als Vorlage, hier überfliegen wir die Region München

Während sich von der behabigen A-10 bis zur wieselflinken F-22 in vier Krisenherden alles herumtreibt, was amerikanische Flugabwehr hat, kommt in den selbst erstellten (Multiplayer-)Missionen außerdem die russische MiG-29 zum Einsatz. Im Gegensatz zu den 18 histor-

Wingmen kehrt man daher oft mit 20 Kills zur Basis zurück, die Landung ist wie so vieles optional: Die eigene Maschine darf unbegrenzt munitioniert oder unzerstörbar gepanzert werden, Feindpiloten sind in drei Intelligenzstufen variabel. Die originalgetreuen Landschaften sehen aus großer Höhe gut aus und pixeln nicht mehr so stark auf wie im Vorgänger. Andererseits wirkt das Gelände noch immer recht flach, den wenigen Bodenobjekten fehlt eine Kollisionsabfrage. Ansonsten machen Wolken und Explosionen sowie natürlich die detaillierten Flugzeuge zumindest auf schnellen PCs einen sehr guten Eindruck. Das für Jane's typische Fazit lautet daher: ein Flugj von und für Profis (mz)

Einer für alle, alle für einen

schon Einsatzen über Vietnam und dem Irak folgen die Trainingskampagne

sowie das fiktive Deutschland-Szenario einer dünnen Storyline. Wer hier nicht mit Fliegern und Munition haushalt, gerät bald in Versorgungsengpässe. Im Einsatz ist taktische Übersicht gefragt, zwischen den maximal vier Staffeln kann jederzeit umgeschaltet werden. Trotz der

Ganz persönlich

Am Konzept scheiden sich die Geister: Einzelgänger werden sich wohl nie an das dauernde Umschalten gewöhnen, taktische Flieger, die sich nicht auf eine Maschine festlegen möchten, begeistert sein. Ich tendiere zur Begeisterung, da die Missionen durch die unterschiedlichen Typen viel abwechslungsreicher werden



Markus

USAF (Jane's/Electronic Arts)

Die gesamte US-Air Force auf zwei CDs: ein Sonderangebot für Kampfflieger

USK-Freigabe  
Schwierigkeit  
Preis:

nicht geprüft  
variabel  
ca. 89,- DM

82%



Grafik 79%  
Sound 78%  
Steuerung 81%  
Motivation 84%

Datenträger	2 CDs, 387 MB, 124 MB auf der HD
System	ab einem P.66, besser P2-450, mit 32 MB RAM und V.95/98
Grafik	640 x 480, bis 280 x 1024 Pixel bei 16 oder 32 Bit Farbtiefe. Direct3D-Grafikbeschleuniger werden vorausgesetzt
Sound	Laustärke für Musik, Effekte, Sprache. Sprachregler
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Force Feedback wird unterstützt. Spracheingabe
Sprache	komplett auf englisch, deutsche Version vorbereitet
Multiplayer	bis zu 16 Spielern im Netzwerk bzw. 8 im Internet, jeweils eigene CD benötigt
Online-Info	www.ea.com

Technische Simulation



Er fliegt und fliegt und fliegt: Seit nunmehr 17 Jahren versorgt Microsoft die Welt mit immer neuen Zivilflugsimulationen, mittlerweile ist die Serie bei Teil acht angelangt – das Motto der Profi-Version lautet: Realistischer gehts nicht!

Jetzt mit Überschall-Jet

Vor den Realismus hat der Programmier-Tower in Seattle die Geduld gesetzt, denn die Installationsprozedur (mitsamt dem benötigten DirectX 7) scheint schier ewig zu dauern. Steht dann endlich das Hauptmenü auf dem Bildschirm, kann sich der Pilot über Neuerungen informieren, ein paar Trainingsrunden drehen oder einfach drauflosstarten und sechs neu gestaltete Städte wie Berlin oder Tokio besuchen. Microsofts Millenniumsflugi bietet neben der gewohnten Bedienungsvielfalt und satten 20.000 Flughäfen vier brandneue Passagiermaschinen: eine Boeing 777-300, Mooney Bravo, King Air 350 und den schwierig zu steuernden Überschall-Jet Concorde. Dass mit Cessna & Co. auch die klassischen Geräte der Reihe wieder einmal zu Ehren kommen, ist ebenso selbstverständlich wie die Möglichkeit, Szenarien und Flugzeuge aus den Vorgängerprogrammen importieren zu können.

...und Internet-Wetter

Als Beispiel für den vom Hersteller beschworenen Realismus lässt sich das gerade tatsächlich im gewünschten Flugraum herrschende Wetter aus dem Internet la-

den. Und die Tageszeit richtet sich auf Wunsch gerne nach der Systemuhr. Diese Bedingungen sind auch auf die beliebten „Abenteuer“ übertragbar – das sind Flüge unter besonders schwierigen Umständen wie etwa dem Ausfall eines Triebwerks. Für die Präsentation gilt die Wirklichkeitstreue freilich eingeschränkt, denn das Motorengeheul wirkt dünn und die Grafik trotz (optionaler) Unterstützung von Direct3D-Turbos reichlich steril. Uneingeschränkt professionell dagegen sind der komplexe Flugplaner, die Editoren für Flugdynamik und Instrumentenpaneele und das gut 300 Seiten starke Handbuch, ohne das man die tatsächlich ungemein realistische Joystick/Tastatursteuerung kaum in den Griff bekommen kann. Aber war das beim Flight Simulator eigentlich jemals anders? (pk)



Die etwas sterile Grafik wirkt aus großer Höhe schick, pixelt aber in Bodennähe auf



Authentisches Flugwetter erhalten MS-Piloten aus dem Internet



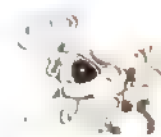
Schnell, schön und schwer zu steuern: die neu implementierte Concorde

Flight Simulator 2000 Professional Edition (Microsoft)

Realistischer Zivilflugi mit umfangreichem Tutorial für Einsteiger

USK-Freigabe ab 12 Jahren  
Schwierigkeit für Fortgeschr.  
Preis ca. 149,- DM

80%



Grafik	72%
Sound	69%
Steuerung	78%
Motivation	77%

Datenträger	1 CD, 550 MB bis 1,2 GB auf 1 HD
System	ab einem P246, P3/700er PC, 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1280 x 1024 Pixel, 16- und 32-Bit-Grafikkarten, je niedriger werden unterstützt. Softwaremisch vorhanden
Sound	16-Bit-Soundkarte vor Musik-Extension, in Sprachausgabe der englischen Sprache
Eingabe	Direct3D-Support wird unterstützt
Sprache	englisch, deutsch, französisch, japanisch
Multiplayer	2 Spieler über serielle Verbindung, maximal 12 m LAN bis zu 100 m Internet
Online-Info	www.microsoft.com

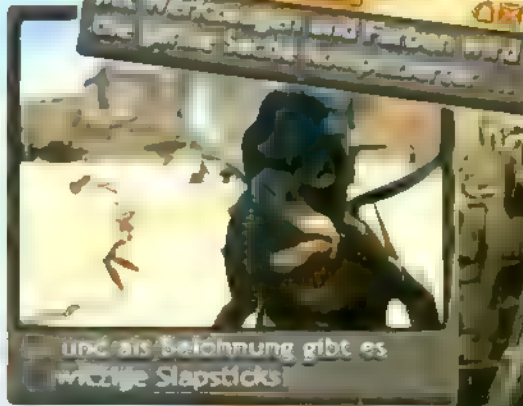
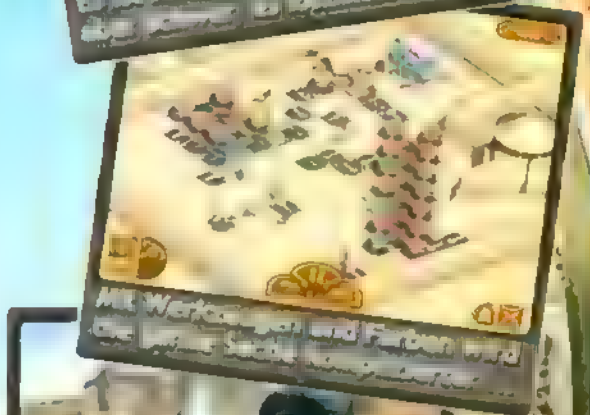


# STAR WARS

# PIT DROIDS

BOXENDROIDEN

Hast du auch  
eine Schraube locker?

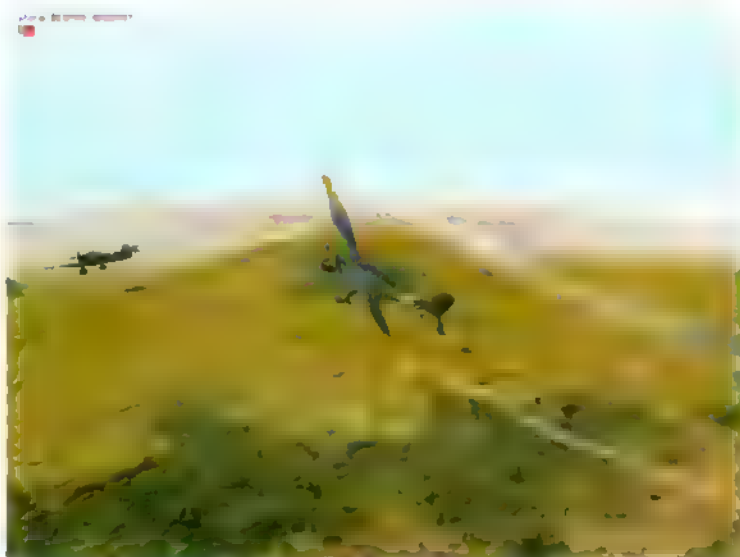


Führe die hirnlosen Boxendroiden ins Ziel und löse über 300 einzigartige Puzzles in 8 verschiedenen *Star Wars*-Welten! Erschaffe deine eigenen Puzzles und zeige deinen Freunden wo es langgeht! **Pit Droids** (Boxendroiden) wird dich in seinen Bann ziehen!

Mehr Infos unter: [www.lucaslearning.com](http://www.lucaslearning.com) • [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)  
Die Offizielle *Star Wars*-Webseite: [www.starwars.com](http://www.starwars.com)

## WINGS OF DESTINY

Die „Schwingen des Schicksals“ entfaltet Psygnosis für WW2-Piloten: Ob im Dienste der RAF oder Luftwaffe, das Originellste an dieser Flugsimulation sind die Comic-Zwischensequenzen mit vorgetragenen Sprechblasen. Der Rest sind die üblichen Schlachten, in denen der (bzw. die via Internet oder LAN bis zu vier) Spieler weniger mit den Feinden als mit der hypersensiblen Sticksteuerung der eigenen Maschine zu kämpfen hat – und die darf er sich in den Missionen der einzigen Kampagne noch nicht einmal selbst aussuchen; Spitfire, ME-262 usw. werden ihm voll bewaffnet zugeteilt



Weil es der Grafik trotz zwingend vorausgesetzter Direct3D-Beschleunigung an Details mangelt (Flugzeuge und Gebirge sind okay, aber der Rest...) und die Lade-

zeiten teils Überlange haben, vermag auch die zackige Soundbegleitung das Höhenruder nicht herumzureißen: ein Schnellschuss

### Wings of Destiny (Psygnosis/GT Interactive)

WW2-Flug von der Stange!

URTEIL:

60%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis

ab 12 Jahren  
3 Stufen  
ca. 49,- DM

System-konfiguration	ab einem P200, beste P200 mit 32 MB RAM, Windows 95, 320 MB oder mehr HDD
Online-Info	www.gamers.com

## MOTOR HARLEY-DAVIDSON CYCLES

Mit einer Harley über endlose Highways brettern, das ist seit „Easy Rider“ die motorisierte Version des amerikanischen Traums. Dieses Spiel kann ihn freilich nicht erfüllen. Technische Mängel ersticken jeden Spaß an den sechs authentischen Maschinen (durch Preisgelder aufrüstbar) und acht Rennstrecken leider im Keim. So reagiert die Steuerung via Tastatur oder Stick gleichermaßen überpenibel, die im Stand noch akzeptable Grafik ruckelt trotz optionaler Direct3D-Unterstützung und der Begletrack ist für echte Hell's Angels nur akustisches Vali-



um. Da verspricht die beigelegte Bonus-CD zum Check des Rechners auf Jahr-2000-Kompatibilität fast schon mehr Un-

terhaltungswert. Schade um die gute Idee: Segas Arcadeautomat zum Thema zeigt doch seit Jahren wie es geht!

### Motor Harley-Davidson Cycles

(Wizard Works/GT Interactive)

Born to be wild? Leider nicht!

URTEIL:

44%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis

ohne Altersbeschr.  
3 Stufen  
ca. 50,- DM

System-konfiguration	ab einem P200, beste P200 mit 32 MB RAM, Windows 95, 320 MB oder mehr HDD
Online-Info	www.wizardworks.com

## BHUNTER

Im Jahr 2098 sind wir als Kopfgehirn im Flugauto unterwegs. Der Shooter im Stil von „G-Police“ erstreckt sich über neun Episoden. In gut 40 Missionen schwebt man mit einem von drei in Tempo und Panzerung unterschiedlichen Modellen durch Metropolen – auf Wunsch Direct3D- oder Voodoo-beschleunigt. Die Bosewichter sind auf Dauer freilich nur zur Strecke zu bringen, wenn das Vehikel permanent mit käuflichen Extras wie Lasern, Raketen oder Schilden ausgerüstet wird. Aus sechs Perspektiven gibt es detaillierte Zivilverkehr, aber nicht unbedingt ein Effektfeuerwerk zu



sehen. Ein ständig eingeblendetes Radar weist den Weg durch die verwinkelten Straßenschluchten; Tastatur, Maus oder Stick leisten gute Dienste am Steuer. Weil

es zudem 3D-Sound und eine unterhaltsame Storyline gibt, dürfen Balfans getrost zuschlagen.

### BHunter

(Midas/Swing Entertainment)

Futuristischer Shooter im Stil von „G-Police“

URTEIL:

72%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis

ab 16 Jahren  
3 Stufen  
ca. 69,- DM

System-konfiguration	ab einem P350, beste P200 mit 32 MB RAM, Windows 95 oder 2 MB HDD
Online-Info	www.es.com

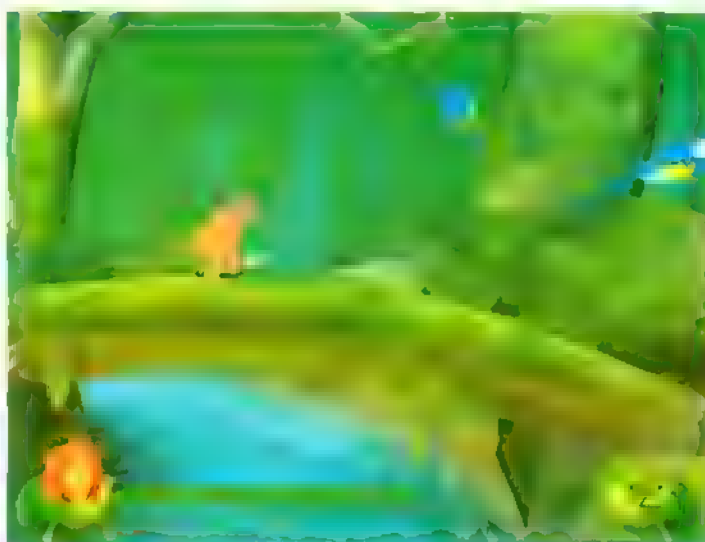
## TARZAN

Der von Edgar Rice Burroughs ersonnene Lendenschurzträger schwang sich nie agiler von Liane zu Liane als im neuen Zeichentrickfilm von Disney. Dort lässt man den „Dschungel-Surfer“ nun auch in einem Jump & Run im Stil von „Pandemonium 2“ agieren. Schon im Softwaremodus wissen Tiere, Bäume und Gebirge zu gefallen, mit 3dfx- oder Direct3D-Beschleuniger sieht der Urwald richtig ungut aus.

Die Suche nach Jane, punktespendenden Symbolen oder energiereichen Bananen führt durch viele abwechslungsreiche Szenarien. Die einfache Steuerung unterstützt den Spieler im Kampf gegen Nashörner oder wilde

Affen, auch die gelegentlichen Hochgeschwindigkeitspassagen lassen sich mit Tastatur oder Joypad gut bewältigen. Ein

weitgehend gewaltfreies und musikalisch schön untermaltes Actionabenteuer für Affenmenschen jeden Alters



### Tarzan

(Eurocom/Disney Interactive)

Gewaltfreie 3D-Action zum neuen Disney-Film

URTEIL:

74%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 69,- DM

Systemkonfiguration	at einem P166-Steuer P200 mit 24 MB RAM Win 95/98 und 200 MB Harddisk
Online-Info	www.disney.com

## TONIC TROUBLE

In Frankreich bekennen Plattformhelden seit jeher (viel) Farbe, man denke nur an „Rayman“. Auch dessen Kollege Ed treibt es auf seiner Suche nach einer gefährlichen Flasche ziemlich bunt. Weil der Außerirdische die Pille auf die Erde fallen gelassen hat, sind hier nun Flora und Fauna mutiert – Ed will es wieder gutmachen, indem er sich in 3D-Grafik mit Kriergemüse, Robotern und Wachtern anlegt. Während das Purpur-Alien so springt, läuft, taucht oder fliegt, trifft es auch auf redselige Einwohner, die ihm Tipps und Aufträge unterzubeln. Ein 3D-Turbo ist hier ein Muss, eine ordentliche Soundanlage für die witzige

begleitende Musik zumindest empfehlenswert. Zudem wäre ein Joypad gut, doch lässt sich das Programm samt seiner vie-

len Bonusspiele (u.a. Fliegenlagen und Ritte auf dem Snowboard) auch via Tastatur ordentlich steuern.



### Tonic Trouble

(Ubi Soft)

Solide 3D-Plattformen für flotte Hüpfen

URTEIL:

73%

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

Systemkonfiguration	at einem P166-Steuer P200 mit 32 MB RAM Win 95/98 und 200 MB Harddisk
Online-Info	www.ubi.com

## CARNIVORES 2

Der Vorgänger war mit 47 Wertungsringen zwar kein Blattschuss, doch Carnivores 2 verspricht dem virtuellen Weidmann zumindest interessante Beute: Statt Reh und Hirsch warten 15 Dinosaurier wie Galimimus oder T-Rex auf ihren Gnadedentod aus sechs Waffen von der simplen Pistole bis zum Präzisionsgewehr. Je nach Aggressivität des Opfers bringt der Kadaver dann mehr Punkte ein, die in bessere Wunden oder Ausrüstung wie Tarnanzug und Radarkarte umgemünzt werden. Wald und Flur sehen mit Voodoo- oder D3D-Beschleunigung nett, im Softwaremodus immer noch brauchbar aus und erfreuen das Ohr mit

Dschungelsound. Auch die Tastatursteuerung geht in Ordnung, nicht aber das Gameplay. Genau wie in Teil eins hat man

schon nach kurzer Zeit genug von diesem überaus ordentlichen 3D-Shooter für Großwildjäger.



### Carnivores 2

(Action Forms/GT Interactive)

Jagdparade im Jurassic Park

URTEIL:

48%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 49,- DM

Systemkonfiguration	at einem P200-Steuer P300 mit 32 MB RAM Win 95/98 und 90 MB Harddisk
Online-Info	www.actionforms.com

## STAR WARS: PIT DROIDS

Die Boxendroiden aus dem Lucas-Universum sind quasi die „Lemmings“ der Jedi-Ritter: Ähnlich wie die klassischen Suizidnager brauchen diese drolligen Roboter jemanden, der ihnen durch verschiedenste Hinweispfeile den Weg zum Levelausgang zeigt – dem Gruppenweg folgend wurden sie sonst immer stur geradeaus ins Verderben laufen.

Mag die Spielidee auch alt sein, es macht schon Laune, seine Schutzlinge per indirekter Steuerung durch verzwicktes Gelände voller Fallen zu dirigieren. Zumal sich die neun isometrischen Grafikwelten

zwischen dem Haus von Jabba und der Pod-Arena sehen lassen können. Witzige Sounds nebst eingestreuten Rendertilmchen unterstützen die Atmosphäre, ein

vorzügliches Tutorial macht Neulinge mit dem Spiel um C3POs dummmiche Vettern vertraut. Kurzum, ein Spaß für die ganze Familie.



### Star Wars: Pit Droids (Lucas Arts/Ubisoft)

„Lemmings“ für den Jedi-Nickel

URTEIL:

73%

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

Systemkonfiguration	CPU: Pentium III RAM: 32 MB Grafikkarte: 1 MB Soundkarte: 16 Bit Online-Info: www.lucasarts.com
---------------------	---

## WARGAMER 1813: VÖLKERSCHLACHT BEI LEIPZIG

Anno 1813 wurde Napoleon in Russland geschlagen, ein Jahr später wird sich Paris den Alliierten ergeben. In diesem geschichtlichen Rahmen hat Empire sein Echtzeitstrategical weitab von „Command & Conquer“ angesiedelt. Wer hier eher einen Rundenmodus erwartet hatte, wird denn auch nicht enttäuscht. So was lässt sich optional anwählen.

Sechs eurohistorische Feldzüge und zehn Einzelschlachten für die ganz harten Fans des Genres also. Diese werden sich von der Optionsflut auch nicht überfordert

fühlen, zumal drei Schwierigkeitsgrade und eine durchdachte Maussteuerung gute Dienste leisten. Auf die angepeilte Zielgruppe ist zudem die eher zweck-

mäßig als hübsche Iso-Grafik zugeschnitten, klassische Musikkuntermalung gut es obendrein. Positives Fazit: mal kein Waterloo.



### Wargamer 1813 (Empire Interactive)

Hochkomplexe Runden- bzw. Echtzeitstrategie

URTEIL:

69%

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

Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM Grafikkarte: 1 MB Soundkarte: 16 Bit Online-Info: www.empire.com
---------------------	---

## HIGH TECH START UP

Das Modernste an dieser Wirtschaftssim ist ihre Thematik. Bis zu acht Manager (über LAN oder Internet) wählen zwischen den Produktkategorien Spielkonsolen, mobile Videotelefone und Cyber-TV, stellen Mitarbeiter ein und üben sich in Marketing. An Aktienkursen, Info-Mails und Finanztipps fehlt es dabei nicht, bloß an Unterhaltungswert.

Das Gameplay ist so steril wie die animierte Rendergrafik, nur selten lockern Videosequenzen das lebendige und leblose Bild etwas auf. Dass die Waren in Echtzeit aus dem (optionalen) Direct3D-Beschleuniger kommen, macht die Sache auch

nicht spannender, zumal sich die Akustik mit gelegentlichen Popsern und sporadischer Musik bei wichtigen Ereignissen be-

gnugt. Die Maussteuerung klappt zwar recht ordentlich, aber das gilt ja auch für Tabellenkalkulationen.



### High Tech Start Up

(Monte Cristo Multimedia/Koch Media)

Lieb- und leblose Wirtschaftssimulation

URTEIL:

39%

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

Systemkonfiguration	CPU: Pentium III RAM: 32 MB Grafikkarte: 1 MB Soundkarte: 16 Bit Online-Info: www.montecristo.com
---------------------	---



Game

Live the  
experience

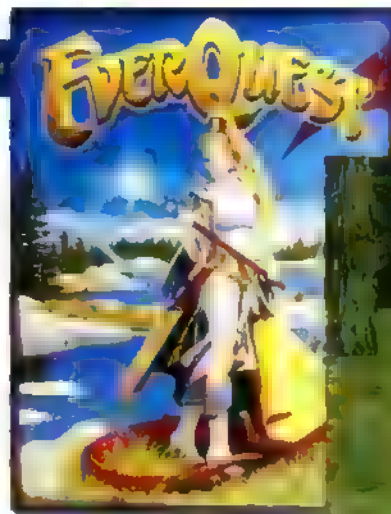


CREATIVE

### EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK

[www.everquest.com](http://www.everquest.com)

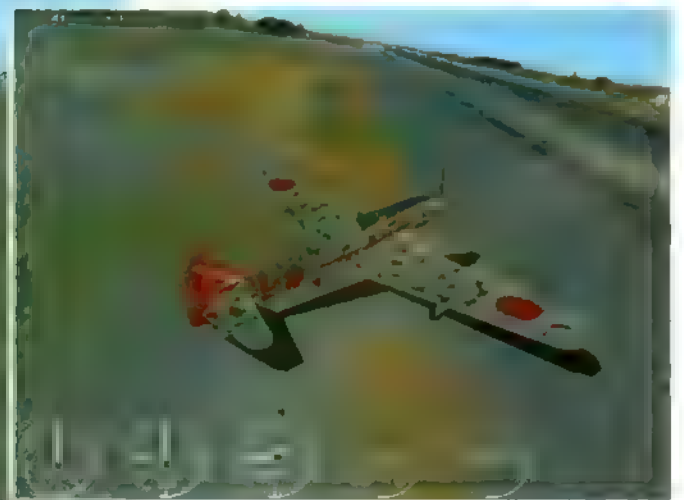
Das Warten hat ein Ende, im Frühjahr kommt die **Zusatz-CD für das populäre Online-Rollenspiel**. Dann werden auf dem Kontinent Kunark 20 neue Zonen zugänglich, in denen sich Quests für simple Rattenjäger ebenso finden sollen wie Abenteuer für gestandene Drachentöter – zumal hier auch die 50-er Grenze hinsichtlich des erreichbaren Erfahrungslevels fällt. Neue Gegner und neue Polygonlandschaften wollen für optische Abwechslung sorgen und sogar eine weitere spielbare Rasse wird es geben. Die Echsenwesen Iksar können unter anderem den Berufsweg Monch einschlagen, entweder mit neutraler oder böser Gesinnung.



### FIGHTER ACE 2

[zone.msn.com](http://zone.msn.com)

Der Vorgänger dieser **WW2-Onlineflugsim** hat hierzulande unter dem Titel „Air Attack“ viele Anhänger gefunden, die im Frühjahr ihren Horizont erweitern dürfen. 35 Maschinen aus fünf Nationen (nun auch Japan) werden für Multiplayer-Gefechte bereitstehen – darunter erstmals auch Bomber wie die britische Lancaster oder die legendäre B-17 der US-Air-Force. Die Betavernen überzeugen grafisch durch Unterstützung für Direct3D-Beschleunigerkarten. Schon texturierte Flugzeuge, detailliert dargestellte Start- und Landebahnen sowie ein Luftraum, der sowohl aus dem jeweiligen Cockpit heraus wie auch in diversen Außenansichten zu sehen ist. Der Download des Programms wird wieder gratis sein, ob deutsche Fliegerasse erneut ohne Servergebühren abheben können, steht jedoch noch nicht fest.



### EBAY

[www.ebay.de](http://www.ebay.de)

In diesem **Online-Auktionshaus** kommt vom Comic bis zum Auto so ziemlich alles unter den digitalen Hammer. Auch PC-Gamer und Konsoleros finden ein reichhaltiges Angebot, seien es nun Festplatten, Grafikkarten, Midi-Keyboards oder komplette Oldtimer wie Amiga und C-64. Softwareseitig können unter anderem Original-Spiele auf Modulen, Disketten oder CD-ROMs rund um die Uhr ersteigert werden. Mitbieten kann hier jeder direkt online, für Offerten sind Registrierung und Altersnachweis (ab 18 Jahren) erforderlich.



### TRIVIAL PURSUIT ONLINE

[www.station.sony](http://www.station.sony)

Ausgerechnet von den Sony-Konsoleros kommt diese neue **Online-Variante des bekannten Gesellschaftsspiels**. Ein PC, die Anmeldung beim Sony-Server und gute Englischkenntnisse genügen dabei, um nach dem kostenlosen Download (nur ca. 1 MB) sein Wissen im Wettkampf mit anderen Ratetüchsen unter Beweis zu stellen. Und das Beste: Wer erfolgreich an der Internet-Meisterschaft teilnimmt, kann monatlich Sony-Technologien wie CD-Player oder Funktelefone und sogar Bargeld gewinnen!



## INTERNET-CATCHER

[www.geneticanomalies.com](http://www.geneticanomalies.com)

Noch im ersten Quartal des kommenden Jahres werden THQ und Genetic Anomalies ein **Multiplayer-Game für Online-Wrestler** veröffentlichen – bislang steht freilich weder Preis noch Name fest. Gegen kostenfreie Abgabe spricht die Lizenzierung bekannter WWF-Stars wie Hulk Hogan, für das Spiel die Option, sich wahlweise in Echtzeit oder im Rundentakt bis zum Weltmeistertitel hochcatchen zu dürfen



## MICROSOFT VIREN-KILLER

[www.microsoft.com/y2k](http://www.microsoft.com/y2k)

Um der befürchteten Virenflut zum Jahrtausendwechsel ohne Sorge begegnen zu können, bietet die Gates-Company noch bis zum 31. Dezember 1999 **kostenlose Anti-Viren-Software** an. Nach dem Download und der Installation ist der Digital-Exterminator für 90 Tage betriebsbereit und kann während dieser Zeit regelmäßig über die Microsoft-Homepage aktualisiert werden.

## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

... dass ein **speziell auf Kinder ausgerichteter Online-Shop** seine Pforten eröffnet hat? Unter der Adresse [www.mosnet.de/kinderland](http://www.mosnet.de/kinderland) finden junge Surfer Videos, Games und Lernsoftware.

... dass Sunflowers auf ihrer Homepage [www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de) einen witzigen **Adventskalender** eingerichtet hat? Bis Weihnachten wartet dort jeden Tag hinter einem neuen Türchen ein neuer Gag zum kommenden Actionrolli „Technomage“

... dass Sie unter der Adresse [www.freemail.de](http://www.freemail.de) **per PC kostenlose SMS-Meldungen an Handys verschicken** dürfen? Ohne Mengenbegrenzung!

... dass sich Besitzer von „NHL 2000“ unter [dml.purespace.de](http://dml.purespace.de) mit anderen **Eishockey-Fans zu Online-Ligaspielen** verabreden können?

... dass Activision an **Star Trek: Conquest Online** und damit dem ersten reinen Multiplayer-Spiel im Next Generation-Szenario arbeitet?

... dass eine **deutsche Version von Asheron's Call** weiterhin fraglich ist? Kommt wohl auf den Verkaufserfolg des Online-Rollis in den USA an



... dass das Online-Mag [www.gamesmania.de](http://www.gamesmania.de) derzeit **alle deutschen Spielmagazine im Test** hat? Von C wie „Computer Bild Spiele“ bis P wie „PC Joker“.

AUTORISIERTER  
**Joysoft**  
POINT

# DIE SPIELE-PROFIS

## ✓ DIE SPIELE-PROFIS

**Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR**

## ✓ INFO-SERVICE

**Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten**

## ✓ STREETDAY-SERVICE

**Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine**

## ✓ VORBESTELL-SERVICE

**Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen**

## ✓ ANRUF-SERVICE

**Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an**

## ✓ RIESENAUSWAHL

**Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele**

## ✓ "MAKE FRIENDS"

**Ihre Freunde sind uns einiges Wert**

*Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point*

## ✓ AUßERDEM...

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

## ✓ HITS FOR KIDS

**Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware**

AUTORISIERTER  
**Joysoft**  
POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören?  
Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebsysteme bei Gregor Horzog: 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

<b>DOWNTOWN</b> Bücher Walther GbR Schneebergerstrasse 19 08280 Ave ☎03771/2 35 20	<b>JOYSOFT POINT BONN</b> Münster Str. 11 53111 Bonn ☎0228/65 97 24
<b>HIGHSCORE!</b> Burgerm. Smidt-Str. 92 27568 Bremerhaven ☎0471/41 91 770	<b>SOFTPARADISE</b> Hans-Frick-Str 1a 53474 Bad Neuenahr ☎02641/20 65 06
<b>MULTI MEDIA WORLD</b> Burgstr. 13 31832 Springe ☎05041/97 08 77	<b>CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG</b> Kaiserstr. 54 53721 Siegburg ☎02241/6 80 45
<b>GAMESHOP</b> Katharinengasse 21 35390 Giessen ☎0641/79 17 94	<b>JOYSOFT POINT KOBLENZ</b> Stegemannstr. 33 - 41 56068 Koblenz ☎0261/30 96 34
<b>DNE JOY &amp; GAME</b> Markt 7 38364 Schöningen ☎05352/90 98 67	<b>BITS &amp; BYTES GbR</b> Am Bahnhof 35 57072 Siegen ☎0271/22 12 0
<b>JOYPOINT DUSSELDORF</b> Am Wehrhahn 24 40211 Düsseldorf ☎0211/36 44 45	<b>BITS &amp; BYTES GbR</b> Knapper Str. 12 58507 Lüdenscheid ☎02351/39 07 72
<b>COMPUTERSPIELE &amp; mehr</b> Eickener Str. 14 41061 M'gladbach ☎02161/18 30 93	<b>JOYSOFT POINT FRANKFURT</b> Fahrgasse 87 60311 Frankfurt ☎069/91 39 83 71
<b>CONNACTION</b> Klarissenstr. 15 41460 Neuss ☎02131/27 57 51	<b>SOUNDCHECK</b> Kaiserstr. 31 63065 Offenbach ☎069/88 42 99
<b>GAMESHOP</b> Ostwall 12 41515 Grevenbroich ☎02181/23 13 23	<b>MYSTIC GAMES</b> Johannes-Maurthe-Str. 7 72458 Albstadt ☎07431/93 30 80
<b>WOLLYWORLD</b> Viehofstr. 17 45127 Essen ☎0201/24 37 29 5	<b>TECHNO LAND</b> Audio Video GmbH Sirnauer Str. 56 73779 Deizisau ☎07153/8 29 90
<b>PLAYER ONE</b> Kempener Str. 22 47839 Krefeld-Müls ☎02151/51 89 00 4	<b>FLOßCH EMMENDINGEN GmbH</b> Breisgaustrasse 37 77933 Lahr ☎07821/94 23 14
<b>CHEOP'S SYSTEM KÖLN</b> Mathiasstr. 24-26 50676 Köln-Innenstadt ☎0221/923 15 45	<b>FLOßCH EMMENDINGEN GmbH</b> Elzdamm 61 79312 Emmendingen ☎07641/580 41 61
<b>KPM COMPUTER FUN STORE GBR</b> Galerie Wiener Platz 51065 Köln-Mülheim ☎0221/96 24 44 8	<b>A&amp;L COMPUTER GmbH</b> Wilhelmstr. 23 89518 Heidenheim ☎07321/98 25 10
<b>SOFTPRICE - AACHEN</b> Blondel Str. 10 52062 Aachen ☎0241/40 69 12	

Alle Angaben ohne Gewähr.

Produktinfo 040





# LKW-RASER HARD TRUCK



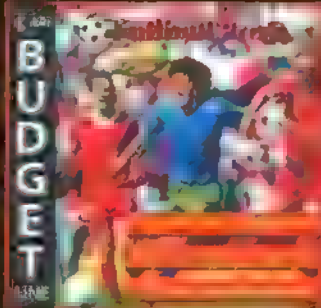
11 NEU

2 LKW Raser - Hard  
ARI Data



Hard Truck copyright © 1998 by Buke Entertainment. All rights reserved.  
LKW-Raser copyright © 1998 by ARI DATA.  
Hard Truck is a registered trademark of Buke Entertainment.

ebenfalls  
erhältlich:



Minigolf - Simulation

Budget - Verwaltung

Skat - Simulation

Quelle: Media Control, PC-Games unter 55 DM,  
16.-31. August 1999, Entertainment Markt 18/99

Produktinfo 030



ARI DATA © GmbH - Germany  
Post: Böcker Straße 13  
D-47877 Willich  
Tel.: +49 (0) 21 54-9476-0  
Fax: +49 (0) 21 54-9476-42  
Internet: <http://www.ari.de>  
E-mail: [info@ari.de](mailto:info@ari.de)



# WARCRAFT

## Battle.net II Edition

Vor drei Jahren und damit noch vor „Starcraft“ schrieb Blizzard bereits Strategiegeschichte: Warcraft 2 war das kaum minder populäre Fantasy-Gegenstück zu „Command & Conquer“. Jetzt kommt also die Internetversion des Echtzeit-Oldies – aber kommt sie womöglich zu spät?

### Ein Ork kommt selten allein

Für 35 Mark erhält man hier eine voluminöse Box mit einer CD-ROM, die neben dem Hauptprogramm mit dem Untertitel „Tides of Darkness“ noch ein paar hübsche Renderfilme zu kommenden Blizzard-Highlights wie „Diablo 2“ oder natürlich „Warcraft 3“ enthält. Auch die herausfordernden Missionen der Erweiterungs-CD „Beyond the Dark Portal“ finden sich auf der komplett englischen Scheibe – eine Lokalisierung folgt in Kürze. Worum es im Spiel geht, versteht man aber auch ohne Fremdsprachenkenntnisse. Seit „Warcraft – Orcs vs Humans“ aus dem Jahr 1994 kämpfen die Menschen von Azeroth gegen einfallende Ork-Horden an. Freilich ist ihre KI inzwischen nicht mehr ganz zeitgemäß. So greifen herumstehende Soldaten etwa nicht selbstständig in Gefechte ein, manche Luftinheiten nehmen lieber sich selbst statt den Feind unter Feuer. Auch das Gamedesign ist nicht so ausgefeilt wie von neueren Genrebeiträgen gewohnt. Sobald Greifenreiter bzw. Drachen ins Spiel kommen, haben Bodentruppen kaum eine Chance zur Gegenwehr, zudem müssen die Einheiten umständlich einzeln produziert werden.

### Alte Features, neuer Fun

An der Grafikfront hat sich auch nichts getan, wie gehabt kämpft man auf leidlich animiertem und bis zur Erkundung abgedunkeltem Iso-Terrain. Immerhin wurde der martialisch-witzige Sound aus Musik, Effekten und Sprachausgabe neu gesampelt und klingt klarer als vor drei Jahren. Doch derlei äußerlichkeiten hatten und haben wenig Einfluss auf den Reiz des Spielkonzepts. Zunächst wird eine Burg gebaut, abhängig von den Ressourcen (Gold und Holz, gelegentlich auch Öl) folgen Sägewerke, Schmieden und Kasernen. Damit erhält man auch die Basisseinheiten, für stärkere Truppenteile wie Zauberer, Greifenreiter oder gar U-Boote sind dann höherwertige Gebäude zu errichten. Das gilt ebenso auf Seiten der Grünhauer, wo zu jeder menschlichen Errungenschaft ein exaktes Pendant zur Verfügung steht.



Mangels adäquater Luftabwehr entscheiden häufig Greifenreiter bzw. Drachen über Sieg oder Niederlage



Warcraft bleibt Warcraft: Die Kämpfe laufen nach wie vor meist auf Massenschlachten hinaus

### Wichtige Neuerungen

- Zufallsspiel im Solomodus
- neu gesampelter Sound mit teils neuen Effekten
- Partien für 2 bis 8 Teilnehmer im Battle.net
- zwei zusätzliche Spielgeschwindigkeiten
- Verzögerungstoleranz im Multiplayerspiel regelbar
- komplette Übersicht unter alliierten Spielern
- Gruppen können per Hotkey zusammengefasst werden
- Doppelclick markiert neun gleichartige Einheiten
- Flugmaschinen und Kamikaze-Einheiten mit Patrouille-Option

gung steht – also Axtwerfer statt Bogenschütze, Drache statt Greif und Riesenschildkröte statt Unterseeboot.

Um die nun folgenden Echtzeitschlachten mit klassischer Zugrahmensteuerung gegen den Computer zu schlagen, hätte es freilich keine Battle.net Edition gebraucht – auch wenn dies natürlich in der Kampagne, mit dem Mission-Pack oder neuerdings auch in zufällig generierten Szenarien möglich ist. Den vollen Spaß versprechen hier erst Gefechte auf Blizzards hauseigenen Servern gegen bis zu sieben andere Strategen gleichzeitig. Da gibt es ein motivierendes Rangstufensystem, unterschiedliche Modi wie „Melee“ (freies Spiel) oder „Top vs Bottom“ (vorbestimmte Teams gegeneinander) und die automatische Übertragung von anderen Karten als den auf der CD abgelegten. Auf Letzterer wartet übrigens noch eine „Light Version“ ohne Solomodus, die sich Freunde installieren dürfen, um im Battle.net Partien ohne eigene Schallerscheibe bestreiten zu können.

### Ein Fall für Fans

Ist dieses Produkt somit – auch und gerade wegen der aus „Starcraft“ bekannten Optionen für komfortables Gaming im Netz. Hier macht es wieder richtig Spaß, seine Bogenschützen zu Rangern zu befördern, todtliche Runen zu verlegen oder Naturgewalten zu beschwören, bald hat man die relative Grafik, die künstliche Dummheit seiner Mannen und die altersbedingten Unausgewogenheiten im Spiel vergessen. Ein weiterer Vorzug ergibt sich aus den geringen Systemanforderungen für die Besitzer alterer Rechner. Aber auch Neulinge in der Net-Strategie werden den überarbeiteten Oldie zu schätzen wissen, hat man sich dank der famosen Kombistuerung für Tastatur und Maus doch recht schnell in das Programm eingearbeitet. (pk)



Die Iso-Grafik in starren 640 x 480 Bildpunkten wirkt im Zeitalter von 3D-Echtzeitstrategie ziemlich antiquiert.

Wer auf den Solomodus verzichten kann, darf die „Light-Version“ für Net-Schlachten ohne CD-ROM installieren.



Mensch und Ork kämpfen mit den gleichen Mitteln, die Einheiten unterscheiden sich nur hinsichtlich Optik und Soundeffekten.

### Warcraft 2 Battle.net Edition (Blizzard/Sierra)

Der Echtzeitklassiker in einer Neuauflage für Multiplayer.

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
 Schwierigkeit: für Fortgeschrittene  
 Preis: ca. 35,- DM für das Programm, Spiel auf dem Server gebührenfrei

**Solo** 70% **Multi** 75%

Solo		Multi
59%	Grafik	59%
70%	Sound	70%
76%	Steuerung	78%
68%	Motivation	77%

Datenträger	CD, 50 MB + 1x Hard, 40 MB für 1e
System	Windows 95/98/NT, 16MB RAM, 286er PC, 32MB RAM, 100MHz, 95/96er Net-Game, 100MHz, 256er Monitor
Grafik	16-Gratik, 640x480, 16-Gratik, keine Filter, 256er, 30 Hz, 16-Gratik
Sound	16-bit, 44.1kHz, 16-Gratik, 16-Gratik, 16-Gratik, 16-Gratik
Eingabe	16-Gratik, 16-Gratik
Sprache	16-Gratik, 16-Gratik, 16-Gratik, 16-Gratik
Multiplayer	16-Gratik, 16-Gratik, 16-Gratik, 16-Gratik
Online-Info	www.blizzard.com

## FRISCH AUFPOLIERT

### Gangsters – Organisiertes Verbrechen

Der kriminell-komplexe Mix aus Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie (PCJ 1/99, 75%) wurde von Eidos nun in die „Premier Collection“ aufgenommen. Der angehende Pate startet seine Verbrecherkarriere daher gegen ein auf **39,- DM** reduziertes Bestechungsgeld und erhält zusätzlich zwei neue Szenarien und einen Bildschirmschoner.



## NEU IM BUDGETREGAL

### Roland Garros

GT Interactive präsentiert dieses schnelle Actiontennis (PCJ 10/97, 70%) als Neuzugang der Schnappchenreihe „GT Select“. Gegen ein Startgeld von nur noch **50,- DM** darf man hier die Filzkugel über Frankreichs traditionsreiche Anlage dreschen. Und als kleinen Bonus gibt es ein Progi dazu, mit dem man seinen Rechner auf Millenniumstauglichkeit checken kann.



### Total Annihilation: Kingdoms



Auch den Preis dieses Echtzeitstrategicals (PCJ 9/99, 76%) hat GT Interactive herunterschraubt. Für wiederum **50,- DM** geht es in die Fantasy-Welt Darien. Für reichlich Nachschub an Missionen sorgt hier auch weiterhin das Internet, denn unter der URL [www.boneyards.com](http://www.boneyards.com) lassen sich nahezu wöchentlich neue Einheiten und Karten herunterladen.

### Softprice

Die Budget-Range von Infogrames wurde punktzum Faschingsbeginn am 11.11. gleich um wilde 13 Titel erweitert. So ist **Starcraft** (PCJ 6/98, 86%, Hit) jetzt für **49,95 DM** zu haben, während jeweils **39,95 DM** für **Silver** (PCJ 5/99, 85%, Hit) und **Star Wars Monopoly** (nicht bewertet) über den Ladentisch wandern. Dann waren da noch **Heart of Darkness** (PCJ 8/98, 78%), **Hercules** (PCJ 12/97, 75%), **Der Korsar** (PCJ 5/99, 65%), **Airline Tycoon First Class** (Hauptprogramm in PCJ 10/98, 74%), **V-Rally** (PCJ 6/99, 71% Multi, 65% Solo), **Der Industriegigant Gold Edition** (Hauptprogramm in PCJ 8/97, 82%), **Holiday Island & Szenarien** (Hauptprogramm in PCJ 2/97, 80%), **Mayday** (PCJ 10/98, 76%) sowie **Wargasm** (PCJ 1/99, 82%) zu **29,95 DM** das Stück. Und als absoluten Preisbrecher gibt es **KKND 2** (PCJ 7/98, 78%) für gerade mal **19,95 DM**.



## NEUE ADD-ONS

### The Operational Art of War

Teil zwei von Norm Kogers komplexer Hexfeldstrategie ist gerade erschienen, da rollt auch schon Nachschub für den Vorgänger an die WW2-Fronten. Das **Campaign Set** bietet für **89,- DM** nicht nur 33 umfangreiche Extra-Einsätze, es enthält neben einer Datenbank mit allerlei Kriegsgerät auch jede Menge Editoren, mit denen sich eigene Szenarien, Karten oder Einheiten basteln lassen.

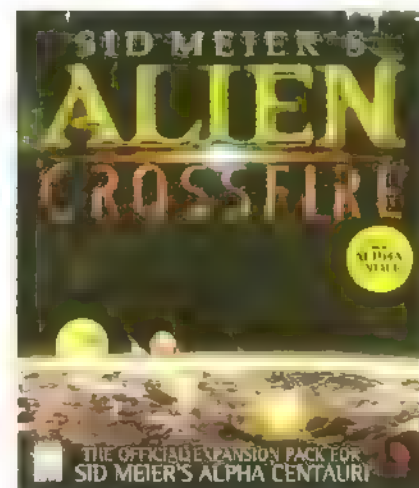


### Drakan

Wer die Fantasy-Amazone Rynn bereits durch ihr komplettes Abenteuer begleitet hat und sehnlichst auf ein neues Date mit der adretten Drachenreiterin hofft, bekommt nun **kostenlos** Gelegenheit dazu. Die Entwickler von Surreal bieten nämlich einen **Level-Editor** (1651 KB großes Zip-File) per Download im Internet unter [www.surreal.com/tech](http://www.surreal.com/tech) an. Das Teil enthält unter anderem auch Tools fürs Texturieren und zum Einbau stimmungsvoller Beleuchtungseffekte.

### Sid Meier's Alpha Centauri

Bislang nur als Import für **79,- DM** erhältlich ist das Add-on **Sid Meier's Alien Crossfire**. Dabei verdoppelt es nahezu den Spaß am launigen SF-Strategical durch sieben neue spielbare Fraktionen und die Option, weitere mittels Ed-



itor zu erstellen. Darüber hinaus gibt es zusätzliche Technologien, geheime Projekte, Basiseinrichtungen, Waffen, Panzerungen sowie Spezialfähigkeiten – hübsch verpackt in eine motivierende Storyline.

# Nichts für Mädchen



ohne Planung!



Es begann an einem Mittwochabend\*1 -... Ein neues Kriegervolk wurde gegründet, listig, verschlagen und mit machtvollen magischen Kräften! Und der Ruf des Volkes ließ die alten Völker erblassen, denn es war das Volk der Göttin Q'nqura und der Penthesilea, **DAS VOLK DER AMAZONEN!**

Die SIEDLER III-Erweiterung **DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN** ist da! Siedeln Sie mit einem komplett neuen Volk mit neuen Figuren, Fähigkeiten, Gebäuden und Landschaften!

Mit den listenreichen, intelligenten **AMAZONEN** wird **DIE SIEDLER III** noch vielseitiger und anspruchsvoller und erhält zudem die bislang fehlende **Frauen-Power!**

Der neue Dieb sowie der neue Wirtschafts-Wettkampfmodus stellen auch den erfahrenen Siedler-Spieler vor neue, spannende Aufgaben!

**DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN** bietet als echtes Erweiterungs-Paket weit mehr als eine Mission-CD.

# DIE SIEDLER III DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

### Features: Einzelspieler-Modus:

- Neues Volk!
- 50 neue Figuren!
- 39 neue Gebäude!
- Neue Wunder!
- Jetzt mit Dieb!
- Erweiterte Steuerungsmöglichkeiten!
- Erweitertes Gameplay!
- Bessere Kontrolle!
- 2 neue Kampagnen!
- 10 neue Einzelspieler-Karten!
- AMAZONEN-Clans im Internet!
- Neuer Soundtrack!
- Neue Zeichentrick-Sequenzen!

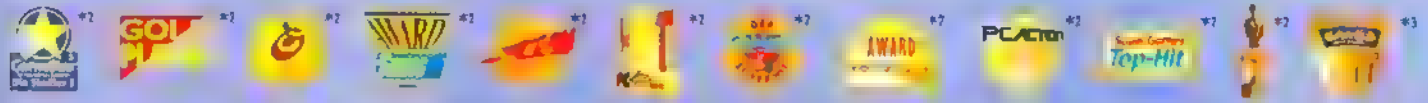
### Mehrspieler-Modus, Online & Internet:

- 10 neue Mehrspieler-Karten!
- Erweiterter Level Editor!
- AMAZONEN-Weltranglisten-Spiele!
- Neuer Modus: Wirtschafts-Wettkampf!

\*1 für DIE SIEDLER III  
\*2 für DIE SIEDLER III MISSION CD

\*1 400 Jahre bevor das Universum in neuem Glanz erstrahlte. Siehe „DIE SIEDLER III“.

**Vollversion von DIE SIEDLER III wird benötigt!**



# MILLENNIUM CHARTS

An der Schwelle eines neuen Jahres, Jahrzehnts, Jahrhunderts und sogar Jahrtausends sind Bestandsaufnahmen quasi Pflicht. Diesmal aber Verkaufsrang und Lesercharts (mit 20 anstatt der üblichen 10 Positionen, aber doppelt lange Listen für Multiplayer, die Downloader und die beliebtesten neuen Herkuldern aus der Weltcomputerwelt einbeziehen).

Am Prinzip ändert sich für Sie deshalb natürlich nichts. Auch in Zukunft können Sie aktiv an der Chartgestaltung teilnehmen, indem Sie uns per E-Mail oder Postkarte eine Auflistung Ihrer derzeitigen Lieblingsspiele zusenden – wie immer getrennt nach Multiplayer- und/oder Onlinefavoriten. Die Anzahl der Nennungen ist dabei nach wie vor gleichgültig, auch im neuen Jahrtausend dürfen die Titel nicht neuzeitert und sonst bereits ertitelt sein. Für Ihre Mühe verzeichnen wir uns, indem wir weiterhin Monat für Monat drei Top Games unter allen Einsendern verlosen. Der Gewinner wird durch eine öffentliche Wahl nicht jedoch die Berücksichtigung einer auf der Einsendung notierten Wunschgewinns. Guten Rutsch ins neue Spielejahr!

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

## Die Gewinne



### Lesercharts



1. (3) HALF-LIFE
2. (2) DIE SIEDLER 3
3. (1) COMMAND & CONQUER 3
4. (8) NEED FOR SPEED 4
5. (5) FIFA 99
6. (6) ANNO 1602
7. (9) STARCRAFT
8. (7) BALDUR'S GATE
9. (-) DRIVER
10. (-) DIE VÖLKER
11. (4) DUNGEON KEEPER 2
12. (-) COMMANDOS
13. (-) AGE OF EMPIRES 2
14. (-) FIFA 2000
15. (-) SHADOWMAN
16. (-) JAGGED ALLIANCE 2
17. (10) DRAKAN
18. (-) X - BEYOND THE FRONTIER
19. (-) HIDDEN & DANGEROUS
20. (-) REDLINE RACER

### Verkaufscharts



1. (-) AGE OF EMPIRES 2
2. (-) DRIVER
3. (1) COMMAND & CONQUER 3
4. (-) HOMEWORLD
5. (-) CATAN DIE ERSTE INSEL
6. (-) GRAND THEFT AUTO 2
7. (-) SIEDLER 3 AMAZONEN
8. (2) DRAKAN
9. (-) PLAY THE GAMES VOL. 2
10. (-) NHL 2000
11. (-) AUTOBAHN RASER 2
12. (-) PANZER GENERAL 4
13. (3) MIGHT AND MAGIC 7
14. (-) KICKER FUSSBALLMANAGER
15. (5) SYSTEM SHOCK 2
16. (-) RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
17. (7) DARKSTONE
18. (9) BUNDESLIGA STARS 2000
19. (-) HIDDEN & DANGEROUS
20. (8) DUNGEON KEEPER 2

### Multiplayer



1. (2) HALF-LIFE
2. (1) STARCRAFT
3. (3) WORMS ARMAGEDDON
4. (-) DIE SIEDLER 3
5. (-) NEED FOR SPEED 4
6. (4) NEED FOR SPEED 3
7. (5) YOU DON'T KNOW JACK 2
8. (-) UNREAL
9. (-) COMMAND & CONQUER 3
10. (-) FIFA 99

### Online



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



## Best of PC Joker

1. ULTIMA 7  
(PCJ 4/92, 94%)

- 2 MAGIC CARPET CD (PCJ 11/94, 93%)
- 3 HIDDEN & DANGEROUS (PCJ 9/99, 93%)
- 4 ULTIMA 7: SERPENT ISLE (PCJ 6/93, 93%)
- 5 NHL 2000 (PCJ 11/99, 92%)
- 6 FALCON 3.0 (PCJ 2/92, 92%)
- 7 ULTIMA UNDERWORLD (PCJ 4/92, 92%)
- 8 NHL 96 (PCJ 11/95, 92%)
- 9 DUNGEON KEEPER (PCJ 7/97, 91%)
- 10 DIE SIEDLER (PCJ 8/94, 91%)

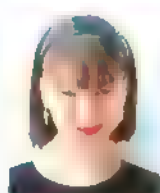
Die Zeitschrift PC JOKER existiert zwar „erst“ seit gut acht Jahren – zusammen gerechnet bringt es die Redaktionscrew jedoch auf mehr als ein Jahrhundert Spielerfahrung. Zeit genug also, um ganz individuelle Vorlieben zu entwickeln. Vorhang auf für die All-Time-Favorites der Joker-Besitzung – und ihre extremsten Wertungen!

## Worst of PC Joker

1. THE BASKET  
MANAGER  
(PCJ 6/91, 5%)

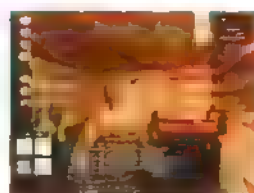
- 2 GREAT NAPOLEONIC BATTLES (PCJ 5/92, 7%)
- 3 ZOMBIEVILLE (PCJ 4/98, 8%)
- 4 DESIGN YOUR OWN RAILROAD (PCJ 2/95, 8%)
- 5 EINMAL KANZLER SEIN (PCJ 1/92, 9%)
- 6 UNIQUE PUZZLES (PCJ 9/94, 9%)
- 7 DOPPELKOPF FÜR WINDOWS (PCJ 10/95, 9%)
- 8 ROAD ROLL (PCJ 6/94, 9%)
- 9 VIZ (PCJ 3/92, 10%)
- 10 RAN DER FUSSBALLMANAGER (PCJ 8/99, 11%)

## All Time Top 5: Brigitta



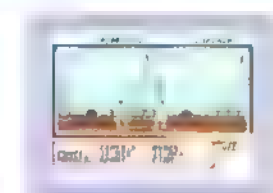
1. POPULOUS 3
  - 2 ANNO 1602
  - 3 WARCRAFT 2
  4. LEMMINGS
  - 5 SIM CITY
- freut sich auf **CIVILIZATION 3**

## All Time Top 5: Jack



1. EVERQUEST
  - 2 HALF-LIFE
  - 3 ULTIMATE RACE PRO
  - 4 AIR ATTACK
  - 5 STARCRAFT
- freut sich auf **TEAM FORTRESS 2**

## All Time Top 5: Manfred



1. PIRATES!
  - 2 THE LAST NINJA
  - 3 IT CAME FROM THE DESERT
  - 4 GRAND PRIX 2
  - 5 HOMEWORLD
- freut sich auf **FREELANCER**

## All Time Top 5: Markus



1. PANZER DRAGON SAGA
  - 2 STREET FIGHTER 2
  - 3 DIE SIEDLER
  - 4 POWERMONGER
  - 5 TOONSTRUCK
- freut sich auf **BLACK & WHITE**

## All Time Top 5: Michael



1. ELITE 2: FRONTIER
  - 2 DUNGEON MASTER
  - 3 GRIM FANDANGO
  - 4 PIRATES!
  - 5 ROGUE SQUADRON
- freut sich auf **ELITE 4**

## All Time Top 5: Paul



1. STARCRAFT BROOD WAR
  - 2 DAY OF THE TENTACLE
  - 3 THUNDER FORCE 3
  - 4 TEKKEN 3
  - 5 TETRIS
- freut sich auf **WARCRAFT 3**

## All Time Top 5: Richy



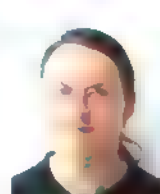
1. FORT APOCALYPSE
  - 2 HALF-LIFE
  - 3 AIR ATTACK
  - 4 CASTLEVANIA
  - 5 SILKWORM
- freut sich auf **HALF-LIFE 2**

## All Time Top 5: Steffen



- 1 NHL 94 - 2000
  - 2 FINAL FANTASY 6
  - 3 RESIDENT EVIL
  - 4 ZELDA
  - 5 FALLOUT 2
- freut sich auf **FINAL FANTASY 8**

## All Time Top 5: Trille



1. SYSTEM SHOCK
  - 2 ACES OF THE DEEP
  - 3 DESCENT 2
  - 4 MONKEY ISLAND
  - 5 BATTLE ISLE 2
- freut sich auf **MESSIAH**

MILLENNIUM-SHOP



**Sub Culture**

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite“

im Jewel-Case

nur

5,-



**Caribbean Disaster**

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta“

im Jewel-Case

nur

5,-



**JOKER HIT COLLECTION  
Die Höhlenwelt Saga**

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case

nur

5,-

**Große Geschenkideen fürs kleine Budget!**

EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

**WEIHNACHTSGUTSCHEINE**



Wahlweise im Wert von

- DM 20,-
- DM 30,-
- DM 50,-

einzulösen im Joker-Shop

Gültig bis März 2000.

Keine Barauszahlung möglich!



**Dunkle Manöver**

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre

im Jewel-Case

nur

5,-



**Der Reeder**

Wirtschaftssimulation der Extraklasse

im Jewel-Case

nur

5,-



**ran**

Trainer Soccer Trainer 2

im Jewel-Case

nur

5,-

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!

**WET ATTACK**



Erotisch futuristischer Genremix (71% in PCI 7/99)

69,-

**X-BEYOND**

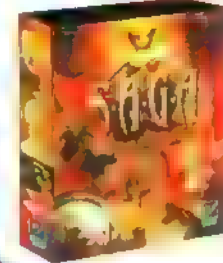


Faszinierende Raumhandlung im Stil von „Elite“ (85% in PCI 8/99)

69,-

**SAGA**

Die Rache der Wikinger



Sagenhafter Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie (84% in PCI 4/99)

49,-

Achtung: Angebote nur bis 4. Januar 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

5 Stück  
4,50

**JEWEL-CASES**

für Ihre individuelle CD-Sammlung

Hülle passend für jeweils eine CD



10 Stück

(ohne CD)

8,-

**SAMMELORDNER**

passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben)  
PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee zum Abo!



ohne Inhalt

10,-

NEU!

**ENDLICH DA!**

Darauf haben alle gewartet!

Lösungshilfen perfekt archiviert.

**LÖSUNGSHILFEN-ORDNER**

- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bugel
- Rückenbreite 40 mm



nur

15,-

15,-



**CD-TASCHE**

Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

NEU

Beste Wahl! In Grün

**JOKER- MAUSPAD**



Der Klassiker!

7,-

Alle Preisangaben in DM und Euro

# PC JOKER

Ein paar Hefen wir noch



**PC JOKER**  
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 **nur noch**

**5,-**

# LÖSUNGSHILFEN

Download WO + WE

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?



**7,50**

**Vollversion - DIE HOL ICH MIR!**

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50	3,84
10/97	Reunion (SIM), Synnergist (ADV) Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	8,50	4,35
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50	4,35
12/97	Hind (SIM)	8,50	4,35
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50	4,35
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50	4,35
10/98	Larry 5 + 6 Laffer Utilities (ADV)	8,90	4,55
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90	4,55
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90	4,55
2/99	Tunne B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
3/99	Sub Culture (SIM)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	8,90	4,55
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90	4,55
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90	4,55
7/99	S C A R S (SPO)	8,90	4,55
8/99	F1 Manager Professiona. (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

# MILLENNIUM-ANGEBOT!

Nur diesen Monat zum Sonderpreis!

## PC Joker Millennium-Pack

Der Countdown läuft!  
Letzte Chance in  
diesem Jahrtausend

10 Hefte im Paket  
Restbestände aus 94/95/96  
u. a. Lösungshilfen zu:

- Star Trek
- Command & Conquer

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



Komplettpaket  
Jahrgang 94/95/96

**15,-**

# MIXED UP

## GAME COMMANDER MULTIPOINT



Anschlussmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung  
Empf. VK  
**69,95 DM**

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

**55,-**

**Super!**



## DEMO SIX-PACK

6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies  
„Best of 1996 - 1999“

**10,-**

## COMMAND & CONQUER MISSION CONTROLLER



Der komfortable Trackball mit der Leuchtkugel ist nicht nur für Echtzeitstrategen ein echter Hingucker, die bessere Maus!  
Empf VK **69,95 DM**

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

**55,-**

## 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**

## GROSSBILDKIND IM KOPF

Mit ihren gerade mal 85 Gramm wiegt die **Eye-Trek Brille** von Olympus ([www.eye-trek.de](http://www.eye-trek.de)) nicht viel mehr als herkömmliche Sonnenbrillen – und ist doch ein technisches Schwergewicht: Zwei nur jeweils 2 cm große LCDs sorgen über ein ausgeklügeltes System von Prismen für den Eindruck, in zwei Metern Abstand vor einem TV mit einer Diagonale von über 1,30 Metern zu sitzen!

Eine viermal höhere Bildhelligkeit als bei bisherigen Systemen dieser Art verspricht auch Kinospaß im Freien; Stereosound gibt es über die in den Bügeln integrierten Ohrhörer. Mit dem Zusatzmodul „Cordless TV“ ist der Empfang von Daten via Videorekorder, DVD-Player oder PC sogar noch in

einem Abstand von bis zu 50 Metern zum Ausgangsgerät möglich. Das klingt alles fast schon zu gut, um wahr zu sein – doch man wird sehen: Bis zur nächsten Ausgabe haben wir die 1298,- DM teure Wunderbrille im Test



## 400 MHZ FÜR ALTE RECHENKNECHTE

Wer sich von seinem alten Computer mit Pentium- oder AMD K5-CPU nicht trennen mag oder die Investition eines kompletten Neukaufs scheut, kann den Oldie jetzt für Windows 2000 fit machen: Das **Spectra 400 Upgradekit** von Evergreen ([www.europe.everttech.com](http://www.europe.everttech.com)) bietet für 349,- DM einen auf der AMD K6-2-Architektur basierenden Overdrive-Prozessor, fertig montiert mit Kühlkörper und Lüfter, sowie eine Installations-CD.

Das Upgrademodul wird einfach gegen den vorhandenen Chip ausgetauscht, eventuell erforderliche Änderungen am Bios nimmt man per beigefügter Software vor. Wunder sollte man von der Frischzellenkur freilich nicht erwarten, die Performance eines modernen Systems mit 400 MHz bleibt unerreicht – selbst die massivste Leistungssteigerung ändert schließlich nichts am Tempo der veralteten Speichermodule und Mainboardarchitektur.



## DO-IT-YOURSELF-MOUSEPADS

Von Com System ([www.comsystem.de](http://www.comsystem.de)) stammen Idee und Material für selbst zu fertigende Mauspads mit individuellen Motiven. **Print-A-Pad**

liefert im Wesentlichen drei beschichtete, dünne Gewebematten im A4-Format. Die bedruckbare Fläche misst dabei 25 x 18 cm und wird an vorgestanzten Sollbruchstellen aus der Matte gedruckt. Weil mit einem Tintenstrahler gedruckt werden muss, bleibt das Motiv (eingescannt, aus der Digitalkamera, ein Screenshot etc.) zwar nicht ewig frisch, doch 15 Mark pro Set scheint uns der Spaß allemal wert zu sein.



## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS?

dass die etwa 200.000 am **10.11.99 bei Aldi verkauften P3/500 PCs mangelbehaftet** sind? Auf dem Motherboard finden sich nur zwei freie PCI-Slots und kein AGP-Steckplatz, was die Aufrüstung durch eine schnellere Grafikkarte als die verbauten TNT 2 M64-Variante unmöglich macht.

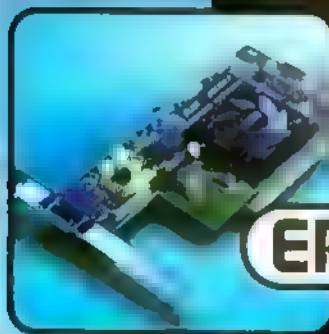
dass eine ehemalige Spielentwicklerin in den USA ein **Einweghandy** entwickelt hat? Für rund 20 Dollar soll das Gerät ein Gesprächsguthaben von einer Stunde aufweisen und vor allem für Werbezwecke eingesetzt werden.

dass Terratec für 129,- DM einen Vorverstärker („Phono Preamp“) anbietet, mit dem man einen **analogen Plattenspieler direkt an den PC anschließen** kann? Eine interessante Möglichkeit, alte Platten digital aufzufrischen oder die Maxi-Sammlung endlich als CD-Sampler zusammenzustellen!

dass die EU-Kommission den Deutschen **niedrigere Ortstarife ab März 2000** verordnen will? Durch das weitgehende Monopol ehemaliger Staatskonzerne mit Besitzrechten am direkten Anschluss von der Dose zum Netz sei das Preisniveau im Vergleich zu den USA in der EU viel zu hoch. Wie wahr!

You've just been

**ERAZORized.**



**ERAZOR**

**X**

**GeFORCE**



**ERAZOR III Pro**

**ERAZOR X – Die Offenbarung**

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

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

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

**ELSA**

[www.elsa.de](http://www.elsa.de)

Modems | LAN Adapters | Networking | Videoconferencing | **Graphics Boards** | Multimedia Accessories

Produktinfo 014

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52076 Aachen · InfoLine +49-(0)241-806-5113 · FaxLine +49-(0)241-806-5198

## Cooler Sache(n)

# PC-TUNING FÜR FORTGESCHRITTENE

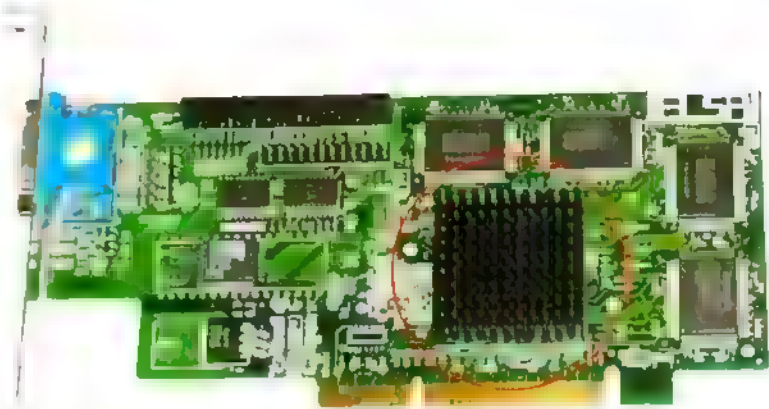
Im dritten und letzten Teil unseres Tuning-Reports zeigen wir auf, wie Ihr Rechner kühlen Kopf bewahrt, wenn es heiß hergeht: Kühlungsvarianten für Grafikkarte, Prozessor, Festplatten und Gehäuse sorgen für ein angenehmes Betriebsklima.

In den beiden letzten Ausgaben haben wir Möglichkeiten vorgestellt, aus Grafikkarten und CPUs das Maximum an Leistung zu kitzeln. Für unerfahrene Schrauber waren allerdings lediglich die Treiber- und Softwaretipps in den Heften 11/99 und 12/99 gedacht. Die folgenden Ratschläge richten sich sogar speziell an Kenner der Materie, Neulinge können hier mehr schlechter als besser machen. Denn jetzt fällt die letzte Bastion – wer trotz der aufgezeigten Optionen nur Abstürze produziert, hat ein zum Übertakten ungeeignetes CPU- oder Motherboardexemplar und damit Pech gehabt.

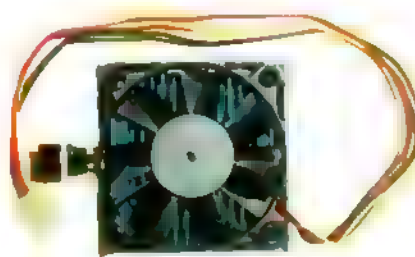
### Kühlung von Grafikkarte und Gehäuse

In der Tat. Die häufigste Ursache für einen fehlgeschlagenen Tuningversuch sind Temperaturprobleme – die Hitzeentwicklung durch erhöhte Taktraten führt zu Abstürzen. Besonders moderne Grafikkarten liegen schon im Normalbetrieb am oberen Temperaturlimit, sind sie dann noch übertaktet und/oder stecken in kleinen Gehäusen mit vielen weiteren Karten, kommt es zu Aussetzern. Bei Grafikboards, die noch über keinen Kühlkörper oder aktiven Lüfter verfügen, können diese nachgerüstet werden, das Zubehör dafür gibt es für ein paar Mark im Elektronikshop. Passend zum Format des Chips wird ein Passivkühlkörper ausgesucht, zur Not lässt sich ein zu großes Exemplar mit der Metallsäge zurechtstutzen.

Der Einbau. Nach dem gleichmäßigen und dünnen Auftragen von Wärmeleitpaste oder -folie wird die Wärmeableitende Kappe mit Spezial- oder Sekundenkleber auf dem Chip angebracht. Auf diese nachgerüsteten oder schon vorhandenen Kühlrippen kann nun noch ein handelsüblicher 486-er- oder Pentium 1-Lüfter geschraubt werden. Die Stromversorgung wird dabei über einen freien Anschluss wie den für Festplatten usw. hergestellt. Man sollte freilich darauf achten, dass der Lüfter durch seine Bauhöhe nicht Karten im benachbarten Steckplatz stört. Um dem Grafikboard Luft zum Atmen zu geben, empfiehlt es sich ohnehin, mindestens einen Slot zur nächsten darunterliegenden Karte freizuhalten. Bei Platzproblemen oder für besonders hartnäckige Fälle gibt es fertig konfigurierte Systeme zu kaufen, die seitlich auf die Karten gesteckt werden. Großflächig blasende Ventilatoren sorgen dabei sogar für eine Senkung der Gesamttemperatur im PC-Gehäuse.



Eine Grafikkarte mit Passivkühlkörper: Durch Oberflächenvergrößerung wird Hitze vom Chip nach außen abgeleitet.



Ein zusätzlicher Aktivlüfter benötigt Strom, erlaubt dafür höhere Taktraten.

Ein fertig konfektioniertes Lüfterduo ist im Fachhandel für etwa 40,- DM zu haben.



So wird ein spezieller Festplattenlüfter in eine Frontblendaussparung eingesetzt.

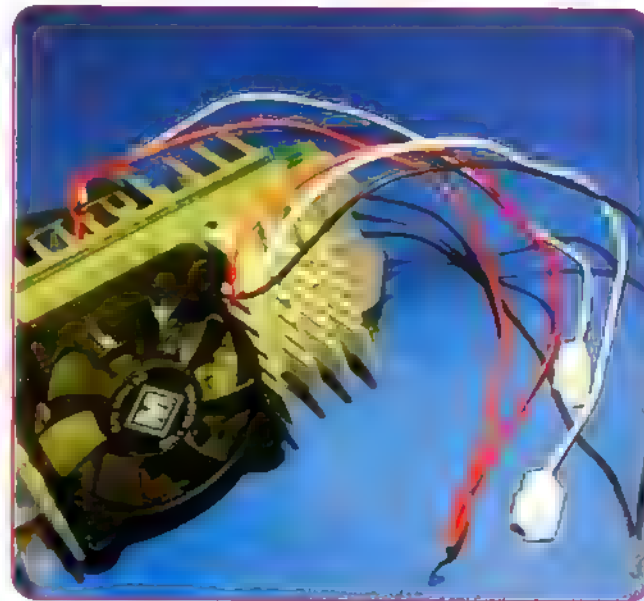
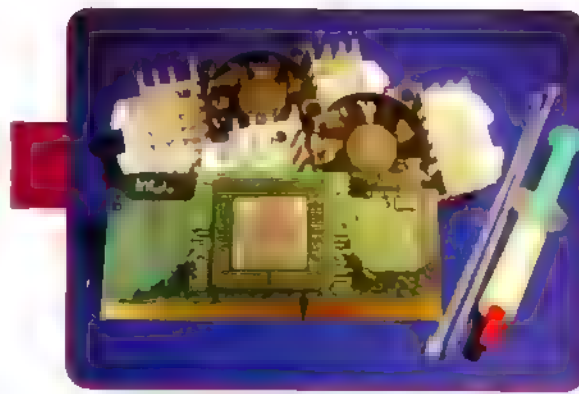
Dieser Effekt lässt sich auch durch zusätzliche Gehäuselüfter erzielen, die ebenfalls im Fachhandel erhältlich sind. Sie sollten den bestehenden Luftstrom verstärken, also nicht gegen die vom vorhandenen Lüfter geschaffene Strömung arbeiten. In manchen Fällen kommt es zu Problemen nach dem Einbau einer neuen Festplatte, besonders bei Modellen mit Umdrehungszahlen oberhalb 7000 U/min. Hier helfen Festplattenlüfter, die anstatt der Blende an der Gehäusefrontseite montiert werden und so für Frischluftzufuhr sorgen

## Kühlung für die CPU

Bei Sockel-7-Prozessoren besteht die Alternative zum mitgelieferten Standardlüfter schlicht im Austausch gegen ein Modell mit besserem Kugellager. Auch für den Pentium 2 offeriert der Fachhandel fix und fertig wirksamere Lüfter. Der für Übertaktung prädestinierte Slot-1-Celeron jedoch bietet sich durch seine offene Bauform und die Abstrahlung der Hitze nach zwei Seiten für preiswerte Bastellösungen an

**Benötigtes Material:** Zwei Celeron-Kühlelemente mit Lüftern, Wärmeleitpaste und -folie, zwei Kabelbinder. Auf den Kühler, der auf die Prozessorrückseite soll, **wird eine doppelte Schicht Wärmeleitfolie geklebt**. Diese **Isolationsschicht** verhindert Kurzschlüsse durch metallenen Kontakt zwischen Prozessorrückseite und Kühlkörper. Etwas **Wärmeleitpaste auf den Chip** geben und die **Kabelbinder durch die Führungslöcher in CPU und Kühlern ziehen**. Voilà: Dieses **Sandwich** sollte gegen jeden Hitzestau helfen

Da moderne Motherboards bis zu drei mit „Fan“ beschriftete Stromanschlüsse haben, sollte die Stromversorgung des zweiten Ventilators kein Problem darstellen. Ist nur ein Anschluss vorhanden, können **die jeweils roten und schwarzen Kabel jedes Lüfters in einem Stecker miteinander verdreht** werden und gemeinsam eine Stromquelle nutzen. Wichtig ist, dass das Motherboard auf der Rückseite des Prozessorslots genügend Raum für den zusätzlichen Kühlkörper lässt. Falls nicht, kann er mit einer Metallfeile entsprechend abgeschragt werden. Grundsätzlich gilt: Hinten möglichst schlank und platzsparend, vorne die Kühleinheit möglichst dick und leistungsfähig auswählen. (mt)



## Warnung

Der Betrieb von PC-Komponenten außerhalb der Herstellerspezifikationen (also zum Beispiel Übertakten) führt zum Erlöschen der Garantie. Auch PC Joker kann selbstverständlich keinerlei Haftung für eventuell entstehende Schäden übernehmen. User mit wenig Erfahrung sollten von solchen Bastelarbeiten daher grundsätzlich die Finger lassen.



## Links zum Thema

Auf den folgenden Internetseiten finden Sie Erfahrungsberichte, Diskussionsforen, Tipps und Tricks sowie Download- und Bestelladressen für Hard- und Software:

[www.tweakpc.de](http://www.tweakpc.de)  
[www.3dconcept.ch](http://www.3dconcept.ch)  
[www.tomshardware.de](http://www.tomshardware.de)  
[www.overclockers.de](http://www.overclockers.de)  
[www.nickles.de](http://www.nickles.de)  
[www.overclockers.com](http://www.overclockers.com)

# Steuerberater für das neue Millennium

## 12 AKTUELLE EINGABEGERÄTE IM TEST

Sind Sie nach der Silvesternacht noch fit genug für ein Spielchen? Ihr Eingabegerät jedenfalls sollte es sein: Wir haben die neuesten Mäuse, Lenkräder, Gamepads und Sticks hart in die Mangel genommen, damit Sie auch anno 2000 noch problemlos aufspielen können.

### SAITEK R100 RACING WHEEL

Mit dem „R4 Racing Wheel“ (PCJ 2/99) hält Saitek den Rekord für übertriebenen Platzbedarf – jetzt stellt der Hersteller seinem rund einen halben Meter breiten Monstrum einen echten Winzling zur Seite. Nur 15,5 cm nimmt hier die Basis am Schreibtisch ein. Dank der Feststellschraube ist das Lenkrad zudem im Handumdrehen an- und wieder abgebaut. Ebenfalls klein, aber trotzdem stabil ist die Pedalerie. Force Feedback-Unterstützung darf man bei einem Preis unter 150 Mark wohl nicht erwarten, eine Treiber-CD ebenfalls nicht: Das Gerät wird unter Windows als Standardcontroller „2-Achsen 4-Knöpfe“ eingetragen. Besagte Buttons sind gut erreichbar, wobei die Daumen auf zwei Knöpfe am Lenkradkranz und die anderen Finger auf zwei Schaltwippen dahinter treffen. Wer sich nicht an wenig griffigem Plastik stört, erhält hier jedenfalls ein handliches Sportlenkrad zum fairen Preis.



Kleines Sportlenkrad für kleines Geld

Ergonomie:   
 Verarbeitung:   
 Installation:   
 Lieferumfang:

Preis: 129,- DM  
inkl. Pedalerie

Online-Info: [www.saitek.de](http://www.saitek.de)

Anschluss:  Joystick  
 Controller:  Joystick /  Tastatur  
 Pedale:  Ja  
 Force feedback:  Nein

\* günstiger Preis  
 \* klein und handlich, trotzdem stabil

\* wenig griffiges Plastik  
 \* kein Force Feedback

### AROWANA STEERING WHEEL COMPACT

Für diesen Lenker sprechen der günstige Preis, die rutschfesten Pedale und nicht zuletzt seine Höhenverstellbarkeit. Wie der Saitek-Konkurrent wird er als Standard-Joystick angemeldet und kommt daher ohne Treiber-CD aus. Der User muss zudem ohne Manual auskommen, denn der mehrsprachig bedruckte Beipackzettel im A4-Format hat diese Bezeichnung kaum verdient. Darüber könnte man hinwegsehen, nicht aber über die mangelhafte Befestigung mittels Saugnapf: Im Eifer des Rennens löst sich das Lenkrad leicht vom Tisch. Schlimmer noch, die zwei Buttons auf der Rückseite sind nur bei nicht angeschlossenen Pedalen aktiv – kommen die Füße zum Einsatz, müssen sich die Hände mit den beiden Knöpfen auf der Lenkradvorderseite begnügen. Weil zu schlechter Letzt der Schalthebel nur erreichbar ist, wenn man eine Hand vom Lenker nimmt, sollte man von diesem Billigheimer besser gleich ganz die Finger lassen.



Preiswerter PC-Lenker mit schwacher Ergonomie

Ergonomie:   
 Verarbeitung:   
 Installation:   
 Lieferumfang:

Preis: 89,- DM  
inkl. Pedalerie

Online-Info: [www.arowana.de](http://www.arowana.de)

Anschluss:  Joystick  
 Controller:  Joystick /  Tastatur  
 Pedale:  Ja  
 Force feedback:  Nein

\* sehr günstiger Preis  
 \* Lenkrad höhenverstellbar

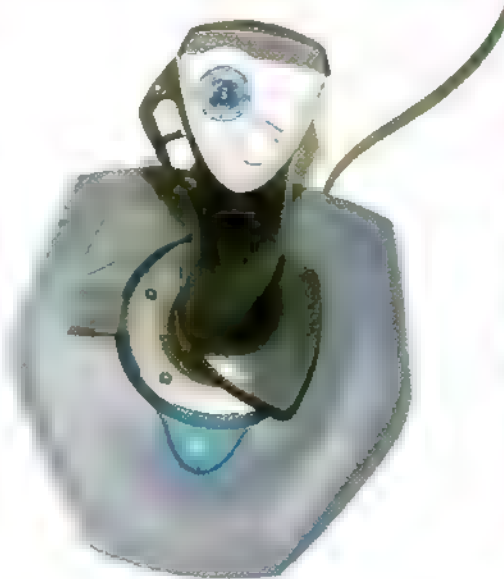
\* instabile Befestigung am Tisch  
 \* bei angeschlossenen Pedalen nur 2 der 4 Buttons aktiv  
 \* Schalthebel schlecht erreichbar  
 \* kein Force Feedback



## LOGITECH WING MAN EXTREME DIGITAL 3D

Alles was einen guten Flightstick auszeichnet, ist hier mit an Bord: die Twistfunktion für das Seitenruder, ein Acht-Wege-Coolie-Hat, sieben programmierbare Knöpfe und der obligate Schubregler. Per mitgelieferter Software lässt sich auch ein frei wählbarer Button als Shifttaste für Doppelbelegungen definieren.

Die Pflicht hat Logitechs Topmodell also schon mal bestanden und auch die Kür meistert es mit Bravour. So verhindert eine Handauflage zuverlässig Ermüdungserscheinungen, der Trigger an der Vordersseite ist genauso erstklassig verarbeitet wie der gesamte Steuerknüppel. Einzig der Coolie-Hat ist so glatt und flach, dass verschwitzte Pilotendaumen im Eifer des Gefechts schon mal abrutschen können. Außerdem ist der Stick klar für Rechtshänder ausgelegt, was ihn zumindest für einen kleinen Teil des PC-Geschwaders untauglich macht. Ansonsten: ein verlässlicher Flügelmann zum fairen Preis.



Aufwendiger Flightstick zum fairen Preis

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 79,- DM inkl. Gameport/USB-Adapter, Wing Man Profiler Software

Online-Info: [www.logitech.de](http://www.logitech.de)

Anschluss	Gameport/USB
Verarbeitung	Schubregler, 8-Wege-Coolie-Hat, 7 programmierbare Knöpfe (einer als Shifttaste zur Doppelbelegung definierbar)
Installation	a
Lieferumfang	a
Force Feedback	nein

- \* komfortable Handauflage
- \* rutschfest, weil schwere Basis
- \* wenig griffiger Coolie-Hat
- \* nicht für Linkshänder geeignet

## INTERACT CYCLONE DIGITAL

Mit diesem Stick erwirbt Interact den Joker-Orden für Verdienste um die Randgruppenintegration: Die Kontrollen an der Basis, namentlich die vier Buttons, der Schubregler und die Shifttaste, sind seitenverkehrt doppelt vorhanden und somit für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut erreichbar. Die insgesamt neun Knöpfe dieses Modells lassen sich programmieren, die dazu nötige Software kann sogar per eigenem Button am Sticksockel jederzeit aus dem Spiel heraus aufgerufen werden.

Der Acht-Wege-Coolie-Hat und die vorhandene Twistfunktion (Drehen des Sticks an der Längsachse) prädestinieren den Cyclone geradezu zum Einsatz als Flightstick. Die beidseitige Handauflage beugt auch hier Ermüdungserscheinungen bei Langstreckenflügen vor, lediglich der unergonomische Plastiktrigger an der Griffvordersseite trübt den ansonsten sehr positiven Gesamteindruck



Finessenreicher Joystick für Links- und Rechtshänder

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 99,- DM inkl. Gameport/USB-Adapter und Game Profiler Software

Online-Info: [www.interact.de](http://www.interact.de)

Anschluss	Gameport/USB
Verarbeitung	Schubregler, 8-Wege-Coolie-Hat, 9 programmierbare Knöpfe (per Shift-Taste doppelt so viel)
Installation	a
Lieferumfang	a
Force Feedback	nein

- \* für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut geeignet
- \* komfortable Handauflage
- \* unergonomischer Plastiktrigger

## GRAVIS DESTROYER

Der „Gravis Analog Pro“ setzte einst Maßstäbe und avancierte zu einem der beliebtesten Steuerknüppel am PC – der Firmennamen bürgt seither für Qualität. Doch der Glanz alter Tage beginnt zu verblassen, zumindest in Anbetracht dieses Schmalspursticks: Für kleine Geldbeutel konzipiert, bietet der Destroyer läppische zwei Buttons (einen Trigger und einen Feuerknopf auf der Griffobersseite) sowie einen Schubregler. Eine Twistfunktion für Seitenruder ist nicht vorhanden und das Gerät somit zum Einsatz in Flugsimulationen trotz Schubregler denkbar schlecht geeignet.

Gut, bei einem Preis von nur 30 Mark lässt sich all das und die insgesamt billig wirkende Verarbeitung wohl verschmerzen, doch eine Handauflage hätte trotzdem drin sein können. So aber wird der Destroyer womöglich seinem Namen auf unvorhergesehene Art gerecht: als Zerstörer des guten Rufs seines Herstellers.



Schmalspurstick für schmale Budgets

Ergonomie	★★★
Verarbeitung	★★★
Installation	★★★
Lieferumfang	★★★

Preis: 30,- DM

Online-Info: [www.gravis.de](http://www.gravis.de)

Anschluss	Gameport
Verarbeitung	Schubregler, 2 Buttons
Installation	nein
Lieferumfang	a
Force Feedback	nein

- \* günstiger Preis
- \* für Rechts- und Linkshänder geeignet
- \* nur 2 Knöpfe, keine Twistfunktion
- \* billige Verarbeitung

### INTERACT HAMMERHEAD FX

Pads mit zwei analogen Kontrollen waren lange den Konsoleros vorbehalten, jetzt bringt Interact duales Steuervergnügen auch auf den PC – Force Feedback inklusive. Neben dem digitalen Acht-Wege-Steuerkreuz sorgen hier also zwei analoge Ministicks für Kontrolle über das Spielgeschehen, was gerade bei Autorennen oder 3D-Action wie „Descent 3“ ein Plus an Genauigkeit verspricht. Das exzellent verarbeitete Joypad ist für Kinderhände zwar etwas zu groß ausgefallen, doch ältere Semester haben es gut im Griff. Den Strom für die Rüttel-effekte liefern zwei Batterien oder ein optional anschließbares Netzteil, leider ist nichts davon im Lieferumfang enthalten. Auch die Option, mehrere Modelle dieser Art miteinander koppeln zu können, fehlt. Das ist umso bedauerlicher, als das ansonsten baugleiche „Hammerhead Digital“ ohne FF-Unterstützung dieses Feature für zehn Mark weniger liefern kann.



Dual/Analogpad mit Force Feedback Effekten

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 99,- DM inkl. Game Profiler Software  
Online-Info: [www.interact.de](http://www.interact.de)

Anschluss	Gameport
Kontrollen	2 analoge Ministicks, 8-Wege-Steuerkreuz, 10 programmierbare Knöpfe
kopplfähig	ja
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	ja

- ☺ dank Analogsticks auch für Rennspiele usw. gut geeignet
- ☺ gut erreichbare Buttons
- ☺ Anschluss für Netzteil vorhanden
- ☹ zu groß für Kinderhände
- ☹ Batterien/Netzteil für FF-Effekte nicht dabei

### LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME

Ein Acht-Wege Steuerkreuz, elf programmierbare Buttons und ein insgesamt positiver Eindruck: Sämtliche Knöpfe sind gut erreichbar, das Pad liegt recht angenehm in der Hand. Außerdem beherrscht es den (auch nicht mehr ganz neuen) Kniff, durch schiere Neigung Steuerbefehle an den Rechner weitergeben zu können. Weil der Spielbetrieb über Bewegungssensor bei längerer Anwendung fast zwangsläufig zu Ermüdungserscheinungen führt, darf diese Funktion per Knopfdruck deaktiviert werden – auch, um ungewollte Cursorbewegungen in Menüs zu vermeiden, eine praktische Option. Alternativ offeriert Logitech das hübsch gestaltete Modell ganz ohne Sensor als „Wingman Gamepad“ für 69,- DM. Für den Preisnachlass von 30 Mark muss der Kunde dann aber auch auf die OEM-Version der 3D-Action „Star Wars: Rogue Squadron“ verzichten, die der teureren Ausführung beiliegt.



Handliches Joypad mit abschaltbarem Bewegungssensor

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 99,- DM inkl. USB/Gameport-Adapter, OEM-Version „Star Wars: Rogue Squadron“ und Game Profiler Software  
Online-Info: [www.logitech.de](http://www.logitech.de)

Anschluss	USB, Gameport
Kontrollen	8-Wege-Steuerkreuz, 11 programmierbare Knöpfe
kopplfähig	nein
Bewegungssensor	ja
Force Feedback	nein

- ☺ Bewegungssensor jederzeit abschaltbar
- ☹ Ermüdungserscheinungen durch Bewegungssensor

### SAITEK P120 ACTION PAD

Wenn der Preis entscheidet, spielt hier die Musik: Das jüngste Joypad aus der großen Saitek-Familie liegt durchaus gut in der Hand. Okay, vier Knöpfe und zwei problemlos erreichbare Trigger auf der Vorderseite sind zwar nicht gerade üppig, aber für die meisten Spiele allemal ausreichend. Und für unter 30 Mark bringt das Acht-Wege-Steuerkreuz sogar eine Besonderheit mit: In Sekundenschnelle kann ein Ministick aufgefropft oder wieder abgenommen und in der Gerätefront verstaut werden! Treiber werden nicht mitgeliefert, das P120 trägt man unter Windows als Standardcontroller ein. Und hohe Verarbeitungsqualität sollte man zum Spartarif auch nicht erwarten: Die Plastikgriffe sind zwar aufgeraut, doch insgesamt wirkt der Steuerknochen so billig wie er ist. Eine günstige Alternative für Gelegenheitsspieler; Profizocker werden ohnedies mehr in ihr Werkzeug investieren wollen.



Preisgünstiges Digitalpad mit (de-)montierbarem Ministick

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 29,- DM  
Online-Info: [www.saitek.de](http://www.saitek.de)

Anschluss	Gameport
Kontrollen	8-Wege-Steuerkreuz, 6 Knöpfe
kopplfähig	nein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein

- ☺ sehr günstiger Preis
- ☺ abnehmbarer Ministick am Steuerkreuz
- ☹ Buttons nicht programmierbar
- ☹ billige Verarbeitung

### MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE

Das vielleicht innovativste Produkt im Test war diese „erleghende Wollmilchsau“ aus der Gates-Factory: Maus, Tastatur und Pad auf einem einzigen Gerät vereint und das noch speziell für 3D-Egoabenteuer geeignet – kann das gut gehen? Es konnte nicht. Der rechte Arm des Pads ist hier per Gelenk frei drehbar und stellt somit den für die Änderung der Blickrichtung zuständigen Mauseinsatz dar. Dirigiert wird die Spielfigur mit dem Acht-Wege-Steuerkreuz auf der linken Seite, der hiesigen Alternative zu den Cursorstasten der Tastatur. Bloß ist die gute alte Kombi aus Maus und Keyboard noch immer vorzuziehen, denn selbst die besten „Egomanen“ der Redaktion erzielten mit dem Dual Strike in der Praxis nur erbärmliche Ergebnisse. Wie sollte es auch anders sein, wenn präzises Steuern selbst nach stundenlanger Einarbeitung nicht möglich ist? Speziell gezielte Drehungen um 90 Grad sind kaum machbar: Während die Maus dazu einfach in die richtige Position geschoben wird, muss hier bis zum Anschlag eingelenkt werden, damit die Figur sich dreht. Im richtigen Moment gilt es dann die Rotation zu stoppen und wieder in die Ausgangsposition zurückzulenken – ein schier aussichtsloses Unterfangen! Als Digi-Alternative zur klassischen Daumenschraube können wir dem MS-Teil aber zumindest in SM-Kreisen eine gewisse Zukunft voraussagen.



Missglücktes Eingabedevise für 3D-Shooter

Ergonomie	■ ■ ■ ■ ■
Verarbeitung	■ ■ ■ ■ ■
Installation	■ ■ ■ ■ ■
Lieferumfang	■ ■ ■ ■ ■

Preis: 129,- DM

Online-Info: [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)

Anschluss	USB
Kontrollen	drehbarer Griff 8-Wege-Steuerkreuz, 9 Knöpfe (6 davon programmierbar)
Lebensdauer	nein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein

- Bedienung mehr als gewöhnungsbedürftig
- Verarbeitung nicht auf Microsoft-Niveau
- hoher Preis

1813 Völkerrache	DV 71,90	F/A-18	DV 72,90
Abominator	DV 82,90	Fallout 2	DV 39,90
Age of Empire	DV 42,90	Faust	DV 78,90
Gold Edition	DV 74,90	Fifa 2000	DV 81,90
Age of Empires 2	DV 78,90	Final Fantasy 8	DV 79,90
Age of Wonders	DV 75,90	Fireteam	DA 77,90
Aliens vs. Predator	DV 72,90	Flanker 2.0	DA 77,90
Amerzone	DV 72,90	Flight Simulator 2000	DV 101,90
Anachronox	i.V.	Professional Edition	DV 123,90
Anno 1602 Königsed.	DV 59,90	Flight Unlimited 3	DV 72,90
Im Namen d. Königs	DV 31,90	Fort Raging	DA 76,90
Anstoss 3	DV 76,90	Freeway 2	DV 72,90
Armored F16 3.0	DV 74,90	FS German Airports	DA 49,90
Atlantis 2	DV 78,90	Gabriel Knight 3	DV 71,90
Autobahn Raser 2	DV 59,90	Giants	DV 72,90
B-17 Flying Fortress 2	i.V.	Gorky 17	DV 74,90
Baldurs Gate	DV 52,90	Gothic	i.V.
Daubioepck	DV 56,90	Grand Prix 3	i.V.
Legenden d. Schwertk.	DV 32,90	Grand Prix 500	DV 72,90
Battlezone 2	DV 75,90	GTA	DV 75,90
Blitz 2	DV 71,90	GTA 1 Doublepack	DV 61,90
Black & White	i.V.	Half-Life deutsch	DV 54,90
Blade	DV 72,90	Game o.1 year Edition	DV 41,90
Bundesliga Man. 2000	DV 82,90	Opposing Force	DV 24,90
Bundesliga Stars 2000	DV 82,90	HalfLife: Team Fortress 2	i.V.
Callan - Die erste Insel	DV 72,90	Hazard	DA 73,90
Call of Duty: Test of Time	DV 64,90		

**C & C 3 DV86,90 EV89,90**

Cliv. Call to Power	DV 76,90	Heroes of Might & Magic 3	DV 74,90
Close Combat 4	i.V.	off AddOn	DV 54,90
Conf. Freespace Battlep.	DV 39,90	Hidden & Dangerous	DV 74,90
Creatures 3	DV 79,90	Homeworld	DV 73,90
Creatures Abenteuer	DV 42,90	Hugo Wintergames 3	DV 39,90
Cromagnon	DV 72,90	Impernu Galactica 2	DV 82,90
Daiikatana	DV 78,90	Indiana Jones 5	DV 74,90
Dark Project GOLD	DV 43,90	Interstate 82	DV 78,90
Dark Reign 2	DV 75,90	Jagged Alliance 2	DV 72,90
Darkstone	DV 74,90	Kicker	DV 72,90
Delta Force	DA 74,90	Killer Cop	DA 74,90
Delta Force 2	DA 74,90	Le Mans 24	DV 72,90
Der Verkehrsgigant	DV 76,90	Legacy of Kain	DV 84,90
Descent 3	DV 71,90	Links LS 2000	DV 67,90
Deus Ex	i.V.	Loose Cannon	DV 46,90
Diablo 2	DV 78,90	Late Flipper	DV 29,90
Die Siedler 3	DV 59,90	Late Inside	DA 72,90
Daubioepck	DV 83,90	Madden NFL 2000	DA 72,90
Geh. der Amazonen	DV 46,90	Markand 1.5	DV 71,90
Mission CD	DV 19,90	Max Payne	DV 42,90
Die Völk.	DV 75,90	Mediator 117	DV 73,90
off AddOn	DV 28,90	Messiah	DV 73,90
Discworld Noir	DV 76,90	Metal Fatigue	DV 72,90
Drakan	DV 77,90	Midtown Madness	DV 72,90
Driver	DV 83,90	Night & Magic 7	DV 75,90
DSE Fussballman 2000	DV 49,90	Mission Impossible	DV 75,90
Dungeon Keeper 2	DV 82,90	Monopoly 2000	DV 67,90
Harry Potter	21,90	Nascar 2000	DA 49,90
Earth 2150	DV 72,90	Nascar 3	DA 49,90
Earthworm Jim 3D	DV 67,90	Necro	DV 72,90
East Front 2	DA 79,90	NBA Basketball Foxsport	DV 75,90
European Air War	DV 52,90	NBA Inside Drive 2000	DV 39,90
F-22 Lightning 3	DV 71,90	NBA Live 2000	DV 72,90

bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht  
Tel. 09674-1279

## OKAY SOFT

Spiele Versand

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

LOW BUDGET	TOP TITEL	LOW BUDGET
Abe's Exodus 27,90	Asheron's Call US 119,90	Risks 29,90
Airline Tycoon Pack 28,90	Battlezone 2 75,90	Shogun 46,90
Angels & Gold Edition 37,90	Bundesliga Man. 72,90	Sim City 35,90
Archon 21,90	Daiikatana EV* 82,90	Sim City 2000 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Diablo 2 78,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Delta Force 2 74,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Earth 2150 72,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Fifa 2000 81,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Flight Sim. prof. 129,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Gabriel Knight 3 71,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	GTA 2 75,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	GTA 3 75,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Homeworld 73,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Indiana Jones 5 74,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Nocturne 75,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Pharaoh 78,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Rayman 2 73,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Rogue Spear EV 79,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Soldier of Fortune 78,90	Star Trek: Voyager 39,90
Archon: The Art of War 21,90	Theme Park World 79,90	Star Trek: Voyager 39,90

**versandkostenfrei ab DM 199,-**  
Lieferwert auch Hardware

**Vorauskauf 4,98**  
PlayStation 245,-

**Bleem! 79,90**  
PlayStation Emulator

**Sammlungen**  
Gold Games 3 DV 79,90  
Gold Games 4 52,90

**DreamCast 499,-**  
House o.1. Dead 2 + Gun 132,90  
Soul Calibur 84,90

**Ma-Do, 8-10-00 Uhr, Fr. 17-15**  
Samstag 9-13:00, Mittwoch 26-00 Uhr, Wochenende 9-19 +3 Ztg.

**Annahmeverweigerungen DM 20,-** Retouren müssen freigegeben werden! Kein Ladengeschäft!

**Komplett im WEB: topaktuell, unzensuriert, Termine, Hintergrundstorys...**

## OKAYSOFT.DE

bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:

**EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG**

Versand im Sicherheitskarton  
Stammkunden können gegen  
Rechnung beliefert werden

**SERVICE** Preissenkung geben wir sofort weiter,  
bei Preiserhöhung erfolgt Info,  
Vorbestellungen ändern kein Problem.

Need for Speed 4	DV 75,90	Spirit of Speed	DV 67,90
NHL 2000	DV 74,90	Star Trek: Armada	DV 75,90
NHL 2000 (Foxsport)	DV 75,90	Der Aufbruch	DV 75,90
No one lives forever	i.V.	Insurrection	DV 78,90
Nocturne	DV 75,90	Klinton Academy	i.V.
Off Road Challenge	68,90	Secret of the Viking Fury	i.V.
Outpost	DV 79,90	Star Trek: Command	DV 72,90
Panzer Elite	DV 72,90	Birth of Federation	DV 71,90
Panzer General 4	DV 76,90	Star Wars: Dunkle Bed.	DV 68,90
Pharaoh	DA 67,90	Jedi Knight-Mis.	DA 42,90
Phoenix	DA 67,90	Mage eines Mythos	DV 45,90
Planescape Torment	DA 22,90	Racer	DV 65,90
Police Quest: SWAT 3	DV 72,90	X-Wing Alliance	DV 7,90
Prince of Persia 3D	DV 76,90	Starcraft: Broadwar	DV 36,90
Pro Pinball-fantasy 1	DV 6,90	Starliner	i.V.
Realroad Tycoon 2 Pack	DV 4,90	Supreme Snowboard	DV 75,90
Rainbow Six: GOLD	DA 62,90	swing Plus	DA 39,90
Rally Champions '99	DV 74,90	System Shock 2	DV 74,90
Rayman 2	DV 73,90	Jarvan	DV 68,90
Red Baron 3D	DV 49,90	Thandai: Die Invasion	DV 71,90
Revenant	DV 29,90	The Next Tetris	DA 5,90
Revolt	DA 71,90	The Next Tetris	DA 5,90
Road to Moscow	DV 74,90	The Sims	i.V.
Rogue Spear	DV 75,90	Theme Park World	DV 79,90
Rogue Spear Tycoon	DV 55,90	Tomb Raider 4	DV 95,90
off AddOn	DV 41,90	Tonic Trouble	DA 73,90
Saboteur	i.V.	Ultima 9 Ascension	DV 76,90
Sega Rally 2	DA 76,90	Ultima 9: Ascension	DV 74,90
Seven Kingdoms 2	DV 74,90	Unter schwarzer Flagge	DV 81,90
Shadow Company	DV 74,90	Urban Chaos	DV 81,90
Shadowman	DV 76,90	USAF Jets	DV 72,90
Shogun 2nd Dynasty	DV 44,90	Vampire	DV 75,90
Shogun	DV 72,90	Wall Street Tycoon	DA 73,90
Sim City 3000	DV 82,90	Wheel of Time	DV 76,90
Slave Zero	DV 72,90	Worms: Armageddon	DV 52,90
Soldier of Fortune	DA 75,90	X-Files: The Game	DV 73,90
South Park	DA 71,90	X-Files: The Game	DV 76,90
South Park: Livin' on a Edge	DA 72,90	You don't know Jack 2	DV 66,90

**IMPORTE: US- & ENGLISH**

**Quake 3\***  
US-Version  
74,90  
-Elite Edition i.V.

Age of Empires 2  
Aliens vs. Predator  
Amen

Asheron's Call  
Championship Man. 3  
Close Combat 3  
Codename Eagle

Daiikatana  
Darkstone  
Delta Force 2  
Diablo 2

Everquest  
Freespace 2  
Flight Sim. 2000 prof.

off. Opposing Force  
Heroes o.M.-M 3AddOn  
Homeworld

Legacy of Kain  
MechCommander Gold  
NBA Live 2000  
NHL 2000

Nocturne  
Panzer Elite  
Rainbow Six: GOLD  
Rogue Spear

Shadow Company  
Shadowman  
Skout  
Soldier of Fortune

**Ultima 9\*** DV 76,90  
US 129,90 Dragon Edition 185,90

**Messiah**  
\* 73,90

**Unreal 68,90**  
Tournament\*

**Indiana Jones 5\***  
74,90

**THE WHEEL OF TIME**

**Wheel of Time** i.V. 79,90  
NHL AddOn DV 41,90 EV 42,90

**Life-OPPOSING FORCE**

**NHL 2000** DV 74,90  
**Fifa 2000** DV 81,90  
**NBA 2000\*** DV 76,90

**US 185,90** DV  
EV 82,90 78,90

**EMPIRES**

**JETZT vorbestellen:**

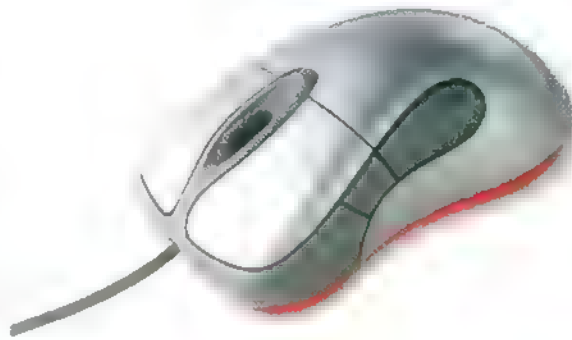
**RESIDENT EVIL 3**

**Team Fortress 2**  
**PREY, AMEN**  
**MAX PAYNE**  
**DAIKATANA**  
**Duke Nukem Forever**

### MICROSOFT INTELLI MOUSE EXPLORER

Nie mehr Kugel und Rollen putzen, keine Abnutzungserscheinungen durch viele Roll-Kilometer. Microsofts Intelli Eye Technologie macht's möglich. An die Stelle der üblichen Kugel tritt hier (wie auch in der Intelli Mouse mit Intelli Eye) eine Digitalkamera, die 1500-mal in der Sekunde den Untergrund abtastet. Aus den Unterschieden zwischen den Bildern errechnen sich die Mausbewegungen.

Das funktioniert prinzipiell auf jedem Untergrund, sogar auf einem weißen Blatt Papier, spiegelnde Oberflächen mag die Kamera allerdings nicht, weswegen herkömmliche Mousepads lackierten Tischoberflächen immer noch vorzuziehen sind. Neben dem ergonomischen Scrollrad hat man dem Highend-Nager zwei seitlich links angebrachte Tasten spendiert, macht insgesamt fünf Stück. Schade bloß, dass die angenehm raue Seitenfläche der „Intelli Mouse Pro“ hier edlem Silberdesign weichen musste.



Kugelloses Spitzenmodell der MS-Mausfamilie

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 129,- DM inkl. Adapter von USB auf PS/2 und 5 Jahre Garantie

Online-Info: [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)

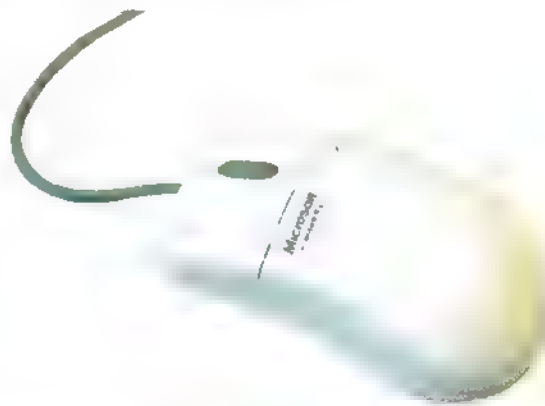
Anschluss	USB, PS/2
Tasten	5
Mausrad	ja
Technik	Intelli Eye (kugellos)

- ☺ \* zwei zusätzliche seitliche Tasten
- ☺ \* ergonomisch gewölbte Form
- ☺ \* keine Abnutzungserscheinungen, weil keine Kugel
- ☹ \* keine raue Seitenfläche wie bei „Intelli Mouse Pro“
- ☹ \* nicht für Linkshänder geeignet
- ☹ \* funktioniert nicht auf spiegelnden Oberflächen

### MICROSOFT INTELLI MOUSE MIT INTELLI EYE

Außer sich weder in Form noch Farbe von Microsofts Standardmaus zu unterscheiden, birgt die Intelli Mouse mit Intelli Eye – der Namenszusatz verrät es schon – ihr Geheimnis an der Unterseite. Statt der allgemein üblichen Kugel wartet auch hier die optische Intelli Eye Technologie. Wie also erklärt sich die Preisdifferenz von 20 Mark zur Explorer?

Nun, es fehlen die beiden seitlichen Tasten, die ergonomisch gewölbte Form und der Silber-Look – also eine ganze Menge. Andererseits werden mangels Buckel auch Linkshänder mit diesem Modell glücklich, zumal die beiden zusätzlichen Tasten der Explorer softwareseitig bisher ohnehin kaum unterstützt werden. Es ist zwar nicht so schön und auch nicht griffiger als der Top-Nager, wirkt dafür aber sogar eine Spur solider in der Verarbeitung. Fazit: Billiger kann manchmal wirklich besser sein; alles eine Frage des Geschmacks.



Kugellose Variante der MS-Standardmaus

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 109,- DM inkl. Adapter von USB auf PS/2 und 5 Jahre Garantie

Online-Info: [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)

Anschluss	USB, PS/2
Tasten	3
Mausrad	ja
Technik	Intelli Eye (kugellos)

- ☺ \* flach, aber ergonomisch
- ☺ \* keine Abnutzungserscheinungen, weil keine Kugel
- ☹ \* kaum preiswerter als das Spitzenmodell
- ☹ \* funktioniert nicht auf spiegelnden Oberflächen

### MICROSOFT CORDLESS WHEEL MOUSE

Logitech hat es mit dem „Cordless Mouse Man Wheel“ (PCI 9/99) vorgemacht, jetzt setzt auch Microsoft bei seiner ersten kabellosen Maus auf Funk-Technologie. Im Gegensatz zu Infrarotvarianten ist dabei keine direkte Sichtverbindung zwischen Eingabegerät und Empfänger erforderlich, Letzterer kann also dezent unter dem Schreibtisch verschwinden. Die Maus muss allerdings in einem Radius von 1,5 Metern zum Empfänger bleiben, womit auch nicht mehr Bewegungsfreiraum geboten wird als bei an der Leine gehaltenen Nagern.

Beim Betrachten des Drei-Tasten-Modells (das Rad fungiert als dritte Taste) drängt sich freilich die Frage auf, ob der zuständige Designer im Urlaub oder nur unmotiviert war: Ödes Computergrau und eine einfallslose Form – weshalb wurde nicht einfach der bewährte Look der Intelli Mouse übernommen? Immerhin eignet sich der schnurlose „Raddampfer“ auch für Linkshänder.



Kabellose Funk-Maus mit Steuerrad

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★
Lieferumfang	★★★★

Preis: 79,- DM inkl. 2 Batterien  
Online-Info: [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)

Anschluss	PS/2
Tasten	3
Mausrad	ja
Technik	kabellos (Funk)

- ☺ \* kabellos, dank Funk-Technologie
- ☺ \* Kabelsalat unter, statt auf dem Schreibtisch
- ☺ \* keine Sichtverbindung zwischen Empfänger und Maus erforderlich
- ☹ \* funktioniert nur im 1,5 m Radius zum Empfänger
- ☹ \* angewinkeltes Design
- ☹ \* Batterien erforderlich

**0180/522 53 00**  
**0831/57 51 57**  
 Telefax: 0831 / 57 51 555  
 Internet: http://www.gameit.com  
 email: Info@gameit.com  
 Game It! - D-87488 Betzigau

# Game It!

**Titel des Monats**  
**Dezember:**  
**Tomb Raider 4\***  
**99,99 inkl. Versand**

Kein Vertrieb von "Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

# TOP 10

- Age of Empires 2 69,99  
(gilt nur vom 1.-18.12.99)
- außerhalb dieser Zeit 79,99
- Baldurs Gate + Mission 44,99
- C&C 3 versandfrei 89,99
- +dto. & Dashboard 149,99
- Diablo 2\* 79,99
- +dto. & Dashboard 139,99
- GTA 2 69,99
- Homeworld 74,99
- Pharao (=Caesar 4)\* 74,99
- Sega Rally 2\* 69,99
- Thandor\* 64,99

Freie gelten meist für die deutsche Version. In- & Service  
 Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz  
 Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen  
 Nachnahmeversand DM 9,99 + 3,- Postgebühren ab DM 180,- frei  
 Vorkasse / Scheck DM 4,99,- ab DM 180,- frei  
 Preis Stand 15.11.99 \* = noch nicht verfügbar am 15.11.  
 N = Neuim Programm P = Preisänderung  
**Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch**  
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier  
 Game It! - A-6691 Jungholz - Tel 05676/8372  
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

## PREISKNALLER

- 3D Ultra Pinball Turbo
- 5th Element
- Abe's Odyssey
- Archie's Pinball
- Archie's Tycoon+Add on
- Akte Europa
- Akte in the Dark 3
- Art of War vol. 1
- Art of War vol. 2
- Autobahn Total
- Baby on 5

## CD ROM

- Age of Empires 2
- Age of Wonders\*
- Alien vs. Predator\*
- Alpha Centauri
- Amerzone
- Anno 1602
- Age of Wonders\*
- Alien vs. Predator\*
- Alpha Centauri
- Amerzone
- Anno 1602

## CD ROM

- Earth 2150 69,99
- Flight Pack
- Flugsims siehe Sonderfeld
- Games 4
- Inert Auto London
- Thandor



Earth 2150 69,99  
 Flight Pack  
 Flugsims siehe Sonderfeld

- Police Quest SWAT 3\*
- Prince of Persia 3D
- Rayman Gold
- Reach for the Stars\*
- Renegade Racing\*

## LISTE

- FS A Sport & Szen. Des.
- Szenarien
- German A Sports 44,99
- German A Sports 3 52,99

## LÄDEN

- 06667 Weifensels
- 10178 Berlin
- 10319 Berlin
- 10627 Berlin
- 12053 Berlin
- 12161 Berlin
- 14612 Falkensee
- 16761 Hennigsdorf
- 19322 Wittenberge
- 21335 Lüneburg
- 34117 Kassel
- 35625 Huttenberg
- 63667 Nidda
- 64283 Darmstadt
- 64625 Bensheim
- 66482 Zweibrücken
- 66953 Pirmasens
- 67227 Frankenthal
- 70372 St.-Cannstatt
- 71032 Böblingen
- 72070 Tübingen
- 76726 Gernersheim
- 76829 Landau
- 78647 Trossingen
- 79098 Freiburg
- 87435 Kempten
- 87700 Memmingen
- 88131 Lindau
- 88212 Ravensburg
- 89073 Ulm
- 90762 Furth
- 92224 Amberg
- 95028 Hof
- 95615 Marktredwitz

## www.gameit.com

- ✓ Noch mehr Auswahl
- ✓ aktueller als diese Anzeige
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

## Unreal Tournament\*

69,99

## Quake 3\*

74,99

Sofort bestellen =  
 Sichere Lieferung

## Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

- Chomets Fuch 2
- Die Zone
- Die große Schlacht
- Die große Schlacht 2
- Die große Schlacht 3
- Die große Schlacht 4
- Die große Schlacht 5
- Die große Schlacht 6
- Die große Schlacht 7
- Die große Schlacht 8
- Die große Schlacht 9
- Die große Schlacht 10
- Die große Schlacht 11
- Die große Schlacht 12
- Die große Schlacht 13
- Die große Schlacht 14
- Die große Schlacht 15
- Die große Schlacht 16
- Die große Schlacht 17
- Die große Schlacht 18
- Die große Schlacht 19
- Die große Schlacht 20

- Caesar 1+2+3 44,99
- Caesar 4
- Caesar 5
- Caesar 6
- Caesar 7
- Caesar 8
- Caesar 9
- Caesar 10
- Caesar 11
- Caesar 12
- Caesar 13
- Caesar 14
- Caesar 15
- Caesar 16
- Caesar 17
- Caesar 18
- Caesar 19
- Caesar 20

- Caesar 1+2+3 44,99
- Caesar 4
- Caesar 5
- Caesar 6
- Caesar 7
- Caesar 8
- Caesar 9
- Caesar 10
- Caesar 11
- Caesar 12
- Caesar 13
- Caesar 14
- Caesar 15
- Caesar 16
- Caesar 17
- Caesar 18
- Caesar 19
- Caesar 20

## Geheimtip des Monats

Tarzan\* 64,99

- Caesar 1+2+3 44,99
- Caesar 4
- Caesar 5
- Caesar 6
- Caesar 7
- Caesar 8
- Caesar 9
- Caesar 10
- Caesar 11
- Caesar 12
- Caesar 13
- Caesar 14
- Caesar 15
- Caesar 16
- Caesar 17
- Caesar 18
- Caesar 19
- Caesar 20

## Versandkostenfrei!!

- Bundesliga Stars 89,99
- C&C 3 89,99
- C&C 3 engl. 89,99
- C&C 3+Dashboard 149,99
- Dungeon Keeper 2 89,99
- Fifa 2000 89,99
- NBA 2000 79,99
- NHL 2000 79,99
- Tomb Raider 4\* 99,99

## Game It!-Hotlines

- Konsolen-Spiele
- 0190 / 873 268 24
- PC-Spiele
- 0190 / 873 268 25
- Computer
- 0190 / 882 419 33
- Internet
- 0190 / 882 418 84
- täglich von 8-24 Uhr
- 3,63 DM / M'n

## Lösungshilfe

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



**Gaming:  
gestern,  
heute  
und im  
neuen  
Jahrtausend**

### Historische Links

[www.8bit-museum.de](http://www.8bit-museum.de) ist ein gewaltiges Archiv zum Thema Computer – Auszüge finden Sie aktuell auf unserer Begleit-CD

[www.tardis.ed.ac.uk/~alexios/MACHINE-ROOM/](http://www.tardis.ed.ac.uk/~alexios/MACHINE-ROOM/) informiert in Text und Bild über 133 Computer von 1974 bis 1994

[www.emucamp.com](http://www.emucamp.com) stellt eine umfangreiche Sammlung von Emulatoren, Screenshots und Infos zu vielen Computersystemen zum Download

[www.c64gg.com](http://www.c64gg.com) bietet eine alphabetisch sortierte und illustrierte Liste nahezu aller C-64-Games

[info.isoc.org/guest/zakon/Internet/History/HIT.html](http://info.isoc.org/guest/zakon/Internet/History/HIT.html) informiert über Geschichte und Zukunft des Internets

[www.mud.de](http://www.mud.de) ist ein Verzeichnis aller deutschen MUDs (Multi User Dungeons)

[www.scene.org](http://www.scene.org) bietet reichlich Informationen zur Demo-Szene

[www.oldskool.org/demos/explained/](http://www.oldskool.org/demos/explained/) klärt den Einsteiger über Grafikdemos auf



**Kaum dem Teenageralter entwachsen, schon einer der weltgrößten Wirtschaftsfaktoren: Der Erfolg des Digi-Gamings ist nicht aufzuhalten! Doch oft zeigt erst der Blick zurück den Weg nach vorne – auf den nächsten Seiten beleuchten wir ausführlich die vergangene und künftige Entwicklung in Sachen virtuelle Unterhaltung.**

Der Mensch lebt bekanntlich nicht von Brot allein, gespielt wurde daher schon immer. Geändert haben sich nur die Mittel: Wo im Neandertal einst Realo-Pong mit Keulen der letzte Schrei war, sind es heutzutage Computer und Konsolen. Betrachtet man die rasanten Fortschritte auf diesem Gebiet, scheint es nahezu unglaublich, dass dieses Medium erst seit wenigen Jahrzehnten den Markt belebt. Wo man noch vor 20 Jahren viel Fantasie für Text- und Blockgrafik benötigte, finden sich heute nahezu fotorealistische 3D-Welten auf dem Monitor – und das ist erst der Anfang!

Wenn die technische Entwicklung in annähernd schnellem Tempo weitergeht, rücken die Fantasien von Sciencefiction-Autoren in greifbare Nähe. Immer leistungsfähigere Prozessoren, immer realistischere Darstellung, immer ausgefeiltere Kontrollmethoden, immer mehr Künstliche Intelligenz – bis zum Holodeck des Raumschiffs Enterprise scheint es nur noch ein kleiner Schritt zu sein. Der Sprung vom ersten Rollenspiel („Ich sein jetzt Sabelzahn tiger, du böser Jäger“) zu den aktuellen Vertretern des Genres hat mit einigen hunderttausend Jahren jedenfalls sehr viel länger gedauert..

# alle Ewigkeit

## Millennium Extra

Wissenschaftler entwickeln auf einem analogen Computer zur Berechnung von Projektflugbahnen spaßeshalber die erste Pong-Variante: **Tennis for Two** wird mit einem Oszillografen als Monitor gespielt!



Nach einem Jahr Planung werden im **ARPANET** testweise erstmals vier Rechner miteinander verknüpft – doch bereits beim Buchstaben G des Worts LOGIN stürzt der Internet-Vorläufer ab!

Zwei Jahre nach der Firmengründung stellt Intel die erste CPU vor. Das **Modell 4004** kommt mit 2300 Transistoren aus – knapp 25 Jahre später sollten es im Pentium 2 bereits über 7,5 Millionen sein!



1958

1962

1969

1971

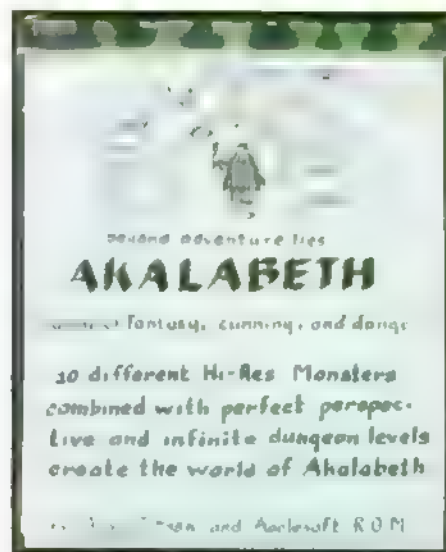
Informatikprofessor Steve Russel erstellt auf einem Uni-Großrechner **Space War** – dieser erste Space-Shooter wird von Atari in den 70-er Jahren als Spielautomat und für die Heimkonsole VCS 2600 umgesetzt

## Spielentwicklung im Wandel

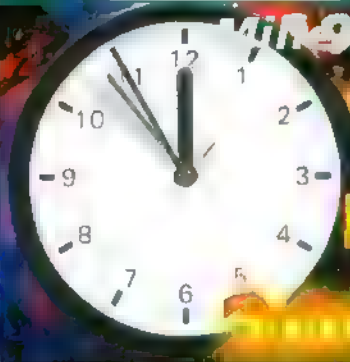
Die Art und Weise, ein Spiel zu entwickeln bzw. unters Volk zu bringen, hat sich im Lauf der Jahre drastisch verändert. Als Richard Garriott alias „Lord British“ während seiner Studenzeit 1980 den Ultima-Vorläufer *Akalabeth* für den Apple II programmierte, verteilte er das Game noch mit fotokopierter Anleitung in Plastikbüchchen! Von den handnummerierten Exemplaren der ersten Version wurde er „nicht einmal zwölf Stück“ los. Auch das erste Grafikadventure der späteren Sierra-Chefin Roberta Williams erschien 1980 im schmunzigen Gefrierbeutel – der von ihrem Ehemann Ken stammende Apple II-Programmcode für *Mystery House* umfasste stolze 16 KB.

Inzwischen gibt es für derlei Ware natürlich mehr Kunden, aber eben auch viel mehr Konkurrenz. Das Budget für aktuelle Spielentwicklungen erreicht bisweilen zweistellige Millionenhöhe: Da treten Hollywoodstars in den Zwischensequenzen auf, da arbeitet man in sündhaft teuren Motion-Capture-Studios an ultrarealistischen Bewegungsabläufen und zieht professionelle Synchronsprecher zur Lokalisierung für alle erdenklichen Märkte heran. Und von aufwendigen Marketingmaßnahmen wie Fernseh- oder Kinowerbung konnten Richard, Roberta und Co. seinerzeit ebenfalls nur träumen. Die Kehrseite der Medaille: Nicht nur der Umfang der Spiele ist immens angewachsen, auch die Anforderungen an die

Hardware werden stetig höher. Mehrere Gigabyte auf mehreren CD-ROMs sind schon jetzt keine Seltenheit mehr, bald können nur noch DVDs die Datenflut bewältigen. Auch die rasante Entwicklung in Sachen 3D-Beschleuniger oder Prozessorakt wird von den Gamedesignern dankbar aufgegriffen. Doch die Geister, die man rief, wollen jetzt auch spuken. Wegen der Vielzahl an Rechnerkonfigurationen und Hardwareanbietern haben Beta-Tester, Patches und Bugfixes derzeit schon Hochkonjunktur. Ohne Maß und Standardisierung mag hier echtes Chaos drohen... (st)



Erst auf Kassette, dann auf Diskette: Richard Garriotts Ultima-Vorläufer „Akalabeth“



1980  
1990

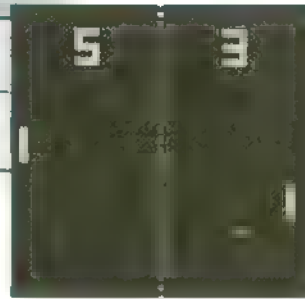
Bill Gates und Paul Allen gründen **Microsoft** und legen das Fundament für das Betriebssystem MS-DOS.



1972

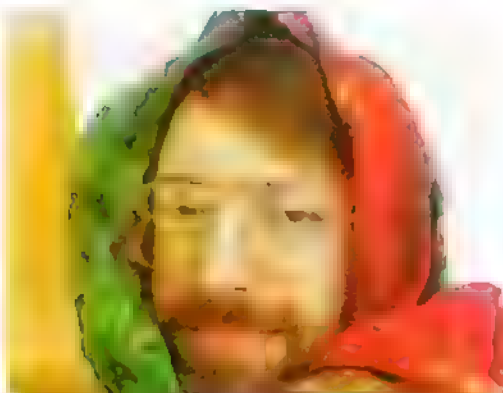
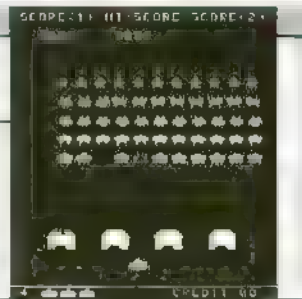
Nolan Bushnell gründet Atari, um den von ihm ersonnenen Arcade-Pionier **Pong** zu vermarkten, in diesem Jahr erblickt auch die 5 1/4"-Diskette das fahle Licht der Großrechnermonitore.

1977



1978

Taitos Automat **Space Invaders** sorgt für Furore und wird später von Atari für das VCS 2600 konvertiert



„Langfristig glaube ich, dass sich die Technik langsamer entwickeln und die Spiele wieder mit mehr Wert auf Design und Story entworfen werden!“

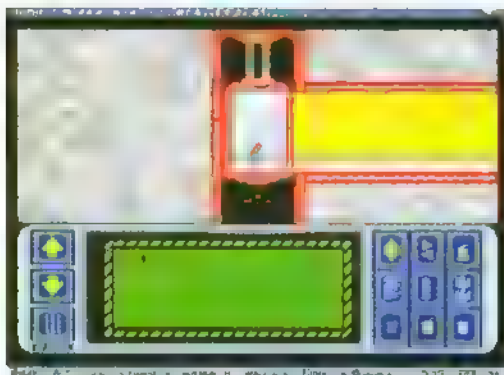
(Steve Meretzky von GameFX, der für Infocom Klassiker wie „Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ schuf und gerade an „Sinistar Unleashed“ beteiligt war)

### Genres im Wandel

Digitales Gaming fand in den 70-er Jahren noch nahezu ausschließlich in der Spielhalle statt: Am liebsten hätte jeder so einen Automaten mit *Pong* oder später vielleicht *Star Wars* nach Hause geschleppt, doch die Teile kosteten fast so viel wie ein Auto. Klar, dass Arcade-Umsetzungen die ersten populären Programme für Konsolen und Heimcomputer wurden. Von Ataris VCS 2600 bis zu den Kindertagen des Commodore 64 wurden vornehmlich 2D-Plattformspiele wie *Aztec* (Data East, 1983) und *Impossible Mission* (Epyx, 1984) offeriert – die ersten PC-User waren reifer und gönnten ihrem Arbeitstier lieber gleich Rollen- und Strategiespiele, Simulationen sowie Abenteuer. Beginnen wir unsere Retrospektive also mit A wie Adventures: 1972 schuf Willie Crowther das Textabenteuer *Colossal Cave Adventure*, basierend auf dem realen Mammut-Höhlensystem in Kentucky. Hier konnte man durch eingetippte Befehle wie „gehe nach Süden“ oder „öffne Truhe“ auf Schatzsuche gehen – natürlich ohne Grafik, die Umgebungsbeschreibungen sorgten eher für eine Art „interaktives

Lesen“. Das faszinierte drei Studenten so, dass sie zwischen 1977 und 1979 das abgedrehte Zork-Szenario entwarfen – damit war Infocom geboren, noch heute eine Legende unter den Adventureschmieden. Grafik brachten 1980 erstmals die Sierra-Grunder Ken und Roberta Williams ins Spiel, wobei ihr *Mystery House* noch mit ein paar rudimentären SAW-Bildern auskam. Drei Jahre später dann die Revolution: *King's Quest* kombinierte die bislang gängige Texteingabe mit Joysticksteuerung in echter Grafikumgebung. 1984 bereicherte *The Hobbit* (Melbourne House) das Genre um Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) mit Eigenleben, während *The Pawn* (Magnetic Scrolls, 1985) erstmals wirklich sehenswerte Optik zu bieten hatte. *Maniac Mansion* und *The Secret of Monkey Island* (Lucas Arts, 1988 und 1990) etablierten dann endgültig das Point & Click-Konzept, der Wandel vom spielbaren Buch zum Spiel-Film war vollzogen.

Das wahre Vorbild für die Actionabenteuer von heute lieferte aber Infogrames 1992 mit *Alone in the Dark*: Mag die 3D-Technik mittlerweile auch antiquiert wirken, die grundsätzliche Ähnlichkeit zu modernen Bestsellern wie *Tomb Raider* (Eidos, 1997) oder *Resident Evil* (Virgin, 1997) ist nicht zu übersehen. Renderknobelien wie *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) oder *Myst* (Broderbund, 1994) erwiesen sich dagegen trotz ihres Erfolges als totes Gleis – ihnen fehlte die Innovationskraft. (mt)



Den Schlusscreen von „Impossible Mission“ sahen nur die besten Zocker, das 2D-Plattformspiel war und ist bockschwer



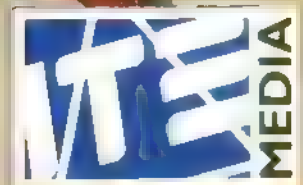
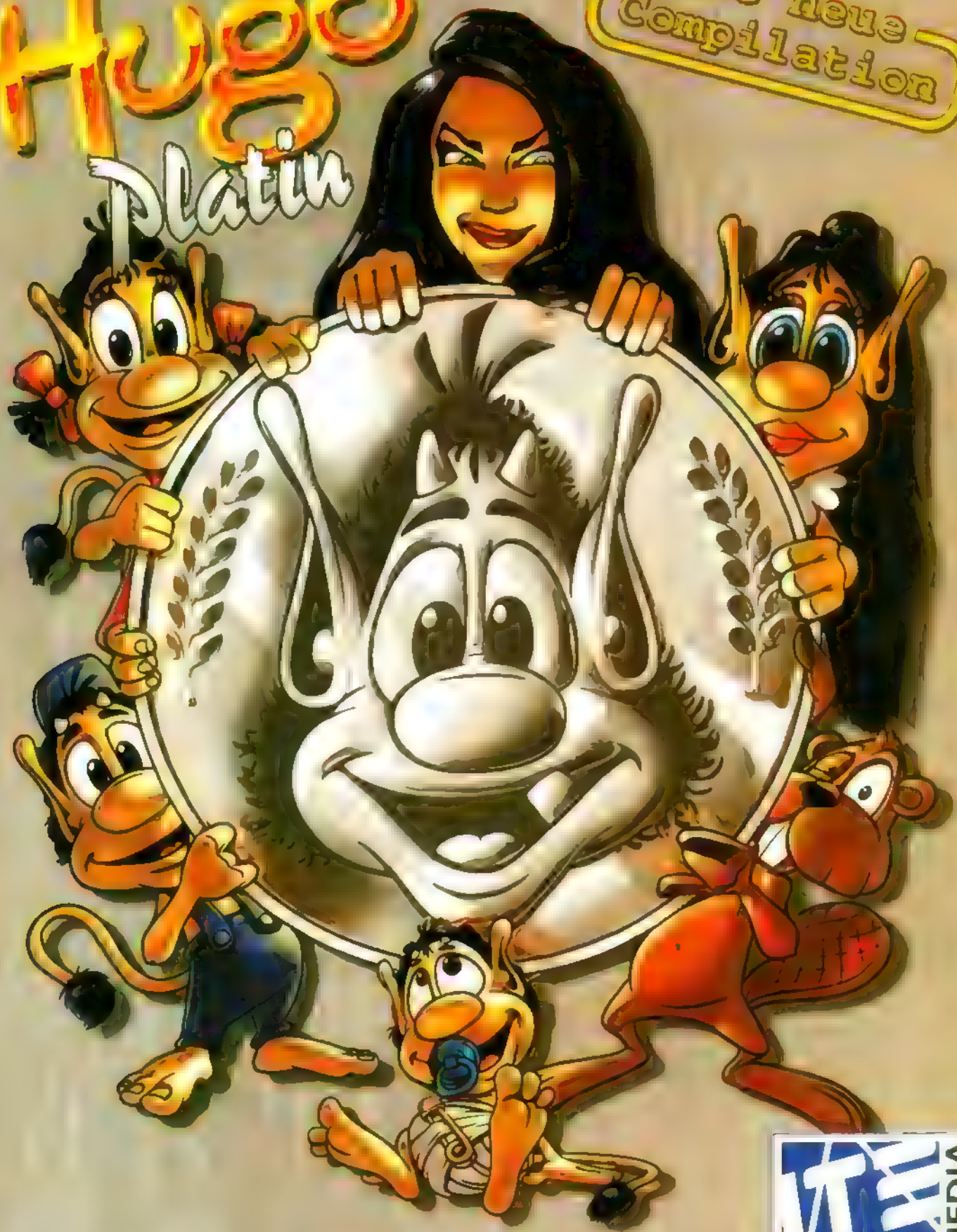


DIE NEUEN HUGO-ABENTEUER SIND DA!

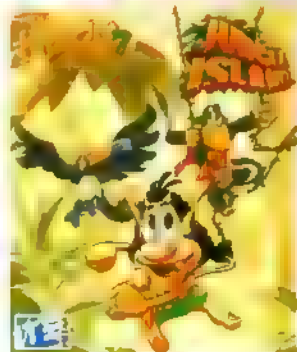
# HUGO™

## Platin

Die neue  
Compilation



ÜBER 2 MIO. VERKAUFTE SPIELE MIT DEM LEGENDAREN TV-TROLL!



Bitte fragen Sie im  
gut sortierten Fachhandel  
nach den Hugo-Abenteuern!



## Special

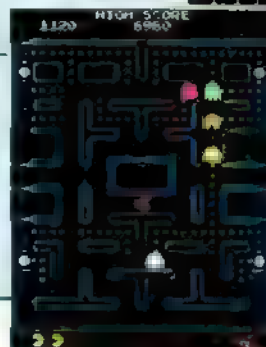
1970 im Extrem

1980

1990

2000

Roberta Williams und ihr Mann Ken veröffentlichen über Sierra **Mystery House** für den Apple II, der Welt erstes Adventure mit Grafik. In der Spielhalle knabbert unterdessen **Pac-Man** seine Pillen – ursprünglich hieß der Automat „Puck-Man“, doch zu viele böse Buben übersprayten das P mit einem F



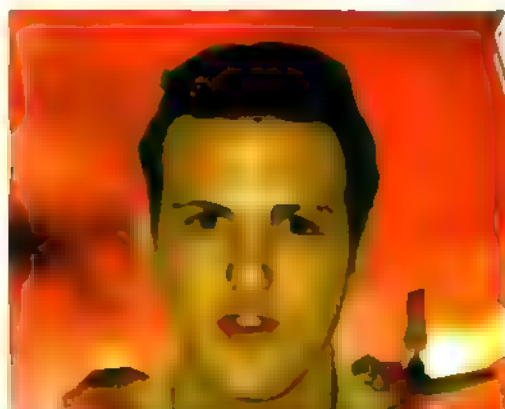
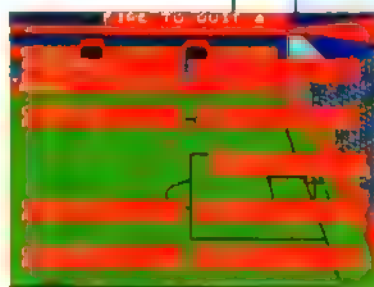
1979

1980

1981

Richard Bartle und Roy Trubshaw eröffnen den ersten Multi User Dungeon an der Universität von Essex. **MUD1** ist nach zwei glücklosen Versuchen die erste spielbare Version des Programms

Kevin Toms begründet ein neues Genre; vor seinem **Football Manager** gab es nur Quasi-Fußball auf dem Digi-Rasen. Im gleichen Jahr stellt IBM den ersten **Personal Computer** vor – mit 160 KB-Laufwerk und SW-Monitor kostet das unter dem Kodennamen „Peanut“ entwickelte Gerät ein kleines Vermögen



**Die Jahrtausendwende ist nur ein weiterer Meilenstein im unaufhaltsamen Wachstum der Unterhaltungsbranche der Zukunft!**

(Alexander J. Garden von Relic Entertainment, wo man gerade mit „Homeworld“ ein phänomenales Debüt gab)

## Spiel design im Wandel

Der nächste Verwandte des Adventures ist das Rollenspiel, basierend auf dem 1974 von Gary Gygax für sein „Dungeons & Dragons“ ersonnenen Konzept. Das erfolgreichste Frühwerk für entwicklungs-fähige PC-Helden war sicher *Ultima*. Hier kombinierte Richard Garriott bereits 1980 Blockgrafik mit einem Parser-Textsystem zu einem echten Fantasy-Universum. Wie auch in der *Wizardry*-Serie (Sir Tech, ab 1981) reduzierte sich der eigentliche Spielinhalt zwar auf die Suche nach in Dungeons versteckten Gegenständen und dem Metzeln dabei hinderlicher Kreaturen, doch die atmosphärische *Ultima*-Reihe sollte im Genre lange Jahre richtungsweisend bleiben.

So gab es in *Ultima IV* anno 1985 erstmals eine Charaktergenerierung, die es dem Spieler erlaubte, durch die Beantwortung von Gewissensfragen etwas von seiner Persönlichkeit auf das Alter Ego auf dem Screen zu übertragen. Und Warren Spector bescherte mit *Ultima Underworld* (1991, Looking Glass) der Rollenspielwelt dann echte 3D-Umgebung mit realistischem Physikmodell und packender Story. Ohne diese Verschmelzung wären aktuelle Highlights wie *System Shock 2* (Looking Glass, 1999) wohl nicht denkbar. Gerade dieses Spiel repräsentiert auch einen neuen Trend zurück zu mehr Story und

Tiefgang. Davor hatte die 1994 mit „Doom“ von id-Software losgetretene 3D-Lawine derlei Tugenden gnadenlos überrollt, denn durch das Aufkommen von Grafikbeschleunigerkarten waren Egoshoooter beinahe schon zu reinen Effektdemos verkommen. Erst Spiele wie *Unreal* (GT Interactive, 1998), *Descent 3* (Interplay, 1999) und *Half-Life* (Sierra, 1999) wiesen dann wieder in die richtige Richtung.

Wenn es um virtuellen Realismus geht, war aber ein anderes Genre wegweisend: die Flugsimulatoren. Beispielsweise galt *Sublogics Flight Simulator* bereits 1979 als Muss für Hobbypiloten mit Heimcomputer; der Nachfolger (Sublogic, 1984) ließ sogar einen Kampfmodus zu. Und Sierras *Red Baron* bot 1991 neben einem guten Flugmodell auch einen motivierenden Karrieremodus vor dem Hintergrund des Ersten Weltkriegs. Die größte Wirklichkeitsnähe versprachen freilich moderne Jet-Sims wie die seit 1990 bestehende *Falcon*-Reihe von Spectrum Holobyte/Microprose – nicht umsonst ist *Falcon 4.0* (1999) auch die derzeitige Genre-Referenz. Flugsim mit viel Bedienkomfort, aber wenig Realitätsanspruch gibt es seit *Strike Commander* (Origin, 1993) natürlich ebenfalls, doch sind das Randerscheinungen geblieben. (mt)



Trotz Fangemeinde kein Nachfolger in Sicht: Origins Action-Flugi „Strike Commander“

Im Februar präsentiert Intel den **80286-Prozessor**. Die 16 Bit-CPU ist mit 6, später dann 12 MHz getaktet und kann 16 MB RAM verwalten. Unterdessen simuliert Namco in **Pole Position** erstmalig die Welt der Formel 1 in der Spielhalle.



David Braben und Ian Bell erschaffen am BBC Micro den Urvater aller Space-Operas: **Elite**. Auf dem C-64 werden am 19. Dezember desselben Jahres mit **River Raid** und **Speed Racers** erstmals Computerspiele von der BPjS indiziert



1982

1983

1984

1985

Apples **LISA** ist der erste Computer mit Maus und grafischer Benutzeroberfläche. Erfunden wurde beides Jahre zuvor von Douglas Engelbart in den Forschungslabors von Xerox. Womöglich war es ein Fehler, Apple-Gründer Steve Jobs 1979 zu einer Besichtigungstour einzuladen? Derweil belegen im Mai des Jahres **Ms. Pac-Man, Pitfall, Zaxxon und Donkey Kong** die Spitzenplätze der „US-Cashbox Telespiel Charts“ für die Konsolen Atari VCS und Collecovision



Im November veröffentlicht Microsoft nach zweijähriger Entwicklungsdauer **Windows 1.0**, etwa zur gleichen Zeit wird zum ersten Mal eine **CD-ROM** als Speichermedium für Computerdaten eingesetzt



„Multiplayerspiele werden zwar immer mehr an Bedeutung gewinnen, aber die Solospiele trotzdem niemals komplett verdrängen!“

(Bob Bates von Legend, berühmt durch Adventures wie „Spellcasting 101“ und derzeit mit der Romanverfälschung „Wheel of Time“ beschäftigt)

## Gameplay im Wandel

Computerspiele sollten ja nicht nur im Aussehen immer realistischer sein, auch die Handlungsmöglichkeiten sollten zunehmend vielfältiger werden. So gilt etwa *Nightdriver* (Atari, 1976) als Urahn aller Rennsimulationen: Simple Begrenzungspfähle markierten den Straßenverlauf, durch schnelle Lenkreaktionen musste man versuchen auf der Strecke zu bleiben. Bis zu *Gremlins Lotus 3* von 1992 hatte sich an diesem Konzept wenig geändert, bis es inzwischen auch Computergegner, Grafik und Sound hatten deutlich zugelegt. Doch im Jahr darauf veröffentlichte Microprose *Formula One Grand Prix* von Geoff Crammond auf dem PC; endlich sorgten auch auf der DOSe Boliden mit authentischer Fahrphysik und Originalstrecken für echtes F1-Feeing. Dass man es mit der Authentizität aber auch übertreiben kann, bewies Sierra 1998 mit *Grand Prix Legends*: Die historischen Rennautos waren ebenso schwer zu beherrschen wie ihre altertümlichen Vorbilder.

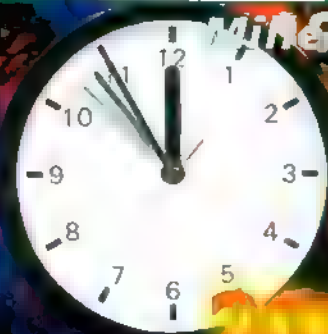
Von Natur aus komplexer sind Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele. Okay, ganz frühzeitliche Programme wie *Kaiser* (Ariolasoft) beschränkten sich noch auf zwei, drei Entscheidungen pro Runde, doch bereits *M.U.L.E.* (Electronic Arts, 1983) ermöglichte bis zu vier Teilnehmern

Handel und Ressourcenmanagement. Wahre Feldherren indessen waren und sind auf Hexfeldern daheim. Mit *Battle Isle* (im Grunde eine Neuauflage des 1988 von Hudson Soft veröffentlichten *Nectaris*) machte der Mulheimer Hersteller Blue Byte das Genre 1992 deutschlandweit populär. Als Hexfeldspezialist hatte sich da aber bereits die US-CompanySSI etabliert, die 1995 mit *Panzer General* das Meisterstück abliefern. Die Schlachten im Zweiten Weltkrieg überzeugen bis heute – kein Wunder, dass immer noch Nachfolgetitel produziert werden. Weiterentwicklungen des Rundenkonzepts finden sich u. a. in Titeln wie *UFO – Enemy Unknown* (Microprose, 1994) und *Jagged Alliance* (Sir Tech, 1995), bei denen Rollenspielelemente für zusätzliche Motivation sorgen. Die derzeit beliebtesten Spielarten des Genres sind bekanntlich Aufbau- und Echtzeitstrategie. Erstere wurzelt in der 89-er Gottersim *Populous*, mit der Peter Molyneux seiner damaligen Firma Bullfrog zu Weltruhm verhalf. Vier Jahre danach nahm Westwood mit *Dune 2* die wichtigsten Elemente des späteren Megasellers *Command & Conquer* (Westwood, 1995) vorweg: Basenbau, Ressourcenmanagement und actionreiche Schlachten. Mittlerweile gilt die hier wie dort verwendete

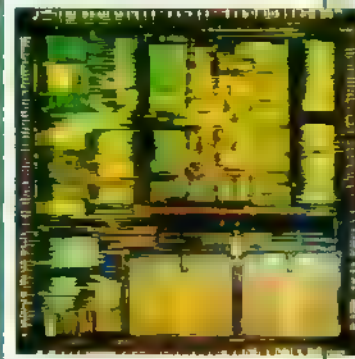
# M.U.L.E.

Ein Klassiker der Wirtschaftsstrategie: M.U.L.E. hat bis heute seine Fans

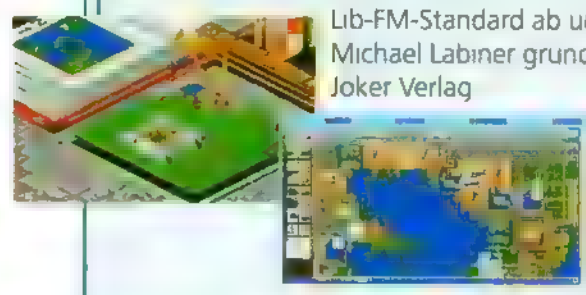
Draufsicht freilich als veraltet, wie neuere 3D-Highlights von *Populous: The Beginning* (Bullfrog, 1998) über *Homeworld* (Sierra, 1999) bis hin zu *Earth 2150* (Topware, 1999) eindrucksvoll belegen. Die Aufbaufraktion scheint dagegen nach wie vor mit zwei Dimensionen auszukommen und hat sich seit Sid Meiers *Civilization* (Microprose, 1991) weniger augenfällig weiterentwickelt. Obwohl in der *Siedler*-Serie (Blue Byte, seit 1994) oder in *Anno 1602* (Sunflowers, 1998) nun ebenfalls in Echtzeit taktiert wird (mt)



Im Juni stellt Intel den **80386-Prozessor** mit 16 MHz vor



Intels neues Flaggschiff ist seit April der **80486**, Peter Molyneux und Bullfrog begründen mit dem göttlichen **Populous** das Genre der Echtzeitstrategie, Maxis sorgt mit dem virtuellen Städtebau **Sim City** für Furore, Creative Labs löst mit der **Soundblaster**-Karte den alten AdLib-FM-Standard ab und Michael Labiner gründet den Joker Verlag



1987

1988

1989

Unser Chefredakteur Richard Lowenstein bringt seinen C64-er-Hupfer **Twinky goes hiking** bei Firebird Software heraus. In Ausgabe 2/87 des langst eingestellten ASM-Magazins vergibt die heutige Selig Points-Chefin Martina Strack 7 von 12 Punkten. Erfolgreicher ist Lucasfilm Games (heute Lucas Arts) mit **Maniac Mansion**, dem ersten Grafikadventure mit SCUMM-System für Maussteuerung. Am erfolgreichsten aber sind die beiden russischen Mathematiker Alexej Pajitnov und Vadim Gerasimov mit ihrer Kult-Knobelei **Tetris**. Ebenfalls ein Megaseiler: das 3D-Rollenspiel **Dungeon Master**. Entwickler FTL („Faster than Light“) macht seinem Namen allerdings wenig Ehre und lässt sich für den Nachfolger satte sechs Jahre Zeit.



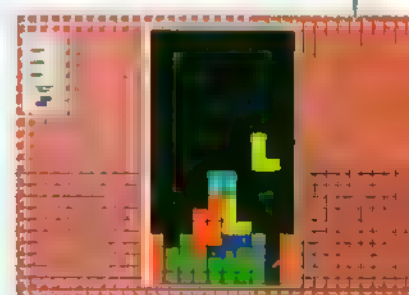
Twinky goes hiking



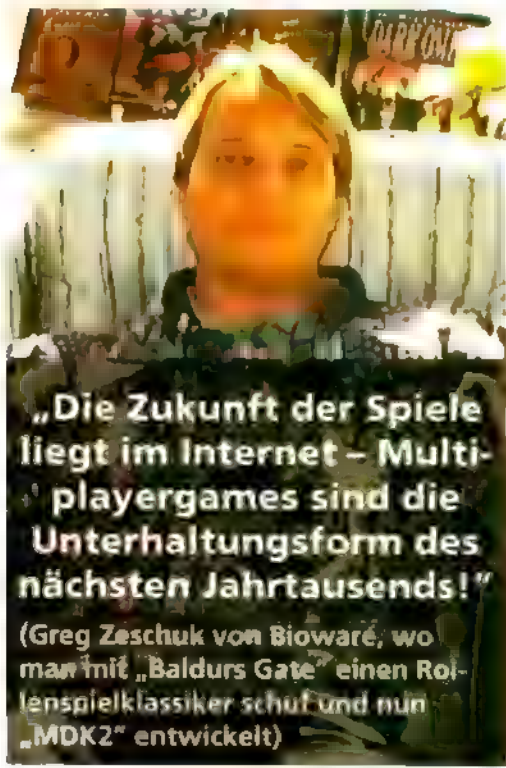
Maniac Mansion



Dungeon Master

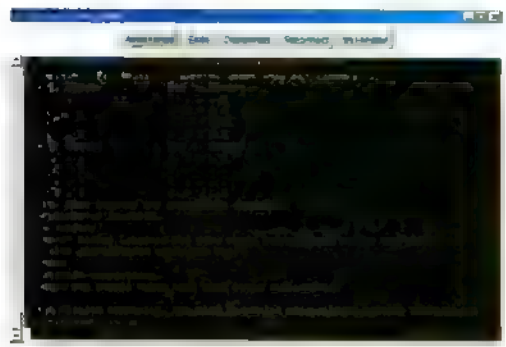


Tetris



„Die Zukunft der Spiele liegt im Internet – Multiplayergames sind die Unterhaltungsform des nächsten Jahrtausends!“

(Greg Zeschuk von Bioware, wo man mit „Baldurs Gate“ einen Rollenspielklassiker schuf und nun „MDK2“ entwickelt)



Online-Spiele im Wandel

Der Wunsch nach Gesellschaft beim Zocken ist natürlich ebenfalls nicht unbedingt neu. Dennoch: Als 1969 das ARPANET (benannt nach der „Advanced Research Projects Agency“, einer Unterabteilung des US-Verteidigungsministeriums) erstmals vier Server miteinander verband, dachte wohl noch niemand daran, diese Technologie eines Tages für so etwas Profanes wie Spiele zu nutzen. So dauerte es auch exakt zehn Jahre, bis zwei Angehörige der Universität Essex das erste MUD (Multi-User Dungeon) programmierten, sinnigerweise **MUD1** genannt. Dank ihrer mannigfaltigen Kommunikations- und guter Ausbaumöglichkeiten sind diese textbasierten Rollenspiele bis heute beliebte Treffpunkte, hauptsächlich von Studenten. Derzeit existiert rund ein halbes Dutzend deutschsprachige MUDs, die generell kostenlos besucht werden können – wo, steht in der Box mit historischen Links. Ein weiteres, allerdings mittlerweile fast abgeschlossenes Kapitel des Online-Gamings sind die Mailbox-Spiele. Mit dem Aufkommen des World Wide Webs ab

anno 1991 bzw. der Einführung des Mosaic-Browsers als grafischer Benutzeroberfläche waren die Tage dieser zumeist recht simplen Hack'n'Slays in ANSI-Grafik (farbige Schritzechen) jedoch gezählt. Spätestens als viele kommerzielle Spiele Onlinematches ermöglichten und einige – wie beispielsweise **Diablo** (Blizzard, 1997) – von vornherein auf das Internet setzten, geriet die Spieleindustrie endgültig in Zugzwang. Als Antwort erschien im Januar 1998 **Origins Ultima Online**, das auch anno 2000 noch die Online-Charts unserer Leser anführt. Der Trend zur grafischen Verbesserung wird derzeit von Programmen wie **Everquest** (Studio 989, 1999) und **Asheron's Call** (Microsoft, 1999) fortgeführt, leider aber zumeist auf Kosten der Komplexität. Eine treibende Kraft hinter der Ausbreitung des Internet-Gamings sind neben solchen Abenteuern natürlich auch rasante Ego-Shooter: Clans sind die Online-Variante konventioneller Cliquen. Allerdings steckt die Branche der kommerziellen Onlinespiele noch in den Kinderschuhen, wochentlich werden neue Titel angekündigt – gerade auf diesem Gebiet sind die Möglichkeiten längst nicht ausgereizt. Man darf gespannt sein, was die Zukunft bringt! (mz)

**Prediger in der Textwüste: Auch nach 20 Jahren sind klassische Text-MUDs noch immer gut besucht**

Noch nicht „Command & Conquer“, aber bereits richtige Echtzeitstrategie: Westwood betritt mit **Dune 2** spielerisches Neuland. Weitere Innovationen sind der **Pentium-Prozessor**, den Intel im März auf den Markt bringt – und sich im Juni 1994 blamiert, als Fehler bei der Gleitkommaberechnung bekannt werden. Außerdem der NSCA-Browser **Mosaic** für die Darstellung grafischer Inhalte im World Wide Web, einem Internet-Standard, der zwei Jahre zuvor von der Schweizer Partikelphysik-Forschungsanstalt CERN unter der Leitung von Tim Berners-Lee eingeführt wurde

Im Jahr 1993 gründen zudem elf Spielehersteller den **Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland** als industrielle Interessenvertretung, mittlerweile zählt der VUD 49 Mitglieder

1991

1993

Looking Glass gibt die **Ultima Underworld** zur Begehung frei, das erste voll dreidimensionale Spiel mit korrekter Umgebungsphysik. Außerdem saht DMA Design alle Auszeichnungen für das originelle **Lemmings** ab und Sid Meier untermauert seinen Ruf als Kult-Designer mit der wegweisenden Aufbaustrategie **Civilization**. Mit **A-10 Tank Killer** wird am 31. Juli aber auch erstmals ein PC-Game (auf Antrag des Celler Jugendamtes) indiziert, die Flugsimulation sei kriegsverherrlichend. Die neunte Klasse des Auguste-Viktoria-Gymnasiums, von der die Initiative dazu ausging, erhält ein Jahr darauf den Friedenspreis des Landes Niedersachsen



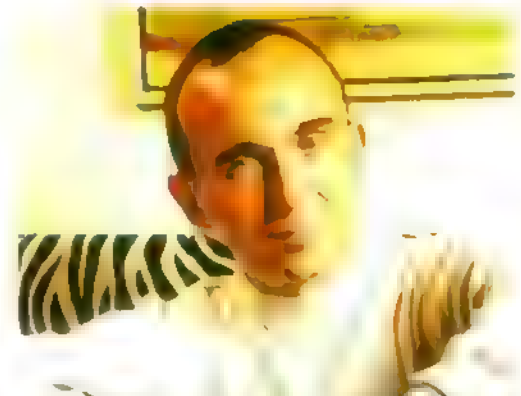
## Markt im Wandel

Jeff Brown wusste früh, was die Zukunft bringen würde: Als in Europa noch Nolan Bushneels (der Atari-Gründer) Digi-Tennis Pong die Runde machte, pendelte der Engländer schon zwischen dem alten Kontinent und den USA, um von dort die ersten Spiele für Heimcomputer zu importieren. Tophits wie Epyx' *Summer Games* waren das Fundament für seine Firma US Gold, einen der ersten globalen Publisher. Mit T-Shirts und einer Hand voll Anzeigen in knapp zehn Fachmagazinen verführte der Pionier die ersten paar tausend Daddies. Der Anfang der 80-er Jahre zum Kauf seiner Produkte. Und dennoch, inzwischen ist US Gold im Großkonzern Eidos aufgegangen. Ganz im Sinne von Jeff Brown kodiert der nun auch Otto Normalzocker mit millionenschweren Lizenzen, Promis sowie TV- und Printkampagnen in rund 100 Zeitschriften.

Die Branche ist professioneller geworden, aber nicht origineller. Aufgrund des Konkurrenzdrucks schaffen es die in Heimarbeit entwickelten Games freakiger Garagencoder heute kaum mehr bis in die Regale der Händler, meist bestimmen die Marketingabteilungen der Publisher Handlung und Gameplay. Nach dem Motto „Was gestern gut war, kann morgen nicht schlecht sein“ werden Sequels wie

*Command & Conquer 3* oder *Tomb Raider 4* am laufenden Band produziert – und der Erfolg gibt den Managern Recht. Wer kann und will es sich noch leisten, allein auf Produktqualität zu setzen? Doch manchmal lebt der Pioniergeist noch auf, wird Mut zum Risiko sogar belohnt: 1998 konnte Sunflowers sein speziell auf die deutsche Kundschaft zugeschnittenes Aufbaustrategical *Anno 1602* etwa 400 000-mal verkaufen – ein Jahrzehnt zuvor fand ein Kassenschlager bestenfalls 25 000 Abnehmer. Diesen Boom verdankt die Branche nicht zuletzt der Hardwareindustrie, wo seit C-64 oder MS-DOS viel an Leistungspotenzial und Benutzerfreundlichkeit der Rechner gearbeitet wurde. Statt abstrakten Pixelklumpen garantieren 3D-Beschleuniger feinste Grafik, statt kryptischen Kommandos wie „load game“, „8,1: sys 49152“ reicht unter Windows heute ein Mausclick zum Programmstart. Diese Entwicklung zahlt natürlich der User, indem er zu ständigem Aufrufen gezwungen wird. Doch so ist er nun mal, der in der Branche viel beschworene „Markt mit Massenappeal“. (rl)

**Spieleboom: 1998 wurden in Deutschland knapp fünfmal mehr PC CD-ROMs verkauft als 1995**



„Die Games des neuen Jahrtausends werden im Vergleich aussehen wie alle heutigen verglichen mit 'Space Invaders'“

(Peter Molyneux/Lionhead Studios, der für Bullfrog zeitlose Spiele wie „Populous“ schuf und nun an „Black & White“ arbeitet)

### Marktentwicklung seit 1995 CD ROM

Basis in Mio. DM

12,3	25,2	33,8	51,9
------	------	------	------

## Special

Wing Commander 4 im Extrem



1980  
1990

Die kleine Firma 3Dfx entwickelt den **Voodoo-Chipsatz** für erstmals wirklich spieletaugliche 3D-Hardwarebeschleunigung. Für das Spiel des Jahres wird so etwas aber gar nicht benötigt: Westwoods Echtzeitstrategical **Command & Conquer** begnügt sich mit Iso-Look. Weitaus mehr optischen Aufwand treibt Origin in **Wing Commander 4**, dem mit rund 10 Mio. US-Dollar Entwicklungskosten nach wie vor teuersten Spiel aller Zeiten



Command & Conquer



1994

1995

1996

Mit **Doom** wird id-Software nicht nur berühmt, sondern auch berüchtigt: Der 3D-Egoshooter landet hierzulande wegen übertriebener Härte bald auf dem Index. In den neu gegründeten Media Control Charts landet Lucas Arts mit **Rebel Assault** an der Spitze – der Shooter aus dem „Krieg der Sterne“ ist das stärkste Argument sich endlich ein CD-ROM-Laufwerk zuzulegen



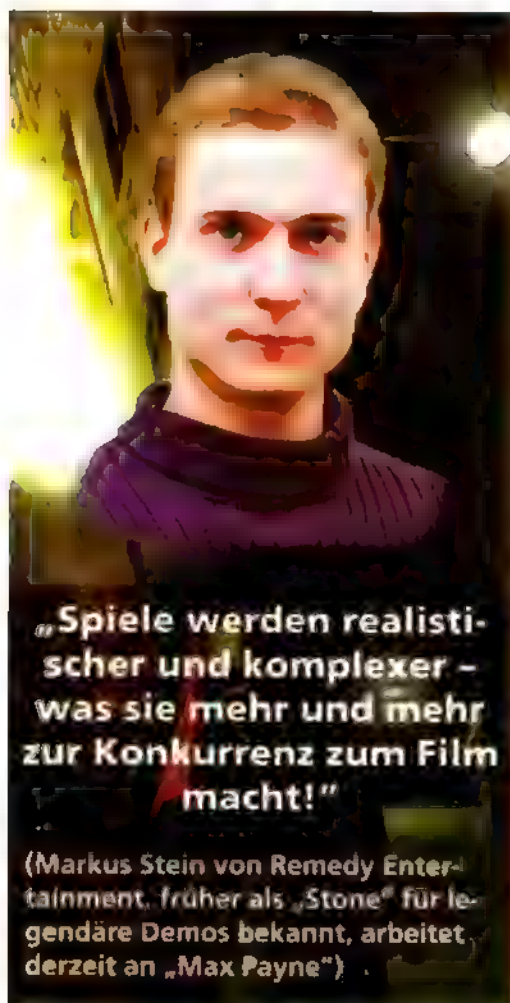
Netscapes **Navigator** setzt sich als Standardbrowser durch und erhält erst später Konkurrenz durch den „Microsoft Internet Explorer“

## Die Szene im Wandel

Vor zehn, zwanzig Jahren war die Spielebranche eben noch kein Massenmarkt, sondern im Gegenteil eine Domäne eingefleischter Fans. Ging es den von der breiten Öffentlichkeit als „Freaks“ belachelten Compu-Jüngern anfangs vorwiegend darum, als „Cracker“ zu zweifelhaftem Ruhm und kostenlosen Games zu kommen, war es mit dem Knacken des Kopierschutzes bald nicht mehr getan – in Raubkopien zusätzlich eingebaute „Trainer“ erlaubten hilfreiche Möglichkeiten, integrierte Vorspanne waren oft schon anzusehen als das eigentliche Spiel. Aus dem Wettbewerb der Crackergruppen untereinander entstand eine eigene Subkultur, die sogenannte „Szene“. Doch eines Tages spaltete sich das Lager. Die wirklich talentierten Programmierer der Szene waren des bloßen Crackens müde geworden und bauten ihre Intros zu selbstständigen Demos aus. So brauchten sie die Verfolgung durch erboste Hersteller nicht mehr zu fürchten und konnten

zeigen, was aus der jeweiligen Hardware (vom C-64 über den Atari ST und Amiga bis hin zum PC) herauskitzeln war. Kein Wunder, dass bald auch die Industrie auf die in schöner Regelmäßigkeit öffentlich abgehaltenen Demo-Parties wie die alljährliche „Assembly“ oder „The Gathering“ aufmerksam wurde und dort so manchen zukünftigen Mitarbeiter rekrutierte. Zwei Beispiele: Markus Stein war in der Gruppe „Dust“ einst als „Stone“ bekannt und hat zuletzt für den finnischen Entwickler Remedy Entertainment am Referenz-Benchmark *Final Reality* gearbeitet. Und Magnus Högdahl kannte man in der Szene als „Vogue“ von „Triton“, als er legendäre Demos wie *Crystal Dreams 2* programmierte – heute entwickelt er für Starbreeze das Spiel *Sorcery*. Inzwischen gibt es zwar noch Raubkopierer, aber keine echte Szene mehr. Während es vielen nur noch darum geht, den CD-Brenner warm zu halten, herrscht an Demos kaum noch Interesse. Auch

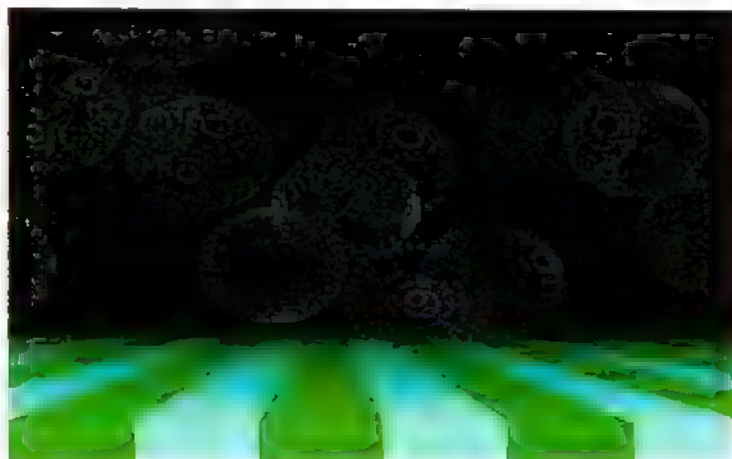
nicht seitens der „Coder“, die durch Windows die volle Kontrolle über die Hardware verloren haben. Wenn der alte Geist überhaupt noch spurbar ist, dann auf Netzwerk-Parties – das sind quasi die Szene-Events 2000 (pk)



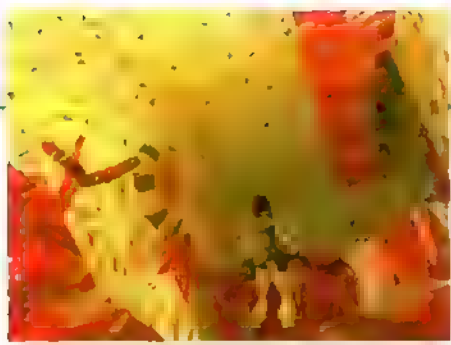
„Spiele werden realistischer und komplexer – was sie mehr und mehr zur Konkurrenz zum Film macht!“

(Markus Stein von Remedy Entertainment, früher als „Stone“ für legendäre Demos bekannt, arbeitet derzeit an „Max Payne“)

Demos galten als Speerspitze des programmiertechnisch Machbaren, Anfang der 90-er berichtete Dr. Freak im Amiga Joker sogar noch monatlich über das Neueste aus der „Szene“



## Millennium Extra



Die fesche Lara Croft verhilft Entwickler Core Design und Publisher Eidos in **Tomb Raider** zu Weltruhm

Unser Redakteur Jack Fischer muss sich bei der von ihm grafisch in Szene gesetzten Echtzeitstrategie **Terra Inc.** im Joker mit mageren 65 Prozentpunkten begnügen. Insgesamt bricht Entertainmentsoftware in Deutschland aber einen Rekord: Mit über zwei Milliarden Mark Jahresumsatz überflügelt man die Videobranche!

Während an der Hardware-Front mit **Pentium 3** und immer stärkeren 3D-Beschleunigerkarten mobil gemacht wird, setzen die Softwarehersteller weitgehend auf Bewährtes. In aller Munde: Der **Millennium-Bug** entsteht durch Software, die nur zwei Jahreszahlen kennt

1997

1998

1999

2000



**Ultima Online** macht Internet-Gaming weithin populär, die Erweiterung „The Second Age“ erscheint ein Jahr später auch in einer deutschen Version

Erstmals sollen Prozessoren die Schallmauer durchbrechen: Modelle mit **Taktraten von 1000 MHz** sind angekündigt. Außerdem sollen Datentransfers über ADSL, die Stromleitung oder Satellit das Internet schneller und preiswerter machen

## Hardware im Wandel

Zum Abschluss werfen wir noch einen kurzen Blick auf die Entwicklung des Gerüsts, auf dem jede Software basiert. Hätte vor etwa zehn Jahren der PC nicht die Heimcomputer als „Alleinunterhalter“ abgelöst, sähen die Dinge heute wohl ganz anders aus. Denn davor drehte sich die digitale Welt erheblich langsamer. Als Commodores 8-Bit-Rechner C-64 nach überragendem Verkaufserfolg im Juli 1985 vom 16-Bit-Modell Amiga abgelöst wurde, storte sich niemand daran, dass dessen CPU vom Typ Motorola 68000 bereits seit September 1979 auf dem Markt war – die „Freundin“ wurde allenthalben als Grafikwunder bejubelt. Mitte der 90-er hatten Spielkonsolen wie das Super Nintendo und die offene Systemarchitektur des PCs dem bis dato marktbeherrschenden Amiga freilich das Wasser abgegraben, Commodore taumelte in die Pleite. Kein Wunder, wenn man auf eine abgespeckte Amiga-Umsetzung des Überspiels *Wing Commander* ewig warten musste, während auf dem

PC flugs die EGA-Karte ausgetauscht war und der Weltraum statt in 16 plötzlich in 256 VGA-Farben erstrahlte. Die folgenden Teile von Origins ungemein populärer Space-Opera waren es auch, welche die Aufrüstspirale unter den Spielern in Gang setzten. Bis hin zu *Wing Commander 3* anno 1995 benötigte jede Fortsetzung deutlich bessere Hardware als die allgemein verfügbare.

Als im Jahr 1996 die ersten ernst zu nehmenden 3D-Beschleuniger erhältlich waren, wendete sich das Bild allerdings langsam ins Gegenteil: Heute hinken die Spiele dem Potenzial der Hardware hinterher. Im Halbjahresrhythmus erscheinen neue Kartengenerationen mit immer neuen Fähigkeiten und es vergehen viele Monate, bis diese von den ersten Games ausgenutzt werden. Ganz ähnlich sieht es auf dem Markt für Prozessoren aus, wodurch sich der Kreis schließt. Durch die zahllosen Hardwarekombinationen bekommen wir zu Beginn des neuen Jahrtausends womöglich wieder Zustände wie zur ver-

gangenen geglaubten Epoche der Heimcomputer und Software muss für verschiedene Plattformen eigens programmiert werden. Womöglich kommt aber auch bald das Ho-odeck fürs Wohnzimmer – lassen wir uns überraschen! (mn)



„Es wird ein Generationswechsel in der Spieleindustrie stattfinden, der die gesamte Branche schrittweise, aber nachhaltig verändern wird!“

(Entwickler David Braben, der einst mit „Elite“ Weltruhm erlangte und dessen neues „V 2000“ die Vollversion unserer letzten Cover-CD war)



Verspielte Hardware im Wandel der Zeit: links ein C-64, mittig ein Amiga und daneben die neueste Konsole, Segas Dreamcast

## Innovativ und genial

Das Dezember-Editorial ist Michael wirklich sehr gut gelungen, nur finde ich, dass er die Lage auf dem Spielmarkt in Bezug auf Innovation und Genialität zu optimistisch einschätzt. Grundsätzlich ist die Situation eher traurig. Es wurde mich sehr betroffen machen, wenn Spiele wie „Der Verkehrsgigant“ in die Verkaufscharts kamen – ein offensichtliches Plagiat von „Transport Tycoon“.

Das letzte wirklich innovative Spiel für den PC war „MDK“, das letzte geniale „Civilization 2“. Wenn man heute geniale Games sehen will, dann installiert man den Mame-Emulator oder zockt eine Runde „Tetrinet“. Apropos: Wie sieht es eigentlich mit einer ständigen Emulatorrubrik aus? Die N64- und Playstation-Emulatoren mussten ja nicht behandelt werden, Mame, Raine und Hive wurden reichen Florian Schulz, E-Mail: fschulz@myrealbox.com

*Also eine ständige Rubrik zu Arcadespielen aus den 80-ern, die mittels Emulator auch auf dem PC lauffähig sind? Das kann doch kaum der Inbegriff von Innovation und Genialität sein, sorry. Ab und an ein Special zu diesem Freak-Thema muss aber natürlich drin sein – wie zuletzt in Ausgabe 5/99.*

## Quo vadis, Lara?

Zu euren Befürchtungen bezüglich „Tomb Raider 4“ muss ich euch die Rechte geben. Ich habe gestern die Demo heruntergeladen – verlorene Zeit! Die gleiche unmögliche Kameraführung (man sieht nicht was vor einem ist), absolutes Autozielen (man muss den Gegner gar nicht sehen, Lara nimmt ihn schon aufs Korn) und dieselben Grafikfehler (Arme verschwinden in Wänden) wie gehabt. Wenn sich nicht noch einiges ändert, haben wir jetzt das erste TR mit einem verdienten Rating zwischen 60 und 70 Prozent. Naja, gehe ich halt weiter mit Rynn oder Mike LeRoi fremd.

Thema Stadtgespräch: Meine Güte, wen spricht ihr denn da an? Letztes Mal haben 14-jährige Kinder erklärt, wie sich Computerspiele verändert haben, jetzt befragt ihr Leute über 50 nach ihrem Verhältnis zu Kindern und Computerspielen. Eine genauere Zielgruppensuche scheint mir angebracht!

Frank Kelle, E-Mail: frankkelle@01019freenet.de

*Unser Stadtgespräch lebt nicht zuletzt von der Zufälligkeit der Befragten, Lara bekanntlich von ihrem guten Ruf. Warum Letzterer inzwischen ein paar Kratzer bekommen hat, steht auf den Seiten*

## FOKUSSierung auf Bad Reichenhall

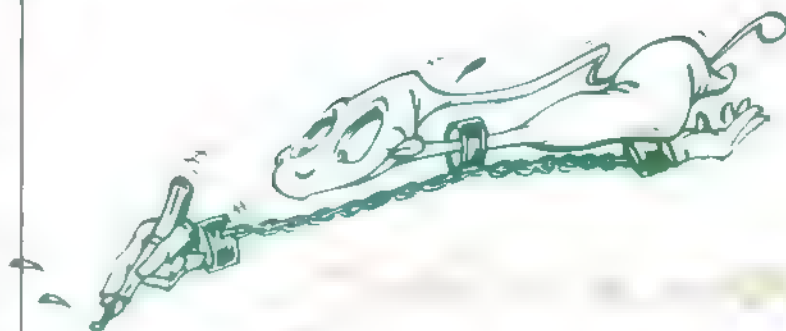
Am 7.11.99 hat der Fernsehjournalismus einen neuen Tiefpunkt erreicht. Als Pro Sieben in Focus-TV über den Amoklauf von Bad Reichenhall berichtete, hat man nur Dreck abgelassen – bitte entschuldigt den Ausdruck. Da wurde verkundet, wie „das Videospiel zur Wirklichkeit wurde“, „der 16-jährige das Morden auf dem PC übte“ oder dass „Politiker die Waffengesetze verschärfen und die PC-Läden genauer durchsuchen sollten“. Interessant, dass direkt im Anschluss ein blutrunstiger Actionfilm gesendet und mit Sprüchen wie „je später der Abend, desto härter die Action“ beworben wurde.

Tracer, E-Mail: Atriscap@gmx.net

Habt ihr kürzlich Focus-TV gesehen? Zu einem Ausschnitt von „Tomb Raider“ hieß es da wortwörtlich: „Wie ein Videospiel aus einem Kind einen Mörder macht!“ Ich finde es schrecklich, was zu Allerheiligen in Bad Reichenhall passiert ist, aber man sollte nicht gleich wieder den Spielen die Schuld daran geben. Dass der Vater des Amokschützen Waffen im Haus hatte und diese dem Jungen auch noch zugänglich waren, dafür können Lara & Co. ja wohl nicht schuldig sein!

Jens Adebar, E-Mail: F.Adebar@t-online.de

Scheinbar sind die Reporter von Focus-TV der Meinung, dass wir Computerspieler alle manipulierbare Tölpel seien, die nach ein bis zwei Runden „Half-Life“ die Realität nicht mehr von Fiktion unterscheiden können. Mir jedenfalls ist es noch nie passiert, dass mit-



**Zum Millennium macht sich Endzeitstimmung breit: In Bad Reichenhall hat ein junger Spielefreak ein Blutbad ange richtet, im Internet prophezeit ein Spielehersteller sich selbst wegen schlechter Testberichte den Untergang. Um diese und andere Themen drehen sich die neuesten Leserzuschriften.**

*44/45 Doch zum Fremdgehen bietet sich jetzt ja auch ein gewisser Indiana Jones an*

## Kritik-Krampf

Hallo, ihr Geistreichen, ich lese euer Heft nun seit der Ausgabe 7/98 und bin seit genau einem Jahr stolzer Besitzer eines Abos. Der Joker ist nach wie vor das beste PC-Mag auf dem Markt, trotzdem habe ich ein paar Kritikpunkte zusammengetragen.

1. Euer Heft ist zu dünn, man könnte doch die Spieletests etwas verlängern und die Hardwareabteilung aufstocken. Jedenfalls muss der PC Joker über 200 Seiten haben, schon allein wegen der dickeren Konkurrenz!
2. Die letzten Cover gefielen mir überhaupt nicht, die Jubiläumsaus-

ten im Einkaufsbummel plötzlich der freundliche Herr hinter der Würsttheke aussieht wie ein besessener Forscher, ich auf rot schalte und ihm das Gesicht auf links drehe! Ich habe sogar Zwild erst geleast, womit ich wohl ganz aus dem Klischee der TV-Apostel fahre.

Harper, E-Mail: Harper@01019freenet.de

Sicherlich mag es ein Fehler des Kaufhauspersonals sein, dem 14-jährigen Testkäufer von Focus-TV „Resident Evil“ auszuhandeln – auch wenn der Titel nicht wie behauptet indiziert ist. Allerdings sprachen die im Bericht gezeigten Freunde des Amokschützen von Computerspielaustausch an der Schule, was nichts anderes bedeutet, als dass das fragliche Spiel höchstwahrscheinlich nicht aus dem Laden, sondern wohl eher aus dem Brenner kam!

Oliver Thieß, E-Mail: thuess@student.uni-kl.de

*Zu meiner Schande muss ich gestehen, den Beitrag in Focus-TV verpasst zu haben – aus mittlerweile offensichtlichen Gründen. zahlt diese Sendung nicht zu dem von mir bevorzugten TV-Angebot. Aus leidvoller Erfahrung mit ähnlich „seriosem“ Journalismus stimme ich jedoch auch so mit unseren Lesern voll überein. Die immer wieder hervorgekramte Verquickung von Computerspielen mit den Gewalttaten offensichtlich gestörter Jugendlicher ist nicht nur lächerlich, sondern verstellt auch den Blick auf das wahre Problem: soziale Missstände, deren Ursprung in aller Regel im Elternhaus zu suchen ist!*



gabe sah sogar richtig lächerlich aus. Besser waren z. B. die Ausgaben 10/99 mit dem tollen „Shadowman“-Bild und 9/99 mit dem geilen „Unreal Tournament“-Luder – lechz!

3. Hattet ihr in der Ausgabe 12/99 einen kleinen Krampf, oder warum bewertet ihr fünf Spiele mit genau 85 Prozent und keines darüber? Gibt es über der 85 nichts mehr? 100, wo bist du?

4. Warum schreibt ihr immer wieder, dass die Grafik bei „GTA 2“ altbacken sei? Gut, die Vogelperspektive ist nicht gerade zukunftsweisend, aber bei einer echten 3D-Ansicht würdet ihr euch über schlechte Übersicht und miserabile Kameraführung beklagen. Immerhin muss man sich hier nicht mit einem Handling à la „Driver“ herumärgern!

C emens Franke, E-Mail: 320033826297-0001@t-online.de

1. Was uns mancher Mitbewerber an Umfang voraus hat, versuchen wir traditionell durch redaktionelle Qualität und große Vollversionen für kleines Geld wettzumachen – der falsche Weg?

2. Covermotive sind natürlich grundsätzlich Geschmackssache, doch diesen Monat sind wir uns wohl einig: Die süße Military-Maus zu „Sudden Strike“ schlägt selbst einen „Shadowman“ um den Lechz-Faktor 10!

3. Über 85? Wer kann schon so weit zählen?!

4. Wir wollen alles: zukunftsweisende 3D-Grafik und Übersicht, Kaffe und Kuchen, Gott und die Welt!

## V wie Virus

Obwohl mir euer Heft sehr gut gefällt, habe ich eine dolle Beschwerde „V2000“, eure Vollversion von Ausgabe 12/99, enthielt einen Virus, wodurch der Computer meines Vaters zerstört wurde. Es traten dauernd Windows-Schutzfehler auf, nach denen man den Rechner neu starten musste. Jetzt darf ich dafür bezahlen und kriege wahrscheinlich noch eine Woche Hausarrest.

Lars Andreae, Kalkofen 40, 37077 Göttingen

## Biing! Programmierer ans Telefon...

Ehe ich auf die folgenden (teils gekürzten) Flame-Mails eingehe, hier ein Auszug von der Herstellerhomepage, auf der die Mitarbeiter von reLine wegen der Testergebnisse ihrer erotischen Wirtschaftssim „Biing! 2“ den Stein ins Rollen brachten:

**„BIING! 2 wird mit zum Teil haarsträubenden Testberichten von der Presse zerrissen. Wären diese Tests fundiert, würden wir es ja verstehen, aber offensichtlich gibt es einige Redakteure, die das Spiel weder richtig gespielt noch eine objektive Meinung dazu abgegeben haben. Diese Testberichte zerstören die Firma reLine. Jeder weiß, dass die Kaufentscheidung vieler Kunden von Testberichten abhängt. Anders gesagt: Bei geringen verkauften Stückzahlen wird es keine weiteren reLine-Produkte geben. Kein BIING! 3 und auch kein Oil Imperium 2.“**

Diese Testberichte beweisen mir nur eins: Die Tester mussten selbst getestet werden, bevor man sie auf die Menschheit loslässt! Wer „Biing! 2“ so beurteilt, beweist damit seine eigene Inkompetenz. Ich finde das Spiel absolut faszinierend und kann diese Beurteilung nicht nachvollziehen.

Christine, E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor

Vor zwei Wochen habe ich „Biing! 2“ gekauft und bin begeistert absolut genial und noch besser als Teil 1. Die Tests sind sch... , lasst euch von denen nicht unterkriegen. Ich bin schon beim 62. Spieltag und total süchtig! Ihr seid geil, macht weiter so, „Biing! 3“ werde ich mir auch kaufen.

E-Mail: EuroMastr9@aol.com

Der Verdacht liegt nahe, dass manche Tester zu lange in den USA verweilt und sich dort mit der Pruderitis infiziert haben. Was einigen wohl noch nicht aufgefallen ist: B2 ist eine knallharte WiSim mit viel Witz und Situationskomik sowie etwas Erotik. Ich wäre stark dafür, dass das Game noch einmal von einem kompetenten Tester unter die Lupe genommen wird, der sich nicht nur das Intro

Um es mal in aller Deutlichkeit zu sagen: Alle auf unseren Begleit-CDs veröffentlichten Programme werden genauestens überprüft und sind garantiert virusfrei! Es gab trotz der rund 120.000 verkauften Exemplare der Nummer 12/99 auch keine weitere Beschwerde dieser Art – falls sich der Compi deines Vaters also einen Schnupfen geholt hat (Viren verursachen nur in den seltensten Fällen klare Windows-Schutzfehler), dann bestimmt nicht bei uns. Es scheint mir aber ohnehin wahrscheinlich, dass hier ein veralteter Virens Scanner neuere Dateien falsch interpretiert und dadurch eine wichtige Systemdatei zerschossen hat. Wir heben deinen Hausarrest daher postwendend auf.

## Heft-Romane

Ihr kennt doch alle die „Mechwarrior“-Games? Zu diesem Szenario gibt es die äußerst spannende „Battletech“-Buchreihe und ich wundere mich darüber, dass keine ähnlichen Romane zu „Command & Conquer“ geschrieben werden. Deshalb mein Vorschlag: Schreibt doch einen C&C-Fortsetzungsroman, von dem sich jeden Monat einige heraustrennbare Seiten im Heft wiederfinden!

Matthias Holz, H. Burmeister Str. 3, 18435 Straßund

Hubsche Idee! Bloß: Wenn du wusstest, wie heikel Westwood mit der C&C-Lizenz ist, hättest du sie gleich wieder verworfen. Aber vielleicht tauchen entsprechende Romane ja wirklich bald im Buchhandel auf.

## Blindflug

Der Video-Mitschnitt von Michaels Besuch bei NBC Giga ist echt klasse, auch wenn der Mann noch ein wenig „Gran Turismo“ üben sollte, bevor er sein Vorhaben mit dem PSX-Magazin in die Tat umsetzt. Ich hatte den Eindruck, dass er nicht einmal die Strecke kannte.

Ioannis Nikitopoulos, E-Mail: ioannis.nikitopoulos@t-online.de

anschaute und nach vier Minuten mit dem Test aufhörte! Alex, E-Mail liegt der Redaktion vor

Leider musste ich in der letzten Ausgabe des PC Joker einen Kommentar über das Spiel „Biing! 2“ lesen, der alles andere als seriös recherchiert war. Dieses Spiel ist die erste geungene Wirtschaftssimulation seit „Anno 1602“ und „Der Planer 2“. Einziger Unterschied: B2 ist in einer witzigen Fassade verpackt, was die normale Tristesse einer Wirtschaftssimulation nicht durchscheinen lässt. Ich glaube, mir als großem Anhänger des Genres anmaßen zu dürfen, zu sagen, dass „Biing! 2“ eine schwere und nur mit Raffinesse zu bestehende Simulation ist, welche durch langen Spielspaß überzeugt. So hoffe ich, dass Sie eine weitere Bewertung abgeben werden und das Spiel nochmals testen.

Tobias Wilmsen, E-Mail: yakko@gmx.de

Ich finde die Aktion der Firma reLine gegen die Spielezeitschriften eine Unverschämtheit! Das Spiel ist nun einmal Schrott. Ich hatte es mir für eine Woche ausgeliehen, es aber bereits nach zwei Tagen wieder zurückgebracht. Ich finde, ihr solltet rechtliche Schritte einleiten, euer Test war jedenfalls vollkommen in Ordnung und die Wertung gerechtfertigt!

The Master, E-Mail: crnagora13@hotmail.com

Natürlich: Wenn ein Spiel in der Presse flachdeckend durchfällt, dann liegt es zuletzt an der Produktqualität. So wie es an den Testberichten liegt, wenn das Teil dann niemand kaufen mag. Dass sich unser Markus sehr wohl ausgiebig mit „Biing! 2“ beschäftigt und einen nachprüfbar objektiven wie seriösen Test dazu abgeliefert hat, brauche ich eigentlich nicht zu erwähnen. Man sollte sich bei reLine lieber auf bessere Arbeit besinnen, statt an einer völlig haltlosen Dolchstoßlegende zu stricken, indem verfälschte Testzitate über das Netz verbreitet werden. Dann würden sich für die kommenden Titel bestimmt auch genügend Käufer finden – sowie eine positive Berichterstattung in der Fachpresse.

*Dein Eindruck hat dich nicht getäuscht, im Gegenteil Unser Boss war recht stolz, unter TV-Bedingungen bei seinem ersten Versuch an einem Playstation-Racer gegen Profi George Zaal ganz manierlich abgeschnitten zu haben Doch zu deiner Beruhigung Im Falle eines neuen Konsolenmags hat er versprochen, keine Tests zu schreiben!*

**Amiga forever**

Lieber Herr Labiner, ich habe mir von der aktuellen Ausgabe das GIGA-Video angesehen und muss ihre Aussage kritisieren, der Amiga sei zu seiner Zeit sehr gut gewesen Ich bin vielmehr der Meinung, dass der Amiga auch heute noch sehr gut ist! Wenn Sie in einem Amigaheft der Konkurrenz blättern würden, müsste Ihnen auffallen, dass es auch heutzutage sehr viel Soft- und Hardware für diesen Computer gibt Ich selbst benutze meinen Amiga 1200 HD noch immer für viele Spiele und Anwendungen, ganz einfach weil die Workbench 3.0 oder 3.1 besser als Windows 95 oder 98 funktioniert Wann schmiert ein Amiga schon ab? Nie, im Gegensatz zu meinem selbst eingerichteten AMD mit 350 MHz Wäre der Amiga vor zehn Jahren nicht gewesen, hätten Sie heute kein Jubiläum Gut, es gab eine Krise, aber die treuen User haben ihre Maschinen behalten und sind noch heute stolz auf ihre „Freunden“ Da nun diese Krise überwunden ist, möchte ich Sie fragen, ob es nicht Zeit für eine Umfrage wäre: Wie viele Leser würden wieder zum Amiga Joker greifen, wenn Sie ihn von neuem herausbrachten? Wie wäre es, wenn Sie das Mag zu Beginn nur in einer kleinen Auflage unters Volk bringen und die Verkaufszahlen abwarten würden? Markus Kuhn, Marktgasse 5, 72070 Tübingen

*Das Wort hat unser Chef* Lieber Herr Kuhn, wie gesagt zahle ich mich zu den treuesten Freunden der „Freundin“ – auch viele meiner Redakteure wie z. B. ihr Namensbruder Markus benutzen zu Hause noch ihren alten Amiga auf die eine oder andere Art Wenn man mal ehrlich ist, kann aber von einer „überwundenen Krise“ keine Rede sein, vielmehr ist der Amiga nur noch ein sehr blasser Schatten seiner selbst So blass, dass in Wahrheit selbst ein Fanzine Absatzprobleme hätte, von einer aufwendigen Zeitschrift wie dem Joker gar nicht geredet Hier spielen wirtschaftliche Erwägungen eine wichtige Rolle, denn ich kann nicht aus nostalgischen Motiven heraus die Arbeitsplätze meiner Mitarbeiter gefährden Und seien Sie versichert: Mir liegen alle aktuellen Marktdaten vor, das ist schließlich mein Job als Herausgeber Mal ganz davon abgesehen, dass sich ein solches Magazin mit nur etwa zwei echten Neuerscheinungen pro Monat kaum füllen lässt

**Der Ernst des Lebens**

Als ich euch vor zwei Jahren abonnierte, war ich fest davon überzeugt, die beste PC-Spielezeitschrift überhaupt zu bestellen In letzter Zeit hat sich diese Meinung allerdings doch etwas geändert Neben meinem Hauptkritikpunkt (lieber nur eine Vollversion, dafür mehr Demos) stört mich vor allem euer Ernst – gibt es denn keinen Humor mehr in deutschen Spielezeitschriften? Das einzige, was ihr in der Art zu bieten habt, sind die Ghost Activities und das ist einfach zu wenig! Dass es auch anders geht, zeigt eine wirklich geniale französische Zeitschrift Joystick! Dieses Heft ist gleichzeitig lustig und (mehr oder weniger) informativ Ich hoffe daher, ihr findet jemanden, der euch meinen eingescannten Beispieltext übersetzen kann Wenn ich damit etwas ändern könnte, würde ich mich auch selbst opfern Markus Hehn, E-Mail Markus.Hehn@gmx.de

*Humor ist, wenn man trotzdem lacht? Auf der uns überlassenen Seite deines Lieblingsmagazins lässt sich der Autor eines Previews zu „N.I.C.E. 2“ über die „deutsche Art der Menüführung“ aus, die er für eine niedere Rache für das verlorene Elsass hält Da haben wir schon mehr gekichert, zumal der Mann von dem Spiel selbst offenbar relativ wenig Ahnung zu haben schien Wir dachten bislang, unterhaltsamer Schwachsinn ohne mühsame Recherche sei das Vorrecht von Satirezeitschriften, ließen uns aber gerne eines Besseren belehren Bloß Haben wir dann nicht ernsthaft mit Briefbomben von reLine zu rechnen?!*

**Bildsprache**

Gerade habe ich diese herrliche „Computer Bild Spiele“ gelesen Es ist schon beeindruckend (baahndruukahnd), wie einfach heutzutage die korrekte (kohrakkde) Aussprache von englischen Wörtern geschult werden kann Sätze mit englischen Bestandteilen wie „Nimm ich den Dscheu-Sstick, das Gairpatt oder lieber einen anderen Kontröhler?“ oder „Spiele ich nun Raiman 2 Se Grät Iskä p, Wortjua Feiter 3 Tihm Batte“ oder doch lieber Merit and Madschick Ssewen?“ machen endlich auch für den antianglizistoiden Menschenschlag Sinn!

Naja, im Prinzip bewerte ich diese neue Spielezeitschrift positiv, auch wenn ich sie gelesen und für schlecht befunden habe Sie wird hoffentlich endlich für eine breitere Akzeptanz von Computerspielen in der Öffentlichkeit sorgen Keep on jokin!  
Oliver Thieß, E-Mail thiess@student.uni-kl.de

*Bitte kein schlechtes Wort (ob deutsch oder englisch) gegen die geschätzten Kollegen Nur den deutlichen Hinweisen auf das Glossar in jedem Text der „Kompiuta Bild Spiele“ hat es Boris Becker vermutlich zu verdanken, dass er jetzt weiß, was das Internet überhaupt ist! Am Ende hatte ihn Babs via AOL noch sonst wohin geschickt*

**Bildersprache**



Michaela Reisinger, Adresse liegt der Redaktion vor

*Tja, wenn man so nett gebeten wird, können selbst wir nicht hart bleiben Die gewünschte CD musste dich inzwischen erreicht haben, viel Spaß damit!*

**Was geht?**

Das sage ich Ihnen ganz konkret und zwar just auf diesen Seiten in der nächsten Ausgabe. Vorausgesetzt, Sie haben Fragen, Anregungen oder Kritikpunkte, die Sie mir bis dahin per Brief oder E-Mail zukommen lassen – gegebenenfalls leite ich die Korrespondenz auch an betroffene Hersteller weiter. Auf Wunsch veröffentliche ich Ihren Beitrag selbstverständlich anonym, ansonsten wird Leser/Leser-Kommunikation durch den Abdruck von Name und (Mail-)Adresse gefördert Falls kein öffentliches Interesse vorliegt, ist auch eine persönliche Beantwortung möglich, wozu Sie allerdings das RÜCKPORTO nicht vergessen dürfen.

Joker Verlag  
„Ghostwriter“  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
E-Mail:  
leserbriefe@pcjoker.de

# INDIANA GHOST

HIER SEHT IHR DEN GEFÜRCHTETESTEN ÜBELTÄTER DES AUSGEHENDEN JAHRTAUSENDS — DEN **MILLENNIUM BUG!** SEIN ZIEL: DIE MENSCHHEIT ZURÜCK ZU SCHLEUDERN IN'S JAHR 1900!



UND DAS WÜRD BEDEUTEN NOCHMAL DER UMGANG DER TITANIC, NOCHMAL HIROSHIMA UND NOCHMAL GUILDEN HORN BEIM GRAND PRIX...

SCHLIESSLICH GELANG ES MIR NACH EINER HAARSTRÄUBENDEN VERFOLGUNGSJAGD DURCH ALLE 5 KONTINENTE DEN PERFIDEN KRIECHER IN DER KANALISATION VON TEFENBACH ZU STELLEN...



DEIN SPIEL IST AUS KERBTIER!



DAS MIT DER PERISCHE SOLLTEST DU NOCH ÜBER, "INDI".

DOCH DURCH EINEN HINTERHÄLTIGEN TRICK GELANG ES IHM ABERMAL'S SEINER GERECHTEN STRAFE ZU ENTWISCHEN...

NACH AUWENDIGER RECHERCH IM INTERNET FAND ICH ENDLICH EINE SPUR: DER HEISE BUG HATTE EINE ADRESSE IN VATICAN-STAAT...

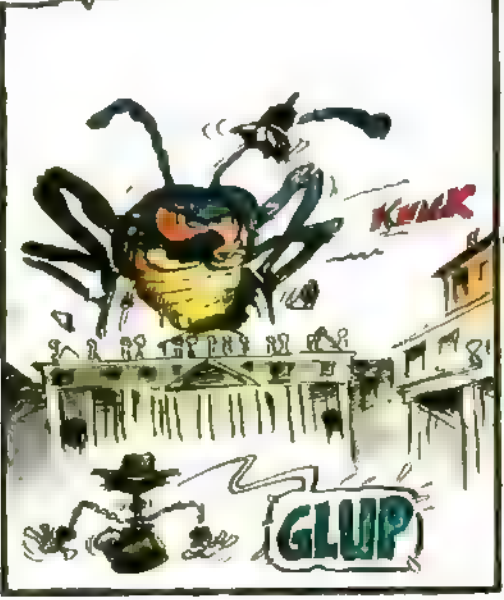


MIR SCHWANTE ÜBELSTES. DENN DER SAGE NACH BRÜTEN MILLENNIUM BUGS GERNE IN HÖHLRÄUMEN, UND DER HIER WAR GANZ BEACHTLICH.



AU RÄCKE!!

UND SO NAHM DAS SCHICKSAL SEINEN LAUF...



ABER FÜR SOLCHE FÄLLE HAT MAN JA DIE FAMILIE — UND DAS HIER WAR GANZ DIE KRAGENWEITE VON VETTER ALP!!



... UND SO KONNTE ICH GRAD NOCHMAL DAS SCHLIMMSTE VERHINDERN.



ABER TSCHÄTE-PITTE! DAS ÜBERNIMMT DOCH SICHER EINE HAUSRATSVERSICHERUNG...

# Lesererhebung 2000

Der Rechner ist (hoffentlich) millenniumsicher gemacht, da darf im Joker erst recht kein Jahr-2000-Bug stecken: Um Ihnen auch zukünftig das Mag Ihrer Wünsche bieten zu können, haben wir einen Fragebogen zusammengestellt. Wer ihn ausgefüllt retourniert, nimmt an der Verlosung von Preisen im Gesamtwert von über 75.000 Mark teil!

Eine Auflistung mit genauer Beschreibung der Preise finden Sie ab Seite

**Mitmachen und exklusive Preise im Wert von über 75.000 Mark gewinnen!**

20 Die Gewinne werden unter allen verlost, die uns den folgenden Fragebogen bis zum 31.12.1999 ausgefüllt schicken – einfach aus dem Heft trennen oder als Fotokopie. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, persönliche Angaben dienen lediglich internen Statistiken, die Zieladresse lautet:

**Joker Verlag  
„Lesererhebung 2000“  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham**

## 1) BESITZ UND ANSCHAFFUNG VON GERÄTEN

	im Haushalt vorhanden	Kauf geplant
Pentium bis 233 MHz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pentium 2 ab 266 MHz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pentium 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Celeron	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
AMD/Cyrix	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
bis 32 MB RAM	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
bis 64 MB RAM	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
128 MB RAM oder mehr	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DVD-Laufwerk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Drucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Scanner	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Game Boy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Playstation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nintendo 64	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dreamcast	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Playstation 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Rechner Modell: \_\_\_\_\_

Soundkarte Modell: \_\_\_\_\_

Anzahl Lautsprecher  2  4  5

Grafikkarte Modell: \_\_\_\_\_

### Grafikchipatz:

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3Dfx Voodoo 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3Dfx Voodoo 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3Dfx Voodoo 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3Dfx Voodoo Banshee	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ATI Rage	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nvidia Riva 128	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nvidia TNT 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nvidia TNT 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nvidia Ge-Force 256	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Matrox G200	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Matrox G400	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
S3 Savage	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
S3 Virge	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### Eingabegerät:

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lenkrad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Joypad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Joystick	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trackball	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Dash	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Force Feedback Unterstützung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## 2) COMPUTERNUTZUNG

PC-Spiele	<input type="radio"/>
Online-Spiele	<input type="radio"/>
bevorzugter Spiele-Server: _____	
Textverarbeitung	<input type="radio"/>
Tabellenkalkulation	<input type="radio"/>
Lernprogramme	<input type="radio"/>
Bild- und Videobearbeitung	<input type="radio"/>
Musik	<input type="radio"/>
Fax	<input type="radio"/>
Homebanking	<input type="radio"/>
Internet	<input type="radio"/>
E-Mail	<input type="radio"/>

## 3) ONLINE

	nutze ich	geplant
AOL-Zugang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CompuServe-Zugang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T-Online-Zugang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
andere Online-Dienste: _____		
Internet per Call	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mein Provider: _____		
lokales Netzwerk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Modem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ISDN	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Internet per Satellit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Internet per Steckdose	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kein Online-Zugang	<input type="radio"/>	

## 4) INTERNETNUTZUNG

nur beruflich	<input type="radio"/>
nur privat	<input type="radio"/>
beides	<input type="radio"/>
eigene Homepage	privat <input type="radio"/> beruflich <input type="radio"/>

## 5) INHALT PC JOKER HEFT & SPIEL

	gerade richtig	mehr davon	weniger/anders
Inhaltsverzeichnis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Editorial/Meinung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seiten zur Cover-CD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stadtgespräch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Branchen-News	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

# Lesererhebung 2000

	gerade richtig	mehr davon	weniger/anders
Hardware-News	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spiele-News	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Messeberichte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Herstellerporträts/besuche	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interviews	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Previews	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kurztests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Update-Service	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Charts	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Specials	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preisausschreiben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hardwareberichte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Online Guide	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lösungshilfen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comic	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Leserbriefe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Shop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vorschau	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD: Spiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD: Demos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD: Videos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD: Sonstiges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Folgendes in diesem Heft**

gefiel mir: \_\_\_\_\_  
 gefiel mir nicht: \_\_\_\_\_  
 hat leider gefehlt: \_\_\_\_\_

**6) LESEVORLIEBEN**

**Ich interessiere mich besonders für**

die Spieletests mit Wertung   
 Hot Spot, Previews, News usw.   
 beides

**7) COVER**

Die Titelseite dieser Ausgabe finde ich optisch  
 prima  okay  schwach   
 Die Klebebindung finde ich  
 prima  okay  schwach   
 Der Informationsgehalt (Themenauswahl) des Covers ist  
 prima  okay  schwach   
 Die CD-Aufmachung ist  
 prima  okay  schwach

**8) SPIELEGENRES**

**Folgende Genres interessieren mich besonders:**

	als Test im Heft	auf der Cover-CD
3D-Shooter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Abenteuer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Action	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Actionabenteuer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Brettspielumsetzungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Flipper	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hüpfspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Info/Edutainment	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Echtzeitstrategie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rundenstrategie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rennspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Simulationen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sport	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wirtschaftssimulationen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**9) EINKAUF**

Das **Jahresbudget** meines Haushalts für **Hardware** beträgt: ca. \_\_\_\_\_ DM  
 Das **Monatsbudget** meines Haushalts für **Software** beträgt: ca. \_\_\_\_\_ DM  
 Das **Monatsbudget** meines Haushalts für **Computermagazine** beträgt: ca. \_\_\_\_\_ DM

**Beim Kauf von Hard- und Software richte ich mich nach**

Testberichten   
 Werbung   
 Mundpropaganda

**Meine Hard- und Software kaufe ich zumeist**

im Fachhandel   
 in Kaufhäusern, Supermärkten usw.   
 im Versandhandel

**10) WERBUNG IM HEFT**

**Werbung im Heft halte ich für**  
 interessant  weniger interessant   
**Folgende Anzeige im Heft hat mir**  
 gefallen \_\_\_\_\_ Seite  
 weniger gefallen \_\_\_\_\_ Seite

**11) AUF PC JOKER HEFT & SPIEL AUFMERKSAM GEWORDEN DURCH**

Freunde   
 Kiosk oder andere Verkaufsstelle   
 Online   
 TV   
 Werbung   
 ganz anders, nämlich: \_\_\_\_\_  
 Ich bin schon seit \_\_\_\_\_ Jahren Leser

**12) PC JOKER HEFT & SPIEL IST**

	sehr	durchaus	nicht
kritisch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
informativ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
verständlich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
unterhaltsam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
aktuell	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ansprechend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
seinen Preis wert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Die CD</b>	ja	geht so	nein
enthält aktuelle Demos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
enthält lohnende Spiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
enthält interessante Extras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
enthält nützliche Beigaben (Patches, Treiber etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ist handlich in der Bedienung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**13) KAUF VON PC JOKER HEFT & SPIEL**

Ich habe mir dieses Heft gekauft, weil \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Im Vergleich zu anderen Spiele-Magazinen gefällt mir am Joker besonders gut: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# Lesererhebung 2000

im Vergleich fällt mir am Joker negativ auf \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Ich kaufe PC Joker Heft & Spiel**

- regelmäßig
- gelegentlich
- nicht mehr
- im Abo
- künftig im Abo

**14) VERLAGSSERVICE**

	zufrieden	verbesserungswürdig
Abo-Service	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Abo-Werbepremien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Leser-Hotline	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Joker-Shop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**15) MITLESER**

Mein Exemplar von PC Joker Heft & Spiel  
 lesen noch \_\_\_\_\_ andere Personen lese ich alleine   
 Die Cover-CDs von PC Joker Heft & Spiel  
 nutzen noch \_\_\_\_\_ andere Personen nutze ich alleine

**16) LESE FOLGENDE ANDERE MAGAZINE**

**Spielmagazine**

- Bravo Screenfun
- Games and More
- Gamestar mit CD
- Gamestar ohne CD
- Computer Bild Spiele
- PC Action
- PC Games mit CD
- PC Games ohne CD
- PC Player
- Powerplay
- Super Games
- das PC-Spielmag
- das Multiformatmag.
- das Konsolenmag:
- das Dreamcast-Mag:
- das Nintendo-Mag:
- das Playstation-Mag:

**Anwendermagazine**

- Chip
- Computer Bild
- Computer Easy
- Connect
- CT Magazin
- Online Today
- PC Direkt
- PC Go
- PC Magazin
- PC Praxis
- PC Professionell
- PC Shopping
- PC Welt
- Tomorrow
- Win

das Anwendermag: \_\_\_\_\_  
**sonstige Magazine**  
 Online-Magazin: \_\_\_\_\_

Comics: \_\_\_\_\_  
 TV-Zeitschrift: \_\_\_\_\_  
 Zeitschriften \_\_\_\_\_  
 Zeitungen: \_\_\_\_\_

**17) GESCHLECHT**

männlich  weiblich

**18) ALTER:**

\_\_\_\_\_ Jahre

**19) BERUF**

- Schüler/Azubi
- Selbstständig
- Student
- Arbeiter
- Angestellter
- Beamter
- Rentner
- Hausfrau

**20) EINKOMMEN**

**Das monatliche Nettoeinkommen im Haushalt beträgt**

- bis 2000 DM
- bis 3000 DM
- bis 4000 DM
- bis 5000 DM
- über 5000 DM

**21) FREIZEIT**

**In meiner Freizeit interessiere ich mich vor allem für**

- Ausgehen
- Computer und/oder Spielkonsolen
- Kino
- Fernsehen
- Radio
- Lesen
- Sport

**22) WOHNORT**

- alte BL
- neue BL
- Ausland
- Großstadt (ab 100.000 Einw.)
- Kleinstadt (20 - 99 000 Einw.)
- ländliche Gegend (unter 20.000 Einw.)

**23) FAMILIENSTAND**

- ledig
- verheiratet
- geschieden
- verwitwet

**24) NAME UND ADRESSE**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**25) WUNSCHGEWINN**

\_\_\_\_\_

# Mal reinschnuppern?



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

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

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

### **Heft & Spiel** SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

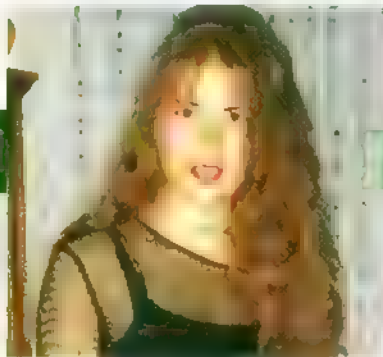
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

# AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS



## Lösungshilfen auf CD

Age of Empires 2 - The Age of Kings  
The Nomad Soul  
Prince of Persia 3D



## Komplettlösung:

### Age of Empires 2 – The Age of Kings

Großregentin Katja Kaslik (Black-Cat@gmx.at) glitt von ihrem Thron herab, um uns eine Komplettlösung zu Microsofts neuestem Eroberungsabenteuer zu schreiben. Hier folgt ihr Schlachtbericht

#### Kampagne: Jungfrau von Orleans

##### Mission 1: Eine seltsame Befreierin

##### Missionsziele:

- 1) Joan muss überleben
- 2) Joan muss die Festung von Chinon erreichen



Gehen Sie durch das Rebellenlager und sammeln die Einheiten ein. Nun marschieren Sie Richtung Süden und folgen dem Pfad bis zum Schlachtfeld. Mischen Sie sich jedoch

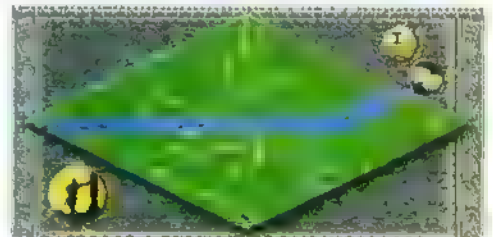
dort nicht ein, sondern warten Sie, bis der Kampf beendet ist. Folgen Sie nun weiter dem Pfad bis zum Burgtor der Burgunder. Danach durchqueren Sie das Tor, gehen an das Osttor, durchbrechen es und bekämpfen die entgegenkommenden Einheiten. Gehen Sie durch das Burgundergebiet, über den Fluss und dann den Pfad entlang, bis Sie auf Schiffe stoßen – beladen Sie sie mit Ihren Einheiten und segeln danach Richtung Süden. Bringen Sie Ihre Mannen nach der zweiten Flussgabelung rechts an Land, wo Sie weitere Verstärkung erhalten. Überqueren Sie den Fluss und folgen dem Pfad bis zu einer Brücke – überqueren Sie sie und durchqueren Sie Chinon, bis Sie die Burg erreichen. Damit ist diese Mission erfüllt.

##### Mission 2: Die Jungfrau von Orleans

##### Missionsziele:

- 1) Joan muss überleben
- 2) Die Kathedrale von Orleans darf nicht zerstört werden

- 3) Die Briten im Norden müssen vernichtet werden



Verlassen Sie die Festung durch das Tor Richtung Südwesten und marschieren weiter. Nehmen Sie den Mönch mit, der später mit seinen Heilungsfähigkeiten von Vorteil sein wird. Gehen Sie weiter, beseitigen Sie die Briten und heilen Ihre Truppen mit dem Mönch. Ziehen Sie nun mit Ihren Truppen bis nach Bois und übernehmen das Kommando über die französischen Einheiten. Bilden Sie eine Gruppe aus den Karren, d'Alencon und Joan, gehen durch das nördliche Tor und dann weiter nach Norden. Benutzen

## Lösungen

Age of Empires 2 - The Age of Kings  
Homeworld (Teil 1)

## Tipps & Strategien

NHL 2000

## Tricks & Cheats

Carnivores 2  
Delta Force 2  
FIFA 2000  
Force 21  
GP500  
Gulf War:  
Operation Desert Hammer  
GTA 2  
Nocturne  
Revenant  
Tarzan  
Tonic Trouble  
Trickstyle



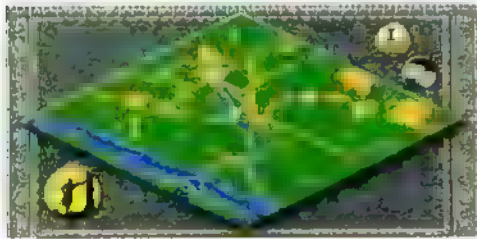


Sie dabei das Schiff, um nach Orleans einzuziehen. Nach der Begrüßung durch die Dorfbewohner entwickeln Sie Pfeilfedern in der Waffenschmiede – damit steigen Sie in die nächste Zivilisationsstufe auf. Errichten Sie jetzt eine Belagerungswerkstatt und bauen Sie an jedem Tor einen Wachturm. Stellen Sie einige Einheiten aus Blois zur Sicherung der Hafenanlage ab und erschaffen einige Ritter. Schicken Sie Ihre Dorfbewohner durch das südliche Tor nach Westen, um die Äcker zu bearbeiten, und Ihre Ritter durch das nördliche Tor zur Wache. Bauen Sie mit neuen Bewohnern Ressourcen ab und erschaffen 30 Ritter und fünf bis zehn Rammböcke. Ihr Angriff sollte in mehreren Schüben erfolgen, einer nach dem anderen – der Sieg ist nicht zu erringen, wenn alle gleichzeitig angreifen. Haben Sie die Mauern durchbrochen, müssen Sie nur noch eine der Burgen zerstören, womit die Mission geschafft ist.

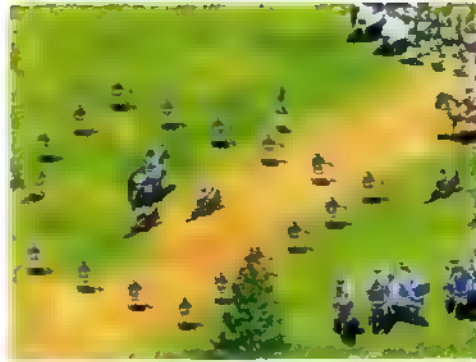
### Mission 3: Aufräumaktionen im Loiretal

#### Missionsziele:

- 1) Joan muss überleben
- 2) Zerstören Sie mindestens drei britische Burgen



Schicken Sie einen Späher flussaufwärts. Wenn er Schiffe sieht, schicken Sie diese zu Ihren Truppen. Laden Sie diese ein und fahren bis ganz nach Osten. Zerstören Sie den gegnerischen Wachturm auf der Lichtung und bauen ein Dorfzentrum im mittleren Osten. Mauern Sie den Flussübergang im Westen zu und stellen dort einen weiteren Wachturm auf – ein zusätzlicher Turm im Norden sichert Sie gegen Angriffe. Bauen Sie nun einen Hafen im Süden, Stallungen, eine Schmiede und militärische Gebäude. Produzieren Sie 20 Ritter und zehn Bogenschützen und zerstören die Burgunder-Siedlung im Westen. Um Ihnen die weiteren Angriffe leichter zu machen, bauen Sie nördlich der ehemaligen burgundischen Siedlung eine Burg, einige Stallungen und eine Belagerungsstätte. Entwickeln Sie viele Steinschleudern, weitere Einheiten und zerstören die nordwestliche Burg. Anschließend ziehen Sie sich in Ihre eigene Burg zurück, um die Einheiten zu heilen. Nun beginnen Sie den nächsten Angriff südwestlich und zerstören auch diese Burg. Die letzte Burg befindet sich sehr weit südwestlich am Kartenrand. Sie ist schwieriger zu erobern, da die Wachtürme innen postiert sind und sich Herden von Bogenschützen auf Sie stürzen, sobald Sie durch die Mauern gedrungen sind. Zerstören Sie nach dem Kampf auch diese Burg, womit die Mission erfolgreich endet.

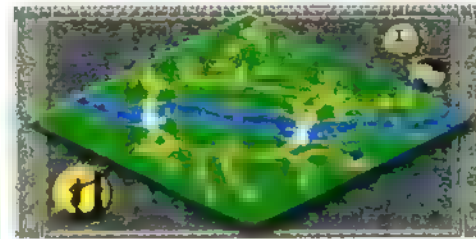


**Platzieren Sie wichtige Personen wie Joan möglichst in der Mitte der Kastenfornation, in der sie relativ sicher sind**

### Mission 4: Der Aufstieg

#### Missionsziele:

- 1) Joan muss überleben
- 2) Bringen Sie die Verstärkung in die französische Siedlung
- 3) Zerstören Sie die Dorfzentren von Rheims, Chalons und Troyes



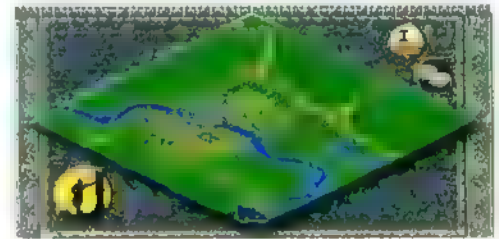
Diese Mission beginnt mit Joan, einigen Reitern und zwei Mönchen im Südosten. Genau im Westen liegt die französische Siedlung, die man jedoch nicht auf direktem Wege ansteuern kann. Begeben Sie sich nach der ersten Weggabelung Richtung Süden und schicken Sie Ihre Ritter allein nach Westen, um die auf dem Weg liegenden drei Wachtürme auszuschalten – schicken Sie danach Joan und die restliche Truppe hinterher. Setzen Sie Ihre Mönche ein, sobald Sie in der Siedlung angekommen sind, schicken Sie Ihre Bogenschützen in das Dorfzentrum und platzieren die übrigen Einheiten in der Nähe. Nun vermauern Sie die Flussübergänge, verstärken diese mit Wachtürmen und produzieren einen Hafen, eine Universität, Stallungen und eine Belagerungsstätte. Schicken Sie nun zwei bis drei Galeonen los, die das gegenüberliegende Ufer angreifen. Locken Sie jetzt mit Spahtruppen die gegnerischen Ritter aus ihrer Siedlung und lassen sich bis zu Ihren Wachtürmen verfolgen, woraufhin der Gegner in die Falle tappt. Die Pfeilschleudern in Chalon besiegen Sie allein mit Ihren Galeonen, indem Sie diese auf die Schleudern schießen lassen und dann die Position ändern, ehe sie zurückschlagen können. Schicken Sie danach zehn bis 15 Chevaliers nach Chalon und zerstören deren Dorfzentrum. Jetzt steht Troyes östlich der Landbrücke auf Ihrem Schlachtplan. Besorgen Sie sich Mönche und schicken Ihre Chevaliers am Fluss entlang nach Osten. Nehmen Sie einige Dorfbewohner mit, die mitten auf der Karte eine Burg errichten, in die sich Ihre Truppe zurückziehen kann. In kurzen Abständen lassen sich Gegner blicken,

die Ihre Burg angreifen – wehren Sie diese mit kurzen Angriffen ab. Wenn nur noch wenige Attacken folgen, nehmen Sie Ihren Trupp, ziehen in Troyes ein und zerstören das Dorfzentrum. Nun ist Rheims an der Reihe, nordwestlich auf der Karte. Bestücken Sie zunächst Ihre Burg mit zehn bis 15 Chevaliers, drei bis vier Dorfbewohnern und Priestern. Schicken Sie nun einige Einheiten zum südlichen Stadttor von Rheims. Sobald dort Angreifer herausstürmen, flüchten Sie zurück zur Burg, wo die Gegner ausgeschaltet werden. Schicken Sie nun Ihre Leute in westlicher Richtung zur feindlichen Siedlung, um die Steinschleuder zu zerstören. Nach gelungener Schlacht schicken Sie Ihre Tribock-Geschütze gegen Rheims und zerstören die drei Burgen und das Dorfzentrum – Mission geschafft.

### Mission 5: Die Belagerung von Paris

#### Missionsziele:

- 1) Joan muss überleben
- 2) Befreien Sie die Flüchtlinge aus der englischen Tyrannei und geleiten mindestens sechs davon zum Chateau Compiègne
- 3) Rendezvous mit den Truppen des Königs am Südufer der Seine



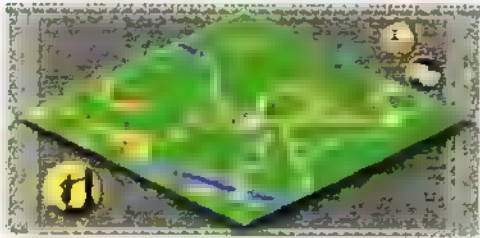
Teilen Sie Ihre Einheiten zunächst in kleinere Truppen ein: Joan zieht mit den Paladinen, Reiter, Pikeniern, Kanoniern, Bogenschützen und Tribock-Schleudern werden in Gruppen zusammengefasst. Der Weg durch das Haupttor ist tödlich, daher sollten Sie nach Süden durch die Mauer gehen. Nun ziehen Sie in Paris ein und gehen folgenden Weg links, rechts, weiter nach Norden bis zur roten Flagge, links und weiter bis zum Burgtor, von dort dann nach Norden und wieder links. Folgen Sie dem Pfad bis zu den Flüchtlingen, die Sie mit sich nehmen. Nun am Fluss entlang nach Osten bis zur kleinen Kirche, wo schon bald die Verstärkung des Königs eintrifft. Jetzt überqueren Sie die Brücke Richtung Norden und gehen immer geradeaus bis zu den Mauern von Paris, die Sie mit den Schleudern sprengen. Zerstören Sie auch die im Weg liegenden Waldstücke, um aus Paris herausmarschieren zu können. Weiter Richtung Norden zerstören Sie das Waldstück, gehen nach Osten bis zum Chateau und schließlich Richtung Süden durch das Burgtor. Sobald Sie Ihre Flüchtlinge zwischen den vier Flaggen platziert haben, ist die Mission erfüllt.

### Mission 6: Eine perfekte Märtyrerin

#### Missionsziele:

- 1) Platzieren Sie die französische Flagge auf dem Flaggenhugel von Castillon
- 2) Stellen Sie sicher, dass der Handelskarren

mit der Flagge nicht zerstört wird  
3) Vereinigen Sie sich mit der französischen Armee und Artillerie



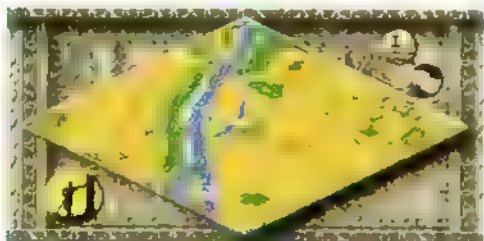
Joan wird umgebracht und Guy Josselyne kämpft weiter. Folgen Sie dem Pfad nach Osten bis zur französischen Armee, weiter über den Fluss nach Süden bis zur Artillerie und schließlich nach Süden bis zur Burgundersiedlung. Folgen Sie nun dem Weg bis zur Festungsmauer der Burgunder, welche Sie mit den Belagerungskanonen zerstören. Sobald burgundische Einheiten herausströmen, ziehen Sie die Kanonen hinter Ihre Kavallerie zurück und eliminieren die Angreifer. Zerstören Sie jetzt das Burgtor, die restlichen Wachtürme, die Mönche und das Dorfzentrum. Nutzen Sie die bereits aufgebaute Siedlung für sich, reparieren das Tor sowie die Mauern und bauen ein Dorfzentrum. Überqueren Sie danach den Fluss in der Mitte der Karte, zerstören Sie die Turme am Südwestufer und die restlichen Angreifer. Jetzt können Sie die Brücke überqueren und dem Ufer in westlicher Richtung folgen. Haben Sie so den Weg freigemacht, schicken Sie die restlichen in der Siedlung zurückgebliebenen Marktkarren und Einheiten hinterher. Schleichen Sie nun mit Ihren gesamten westlichen Einheiten nach Südwesten bis zum Westtor. Sobald Sie alle Gegner auf Ihrem Weg erledigt und ein Loch in die Mauer gesprengt haben, ziehen Sie in die Stadt ein. Wenn der Marktkarren die Hügelspitze erreicht, ist der Krieg gewonnen und die französische Flagge wird gehisst!

## Kampagne: Saladin

### Mission 1: Ein arabischer Ritter

#### Missionsziele:

- 1) Vernichten Sie die französischen Truppen westlich von Kairo
- 2) Bringen Sie Ihre Soldaten zur Moschee
- 3) Zerstören Sie das Dorfzentrum des französischen Feldlagers östlich von Kairo



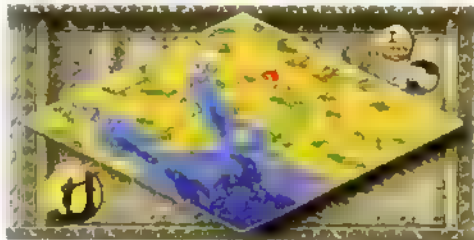
Stellen Sie zunächst den Angriffsenthusiasmus auf *defensiv*. Gehen Sie nach dem Angriff der Franzosen weiter nach Süden – schicken Sie einen Späher voraus, um die

Lage zu checken. Die Angriffstruppe nahe der Pyramiden brauchen Sie nicht weiter beachten, ziehen Sie einfach bis zum südlichen Ende der Karte weiter. Locken Sie einzelne Gegner aus dem Lager und erledigen Sie diese. Marschieren Sie nun über die Brücke vor Kairo und übernehmen Sie die Galeone. Kurz bevor Sie in Kairo einziehen wollen, beschließen die Ägypter eine Allianz mit den Franzosen und greifen Sie an. Beschießen Sie die westliche Stadtmauer mit Ihrer Galeone, danach den Verteidigungswall, sprengen ein Loch hinein und ziehen in die Stadt ein. Stellen Sie nun den Angriffsenthusiasmus wieder auf *nicht angreifen* und ziehen weiter nach Norden. Sobald Sie die Moschee erreichen, verbunden sich die Ägypter wieder mit Ihnen und verstärken die Truppe. Stellen Sie den Angriffsenthusiasmus wieder auf *aggressiv* und verlassen Kairo durch das nordöstliche Tor. Marschieren Sie weiter Richtung Nordosten und zerstören die beiden Wachtürme. Gehen Sie weiter bis zum Dorfzentrum, zerstören Sie es und beschließen diese Mission.

### Mission 2: Der Herrscher von Arabien

#### Missionsziele:

- 1) Vernichten Sie Reynalds Banditen
- 2) Vernichten Sie Reynalds Piraten
- 3) Sichern Sie das Überleben der Städte Aqaba und Medina



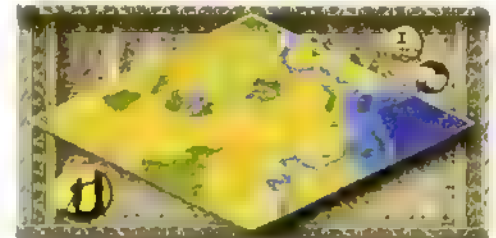
Bauen Sie zunächst eine Stadt samt großer Armee. Bauen Sie Stein, Gold und Holz ab, sorgen für den Nachschub und bauen einen Wachturm nahe Ihres Dorfzentrums. Schicken Sie vier Dorfbewohner und zehn bis 15 Schwertkämpfer nach Norden, direkt vor Reynalds Festung. Lassen Sie die Dorfbewohner dort die Steinvorkommen abbauen und setzen zwei Wachtürme vor die Festung. Reynald startet zwar einige Angriffe, doch die sind schnell abgewehrt und die Wachtürme bieten genug Schutz für die Handelswege. Vergrößern Sie Ihre Armee mit allem, was Ihnen zur Verfügung steht, und postieren Ihre Leute im Südosten Ihres Dorfes. Nun ziehen Sie mit einem Teil der Armee nach Norden und zerstören die Festung. Ist dies geschafft, werden Sie von See aus angegriffen, doch die zuvor aufgestellten Einheiten werden damit fertig. Bauen Sie nun im Süden Ihres Dorfes einen Hafen und produzieren Sie zehn Galeonen und fünf Transportschiffe. Laden Sie fünf Dorfbewohner und einige starke Truppenmitglieder ein, fahren Sie nach Südosten und am Kartenrand nach Westen. Entladen Sie dort die Mannschaft und bauen zwei Wachtürme sowie Militärgebäude. Achten Sie darauf, dass Sie die Seeherrschaft behalten und Ihr Dorf vor weiteren Attacken schüt-

zen. Gleichzeitig starten Sie immer wieder Angriffe der kleinen Kampffront in Richtung Westen, um das Stadtzentrum zu erreichen. Produzieren Sie danach Rammböcke, um Reynalds Festung niederzureißen, und zerstören Sie danach die restlichen verstreuten Einheiten.

### Mission 3: Die Hörner von Hattim

#### Missionsziele:

- 1) Stehlen Sie die Truhe mit dem Teil des „echten Kreuzes“
- 2) Bringen Sie die Truhe zu der mit vier Flaggen markierten Stelle zwischen den beiden Hügeln

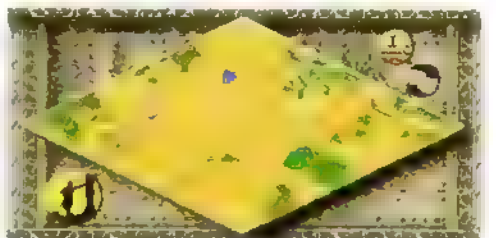


Sie beginnen mit zwei Städten. In der südlichen beginnen Ihre Dorfbewohner sofort mit dem Abtragen von Gold und in der nördlichen mit der Holz- und Nahrungsgewinnung. Kommandieren Sie nun einige Einheiten des großen Dorfes zur Sicherung der östlichen Mauern ab und bauen südlich einen Hafen und ein Transportschiff. Produzieren Sie 15 Speerkämpfer und zehn Bogenschützen. Laden Sie die Speerkämpfer in das Transportschiff und befördern diese ans Ufer der Gegner. Die Bogenschützen sollten gleichzeitig die Gegner von der sicheren Zaunseite aus angreifen. Sind die Angriffe vorüber, attackieren Sie die Dorfbewohner und das Dorfzentrum. Nun stergen Sie in das Ritterzeitalter auf und bauen eine Belagerungswerkstatt und ein Kloster. Produzieren Sie einige Mönche und Mangonelschleudern. Sammeln Sie Ihre Einheiten im Südosten zusammen und nehmen die Mönche in die Mitte. Die Einheiten aus Jerusalem schicken Sie nach Westen, die andere Armeehälfte kummert sich um die Palisaden rund um die Reliquie, tötet anschließend die Mönche hinter dem Zaun und stiehlt die Reliquie. Schicken Sie sie mit den Mönchen und einigen Einheiten zurück zur großen Stadt, platzieren sie zwischen den Flaggen und schon gehts zur nächsten Mission.

### Mission 4: Die Belagerung Jerusalems

#### Missionsziele:

- 1) Vernichten Sie die Wachtürme innerhalb der Stadtmauern
- 2) Stellen Sie sicher, dass alle Kirchen und der Felsendom nicht beschädigt werden

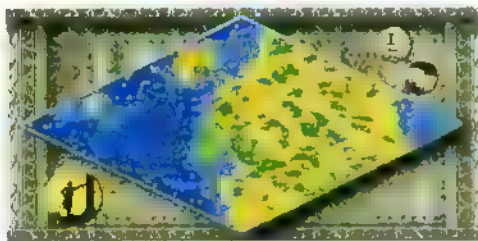


Marschieren Sie den Pfad entlang nach Westen. Bauen Sie eine Burg zwischen Jerusalem und dem Dorfzentrum der Hospitallier. Bekämpfen Sie während des Baus alle gegnerischen Einheiten und ziehen sich danach in Ihre Burg zurück. Errichten Sie dann einen Wachturm zwischen Burg und gegnerischem Dorfzentrum und zerstören Sie dieses, woraufhin das Land Ihnen gehört. Bauen Sie zwei weitere Türme neben die Burg, lassen die Hälfte Ihrer Einheiten nach Südwesten ausschwärmen und töten jeden blauen Gegner. Bauen Sie eine Universität, eine Belagerungswerkstatt sowie weitere Felder zum Nahrungserwerb. Schicken Sie nun den zweiten Trupp nach Südwesten und halten Jerusalems Arbeiter von der Arbeit ab – vermeiden Sie jedoch Kontakt mit den im Südosten lagernden Rittern. Weiter geht es in der Imperialzeit; in der Universität erwerben Sie neue Technologien und produzieren Tribock und Mameluken. Beginnen Sie von außen mit der Zerstörung der innen liegenden Wachtürme und des Westtors. Stellen Sie den Angriffsenthusiasmus auf nicht angreifen und marschieren in die Stadt ein, um den in der Mitte liegenden Wachturm zu zerstören.

**Mission 5: Heiliger Krieg**

**Missionsziel:**

Befreien Sie zwei der drei belagerten Städte Tiberias, Tyre und Ascalon.



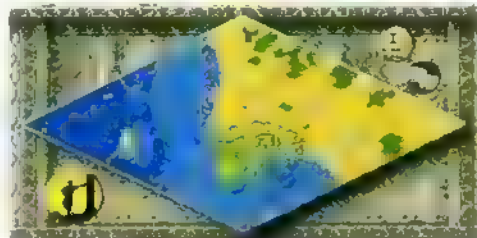
In dieser Mission geht es hauptsächlich um Schnelligkeit. Beginnen Sie sofort mit der Produktion von Dorfbewohnern und setzen Sie diese zum Ressourcenabbau ein. Die Fischerboote im Hafen schicken Sie zum Nahrungserwerb und produzieren Ritter und Bogenschützen. Schicken Sie Ihre Truppen durch das Osttor und folgen dem Weg nach Nordosten bis zu den französischen Wachtruppen, wo Sie Ihre Mannen auf Patrouille schicken. Bauen Sie einige Marktkarren und sichern den Handelsweg nach Hebron, nördlich Ihrer Siedlung. Wichtig ist jetzt der Steinsabbau nördlich der Karte sowie der Ausbau der Wachtpostenstelle und Ihrer Siedlung. Um dies zu beschleunigen, produzieren Sie so viele Dorfbewohner wie möglich, die dann auch Wachtürme bauen. Bilden Sie einen Trupp aus Dorfbewohnern sowie anderen Einheiten und ziehen durch das Osttor am Meer entlang nach Süden. Wenn Sie die Bucht mit dem Schiffswrack erreichen, bewegen Sie sich weiter nach Osten. In sicherer Entfernung von den Toren Ascalons bauen Sie eine Burg. Sobald Sie in der Imperialzeit die Tribock-Schleuder entwickelt haben, greifen Sie von Osten aus an und zerstören alles, einschließlich dem

Weltwunder. Nun widmen Sie sich dem östlich liegenden Tiberias. Ziehen Sie mit einem Teil Ihrer Dorfbewohner Richtung Nordwesten, einem anderen Richtung Nordosten von Tiberias und bauen dort einen Hafen, in dem fünf Kriegsgaleonen produziert werden. Wenn durch den Einsatz Ihrer Kriegsgaleonen alles niedergeschossen ist, fallen Sie in Tiberias ein und zerstören alles Übriggebliebene.

**Mission 6: Der Löwe und der Dämon**

**Missionsziel:**

Bauen Sie ein Weltwunder und verteidigen Sie es.



Versiegeln Sie die Zugänge, durch die Sie angegriffen werden, mit zusätzlichen Wachtürmen und Truppen. Produzieren Sie Dorfbewohner, die sich um die Ressourcen kümmern und Felder bebauen. Nun verfrachten Sie einige Dorfbewohner im Transportschiff und mit Kriegsgaleonenunterstützung nach Südwesten auf eine kleine Insel. Hier bauen Sie ein Bergarbeiterlager auf, um nach Gold schürfen zu lassen. Erforschen Sie jetzt in der Universität die vorhandenen

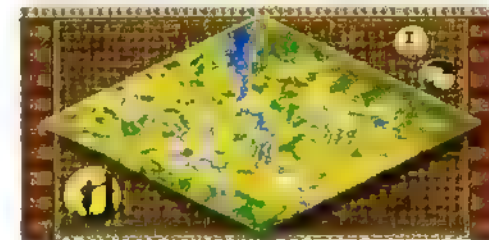
Technologien und sichern die bereits vermauerten Zugänge nochmals mit Schutturen. Um deren Halt zu sichern, platzieren Sie an jeder Schleuder einen Dorfbewohner, der sich um die Reparatur kümmern soll, und setzen auch Mönche dort ein. Nun eliminieren Sie einige Gebäude in der Siedlung, um dort das Weltwunder aufzubauen, welches mindestens 300 Jahre halten muss, um die Mission zu gewinnen. Verteidigen Sie jetzt noch das Weltwunder und die Kampagne ist gewonnen.

**Kampagne: Dschingis Khan**

**Mission 1: Schmelztiegel**

**Missionsziel:**

Warten Sie auf Instruktionen von Dschingis Khan.



Reiten Sie nach Nordwesten, um von den Ungirad zu erfahren, dass sie einen Pakt mit

**KOMPLETTLÖSUNGEN**  
 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der **aktuellsten** Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

Abe's Odyssey: Oddworld	Grab des Pharaos/Leg. Of Time	Rückkehr nach Kronor
Abe's Exodius	Granny	Sanitarium
Age of Empire	Grim Fandango	Shadowman - 14,80 DM
Amazone	Half Life (DV)	Simon the Sorcerer 1 & 2
Anno 1402	Heart of Darkness	Shogun
Ayghar	Harvest of Souls (Shivers 2)	Shine
Atlantis & Safercracker	Indy Jones und der Tempel...	Stedler 2 oder 3
Atlantis 2	Jack Orlando's Kidnapper Eye	Silent Hill
Baldur's Gate	John Sinclair: Evil Attacks	Silver
Baphomet's Fluch 1 & 2	King's Quest 5 & 6, 7 oder 8	Simon the Sorcerer 1 & 2
Black Dahlia	Knala Lumpur & Terra-Gon	Stadt der verli. Kinder & SPQR
Blackstone Chroniken & Lith	Lands of Lore 1 oder 2	Starcraft
Blaze & Blade - 14,80	Lands of Lore 3 - 14,80	Star Trek Generations & Evit
Breath of Fire 1 - 14,80	Legacy of Kain	Star Trek Final 1 mit
Byzantine & Darkseed 2	Legacy of Kain: Soul Reaver	Star Wars: Dark Jedi
Chestnut 1, 2 oder 3 - 14,80 DM	Legacy of Time/Grab des Phar...	Superman & Versa lies (68)
C & C 2 + Gegenangriff	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Symon & Aflire Morlo
Command & Conquer 2	Lith & Blackstone Chroniken	Synban Filter - 14,80 DM
Croak 2	Men in Black & Dogday	Terra-Gon & Knala Lumpur
Darkseed 2 & Byzantine	Metal Gear Solid	Tex Murphy: Overseer
Days of Oblivion 1 oder 2	Might and Magic 6 oder 7	Time Lapse
Descent in Undermountain	Mission Impossible	Titanic & Pilgrim
Diablo	Monkey Island 1 & 2 oder 3	Tomb Raider 1, 2, 3 & 4 - 14,80
Dino Crisis	Myst	Total Annihilation
Diverworld 1 & 2	Nightlong	Turak 1 oder 2
Dragon	Nightmare	Verrat in der verbotenen Stadt
Dress	Obaidian & der vergessene Gott	Versailles 1685
Dune 2000	Outcast	Wächter der Schatten
Earth 2140	Pilgrim & Titanic	Wing Command IV & Prophete
Erotik Sammelband (Oblivion...)	Popotus: New Beginning	X-Files
Fallout 1 oder 2	QIN	Zelda 64 - 14,80
Legend	Queen: The Eye	Zork: Der Grossmächtig
Final Fantasy 7+8 - 14,80 DM	Quest for Glory 5	Zork Nemesis
Forsaken	The Quivering	!!! Lösungen zu Achonsplatten!
S. Element, das	RE:AH	!!! auf Anfrage!
Gabriel Knight 1 oder 2	Red Jack & Verrat in Stadt	<b>Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29,95 DM!!!</b>
Galador	Rent a Hero	
G. Politics 1+2	Ring der Nibelungen	
Granstream Saga	Riven	

Des ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM erfolgt die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

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

**MAGIC LINE** **Ladenverkauf** (13-20 Uhr) **Tel.: 03379/447729**  
 Wexstrasse 24 **Fax: 03379/447729**  
 10715 Berlin Bürozeiten: Mo-Fr. 10-14 Uhr

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

**SPIELEBERATER HINTBOOKS**

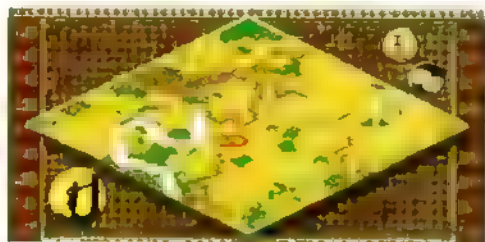
Produktinfo 046

hen nur unter der Bedingung eingehen, dass Sie ihnen die heilige Reliquie bringen. Reiten Sie dann weiter nach Südwesten. Dort erklären Ihnen die Tayichi'uds, dass Sie zu Ihnen halten werden, wenn Sie deren Feinde, die Naiman, eliminieren. Jetzt überqueren Sie den Flussübergang, um die hungernden Kereyids zu erreichen, für die Sie 20 Schafe eintreiben sollen. Die Schafe finden Sie im Norden, im Nordwesten und unterhalb der Siedlung. Nun greifen Sie die Kara-Khitai im südwestlichen Teil der Karte an und zerstören deren Kloster, in dem Sie die Reliquie finden. Transportieren Sie diese mit einem Mönch zu den Ungirad zurück. Reiten Sie jetzt zu den Narman nach Norden, die von Ihnen verlangen, die Tayichi'uds zu eliminieren. Marschieren Sie jetzt Richtung Nordosten, wo die Uighurs von Ihnen verlangen, den Wolf in der nordöstlichen Ecke der Karte umzubringen. Tun Sie dies, zerstören Sie danach die Tayichi'uds und reiten zu den Naiman, um von Ihrer Aktion zu erzanlen.

### Mission 2: Ein Leben für die Rache

#### Missionsziele:

- 1) Sorgen Sie dafür, dass das Zelt von Dschingis Khan nicht vernichtet wird.
- 2) Strecken Sie den Verräter Kushluk nieder.

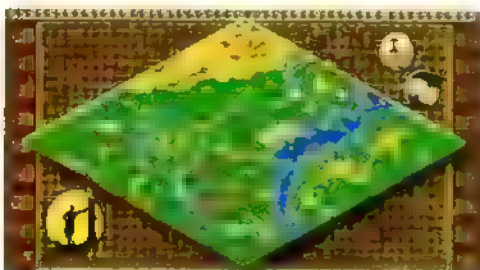


Reiten Sie zunächst nach Norden, um die Siedlung der Tayichi'uds zu übernehmen. Um Ihre Stadt vor Angriffen zu schützen, bauen Sie eine Palisade um die Siedlung. Zum Schutz Ihres Weltwunders bauen Sie Wachtürme um dieses und besetzen sie mit Bogenschützen. Erforschen Sie alle Technologien und nehmen anschließend einen großen Trupp und reiten Richtung Südwesten, bis Sie auf eine Palisade stoßen, in der sich Kushluk befindet. Schlagen Sie dort ein Loch hinein und verfolgen die vor Ihnen fortlaufenden Einheiten bis zum Dorfzentrum in der südwestlichen Ecke der Karte und töten Sie Kushluk (mit der Karodecke).

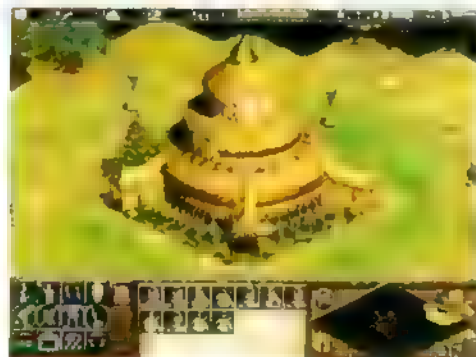
### Mission 3: Einmarsch in China

#### Missionsziel:

Erobern Sie die Städte Tanguts, Hsi Hsia, Jin und Sung.



Reiten Sie nach Osten, übernehmen Sie das herrenlose Schiff und setzen zum Ostufer über. Nun gehts weiter nach Osten, bis Sie einen kleinen Trupp zur Verstärkung bekommen. Bauen Sie ein Dorfzentrum, militärische Gebäude, einen Hafen und erschaffen Sie zusätzlich weitere Dorfbewohner, von denen Sie einige zum westlichen Ufer zurückbringen. Mauern Sie die Flussübergänge zu und sichern Sie sie mit Wachtürmen. Nun bauen Sie weitere Schiffe und befördern eine große Gruppe von Leuten nach Süden. Setzen Sie Ihre Truppe hinter der Mauer am westlichen Ufer wieder ab. Marschieren Sie nun an der Mauer entlang nach Westen, bis Sie erneut auf Verstärkung stoßen. Errichten Sie hier ein Dorfzentrum und kümmern sich um die Ressourcen. Nun lassen Sie einige Dorfbewohner bis zu einem schmalen Flussübergang nach Osten ziehen. Bauen Sie am einzigen Übergang Richtung Norden eine Burg und erforschen die Technologien. Schicken Sie gelegentlich einen Reiter zu den Tanguts, um deren Fortschritt im Auge zu behalten. Wenn diese keine neuen Einheiten mehr bilden, ist es höchste Zeit für einen Angriff und die Zerstörung. Östlich Ihrer Burg befinden sich die Hsi Hsia, die Sie aus der Reserve locken und langsam vernichten. Die Jin im Nordosten besetzen Sie auf die gleiche Weise – bauen Sie eine Burg vor deren Nordtor und vernichten Sie sie.

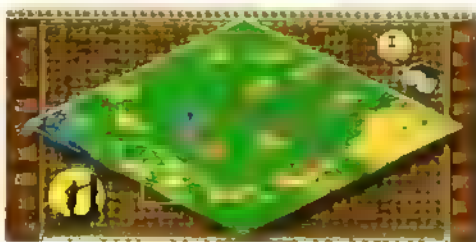


**Weltwunder wie dieses müssen entweder erbaut oder zerstört werden, um weiterzukommen.**

### Mission 4: Die Horde zieht nach Westen

#### Missionsziele:

- 1) Vernichten Sie das Khwarazam-Imperium.
- 2) Vernichten Sie die russischen Truppen.
- 3) Subotai muss überleben.



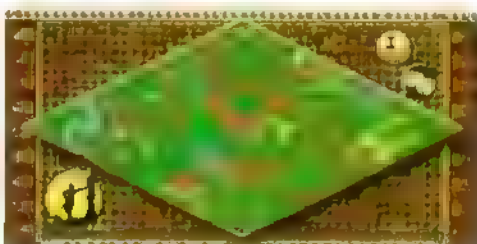
Schicken Sie Subotai und die Truppe nach Westen. Auf dem Weg werden Sie in einen Kampf verwickelt, nach dessen Sieg Sie ein zweites Dorf erlangen. Nun stellen Sie Ihre Einheiten in den *nicht angreifen*-Enthusiasmus um und sichern Ihre Siedlung im Nordwesten mit einer Mauer, die sich vom Teich

bis zum Kartenzentrum erstrecken sollte. Bauen Sie nahe am Teich ein Tor und setzen Sie dahinter eine Burg. Einige Wachtürme entlang der Mauer stabilisieren deren Haltung. Bauen Sie nun Schmiede, Belagerungsstätte und eine Universität und erforschen alle Technologien, um eine gute Truppe zusammenzustellen. Ziehen Sie mit den beiden Marktkarren nach Süden, wo der Schah ermordet wird. Attackieren Sie das gegnerische Feld südlich Ihrer Siedlung und ziehen sich sofort hinter ihre Mauern zurück. Der Feind rückt jetzt gegen Ihre Stadt. Sobald Sie alle Gegner eliminiert haben, ziehen Sie in deren Dorf ein und zerstören alles, inklusive der russischen Burg. Gehen Sie nun mit einer Armee nach Südwesten bis zum See und biegen dort nach Osten ab. Folgen Sie dem Pfad bis zu einer Engstelle zwischen Klippen und See, errichten Sie dort eine Speermauer mit Tor, die Sie zum See hin zubauen. Locken Sie die Gegner nun bis vor das Tor, lassen die Mönche ihre Arbeit tun und diese beschwören. Südwestlich des Kartenzentrums befindet sich ein kleiner See, an dessen Nordufer Sie nun einen Hafen anlegen und Kriegsgaleonen bauen, welche Sie zum Ende des Flusses fahren lassen. Bauen Sie zum Schutz Ihrer Nordmauer noch zusätzliche Galeonen und schicken währenddessen einen Teil Ihrer Armee zum Flussufer. Bauen Sie dort eine Burg und greifen inzwischen das Westtor der Gegnerstadt an. Nach einiger Zeit können Sie in die Stadt einziehen und deren Dorfzentrum samt Burg (westlich) zerstören. Marschieren Sie jetzt nach Osten und vernichten die zweite Burg.

### Mission 5: Das Versprechen

#### Missionsziel:

Erobern Sie die Flaggen der Polen, Deutschen und Böhmen.



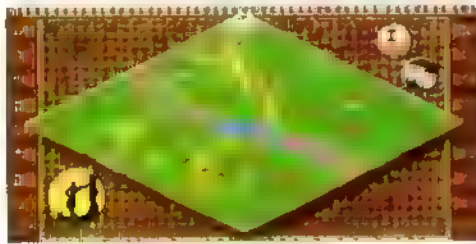
Bauen Sie zunächst Ihre Siedlung aus, produzieren Dorfbewohner und lassen diese die Ressourcen abtragen. Schicken Sie nun einige Kampfeinheiten zum Eingang der Schlucht, welcher auch zur polnischen Siedlung führt. Schicken Sie den Mönch zur nordwestlichen Ecke des Gebirges, um Ihre Goldvorräte zu sichern. Haben Sie eine starke Armee gebildet, können Sie es wagen gegen Polen zu ziehen und die Flagge an sich zu reißen. Reiten Sie sodann Richtung Süden und vernichten die Deutschen. Bauen Sie nun drei Burgen, setzen sie entlang der nördlichen Mauer in eine Reihe und bauen eine Palisade, welche die westlichen Zugänge abriegelt. Lassen Sie jedoch einen kleinen Spalt im Süden frei. Jetzt müssen Sie sich verteidigen und das „Lockspiel“ beginnt er-

neut. Bessern Sie an Ihrer Burg entstandene Schäden sofort aus. Ziehen Sie nun mit Ihrer Armee nach Westen und zerstören den Verteidigungswall der Böhmen, vernichten deren Burg und reiß die Fahne an sich. Marschieren Sie mit Ihrer Armee nach Südosten und schon bald gehören auch die Deutschen der Vergangenheit an.

**Mission 6: Pax Mongolia**

**Missionsziele:**

- 1) Warten Sie auf die Ankunft von Subotai
- 2) Vernichten Sie die Ungarn



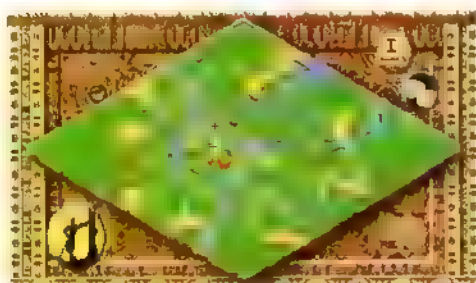
Da Subotai sich um 40 Minuten verspätet, sollten Sie die Zeit nutzen, und Ihre Dorfbewohner Richtung Kartenmitte schicken. Auf der Brücke sollten diese dann eine Mauer samt Wachtürmen errichten. Nun schicken Sie die Dorfbewohner zurück in die Siedlung zum Ressourcenabbau und senden Reiter und Mangonels zu den Palisaden nördlich der Brücke. Hinter die erste setzen Sie die Reiter, hinter die zweite die Mangonels. Anschließend gehen Sie dann im *Enthusiasmus-Modus auf Stellung halten* und kümmern sich weiter um Ihre Siedlung. Nun locken Sie die Ungarn zu den Palisadenwänden und lassen sie in die Falle laufen. Sobald die Ungarn ein Loch in die einzige Brücke zwischen den beiden Ufern sprengen, müssen Sie über die östliche Eisbrücke das andere Ufer betreten und dort ein Dorfzentrum errichten. Nun bauen Sie eine Burg und produzieren Triböck-Schleudern. Sprengen Sie eine Schneise in das Waldstück und zerstören alle Ihnen entgegenkommenden Truppen. Machen Sie sich mit Hilfe der Saboteure den Weg frei und ziehen weiter Richtung Westen. Zerstören Sie das Weltwunder und die restlichen Truppen westlich der Stadt.

**Kampagne: Barbarossa**

**Mission 1: Der heilige römische Kaiser**

**Missionsziel:**

Erobern Sie vier der sechs Reliquien aus den einzelnen Fürstentümern.

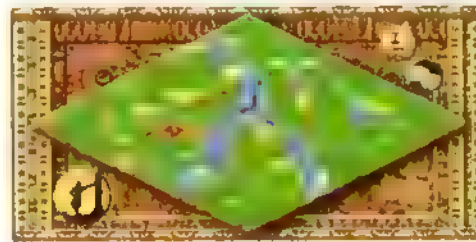


Ziehen Sie nach Süden, wo Sie auf die Franzosen treffen. Nach Ihrem Sieg kommen Sie in Besitz einer heiligen Reliquie und eines neuen Landstückes. Ziehen Sie jetzt gegen die Schwaben im Osten, zerstören deren Kloster und heimsen die nächste Reliquie ein. Kümmern Sie sich zunächst um Ihr Dorf und sichern es vor Angreifern ab. Jetzt sind die Burgunder an der Reihe. Ziehen Sie nach Nordosten, schleichen Sie westlich der Siedlung vorbei an der Burg Böhmens, gehen nach Osten und greifen an – schon bald gehört das nächste Heiligtum Ihnen. Nehmen Sie nun Ihren Trupp und ziehen weiter westlich des Schlachtfelds, wo Sie auf die Sachsen treffen, die Sie jedoch nur mit einer starken Armee angreifen sollten. Fallen Sie nun durch das Osttor ein, vernichten Sie alles und holen sich die Reliquie, die ganz dicht neben dem Dorfzentrum ist.

**Mission 2: Heinrich der Löwe**

**Missionsziel:**

Vernichten Sie die Polen.

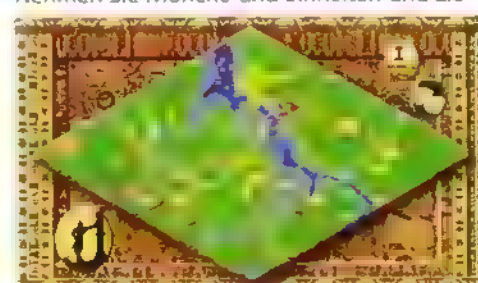


Bauen Sie zunächst eine starke Armee auf. Da Sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, Sachsen und Bayern zu beschützen, schicken Sie zehn bis 15 Männer in diese Gegenden. Lassen Sie weitere Truppen entstehen und sichern Sie Ihre Burg ab, denn schon bald werden Sie von Heinrich, dem Löwen angegriffen. Verteidigen Sie sich und zerstören Sie seine Burg. Wandern Sie nun mit Ihren Leuten nach Südwesten, wo sich ein Gefängnis mit vier Insassen nebst einer Reliquie befindet. Durchbrechen Sie die Mauern, befreien Sie die Gefangenen und nehmen die Reliquie mit. Bauen Sie nun ein Dorfzentrum, treten Sie ins nächste Zeitalter und produzieren in der Burg die Ihnen möglichen Truppen. Nun machen Sie sich auf den Weg, um die polnischen Burgen zu zerstören, welche nördlich des sächsischen Dorfes, im Norden der Karte und im Nordosten am Fluss liegen.

**Mission 3: Papst und Gegenpapst**

**Missionsziel:**

Konvertieren Sie die Kathedrale von Mailand. Nehmen Sie Mönche und Einheiten und zie-

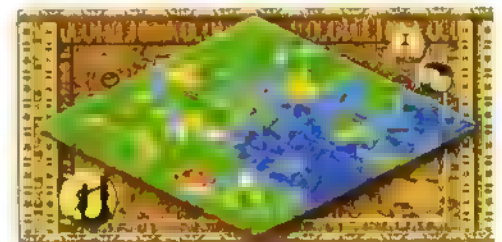


hen gegen Crema im Nordosten, bis Sie auf Dorfbewohner stoßen, weiche Sie durch die Mönche konvertieren. Bauen Sie nun eine Kaserne in der Siedlung, übernehmen Sie deren Felder, kümmern sich um die Goldmine und erforschen „Erlösung“ im Kloster. Bauen Sie ein Dorfzentrum und errichten südlich des Dorfes einen Hafen. Errichten Sie weiterhin eine Belagerungsstätte und Universität und schreiten in den Imperialismus voran. Bauen Sie nun auf der anderen Flussseite eine Burg, welche Sie mit Wachtürmen absichern. Konstruieren Sie nun einige Kriegsschiffe, mit denen Sie zum westlichen Flussufer ziehen und die Burg der Flusswache zerstören. Die zweite Burg, welche weiter westlich liegt, lässt sich am besten mit Kriegsgaleonen zerstören. Ziehen Sie danach mit Ihren Leuten östlich der Karte nach Süden bis zu einer Straße, an der Sie Belagerungswerkstatt, Schießanlage und eine Kaserne bauen. Die Brücke im Westen sollten Sie zumauern und dahinter einige Mönche stellen, welche die anrückenden Mailänder konvertieren. Nun nehmen Sie Ihre Armee, gehen über die Brücke, lassen die Mönche auf dem Weg ihr Werk verrichten und zerstören alle noch vorhandenen Gebäude. Ziehen Sie weiter zu Mailands Osttor und schlagen sich durch die Mauer. Vernichten Sie alles, was sich Ihnen in den Weg stellt und schicken Sie einige Mönche zur Kathedrale im Süden der Stadt – nach einiger Zeit des Betens gehört die Kathedrale Ihnen.

**Mission 4: Der Lombardbund**

**Missionsziel:**

Errichten Sie ein Weltwunder innerhalb einer der drei Städte Verona, Padua oder Venedig.



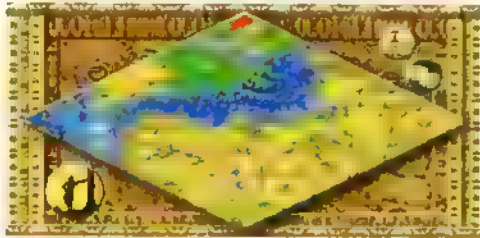
Zu Beginn der Mission stehen Sie unter schwerem Beschuss. Nehmen Sie alle Einheiten und fliehen Sie über die Sumpfbrücke nach Südosten. Schicken Sie die Dorfbewohner landeinwärts und schlagen Sie die Verfolger. Nun sichern Sie die beiden Flussübergänge mit Mauern und Türmen. Ziehen Sie mit einem Ihrer Schiffe Richtung Norden, bis Sie auf einige Schiffseinheiten mit einer beachtlichen Verstärkung treffen. Nehmen Sie diese Einheiten zum Nordufer in Richtung Osten mit und entladen Sie sie am Kanal ins Landesinnere. Auf einer kleinen Insel am Ostrand der Karte befindet sich ein Steinbruch, der von einem Kanonenturm geschützt wird und für zusätzliche Steingewinnung sorgt. Haben Sie eine Armee aufgebaut, verlassen Sie die Insel Richtung Westen und zerstören Padua. Weiter westlich stoßen Sie erneut auf Heinrich den Löwen.

Nun ziehen Sie weiter nach Südwesten, zerstören seine Siedlung und bauen vor Veronas Toren eine Burg – schicken Sie weitere Schiffe ans Ostufer, wo Sie sich mit Ihrer Truppe durch das Tor schlagen. Bringen Sie genug Dorfbewohner für den Bau eines Weltwunders mit. Zerstören Sie nun die Gebäude und Felder neben dem Dorfzentrum und bauen eine Batterie von Wachtürmen – erst dann beginnen Sie mit dem Bau des Weltwunders.

**Mission 5: Barbarossas Feldzug**

**Missionsziel:**

Erreichen Sie mit mindestens zehn Einheiten die Siedlung der Hospitaller.



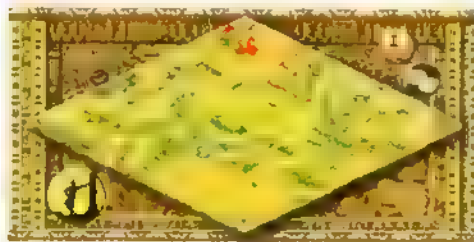
Marschieren Sie zunächst südwärts bis zu einem Sarazenischen Hinterhalt. Schicken Sie einzelne Reiter zum Eingangstor der Byzantiner, die Ihnen in diesem Moment die Freundschaft kündigen und angreifen. Sobald Sie bis zum Weltwunder vordringen können, ergeben sich die Byzantiner jedoch willenslos. Nordlich der Karte herrscht bereits eine Seeschlacht, die Sie jedoch für sich gewinnen. Setzen Sie zum Ostufer über und folgen den Klippen Richtung Süden bis zu einem kleinen

Strand, an dem Sie ihre Truppen an Land bringen. Die marschierenden Sarazenen sind schnell geschlagen und Sie bewegen sich weiter Richtung Nordosten. Erklimmen Sie das Plateau und schlagen Sie eine Schneise in die Wälder, die Ihnen den Weg nach Südosten freimacht und Sie kurze Zeit später bei den Hospitalern ankommen lässt – betreten Sie die Burg und die Mission ist beendet.

**Mission 6: Der schlafende Kaiser**

**Missionsziele:**

- 1) Stellen Sie sicher, dass der Felsendom von Jerusalem nicht zerstört wird.
- 2) Bringen Sie den Leichnam von Barbarossa zum Felsendom in Jerusalem.



Sie müssen jetzt sehr schnell handeln, da die Gegner nach etwa zehn Minuten angreifen. In diesem Zeitraum müssen Sie folgende Dinge erledigen:

- Ressourcen abtragen
- einen Schutzwall um Ihr Dorf aufbauen
- einen Markt bauen, um für den Handel zu sorgen
- eine Universität, Belagerungswerkstatt so-

wie ein Kloster bauen und alle Technologien entwickeln

- Mönche erschaffen
- im Südosten ein Tor und dahinter eine Burg bauen

Schicken Sie während des Angriffs die Dorfbewohner immer wieder zur Reparatur und einige Mönche in die Nähe der Burg, um die Gegner zu konvertieren. Holen Sie diese Einheiten in Ihre Siedlung und lassen Sie sie heilen. Die angreifenden Tribock-Schleudern erledigen Sie mit Hilfe der Armbrustschützen und Paladine. Schicken Sie nun einen Reiter nach Südwesten, um Richard Löwenherz für sich zu gewinnen. Nun sorgen Sie für eine Gruppe Deutschritter sowie einige Tribock-Schleudern und lassen diese Einheiten nach Norden und Nordosten ziehen. Schlagen Sie ein Loch in die Mauer der Sarazenen und töten alle Dorfbewohner. Achten Sie darauf, dass in Ihrer Siedlung immer wieder Reparaturen vorgenommen werden und dass für militärischen Nachschub gesorgt wird. Ist Ihre Truppe im Nordosten der Karte angekommen, schicken Sie diese nach Süden bis zur Stadtmauer von Jerusalem. Setzen Sie nun ein Tor zwischen Stadtmauer und Waldgebiet und bauen dort erneut eine Burg. Schicken Sie den Marktkarren mit der Leiche Barbarossas und einigen anderen Einheiten im Kastenformat am nördlichen und östlichen Kartenrand entlang bis zu Jerusalems Burg. Dringen Sie durch das Loch in der Stadtmauer ein und karren Sie den Toten bis vor den Felsendom im Zentrum der Stadt. Damit ist die Kampagne erledigt und das Spiel gelöst.

**Homeworld (Lösung Teil 1)**

**Definitionen:**

**BK** = Bergungskorvette, **GFG** = Gravitationsfeldgeneratoren, **MS** = Mutterschiff, **RE** = Rohstoffeinheiten, **RÜS** = Rohstoffüberwachungsschiff

**Tipps:**

- 1.) Sobald der Antrieb des Mutterschiffs aufgeladen ist und alle erreichbaren Rohstoffe abgebaut wurden, kann der Level mit einem Hyperraumsprung verlassen werden. Die einzelnen Missionsziele müssen nicht unbedingt erfüllt werden!
- 2.) Stehen besonders wenig Rohstoffe zur Verfügung, kann man die Kampfkraft dadurch erhöhen, dass verstärkt feindliche Schiffe beschädigt und dann mit BKs „gestohlen“ werden.
- 3.) Sind keine Feinde mehr vorhanden, kann man die Ernte beschleunigen, indem man das RÜS mit „Strg+Alt“ dazu veranlasst, alle Sammler zu „bewachen“. Dadurch hält das Überwachungsschiff automatisch den kürzesten Abstand zu den bewachten Sammlern.

**01, Vorbereitung:**

- 1.) Schicken Sie das Ernteschiff sofort an die

- Arbeit, erforschen „Jägerchassis“ und schaffen zusätzliche Jäger
- 2.) Bauen Sie ein Forschungsschiff, eine BK und zerstören alle Übungsdrohnen
  - 3.) Erst wenn alle Rohstoffe abgebaut wurden, bergen Sie das Feindobjekt und aktivieren den Hypersprung

**02, Außenbereich des Kharak-Systems:**

- 1.) Bauen Sie ein zweites Ernteschiff sowie eine Sonde und schicken diese zur gelb markierten Position. Warten Sie so lange, bis Feindschiffe angreifen, und erforschen den „Korvettenantrieb“
- 2.) Vernichten Sie die erste Angriffswelle und schicken eine BK und zwei Abfangjäger zu der markierten Stelle, an der die zerstörte „Khar Selim“ liegt. Wenn die BK von Feindschiffen angegriffen wird, flieht sie automatisch zum MS. Die mitgeschickten Jäger lenken unterdessen den Feind ab.
- 3.) Während ein Ernteschiff Rohstoffe abbaut, bringen Sie den anderen Sammler nahe an das MS heran, damit es als gut gepanzerte Zielscheibe dient. Erforschen Sie „Korvetten-Chassis“ sowie „Schwere Korvette“ und bauen zwei schwere Korvetten. Wählen Sie für Ihre Kampfschiffe die „Aus-



Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de), der größte Raumheld seit Roger Wilco, sattelte seine Maschine und löste für uns Sierras dreidimensionale Raumstrategie – den ersten Teil. Finden Sie hier, die komplette Lösung auf der Bonus-CD der nächsten Ausgabe.

weich“-Taktik. Lassen Sie beschädigte Schiffe sofort andocken, um sie zu reparieren und aufzutanken (außer den Ernteschiffen).

**03, Rückkehr nach Kharak:**

- 1.) Schicken Sie alle Kampfschiffe sofort zu den Kälteschlafcontainern und greifen gesammelt die Feindschiffe an. Ihr vorher markiertes Geschwader können Sie bereits während des Intro losschicken (wenn die



**Der schwere Kreuzer ist das teuerste, aber auch am besten bewaffnete Schiff im Spiel**

Feindschiffe zum ersten Mal gezeigt werden!) Die Ernteschiffe beginnen ihre Arbeit an den Rohstoffnebeln. Bauen Sie zehn Abfangjäger, mit denen Sie die anderen Schiffe attackieren. Wählen Sie bei den Angriffen die

Kaufen'-Format on

2.) Stellen Sie vier BKs bereit und teilen Ihre Kampfschiffe in zwei Gruppen auf. Zerstören Sie nun eines der Feindschiffe und beschädigen die anderen so lange, bis sie von den in der Nähe wartenden BKs abgeschleppt werden können – pro Schiff sind dafür zwei nötig. Setzen Sie BKs aber nur dann ein, wenn die Feindschiffe abgelenkt sind! Sorgen Sie dafür, dass abgeschleppte Fregatten nicht weiter angegriffen werden.

3.) Wenn BKs frei werden, holen diese die übrig gebliebenen Kälteschiffcontainer. Sobald die Möglichkeit besteht, beginnen Sie zudem die Erforschung des „Schlachtschiff-Chassis“.

#### 04, Große Einöde:

1.) Bauen Sie ein RUS und lassen es beide Ernteschiffe bewachen, indem Sie „Strg+Alt“ drücken und einen Rahmen um die Sammler ziehen. Teilen Sie die Korvetten und Jäger in zwei Geschwader auf, die das RUS bewachen. Aktivieren Sie nun „ernten“ im Kontextmenü der Sammler.

2.) Wenn das Betusi-Raumschiff auftaucht, wird automatisch eine Handelseinheit übergeben. Kaufen Sie die angebotenen Ionengeschütze und bauen damit zwei Ionenfregatten. Beide Geschwader werden um einige schwere Korvetten und Abfangjäger verstärkt. Belassen Sie ein paar Ionenschiffe und Jäger beim MS.

3.) Sobald die größeren Piraten-Ionenschiffe auftauchen, werden Sie von einem Geschwader beschäftigt, eines nach dem anderen wird von je zwei BKs abgeschleppt. Fliegen Sie je-

weils einen großen Bogen, um von der Seite oder von hinten zuzugreifen! Wenn die kleinen Feindjäger zerstört wurden oder der Treibstoff ausgeht, lassen Sie die Geschwader andocken, während die Ernteschiffe ständig weitersammeln!

4.) Beim Angriff des Piratenträgers kümmern sich die beiden Geschwader im Ausweichmodus um die Begleitschiffe und die Ionenfregatten legen los – bergen Sie die Piratenschiffe! Sobald der feindliche Träger flieht, wird er von allen Einheiten angegriffen und zerstört.

#### 05, Große Einöde 2:

1.) Schicken Sie RUS und Sammler automatisch an die Arbeit – diesmal bewacht von allen kleineren Kampfschiffen. So bald wie möglich erforschen Sie „Angriffsbomber“ und bauen wenigstens zehn Stück davon, während Fregatten und Bomber vor dem MS warten.

2.) Wenn die Meldung erscheint, dass die Feindflotte entdeckt wurde, vernichten Sie alle angreifenden Jägerverbände und versuchen sofort einen Feindsammler einzufangen. Sobald Fregatten auftauchen, ziehen Sie sich zum MS zurück. Wenn sich Gegner dem MS nähern, kommen Ihre ständig zu verstärkenden Bomber im Ausweichmodus und die Fregatten zum Einsatz, der Rest kümmert sich um die Feindjäger. Bringen Sie alle Zivilschiffe ca. 40 km hinter das MS. Bergen Sie auch die Feindsonden und lassen die Geschwader in ruhigen Momenten andocken. Nehmen Sie eine Begleitfregatte sowie alle Kampfflieger und säubern die Umgebung von Jägerverbänden – optimal sind dafür schwere Korvetten. Sollten Fregatten auftauchen, fluchten Sie, um zu tanken und zu reparieren.

3.) Falls es nicht schon passiert ist, locken Sie nun die Feindflotte an, indem Sie mit einer bewachten BK ins Feindgebiet fliegen und dann flüchten. Mit etwas Glück ignorieren die Feindverbände alles Ubrige und versuchen die BK zu erwischen! Ihr inzwischen starkes Bombergeschwader und die Fregatten stehen am MS bereit. Während die restlichen Rohstoffe des Sektors gesammelt werden, erforschen Sie das „Abwehrkreuzer-Subsystem“ und bilden zusammen mit den Kampffliegern und vielen Abwehrbomben drei gleichwertige Geschwader.

#### 06, Diamantengrund:

1.) Markieren Sie das MS, schwenken die Kamera auf die Vorderseite des MS und zoo-

men dann so weit weg wie möglich. Taucht ein verdächtiger Brocken auf, schwenken Sie die Kamera, bis der Meteorit in der Mitte des Sichtfeldes liegt. Auf diese Weise können Sie die Bewegungsrichtung gut erkennen.

Während Sie die Zivilschiffe weit unterhalb des MS in Sicherheit bringen, die Fregatten vor dem MS warten und die durchkommenen Brocken auseinander nehmen, hetzen Sie Ihre drei Geschwader gegen jeden verdächtigen Stein.

2.) Schicken Sie nach jeder Welle die Geschwader zum Auftanken. Kaufen Sie den Abwehrschirm von den Betusi und starten die Erforschung des „Superschlachtschiff“-Antreibe. Falls Ihnen das Geld ausgehen sollte, hilft Verschrotten!

#### 07, Gärten von Kardesh:

1.) Lassen Sie die Ernteschiffe mit „ernten“ selbstständig an die Arbeit gehen. Den Rohstoffüberwacher und das Forschungsschiff bringen Sie ein Stück unterhalb des MS. Beide werden von zehn neuen Aufklärern bewacht. Wählen Sie für die Wächter die Formation „Klaue“. Die Fregatten bilden eine Kugelformation um zwei Reparaturkorvetten. Markieren Sie die Korvetten und ziehen einen Rahmen um die Fregatten. Dadurch werden Beschädigungen etwas ausgeglichen. Sobald die unfreundlichen Gäste angreifen, zerstören Sie die Jägerverbände mit Ihren drei Geschwadern. Bergen oder zerschließen Sie die Treibstoffkapseln. Wenn der Ansturm nachlässt, werden die Geschwader nacheinander aufgetankt. So bald wie möglich starten Sie die Erforschung der „schnell zielenden Geschütztürme“; lassen Sie die lanzenförmigen Inhibitionsschiffe in Ruhe!

2.) Ist der Hypersprung aktiv, können Sie den Level beenden. Besser jedoch, Sie wehren auch die folgenden Angriffswellen ab, schützen rechtzeitig Ihre zwei Sammler und bauen erst die etwa 6500 RES des Sektors komplett ab. Die zum Abfangen fortgeschickten Geschwader holen Sie mit dem Andock-Befehl stets wieder in die Nähe des MS. Wenn „Variokorvetten“ verfügbar sind, bauen Sie neun Stück und geben je drei zu jedem Geschwader. Greifen längere Zeit keine Feinde mehr an, schicken Sie den Rohstoffüberwacher 50 km Richtung 300°. In der langen Wartezeit stocken Sie die BKs auf vier auf und bauen zwei Feldfregatten. Eventuell müssen Sie den Hypersprung zweimal aktivieren, um den Sektor zu verlassen!

**Fortsetzung folgt auf der CD der nächsten Ausgabe...**

## Tipps & Strategien

### NHL 2000

Oliver Mayer von der NHL 2000-Liga „Offenbach Lions“ hat hier einige wertvolle Spiel-tipps hauptsächlich für NHL-Anfänger und Gelegenheitspieler zusammengetragen.

### Allgemeines:

Besonders im Spielaufbau bieten sich mehr Möglichkeiten als in der Vorgängerversion: Schnelles Spiel in der neutralen Zone, langsamer Aufbau am eigenen Tor,

„Dump & Chase“, das alles sind sehr realitätsnahe Varianten, die gut umgesetzt wurden und das Spiel deutlich aufwerten. Wichtig ist vor allem das Passspiel, da der Angriff eines Spielers in Bedrängnis nur selten erfolgreich ist. Deshalb sollte man versu-

chen, sein Spiel in der neutralen Zone sowie im Angriffs Drittel zu verlagern, um Lücken in die gegnerische Verteidigung zu reißen. Eine andere Möglichkeit zum Erfolg wäre das Konterspiel, bei dem der Gegner in seiner Vorwärtsbewegung schlicht und einfach überlaufen wird und man dann sein Glück allein vor dem Torwart versucht, was oftmals erfolgreich endet. Des Weiteren lassen die Spieloptionen reichlich Spielraum für individuelle Veränderungen – dazu gehören nicht nur wie im Vorgänger die Häufigkeit der Strafen oder die Drittellänge, neuerdings lässt sich die Stärke der Computergegner noch feiner dosieren. Generell ist es empfehlenswert im „Rookie“-Modus zu beginnen.

**Torerzielung:**

Die wohl besten Waffen sind alle 1-gegen-0-Si-

tuationen (Angreifer gegen Torwart), egal ob nach einem Konter oder durch geglücktes Umspielen der gegnerischen Verteidigung. Bevorzugt führt der Spieler den Puck auf der Vorhandseite, steuert direkt auf den Keeper zu, dreht im letzten Moment ab und schlenzt ins kurze Eck – das funktioniert auch mit der Rückhand gut, erfordert aber mehr Übung. Ebenfalls in diese Kategorie gehört der im Eishockey geradezu „legendäre“ Bauerntrick, bei dem der Spieler schnell hinter dem gegnerischen Tor herumfährt und das Plastik wiederum ins kurze Eck schlenzt. Aber auch für kombinationsfreudige Spieler ist einiges geboten. Besonders effektiv sind hier Querpässe vor dem Tor mit folgenden Direktabnahmen, die beinahe immer zum Erfolg führen, wenn der Pass seinen Empfänger erreicht. Hierzu gehören auch präzise Zuspiele von

der blauen Linie oder hinter dem Tor. Natürlich sind auch abgefälschte Schüsse und die „NHL 99“-Spielern nur zu bekannten Rebounds möglich, wobei Letztere nur sehr selten auftreten, da der Torwart den Puck nun nach außen und nicht mehr nach vorne abprallen lässt. Dennoch sorgen Schüsse gerade bei dichtem Gedränge vor dem Tor für Gefahr, da sie entweder abgefälscht werden oder den direkten Weg ins Tor finden. Die abgefälschten Schüsse lassen sich bei NHL 2000 nun selbst steuern, was allerdings sehr viel Übung erfordert. Von der blauen Linie ist besonders die Position auf Höhe des Bullypunktes sehr aussichtsreich, solange der Spieler den Puck auf der Vorhandseite hat. Nach einem flachen Schlagschuss von dieser Position aus mussten schon viele Goals hinter sich greifen.

# Tricks & Cheats

**Carnivores 2**

Dinosaurierjäger habens nicht leicht: Nicht nur, dass die Viecher bissig sind, nein, zu allem Übel ist auch noch das Spiel schwer. Etwas einfacher wirds mit folgenden Schummereien, denen ein im Spiel getipptes „debug“ vorausgeht, woraufhin uns die Dinos vorläufig ignorieren:

- Strg** Run Faster
- SHIFT+S** Slow Motion
- CTRL+N** weitere Sprünge
- SHIFT+T** Die Framerate wird angezeigt
- TAB** Die komplette Karte wird angezeigt

**Delta Force 2**

Söldner von heute öffnen im Spiel die Konsole mittels **ö** und tippen forsch drauflos:

- thetrooper** Unverwundbarkeit
- sunandsteel** Munition wird wieder aufgefrischt
- diewithyourbootson** Unbegrenzte Munition
- stilllife** Unsichtbarkeit
- revelations** acht Artillerie-Böller

**GP 500**

Wahre Rennfahrer verheimlichen ihren Namen und tippen statt dessen folgende Codes ein.

- IScooter!** Wir fahren einen Autoscooterwagen
- Ghostriders** Wir werden ein Geist
- BeamTeam** zusätzliche Motorräder
- RedJocks** Wir fahren in Unterwäsche
- !Maate!** Wirkung unbekannt
- !Junior!** Wirkung unbekannt

**FIFA 2000**

Ole-oleoleole! Wer gerade seine Tröte vergessen hat oder auch sonst auf keinen grünen Fußballzweig kommt, tippt folgende von Holger Dotzauer herausgefundenen Wörter einfach im Cheatmenü der Optionen ein

- MOMONEY** unbegrenzte Geldmittel
- HOOLIGAN** diverse Bonusteams
- BURNABY** EAC-Rasen
- SIZZLE** Blitz-Modus (Spieler werden gelegentlich vom Blitz getroffen)
- DIZZY** Alien-Modus (Spieler werden sporadisch von einem herumfliegenden UFO entführt)
- LIGHTSOUT** Leucht-Modus (Spieler, Ball und Rasenbegrenzungen leuchten unheimlich)

Spielt man mit zwei klassischen Teams gegeneinander, wird das Ganze in Schwarzweiß gezeigt. Und wählt man ein klassisches und ein originales Team, verfärbt sich der Bildschirm orange.

**Gulf War:**

**Operation Desert Hammer**

Mein Krieg, dein Krieg: Im Spiel drücken wir zunächst auf „Enter“ und dann die folgenden Cheats hinterher – herausgefunden hats Johannes Barnickel.

- REGEN ME** volle Gesundheit und Unverwundbarkeit
- CALL STRIKE** Luftangriff herbeirufen
- DONE** Level überspringen
- GOODKEYS** Wechsel zwischen Keymap 1 und 2
- POWER ME** Unverwundbarkeit, volle Gesundheit, alle Waffen und Angriffe
- HUD** HUD an/aus

**Force 21**

Raphael Ringhardt schickte uns folgende Cheats zu Take 2's Strategieneuling zu – um sie zu benutzen, muss im Spiel zuerst die Leertaste gedrückt werden.

- Ispy** Alle Gegner werden angezeigt
- NoVictory** Die Mission geht ewig weiter
- KillEnemy** Alle Gegner werden getötet
- Hasselhoff** Die Mission wird verloren
- GameOverMan** Die Mission wird gewonnen
- Neon** Ein neongelber Stern erhellt die Szenerie
- Polytheism** Alle Spielfiguren werden unbesiegt
- Seattle** Der Horizont wird verschleiert
- ChillOut** Die Fahrzeuge werden verschossen
- Amazon** Alle Bäume werden von der Karte entfernt



## GTA 2

Aha – das war ja klar! Take 2's Gangstersim Nummer zwei bietet wie schon der erste Teil eine ganze Palette von verschiedensten Cheats, die wie immer anstelle des Namens eingegeben werden – mehrere Codes sind gleichzeitig möglich:

**GOURANGA** schaltet die restlichen Codes frei

**ITSALLUP** Alle Levels sind anwählbar

**UKGAMER** Alle Levels sind anwählbar

**TUMYFROG** Alle Levels und Bonuslevels sind anwählbar

**LIVELONG** unendliche Leben

**NAVARONE** alle Waffen

**ARSESTAR** Man behält seine Waffen nach dem Ableben

**GODOFGTA** Man erhält alle Waffen und volle Munition

**RSJABBER** Man wird unverwundbar

**CUTIE1** Man erhält 99 Leben

**DANISGOD** Man erhält einige Save-Punkte

**IAMDAVEJ** Man erhält 9999999 Punkte

**SCHURULZ** Man erhält unbegrenzte Kraftverstärker

**HUNSRUS** Man erhält unbegrenzte Unsichtbarkeitsgeneratoren

**NOFRILLS** Debug-Modus

**HIGHFIVE** fünffacher Multiplikator

**SEGARULZ** zehnfacher Multiplikator

**BIGSCORE** 10 Millionen Punkte

**MUCHCASH** 500 000 Dollar

**LOSEFEDS** Polizei wird deaktiviert

**DESIRE** Wir werden stark gesucht

**GOREFEST** Blutspritze aktiviert

**VOLTFFEST** unbegrenzte Munition für den Elektroschocker

**FLAMEON** unbegrenzte Munition für den Flammenwerfer

**JAILBAIT** unbegrenzte Gefängnisfreikarten

**EATSOUP** unbegrenzte Einkaufsmöglichkeiten

**MADEMAN** höchster Respekt bei allen Gangs von Anfang an

**BUCKFAST** Alle Zivilpersonen werden zu Räubern

**LASVEGAS** Alle Zivilpersonen werden zu Elvis!

**NEKKID** Alle Zivilpersonen sind nackt

**DAVEMOON** Man bekommt die grundlegendsten Waffen samt Munition

**COCKTART** Die explodierenden Zeichen werden ausgeschaltet

**FISHFLAP** Alle Autos schrumpfen

## Nocturne

Alle Sterblichen der Horrorfilm-Fraktion drücken im Spiel die „F10“-Taste, was den nachfolgenden Zauberworten Tür und Tor öffnet.

**Godgames** Unverwundbarkeit

**winblows** alle Waffen samt Munition

**Skeletonkey** Skelett-Schlüssel

**Moreammo** zusätzliche Munition

**Goremode** erhöhter Blutpegel

**burningstake** Flammenpfeile

**thunderstorm** Es beginnt zu regnen

**snowstorm** Es beginnt zu schneien

**bighead** Wasserköpfe

**healme** Gesundheit wird wieder hergestellt

**silver** 500 Silberpatronen

**aqua** 500 Wasser-Vampir-Patronen

**mercury** 500 Gnadenpatronen

**oldhat** Der Stranger bekommt einen merkwürdigen Hut

**goldmode** Eine kleine Werbebotschaft wird eingeblendet

**freezer** Die Gegner werden eingefroren

**ifarted** Gasmasken

**recharge** Batterie wird neu aufgeladen

**bigboom** Wirkung unbekannt

Und drücken wir im Hauptmenü die Tasten „Shift, Strg und Enter“ gleichzeitig, dürfen wir uns den Startlevel aussuchen.

## Tonic Trouble

Direkt von Ubi Soft bekamen wir die Cheats, welche Eds verrückte Abenteuer ein wenig erleichtern:

**Freie Levelwahl:** Im Hauptmenü halten wir die „Tabulator“-Taste gedrückt und tippen dabei **startinmap** ein.

Im Spiel:

**ALLPOWERS** alle Waffen samt Goodies

**FULLLIFE** Lebensenergie wird aufgefrischt

**SUPERED** Ed verwandelt sich in Super-Ed

Leider wird man nach Eingabe der letzten drei Betrugereien als Cheater entlarvt und steckbrieflich gesucht – was sich auf das Spiel allerdings nicht negativ auswirkt

## Revenant

Uwe Spring richtet allen Untoten einen schönen Gruß aus und greift ihnen mit folgenden Cheats unter die modrigen Arme. Im Spiel drücken wir „Enter“, gefolgt von diesen Mini-Zombies.

**alreadydead** Unverwundbarkeit

**potionsnlotions** reichlich Getränke verschiedenster Art

**alchemy** 999999 Gold-Einheiten

**nahkranoth** Monster können mit einem Schlag getötet werden

**noamnesia** Der Spieler erklimmt Level 30

**abracadabra** unendliches Mana und alle Talismane

**gimmesomegrub** jeweils fünf Nahrungseinheiten

**lookunderthehood** Wirkung unbekannt

**debug** Wirkung unbekannt

## Trickstyle

Cool, cooler, TrickStyle! Und wer es darüber hinaus noch einfach haben will, tippt folgende Cheats in den „Moge options“ des Optionsmenü ein

**INFLATEDEGO** Die Racer bekommen Wasserköpfe

**CITYBEACONS** Man gewinnt alles

**TRAVOLTA** Die Special-Moves werden stärker

**IWISH** Man hat unendlich Zeit

**TEAROUND** Man gewinnt jedes Rennen

Herausgefunden hats übrigens Uwe Spring

## Tarzan

Ein Urschrei geht durch das Heft – Tarzan ist da! Und er hat auch seine kleinen Cheats mitgebracht...

**stlevel** Level wird übersprungen

**ststage** freie Levelwahl

**stanimals** Alle böartigen Tiere werden getötet

**stsave** Spiel wird gespeichert

**stload** Spiel wird geladen

**sttarzan** Man spielt als Tarzan

**stjane** Man spielt als Jane

**stcolour** Die Farben werden heller gemacht

## Hallo, Freunde der leichten Unterhaltung!

Frage: Wie entstehen diese Seiten? Antwort: Sie schicken uns Ihre Cheats, Tipps oder Lösungen, die wir nach Aktualität und Effizienz sortieren und anschließend veröffentlichen. Das heißt: **Aktuelle** und **selbst erdachte** Lösungshilfen sind bei uns herzlich willkommen, abgeschrieben, abkopiert oder sonst wie geklaute Helferlein hingegen erwartet umweglos der Müllermer. Dasselbe gilt für Cheats zu indizierten oder von uns mit einem Fragezeichen gewürdigten Spielen. Doch die Schreibmühe soll auch belohnt werden: Je nach Umfang springen **bis zu 500 DM** für den Schreiberling heraus! Und wer Hilfe braucht, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen ([www.pcjoker.de](http://www.pcjoker.de)) oder seine Fragen während der **Telefonhotline** jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** in die Redakteure bohren. Auch schriftliche Gesuche sind uns willkommen, allerdings nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt.

Also. Wir lesen uns! Ihr Pau

Joker Verlag  
Lösungshilfen  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham  
bzw.  
[spieletips@pcjoker.de](mailto:spieletips@pcjoker.de)

Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires 2	12/99	T pps, Cheats
Age of Empires Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats
Age of Empires Tycoon	10/98	HEXerei
Age of Earth	5/98	Lösung
Andreth Racing	7/98	T pp
Anno 1602	6/98	T pp
Anno 1602	7/98	T pps
Anno 1602	8/98	HEXerei
Anno 1602	9/98	T pps
Anno 1602	6/99	Cheats
Archibald Applebrook	5/98	T pps
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
Army Men 2	8/99	Cheats
Asghan	11/99	CD Lösung
Autobahn Raser	8/98	T pp
Baldur's Gate	5/99	CD Lösung / Cheats/HEXerei
Ball of Steel	5/98	Cheats
Baphomet's Fluch	6/98	T pp
Barrage	12/98	HEXerei
Battlezone	6/98	Cheats
Bade Runner	3/98	Lösung
Bade Runner	5/98	T pps
Braveheart	10/99	Cheats
Caesar 3	12/98	T pp
Caesar 3	1/99	T pp
Caesar 3	3/99	Cheats
Captain Gys Galax's Futura	11/98	Lösung
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Colon McRae Rally	1/99	Cheats
Colon McRae Rally	2/99	Cheats
Command & Conquer Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/98	T pp
Command & Conquer 3		
Op. Tiberian Sun	11/99	CD Lösung/T pps
Commandos	9/98	Codes
Commandos	10/98	Cheats
Commandos im Auftrag der Ehre	7/99	Cheats/Codes
Constructor	5/98	T pp
Corp Wars	10/98	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Project Der Meisterdeb	4/99	CD Lösung
Dark Project Der Meisterdeb	5/99	Cheat
Dark Reign	3/98	T pp
DarksStone	12/99	CD Lösung
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock 2	8/98	Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Descent 3 Demo	5/99	Cheats
Descent 3	9/99	Cheats
Det Karz	2/99	Cheats
Dialo Heire	3/98	T pp
Die Vorker	8/99	CD T pps
Die Vorker	10/99	CD Lösung
Dinosaur Nör	9/99	CD Lösung
Domination Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Drakan	11/99	T pps/Cheats
Drakan	12/99	CD Lösung
Drakan Demo	9/99	Cheats
Driver	11/99	T pps
Driver	12/99	Cheats
Dune 2000	12/98	HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99	Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99	CD Lösung / Cheats/T pps
Earthworm Jim 2	5/99	Cheats
Emergency	9/98	HEXerei
Emergency	12/98	T pp
Excessive Speed	1/99	T pp
Expendable	7/99	Cheats
Extreme G2	4/99	Cheats
F-22 Lightning 3	8/99	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats
Faout	6/98	Lösung
Faout	7/98	HEXerei
Faout	9/98	T pp
Faout 2	4/99	CD Lösung / HEXerei
FIFA 99	5/99	T pp
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tipps
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tipp
Freespace 2	12/99	Cheats
Frogger	3/98	Cheats
Gangsters	7/99	CD Tipps
Get Medeval	10/98	Cheats
Get Medeval	12/98	Cheats
Get 3D	9/98	Cheats

Grab - Der Schurke aus dem AI	3/98	Lösung
G. Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Theft Auto	4/99	Cheats
Grand Touring	5/99	Cheats
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
Grim Fandango	1/99	Lösung
Gruntz	7/99	Cheats
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
GTA London	6/99	Cheats
GTA London	7/99	Cheat
H.E.D.Z.	1/99	Cheats
Häufige (fdl)	7/99	Cheats
Hardware	12/98	T pp
Heavy Gear	5/98	Cheat
Heavy Gear 2	9/99	Cheats
Heretic 2	2/99	Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD Lösung / T pps / Cheats
Hidden & Dangerous	9/99	Cheats
Hidden & Dangerous	10/99	T pps
Hidden & Dangerous	11/99	CD Lösung
Homeworld	12/99	Tipps, Cheats
Imperium Romanum	5/99	CD Lösung
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Interstate 76 Nitro Racers	7/98	T pp
I War	5/98	Cheats
Jagged Alliance 2	7/99	Lösung
Jagged Alliance 2	8/99	Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99	Cheats
Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats
John Knight Mysteries of Sith	5/98	Cheats
John Knight Mysteries of Sith	6/98	T pp
Jelly Gordon X5 Racing	9/99	Cheats
Jet Moto	3/98	Cheats
Joint Strike Fighter	7/98	Cheats
Just Cause War	8/98	Cheats
King's Quest 8	4/99	CD Lösung
King's Quest 8	5/99	Cheat
KKND 2	9/98	HEXerei
King of Honor Guard	12/98	Cheats
Knight's and Merchants	12/98	HEXerei
Knight's and Merchants	1/99	T pp
Kurt	5/99	T pps
Lamentation Sword	6/99	Cheats
Lariss of Lore 3	6/99	Lösung
Last Bronx	1/98	T pp
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD Lösung
Lego Racers	12/99	Cheats
Lode Runner 2	1/99	Cheats
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Madden NFL 2000	11/99	Cheats
Mafia: Mansion	6/98	T pp
Mass Destruction	3/98	Cheats
MAX 2	11/98	T pp
Max Montezuma	6/99	CD Cheats
Mayday	11/98	HEXerei
Mech Commander	11/98	Cheats
Mechwarrior 3	9/99	CD Lösung
Metalizer	7/98	T pps
Midtown Madness	8/99	Cheats
Midtown Madness	9/99	Cheats
Might and Magic 6	7/98	T pps
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98	Tipps
Might and Magic 6	11/98	T pp
Might and Magic 7	9/99	CD HEXerei
Might and Magic 7	10/99	CD Lösung
Monkey Island 3	5/98	Cheat
Motorhead	8/98	Cheats
Need for Speed 3	11/98	Cheats
Need for Speed 4	8/99	HEXerei
Need for Speed 4	9/99	Cheats
NHL 98	3/98	T pp
NHL 99	12/98	Cheats
NHL 99	2/99	Cheats
NCE 2	2/99	Cheats
Nightmare Creatures	5/98	Cheats
Outcast	8/99	Tipps
Outcast	9/99	CD Lösung / HEXerei
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Panzer Genera 3D	5/98	HEXerei
Panzer Genera 3D	6/98	T pp
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Powerslide	3/99	Cheats
Prince of Persia 3D	12/99	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
Ran Soccer	8/98	Cheat
Revo!t	12/99	Cheats
Reah	10/98	Lösung
Rean	11/98	Lösung
Reco	3/99	Cheats
Reco	3/99	Cheats
Reone Racer	8/98	Cheats
Return to Krondor	5/99	CD Lösung
Rival Realm	6/99	Cheats
Road Rage	5/99	Cheats
Roadcoaster Tycoon	7/99	Cheats
Roadcoaster Tycoon	8/99	Cheats
Roadcoaster Tycoon	11/99	Cheats
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
S.C.A.R.S.	7/99	CD Cheats
Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadowman	11/99	CD Lösung, Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99	Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Silver	6/99	CD Lösung, Tipps
Sim City 3000	4/99	Cheats
Sniper Unleashed	12/99	Cheats
Skool	11/99	Cheats
South Park	7/99	Cheats
Spearhead	1/99	Cheat
Speed Busters	5/99	Cheats
Speed Busters	6/99	Cheats
Sports Car GT	8/99	Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99	Cheats
Star Trek: Starfleet Command	11/99	Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
Star Wars Episode 1		
Die dunkle Bedrohung	8/99	CD Lösung / Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Cheat
Starcraft	6/98	Cheats
Starcraft: Brood War	5/99	Cheats
Starfleet Academy	5/98	Cheats
Starship Titanic	7/98	Lösung
Storm Master	11/98	Cheat
Stratosphere	4/99	Cheats
Street Fighter Zero	5/98	T pp
Streetswars	10/99	HEXerei
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Sub Culture	3/99	Cheats
Synergist	6/98	T pp
System Shock 2	11/99	CD Lösung, Tipps
Test Drive 5	3/99	Cheats
The Other Dimensions	10/98	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
The X Files	9/98	Lösung
Thrust, Twist & Turn	7/99	Cheats
TOCA 2	6/99	Cheats
TOCA 2	8/99	CD T pps
TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD Lösung
Tomb Raider 3	2/99	Lösung, Tipps, Cheat
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Tomb Raider 3	5/99	T pp
ToonsTruck	6/98	T pp
Total Annihilation Kingdoms	11/99	Cheats
Trespasser	3/99	Cheats
Tribal Rage	9/98	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Troik 2	4/99	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Twisted Mind	6/99	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Uprising 2	3/99	Cheats
Urban Assault	12/98	T pps
V 2000	12/99	CD Cheats
V Rally	6/99	Cheats
Vangers	10/98	Cheats
Viper Racing	5/99	T pp
War Games	12/98	Cheats
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Warzone 2100	7/99	Cheats
Web Attack	8/99	Cheats
Word 97 Fopper	7/99	Spere
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
X-Com: Pro Boarder	3/99	T pps
X-Men	8/98	Cheat
Zork: Der Großadmirator	3/98	Lösung

Alles über **Warcraft III.**

**Längst** gelesen.

letzten Monat im Internet.

[www.gamesmania.de](http://www.gamesmania.de)



Das Spielmagazin im Netz

GAMES NEWS REVIEWS PREVIEWS PATCHES DEMOS

EINFACH SCHNELLER INFORMIERT

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKURT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%	Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%	Madden NFL 99	12/98	Sport	76%	Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%
3D Jitra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%	<b>Earth 2150</b>	<b>12/98</b>	<b>Strategie</b>	<b>85%</b>	Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%	Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%
A Bug's Life	4/99	Action	70%	Edgar Tormentas: Extreme Biker	12/99	Sport	76%	Mad Trax	2/99	Sport	85%	Sega Rally 2	10/99	Sport	70%
Abomination				Eliminator	3/99	Action	83%	Mah Jongg	3/99	Strategie	60%	Seven Kingdoms 2	10/99	Strategie	79%
The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%	Email Games	12/99	Online	55%	Man-Der-Weg-der-schwarzen-Macht	2/99	Strategie	81%	Shadow Company	9/99	Strategie	86%
ACM 1918	12/99	Action	48%	Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%	Manhattan Solo	1/99	Strategie	48%	Shadow Company (dl.)	11/99	Strategie	86%
Actua Ice Hockey 2	7/99	Sport	70%	Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%	Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%	Shadowman	10/99	Action	88%
Actua Pool	8/99	Simulation	57%	Equus: Wettlauf der Fittler	1/99	Genremix	55%	Manikand	4/99	Online	gut	Sid Meier's Alpha Centauri	3/99	Strategie	85%
Actua Soccer 3	3/99	Sport	79%	ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%	Mechwarrior 3	7/99	Simulation	88%	Silver	5/99	Abenteuer	85%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%	Everquest	6/99	Online	85%	Mephisto Genesis 99	4/99	Strategie	75%	Sim City 3000	3/99	Strategie	85%
Active Worlds	1/99	Online	gut	Excessive Speed	1/99	Sport	69%	Metro-Police	1/99	Action	61%	Star Trek: Utopia	11/99	Action	69%
<b>Age of Empires 2</b>	<b>11/98</b>	<b>Strategie</b>	<b>88%</b>	Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	58%	<b>Midtown Madness</b>	<b>7/99</b>	<b>Sport</b>	<b>88%</b>	Star Wars Episode 1	1/99	Action	53%
Aliens in the House	12/98	Action	22%	Expendable	6/99	Action	76%	MIG Alley	8/99	Simulation	66%	Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?	Expert Pool	11/99	Simulation	64%	Night and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%	Snow Wave Avalanche	3/99	Sport	55%
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%	Extreme G2	3/99	Sport	77%	Mind Gym	12/98	Sport	38%	Snowmobile Racing	9/99	Sport	38%
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%	Extreme Tennis	4/99	Sport	28%	Morpheus	11/99	Abenteuer	27%	Sonic R	12/98	Sport	70%
Anemias Gigantic Adventure	10/99	Action	62%	F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%	Moto Racer 2	12/98	Sport	80%	South Park Solo	7/99	Action	58%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%	F-22 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%	Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%	South Park Multi	7/99	Action	68%
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%	F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%	Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%	Space Bunnies must die!	1/99	Action	90%
Army Men 2	7/99	Action	70%	<b>Falcon 4.0</b>	<b>2/99</b>	<b>Simulation</b>	<b>88%</b>	NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%	Space Invaders	12/99	Action	58%
Asghan	2/99	Action	70%	Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%	NASCAR Racing 1999 Edition	2/99	Sport	71%	Speed Busters	2/99	Sport	80%
Asheran's Call	12/98	Online	78%	Faust	12/99	Abenteuer	64%	NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%	Spellcross	12/98	Strategie	42%
Asteroids	1/99	Action	60%	Field & Stream Trophy Buck	7/99	Simulation	17%	NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%	Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Alan Collection 2	10/99	Genremix	36%	Fierce Harmony	11/99	Online	42%	Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%	Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategie	59%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%	<b>FIFA 99</b>	<b>1/99</b>	<b>Sport</b>	<b>86%</b>	NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%	Star Trek: Starfleet Command	9/99	Strategie	81%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	53%	<b>FIFA 2000</b>	<b>12/99</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%	Star Wars Episode 1	1/99	Action	53%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%	Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%	NBA Live 99	1/99	Sport	83%	Die dunkle Bedrohung	8/99	Genremix	70%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategie	58%	Fighting Steel	8/99	Simulation	74%	<b>Need for Speed 4</b>	<b>8/99</b>	<b>Sport</b>	<b>86%</b>	Star Wars Episode 1 Racer	8/99	Sport	71%
<b>Baldur's Gate</b>	<b>2/99</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>85%</b>	Fleet Command	7/99	Strategie	58%	Nelzner	5/99	Online	88%	Star Wars: Regge Squadron	2/99	Action	75%
Baldur's Gate				Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%	NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	?	Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
Die Legenden der Schwerkiste	6/99	Abenteuer	83%	Fly! Solo	8/99	Simulation	70%	<b>NHL 99</b>	<b>12/98</b>	<b>Sport</b>	<b>81%</b>	Starcraft: Brood War	3/99	Strategie	78%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%	Fly! Multi	9/99	Simulation	74%	<b>NHL 2000</b>	<b>11/99</b>	<b>Sport</b>	<b>82%</b>	Starshot	4/99	Action	82%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%	Force 21	8/99	Strategie	69%	<b>N.I.C.E. 2</b>	<b>12/98</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	Starstage	5/99	Simulation	76%
Battle of Britain	10/99	Strategie	49%	Freespace 2	12/99	Action	82%	<b>N.I.C.E. 2 - Tune up</b>	<b>7/99</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	Starstage: Tribes	3/99	Online	gut
Bernie Boulder	4/99	Genremix	39%	Futball International 2000	10/99	Sport	71%	Nighting	12/98	Abenteuer	76%	Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Bling! 2	12/99	Simulation	54%	Futballleber	6/99	Sport	33%	Nocturna	12/99	Genremix	71%	Streetswars	7/99	Strategie	79%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%	Futurs Capt. A.P.D. 2100 AD	2/99	Action	75%	North vs. South	4/99	Strategie	68%	<b>System Shock 2</b>	<b>10/99</b>	<b>Genremix</b>	<b>85%</b>
Biopsy	3/99	Genremix	70%	Galador	5/99	Abenteuer	55%	Odoworld: Abe's Exodus	1/99	Genremix	61%	<b>System Shock 2 (dl.)</b>	<b>11/99</b>	<b>Genremix</b>	<b>89%</b>
Blackstone Chronicles	1/99	Abenteuer	38%	Gangsters	1/99	Strategie	75%	Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%	Tank Racer	8/99	Action	62%
Blaze & Blade	5/99	Abenteuer	83%	Globe Domination	1/99	Genremix	60%	<b>Outcast</b>	<b>8/99</b>	<b>Genremix</b>	<b>88%</b>	Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Boggle	12/98	Strategie	66%	Glover	2/99	Action	72%	Pandora's Box	12/99	Strategie	48%	Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
Boss Rally	8/99	Sport	34%	Go Kart Racing	9/99	Sport	57%	Panzer Elite	11/99	Simulation	80%	The 4th Coming	10/99	Online	84%
Braveheart	9/99	Strategie	71%	<b>Gold Games 4</b>	<b>12/99</b>	<b>Genremix</b>	<b>88%</b>	<b>Panzer General 4</b>	<b>11/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>85%</b>	The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%	Golf 1999 Edition	6/99	Sport	67%	PGA Championship Golf 99	6/99	Sport	77%	<b>The Nomad Soul</b>	<b>12/99</b>	<b>Genremix</b>	<b>85%</b>
Buggy	1/99	Sport	58%	Gorky 17	12/98	Abenteuer	79%	<b>Pharos</b>	<b>12/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>85%</b>	The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Bundesliga 99				GP 500	10/99	Sport	78%	Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%	Thrust: Twist & Turn	7/99	Sport	62%
Der Fußballmanager	12/98	Sport	73%	Grand Theft Auto: London 1969	5/99	Action	81%	Pizza Syndicate	4/99	Simulation	81%	Thunder Bangs	9/99	Action	41%
Bundesliga 2000:				Grand Touring	1/99	Sport	80%	<b>Play the Games Vol. 2</b>	<b>12/99</b>	<b>Genremix</b>	<b>85%</b>	Tides of War	3/99	Genremix	58%
Der Fußballmanager	12/98	Sport	82%	Grim Fandango	1/99	Abenteuer	88%	Player Manager 99	8/99	Sport	42%	<b>TOCA 2</b>	<b>5/99</b>	<b>Sport</b>	<b>90%</b>
<b>Bundesliga Stars 2000</b>	<b>8/99</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	Grunz	4/99	Genremix	66%	Pong	12/99	Action	63%	Tom Clancy's russia.com	3/99	Strategie	46%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%	GTA 2	12/99	Genremix	85%	<b>Populous 3: The Beginning</b>	<b>12/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>87%</b>	<b>Tomb Raider 3</b>	<b>1/99</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>
Carnivores	3/99	Action	47%	Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	95%	Power Chase 2.0	3/99	Strategie	72%	Top Gun: Hornet's Nest	3/99	Simulation	55%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%	Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%	Power Pool	6/99	Simulation	70%	Total Annihilation: Galactic Wars	7/99	Online	81%
Catan - Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%	Half-Life: Team Fortress Classic	6/99	Online	86%	Power Slide Solo	1/99	Sport	64%	Total Annihilation: Kingdoms	8/99	Strategie	76%
Catan - Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%	Hanse 1480 - Das Vermächtnis	3/99	Simulation	49%	Power Slide Multi	1/99	Sport	74%	Traitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Centipede	1/99	Action	69%	Haltlock Wirs	12/99	Sport	44%	Premer Manager Ninety Nine	6/99	Sport	68%	Trepasser	1/99	Action	70%
<b>Civilization: Call to Power</b>	<b>6/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>85%</b>	Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%	Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%	Tronstyle	11/99	Sport	80%
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%	Heli-Copter	6/99	Action	59%	Pro 18: World Tour Golf	3/99	Sport	86%	Tunguska	2/99	Genremix	80%
Clane	12/99	Abenteuer	67%	<b>Heretic 2</b>	<b>12/98</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>	Pro Pilot 99	3/99	Simulation	52%	Turk 2	2/99	Action	90%
Codename Eagle	12/99	Genremix	?	Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%	Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%	Twisted Mind	6/99	Strategie	60%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%	<b>Hidden and Dangerous</b>	<b>9/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>90%</b>	Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%	UEFA Champions League			
<b>Command &amp; Conquer 3 Solo</b>	<b>11/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>85%</b>	<b>Homeworld</b>	<b>11/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>90%</b>	Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%	Season 98/99	5/99	Sport	72%
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%	Hugo XL	9/99	Action	22%	Quest for Glory 5	3/99	Abenteuer	82%	Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%	Impenismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%	Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	70%	Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Corum 2	12/98	Abenteuer	46%	Independence War				Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%	Ultravoxen 2	1/99	Online	schwach
Crime Killer	2/99	Action	42%	Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%	Railroad Tycoon 2				Jrreal Mission Pack 1			
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%	IronMaiden Ed Hunter	8/99	Action	27%	The Second Century	7/99	Simulation	70%	Return to Na Pali	8/99	Action	71%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%	Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%	Rainbow Six: Mission Pack				Jrreal Tournament	8/99	Online	?
Cybermex	8/99	Strategie	38%	Jack Nicklaus 6	5/99	Sport	78%	Eagle Watch	4/99	Genremix	80%	Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
Dark Project - Der Meisterdieb	2/99	Genremix	83%	<b>Jagged Alliance 2</b>	<b>5/99</b>	<b>Strategie</b>	<b>89%</b>	<b>Rainbow Six: Rogue Spear</b>	<b>11/99</b>	<b>Genremix</b>	<b>86%</b>	Upswing 2	3/99	Action	69%
Dark Secrets of Arica	10/99	Abenteuer	71%	Jeff Gordon: XS Racing	8/99	Sport	63%	ran Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%	V-Rally Multi	6/99	Sport	71%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%	K.O.	8/99	Sport	65%	Rayman 2	12/99	Action	78%	V-Rally Solo	6/99	Sport	65%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	62%	<b>Kicker Fußballmanager</b>	<b>11/99</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	Recoil	2/99	Action	69%	Verräter der verbotenen Stadt	7/99	Abenteuer	72%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%	<b>King's Quest 8</b>	<b>1/99</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>90%</b>	Red Baron 3D	1/99	Online	gut	Viper Racing	2/99	Sport	80%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut	Kingpin: Life of Crime	6/99	Action	?	Redguard	2/99	Abenteuer	76%	Viva Fußball	5/99	Sport	68%
Dead Reckoning	10/99	Action	66%	<b>Kurt</b>	<b>3/99</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	Redneck	5/99	Abenteuer	52%	VFL Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Delta Force	12/98	Simulation	?	Lamentation Sword	3/99	Abenteuer	63%	Redline	5/99	Action	?	Wargasm	1/99	Genremix	82

## Impressum



### HERAUSGEBER

Michael Labiner  
verantwortlich

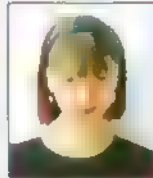
### REDAKTION



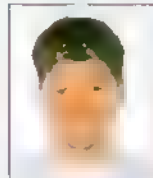
Richard Löwenstein (rt)  
Chefredakteur



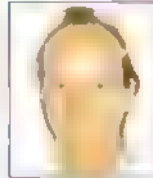
Steffen Schamberger (st)  
leitende Bildred.



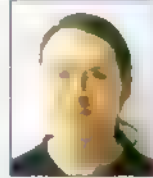
Brigitta Labiner (bl)  
Schlussredaktion



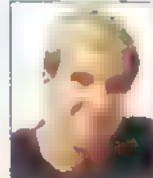
Markus Ziegler (mz)  
Redakteur



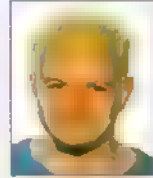
Reinhard Fischer (rf)  
Redakteur



Michael Trer (mt)  
Redakteur



Manfred Huber (mh)  
Redakteur



Paul Kautz (pk)  
Redakteur  
Tel. Redaktion:  
(08106) 899602-03

### ANZEIGEN

Tel.: 08106/899601



Christiane Schober  
Verkauf/Beratung

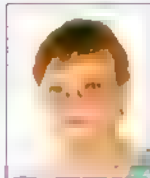


Mina Piske  
Anzeigenverwaltung



Nicole Labenberger  
Anzeigen-Disposition

ABONNEMENTS  
Tel.: 08106/899601



Regine Neilsen  
Aboverwaltung

### MARKETING/ VERTRIEB



Dorothea v. Pronay  
Tel.: 08106/899602

### GRAFIK



Kar Rieß



Dapine Careros



Miro Simeunovic

**Comic + Illustration**  
Werner Regnet

**Fotografie**  
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

**Titel**  
„Sudden Strike“, CDV  
Prolit Studio

**Produktionsleitung**  
Brigitta Labiner

**Layout, Reproduktion, Satz**  
Prolit Studio GmbH  
Max-Lordl-Weg 4, 85598 Baldham

**Druck und Gesamtherstellung**  
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH  
37412 Herzberg

**Umschlag/Multicover®**  
Heckel Druck und Verpackungen GmbH,  
90475 Nürnberg

**Vertrieb Handelsauflage**  
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
Tel. 089/31906-0

**Verkaufte Auflage III/99**  
119.394



**Erscheinungsweise**  
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum je-  
weils ersten Dienstag des Vormonats

**Abonnement**  
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im Vo-  
raus DM 91,- / Ausland DM 100,-. Bestel-  
lungen 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). Ein-  
zahlungskonto: Postbank München,  
Kto Nr. 444 714-806 BLZ 700 100 80

**Manuskripte**  
Manuskripte werden gerne von der Re-  
daktion angenommen. Sie müssen frei  
von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon  
anderweitig zur Veröffentlichung angebo-  
ten worden sein, so muss das angegeben  
werden. Mit der Einsendung gibt der Ver-  
fasser die Zustimmung zum Abdruck in PC  
Joker Honorar nach Vereinbarung. Für un-  
verlangt eingesandte Manuskripte wird  
keine Haftung übernommen. Der Verlag  
behält sich das Recht vor, Einsendungen  
im Falle einer Veröffentlichung ohne An-  
gabe 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 Datenverar-  
beitungsanlagen usw.) bedürfen der  
schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**Haftung**  
Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffen-  
de Informationen oder in veröffentlichten  
Programmen oder Schaltungen Fehler ent-  
halten sein sollten, kommt eine Haftung  
nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages  
oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Umwelthinweis**  
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei  
gebleichtem und teilrecyceltem Papier ge-  
druckt.

**Verlag und Redaktion**  
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG  
Max-Lordl-Weg 4  
85598 Baldham  
Tel.: (08106) 899601  
Telefax: (08106) 899607

**Joker Homepage:**  
www.pcjoker.de  
**Internet:** jokerpost@aol.com

**Hotline jeden Mittwoch zwischen  
16 00 und 19 00 Uhr  
unter den Nummern der Redaktion.**

## Wichtige Fachbegriffe

### HARDWARE

**analog:** Während digitale Informationen  
nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind  
bei analogen Signalen beliebige Zwi-  
schenstufen möglich.

**digital:** Digitale, also binäre Daten beste-  
hen 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 designier-  
te Nachfolger der CD-ROM. doppelseitig  
beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicher-  
platz und Übertragungsraten von bis zu  
1.300 Kilobyte pro Sekunde.

**Force Feedback:** Ein Elektromotor im Joy-  
stick oder Lenkrad simuliert spürbar Kraft-  
einwirkungen, etwa durch Gegensteuern  
oder Rütteln.

**Motherboard:** Die Hauptplatte beherr-  
scht den Prozessor, den Hauptspeicher  
und andere wichtige Systemkomponen-  
ten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte,  
Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen.

**RAM:** Random Access Memory, der Ar-  
beitsspeicher des Computers.

**ROM:** Read Only Memory, ein nicht be-  
schreibbarer Speicher, von dem nur geles-  
en wird.

### SOFTWARE

**abgesicherter Modus:** Über F8 während  
des Startens kann Win 95/98 ohne Netz-  
werktreiber und in nur 16 Farben bootet  
werden.

**AI:** Artificial Intelligence, Künstliche In-  
telligenz (KI).

**Benchmark:** Programme zur Ermittlung  
der Leistungsfähigkeit einzelner Rechner-  
komponenten.

**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 Hagge in ihren Be-  
sitz zu bringen.

**Deathmatch:** Spielmodus (meist in 3D-  
Shootern), wobei jeder gegen jeden  
kämpft.

**DirectX:** Software/Hardware-Schnittstelle  
von Microsoft, bestehend aus den Kom-  
ponenten DirectX3D, DirectXDraw, Direct-  
Sound und DirectPlay. Für moderne Spie-  
le unter Win 95/98 meist unentbehrlich.

**Drag and Drop:** Objekte können mit ge-  
druckter Maustaste in eine Anwendung  
gezogen werden.

**Emulation:** Nachahmung eines eigent-  
lich nicht vorhandenen Standards. So er-  
möglicht ein C64-Emulator, dass C64-  
Software am PC läuft.

**KI:** Künstliche Intelligenz (auch AI).

**MPEG:** Motion Picture Expert Group, ein  
Verfahren zur Kompression digitaler Vi-  
deos. MPEG 2 kommt auf den neuen  
DVDs zum Einsatz.

**NPC:** „Non Player Characters“ sind vom  
Computer gesteuerte Figuren, mit denen  
die Spieler interagieren (reden, tauschen  
etc.) kann.

**Strafen:** nennt man bei 3D-Shootern die  
seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Be-  
ibehaltung der Schussrichtung.

**Tutorial:** eine Übungsmission, die in die  
Bedienung eines Spiels einführt.

**Update:** bringt ein Programm auf den  
neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix  
oder Patch.

**USB:** Universal Serial Bus, einheitlicher  
Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur,  
Joystick usw.

### GRAFIK

**3D-Engine:** allein für die Grafikausgabe  
zuständige Programmroutine, die häufig  
nicht für jedes Spiel neu geschrieben,  
sondern angepasst und wiederverwendet  
wird.

**3Dfx:** Hersteller der 3D-Chips „Voodoo“  
und „Voodoo 2“.

**Add-on-Board:** 3D-Beschleunigerkarte,  
die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den  
Rechner gesteckt wird.

**AGP:** Accelerated Graphics Port. Schnitt-  
stelle zwischen Grafikkarte und Prozessor,  
schneller als der bisherige PCI-Bus.

**Alpha-Blending:** ermöglicht Transparenz-  
effekte für Wasser, Rauch etc.

**Anti-Aliasing:** glättet Kanten in Polygon-  
grafik.

**bilineares Filtering:** unterdrückt grobe  
Schachbrettstrukturen bei Objekten im Vor-  
der- 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 Grafikumge-  
bung eines Spiels laufend neu berechnet  
und dargestellt wird - im Gegensatz zu  
vorberechneten Sequenzen, die nur abge-  
spielt werden.

**FPS:** Frames per Second, die Anzahl der  
pro Sekunde dargestellten Bilder.

**Glide:** Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-  
Karten.

**Highcolor:** Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe  
(65.536 Farben).

**Kombi-Karte:** Zwitter aus 2D Karte und  
3D-Beschleuniger.

**MIP-Mapping:** ist die Verwendung ver-  
schiedener aufgelöster Texturen für Objekte  
in unterschiedlicher Entfernung.

**Motion Capturing:** Verfahren, bei dem  
die Bewegungen eines Schauspielers auf-  
gezeichnet und auf die 3D-Modelle von  
Spielfiguren übertragen werden.

**Multi-Texturing:** ermöglicht realistische  
Animationen durch die Berechnung ver-  
schiedener Texturen eines 3D-Objekts in  
einem Durchlauf.

**OpenGL:** Treiber zum Ansteuern von 3D-  
Karten (ähnlich DirectX).

**Pixel:** einzelner Bildpunkt auf dem Moni-  
tor.

**Polygon:** Viereck, moderne 3D-Grafik  
setzt sich aus Polygonen zusammen.

**RAMDAC:** Random Access Memory Digital  
Converter, erzeugt aus digitalen Bild-  
daten ein Videosignal.

**Rendering:** Der Computer errechnet aus  
einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine  
Animation.

**Texel:** ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur.

**Textur:** die Oberflächenstruktur eines Po-  
lygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas.

**Truecolor:** Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe  
(ca. 16,8 Mio. Farben).

**Voodoo:** 3D-Beschleunigerchip des Her-  
stellers 3Dfx (aktuelle Voodoo 2).

**Z-Buffering:** ermöglicht die perspektiv-  
wisch korrekte Platzierung von sichtbaren  
bzw. verdeckten Objekten im dreidimen-  
sionalen 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-Fen-  
sters in einzelne Bereiche.

**Homepage:** „Heimatadresse“ einer Fir-  
ma oder Privatperson im Internet.

**Host:** der „Gastgeber“ bei Online-Matches.

**Java:** systemübergreifende Programmier-  
sprache für Online-Anwendungen, über-  
wiegend Grafik.

**Lag:** Verzögerung, die beim Spielen via In-  
ternet durch die Übertragungszeit entsteht.

**LAN:** Local Area Network, lokales Netz-  
werk, das Server und Clients per Kabel  
miteinander verbindet.

**Server:** zentraler Computer eines Netz-  
werks.

**Site:** Internetadresse, bestehend aus  
mehreren Seiten.

**Plug-In:** kleine Programme, die Browser  
um zusätzliche Funktionen erweitern  
(etwa für Animationen, Sound usw.).

**URL:** Uniform Resource Locator, be-  
schreibt die Adressen von Rechnern im In-  
ternet (z.B. http://www.pcjoker.de).

**WWW:** World Wide Web, jener Teil des  
Internets, durch den man sich mit einem  
Browser bewegt (Text, Bilder, Anima-  
tionen usw.).

# Kostenlose Produktinfos



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007	008	009	010	011	012
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013	014	015	016	017	018
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019	020	021	022	023	024
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025	026	027	028	029	030
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031	032	033	034	035	036
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
037	038	039	040	041	042
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
043	044	045	046	047	048
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 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

**Einsendeschluss: 31. Dezember 1999**

Fax - Nummer:  
08106 / 89 96 07

Joker Verlag  
Produktinfo  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel

ja

nein

**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:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Biete Hardware | <input type="checkbox"/> Suche Hardware |
| <input type="checkbox"/> Biete Software | <input type="checkbox"/> Suche Software |
| <input type="checkbox"/> Tausch         | <input type="checkbox"/> Kontakte       |
| <input type="checkbox"/> Verschiedenes  |   |

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und  
jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kast-  
chen eintragen!

Datum, Unterschrift



### DEMOS

Age of Empires 2  
Armored Fist 3  
Dungeon Keeper 2  
FIFA 2000  
Spirit of Speed 1937  
The Longest Journey (Video)  
The Nomad Soul  
Tomb Raider 4  
Total Soccer 2000

### GOODIES

3DCC  
Acrobat Reader 4.0  
DirectX 7.0  
DXMedia 6.0  
F-Prot 3.05a  
Game Commander  
Grafikkarten-Treiber  
Hexedit  
Ikarus Virus Utilities  
Netscape Communicator 4.7  
Savegame Editor Construction Kit  
UnitVBE  
WinAmp 2.50e  
Winzip 7.0 SR-1

### LÖSUNGEN

Age of Empires 2  
Prince of Persia 3D  
The Nomad Soul

### SPECIALS

Video: Neo Software  
Add-on: Anstoß 3 Editor  
Website: Bobt-Museum  
Grafik: Sudden Strike Covergirl

### SHAREWARE

Jump and Run: Giant Worlds

### PATCHES:

Anna 1602: NINA (dt. Patch Nr. 5)  
Armored Fist 3 (alle Versionen)  
Bling! 2 (dt. 1.02)  
Die Siedler 3 (dt. 1.51)  
Drakan (dt. Build 444)  
Driver (dt. Patch Nr. 1)  
Hattrick! Wins (dt. 1.02)  
Jane's Fighters Anthology (dt. 1.02F)  
Jane's Fleet Command (dt. 1.2)  
Kicker Fußballmanager (dt. 1.02)

PC JOKER HEFT & SPIEL 1/00 • Vollversion, Demos, Specials & Goodies • CD 2

CD 2

deutsche  
Vollversion  
für Win 95/98

# CHARTBUSTER

PC  
Heft & Spiel  
1/00



**DEMOS**  
Age of Empires 2  
Armored Fist 3  
Dungeon Keeper 2  
FIFA 2000  
Spirit of Speed 1937  
The Longest Journey  
(Video)  
The Nomad Soul  
Tomb Raider 4  
Total Soccer 2000

**SPECIALS**  
Video: Neo Software  
Add-on: Anstoß 3 Editor  
Website: Bobt-Museum  
Grafik: Sudden Strike Covergirl

**CD LÖSUNGEN**  
Age of Empires 2  
Prince of Persia 3D  
The Nomad Soul

**plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE**



Ausgabe  
**2/2000**  
erscheint am  
**4. Januar**

nur **8,90 DM**  
oder  
**4,90 (ohne CDs)**

mit aktuellen Demos und galaktischer  
Space-Opera auf 2 CD-ROMs!



**3D-Action mit Tiefgang  
Vollversion  
„Xenocracy“**

**3D-Action, Einsatzplanung und ein komplexes Hintergrundzenario** – all das bietet diese SF-Simulation von Grolier. Als Geschwaderkommandant der „United Planet Nations“ sollen Sie anno 10600 zwischen vier stellaren Supermächten vermitteln. Wählen Sie den jeweils gerade dringlichsten Auftrag und erfüllen ihn in einem von fünf Raumjägern mit Hilfe von 36 Waffen bzw. Ausrüstungsgegenständen!

Ressourcenmanagement, Erforschung neuer Technologien wie Zielerfassung, Befehlskontrolle über Wingman und Bordschütze (beide lernfähig) sowie vieles mehr umfasst Ihr Aufgabengebiet. Das Cockpit Ihres Raumers dürfen Sie selbst einrichten, dann geht es in ungemein effektiv inszenierte Schlachten: Quasi „Wing Commander“ für Fortgeschrittene. Abwechslungsreiches Missionsdesign, Unterstützung für alle gängigen 3D-Turbos sowie diverse Spielmodi für bis zu acht Multiplayer garantieren Ihnen schlaflose Winternächte.

- \* Erstveröffentlichung: 7/98
- \* Originalwertung: 79 Prozent
- \* 3D-Grafik mit Unterstützung für alle gängigen Beschleunigerkarten und Softwaremodus
- \* 36 Waffensysteme, 6 vorgefertigte HUDs, 30 frei platzierbare Instrumente
- \* motivierende Politikampagne plus Deathmatches, Teamplay sowie Tag- und Base-Defense-Varianten für bis zu 8 Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
- \* für Tastatur, Maus oder Stick/Pad
- \* komplett deutsch für Windows 95/98

**AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION**

**Spiele**

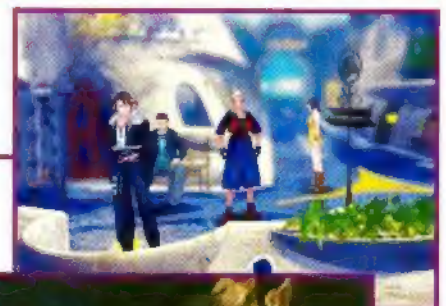
Dark Reign 2 • Diablo 2 • Half-Life:  
Opposing Force • Final Fantasy 8 •  
Planescape Torment • Messiah •  
Southpark: Chef's Luv Check •  
Sudden Strike • SWAT 3 •  
Ultima 9: Ascension

**Online**

Duelle am Digi-Himmel:  
Fighter Ace 2

**Hardware**

Datenträger der Zukunft: DVD-  
Laufwerke im Überblick







# Produkt des Millenniums?

**POWERED BY MATROX G400**

**Die derzeit schnellste 2D- und 3D-Grafikkarte.**  
PC Magazin 8/99, S. 125, Michael Eckert

**Die 3D-Geschwindigkeit der Karte ist atemberaubend.**  
PC Shopping 8/99, S. 105, Martin Eisenlauer

**Matrox ist wieder Spitze. Die G400 stürmt mit überzeugender 3D-Performance auf Platz 1.**  
CHIP 8/99, S. 57, Daniel Wolff

**Zur Königin wurde dabei die Millennium G400 MAX von Matrox gekürt, die besonders in den Direct3D-Benchmarks glänzte.**  
PC Player 8/99, S. 188, Jochen Rist

**Unser Testieger heißt Millennium G400 MAX.**  
PC Player 8/99, S. 188, Jochen Rist

**Zusammen mit dem aus einem Spiel und weiteren Applikationen bestehenden Software-Bundle bietet die Millennium G400 ein beachtliches Preis/Leistungs-Verhältnis.**  
CHIP 11/99, S. 165, Manfred Berthel

**Empfehlung für innovationsfreudige Anwender. Die G400 bietet als erste Grafikkarte eine zweite Monitor-Anschlußbuchse.**  
PC Welt 8/99, S. 40, Bernhard Witzmann

**Die 3D-Qualität der Karte ist überragend.**  
PCgo! 8/99, S. 164, David Göbber

**„Paukenschlag von Matrox... Das ergibt den Testsieg und unsere wärmste Empfehlung.“**  
GameStar 8/99, S. 184, Michael Gutschalka

**Die CHIP TOP 10**  
11/99 Gerät  
1 Matrox Millennium G400 MAX

**3D-Grafikkarten**  
9/99  
1. Matrox G400 MAX

**TOP-10**  
Produktname  
1 Matrox Mill. G400 Max

**GameStar 11/99 Einkaufsführer 2D/3D-Kombikarten**  
Platz Name  
1 Matrox Millennium G400 MAX

**PC SHOPPING** Millennium G400 7/99

**PC WELT TOP 10 PLATZ 1** Millennium G400 8/99

**CHIP-Urteil sehr gut (1,00)** Millennium G400 8/99

**GameStar Millennium G400 MAX** Millennium G400 MAX 8/99

**PC SHOPPING** Millennium G400 MAX 8/99

**PC Player Testsieger** Millennium G400 MAX 8/99

**PC Magazin KAUF TIP** Millennium G400 MAX 8/99

**EMPFEBUNG PC Direkt** Millennium G400 8/99

**PLATIN Player** Millennium G400 MAX 8/99

**PC go! sehr gut** Millennium G400 MAX 8/99

**PC INTERN Testsieger** Millennium G400 September 11/99

**PC INTERN** Millennium G400 MAX 9/99

**TOP 10 CHIP sehr gut (1,00)** Millennium G400 MAX 10/99

**PC SHOPPING** Millennium G400 MAX 10/99

**TEST SIEGER Computer** Millennium G400 21/99

**PC INTERN** Millennium G400 11/99

**PC INTERN** Millennium G400 16 MB SH 11/99

**PC INTERN Testsieger** Millennium G400 MAX 11/99

Millennium G400, 32 MB, 300 MHz RAMDAC, DM 499,- (unverbindl. Preisempfehlung)  
 Millennium G400 MAX, 32 MB, 360 MHz RAMDAC, DM 599,- (unverbindl. Preisempfehlung)  
 Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,48/Min.)  
 www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm

**matrox**

© 1994 All rights reserved: Matrox

AGENTUR: BIRNUS