Belgien bfr 129,- Dänemark dkr 25,- Griechenland dr 1.100 Italien Lit 6.100 Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 ISSN 0946-6290 B 41045

COMPUTEC VERLAG

PC ACTION

PC ACTION

DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN 6/98

NUR 5,90 DM

NEU

MIT FASTFINDER!
48 SEITEN TIPS & TRICKS ZUM SAMMELN

14 Seiten Komplettlösung und Multiplayer-Tips zu STARCRAFT • Kampagnenlösung zu ANNO 1602 • 10-seitige Levellösung zu FORSAKEN • außerdem Tips zu: FRANKREICH 98 • MIGHT & MAGIC 6 • REBELLION und HARDWARE-TIPS!

A
B
F
G
H

Sid Meiers neues Civilization

Alpha Centauri

Testpremiere Echtzeit-Strategie!

KKND 2

Exklusiv: EXTRA-BEILAGE: Die neuesten Bilder, Infos und Hintergründe

Diablo 2

Hardware: 3D-Beschleuniger im Test • Alles im Griff mit den neuen Joysticks?

Spieletips: Forsaken • Frankreich 98 • StarCraft • Anno 1602 • Rebellion

06
4 394191 005903

Free Spirit

Alles hört auf Dein Kommando.



Das erste Mystery-Game mit deutscher Sprachsteuerung.

Die CD-Rom gibt`s bei den Volksbanken Raiffeisenbanken für nur 19.50 DM

freespirit @ advertainment.com.

Volksbanken Raiffeisenbanken

Wir machen den Weg frei

VORFREUDE



Während der ersten sonnigen Maiwochen herrscht Aufruhr in der PC Action-Redaktion. Christian B. und Harald sind aufgrund ihres bevorstehenden E3-Messebesuchs in Atlanta völlig aus dem Häuschen, Herbert und Alex streiten sich darum, wer die ganze Arbeit machen soll, und Christian M. versucht, wieder Ordnung in den Laden zu bekommen, und amüsiert sich dabei köstlich.

Harald: GRÖÖÖÖÖHL! GO Bigge GO!

Christian M.: Also bitte, Herr Fränkel, Contenance. Etwas mehr Contenance, ja? Ich hab' das schon befürchtet, daß Sie beide wieder total ausflippen, als klar war, daß Sie die Auserwählten sind, die dieses Jahr zur E3 nach Atlanta fahren. Aber daß Sie hier gleich einen Eistanz aufführen – wir sind doch nicht im Dortmunder Westfalenstadion...

Christian B.: Hehehe, Eistanz, genau! Wiiir fahren zur Eeeee dreiiii, zur Eeeee dreiiii, uuuunddd haben Spasssss dabei!!! Da gibt's endlich die 99er EA Sports-Spiele zu sehen.

Alex: Ja, ja, ich weiß... bei Ihnen löst allein schon das Wort „EA Sports" verstärkten Speichelfluß aus – wie bei den Pawlovschen Hunden, wenn man ihnen einen leckeren Knochen vor die Nase hält...

Harald: Genau! Oléééééé, olé-olé-oléé!

Herbert: An Ihrer Stelle, Herr Fränkel, würde ich mit derartig vorfreudigen Emotionsausbrüchen ein bißchen vorsichtig sein. Sie wissen doch noch, was bei Ihrem letzten Trip in die USA passiert ist...

Alex: <fies grinsend> ...ja, Fränkel. War da nicht ein kleines Problem mit einem bis auf die Zähne bewaffneten Grenzbeamten, der Sie nicht ins Land lassen wollte und erst nach einem ausführlichen Gespräch unter vier Augen sein Okay gegeben hat? Weil ich so furchtbar kollegial bin, möchte ich Ihnen diesmal solche Unannehmlichkeiten ersparen. Ich sehe unverdächtig aus, bin kompetent (laber, laber, laber...) – kurz ausgedrückt: Ich würde mich anbieten, Ihren Platz einzunehmen...

Herbert: ...natürlich wäre auch ich bereit, selbstlos für Sie einzuspringen. Als ehemaliger Englischlehrer könnte ich meine pädagogischen Fähigkeiten und meine kosmopolitische Sprachgewandtheit in die Waagschale...

Harald: Ruhe, Gesindel! Der Kollege und ich kriegen das schon hin. WIR testen die neue Ganzkörper-Force-Feedback-Technologie, WIR gehen abends zum Essen in Fünf-Sterne-Restaurants, WIR schauen uns die geilsten Spiele an!

Christian Bigge: <beglückt lächelnd> So isses!

Alex: Ja, kann man Sie denn schon ganz alleine in so eine große, fremde Stadt reisen lassen?

Christian M.: Ende der Debatte! Bigge und Fränkel fliegen. Aus. Basta. Ende.

Alex und Herbert schmollen.

Christian M.: <nimmt das zutiefst getroffene Paar zu Seite> Psst. Habe ich eigentlich schon erwähnt, daß unser Verlag einen kleinen Betriebsausflug auf die Canarischen Inseln unternimmt, wenn die Kollegen in Atlanta von Halle zu Halle hetzen und bei 40 Grad im Schatten schwitzen? Ach, hab' ich nicht...?

DIE REDAKTION

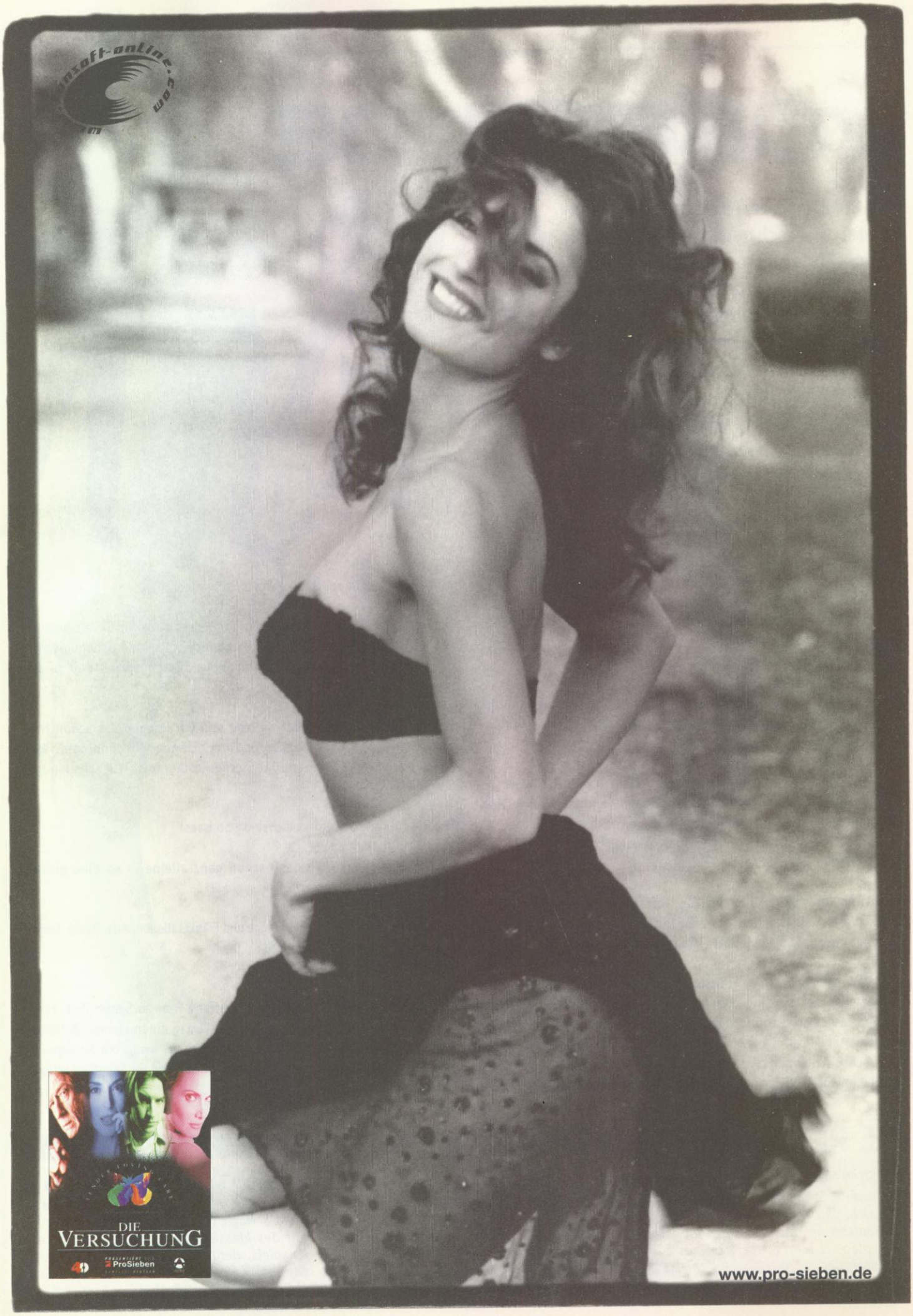
CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
freut sich, daß endlich die Grill-Saison eröffnet ist, und plant bereits die nächsten der legendären "Agaven-Parties" und "Herren-Abende".

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
fragt sich, warum er bei der jüngsten US-Pressetour am Flughafen zu Boston aufgehalten und von der Einreisebehörde verhört wurde.

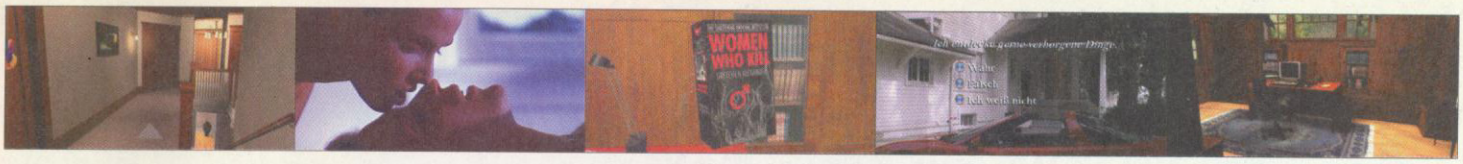
CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
ist ebenfalls in Partystimmung, was zum Teil an der bevorstehenden E3 liegt, zum Teil aber auch schon an der vor der Tür stehenden Fußball-WM.

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
feiert mit Might & Magic 6 die Rückkehr des klassischen Rollenspiels, denn auch im virtuellen Leben wird es schließlich alle paar Tage Sommer.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
ist zur Zeit abends öfter in fränkischen Biergärten anzutreffen als an seinem Computer und träumt von Nürnberger Bratwürsten mit Spargelsalat.



©1997-98 Aftermath, Ashland, OR 97520. All rights reserved. Aftermath is a registered trademark of Aftermath Media. Windows95, DirectX and Microsoft are trademarks of Microsoft Corporation. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



Mörderin

oder nicht? ...finden Sie es heraus.

TENDER LOVING CARE™

DIE VERSUCHUNG

DAS MOVIE ADVENTURE

Präsentiert von ProSieben

FÜR PC CD-ROM UND DVD-ROM

AFTERMATH MEDIA

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

FUNSOFT



THEMA DES MONATS
SEITE 28

PC Action zu Besuch bei Design-Koryphäe und Ex-id John Romero. Seine Firma ION Storm hat einige spannende Projekte in der Entwicklung. Unser Hauptaugenmerk aber legten wir auf Daikatana, denn Romeros Definition eines guten 3D-Actionspiels hat es wirklich in sich.

INHALT

RUBRIKEN

Auftakt 3
Bestseller 166
Bewertungen 55
Cover-CD-ROM 163
Die letzte Seite 194
Die Redaktion 3
Hardware-Referenzen 192
Impressum 55
Inhalt Spieletips 115
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 171
Leserbriefe 170
Referenz-Spiele 166

AKTUELLES

Blockbuster 10
Budget-Spiele 20
Gerüchte & Notizen 11
Hit-Countdown 168
Hotlines 168
Online-Spiele 22
Spiele-News 12
Vermischtes 24

VORSCHAU

Alpha Centauri 40
Anachronox 31
Babylon 5 44
Colin McRae Rally 48
Daikatana – THEMA DES MONATS 28
Descent 3 38
Dominion 32
Force Commander 42
Homeworld 46
M.A.X. 2 52
The Dark Project 34
Urban Assault 50

SEITE 48



Colin McRae Rally

Nach den TOCA-Tourenwagen schickt Codemasters uns PC-Rennfahrer jetzt auf die holprige Rallye-Piste.

TESTS

Autobahnraser 62
Burnout 112
Clash 112
Die Versuchung 94
Emergency 96
Frankreich 98 – TEST DES MONATS 56
Hexplore 86
John Sinclair 82
KKND 2 – Krossfire 68
Man of War 78
Micro Machines v3.0 112
Microsoft Golf 98 66
Might & Magic 6 90
Monopoly WM Edition 66
Monster Truck Madness 2 108
Motorhead 110
Outwars 98
Pandemonium 2 102
Plane Crazy 112
Sensible Soccer WM Edition 66
Soldiers at War 78
Spec Ops 106
StarCraft 74
Starfleet Academy: Chekov's Lost Missions 80
Super Match Soccer 66
Tennis Manager 66
Total Annihilation: Die Core Offensive 76
Triple Play 99 66

SPIELETIPS

Age of Empire 157
Anno 1602 ....137/157
Anstoss 2 – Verlängerung 160
BattleZone 159
Croc – Legend of the Gobbos 159
Fallout 157
Forsaken 147
Frankreich 98 117
GTA 158
Jedi Knight – Multiplayer-Cheat 160
Might & Magic 6 135
Monkey Island III 157
Perry Rhodan: Operation Eastside 159
Rebellion 141
Redline Racer 160
Spec Ops „Army Rangers" DEMO 159
StarCraft 121/159
Tomb Raider Director's Cut 157

HARDWARE XTRA

News aus der Spiele-Hardwarewelt 176
Grafikboards im Benchmark-Parcours 178
Neue PCI-Soundkarten im Kurztest 182
Marktübersicht Joysticks 184
Hardware-Referenzprodukte 192

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 68

Testpremiere:

KKND 2







Der StarCraft-Killer? Beam Softwares Nachfolger des einstmaligen Überraschungs-Hits unter der Lupe.

SEITE 117 + 147

Brandaktuelle Tips & Tricks zu

Forsaken

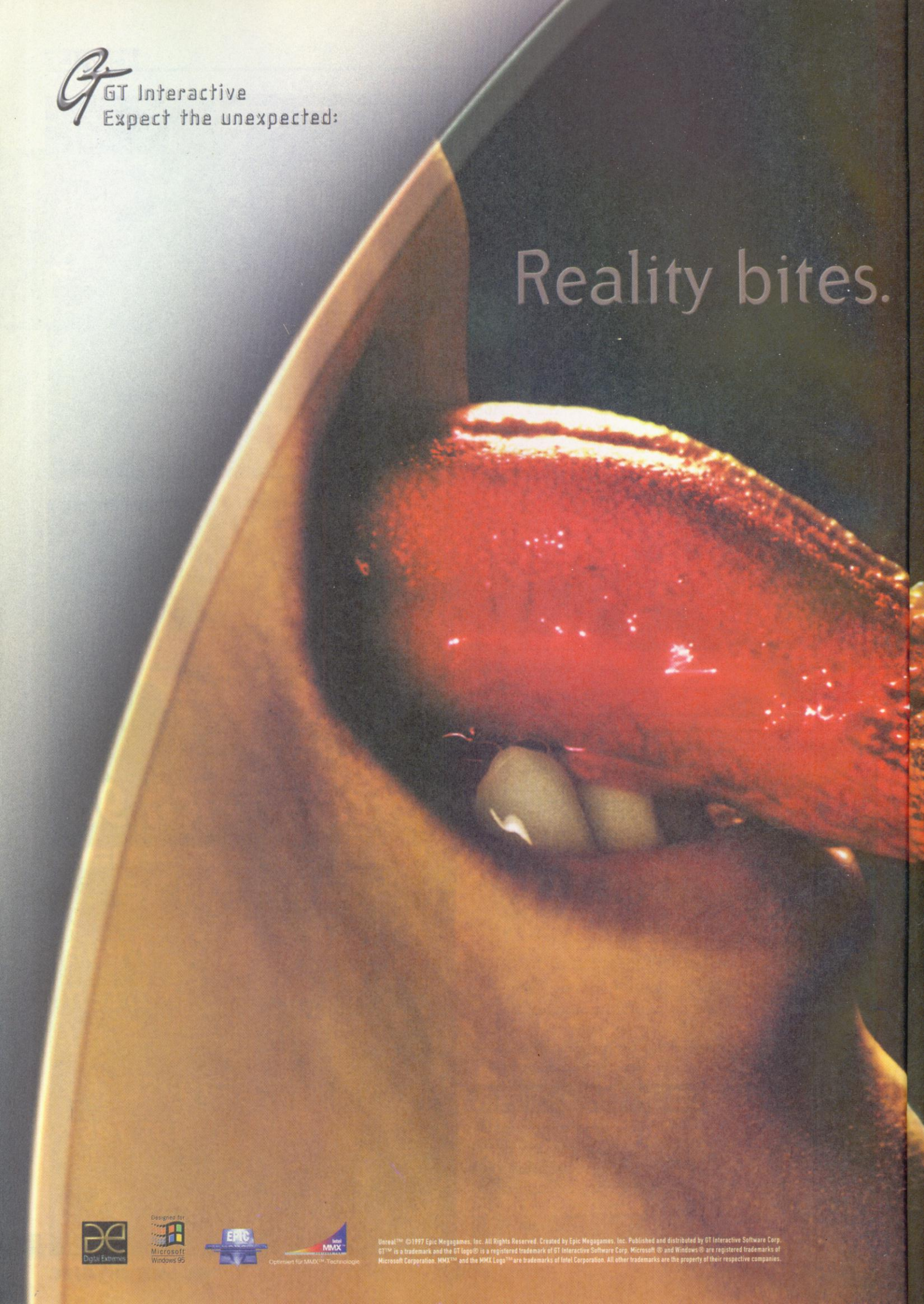


Frankreich 98

AB SEITE 178



Neue 3D-Karten und Joysticks im Test


GT Interactive
Expect the unexpected:
Reality bites.
Digital Extremes
Designed for
Microsoft
Windows 95
EPIC
intel
MMX
Optimiert für MMX™-Technologie
Unreal™ ©1997 Epic Megagames, Inc. All Rights Reserved. Created by Epic Megagames, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Microsoft ® and Windows ® are registered trademarks of Microsoft Corporation. MMX™ and the MMX Logo™ are trademarks of Intel Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies.







Unreal hurts.



UNHEIMLICH: Du erlebst eine neue Realität.
UNBARMHERZIG: Du stellst Dich nie zuvor gekannten Ängsten.
UNGLAUBLICH: Du erforschst fremdartige 3D-Welten jenseits aller Vorstellungskraft.
UNREAL. Es kommt!

Böse Überraschung: Ab Juni für PC!

Unreal

www.unrealworld.de

Buro X

BLOCK-BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Die Siedler 3



Herrlich lebendig: Alles wuselt wieder bei Siedler 3. Die Landschaften wirken diesmal plastischer und wesentlich farbintensiver. Deutlich weniger Wert wurde auf den Wegebau gelegt.

Na endlich! Für den Herbst hat Blue Byte Die Siedler 3 angekündigt, nach über 500.000 Verkäufen des Vorgängers längst überfällig. Am grundsätzlichen Spielprinzip wird sich wenig ändern, Detailverbesserungen sind aber Trumpf. So werden sich kriegerische Auseinandersetzungen jetzt in Echtzeitstrategie-Manier ausfechten lassen. Für den Warentransport dienen die Wegefähnchen nur noch als Wegpunkte, richtige Boten holen fertige Güter wie bei Anno 1602 jetzt direkt von den durchweg gerenderten Gebäuden ab. Zusätzliche Spielziele, wie etwa eine bestimmte Siedlungsgröße oder Gebietskontrolle, erhöhen die Motivation. Technisch zieht Blue Byte alle Register: 16 Bit-Farben und Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten sorgen für einen wahren Augenschmaus, und endlich plant man auch die Netzwerk- und Internetanbindung für bis zu vier Spieler. Keine Frage, auch der dritte Teil der Wuselbrüder wird wieder stundenlang an den Bildschirm fesseln. Wir werden in den nächsten Ausgaben über die weitere Entwicklung berichten.

Age of Empires 2

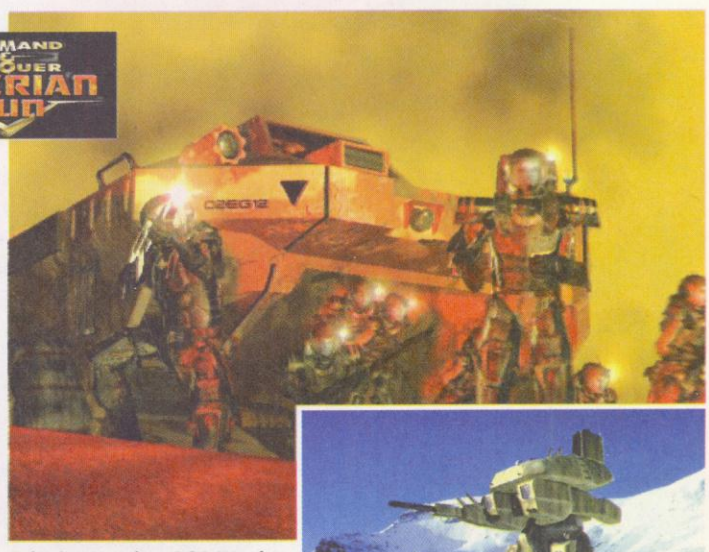
Microsoft hat jetzt schon angekündigt, daß der Nachfolger zu Age of Empires nicht vor Ende 1998 erhältlich ist. Ähnlich wie bei StarCraft liegt die Ursache dafür in einer langen Testphase des Balancings. Vermutlich wird Age of Empires 2 nun Ende des 1. Quartals 1999 erscheinen.

C&C Tiberian Sun

Westwoods drittes Spiel der C&C-Serie befindet sich gerade in der entscheidenden Entwicklungsphase. Während bereits das endgültige Design des Logos veröffentlicht wurde, befindet sich das Spiel in der Phase des Playbalancing. In diesem Entwicklungsschritt werden die endgültigen GDI- und NOD-Einheiten und deren genaue Eigenschaftswerte und Bewaffnungen festgelegt. Fest steht nun, daß es nur 14 Einheiten pro Partei geben wird. Als Basis für letzte Entscheidungen veranstalten die Game-Designer dann einige Multiplayer-Partien.



Das neue Rendering der Infanterie-Einheiten zeigt sog. Cyborgs. Diese Soldaten wurden von den Tiberiumwolken so sehr geschädigt, daß sie ganz Robocop-like nur noch mit mechanischen und elektronischen Körperteilen überleben können. Diese HighTech-Ausstattung macht sie aber zu noch gefährlicheren Kriegern.





Frisch aus der SGI-Workstation: Diese neuen Bilder sind HiRes-Auschnitte aus den Zwischensequenzen. Ein Infanterie-Spähtrupp erkundet eine NOD-Stellung (oben). Während die Mech-Einheit (rechts) nur den GDI-Armeen zur Verfügung steht, kann über den Transport-Hubschrauber „CarryAll" auch die Bruderschaft von NOD verfügen (unten).

Unreal

Der Juni naht mit großen Schritten und mit ihm auch der 3D-Shooter Unreal. Mittlerweile liegt uns eine sehr gut spielbare Betaversion vor, die den Ersteindruck zu bestätigen scheint: Das Spiel von Jay Wilbur, Ex-Mitarbeiter von id Software, könnte ein ganz besonderes Highlight des Jahres werden. Die brillanten Grafiken in Verbindung mit der düsteren Gruselatmosphäre versprechen ein echtes Vergnügen zu werden. Das zeigen auch unsere neuesten Screenshots. Unterdessen hat Publisher GT Interactive bekanntgegeben, daß bereits im September ein Add-on zu Unreal erscheint, ein umfangreicher Editor.



Unreal zeichnet sich teilweise durch riesige, hallenartige Levels aus (kleiner Screenshot). Unten: Die vierarmigen Wesen helfen dem Spieler mit Tips.

Trespasser



Jede Animation der Saurier wird unter Berücksichtigung bestimmter Parameter (Kraft, Gewicht, Intelligenz etc.) neu berechnet.



Das Gesetz, daß nur der Stärkere überlebt, gilt auch bei Trespasser: Hier schnappt sich ein T-Rex einen kleineren Verwandten.

Zu Trespasser: Jurassic Park sind wieder einige neue Screenshots veröffentlicht worden. Das Action-Adventure von Dreamworks soll im 3. Quartal auf den Markt kommen. Für den Spieler geht es darum, sich einerseits mit Waffengewalt gegen die blutrünstigen Dinos zur Wehr zu setzen und andererseits Rätsel im Tomb Raider-Stil zu lösen. Allerdings sieht der PC-Besitzer das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Eine Besonderheit, die zu einem hohen Realismusgrad beitragen soll: Für die Ur-Echsen gibt es keine vorgerenderten Animationen, vielmehr werden die Bewegungen ständig neu berechnet, was man bei der Weichheit der Kanten kaum glauben mag.

Ultima 9

Während sich der angekündigte Erscheinungstermin langsam nähert, sieht das Projekt Ultima IX in einigen Details alles andere als rosig aus. Zwei Entwickler haben das Team im Protest bereits verlassen. Origin hat die Rufe der Fans ignoriert, die darauf ebenfalls mit einem Boykott reagieren. „Sith Dragon", einer der bekanntesten Fans, hat angekündigt, seine renommierte Internetseite (http://www.walrus.com/~sith/) einzustellen. Auf Kosten der Rollenspiel-Qualitäten driftet Ultima IX immer mehr in Richtung Action-Adventure ab. Die Fans fürchten, daß die Serie letztendlich in das populärere Genre wechselt.

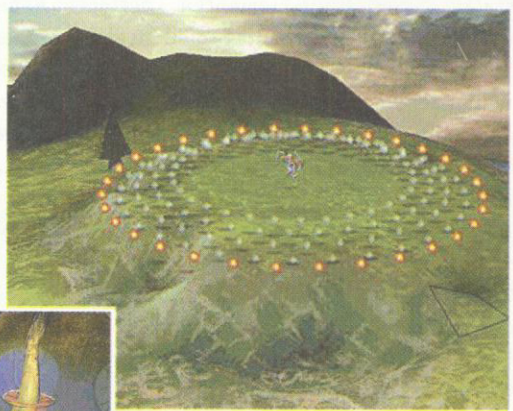


Wird aus Ultima 9 ein „Avatar Raider" à la Lara Croft?

Populous 3

Interessantes von der Bullfrog-Website (http://www.bullfrog.co.uk): In den Features zum langerwarteten Populous – The Third Coming findet sich tatsächlich der Hinweis, daß das Remake auch in der Monster-Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten lauffähig sein soll. Fragt sich nur, ob die Maschine für diese Darstellungsform bereits erfunden wurde. Der Veröffentlichungstermin lautet übrigens immer noch auf September/Oktober1998.

Rechts: Nöö, keine Reinkarnation von Stonehenge, sondern das Entstehungsritual einer neuer Siedlung, wo bald Milch und Honig fließen sollen.





Links: Bullfrog arbeitet zur Zeit mit Vehemenz an den Zwischensequenzen, die die Spielmotivation hoch halten sollen.

GERÜCHTE & NOTIZEN

➜ *Das 3D-Action-Spiel **Nightmare Creatures** von Kalisto erscheint nun doch in Deutschland. **Activision** will es im Juli auf den Markt bringen.*

➜ ***Cavedog**, der kalifornische Entwickler von Total Annihilation, will bis Ende des Jahres 1999 fünf Spiele-Produkte veröffentlichen. **Battle Tactics**, das im Juni 1998 kommen soll, ist ein Add-on für Total Annihilation; **Kingdoms**, der Nachfolger von Total Annihilation, ist für das 4. Quartal des Jahres geplant; 1999 sollen **Amen: The Awakening** (3D-Action-Adventure), **Good & Evil** (mit Adventureparts, Rollenspielelementen und Strategieeinflüssen) und **Elysium** (Action-Adventure) folgen.*

➜ *Motorradrennfahrer Alex Hofmann, mit 17 Jahren eine der deutschen Nachwuchshoffnungen, wird ab sofort von **Funsoft** und **Ascaron** gesponsert. Der Vertrag ergab sich, nachdem die Zusammenarbeit zu **Grand Prix 500cc** besonders erfolgreich verlaufen war. Die Rennsimulation soll nach wie vor im Juli erscheinen.*

➜ *Sierra will im Herbst **Cyberstorm 2** herausbringen. Der Nachfolger des Mech-Strategiespiels soll Echtzeit- mit Runden-Elementen verbinden und über ausgeprägte Multiplayer-Fähigkeiten verfügen.*

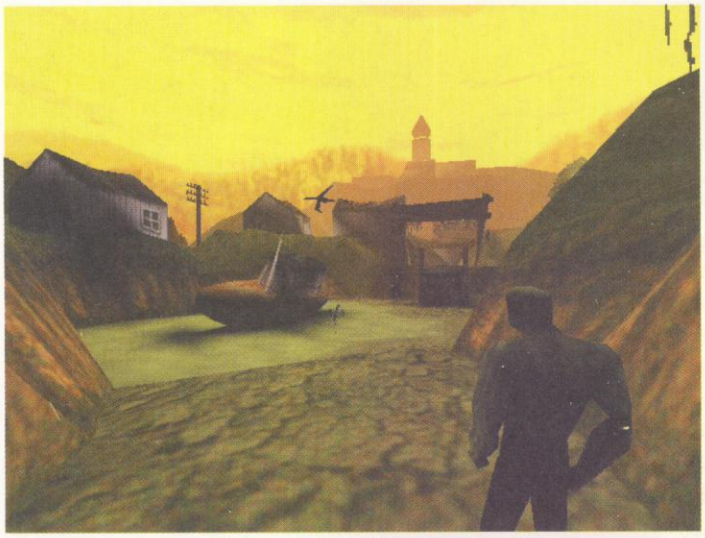
➜ ***Psygnosis** will es noch einmal wissen! Nach dem Desaster mit **adidas Power Soccer** (PCA-Wertung 6%) plant man für August einen zweiten Teil. Erste Screenshots sehen tatsächlich sehr vielversprechend aus. Die Grafik-Engine wurde komplett überarbeitet, und unterstützt nun auch Motion Capturing bei den Polygonkickern.*

➜ *Noch einmal Motorrad! **Virgin** will mit der Simulation **Superbikes World Championships** Ascaron Konkurrenz machen. Wahrscheinlich im September soll sich auf zwölf Originalkursen die Startflagge senken.*

➜ ***Activision** hat den Nachfolger zu Interstate '76 angekündigt. **Interstate '82** soll eine komplett neue Grafik-Engine erhalten und setzt erneut auf Zeitgeist, Witz und die Kombination von Rennspiel- und Shoot 'em Up-Elementen. Release: 4. Quartal 1998.*

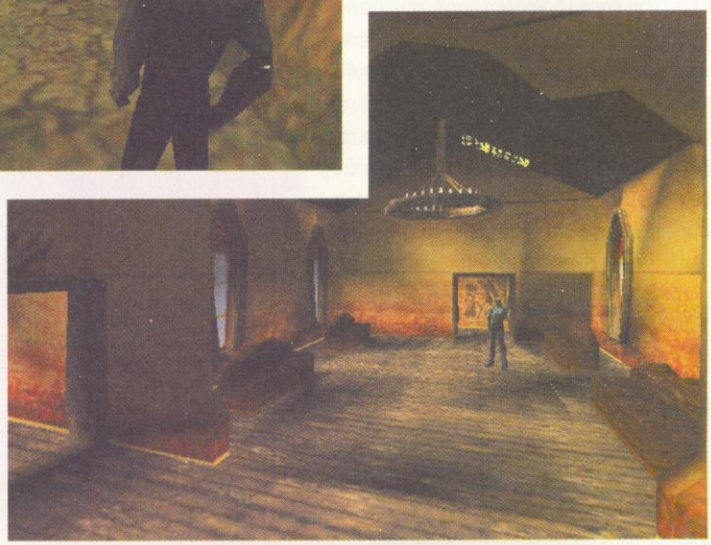
Shadowman

ACTION **Voodoo-Zauber**



Voodoo-Zauber: Den Designern ist es gelungen, die düstere Atmosphäre der Shadowman-Story perfekt auf die Grafiken zu übertragen (links).

Shadowman Mike Leroi steuert sich ähnlich wie die Tomb Raider-Heldin Lara Croft und verfügt auch über ein ähnliches Bewegungsrepertoire (unten).



Eine Gruselstory der besonderen Art will uns Acclaim im September mit Shadowman auftischen. Sie lernen dort zunächst die Voodoo-Magierin Nettie kennen, die nachts von schlimmen Träumen gequält wird: Sie wird Zeugin eines Komplotts in der Welt der Toten, in dem Massenmörder beschließen, ein blutrünstiges Gemetzel unter den Lebenden anzurichten. Nettie vertraut daraufhin dem Auftragsmörder Mike Leroi eine Schattenmaske an, die es diesem ermöglicht, des Nachts als Shadowman in die Unterwelt hinabzusteigen und die Bösewichte mit tödlichen Voodoo-Zaubern zu bekämpfen. Als Spieler steuern Sie Mike in seiner „normalen" Gestalt und als Shadowman – ähnlich wie Lara Croft kann der finstere Held u. a. gehen, springen, rennen, klettern und schwimmen. Sämtliche Zwischensequenzen von Shadowman wurden mit der Spiel-Engine erstellt und fügen sich damit nahtlos ins Geschehen ein. Anders als in ähnlichen Programmen dieser Art haben Sie in Shadowman die Möglichkeit, der Kamera selbst den optimalen Standpunkt zuzuweisen. **ha**

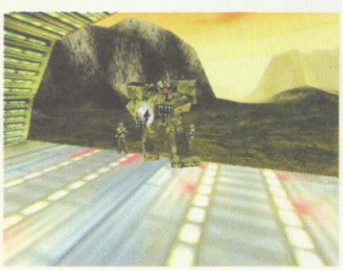
Info: http://www.acclaim.de

Heavy Gear 2

ACTION **Rückkehr der Blechbüchsen**



Auch in Schneegebieten kommen die Gears zum Einsatz. Taktische Überlegungen spielen in dem ausgesprochen bergigen Szenario eine besondere Rolle.



Für Heavy Gear 2 entsteht extra eine neue 3D-Engine, die aber auch zwingend einen Hardware-Beschleuniger benötigt.

Möglicherweise noch in diesem Jahr erscheint der Nachfolger zum Mech-Actionspektakel Heavy Gear. Das hat jetzt Activision angekündigt. Erneut geht es um den Kampf zwischen Nordstaaten und Südstaaten auf dem Planeten Terra Nova. Das Spiel mit starken Simulations-Elementen wird eine gänzlich neue 3D-Engine besitzen und soll nun auch realistische Gefechte in Gebäuden, eine wirklichkeitsgetreue Physik sowie fotorealistische Grafiken ermöglichen. Die Mech-Truppen kommen auf verschiedenen Planeten in Sumpfgebieten, Grasland, zwischen Vulkanen, in der Arktis und in Städten zum Einsatz. Integriert werden ferner Witterungsverhältnisse. Außerdem soll es nun möglich sein, seinem Wingman wesentlich komplexere Befehle zu geben. **hfr**

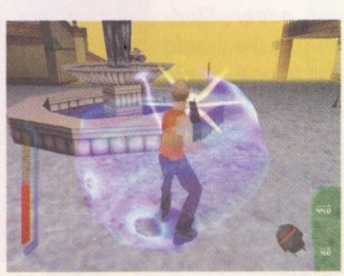
Info: http://www.activision.de

Das 5. Element

ACTION **Filmumsetzung kommt im September**

Der Erscheinungstermin von „Das fünfte Element" ist noch einmal verschoben worden. Die PC-Umsetzung des Science-Fiction-Streifens soll nun aber spätestens im September in den Läden stehen und sich auch eng an die Vorlage halten. Entsprechend steuert der Spieler wahlweise den abgehalfterten Taxifahrer Korben Dallas (im Film gespielt von Bruce Willis) oder die rothaarige Leeloo durch 15 riesige Levels. Korben benutzt überwiegend Schußwaffen, während Leeloo meistens auf ihre Kampfsportkünste setzt. Herumprügeln müssen sie sich mit 16 Gegnertypen. Nebenbei gilt es, Geheimgänge zu entdecken und Schalter zu aktivieren, es sind also auch Adventure-Elemente im Spiel. Zu sehen ist das Geschehen aus einer Tomb-Raider-Perspektive. Zwischensequenzen aus dem Kinofilm lockern das Geschehen auf. **hfr**

Info: http://www.kalisto.com/us/index.htm



Waffenexperte Korben verläßt sich am liebsten auf seine tödlichen Wummen, um die Gegner auszulöschen.



Leeloo ist nicht nur ein hübsches Persönchen, sie ist auch schlagkräftig. Hier setzt sie zu einem Fußfeger an.

SU- 27 Flanker 2.0

FLUGSIMULATION **Wie Phönix aus der Asche**



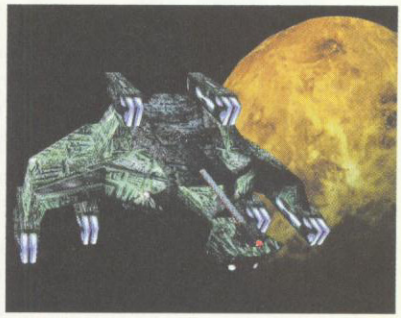
Eines der Haupt-Mankos der SU-27 Flanker-Sims ist deutlich sichtbar ausgemerzt worden. Jetzt startet man mit modernster 3D-Beschleunigung.

SSI arbeitet mit Hochdruck an der 2.0-Fassung der Jetsimulation SU-27 Flanker. Fand der Vorgänger besonders durch sein hervorragendes Flugmodell und knallharten Realismus seine Fangemeinde, war dessen Grafik-Engine schon mehr als überholt. Jetzt werden die komplett neu programmierten 16 Bit-Grafik-Routinen über alle modernen Features wie Direct 3D-Beschleunigung sowie MMX- und AGP-Unterstützung verfügen. Stereographische Satelliten-Aufnahmen russischen Terrains, Mip-Mapping und Alpha-Blending sollen eine neue Qualität der Bodendarstellung und der Special Effects bringen. Geplanter Termin: November 1998. **cm**

Info: http://www.ssionline.com

Klingon Academy

ACTION **Die dunkle Seite von Star Trek**



In Klingon Academy können Sie endlich einmal auf den Star Trek-Ehrenkodex pfeifen und auf der Seite der Bösen gegen die Föderation antreten.

Wem es an der Starfleet Academy schon immer einen Tick zu edelmütig zuging, der darf vermutlich bereits im Winter dieses Jahres in die Rolle des jungen Klingonen Torlec schlüpfen, der gerade dabei ist, die wichtigsten Fertigkeiten seiner Rasse zu erlernen: Kämpfen, kämpfen, kämpfen. Klingon Academy ist in der Zeit von Star Trek VI: The Undiscovered Country angesiedelt und handelt naturgemäß von den Kriegen der ewigen Star Trek-Bösewichte mit der United Federation of Planets. Laut Interplay wird das neue Spiel gegenüber Starfleet Academy eine verbesserte Grafik-Engine, eine optimierte KI, größere Schiffe und mehr Waffensysteme aufbieten können. **ha**

Info: http://www.interplay.com

H.E.D.Z.

ACTION **Laßt Köpfe rollen...**



Der rote Baron sondiert die Lage im Dschungel-Level. Die Hängebrücke im Hintergrund läßt sich durch eine gezielte Bombenattacke zerstören.



Der abgefahrene Genre-Mix aus Jump&Run, Action-Shooter und Strategie-Elementen war uns bereits im Oktober letzten Jahres eine 16-seitige Sonderbeilage wert und sollte schon im November 1997 erscheinen. Doch das 40-köpfige Entwicklerteam VIS Interactive aus den beschaulichen Städtchen Dunfermline, England, besteht aus Perfektionisten und will das perfekte Spiel abliefern, was den Release von H.E.D.Z. (= Head Extreme Destruction Zone) immer wieder verzögerte. Jetzt ist man mit dem Design der 225 Spielköpfe beinahe fertig und plant die Veröffentlichung für September. Bei H.E.D.Z. bewegen Sie Ihren Polygon-Charakter durch acht riesige Levels und treffen auf blutrünstige Aliens, die nur ein Ziel kennen: Den Kopf Ihres Digi-Pendants vom Rumpf zu trennen, während Sie den Levelausgang suchen. Doch Sie können sich auf besondere Weise zur Wehr setzen: Zu Beginn jedes Levels suchen Sie sich fünf Köpfe aus, die Sie jederzeit auf Ihren Helden „aufpflanzen" können, der dann sofort völlig andere Eigenschaften besitzt. Mit dem roten Baron können Sie fliegen und Bomben werfen, der Fußballer Eric Cantona verschießt Ball-Granaten, und der Paparazzi-Kopf blendet seine Gegner durch grelle Lichtblitze. Gelingt es Ihnen Ihrerseits, Alienköpfe abzutrennen, können diese eingesammelt und sofort weiterverwendet werden. Die Verwurstung zahlreicher Promis aus Politik, Sport und Geschichte macht einen Großteil des Charmes von H.E.D.Z. aus. Neben einer bislang einzigartigen Voxeltechnologie, die dank der 3D-Karten-Unterstützung wahre Farborgien auf Ihrem Monitor veranstaltet, konzentrierte man sich bei VIS Interactive insbesondere auf die Multiplayer-Modi via Internet und Netzwerk, was die Langzeitmotivation in ungeahnte Höhen treiben soll. **cb**

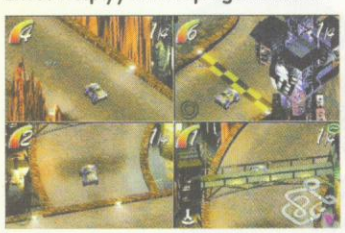
Info: http://www.hasbro-interactive.com

Exzess

RENNSPIEL Excessive Speed

Excessive Speed von Epic schlägt in dieselbe Kerbe, die dereinst von Amiga-Titeln wie Super Cars vorgesägt wurde. Das actionorientierte Gerase verfolgen Sie aus der Vogelperspektive, auf 14 Strecken darf mit Zukunftsvehikeln außerdem geballert, gehüpft und gerempelt werden, wie es nur eben geht. Die sechs Autos variieren in den Punkten Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Gewicht, Handling und Panzerung, was sich auch auf das Fahrverhalten auswirkt. Natürlich können die Kisten auch aufgerüstet werden. Maximal sechs Spieler dürfen via Internet oder Netzwerk Gas geben. Was simpel klingt, wird durch 1a-Technik zum spaßigen Spektakel. 16 Bit-Farben, 3D-Karten-Unterstützung, butterweiches Parallax Scrolling, knallbunte Grafik-Gimmicks und ein CD-Soundtrack sollen Excessive Speed ab August zum Kultobjekt machen. cb

Info: http://www.epicgames.com



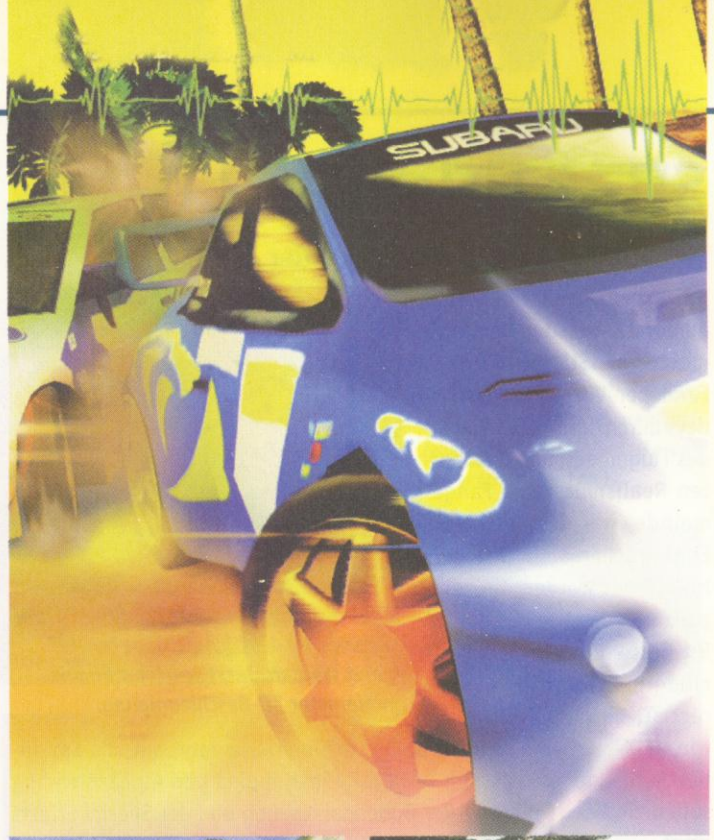
Wenn kein Netzwerk zur Verfügung steht, tut es auch der Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler.

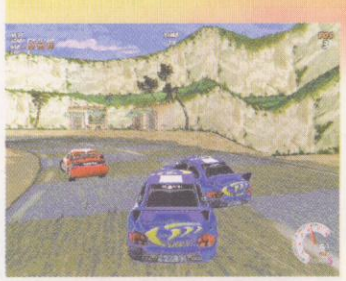
V-Rally

RENNSPIEL Konsolenraser

V-Rally ist eines der erfolgreichsten Rennspiele für die Sony PlayStation, ab August dürfen auch PC-Besitzer die Spannung einer kompletten Rallye-Saison erleben. Auf acht Offroad-Pisten, verteilt über die halbe Welt, treten Sie in rund 60 Sonderprüfungen an, um die Weltmeisterschaft zu erringen. Dafür stehen elf offizielle Rennwagen der 97er Saison zur Auswahl. Schon auf der PlayStation war die unterschiedliche Fahrphysik der Schleuderkisten eines der Spiel-Highlights, für die PC-Version hat Infogrames diese noch einmal überarbeitet. Schäden am Fahrzeug sind nicht nur deutlich zu sehen, sie wirken sich auch auf deren Leistungsfähigkeit aus, so daß letztlich nur die richtige Kurventechnik zum Sieg verhilft. Durch die entsprechenden Ansagen des Copiloten werden Sie auf schwierige Passagen vorbereitet, V-Rally ist also selten unfair. Auch grafisch zieht Infogrames alle Register: Die unterschiedlichen Streckenverhältnisse werden hochauflösend und mit Direct3D-Support dargestellt, die Anzahl der Fahrzeugpolygone wurde gegenüber der Konsolenversion mehr als verdoppelt. Sonnenuntergänge, animierte Streckenrandobjekte, Spiegel- und Nebeleffekte sorgen für Rennatmosphäre pur, ebenso wie die Verwendung von Dolby Surround-Stereosound und realistischer Motorensamples. Geplant ist auch ein Netzwerk-Modus für mindestens vier Spieler. Interessant wird im August, ob sich V-Rally auch gegen die Codemasters-Konkurrenz Colin McRae Rally (Vorschau im Heft) durchsetzen kann, beide Kontrahenten dürften sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die Sliding-Krone liefern. cb

Info: Bomico, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich-Sprendlingen





Aua! Zwei Subaru Impreza haben sich auf Korsika ineinander verkeilt. Nutznießer ist der davonbrausende Mitsubishi, der stärkste Wagen im Spiel.



Alle denkbaren Fahrbahnuntergründe wurden für V-Rally realistisch umgesetzt. Auf Asphaltstrecken kostet Sliding nur wertvolle Zeit.

Motocross Madness

RENNSPIEL Auch Microsoft läßt die Motoren dröhnen

Da hat sich doch das digitale Leben für Biker schlagartig verbessert! Erst traut sich jahrelang kaum ein Hersteller an Motorradspiele, jetzt stehen mit Moto Racer 2 (EA), Grand Prix 500 (Ascaron) und Motocross Madness von Microsoft gleich drei Titel vor der Startlinie. In mehreren Einzelrennen können Sie hier eine Art WM austragen oder sich auf Stuntkursen an bis zu 16 waghalsige Sprungmanöver wagen. Sowohl die leichten Maschinen als auch der mit Hilfe von Motion Capturing digitalisierte Fahrer bekamen von Microsoft ein eigenes Physikmodell verpaßt, so daß mit Hilfe des Joysticks eine Vielzahl an Kurven- und Hüpftechniken zur Verfügung steht. Die Unterstützung aller gängigen 3D-Karten sorgt für angenehme Optik. Spätestens im August dürfen Sie mit bis zu acht Fahrern auch im Internet oder Netzwerk antreten. cb

Info: Microsoft, Edisonstraße 1, 85713 Unterschleißheim



Einer der Stuntkurse von Motocross Madness. Achten Sie auf den realistischen Schattenwurf von Mensch und Maschine.

PENTIUM II 233 MHZ, ÜBER 3 GIGABYTE, 4 MB GRAFIK!

pc.Spezialist Pentium II 233 MMX Limited Edition ATX

- original Pentium II Prozessor mit 233 MHz und MMX-Technologie
- Pentium II PCI-Mainboard mit AGP-Port, USB-Anschluß, FiFo-Schnittstelle und Intel LX-Chipsatz
- 32 MB SDRAM, mit 10 ns, EEPROM, erweiterbar auf 192 MB
- 3,5" Floppy Disc Drive
- PCI VGA 3D-Grafikkarte mit 4 MB Speicher
- schnelle 3.2 GB Festplatte vom Markenhersteller Seagate
- 24fach Speed CD-ROM Laufwerk
- ergonomische WIN95 Tastatur, inkl. PS/2 Adapter
- 1 Jahr bundesweite Garantie

RECHNERPREIS

1599,-

oder 24 x 74,-*

NEU BEI UNS!

Alle Rechner auch inkl. VALUE-PACKAGE erhältlich!

- **Lotus SmartSuite**



„Ausgezeichnetes" Office-Paket für alle anfallenden Aufgaben zuhause oder im Büro. Die ComputerBILD meint: TESTSIEGER!
Enthält:
- Lotus WordPro, Textverarbeitung
- Lotus 1-2-3, Tabellenkalkulation
- Lotus Approach, Datenbank
- Lotus Freelance, Grafikprogramm
- Lotus Organizer, Zeitmanagement

- **Windows95**



inkl. MS Internet-Explorer

- **Monkey Island Special**



Die ganze Welt von Monkey Island zum ersten Mal auf einer CD. Monkey Island 1 und 2 und eine Demo von Monkey Island 3.

- **Data-Becker Goldene Serie**



Wählen Sie einen Titel aus dem Data-Becker Aktions-Sortiment. z.B. Power Calculator

- **pc.Spezialist 3-Tasten Maus**

RECHNERPREIS INKL. VALUE-PACKAGE

1899,-

oder 24 x 88,-*

15" (38 cm Bilddiagonale) MACOM F70 TCO92

- mit 38 cm Bilddiagonale, Allround-Monitor für Spiele und Office-Anwendungen
- 0,27 mm Lochmaske
- 70 kHz Horizontalfrequenz
- Profi On-Screen-Display
- diverse Justiermöglichkeiten
- strahlungsarm nach TCO92

MONITORPREIS

399,-

PC SPEZIALIST

http://www.pcspezialist.de

Deutschland: **Dresden**, Freibergerstr. 122, fon 03 51/86 68 80 **Cottbus**, Franz-Mehring-Str. 12, fon 03 55/70 04 81 **Potsdam**, Hegelallee 15, fon 03 31/29 85 20 **Eberswalde**, Heegermühler Straße 43, fon 0 33 34/21 29 24 **Neubrandenburg**, Akeleiweg 5, fo 03 95/36 32 10 **Rostock**, Alt Bartelsdorfer Str. 1, Hansehof, fon 03 81/6 86 68 81 **Lübeck**, Mühlenbrücke 5a, fon 04 51/7 06 22 27 **Bremen**, Breitenweg 53, fon 04 21/1 65 56 07 **Hannover**, Deisterstr. 17, fon 05 11/45 10 61 **Minden** Stiftsallee 93, fon 05 71/64 61 30 **Paderborn**, Detmolderstr. 74, fon 0 52 51/50 01 00 **Bielefeld** Eckendorfer Str. 2-4, fon 05 21/96 96-0 **Braunschweig**, Frankfurter Str. 226, fon 05 31/2 81 04-0 **Magdeburg**, Große Diesdorfer Str. 179, fon 03 91/7 39 10 90 **Düsseldorf**, Karlstr. 96, fon 02 11/1 72 51-0 **Mönchengladbach**, **Dortmund**, Von-der-Tann-Str. 21, fon 02 31/5 60 04 92 **Alsdorf Mariadorf**, Gutenbergstr. 3, fon 0 24 04/96 93 70 **Trier**, Luxemburger Str. 126, Am Messepark, fon 06 51/8 28 99-0 **Mainz/Kastel**, Boelckestraße 20, fon 0 61 34/1855-0 **Koblenz**, Rudolf-Diesel-Str. 2a, fon 02 61/8 84 22 33 **Siegen**, Birlenbacher Str. 40, fon 02 71/88 09 10 **Hagen**, Boeler Str. 192, fon 0 23 31/8 10 23 **Frankfurt/Rodelheim**, Westerbachstr. 47, fon 0 69/97 88 70 **Friedberg**, Pfingstweide 24, fon 0 60 31/72180 **Darmstadt**, Otto-Röhm-Str. 47, fon 06151/82880 **Saarbrücken**, Mainzerstr. 155, fon 06 81/967 450 **Neunkirchen-Wellesweiler**, Untere Bliesstr. 73, fon 0 68 21/470-04 **Stuttgart**, Immenhofer Str. 19-21, fon 0 711/6 07 00-13 **Kehl a. Rhein**, Hauptstr. 150, fon 0 78 51/9 47 50 **Lahr** Friedrichstr. 23, fon 0 78 21/9 26 80 **Villingen**, Lahrerstraße 1, fon 0 77 21/84 74-0 **Konstanz**, Wollmatingerstr. 22, fon 0 75 31/99 44-0 **München**, Dachauer Str. 15, fon 0 89/5 50 10 57 **Gilching**, Karolingerstr. 34, fon 0 81 05/50 58 **Rosenheim/Kolbermoor**, Rosenheimer Str. 64a, fon 0 80 31/29 90 29 **Freising**, Prinz-Ludwig-Str. 18, fon 08 16 1/42 90 0 **Augsburg**, Donauwörther Str. 228, fon 08 21/41 10 41 **Memmingen**, Donaustraße 64, fon 0 83 31/94 37-0 **Friedrichshafen**, Charlottenstr. 55, fon 0 75 41/7 22 90 **Neu-Ulm**, Augsburger Str. 22, fon 07 31/72 36 63 **Nürnberg**, Rollnerstr. 114, fon 09 11/9 35 39 35 **Erlangen**, Nürnberger Str. 88, fon 0 91 31/16 03 60 **Regensburg**, Im Gewerbepark C 62, fon 09 41/46 51 60 **Erfurt**, Linderbacher Weg 30, fon 03 61/4 17 20 72

Luxemburg: 113, route d'Arlon/Strassen, fon 0 03 52/31 61 54-1

pc.Spezialist Stützpunkthändler sind von uns **zertifizierte Fachhändler** in Ihrer Nachbarschaft, die Ihnen eine Auswahl des pc.Spezialist Artikelsortimentes bieten: **Chemnitz**, sysWare Haßler & Thon GbR, Sonnenstraße 64, fon 03 71/4 01 31 10 **Berlin, JE Computer Enders GmbH:** Am Tierpark/Otto-Schmirgal-Str. 1, fon 0 30/40 30 07-0 • B-Charlottenburg, Schillerstr. 42-44, fon 0 30/3 27 43 74 • B-Neukölln, Jonasstr. 36, fon 0 30/6 22 20 11 • B-Friedenau, Bundesallee 85, fon 0 30/8 59 89-222 • B-Wittenau, Eichhorster Weg 80, fon 0 30/40 30 07-77 • B-Tegel, Buddestr. 18, fon 0 30/4 33 03-32/-34 **Falkensee**, JE Computer Falkensee/Spandau, Spandauer Str. 170, fon 0 33 22/23 99 54 **Bremen**, AD Computertechnik GmbH, Lindemanstr. 22, fon 04 21/39 19 99 **Gütersloh**, Gambyte Computervertriebs GmbH, Hohenzollernstr. 55, fon 0 52 41/24 07 72 **Rietberg**, Gambyte Systems, Bokelerstr. 43, fon 0 52 44/98 09-50 **Halle**, Gambyte Büro und Computer GmbH, Weidenstr. 2, fon 0 52 01/25 02 **Herborn**, Bollmann Datensysteme, Obere Hauptstr. , fon 0 27 72/47 57 0 **Duderstadt**, Matthias Otto, Hinterstraße 1, fon 0 55 27/94 14 66 **Velbert**, Andreas Fenner, Oststraße 98, fon 0 20 51/25 38 23 **Hamm**, ADC Elektronik, Alleestr. 56, fon 0 23 81/5 94 71 **Oelde**, Gambyte Computervertriebs GmbH, Warendorfer Str. 40, fon 0 25 22/96 02 20 **Lippstadt**, Gambyte Systems, Spielplatzstr. 36 , fon 0 29 41/70 80 **Schwabmünchen**, CCS Carstens GmbH, Luitpold Str. 18, fon 0 82 32/90 00 00 **Nordhausen**, Systempartner Computervertriebsgesellschaft mbH i.G. , Grimmallee 10c, fon 0 36 31/97 47 37

Guardians: Agents of Justice

STRATEGIE **Gerechtigkeitsliga**

Ende des 21. Jahrhunderts hält das organisierte Verbrechen die ganze Welt in ihren Klauen. Der Spieler tritt als eine Art Professor X auf den Plan und formiert eine Gruppe Superhelden um sich. Im Stil von X-COM lassen sich neue Superkräfte erforschen, modifizieren und ausbauen. Rekruten für diese Gerechtigkeitsliga können Sie selbst erstellen oder aus bereits existierenden auswählen. Guardians soll sogar einen Mehrspieler-Modus beinhalten. So darf man den bösen Buben auch zu zweit zusetzen oder in einer Art Arena seinen besten Superhelden gegen die eines anderen Spielers schicken. **ag**

Info: http://www.microprose.com



Selbst schwer bewaffnete normale Menschen haben gegen Superhelden schlechte Chancen.

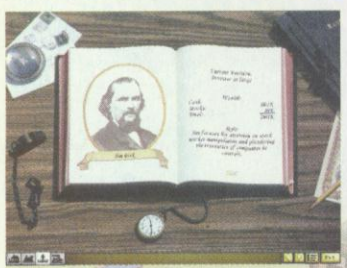
Railroad Tycoon II

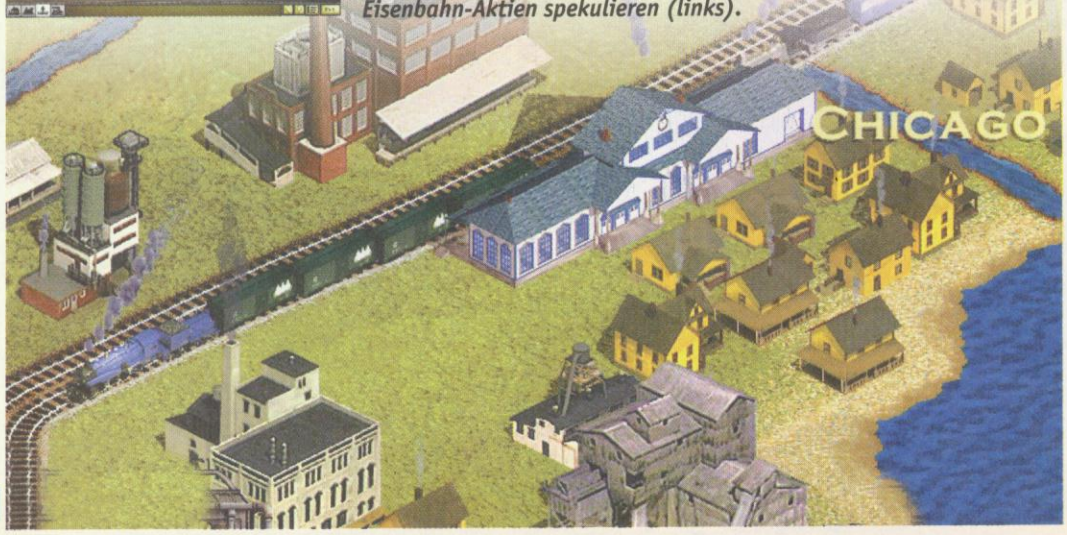
STRATEGIE **Großer Bahnhof**

Eines der drei ersten Spiele, das die vor kurzem formierte Entwicklerfirma Gathering of Developers auf der diesjährigen Electronic Entertainment Expo in Atlanta vorstellen will, ist Railroad Tycoon II, der Nachfolger von Sid Meiers legendärem Eisenbahn-Strategiespiel aus dem Jahre 1990. Die Entwicklung von Railroad Tycoon II liegt in den Händen von Pop Top Software, deren Chef Phil Steinmeyer sich bereits mit Heroes of Might & Magic I und II einen Namen gemacht hat. In Railroad Tycoon II, dessen Spielprinzip dem von SimCity ähnelt, geht es für den Spieler darum, ein funktionierendes Eisenbahn-Imperium aufzubauen. Gegenüber dem ersten Teil kann Steinmeyers Neuauflage wesentlich detailliertere Grafiken (1.024x768 in 8 oder 16 Bit-Farbtiefe), einen Multiplayer-Modus für bis zu 32 Spieler und einen Map-Editor aufweisen. Weitere Verbesserungen betreffen das Gameplay – so lassen sich Eisenbahnstrecken nun einfach per Drag & Drop verlegen, und der Spieler kann viele Aspekte des Mikro-Managements auch dem Computer übertragen. Gegenwärtig ist geplant, das Spiel mit mehr als 20 verschiedenen Maps (Europa, USA, Südamerika, Afrika, Asien) auszuliefern. Für die Veröffentlichung wird der Herbst 1998 angepeilt. **ha**

Info: http://www.poptopsoftware.com







Anders als im Vorgänger soll Railroad Tycoon II so intuitiv aufgebaut sein, daß auch Spieler, die nur ungern einen Blick ins Handbuch werfen, sofort loslegen können (links oben). Wenn Sie wollen, können Sie in Railroad Tycoon II auch nach Herzenslust an der Börse mit Eisenbahn-Aktien spekulieren (links).

Mech Commander

ECHTZEITSTRATEGIE **Metallrecycling**

Im Gegensatz zu Activision, die 3D-Action-Spiele wie MechWarrior 2 veröffentlichten und jetzt ohne BattleTech-Lizenz an HeavyGear arbeiten, schlägt MicroProse den klassischen Weg der BattleTech-Serie ein. MechCommander versetzt Sie in die Rolle eines Lanzen- oder Bataillonführers. Ressourcen-Förderung und Bau neuer Einheiten ist in MechCommander nicht integriert, das widerspräche dem BattleTech-Universum. Wohl aber lassen sich Teile ausschlachten und die eigenen Mechs damit modifizieren. In den somit rein taktischen Missionen der Kampagne steuert man selbst bis zu 24 Mechs gegen den technisch überlegenen Smoke Jaguar Clan. Alternativ dazu steht auch ein Mehrspieler-Modus für vier Spieler zur Verfügung. MechCommander soll noch diesen Sommer in den Regalen stehen. **ag**

Info: http://www.microprose.com



Nachdem dieser Mech 3 PPKs gleichzeitig abfeuerte, ist er mit Sicherheit überhitzt. Die Ansicht läßt sich in bestimmten Grenzen zoomen, und zur Planung steht wahlweise ein Radar zur Verfügung.



Auf den Straßen laufen Mechs ein bißchen schneller. Fahrzeuge hingegen haben einen größeren Bewegungsvorteil in besonders einfachem Gelände.

LPP

Ab sofort lieferbar:
Dimension™ XPS R350 mit 350 MHz Intel Pentium® II Prozessor, Intel® 440BX AGPset, 64 MB SDRAM, 6,4 GB EIDE Festplatte und 17" Monitor

GET THE POWER – NOW!

inkl. MwSt. nur DM **3.995,–**
(3.444,– zzgl. MwSt.)

- 350 und 400 MHz Intel Pentium® II Prozessoren ab sofort lieferbar
- 100 MHz System- und Speicherbus mit Intel® 440BX AGPset
- MS Windows 98 Upgrade Gutschein** für alle Dimension PCs

DIREKT BESTELLEN STARTEN SPAREN



Abbildung kann vom Angebot abweichen.

Jetzt profitieren – jetzt bestellen:

Per Telefon: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr
01 80/522 40 53
Aktuelle Top-Angebote im Internet rund um die Uhr
www.dell.de
oder T-Online:
***DELL#** Markenqualität direkt vom Hersteller!

MMX™ intel inside pentium® II PROCESSOR

Bei Dell erhalten Sie schon heute, wovon viele erst morgen träumen! Jetzt können wir Ihnen einen ganz besonderen Technik-Leckerbissen vorstellen: Unsere allerneueste Dimension XPS-Generation mit unglaublichem 350 oder 400 MHz Pentium® II Prozessor und innovativem Intel® 440BX AGPset mit 100 MHz Bussystem. Damit arbeitet die Dell Top-Baureihe so rasend schnell, daß sogar die anspruchsvollsten Anwender staunen werden. Wie bei Dell üblich, vereinen auch unsere neuen Leistungs-Trendsetter wieder ausgesuchte Hard- und Software-Komponenten, wie z.B. eine High End Grafikkarte für erstklassige 2D- und 3D-Performance, mit der Sie die neue PC-Technologie optimal nutzen können. Holen Sie sich jetzt den Mega-Energieschub auf Ihren Schreibtisch – zu bekömmlichen Vorteilspreisen!

DELL®
www.dell.de

UNSERE TOP-ANGEBOTE

Dimension™ XPS R400

- 400 MHz Intel Pentium® II Prozessor
- Intel® 440BX AGPset
- Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 384 MB
- 8,4 GB EIDE Ultra DMA/33 Festplatte
- STB Velocity 4 MB AGP Grafikkarte
- Dell 17" TCO-95 Monitor (15,9" V.I.S.)
- 14/32 x Speed EIDE CD-ROM
- Crystal 4236B Audiochip und 4611 Wavetable Chip
- MS Windows 95 vorinstalliert (CD)
- MS Windows 98 Upgrade Gutschein**
- MS Office 97 Small Business Edition (SBE) vorinstalliert (CD)
- MS Internet Explorer vorinstalliert
- T-Online 2.0 vorinstalliert
- McAfee 3.11 vorinstalliert
- MF II-Tastatur, Maus, 3,5" Floppy
- Basis Service Paket

inkl. MwSt. nur DM **4.895,–**
(4.220,– zzgl. MwSt.)
monatl. Leasingrate* inkl. MwSt. nur DM **178,–** (153,– zzgl. MwSt.)

Dimension™ XPS D300

- 300 MHz Intel Pentium® II Prozessor
- Intel® 440LX AGPset
- Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 384 MB
- 6,4 GB EIDE Ultra DMA/33 Festplatte
- STB Velocity 4 MB AGP Grafikkarte
- Dell 17" TCO-95 Monitor (15,9" V.I.S.)
- 14/32 x Speed EIDE CD-ROM
- US Robotics Sportster WinModem 56 KBps mit X2-Technologie
- Crystal 4236B Audiochip und 4611 Wavetable Chip, ACS 295 Lautsprecher und Subwoofer
- MS Windows 95 vorinstalliert (CD)
- MS Windows 98 Upgrade Gutschein**
- MS Home Essentials 98 (Word, Works, Money, Encarta, Puzzle Collection) vorinstalliert (CD)
- MS Internet Explorer vorinstalliert
- T-Online 2.0 vorinstalliert
- McAfee 3.11 vorinstalliert
- MF II-Tastatur, Maus, 3,5" Floppy
- Basis Service Paket

inkl. MwSt. nur DM **3.995,–**
(3.444,– zzgl. MwSt.)
monatl. Leasingrate* inkl. MwSt. nur DM **156,–** (135,– zzgl. MwSt.)

* Unser Leasingangebot gilt für gewerbliche Kunden für eine Laufzeit von 36 Monaten inkl. Elektronikversicherung, zzgl. Versandkosten und vorbehaltlich Prüfung und Annahme. Konditionen für größere Abnahmemengen und weitere Laufzeiten auf Anfrage.
** gegen Versandkostenpauschale

Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, und MMX™ ist ein Warenzeichen der Intel Corporation.

Einfach abtrennen und ausgefüllt an uns faxen. Oder in einen Briefumschlag stecken und per Post an uns senden: Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen.

InfoFax 0 61 03/97 16 40 PCA 1611

X **JA,** informieren Sie mich ausführlich und kostenlos zu folgenden Dell Produkten: ☐ per Telefon ☐ per Fax ☐ per Post

☐ Dimension XPS R400 ☐ Dimension XPS R350 ☐ Dimension XPS D300 ☐ Weitere Dimension Angebote
☐ Notebooks ☐ Server ☐ WorkStations ☐ Services

Name Vorname

Firma (bitte nur ausfüllen, wenn Anfrage gewerblich)

Abteilung Funktion

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon Telefax

Bei Anschaffung werde ich die Dell Lösungen einsetzen: ❑ privat ❑ gewerblich
Anzahl der Mitarbeiter: ❑ < 200 ❑ 200–1000 ❑ >1000

Monzastr. 4, D-63225 Langen
Tel. 01 80/5 22 40 53
Fax 0 61 03/97 16 40
T-Online: *Dell#, Internet: www.dell.de

Hetzendorfergasse 13, A-1160 Wien
Tel. 01/491 04, Fax 01/491 04 80
Internet: www.dell.co.at
Dimension Systeme in Österreich nicht erhältlich.

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216
CH–1215 Genève 15
Tel.0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90
Internet: www.dell.com/ch

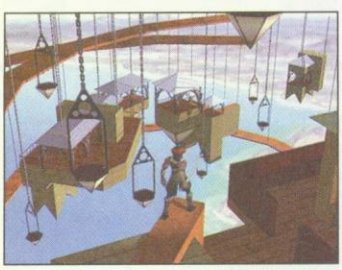
Alle Preise verstehen sich in DM inkl. gesetzlicher MwSt. und zzgl. Versandkosten. Der Versand der MS Windows 98 Software erfolgt gegen eine Versandkostenpauschale. Angebote sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig, solange Vorrat reicht. Handbuch/Dokumentation von Microsoft Software erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

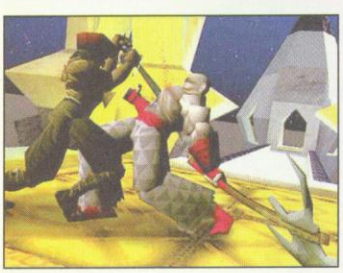
Prince of Persia 3D

ACTION/ADVENTURE **Neue Geschichten aus 1001 Nacht**

Für viele User gehört Jordan Mechners Adventure-Action-Mix Prince of Persia immer noch zu den Meilensteinen der Computerspiele-Geschichte, und es gab genug Stimmen, die eine zeitgemäße Neuauflage des Programms forderten. Red Orb Entertainment hatten ein offenes Ohr für die Wünsche ihrer Kunden und ließen Mitte April verlauten, daß sie gegenwärtig an Prince of Persia 3D arbeiten und das Programm Anfang 1999 auf den Markt bringen wollen. Das Konzept von Prince of Persia 3D umfaßt alle Features, die den ersten Teil so populär machten: Das orientalisch-märchenhafte Ambiente wird ebenso herübergerettet wie die kinderleichte Steuerung zum Klettern, Springen und Fechten. Eine leistungsfähige 3D-Engine soll dabei schnelle Actionsequenzen gewährleisten und gleichzeitig die Umsetzung stimmungsvoller Adventure-Abschnitte ermöglichen. Daß der Geist des Originals erhalten bleibt, dürfte sichergestellt sein, Jordan Mechner hat nämlich an der Story mitgeschrieben. **ha**

Info: http://www.pop3d.com



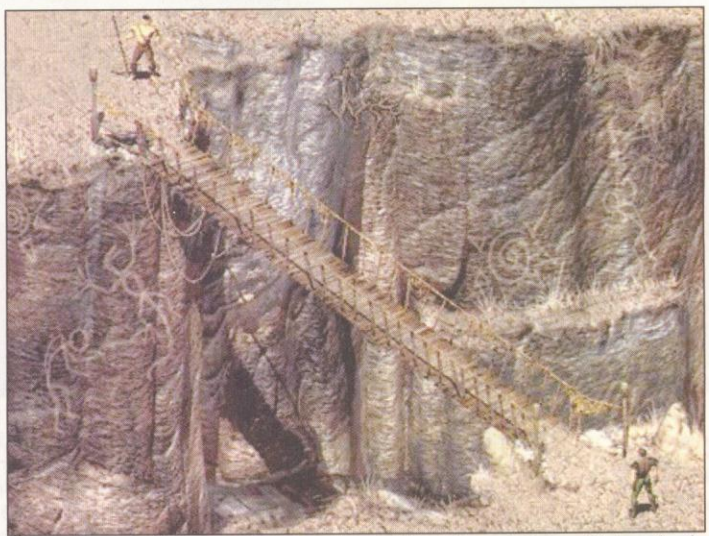


Gewagte Sprünge, die aus schwindelerregenden Perspektiven dargestellt werden, sind ebenso Bestandteil von Prince of Persia 3D wie hitzige Schwertduelle.



Fallout 2

ROLLENSPIEL **Verstrahlt**



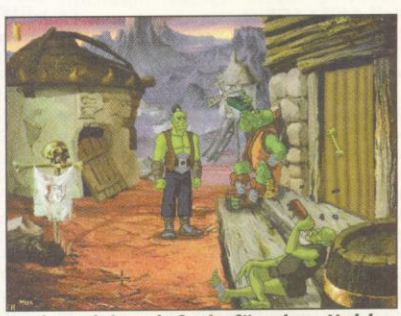
Über diese Brücke mußt Du gehen. Allerdings ist fraglich, ob sie auch Dein Gewicht trägt.

Die Story beginnt da, wo sie im Abspann von Fallout endete. New California, die letzten Bewohner der Vault 13, New Reno und natürlich die überlebenden Super-Mutanten bilden die Basis für eine abwechslungsreiche Handlung. Grundsätzlich ändert sich am System kaum etwas. Einige Punkte werden aber noch verbessert. Einige Locations auf der Übersichtskarte lassen sich nicht mehr durch systematische Wanderungen entdecken, und selbst erkundete Gebiete gelten nach einiger Zeit wieder als unerforscht. Konversationen und die Persönlichkeit von NPCs werden ausgebaut. Fallout 2 ist bereits für Oktober angekündigt. Fraglich ist nur, ob auch bei diesem Teil wieder fast ein halbes Jahr vergeht, bis eine deutsche Fassung vorliegt. **ag**

Info: http://www.interplay.com

WarCraft Adventures: Lord of the Clans

ADVENTURE **Der letzte Schliff**



Es ist nicht einfach für den Helden Thrall, seine Ork-Kollegen aus ihrer Lethargie zu reißen.

Blizzards WarCraft Adventures, an dem zuletzt auch Designer-Legende Steve Meretzky mitgearbeitet hat, nähert sich der Fertigstellung. Das Abenteuer um einen jungen Ork, der sein Volk aus der Knechtschaft der Menschen befreien soll, wird dem Spieler mit seinen im Schwierigkeitsgrad allmählich ansteigenden Puzzles eine Art „Einführung in die Struktur eines Adventures" (O-Ton Bill Roper) bieten. In sieben verschiedenen Locations werden Sie es mit ca. 70 verschiedenen Charakteren zu tun bekommen und u. a. auch mit Zaubersprüchen hantieren dürfen. Die Grafiken, die von der russischen, in St. Petersburg ansässigen Firma Animation Magic erstellt wurden, machen bereits einen recht kompletten Eindruck, und in einem Studio in Irland arbeitet man an den Lokalisierungen der Sprachausgabe. **ha**

Info: http://www.blizzard.com

Ausgezeichnete Displays sind eine Frage des Fokus



Fernbedienung mit integrierter Mouse

Wir haben uns weltweit als *The Display Technology Company*™ einen exzellenten Namen gemacht, weil wir von Anfang an nur Augen für Bildschirme hatten. Während andere sich mit allem und jedem versuchen, konzentrieren wir uns immer voll und ganz auf eins: innovative, anwendergerechte Displays.

Heute bieten wir eine komplette Familie leistungsstarker Monitore, LC-Displays und LCD-Projektoren für PC, Macintosh® und andere Workstations. In fast allen Größen, mit allen Features und umfassendem Service, immer zu attraktiven Preisen. Ob für Texte und Grafiken oder komplexe CAD-, 3D- oder Multimedia-Anwendungen: ViewSonic® hat Ihr passendes Display.

Allein 1997 erhielten wir rund um den Globus über 100 Auszeichnungen von der Fachpresse, viele davon für unser exzellentes Preis-/Leistungsverhältnis. Sie sehen, es lohnt sich, seinen Fokus nur auf eins zu richten.

Weitere Informationen und die Adresse eines ViewSonic-Fachhändlers in Ihrer Nähe erhalten Sie gebührenfrei:

0130 – 17 17 43



ViewSonic®
The Display Technology Company™

Sämtliche Firmen- und Produktnamen sowie eingetragene Warenzeichen sind Markennamen der jeweiligen Unternehmen. Alle aufgeführten Warenzeichen sind in den USA oder anderen Ländern registriert. Im Interesse ständiger Produktverbesserungen können sich technische Spezifikationen ohne Ankündigung ändern. Copyright © ViewSonic Europe. Alle Rechte vorbehalten.

Magic Carpet 2/Hi Octane

Fliegender Teppich von Bullfrog



Die Reihe Green Pepper von Novitas kann mittlerweile fast monatlich mit neuen Überraschungen aufwarten. Neuerdings finden Sie unter den CDs mit dem neongrünen Cover auch ein Meisterwerk des Ex-Bullfrog-Chefs Peter Molyneux: Magic Carpet 2. Als andere in ihren First Person-Shootern noch durch finstere Gänge und dunkle Gewölbe hasteten, ließ Molyneux den Spieler auf einem fliegenden Teppich Platz nehmen und gegen Bogenschützen, Riesenhornissen oder Manawürmer kämpfen. In dem 25 motivierende Levels umfassenden Action-Strategie-Mix treten Sie an, um dem Bösewicht Vissuluth und seinen sieben dämonischen Dienern den Garaus zu machen. Für Ihre Aufgabe stehen Ihnen insgesamt 25 Zaubersprüche in jeweils drei verschiedenen Stärken zur Verfügung, und ein stimmungsvoller Soundtrack sorgt auf Ihrem Teppich-Trip für die passende Orient-Atmosphäre. Magic Carpet 2 ist in der Green Pepper-Reihe zum Preis von DM 19,95 zu haben. Nicht unbedingt zu den Referenzprodukten der Bullfrog-Leute gehört das Action-Rennspiel Hi Octane, in dem Sie sich auf nebelverhangenen Tracks mit einem waffenstarrenden Gefährt gegen mißliebige Konkurrenten durchsetzen müssen. Hi Octane im leuchtenden Green Pepper-Jewelcase erhalten Sie bereits für DM 9,95 – da kann man doch nicht viel falsch machen, oder? **ha**



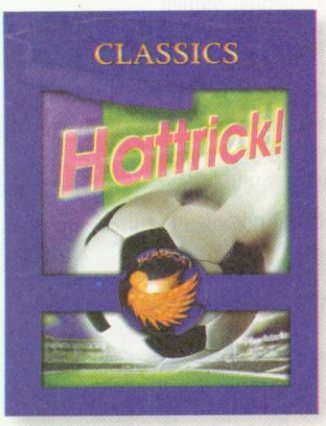


Bullfrog war schon immer bekannt für unkonventionelle Spielideen: In Magic Carpet 2 dürfen Sie auf einem fliegenden Teppich durch faszinierende Fantasy-Landschaften düsen.

Info: Novitas, Spechtweg 1, 38108 Braunschweig

Hattrick!

Ikarions Antwort auf Anstoss & Co.



Im Jahre 1995 erregte Ikarion mit seinem unkonventionell designten Fußballmanager Hattrick! bei den Fans dieses Genres Aufsehen, und die Fachpresse überbot sich gegenseitig mit Lobeshymnen. Besonders positiv aufgenommen wurde u. a. die Übersichtlichkeit und die gute Spielbarkeit, die trotz aller Komplexität des Programms zu jeder Zeit gegeben war. Nun schickt Ikaron seinen bewährten Fußballmanager Hattrick! noch einmal im Rahmen der preiswerten classic-edition aufs Spielfeld. Das Produkt umfaßt alle Features, die man von einem Programm dieser Art erwartet, und stellt eine reizvolle Alternative zu Bundesliga Manager, Anstoss & Co dar. Hattrick! ist im Handel zum Preis von DM 29,95 erhältlich und trotz der paar Jahre, die er schon auf dem Buckel hat, noch allen Fußballfanatikern wärmstens zu empfehlen. **ha**

Info: http://www.ikarion.com

Total Heaven

Die Crème de la Crème der Aufbau-Simulationen

Einen „Baukasten" der besonderen Art hat Blue Byte neuerdings im Programm: Für gerade mal DM 89,95 erhalten Sie mit dem Paket Total Heaven drei Meilensteine des Aufbau-Simulations-Genres: Im Maxis-Klassiker SimCity 2000 leiten Sie als Bürgermeister die Geschicke einer Stadt und versuchen, diese zu einer blühenden Metropole aufzubauen. Sid Meiers legendäres Civilization II geht noch einen Schritt weiter – hier gilt es, ein ganzes Volk aus primitiven Anfängen ins High-Tech-Zeitalter zu führen – Forschung, Handel, Diplomatie und Krieg spielen dabei eine wichtige Rolle. Das dritte Programm im Bunde ist Blue Bytes eigener, überaus erfolgreicher Aufbau-Simulations-Knüller Die Siedler II – Veni, Vidi, Vici, der über die Jahre hinweg nichts von seiner Faszination eingebüßt hat. **ha**

Info: http://www.bluebyte.de



BUDGET-SPIELE

Blue Byte Classicline
Albion ..... DM 19,95
Battle Isle 3 ..... DM 29,95
Chewy ..... DM 29,95
Die Siedler ..... DM 29,95
Total verrückte Rallye ..... DM 29,95

Electronic Arts Classics
Crusader – No Remorse ..... ca. DM 40,-
KKND ..... ca. DM 40,-
Privateer 2 ..... ca. DM 40,-
SimCity ..... ca. DM 40,-
Syndicate Wars ..... ca. DM 40,-
Ultima 8 ..... ca. DM 40,-
Wing Commander 3 ..... ca. DM 40,-
Wing Commander 4 ..... ca. DM 40,-

Funsoft Classics
Ascendancy ..... DM 39,95
Biing! ..... DM 39,95
Cartoon Adventures ..... DM 29,95
Comanche 2.0 ..... DM 29,95
Der Planer 1+2 ..... DM 29,95
Doppelpass ..... DM 29,95
Earthworm Jim 1+2 ..... DM 29,95
Elisabeth I. ..... DM 39,95
Flight Unlimited ..... DM 39,95
Fragile Allegiance ..... DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4 ..... DM 29,95
Monkey Island Special ..... DM 29,95
Pole Position ..... DM 39,95
Realms of the Haunting ..... DM 39,95
Rebel Assault II ..... DM 39,95
The Dig ..... DM 39,95
Tie Fighter ..... DM 39,95
Vermeer – Die Kunst zu erben ..... DM 39,95
Vollgas ..... DM 29,95
X-Wing Collector's CD ..... DM 29,95

Green Pepper (Novitas)
Das Amt ..... DM 19,95
FIFA 96 ..... DM 19,95
Hi Octane ..... DM 9,95
Jack Nicklaus ..... DM 19,95
Magic Carpet 2 ..... DM 19,95
Mad News ..... DM 19,95
Panzer General ..... DM 19,95
The Hive ..... DM 19,95
Zeppelin ..... DM 9,95

Kixx (Eidos Interactive)
Buried in Time ..... DM 29,95
Das Rätsel des Master Lu ..... DM 29,95
Flashback ..... DM 29,95
Johnny Bazookatone ..... DM 29,95
Links 386 CD ..... DM 29,95

Koch Media
Big 10 ..... DM 49,95
MegaPack 8 ..... ca. DM 100,-
RTL2 3 Mega Games Si-Fi ..... DM 79,95

Neon Edition (Psygnosis)
Destruction Derby ..... DM 29,95
Discworld 2 ..... DM 39,95
Ecstatica ..... DM 29,95
Lemmings 1-3 ..... DM 29,95
Lemmings 3D ..... DM 29,95
WipEout ..... DM 29,95

Power Plus (MicroProse)
Grand Prix Manager ..... ca. DM 30,-
MicroProse Formula One Grand Prix ..... ca. DM 30,-
Railroad Tycoon Deluxe ..... ca. DM 30,-
Sid Meier's Civilization ..... ca. DM 30,-
Sid Meier's Colonization ..... ca. DM 30,-
Star Trek: The Next Generation ..... ca. DM 30,-
Transport Tycoon Plus World Editor ..... ca. DM 30,-
UFO Enemy Unknown ..... ca. DM 30,-
Worms United ..... ca. DM 30,-
X-COM: Terror from the Deep ..... ca. DM 30,-

Premier Collection (Eidos Interactive)
Akte Europa ..... ca. DM 39,95
Links LS ..... ca. DM 39,95
The Riddle of Master Lu/Orion Burger ..... ca. DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut ..... ca. DM 49,95

replay (GT Interactive)
3 Skulls of the Toltecs ..... ca. DM 30,-
Creatures ..... ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit ..... ca. DM 30,-

Sierra Originals (CUC)
3D Ultra Pinball ..... DM 29,95
Betrayal at Krondor ..... DM 29,95
Dr. Karl ..... ca. DM 80,-
Gabriel Knight II ..... DM 49,95
King's Quest 6 ..... DM 29,95
King's Quest 7 ..... DM 29,95
Larry 6 ..... DM 29,95
Space Quest 6 ..... DM 29,95
Torin's Passage ..... DM 29,95
Woodruff ..... DM 29,95

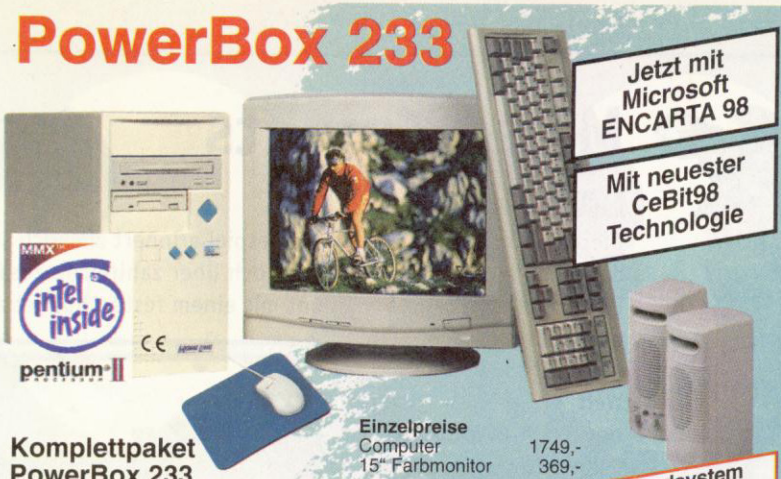
Softprice (Bomico)
Die Fugger 2 ..... ca. DM 30,-
Pro Pinball „The Web" ..... ca. DM 30,-
Simon the Sorcerer 1+2 ..... ca. DM 30,-
WarCraft 2 ..... ca. DM 40,-
Zork Nemesis ..... ca. DM 40,-

Sold Out (Virgin)
Dune ..... DM 14,95
Goal! ..... DM 14,95
Lure of the Temptress ..... DM 14,95

Topware Taschengeldserie
Der Druidenzirkel ..... DM 9,95
DSA – Die Schicksalsklinge ..... DM 9,95
DSA – Schatten über Riva ..... DM 9,95
DSA – Sternenschweif ..... DM 9,95

White Label (Virgin)
7th Guest & 11th Hour ..... DM 34,95
Baphomets Fluch ..... DM 24,95
Cyberia 2 ..... DM 29,95
Toonstruck ..... DM 24,95

PowerBox 233



Jetzt mit Microsoft ENCARTA 98

Mit neuester CeBit98 Technologie

Komplettpaket PowerBox 233

1999,-

inklusive Monitor
inklusive aller Original-Software-Pakete
Sie sparen 119,-

Einzelpreise

Computer	1749,-
15" Farbmonitor	369,-

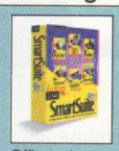
Beispiel Ratenzahlung:
65,- monatl.
bei Gesamtpreis 1999,-
Laufzeit 36 Monate
effekt. Jahreszins 10,9 %

- Soundsystem
- Intel LX-Chipsatz
- 4000 MB Festplatte
- 32 MB SD-RAM
- AGP-Grafikkarte

MEGware PowerBox 233

- mit Intel Pentium®II Prozessor, 233 MHz
- Intel LX-Chipsatz, AGP
- 32 MB SD-RAM
- 4000 MB Festplatte
- 24-fach Marken-CD-ROM IDE
- 4 MB Grafikkarte AGP 3D
- 16 Bit Soundsystem 3D
- Windows 95 Tastatur, Maus und Pad
- 15" Farbmonitor 64 kHz, NI, MPRII, PM, DC
- 2 x 60 Watt Aktivlautsprecher
- inklusive aller Original-Software-Pakete


Betriebssystem MS Windows®95


Officepaket Lotus SmartSuite97


AOL-Internet-software


Microsoft ENCARTA 98 Testversion

17" Markenmonitore

17"/43 cm Farbmonitor 69 kHz, max. 1280 x 1024, Digital Control, MPRII, PnP
ohne Abbildung
599,- ~~644,-~~

17"/43 cm Farbmonitor 85 kHz, max. 1600x1200, PM, NI, Digital Control, On Screen Display, MPRII


~~899,-~~
749,-

Grafikbeschleuniger miroHISCORE 3D

miro MEDIA

AddOn Board zur bestehenden Grafikkarte inkl. TV-Ausgang für Fernsehgerät, 6 MB Speicher, 3Dfx Voodoo Chipsatz


~~349,-~~ **339,-**

Lexmark 1000 Black Edition

LEXMARK

Farbtintenstrahldrucker, 600 x 600 dpi, 12 Monate Vor-Ort-Austauschservice


Restposten

solange Vorrat reicht
199,-

CD-ROM Laufwerk

24-fach EIDE


~~139,-~~
119,-

Grafikkarte miroMAGIC Premium

miro MEDIA

128-Bit Grafikchip, 4 MB SGRAM, TV-Ausgang für Fernsehgerät, echte 3D-Hardware-Beschleunigung, ergonomische Bildwiederholraten bis 200 Hz



~~369,-~~ **349,-**

Multimedia-PC



Jetzt mit Microsoft ENCARTA 98

Jetzt mit 4000 MB Festplatte

Komplettpaket
inklusive Monitor
inklusive aller Original-Software-Pakete

1799,-

Komplettpaket mit Farbdrucker Canon BJC 250 oder Lexmark 1000
1998,-
Sie sparen 95,-

Beispiel Ratenzahlung:
59,- monatl.
bei Gesamtpreis 1799,-
Laufzeit 36 Monate
effekt. Jahreszins 10,9 %

MEGware PrivatLine 200+

- Cyrix 6x86MX™ PR200 Prozessor
- MMX™-Enhanced, mit Intel TX-Chipsatz
- 32 MB EDO RAM
- 4000 MB Festplatte
- 4 MB Grafikkarte S3 Virge DX
- 24-fach Marken-CD-ROM EIDE
- 16 Bit Soundsystem 3D
- Windows 95 Tastatur, Maus und Pad
- 15" Farbmonitor 64 kHz, NI, MPRII, PM, DC
- 2 x 60 Watt Aktivlautsprecher
- inkl. aller Original-Software-Pakete siehe oben

Info/Bestellung: 0800 -6 3 4 9 2 7 3
(=0800 -MEG WARE) freecall

MEGware® Computer

Arnstadt · Bayreuth · Bogen · Chemnitz · Cottbus · Dresden · Döbeln · Eisenach · Erfurt · Freiberg · Gera · Glauchau · Gotha · Halle · Hof · Ilmenau · Jena · Lauchhammer · Leipzig · Magdeburg · Marienberg · Mittweida · Plauen · Röhrsdorf · Schwarzenberg · Zschopau · Zwickau

09126 Chemnitz · Adelsbergstr. 2
http://www.megware.de

Auszug aus: MEG aktuell Nr.5 gültig ab 30.04.1998

Alle genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. MMX™ ist ein Warenzeichen der Intel Corporation. Abbildungen sinnbildlich.

Revelation



ROLLENSPIEL **Erweitert**

Revelation ist die lange erwartete Fortsetzung zu Meridian 59. Natürlich ist es möglich, die Charaktere von Meridian 59 zu übernehmen und sie sogar weiter auszubauen. Neue Zaubersprüche und Fertigkeiten sowie ganz neue Schulen stehen offen, in denen sich die Helden trainieren können. Dazu kommen weitere Monster wie die Orkschamanen und der König der Lupoggs. Sämtliche Monster verhalten sich natürlicher, rotten sich zusammen und gehen koordiniert gegen die Angriffe der Helden vor. Weitere Nichtspielercharaktere und eine bisher unerforschte Insel sorgen mit zahllosen Rätseln und Aufgaben für zusätzliche Abwechslung und Spannung. Ebenso stehen nun mehr unterschiedliche Waffen, Rüstungen und sonstige Gegenstände zur Verfügung, unter anderem sogar Pfeil und Bogen für die Krieger. Ein neues Reglement verhindert, daß sich Spieler, meist Player Killer, durch Ausloggen unfair einer Konfrontation entziehen.

Aller Voraussicht nach wird Revelation Anfang Juni (23. KW) verfügbar sein. Sämtliche Spieler haben die freie Wahl, gleich zu Revelation zu wechseln oder noch etwas länger in Meridian 59 zu bleiben. Vermutlich werden schon am 1. Juni aller Server dupliziert und die jeweiligen Kopien in Revelation umgewandelt. Neben Meridian 59-Server 101 wird es demzufolge einen Revelation-Server 111 (immer +10) geben. Spieler mit einem Charakter auf diesem Server können sich anschließend zwischen den beiden Servern entscheiden. Verbesserungen der Charaktere in Meridian 59 werden nach diesem Stichtag nicht mehr für Revelation übernommen. Gleichzeitig wird die Revelation-Variante Sacred Haven, vermutlich auf Server 200, eingeführt. **ag**

Info: http://www.gamesonline.de/MeridianNews/index.html



Revelation ist auch gleichzeitig ein Grafik-Upgrade. Der Held hier probiert gerade den Bogen in der Arena aus.

Metal Knights

STRATEGIE **Imperialistisch**

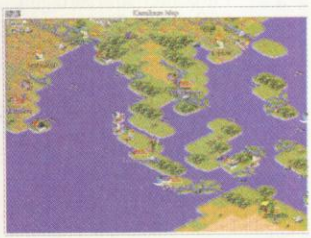
Dieses rundenbasierende Strategiespiel erinnert ziemlich stark an den Klassiker Empire, verfügt jedoch über zahlreiche zusätzliche Features. Jeder Spieler beginnt mit einem festen Budget an Geld und muß damit Einheiten kaufen, um die jeweilige Welt zu erobern. Neben neutralen Städten dienen Minen, Sägewerke und Ölfelder der Ressourcen-Beschaffung. Runde für Runde baut man so sein Imperium aus und wird früher oder später auf bis zu neun Gegenspieler stoßen. Technologische Entwicklung, Einheitenzahl und Taktik entscheiden dann über Sieg und Niederlage. Je nach Einstellung finden alle paar Stunden Spielzüge statt, in denen sich weitere Befehle geben und Einheiten bewegen lassen. Die unregistrierte Version gibt zwar schon nahezu uneingeschränkten Zugang zu den Metal Knights-Servern, aber der jeweilige Spieler muß einige herbe Nachteile in Kauf nehmen. **ag**



Ressourcen sammeln, Minen errichten und neutrale Städte erobern, so beginnt jedes neue Szenario.

Info: http://www.metalknights.com

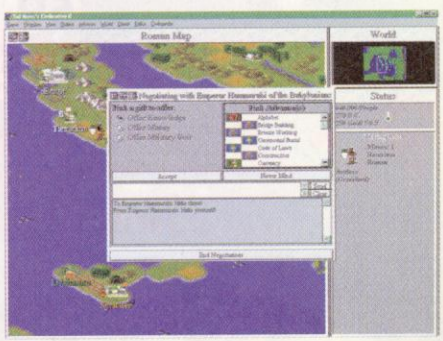
Civilization 2 Multiplayer



Die Spielgrafiken haben sich kaum verändert. Alte Karten können verwendet werden.

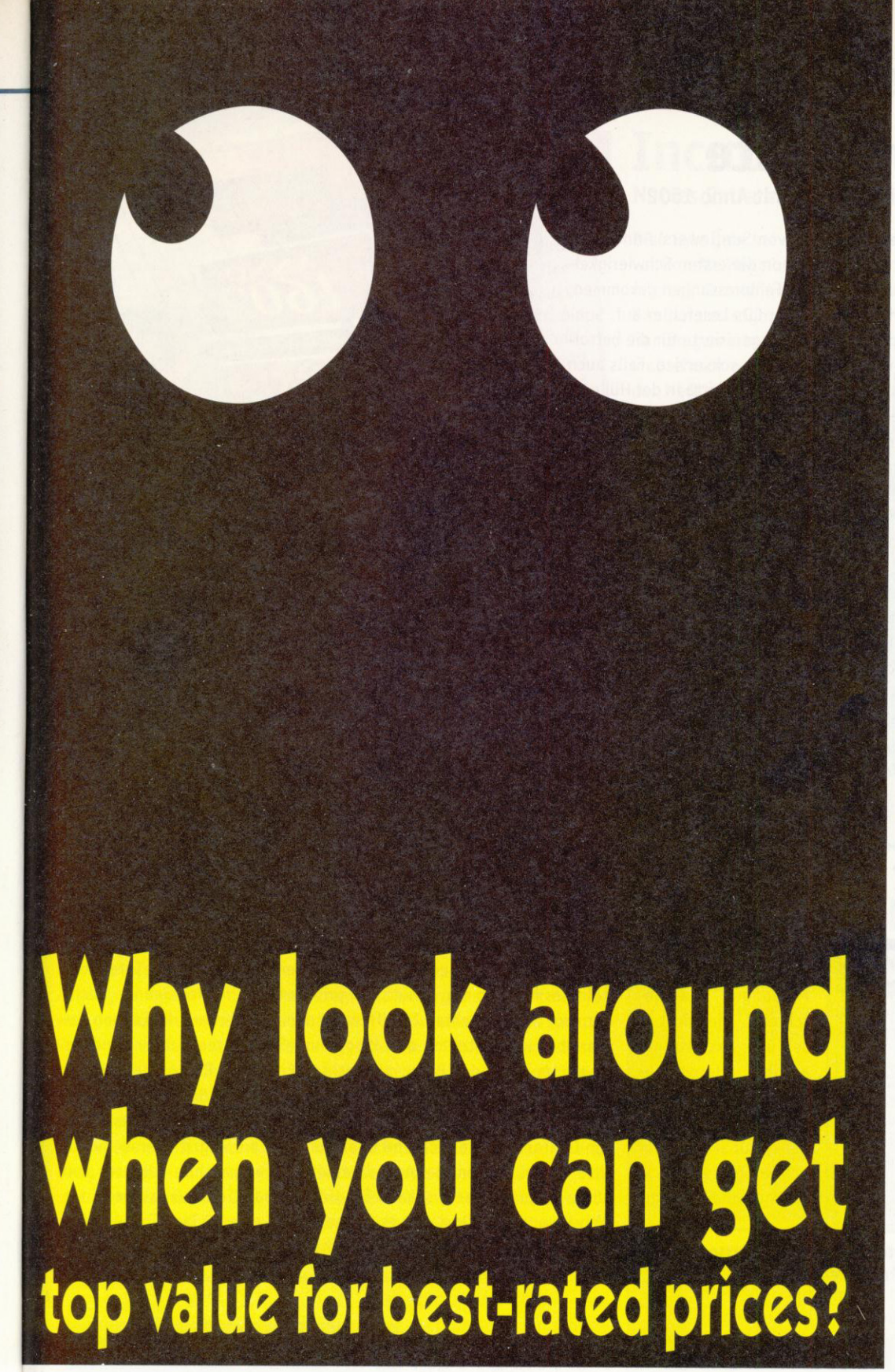
STRATEGIE **Vorherrschaft**

In Civilization 2 Multiplayer können ein bis sechs Spieler über LAN, Modem, seriell, Hotseat oder gar e-Mail gegeneinander antreten. Weitere computergesteuerte Spieler dürfen ebenfalls an einem Match teilnehmen. Die einzelnen Spieler besitzen erweiterte Freiheiten im Regelsystem, um Verträge abzuschließen und zu chatten. Dazu kommen über 100 neue Einheiten und erforschbare Technologien sowie etliche Szenarien und Karten. Die Multiplayer-Version ist vollständig abwärts kompatibel, d. h. alte Szenarien können ohne Probleme verwendet werden. Im Gegensatz zur bisherigen Offline-Version ist Civilization 2 Multiplayer nicht mehr strikt rundenbasiert. Ähnlich wie in M.A.X. besteht die Möglichkeit, daß alle Spieler in der selben Runde simultan ziehen können. Nach einem bestimmten Zeitlimit beginnt dann automatisch die neue Runde. Civilization 2 Multiplayer wird voraussichtlich bereits Ende Juni im Handel erhältlich sein. **ag**



Handels- und Chat-Optionen sind gut ausgebaut. In der Multiplayer-Version stehen außerdem zusätzliche Einheiten, Technologien und Gebäude zur Verfügung.

Info: http://www.microprose.com



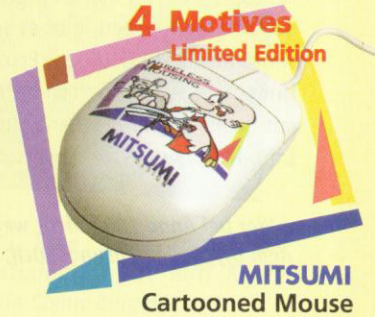
Why look around when you can get top value for best-rated prices?



MITSUMI
CD-ROM Drive FX 320



MITSUMI
CD-Recorder CR 2801 TE



MITSUMI
Cartooned Mouse



MITSUMI
FDD 3,5"



MITSUMI
Keyboard KPQ-EA4ZA

MITSUMI

EUROPE

IT'S THE PRICE/PERFORMANCE RATIO THAT COUNTS!

www.mitsumi.de



Quality First Price Next

HOTLINE · HOTLINE · HOTLINE · HOTLINE · HOTLINE · HOTLINE

Montag - Freitag	10:00-19:00	**Telefon**	**Fax**	**Mailbox**
Samstag	13:00-19:00	0180-5212530	0180-5213751	0180-5213750

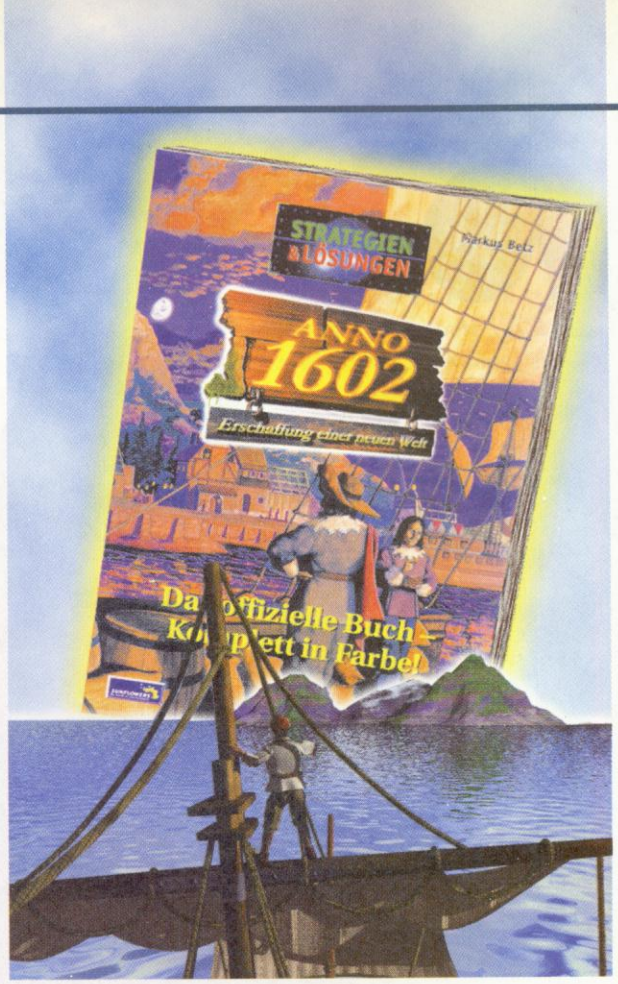
Vorbildlicher Service

Sunflowers reagiert prompt auf Probleme mit Anno 1602

Kaum waren die ersten heißersehnten Exemplare von Sunflowers' Anno 1602 über die Ladentische gewandert, tauchten auch schon die ersten Schwierigkeiten auf: Bei einem Teil der ersten Auflage war es zu Fehlpressungen gekommen, und so traten bei manchen Usern beim Einlegen der CDs Lesefehler auf. Sunflowers ging dem Problem sofort auf den Grund und organisierte für die betroffenen Kunden einen schnellen, unbürokratischen Umtauschservice. Falls auch Sie noch im Besitz einer defekten CD sind, senden Sie diese bitte in der Hülle an die Firma IDL Hankel, Stichwort: Defekte CD-ROM ANNO 1602, Isselhorsterstraße 259, 33335 Gütersloh. Sie erhalten daraufhin umgehend Ersatz. Bei ihren Nachforschungen sind die Sunflowers-Mitarbeiter auch noch auf eine Reihe kleinerer Bugs im Anno-Programmcode gestoßen, die nun mit einem Patch behoben werden. Sie können diese Datei direkt von der Sunflowers-Website http://www.sunflowers.de downloaden.

Für alle, die zwar keine Probleme mit dem Programm, wohl aber mit der richtigen Strategie haben, gibt es seit Ende April beim Sybex Verlag das offizielle Lösungsbuch „ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt" von Markus Betz. Dort finden Sie auf 128 Seiten hilfreiche Tips zum Aufbau Ihrer Inseln, zum Umgang mit Gegnern und wie man seinen Handel am besten aufzieht. **ha**

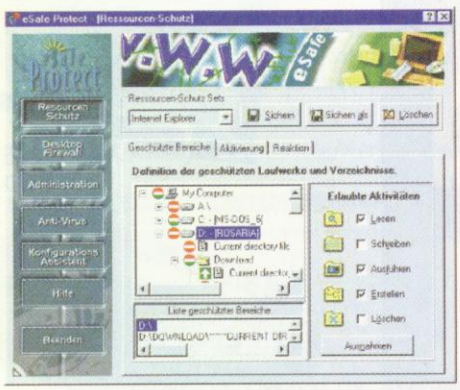
Info: http://www.sunflowers.de



Wer bei Anno 1602 nicht weiterkommt, findet die richtige Taktik vielleicht mit dem offiziellen Lösungsbuch, das beim Sybex Verlag für DM 19,80 erhältlich ist.

eSafe Protect 1.1

Schutz für Ihren Internet-PC



Mit eSafe Protect 1.1 können Sie unter anderem Ihre Ressourcen vor unerwünschten ActiveX- und Java-Aktivitäten schützen.

Immer wieder werden Internet-Nutzer durch Meldungen aufgeschreckt, wie leicht es sei, über das Internet an ihre allerpersönlichsten Daten heranzukommen – man denke nur an die kürzlich von c't aufgedeckten Sicherheitsmängel des Microsoft Internet Explorers 4.0, an die Risiken, die selbststartende Programme wie Java-Applets oder ActiveX in sich bergen, und nicht zuletzt an den Mißbrauch von Kreditkarten-Nummern beim Online-Shopping. Die amerikanische Firma eSafe Technologies hat sich den Schutz von privaten oder firmeneigenen Rechnern vor unerwünschten Zugriffen aus dem Internet auf die Fahnen geschrieben und bietet mit dem Programm eSafe Protect 1.1 für Windows 95 ein umfassendes Paket mit Desktop Firewall-, Ressourcenschutz- und Antivirus-Technologie an. Eine sogenannte „Secure Sandbox"-Technologie isoliert dabei alle Internet-Objekte in einem abgeschirmten Quarantäne-Bereich und überwacht sie auf Zugriffsversuche auf Ihre Daten. Wollen Sie mehr über die umfangreichen Features von eSafe Protect wissen, sollten Sie sich einmal die unten aufgeführte Website ansehen. Dort gibt es übrigens auch eine 30 Tage-Trial-Version des Programms zum Herunterladen. **ha**

Info: http://www.eSafe.de

WORTE DES MONATS

Manche Levels von Pandemonium 2 lassen mit ihrem exzessiven Farbenrausch Assoziationen an die Blumenkinder der Woodstock-Generation aufkommen, und mit dem Handbuch verhält es sich nicht anders: Stellenweise liest es sich wie eine etwas mißglückte Kreuzung aus späten Beatles, Jim Morrison und Ginsberg:

„...der Komet der unbegrenzten Möglichkeiten [ist] zu den Himmeln von Lyr zurückgekehrt, um die Luft zu würzen mit ich weiß nicht was. Verwoben mit dem Kometen, so flüstert man, soll eine rudimentäre Naturgewalt, eine elementare, unendliche Quelle der Magie sein, so durchdringend voll mit cremigem Nougat, so fingerleckend schokoladig, daß allein diese Magie zu besitzen schon die überlegene, unbegrenzte und unendliche Macht bedeutet."

Quelle: Handbuch zu Pandemonium 2, S. 40

FUNDSACHEN

Reinhold Messner wird's freuen: Nachdem in den USA der Jagd-Simulator Deerhunter mittlerweile angeblich zu den meistverkauften „Spielen" gehört, entwickelt Sony in Japan nun endlich eine Bergsteiger-Simulation. In dem Programm, das den epischen Titel „Souten no Shiroki Kami no Za: Great Peak" trägt, schlüpft der Spieler in die Rolle eines Bergführers. Zunächst gilt es, ein geeignetes Team zusammenzustellen und anschließend die Expedition genau vorauszuplanen. Vom Basis-Camp aus erteilt man den Bergsteigern Anweisungen und versucht, sie wohlbehalten zum Gipfel zu geleiten. Leider werden PC-User nicht in den Genuß dieses aufregenden Programmes kommen – bislang ist nur eine PlayStation-Version geplant. Aber wer weiß, wenn die Verkaufszahlen ebenso sensationell ausfallen wie beim Deerhunter...;-)

FOTO DES MONATS

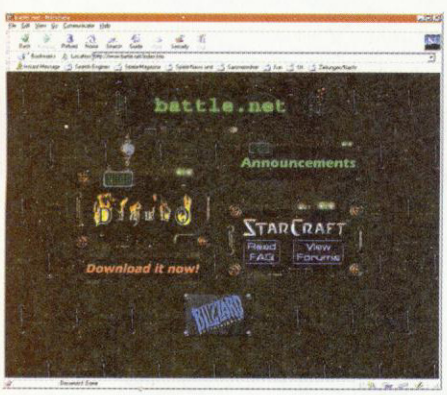


Als wir Mitte April Blizzard in Irvine, Kalifornien, einen Besuch abstatteten, um den Entwicklern von Warcraft Adventures und Diablo 2 einmal „live" über die Schulter zu schauen, staunten wir nicht schlecht, als uns gleich am Eingang ein leibhaftiger Ork begrüßte. Trotz seiner hünenhaften Gestalt und den furchterregenden Hörnern erwies er sich dann doch als sehr ruhiger Geselle, der nicht einmal protestierte, als wir ihn mit seiner Streitaxt ein wenig am Bauch kitzelten.

Blizzard angeklagt

Datenklau bei Battle.net-Usern

Nachdem mehrere User Schwierigkeiten hatten, sich mit ihren ehrlich erworbenen StarCraft-CDs im Battle.net anzumelden, machte man sich bei Blizzard auf die Suche nach der Ursache. Man vermutete, einige Spieler hätten nach dem Kauf des Programms Raubkopien davon angefertigt und es anschließend zum Händler zurückgebracht – aus diesem Grund waren CD-Keys von ehrlichen (Zweit-)Käufern dann bereits vergeben, als diese im Battle.net StarCraft spielen wollten. Ohne die betroffenen Kunden vorher zu informieren, verschaffte sich Blizzard über das Internet Zugang zu deren Windows-Registries und besorgte sich dort den jeweiligen Namen und die dazugehörige eMail-Adresse. Blizzard hat den Vorgang inzwischen öffentlich eingestanden – PR-Managerin Susan Wooley erklärte jedoch, man hätte die Daten nur zum Wohle der Kunden verwendet, um dem Battle.net-Problem auf die Spur zu kommen. Außerdem seien von der Aktion insgesamt weniger als 100 Spieler betroffen gewesen. Trotz der guten Absicht bleibt diese Art des Umgangs mit Kundendaten problematisch, und so wurde Blizzard nun laut Computer Games Online von Intervention Inc., einer nicht profitorientierten, unabhängigen Verbraucherschutz-Gesellschaft, verklagt. Intervention fordert von Blizzard u. a., den StarCraft-Käufern den vollen Kaufpreis zurückzuerstatten, das Schlupfloch zu schließen, das den Zugang zu den Registries auf anderen Rechnern ermöglicht hatte, und ein „wasserdichtes" StarCraft-Update herauszubringen. Mittlerweile hat Blizzard die im Verlauf einer Woche gesammelten Daten wieder gelöscht, der Ausgang des Gerichtsverfahrens ist jedoch noch nicht abzusehen. **ha**



Bei manchen StarCraft-Usern ging nichts mehr, als sie sich im Battle.net einloggen wollten. Für Blizzard Grund genug, sich über die Windows-Registries Kundendaten zu besorgen.

Incubation Comic

Nettes Extra zur Mission-CD

Blue Byte geht bei der Vermarktung der Incubation Mission-CD unkonventionelle Wege und packt dem Spiele-Add-on ein martialisches Comic bei. Gezeichnet wurde es von Ralf König, der sich mit den drei Bänden des sogenannten Helden-Comics in der Szene bereits einen Namen gemacht hat. Wer erstmal reinschnuppern will, kann das Heft zum Preis von DM 2,- auch in vielen Comic-Läden erstehen. **ha**

Info: http://www.bluebyte.de



Zu Blue Bytes Incubation Mission-CD hat Ralf König ein Comic beigesteuert.

DIE ANDERE HITPARADE

STERNSTUNDE! Mit StarCraft zeigen Blizzard erneut, daß sie sich ihren Platz im Spieledesigner-Olymp redlich verdient haben. Ein Strategie-Epos mit Langzeitwirkung!





SPORTFEST! Jedes Jahr werden sie realistischer, die Fußball-Oberhämmer aus dem Hause EA Sports! Frankreich 98 ist ein Muß für alle begeisterten Digitalsport-Spieler!

GEBLITZT! Autobahnraser, die glauben, ihre Zeitgenossen mit Lichthupe und Drängelei nerven zu müssen, können ihren Triebstau jetzt virtuell gesünder ausleben.





GAFFER! Leute, die an Unfallstellen immer sofort gute Ratschläge für die Helfer parat haben, können nun in Emergency selbst zeigen, was sie wirklich draufhaben.

SCHRAUBER! Stundenlang am Auto rumbasteln und dann ein paar Sekunden auf der kerzengeraden Rennstrecke fahren – ist das nicht ein bißchen wenig, Bethesda?



DIE ZEIT IST JETZT

„Mit ANNO 1602 kaufen Sie sich Aufbaustrategie der Sorte 'Schlaflose Nächte'…"

„Das Prachtstück fesselt ab der ersten Minute…"

PC GAMES 5/98

„…gehört ANNO 1602 für mich zu den besten Spielen, die im deutschsprachigen Raum je entwickelt wurden."

PC PLAYER 5/98

„Liebe auf den ersten Klick!"

„Wer Aufbauspiele auch nur ein bißchen mag, wird ANNO 1602 lieben."

GAMESTAR 5/98

„…Ein filigranes Wirtschaftssystem auf der einen Seite, Echtzeitstrategie auf der anderen – so was gab es in dieser Form noch nicht."

PC JOKER 5/98

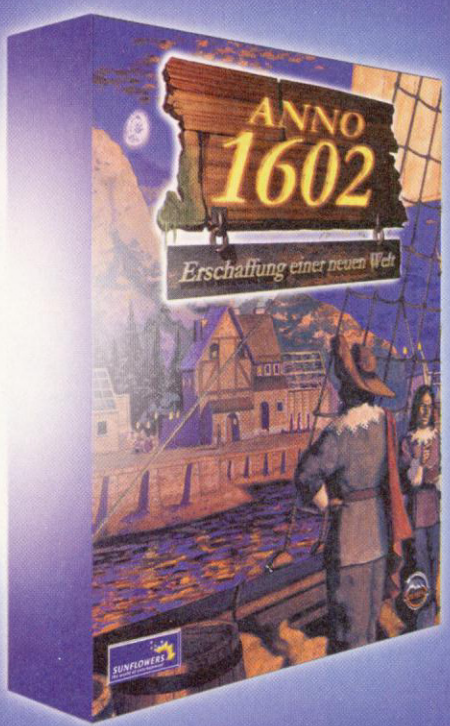
SUNFLOWERS
the world of entertainment
http://www.sunflowers.de

ANNO 1602 bringt Dir eine neue Welt. Deine Welt! Entdecken, siedeln, bauen, Handel treiben und verteidigen – ANNO 1602 begründet ein völlig neues Genre: Das Aufbau-Strategie-Spiel. Handels-, Wirtschafts- und Strategie-Elemente sind einzigartig miteinander verbunden. Starte jetzt in Dein eigenes Zeitalter!

PC Games Award
91 %
Spiel des Monats

Gold Player
82 %

GameStar
88 %



Joker Hit
87 %

PC Action Gold
88% Einzelplayer
89% Multiplayer

Power Play
Volltreffer



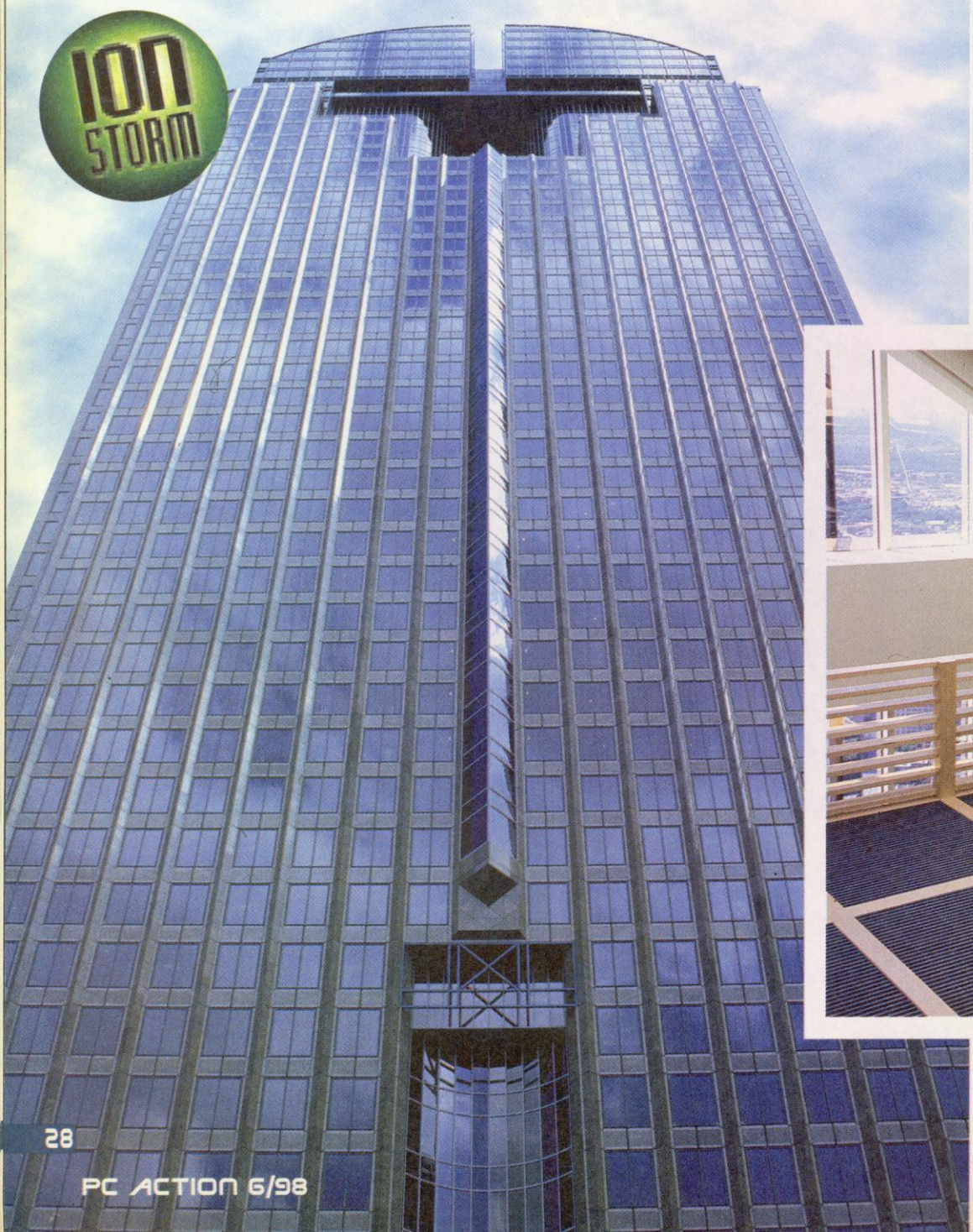
Das offizielle Strategien- und Lösungsbuch zu ANNO 1602 ist im Sybex-Verlag erschienen und jetzt im Handel erhältlich.

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

Daikatana • 3D-Action

NIPPON-HIGH

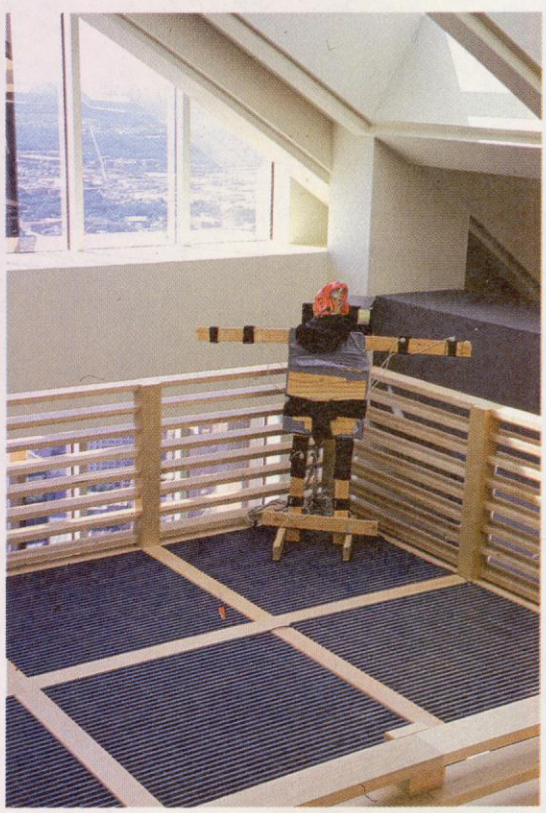
„Die spinnen, die Romeros", hätte Obelix vielleicht sein Sprüchlein abgewandelt, wenn er jemals die Firma von John Romero in Dallas besucht hätte. Im 54. Stockwerk eines Wolkenkratzers hat sich die Spieleschmiede ION Storm ein riesiges Penthouse-Büro eingerichtet, das neben einem Schlafraum, einem Badezimmer und einer Deathmatch-Area u. a. einen Präsentationssaal mit Leinwand bietet, der einem Kleinstadt-Kino Ehre machen würde. In der Luft liegt ein Hauch von Luxus. Und ein möglicher Spiele-Knaller.



Seit etwas mehr als einem Jahr arbeiten Romero und seine Mannen an dem 3D-Shooter Daikatana, der den Kampf gegen die Konkurrenten Unreal, Half-Life und Sin für sich entscheiden soll. Während eines Besuches in Texas stellten die Jungs und Mädels von ION Storm ihr Projekt erstmals ausführlich vor – und PC Action war dabei.

Zeitsoldat

Daikatana handelt von einem gleichnamigen Samurai-Schwert, das magische Kräfte besitzt und Zeitreisen erlaubt. Ab September dürfen Computerspieler in die Rolle von Hiro Miyamoto schlüpfen, der eine menschliche Kampfmaschine und der Schüler von Dr. Toshiro Ebihara ist. Der Archäologe entdeckte die mysti-

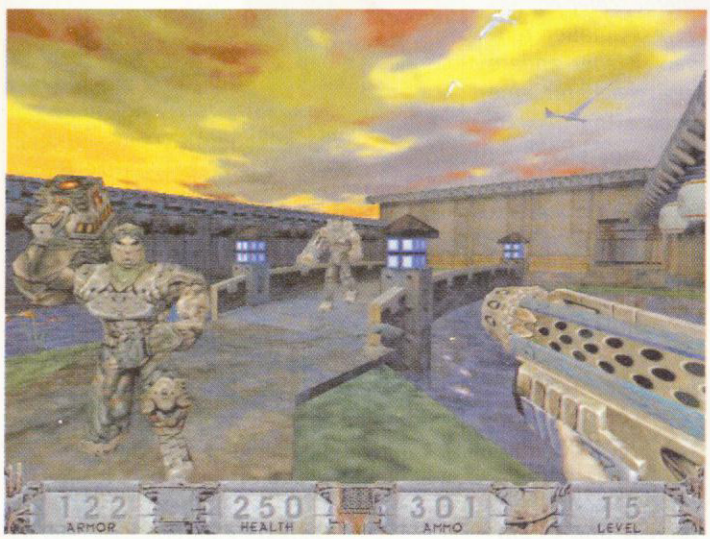


Im 54. Stockwerk dieses Edel-Wolkenkratzers residiert ION Storm. Was im Inneren wie ein Trainingsareal für Henry Maske aussieht, ist eine Motion Capturing-Anlage.

LANDER



Im „Dunklen Zeitalter" wimmelt es von bissigen Werwölfen, die gierig nach dem Leben des Helden trachten.



Daikatana bietet nicht nur Dungeons, sondern auch viele Außenlevels. Am Himmel ziehen sogar Vögel ihre Kreise.



Mächtig kräftig sieht der König aus, der am Ende des Szenarios „Dunkles Zeitalter" dem Helden den Garaus machen möchte.



My castle is my home, heißt es im Mittelalter-Szenario.

sche Klinge im Jahre 2455 bei Ausgrabungen. Kurze Zeit später wird sie vom bösartigen Assistenten des Docs gemopst. Der schleimige Typ murkst zunächst seinen Ex-Chef ab und entfleucht ins Jahr 2030, um ein bißchen die Historie zu fälschen. Zu diesem Zeitpunkt entwickelte nämlich Dr. Ebiharas Großväterchen ein Heilmittel gegen AIDS. Der verbrecherische Benedikt richtet es so ein, daß er selbst den ganzen Ruhm einstreichen kann. Unterdessen wendet sich die Tochter des dahingeschiedenen Archäologen an den Helden des Spiels, Hiro Miyamoto. Mit den Waffen einer Frau (Tränen in den Augen etc.) überzeugt die schöne Mikiko den wackeren Recken, einen Rachefeldzug zu starten und das Zeitparadoxon wieder zurechtzubiegen. Nachdem Hiro, dessen Kampfgenosse Superfly Johnson und die junge Dame die magische Klinge zurückerobert haben, beginnt der zweifelhafte Spaß erst richtig. Der Versuch, ins Jahr 2030 zu reisen, geht völlig in die Hose, weil die Bedienung des Schwertes offensichtlich so kompliziert wie eine Anleitung für einen Videorecorder ist. Es macht „Wusch!", und das schlagkräftige Trio findet sich im Jahre 2030 vor Christus wieder – im antiken Griechenland. Im weiteren Verlauf muß sich der Spieler im mittelalterlichen Norwegen und auf der postapokalyptischen Gefängnisinsel Alcatraz/San Franzisko beweisen. Schlußendlich kommt es zum großen Showdown im Highländer-Stil, wenn Hiro zum Schwertkampf gegen Benedikt antritt.

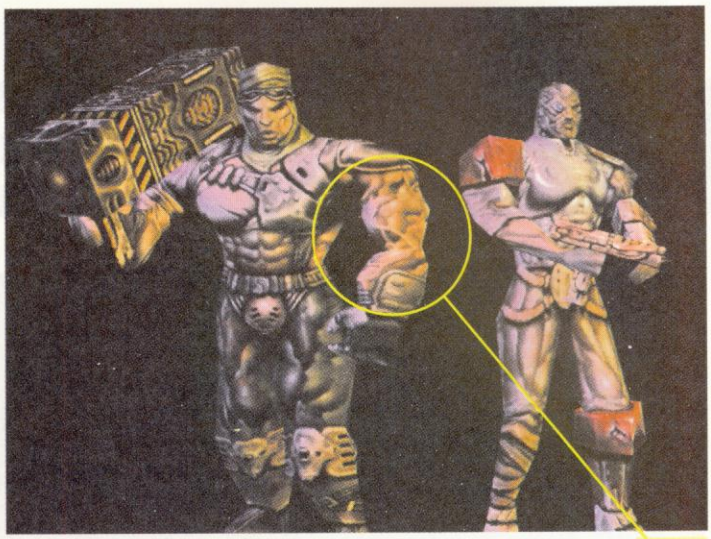
Unterschwellige Wegweiser

Was in Dallas von Daikatana präsentiert wurde, ist mehr als vielversprechend. Allerdings waren nur Fragmente zu sehen – ob das Spiel die hohen Erwartungen in der kompletten Ver-





Für jede Zeitepoche wurde eine stilistisch passende Statusleiste designt. Zum Vergleich: Oben die sehr antik wirkende Variante, unten die Darstellung der Werte (Rüstung, Gesundheit, Munition, Level) im modernen Look.



Die Charaktere sind unglaublich detailliert. Man beachte die Adern, die unter den Muckis des linken Herrn pulsieren.

VIER SPIELE IN EINEM

Wenn es so etwas wie Stars in der Welt der Computerspiele gibt, dann ist John Romero einer von ihnen. Vor sieben Jahren gründete er mit John Carmack id Software und designte einen 3D-Shooter, der beispielgebend für den Markt war. Später hatte er eine Schlüsselposition bei der Produktion eines weiteren indizierten Ballerspiels, von dem mittlerweile der erfolgreiche zweite Teil erschienen ist. Dann zog er aus, um eine eigene Firma zu gründen – ION Storm. PC Action unterhielt sich mit ihm über das Projekt Daikatana.

PC ACTION ***Ihr verwendet bekanntlich die Engine des aktuellen 3D-Shooters von id Software. Was wurde für Daikatana geändert?***

John Romero: *Wir haben Nebel, Schnee und Regen eingebaut, so daß es mehr Atmosphäre bekommt, und Spiegelungen, Explosionen und andere Effekte ähnlich wie in Forsaken verwendet. Natürlich integrierten wir einen umfangreichen 8 Bit-Support für Leute, die den Software-Modus spielen, so daß dieser auch alle Farben enthält. Schließlich hat jeder Level eine andere Palette, sein ganz spezielles Farb-Setup.*

PC ACTION ***Es existiert ein großer Wettbewerb bei den 3D-Shootern...***

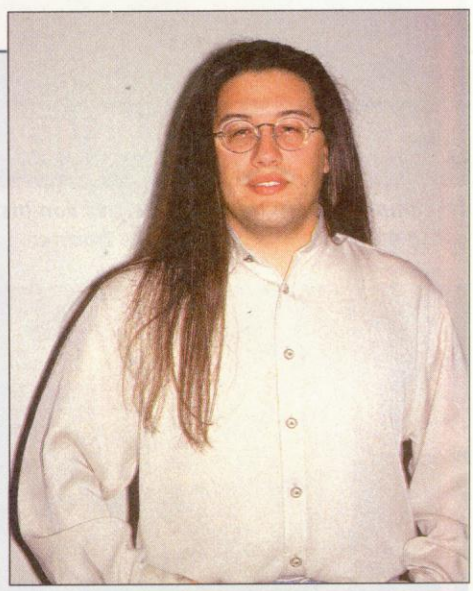
John Romero: *Ja, Sin. Unreal. Half-Life...*

PC ACTION ***...was macht also euer Spiel zum stärksten Vertreter? Was ist die Grundidee hinter Daikatana?***

John Romero: *Bei unserem Spiel gibt es viel Abwechslung, man könnte meinen, vier unterschiedliche 3D-Shooter vor sich zu haben. Wenn Du von einem in den nächsten Level gelangst, stößt Du jeweils auf neue Monster, neue Waffen, neue Artefakte und ein anderes Leveldesign. Wenn man sich die vierte Episode ansieht, hat diese rein gar nichts mehr mit den vorherigen zu tun. Außerdem hat bisher niemand rollenspielähnliche Attribute wie Körperkraft, Angriffsverzögerung oder Sprungkraft in einen 3D-Shooter integriert. Das wirkt sich auch auf Deathmatches aus, wo Du Deine Körpergröße oder Hitpoints maßschneidern kannst, so daß jeder Spieler anders ist. Manche Charaktere können treffsicherer schießen, andere schneller rennen, wieder andere besitzen dafür eine höhere Angriffskraft und können ihren Gegner mit einem einzigen Treffer ausschalten. Und Daikatana bietet im Singleplayer-Modus zwei Sidekicks, die dem Helden folgen, ihm helfen und Informationen geben.*

PC ACTION ***Wie kann der Spieler der Story folgen? Gibt es Zwischensequenzen?***

John Romero: *Es sind zwei verschiedene Arten von Filmsequenzen. Die wichtigeren sind die In-Game-Cutscenes, die auf der Engine basieren, wobei sich die Kamera um das Geschehen herumbewegt und z. B. zeigt, wie sich die Charaktere unterhalten – am Anfang und am Ende von jedem Level, also insgesamt 64 Stück im gesamten Spiel. Sie erläutern, was innerhalb einer Mission passiert. Zwischen den vier Zeitepochen zeigen außerdem fünf gerenderte Sequenzen, wie der Spieler mit dem Daikatana-Schwert zum nächsten Szenario reist.*



John Romero glaubt, daß Daikatana viele Features bietet, die das Spiel von anderen 3D-Shootern abheben und interessanter machen. Er führt besonders die Rollenspielelemente, die vier völlig unterschiedlichen Episoden und die zwei Sidekicks an, die den Helden begleiten.



Mit diesen tonnenschweren Mech-Ungetümen ist nicht gut Kirschen essen.

so originalgetreu wie möglich umgesetzt worden, betont Leveldesigner Sverre Kuernmo, man habe sich zahlreiche Filme angesehen. Der Spieler kämpft sich durch ein riesiges Gängesystem, kommt an den Zellen vorbei und findet sogar einen Speisesaal vor, der aussieht, als hätten die Knackis gerade erst dort gefrühstückt. Um trotz des labyrinthartigen Aufbaus keine Verwirrung aufkommen zu lassen, arbeitet ION Storm mit Symbolen an den Türen, die unterschwellig als Wegweiser dienen sollen. „Daikatana ist aber auch grundsätzlich linearer aufgebaut als andere 3D-Shooter", sagt John Romero. Seine Philosophie: Wenn der Spieler die Orientierung verliert, kommt Frust auf, und das Spiel landet in der Ecke. Wichtig ist dem etablierten Gamedesigner auch, daß die vier Zeitepochen eine völlig unterschiedliche Optik besitzen.

32 Waffen

Griechenland mit seinem authentischen Antik-Design und farbenprächtigen Grafiken wirkt wesentlich heller als das Mittelalter-Szenario, in dem der wolkenverhangene Himmel, die Schneefälle und die gruselige Burganlage frostig-düstere Gefühle vermitteln. Besonders hübsch: Durch die bunten Mosaik-Glasfenster im Inneren des Schlosses fallen die Strahlen des Mondlichts, was enorm stimmungsvoll wirkt. Weil jede Zeitepoche die passenden Monster bereithält, begegnen dem Spieler bei den alten Rittersleut' z. B. Werwölfe, die nur mit einem geweihten und klauenbesetzten Metallhandschuh getötet werden können. Klar ist es möglich, mit einer Streitaxt auf den tierischen Gegner einzudreschen und ihn niederzustrecken, die Gruselgestalt wird sich jedoch schnell wieder aufrichten. Viel Liebe zum Detail lassen ION Storm auch bei der Gestaltung der 32 Waffen erkennen. Hochinteressant ist beispielsweise der magische Totenkopfstab, ein sehr mächtiges Artefakt, bei

MONSTERGEBURT

Sage und schreibe 74 Gegnertypen sollen in Daikatana ihr Unwesen treiben. Bis zur Geburt der digitalen Wesen war eine Menge Arbeit nötig: Von jedem einzelnen Charakter wurde zunächst eine Skizze entworfen und dann eine rund 30 Zentimeter große Skulptur gefertigt. Und so bekommt es der Spieler u. a. mit Zyklopen, Höllenhunden, Skelettkriegern, Minotauren, Medusen, Zwergen, Rittern, Werwölfen, Soldaten, Mechs, Kampffröschen und panzerartigen Warzenschweinen zu tun. Die Detailliebe ist fast schon erschreckend: Wenn der mächtige Endgegner aus dem Mittelalter (so eine Art Arnold Schwarzenegger-König mit Kriegshelm und wehendem Cape) einatmet, bläst sich nahezu jeder Muskelstrang an Brustkorb, Schultern und Oberarmen auf. Die Darstellung der fein definierten Muckis würde jedenfalls fast für einen Bodybuilding-Wettbewerb oder als Anschauungsmaterial für Medizinstudenten (Anatomie, 3. Semester) taugen. Betrachtet man dann noch eine Fledermaus, kommen wohl selbst angehende Tierärzte auf ihre Kosten: Sogar die Blutgefäße in den Schwingen der Tiere sind erkennbar. Verantwortlich für die erstklassigen Texturen der Monster und Waffen war ein in der Branche noch unbekannter Mann aus Kanada, den John Romero über den grünen Klee lobt: „Er ist der beste, den ich je gesehen habe. Es gibt gute Leute, die sind vielleicht auf das Kreieren von Robotern spezialisiert. Er dagegen kann alles."

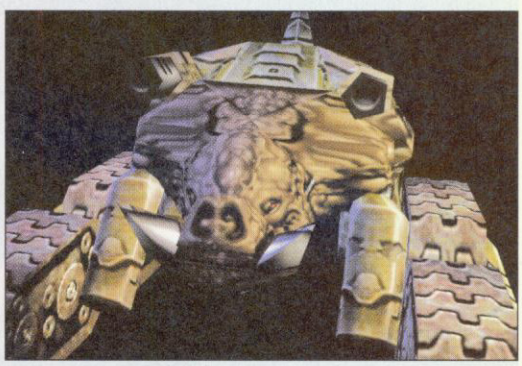


Von der Skizze (links) zum „lebenden Modell" (rechts). Als Zwischenschritt modellierten die Verantwortlichen übrigens von jedem Monster eine aufwendige Skulptur.



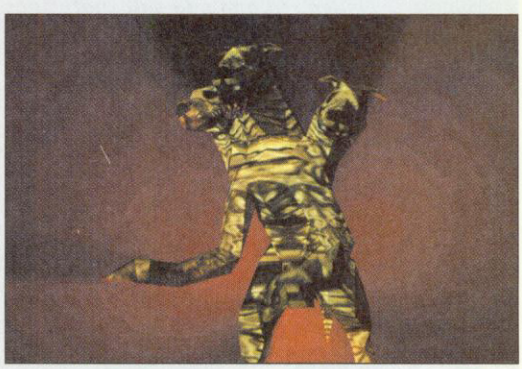


Das Kampf-Warzenschwein rollt auf Panzer-Ketten durch die Gegend und ist schwer bewaffnet wie ein Tank. Was in der Skizze noch eher lachhaft wirkt, sieht im Spiel ungleich bedrohlicher aus.



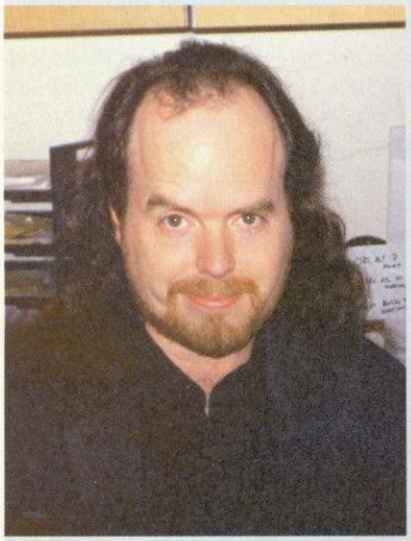


Einen Einblick in die Mythologie der Antike geben die Daikatana-Macher mit Monstern wie dem Höllenhund Zerberus. Wie auch Zyklopen oder Minotauren hat er seine Heimat in Griechenland .



IN DER PIPELINE

Daikatana *ist nicht das einzige Produkt, das momentan bei ION Storm in Arbeit ist. Tom Hall, wie Romero ehemals Mitbegründer von id Software und mittlerweile Kultfigur der Spielebranche, arbeitet an einer Mixtur, die aus den Zutaten Rollenspiel, Action und Adventure bestehen soll. Informationen über* ***Anachronox****, so soll das gute Stück heißen, fließen momentan noch enorm zäh. PC Action erfuhr jetzt aber einige vielversprechende Details. Demnach ist Halls jüngstes Kind in einem Science-Fiction-Szenario angesiedelt. Es geht einerseits um eine lang ausgestorbene Alienrasse und deren hochentwickelte Technologie sowie andererseits um eine unbekannte Macht, die die Menschheit auslöschen möchte. Der Spieler macht sich im Rahmen von über 100 Levels auf die Suche, um die Waffensysteme der dahingeschiedenen Außerirdischen zu finden und um die geheimnisvolle Bedrohung zu stoppen. Hauptfigur ist Sylvester „Sly" Boots, der vom Spieler gesteuert wird. Der PC-Besitzer kann aber auch eine Party von bis zu drei Charakteren kontrollieren. Insgesamt kommen sieben Recken und Reckinnen in* ***Anachronox*** *vor, denen alle eine Komplett-Sprachausgabe verpaßt werden soll. Bei ihrer Reise durch die Galaxis düsen sie durch drei Dimensionen und müssen in erster Linie allerlei Gegenstände finden und über 150 Monstertypen killen. „Manche Kämpfe finden per 3D-Deathmatch-Modus in Echtzeit statt, andere sind rundenbasiert", verrät Hall. Außerdem gibt es frei definierbare Kameraperspektiven, Minigames und Hunderte von Waffeneffekten. Ein Clou wird wohl sein, daß der Spieler mit dem sogenannten „Modul-Elementor" eigene Wummen zusammenschustern kann.* ***Anachronox****, das auch auf DVD erscheint, soll auf der aktuellen Engine von id Software basieren. Mit näheren Informationen will ION Storm während der E3 in Atlanta herausrücken, also Ende Mai/Anfang Juni. Zu diesem Zeitpunkt soll übrigens auch das Echtzeit-Strategiespiel* ***Dominion*** *fertig sein. Chef-Designer Todd Porter erläutert, warum es nach der Übernahme der Lizenz von 7th Level so lange gedauert hat, die Science-Fiction-Schlachterei auf den Markt zu bringen: „****Dominion*** *ist jetzt ein echtes ION-Storm-Spiel, bis auf die Hintergrundstory wurde nichts übernommen." Wenn das Projekt beendet ist, widmet sich Porter dem Action-Titel* ***Doppelganger****, der eine Tomb Raider-Perspektive bieten soll. Der Titel beruht auf der Tatsache, daß der Spielercharakter das Aussehen anderer Kreaturen annehmen kann.*



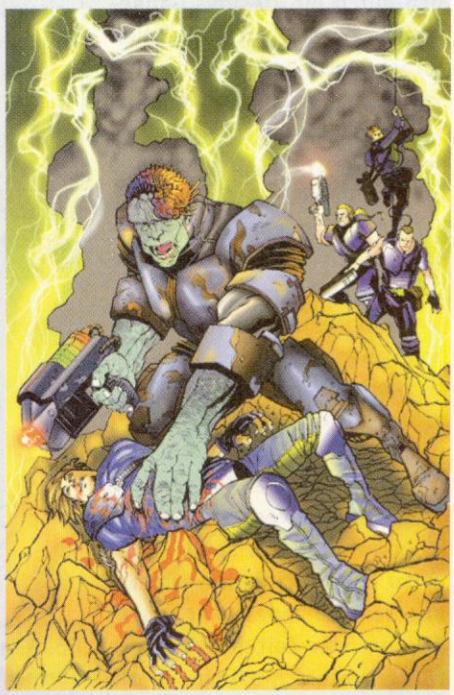
Game Designer Tom Hall, wie John Romero ein Mitbegründer von id Software, arbeitet an einem Spiel namens Anachronox.



Dominion soll spätestens im Juni auf dem Markt sein.



Boots, Stiletto und Paco werden uns voraussichtlich 1999 im 3D-Rollenspiel Anachronox über den Weg laufen.



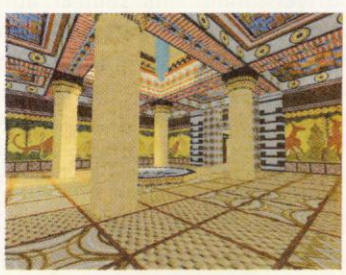
Das nächste Projekt von Todd Porter: Doppelganger.

dessen Benutzung ein gigantisches, tödliches Pentagramm entsteht.

Zwei Helferlein

Last but not least besitzt Daikatana echte Rollenspielelemente. Der Charakter verfügt über bestimmte Eigenschaftenswerte wie Schnelligkeit und Kraft, die durch Gefechte gesteigert werden können. Nutzt Hiro dagegen das Zauberschwert zum Abschlachten der Gegner, wird dieses mächtiger und setzt außer der Zeitreisemagie auch noch für den Kampf nützliche Funktionen frei. Während des Abenteuers wird Hiro von Superfly und Mikiko begleitet, die dem Spieler mit Feuerkraft und Tips weiterhelfen. Einen direkten Einfluß auf die Kumpanen gibt es allerdings nicht, sie werden vom Computer gesteuert. Geht einer der Kollegen hops, ist Daikatana laut John Romero immer noch zu schaffen, wird aber schwieriger zu lösen sein und ein anderes Ende bereithalten. Unterdessen kündigt er an, daß ION Storm seit kurzer Zeit an einer eigenen 3D-Engine bastelt. Künftig soll sich das Gameplay nicht mehr an irgendwelchen durch eine gekaufte Engine vorgegebenen Parametern orientieren, sondern umgekehrt. Das würde größere Freiräume und somit noch mehr Kreativität ermöglichen. Wir sind gespannt, was die Zukunft bringt.

Harald Fränkel

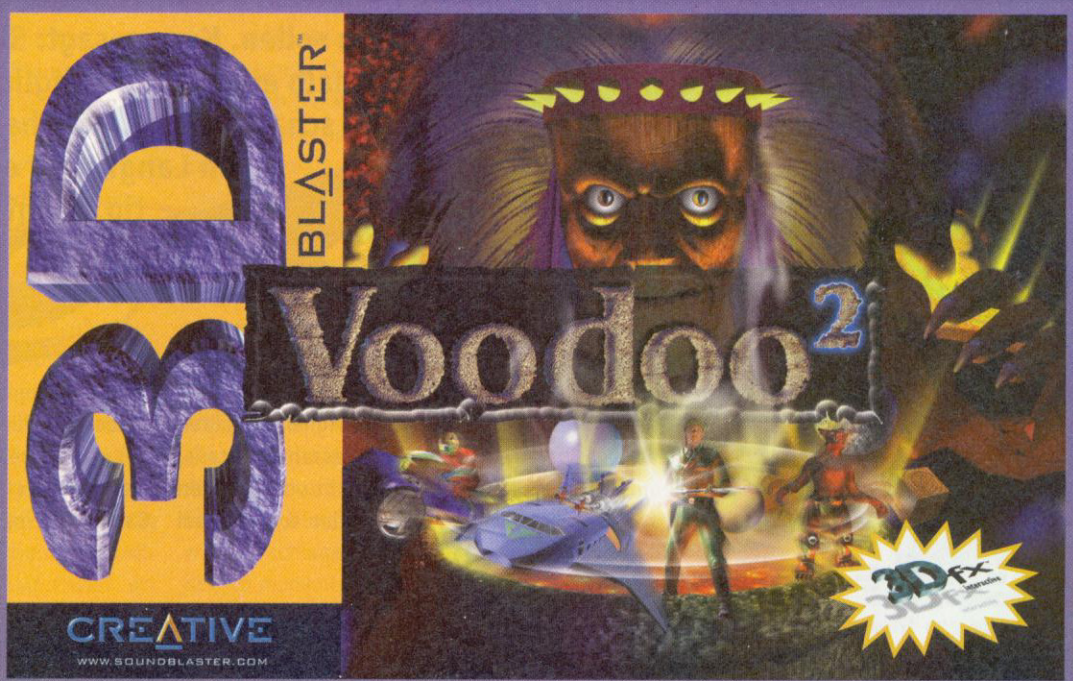


Die Designer lieben auch die farbenprächtige Architektur.

Voraussichtlich:	P166, 16 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, OpenGL, Glide 2.43, RRedline, DirectSound3D
Multiplayer:	LAN, TCP/IP, Modem/ser.
Sprache:	deutsch
Hersteller:	ION Storm/Eidos Interact.
Erscheint:	September 1998

[X] Action ■ [ ] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■

Wer mit dem schnellsten 3D-Beschleuniger startet...



...hat das Spiel schon gewonnen!

Wer abheben will, braucht die nötige Power in der Beschleunigung!
Der neue 3D Blaster® Voodoo² bündelt mit seinen drei parallel geschalteten Prozessoren eine Pixelfüllrate, die andere vor Neid erblassen läßt. Wenn Leistung, Bildqualität und 3D-Spiele-Performance zählen, deplaziert Voodoo² seine Konkurrenz um Lichtjahre. Falls Ihnen ein einzelner 3D Blaster® Voodoo² noch nicht reichen sollte, installieren Sie einfach einen zweiten - und steigern Ihre Performance um 100%! Der neue 3D Blaster® Voodoo² von Creative Labs ist der einzige 3D-Spielebeschleuniger, der den offiziellen Markennamen von 3Dfx Interactive, Inc. tragen darf.

Beschleunigen Sie wie ein 3D Blaster® Voodoo² und starten zu Ihrem Creative Labs-Händler! Oder rufen Sie telefonisch weitere Details ab 089/9 92 87 10. Je schneller, desto besser!

Features und technische Daten

- 8MB oder 12MB ultraschneller Speicher für optimale Leistung
- Verarbeitet 180 000 000 Texturen pro Sekunde
- Bis zu 3x schneller als der Voodoo1-Chipsatz
- 8MB-Version inkl. Incoming, G-Police, Ultima Race Pro und Actua Soccer 2

Hardware XTRA AWARD
PC Action 4/98
3D Blaster Voodoo²

Heiße Upgrades für coole PCs

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

© Copyright 1998. Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Das 3Dfx Interactive Logo und Voodoo Graphics sind Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

The Dark Project • Action-Adventure

MEISTER LANG



Häufig sind Diebe in Computerspielen kaum mehr als kleine Deppen, die für ihre kräftigen Kriegerkollegen und blitzeschleudernden Magier popelige Handlangertätigkeiten erledigen, mal ein Kistchen öffnen dürfen oder eine Falle entschärfen sollen. Kurz gesagt: Sie spielen innerhalb einer Party lediglich den Mannschaftskasper. Mit The Dark Project sollen Langfinger erstmals richtig salonfähig werden.

Entwickler Looking Glass, der sich nicht zuletzt durch System Shock und den Zweiteiler Ultima Unterworld einen Namen gemacht hat, möchte PC-Besitzern ab September mit The Dark Project zu einem bislang nicht dagewesenen Spielerlebnis verhelfen. PC Action überzeugte sich kürzlich bei einem Besuch in Boston davon, daß in dem Action-Adventure tatsächlich riesiges Potential steckt. Programmierer, Grafiker und Leveldesigner enthüllten eine Menge interessanter Details, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Der Spieler schlüpft bei The Dark Project in die Rolle eines Diebes, der für gut betuchte Männer und Frauen allerlei Jobs erledigt – gegen Cash, versteht sich. Garrett, der passionierte Langfin-

KÖPFCHEN STATT KNARREN

Greg LoPiccolo von Looking Glass kam zu seinem Job in der Spielebranche wie die berühmte Jungfrau zum Kind. Er ist eigentlich Profi-Musiker. Eines Tages wurde er von einem bei Looking Glass arbeitenden Kumpel in die Firma eingeladen – zum Computerspielen. Zufälligerweise suchte das Unternehmen jemanden, der dem 3D-Action-Adventure System Shock akustisches Leben einhauchen sollte. Das tat Greg dann auch. Als sich seine Rockband auflöste, stieg er endgültig bei Looking Glass ein. Heute ist er Creative Director. PC Action unterhielt sich mit ihm über The Dark Project.

PC ACTION: *Was habt Ihr Euch bei The Dark Project zum Ziel gesetzt?*

Greg LoPiccolo: Wir möchten 1st-Person-Spiele aus der Rolle der reinen Ballerspiele herausbekommen und den Leuten tiefgründigere Erfahrungen bieten, als nur Gegner zu töten. Wir wollten eine Umgebung schaffen, in der Leute in bestimmten Situationen auch mal überlegen und taktisch denken können, nicht nur das Gamedesign auswendig lernen und alles einfach umblasen. Unser Ziel war ein Spiel, das jedesmal anders ist, je nachdem, wie sich der Spieler verhält. Du alleine bist verantwortlich für die Art der Herausforderung, weil alles mit Deinem Handeln und Deinem persönlichen Stil zu tun hat. Es geht nicht mehr nur darum, einfach die größte Waffe zu finden.

PC ACTION: *Als was würdest Du The Dark Project bezeichnen? Als Rollenspiel? Als Actionspiel?*

Greg LoPiccolo: Wir bezeichnen es als Action-Adventure, weil es nicht wirklich ein Rollenspiel ist. Wir stellen uns zwar vor, daß ein Rollenspiel so aufgebaut sein sollte wie The Dark Project. Die Industrie würde es aber gegenwärtig nicht mit dieser Genrebezeichnung versehen. Es ist eben kein Fallout oder Underworld.

PC ACTION: *Weshalb wird es in Dark Project keine der typischen Rollenspiel-Statistiken geben?*

Greg LoPiccolo: Der Charakter verbessert sich nicht über irgendwelche Statistiken, sondern durch die diversen Tools, die er findet und anwenden kann. Du bekommst immer bessere Werkzeuge und lernst auch als Spieler dazu. Wir wollten, daß der Spieler Genugtuung verspürt, wenn er sich verbessert.

PC ACTION: *Was dürfen wir von Euch nach The Dark Project erwarten?*

Greg LoPiccolo: Wir haben ein paar Ideen, die aber noch nicht so weit gediehen sind, daß sie veröffentlichbar wären. Möglich ist ein Nachfolger von The Dark Project, und wir denken auch in diese Richtung. Wir haben noch Ideen, die im ersten Teil nicht mehr unterzubringen waren.

PC ACTION: *Warum, glaubst Du, ist The Dark Project anders als andere Spiele?*

Greg LoPiccolo: Ja, es ist anders, wir haben wohl eine Marktlücke gefunden. The Dark Project wird Spielern eine Erfahrung bieten, die sie so noch nie hatten. Ich glaube, sie werden sagen: „Großartig, das macht viel mehr Spaß...“



Greg LoPiccolo: „Wir haben mit The Dark Project wohl eine Marktlücke gefunden.“

FINGER

ger, ist ein Meister seines Fachs, das wissen alle. Eines Tages tritt deshalb eine junge Frau namens Victoria an ihn heran, die im Auftrag eines gewissen Constantin eine besonders gefährliche, aber auch einträgliche Dienstleistung parat hat. Der Meisterdieb soll in die heiligen Hallen einer Sekte eindringen und ein Artefakt mopsen. Oh ja, der „Orden des Hammers" ist ein äußerst brutaler, tödlicher Haufen. Aber Garrett kann einfach nicht ablehnen, dagegen spricht sein Berufsethos und die winkende Entlohnung.

Mysteriöse Story

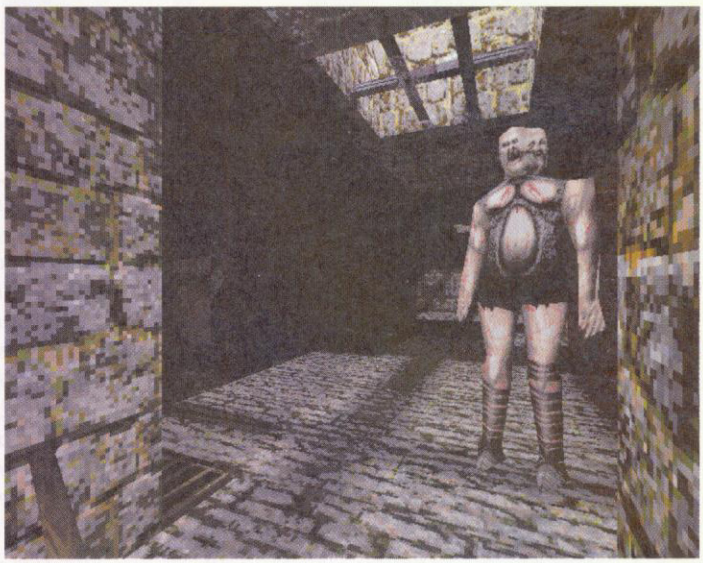
Vielleicht hätte er sich's anders überlegt, wenn er gewußt hätte, auf was er sich einläßt. Jedenfalls wird die durch stimmungsvoll-düstere Zwischensequenzen erzählte Story für den Spieler immer mysteriöser. Garrett muß im Lauf von 16 Missionen erfahren, daß Constantin und Victoria in Wirklichkeit nicht so normal sind, wie sie aussehen. Er steht irgendwann einer schrecklichen Wahrheit gegenüber. Einer Wahrheit, die er vielleicht nicht wahrhaben will. Der Spieler steuert seinen Charakter in der Ich-Perspektive durch mittelalterliche Szenarien, u. a. mit dunklen Straßen, verlassenen Kirchen, stinkenden Abwasserkanälen, gruseligen Burgen, im Mondlicht liegenden Ruinen, einem Museum und unterirdischen Labyrinthen. Der Knackpunkt ist, daß es nicht darum geht, wie bei einem 3D-Shooter alles wegzumetzeln. Nein, Diebe handeln überlegt, mit Geschick und linken Tricks. Looking Glass demonstrierte anhand von zwei spielbaren Missionen, welche Möglichkeiten The Dark Project bietet. So muß Garrett beispielsweise seinen Hehler Cutty aus einem Gefängnis befreien. Um bei der Suche nach der Zelle nicht erwischt zu werden, huscht der Dieb möglichst von dunkler Ecke zu dunkler Ecke und beobachtet die Wächter, wie sie pfeifend durch die Gänge marschieren. „Solange niemand auf Dich aufmerksam wird, bist Du sehr mächtig. Du weißt aber auch: Wenn Dich die Männer sehen, treten sie Dir in den Hintern", kommentiert Creative Director Greg LoPiccolo die Szenerie.

Beobachtungsgabe wichtig

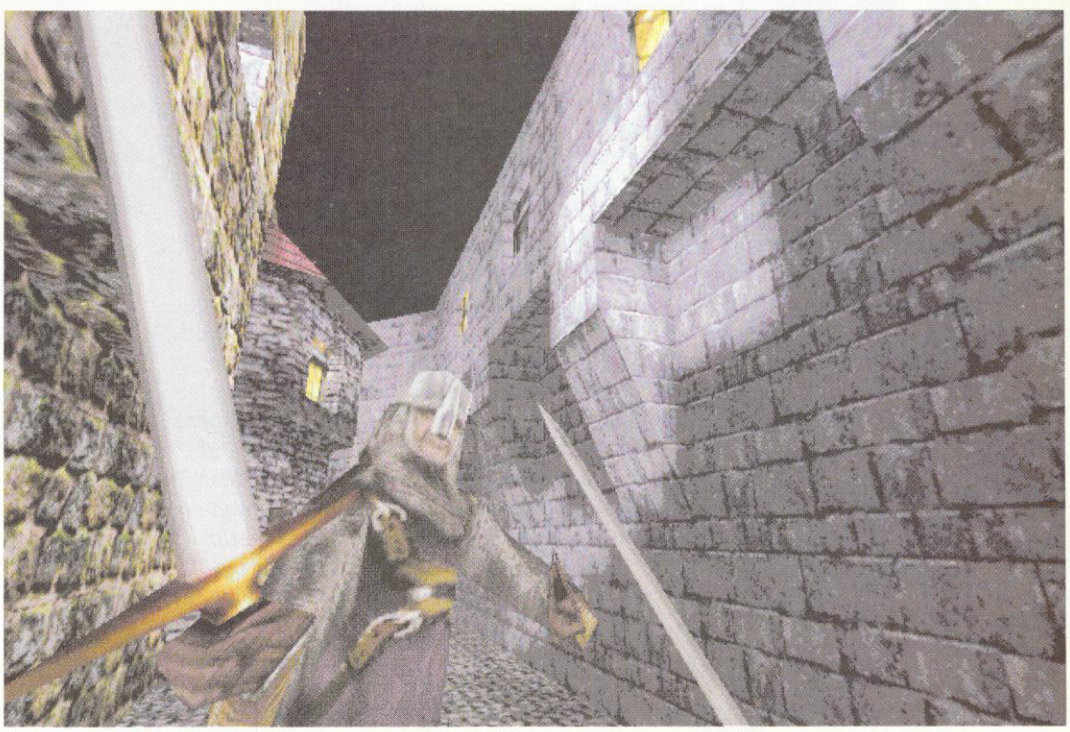
Sollte Garrett irgendwann den Kerkermeister entdecken, bleiben ihm mehrere Möglichkeiten, um an dessen Schlüsselbund zu kommen. Er kann den Mann zum Beispiel aus dem Hinterhalt lautlos mit dem Bogen erledigen oder hinter ihm herschleichen und ihn bewußtlos schlagen. Vielleicht tappt der Typ momentan sogar direkt zur Gefängniszelle, und ich muß nicht umständlich suchen? Überhaupt kann Beobachtungsgabe für das Lösen von Rätseln wichtig sein, z.B. wenn es darum geht, eine



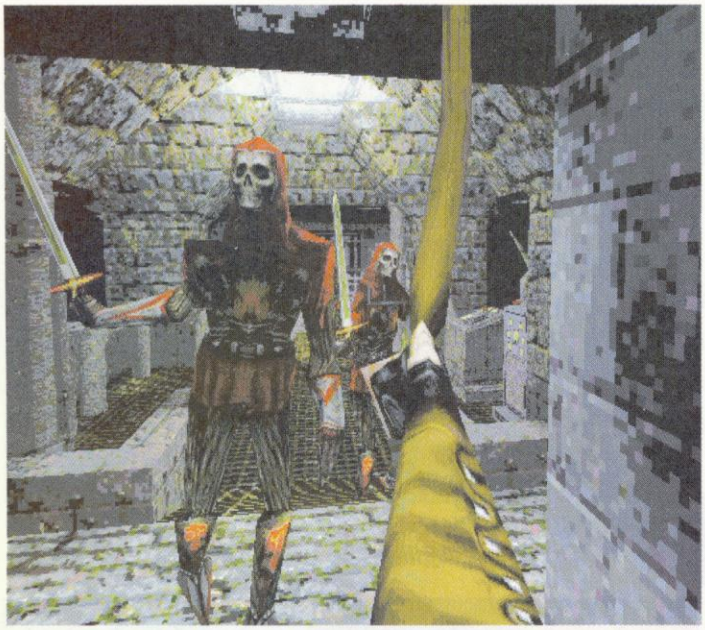
Dürfte einem guten Dieb eigentlich nicht passieren: Eine ganze Gruppe von Feinden ist auf ihn aufmerksam geworden.



Seltsame Gestalten treiben in The Dark Project ihr Unwesen.



Im Nahkampf bedient sich der Held auch mal eines Schwertes. Selbst wenn Gefahr besteht, daß durch das Klirren der aufeinanderkrachenden Klingen weitere Wächter alarmiert werden.



Der Bogen ist für Langfinger und Meuchelmörder Garrett eine der wichtigsten Waffen, weil er schnell und lautlos tötet.



Mystische Cutscenes verbinden die 16 Missionen des Spiels. Hier ist Constantin zu sehen, der sich leicht verändert hat...

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Während seines Beutezugs durch die 16 Szenarien bekommt es Garrett mit den unterschiedlichsten Nichtspielercharakteren zu tun. Alle wurden zunächst in voller Detailpracht gezeichnet, wie die uns vorliegenden Farbskizzen zeigen. Eine wichtige Rolle werden die Auftraggeber des Profidiebes spielen, die undurchschaubare Viktoria und der ebensowenig vertrauenerweckende Constantin. Um möglichst realistische Bewegungen zu ermöglichen, setzte Looking Glass die alle auf Polygonen basierenden menschlichen und menschenähnlichen Wesen (Wächter, Zombies usw.) per Motion-Capturing-Verfahren in Szene. Monstern, Tieren und anderen „andersartigen" Kreaturen (Riesenspinnen, Geister etc.) haben die Designer über rechenintensive Animationstools künstlich Leben eingehaucht. Manche NSCs wurden mit rund 80 unterschiedlichen Animationen ausgestattet. So können sie u. a. locker herumschlendern, angsterfüllt rennen, gelangweilt durch die Gegend gucken, suchend umherschleichen, erschrocken aufsehen oder sich schmerzerfüllt an Körperstellen fassen, wo sie getroffen wurden. Anders als in einem Rollenspiel oder Adventure findet zwischen dem Spieler und den NSCs selten eine direkte Konversation statt. Vielmehr bekommt Garrett Informationen durch das Belauschen der computergesteuerten Persönlichkeiten, die vor sich hinbrabbeln oder Gerüchte austauschen. Dahinter steckt Logik: Diebe wären schließlich schön blöd, ausgerechnet mit den Bewohnern und Eigentümern zu quasseln, in deren Domizil sie gerade eingebrochen sind. Unentdeckt zu bleiben ist das höchste Ziel, das wegen der Künstlichen Intelligenz der Nichtspielercharaktere eine echte Herausforderung werden soll. Laut Creative Director Greg LoPiccolo ist die KI sehr aufwendig ausgearbeitet worden. Jede Kreatur hat verschiedene Eigenschaften. Alle besitzen jedoch zwei Sinne, nämlich sehen und hören. Also, Kinderchen: Immer brav verstecken und keinen Lärm machen!



Manche Oger stehen auf Piercing.



Constantin hat was zu verbergen.



Auch Victoria hat ein Geheimnis.



Zombies: ekelhaft und gefährlich



Nanu? Eine Eidechse in Rüstung?



Hämmer sind nicht nur für Nägel da.



Armbrustschützen sind gefährlich.

Kombination für das Öffnen einer Tür herauszufinden. Räume zu durchsuchen, ist natürlich ebenfalls sehr sinnvoll, weil das Action-Adventure auf eine Automap-Funktion verzichtet. Stattdessen finden sich hin und wieder Lagepläne oder Bücher, die weiterhelfen – was ja irgendwie auch realistischer ist. Da Diebe notorische Einzelgänger sind, sprechen sie häufig mit sich selbst, was bei The Dark Project einerseits zu einer stärkeren Identifikation mit dem Charakter führen soll. Andererseits bekommt der Spieler auf diese Weise auch kleine Tips.

Allerlei Werkzeug

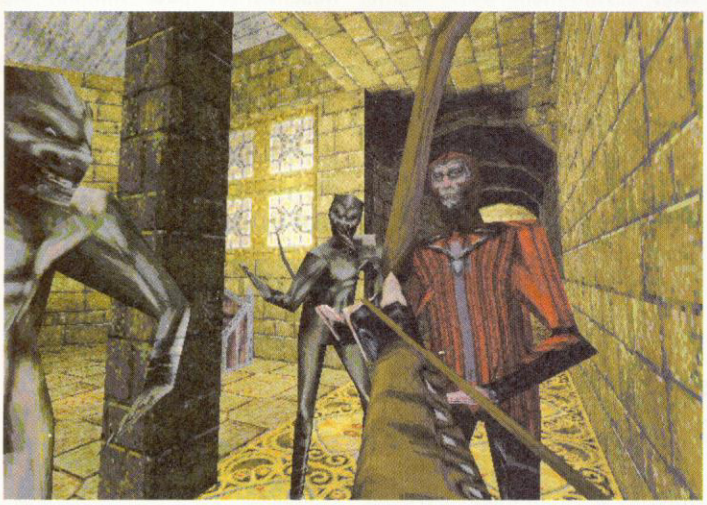
Ohne allerlei Werkzeuge mit viel Knoff-hoff kann freilich selbst der beste Dieb nicht in Frieden leben. Dietriche, Schwert, Seil, Blendgranaten und diverse Bauteile für nette Fallen sind obligatorisch. Darüber hinaus besitzt Garrett viel tollere Tools, die er beispielsweise mit dem Bogen verwenden kann: Wasserpfeile löschen gefährlich hell scheinende Fackeln, Geräuschpfeile simulieren in entlegenen Ecken Schritte und verwirren Feinde, Luftpfeile wirbeln Gegner wie ein Orkan durcheinander, und Erdpfeile arbeiten nach dem Motto „Schleichen leicht gemacht". Die lautlosen magischen Objekte legen eine schalldämpfende Schicht über den Boden, so daß Schritte gedämpft werden. Für The Dark Pro-



Die ungelenk aussehenden Ghouls überraschen Garrett in den Katakomben. Mit Muskelkraft alleine ist ihnen jedoch nicht beizukommen.



Diese Sektenmitglieder sind mit überdimensionalen Hämmern bewaffnet und wollen Garrett zeigen, wo der Hammer hängt.



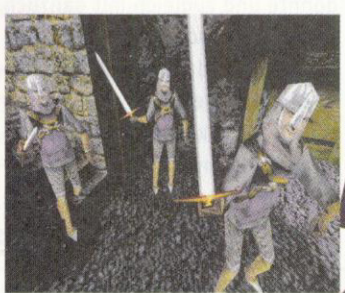
Ob der Einsatz des Bogens aus dieser kurzen Entfernung noch sinnvoll ist? Besser wäre wohl der Griff zum Schwert.

ject hat Looking Glass eine eigene Engine entwickelt, die auf jeden Fall Direct3D-kompatible Grafikkarten unterstützt. Im Zusammenspiel mit dem Aureal3D-Sound soll eine enorm dichte Atmosphäre erzeugt werden. Wird Garrett entdeckt, und jemand schreit plötzlich so etwas wie „Wachen! Da läuft der Kerl! Hinterher, schnell!", dann soll der Spieler eine deftige Gänsehaut verspüren. Wert gelegt haben die Designer zudem auf eine dynamische Umgebung. Alle Tische, Stühle und anderen Möbelstücke und Gegenstände können hin- und hergeschoben werden. Maschinen, die von NSCs benutzt werden, funktionieren wirklich: So ist es Garrett jederzeit möglich, z. B. in einer Schmiede einen Kriegshammer für den Eigenbedarf zu gießen. Die Rätselkost – das versprechen die Macher – soll weit über das üblichen „Kombiniere-Wischmop-mit-Feuerzeug"- und „Drücke-diesen-Schalter"-Repertoire hinausgehen. Nur ein Beispiel: Um drei lästige Wachleute aus einem Raum zu locken, kann ohne weiteres der große Alarmgong nebenan mißbraucht werden – die Idioten rennen raus, und Meister Langfinger kann gefahrlos rein.

Kein Multiplayer-Modus

Ursprünglich hatte Looking Glass geplant, auch einen Multiplayer-Modus zu integrieren, bei dem mehrere menschliche Spieler in einem Szenario rumrennen und eine Art Klau-Wettbewerb veranstalten. Diese Idee wurde mittlerweile jedoch verworfen. Trotzdem scheint derzeit im fernen Boston tatsächlich ein einzigartiges PC-Spiel zu entstehen, das eine außergewöhnliche Interaktivität erlaubt. Ob sich dieser Ersteindruck bestätigt, läßt sich freilich erst feststellen, wenn wir im Rahmen eines Tests auf Diebestour gehen können.

Harald Fränkel



Manchmal scheint bei der Grafik die Perspektive etwas „verzogen".



Voraussichtlich: P166, 16 MB RAM, Win95

Technik: Direct3D, DirectSound, Aureal3D, Midi

Multiplayer: keine Multiplayer-Option Sprache: deutsch

Hersteller: Looking Glass/Eidos Interactive Erscheint: September 1998

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



Sie wissen nicht mehr, wo oben und unten ist? Sie klagen über Schwindelgefühle und träumen nachts von verwinkelten Röhrensystemen? Dann gehören Sie wohl zu jener Gruppe von PC-Spielern, die nicht von Descent lassen können – bis heute werden drunten in den Minenschächten immer wieder Zeitgenossen mit VR-Headsets und Force Feedback-Joysticks gesichtet...

Descent 3 • 3D-Action

VERTIGO

Als vor Jahren Apogee und id Software mit den ersten Spielen auf den Markt kamen, in denen man sich aus der Ich-Perspektive durch dreidimensionale Labyrinthe ballern konnte, rechnete noch niemand damit, daß Parallax dem Spaß wenig später noch eins draufsetzen würde: Descent war der erste Titel, der dem Spieler einen vollen 360 Grad-Bewegungsradius gönnte und zugleich mit gänzlich neuen technischen Gimmicks aufwartete. Für damalige Verhältnisse sensationelle Licht- und Explosionseffekte sorgten zusammen mit einer bombastischen Soundkulisse für ein packendes, unter die Haut gehendes Spielerlebnis – besonders im Netzwerk mit acht Spielern waren Descent und Descent 2 lange Zeit unschlagbar. Trotz des großen Erfolgs lösten die beiden Parallax-Titel erstaunlicherweise keine Klon-Lawine aus, wie sie id Software mit ihren Shootern losgetreten hatte – erst jetzt ist mit Forsaken von Probe Entertainment ein Konkurrent auf den Plan getreten, der Descent in Sachen Gameplay das Wasser reichen kann und zugleich die technische Meßlatte für 360 Grad-3D-Shooter um ein ganzes Stück höher setzt. Doch auch bei Parallax ist man in den letzten Jahren nicht untätig geblieben – zwei Tochterunternehmen der Firma arbeiten unabhängig voneinander an neuen Projekten: Volition stellt gerade mit Freespace eine waschechte Space-Sim auf die Beine, und Outrage Entertainment will Forsaken mit Descent 3 Paroli bieten...

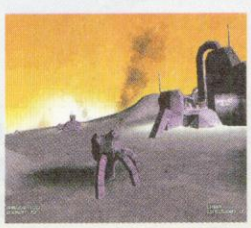
Nur ein Aufguß?

Nach zwei Folgen Descent fragt man sich, welche neuen Aspekte die Entwickler in einem dritten Teil dem Konzept noch abgewinnen wollen. Oder soll gar nur die Technik dem aktuellen Stand angeglichen werden? Mitnichten – die Leute bei Outrage sind kreativ genug, um bei Descent 3 noch einmal ganz von vorne anzufangen. Sie entwickelten eine völlig neue Grafik-Engine, um einerseits den Anforderungen moderner Hardware gerecht zu werden und andererseits komplizierte geometrische Strukturen realisieren zu können. Optimiert wurden die dynamischen Lichteffekte, für die schon die beiden Vorgänger berühmt waren. Bereits in Descent 2 gab es bei manchen

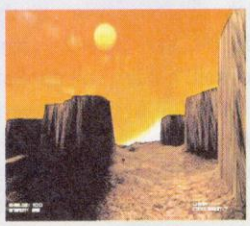
AUSFLÜGE AN DIE ERDOBERFLÄCHE

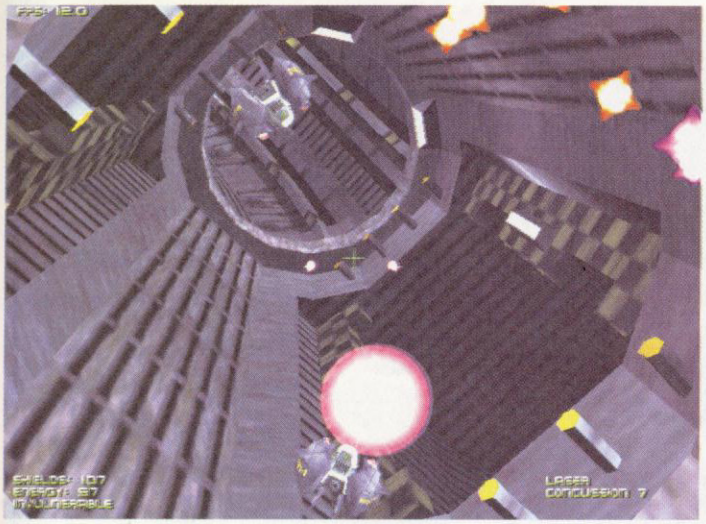
Descent 3 wird das erste Spiel der Reihe sein, in dem man mit seinem Gleiter nicht nur die verschlungenen Stollensysteme der Mine durchfliegt, sondern des öfteren auch mal Abstecher an die Erdoberfläche macht. Laut Outrage Entertainment-Chefentwickler Matt Toschlog sollen die Übergänge zwischen Innen- und Außenwelten angeblich völlig flüssig, d. h. unbeeinträchtigt durch Ladezeiten für neue Räume vonstatten gehen.



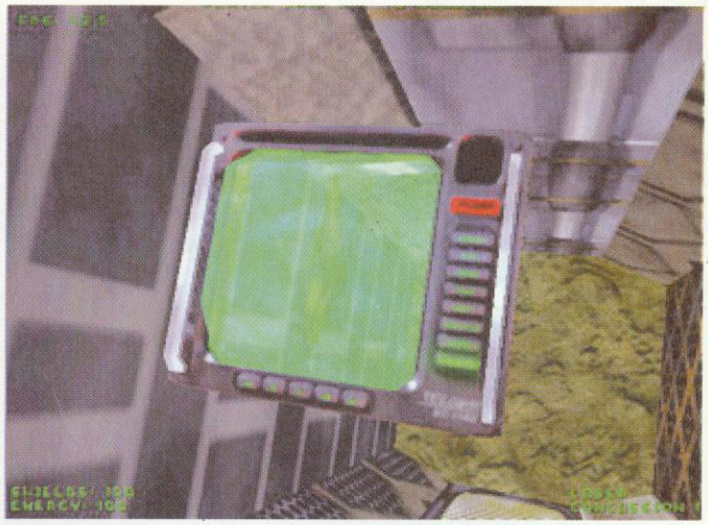








Wie in Forsaken erwartet Sie ein schillerndes Farbenspektakel, wenn ein gegnerischer Geschoßregen auf Ihren Gleiter niederprasselt.

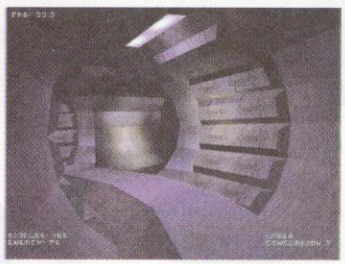


Auch in Descent 3 fliegen wieder allerhand Goodies in der Gegend herum, die einem das Überleben erleichtern können.

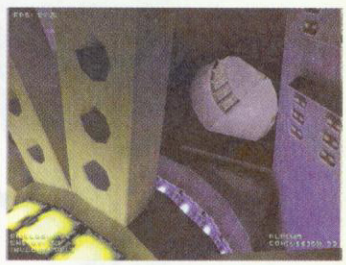
Robotern Ansätze von Künstlicher Intelligenz – auch diesem Feature wird für den dritten Teil erheblich mehr Beachtung geschenkt. Fein abgestufte 3D-Soundeffekte sorgen ferner für ein realistisches Raumgefühl.

Roter Schlüssel, grüner Schlüssel

Während das Gameplay von Descent und Descent 2 oft ähnlich simpel war wie das diverser id-Spiele („Du brauchst die gelbe Keycard, um diese Tür zu öffnen!"), präsentieren sich die Levels des dritten Teils wesentlich vielseitiger. Laut Chef-Entwickler Matt Toschlog hat jeder Descent 3-Level sein ganz eigenes Gesicht und konfrontiert den Spieler mit Aufgabenstellungen, die sich aus dem jeweiligen Environment ergeben. Die Umgebung ist um ein Vielfaches dynamischer und interaktiver geworden – überall bewegt sich was, hier verrichtet ein Bot seine Arbeit, dort rattert eine Maschine vor sich hin. Da sich außerdem viele Abschnitte nicht in den legendären Minenschächten, sondern unter freiem Himmel befinden, darf man sich auch noch mit den Widrigkeiten verschiedener Wetterbedingungen auseinandersetzen: Descent 3 wartet mit Regen ebenso auf wie mit Nebel, Wind, Feuer und Rauch. Daraus wiederum ergeben sich sogar manche Puzzles – so gilt es in einem Fall, ein dampfbetriebenes Schleusensystem zu durchschauen und zu überlisten. Untrennbar verknüpft sind die einzelnen Levels mit der Hintergrundstory: Jeder von ihnen erzählt eine ganz bestimmte Episode, und alles Folgende wird erst preisgegeben, wenn der Spieler das große Rätsel des Abschnitts gelöst hat. Neu ist auch, daß Sie sich erstmals mit drei verschiedenen Raumgleitern auf die Reise begeben dürfen, die sich sowohl in der Bewaffnung als auch in den Flugeigenschaften deutlich voneinander unterscheiden sollen.



Für Descent 3-Spieler ist höchstwahrscheinlich ein High-End-Rechner mit 3D-Beschleunigerkarte Pflicht.



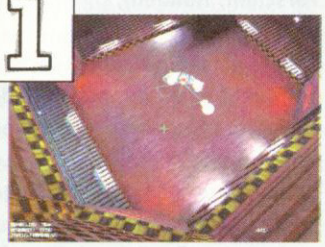
Gigantische, verwinkelte Röhrenlabyrinthe offenbaren den Hang der Descent 3-Leveldesigner zur Monumentalität.

Multiplayer-Heaven

Selbstverständlich wird Descent 3 all die Multiplayer-Features umfassen, die sich auch schon bei den Vorgängern bewährt haben. Die Anarchy genannte Deathmatch-Variante und Capture the Flag sind die konventionelleren Spielarten, noch interessanter wird es bei Hoard, in dem jeder „getötete" Spieler eine Hoard-Kugel hinterläßt, die einen Punkt wert ist. Je mehr Hoard-Kugeln ein Spieler einsammeln kann, desto höher fällt folglich seine Punktzahl am Ende einer Session aus. Neben diesen bekannten Features wird es in Descent 3 weitere Varianten geben, über die Outrage allerdings noch Stillschweigen bewahrt – immerhin erfuhren wir schon, daß sich die Spieler mit Hilfe einer eigens entwickelten Skriptsprache ihre Multiplayer-Games selbst konfigurieren können. Mittlerweile ist der Netzwerk-Modus von Descent 3 lauffähig, und das fertige Spiel soll auch Multiplayer-Sessions über Internet ermöglichen. Dazu will Outrage einen eigenen Server zur Verfügung stellen, auf dem gleichzeitig die aktuellsten News und Downloads zum Thema Descent zur Verfügung gestellt werden sollen.

Herbert Aichinger

LEISTUNGSFÄHIGE ENGINE



Räume können aus mehreren, an unterschiedlichen Stellen plazierten Lichtquellen ausgeleuchtet werden. Beachten Sie auch, wie sich die Lichtkegel gegenseitig überlagern und so ein überaus reizvolles Farbenspiel auf den Boden zaubern.



Mit der Descent 3-Engine lassen sich Räume von ungeheurer geometrischer Komplexität erstellen – durchbrochene Mauerstrukturen und schräge Wände stellen nun offensichtlich auch kein Problem mehr für die Leveldesigner dar.

Voraussichtlich: Pentium, 16 MB RAM, CD-ROM, Win95

Technik: Direct3d, 3DFX/DirectSound

Multiplayer: LAN, Internet, Modem **Sprache:** englisch

Hersteller: Outrage **Erscheint:** Dezember 1998

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

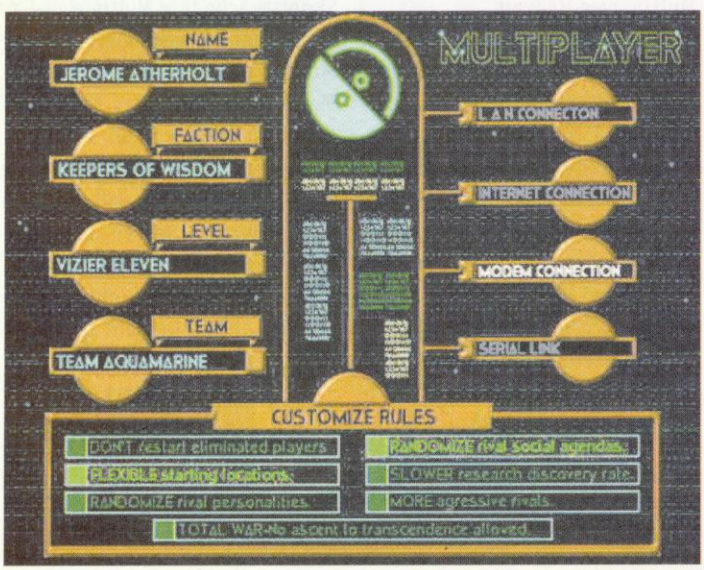


Spiele, in denen fremde Planeten besiedelt werden, hat es nun wahrlich schon öfter gegeben – wenn jedoch die Firaxis-Crew um Kult-Designer Sid Meier dieses Konzept aufgreift, kann man davon ausgehen, daß sie dem Thema gänzlich neue, bisher so noch nie dagewesene Seiten abgewinnt.

Alpha Centauri • Strategie

STAR-CIV

Sie kennen das Szenario: Aufgrund weit fortgeschrittener Umweltzerstörung wird das Leben für die Menschen auf der Erde allmählich unerträglich. Eines Tages beschließen sie, ihrem Heimatplaneten den Rücken zu kehren, und steuern mit einem gigantischen Raumschiff Alpha Centauri an, um dort auf einem fremden Stern eine neue Existenz aufzubauen. Leider läuft unterwegs nicht alles so wie geplant: Es kommt zu einer Meuterei, und die Reisenden geraten aneinander und spalten sich in sieben verschiedene Gruppen mit diametral verschiedenen Weltanschauungen auf. Bei der Landung auf dem fremden Planeten finden die Menschen dann extrem unwirtliches Terrain vor und sehen sich gezwungen, erst einmal halbwegs erträgliche Lebensbedingungen zu schaffen – jede der sieben Fraktionen setzt dabei andere Prioritäten...



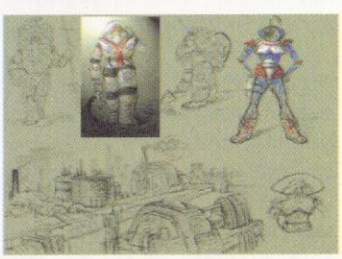
Sid Meiers aktuelles Projekt Alpha Centauri wird auch bei Multiplayer-Partien Eingriffe ins Regelwerk von Seiten der Spieler zulassen.

Sieben Ideologien

Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich für eine der sieben Gemeinschaften und legt damit teilweise fest, wie man im folgenden weiter vorzugehen hat: Während es sich bei den Stepdaughters of Gaia um eine ausgesprochen umweltbewußte Gruppierung handelt, neigen die martialischen Spartans mehr zum Militarismus. Kapitalistische Ziele verfolgt das Morgan Conglomerate, die Keepers of Wisdom beschäftigen sich ausgiebig mit Philosophie, und bei den Conclavisten finden tiefreligiöse Zeitgenossen ein Zuhause. The Labyrinth kann man als „Big Brother" beschreiben, und der Wissenschaft zugetan ist die University of Planet. Die Regeln dieser Fraktionen sind für den Spieler allerdings keine Dogmen – bis zu einem gewissen Grad lassen auch sie sich ändern, so daß man in der Lage ist, völlig neue politische Konstellationen zu schaffen.



Die Spartaner-Fraktion haust in einer wehrhaften Festung.



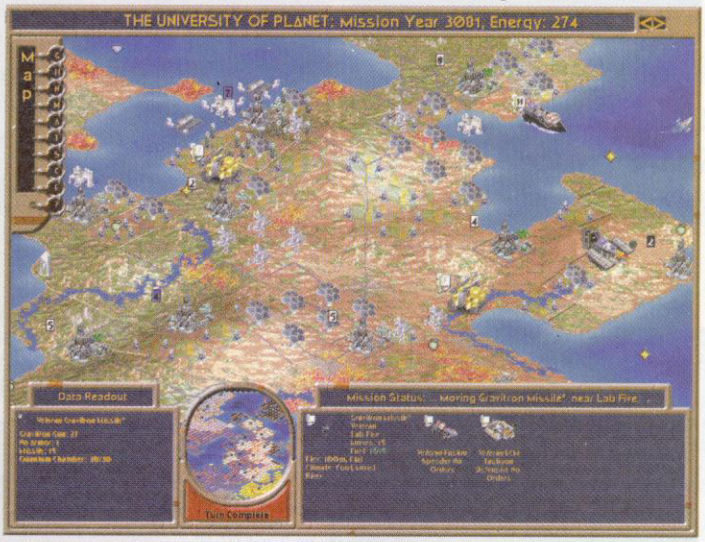
Erste Entwürfe zum Design der unentbehrlichen Formers.

Forschen, Handeln, Expandieren

Sobald diese Grundlagen feststehen, geht es daran, mit Hilfe der Hauptressourcen Mineralien, Energie und Nährstoffe die Lebensbedingungen für die gewählte Fraktion schrittweise zu verbessern. Zunächst haben Sie nicht viel mehr als einen Command Pod und einen Scout Crawler zur Verfügung, um die ersten primitiven Anfänge einer Planetensiedlung zu errichten – einheimische Lebensformen wie die Pilzart Xenofungus und den gefährlichen Mind-Worm sollte

LANDSCHAFTSGÄRTNER

Egal für welche Fraktion Sie sich entscheiden: Dem sogenannten Terraforming kommt bei der Kultivierung Ihres Landstrichs überaus große Bedeutung zu. Mit Hilfe Ihrer „Former"-Einheiten legen Sie fest, auf welche Weise das Überleben Ihrer Gemeinschaft gesichert wird. Sie können die Höhe von Bergen verändern und damit beispielsweise die Häufigkeit von Regenfällen in Ihrer Region beeinflussen – diese wiederum wirkt sich auf die Fruchtbarkeit Ihres Bodens und damit auf Ihre Nahrungsmittelproduktion aus. Die Wechselwirkungen zwischen Ihren Eingriffen und den Reaktionen der Natur werden Sie schon bald zu spüren bekommen. Die unentbehrliche Energie, einer der wichtigsten Faktoren in Alpha Centauri überhaupt, wird nämlich in luftigen Höhen gewonnen – sei es von der Sonne oder von speziellen Moospflanzen. Ebnen Sie den größten Teil Ihrer Ländereien ein, schaufeln Sie sich damit schon fast Ihr eigenes Grab...



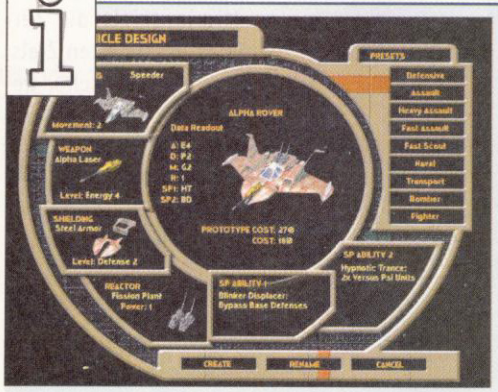
man dabei nie aus den Augen verlieren. Je mehr Sie sich in Ihrer neuen Heimat etabliert haben, desto intensiver können Sie Ihre „höheren" Ziele verfolgen, indem Sie Forschung und Handel betreiben, expandieren und im Zusammenspiel mit den anderen Fraktionen Diplomatie oder Kriegführung einsetzen. Wie in Civilization bedienen Sie sich eines Technologiebaums – neu ist hier die Art und Weise, wie sich Ihre Entwicklungen gegenseitig beeinflussen: Eine technische Innovation wirkt sich beispielsweise direkt auf soziale und wirtschaftliche Aspekte Ihrer Fraktion aus.

Multiplayer und Möchtegern-Hacker

Während Sie als Einzelspieler gegen angeblich hochintelligente Computergegner antreten, die schon fast menschliche Verhaltensweisen an den Tag legen, dürfen Sie sich im Multiplayer-Modus mit bis zu sechs Mitspielern über LAN, Internet, Modem oder DirectConnect messen. Dabei kann jeder Teilnehmer individuell den Schwierigkeitsgrad wählen, in dem er spielen möchte, und der Host-Player legt das Niveau der sogenannten globalen Effekte fest. Der Multiplayer-Modus gestattet voraussichtlich simultane Aktionen, d. h. Spieler können überlappend mit anderen ihre Spielzüge ausführen. Den „Bastlern" unter den Alpha Centauri-Spielern wird gefallen, daß sie in die Grundsubstanz des Spiels ebenso leicht eingreifen können, wie dies bei Civilization möglich war: Sämtliche notwendigen Informationen und Regeln sind in ganz normalen .txt-Dateien abgelegt und dürfen von kundigen Spielern nach Belieben verändert werden. Genauso verhält es sich angeblich mit vielen Grafiken, die ebenfalls in einem gängigen Format vorliegen und vom Spieler problemlos durch andere ersetzt werden können, um dem Spiel ein ganz eigenes Gesicht zu geben.

Herbert Aichinger

EINHEITEN NACH MASS



Eine der entscheidendsten Weiterentwicklungen, die Alpha Centauri gegenüber Civilization aufzuweisen hat, ist die Möglichkeit, Einheiten ganz individuell an die Erfordernisse des Szenarios anzupassen. So kann der Spieler bei jeder Unit Elemente wie den Grad der Panzerung, die Bewaffnung oder sogar die Geländegängigkeit beeinflussen. Brian Reynolds, der bei der Entwicklung von Alpha Centauri alle Fäden zusammenhält, erläutert das zugrundeliegende Konzept: „Bei unserem System legen wir Wert auf Einheiten, die auf der einen Seite besondere Stärken haben, dafür aber in anderen Bereichen deutliche Schwächen an den Tag legen. Es empfiehlt sich also, bei der Zusammenstellung der Units darauf zu achten, daß sie sich gegenseitig ergänzen." Alle Einheiten werden darüber hinaus über mehrere Erfahrungslevels verfügen.

Voraussichtlich: Pentium, 16 MB RAM, CD-ROM, Win95

Technik: DirectDraw/DirectSound

Multiplayer: 7 Sp. LAN, TCP/IP, Modem **Sprache:** deutsch

Hersteller: Firaxis **Erscheint:** Ende 1998

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

BIS JETZT WAREN ES ALLES NUR SPIELE...

Force Commander • Echtzeitstrategie

KRAFT DER MACHT

Ob LucasArts nur neidisch auf die Verkäufe eines Alarmstufe Rot geschielt hat oder wirklich in ein neues Genre einsteigen wollte, bleibt unklar. Aber eins ist sicher: Bereits im Herbst soll das erste Echtzeit-Strategiespiel im Star Wars-Universum den Kampf der Allianz in Szene setzen.

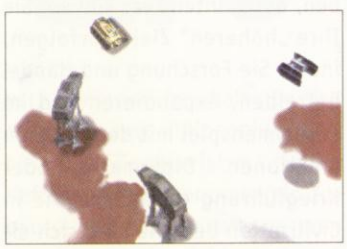
Die Erwartungen an LucasArts sind grundlegend natürlich hoch, obwohl das Debüt der Rundenstrategie mit Rebellion ja qualitativ nicht wie von der Fangemeinde erwünscht gelungen ist. Kleinere Ausrutscher kommen in den besten Softwareschmieden vor. Gerade LucasArts ist es aber zuzutrauen, auch dieses Genre hochwertig zu besetzen. Zunächst zur Story: Force Commander setzt kurz vor der Zerstörung Alderaans durch den Todesstern ein und endet mit der finalen Schlacht in Rückkehr der Jedi Ritter. Abgesehen von den Zwischensequenzen spielt sich das ganze Geschehen in Bodenkämpfen ab. Missionen im All wie in StarCraft sind also nicht geplant.

Hoth & Endor

Eigentlich spielen Bodenschlachten im Star Wars-Universum kaum eine Rolle. Außer dem Angriff des Imperiums auf dem Eisplaneten Hoth und den Gefechten auf dem Mond Endor ist nichts dergleichen verfilmt worden. Das läßt den nötigen Spielraum für innovatives Leveldesign und zahlreiche Aufträge. So könnten Missionsziele die Zerstörung eines bestimmten Ziels, die Eroberung strategischer Gebäude oder Einheiten oder einfach genug Zeit für eine Flucht erkaufen. Schon etwas schwieriger sieht es bei den Einheiten aus. Außer verschiedenen Infanteristen, den zweibeinigen AT-STs und den vierbeinigen AT-ATs hat noch nicht einmal das Imperium schwereres Material zu bieten, von den Rebellen ganz zu schweigen. Für die Allianz ziehen kurzerhand bisher ungesehene Panzer, Raketenwerfer und Truppentransporter in die Schlacht, für das Imperium kommen eventuell unter anderem die Dark Trooper dazu. Außerdem verfügen angeblich beide Seiten über verschiedene Kampfdroiden. In der Luft sieht es schon besser aus. Dort dürften sich wie gewohnt die unterschiedlichen TIEs mit den A-, B-, X- und Y-Wings heftige Schlachten liefern.



Einige AT-ATs greifen die schon beschädigte Basis der Rebellen an. Y-Wings, stationäre Kanonen und Panzer verteidigen die Gebäude.



Bei näherer Betrachtung stellt sich heraus, daß alle Einheiten wirklich dreidimensional sind und sogar einen Schatten werfen.



Dem Imperium ist es gelungen, die Basis der Allianz aufzuspüren. Der Angriff folgt überraschend und zahlenmäßig überlegen.



Die Schlacht auf Hoth kann nicht gegen das Imperium gewonnen werden, aber die Allianz braucht etwas Zeit zur Flucht.



Da gibt es kein Entrinnen mehr, die Basis der Rebellen ist umzingelt. Von Süden kommen 4 AT-STs, von Norden einer der größeren AT-ATs.

Myth-en in Star Wars

LucasArts will nicht irgendein klassisches Echtzeit-Strategiespiel erstellen, sondern gleich modernste Technik und innovative Darstellung miteinander verknüpfen. Force Commander ist somit wirklich dreidimensional. Die Engine zeigt die Karte nicht aus der Draufsicht, sondern aus einem leicht schrägen Winkel. Höhenunterschiede werden erst so sichtbar. Auf dem Radar ist eine Nebenwirkung dieser Darstellungsform klar zu erkennen. Die gesehene Fläche ist kein Rechteck mehr, sondern wie in Myth ein Trapez. Objekte am Horizont erscheinen somit kleiner als im Vordergrund. Nach Aussage von LucasArts soll sich der Kamerawinkel verstellen sowie der sichtbare Ausschnitt drehen und zoomen lassen. Durch die frei wählbare Perspektive kommt ein völlig anderes Spielgefühl auf. Voraussetzung dafür ist natürlich eine 3D-Beschleunigerkarte, vermutlich ist Direct3D jedoch ausreichend.

Alexander Geltenpoth



Je nach Art der Welt sind auch die Spielfeldgrafiken gestaltet. Lava-, Polar-, Gras-, Wüsten- und Dschungelwelten sorgen für Abwechslung.

Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95, Direct3D		
Technik:	Direct3D/DirectSound		
Multiplayer:	2 Sp. LAN, TCP/IP, Mod.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	LucasArts	Erscheint:	Herbst 1998

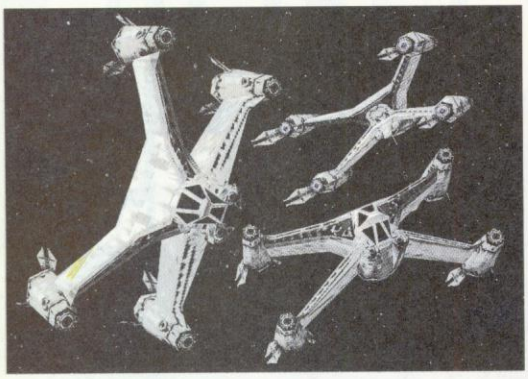
☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

XENOCRACY
THE ULTIMATE SOLAR WAR
... JETZT BEGINNT DER TÖDLICHE ERNST!
Steig ein in den Kampf der planetaren Supermächte, denn das Schicksal des Sonnensystems liegt in Deinen Händen.
Drei Spielarten in einem Game:
- Simulationsmodus
- Arcade-Modus mit einmaliger Weltraum-Action
- On-line-Modus: Deathmatch, Teamplay, Stützpunktverteidigung, Jagen und Fangen -

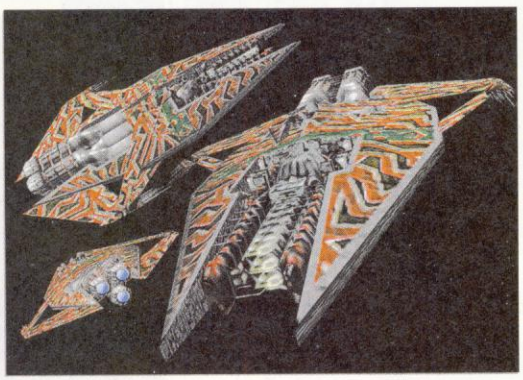
natürlich auch im Internet!
PlayStation
GROLIER INTERACTIVE
Ubi Soft ENTERTAINMENT
CD-ROM

Babylon 5 • Action

ALL-MACHT



Die Starfury Fighter der Earth Alliance wirken wie eine Kreuzung aus X-Wing und Tie Fighter – sämtliche Ähnlichkeiten sind natürlich rein zufällig...



Das schwerbewaffnete Narnkampfschiff der G'Quon-Klasse kam im zweiten Krieg zwischen den Centauri und den Narn zum Einsatz.

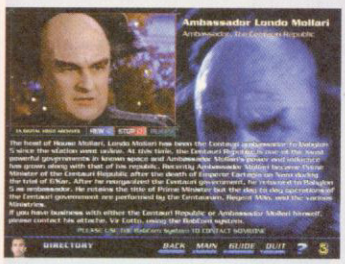


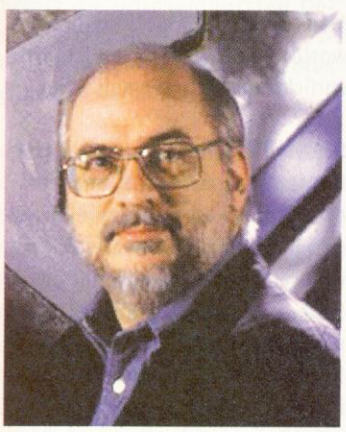
Für viele Sci-Fi-Fans hat J. Michael Straczynski, der Mann, der die Babylon 5-TV-Serie fast im Alleingang schreibt, einen ähnlichen Kultstatus wie Star Trek-Schöpfer Gene Roddenberry. Daß er gegenwärtig zusammen mit einem Sierra-Team an einer Babylon 5-Space Combat-Simulation arbeitet, die der TV-Show atmosphärisch so nahe wie möglich kommen soll, ist als kleine Sensation zu werten.

Mitte April besuchten wir das Babylon 5-Team in dem idyllischen, am Rande des Yosemite-Nationalparks gelegenen Sierra-Stammsitz Oakhurst und informierten uns über eines der zukunftsträchtigsten Projekte, das das Unternehmen zur Zeit in Arbeit hat. Sierra plant Größeres mit Babylon 5, das spürte man vom ersten Augenblick an, obwohl wir von der Weltraumkampf-Simulation zur Kult-Fernsehserie noch nicht viel zu sehen bekamen. Ein endgültiger Titel für das Programm steht noch nicht fest, und die Hintergrundstory steckt gerade erst in den Anfängen. Immerhin existiert ein kleines Demo, das von den Entwicklern witzigerweise „Parking Lot" (Parkplatz) genannt wird – dort stehen ein paar der für das Spiel vorgesehenen Raumschiffe bereit, um zu Testzwecken einmal probegeflogen zu werden. Laut Produzent Ken Prugh plant das Team, auf der E3 in Atlanta eine erste Alpha-Version des Pro-

OFFICIAL GUIDE

Schon seit einiger Zeit ist bei Sierra Online J. Michael Straczynski's Babylon 5 – The Official Guide erhältlich. Das Programm ist nicht nur ein reizvoll aufgemachtes Multimedia-Nachschlagewerk für alle Fans der Fernsehserie, sondern dient auch den Designern des Babylon 5-Space Combat Games als Informationsquelle von unschätzbarem Wert. Ob Sie technische Einzelheiten über die verschiedenen Raumschiffe der Serie, biographische Infos zu den Charakteren oder Hinweise zu den politischen Systemen der beteiligten Rassen suchen – im Official Guide werden Sie schnell fündig. Ihre Recherchen im Babylon 5-Universum gestalten sich dabei keineswegs trocken – jede Menge Fotos, Videosequenzen und Sounds machen das Schmökern zu einem äußerst unterhaltsamen Vergnügen. Im Paket mit dem Official Guide erhalten Sie zusätzlich eine Audio-CD mit 17 verschiedenen Babylon 5-Kompositionen von Christopher Franke – zwei der Tracks wurden übrigens speziell für das Babylon 5-Space Combat Game produziert und geben Ihnen einen ersten Vorgeschmack auf die bombastische Soundkulisse, mit der das Spiel aufwarten wird.





J. Michael Straczynski, der „Vater" der Fernsehserie Babylon 5, ist auch maßgeblich am Konzept von Sierras Space Combat Game beteiligt und steht dem Entwicklerteam in allen Fragen beratend zur Seite.

gramms vorzustellen. Eine Beta soll nach Möglichkeit gegen Ende des Jahres verfügbar sein, und mit dem Gold-Master ist ab Frühjahr 1999 zu rechnen.

Aus Fehlern gelernt

Nach eigenem Bekunden war es nicht schwer, ein Design-Team für das Babylon 5-Projekt zusammenzustellen – alle Beteiligten sind sowohl eingefleischte Computerspieler als auch enthusiastische Kenner der Fernsehserie und somit hochmotiviert, aus Babylon 5 wirklich etwas Besonderes zu machen. Sie kennen einschlägige Konkurrenz-Programme aus dem Wing Commander- und dem Star Wars-Universum wie ihre Westentasche und wissen um deren Gameplay-Schwächen. Mit einem verschmitzten Lächeln versprachen die Entwickler, die Fehler der anderen nicht zu wiederholen, gaben sich aber auch hier sparsam mit der Preisgabe von Details.

TV-Show auf dem PC

Das PC-Spiel Babylon 5 wird sich sehr eng am Vorbild der TV-Serie orientieren, ist aber dennoch ein völlig eigenständiges Projekt mit einer ganz neuen Hintergrundstory. Fans, die Babylon 5 regelmäßig in Pro 7 verfolgen, werden sich in dem Spiel sofort heimisch fühlen, aber auch Neulinge, die noch nicht mit dem Babylon 5-Universum vertraut sind, finden sich auf Anhieb zurecht. Neben J. Michael Straczynski gibt es zwei weitere Garanten für größtmögliche Authentizität: Zum einen steuert Tangerine Dream-Veteran Christopher Franke, der für die Fernsehshow die Musik schreibt, auch zum Spiel einen Großteil der Soundtracks bei, zum anderen haben die Designer die Möglichkeit, für ihr Projekt auf die selben Entwicklungstools zurückzugreifen, die auch bei den Animationssequenzen der Serie Verwendung finden. Damit war es nicht nötig, die Babylon 5-Raumschiffe möglichst naturgetreu nachzubilden, sondern man mußte einfach die riesigen TV-Modelle auf Polygonzahlen herunterrechnen, die auch von einem normalen PC noch zu bewältigen sind.

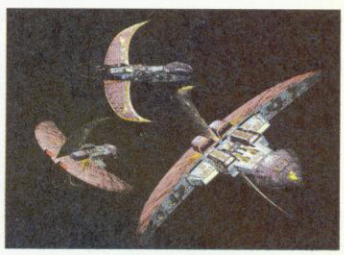
Klotzen statt Kleckern

Hardwareseitig will man sich bei Sierra für Babylon 5 nicht allzusehr einschränken lassen – zwar denken die Entwickler durchaus auch an die Besitzer weniger leistungsstarker Rechner, aber auf der anderen Seite wollen sie ein Spiel entwickeln, das dem aktuellen Stand der Technik gerecht wird. Force Feedback-Support ist damit ebenso vorgesehen wie die Unterstützung von Voodoo²-Boards und diversen anderen 3D-Beschleunigerkarten. Welche Anforderungen Babylon 5 an Prozessor und Hauptspeicher stellen wird, läßt sich jetzt noch nicht absehen – das erwähnte Parking Lot-Demo ist gegenwärtig auf einem P200 ohne 3D-Beschleuniger-Hardware lauffähig. Sierra-PR-Managerin Monika Moulin glaubt nicht, daß hohe Hardware-Anforderungen die Fans vom Kauf des Babylon 5-Spiels abhalten könnten; Spieler mit einem Faible für Weltraum-Kampfspiele seien in der Regel sowieso mit High-End-Rechnern ausgerüstet.

Klangskulpturen

Absolutes Neuland soll in Babylon 5 bei der klanglichen Untermalung beschritten werden: Der Komponist Victor Crews arbeitet die Musik von Christopher Franke in einen kontextsensitiven Soundtrack um, der in Dramatik und Atmosphäre ganz flexibel dem Geschehen auf dem Bildschirm folgt. Crews entwickelte hierfür das Konzept der von ihm so genannten „sculptured music" und führte uns anhand eines kurzen Videos eindrucksvoll die Wirkungsweise seines Systems vor. Fragen zu technischen Details blieben aber angesichts des frühen Entwicklungsstadiums noch weitgehend unbeantwortet. Das Babylon 5 Space Combat Game wird sicherlich nicht Sierras einziges Produkt zu Straczynskis TV-Epos bleiben, da man das Potential dieser Lizenz sehr hoch einschätzt. Zwischen den Zeilen konnten wir heraushören, daß nach der Space-Sim vielleicht ein Babylon 5-Adventure folgen könnte...

Herbert Aichinger



Die mittleren Kriegsschiffe der Centauri wirken optisch durch ihre runde Flügelform besonders eindrucksvoll. Manche Raumschiffe verfügen in Babylon 5 auch über durchbrochene Stahlkonstruktionen, die man als geschickter Pilot sogar durchfliegen kann.

DAS TEAM

Daß es bei Sierra in Oakhurst eine eingeschworene Babylon 5-Fangemeinde gibt, ahnt man schon beim Betreten des Gebäudes: Überall im Haus stehen lebensgroße Pappkameraden mit Figuren aus der Serie herum. Nach dem Interview-Termin schwärmte das Babylon 5-Entwicklerteam aus, um Botschafter Londo Mollari und Konsorten für ein Gruppenfoto zusammenzutrommeln.



Voraussichtlich: Pentium, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, Win95

Technik: Direct3D, 3DFX, DirectSound

Multiplayer: LAN | Sprache: englisch, wenig

Hersteller: Sierra Online/Cendant | Erscheint: Frühjahr 1999

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Homeworld • Action/Strategie

VISIONÄR

Eine Reise nach San Francisco lohnt sich allemal, aber ganz besonders dann, wenn die Sierra Studios zu einer Party laden, auf der sie ihr Spiele-Line-Up für das laufende Jahr vorstellen. Neben Altbekanntem wie Gabriel Knight 3, Mask of Eternity und Return to Krondor wurde dort erstmals auch eines jener seltenen Projekte gezeigt, bei denen man vom ersten Augenblick an aus dem Staunen nicht mehr herauskommt: Homeworld.



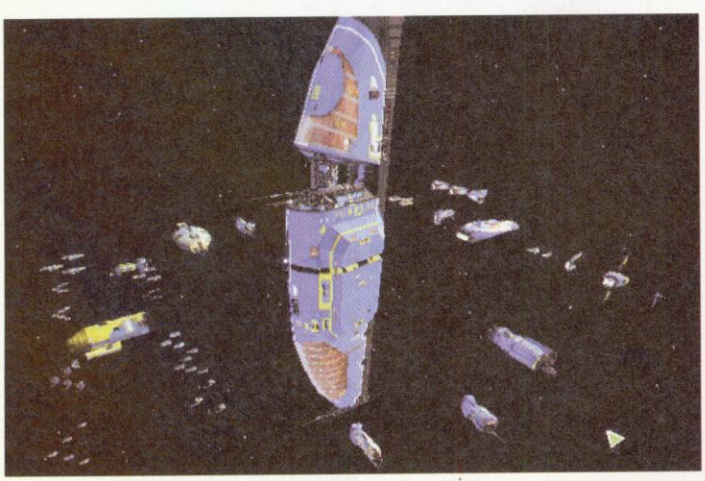
Haben Sie schon einmal von einer kanadischen Softwareschmiede namens Relic Entertainment gehört? Nein? Nun, in ein paar Monaten wird diese Firma sicherlich jedem passionierten PC-Spieler ein Begriff sein, denn bereits im Herbst soll ihr aktuelles Projekt Homeworld, eine actionreiche Space-Sim mit Strategie-Elementen, auf den Markt kommen. Erwarten können Sie von diesem Spiel wesentlich mehr als ein paar spannende Weltraumszenarien mit brillant gerenderten Raumschiffen – Homeworld vereinigt bereits bekannte Spiel-Elemente zu einer völlig neuartigen, faszinierenden Mischung, reizt die technischen Möglichkeiten des PCs bis zum letzten aus, ohne deshalb in Sachen Hardware übermäßig anspruchsvoll zu sein, und bleibt trotz aller Komplexität zu jeder Zeit hervorragend spielbar. Doch nun mal der Reihe nach...

Lost Generation

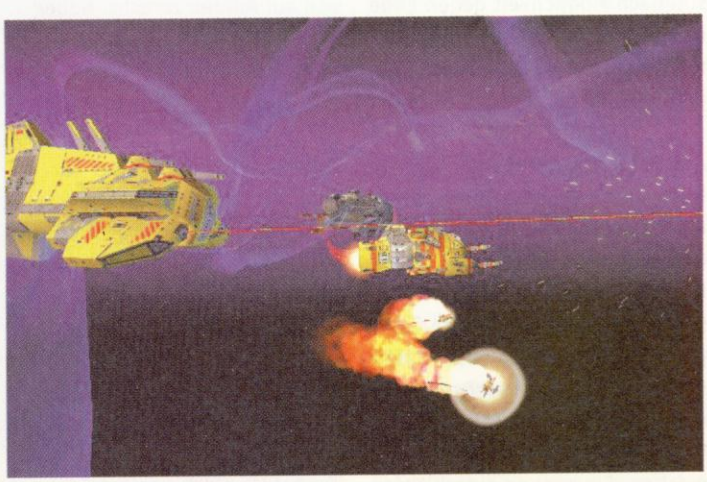
Einst, vor langer, langer Zeit waren Sie ein gütiger Herrscher über eine friedliche Kolonie in den Weiten des Alls. Das Zusammenleben würde von keinerlei Aggressionen beeinträchtigt – bis die Eroberer in der Galaxie einfielen und die Idylle ihren Expansionsgelüsten opferten. Viele Ihrer Untertanen fanden bei den erbitterten Kämpfen den Tod, und die Überlebenden wurden von den Okkupanten auf einen unwirtlichen Planeten am Rande der Galaxie umgesiedelt. Mehrere hundert Jahre später erinnern nur noch ein paar Legenden an die verheerenden Ereignisse – lediglich ein Kristall ist den Erben der Vertriebenen geblieben, der einen Hinweis auf das Reich der Vorfahren in sich birgt. Irgendwann wird dann der Bau eines riesigen Mutter-Raumschiffs beschlossen, das Millionen von Menschen in Richtung Homeworld, der unbekannten Heimat, zurücktransportieren soll.

Schwerelosigkeit

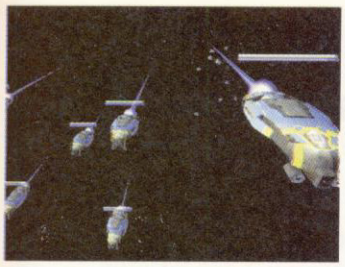
Homeworld verbindet auf beeindruckende Weise das freie Bewegen im dreidimensionalen Raum, wie man es aus einschlägigen Space-Sims kennt, mit dem Gameplay von Echtzeit-Strategiespielen. Sie können wählen, ob Sie Homeworld alleine oder mit bis zu acht Freunden im Netzwerk bzw. über Cendants kostenloses World Opponent Network im Internet spielen wollen. Mit der Maus und diversen Tastatur-Hotkeys haben Sie dabei die perfekte Kontrolle über das gesamte Geschehen: Bauen Sie sich aus mehr als 20 verschiedenen Schiffen eine



Um das mächtige Mutterschiff schart sich auf dem Weg zur Homeworld ein beachtlicher Troß aus Fightern, Träger- und Transportschiffen.



Homeworld wird eine Menge fürs Auge bieten: Transparente Rauchschleier macht die Grafik-Engine genauso möglich wie realistische Explosionen und Lens Flares.



Mit einem Klick auf die rechte Maustaste kann man das Geschwader über ein kontextsensitives Pop-Up-Menü in Windeseile neu formieren.

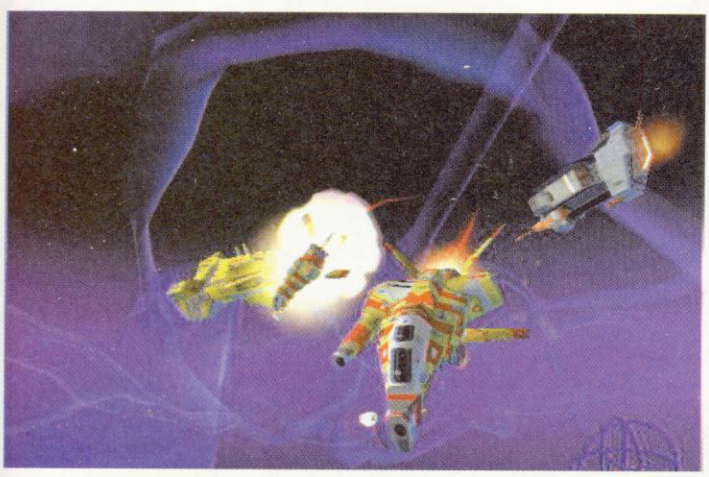


Selbst die unscheinbarsten Details lassen sich mit dem Maus-Click & Drag-Interface stufenlos ganz nah heranzoomen.

wehrhafte Flotte auf, mit der Sie der gegnerischen Rasse Paroli bieten können. Wählen Sie mit einem einfachen Klick der rechten Maustaste die günstigste Formation für Ihr Raumgeschwader aus, und stellen Sie sich völlig frei den optimalen Kamerawinkel ein. Zoomen Sie weg, um den vollständigen Überblick über alle Einheiten zu bekommen, oder beobachten Sie aus nächster Nähe das Andocken der einzelnen Fighter ans Mutterschiff. Ein weiterer Klick auf ein beliebiges Raumschiff bringt ein kontextsensitives Pop-Up-Menü zum Vorschein, mit dem sich die Aktionen dieses Gefährts ganz individuell beeinflussen lassen. Was auf den ersten Blick über die Schulter des Spielers ungeheuer kompliziert und für den einen oder anderen vielleicht sogar verwirrend aussieht, erweist sich als eines der durchdachtesten Interfaces, die man jemals in einem PC-Spiel gesehen hat. Sobald Sie zum ersten Mal selbst bei Homeworld Hand anlegen, werden Sie feststellen, daß man sich in dem Programm wirklich in sehr kurzer Zeit gut zurechtfindet.

Ernten, Forschen, Kämpfen

Alle wichtigen Funktionen, die man von einem „normalen" Echtzeitstrategical à la C&C erwartet, finden sich auch in Homeworld und wurden dort verschiedenen Raumschiffgattungen zugewiesen. Manche größeren Schiffe dienen als Träger für die wendigen Fighter, andere wiederum schwärmen in Asteroidennebel aus, um Ressourcen zu sammeln – nach erfüllter Aufgabe docken sie an den geräumigen Lagerschiffen an und liefern dort ihre Ladung ab. Spezielle Forschungsplattformen dienen darüber hinaus der Entwicklung neuer Technologien. Einige Einheiten verfügen über ganz besondere Fähigkeiten, mit deren Hilfe sich unkonventionelle Kampfstrategien umsetzen lassen: So implementierte Relic für einen Schiffstyp eine Tarnkappen-Funktion, die sogar alle Einheiten in unmittelbarer Nähe mit einbezieht, und die Ionen-Kanonen-Fregatte ist in der Lage, durch Aufladen des Staubs in Asteroidennebeln mächtige elektrische Stürme zu entfachen.



Die Rückkehr aus dem Exil zurück gestaltet sich alles andere als friedlich. Bei den Schlachten läßt sich der Bildschirm frei rotieren, so daß man stets den optimalen Überblick über das Geschehen behält.

Detailversessen

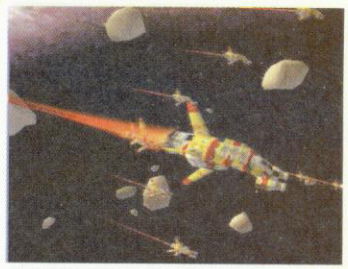
In grafischer Hinsicht kann Homeworld schon jetzt höchsten Ansprüchen genügen. Die 3D-gerenderten Raumschiffe glänzen durch einen selten gesehenen Detailreichtum und dürfen durch eigene Farben und Logos sogar noch individuell verändert werden. Spektakuläre Explosionseffekte, Lens Flares und transparente Kondensstreifen sind ja mittlerweile in Space-Sims schon fast eine Selbstverständlichkeit, doch die Relic-Designer ließen es damit noch lange nicht bewenden: Sie bekommen hier u. a. Fighter zu sehen, die über mehrere, einzeln bewegliche Gefechtstürme verfügen – man dachte sogar daran, die Wucht des Rückstoßes beim Abfeuern einer Salve optisch realistisch umzusetzen! Selbstverständlich wird Homeworld laut Relic-Chef Alex Garden eine breite Palette an verschiedenen 3D-Beschleunigerkarten unterstützen – anders wären die vergleichsweise bescheidenen Hardware-Anforderungen von Homeworld (Win95-Pentium 166 mit 16 MB RAM) wohl kaum zu realisieren.

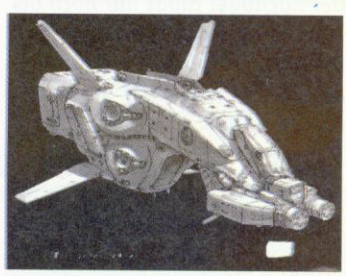
Herbert Aichinger

DAS RELIC-TEAM

Das im kanadischen Vancouver ansässige Team Relic Entertainment, das Homeworld für Sierra Studios entwickelt, setzt sich aus lauter passionierten Spielern zusammen, die allesamt bereits auf beeindruckende Karrieren im Software-Busineß zurückblicken können. Relic-Chef Alex Garden (2. Reihe, Mitte) beispielsweise begann seine Laufbahn als Mitarbeiter an EAs John Madden Football 93, entwickelte zwischendurch eine Medizin-Software zur Krebsbehandlung mit und leitete bei Radical Entertainment die Programmierung der PlayStation-Version von The Divide: Enemies Within. Homeworld-Chefdesigner Erin Daly (obere Reihe, 3. von rechts) zeichnete zuletzt bei Radical Entertainment für die Entwicklung der PlayStation-, Saturn- und PC-Versionen von Independence Day verantwortlich.







Die erste Skizze eines Fighters und das daraus entwickelte 3D-gerenderte Modell beim Durchfliegen eines Asteroidenfelds. Farben und Logos auf den Raumschiffen können übrigens dem eigenen Geschmack angepaßt werden.



Beim Flug durchs All ziehen die Raumschiffe eindrucksvolle Feuerschweife hinter sich her, die für den Spieler auch bei der Orientierung im dreidimensionalen Raum hilfreich sind.

Voraussichtlich: P166, 16 MB RAM, Win 95
Technik: DirectX, DirectSound
Multiplayer: 8 Sp. LAN, Internet
Sprache: deutsch
Hersteller: Relic/Sierra Studios
Erscheint: Herbst 1998
[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

Colin McRae Rally • Simulation

TITELANWÄRTER

Soeben gewann der Brite Colin McRae auf Subaru Impreza die Korsika Rally und führt nun nach sechs von 14 Läufen auch im WM-Classement, jetzt bekommt der Ex-Weltmeister auch sein eigenes Spiel. Und auch im Rennspiel-Genre zählt McRae zu den heißesten Siegkandidaten.



Der Kotflügel taugt nur noch als Getränkeablage. Dank der Deformierung verlieren Sie pro Kilometer ungefähr zwei Sekunden auf die Spitze.



Vor jeder Etappe können Sie am Setup des Fahrzeugs herumfeilen.

Das verwundert kaum, weil McRae bei einem starken Team unterschrieben hat. Codemasters hat bereits mit TOCA Touring Car Championship verdeutlicht, wie ein modernes Rennspiel auszusehen hat, und Colin McRae Rally geht sogar mit einer verbesserten TOCA-Engine an den Start. Wie schon bei TOCA setzen die Engländer auch beim Rallye-Spektakel auf die Kombination von beinhartem Realismus und Einsteigerfreundlichkeit. Insgesamt integrierte man acht WM-Strecken in die Simulation, auf jeder davon werden im Championship-Modus sechs Wertungsprüfungen ausgetragen. Zusätzlich werden Sie das erste Mal in einem Rallyespiel mit vier sogenannten „Super Special Stages" konfrontiert. Hier beschreibt die Fahrbahn eine Acht, und es kämpfen gleichzeitig zwei Fahrer in einem Stadion um die beste Zeit.

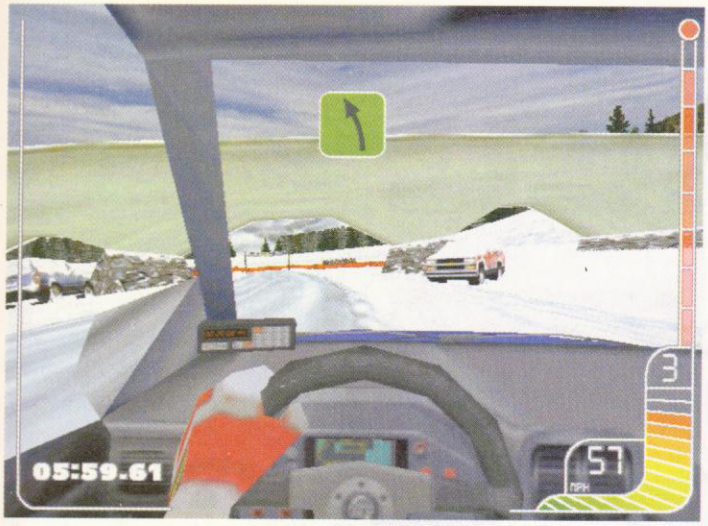
Optisch vollgetankt

Während der WM, die Sie mit insgesamt zwölf realistischen Fahrzeugen bestreiten können, wirkt sich jeder kleinere Anbandler auf den engen Kursen negativ aus. Die entstandenen Fahrzeugschäden merken Sie nicht nur an der Performance, sie werden auch grafisch dargestellt. Im Vergleich zu TOCA besteht ein einzelner Wagen nun aus rund 100 zusätzlichen Polygonen, insgesamt setzt sich ein Fahrzeug aus 450 Vielecken zusammen. Das erlaubt die naturgetreue Wiedergabe von verbeulten Kotflügeln und Fahrzeugdächern, abgerissenen Außenspiegeln, defekten Scheinwerfern oder zersprungenen Scheiben. Besonders ärgerlich ist es, wenn sich bei Ihnen ausgerechnet während einer nächtlichen Sonderprüfung die Frontscheinwerfer verabschieden. Zwischen den einzelnen Wertungsprüfungen der Weltmeisterschaft haben Sie die Gelegenheit, entstandene Schäden am Auto zu reparieren, dafür steht allerdings nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung.

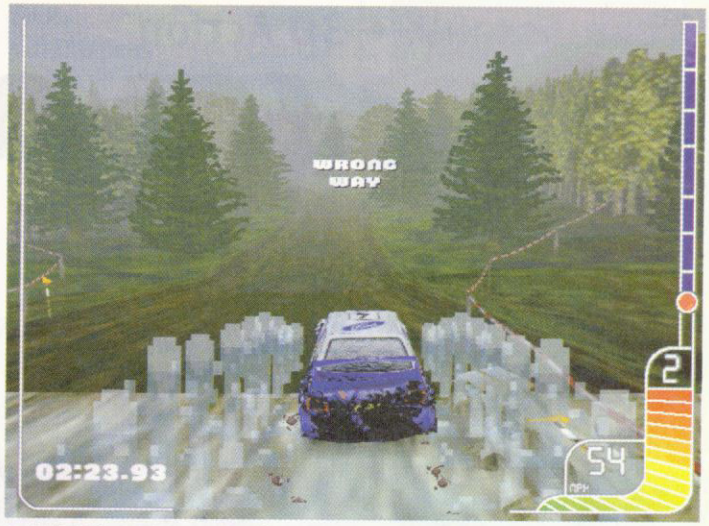
Sliden wie unser Walter

Genau wie bei TOCA legt Codemasters besonderen Wert auf eine realistische Fahrphysik. So verhalten sich vierradgetriebene Boliden wie der Ford Escort oder Toyota Corolla völlig anders als zweiradgetriebene Fahrzeuge wie etwa der Golf GTI oder der Renault Maxi Megane. Je nach den Anforderungen der Strecke und dem eigenen Können dürfen Sie in das Setup der Wagen nach eigenem Gutdünken eingreifen. Verändern lassen sich Federungshärte, Lenkempfindlichkeit, Getriebeübersetzung und Bremsbalance, außerdem





Die Cockpit-Perspektive: Sie können genau erkennen, wann der Fahrer zum Schalthebel greift.



Bei Flußdurchfahrten spritzt die Gischt zur Seite weg, außerdem mutiert Ihr Vehikel im Laufe der Wertungsprüfung zur Dreckschleuder.

entscheidet natürlich die Wahl der Reifen über den Grip. Auf den schneebedeckten Pisten Schwedens werden Sie z. B. mit Slicks nicht allzu weit kommen, während Sie in Griechenland mit Spikes allerhöchstens die Sandäcker durchpflügen können.

Zweikampf um die Pole

Neben der WM testen Sie Ihr Fahrkönnen auch in Einzelrennen und Time Trials oder besuchen zuerst die Fahrschule, die Herr McRae persönlich leitet. Gleich acht Spieler dürfen gegeneinander im Netzwerk die Reifen qualmen lassen. Ein imposantes Vergnügen, besonders wenn im Rechner eine Zusatzkarte mit 3Dfx-Chip ihr Werk verrichtet. Dann werden Sie mit atemberaubenden Spiegeleffekten belohnt und bekommen durchdrehende Reifen, aufspritzende Wasserfontänen und massenweise Staubwolken zu sehen. Der Motorensound wurde selbstverständlich von den Originalfahrzeugen gesampelt, und Ihr Co-Pilot sagt Ihnen ganz stilecht während der Fahrt die Kurvenfolge an. Schon die Work in Progress-Beta von Colin McRae schlug die bisherige Rallye-Referenz Sega Rally um Längen, kommende Programme wie V-Rally oder eventuell Sega Rally 2 werden den guten Colin nicht so leicht überholen können, diese Prognose sei schon jetzt erlaubt. Im August werden wir wissen, ob sie sich auch bestätigt.

Christian Bigge



Bei Nachtfahrten sind im Replay-Modus deutlich die Verzerrungen der Frontscheinwerfer zu erkennen.



Realismus vom Feinsten: Drehen die Räder beim Beschleunigen durch, sehen Sie die Gummispuren auf Asphaltuntergründen.

SCHLEUDERKISTEN

Insgesamt finden sich in Colin McRae Rally zwölf Fahrzeuge, darunter auch die Klassiker Audi Quattro 88 (Walter Röhrl), Ford RS200, Ford Escort MK II und Lancia Delta Integrale.



Der Ford Escort Cosworth WRC, Allradantrieb; Topfahrer: Carlos Sainz und Juha Kankkunen.



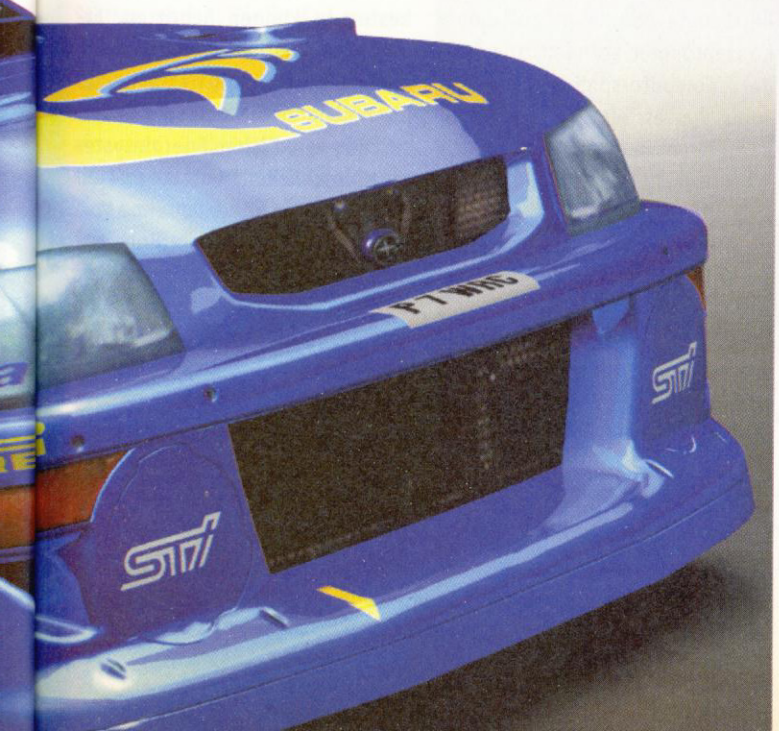
Der Subaru Impreza 555 WRC, Allradantrieb; Topfahrer: Colin McRae und Kenneth Eriksson.



Der Skoda Felicia, Zweiradantrieb; einziger Topfahrer: Stig Blomqvist.



Der Seat Ibiza Kit Car Evo 2, Zweiradantrieb; Topfahrer: Oriol Gomez und Per Svan.



Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound, CD-Audio, FFpro
Multiplayer:	Mod., 4 Sp./PC, 8 Sp. LAN
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Codemasters
Erscheint:	August 1998

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Urban Assault • 3D Action

URBAN ASSAULT



Vergessen Sie Y.P.A., Your Personal Amok und Anarchy oder was Sie immer schon über ein völlig neuartiges 3D-Actionspiel „Made in Germany" gehört haben wollen. Im September '98 wird Terratools nach drei Jahren Entwicklung das Spiel Urban Assault veröffentlichen, und zwar mit der tatkräftigen Mithilfe des Software-Riesen Microsoft.

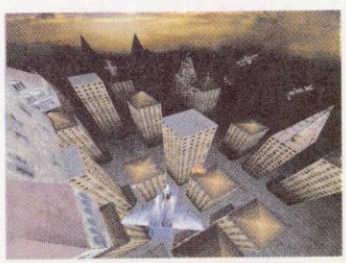
Nach einigen erfolgreich umschifften Untiefen in den Business-Wogen der Spiele-Industrie kann das junge Terratools-Team endlich sein erstes PC-Spiel in die Regale stellen. Gerade die letzten 18 Monate der Zusammenarbeit mit Big M haben der Spielidee aus Berlin-Babelsberg reichlich neues Leben eingehaucht. In Sachen Präsentation durfte man bei Microsoft aus dem vollen schöpfen. In den Animations-Studios wurden aufwendige Zwischensequenzen gerendert, der Soundeffekt-Crew gelang mit Hilfe DirectSound 3D eine dichte und abwechslungsreiche Atmosphäre. Schließlich konnte man für den peitschend-orchestralen Soundtrack auch noch Mark Snow, den Komponisten des Akte X-Themas, gewinnen. Der Terratools-eigenen 3D-Engine merkt man zwar die Entwicklungszeit etwas an, aber in Kooperation mit dem Direct3D-Team in Redmond hat es seit den letzten Vorstellungen auf der E3 in Atlanta auch hier noch Schub nach vorne gegeben. Ebenfalls ein begrüßenswertes Ergebnis ist die ausgedehnte Einbindung der Force Feedback-Unterstützung, die für jedes vorkommende Fahrzeug anders ausgefallen ist.

Gesamtdeutsche Initialzündung

Angefangen hat alles 1994, als drei Freunde aus einer thüringischen Kleinstadt die Kölner Messe Computer '94 besuchten und dort Bullfrogs Magic Carpet sahen. Dort kam Bernd Beyreuther, André Weissflog und Andreas Flemming der Gedanke, ihr Lieblingsspiel C&C mit einer 3D-Engine zu verbinden – wie Sie sehen, lange bevor Uprising und Battlezone überhaupt auf einem Konzeptpapier standen. Die Idee der Computerspiel-begeisterten Jungs war es, ein offenes System anzubieten, in dem es dem Spieler überlassen bleibt, wie er es angeht. Im Kern aber sollte Urban Assault ein 3D-Actionspiel bleiben: Sie besitzen eine umfangreiche Armee verschiedener Einheiten, die sie strategisch befehligen oder selbst steuern können. Es gibt eine Übersichtskarte und den sog. „Squad Manager". Beide erscheinen als transparente Pop-Up-Fenster in der 3D-Ansicht des Spiels und können nach Belieben zugeschaltet, skaliert und verschoben werden. Über dem gesamten Design steht der Anspruch, Ihnen als Spieler soviel Freiheiten wie möglich zu geben. Sie werden zu keiner vorherbestimmten Verhaltensweise gezwungen. Sie beginnen an einer europäischen Landkarte. Die dortigen Regionen werden nach und nach als Levels freigeschaltet. Allerdings geschieht dies nicht linar. Bereits nach der ersten Mission erhält man zwei weitere zur Auswahl. Später verzweigt sich der Level-Baum mit über 30 Missionen immer weiter.

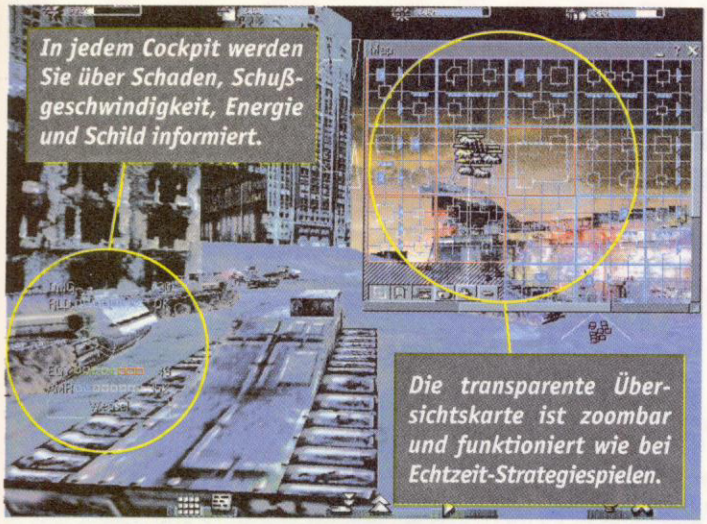
In der Hitze des Gefechts

Dreh- und Angelpunkt des Spielerfolgs ist es, stets den Überblick zu behalten. Und das ist gar nicht so einfach bei bis zu vier mitstreitenden Parteien. Als erstes sollten Sie versuchen, die stärksten feindlichen Kräfte auszumachen sowie deren Zahl und Gruppierung festzustellen. Machen Sie sich sofort ein Bild von der Energie-Situation jedes Levels. Oberstes Gebot sollte immer sein, genug Energie in den Speichern der Host Station zur Verfügung zu haben, notfalls kann man sich damit aus brenzligen Situationen beamen. Die weitere strategische Planung erfolgt am besten in kleinen Schritten. Erobern Sie Sektoren, gruppieren Sie die Kampfverbände flexibel, und konzentrieren Sie sich auf die Zerstörung feindlicher Energiesysteme. Ein schneller Frontalangriff auf das Hauptquartier endet ohne Vorbereitung meist tödlich. Behalten Sie auch immer die taktische Über-





Optische Eigenständigkeit: Besonders in der schnellen Bewegung brillieren die dramatisch überzeichneten Perspektiven.

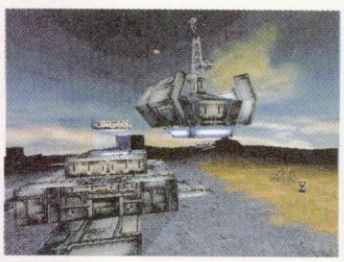




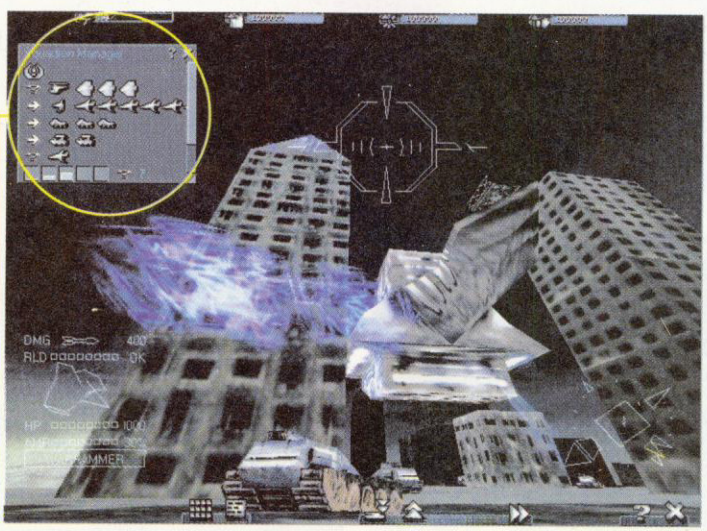
Die Urban Assault-Erfinder: Bernd Beyreuther, André Weissflog und Andreas Flemming.

sichtskarte im Auge. Wenn es einem Ihrer Geschwader an den Kragen zu gehen scheint, kann ein Einsatz in den Cockpits vor Ort das Ruder noch einmal herumreißen. Dabei darf man sich nicht in kleinen Scharmützeln verstricken, sondern sollte die gesamte Gefechtslage im Auge behalten. Wenn Sie glauben, Kontrolle über das Geschehen zu haben, können Sie einen Angriff auf die feindliche Host Station wagen. Die in den späten Levels gewaltige Robo-Armee (jede Partei befehligt ca. 15 Einheiten) teilt man am besten in gut aufeinander abgestimmte oder situationsangepaßte Staffeln auf. Zusammensetzung und Größe der Staffeln ist jederzeit durch den Squad Manager zu bestimmen. Per Drag & Drop lassen sich hier die durch Icons gekennzeichneten Einheiten gruppieren und umstellen. Zusätzlich dürfen Sie den Staffeln eine von fünf „Aggressivitäts"-Stufen zuweisen, die Einfluß auf Kampfverhalten und Selbsterhaltungstrieb haben. In der untersten Stufe bewegen sich die Einheiten zu einem Zielpunkt und suchen bei großer Beschädigung sofort den Weg zurück zur Host Station, um sich reparieren zu lassen und neue Energie zu tanken. In der höchsten Stufe pusten sie jegliches im Wege stehendes Ziel, ob Feind oder Gebäude, einfach in die Luft. Das eigene Überleben wird dem Erreichen des Zielpunktes untergeordnet. Dazwischen bekommen Ihre Truppen Gelegenheit für Sektorengewinne oder Patrouillenaufgaben. Die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten und das Hin- und Herschalten zwischen Dutzenden von Einheiten, der eigenen Host Station, der Übersichtskarte und dem Squadron Manager lassen Urban Assault zu einer schweißtreibenden Angelegenheit werden, in der Sie selten zur Ruhe kommen. Zwar müssen Sie sich Energieressourcen sichern und können in späteren Levels auch kleinere Gebäude bauen. Planung und Management geschieht aber meist in direktem Zusammenhang mit dem Schlachtgeschehen. Daß dies in der Hitze der Gefechte nicht zum Steuerungs-Desaster führt, dafür sorgt die wirklich ausgefeilte Benutzerführung. Hier treten wieder die Früchte der Zusammenarbeit mit Microsoft zutage. Die vielen nötigen strategischen Mausklicks und die unterschiedlichen Bewegungsmodelle der Kampffahrzeuge hat man sich nach wenigen Spielminuten jedenfalls angeeignet. Bleibt zu hoffen, daß ein so ungewöhnliches Konzept wie Urban Assault auch Anklang in der Spielergemeinde findet, die sich so oft über den x-ten Klon immergleicher Genreprinzipen beschwert.

Christian Müller



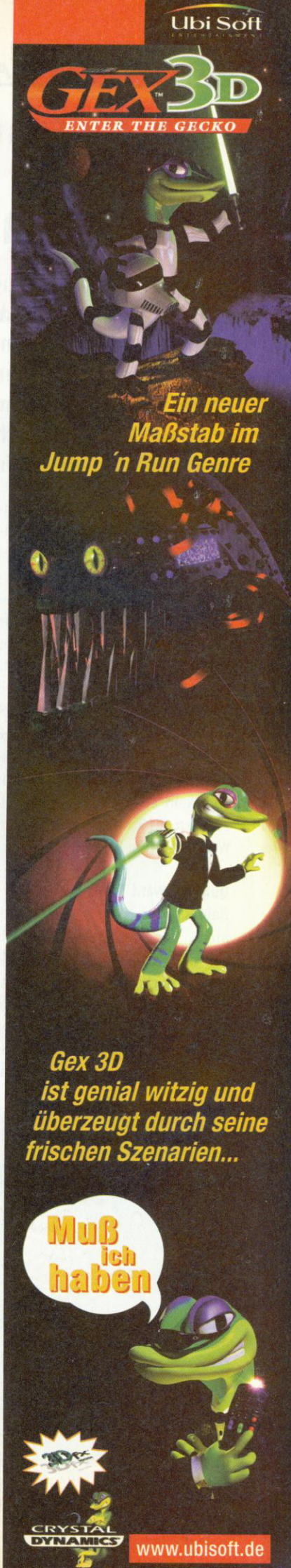
Energie ist alles: Die Host Station wird bei Kraftwerken stationiert.



Zerstörte Feinde hinterlassen für kurze Zeit blaue Energie zurück, die eingesammelt werden kann. Oben links der Squadron Manager.

Voraussichtlich:	P120, 16 MB RAM, MMX, Force Feedback		
Technik:	Direct3D, AGP, DirectSound		
Multiplayer:	5 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Terratools/Microsoft	Erscheint:	September 1998

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■



M.A.X. 2 • Strategie

CHAMÄLEON

Der Streit zwischen rundenbasierter und Echtzeit-Strategie ist so alt wie Command & Conquer. Die einen schimpfen über die hirnlosen Actionspiele, während die andere Partei grundsätzlich vor dem Druck auf den „Zug beenden"-Button einschläft. Zwei Wünsche auf einmal gehen eben wirklich nicht. Oder doch?



Diese Anhöhe bietet einen guten Überblick auf das Gelände der ganzen Insel. Ein stationärer Radar entdeckt so alle Feinde.

Vor über einem Jahr zeigte Interplay mit M.A.X., was rundenbasierte Strategie alles bieten kann. Zeitlimit und simultane Züge sorgten sogar schon damals für Zeitdruck und damit eine Art Echtzeit Light. Schließlich ist es unmöglich, hohe Komplexität, intelligente Computergegner und Echtzeit miteinander zu kombinieren! Leider falsch, denn M.A.X. 2 erfüllt alle gerade genannten Punkte und schafft das schier Unmögliche: kein Echtzeit-Strategiespiel, sondern ein Strategiespiel, das auf Wunsch auch in Echtzeit läuft.

Qual der Wahl

Beides gleichzeitig geht natürlich nicht. Vor jedem Szenario muß sich der Spieler für Runde, simultan oder Echtzeit entscheiden. Interplay ist es sogar gelungen, die Optionsfülle im Echtzeitmodus überschaubar zu machen und damit überhaupt zu bewältigen. Dafür mußten natürlich ein paar Kompromisse in Kauf genommen werden. So existieren in M.A.X. 2 keine Röhren zwischen den einzelnen Gebäuden mehr, und einige andere Features sind leicht vereinfacht. Die strategische Tiefe nimmt dadurch kaum ab. Ganz im Gegenteil, denn auch Interplay hat nicht geschlafen und jede Menge neuer Features integriert. Höhenunterschiede schränken Bauplätze ein und verhindern eine Radar-Erfassung und direkte Schußwechsel. Vegetation wie kleine Wäldchen verlangsamen Einheiten und können in Brand geraten. Flammenherde breiten sich aus und beschädigen Truppen, die dem Inferno zu nahe kommen. Jedes andere Feature der 2. Generation wurde ebenfalls umgesetzt.

3D-Engine

Nur eine Handvoll Spiele hat bisher eine relativ freie 3D-Engine im Strategie-Genre eingesetzt. Neben Myth, Dark Omen und Incubation darf man in Zukunft auch M.A.X. 2 nicht vergessen. Wie früher funktioniert der stufenlose Zoom und das Scrolling. Zusätzlich entsteht durch die Möglichkeit, den Blickwinkel zu kippen, verstärkt räumliche Tiefe. Die stationären Grafiken von einst sind jetzt animiert und können selbst verwöhnte Augen noch begeistern. Vom Spielprinzip ändert sich wenig, nur daß über einen einfachen Trick der Nachfolger sehr viel offensiver gespielt werden muß. Ressourcen sind nun ziemlich knapp und weit verstreut. Wer sich an einer Stelle eingräbt und nicht laufend expandiert, hat schon verloren.

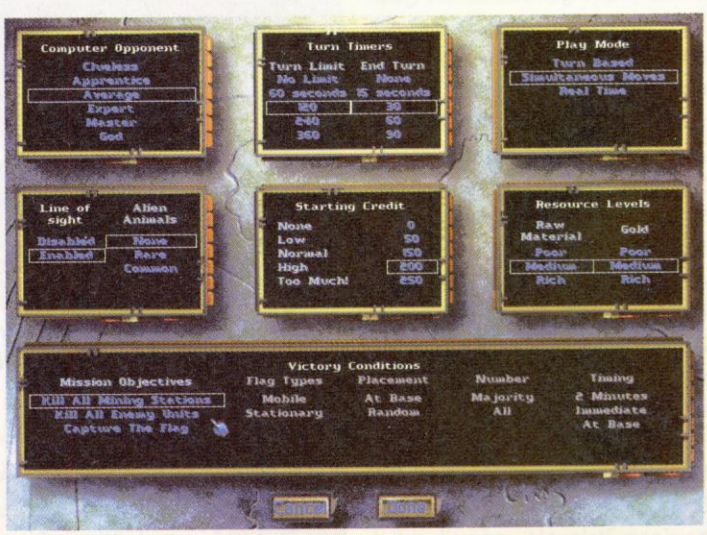
Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Technik:	Direct3D/DirectSound
Multiplayer:	6 Sp. LAN, TCP/IP, Modem
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Interplay/Acclaim
Erscheint:	Juni/Juli 1998

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■



Im Echtzeit-Modus läßt sich das Geschehen einige Sekunden mit der Pause-Taste anhalten. Danach geht das Spiel automatisch weiter.



Die Optionen eines Custom-Games sind noch umfangreicher als beim Vorgänger. Eine ähnlich große Auswahl gibt's bei der Steuerung.

Das Powerpaket für Spieler!

Total günstig: Mistral P-II 233 MMX

• ATX MidiTower • **Prozessor Intel Pentium II 233 MHz, MMX** • Asus Motherboard P2L97, 512 KB • **Arbeitsspeicher 32 MB SDRAM**, EEPROM, 10 ns • **PCI-Grafikkarte Matrox Mystique**, 4 MB, 220 MHz RAMDAC • 1,44 MB Diskettenlaufwerk • **34x CD-ROM Laufwerk** Asus CD-S340, ATAPI • **6,4 GB Festplatte** IBM DHEA-36480, U-DMA • **Soundkarte SoundBlaster AWE 64**, Bulk • Tastatur Mitsumi Windows 95 • Maus Logitec Pilot PS/2, Bulk • **24 Monate Garantie** **nur 1999,–**

24 MONATE GARANTIE



Abbildung mit optionalem Zip-Drive

Optional gegen Aufpreis erhältlich:

MS Windows 95 SR2, CD-ROM, dt.	**200,–**
Diamond Monster II 3D, 8 MB	**449,–**
Miro Highscore II 3D, 12 MB	**599,–**
Speaker Typhoon 280 Watt	**75,–**

1999.– ohne Monitor

Bundesweit zum Ortstarif (bitte diese Rufnummer nur für Bestellungen verwenden):

Bestellhotline 01802/242430

Aktuelle Preise, Infos, Verfügbarkeit, etc.:
Infotel. 040/374794O

Für schriftliche Aufträge und Anfragen:
Telefax 040/3196485

Im Internet finden Sie ständig unsere neuesten Produkte und die aktuellen Preise:

http://www.comptronic.de

COMPTRONIC HARDWARE

COMPTRONIC Computer und Elektronik Handelsgesellschaft mbh, Brauerknechtgraben 55, 20459 Hamburg. Laden-Öffnungszeiten: Mo - Fr 10:00 - 18:30, Sa 10:00 - 14:00

Der Versand erfolgt per Nachnahme (Post oder UPS). Preise ab Lager Hamburg zzgl. Versandkosten. Preisänderungen, Liefertermine und Druckfehler vorbehalten. Bei Lieferungen gelten unsere AGB als vereinbart.



„It's your time!"

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS wirbt, erhält als Dankeschön diese kultige, streng limitierte „TOMB RAIDER II"-Uhr!

IHRE VORTEILE IM ABO:

- **12 mal PC ACTION zum alten Preis (7,90/Ausgabe)!**
- **Kompetente Spieletests verraten Ihnen welche Spiele die wirklichen Highlights sind.**
- **Geniale 48 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen in jeder Ausgabe.**
- **Das Extra: CD-ROM Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.**
- **Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.**

JA, ich möchte:

❒ **das PC ACTION Abo mit CD-ROM**
(DM 94,80.-/Jahr (= 7,90/Ausg.); Ausland 118,80.-/Jahr; ÖS 780.-/Jahr)

❒ **das PC ACTION PLUS Abo mit CD-ROM**
(DM 168.-/Jahr (= 14.-/Ausg.); Ausland 192.-/Jahr; ÖS 1.308.-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Aborechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr.: 1142) geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreß änderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2.Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Woch

Konto-Nr.

BLZ

B3

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Post karte kleben und dann ab damit an: **COMPUTEC Verla Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150,
wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
0911/2872-250

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Florian Weidhase (fw), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger

Das Inhaltpapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Die PC Action 7/98 erscheint am 17. Juni 1998

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
© Blizzard

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 94,80 und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 780,-
PC Action Plus ÖS 1.308,-
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): **0911 -2872-140**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1998 134.179 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM

Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: FRANKREICH 98



Christian M.:
Eieiei! Wenn Bertis Buben in Frankreich mal so erfolgreich sind wie EA Sports FIFA-Serie, dann kann eigentlich nix mehr schief gehen. Selbst mir als digitalem Sportinvaliden entlocken der Realismus und die Spielbarkeit der PC-Kicker immer wieder ein: FINALÄÄ! Ohoho! FINALÄÄ! Ohoho!



Christian B.:
Ohhh, wie ist das schön, ohhh, wie ist das schön – so was hat man lange nicht gesehen... Hmm, gar nicht wahr, so was sieht man eigentlich jedes Jahr, und zwar im Sportbereich ausschließlich bei EA Sports. Frankreich 98 liefert dafür den erneuten Beweis, und das war sicher nicht der letzte.



Alex:
Nachdem die Verteilung der WM-Karten danebenging, müssen viele auf das Live-Vergnügen verzichten. Halt, stimmt gar nicht, denn bei Frankreich 98 sitzen Sie nicht nur in der ersten Reihe, sondern sind selbst dabei. Realistischer geht's nicht: If it's in the Game, it's in the game!



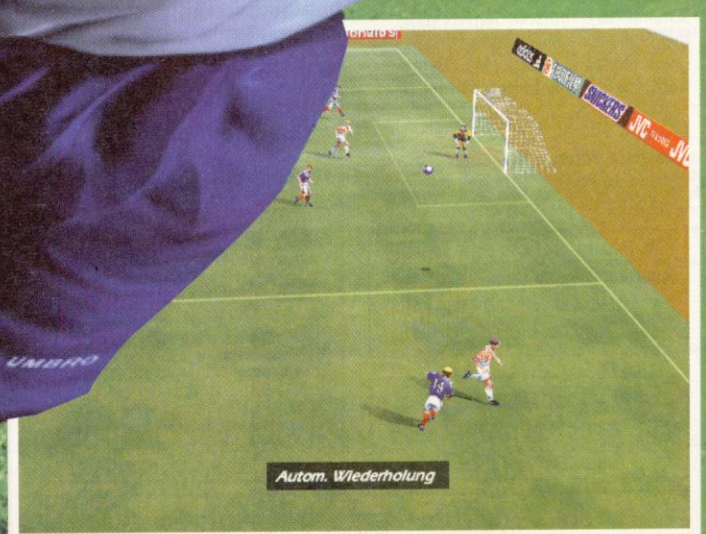
Herbert:
Jetzt vermisse ich nur noch die Bierdose in Herrn Bigges Hand – sein Rechner fährt unter dem Gegröhle von wildgewordenen Borussen hoch, und danach wird die erste Partie Frankreich 98 gezockt – das sieht ganz so aus, als ob er ins heimische TV-Gerät hineinkriecht. Faszinierend!



Harald:
Raus aus dem Fernsehsessel, rauf auf den Tribünenplatz vor dem PC: Wie von EA Sports gewohnt, wird Fußballfans mit Frankreich 98 wieder ein tolles Spektakel aufgetischt. Wer auf Kicker-Sims steht, hat fast keine andere Wahl, als sich den Nachfolger von FIFA 98 zu besorgen, um die Zeit bis zur WM ohne bleibende Schäden zu überstehen. Besonders wegen der stärkeren KI und der aufgebohrten Grafik können sich selbst Besitzer des erst vor sechs Monaten erschienenen Vorgängers überlegen, erneut zuzuschlagen. Schade finde ich, daß mit dem Update keine Vereinsmatches möglich sind.

Frankreich 98 - Die Fußball-WM

TITELV



Flankenläufe über die Außen mit anschließendem Abschluß per Kopfball sind nach wie vor ein ein probates Mittel für einen Torerfolg.

• Sportspiel

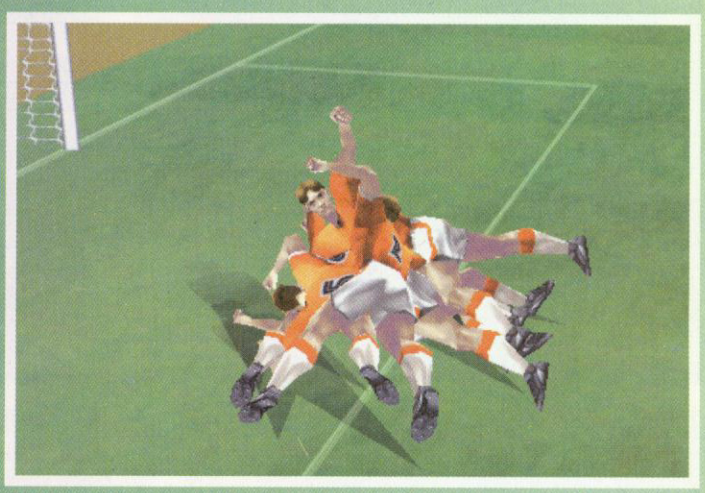
ERTEIDIGER

Erstmals durchbricht EA Sports das vorweihnachtliche Veröffentlichungs-Brauchtum und kickt mitten im Jahr den inoffiziellen FIFA 98-Nachfolger in die Läden. Selbst wenn mit der offiziellen Lizenz zum Großereignis in Frankreich der Grund mehr als verständlich scheint, ist das ein nicht ganz ungefährliches Unterfangen. Kann Frankreich 98 trotz lediglich einem halben Jahr Entwicklungszeit an der bisherigen Bolzreferenz aus eigenem Hause vorbeiziehen?

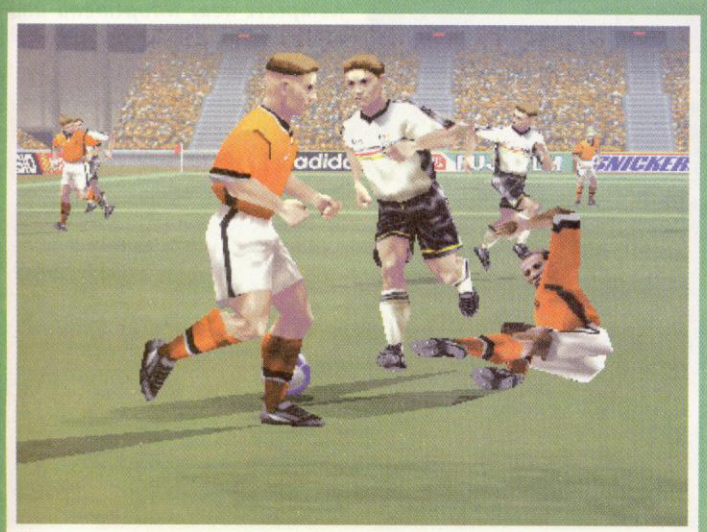
Eines muß man den Kanadiern einfach lassen: Mit welcher Liebe der teure WM-Stempel Eingang in das Programm fand, verdient schon fast einen Orden und setzt Maßstäbe im nicht selten stiefmütterlich behandelten Lizenzspielbereich. Schon das Intro, in dem diesmal der Hit „Tubthumping" von Chumbawamba den „Song 2" von Blur ablöst, wurde komplett im frankophilen Design gehalten, das WM-Maskottchen Footix taucht zum ersten Mal auf und wird ab sofort bei der gesamten Präsentation Ihr Wegbegleiter bleiben. Sämtliche WM-Stadien, insgesamt 10 Arenen, wurden natürlich frisch gerendert, und alle Teams spielen in ihren tatsächlichen WM-Shirts, selbst die „Auswärtstrikots" stimmen bis aufs i-Tüpfelchen. Neben den 32 für das Endturnier qualifizierten Teams gibt's noch acht international verdiente Bonus-Kombos, also insgesamt 40 Nationalmannschaften. Das war's dann aber auch, die 132 zusätzlichen Länderteams und die 186 Clubs aus FIFA 98 hatten offensichtlich beim WM-Spiel nichts zu suchen, was die Wahlmöglichkeiten natürlich verkleinert. Die Kader der Ländersquads sind weitestgehend auf dem aktuellen Stand, lediglich die Dauerverletzung von Matthias Sammer scheint noch nicht bis Kanada durchgedrungen zu sein. Auch dort kann aber Abhilfe geschaffen werden: Stimmen Sie nicht mit Bertis Bubenwahl überein, können Sie alle Kader problemlos ergänzen. Zur Wahl stehen hier wirklich alle „Ergänzungsspieler aus dem erweiterten Kreis", wie sich der Ex-Terrier immer so schön ausdrückt. Bei den Spielmodi wurde dagegen abgespeckt: Freundschaftsspiele, das WM-Turnier und der gewohnt gute Trainings-Modus sind möglich – mehr nicht. Doch halt, da war doch noch was! Richtig, gewinnen Sie das erste Mal das Turnier, werden klassische WM-Endspiele samt Original-Mannschaften zum Nachspielen freigeschaltet (siehe Kasten). Um das WM-Feeling zu komplettieren, klebte EA Sports auch noch WM-Statistiken aller Teams einschließlich einer kurzen Historie an den Datenbestand und rundete die Halbzeitpausen zwischen den Matches durch ein kurzes Quiz ab.

Balanceakt

Sie haben recht, komplett neu gestaltete Menüs und eine WM-Lizenz lassen FIFA 98-Besitzer ziemlich kalt. Das Endturnier konnten Sie schließlich auch beim Vorgänger schon durchspielen, der optional dank Liga-, Turnier- und Hallenmodus auch noch wesentlich mehr zu bieten hatte. Doch EA Sports wäre nicht EA Sports, wenn man es bei diesen, zugegebenermaßen hübschen, optischen Aufwertungen belassen hätte. Die wahren Qualitäten offenbart Frankreich 98 tatsächlich beim Gameplay. Was, die Kanadier haben das fantastische Spielgefühl des Vorgängers angetastet? Ja, aber keine Sorge, alles wurde besser,



Die Menschenpyramide ist eine von vielen neuen Jubelarien nach Toren. Zum ersten Mal feiern die EA Sports-Kicker nun gemeinsam einen Erfolg und reagieren dabei aufeinander.



Ein Schlenker zur rechten Zeit, und schon hat Jörg Heinrich zwei holländische Abwehrrecken ins Leere laufen lassen.



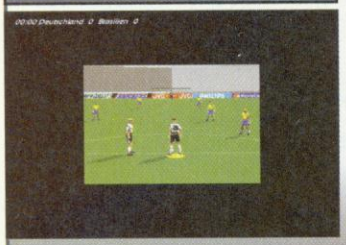
Nach den Nationalhymnen posieren die Teams für das Sportalbum.



Zehn originalgetreue Fußballtempel stehen zur Auswahl.

PC ACTION PRÜFSTAND

DIRECTDRAW, KLEINSTE BILDSCHIRMGRÖSSE, OHNE DETAILS



DIRECTDRAW, VOLLBILD, ALLE DETAILS



GLIDE, VOLLBILD, ALLE DETAILS



	DirectDraw, klein, ohne	DirectDraw, voll, alle	Glide, voll, alle
P133, 16 MB RAM, 2 MB Elsa Winner Trio	gerade noch spielbar	unspielbar	gut spielbar
P166MMX, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage	optimal	gerade noch spielbar	gut spielbar
P200MMX, 32 MB, 4 MB Matrox Mystique	optimal	gerade noch spielbar	optimal
P2 333, 64 MB RAM, 4 MB Riva 128	optimal	gut spielbar	optimal

FEATUREVERGLEICH	Frankreich 98	FIFA 98
Teams	40 Nationalteams	172 Nationalteams, 186 Clubmannschaften
Originalnamen	ja, aktuelle Kader	ja, recht aktuelle Kader
Spielmodi	WM, Freundschaftsspiel, Training, WM-Klassiker	WM, WM-Qualifikation, Freundschaftsspiel, Liga, Pokal, Training, Halle
Stadien	10 Originalarenen	17 Originalarenen
Deutscher Kommentar	Siebel/Poschmann/ Hansch, meist treffend	Siebel/Poschmann/Hansch, nicht immer glücklich
Motion-Capturing	sehr gut, zusätzliche Bewegungen	sehr gut
Spielereditor	ja	ja
Wetter	ja, Ballphysik wird beeinflußt	ja, wirkt sich spielerisch nicht aus
Spieltempo-Regler	ja	nein
Handicap-Modus	ja	nein
Intelligenz der Mitspieler	außergewöhnlich gut	sehr gut
Intelligenz der Computergegner	sehr gut	gut
Torhüter	sehr gut	gut
Schwierigkeitsgrad	einstellbar, von leicht bis sehr schwer	einstellbar, von leicht bis mittelschwer
Taktikmenüs	sehr umfangreich	umfangreich
Steuerung	8 Tasten-Gamepad	8 Tasten-Gamepad
Schwerpunkt	Grundfunktionen, Spezialbewegungen schwieriger	Mischung aus Grundfunktionen und Spezialbewegungen
Spielerkontrolle	sehr gut	sehr gut
Coaching während des Spiels	ja	nein

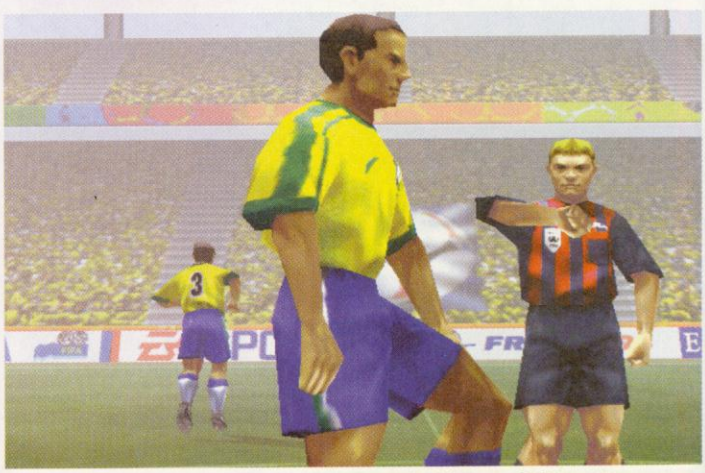
schöner, runder. Zunächst einmal packte man die größten Schwächen von FIFA 98 bei der Wurzel: Die Torhüterintelligenz wurde deutlich aufgebohrt und das Offensiv- und Defensivverhalten des Computergegners gesteigert. Die Goalies spielen bei Frankreich 98 tatsächlich mit, fausten hohe Flanken locker-flockig aus der Gefahrenzone und fangen auch schon mal einen zu langen Paß auf den gegnerischen Mittelstürmer ab. Kassieren sie dennoch ein Tor, z. B. nach einer Standardsituation, „lernen" sie aus ihren Fehlern, und beim nächsten Mal wird es ungleich schwieriger, noch einmal auf die gleiche Weise zu punkten. Im Angriff stolpern die Computerstürmer nicht mehr so häufig ins Abseits, und in der Defensive wird gegrätscht, was das Zeug hält. Das Herumgestochere mit der C-Taste (MS SideWinder Gamepad) ist nun nicht mehr so effektiv, dafür wich die Blutgrätsche einem gemäßigteren Tackling, das weniger Karten nach sich zieht. Chancen auf einen Ballgewinn haben Sie aber nur beim richtigen Timing, ansonsten springen sowohl PC-gesteuerte als auch eigene Spieler einfach über die ausgefahrenen Bolzerknochen.



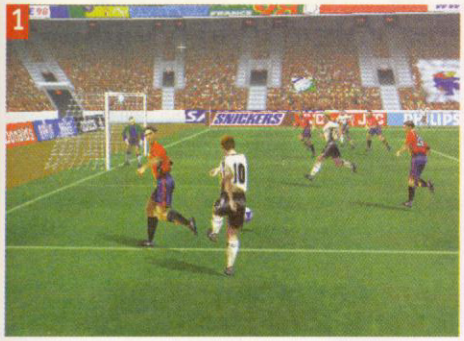
Komplett neu: Hauptmenü und alle anderen Optionsfenster.



Vor jedem Spiel gibt's den Freiflug ins gerenderte Stadion. Die Zuschauer tragen nun die Länderfarben und skandieren Fangesänge.



Gleich setzt es die gelbe Karte. Achten Sie bitte auf die genau ausgearbeiteten Gesichter. Jetzt fehlt nur noch die entsprechende Mimik.



Die Flanke von Ziege nimmt Klinsmann ausnahmsweise einmal direkt...



..., doch Zubizareta im Tor der Spanier kann gerade noch abklatschen. ...



...Doch dann ist Bierhoff zur Stelle und verwandelt mit der Hacke ins lange Eck.

Kontrollierte Offensive

Insgesamt wurde dem Paßspiel mehr Bedeutung beigemessen, was die leichte Veränderung der Steuerung mehr als rechtfertigt. Einfache, oft benutzte Kommandos wie Sprint, Paß, Schuß und Flanke wurden jeweils auf einen Knopf gelegt, kompliziertere Spezialmanöver wie Ausweichdribblings, Hackentricks oder Schwalben erfordern die Kombination verschiedener Gamepad-Kommandos und etwas Einarbeitungszeit. Nach wie vor besticht die Steuerung durch ihre Intuitivität, das gesamte Spiel ist schneller geworden und kann durch einen Spieltemporegler sogar noch zusätzlich beschleunigt werden. Damit das auch funktioniert und auch die erweiterten Special Moves (Andy Möller war noch einmal im Motion Capturing-Studio!) greifen, müssen die Spieler noch präziser auf alle Kommandos reagieren. Das Zauberwort zur Umsetzung dieser Maßgabe heißt Compression Touch. Die Animationen der Polygonkicker wurden beschleunigt und die Kontaktpunkte zwischen den einzelnen Bewegungsphasen angepaßt, die Folge ist tatsächlich, daß alle Gamepad-Eingaben ohne jegliche Verzögerung umgesetzt werden.

Weltmeisterlich

Bereits im Profi-Schwierigkeitsgrad machen Ihnen gute Teams das Kickerleben verdammt schwer, im Weltklasse-Modus dürften auch FIFA-Profis längere Zeit an der verbesserten Spielstärke der KI-Mannschaften knabbern. Die notwendige Spielaufbauplanung im Mittelfeld muß genauer getimt, die überaus effektiven Flankenläufe über die Außen genauer vorbereitet werden, sonst schnappt sich der Gegner den Ball. Vermeiden können Sie so etwas auch durch die neuen Taktik-Optionen. Um die Abseitsfalle während des Spielverlaufs zu aktivieren, genügt ein Druck auf den richtigen Gamepad-Knopf, und schon stehen die gegnerischen Stürmer alleine vor Ihrem Torwart. Erscheint Ihnen der Mittelfeld-Regisseur des Gegners zu stark, nehmen Sie ihn doch einfach in Manndeckung! Insgesamt hat Frankreich 98 das Fußballspielen sicher nicht neu erfunden, das ohnehin schon sehr gute FIFA 98 wurde aber in entscheidenden Punkten verbessert.



Der Handicap-Modus schafft gleiche Voraussetzungen zwischen den Teams, das Spieltempo ist auch auf niedrigster Stufe schon zügig.

GESCHICHTSSTUNDE

Gleich acht WM-Klassiker dürfen Sie in Frankreich 98 nachspielen. Sobald Sie die erste Weltemeisterschaft für sich entschieden haben, wird das WM-Finale von Spanien 1982, Deutschland gegen Italien, freigeschaltet. Gewinnen Sie auch dieses Spiel, geht's munter weiter bis ins Jahr 1930, in dem sich Uruguay und Argentinien gegenüberstanden. Bis 1974 erstrahlen alle Partien in Farbe, danach ist die geschichtlich korrekte Schwarzweiß-Optik angesagt.



Johan Cruyff freut sich. Soeben hat er im WM-Finale von 1974 das 2:0 für die Holländer erzielt.



Das war noch Einsatz. 1954 tunnelt Fritze Walter den legendären ungarischen Spielgestalter Puskas.



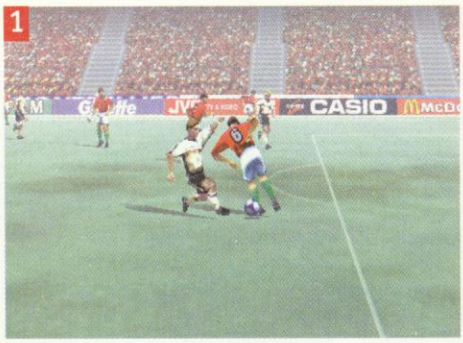
Von wegen Wembley-Tor! 1966 zieht Hurst aus 12 Metern ab...



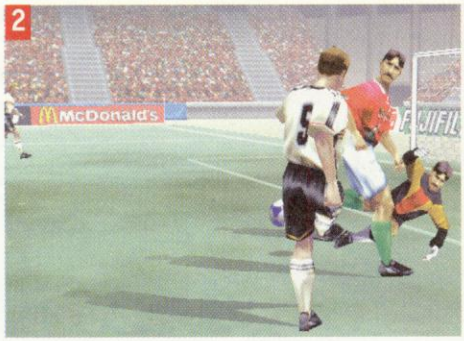
..., der Ball zischt ans rechte Lattenkreuz, doch springt dann...



...wieder heraus. Danke, EA Sports, das ist der Beweis!



Häßler angelt sich das Leder am gegnerischen Strafraum...



..., lockt den iranischen Torhüter aus dem Gehäuse und paßt im richtigen Moment...



...auf den freien Klinsmann, der die Kugel nur noch in die Maschen wuchten muß.

VERGLEICH

Zählen Sie mal mit! Jooh, die ersten vier Plätze auf dem Sportspielpodium belegt tatsächlich EA Sports. Zu Recht, denn sowohl spielerisch als auch bei der Präsentation sind die Kanadier das Maß aller sportiven Belange. Frankreich 98 überholt FIFA 98 dank des verbesserten Gameplays und trotz weniger Spielmodi. Worldwide Soccer und UEFA, beide keinesfalls schlecht, werden angesichts dieser Dominanz zu Statisten degradiert.

NHL 98	94%
Frankreich 98	92%
FIFA 98	90%
NBA Live 98	89%
Worldwide Soccer	84%
UEFA Champions League 96/97	84%
Actua Soccer 2	74%

scheidenden Punkten verbessert und letzlich an die Wand gespielt, was besonders der Langzeitmotivation zugute kommt.

La Ola!

Die perfekte Fußballatmosphäre wird auch durch die aufgebohrte Präsentation gestützt. Angefangen bei den Nationalhymnen über die zusätzlichen Spieleranimationen bei Spielunterbrechungen bis hin zu den realistischen Fangesängen für jede Nationalmannschaft weckt Frankreich 98 tatsächlich das Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein. Die acht Kameraperspektiven wurden noch einmal etwas überarbeitet und die Übersicht damit weiter verbessert. Die Anzahl der dargestellten Polygone der Kicker wurde erhöht, so daß insbesondere die Köpfe realistischer wirken die Gesichter der Spieler deutlicher zu erkennen sind. Schließlich wurde auch das bewährte Kommentatoren-Trio Martin Siebel (DSF, Spielansagen), Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Werner Hansch (Sat1) noch einmal ins Studio gebeten – eine lohnenswerte Investition. Griff die Verbalattacke der Berufs-Schwadroneure bei FIFA 98 doch recht häufig daneben (PCA-Soundwertung: 75%), erklingt der phonetische Doppelpaß nun professioneller. Peinliche Entgleisungen („Den hätte er doch machen müssen!" bei einem klaren Tor) gehören der Vergangenheit an, das ewige Gelabere über diverse Abseitsstellungen ebenso. Frankreich 98 bietet also die perfekte Unterhaltung zur Verkürzung der WM-Wartezeit. Hoffentlich zeigen sich die deutschen Kicker ebenfalls in dieser guten Form.

Christian Bigge

KOMMENTAR



» Fast ist es einem als Tester ja schon peinlich. Jahraus, jahrein sammelt EA Sports Höchstnoten bei allen Sportspielen, soll das jetzt etwa im Halbjahresrhythmus seine Fortsetzung finden? Aber diese Kanadier sind auch wirklich unglaublich. Noch hat FIFA 98 einen Stammplatz in den Verkaufscharts sicher, und schon rückt der noch bessere Nachfolger ins erste Glied vor. Nein, Frankreich 98 ist weder ein einfaches Update noch ein eilig dahingeschluderter Lizenz-Emporkömmling wie so manches „offizielle" Sportspiel zuvor, sondern schlichtweg eine spielerische Offenbarung. Wie Lautern zur Meisterschaft rauscht EA Sports erneut souverän zum WM-Titel, die Konkurrenz schaut dumm wie Flasche leer. «



Neu und witzig: In der Halbzeitpause werden Sie mit einem WM-Quiz unterhalten, die Lösungen gibt's zum Abpfiff.

KOMMENTAR

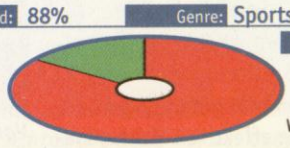


» Frankreich 98 ist die derzeit beste Fußballsimulation für den heimischen Rechenknecht, darüber braucht man ebensowenig diskutieren wie über die Weisheiten, daß der Ball rund ist, ein Spiel 90 Minuten dauert und eine Mannschaft aus elf Freunden bestehen soll. Kaufen oder nicht kaufen? Das ist für stolze Eigentümer von FIFA 98 die Frage! Dr. hfr meint: Wer beim Vorgänger selbst die Cayman-Inseln locker-flockig zum Titel führt, findet wegen der stärkeren Computergegner jetzt jedenfalls wieder eine Herausforderung, er darf sich über noch realistischere Grafiken freuen, authentische WM-Luft schnuppern und im Klassikmodus seine kaiserlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen. (Kleiner Tip: Vielleicht mal Papi fragen, ob er mit einem seiner Jugend-Idole zocken möchte, möglicherweise springen dabei die nötigen 80 Flocken raus.) Teilzeit-Fußballfans, die auch ohne Kicker-Bettwäsche auskommen, brauchen das zugegebenermaßen leckere Update nicht unbedingt. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte, Microsoft SideWinder Gamepad		
Grafik:	Direct3D, Glide 2.43, PowerSGL		
Sound:	DirectSound, Dolby Surround	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC, 8 Sp. LAN/Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	8 Button-Gamepad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	616 MB/10-250 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	erhältlich

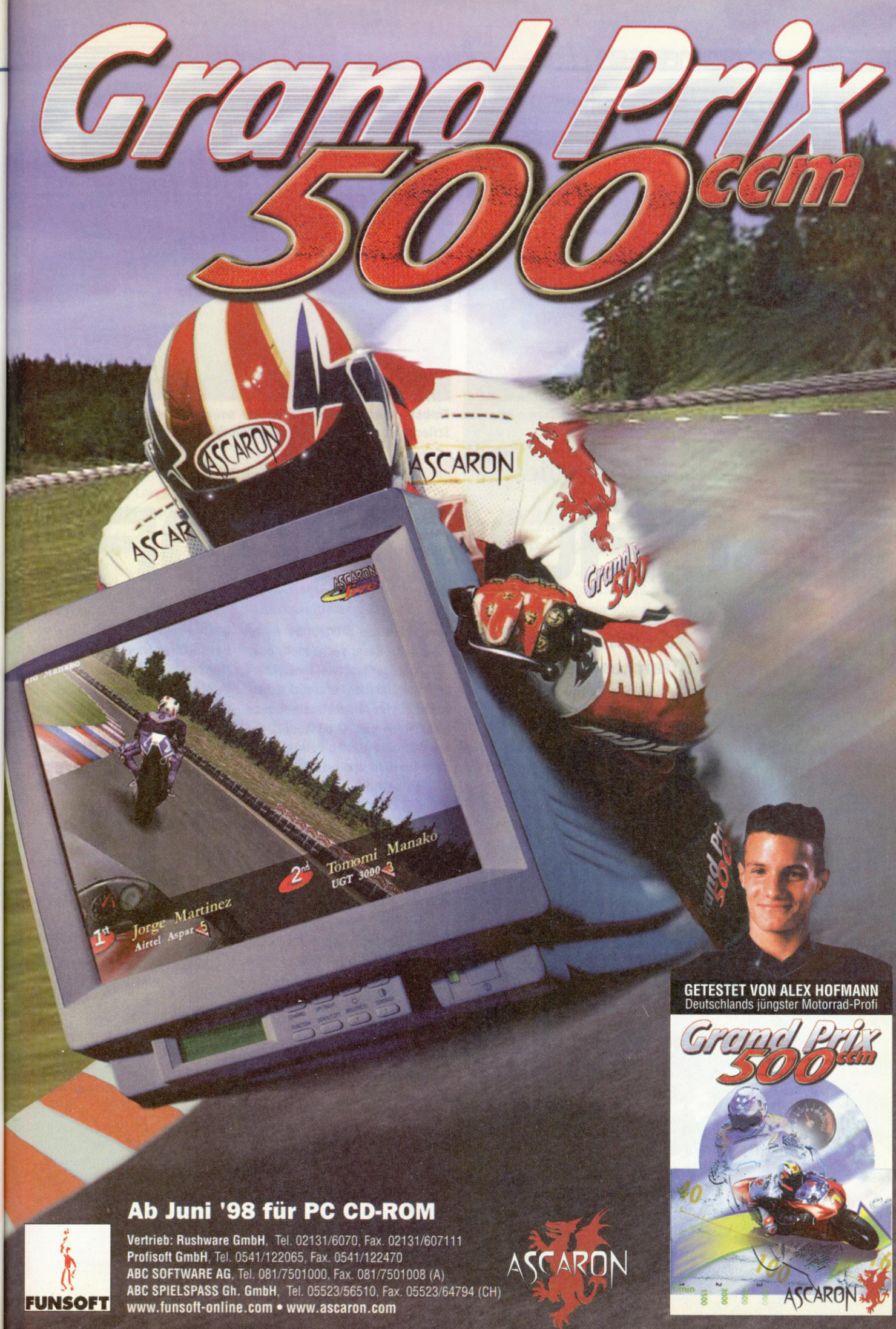
Grafik: 94% Sound: 88% Genre: Sportspiel

92% Einzelspiel **94%** Multiplayer



» Fast perfekt. Noch nie war Fußball am PC so brillant! «

Grand Prix 500 ccm



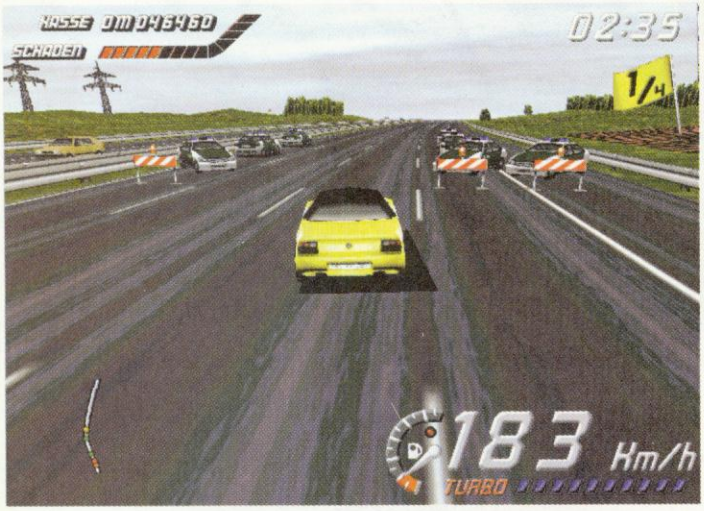
GETESTET VON ALEX HOFMANN
Deutschlands jüngster Motorrad-Profi

Ab Juni '98 für PC CD-ROM

FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008 (A)
ABC SPIELSPASS Gh. GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794 (CH)
www.funsoft-online.com • www.ascaron.com

ASCARON



Straßensperre: Könnte es eventuell sein, daß die netten Herren in Grün-Weiß etwas gegen meine Fahrweise haben?



Trabbis sind lahme Geräte und taugen nur zu Spazierfahrten. Stilecht ist es trotzdem, durchs Brandenburger Tor zu fahren.

Autobahn Raser • Rennspiel

TACHONATOR

Sie assoziieren das Wort „Bremse“ nur mit einem sechsbeinigen Tierchen, beim Begriff „Gas“ werden dagegen vor Begeisterung Ihre Hände feucht, und Ihre Augen bekommen diesen total irrsinnigen Jack Nicholson-Blick? Dann sind Sie wahrscheinlich der ideale Konsument für das neue Rennspiel Autobahn Raser.



PC-Besitzer prügeln bei Autobahn Raser sechs mehr oder weniger kraftvoll motorisierte Wagen gnaden- und rücksichtslos über vier Autobahnabschnitte und durch vier Großstädte, um ein von notorischen Verkehrssündern jährlich veranstaltetes Rennen zu gewinnen. Anfangs kann sich der Mann oder die Frau am Steuer höchstens einen abgeschmackten Trabbi oder einen „Jeder-Popel-fährt 'nen-Opel“-Astra leisten. Wer fleißig Preisgelder scheffelt, darf später auf Karossen wie BMW 323 Cabrio, Mercedes CLK, Porsche Carrera oder Lamborghini schielen. Als Zwischenlösung bietet sich die Prolo-Variante an: Jedes Fahrzeug kann getunt werden, wobei z. B. Austauschmotoren eine höhere Endgeschwindigkeit, ein Turbo explosionsartige Zwischensprints und Breitreifen eine bessere Bodenhaftung liefern.

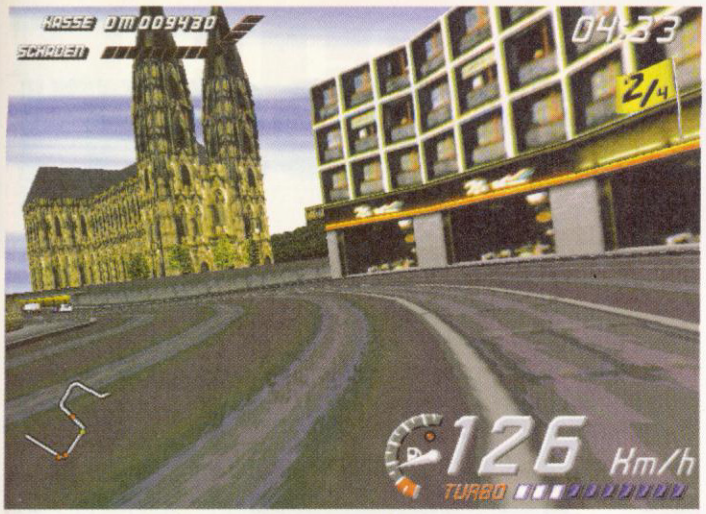
Pappnasen in Uniform

Während seiner Tour über einen Rundkurs, der von Berlin über Hamburg, Köln und München wieder zurück nach Berlin führt, warten auf den Autofahrer typische Charakteristika der deutschen Straßenlandschaft: Baustellen (lästig), Schilder mit Tempolimits (lästig), rote Ampeln (lästig) und Radarfallen (lästig). Glücklicherweise können alle mit dem Attribut „lästig“ versehenen Unwegsamkeiten bewußt ignoriert oder übersehen werden. Sonntagsfahrer (oberlästig) überholt man am

VERGLEICH

Autobahn Raser ist eigentlich nichts anderes als ein von Holländern produziertes deutsches Gegenstück zur Need for Speed-Reihe. Ähnlich ist auch der Spaßfaktor anzusiedeln, selbst wenn die technische Umsetzung des Davilex-Kindes nicht als Krone der Rennspiel-Schöpfung angesehen werden kann. Die neue Science-Fiction-Raserei Motorhead (Test auf Seite 110) spricht mit seinem hohen Schwierigkeitsgrad eher die fortgeschrittenen Spieler an.

Motorhead	75%
Autobahn Raser	72%
The Need for Speed 2 SE	69%



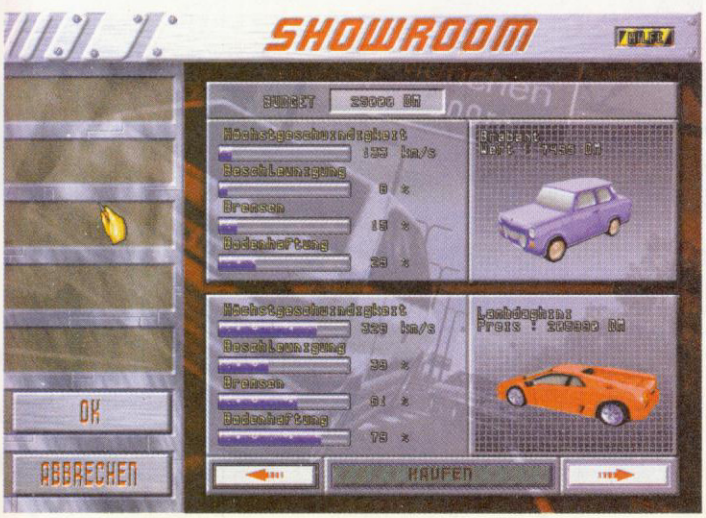
Eines von vielen bekannten Bauwerken: der Kölner Dom. Hauptsächlich sind die Strecken jedoch Phantasieprodukte.

besten rechts oder schubst sie gleich gegen die Leitplanke. Ein Problem bei der Geschichte ist, sich nicht von der Polizei (lästig) erwischen zu lassen. Zum einen kostet der Spaß ein paar Mücken, und zum anderen – was ungleich schlimmer ist – halten einen die Pappnasen in ihren schnittlauchfarbenen Kostümen nur unnötig auf. Strafen zahlen zu müssen ist nicht sonderlich tragisch, weil die holländische Firma Davilex bei der Umsetzung ihres A2 Racers offenbar ein seltsames Verhältnis zur D-Mark entwickelt hat. Die Geldbußen sind ziemlich niedrig (Wir mosern die Bullen natürlich trotzdem an: Waaaaas? Ich soll 300 Mark zahlen, nur weil ich mit 270 Stundenkilometern durch die Münchner Innenstadt gefahren bin?) und tun angesichts des großzügig angelegten Budgets nicht weh. Probleme bei der Umrechnung von Gulden in deutsche Flocken scheint es zudem im Zusammenhang mit Autoreparaturen gegeben zu haben: „Grüß Gott, ich bin ein Depp", sprach der Vertragshändler und bog den total demolierten BMW für nur 2.300 Eier zurecht.

Heimatgefühle

Autobahn Raser hat sicher beim Gameplay Mängel: Zwei, drei Streckenabschnitte kann der Spieler wohl nicht einmal im Easy-Mode gewinnen, weil die offensichtlich auf Himbeersaft umgestellten Computerfahrzeuge nie tanken müssen und deshalb klar im Vorteil sind. Trotzdem sollte es mit etwas Übung gelingen, den Gesamtsieg davonzutragen. Die Drängeltaktik der CPU-Piloten ist kein Ausdruck einer hohen KI. Bei Kollisionen haben die Macher außerdem keinesfalls einen Physiker zu Rate gezogen, die Wagen torkeln ziemlich unrealistisch durch die Gegend oder prallen von zwei Zentimeter hohen Bordsteinen ab. Blechschäden oder Kratzer sind an Brabant, Mersedes & Co. (eine Lizenz für echte Bezeichnungen hat das Spiel nicht) übrigens keine zu sehen. Doch was soll's? Wer ein lustiges Arcaderennspiel sucht, das mit seinen bekannten Schauplätzen wie Olympiaturm oder Elbtunnel heimatliche Gefühle und mit dem „Alles-ist-erlaubt"-Prinzip das Tier im Autofahrer weckt, liegt sicher nicht verkehrt.

Harald Fränkel



Beim Einkaufsbummel: Welches Wägerl hätten S' denn gern?

KOMMENTAR



» Autobahn Raser mag nicht so blendend gut aussehen wie ein nigelnagelneuer, italienischer Lamborghini. Der frisch aus Holland eingetroffene Importartikel macht aber Laune. Hauptsächlich liegt dies daran, daß der Spieler wirklich das Gefühl hat, in diesem unseren Lande unterwegs zu sein. So tuckern Golfs, Busse und Lkws durch die Gegend. Außerdem hüpft die schwarze Seele vor Freude, weil man eine Menge tierisch verbotener Dinge tun kann. Eigentlich weniger gestört haben mich die Mängel beim Gameplay, traurig finde ich nur, daß Davilex aus Zeitgründen auf einen Multiplayer-Modus verzichtet hat. Die Dauermotivation sackt auch deshalb etwas ab, weil die acht optisch sehr ähnlichen Strecken dem Spieler nach dem einmaligen Durchzocken kaum einen neuen Kick geben. «



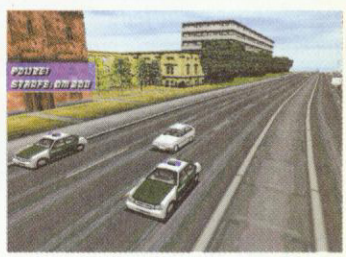
Das schnellste Gefährt ist ein feuerroter Lamborghini Diablo.



Baustellen mitten auf der Autobahn gehören doch verboten!



Hübscher Tuningkram im D&W-Shop: Ein Turbo beschleunigt Trabbis z. B. auf bis zu SAGENHAFTE 143 Stundenkilometer!



Von der Polizei erwischt zu werden, kostet vor allem viel Zeit.

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, Direct3D, Lenkrad		
Grafik:	Direct3D, RRedline, PowerSGL		
Sound:	DirectSound	Musik:	Midi
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tast., Joystick, Lenk., F.Feed.	Sprache:	deutsch
CD/HD:	376 MB/50-73 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Davilex/Koch Media	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	62%	Sound: 58%	Genre: Rennspiel

72%

Einzelspiel – Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Originelle Temposünder-Simulation für zwischendurch «

Prost Grand Prix • Rennspiel

NA DANN PROST!

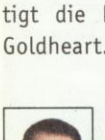
Jetzt greift er an, der Champion! Canal Plus Multimedia entwickelte in Zusammenarbeit mit dem heutigen F1-Teamchef, der als Pilot für McLaren und Williams insgesamt vier Titel sammelte, eine Simulation des Formel 1-Zirkus. Das riecht zwar nach dicker Lizenz, der Schein trügt aber etwas.

Zwar wurden alle 16 aktuellen Kurse originalgetreu umgesetzt, bei den Fahrern sind jedoch lediglich die Prost-Piloten Olivier Panis und Jarno Trulli enthalten. Mr. Schumacher heißt hier M. Vonblacker und fährt bei Ginelli, McLaren alias McKinen beschäftigt die Piloten Arkanken und Goldheart. Wen's stört, der darf aber Hand an den umfangreichen Editor legen, mit dessen Hilfe sich alle Namen und sogar das Helmdesign ändern lassen.

Ich geb' Gas, ich will Spaß

Vom Renngeschehen selbst dürfen Sie keine Wunderdinge erwarten. Die DOS-Engine wirkt trotz 3Dfx-Support farbarm und nicht sonderlich detailliert, ist dafür aber auch auf kleineren Systemen schnell. Das Fahrverhalten der Boliden ist ordentlich, aber deutlich actionorientiert. Bei Regen rutschen die Autos herrlich um die Kurven, bleiben aber jederzeit beherrschbar. Insgesamt richtet sich Prost Grand Prix damit vornehmlich an Rennspiel-Einsteiger, noch nie konnten Sie in einem Formel 1-Spiel nach so kurzer Eingewöhnungszeit so gute Rundenzeiten hinlegen. Die Langzeitmotivation ist dabei dank dreier verschiedener Schwierigkeitsgrade durchaus gegeben, insbesondere weil der Netzwerk-Modus hier tatsächlich funktioniert.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Prost Mahlzeit! Der gute Alain fährt leider auch spielerisch der Spitzengruppe hinterher. Sowohl die altbackene Grafik als auch der geringe Funktionsumfang verhindern den Sprung aufs Treppchen. Dennoch ist nicht jede Schraube locker. Dank der einsteigerfreundlichen Menüs, der für ein Rennspiel geringen Hardwareanforderungen und dem fairen Preis dürfen Arcade-Fans durchaus mal Cockpit-Luft schnuppern, auch wenn Herr Prost Psygnosis' Formel 1 '97 nicht an den Karren fahren kann. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	SVGA, Glide		
Sound:	Soundblaster	Musik:	Soundblaster
Multiplayer:	Modem, seriell, 4 Sp. LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Lenkrad, Tastatur, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	76 MB/65 MB	Preis:	ca. DM 60,-
Hersteller:	Canal plus Multim./Infogrames	Veröffentlichung:	Ende Juni 1998
Grafik: 62%	Sound: 65%	Genre:	Rennspiel

66% Einzelspiel

- % Multiplayer



» *Actionorientiertes F1-Spiel für Schnelleinsteiger* «



Zu Gast bei M. Vonblacker im Ginelli in Hockenheim. Insgesamt stehen drei Fahrerperspektiven zur Auswahl.



Na wenn das nicht...? Genau: Monaco! Dank der exklusiven Demo auf der Cover-CD können Sie diesen Kurs sofort einmal antesten.



Menüs der Kategorie mega-schlicht! Ist aber so schlimm nicht, dafür dauern alle Einstellungen beim DOS 4GW-Spiel nicht lang.

Jetzt noch besser: TELES ISDN-Förderung!

Neu: AOL 1 Jahr ohne Grundgebühren!*

ADVANCE BANK **Neu:** PC-Homebanking zum Nulltarif!*

Deutsche Telekom Partner **Neu:** Jetzt mit ISDN Telefonkosten sparen!*

WIR ZAHLEN IHNEN

BEI KAUF DES UNTEN ABGEBILDETEN ISDN-PAKETES

139,-

AUFWANDSENTSCHÄDIGUNG

= 3 x 46,40 ISDN-GRUNDENTGELT ZURÜCK

PC Action 1

Steigen Sie jetzt mit der völlig neuen TELES ISDN-Förderung ´98 auf ISDN um! Einfacher und preiswerter geht es wohl kaum: Ein Komplettpaket für nur 48,- DM* mit TELES-Hardware, ISDN-Dienst, gebührenfreiem Online-Banking bei der Advance Bank und dem großen AOL-Spezial-Angebot. Der Clou: TELES erstattet Ihnen 3 Monate die ISDN-Grundentgelte. So sparen Sie nochmals 139,- DM. Am besten gleich Prospekt anfordern!



connect 4/98 „sehr gut“

connect EMPFEHLUNG

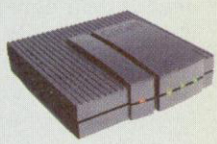
48,-*

ISDN-Paket: ISDN-Telefon, ISDN-PC-Karte, ISDN-Dienst, Direkt-Bankkonto, AOL Spezialangebot

isdn®

Eingetragenes Warenzeichen der Deutschen Telekom AG

Alternativ zum gleichen Preis:



Paket mit Analog-Adapter – statt Telefon – zur Nutzung vorhandener herkömmlicher Geräte.

TELES

www.teles.de

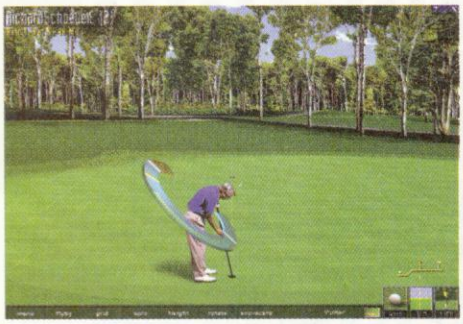
Jetzt kostenlosen Sonderprospekt anfordern:

0180 - 5 21 20 80

Gerne nennen wir Ihnen einen Fachhändler in Ihrer Nähe!

* *in Verbindung mit ISDN-Dienst (einmalig 100,87 für Bereitstellung) und mindestens 3-monatiger Nutzung von ISDN (46,40 bzw. 51,44/Monat) und Bankkonto. Bonität vorausgesetzt. Nur für private Neukunden. Bei Online-Nutzung (z.B. Home-Banking) entstehen Ihnen Telefon-Entgelte zum Ortstarif.*

Microsoft Golf 98



Mit Bay Habour, Bay Habour Preserve, Teeth of the Dog und Casa da Campo offeriert Big M. vier recht neue Kurse mit 63 Löchern. Alle gängigen Spielarten können Sie in der Gaming Zone auch im Internet mit bis zu acht Spielern antesten. Die vier Schlagarten – zweimal Swing-O-Meter, einmal Mouse Swing, einmal eine Art Management-Modus, bei dem Sie nur den Schlag planen – sind ordentlich beherrschbar, aber nicht revolutionär gut. So auch die Grafik: solide Standbilder mit 65.000 Farben, nicht animiert und etwas langsam im Bildaufbau. Trotz des komplexen Spieler-Editors hinkt MS Golf 98 der Konkurrenz aufgrund des fehlenden Turniermodus' und weniger Optionen leicht hinterher. cb

Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, Win95				
Technik:	DirectDraw/DirectSound/8 Sp. LAN/TCP/IP				
Sprache:	deutsch/englisch	Grafik:	75%	72%	78%
Hersteller:	Microsoft	Sound:	50%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer

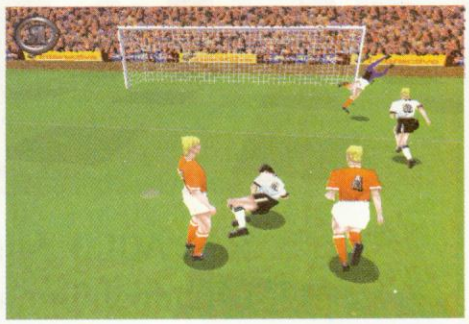
Monopoly WM-Edition



Offiziell lizensierte Fußballversion des Brettspiel-Klassikers. Die Straßennamen wurden durch 22 Nationalteams ersetzt, der vierfache Weltmeister Brasilien befindet sich also an der Stelle der Schloßallee. Am Spielprinzip hat sich wenig verändert. Wer über Los kommt, darf ein Elfmeter-Shootout bestreiten und erhält eventuell zeitweilig einen dritten Würfel. Außerdem finden Duelle zwischen den Teams statt, bei denen die siegreichen Mannschaften „aufsteigen", also die Position am Spielbrett tauschen. Hübsche Render-Animationen sorgen auf flotten Rechnern für Kurzweil, wer mit Hilfe von Tribünen- und Stadionmieten am meisten Geld scheffelt, gewinnt den Pokal. cb

Empfohlen:	P100, 16 MB RAM, Win95				
Technik:	DirectDraw/DirectSound/6 Sp. an einem PC				
Sprache:	deutsch	Grafik:	65%	60%	65%
Hersteller:	Hasbro	Sound:	53%		
Preis:	ca. DM 70,-	Genre:	Brettspiel	Einzelspiel	Multiplayer

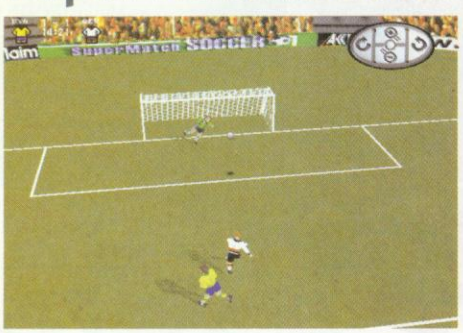
Sensible Soccer WM-Edition



Sie leben noch, die Klassiker. Nach Ancos Kick Off 98 versucht auch Sensible Software, mit einer WM-Edition vom Fußballboom zu profitieren, leider noch etwas erfolgloser. Dabei ist die Qualifikationsnorm durchaus erfüllt: Nationalteams samt Originalnamen, ein realer WM-Modus und zig taktische Optionen lassen Aushilfs-Bertis aufjuchzen. Doch Schwächen zeigen die Engländer beim Spielaufbau. Nur eine Taste für alle (!) Aktionen ist einfach zu wenig. Dank der Mickergrafik aus der Draufsicht entwickelt sich das Gezocke zwar äußerst fix, aber keineswegs kultiviert. Da auch die Intelligenz der Gegner und Mitspieler zu wünschen übrig läßt, reicht's insgesamt nur zum Abstiegsplatz. cb

Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, Win95				
Technik:	DirectDraw/DirectSound/2 Sp. an einem PC				
Sprache:	deutsch	Grafik:	43%	54%	56%
Hersteller:	Sensible Softw./GT	Sound:	50%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer

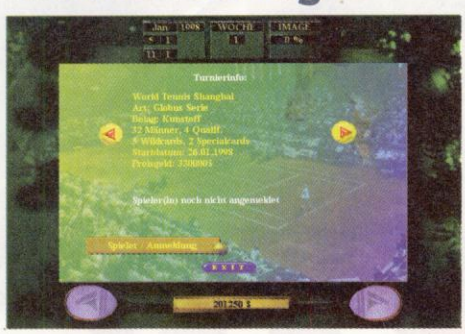
Super Match Soccer



Entwickler Cranberry Source setzt bei Super Match Soccer voll auf die Action. Also wenig Ballphysik, dafür 24 Ländermannschaften und immer feste druff, Mittelfeldspiel gibt's so gut wie gar nicht. Das Spielprinzip erinnert doch stark an Kick Off 2 aus seligen Amiga-Tagen. Immerhin sind drei Tasten mit Schuß, Flachpaß und Sprint belegt, was für einen schmerzhaften Krampf im Joypad-Finger sorgt, weil es auf dem Feld dank Direct3D ziemlich hektisch zugeht. Die isometrische Perspektive ist eindeutig übersichtlicher als die Vogelansicht bei Sensible, doch dafür hat man den Torhütern eine gehörige Portion Hirnschmalz entzogen. Hoffentlich kickt Köpke bei der WM besser! cb

Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, Win95				
Technik:	Direct3D/DirectSound/20 Sp. LAN				
Sprache:	deutsch	Grafik:	56%	59%	59%
Hersteller:	Cranberry Source/Acclaim	Sound:	53%		
Preis:	ca. DM 70,-	Genre:	Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer

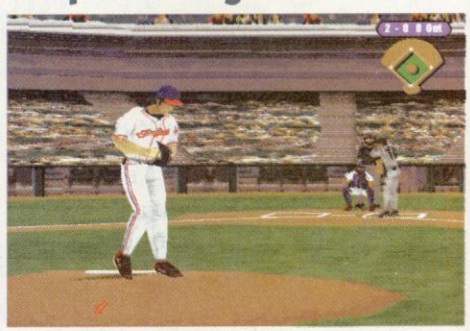
Tennis Manager



Der Tennis-Zirkus mit seinen Intrigen, Geldkofferträgern und Spielermimosen bietet sich wirklich als Thema für eine WiSim an. Diese Genrebezeichnung hat sich der Titel Blackstar Multimedia aber nicht verdient, auch wenn es um Weltranglistenpunkte und Knete geht. Die wenigen Optionen als Manager eines Nachwuchstalents sind rasch ausgeschöpft und eigentlich auch unnötig, denn Ihren Schützling bringen Sie auch durch den Actionteil nach oben. Dieser besteht lediglich auf einer aufgebohrten Pong-Version (ja, das Uralt-Pong von Atari!), die auch noch mit der Maus gesteuert weden muß und auf Dauer schlichtweg langweilt. Fazit: 1:6, 1:6 – fast die Höchststrafe! cb

Empfohlen:	P90, 8 MB RAM, Win95				
Technik:	DirectDraw/DirectSound				
Sprache:	deutsch	Grafik:	30%	33%	- %
Hersteller:	Blackstar Multimedia	Sound:	20%		
Preis:	ca. DM 70,-	Genre:	WiSim	Einzelspiel	Multiplayer

Triple Play 99



Zum Saisonbeginn bringt auch EA Sports seine Simulation zu Amerikas beliebtester Sportart auf den neuesten Stand. Sämtliche Trades wurden berücksichtigt, und alle Spieler und Teams finden sich im Spiel wieder. Auch an Spielmodi herrscht kein Mangel: Liga, Turnier, Playoffs, Einzelspiele, Home Run Derby und eine Manager-Variante wurden integriert. Die vier Schwierigkeitsstufen und die leicht zugängliche Steuerung sorgen auch auf unserem Kontinent für Einsteigerfreundlichkeit. Die 3D-Grafik profitiert besonders unter 3Dfx vom Motion Capturing in EA Sports-Qualität, die englischen Kommentare lassen endgültig Stadion-Atmosphäre aufkommen. Ein Pflichtkauf für Fans der Schlagsportart. cb

Empfohlen:	P133, 16 MB RAM, Win95				
Technik:	Direct3D, Glide/DirectSound/2 Sp./PC, 8 Sp. TCP/IP				
Sprache:	englisch	Grafik:	82%	84%	84%
Hersteller:	EA Sports	Sound:	80%		
Preis:	ca. DM 90,-	Genre:	Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer



Wial VERSAND

PC CD ROM · PlayStation · NINTENDO 64 · DVD

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Montag - Donnerstag
9⁰⁰ bis 18⁰⁰ Uhr
Freitag
9⁰⁰ bis 17⁰⁰ Uhr
Samstag
9⁰⁰ bis 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
- gegenüber McDonalds® -
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
- direkt an der Fußgängerzone -
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
- direkt am Schloß -
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.
Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

CD-ROM GAMES

184 SPIELELÖSUNGEN & 7000 CHEATS	DA	29,90
ACTUA SOCCER 2	KD	69,90
ADDICTION PINBALL	**KD**	**49,90**
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES: NEUE EOPCHE	KD	29,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
AIR WARRIOR 3 (3DFX) (04/98)	**KD**	**75,90**
ALAIN PROST GRAND PRIX 98 (3DFX) (04/98)	**KD**	**79,90**
ANSTOSS 2	KD	69,90
ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG	KD	29,90
APOLLO 18: THE MOON MISSION	DA	79,90
ARMORED FIST 2.0	KD	69,90
AUTOBAHNRASER	**KD**	**49,90**
BABYLON 5: INT. REFERENCE GUIDE	E	69,90
BALLS OF STEEL	DA	75,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLESPIRE (05/98)	**KD**	**79,90**
BATTLEZONE	KD	79,90
BLACK DHALIA	**KD**	**69,90**
BLADE RUNNER	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BLEIFUSS 2 RALLY	KD	49,90
BÖRSENFIEBER	**KD**	**79,90**
BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONS PACK	KD	59,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CAESAR 3: GROSSE SCHLACHTEN D. ANTIKE	**KD**	**79,90**
CARMAGEDDON SPLAT PACK	KD	29,90
CIVIL WAR GENERAL 2	**KD**	**69,90**
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
C&C 2: DAS KOMBINAT INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	**KD**	**99,90**
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK REIGN MISSION PACK	**KD**	**34,90**
DAS GRAB DES PHARAO	**KD**	**69,90**
DAYS OF OBLIVION	KD	65,90
DEADLOCK 2: SHRINE WARS (05/98)	KD	79,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	**DA**	**79,90**
DESCENT: FREESPACE - GREAT WAR (05/98)	**E**	**89,90**
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIABLO INCL. HELLFIRE	DA	75,90
DIE BY THE SWORD	**KD**	**69,90**
DIE VERSUCHUNG CD-ROM bzw. DVD JE	**KD**	**79,90**
DOMINION STORM (06/98)	E	89,90
DUNGEON KEEPER GOLD	KD	79,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD	79,90
EARTH 2140 GOLD PACK (INCL. MISSION 1+2)	**KD**	**39,90**
EARTH 2140 MISSION CD 2	KD	24,90
F-15 (JANES COMBAT SIMULATIONS)	KD	79,90
F-18 KOREA (3DFX)	**KD**	**79,90**
F-22 LIGHTNING / COMANCHE 3 COMPILATION	**DA**	**79,90**
F1 RACING SIMULATION	KD	69,90
FALCON 4.0 (05/98)	**KD**	**79,90**
FALLOUT	**KD**	**69,90**
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FINAL FANTASY 7 (06/98)	**KD**	**89,90**
FINAL LIBERATION -WARHAMMER 40.000-	**KD**	**69,90**
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2	**KD**	**79,90**
FLYING NIGHTMARES 2 (05/98)	E	89,90
FORMEL 1 '97	**KD**	**69,90**
GRAND THEFT AUTO	KD	59,90
GEX 2 (3DFX) (06/98)	DA	75,90
GRAND PRIX 500cc (06/98)	KD	79,90
GOLF PRO	**KD**	**79,90**
HALFLIFE (05/98)	**E**	**89,90**
HARDBALL 6 / WIN 95 (05/98)	**DA**	**79,90**
HEXEN 2 - PORTALS OF PRÆVUS MISSION CD	**DA**	**34,90**
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HUGO - DIE ZAUBEREICHE	**KD**	**49,90**
HUGO 6	**KD**	**59,90**
IFA-18 E CARRIER STRIKE FIGHTER	DA	75,90
INCUBATION	KD	69,90
INCUBATION MISSION CD	**KD**	**29,90**
INTERNATIONAL FOOTBALL 98	**KD**	**69,90**
I-WAR	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2 (05/98)	**E**	**89,90**
JAZZ JACKRABBIT 2 (INCL. TEIL 1)	DA	64,90
JEDI KNIGHT	DA	79,90
JEDI KNIGHT MISSION CD	**DA**	**39,90**
KKND 2 (05/98)	**KD**	**69,90**
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LORDS OF MAGIC	**KD**	**59,90**
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max	KD	54,90
LULA INSIDE	KD	29,90
M1 TANK PLATOON 2	**KD**	**79,90**
MAGIC - DUELS OF THE PLAINSWALKERS	KD	75,90
MECHWARRIOR 3 (06/98)	**KD**	**75,90**
METALIZER	KD	59,90
MICRO MACHINES V3 (05/98)	**DA**	**79,90**
MONKEY ISLAND 3	KD	79,90
MONOPOLY WM-EDITION	KD	75,90
MONTY PYTHON: MEANING OF LIFE (05/98)	E	69,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEWMAN HAAS RACING (05/98)	**DA**	**79,90**
NHL BREAKAWAY™ 98 (05/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NIGHTMARE CREATURES	**E**	**99,90**
PANDEMONIUM 2	KD	75,90
PANZER COMMANDER (05/98)	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN	KD	79,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE	KD	79,90
PERRY RHODAN: BRÜCKE I. D. UNENDL.	**KD**	**59,90**
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE	**KD**	**75,90**
POPULOUS -THE 3RD COMING- (06/98)	**KD**	**79,90**
POWERBOAT RACING	DA	69,90
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (06/98)	**E**	**89,90**
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
REBELLION	**E**	**79,90**
RED BARON 2	KD	65,90
RED GUARD (ELDER SCROLLS) (06/98)	**DA**	**79,90**
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
ROBORUMBLE (05/98)	**KD**	**39,90**
ROLE PLAYING GAME COMP. (12 SPIELE)	DA	59,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	69,90
SHANGHAI: DYNASTY	KD	49,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIEDLER 2: 50 NEUE WELTEN	KD	14,90
SIM CITY 3000 (05/98)	KD	99,90
SIN (05/98)	**DA**	**79,90**
SOLDIERS AT WAR (05/98)	**DA**	**69,90**
STAR FLEET ACADEMY: Chekov's Lost Mission	**KD**	**34,90**
STAR TREK: FIRST CONTACT(05/98)	DA	79,90
SUPER MATCH SOCCER (05/98)	KD	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95	KD	79,90
TENNIS MANAGER	**KD**	**39,90**
TEX MURPHY: OVERSEER	**E**	**99,90**
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TOTAL ANNIHILATION - DIE CORE OFFENSIVE	**KD**	**34,90**
TOTAL HEAVEN **incl. Civilization 2, Die Siedler 2 und Sim City 2000**	**KD**	**69,90**
TRIPLE PLAY 99 / WIN 95	**KD**	**79,90**

CD-ROM GAMES

UBIK	KD	85,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
ULTIMA COLLECTION	E	79,90
UPRISING	KD	69,90
VR 3000	**DA**	**75,90**
WARBREEDS	DA	49,90
WARHAMMER: DARK OMEN	**KD**	**79,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	KD	79,90
WIN 95 TUNER 2.0	**KD**	**24,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM: APOCALYPSE & TERROR F. T. DEEP	KD	59,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS (04/98)	DA	49,90
X-FIRE (SIR TECH) (05/98)	**E**	**89,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	**E**	**39,90**
YOU DON'T KNOW JACK	**KD**	**59,90**
Z INCL. EXPANSION CD	**KD**	**24,90**

CD-ROM PREISHITS

7TH LEGION	**KD**	**29,90**
9 - THE LAST RESORT	**KD**	**29,90**
AH-64 LONGBOW CLASSIC	KD	29,90
AKTE EUROPA	**KD**	**39,90**
ALADDIN -DISNEY-	KD	39,90
A.T.F. CLASSIC	KD	29,90
BATTLE ISLE 3	KD	25,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BUCCANEER	**KD**	**29,90**
CIVILIZATION 2 INCL. MISSIONS	**KD**	**59,90**
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONSTRUCTOR	**KD**	**34,90**
CREATURES	KD	35,90
DAS DSCHUNGELBUCH -DISNEY-	KD	39,90
DARK REIGN	**KD**	**29,90**
DER KÖNIG DER LÖWEN -DISNEY-	KD	39,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIABLO	**DA**	**49,90**
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
ELISABETH I.	**KD**	**34,90**
ENEMY NATIONS	**DA**	**19,90**
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F1 MANAGER 96	KD	24,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
GENE WARS	KD	19,90
HEAVY GEAR	**KD**	**44,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**39,90**
HEXAGON KARTELL	KD	24,90
HEXEN 2	**DA**	**29,90**
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HOLIDAY ISLANDS	KD	29,90
HUGO 3	KD	29,90
HUGO 4	**KD**	**39,90**
IMPERIALISMUS	**KD**	**39,90**
IMPERUM GALACTICA	**KD**	**29,90**
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INTERSTATE 76	**KD**	**34,90**
JACK ORLANDO	KD	9,99
KKND CLASSIC	**KD**	**29,90**
LOST VIKINGS 2	**KD**	**24,90**
MAD TV 1&2	KD	29,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2	KD	19,90
MAHJONGG PROFESSIONAL	**KD**	**14,90**
MASTER OF ORION 2	KD	29,90
MDK	KD	29,90
MECHWARRIOR 2	KD	29,90
MEN IN BLACK	**KD**	**49,90**
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	**KD**	**29,90**
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PAZIFIK ADMIRAL	**KD**	**39,90**
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PLANER 1&2 INCL. MISSIONS	KD	24,90
P.O.D.	KD	34,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
SCHAFKOPF 98	**KD**	**24,90**
SCHATTEN ÜBER RIVA	**KD**	**9,99**
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SEAN DUNDEE'S WORLD CUP SOCCER	**KD**	**24,90**
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER	**KD**	**24,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM CITY CLASSIC	**KD**	**9,90**
SIM EARTH	**KD**	**9,90**
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	**KD**	**29,90**
STAR GENERAL / WIN 95	KD	19,90
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**49,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	**KD**	**39,90**
STEEL PANTHERS 3	**KD**	**29,90**
S.P.Q.R.	**KD**	**29,90**
SUB CULTURE	**KD**	**34,90**
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TETRIS 3 CD PROFESSIONAL	**KD**	**14,90**
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	**KD**	**39,90**
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUROK	**KD**	**44,90**
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	**KD**	**29,90**
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND 2 - DIE INVASION	**KD**	**39,90**
WING COMMANDER 4	**KD**	**39,90**
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	24,90
ZORK: DER GROßINQUISITOR	**KD**	**44,90**

ZUBEHÖR

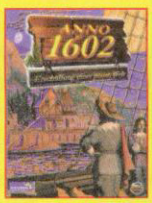
ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	**DA**	**49,90**
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	**DA**	**49,90**
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
DIAMOND MONSTER II (3DFX 2), 8 MB	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		**79,90**
miro HIGHSCORE 3D BESCHLEUNIGER	**DA**	**369,90**
MAXI GAMER 3DFX 2, 8 MB **MIT 3DFX VOODOO 2 + F1 RACING SIMULATION.** **VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!**	**DA**	**499,90**
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	**DA**	**269,00**
MS SIDEWINDER GAMEPAD	**DA**	**69,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	**E**	**249,00**
VOODOO 2 (MICRONICS/ORCHID) **MIT 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ, 8 MB**	**DA**	**469,90**

TOP GAMES IM MAI/JUNI*:

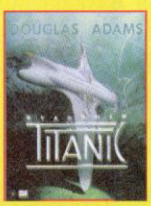
* = voraussichtlicher Erscheinungstermin für die nachfolgenden Spiele



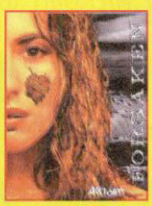
Kompl. Dt. **89,90**



Kompl. Dt. **79,90**



Dt. Anl. **69,90**

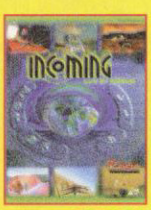

Dt. Anl. **75,90**



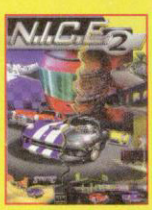
Kompl. Dt. **85,90**



Kompl. Dt. **69,90**



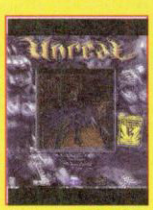
Dt. Anl. **85,90**



Kompl. Dt. **69,90**



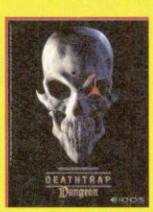
Kompl. Dt. **69,90**



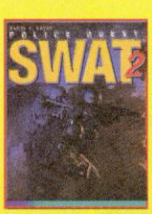
Engl. **89,90**



Kompl. Dt. **79,90**



Kompl. Dt. **79,90**



Dt. Anl. **69,90**



Kompl. Dt. **79,90**

PC ACTION GOLD

Nicht ganz so überraschend wie der Vorgänger taucht KKND 2 am Echtzeithimmel auf – und nicht ganz so überraschend wie der Vorgänger präsentiert sich das australische Schlachtengetümmel bestens gerüstet und schlägt eine Bresche mitten in das Establishment aus StarCraft, Dark Reign, TA und Konsorten.

KKND 2 – Krossfire • Echtzeitstrategie

HINTERHALT

Beam Software, seines Zeichens größter australischer Entwickler von Entertainment Software, ist beileibe kein unbeschriebenes Blatt. Für Philips entwickelte man bereits das Adventure The Dame Was Loaded, für Interplay die Hits Lost Vikings 2 sowie den Nachfolger Norse By Norsewest und für Microsoft die Basketballsimulation NBA Full Court Press. Unter dem eigenen Label Melbourne House folgte dann mit dem ersten Teil von KKND (Krush, Kill 'N' Destroy) der Einstieg ins Echtzeit-Genre. Die Story von KKND 2 knüpft unmittelbar an den Vorgänger an. Mittlerweile sind 100 Jahre vergangen, seit die Erde von einer Atomkatastrophe heimgesucht wurde. 40 Jahre nach dem ersten großen Konflikt zeigen sich beide Kampfverbände, die der Menschen und die der insektenähnlichen Mutanten, vom Schlagabtausch gut erholt und haben kräftig aufgerüstet. Es geht um die Sicherung der letzten Ressourcenvorkommen, um das Überleben der eigenen Bevölkerung sicherzustellen – um Öl. Was beide Seiten nicht wissen: Inzwischen hat sich eine dritte Macht etabliert, die sich aus selbständig denkenden Agrarrobotern entwickelt hat. Die Blechkumpel sind sich darüber klar geworden, daß ihre besonders ölabhängige Rasse nur eine Chance hat, wenn sie allein auf dem Planeten existiert, also mischen die Dosen beim finalen Aufeinandertreffen kräftig mit.



Tutto completto

Im Einzelspieler-Modus stehen Ihnen bei KKND für jede Rasse 17 Missionen bevor, insgesamt also 51. Zu Beginn einer Kampagne wählen Sie Ihre Seite und landen sogleich auf der Landkarte, die es zu erobern gilt. Jeweils zwei Missionen stehen Ihnen immer mindestens zur Auswahl, der Schwierigkeitsgrad steigert sich, je weiter Sie sich den feindlichen Ausgangsländern nähern. Kommen Sie einmal nicht weiter, läßt sich jederzeit speichern, und Sie können Ihr Glück mit einer anderen Rasse versuchen, um die jewei-



Die Ufos gehören zu den Spezialwaffen, die Sie in Bunkeranlagen finden. Sie bilden das Äquivalent zu den Kisten aus C&C.

DURCHGESTARTET IN DOWN UNDER - DAS INTERVIEW

Bei unserem Besuch bei Beam Software/Melbourne House in der australischen Metropole hatten wir Gelegenheit, mit Justin Halliday ein Interview zu führen. Justin arbeitet mit einer kleinen Unterbrechung seit sieben Jahren für Beam Software und programmierte in dieser Zeit unter anderem das Rollenspiel Shadowrun für den PC und Star Wars für das Super Nintendo. Für KKND und jetzt KKND 2 zeichnete er als Produzent verantwortlich.

PCA: Was macht KKND 2 besser als seinen Vorgänger?
Justin: Schon KKND 1 hatte beinahe alle wesentlichen Elemente eines guten Echtzeit-Strategiespiels, war aber spielerisch sehr gerade, Krieg pur halt. KKND 2 ist einfach ausgereifter – der Multiplayer-Modus ist besser, die Singleplayer-Missionen variantenreicher, das Interface intuitiver, es gibt mehr Gebäude, Einheiten usw. Die Entwicklung war ein Prozeß. Wir spielten KKND 1 und stellten fest, was wir noch im Spiel haben wollten. Das wurde dann so viel, daß daraus KKND 2 geworden ist.

PCA: Die KI von KKND 2 ist verdammt gut. Wie habt Ihr das hinbekommen?
Justin: Wir hatten eine gute Basis dank KKND 1. Wir sind Multiplayer-Freaks und haben versucht, den Computer so agieren zu lassen, als wäre er ein menschlicher Spieler. Es ist ein langer Prozeß: Du gibst verschiedene Parameter vor und schaust dann, wie der Computer reagiert. Irgendwann macht er dann schließlich, was Du willst. Ich glaube, das haben wir letztendlich wirklich geschafft. Wir sind jetzt so weit, daß wir den PC für die Anfangsmissionen bremsen müssen, damit sie nicht zu schwer werden.

PCA: Wie funktioniert das?
Justin: Eigentlich ganz einfach. Wir pfuschen nicht in der KI herum, sondern verändern die Maps. Z. B. verlängern wir die Wege zu den Rohstoffen, so daß der Computer länger braucht, um an sie heranzukommen. So hat ein KKND-Einsteiger mehr Zeit, um in aller Ruhe seine Basis aufzubauen. Allerdings wird sich der Computer bei einem Angriff mit allem verfügbaren Material verteidigen.

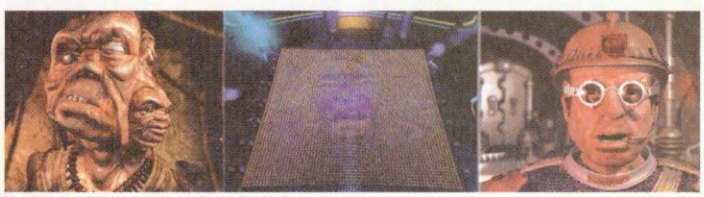
PCA: Wie stark schätzt Du KKND 2 im Vergleich zur Konkurrenz ein?
Justin: Ich sehe zwei große Konkurrenten: StarCraft und Total Annihilation. Ich möchte aber jetzt nicht Gericht sitzen über diese Spiele. Ich denke, daß die Hardcore-Echtzeitstrategen sich sowieso alle drei Titel besorgen werden. Es geht nicht um die Frage, wo ist KKND 2 besser als StarCraft usw. Es geht um die Frage, ob KKND 2 Spaß macht oder nicht. Und da kann ich nur sagen: Ja, es macht sehr viel Spaß!



PCA: Wenn Du sehr viel Geld und unendlich viel Zeit hättest, was für ein Spiel würdest Du entwickeln?
Justin: Oh, ich glaube, ein Rollenspiel. So etwas wie Zelda 64 für das Nintendo 64 auf dem PC zu realisieren, das würde mich reizen.

PCA: Vielen Dank für das Interview!

ligen Einheiten besser kennenzulernen. Diese unterscheiden sich z. T. erheblich voneinander. Während die Menschen im weiteren Spielverlauf die stärksten Lufteinheiten besitzen, verfügen die Serie 9-Roboter über die beste Infanterie und die Mutanten über brandgefährliche „Panzerfahrzeuge", im letzten Fall allesamt Tiermutationen wie schießende Elefanten, Skorpione oder Spinnentiere. Jede Seite verfügt über etwa 18 Land-, Wasser- und Lufteinheiten, die sich auf drei verschiedenen Terrains behaupten müssen. Das ist zwar nicht sonderlich viel, dafür legte man bei Melbourne House verstärkt Wert auf ein strategisch herausforderndes Map-Design. Dazu gehört auch, daß Sie z. B. manche Brücken einfach sprengen können, wenn es Ihnen in den Kram paßt. Zudem wurden alle erdenklichen Features eines Echtzeithits der nächsten Generation ins Spiel integriert. Höhenunterschiede wirken sich aus, Sichtlinien werden berechnet, Sie können Wegpunkte festlegen oder Ihren Units spezielle Befehle (Bewachen, Beschützen usw.) geben. Die notwendige Energie für den Basisausbau erhalten Sie vornehmlich aus dem Anzapfen von Ölquellen. Das geförderte schwarze Gold wird dann ganz C&C-kompatibel zu Raffinerien gebracht, wo es in Energie umgewandelt wird. Die 16 verfügbaren Gebäude lassen sich in fünf Stufen upgraden, was immer höher entwickelte Einheiten und Herbergen ermöglicht.

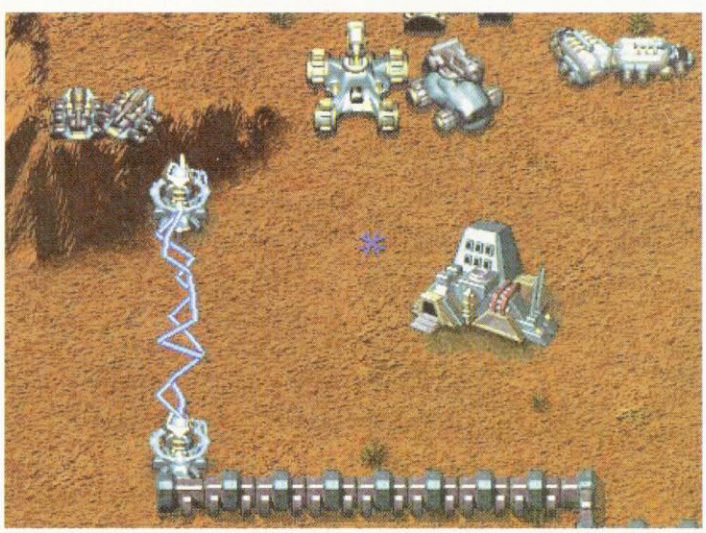


Bei den Briefings treffen Sie auf die ungewöhnlichsten Gestalten. Von links nach rechts: eine Mutanten-Kommandantin, ein Serie 9-Hologramm-Roboter und ein menschlicher General.

VERGLEICH

Blizzard muß aufpassen, die Konkurrenz rückt immer näher. Im Science-Fiction-Bereich wird StarCraft in puncto Optik von KKND 2 bereits der Rang abgelaufen, und auch optional steht der Emporkömmling aus dem Melbourne House der Genre-Referenz in nichts nach. Die spärlichen Zwischensequenzen und etwas weniger Multiplayer-Features sorgen aber für einen Atmosphäre-Malus. Mit genau diesem haben auch TA und DR zu kämpfen, ersterem fehlt eine echte Kampagne, letzteres wirkt grafisch bieder. Als Alternative zum Zukunfts-Szenario bietet sich Microsofts historische Schlachtensammlung an.

StarCraft	90%
Age of Empires	89%
KKND 2	86%
Total Annihilation	86%
Dark Reign	84%

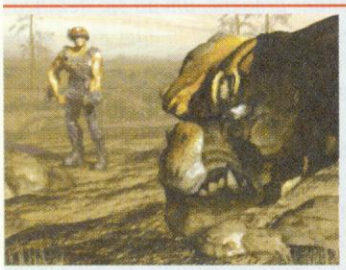
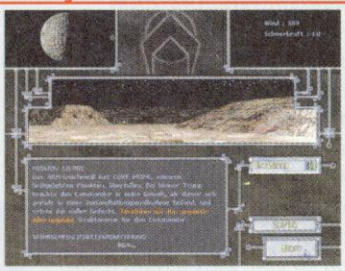


Der elektrische Zaun läßt eigene Einheiten passieren, gegnerische aber verbrutzeln.

UNTER DER LUPE

Mit StarCraft, Total Annihilation, Dark Reign und KKND 2 stehen dem Science-Fiction-Fan gleich vier herausragende Strategie-Vertreter zur Auswahl. Alle Titel zählen zu den Echtzeitspielen der zweiten Generation, die im Vergleich zu etwa C&C oder WarCraft 2 mit vielen Zusatz-Features aufwarten können. Anhand der untenstehenden Tabelle finden Sie schnell selbst heraus, welcher Titel Ihrem Geschmack am meisten entgegenkommt.

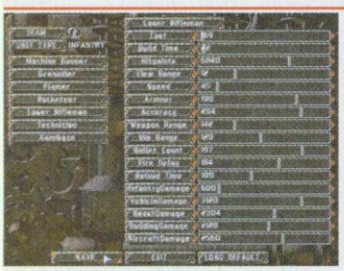
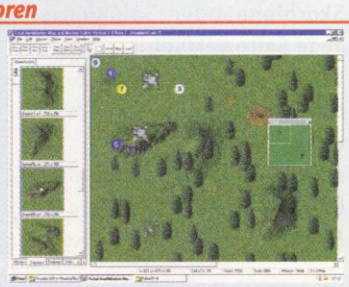
Hintergrundstory

KKND 2	Starcraft	Total Annihilation	Dark Reign
			
Lediglich die Anfangs- und die Endsequenzen sind hier als Videos zu sehen, zwischen den Missionen gibt's kurze Animationsfiles.	*In Form von Videokonferenzen werden die Missionbriefings abgehalten. Zusätzlich gibt's kurze Rendersequenzen und Einklinker mit der Spiel-Engine.*	*Einer der großen Nachteile von TA sind die fehlenden Schmankerl, die die Story weitererzählen. Hier sehen Sie nur schlichte Textbildschirme.*	*Gleiches gilt für Dark Reign. Auf großartige Zwischensequenzen müssen Sie leider auch hier verzichten, was ebenfalls Atmosphärepunkte kostet.*

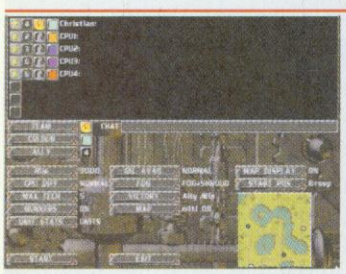
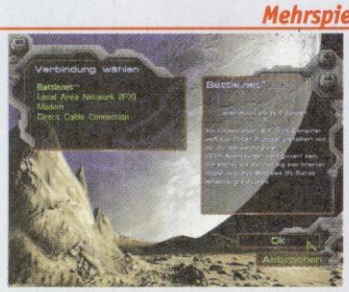
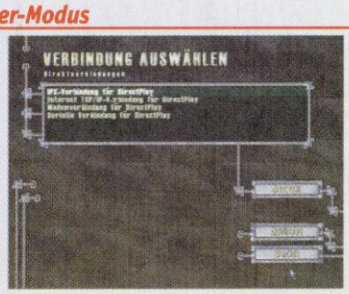
Grafisches

			
Wunderhübsche Explosionen in mehreren Stufen und 65.000 Farben bekommen Sie bei KKND 2 zu sehen.	*Trotz lediglich 256 verwendeter Farben sind die StarCraft-Explosionen sehenswert, der Rest ist aber etwas trister.*	*Eine der Stärken von TA ist eindeutig die Grafik. Dank der 65.000 Farben können sich auch die Explosionen sehen lassen.*	*Naja, grafisch gibt es stärkere Echtzeit-Strategiespiele. Die Explosionen gehen noch, der Rest ist ziemlich farbarm.*

Editoren

			
Mit dem Einheiten-Editor basteln Sie sich eine modifizierte Truppe, ein Szenario-Editor ist für die Mission-CD geplant.	*Komplex, etwas fitzelig, aber am umfangreichsten: der StarCraft-Editor für Einheiten und Szenarios.*	*Einen Editor finden Sie nur auf der Mission-CD Die Core-Offensive, dieser funktioniert dann aber sehr gut.*	*Mit dem Einheiten- und Szenario-Editor können Sie sogar den Angriffszeitpunkt des Computers genau bestimmen.*

Mehrspieler-Modus

			
Modem, seriell, 8 Spieler LAN, TCP/IP. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner möglich.	*Modem, seriell, 8 Spieler LAN, TCP/IP, Battle.net. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner möglich.*	*Modem, seriell, 10 Spieler LAN, TCP/IP. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner möglich.*	*Modem, seriell, 8 Spieler LAN. Kombination menschlicher Spieler und Computergegner nicht möglich.*

FEATUREVERGLEICH DER KONTRAHENTEN

	KKND 2	StarCraft	Total Annihilation	Dark Reign
Technik				
max. Auflösung	1.024x768	640x480	1.200x1.024	640x480
Zwischensequenzen	nein	ja	nein	nein
Endsequenzen	ja	ja	nein	nein
Missionbriefings	Video und Text	Video und Text	Text	Text
Spielausstattung:				
Rassen	3	3	2	2
Einzelmissionen	3x17 = 51	3x10 = 30	50	2x12 = 24
Missionsaufbau	nicht linear	linear	nicht linear	linear
Terrainarten	3	5	5	4
Zahl der Einheiten	55	ca. 35	85	35
Zahl der Gebäude	48	45	ca. 60	ca. 20
Gebäudeupgrades	fünfstufig	dreistufig	nein	zweistufig
Ressourcen	2	2	2	2
Fog of War	ja, abschaltbar	ja	ja	ja, abschaltbar
Wegpunkte	ja	ja	ja	ja
Höhenunterschiede	dreistufig	zweistufig	mehrstufig	zweistufig
Sichtlinien	ja	nein	ja	ja
Truppenformationen	nein	ja	nein	ja
Erfahrene Einheiten	ja	nein	ja	nein
KI	sehr gut	sehr gut	gut	zufriedenstellend



Anhand der Landkarte wählen Sie Ihr nächstes Einsatzgebiet. Wenn Sie nicht weiterkommen, wechseln Sie einfach die Rasse.



Die Bomber der Menschen verursachen – in Rudeln eingesetzt – enorme Schäden.



Eine Serie 9-Armee plättet eine menschliche Basis. Die Dosen-Infanterie ist die stärkste im Spiel.

Ist das schön hier!

Soweit, so typisch, doch KKND 2 ist mehr als der x-te Clon von C&C und WarCraft. Zum einen liegt das an der Präsentation. Die im Vergleich zum ersten Teil bis zu achtmal größeren Levelkarten erstrahlen auf flotten Rechnern (ab P 2) mit bis zu 1.024x768 Bildpunkten – und das bei voller 16 Bit-Farblast, was Explosionen und andere Grafik-Gimmicks entsprechend spektakulär aussehen läßt. Zum anderen sind aber auch Gameplay und Steuerung absolut gelungen. Die diversen Rassen erfordern leicht veränderte taktische Vorgehensweisen, die Computer-KI gehört zum besten, was das Genre zur Zeit zu bieten hat. So testet Kollege PC z. B. die Schwachstellen Ihrer Verteidigungsstellungen konsequent aus, um sich dann wieder zu sammeln und schließlich massiert anzugreifen. Ständig an Geschütztürmen und Mauern zerschellende Selbstmordkommandos gehören zum Glück wohl endgültig der Vergangenheit an. Die Steuerung aller Aktionen geschieht ebenfalls absolut C&C-konform und intuitiv mit der Maus, Tastatur-Shortcuts verrichten den Rest. Die extrem schmale Iconleiste am rechten Bildrand poppt bei Bedarf nach innen auf, vergeudet äußerst wenig Platz und erklärt sich noch dazu von selbst. Besser geht's kaum! Abgerundet wird das herausfordernde Spektakel durch umfangreiche Multiplayer-Funktionen und einen gruftigen CD-Audio-Soundtrack mit insgesamt neun Stücken. Hätte Melbourne House auch noch Zwischensequenzen eingebaut, wäre KKND 2 wohl zumindest mit StarCraft gleichgezogen. Spielerisch kann es dem Genrekrösus durchaus das Wasser reichen und gehört damit in jede gut sortierte Softwaresammlung eines Echtzeitstrategen.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Eine beachtliche KI, beinahe jede erdenkliche Option, drei verschiedene Rassen und eine tolle Präsentation: KKND 2 gelingt damit locker der Sprung in die Genre-Spitze. Melbourne House hat ein motivierendes Schlachtenspektakel auf die Beine gestellt, das sich praktisch keine Schwachstelle leistet. Natürlich wird das Echtzeit-Strategiespiel hier nicht neu erfunden, vielmehr setzt KKND 2 auf die gelungene Kombination von erstrebenswerten Features, die irgendwann irgendwo bereits aufgetaucht sind. Das Konzept geht auf: Wer süchtig nach StarCraft, C&C and Friends ist, kann auch hier nicht danebengreifen. «



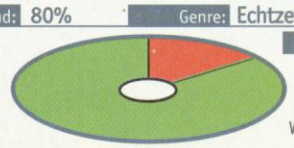
KOMMENTAR

» Konnte schon der Vorgänger durch seine überlegene KI begeistern, so hat sich Beam Software nun selbst übertroffen. Zum ersten Mal hatte ich bei einem Echtzeit-Strategiespiel wirklich den Eindruck, daß die Computergegner auf meine Aktionen reagieren und jede kleine Schwachstelle erbarmungslos ausnutzen. Strategisch gibt es an KKND 2 nichts zu bemängeln, hauptsächlich weil auch sämtliche Features der 2. Generation berücksichtigt sind. Einzig und allein die passende Stimmung mag bei mir nicht so recht aufkommen. Zur absoluten Krönung fehlt eben leider noch ein wenig mehr Atmosphäre, z. B. durch regelmäßige Zwischensequenzen. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectS. CD-.
Multiplayer:	Modem, ser., 8 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Keyboard	Sprache:	deutsch
CD/HD:	811 MB/99 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Melbourne House	Veröffentlichung:	Ende Juni
Grafik:	87%	Sound:	80%
Genre:	Echtzeitstrategie		

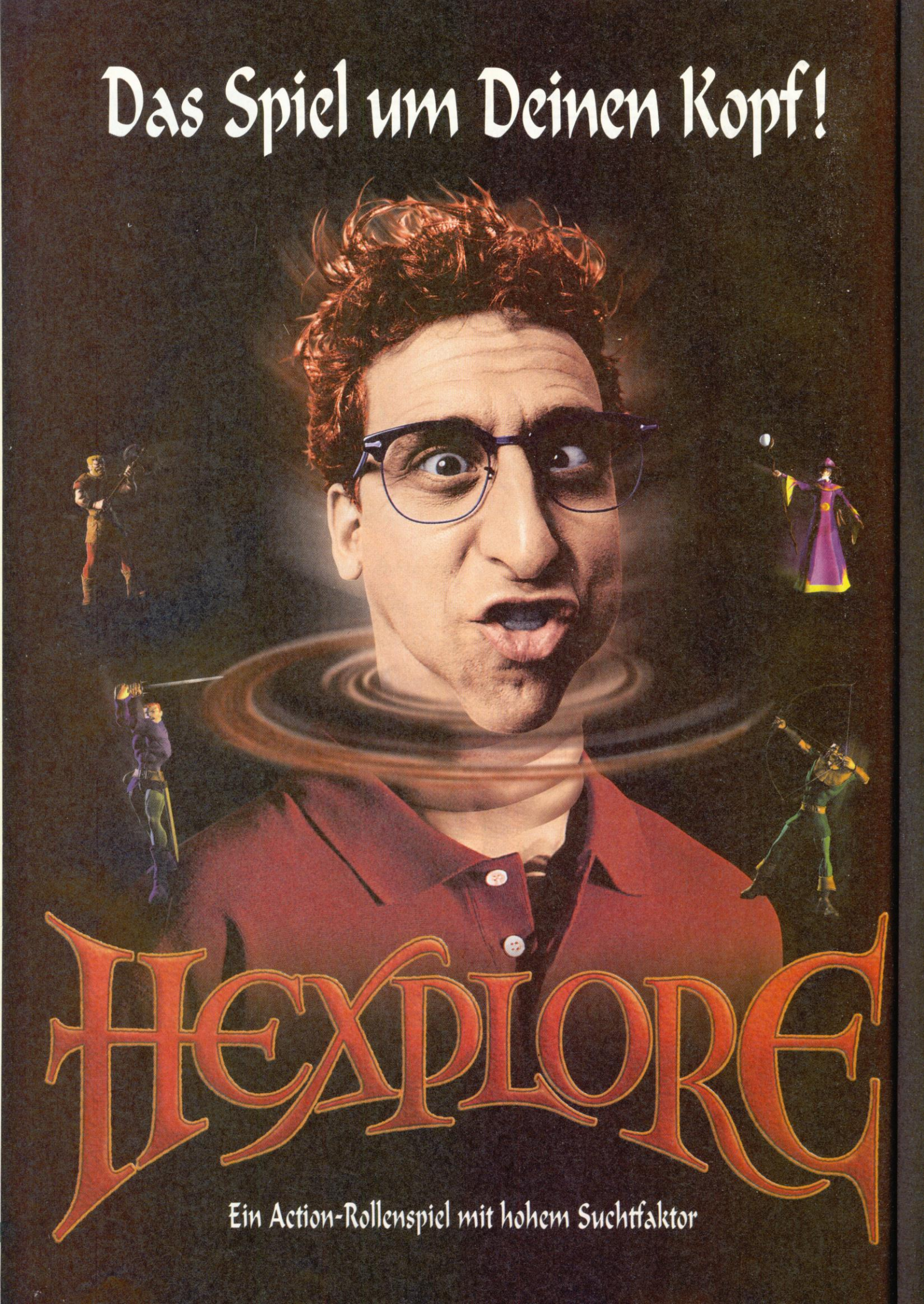
86% Einzelspiel

86% Multiplayer



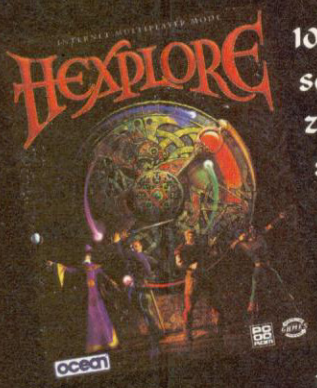
» Eine echte Alternative zu StarCraft und Co. «

Das Spiel um Deinen Kopf!



HEXPLORE

Ein Action-Rollenspiel mit hohem Suchtfaktor

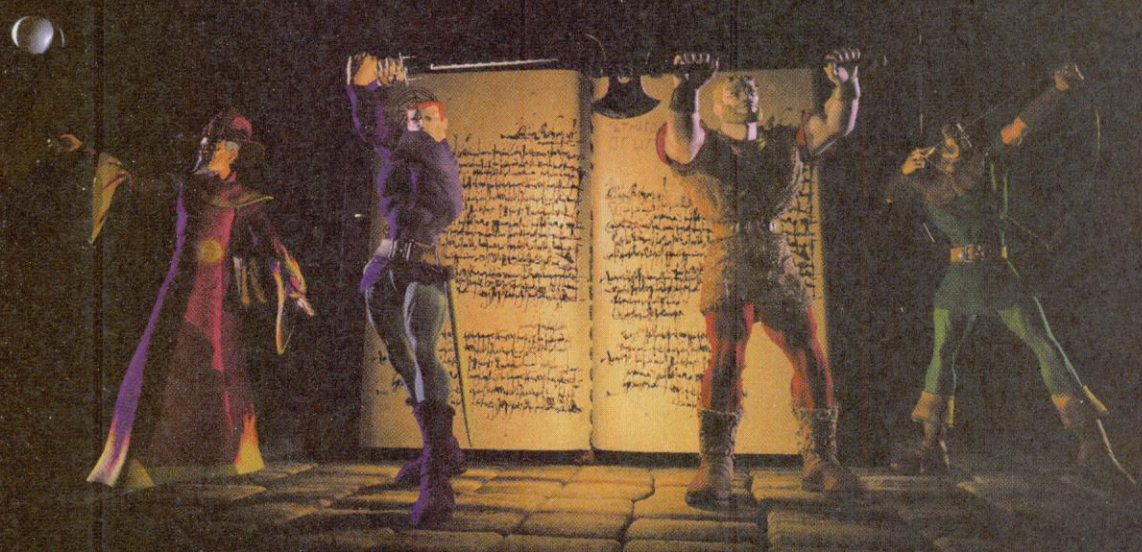


1000 n. Chr. Der mächtige Hexenmeister Garkham setzt all seine Macht ein, um das Buch von Hexplore, den Schlüssel zum Garten Eden, in seinen Besitz zu bringen. Der muskelstrotzende Abenteurer McBride bildet mit drei Gesinnungsgenossen ein Quartett - einem Bogenschützen, einem Magier und einem Krieger, um das Buch vor den Klauen Garkhams zu retten. Mit Geschick und Phantasie gilt es, das Quartett durch die gewaltigen Level zu führen - immer auf der Suche nach besseren Waffen, Hinweisen zur Lösung der Rätsel, Geheimgängen und natürlich... Garkham.

- Rollenspiel-Elemente und Echtzeit-Action.
- Um 360° drehbare, in alle Richtungen verschiebbare 3D-Voxelgrafik-Landschaften.
- 10 gewaltige Level führen über 200 Karten quer durch die Wälder Europas bis in die Wüstenregionen des Orients.
- Über 6000 Gegner aus 100 Gattungen – blutrünstige Monster, heimtückische Goblins, brandgefährliche Drachen...
- Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler im Netzwerk, per Modem/Nullmodem, über TCP/IP oder IPX (Internet/LAN).
- Die Mitglieder des Quartetts können unabhängig voneinander auf verschiedenen Karten gesteuert werden.
- Zoom-in/-out-Funktion.

- Verfügbarkeit: Ende Mai
- Sprachausgabe: voll deutsch
- Systemvoraussetzungen: PC mit Pentium 90, Windows 95, 16 MB RAM, Festplatte: 19 MB, Direct X 5.0, Maus.





helio visions PRODUCTIONS

PC CD

ocean

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

© 1998 Infogrames Multimedia - © 1998 Héliovisions Productions



Diese Brücke ist ein idealer Punkt, um die angreifende Horde der Zergs zu stoppen und ohne große Verluste zu besiegen.



Gegen Archons haben Zergs schlechte Karten. Ihre starken Schilder absorbieren nahezu jeden Angriff und lassen sich leicht wieder aufladen.

StarCraft • Echtzeitstrategie

EPILOG

Vor fünf Wochen war es endlich soweit: StarCraft stand in allen Variationen in den Regalen. Eigentlich sollte der finale Test schon in der letzten Ausgabe erscheinen, aber es fehlte immer noch eine endgültige deutsche Version, wie wir im offenen Brief der letzten Ausgabe erklärten. Dieser Test nimmt speziell jene Punkte unter die Lupe, die sich im Vergleich zur 99%-Beta-Version für den Test der Ausgabe 4/98 noch geändert haben: KI, Sprachausgabe und Übersetzung.

In den drei Wochen nach dem Test in PC ACTION haben sich nur relativ unwesentliche Punkte geändert. Blizzard feilte anscheinend noch ein bißchen an der Gegner-KI, die nun taktisch für einen Computer ziemlich gerissen agiert. Ein Beispiel: Eine Truppe Menschen greift einen einsamen Vorposten der Zergs an, die der Computer steuert. Der kleine Zergling wird sich nicht dem aussichtslosen Kampf stellen und sich sinnlos opfern, sondern mit ein paar Sprüngen flüchten. Gleichzeitig zieht der Computer verfügbare Zergs aus der Umgebung zur Verteidigung heran. Sobald sich der Nachschub mit dem flüchtenden Zerg vereinigt hat, beginnt der Gegenangriff. Während die eigenen Truppen immer noch das vermeintlich fliehende Opfer verfolgen, stehen sie voll unter Beschuß. Natürlich läßt sich dieses Verhalten mit Scheinangriffen auch zum eigenen Vorteil ausnutzen. Eine richtige Strategie für einen Angriff legt sich der Computer aber nicht zurecht, sondern greift wie bei fast allen Echtzeit-Strategiespielen in gleichmäßigen Wellen immer an den gleichen Stellen an.

Deutsche Außerirdische

Die Sprachaufnahmen für StarCraft sind sehr gut gelungen. Größtenteils verstanden es die



Einer der gehässigsten Tricks der Protoss sind die Stasis-Felder der Arbiter. Ein guter Teil der Feinde wird so außer Gefecht gesetzt.

Sprecher sogar, spezielle Laute der Außerirdischen sowie deren Kommunikationsformen passend einzudeutschen. Durch die Sprache verstärkt sich die Atmosphäre also auch in der deutschen Version um ein weiteres. Ähnlich Positives läßt sich von der Übersetzung berichten. Während in vielen Spielen die Übersetzung Spezialbegriffe bis zur Unkenntlichkeit verfälscht, gelang es hier vorbildlich, die richtigen Begriffe zu finden. Insgesamt hat StarCraft durch die Übersetzung keineswegs gelitten. Selbst Puristen können in so einem Fall mit der deutschen Version zufrieden sein.

VERGLEICH

Die Stärken von StarCraft, der Multiplayer-Modus, das Missiosndesign, die Spielbarkeit und die Atmosphäre, dominieren so stark, daß kleinere Mankos nicht mehr besonders ins Gewicht fallen. Kein existierendes Echtzeit-Strategiespiel kann in diesen Punkten mit StarCraft konkurrieren. Ein paar Kleinigkeiten fehlen aber doch, wie zum Beispiel die Entwicklungsstufen von Age of Empire, eine leistungsstarke und reagierende KI wie in KKND 2, echte 3D-Karten und Einheiten von Total Annihilation, die wirklich coolen Mission-Briefings von Alarmstufe Rot und natürlich die erweiterte Einheitenverwaltung von Dark Reign.

StarCraft	90%
Age of Empire	89%
KKND 2	86%
Total Annihilation	86%
C&C Alarmstufe Rot	86%
Dark Reign	84%

Mehrspiel Erlebnis

Die Szenarien von StarCraft sorgen für jede Menge Spaß, aber nach ca. 40 Stunden ist die letzte Mission erfolgreich abgeschlossen. Dann beginnt die wahre Herausforderung über das Batle.net. Abgesehen von den zahlreichen Mehrspieler-Optionen sorgt Blizzards Online-Plattform für gute Unterhaltung und enorme Langzeitmotivation. Nach einigen Startschwierigkeiten läuft das Battle.net problemlos. Anfänglich gab es Probleme mit den CD-Keys, die verhindern, daß Raubkopierer am Battle.net teilnehmen können. Des weiteren sorgte ein inhaltlicher Bug in StarCraft für Verwirrung. Durch den Patch V1.01 ist es nicht mehr möglich, im Battle.net zu cheaten. Falls Sie den Patch noch nicht haben, er ist auch Bestandteil der PC ACTION Cover-CD und wird automatisch heruntergeladen, sobald Sie sich ins Battle.net einwählen. Mittlerweile zeigt die Rangliste deutlich die besten Spieler der Welt. Dadurch entsteht nicht nur ein zusätzlicher Anreiz, sondern dies gibt dem Spieler auch die Möglichkeit, vorher die Stärke potentieller Gegner einzuschätzen und dann eine Wahl zu treffen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR



» *Auch wenn es doch noch länger gedauert hat als angenommen, ist und bleibt StarCraft für mich das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel. Überragendes Missionsdesign, ausgewogene Rassen und die dichte Atmosphäre sorgen besonders für diesen Erfolg. Natürlich wünschte ich mir noch weitere Extras, unter anderem richtige Höhenunterschiede, eine höhere Auflösung sowie Sicht- und Schußlinien. Daß diese Features größtenteils komplett fehlen, trübt den Spielspaß jedoch kaum. Blizzard hat die essentiell wichtigen Punkte verwirklicht und somit ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel erstellt, das keinen Vergleich mit moderneren Genrevertretern scheuen muß.* «

EIN WORT DES DESIGNERS

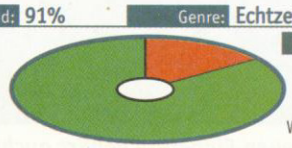
StarCraft hat sich so sehr verspätet, weil wir noch so viele Dinge fanden, mit denen wir nicht zufrieden waren – wenn wir es wie geplant zu Weihnachten herausgebracht hätten, wäre es nicht das Spiel gewesen, das es jetzt ist. Wir steckten noch so viel Arbeit ins Balancing. Wir wollten sicherstellen, daß es in StarCraft kein „Ich bau' einfach massenweise diese Einheit und gewinne damit das Spiel" gibt, und das war sehr, sehr schwer zu realisieren. Jetzt hat StarCraft eine enorme Spieltiefe, und viele der möglichen Strategien sind nicht von Anfang an offensichtlich – man kommt erst dahinter, wenn man sich 40 oder 50 Stunden mit dem Spiel beschäftigt hat. Wir hätten dies ohne den ausgiebigen Beta-Test nicht realisieren können – wenn man die Teilnehmerzahl für so eine Aktion begrenzt, kann man sichergehen, daß es sich bei den Teilnehmern überwiegend um Hardcore-Fanatics handelt, die um 1 Uhr morgens aufstehen, um ihren Namen auf die Liste zu setzen. Während des Beta-Tests fanden wir noch eine Menge kleiner Schwächen bei manchen Einheiten, die sich dann summierten und mit einem enormen Aufwand an Feintuning beseitigt werden mußten. Ein weiterer Grund für die Dauer der Tests liegt in der Größe von StarCraft – verglichen mit WarCraft ist es riesig, gigantisch... und da möglichst alle Bugs aufzuspüren, hat eben eine Menge Zeit gekostet. Wir hatten nie die Illusion, ein völlig bugfreies Spiel veröffentlichen zu können, aber wir wollten es so auf den Markt bringen, daß man es durchspielen kann, ohne etwas von irgendwelchen Bugs zu bemerken (Anm. d. Red.: Bill spricht den Patch V1.01 an. Ohne diesen Patch war es möglich, sich über das Battle.net einen unfairen Vorteil zu verschaffen). Unser Ziel ist es, Games von höchster Qualität zu produzieren und sicherzustellen, daß StarCraft leicht zu handhaben ist, daß das Gameplay perfekt ausbalanciert wurde und man problemlos ohne dauernde Abstürze über das Battle.net spielen kann.



Mindestens:	P60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P133 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Internetzugang		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Blizzard/Cendant	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	84%	Sound: 91%	Genre: Echtzeitstrategie

90% Einzelspiel

93% Multiplayer



» *Die meisterhafte Inszenierung komplett in Deutsch* «

Total Annihilation Mission CD: Die Core Offensive

KERNFRAGE

Cavedog gehört zu jenen wenigen Softwareschmieden, die sich selbst nach Veröffentlichung eines Spiels noch um die Kunden kümmern und Upgrades herausbringen und zur Verfügung stellen, wie zum Beispiel in den letzten Monaten die kostenlosen Karten und Einheiten zu Total Annihilation über das Internet.

Die Schlacht zwischen Arm und Core geht weiter. Zwar konnten die Streitkräfte der Arm schon den endgültigen Sieg verbuchen, doch Core hatte nicht alle Kräfte in die Waagschale geworfen. Auf einer abgelegenen Welt steht bereits eine riesige Armee bereit, der finale Angriff erfolgt bald. Arm hat nur noch eine Chance: Sofort einen Gegenangriff starten und das Schlimmste verhindern.

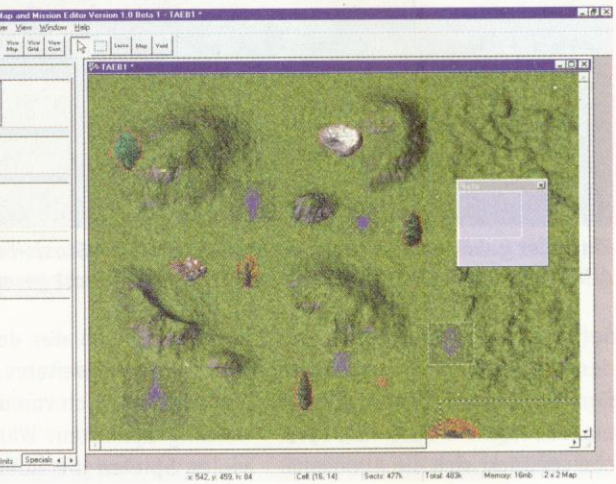


Eine ausreichende Energieversorgung ist nach wie vor der Schlüssel zum Erfolg. Ein Fusionsreaktor wäre allerdings effizienter.

Größer ist schöner ist besser

Sämtliche Extras, die Cavedog schon kostenlos über das Internet veröffentlicht hat, könnten zusammen eine eigene Mission-CD füllen. Aber damit allein gibt sich der renommierte Hersteller natürlich nicht zufrieden. Zu den bereits vorhandenen stellt Cavedog weitere 30 Mehrspielerkarten, 75 Einheiten, vier neue Welten und 25 Missionen auf der CD zur Verfügung. Eine völlig neue Variante kommt mit den zusätzlichen Einheiten ins Spiel. In der Core Offensive lassen sich U-Boote, Sonarbojen und selbst Konstruktionseinheiten für Unterwasser bauen. Damit spielt sich TA ab sofort auf vier Ebenen ab: Land, Wasser, Luft und Unterwasser. Ein weiteres Schmankerl ist der leistungsstarke Editor, mit dem sich Szenarien und Karten nach Wunsch produzieren lassen. Selbst die gerenderten Karten mitsamt Höhenunterschieden stellen kein Problem dar. Mit einfachen Mausklicks hebt und senkt sich das Terrain. Eingeblendete Höhenlinien verdeutlichen sogar noch den 3D-Eindruck, so daß auch komplexe Reliefs relativ leicht erstellt sind. Die Größe neuer Karten ist schon alleine durch den Speicherplatz beschränkt., denn für die riesigen Karten braucht man 128 MB RAM. TA ist und bleibt also ein Spiel der Superlative, und die Mission-CD verlängert den Spielspaß erheblich.

Alexander Geltenpoth



Terrain, Objekte und Gebäude zieht man einfach mit der Maus auf die Karte. Erst ab 64 MB RAM lassen sich große Karten entwerfen.



Zu den neuen Einheiten gehört auch diese stationäre Luftabwehr. Schwer beschädigt können die beiden Jets aber noch entkommen.



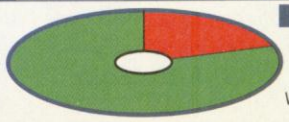
KOMMENTAR

» *Allein die Daten dürften schon jeden Total Annihilation-Fan überzeugen. Durch die neuen Einheiten hat Cavedog außerdem die beiden Kontrahenten für den Mehrspieler-Modus ausgezeichnet ausbalanciert. Richtig Abwechslung kommt durch die Unterwasser-Einheiten ins Spiel. Gerade auf den Inselkarten führen ganz neue Strategien zum Sieg. Mit dieser kolossalen Mission-CD sollte der Spielspaß gesichert sein, zumindest bis der Nachfolger Total Annihilation 2 erscheint.* «

Mindestens:	P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	8 Sp. IPX, 4 SP. TCP/IP, Modem	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	320 MB/40 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	Cavedog/GT Interactive	Veröffentlichung:	Ende Mai 1998
Grafik:	89%	Sound: 80%	Genre: Echtzeitstrategie

86% Einzelspiel

90% Multiplayer

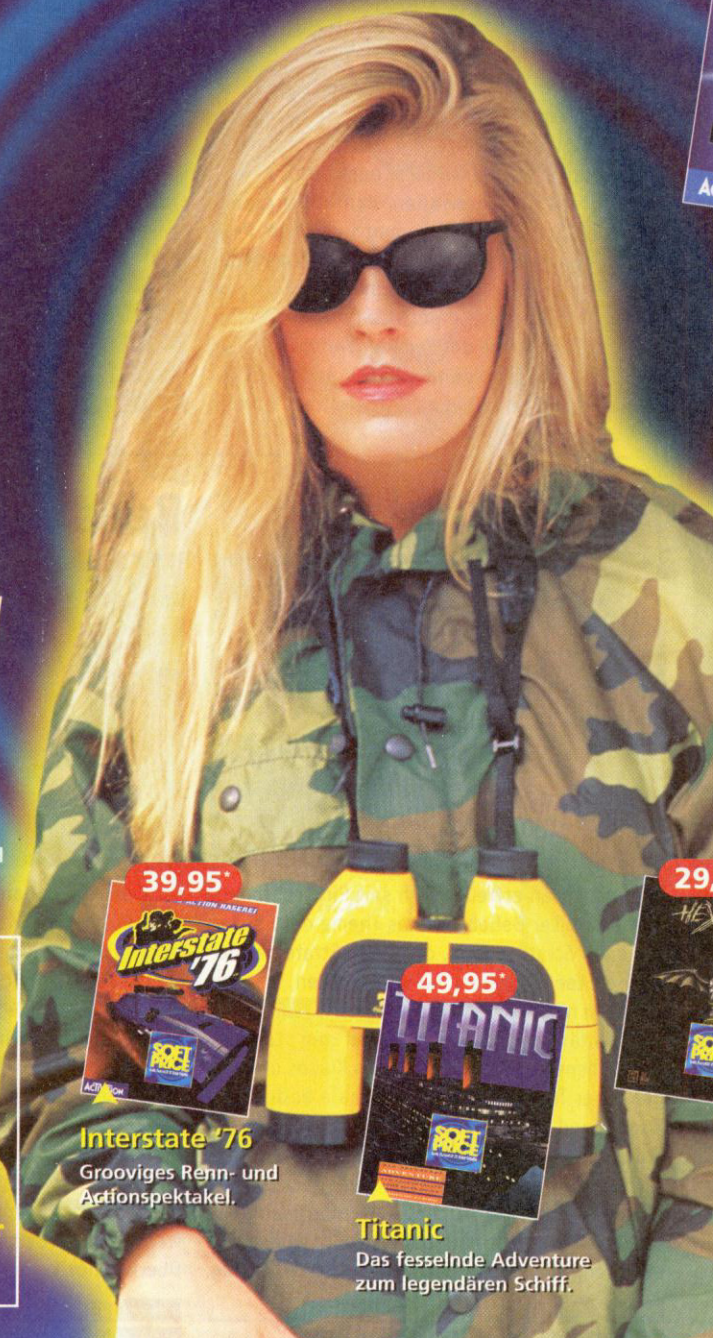


» *So wünscht man sich eine Mission-CD!* «

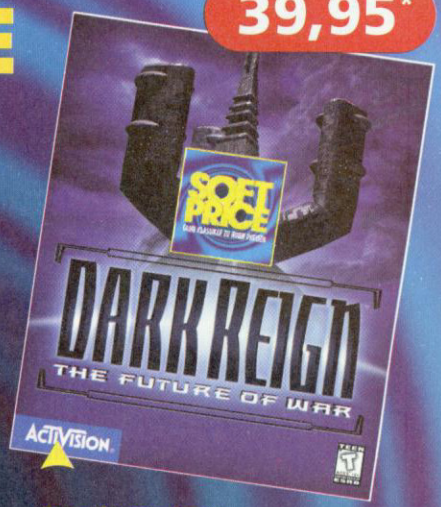
SOFT PRICE – BRINGT FUN FÜR ALLE

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

„COOL GENUG FÜR DIESE SCHLACHT?"

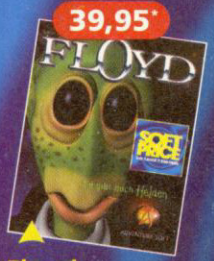


39,95*



Dark Reign
Bestes Echtzeit-Strategiespiel '97.
PC Player

39,95*



Floyd
Der wahre Held am Adventure-Himmel.

NOCH MEHR NEUES BEI SOFT PRICE:

29,95*



Pirateninsel
Klassisches Denkspiel mit Suchtpotential.

29,95*



Holiday Island
Die Wirtschafts-simulation mit Urlaubs-Feeling.

39,95*

Interstate '76
Grooviges Renn- und Actionspektakel.

49,95*

Titanic
Das fesselnde Adventure zum legendären Schiff.

29,95*



Hexen II
Knallharte 3D-Action perfekt inszeniert.

ALLE SPIELE AUF CD-ROM!

WEITERHIN BEI SOFT PRICE DIE ERFOLGSHITS:

- 29,95* DIE FUGGER II
- 29,95* SHANGHAI GROSSE MOMENTE
- 29,95* SIMON THE SORCERER I UND II
- 39,95* SUPER EF 2000
- 49,95* TRIVIAL PURSUIT
- 39,95* WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

Mehr Info? Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 - 334 555

* unverbindliche Preisempfehlung

SOFT PRICE ist erhältlich bei **KARSTADT · HERTIE** und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

Panzer Commander



Als Panzerkommandant der Achsenmächte oder der Alliierten ziehen Sie mit Ihrem wehrhaften, aber recht schwerfälligen Stahlroß auf dreidimensionalen Terrains in die Schlacht. Sie können sich dabei für diverse Einzelmissionen entscheiden oder im Karriere-Modus an Ihrem militärischen Aufstieg arbeiten. Multiplayer-Spiele sind über LAN oder Internet möglich. Panzer Commander betont mehr den Action- als den Simulationsaspekt und läßt sich kinderleicht steuern – das Auswendiglernen einer Tastaturbefehls-Litanei können Sie sich hier sparen. Dies und die umfangreiche Palette an Einstellungsmöglichkeiten entschädigt für die mittelprächtige Grafik. **ha**

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	Direct3D, 3DFX, Spatial 3D, 4 Sp. LAN, TCP/IP				
Sprache:	deutsch	Grafik:	65%	65%	68%
Hersteller:	SSI/Mindscape	Sound:	60%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Simulation	Einzelspiel	Multiplayer

Soldiers at War



SSI trotzt der allgemeinen Echtzeit-Euphorie und schickt mit Soldiers at War ein rein rundenbasiertes Strategiespiel in die Schlacht um die Käufergunst. Wer akribisch geplanter Kriegführung mehr abgewinnen kann als einem schnellen Scharmützel, kommt in diesem Programm vielleicht auf seine Kosten. Den zeitlichen Rahmen für eine Kampagne aus 15 Szenarien und 15 weitere, eigenständige Missionen bildet die Endphase des Zweiten Weltkriegs. Für den Erfolg entscheidend auf den nach X-COM-Manier in mehrere Ebenen aufgeteilten, isometrisch dargestellten Kriegsschauplätzen sind zum einen die sorgsame Zusammenstellung des Squads und zum anderen die genaue Vorausplanung der Strategie. Ein Multiplayer-Modus gestattet es, Kampagnen oder per Editor selbst erstellte Missionen mit bis zu vier Spielern über LAN, Internet oder Modem zu absolvieren. Leider ist das Interface von Soldiers at War recht umständlich und überladen ausgefallen. Das ruckelig scrollende Spiel-Terrain und einige kleinere Bugs (nachträgliche Korrekturen bei der Teamzusammenstellung waren in der uns vorliegenden Version zum Beispiel nicht möglich) schmälern zusätzlich den Spielspaß. **ha**

Mindestens:	P120, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	DirectDraw, DirectSound, 4 Sp. LAN, TCP/IP, Modem				
Sprache:	deutsch	Grafik:	65%	59%	62%
Hersteller:	SSI/Mindscape	Sound:	55%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Celtica



Vergeistigte New Age-Atmosphäre will der Myst-Klon Celtica auf Ihren Monitor zaubern. Alte Legenden um außerirdische Eroberer, die vor Jahrtausenden auf einer kleinen Insel vor Irland gelandet sind und den Menschen drei mystische Artefakte hinterließen, bilden das Rückgrat der abgehobenen Geschichte. Per Maus klicken Sie sich durch eine „Diashow" aus bezaubernd schönen Grafiken und versuchen Ihr Glück an 24 Denk- und Schiebe-Puzzles, deren „Logik" sich eher rational veranlagten Gemütern nur schwer erschließt. Haben Sie sich vor ca. zwei Jahren begeistert durch Karma und Evocation geknobelt, dürfte Ihnen auch Celtica zusagen. **ha**

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	DirectDraw/DirectSound				
Sprache:	englisch	Grafik:	80%	50%	– %
Hersteller:	H + a	Sound:	60%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Adventure	Einzelspiel	Multiplayer

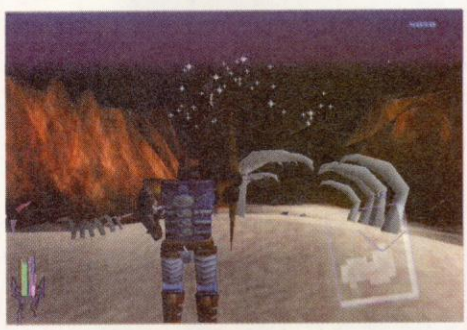
Men of War



Seeschlachten erfreuen sich seit Pirates! immer wieder großer Beliebtheit als Thema der Spieledesigner. Strategy First, die schon Strategiespiele wie Steel Panthers hervorbrachten, nähern sich dem historischen Stoff möglichst realistisch. Als Kapitän führt man Schiffe auf rein strategischer Ebene an. Nach Angabe des Kurses und allgemeiner Taktik für jede Nußschale endet eine Runde, und der Computer führt den Zug aus. Die Früchte der eigenen Bemühungen darf der Spieler aus der Ich-Perspektive vom Deck seines Flaggschiffs aus verfolgen. Außer der mangelnden Grafik- und Soundqualität ist das Ganze so aufregend wie ein Kaffeekränzchen. **ag**

Mindestens:	P60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM				
Technik:	SVGA/SB				
Sprache:	deutsch	Grafik:	40%	40%	50%
Hersteller:	Strategy First Inc.	Sound:	35%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Beast Wars



Fans der gleichnamigen Fernsehserie, die auch schon sämtliche Maximals und Predators als Actionfiguren im Regal stehen haben, werden sich wahrscheinlich mit Begeisterung auf die 32 Missionen dieses 3D-Shoot 'em Ups stürzen. Alle anderen Spieler dürften in Beast Wars einen 3D-Shooter unter vielen sehen, dessen einzige große Besonderheit die Transformer-Fähigkeiten der Spielfiguren sind. Grafisch macht das Spiel – abgesehen von den ungelenken Animationen – einen ordentlichen Eindruck, und gerade mit einem Gamepad reagiert auch die Steuerung halbwegs präzise. Ganz unterhaltsam, aber nicht der Oberkracher. **ha**

Mindestens:	P166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	Direct3D/3Dfx, DirectSound, MS Force Feedb., LAN, Modem				
Sprache:	deutsch	Grafik:	72%	62%	65%
Hersteller:	Hasbro Int.	Sound:	70%		
Preis:	ca. 90,- DM	Genre:	3D-Action	Einzelspiel	Multiplayer

TEUFLISCH GUT!

PC-Games	CD
Age of Empires (dt.)	99,99
Anno 1602 (dt.)	79,99
Anstoss 2 – Verlängerung (Zusatz-CD, dt.)	29,99
Battlezone (dt.)	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bundesliga Manager Champions Pack (dt.)	59,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
Comm. & Conquer 2: Das Kombinat (dt.)	99,99
Dark Omen (dt.)	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	**79,99**
Die By The Sword (dt.)	79,99
Dungeon Keeper Gold (dt.)	79,99
F1 Racing Simulation (dt.)	79,99
F-22 + Comanche 3.0 (dt.) *	komplett 79,99
Falcon 4.0 (dt.) *	79,99
Fallout (dt.)	69,99
Formel 1 '97 (dt.)	79,99
Freespace – The Great War *	79,99
Game, Net & Match (dt.) *	**79,99**
Gex 3D *	79,99
Hattrick Wins (dt.) *	69,99
Have A N.I.C.E. Day 2 (dt.) *	79,99
Hugo 6	69,99
Incubation Mission Pack (dt.)	29,99
Interstate '76 Nitro Riders (Zusatz-CD, dt.)	49,99
Jazz Jackrabbit 2 *	69,99
Jedi Knights Mission CD: Mysteries of Sith	39,99
Jetfighter Full Burn (dt.) *	79,99
Lords of Magic (dt.)	69,99
Lucky Luke (dt.) *	29,99
M1 Tank Platoon 2 (dt.)	79,99
Metalizer (dt.) *	59,99
Monopoly WM-Edition (dt.)	79,99
Outwars *	**99,99**
Pandemonium 2 (dt.) *	79,99
Panzer Commander (dt.) *	79,99
Pinball Addiction	59,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Prost Grand Prix '98 (dt.) *	69,99
Red Baron 2 (dt.)	69,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Shanghai Dynasty (dt.)	49,99
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Total Annihilation Mission CD (dt.) *	**39,99**
Total Heaven: *Sim City 2000, Civilization 2, Die Siedler 2*	kompl. 69,99
Ultima Collection (engl.)	79,99
Ultim@te Race (dt.)	79,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
World League Soccer '98 (dt.) *	79,99
X-COM: Interceptor (dt.) *	69,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (dt.) *	39,99
You Don't Know Jack (dt.)	59,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
AH-64D Longbow (dt.)	29,99
Akte Europa (dt.)	35,99
Battle Isle 3 (dt.)	29,99
Caesar 2 (dt.)	39,99
Civilization 2 (dt.)	39,99
Dark Reign (dt.)	**29,99**
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Fifa Soccer Manager (dt.)	29,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
Hattrick (dt.)	29,99
Hexen 2	29,99
Imperium Galactica (dt.)	29,99
Interstate '76 (dt.)	**29,99**
KKND (dt.)	29,99
Links LS (dt.)	35,99
Master of Orion 2 (dt.)	29,99
MDK (dt.)	39,99
POD – Planet of Death	29,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	29,99
Sam & Max + Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Shattered Steel	9,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Star Trek: Generations (dt.)	39,99
Tomb Raider 1 – Director's Cut (dt.)	**39,99**
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
Vermeer (dt.)	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Aber Hallo 2:

Apache Longbow, Das Amt, Megarace, F-16 Fighting Falcon, Kick Off '97, Lamborghini, Metal Marines, Terra Nova, Tornado, Renegade, USS Ticonderoga uvm.

insgesamt 50 Games

zum Superkomplettpreis

komplett 39,99

Unser Tip des Monats:

Forsaken

In Acclaims grafisch und spielerisch revolutionärem Endzeit-Epos ballern Sie sich in einer düsteren Zukunft mit einer bisher nicht bekannten Bewegungsfreiheit durch verzwickte Tunnel-Labyrinthe.

dt., CD-ROM *

77,–



Antons besondere Empfehlung:

Star Wars Rebellion
engl., CD-ROM
79,99

Frankreich '98 Die Fußball-WM
dt., CD-ROM *
89,99

StarCraft
dt., CD-ROM
85,99

Incoming
dt., CD-ROM *
89,99

Die neuesten Strategie-Highlights

Dune 2000
dt., CD-ROM *
77,–

KKND 2 – Krossfire
dt., CD-ROM *
66,–

M.A.X. 2
dt., CD-ROM *
77,–

Sin

Mit abwechlungsreichen Levels, prunkvoller Grafik und einer spannenden Story soll dieses 3D-Action-Spiel neue Akzente setzen und seine Spieler vor den Bildschirm fesseln.

dt., CD-ROM * 77,–

Might & Magic 6

dt., CD-ROM *
77,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:

(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin-Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 644

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Neu ab Juni!
Eberswalde
Eisenbahnstraße 82

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"

Bremen
Hanseat.hof 9-Loydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

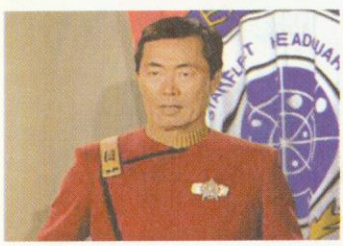
MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Starfleet Academy: Chekov's Lost Missions • Add-on-CD

AUFBAUKURS

Alle potentiellen Sternenflotten-Kommandanten haben nun die Möglichkeit, ihr in der Akademie erworbenes Wissen weiter zu vertiefen. Mr. Chekov war so freundlich, seinen reichen Erfahrungsschatz in eine Handvoll weiterer Simulator-Missionen einfließen zu lassen, in denen sich fortgeschrittene Kadetten vor ihrem Dienstantritt die letzten Sporen verdienen können...

Mit Starfleet Academy ist Interplay im vergangenen Jahr ein ganz großer Coup gelungen – nachdem fast alle Star Trek-Spiele seit Judgment Rites an gehörigen Gameplay-Schwächen gekrankt hatten, präsentierte sich die Space-Sim um die Elite-Kadettenschmiede der Föderation als nahezu perfektes Action-Spektakel: Selten hatte man in vergleichbaren Programmen derart anspruchsvolle und zugleich abwechslungsreiche Aufgabenstellungen gesehen – wer also die Nase voll hatte vom weit verbreiteten „Fliege hinaus und vernichte alle Gegner"-Konzept, der konnte in Starfleet Academy neben dem Feuerknopf auch noch sein Köpfchen mit ins Spiel bringen...



Auch in Chekov's Lost Missions gibt es ein Wiedersehen mit Hikaru Sulu, der Sie bei manchen Missionen mit Ihren Aufgaben vertraut macht.

Würdige Fortsetzung

Chekov's Lost Missions fügen sich völlig nahtlos in den Lehrplan der Starfleet Academy ein – mit sieben neuen Einzelspieler-Aufträgen und zwei zusätzlichen Multiplayer-Spielen dürfte man für ein weiteres Semester im Übungs-Simulator beschäftigt sein. Die neuen Singleplayer-Missionen Remains, Old Soldiers, Pandora's Box, Long Tow Home, Coalition, Convoy und Chimera sind alle einzeln anwählbar und machen in ihrem dramaturgischen Aufbau dem Originalspiel alle Ehre. Zu Beginn sieht es meist so aus, als ob es sich um relativ harmlose Erkundungs- oder Patrouillenflüge handeln würde, doch der kundige Starfleet Academy-Schüler weiß, daß das Missi-

NEUE FEATURES

Chekov's Lost Missions fügen Starfleet Academy ein paar nette Features hinzu, die teilweise durchaus nützlich sind. Über die Notwendigkeit externer Kamera-Ansichten des eigenen Raumschiffs kann man noch streiten, die internen Views nach vorne, hinten und zur Seite, die man nun über Funktionstasten abrufen oder auf den Coolie-Hat des Joysticks legen kann, schaffen jedoch gerade im Schlachtgetümmel wesentlich mehr Überblick.



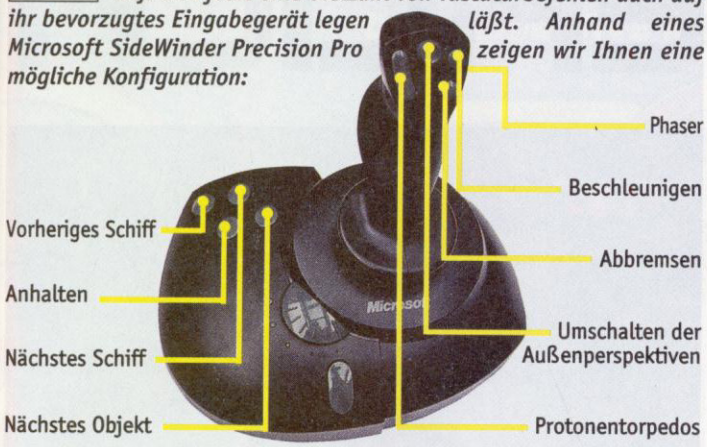
Auf der „Brücke" können Sie nun den Zustand Ihrer Schilde direkt mit dem Schiffsstatus ablesen: Die durchgehenden weichen Linien, die das Drahtgittermodell des Raumschiffs umgeben, signalisieren, daß die Schilde in Ordnung sind – nehmen sie an einer bestimmten Stelle Schaden, wird die Linie dort durchbrochen.

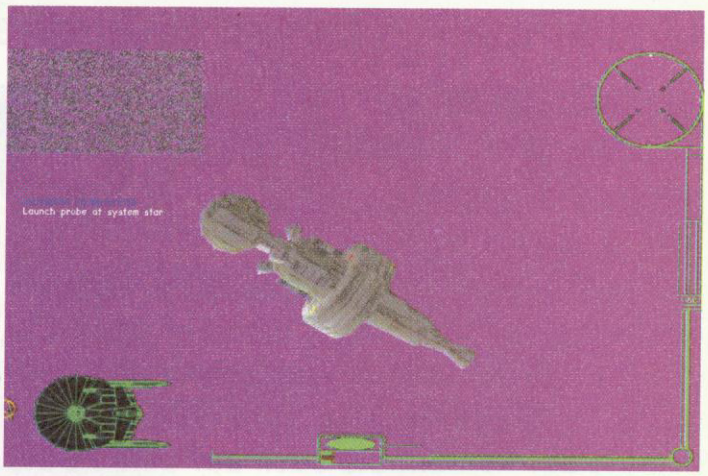


Im ansonsten unveränderten Controls-Menü findet sich ein neuer Schieberegler mit der geheimnisvollen Bezeichnung Gamespeed. Je weiter Sie den Regler gegen Null ziehen, desto langsamer laden sich unter anderem Ihre Waffensysteme wieder auf. Gleichzeitig verstärkt sich jedoch deren Durchschlagskraft.

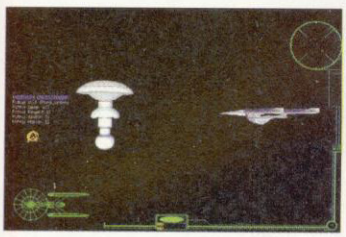
JOYSTICK-SUPPORT

Starfleet-Kadetten, die sich lieber mit dem Joystick als mit der Tastatur in den Simulator begeben, werden begrüßen, daß sich jetzt eine Vielzahl von Tastaturbefehlen auch auf ihr bevorzugtes Eingabegerät legen läßt. Anhand eines Microsoft SideWinder Precision Pro zeigen wir Ihnen eine mögliche Konfiguration:





Gerade sind Sie noch mit einem defekten Transponder beschäftigt, und schon werden Sie zu Ihrem nächsten Auftrag in ein anderes System gerufen.



Manchmal gilt es, zur Erfüllung eines Missionsziels mit anderen Schiffen der Sternenflotte zu kooperieren.



Ist das Wrack des Raumfrachters nur eine Falle? In weiter Entfernung lauert jedenfalls ein klingonischer Bird of Prey...

on-Briefing im allgemeinen noch nicht viel von den Schwierigkeiten verrät, mit denen man im Lauf seiner Mission konfrontiert wird. So werden Sie bei Routine-Arbeiten im Golgatha-System plötzlich Zeuge einer gewaltigen Energie-Entladung – als Sie der Ursache auf den Grund gehen wollen, haben Sie eine unerwartete Begegnung mit einem klingonischen Bird of Prey und entdecken eine Reihe geheimnisvoller Soodar-Raumschiffe, die Sie in einem verzweifelten Funkspruch um Hilfe anflehen – da ist guter Rat teuer, und oft genug sehen Sie sich gezwungen, aufgrund irgendwelcher Notlagen von Ihrem ursprünglichen Missionsplan abzuweichen. Trotzdem sollten Sie bei den Briefings genau hinhören: Lautet Ihr Auftrag, einen Bird of Prey zu untersuchen, und Sie schießen ihn einfach ab, ohne vorher die geforderten Informationen gesammelt zu haben, können Sie sich auf eine energische Schelte durch Ihren Lehrer gefaßt machen und werden dazu verdonnert, die Mission zu wiederholen.

Noch mehr Beute

Mit Chekov's Lost Missions wird nun auch Starfleet Academy im Multiplayer-Modus um eine Capture the Flag-Variante erweitert. Sie bilden dabei ganz traditionell zwei Teams, die versuchen, mit Hilfe der Transporter-Funktion die Flagge des jeweiligen Feindes aus dessen Territorium ins eigene Heimat-System zu schaffen. Zusätzliche Würze erhält das Ganze durch die Schiffs- und Waffen-Power-Ups, die über alle Systeme verteilt sind, aber nicht überall die ersehnte Wirkung zeigen. Mo' Profit, die zweite Multiplayer-Option, bildet die Fortsetzung des Netzwerkspiels Net Profit. Sie verdingen sich hier als Kapitän eines Schmuggel-Frachters und begeben sich ins Croesus-System, um mit ein paar lukrativen Aufträgen von Geetus Ihren Kontostand aufzubessern. Sobald Sie die vor Beginn der Partie festgelegte Summe eingenommen haben, dürfen Sie sich zur Ruhe setzen und die Früchte Ihrer Arbeit genießen.



Per Tastendruck haben Sie in Chekov's Missionen die Möglichkeit, auf verschiedene Außenansichten Ihres Schiffs umzuschalten.

Update inbegriffen

Augenfällige Erweiterungen wie neue Raumschiffe, spektakuläre Zwischensequenzen oder einen neuen Soundtrack dürfen Sie von der Chekov's Lost Missions nicht erwarten – die Verbesserungen gegenüber dem Originalprogramm liegen im Detail: Mit der Add-On-CD bringen Sie Starfleet Academy auf den neuesten Stand (Version 1.15) und fügen dem Spiel fast unmerklich einige nützliche Funktionen zu (siehe die Extra-Kästen „Neue Features" und „Joystick-Support"). Für all diejenigen, die sich für die anspruchsvollen Simulator-Aufträge in Starfleet Academy begeistern konnten, dürften Chekov's Lost Missions dennoch auf jeden Fall eine lohnende Anschaffung sein; an den durchweg ziemlich schwierig zu meisternden Missionen hat nämlich auch ein fortgeschrittener Sternenflotten-Kadett durchaus eine ganze Weile zu knabbern.

Herbert Aichinger

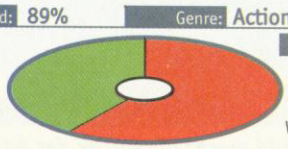
KOMMENTAR



» Chekov's Lost Missions ist eine traditionelle Add-on-CD im positiven Sinn des Wortes, d. h. Sie bekommen für Ihr Geld zwar kein Superpaket à la Mysteries of the Sith, werden aber auch nicht mit den zweitklassigen Resten aus den Abfalleimern der Designer abgespeist. Die Missionen bewegen sich durchweg auf ähnlichem Niveau wie die des Hauptprogramms, und dies dürfte eigentlich schon Empfehlung genug sein. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	Direct Sound, Dolby Surround	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	8 Sp. LAN, Modem	Controller:	Maus, Joystick
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	332 MB/185 MB	Preis:	DM 39,95
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 87%	Sound: 89%	Genre:	Action

85% Einzelspiel **85%** Multiplayer

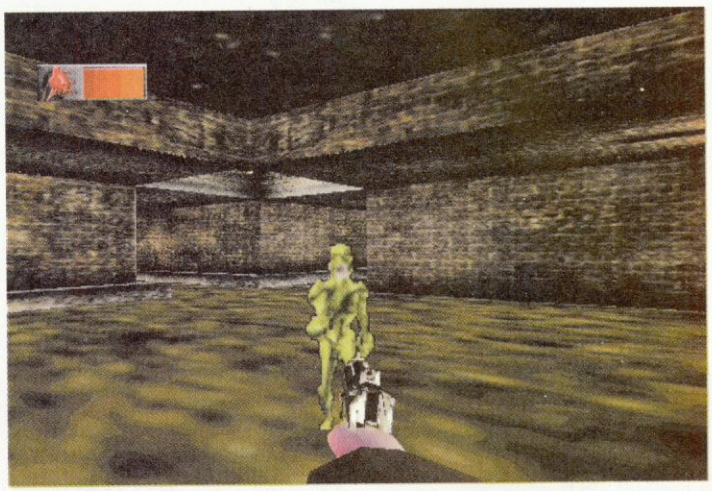


» Gewohnt gute Starfleet-Kost, hoher Schwierigkeitsgrad «

John Sinclair • Action-Adventure

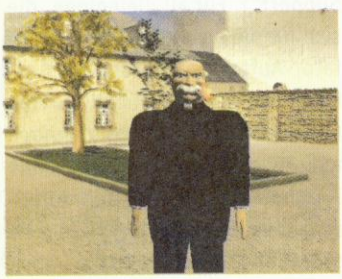
SCHAUERLICH

Seit 20 Jahren verarbeitet John Sinclair wöchentlich blutrünstige Vampire mit Eichpflöcken zu Schaschlik und verwurstet Werwölfe zu Wildbret à la Silberkugel. Jetzt kämpft der Romanheld auch auf dem PC als Geisterjäger gegen die Mächte der Finsternis. Er hätte es lassen sollen...



Die Action-Sequenzen sind der blanke Horror. Zur Erklärung: Der grünliche Batzen vor Johns Beretta soll ein Ghoul sein.

Die Story zu „John Sinclair – Evil attacks" ist auf einen einfachen Nenner zu bringen: Der Spieler muß die Welt aus den Fängen von Dämonen retten. Während seines Auftrags kommt er in London, in Deutschland, in Ägypten und in New York zum Einsatz. Die meiste Zeit verbringt der PC-Besitzer damit, per Maus Gegenstände aufzunehmen, mit Nichtspielercharakteren zu quasseln und sich von Renderhintergrund zu Rendergrafik zu klicken.



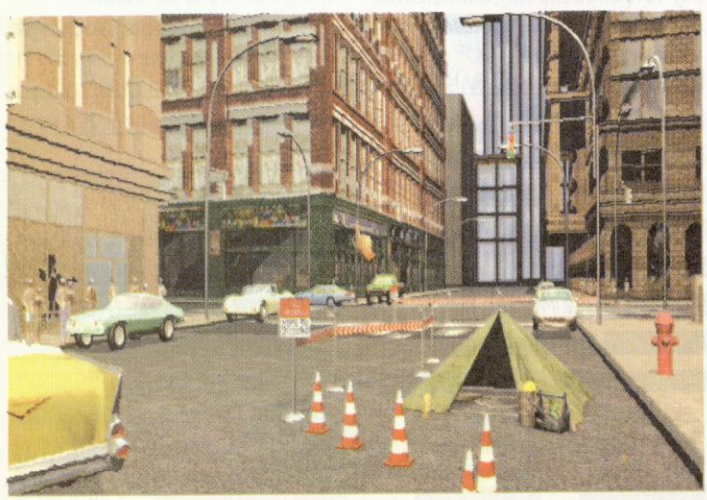
Schockgefrostet? Nichtspielercharaktere wirken sehr steif.

Frei bewegen kann man sich im Adventure-Part nicht. Lediglich ein 360 Grad-Rundumblick ist möglich, der bei schnellen Bewegungen in Geruckel ausartet. Fast alle Szenarien wirken so steril wie ein Operationssaal. Wenn die Umgebung (wie auf dem Jahrmarkt) ausnahmsweise mit menschenartigen Pixelgebilden ausgestattet ist, hat der Spieler das Gefühl, durch ein Wachsfigurenkabinett zu wandeln.

Trucker John?

Besonders augenfeindlich wird's bei Zwischensequenzen, die oft so unscharf sind, als seien sie von einem Kurzsichtigen gerendert worden. Die für Adventures üblichen Puzzles fehlen nicht, wobei typische Denksportaufgaben und Kombinationsrätsel Hausmannskost liefern. Unfreundlicherweise ist oft gar nicht klar, was das Spiel eigentlich von einem will. Betritt der Held bestimmte Locations, wird in einen 3D-Action-Part umgeschaltet. Wer es nicht besser weiß, könnte angesichts der Grafik an eine Satire denken. Das alte Ego scheint drei Kleiderbügel quer verschluckt zu haben, derart steif irrt es durch die Gegend. Der Gipfel der Genüsse: Man glaubt ständig, zu rollen. Die Steuerung erinnert jedenfalls an das Fahrverhalten eines Lkws. Aus dem Sound hätte man ebenfalls mehr machen können: Die Synchronstimme von John Sinclair ist beispielsweise toll. Etliche platte Gespräche vermitteln jedoch nur biederes Hörspielflair.

Harald Fränkel



Im Standbild macht die Grafik des Adventure-Parts eine ordentliche Figur. Aber wehe, es kommt Bewegung ins Spiel...

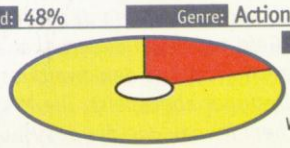


KOMMENTAR

» Ich geb's ehrlich zu, daß ich mich auf John Sinclair gefreut habe. Schließlich begleitete mich der Geisterjäger durch meine frühe Jugend. Jetzt muß ich mit einer fürchterlichen Enttäuschung leben. „Evil attacks" besitzt so viel Atmosphäre wie ein Fernseh-Testbild. Gänsehaut und Gruselgefühle kommen jedenfalls höchstens wegen der erschreckend schwachen technischen Umsetzung auf. Da können auch die meiner Ansicht nach gut dargestellten Charaktere nichts mehr retten. «

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	Digi-Samples
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1,1 GB (2 CDs), 240-381 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Bitlab/Bomico	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	36%	Sound:	48%
Genre:	Action-Adventure		

32% Einzelspiel **- %** Multiplayer



» Enttäuschend wie viele Geisterbahnen «

Was Du schon immer auf dem Küchentisch treiben wolltest?

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNSPIEL

THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
V3







1,9 — Offizielle PlayStation Magazine

10/10 — Fun Generation

90% — "Gold Game" Mega Fun

Hast Du es schon jemals im Wasser getan? Bist Du gut genug auf dem Billardtisch? Reizt dich Nachbars Garten? Bist Du offen für Neues? Hattest Du jemals Spaß mit sieben engen Freunden? Micro Machines V3 gibt Dir alles, wovon Du nicht einmal zu träumen gewagt hast! 48 spektakuläre Rennstrecken aus der Vogelperspektive, 32 heiße Untersätze sowie grausame und unfaire Waffen versprechen faszinierenden Spielspaß! Ist er zu kurz, bist Du zu schnell! Aber keine Angst - auch „das erste Mal" ist ein Erlebnis. Micro Machines, das besondere Rennspiel von Spielern für Spieler.

PC CD-ROM Windows 95

PlayStation

Codemasters®

www.codemasters.com

Neu für PC :1 - 8 Spieler im Netz (LAN), 1 - 6 Spieler-Option an einem PC, Unterstützung von 3D-Karten.

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1998. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines is a registered trademark owned by Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Galoob Toys, Inc.

„WOLLT IHR VER

Die Fans haben entschieden:

- *Welt- und Europameisterschaften in den Spielablauf integriert*
- *Neuer Trainingsbereich für die langfristige Planung*
- *Individuelles Training für jeden Spieler*
- *Verhandlungen mit Spielerfrauen und -vermittlern*
- *Spiel in fünf Ländern gleichzeitig*
- *Ligapokal, Vereinsfeste, u. v. m.*



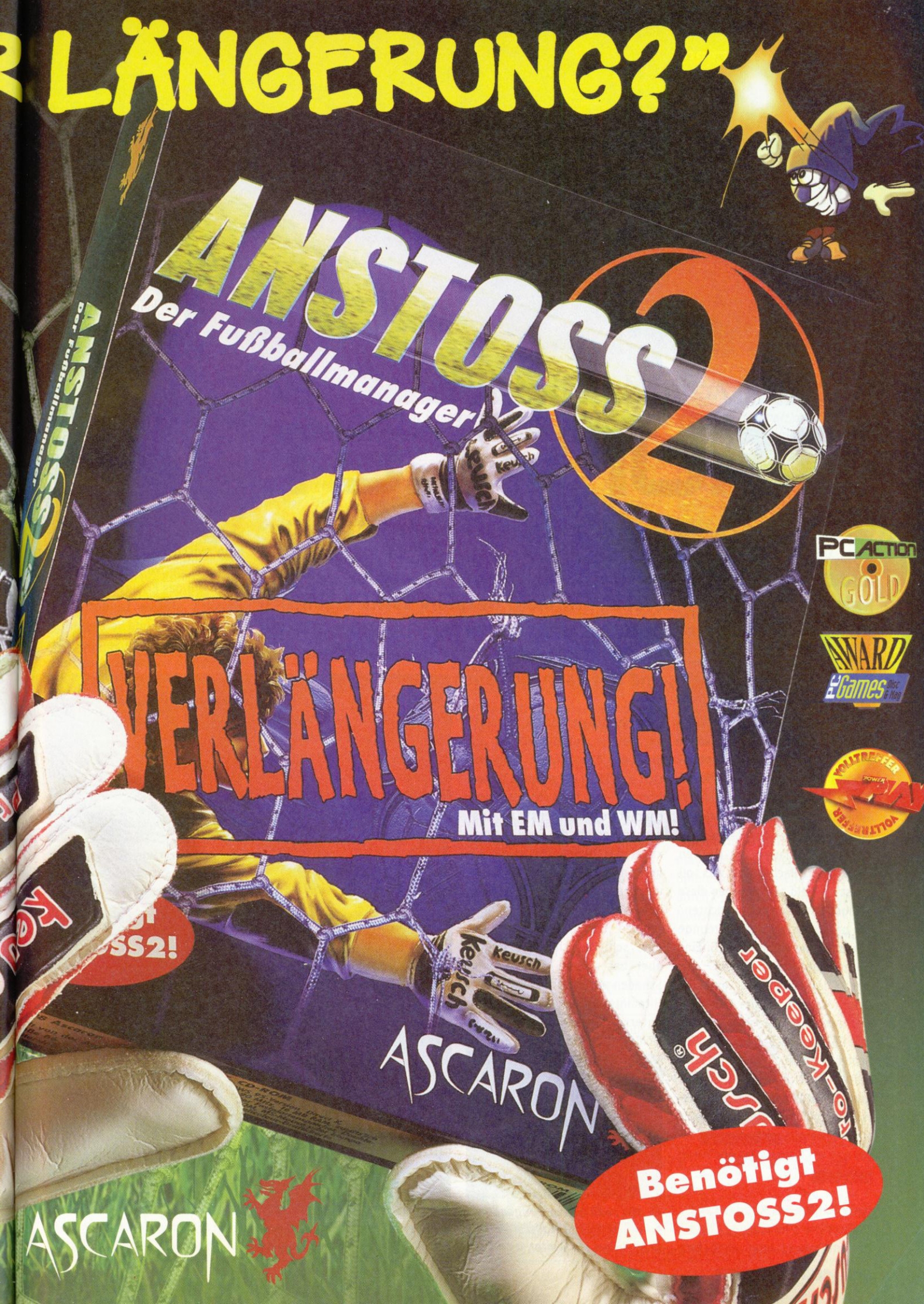






FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
- Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
- Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008
- Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794


R LÄNGERUNG?"
ANSTOSS 2
Der Fußballmanager
ANSTOSS 2 Der Fußballmanager
VERLÄNGERUNG!
Mit EM und WM!
PC ACTION GOLD
AWARD PC Games
WOLTREFFER
Keusch
ASCARON
Benötigt ANSTOSS2!



Hexplore • Action-Adventure

GAUNTLET

Gauntlet steht stellvertretend für eine ganze Generation Computer- und Videospiele. In den 80ern drängten sich vor Spielautomaten und Computern Heerscharen, um mit Zauberer, Bogenschütze oder Barbar den nächsten Level zu stürmen. Hexplore sollte eigentlich die Nachfolge Gautlets antreten, aber aus diversen Gründen platzte das Lizenzgeschäft. Abgesehen vom Namen hätte sich am Spiel ohnehin nichts geändert, und das kann sich auch so sehen lassen.

Auf einem Kreuzzug nach Jerusalem überfallen plötzlich Dämonen und Monsterhorden das Lager der rechtschaffenen Pilger. Etliche Kreuzfahrer sterben, der Rest wird gefangengenommen. Nur ein einzelner Abenteurer entkommt den Klauen der Bestien und schwört Rache. Aber was soll selbst ein Held alleine gegen diese riesige Monsterarmee ausrichten? Ein paar gleichgesinnte Freunde sorgen für die nötige Fairneß. Eine kleine Gruppe Spezialisten – nur vier Charaktere mit genauen Kenntnissen in Magie, Nah- und Fernkampf – hat da schon viel bessere Chancen. In den umliegenden Gebieten haben die Dämonen auch schon Angst und Schrecken verbreitet. Der Widerstand in der Bevölkerung wächst, und bald finden sich ein freiwilliger Barbar, ein Jäger und ein Magier: Das Abenteuer kann beginnen.

Neue Helden braucht das Land

In Hexplore gibt es keine Charaktergenerierung oder ähnliches. Im Einzelspieler-Modus schlüpft der Spieler automatisch in die Rolle des Abenteurers. Während sich die Story entwickelt, bieten immer wieder NSCs (Nichtspielercharaktere) ihre Dienste an. Insgesamt besteht die Crew aus maximal vier Helden, die jeweils einer anderen Klasse angehören und damit andere Fähigkeiten haben. Allerdings ist nicht Bogenschütze gleich Bogenschütze. Der eine schießt schneller, richtet aber bei weitem nicht so viel Schaden an, der andere hat mehr Hitpoints, ein dritter ist sehr flink unterwegs. So ähnlich verhält es sich auch bei Barbar und Magier.

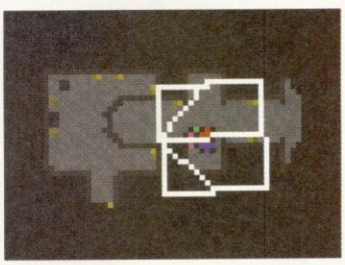


In den zahlreichen Dungeons erschweren Fallen, Monster und etliche Rätsel ein Weiterkommen.

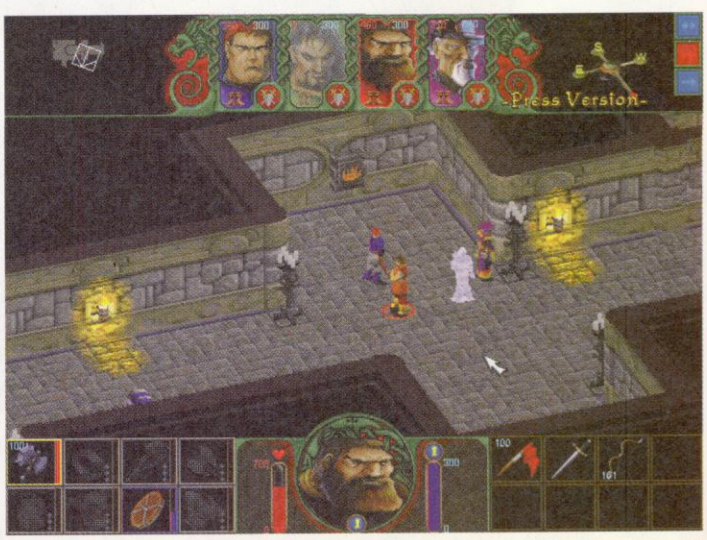
Eine weise Wahl ist also nötig, um den größtmöglichen Vorteil aus den Kameraden zu ziehen. Alle vier Kämpen haben grundsätzlich die Möglichkeit, Erfahrung zu sammeln und stufenweise aufzusteigen. Dadurch verbessern sich die Hitpoints und Kampffähigkeiten, und Magier erlernen eventuell einen neuen Zauberspruch. Leider hat der Spieler keine Möglichkeit, zu beeinflussen, welche Fähigkeiten sich steigern.

Rollenspiele?

Hexplore ist zwar ein typisches Action-Adventure, verfügt neben dem Fantasy-Hintergrund aber genauso wie Diablo über einige weitere Rollenspielelemente. Etliche Aufträge, Konversationen und Rätsel sorgen für Abwechslung zwischen den zahllosen Gefechten. Im Vordergrund steht eindeutig das Erkunden des doch ziemlich großen Landes sowie Echtzeitkämpfe und Verbesserung der Charaktere. Die Spielwelt ist in einzelne Locations unterteilt,



Die Automap oben links in der Ecke zeigt den Standpunkt der Helden und die Blickrichtung.



Gleicher Ort und gleiche Zeit wie links im Bild, nur die Ansicht hat sich gedreht. Die vier Helden bemühen sich gerade, ein Rätsel zu lösen.

in der sich Eingänge zu Dungeons, einzelne Häuser, ein kleines Dorf mitsamt Bevölkerung, Monsterhorden, Heilbrunnen und Teleporter, die zur Verkürzung der Wege dienen, finden. Ein Nebel des Kriegs verdeckt wie in einem Echtzeit-Strategiespiel das Feld, allerdings bleibt einmal erkundetes Gebiet erforscht. Mit einer kombinierten Steuerung aus Maus und Tastatur nimmt die Crew die Befehle entgegen. Obwohl die einzelnen Locations eigentlich nicht übermäßig groß sind, bietet die Automap einen Vorteil. Innerhalb von Sekunden läßt sich so ans andere Ende der Karte scrollen, um dort den Zielpunkt für die Party zu setzen.



Die Dorfbewohner sind nicht immer sofort hilfsbereit, lassen aber mit sich handeln. Dieser bietet uns eine Streitaxt für einen Beutel Gold an.

Eingekreist

Die 3D-Engine von Hexplore erlaubt ähnlich wie in Dungeon Keeper, Myth und Dark Omen das Drehen der Karte. Kompaß und Automap verhindern einen Verlust der Orientierung. Ohne diese Hilfsmittel würde man sich vermutlich schon in den einfacheren Dungeons und auf den verwinkelten Waldwegen verirren. Trotz etlicher Details und Gouraud-Shading merkt man Hexplore die vergleichsweise niedrige Auflösung im Spielfeld an. Das Menü wurde in 640x480 gestaltet, der Hauptscreen hätte aber nur 320x240 Pixel, wenn man ihn komplett sehen könnte. Trotz der relativ geringen 8 Bit-Farbtiefe (256 Farben) stößt die Engine an ihre Leistungsgrenze. Immerhin sind dafür die Hardware-Anforderungen moderat geblieben. Größter Nachteil der Darstellung ist jedoch der schmale Bildausschnitt des Hauptscreens zwischen den beiden Menüs, die sich nicht ausblenden lassen. Erst im letzten Moment entdeckt der Spieler Gefahren und Hindernisse, wenn er die Karte nach oben oder unten erkundet. Nach längerer Eingewöhnung und einigen unliebsamen Hinterhalten löst sich das Problem von alleine: Der Screen wird einfach um 90° gedreht und nach links oder rechts erforscht. Abgesehen davon fehlen Features wie stufenloses Zoomen oder Veränderung des Blickwinkels komplett. Passend zum Grafikstil sind die Sound effekte etwas lebensfremd, aber noch akzeptabel. Sprachausgabe und Musik bringt etwas Abwechslung in den sonst eintönigen Schlachtenlärm. Im Multiplayer-Modus übernimmt jeder Spieler nur einen Charakter, wodurch es sich viel gezielter gegen Monster kämpfen läßt.

Alexander Geltenpoth



Ein simpler Mausklick genügt, und der Abenteurer schlägt auf das Monster ein, während der Bogenschütze lieber auf Entfernung bleibt.

VERGLEICH

Sicher bietet Hexplore eine längere Story und 3D-Engine, aber mit der vorbildlichen Grafik und den Animationen von Diablo sowie seiner dichten Atmosphäre und der unkomplizierten Steuerung kann sich Infogrames' Action-Adventure nicht messen. Obwohl Hexplore optisch nicht mehr zum Standard gehört, sticht die Darstellung ohne Probleme die statischen Bilder eines Druidenzirkels aus, das allerdings schon vor zwei Jahren erschien. Im direkten Vergleich zu Mageslayer, dem einzigen wirklich inhaltlich ähnlichen Spiel, kann Hexplore sämtliche Punkte auf seinem Konto verbuchen, egal ob man Grafik, Sound, Spieltiefe, Rätsel oder Story betrachtet.

Diablo 91%
Hexplore 80%
Der Druidenzirkel (abgew). 65%
Mageslayer 59%



Stirbt einer der Helden, so begleitet er die Gruppe bis zu seiner Wiederbelebung als Geist.

KOMMENTAR

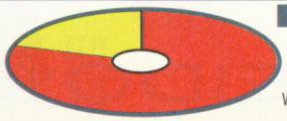


» Hexplore birgt eine innovative Spielidee, die zumindest auf dem PC noch nicht umgesetzt wurde. Man nehme etwas Diablo, eine ordentliche Prise japanisches Action-Adventure und würze das Ganze mit einer 3D-Engine. Im Mittelpunkt stehen jedoch eindeutig die Adventure-Komponenten. Der inoffizielle Nachfolger von Gauntlet bringt jede Menge Spielspaß und hohe Langzeitmotivation, allerdings nicht ohne Schattenseiten. Technisch ist Hexplore nicht mehr zeitgemäß. Die 3D-Engine zu schwerfällig, die Auflösung zu gering, viele Details bleiben verborgen. Trotzdem ist Hexplore noch ein sehr gutes Spiel und durchaus empfehlenswert, vorausgesetzt, man mag japanische Action-Adventures. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95, Direct3D		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	Modem, ser., 4 Sp. LAN/TCP/IP	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	500 MB/50 MB-200 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Infogrames/Bomico	Veröffentlichung:	Juni 1998

Grafik: 73% Sound: 72% Genre: 3D-Act.-Adv.

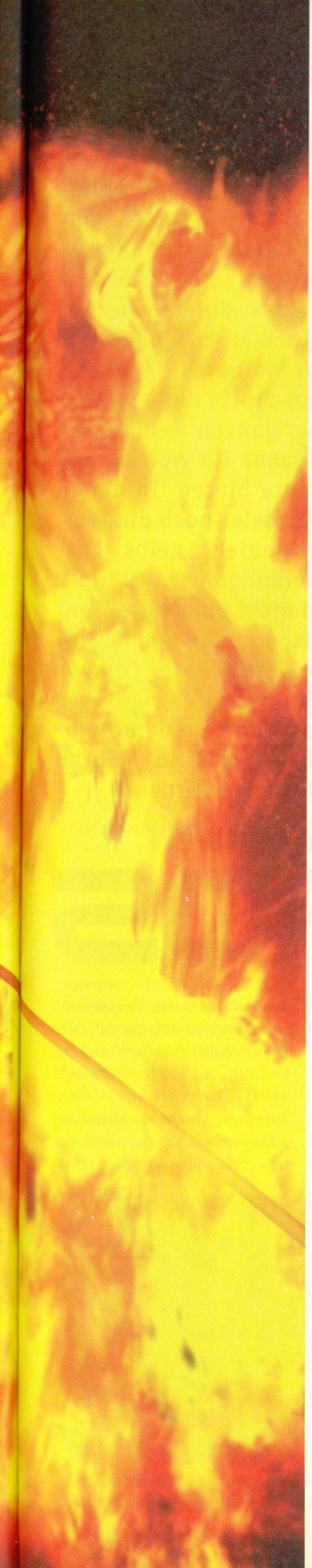
80% Einzelspiel **82%** Multiplayer



» *3D-Action-Adventure nach japanischem Vorbild* «



©1998 Eidos. Eidos Interactive is a trademark of Eidos, Plc. ©1997, 1998 Square Co., Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and SquareSoft are trademarks of Square Co., Ltd.





Versuch, Deine Lieben nicht zu vergessen.

FINAL FANTASY VII

Jetzt für den PC!



PC ACTION GOLD

Nur wenige Softwareschmieden versuchen überhaupt noch Rollenspiele zu programmieren. Damit sind keine Mainstream-Spiele wie Diablo gemeint, sondern eigene Welten, die – in epischer Breite dargestellt – einer ganzen Heldencrew Aufgaben für Wochen und Monate bieten. In denen der Spieler noch die Freiheit genießt, selbst Entscheidungen zu fällen, und nicht einem größtenteils vorgegebenen Plot folgt. New World Computing erschuf erneut ein Epos, von dem Genreliebhaber noch in Jahren schwärmen werden.

Might & Magic VI – Das Mandat des Himmels • Rollenspiel

GENRE-EPOS

Die Geschichte von Might & Magic geht in die 80er zurück und ist so umfangreich und detailliert, daß sie ganze Bände füllen könnte. Der sechste Teil knüpft aber nicht wie eventuell erwartet an Darkside of Xeen an, sondern spielt direkt nach der Strategie-Saga Heroes of Might & Magic 2. Nachdem König Roland Ironfist seinen Bruder im Erbfolgekrieg besiegt hat, bedroht eine neue Gefahr das Land. Mit einer Streitmacht seiner Ritter zieht Roland gegen blutrünstige Dämonenhorden ins Feld und gilt seitdem als verschollen. Prinz Nicolai ist noch zu jung, um das Zepter in die Hand zu nehmen, das Land versinkt im Chaos. In der Bevölkerung verbreitet sich währenddessen das Gerücht, die Ironfists hätten ihr göttliches Recht auf die Herrschaft, das Mandat des Himmels, verloren. Diese unsicheren Zeiten bieten idealen Nährboden für alle zwielichtigen Gestalten und Götzenanbeter. Nur einer Gruppe wahrer Helden könnte es gelingen, das ganze Reich vor dem Untergang zu retten.

Selbstbestimmung

Wie für alle epische Rollenspiele typisch, beginnt auch M&M6 mit der Charaktergenerierung. New World Computing hat sich endgültig von der Comic-Grafik verabschiedet, und so steht als einzige Rasse nur noch der Mensch zur Verfügung, der sich für einen von sechs Berufen entscheidet. Vier Helden bilden eine Party, der sich im Laufe des Spiels bis zu zwei weitere Charaktere anschließen. Ausgangspunkt ist das kleine verschlafene Nest New Scorpigal, das sich – wie sollte es anders sein –



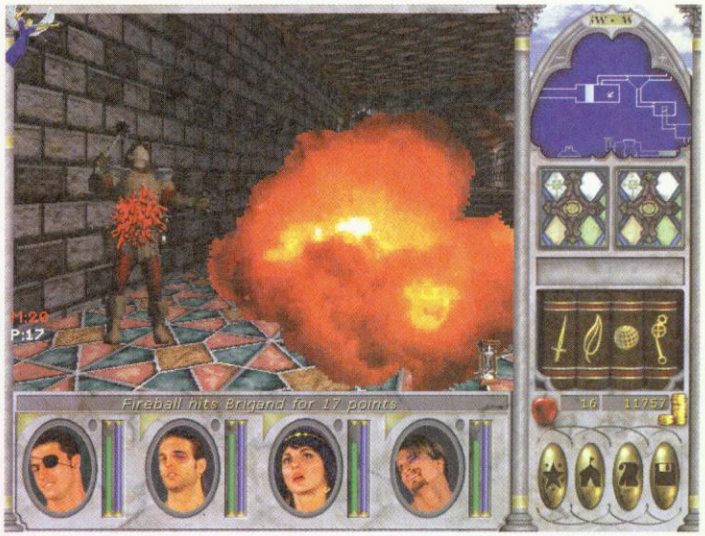
Die Charaktergenerierung ist ziemlich simpel. Alle Daten werden zugeteilt und nicht ausgewürfelt.



NPCs bringen der Party einen bestimmten Vorteil ein. Dieser hier versteht sich auf das Feilschen.



Mit einem Zauberspruch der Luftmagie kann die ganze Party fliegen. Allerdings sollte man nicht zu hoch sein, wenn der Zauber endet!



Ein guter Zauberspruch, den man schon früh erlernen kann, ist der Feuerball. Auf diese Entfernung erleidet die eigene Party auch Schaden.



Die Automap läßt sich zoomen und scrollen, aber nicht beschriften.

als hervorragendes Trainingslager für aufstrebende Recken entpuppt. So findet sich das Grüppchen Abenteurer allein und verlassen in diesem Dorf wieder und weiß nicht so recht, wo es anfangen soll. Die argwöhnischen Bewohner stehen den Fremden bestenfalls neutral gegenüber. Es ist an der Zeit, durch Taten Ruhm, Ehre, Gold und Erfahrung zu sammeln, um für die großen Ereignisse, die da sicher kommen, gerüstet zu sein.

Riesige Dimensionen

Jede Location besteht meist aus einer zivilisierten Stadt mit Geschäften, Lehrmeistern, Bank, Tempel und Kneipe, zahlreichen umherstreifenden Monstern und einigen Dungeons. Wie schon die beiden Vorgänger ist auch M&M6 vom Schwierigkeitsgrad her gerade so zu bewältigen. Die Designer konnten sehr gut einschätzen, wie weit die einzelnen Charaktere nach der ersten Location entwickelt sind und wie schwer demzufolge die Gegner in der nächsten Umgebung sein dürfen. Vorausgesetzt natürlich, der Spieler räumt auch wirklich die gesamte Location leer und erfüllt alle Aufträge. Theoretisch kann die Crew natürlich sofort zu neuen Gefilden aufbrechen, dürfte aber im Normalfall dort nicht lange überleben. Der Hauptspaß besteht also wie bei allen klassischen Rollenspielen darin, seine Abenteurer nach eigenem Geschmack auszubilden und die kleinen Subplots mit allen Rätseln zu lösen. Selbst professionelle Rollenspieler kommen hier voll auf ihre Kosten. Pro Location darf man mit mindestens 20 Stunden rechnen, soll heißen, die von New World Computing veranschlagte heroische Gesamtspielzeit von 150 Stunden ist gelinde gesagt eher untertrieben.

Gute Auftragslage

Nicht gerade revolutionär wurden Konversationen gelöst. In den Unterhaltungen hat der Spieler nur die Möglichkeit, bestimmte Stichpunkte einzuwerfen und die Reaktion des Gesprächpartners abzuwarten. Zumindest das weitverbreitete reaktive Multiple-choice-Verfahren wäre wünschenswert gewesen. So bleibt einem nichts anderes übrig, als sich durch Textwüsten zu klicken, denn an Sprachausgabe ist trotz 2 CDs bei der Masse an Dialogen nicht zu denken. Bestenfalls deutet Stöhnen und Ächzen auf weitere Verletzungen der eigenen Charaktere hin oder Kampfgeschrei auf den Fortgang einer Schlacht. Passend dazu ändert sich auch das Thema der Hintergrundmusik, die von gehobener Qualität ist. In jeder kleinen Location befinden sich nämlich schon ca. 50 NPCs, die alle mehr oder weniger nützliche Informationen preisgeben. Einige der Nicht-Spieler-Charaktere erteilen an die Gruppe lohnende Aufträge, deren Erfüllung in den meisten Fällen nicht notwendig ist, um das Spiel letztendlich erfolgreich zu beenden. Diese kleinen Quests sorgen jedoch nicht nur für zusätzliches Einkommen – Gold und wertvolle Gegenstände sind fast immer knapp –, sondern auch für einen wahren Erfahrungssprung der Helden. Ein simpler Auftrag bringt die Gruppe oft weiter, als stundenlang sinnlos Monsterhorden in der Wildnis nachzustellen.

Ansichtssache

M&M6 bietet ähnlich wie Lands of Lore 2 eine völlig freie 3D-Engine mit Höhenunterschieden und der Möglichkeit, zu springen oder gar zu fliegen. Wetterverhältnisse wie

RUNDE ODER ECHTZEIT

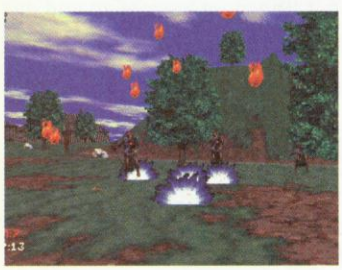
M&M6 läuft zwar komplett in Echtzeit ab, aber der Spieler kann grundsätzlich immer in den rundenbasierten Modus wechseln. Besonders im Kampf bleibt so mehr Zeit, um die taktisch richtigen Entscheidungen zu treffen. In allen schweren Schlachten – und die sind in M&M6 zahlreich – stünden die Chancen extrem schlecht, würde der Spieler dieses zeitaufwendigere Angebot ausschlagen. Aus der Geschwindigkeit der beteiligten Kämpfer und deren ausgeführten Aktionen ergibt sich die Zugreihenfolge. Nach einem festen und einsehbaren System zeigen die Angriffe Erfolg und schwächen den Gegner. Abgesehen davon gibt es keine Daseinsberechtigung für den rundenbasierenden Modus, da trotz Echtzeit besondere Ereignisse erst eintreten, wenn auch der Spieler wirklich vor Ort zur Stelle ist.



VERGLEICH

Lands of Lore 2 besitzt sowohl eine packendere Story als auch die bessere Grafik und ist somit dem Mandat des Himmels weit überlegen. Hardcore-Rollenspieler dürften trotzdem M&M6 aufgrund der größeren Spieltiefe und schöner in Szene gesetzten Rollenspielelemente bevorzugen. Dem Erzkonkurrenten Schatten über Riva fehlt hingegen die riesige Spielwelt und uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, verfügt aber gleichzeitig über die besseren Rätsel. Das mittlerweile angestaubte Wizardry 7 (Gold) kann nur noch in wenigen inhaltlichen Punkten mithalten und ist, gemessen an Might & Magic 6, einfach überholt. Ein angemessener Vergleich zwischen den beiden Serien läßt sich erst ziehen, wenn Sir-Tech dieses Jahr Wizardry 8 veröffentlicht.

Lands of Lore 2	*92%*
Might & Magic 6	*84%*
DSA 3	*81%*
Wizardry 7	*80%*



Meteoritenschlag ist ein mächtiger Zauber gegen viele Feinde.

Schnee oder Nebel sind integriert und wurden überzeugend umgesetzt. Abgesehen von den veränderten Sichtverhältnissen hat die Witterung keine Auswirkungen. Was der Engine leider komplett fehlt, ist die Unterstützung von 3D-Grafikkarten. Schon die Direct-3D-Schnittstelle hätte enorme Geschwindigkeitsvorteile gebracht. Selbst auf einer hervorragenden 2D-Grafikkarte sinkt so nämlich die Frame-Rate, sobald ein paar Objekte, Monster oder ähnliches den Screen bevölkern, auf ca. 10 Frames/s ab. Wer zugunsten der Geschwindigkeit einige Grafik-Details abschaltet, erhöht zwar die Performance, aber der optische Gesamteindruck bleibt davon unberührt. Bei näherer Betrachtung verwandeln sich Gegner und Mauern bis zur Unkenntlichkeit in klobige Pixelmonster. An der Grafik verdeutlicht sich wieder, daß Rollenspiele fast ausnahmslos ein gutes Jahr hinter der Standardtechnik herhinken.

Klassisches Ensemble

Richtig gut gelungen sind hingegen alle Standbilder sowie das gesamte Menü. New World Computing hat sich von den unterschiedlichen Rassen verabschiedet, und an die Stelle der Halborks und Zwerge treten fotorealistische, animierte Portraits der Charaktere. Ein simpler Doppelklick darauf öffnet den vierteiligen Charakterscreen. Auf der rechten Seite finden sich alle nötigen Icons, unter anderem für Quests, Hauptmenü, Rasten und Automap. M&M6 schreibt selbständig alle wichtigen Ereignisse und Entdeckungen mit, die später noch von Nutzen sein könnten. Leider sind in dieser Liste keine Lehrmeister und Geschäfte vermerkt, und es gibt keine Möglichkeit, die Automap zu beschriften. Um diese Daten immer parat zu haben, muß sich der Spieler schon auf dem herkömmlichen Weg Notizen machen, nämlich mit Papier und Stift.

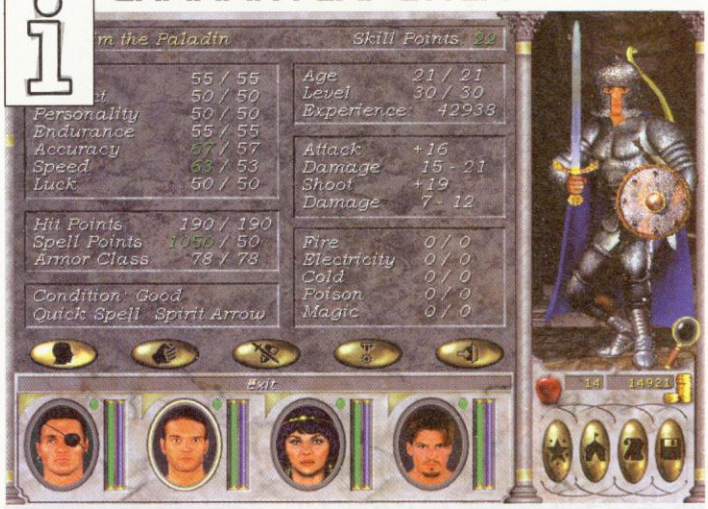
Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

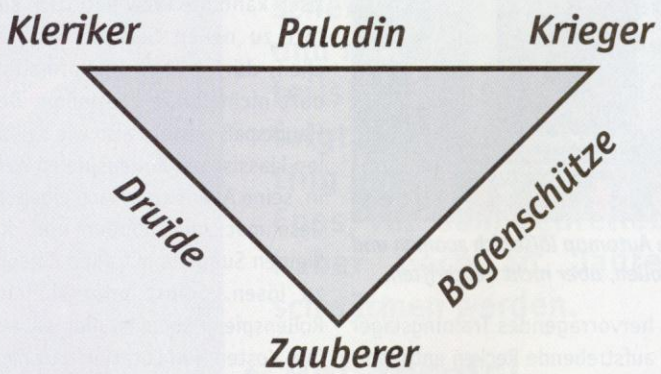


» Ein derartiges Rollenspiel-Epos gab es seit Wizardry 7 und Might & Magic 5 nicht mehr. Das Mandat des Himmels ist der erste klassische Genrevertreter seit Jahren und erfüllt schon allein durch diesen Umstand die Träume aller Genreliebhaber. Abgesehen von einigen teilweise genrebedingten Kritikpunkten präsentiert sich M&M6 als makelloses Rollenspiel, das es nicht nötig hat, mit billiger Effekthascherei zu protzen. Besondere Stärken sind die Langzeitmotivation, die Spieltiefe und die phantastischen Möglichkeiten in der gigantischen Spielwelt. Allen echten Rollenspiel-Fans kann ich dieses Werk nur empfehlen. Falls Sie jedoch Diablo für ein richtiges Rollenspiel hielten, sollten Sie sich den Kauf überlegen. «

CHARAKTERPOKER



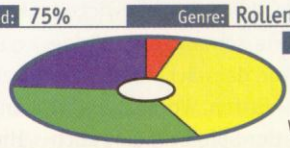
Aus den sechs vorhandenen Klassen dürfen nur vier Helden gewählt werden. Kein Problem, denn eigentlich handelt es sich nur um drei Berufe und deren zugehörige Mischformen.



Priester verstehen sich beispielsweise auf die Magie von Körper, Geist und Seele, während Zauberer die vier Elemente ihrem Willen unterwerfen. Die erste Gruppe Zaubersprüche können Paladine erlernen, während erfahrene Bogenschützen auch die Kräfte von Feuer, Wasser, Erde und Luft nutzen. Natürlich geschieht das nicht automatisch, sondern muß von dem einzelnen Charakter speziell erlernt werden. Ein Paladin ist sicherlich ein ähnlich guter Krieger wie der Ritter, allerdings nur, wenn er seine magischen Studien vernachlässigt und sich ganz der Ausbildung seiner Kampffähigkeiten widmet. Welche Kombination im Endeffekt die bessere ist – vier Spezialisten, vier Multitalente oder ein Kompromiß aus beidem –, ist schwer zu sagen. Jede dieser Möglichkeiten hat ihre eigenen Vor- und Nachteile und dürfte besonders im Kampf die Spielweise bestimmen.

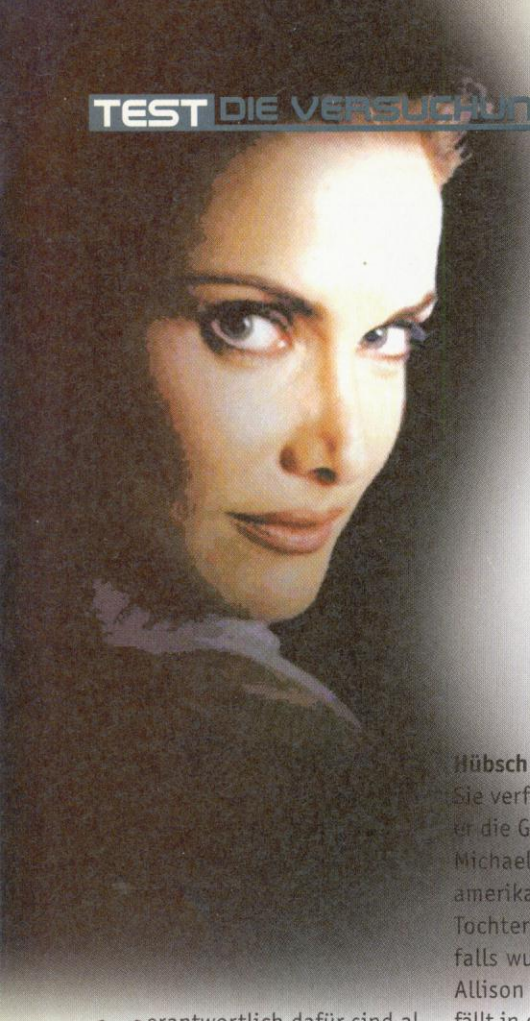
Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	Direct Sound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	deutsch	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	New World Computing/Ubi Soft	Veröffentlichung:	Juni 1998
Grafik:	60%	Sound:	75%
Genre:	Rollenspiel		

84% Einzelspiel — **– %** Multiplayer



» Seit Jahren das erste große Rollenspiel «


INTERCEPTOR
X·COM
STARTEN SIE IN EINE NEUE
STRATEGISCHE DIMENSION
JUNI '98
MICROPROSE
www.microprose.com
X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Limited. X-COM Universe und darin enthaltende
Elemente obliegen dem MicroProse Copyright.

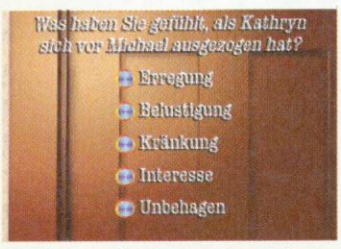


Die Versuchung • Interaktiver Spielfilm

PSYCHO-KISTE

Hollywood und die Spielebranche verschmelzen immer weiter. Den Beweis liefert mit „Die Versuchung" (englischer Titel: Tender Loving Care) ein Projekt, das gleichzeitig als Interaktiver Spielfilm und Kinostreifen realisiert wurde.

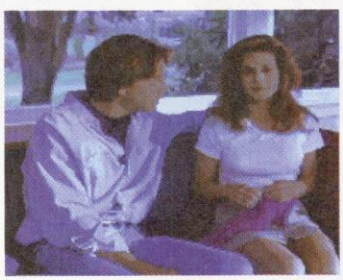
Verantwortlich dafür sind alte Bekannte: David Wheeler und Rob Landeros gehörten dereinst zu den Gründungsmitgliedern der Spieleschmiede Trilobyte, welche vor gut vier Jahren mit den Titeln The 7th Guest und 11th Hour die Ära der Interaktiven Filme einläutete. Der anfänglichen Technik-Hysterie im neuen Genre folgte relativ bald die Ernüchterung. Aus Mangel an Flexibilität und Rätseldichte verloren die Adventure-Klons ziemlich schnell ihre Faszination und verschwanden fast komplett von der Bildfläche. Warum also jetzt eine Neubelebung dieses Genres? Die Antwort ist einfach und merkwürdig zugleich: Die Versuchung ist eigentlich gar kein Spiel, sondern füllt tatsächlich mehr als jedes andere Produkt zuvor die Bezeichnung Interaktiver Spielfilm aus!



Nach den Filmsequenzen müssen Sie Fragen zur Handlung und zu gezeigten Bilder beantworten.

Hübsch verrückt?!

Sie verfolgen als (Film-)Zuschauer die Geschichte von Allison und Michael Overton, einem jungem amerikanischen Ehepaar, dessen Tochter das Opfer eines Autounfalls wurde. Diesen Schock kann Allison nicht verkraften, sie verfällt in einen apathischen Schockzustand. Michael konsultiert daraufhin den Psychologen Dr. Turner, der den beiden eine ganztägige Betreuung durch eine geschulte Krankenschwester empfiehlt. Kurze Zeit später tritt die attraktive Kathryn ihren Dienst im Haus der Overtons an, und es entwickelt sich eine komplizierte und sexuell knisternde Dreiecksbeziehung. Sie verfolgen dabei als Zuschauer die Entwicklung des Geschehens im Haus der Overtons, das mit Hilfe von rund fünfminütigen Videosequenzen in 16 Episoden erzählt wird.



Eine harmonische Beziehung zwischen Mann und Frau, oder?

Open End

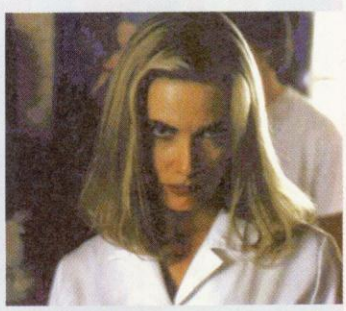
Zwischen den einzelnen Szenen dürfen Sie in bester Riven- oder Myst-Manier das Haus durchstöbern, die Tagebücher der drei Hauptpersonen lesen und das eine oder andere interessante Manuskript entdecken. Auch wenn Sie nicht direkt mit Allison, Kathryn oder Michael sprechen können, werden Sie diese doch im Verlauf der Handlung immer besser „kennenlernen". Das ist auch notwendig, denn nach jeder Filmsequenz werden Ihnen von Dr. Turner zum Teil sehr persönliche Fragen gestellt. Der Clou daran: Wenn Sie

HAUPTPERSONEN

Trotz einiger Nebendarsteller spielt sich die Handlung von Die Versuchung im wesentlichen zwischen diesen vier Personen ab:



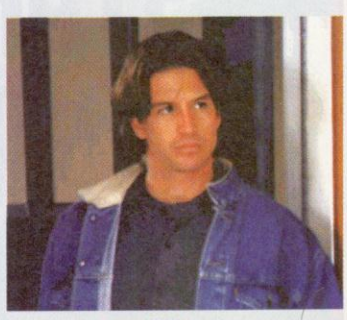
Allisons behandelnder Psychiater wird von keinem Geringeren als Hollywood-Ikone John Hurt (Der Elefantenmensch, Rob Roy) gespielt. Dr. Turner vermittelte Kathryn zu den Overtons und erstellt auch Ihr eigenes Persönlichkeitsprofil.



Beth Tergarden stand zuvor bei der Modell-Agentur Ford unter Vertrag. In der Versuchung spielt sie die mysteriöse und verführerische Krankenschwester. Wie ist ihr Verhältnis zu Dr. Turner, und will sie Allison wirklich helfen?



Marie Cadlere war zuvor in Gastrollen bei vielen TV-Shows zu sehen, unter anderem bei „Eine schrecklich nette Familie". Kathryn soll ihr helfen, den Unfall ihrer Tochter Jodie zu verdauen. Schafft sie den Schritt zur Normalität?



Darsteller Michael Esposito hatte zuvor einige Gastauftritte in der Soap Melrose Place. Hier hat er mit seiner gestörten Frau Allison alle Hände voll zu tun und gerät immer heftiger mit Krankenschwester Kathryn aneinander.



Die gerenderten Locations können Sie erkunden. Gibt's was zu entdecken, verwandelt sich der Cursor in ein Lupensymbol.

am Ende des Spiels etwa 150 Fragen beantwortet haben, bekommen Sie Ihr eigenes Persönlichkeitsprofil. Außerdem verändern Ihre Antworten auch den kompletten Storyverlauf. Freizügigere Typen bekommen mehr Fleisch zu sehen als schüchterne Zeitgenossen, außerdem kann die Geschichte auf acht verschiedene Weisen enden. Was wie Humbug klingt, funktioniert tatsächlich! Zwar dürfen Sie von Ihrem Psychogramm keine Wunderdinge erwarten, doch je ehrlicher die eigenen Antworten ausfallen, desto besser sind die Ergebnisse. Durch den gelungenen Spannungsbogen der erzählten Geschichte werden filmbegeisterte Knobler problemlos bei der Stange gehalten, nicht zuletzt die oft überraschenden Wendungen machen den Reiz der Versuchung aus.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Totgesagte leben länger – so lasse ich mir die Rückkehr des Interaktiven Spielfilms gefallen! Die Versuchung ist eine mehr als ungewöhnliche Mischung aus Hollywood-Streifen und Psychotest, letzterer sogar auf wissenschaftlicher Basis von amerikanischen Psychotherapeuten erstellt. Rätsel entdecken Sie hier höchstens in der schrägen Dreiergeschichte der Hauptpersonen – oder in Ihrem eigenen Ego. Dank der guten Story, in jeder Hinsicht sehenswerten Darstellern und des stimmungsvollen Soundtracks geht das voyeuristische Konzept dennoch auf, selbst die Videos im Interlaced Modus verhindern den positiven Gesamteindruck nicht mehr. Wenn Sie Interesse an sich selbst und am Zuschauen haben, sollten Sie der „Versuchung" nachgeben. «

Mindestens:	P60, 8 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, DVD-ROM		
Musik:	CD-Audio, MPEG-2 (bei DVD)		
Sound:	DirectSound	Grafik:	DirectDraw
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Controller:	Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	2,3 GB/5 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Aftermath Media/Funsoft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	72%	Sound:	80%
Genre:	Interaktiver Spielfilm		

76% Einzelspiel

– % Multiplayer

Eine Zuordnung der Spieleanteile ist nicht möglich, da es sich um einen reinen Interaktiven Spielfilm handelt.

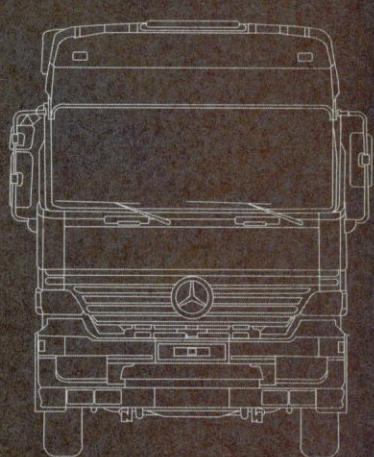
Spielanteile:
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Für Erwachsene mehr als einen tieferen Blick wert «

ER IST WIEDER DA !!!



DER PLANER GOLD





Ein neuer Tag beginnt...



... nicht immer glücklich !



Die Arbeit geht weiter...



... mit Briefpapier nach Chicago !



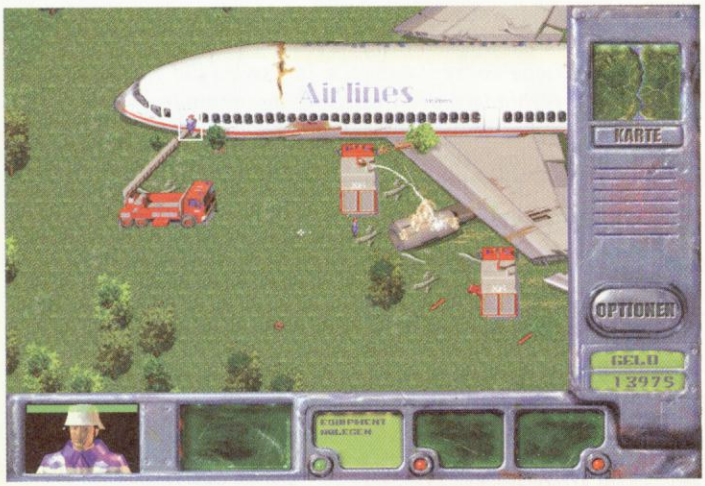
... unerwartetes Karriereende

GREENWOOD ENTERTAINMENT

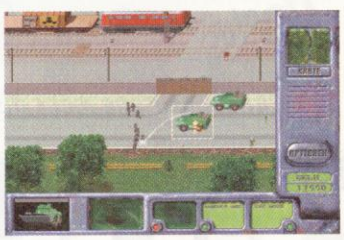
Emergency • Echtzeitstrategie

REALITY PC

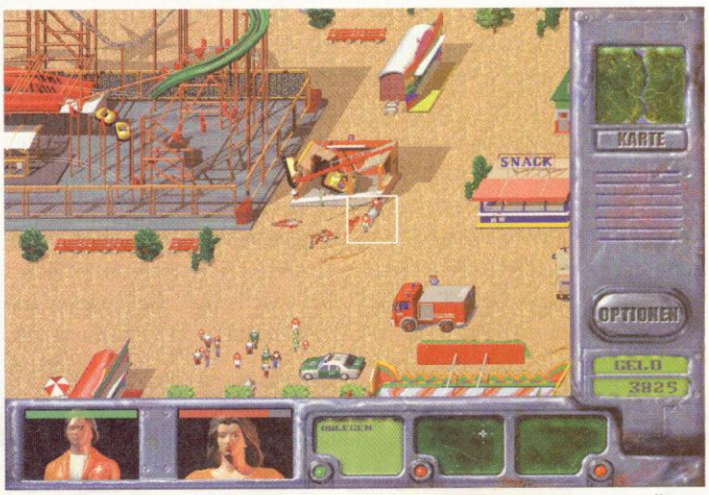
Gebäude stehen in Flammen, Kraftwerke explodieren, und auf dem Boden liegen Tote und röchelnde Verletzte. Nein, diesmal war kein verrohter PC-Freak mit seiner besten Freundin (Fräulein Pump-Gun) unterwegs. Bei Emergency lautet die Devise ausnahmsweise „Retten statt Rabatz machen".



Eine Boeing hat „Boing!" gemacht: Damit sie nicht explodiert, werden die Tanks gekühlt. Ein Feuerwehrler versucht, ins Innere zu gelangen.



Polizeibeamte können randalierende Passanten festnehmen.



Diese Achterbahn war offensichtlich nicht TÜV-geprüft. Die Ärzte müssen etliche Verletzte stabilisieren und wegbringen.

In Reality-TV-Manier ist der PC-Besitzer nahe dran, wenn Busse verunglücken, Flugzeuge abstürzen, Atomkraftwerke explodieren, Fußballrowdies randalieren, Staudämme brechen oder Wälder abfackeln. Der Spieler muß dies als Rettungsleiter ausbaden. Ein Briefing erläutert, was passiert ist. Dann klickt man sich zu den Stationen, wo Fahrzeuge und Personal gewählt werden, die Kostenfrage immer im Hinterkopf. Bei sparsamer Handhabung darf die Kohle in den nächsten Level übernommen werden. Sind die Helfer eingetroffen, geht's zum Actionbildschirm. Dort fällt anhand einer für Strategicals typischen Steuerung die Entscheidung über Erfolg und Mißerfolg. Bei zweigeteilten Missionen müssen Feuerwehrleute vor einem Rennen die Piste freimachen (Welcher Depp läßt eigentlich Reifen auf der Strecke liegen?) und sich mit Handlöschern an gefährlichen Stellen postieren. Logisch, daß im zweiten Abschnitt mehrere Boliden ineinanderrasseln. Schwierig wie viele der abwechslungsreichen 30 Missionen ist der Auftrag, den Castortransport zu sichern. In Emergency wimmelt es von authentischen Unglücken – die Flugschaukatastrophe von Ramstein gehört dazu.

Qual der Wahl

Auf Anhieb das richtige Personal mit der richtigen Ausrüstung (Feuerwehrleute mit Motorsägen oder Atemschutzmasken, Ärzte, Sanitäter, Polizisten) und das effektivste Gerät (22 Autos, Gerätschaften und Flieger, ABC-Abwehr, Streifenwagen, Pontonbrücke, Planierraupe oder Motorboot) einzusetzen, ist nicht einfach. Im Prinzip existiert immer nur ein Lösungsweg, der oft erst nach Fehlern und dem Neustart einer Mission ersichtlich wird. Für Frust können auch die Miniquests sorgen. Wer nicht bei den integrierten Spieletips spickt, kommt auf Anhieb kaum drauf, was er tun muß (z. B. ein mickriges Mini-Schalterchen für eine Stauwarnung umlegen). Emergency besitzt eine Hotkey-Funktion, mit der die Einheiten aufgerufen werden können. Scrollorgien in den mehrere Bildschirme großen Szenarien bleiben trotzdem. Die Fahrzeuge müssen zu Beginn mühsam an den Ort des Geschehens gepfriemelt werden.

Harald Fränkel



KOMMENTAR

» *Emergency nutzt den Gaffer-Effekt rigoros aus. Läßt man moralische Fragen außen vor, ist es solide wie die stabile Seitenlage und macht tatsächlich auch Spaß. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem manche Quests Verzweiflung aufkommen lassen (Wo ist dieser ✖✳!■☛✕ Brandstifter?) und das Trial-and-Error-Prinzip nervt. Tip: Probespielen (Demo: PCA 5/98).* «

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, Win 95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	286 MB/150 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Topware	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 72% | Sound: 70% | Genre: Echtzeitstrategie

68% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Emergency lebt von der guten Spielidee* «

Wie oft stieg Mark Hamill für Wing Commander ins Cockpit?
Wer ist der böse Gegenspieler in Lands of Lore?
Wem haben wir das Spiel Lemmings zu verdanken?

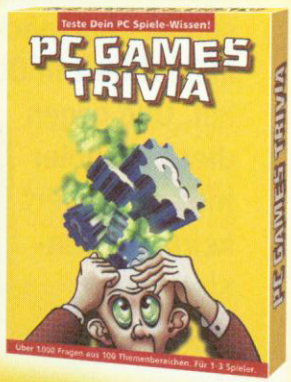
Teste Dein PC Spiele-Wissen mit

PC GAMES TRIVIA



Mit 1.000 Fragen aus 100 Wissensgebieten ist „PC GAMES TRIVIA" eine Herausforderung für jeden PC-Spieler. Hier ist neben Wissen auch Reaktion und Risikobereitschaft gefragt. Zahlreiche Animationen, multimediale Präsentationen sowie durchgehende Moderation in Wort und Bild machen „PC GAMES TRIVIA" zu einer echten Gameshow auf dem PC.

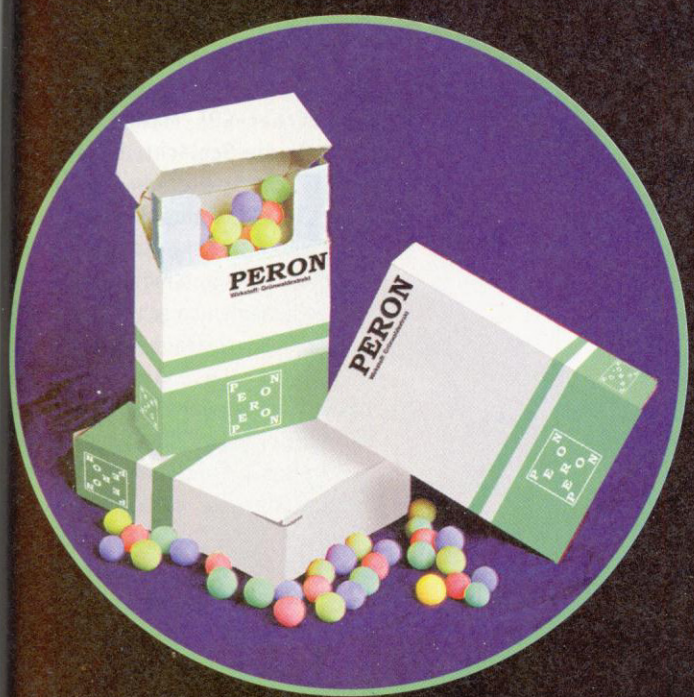
unverbindliche Preisempfehlung
DM 34,95



Jetzt im gut sortierten Fachhandel erhältlich!

COMPUTEC VERLAG
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

DIE MEDIZIN FÜR IHREN PC !!!



Aus dem traditionsreichen Hause Greenwood kommt nun PERON. PERON ist das Mittel für den gelangweilten Spieler. Durch seine gut verträgliche Art dringt PERON schnell und zuverlässig in das Innere Ihres PCs und bekämpft die Langeweile im Kern. Endlich ein Mittel ohne Nebenwirkungen, das sofort hilft !!!

GREENWOOD ENTERTAINMENT

PERON

Outwars • Action

KAMMERJÄGER

Insekten können lästig sein. Zum Beispiel, wenn ganze Rudel die Frontpartie des frisch polierten Autos mit matschig-gelbem Glibber verzieren. Oder wenn sie ihre Saugrüssel ausgerechnet in Stellen des Körpers bohren, wo man nicht hinkommt, um sich zu kratzen. Besonders hartnäckige Vertreter gehen der Menschheit in Outwars auf den Senkel. Und gegen diese Krabbler hilft garantiert keine Fliegenklatsche.



Jahrhundertelang suchte die Menschheit im Universum nach Anzeichen, die auf andere Lebensformen hindeuten. Nachdem sich die Terraner auf mehreren Planeten in den Weiten des Alls niedergelassen haben, treffen sie endlich auf intelligente Wesen. Wie aber das Leben so spielt, sind die Erdlinge plötzlich doch nicht mehr so begeistert von dem intergalaktischen Meeting. Die Außeridischen entpuppen sich nämlich als kriegslüsternde Insektoiden. Also schicken die Menschen die Eliteeinheit der CDF Marine Jump Corps in die Schlacht. Bei Outwars ist der Spieler ein Mitglied dieser Truppe, die mit strapazierfähigen und flugfähigen Kampfanzügen und mörderischen Waffensystemen so schlagkräftig wie ein Panzerplatoon ist.

Laser statt Fliegenklatsche

Der Spieler röstet die sogenannten Hydras auf sechs Welten, unter anderem auf einem Tropenplaneten, einer Minen-Kolonie in der Wüste sowie auf einer Eiswelt, und er stößt sogar in eine Art Bienenstock vor, also gewissermaßen in die Höhle des Löwen. Statt mit Insektenspray und Fliegenklatsche ist er mit Lasern, Minen, Flammen-, Granat- und Raketenwerfern ausge-

stattet, um die chitingepanzerten Viecher auszurotten. Mit dem Jetpack legt der Söldner kurze Strecken in der Luft zurück. Ist der begrenzte Energievorrat aufgebraucht, dauert es einige Zeit, ehe sich der Akku des Geräts wieder auflädt. Nützlich ist der Raketenrucksack allemal, besonders bei kleineren Sprüngen. Richtig abheben läßt sich allerdings am besten mit einem Drachengleiter, der aber dummerweise nur selten zur Verfügung steht.

Unter Zeitdruck

Die Aufträge, die der Spieler bekommt, sind sehr abwechslungsreich. Reine „Hau-den-Viechern-auf-die-Fühler"-Einsätze sind eher selten. Stattdessen muß der PC-Besitzer bestimmte Alien-Einrichtungen sprengen, Geiseln suchen und befreien, Konvois begleiten oder eigene stationäre Einheiten beschützen. Nicht selten herrscht heftiger Zeitdruck. Meistens wird das alte Ego von anderen Soldaten begleitet, denen Befehle erteilt werden können („greif an", „halte die Position" usw.). Das ist nicht immer notwendig, um eine Mission erfolgreich abzuschließen, aber ratenswert: Denn die Kollegen sind teilweise so zielsicher wie ein Besoffener auf einem Schaukelpferd. Wer nicht aufpaßt, bekommt von Bubba, Snowflake und anderen sogenannten Helferlein gerne mal einen Schuß ins Hinterteil. Die Kombination aus Automap und eingeblendetem Radarpfeil erlaubt meistens eine gute Orientierung. Im Kampagne-Modus wird dem Spieler eine ordentliche Story geboten, wobei stellenweise gerenderte Filmsequenzen die Geschichte fortsetzen. Es ist außerdem möglich, sich an Einzelmissionen zu versuchen.Technisch ist Outwars ein solides Spiel, das aber nur wenige echte grafische Höhepunkte bietet. Dazu verpixeln einige Objekte zu stark. Außerdem hat die Welt schon detailliertere Texturen gesehen. Hin und wieder treten Fehler auf: Wände werden für kurze Zeit unsichtbar, und Monster gehen

DAS GAMEPLAY

Outwars ist in vielen Teilbereichen enorm abwechslungsreich. Das beginnt bei der optischen Gestaltung der Szenarien und setzt sich bei der Steuerung, beim Leveldesign und bei den 27 motivierenden Missionen fort. Wie ein typischer Auftrag bei Outwars ablaufen kann, wollen wir anhand eines Beispiels erläutern: Der PC-Besitzer soll in ein Schlachtschiff der Aliens eindringen und die Königin der Hydras um die Ecke bringen. Vorher gilt es jedoch, den ersten Verteidigungsring zu durchbrechen und einen der Obermotze, einen sogenannten Mastermind, zu entführen. Ihn wollen die Menschen verhören, um



Infoscreen: Vor dem Einsatz gibt's ein Missions-Briefing mit Anweisungen und Karte.

möglicherweise an das eine oder andere Geheimnis der fremden Rasse zu kommen. Diese und weitere Informationen, die exakten Missionsziele und eine kleine Übersichtskarte bekommt der Spieler beim Briefing ***(Bild 1)*** *zu Gesicht. Dann geht es zur Sache: Auf dem Startbildschirm müssen zahlreiche Aliens zu Brei verquirlt werden, ehe sie die überall*



Bodenkampf: Wer diese Alienart bezwingen will, sollte flink zu Fuß sein und mit Jetpack-Hopsern nach links und rechts ausweichen.

auf der Juggernaut befindlichen Alarmknöpfe erreichen ***(2)****. Sind die ersten Ekelkäfer über den Jordan gegangen, schleicht der Spieler vorsichtig weiter durch die Gänge des Schiffs. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln, wobei der Held unweigerlich verletzt wird und Munition verbraucht. Im Bedarfsfall kann er zu seinem Gleiter zurückkehren, seine Vorräte auffüllen und Verbandskästchen aufnehmen. Die zwei widerstandsfähigen Posten,*



Luftschlag: Diesen Gesellen legen wir Minen ins Nest, verduften ganz schnell und zünden die Kracher aus sicherer Entfernung.

die im weiteren Verlauf auf einer Brücke patrouillieren, lassen sich gut mit ferngesteuerten, besonders durchschlagskräftigen Minen wegblasen ***(3)****. Gegen Ende der Mission befindet man sich in einer riesigen Halle, in der der Mastermind herumspa-*

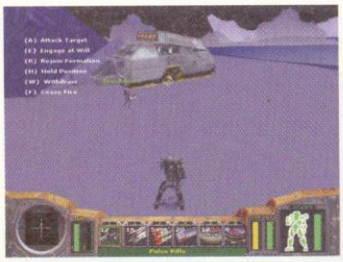


Fernangriff: Manchmal ist die Heckenschützen-Taktik empfehlenswert. Der Spieler geht zwischendurch immer wieder in Deckung.

ziert. Die Wächter, die auf ihren Vorgesetzten aufpassen, lassen sich am sichersten aus der Distanz plattmachen ***(4)****. Der Rest ist kinderleicht, weil sich der zu entführende Obermotz im wahrsten Sinne des Wortes als armer Wurm erweist, der wehrlos ist und mit einem Schuß bewegungsunfähig gemacht werden kann* ***(5)****.*



Geschafft: Der Mastermind-Außerirdische, eigentlich ein armer Wurm, ist in unserer Hand.



Seine Wingman zu befehligen, ist bei manchen Missionen Pflicht. Hier soll Kollege Touchtown die SAM-Stellung beschützen.



Bei dieser Übungsmission lernt der Spieler, wie er den Jetpack einsetzt. Es gilt, von Plattform zu Plattform zu hüpfen.



Luftgefechte sind kein Kinderspiel. Der Umgang mit dem manchmal zur Verfügung stehenden Gleitdrachen will geübt sein.



Spritz! Hydras zerplatzen ähnlich appetitlich wie die bösen Aliens in Starship Troopers (Screenshot aus der Ich-Perspektive).

durch dieselben hindurch. Dem Spielspaß tut dies – weil es selten vorkommt – kaum einen Abbruch. Der Sound lebt fraglos von den Audiotracks, deren themenbezogene Klänge eine Menge Spannung aufbauen. Notiz am Rande: Ein bißchen gebangt werden muß wegen der Synchronisation der Sprachausgabe. Die ersten deutschen Sprüchlein, die wir zu hören bekamen, waren leicht peinlich geraten. Bubbas erschreckter Ausruf „Die schießen auf mich" wirkte auf Germanisch total unpassend – versuchen Sie sich einfach den Satz „Die bewerfen mich mit Wattebäuschchen" mit einem vorwurfsvollen Unterton vorzustellen. Sollte Ihnen das nicht gelingen, ist es aber auch egal. Denn Outwars verdient trotz kleiner Schönheitsfehler unbedingt eine Empfehlung. Voll auf ihre Kosten kommen Multiplayer-Freaks, die immerhin auf fünf spannende Spielvarianten zurückgreifen können.

Harald Fränkel

VERGLEICH

Was den Spielspaß betrifft, sind zwischen Outwars und MDK nur minimale Unterschiede erkennbar. Entsprechend knapp fällt die Vergleichswertung aus. Bei einer besseren Grafik hätte Microsofts Action-Shooter mit dem Klassiker von Shiny Entertainment wahrscheinlich gleichziehen können. Das ebenfalls sehr ähnliche Heavy Gear ist für Fans von Mech-Simulationen nach wie vor eine gute Wahl.

MDK	*88%*
Outwars	*86%*
Heavy Gear	*85%*

KOMMENTAR

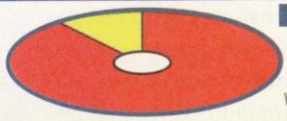


» *Das ist doch was für Papis Sohn! Normalerweise bin ich zugegebenermaßen ein Augentierchen. Outwars hat mich trotz der eher durchschnittlichen Grafik überzeugt, weil das Gameplay und das Leveldesign so abwechslungsreich sind. Sich in labyrinthartigen Gängen zu orientieren, gehört ebenso zum Geschäft eines modernen Kammerjägers wie strategische Überlegungen, wenn sich unser Held geschickt zwischen Hügeln bewegt oder bei Ballerduellen Reichweitenvorteile nutzt. Für enorme Spannung sorgen die heroisch-orchestralen Audiotracks und die zahlreichen Überraschungsmomente.* «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P200 MMX, 32 MB RAM, Direct3D, Maus
Grafik:	Direct3D
Sound:	DirectSound, Q-Sound, Digi-Samples
Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem
Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache:	deutsch
CD/HD:	615 MB (2CDs)/17-239 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Mai
Grafik:	69%
Sound:	82%
Genre:	3D-Action

69% Einzelspiel

82% Multiplayer



» *MDK meets Starships Troopers: pfiffige Insektenjagd* «

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

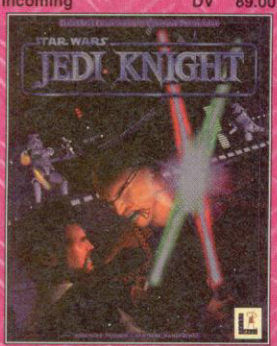
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

CD-ROM Spiele

Age of Empires	DV	84.99
Anno 1602 (Win95)	**DV**	**74.99**
Anstoss 2 (Win95)	DV	74.99
Armor Command	**DA**	**74.99**
Battle Zone	**DV**	**79.99**
Beast Wars (Win95)	**DV**	**74.99**
Black Dahlia	DV	74.99
Blade Runner	DV	89.00
Bleifuss Fun	DV	64.00
Bleifuss Rally	DV	54.99
Dark Earth	DV	74.99



Das Kombinat-C&C 2	**DV**	**99.00**
Deathtrap Dungeon	**DV**	**84.99**
Diablo (Win95)	DA	54.99
Die by the Sword	**DV**	**79.00**
Dune 2000	DV*	74.99
Dunkle Manöver	DV	69.00
Carmagd. F. z. Hölle + M.	DV	54.00
F1 '97	DV	79.00
F1 Racing Simulation	DV	74.99
F-15 (Win95)	DV	79.99
Fallout	**DV**	**69.00**
Fifa Soccer 98 WM Q.	DV	79.99
Final Fantasy 7	**DV***	**104.00**
Floyd-Es gibt n.Hel.	DV	74.99
Forsaken	**DV**	**79.99**
Frankreich WM 98	**DV***	**89.99**
Gex 3D	**DV**	**79.00**
Grand Theft Auto	DA	59.00
Hattrick Wins (Win)	DV*	69.99
Have a Nice Day 2	DV	79.99
Heart o.t. Darkness	**DV***	**89.00**
Incoming	**DV**	**89.00**



Jedi Knight	**DA**	**89.00**
Jet Fighter Full B.	DV	84.00
KKND 2 (Krossfire)	DV*	64.99
Lands of Lore 2	**DV**	**74.99**
Liberation Day	DA	79.00
M.A.X. 2	DV*	79.00
M1 Tank Platton 2	**DV**	**79.99**
Might & Magic 6	DV	79.99
Monkey Island 3	DV	84.99
Monopoly Star Wars E	DV	74.99
Monopoly WM 98 Edit.	DV	79.00
NHL Breakaway 98	DA*	69.99
NHL Hockey 98 Win95	DV	79.99
Nightmare Creatures	EV	79.00
Oddworld Abe's Odd.	DV	84.00
Pandemonium 2	DV	79.00

Kostenlos !



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Police Quest Swat 2	**DV***	**74.99**
Populous The 3rd Co.	**DV***	**79.99**
Powerboat Racing	DA	79.99
Red Baron 2	**DV**	**69.00**
Siedler 2 Gold Edit.	DV	69.00
Sim City 3000	**DV***	**79.99**
Star Wars Rebellion	**EV**	**74.99**



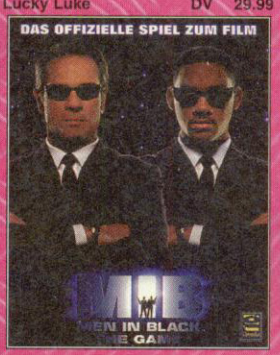
Starcraft	**DV**	**84.99**
Tomb Raider 2	**DV**	**79.99**
Total Annihilation	DV	79.99
Unreal	DV*	84.99
Wing Commander Prop.	DV	79.99
X-Files: The Game	DV*	89.00
You don't know Jack	DV	59.99

Sonderangebote

Z Original Level CD	DV	24.99
Age of Empires Level	DV	24.00
Age of Emp.Neue Epo.	**DV**	**24.99**
Akte Europa	**DV**	**39.00**
Anstoss 2 Verlänger.	DV	29.00
C&C 2 Einsame Entsch	**DV***	**39.00**
C&C 2 Gegenangriff	DV	26.99
C&C 2 Vergeltungss.	DV	29.00
Jedi Knight Mission	**DV**	**24.99**
Interstate 76 Nitro	DA	49.00
Hexen 2 Mission Pack	DA	39.00



Dark Reign (Win95)	**DV**	**34.00**
Dark Reign Level-CD	DA	14.99
Dark Reign Mission	DV	34.99
Diablo Mission CD H.	DA	34.99
Die Fugger 2 Classic	DV	24.99
Discworld 2 Neon Ed.	DV	34.99
Dungeon Keeper	DV	39.99
Earth 2140 Mission 2	DA	24.00
Flight Sim.98 Airlin	DA	44.00
Gold Games 2	DV	39.99
X-Wing vs.Tie F.Miss	**DV**	**39.99**
Hexen 2 (Win95)	DV	29.00
Holiday Island Clas.	DV	29.00
Incubation Mission	DV	29.99
Interstate '76	DV	34.00
Jedi Knight Level-CD	**DA**	**39.00**
KKND Mission-CD W95	DV*	34.00
Larry 7	DV	39.00
Lucky Luke	**DV**	**29.99**



CD-ROM Anwendungen

Anti Virus	**DV**	**39.00**
D-Info 97	DV	29.99
Ferrari Formel 1	DV	39.99
First Aid 98	DV	69.00



Uninstaller 4.5	DV	69.99
Print Art.4+Kals Po.	DV	59.00
Star Trek - TNG Scre	DA	34.00
Star Trek Interac.M.	DV	89.00
Star Trek Omnipedia	**EV**	**39.99**
Star Trek Voyager E.	EV	19.99
Star Trek Warrior	DV	69.99
Star Wars Trilogy E.	**EV**	**9.95**
X-Files Unrest.Acc.	**DA**	**45.99**

Zubehör

Alfa Quad (Joyst.Sp)	**DA**	**79.99**
Boxen Screen Beat 1	DV	14.00
C&C Mission Control.	**DA**	**89.00**
Fanatec Aggr.-Gameb.	**DA**	**74.99**
Fanatec Le Mans Lenk	DA	184.00
Gravis Analog Pro	DV	44.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Gamepad Pro	DV	64.00
Lautsprecher Stereo	**DV**	**39.99**
Lenkrad incl. Pedale	DA	119.99
Null Modem Kabel	DV	14.00
Sidewinder 3D Pro1.0	DA	109.00
Sidewinder Game Pad	DV	69.99
Thrustmaster Formel1	DV	279.00
Typhoon Boxen 120 W.	**DV**	**49.99**
Typhoon PC-GUN	DV	94.00
Verlänger. Joystick	DV	9.95
Verl. Keyboard PS/2	DV	12.00
Verlängerung VGA 2m	DV	11.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unser **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Pandemonium 2 • 3D-Jump&Run

PSYCHEDELIA

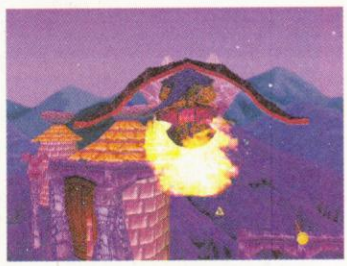
Mit einem Farbenrausch sondergleichen melden sich Nikki, Fargus und Sid, das Trio infernale der 3D-Jump&Runs, auf unseren PCs zurück. Seit ihrem letzten Auftritt haben sie offensichtlich eifrig im Fitneßraum trainiert und vollführen nun in 18 neuen Levels noch halsbrecherischere Turnübungen als je zuvor.

Sie erinnern sich: Just zu der Zeit, als im letzten Jahr angesichts von Gameplay-Tiefffliegern wie Isnogud das altbekannte Gejammer wieder losbrach, daß der PC für Jump&Runs einfach nicht so gut geeignet sei wie Konsolen, traten Crystal Dynamics mit Pandemonium auf den Plan und zeigten, wie man dem ausgelutschten Genre neues Leben einhauchen kann. Statt mit bonbonbunten Knuddelsprites in horizontal oder vertikal scrollenden zweidimensionalen Plattformlevels herumzuhüpfen, durfte man in Pandemonium plötzlich plastische 3D-Welten erforschen, die noch dazu aus den schwindelerregendsten Kamerawinkeln dargestellt wurden. Als Protagonisten standen keine niedlichen Viecher mit Quäkstimme und überdimensionierten Augen bereit, sondern markante, etwas verwegene Gestalten, mit denen sich jeder Spieler gerne identifiziert: Da war zum einen die hübsche, agile Zauberin Nikki mit ihren zirkusreifen Kunststprüngen und zum anderen der Narr Fargus mit seiner vorwitzigen Handpuppe Sid. Angesichts des gelungenen Konzepts und der hervorragenden Spielbarkeit von Pandemonium war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis ein zweiter Teil auf den Markt kommen würde – jetzt ist es soweit: Pandemonium 2 greift vornehmlich Bewährtes aus dem Vorgänger wieder auf und reichert es dezent mit kleinen Neuerungen an.



Gameplay wie gehabt

Vom Spielgefühl her hat sich in Pandemonium 2 nur wenig geändert: Wieder durchquert man wahlweise mit Nikki oder mit Fargus verwinkelte, vor Gefahren strotzende Levels, absolviert dabei rasante Rutschpartien oder wagemutige Sprünge über tödliche Abgründe hinweg und setzt sich u. a. mit bissigen Hunden, Wachmännern, Eierkönigen, feuerspeienden Drachen und wildgewordenen Panzern auseinander. Man mißbraucht Schornsteine als Trampoline, um in höhergelegenen Regionen beispielsweise Münzen und Power-Ups einzusammeln – erstere können einem zu einträglichen Bonusrunden verhelfen, und mit letzteren erhalten Nikki und Fargus zusätzliche Leben, Hitpoints und Fertigkeiten. Neu ist, daß sich die beiden Helden nun auch an Gerüsten oder Mauersimsen entlanghangeln und Seile hochklettern können. Darüber hinaus verfügen sie über nützliche Waffenfähigkeiten: Während Nikki vornehmlich mit Feuerbällen um sich wirft, kann Fargus den armen Sid gezielt seinen Widersachern entgegenschleudern und diese (unter Verwendung eines bestimmten Power-Ups) bis zum Zerplatzen aufpumpen.



Der Drachen läßt sich mit seinen eigenen Waffen schlagen.

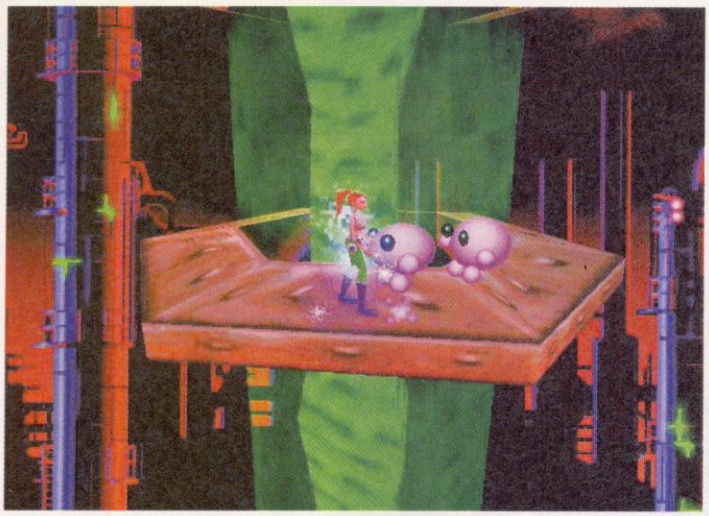


Nikki handelt sich vom Eierkönig einen Satz heiße Ohren ein.

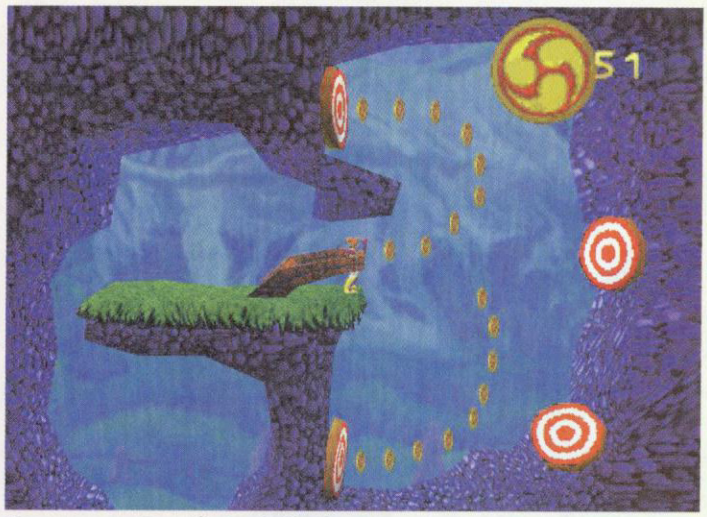
VERGLEICH

Pandemonium 2 zeigt gegenüber seinem Vorgänger geringfügige Verbesserungen in der Grafik, während die neu hinzugekommenen Moves den Spielspaß weniger steigern als erwartet. Gegenüber seinem „niedlichen" Konkurrenten Croc kann Pandemonium 2 durch das wesentlich rasantere und fairere Gameplay Punkte gutmachen.

Pandemonium 2	87%
Pandemonium!	87%
Croc	86%



Befreit man die kleinen rosa Kerlchen aus ihren Käfigen, stellen sie sich bereitwillig als Trampolin zur Verfügung.



Hat Fargus seine Wurftechnik einmal perfektioniert, kann er mit Hilfe von Sid auch die versteckstesten Ziele erreichen.

Faires Leveldesign

Die farbenfrohen Levels von Pandemonium 2 bieten sowohl optisch als auch spielerisch jede Menge Abwechslung. Mal arbeitet man sich durch eine Industriewelt aus Röhrensystemen, dann darf man selber einen Panzer besteigen und sich durch Minen und schießwütige UFOs den Weg freiballern oder sich in einer Märchenwelt von Wäscheleine zu Wäscheleine schwingen. Wie schon im ersten Teil bewegen sich die Spielfiguren nicht völlig frei, sondern auf festgelegten Bahnen. Erfreulich ist, daß man sich trotz des zuweilen recht beachtlichen Levelumfangs eigentlich nie verlaufen kann – immer ist klar erkennbar, wo und wie es weitergeht. Die Schwierigkeit besteht in Pandemonium 2 demnach nicht darin, versteckte Schalter oder Türen zu finden, sondern im perfekten und richtig getimten Meistern der Bewegungsakrobatik. Gesteuert werden die beiden Protagonisten kinderleicht mit Tastatur, Joystick oder Gamepad, wobei letzterem der Vorzug zu geben ist. Genretypisch gestattet Pandemonium 2 nicht das Abspeichern an jeder beliebigen Stelle; stattdessen sind über die Levels sogenannte Checkpoints verteilt, an die man im Falle eines „Bildschirmtods" zurückversetzt wird. Bei Erreichen des Levelausgangs erhält der Spieler ein Paßwort.

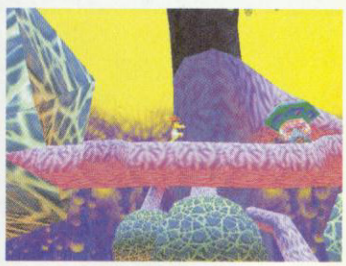
Ein Kessel Buntes

Im Grafikstil offenbarte schon das erste Pandemonium-Spiel sein ganz unverwechselbares Gesicht – technisch zwar nicht ganz perfekt, aber künstlerisch rundum überzeugend. Implementierten die Entwickler in den Vorgänger noch einen VGA-Modus, ist für Pandemonium 2 nun der Besitz einer 3Dfx-Karte Pflicht, obwohl deren Möglichkeiten bei weitem nicht voll ausgeschöpft werden. Immerhin ist das Programm schon mit einer relativ bescheidenen Hardware-Ausstattung absolut flüssig spielbar. Die Spielfiguren machen jetzt einen detaillierteren Eindruck als im ersten Teil und bewegen sich viel geschmeidiger. Gelegentlich muß man zwar noch mit kleineren Clipping-Fehlern leben, den Spaß beim Spielen können solche marginalen Schnitzer jedoch nicht schmälern.

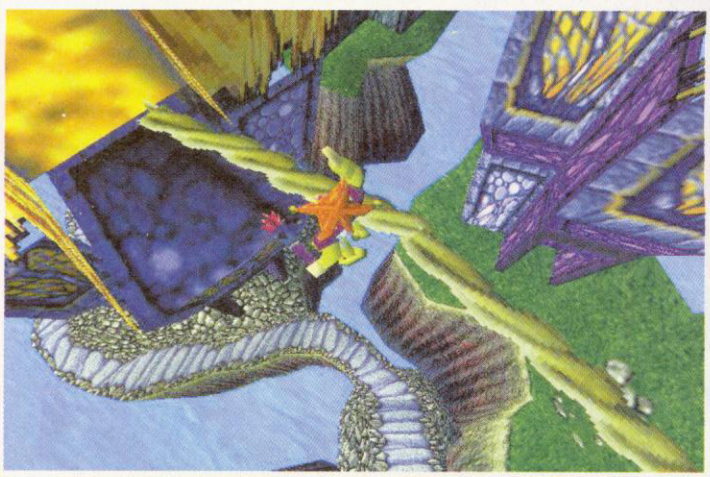
Herbert Aichinger



Pandemonium 2 sorgt mit schönen Lichteffekten für Staunen.



Psychedelische Farbenpracht beherrscht die meisten Levels.



Manchmal haut es mit dem Clipping nicht ganz hin: Es sieht schon seltsam aus, wenn sich Fargus am Seil über den Abgrund hangelt.

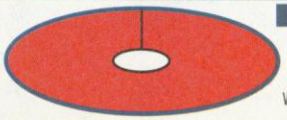
KOMMENTAR



» *Nachdem ich schon den ersten Teil mit Begeisterung gespielt habe, fieberte ich natürlich dem Erscheinen von Pandemonium 2 entgegen. Meine Erwartungen wurden nicht enttäuscht: Auch das Sequel besticht durch sein einfaches, faires und ungemein rasantes Gameplay, Leveldesign und Grafikstil knüpfen unmittelbar an den Vorgänger an. Daß die Entwickler dem Spiel nicht mehr neue Elemente spendiert haben, ist meiner Meinung nach kein Schaden.* «

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Grafik:	Direxť3D, 3Dfx		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Joystick, Gamepad	Sprache:	englisch
CD/HD:	331 MB/95 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Crystal Dynamics/Ubi Soft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 85%	Sound: 78%	Genre:	3D-Jump&Run

87% Einzelspiel — **- %** Multiplayer



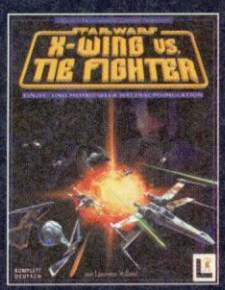
» *Spielspaß pur mit vielen Überraschungen* «

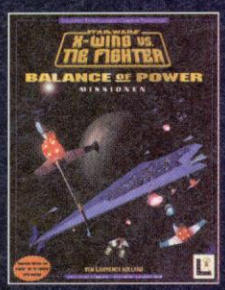


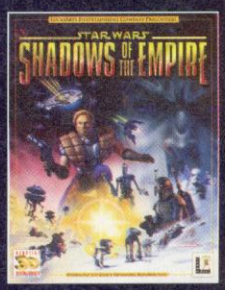












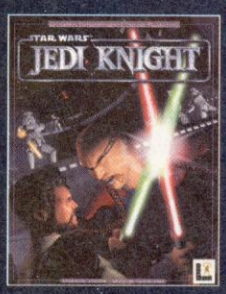
www.funsoft-online.com

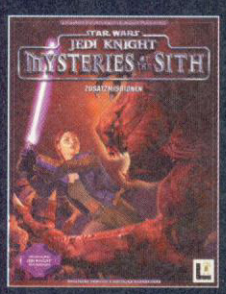


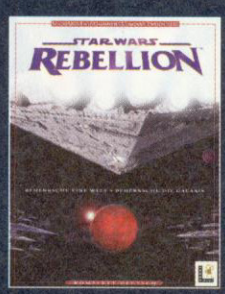


Sechs potentielle Kandidaten, die Besitz von Deinem PC ergreifen werden!

[Möge die Macht mit Dir sein!]





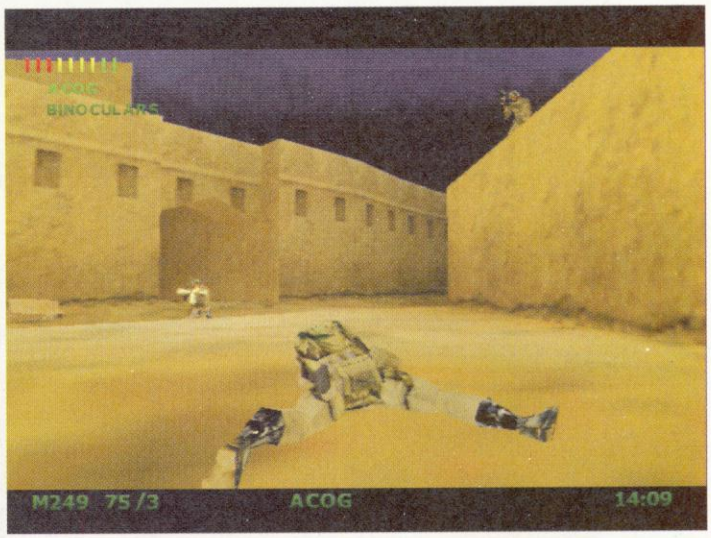


Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

© 1997-1998 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT



Einem Koffer mit Plutonium ist der Spieler in Honduras auf der Spur. Er tritt gegen gut ausgerüstete Militärs an.



In Afghanistan kämpfen sich die Soldaten durch Kabul, um einen Senator aus den Händen von Geiselnehmern zu befreien.

Spec Ops • Action

STOPPELHOPSER

Realistische Militärsimulationen müssen nicht nur für Mitglieder des wohl größten deutschen Trachtenvereins (Bundeswehr) und andere Profis unterhaltsam sein. Das Spiel „Spec Ops: U.S. Army Rangers" bestätigt dies.

Spec Ops ist mit seiner superrealistischen Darstellung sicher nur für Erwachsene geeignet, auch wenn keine Blutlachen und herumfliegenden Körperteile zu sehen sind. Läßt man moralische Fragen außer acht, bietet sich dem PC-Besitzer ein Spielprinzip, das mit einer Kombination aus Action und Taktik etwas Neuartiges bietet. Wer nur um sich ballernd durch die Gegend zieht, hat schon verloren. Nicht ein Fläschchen Doppelherz, sondern überlegtes Handeln, vorsichtiges Vorantasten und Robben, gekonnte Seitroller, das Aufsuchen von Deckungsmöglichkeiten und der intelligente Einsatz der Waffen (diverse Gewehre, Granatwerfer, Rocketlauncher, Zeitbomben, Minen, Panzerfäuse) und Ausrüstung (Fernglas, Funkanlage, Nachtsichtgerät, Rauchgranate) sorgen für ein längeres Leben. Wer Power-Ups wie Verbandskästen, Munition oder kugelsichere Westen findet, hat's doppelt gut.

Treu wie ein Hund

Innerhalb von fünf Kampagnen auf unterschiedlichem Terrain (Wald, Gebirge, Dschungel, Steppe und Stadt) gilt es 16 Missionen zu bewältigen. Der Spieler steuert einen Army-Ranger der US-Streitkräfte und dessen Begleiter, wobei dieser mit Befehlen als „Wingman" in Szene gesetzt werden kann. Der meist treu wie ein Hund hinterhertappende Kollege gibt z. B. bei Bedarf Feuerschutz. Außerdem ist es möglich, zwischen den Rangern hin- und herzu-

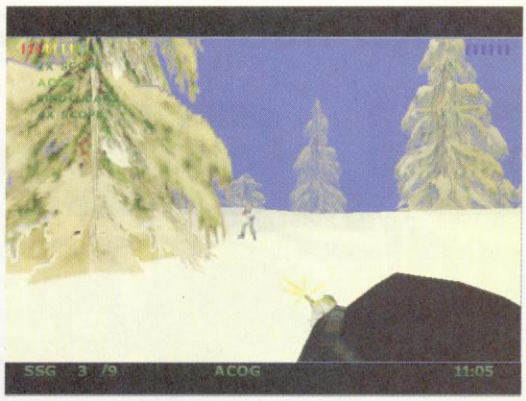
VERGLEICH

Spec Ops mit anderen 3D-Shootern zu vergleichen ist schwierig, weil einem unweigerlich die berühmte Metapher von Äpfeln und Birnen in den Sinn kommt. Das brandneue Outwars und besonders der humorige Klassiker MDK sind sicher für ein breiteres Publikum geeignet. Spec Ops dürfte mit seiner Darstellung eines Guerillakrieges auf jeden Fall solche Leute ansprechen, die einen Hang zum militärischen „Way of Life" haben.

MDK 88%
Outwars 86%
Spec Ops 79%



Im verregneten Dschungel von Kolumbien geht's Drogendealern an den Kragen.



Auf Wunsch darf Spec Ops auch aus der Ich-Perspektive gespielt werden.

switchen. Vor jeder Mission hat der Spieler die Aufgabe, aus sechs Spezialisten ein für den Auftrag möglichst optimal ausgestattetes Pärchen auszusuchen. Im Verlauf der fünf Kampagnen kommen normale Schützen, Grenadiere, MG-Schützen, Nahkampf-Experten, Heckenschützen und Späher zum Einsatz. Jeder hat besonderes Handwerkszeug. Beispielsweise greift der Heckenschütze auf ein Zielfernrohr zurück, mit dem gegnerische Soldaten aus weiter Entfernung ausgeschaltet werden können. Zwar ist die Zahl der Missionen gering, dafür sind sie jedoch abwechslungsreich. Die Ranger müssen Geiseln befreien, hochrangige Offiziere entführen, feindliche Lager ausheben oder MIGs auf einem Flugfeld sprengen. Nur für Kämpfer, die mit eingeschaltetem Zeitlimit eine Mission bewältigen, wird der jeweils nächste Level freigeschaltet – weil Spec Ops alles andere als ein Nachmittagsspaziergang ist, kann dies bei Einsteigern zu Frust führen.

Starke Töne

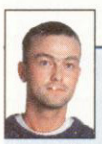
Mit Glide-Unterstützung ist die Grafik-Engine schnell und ansehnlich. Die Spielercharaktere bewegen sich wegen des Motion Capturing-Verfahrens mit echten Rangers sehr realitätsnah. Dagegen hat die Software-Engine nur Alibi-Funktion, weil sie selbst einen dicken PII in Verlegenheit bringt. Eine große Stärke von Spec Ops ist der Sound: Das originalgetreue Krachen der Waffen, zwitschernde Vögel, knisternde Flammen und das „Klick"-Geräusch, das das verhängnisvolle Auslösen einer Mine ankündigt, sorgen für eine lebendige und spannende Atmosphäre. In der Ferne sind die Rufe der feindlichen Soldaten zu hören, sogar in der jeweiligen Landessprache (russisch, koreanisch usw.). Klar verstehen normale Menschen davon kein Wort – aber das Gefühl, daß das Gegenüber sicherlich nicht so etwas Nettes wie „Kumpel, haste Bock auf 'ne Partie Skat?" brüllt, hat Flair. Die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Pixelmänner variiert zwischen hervorragend und dämlich. Hin und wieder verläuft sich der „intelligente" Ranger. Außerdem kann es passieren, daß ein Feindsoldat wie wild auf einen herumstehenden Caravan ballert, weil dieser in der Schußlinie steht. Nicht leicht fällt dem Spieler die Orientierung: Wer mittels des verwirrenden GPS (so eine Art Kompaß) seinen Weg sucht, kommt sich als unerfahrener Zivilist manchmal vor wie ein Esel, der einer vors Maul geschnallten Mohrrübe hinterherrennt.

Harald Fränkel



Heckenschützen können gegnerische Soldaten mittels Zielfernrohren heranzoomen und schnell mit einem Schuß ausschalten.

KOMMENTAR

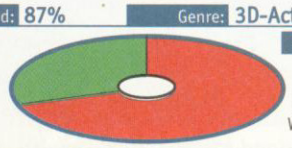


» Obwohl meine Wenigkeit den Titel „Uffz" in Ermangelung einer Bundeswehrausbildung nicht mit dem Begriff Unteroffizier verbindet, sondern höchstens mit dem überraschten Ausruf nach einem Kinnhaken in einem Kung-Fu-Streifen, hat mich Spec Ops wegen der dichten Atmosphäre fasziniert. Leider haben die Macher ihren Drang zu perfektem Realismus leicht übertrieben: Menschen wie ich, die sich nur in ihrem eigenen Auto nicht verlaufen, geht z. B. die nicht vorhandene Übersichtskarte ab. Herzlichen Dank, daß auch die Briefings so knapp ausfallen wie ein militärischer Befehl. Ab und zu auftretende Bugs beim Gamedesign, Schwachsinnsanfälle der KI und der fehlende Multiplayer-Modus sind weitere Gründe dafür, daß das Spiel letztendlich „nur" das Prädikat „gut" verdient hat. Klar ist auch: Spec Ops ist kein Spielchen für den Kindergeburtstag. Hat es sein müssen, daß tödlich getroffene Soldaten schreiend zu Boden sinken und sich dort noch kurz wie unter Schmerzen winden? «

Mindestens:	P166, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 24 MB RAM, Glide 2.43		
Grafik:	DirectDraw, Glide 2.43, OpenGL		
Sound:	DirectSound3D	Musik:	Midi
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash	Sprache:	deutsch
CD/HD:	326 MB/57 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Zombie VR Studios/BMG	Veröffentlichung:	Juni
Grafik:	79%	Sound: 87%	Genre: 3D-Action

79% Einzelspiel

- % Multiplayer



» Für Freunde authentischer Militärsimulationen ideal «

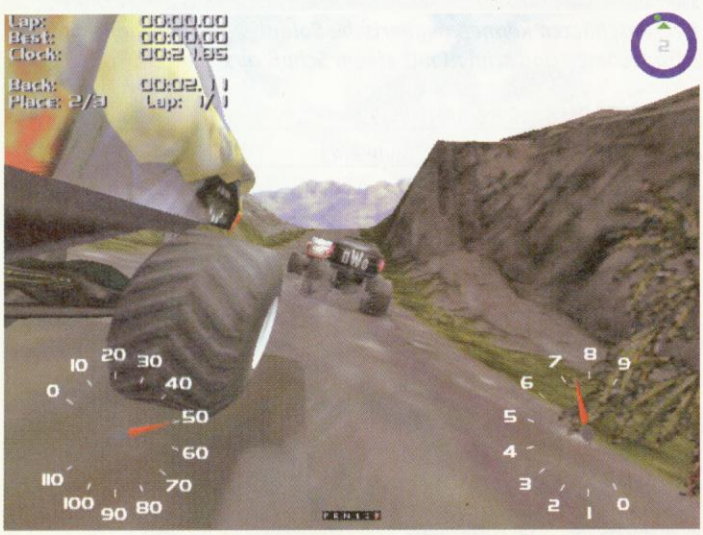
Monster Truck Madness 2 • Rennspiel

BLECHRAMBOS



So manche Wettbewerbs-Disziplin treibt im sportverrückten Amerika seltsame Blüten. Neben Show-Wrestling, Wettfischen und Drag-Racing haben dort auch überdimensional bereifte Pick-Ups eine riesige Fan-Gemeinde.

Neben Stunt-Veranstaltungen und Beschleunigungs-Rennen tragen die hochgezüchteten Boliden aber auch Wettrennen aus, die in Microsofts zweitem Monster Truck-Spiel erneut den Mittelpunkt bilden. Entwickler Terminal Reality Inc. zeichnete bereits für das erste MTM-Spiel und auch Microsofts jüngste Rennsimulation CART Precision Racing verantwortlich. Auf 11 Rundkursen oder Rallyestrecken werden die Einzelrennen ausgetragen. Im umfangreichen Optionsmenü ist dabei so ziemlich alles einstellbar, was sich der Trucker-Pilot wünscht. Ausschließlich für den Multiplayer-Betrieb gibt's drei Summit Rumble-Arenen, in denen der stärkste Crash-Truck gewinnt. Insgesamt gibt es 20 Monster Trucks zu besteigen, darunter neun brandneue Modelle. Speziell für Fans der Wrestling-Stars der WCW finden sich hier der „Hollywood Hoogan" oder „The Outsiders".



Volcano Island ist eine schwindelerregende Strecke. Besonders aus der Cockpitsicht werden die schaukelnden Bewegungen gut vermittelt.

Zu erleben gibt es auf den Pisten einiges: Nachtrennen, Wettereffekte und abwechslungsreiche Kurse. Die wilde PS-Horde rumpelt sich durch Regen, Schnee oder Eis und gräbt die wuchtigen Gummiwalzen in Schlamm-, Sand- oder Gras-Landschaften. Wie Sie die Strecken absolvieren, bleibt ganz Ihrer Orientierung überlassen, nur die wenigen Checkpoints müssen in der richtigen Reihenfolge passiert werden. Ansonsten dürfen Sie bei Ausritten abseits der Strecke nach Herzenslust abkürzen.

Fehlende Saison und gute Fahrphysik

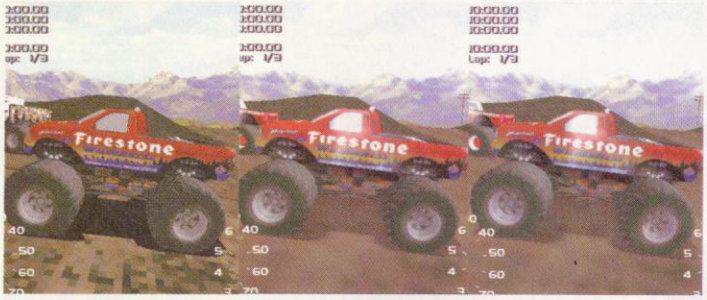
Als echter Nachteil für Einzelspieler erweist sich der fehlende Wettbewerb einer Rennsaison. Die Strecken können nur einzeln angewählt werden. Da macht die eigentlich gut umgesetzte Fahrphysik gleich nur halb so viel Spaß. Sogar ein klein wenig Tuning ist dem Digi-Mechaniker gestattet: Reifenprofil, Übersetzung und natürlich die Härte der monströsen Stoßdämpfer können eingestellt werden. Damit schaukelt und springt es sich dann auch ganz vortrefflich im Monster-Rudel. Begutachtet werden darf das zuweilen ulkige Schauspiel aus zahlreichen Kameraperspektiven. Aufgrund der argen Schaukelei ist hierbei die Verfolgerkamera besser geeignet als die Cockpitansicht. Dort können Sie nämlich schon mal eine „Sick Bag" auf dem Beifahrersitz plazieren.

Schadensmodell und Grafik-Engine

Ein ausgefeiltes Schadensmodell beeinträchtigt die Fahreigenschaften der Vehikel. Der Clou ist, daß die Grafik-Engine alle Beulen und Dellen in den Karosserien auch sichtbar macht. Ein Rempler mit zerquetschtem Kotflügel ist da noch das kleinere Übel. Spätestens, wenn Sie umgekippt auf dem Dach liegen, sieht Ihr Truck reichlich demoliert aus. Die zahlreichen Gameplay-Einstellungen gestatten es aber auch, darauf zu verzichten, genauso wie Sie die Zahl der Gegner und deren KI verringern dürfen. Über die Direct3D Grafik-Schnittstelle werden alle D3D-kompatiblen Beschleunigerkarten unterstützt. Als eines der ersten Spiele bietet MTM2 auch die Möglichkeit des zusätzlichen Textur-Speichers via Accelerated Graphics Port, AGP. Besonders aufwendig ist die optische Gestaltung der Monster Trucks geraten, die ihren realen Vorbildern der Motorsport-Serie bis aufs I-Tüpfelchen gleichen. Besonders mit Hardware-Beschleunigung erstrahlen deren aufwendige Lackierungen im gleißenden Sonnenlicht. Ganz anders die Umgebungsgestaltung: Die unterschiedlichen Landschaftstypen unterscheiden sich in erster Linie durch die Farbgebung



Grafisch schwach umgesetzt zeigt sich die Fahrt durch Flüsse. Die Wasseroberfläche bleibt dabei flach wie ein Spiegel.



Im Vergleich: links die Software-Engine, in der Mitte die D3D-Schnittstelle und rechts die Darstellung via Glide-Treiber.

und sind recht detailarm. Wenige Objekte zieren das Umfeld, Büsche und Bäume sind gar nur via Bitmaps dargestellt. Auf Spezialeffekte müssen Sie weitestgehend verzichten. Bis auf flache Reifenspuren und kleine Staubwölkchen gibt es nichts Spektakuläres zu sehen. Besonders die Fahrt durch Wasserpfützen ist enttäuschend. Das Naß bleibt dabei flach wie ein Spiegel, nur der gleiche Wolkeneffekt wie auf einer Staubpiste ist zu bemerken.

Spaß bei Multiplayer-Rennen

Ganz auf amerikanische Verhältnisse und Möglichkeiten ist das Multiplayerspiel ausgerichtet. Internet-Besitzer dürfen sich kostenfrei über Microsofts Gaming Zone mit anderen zu Multiplayer-Rennen treffen. Bis zu acht Spieler streiten sich so oder per LAN um die Trophäen. Ein witziges Feature ist hierbei die Einbindung voll duplexfähiger Soundkarten. Via Mikrofon können Sie sich so während der Multiplayer-Sitzung sogar unterhalten. Die Force Feedback-Unterstützung am Joystick ist hingegen nur kümmerlich umgesetzt. Man verspürt zwar den einen oder anderen Schlag, aber die unterschiedlichen Bodenbeläge oder Lenkwiderstände kommen kaum zur Geltung. Da muß man wohl noch auf die ersten FF-Lenkräder warten.

Christian Müller



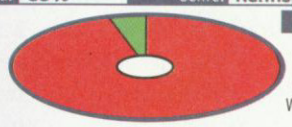
KOMMENTAR

» Zum „Sex-Appeal" der Monster Trucks mag man stehen, wie man will, aber Spaß macht MTM2 schon. Dafür sorgen die flotte D3D-Engine, nette Soundeffekte sowie die abwechslungsreichen Strecken und Gameplay-Optionen. Wer länger aufs Gespedal treten möchte, sollte aber schon über Multiplayer-Möglichkeiten verfügen, denn der fehlende Wettbewerbs- oder Saison-Modus reduziert die Einzelspielerwertung zusehends. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, Direct 3D
Grafik:	Direct Draw, Direct3D, AGP
Sound:	Direct Sound 3D
Musik:	Direct Sound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem
Controller:	Keyb., FFeedb.
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	490 MB/30-364 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	TRI/Microsoft
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	74%
Sound:	83%
Genre:	Rennspiel

69% Einzelspiel

83% Multiplayer



» Flottes Fun-Rennspiel mit Single-Player-Defiziten «

COMPUTEC Verlag



Damit Sie immer am Ball bleiben:

Sonderheft Fußball

Im Heft: Die große Marktübersicht aller PC-Spiele zur Weltmeisterschaft und Fußball-Bundesliga 1998! Der große Vergleichstest aller Fußballknüller für Ihren PC. 19 Titel stehen auf dem Prüfstand unserer Ballexperten! Außerdem: Die richtigen Eingabegeräte für die Fußball-Hits. Wir sagen Ihnen, welche Gamepads das Leder zum Rollen bringt! Nicht zu vergessen: Tips & Tricks zu: Anstoss 2, BM 97, FIFA 98 u.v.m.

Auf CD-ROM: Anstoss World Cup Edition - Die Vollversion wurde kommentiert von Marcel Reif! Außerdem: Frankreich 98, Actua Soccer 2, Kick Off 98... und 7 weitere top-aktuelle Demos!

Ab dem 27. Mai erhältlich. Für nur DM 14.90!

Motorhead • Rennspiel

BLADE RENNER

Klingt vielleicht wie eine Heavy-Metal-Band, ist aber keine: Motorhead entpuppt sich als lupenreine Arcade-Rennerei. Eines aber hat das Spiel doch mit Motörhead und dessen Leadsänger Lemmy (der mit dem eichhörnchenartigen Backenbart) gemeinsam: Es ist hart. Verdammt hart sogar!

Motorhead entführt PC-Piloten auf acht Science-Fiction-Strecken, die in einer Blade Runner-Umgebung mit eindrucksvollen Lichteffekten angesiedelt sind. Futuristisch sehen auch die Flitzer aus, die über die Pisten gescheucht werden müssen. Während der Schwierigkeitsgrad im Ghost-Modus und bei Einzelrennen noch moderat ist (die computergesteuerten Vehikel passen sich dem menschlichen Gegner an), wartet bei einem Start in der motivierenden Liga ein dickes Stück Arbeit. Wer nicht weggebügelt werden möchte, sollte a) Autos mit viel Bodenhaftung wählen, b) die Sichtweite hoch einstellen, c) fiese Rempeltechniken beherrschen, d) einen Mittelweg zwischen Sliden und schonender Kurventechnik finden und e) üben. Hart: Anfangs sind nur zwei Strecken und drei Wagen freigeschaltet!



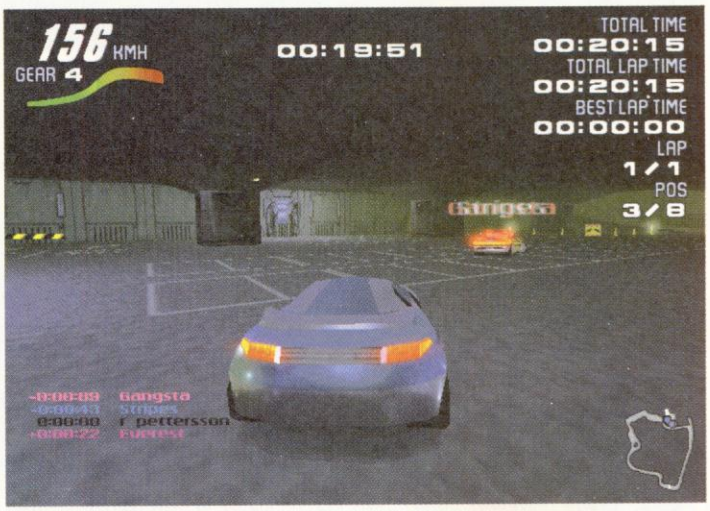
KOMMENTAR

» Mit der präzisen Steuerung und der flüssig-flinken 3D-Engine gehört Motorhead klar zu den besseren Rennspielen. Empfehlenswert ist die futuristische Raserei in erster Linie für Profis, die sich einen knüppelharten und motivierenden Ligamodus wünschen und ohne Realismus-Overkill (Schäden, Aufprallverhalten etc.) leben können. Anfänger beißen nach ihren ersten Fahrversuchen beim Kampf um den Aufstieg in die nächste Stufe möglicherweise frustriert ins Lenkrad oder in die Tastatur. «

Monotonie

Technisch ist Motorhead erstklassig gemacht, die Grafik ist selbst ohne Hardwarebeschleunigung beeindruckend. Allerdings wirken die Kurse optisch zu ähnlich, und die Flitzer strotzen nicht vor Texturen. Neben monotonen Motorsounds bietet das Spiel flippige Audiotracks und gute Spezialeffekte.

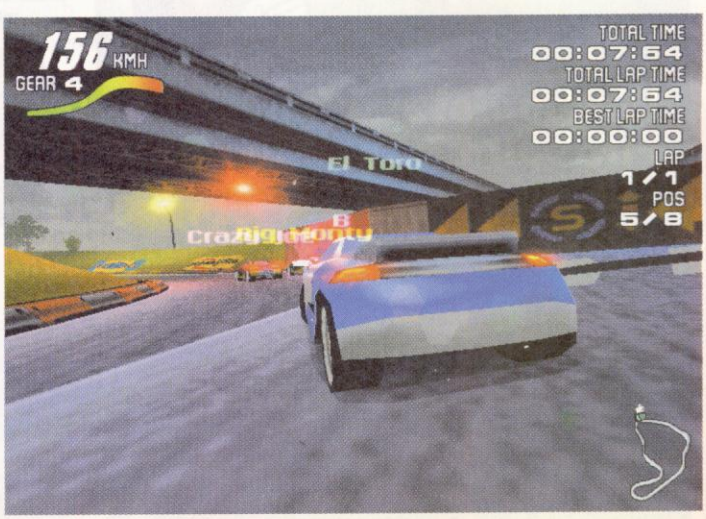
Harald Fränkel



Hoppla! Motorhead-Piloten sollten ihr Gefährt gut beherrschen, weil sie auch mal durch eine enge Tiefgarage rasen müssen.



Um am Start den Kontakt zu den Computergegnern nicht zu verlieren, muß im richtigen Moment Gas gegeben werden.

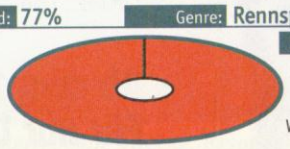


Die Lichteffekte in der düsteren Umgebung à la Blade Runner bieten eine ganz besondere Atmosphäre (Stoßstangenkamera).

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, DirectDraw, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, Glide2.43, Lenkrad		
Grafik:	Direct3D, Glide2.43, PowerSGL		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio, Midi
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 2 Sp. Modem/seriell	Controller:	Tastatur, Joyst.
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	236 MB/70 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Gremlin Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	74%	Sound: 77%	Genre: Rennspiel

75% Einzelspiel

76% Multiplayer



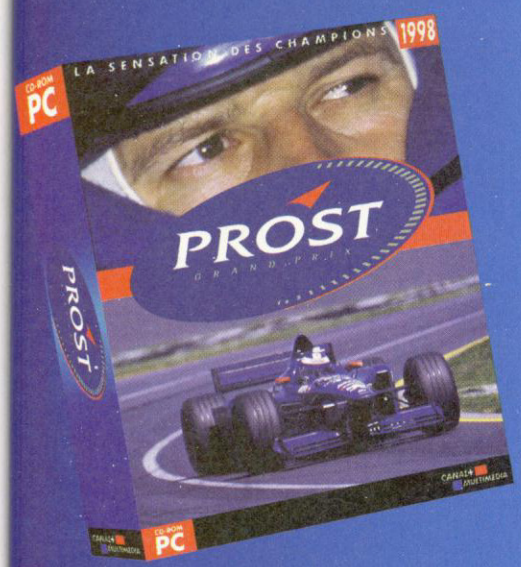
» *Bladerunner würden Motorhead spielen* «

1000-mal ist Olivier Panis den Kurs im Kopf schon gefahren... Jetzt sind Sie dran!



PROST GRAND PRIX 98

Bei diesem Spiel stehen Sie in der Pole Position!









9 verschiedene Kameraeinstellungen, einige davon vollkommen neuartig.

16 originale Rennstrecken (z.B.Monaco).

Add-on-Funktion aktualisiert Fahrzeuge und Strecken über`s Internet.

Vielfältige Spielmodi und Optionen.

Entwickelt in Zusammenarbeit mit dem PROST Team.

Realistische Streckenführung durch Verwendung von über 10.000 Originalphotos der Kurse.

Komfortable Replay-Funktion ermöglicht Dir u.a. den Tausch der besten Szenen mit Deinen Freunden.

Veränderliche Wetterbedingungen während der Rennen.

Umfangreicher Editor zur Eingabe aller Fahrer und Teamnamen.

Ab Mitte Mai erhältlich!

CD-ROM PC

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

MULTI-PLAYER-MODUS FÜR BIS ZU 4 SPIELER

CANAL+ MULTIMEDIA

Plane Crazy



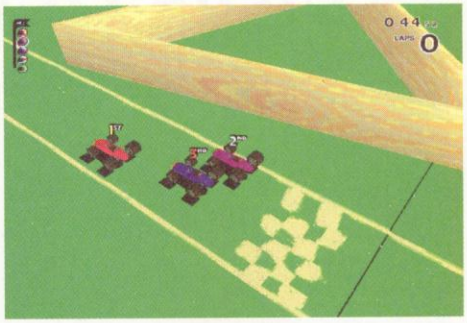
Überholen läßt sich am besten im Tiefflug, weil die Maschinen in Bodennähe wesentlich schneller fliegen können.

„Über den Wolken muß die Freiheit wohl grenzenlos sein", trällerte einst unser Kumpel Reinhard Mey. Okay, Alter, das ist Deine Meinung. Eins muß Dir aber klar sein: Spannend wird's erst wenige Zentimeter über dem Boden – wie sich bei Plane Crazy zeigt. Bei dem Arcade-Rennspiel verläßt sich der PC-Besitzer nicht auf Breitreifen und griffigen Asphalt, sondern bewältigt ohne Netz und doppelten Boden fünf Kurse in wendigen Sportflugzeugen. Fliegerasse stürzen sich wahrscheinlich sofort auf die Meisterschaft gegen die sieben Computergegner. Zwischen den Events ist es möglich, die Kisten mit besseren Motoren, stabileren Rümpfen oder Spezialzubehör aufzumotzen – gewonnenes Preisgeld vorausgesetzt. Während die erste Strecke (Wüste) noch einsteigerfreundlich ist, dürften bei den folgenden anfangs sogar die vielzitierten Meister vom Himmel plumpsen. Wenn es im Dockland durch ein Netz von Raffinerie-Rohrleitungen geht, Fallwinde die Maschine beim Monument Rush im Canyon schlackern lassen und teuflisch enge Kurven in Sin City nach dem Einsatz der Bremsklappen schreien, klatschen Ortsunkundige regelmäßig gegen Wände und Hindernisse. Power-Ups wie der NitroTurbo können beim Plazierungskampf äußerst hilfreich sein. Außerdem dürfen Gegner mit Power-Downs getrietzt werden. Als Übung bieten sich das Einzelrennen und der Ghostmodus an. Der fetzige Soundtrack läßt förmlich das Ohrenschmalz vibrieren, und bei der flinken Engine geht's richtig aeroflott zu Sache. Im Einzelspieler-Modus fehlt es auf Dauer jedoch an Abwechslung. Wer selbst mit einem Goggo beim Einparken regelmäßig andatzt, sollte die Finger von Plane Crazy lassen. Aber nicht nur Grobmotorikern kann es passieren, daß ihnen wegen wirrer Kursverläufe außer der Maschine die Motivation abschmiert. Wer aber etwas übt, wird für ein paar Stunden mit einem optisch ansprechenden Fun-Rennspiel belohnt. **hfr**

Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, Direct3D				
Technik:	Direct3D, DirectSound, CD-Audio, Force Feedback				
Sprache:	deutsch	Grafik:	76%	70%	77%
Hersteller:	Europress/Ubi Soft	Sound:	85%	Einzelspiel	Multiplayer
Preis:	ca. DM 100,-	Genre:	Rennspiel		

Micromachines V3

Seit nunmehr fünf Jahren tragen Codemasters' Spielzeug-Autos auf Küchentischen, Schulbänken, an Stränden oder in Gärten ihre unterhaltsamen Fun-Rennspiele aus und dürfen dank umfangreicher Multiplayer-Features immer wieder auf Parties für gute Stimmung sorgen. Aber allmählich droht sich das sympathische Spiel um die kleinen bunten Flitzer totzulaufen - zu oft haben Codemasters ihr bewährtes Konzept mit nur geringfügigen kosmetischen Änderungen wieder aufgewärmt. V3 macht hier keine Ausnahme; auf jedem Bildschirm hat man irgendwie das Gefühl, alles schon mal gesehen zu haben. Bevor Sie sich ins eigentliche Rennen stürzen, können Sie in der Fahrschule Ihr Geschick am Steuer in mehreren Übungslektionen noch einmal auf Vordermann bringen – recht nett und geschickt aufgebaut, aber das zuckersüße Quietschstimmchen Ihrer Fahrlehrerin zehrt schon hier gewaltig an den Nerven. Wenn es dann „ernst" wird und Sie sich mit einem oder mehreren Kontrahenten auf die Piste begeben, dürfen Sie sich für einen Charakter entscheiden und später dessen Leistungen auch abspeichern. Rattern Sie dann mit Ihrem Gefährt über Küchen- und Schreibtische, gilt es dann wie gewohnt, Messern, Zigarren oder verschütteter Milch auszuweichen, Sprungschanzen aus Spielkarten auszunutzen und Power-Ups einzusammeln, um fürs nächste

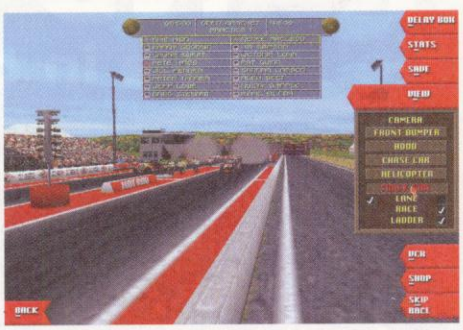


Nur mit Beschleunigerkarte sieht Micromachines V3 annehmbar aus – ein paar Details mehr hätten der Grafik nicht geschadet.

Rennen vielleicht mit einem Bonus-Wagen antreten zu können. Micromachines V3 überzeugt zwar immer noch mit seinem bezaubernd simplen Gameplay und den zahlreichen Einzelspieler- und Multiplayer-Modi, aber bei der technischen Generalüberholung haben die Entwickler nicht allzuviel Ehrgeiz bewiesen. Grafik und Sound sind einfach nicht mehr auf der Höhe der Zeit – lediglich Gameplay-Puristen, denen es überhaupt nicht aufs Drumherum ankommt, werden ohne ein tadelndes Wort über diese durchaus vermeidbaren Schwächen hinwegsehen können. **ha**

Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, Win95				
Technik:	Direct3D/DirectSound/8 Sp. LAN				
Sprache:	deutsch	Grafik:	50%	65%	70%
Hersteller:	Codemasters	Sound:	45%	Einzelspiel	Multiplayer
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Rennspiel		

Burnout



Der Hauptreiz von Bethesdas Drag Racing-Simulation Burnout besteht in ihren umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten – das beginnt bei den Spieleinstellungen und setzt sich fort im „Shop", in dem man seinen Flitzer für den Beschleunigungs-Contest aufmotzt. Das eigentliche Rennen auf einem der 20 Kurse gestaltet sich dann recht kurz und verlangt vom Spieler eigentlich nicht viel mehr, als eine Cursortaste gedrückt zu halten. Auch der Multiplayer-Modus über Modem, serielle Schnittstelle, IPX-LAN oder Internet kann nicht bewirken, daß die Motivation für mehr als eine Viertelmeile aufrechterhalten bleibt. **ha**

Empfohlen:	P133, 32 MB RAM, 3Dfx				
Technik:	Direct3D, 3DFX, 2 Sp. LAN, TCP/IP, Modem, seriell				
Sprache:	englisch	Grafik:	60%	39%	39%
Hersteller:	Bethesda	Sound:	40%	Einzelspiel	Multiplayer
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Simulation		

Clash



In der Rolle eines feudalen Herrschers im Mittelalter gilt es in 20 Missionen Angreifer abzuwehren und das eigene Reich zu vergrößern. Bei Clash handelt es sich kurz gesagt um ein rundenbasiertes Strategiespiel im Stil der Warlords-Trilogie. Neben den strategischen Truppenbewegungen kümmert man sich auch um Nachschub, Wirtschaft und Logistik der Städte. Hauptziel ist es natürlich, den Gegner im Krieg zu besiegen. Für sämtliche Schlachten stehen eigens taktische Kampfsequenzen zur Verfügung, die ebenfalls rundenbasiert ablaufen. Größte Mankos sind die eintönige Grafik, die störende Hintergrundmusik sowie der monotone Spielablauf. **ag**

Empfohlen:	P75, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	DirectDraw/DirectSound				
Sprache:	deutsch	Grafik:	45%	46%	49%
Hersteller:	Software 2000	Sound:	35%	Einzelspiel	Multiplayer
Preis:	ca. DM 59,-	Genre:	Strategie		

ACHTUNG: Alle hier abgebildeten Screenshots zeigen Szenen direkt aus dem Spielgeschehen!



DEUTSCHE VOLLVERSION
JETZT IM HANDEL!

INCOMING

Es waren keine Vergnügungsausflüge. Es waren militärische Aufklärungseinsätze.

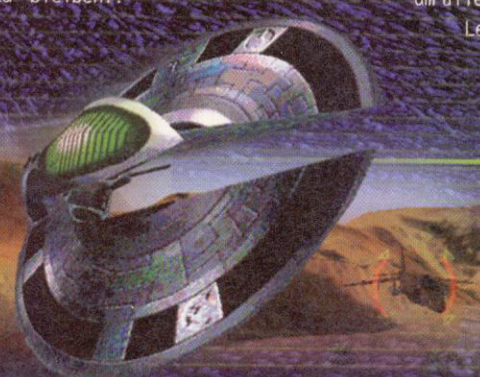
Sie besuchten unseren Planeten viele Male, während wir uns immer nur die eine Frage stellten:

Existieren sie wirklich?

Tatsache ist: sie wissen von unserer Existenz. Jetzt kommen sie zurück... mit der Absicht, um alles zu erobern. unser Land, unser Leben, unsere Luft.

CDV Software
www.cdv.de
Rage Software plc
www.rage.co.uk

3D
3D-BESCHLEUNIGER KARTE ERFORDERLICH



Jeder Atemzug könnte Dein Letzter sein

Pressestimmen zu Incoming:

"Incoming nutzt das komplette Leistungsspektrum moderner 3D-Grafikkarten und produziert ein bombastisches Feuerwerk, das momentan nur schwer überboten werden kann." PC GAMES 5/98, 86%

"Mit seinem abwechslungsreichen Gameplay und der atemberaubenden Präsentation stellt INCOMING ganz klar eine Referenz im Action-Genre dar!" PC JOKER 5/98, 86%, HIT

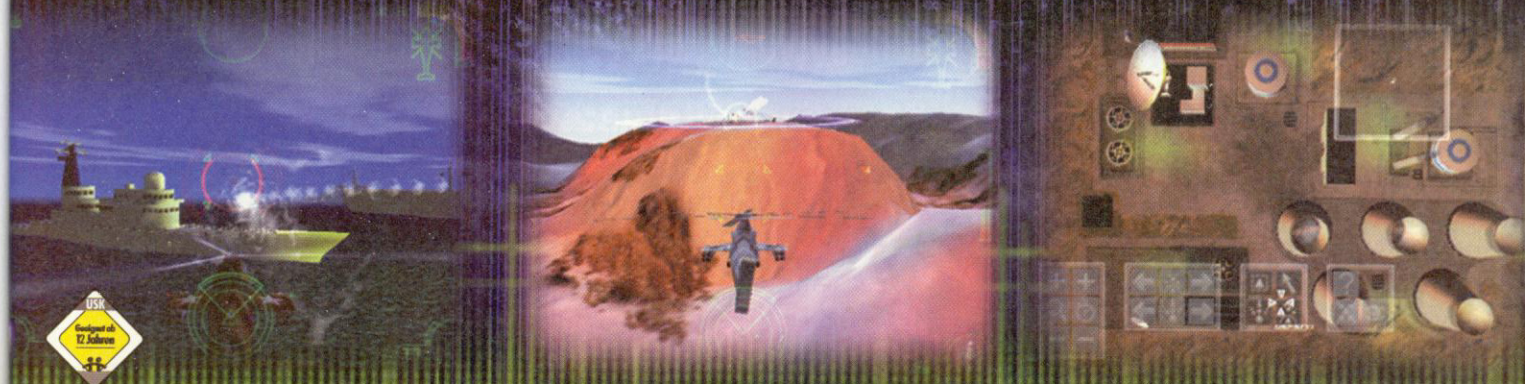
"Wer lupenreine 3D-Shooter mag, wird Incoming wahrscheinlich heiß und innig lieben." "Optisch ist Incoming ein Genuß. Feurige Glutbälle, farbig leuchtend hervorgehobene Druckwellen, feine Rauchfahnen vor den Geschützrohren und hinter den Raketen, gewaltige Blitze (...) verwöhnen das Auge." PC ACTION 5/98, 85%, GOLD

SUPERGAMES 6/7 98: 95%, SPIEL DES MONATS

"Incoming sieht in der Tat gut aus und begeistert mit den aufwendigsten Explosionseffekten, die ich bislang gesehen habe." GAMESTAR 5/98, 80%

Unglaubliche militärische Ausrüstung:
AI-AI-Waffen, Track Tanks, Sand Skimmers, Hovertanks, Stealth-Fahrzeuge, Kampfhubschrauber, F22 und S/VTOL-Luftfahrzeuge, Alien-Kampfflieger u.v.m.

- Packende Arcade-Action mit Land-, Luft- und Seekämpfen
- 65 verschiedene Missionen in 6 atemberaubenden Welten
- Force Feedback-Unterstützung
- spaciger 3D-Sound
- 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm
- Modem/Nullmodem-Option
- Netzmodus bis zu 8 Spieler
- Atmosphärischer Soundtrack
- Einzigartige FX-Lichteffekte



USK Geeignet ab 12 Jahren

CDV Software GmbH Postfach 2749 76014 Karlsruhe Tel. 0721/97224-0 Fax 0721/97224-24 Web: http://www.cdv.de Rage Software: http://www.rage.co.uk



www.dsf.de

Peter "Der Schrauber",
leidenschaftlicher Rennfahrer:

"FORMEL 1? DA WILL ICH EINFACH MEHR HINTERGRÜNDE."

Zu jedem Training, vor jedem Rennen – nur im DSF:

Freitags, 21:15 Uhr
Höhepunkte des Trainings. Mehr Wissen von Anfang an. Experten und Interviews direkt von der Piste!

Samstags, 14:30 Uhr
Warm Up – Der Formel 1 Talk. Mehr Experten, mehr Hintergründe, mehr Meinungen, mehr Perspektiven!

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

DSF

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

PC ACTION

- ❑ DEMO-CD-ROM
- ❑ BONUS-CD-ROM
- ❑ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

GARANTIECOUPON 6/98

DEMO-CD-ROM

PC ACTION

DEMO-CD

Demos
Descent Freespace
Dunkle Manöver
Grand Prix Legends
Hardball 6
Herrscher der Meere
Hexplore
Incoming
Jazz Jackrabbit 2
Mystery Island
N.I.C.E. 2
Outwars
Queen – The Eye
Shanghai Dynasty

Updates
Andretti Racing 3Dfx-Patch (eng)
Armor Command V1.01 (eng)
BattleZone V1.01 (eng)
Black Dahlia Patch #1 (eng)
Dark Reign V1.2 (deu)
Daytona USA Deluxe D3D-Patch
Der Planer 2 V1.47
Die by the Sword Multiplayer-Patch
Dungeon Keeper D3D-Patch V1.01
Dunkle Manöver V1.1a (deu)
F1 Racing Simulation für 3Dfx V1.08 (eng)
F1 Racing Simul. Sound Patch 2
F-16 Fighting Falcon 3Dfx Patch
F-22 ADF V1.1 (D3D.deu)
F-22 ADF V1.10 3Dfx (deu)
FIFA ATI-Riva-KI-Patch (eng)
Flight Unlimited 2 V1.04 (eng)
Flying Corps Basis Update (int)
Flying Corps V1.11y (deu)
Forsaken Military Patch
FPS Ski Racing V1.2 (eng)
Herrscher der Meere V1.20
M1 Tank Platoon 2 V1.10 (eng)
Magic: The Gathering: Manalink V1.30 (deu)
Myth – Blood-Patch (deu)
Myth V1.2 (deu)
Nuclear Strike V1.2 CD-ROM-Patch
Nuclear Strike V1.3 Voodoo²-Patch
Star Wars Monopoly V1.03b
StarCraft V1.01 (eng)
Wing Commander – Prophecy Voodoo/Voodoo²-Patch (eng)

Hardware
CH Joystick-Testprogramm
PC Dash Karten zu allen Spielen
Rendition Mini Client Treiber OpenGL Beta 5
Riva 128 OpenGL Treiber Beta 2
Diamond Monster 3D II Treiber
Voodoo² Referenztreiber

Tools
Anno 1602
Dark Omen Cheat
DirectX 5.0a
Dungeon Keeper Lvl. Editor
Hex-Editor
Wing Commander 5 Cheat

Leserssoftware
Age of Empires Szenarien
Clonk
The Lord of Lightning
Taschenrechner
GravSim

Online/Internet
Vollversion Meridian 59

PC ACTION 6/98

DEMO-CD-ROM

PC ACTION 6/98

Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS

PLUS-CD-ROM

PC ACTION

PLUS-CD 6/98



HELLFIRE ZONE

MIT DEM APACHE AH-64D DRINGEN SIE IN FEINDLICHEN LUFTRAUM EIN UND ERFÜLLEN DORT ZAHLREICHE, ACTIONGELADENE MISSIONEN.

DEMOS

ANNO 1602
DER INDUSTRIEGIGANT
FLOYD
HEART OF DARKNESS
SKISS 'N' KILL
KKND 2
LMK
OUTCAST
PROST GRAND PRIX



FLIP OUT

BEI DIESEM LUSTIGEN PUZZLE- UND GESCHICKLICHKEITSSPIEL JONGLIEREN SIE MIT BODENPLATTEN UND SETZEN SO EIN VORGEGEBENES MUSTER ZUSAMMEN.

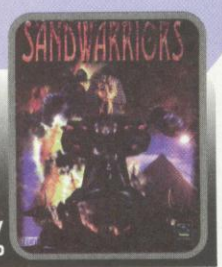
PC ACTION PLUS 6/98 Hellfire Zone/Flip Out

PLUS-CD-ROM Hellfire Zone/Flip Out 6/98 PC ACTION PLUS

enter classics on

Ausgezeichnet mit dem **PC-GAMES Classic Award**

JEDER TITEL DM 29,95*



71%

SANDWARRIORS



78%

VERMEER



72%

FATAL RACING



84%

X-WING COLLECTOR'S CD



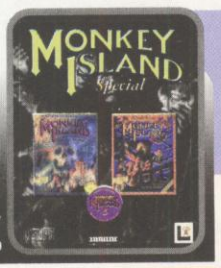
88%

INDIANA JONES 3&4



73%

COMANCHE 2.0



86%

MONKEY ISLAND SPECIAL



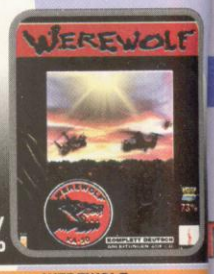
91%

CARTOON ADVENTURES



74%

DER PLANER 1&2 INKL. MISS.



73%

WEREWOLF



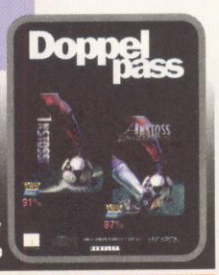
71%

MAD TV 1&2



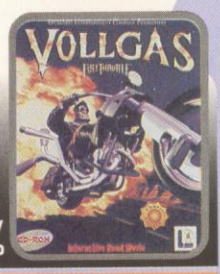
90%

EARTHWORM JIM 1&2



89%

DOPPELPASS



73%

VOLLGAS

JEDE COMPILATION DM 69,95*



82%

ZEHN ADVENTURES

MANIAC MANSION, ZAK MCKRACKEN, LOOM, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, MONKEY ISLAND 1, MONKEY ISLAND 2, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES, DAY OF THE TENTACLE, SAM & MAX



73%

FUNSOFT BIG BOX

AEGIS, ANSTOSS, EARTHWORM JIM 2, THE HIVE, KAISER DELUXE, DER PATRIZIER, RAN SOCCER, BATTLE ARENA TOSHINDEN, FORMULA ONE GRAND PRIX, TOP GUN

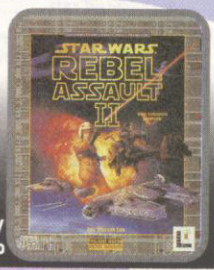
JEDER TITEL **DM 39,95***



91%
HEXAGON KARTELL



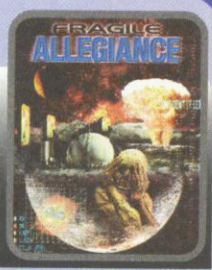
79%
ELISABETH I.



83%
REBEL ASSAULT 2



87%
BIING!



76%
FRAGILE ALLEGIANCE



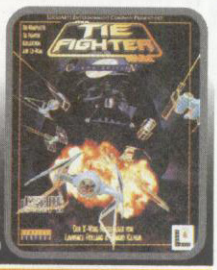
87%
REALMS OF THE HAUNTING



82%
SWIV 3D



92%
ASCENDANCY



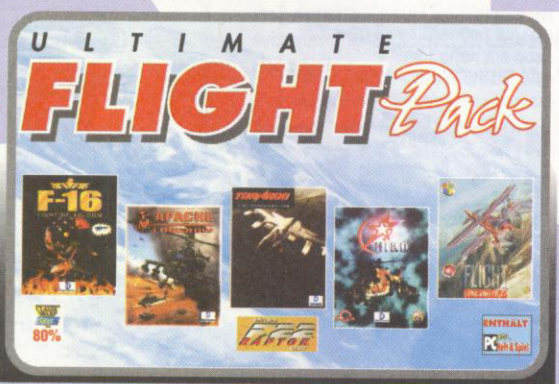
85%
TIE FIGHTER



89%
THE DIG

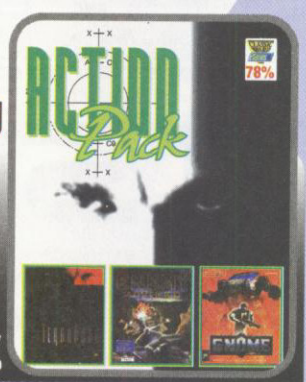
JEDE COMPILATION **DM 49,95***

NEU

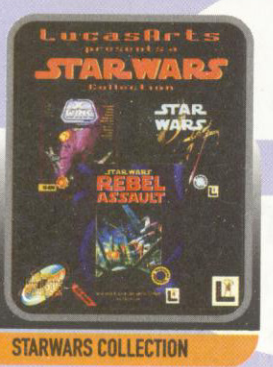


80%
ULTIMATE FLIGHT PACK
F-16 FIGHTING FALCON, APACHE LONGBOW, TORNADO & MISSION PACK DESERT STORM, HIND, FLIGHT UNLIMITED (WIN95 VERSION). INCL. DEMOS VON F-22 RAPTOR & JETFIGHTER 3

NEU



78%
ACTION PACK
TERRA NOVA, ENEMY NATIONS G-NOME



88%
STARWARS COLLECTION



73%
FUSSBALL COLLECTION

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem CLASSIC AWARD PC Games Disc & Mag
PC GAMES Classic Award

funsoft-online.com

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

RUSHWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 · PROFISOFT GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 · Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008 · Österreich: ABC SOFTWARE GmbH, Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

exit

*unverbindliche Preisempfehlung! Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Anno 1602	Sunflowers
2	(1)	Gold Games 2	TopWare
3	(Neu)	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
4	(Neu)	StarCraft	Blizzard
5	(5)	FIFA 98 Die WM-Qualifikation	EA Sports
6	(7)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
7	(6)	C&C 2 – Vergeltungsschlag	Westwood Studios
8	(Neu)	Formel 1 97	Psygnosis
9	(4)	Age of Empires	Microsoft
10	(3)	Titanic	Philips Media
11	(Neu)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
12	(Neu)	Abenteuer auf der Lego-Insel	Mindscape
13	(10)	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
14	(9)	Wing Commander Prophecy	Origin
15	(11)	Need For Speed 2 SE	Electronic Arts
16	(Neu)	M1 Tank Platoon 2	MicroProse
17	(12)	Diablo: Hellfire Mission CD	Sierra
18	(13)	C&C 2 – Gegenangriff	Westwood Studios
19	(Neu)	BattleZone	Activision
20	(Neu)	Fallout	Interplay

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Anno 1602	Sunflowers
2	(Neu)	StarCraft	Blizzard
3	(1)	Gold Games 2	TopWare
4	(Neu)	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
5	(7)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
6	(Neu)	Incubation Mission Pack	Blue Byte
7	(4)	Age of Empires	Microsoft
8	(Neu)	Bundesliga Manager Champions Pack	Software 2000
9	(5)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
10	(10)	Lula Inside	CDV
11	(Neu)	C&C – Das Combinat	Westwood Studios
12	(13)	Flugsimulator 98	Microsoft
13	(8)	Grand Theft Auto	BMG
14	(3)	Neue Level für Age of Empires	Sybex
15	(Neu)	Monopoly Star Wars Edition	Hasbro
16	(18)	M1 Tank Platoon 2	MicroProse
17	(11)	FIFA 98: Die WM-Qualifikation	EA Sports
18	(Neu)	Anstoss 2	Ascaron
19	(Neu)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
20	(Neu)	Gold Games	TopWare

TOP20 HERSTELLER

Betrachtungszeitraum: Okt 97 bis März 98, Quelle: Kaufhof/Horten, eigene Auswertung

Rang	Hersteller
1	Westwood Studios
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bullfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainment
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Blizzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	NovaLogic

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	StarCraft	Blizzard
2	(Neu)	Anno 1602	Sunflowers
3	(3)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
4	(Neu)	Hexen 2	Raven Soft
5	(5)	Gold Games 2	TopWare
6	(6)	Grand Theft Auto	BMG
7	(Neu)	Bundesliga Manager Champions Pack	Software 2000
8	(9)	You dont't know Jack	BMG
9	(10)	Anstoss 2	Ascaron
10	(1)	Rebellion	LucasArts

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Anno 1602	Sunflowers
2	(Neu)	StarCraft	Blizzard
3	(Neu)	BattleZone	Activision
4	(4)	JK: MOTS	LucasArts
5	(Neu)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
6	(1)	Age of Empires	Microsoft
7	(Neu)	Fallout	Acclaim
8	(Neu)	Hexen 2 Mission	Raven Soft
9	(2)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
10	(Neu)	Formel 1 '97	Psygnosis

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	(Neu)	Anno 1602 – Sunflowers
2	(2)	Jedi Knight – LucasArts
3	(3)	Age of Empires – Microsoft
4	(7)	F1 Racing Simulation – Ubi Soft
5	(9)	Anstoss 2 – Verlängerung – Ascaron
6	(5)	Wing Commander Prophecy – Origin
7	(Neu)	StarCraft – Blizzard
8	(6)	Blade Runner – Westwood Studios
9	(1)	Tomb Raider 2 – Eidos Interactive
10	(Neu)	BattleZone – Activision

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

Roland Zenger,
Eilsbrunn

erhält ein Forsaken-Spiel (Tests des Monats 5/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Blade Runner ..... Westwood
Curse of Monkey Island ..... Lucas Arts
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ..... LucasArts
Dark Earth ..... Kalisto
Simon the Sorcerer 2 ..... Adventure Soft

WISIM

Anno 1602 ..... Sunflowers
Anstoss 2 ..... Ascaron
Capitalism ..... Software 2000
Hattrick ..... Ikarion
Theme Park ..... Bullfrog
Industriegig. + Mission ..... JoWood

ACTION

Forsaken ..... Acclaim
Jedi Knight ..... LucasArts
Privateer - The Darkening ..... Origin
Tomb Raider 2 ..... Eidos
Virtua Fighter 2 PC ..... Sega
Wing Commander Prophecy ..... Origin

STRATEGIE

Civilization 2 ..... MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot ..... Westwood
Dungeon Keeper ..... Bullfrog
Max ..... Interplay
Age of Empires ..... Microsoft
Total Annihilation ..... GT Interactive

SIMULATION

Comanche 3 ..... NovaLogic
F1 Racing Simulation ..... Ubi Soft
F-22 ADF ..... DID
Hexagon Kartell ..... Ascaron
Longbow 2 ..... Electronic Arts

SPORT

(Neu) Frankreich 98 ..... Electronic Arts
Links LS 98 ..... Access
NBA Live 98 ..... Electronic Arts
NHL 98 ..... Electronic Arts
Virtual Pool 2 ..... Interplay

ROLLENSPIEL

Diablo ..... Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva ..... Attic
Lands of Lore 2 ..... Westwood
Ultima Underworld 2 ..... Origin
Wizardry 7 ..... Sir Tech

RENNSPIEL

Formel 1 '97 ..... Psygnosis
Have a NICE Day ..... Magic Bytes
Moto Racer ..... Electronic Arts
Int. Rally Champ. ..... Europress
POD ..... Ubi Soft

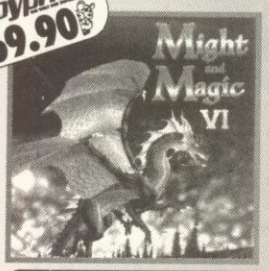
Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Joyprice 79.90



FRANKREICH 98
KOMPLETT DEUTSCH
PACKENDES FUSSBALLVERGNÜGEN!

Joyprice 69.90



MIGHT & MAGIC 6
KOMPLETT DEUTSCH
ROLLENSPIELSPAß PUR!

Joyprice 19.90



SIM COPTER
KOMPLETT DEUTSCH
DIE ZIVILE HELICOPTER-SIMULATION!

MÄUSE SPAREN

FRAGEN SIE NACH DEN
Joyprice
DIE WELT DER SUPERPREISE
FÜR
STARCRAFT
DECENT FREESPACE
ANNO 1602
FALCON 4.0
CYBERSTORM 2
DOMINION
und viele mehr

Über 2.500 Artikel zu fairen Preisen, finden Sie in unserem Katalog oder erfragen Sie telefonisch bei

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE
VERSAND & INFO TELEFON
0221/94 86 10 50
oder im Internet-Supershop: www.joysoft.de

JOYSOFT SHOP
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211/36 44 45/

Viehofer Str. 17
45127 Essen
0201/2 43 72 95

Mathias Str. 24-26
50676 Köln
0221/9 23 15 45

Blondel Str. 10
52062 Aachen
0241/40 69 12

Münster Str. 11
53111 Bonn
0228/65 97 26

Kaiser Str. 54
53721 Siegburg
02241/6 80 45

Schloß Str. 16
56068 Koblenz
0261/30 96 34

Fahrgasse 87
60311 Frankfurt
069/91 39 83 71

JOYSOFT POINT
GAMESHOP
Katharienengasse 21
35390 Giessen
0641/79 17 94

NEU!
ONE JOY & GAME
Markt 17
38364 Schöningen
05352/90 98 67

JUST 4 FUN
Hochdahler Str. 10
40724 Hilden
02103/84 40

COMPUTERSPIELE
Eickener Str. 14
41061 M'Gladbach
02161/18 30 93

CONNACTION
Klarissen Str. 15
41460 Neuss
02131/27 57 51

NEU!
GAMESHOP
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181/23 13 23

SOFTSITE
Schloß Str. 20-22
63065 Offenbach
069/82 36 90 45

BECOM
Friedens Str. 19
63526 Erlensee
06183/90 05 11

MYSTIC GAMES
J. Mauthe Str. 7
72458 Albstadt
07431/93 30 80

SOFTPRICE
Friedleinsgasse 6
97877 Wertheim
09342/91 23 15

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

Angebote nur solange der Vorrat reicht. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Obige Preise sind Versandpreise zzgl. Versandkosten. Ab Lieferwert 200,- DM versandkostenfrei. Preise der JOYSOFT POINT & JOYSOFT SHOP können abweichen.

MultiMedia Soft
Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe
Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
Nähe U-Bahnhof Rehberge

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

NEU * NEU * NEU
58706 MENDEN
Unnaer Straße 42

78224 SINGEN
Ekkehardstraße 78 ☎ 07731-181866

82515 WOLFRATHSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50
☎ 02421-28100 FAX 281020







NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PCA PLUS 03/98 „Mad TV 2"	AUSVERKAUFT!	
❒ PCA PLUS 04/98 „Das Hexagon Kartell"	zu DM 16,90	
❒ PCA PLUS 05/98 „TerraNova"	zu DM 14,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Ares Rising	Weltraum-Action	Imagine Studios	3. Quartal '98
Daikatana	3D-Action	ION Storm	Sept '98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal '98
Earthsiege 3	Action	Sierra	2. Quartal '98
Descent Freespace	Weltraum-Action	Parallax Software	Juli '98
Half-Life	3D-Action	Sierra	Juni '98
Heart of Darkness	Action-Adventure	Infogrames	Juli '98
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Sept '98
MechWarrior 3	Action	MicroProse	3. Quartal '98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entert.	3. Quartal '98
Requiem	Action	3DO	3. Quartal '98
Return Fire 2	Action	MGM	3. Quartal '98
Sin	3D-Action	Ritual Entertainment	Juni '98
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	4. Quartal '98
Trespasser	3D-Action	Dreamworks	3. Quartal '98
Unreal	3D-Action	Epic Megagames	Juli '98
Urban Assault	Action-Strategie	Terratools	Sept '98

ADVENTURE

Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3. Quartal '98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Quartal '98
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Aug '98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Sept '98
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal '98
Star Trek: First Contact	Adventure	MicroProse	2. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	4. Quartal '98
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	3. Quartal '98

RENNSPIEL

Colin Mc Rae	Rennspiel	Codemasters	Aug '98
Moto Racer 2	Rennspiel	Electronic Arts	Juli '98
V-Rally	Rennspiel	Psygnosis	Juli '98

ROLLENSPIEL

Dark Vengeance	Rollenspiel	Reality Bytes	2. Quartal '98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	Okt '98
LMK	Rollenspiel	Attic	Juli '98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	3. Quartal '98
Might & Magic 6	Rollenspiel	3DO	3. Quartal '98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '98
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	2. Quartal '98
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	3. Quartal '98
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '98

SIMULATION

Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Juni '98
Grand Prix 500cc	Rennsimulation	Ascaron	Juli '98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	Juni '98
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus	4. Quartal '98
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	2. Quartal '98

SPORT

Golden Goal 98	Fußball-Simulation	BMG Interactive	Juni '98
NHL Powerplay 98	Eishockey-Simulation	Virgin	Sept '98
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	2. Quartal '98

STRATEGIE

Age of Empires 2	Strategie (Echtzeit)	Microsoft	3. Quartal '98
C&C 3: Tiberian Sun	Strategie (Echtzeit)	Westwood	3. Quartal '98
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	3. Quartal '98
Dominion	Strategie (Echtzeit)	ION Storm	Juli '98
Dune 2000	Strategie (Echtzeit)	Westwood	Juli '98
Jagged Alliance 2	Strategie (rundenbasiert)	Sir Tech	Okt '98
M.A.X. 2	Strategie (Echtzeit)	Interplay	Juni '98
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Juni '98
Mech Commander	Strategie	MicroProse	2. Quartal '98
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Sept '98
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	Sept '98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	3. Quartal '98
War of the Worlds	Strategie (Echtzeit)	Rage Software	Sept '98
WarGames	Strategie (Echtzeit)	MGM	Juni '98

WISIM

Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Okt '98
Bundesliga Manager Win 95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Juni '98
Pizza Syndikat	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Sept '98

HOTLINES

- Acclaim
01 805-33-55 55 24 Stunden am Tag

- Activision
0 18 05-22 51 55 (technischer Support)
01 90-51 00 55 Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen!)

- Art Department
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Ascaron
0 52 41-96 69 33 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}

- Attic
0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}

- Blue Byte
02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}

- BMG Interactive
01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^{00}-17^{00}

- Bomico
0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Capstone
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}-20^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}

- Disney Interactive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}

- EF Multimedia
0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^{00}-20^{00}

- Egmont Interactive
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}-20^{00}

- Eidos Interactive
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}

- Electronic Arts
0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 9^{30}-17^{30}

- Funsoft
0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Greenwood Entertainment
02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- GT Interactive Deutschland GmbH
01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}-20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro
0 18 05-20 21 50 Mo-So 15^{00}-20^{00}

- Ikarion Software
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Infogrames
02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Konami
02 21-61 23 52 Mo-Fr 17^{00}-20^{00}

- Magic Bytes
0 52 41-97 19 99 Mo-Fr 17^{00}-19^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}

- Mindscape
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Navigo
0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^{00}-18^{00}

- NEO
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Nintendo
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}

- Philips Media
0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Psygnosis
018 05-21 44 33 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}

- Ravensburger Interactive
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}-19^{00}

- Sega
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}-18^{00}

- Sierra Coktel Vision
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}

- Software 2000
01 90-57 20 00 Mo-Fr 14^{00}-19^{00}

- Starbyte Software
02 34-68 04 94 Mo 16^{00}-18^{00}

- TopWare
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^{00}-18^{00}

- Ubi Soft
02 11-3 38 00 33 Mo-Fr 9^{00}-18^{00}

- Viacom New Media
01 30-82 01 15 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}

- Virgin
0 40-39 11 13 Mo-Do 14^{00}-18^{00}

- Warner Interactive
0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

MLC - Hard & Software

02841-94260

Fax: 02841-942623 oder 942615

Im Ring 29, 47445 Moers

Mo. - Fr.: 10.00 - 13.00 + 14.00 - 19.00

Sa.: 10.00 - 13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

Händleranfragen erwünscht!

Faxabruf: Angebote ab 20.00 Uhr unter 02841-178908

Internet: www.mlc-moers.de

PENTIUM II-300

300 MHZ

- Intel Pentium II 300MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Mainboard
- 64MB DIMM-RAM
- 3.2GB FAST ATA Harddisk
- 24x CDROM
- **Voodoo 3Dfx mit 4MB**
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur,
- PC Maus

Finanzierung: 24 x 103.-DM

2199.-

PENTIUM II-233

233 MHZ

- Intel Pentium II 233MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Mainboard
- 32MB DIMM-RAM
- 3.2GB FAST ATA Harddisk
- 24x CDROM
- **Voodoo 3Dfx mit 4MB**
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur,
- PC Maus

Finanzierung: 24 x 84.-DM

1799.-

DAS COMPUTER ABC

LIEGT BEI JEDEM PERFORMER KOMPLETSYSTEM BEI (GRATIS)

System Handbuch

System Handbuch mit über 300 Seiten unterteilt in 10 Kapitel wie Installation des PC, Grundlagen eines PC, PC-Komponenten, Konfiguration des PC, Aufrüstung des PC, Fehlersuche, Multi-Media, Modem und ISDN, Internet und Netzwerke. Außerdem umfangreiches Lexikon.

MMX FÜR NIX PR-200MMX

- CPU 200 MMX
- Midi Tower
- Mainboard mit 512KB
- 32MB SD RAM
- **3.2GB HD**
- 24x CDROM
- **S3 Virge DX, 4MB**
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Finanzierung: 24 x 47.-DM

999.-

MMX FÜR NIX PR-233MMX

- CPU 233 MMX
- Midi Tower
- Mainboard 512KB
- 32MB EDO RAM -60ns
- **3.2GB HD**
- 24x CDROM
- **S3 Virge DX, 4MB**
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Finanzierung: 24 x 52.-DM

1099.-

PC-Anwendersoft

Fuji Office 1.0	49,00
Fuji Publisher 1.0	19.95
Fuji Designer 1.0	19.95
Fuji Sternzeit	49.80
Fuji Astrologin	19.80
Fuji Brenness. der Rechtschr.	19.80
Fuji Printhouse Etiketten	19.80
Fuji Printhouse Großkarten	19.80
Fuji Printhouse Visitenkarten	19.80
Fuji Cartoons Vol. 1+2 je	19.80
Fuji Surf + Spar	29.80
Fuji Steuer Manager 98	29.80
RTL2 Büro zu Hause	69.00
RTL2 High Level Text	29.00
RTL2 Profi Druckerei	39.00
RTL2 30.000 Cliparts	59.00
RTL2 Soundstudio 2	69.00
RTL2 Erlebnis Entspannung	69.00
RTL2 Deutscher Hotelführer	39.00

Gesamtliste im Internet

Monitore

14" Belinea 104010	299,-
15" Belinea 105035	359,-
15" Idek MF-8515G	649,-
17" Belinea 105596	922,-
17" Idek Iiyama MF 8617T	1149,-
19" Belinea 106090	1399,-
21" Belinea 108095	2149,-

Speichermodule

16MB PS/2 Simm -60ns	49,-
32MB PS/2 Simm -60ns	89,-
32MB Dimm-Modul	99,-
64MB Dimm-Modul	229,-
128MB Dimm-Modul	459,-

Scanner

Mustek Scan-Express 6000P	169,-
Mustek Scan-Express 12000P	279,-

Modem/ISDN

33.6 Modem extern	119,-
ISDN Fritz Karte	155,-

Grafikkarten

S3 Virge DX, 4MB PCI	85,-
Ati Videocharger 3D 4MB	129,-
Mystique 220 4MB	179,-
3D FX Voodoo, 4MB	239,-
Elsa Victory Erazor 4MB	339,-
Miro Highscore 3D, 3DFX,6MB	359,-

Soundkarten

16 Bit 3D Soundkarte PnP	25,-
Soundwave 32 + W.Table	79,-
Soundblaster 16 PnP	69,-
Soundblaster AWE64 Value	139,-
Soundblaster AWE64 Gold	399,-

Aktivboxen

240 Watt Trust 3D	69,-
Soundforge 480W	89,-
Yamaha 180Watt Subwoofer	189,-

CD-ROM / CD-WRITER

24x Atapi CDROM	119,-
Mitsumi 2/8x, E-IDE-Writer	639,-
Yamaha 400T 4/6x CD Writer	919,-
TEAC CD-R55S, 4/12x SCSI	829,-

Performer Internet Power

200MMX,3.2GB,24x CDR, 32MB RAM, S3 Virge 3DX, 4MB, 16bit Soundk. 480W 3D Aktivboxen, externes Modem 3360, AOL Internet-CD

Barpreis 1249.-

24 x 58,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer MMX Upgrade

Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz. incl. **200MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.

Barpreis 289.-

12 x 25,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer MMX Upgrade

Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz. incl. **233MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.

Barpreis 349.-

12 x 31,- eff. Jahreszins 12.9%

Intel-Pentium II Upgrade

Gigabyte ATX-Motherboard mit TX-Chip Satz, ATX- Gehäuse. incl. **233MHz PentiumII Prozessor** für super schnelle Rechen Performance.

Barpreis 829.-

24 x 39,- eff. Jahreszins 12.9%

AMIGA-FOREVER 2.0

AMIGA-Emulator für Ihren PC ab 133MHz. Inkl. Personal-Paint, WB-Dateien, Picasso 96 Treiber bis 256 Farben. Kick 1.0-3.0.Auf CDROM

99,-

MONSTER 3dII

- 8MB RAM
- Euro Retail Version
- Superschnelle 3dfx Performance

579,-

CD Wizzard pro



CD Writer Software CD Audio, CD Label läuft unter Win95 + NT mit allen gängigen CD-Writern

119.95

Multinorm Chip

incl. farbiger Einbauanleitung



39,95

Für Playstation

Finanzierung über unsere Partnerbank eff. Jahreszins von 12.9%, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung erfolgt laut unseren AGB's.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding

Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news -8405

eMail: Okaysoft@T-Online.de

HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de

DANKE • Wir danken allen WÄCHTERN über GUT und BÖSE die ein wachsames Auge auf unsere Kunden werfen!

* * * CD Rom Spiele: * * *

3D Ultra Pinb.3,Verl.Ko.	DV	45,90	Constructor	DV	39,00	Final Fantasy VII *	DV 82,90
Abe's Odyssee	DV	77,90	Croc	DA	73,90	Final Liberation	DA 55,00
Absolute Pinball	DA	56,90	D-Sat 2.0	DV	37,90	First Contact *	a.A.
Actua Eishockey	DV	65,90	Daggerfall	DA	75,90	Flight Simulator 98	DV 105,90
Addicton Pinball	DV	48,90	Dark Camelot *		63,90	- Airliner 98	DA 39,90
Age of Empire	DV	84,90	Dark Earth	DA	71,90	- Scenery Europa 3	DA 71,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	Dark Omen Warham. 2	DV	74,90	- German Airports	DA 49,90
- germanische Offensive	DV	24,90	Dark Reign	DV	35,90	Flight Unlimited 2	DV 78,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	- Dark Rule	DV	24,90	Floyd	DV 71,50
Air Warrior 3	DV	73,90	- Mission Pack	DV	37,90	Flying Nightmares 2 *	DA 64,90
Airline Tycoon *	DV	72,90	Dawn of War *	DA	72,90	Flying Saucer	DV 65,90
Alien Intelligence *		a.A.	Days of Oblivion	DA	65,90	Formel 1 '97	DV 76,90
Alien Trilogy	DV	25,90	Deadlock Shrine Wars *	DV	73,90	Formula 1 (Eidos) *	DV 77,90
Anno 1602	DV	71,90	Deathtrap Dungeon *	DV	78,90	Forsaken *	DV 75,90
Anstoss 2	DV	69,90	Demonworld	DV	67,90	Frankreich'98 FuBb.WM	DV 76,90
- Verlängerung	DV	28,90	Der Industriegigant	DV	68,90	G-Police	DV 85,90
Armored Fist 2.0	DV	71,90	-Zusatz CD		29,90	Game, Net & Match *	DV 69,90
Army Men *	DA	73,90	Descent 2	DA	17,00	Gex 3D *	DV 73,90
Atlantis Deluxe Edition	DV	77,90	Descent Freespace *		a.A.	Gnap *	a.A.
Autobahn Raser *	DV	53,90	Descent Undermount. *	DV	78,90	Gold 4 (Topware)	DA 37,90
Baldurs Gate *		a.A.	Diablo	DA	52,90	Grand Prix 2 - Track Pack	33,00
Balls of Steel	DA	69,90	- Hellfire	DA	35,90	Grand Prix 500cc *	72,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	Diablo 2 *		a.A.	Grand Prix Legends *	a.A.
Battlespire *		73,90	Die by the Sword	DV	79,90	Grand Theft Auto	DV 61,90
Battlezone	DV	73,90	Dig Siedler 2 Gold Edit.	DV	69,90	Grim Fandango *	DV 85,90
Beast Wars		74,90	- Übersiedler Extrem	DV	23,90	H.E.D.Z. *	DV 73,90
Betrayal in Antara	DV	75,90	- 2 Scenario	DV	29,90	Halftite *	DV a.A.
Bleng 2 *	DV	67,90	Die Versuchung *	DV	73,90	Hattrick Wins *	DV 71,90
Birthright	DV	65,90	DSA 1-3 Nordland Tril.	DV	37,90	Have a nice Day	DA 62,90
Black Dahlia *	DV	67,90	DSF Football '98	DA	48,90	Heart of Darkness *	DA a.A.
Blade Runner	DV	84,90	DSF Fussballman. '98 *	DV	39,90	Heavy Gear	DV 49,90
Bleifuss 2	DV	60,50	DSF Ski Racing	DV	46,90	Herrscher der Meere	DV 71,90
Bleifuss Fun	DV	59,90	Duckman *	DV	59,90	Hexen 2 - Mission	36,90
Bleifuss Rally	DV	52,90	Dune 2000 *	DV	74,90	Hugo-Spiel u. Spaß *	DV 41,90
Bundesliga - W95 *	DV	62,90	Dungeon Keeper Gold	DV	74,90	Hugo 6	DV 61,90
Bust a Move2 Arcade Ed	DA	56,90	- Deeper Dungeon		33,90	I-War	DV 74,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90	Dunkle Manöver	DV	69,90	if/A-18 E Carrier Str. *	DV 73,90
- Das Kombinat	DV	91,90	Earth 2140	DV	37,90	Imperialismus	DV 49,90
- Vergeltungsschlag	DV	27,90	- Gold Pack *	DV	41,90	Incoming *	DV 85,90
Caesar - Gr. Schlachten	DV	73,90	- Mission 2	DV	24,90	Incubation	DV 65,90
Carmaged. Max Pack *	DA	49,90	Eastern Front (Empire)	DV	75,90	Incubation - Mission	DV 33,90
CART Prescision Racing	DV	85,90	Elder Scrolls:Red Guard *		73,90	Int. Football '98 *	DV 67,90
Champ. of Europe 98 *	DV	33,90	Emergency *	DV	55,90	Interst. 76 Nitro Riders	DA 44,90
Chasm	DV	29,90	Encarta 98 Enzyklop.	DV	179,00	iPanzer' 44 *	DV 73,90
Civ. 2 - Fantastic World	DV	38,90	Extreme Assault	DV	35,90	Jack Nicklaus 5	DA 74,90
Civil War General 2 *	DV	64,90	F-15 (Jane's)	DV	73,90	Jagged Alliance: Deadly	DV 72,90
Civilization 2	DV	39,90	F-16 Agressor *	DV	73,90	Jazz Jackrabbit 2 *	DV 58,90
- Scenarios	DV	25,00	F-16 Fighting Falcon	DV	33,90	Jedi Alliance *	DV 25,90
- Unentdeckte Welten		24,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV	75,90	Jedi Knight	DA 79,90
- Classic Edition	DV	65,90	F-22 Raptor	DA	72,90	- Mysteries of the Sith	DA 37,90
Clash *	DV	46,90	F/A 18 Hornet Korea		72,90	Jet Fighter Fullburn *	39,90
Close Combat 2.0	DV	85,90	F1 Racing Simulation	DV	71,90	John Sinclair *	DV 72,90
Colin McRae W.Rally *		a.A.	Falcon 4.0 *	DV	71,90	Journeyman Project 3	DV 71,90
Comanche 3.0	DV	72,90	Fallout	DV	72,90	JSF Joint Strike Fighter	DV 77,90
Command+Conquer SVGA		87,90	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	72,90	Judgement Force *	76,90
Commandos *		a.A.	Fighting Force	DV	77,90	Juggernaut Zusatz CD	EV 39,90

* * * CD Rom Spiele: * * *

KKND - Mission Disc *	DV	33,90	POD Level: Back to Hell	DV	22,90	Tomb Raider 2	DV 78,90
KKND Xtreme	DV	59,90	Police Quest Swat 2 *	DV	66,90	Tomb Raider Direct. Cut	DV 42,90
Klingon Honor Guard *		a.A.	Populous- 3rd Coming *	DV	75,90	Tonic Trouble *	DA 73,90
Kross KKND 2 *	DV	59,90	Postal	E	69,90	Tonka Notruf! *	DA 46,90
Lands of Lore 2	DV	73,90	Powerboat Racing	DA	78,90	Total Annihilation	DV 74,90
Larry 1-6	DA	49,90	Prey *		a.A.	Total Annihilation - Mission *	a.A.
Last Bronx	DV	65,90	Print Artist 4.0	DV	36,90	Turok	DV 75,90
Leben im Universum	DV	65,90	Pro Pinb.-Flipper Mania	DV	53,90	Turok	EV 85,90
Liberation Day	DV	73,90	Prost Grand Prix '98 *	DV	72,90	Twisted Metal 2 *	a.A.
Links LS '98	DA	77,90	Quad Damage- Level CD	DV	24,90	Ubik	DV 72,90
- Kurs Kollektion 4 *	DV	59,90	Queen: The Eye *	DV	73,90	Ultima 9 *	a.A.
Little Big Adventure 2	DV	75,90	Quest for Glory 5 *	DV	69,90	Ultima Collection	EV 73,90
Lords of Magic	DV	66,90	Rally Generation *	DV	73,90	Ultima Online	92,90
Lords Royal Edition	DV	68,90	Rebellion	EV	72,90	Ultimate Race pro	DV 71,90
Lucky Luke *	DV	32,90	Red Baron 2	DV	65,90	Unreal *	DA 74,90
Lula Inside		29,90	Red Line Racer	DA	73,90	Uprising	DV 71,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90	Rent a Hero *	DV	72,90	Vangers *	DA 73,90
Magic: Duel o.t.Planesw.	DV	71,90	Requiem *	DA	73,90	Virtua Pool 2	DA 69,90
Malice- Zusatz CD	EV	39,90				VIVA Football *	73,90
Malkari *	DA	73,90	Risiko	DV	59,90	Warbreeds	DV 48,90
Manhatten *	DV	71,90	Rising Lands	DV	69,90	Wet - The Sexy Empire	DV 76,90
Mastermind		39,90	Riven (Myst 2)	DV	71,90	Windows '98 - Update *	DV 189,00
MAX 2 *	DV	79,90	RoboRumble *	DV	55,90	Wing Com. Prophecy	DV 72,90
Mayday *	DA	44,90	-Suckin' Grits on Route 66		39,90	Witcher *	DV 55,90
MDK	DV	32,00	Secret of Vulcan Fury *		a.A.	Wizardry 8 *	a.A.
Mechwarrior 3 *	DA	a.A.	SEGA Touring Car Ch.	DV	59,90	Worldmanager 98 *	73,90
Micro Machines V3 *	DA	68,90	Sensible Soccer 2000 *	DV	79,90	Worms 2	DV 71,90
Might + Magic 6 *	DV	71,90	Seven Kingdoms	DV	74,90	X-Car *	DA 73,90
Monkey Island 3	DV	82,90	Seven Years War	DA	34,90	X-Com Bundle	DV 65,90
Monopoly WM-Edition	DA	72,90	Shadow of the Empire	DA	72,90	X-Com Interceptor *	a.A.
Monster Trucks	DA	74,90	Shanghai Dynasty	DV	44,90	X-Fire *	DV 74,90
Moto Racer	DV	72,90	Shrak - Level CD		39,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV 79,90
Motor Mash *	DV	52,90	Sid Meier's Gettysburg	DV	65,00	-Balance of Power	EV 42,90
Myst - Im. Edition	DV	55,90	Sierra - Pro Pilot *	DV	75,90	- Balance of Power *	DV 39,90
Mystery Islands *	DV	61,90	Silent Hunter Com. Ed.	DV	69,90	Xenoracy *	DA 75,90
Myth-Kreuzzug i. Unge.	DV	79,90	Sim City 3000 *	DV	95,90	You don't Know Jack	DV 60,90
NBA '98	DV	72,90	SimClusive *	DA	27,90	Zork: Der Großinquisit.	DV 49,90
NBA Action '98	DV	53,90	Sin *		75,90	**+ + SAMMLUNGEN + +**	
Need for Speed 2 Spec.	DV	72,90	Soldiers at War *		66,90	3 Mega Games SF	DV 68,90
NHL '98	DV	72,90	Space Quest Collection	DA	49,90	3 Mega Hits DENKEN	43,90
NHL Breakaway '98 *	DA	82,90	Spearhead *	DV	73,90	Bundesliga Champ.Pack	DV 53,90
NHL Powerpl. Hock.98 *		73,90	Star Trek Pinball	DA	48,90	Gamebox 2- 50 Titel	DV 35,90
Nice 2 *	DV	67,90	Star Trek: Fleet Acad.	DV	75,90	Gold Games 2	DV 39,90
Nightmare Creatures	EV	94,90	Star Trek: Generations	DV	39,90	Lucas Arts 10 Advent.	DV 52,90
Nuclear Strike	DV	65,90	Starcraft	DV	81,90	Role Play Game Comp.	DA 58,90
Organic Art Screensaver	DV	22,90	Starship Titanic *	DA	68,90	**+ + Hits für Kids + +**	
Outlaws	DV	72,50	Steel Legions *		69,90	Abenteuer LEGO - Insel	DV 52,90
Pandemonium 2	DV	73,90	Steel Panthers 3	DA	68,90	ADDY Lernsoftware	DV 67,90
Panzer General 3D	DV	67,90	Streetfighter: Movie *	DA	67,90	Asterix & Obelix	DV 32,90
Pax Imperia: Sternenk.	DV	71,90	Streets of Sim City *	DV	73,90	- schwarzes Gold	DV 39,90
PC Games Trivia	DV	27,90	Swing	DV	38,90	- große Reise	DV 32,90
Perry Rhodan-Operation	DV	65,00	Tennis Arena *	DV	65,90	König der Löwen Coll.	DV 75,90
-Brücke i.d.Unendlichk.	DV	53,90	Test Drive 4	DV	72,90	Löwenzahn	DV 34,90
Pharao-das Grab des ..	DV	72,90	Tex Murphy Overseer *		a.A.	Petterson & Findus	DV 53,90
Piraten	DV	57,90	Tie Fighter	DV	34,90	Rayman-Lernsoftware	DV 39,90
Plane Crazy *	DA	73,90	TOCA Touring Car Ch.	DA	73,90		

tOp tiTel

Forsaken *	75,90
Unreal *	74,90
Halflife *	i.V.
Incoming *	85,90
Sin *	75,90
Frankreich '98 WM	76,90
Anno 1602	71,90
Starcraft	81,90

Hardware - Empfehlungen

Thrustm. Formel 1 Racing Wheel		239,00
Gravis Gamepad pro		55,00
Sidewinder Gamepad		69,90
Sidewinder- Force Feedback pro		249,00
Sidewinder Precision Pro		139,00
Saitek - PC Dash		124,00
Diamond Monster 3D -	ab	269,00
- Monster II	ab	479,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB		569,00
CD - Rohlinge	ab	2,70

LoW BudGet

AH-64D Longbow	29,90	Police Quest SWAT	29,90
Battle Isle 3	26,90	Privateer 2	29,90
Bundesl. Man. Hattrick	29,90	Rendezvous im Weltraum	25,90
Caesar II	38,90	Road Rash	29,90
Civilization II	39,90	Schlachtfahrt	35,90
Dark Reign	35,90	Star Trek: Final Unity	25,00
Destruction Derby 2	26,90	Sub Culture	33,90
Hexen 2	29,90	Super EF 2000	27,90
Holiday Island	29,90	Syndicate Wars	29,90
Interstate 76	35,90	Titanic	35,90
Larry 7	38,90	Transport Tycoon & World.	25,00
Lighthouse	22,90	Ultima 8	29,90
Mad TV I & 2	27,90	Warcraft 2	27,90
Master of Orion 2	25,00	Wing Commander 3	35,90
Nascar Racing 2	38,90	Wing Commander 4	37,90
PGD	33,90	Worms United	25,00

PSX:

Diablo	82,90
Hugo 1	87,90
BOOT CHIP	18,90

N 64:

Yoshi's Story	87,90
WCW vs. NWO	139,90
Snowboard Kids	83,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT:** Mittwochs bis 20:00 Uhr

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Erstersscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Vorauskasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.)	9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland)	0,00
Auslandslieferungen	ab 14,00

LESER BRIEFE

SCHLAWINER

Sehr geehrte Ex-Profi-Spieler, seit Ausgabe 3/98 beraubt Ihr mich nun also der Möglichkeit, Euch mit dem Untertitel der Früchte Eurer Arbeit bei den [zensiert] zu packen (na, na, na. Also gnä' Frau...; Anm. der Red.). Das „Profi-Magazin für PC-Spieler" wollte ich schon immer mal mit der Grundsatzdiskussion ärgern, was in Dreiteufelsnamen denn ein Profi-Spieler sein soll. Na gut, Ihr Schlawiner! Dann bekommt eben „Das aktuelle PC-Spielemagazin" mein Debüt als verärgerte Leserbrief-Schreiberin zu spüren. Eure gegenwärtige Tools-Auswahl beschränkt sich seit geraumer Zeit auf ein jämmerliches halbes Dutzend Ein-Knopf-Geldbeschaffungs-Cheats oder zwei neue Einheiten vom Original-Hersteller. Habt Ihr Euer Interesse so sehr den aktuellsten Spielen zugewandt, daß es unerwünscht ist, herzige Mini-Programmchen unter die Leute zu bringen, mit denen man sein „altes" Game verbasteln kann, statt sich unverzüglich ein neues Spiel zu kaufen? Natürlich möchte ich wissen, was es Neues gibt, und antesten können, ob mich etwas davon interessiert. Meistens passiert es mir allerdings, daß mir z. B. das Demo der 74. aktuellen Command & Conquer-Kopie Appetit macht, mal wieder das ungeschlagene Original zu spielen. Ich wünsche mir sehr, Ihr würdet nicht aufhören, Spiele softwaremäßig zu supporten, wenn sie erst mal älter als ein halbes Jahr sind. Und bitte schön nicht nur mit Updates und der x-ten Multiplayer-Karte.

Corinna Veselka, Wien

PC ACTION Zum einen wissen wir, daß viele Leser und Spieler diese „Ein-Knopf-Geldbeschaffungs-Cheats" als sehr nützlich empfinden. Andererseits haben wir nach wie vor Interesse an den „herzigen Mini-Programmen", wobei es nur ein klitzekleines Problem gibt: Falls dem zugehörigen Spiel (egal, wie alt es ist) nämlich kein Editor für Missionen beiliegt, ist es leider nicht so ohne weiteres erlaubt, Editoren oder gar damit erstellte Levels zu veröffentlichen. Um bei dem Beispiel C&C zu bleiben: Es existieren Karten- und Einheiteneditoren, die ohne ausdrückliche Erlaubnis von Virgin/Westwood nicht legal sind, soll heißen, wir können diese nicht auf der Cover-CD veröffentlichen. In den meisten Fällen erteilt der Hersteller keine Erlaubnis für derartige Zusatzprogramme, die er nicht selbst erstellt hat und/oder die Bestandteil der Verkaufsversion waren.

FREU' DICH

Hallo PCA! Ihr habt mir vor drei (?) Ausgaben eine Namensliste aller vergangener (und natürlich euch bekannter!) Mailer des PCA-Mailing-Systems versprochen! Und bis jetzt habe ich noch nichts davon gesehen! Aber Ihr habt ja noch eine große Chance: Euer neues CD-Menü der nächsten CD-ROM der PCA 6/98! Vielleicht könnt Ihr die Liste hier einbinden. Das würde mich, und ich denke auch alle anderen Mailer, sehr freuen. Also versucht Euer bestes, um die „verlorenen Seelen" zueinander finden zu lassen und sie glücklich zu machen.

DFG per e-Mail

PC ACTION Versprochen ist versprochen und wird nicht gebrochen. In der vorliegenden Ausgabe findest Du die gewünschten und uns bekannten Adressen der Ex-Mailer. Bitte freu' Dich JETZT!

WERBEPAUSE

Ich bin begeisterter PC-Action-Leser. Doch was mich irgendwie stört, sind die vielen Seiten mit Werbung. In der Ausgabe 4/98 wollte ich ahnungslos den Test von Flying Saucer lesen. Ich las die Seite 60, die mit einem angebrochenen Satz endete, wollte die Seite 61 lesen, und was sehe ich? Werbung von [...]. Warum können Tests, Vorschauen usw. nicht ohne ständige Werbeunterbrechungen gedruckt werden? Die fehlende Werbung könntet Ihr in einem Batzen auf den letzten Seiten verstauen.

Philipp Hobrücker, Rendsburg

PC ACTION Alle Anzeigenseite nach hinten schieben? Okay, einverstanden. Aber wir machen's nur, wenn Fernsehsender künftig sämtliche Werbepausen ausnahmslos zwischen 2 und 4 Uhr nachts als geballte Ladung ausstrahlen und Reklame an Litfaßsäulen oder Plakatwänden in Deutschland nur noch örtlich begrenzt (sagen wir mal in Rendsburg) möglich sein darf. Du wirst einsehen, daß das nicht geht, weil die Inserenten sich von ihren Anzeigen natürlich versprechen, daß sie auch angeguckt werden (was – nebenbei erwähnt – bei Dir ja offensichtlich auch der Fall war). Die PCA wird nun einmal zu einem großen Teil durch Einnahmen aus dem Anzeigenverkauf finanziert. Gäbe es keine Werbung, wäre unser Heft um ein Vielfaches teurer. Und das Verhältnis zwischen Anzeigen und redaktioneller Berichterstattung ist bei uns übrigens auch nicht anders als bei anderen Magazinen.

TRAURIG

Bei eurem Bericht über die CeBIT und die dort vorgestellten 3D-Karten habe ich fast Panikzustände erreicht. Überall, wohin man sieht, nur AGP-Karten. Ich bekomme wirklich Angst, wenn ich da an meinen guten alten Freund, meinen P166 MMX ohne AGP-Slot, denke. Woher soll ich da eine Karte bekommen, die in Zukunft mithalten kann? Selbst Voodoo²-Boards gibt es schon für AGP! Mit was sollen wir normalsterblichen Normalverbraucher unsere kleinkarierten Brieftaschen so weit mästen, bis wir genug Geld haben, um uns ein AGP-Motherboard eines Pentium II zuzulegen? Am besten, ich fange heute an, mir einen Strick zu knüpfen, damit ich übermorgen diese Hardwarehersteller aufhängen kann. Fragt sich nur, wie der Strick in meinen Finanzplan hineinpaßt!

Alexander Seifert per e-Mail

PC ACTION Logisch bist Du traurig, wenn Du merkst, daß Dein Rechenknecht das Zeitliche segnet. Aber so ist das nun mal mit guten Freunden – irgendwann müssen auch sie gehen. Mit ein bißchen Glück kannst Du Deinen PC noch bis Weihnachten streicheln und liebhaben (falls Du eine normale Voodoo-Karte besitzt). Wenn Du dann noch immer alle Spiele in optimaler Qualität zocken möchtest, ist eben eine Herztransplantation nötig. Ein echter Freund sollte Dir doch ein paar Flocken wert sein, oder? Mal im Ernst: Hobbys kosten eben Geld. Wer Computerspielen als Freizeit-

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an redaktion@pcaction.de *schicken.*

Ihre PC-Action-Redaktion

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *400* verschiedene Artikel):

Abe`s Odyssee: Oddworld
Ace Ventura & I have no mouth
Age of Empire
Albion
Alien Trilogy
Amber & Neverhood
Anno 1602
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baphomets Fluch 1 & 2
Betrayal in Antara
Black Dahlia
Blade Runner & Net:Zone
Cheatbuch (PC) - 14,80 DM
Cheatbuch (Konsolen)-14,80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
`D` & Evocation
Daggerfall
Dark Colony
Dark Earth
Dark Reign
Days of Oblivion
Deathtrap Dungeon
Descent to Undermountain
Diablo
Die by the Sword
Discworld 1 & 2
Dogday & Men in Black
Dungeon Keeper
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Evidence & Star Trek: Generat.
Excalibur 2555 AD
Fallout
Final Fantasy VII (Playstation)
Floyd
Gabriel Knight 1 oder 2
G - Police
Grab des Pharao & Leg. Of Time
Granny
Harvest of Souls (Shivers 2)
I have no mouth & Ace Ventura
Indiana Jones 3 & 4
Incubation
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
Jedi Knight
Jewels of the Oracle
King`s Quest 5 & 6 oder 7
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legacy of Time & Grab des Phar.
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 & 2
Maniac Mansion 1 & 2
MDK
Men in Black & Dogday
Monkey Island 1 & 2
Myst
Nightmare Creatures
Obsidian & der vergessene Gott
Orion Burger & Bud Tucker
Outlaws
Pax Corpus
Perry Rhodan: Thoregon&Gnap
Phantasmagoria 1 & 2
Pilgrim & Titanic
Rätsel des Master Lu
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Ripper
Riven
Sam und Max & Vollgas
Simon the Sorcerer 1 & 2
3 Skulls of the Toltecs
Sherlock Holmes 2
Secrets of the Luxor
Shannara
Shine
Siedler 2
Simon the Sorcerer 1 & 2
SPQR & Stadt der verl. Kinder
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Stonekeep
Suikoden (Playstation)
Superspy & Versailles 1685
Synnergist & Affäre Morlov
Terra-Gon & Koala Lumpur
The Note (Playstation)
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Toonstruck
Total Annihilation
Turok
Ultima (7, 8, oder Underworld)
Vandal Hearts (Playstation)
Versailles 1685 & Superspy
Warhammer: Dark Omen
Wing Commander IV & Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

Ab sofort erhalten Sie bei uns zwei CDs mit je über 100 Lösungen und über 1000 Cheats für nur 29.95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur **9, 95 DM** plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

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

MAGIC LINE

Ladenverkauf
Provinzstr. 117
13409 Berlin

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.:030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

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

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 6/98

Ascaron 61, 84, 85
Bastei Verlag.....181, 187
Bomico 26, 27, 72, 73, 77, 111
CDV 113
Codemasters 83
Comptronic 53
Computec Verlag .....54, 97, 109, 167, 171, 174, 175, B 1
Creative Labs.....33
Dell Computer 17
DSF 114
Eidos 88, 89
Funsoft.....4, 5, 164, 165
Game It 173
Greenwood 95, 97
GT Interactive 8, 9
Joysoft.....167
LucasArts 104, 105
Magic Line.....171
Matrox 196
Media Consulta 183
Media Point.....79
Megware Computer 21
MicroProse 93
Mitsumi 23
MLC 169
MTV 189, 191, 193
Multimedia Soft 167
MVG .....B 16
Okay Soft 169
PC Spezialist 15
Playcom 101
Teles AG 65
Topware 195
Ubi Soft 41, 43, 51
View Sonic 19
Volks- & Raiffeisenbanken 2
VPM .....B 15
Wial.....67







NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 03/98	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 04/98	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 05/98	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl.Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

beschäftigung wählt, hat vorher gewußt, auf was er sich einläßt. Und die „bösen" Hardwarehersteller sind es, die mit neuer Technik immer bessere Games ermöglichen.

VERLIEBT

Ich habe in der Ausgabe 5/98 Ihren Bericht über das Spiel Commandos gelesen und habe mich grenzenlos in das Spiel verliebt. Da ich es bis zum Erscheinungstermin (Juni '98) bestimmt nicht aushalten werde, wollte ich Sie fragen, ob ich vielleicht vorher bei Ihnen eine Demo auf Ihrer Cover-CD finde? Kommt man an solche Beta-Versionen ran, oder werden die nur an PC-Spiele-Magazine verschickt? Verkaufen (oder verschenken) Sie welche an arme PC-Besitzer? Ich hoffe, Sie können mir diese Fragen beantworten (fleh).

Dirk Weichenhain, Hamburg

PC ACTION Durchhalten, Dirk! Sei hart! Natürlich bemühen wir uns, eine Demoversion zu bekommen (wahrscheinlich für 7/98). Kauf' Dir also unbedingt die nächste PCA-Ausgabe (hehe!). Und um noch etwas klarzustellen: Betaversionen sind Vorabversionen von Spielen und keine Demos. Betas bekommen nur Zeitschriften und natürlich die sogenannten Beta-Tester, die bekanntlich Bugs ausmerzen sollen. Wir können diese Software verständlicherweise nicht verschenken oder verkaufen. Ach ja: Hersteller bieten ihre Demos manchmal im Internet an.

NIVEAULOS?

Die erste Seite („Auftakt") finde ich dermaßen schlecht, daß ich nur den Kopf schütteln kann. Diesen niveaulosen Dialog kann man sich doch wirklich ersparen und ein persönliches und nettes Wort über die Tests oder Themen der Ausgabe verlieren.

Patrick Denecke per e-Mail

PC ACTION Du findest den Auftakt also schlecht und niveaulos. Wir haben das zur Kenntnis genommen und sind jetzt beleidigt. Quatsch! War nur 'n Scherz. Allerdings zeigen uns etliche Zuschriften, daß andere Leser anderer Meinung sind. So ist das halt im Leben: Viele halten den Schriftsteller Günter Grass für einen brillanten Mann, andere fühlen sich von seinen Werken angeödet. Manche mögen Austern, manche nicht. Es gibt Leute, die stehen auf Modern Talking, und es gibt Menschen, die können über dieses Duo nur den Kopf schütteln. Wer bei unserem Auftakt zwischen den Zeilen liest, wird übrigens häufig etwas über die Tests und Themen der Ausgabe erfahren – auf etwas andere Art und Weise.

RUCKELRUCKEL

Ich muß mit Bedauern feststellen, daß meine Lieblingsspiele auf meinem Computer (Pentium 166, 32 MB RAM, 1 MB PCI-Grafikkarte) so stark ruckeln, daß der Spielspaß deutlich leidet. Ich habe mich deshalb zum Kauf einer 3D-Grafikkarte entschlossen, wobei mir bis jetzt die Diamond Viper V330 am besten gefällt. Frage: Ist diese High-End-Karte nicht vielleicht doch ein wenig zu gut für meinen PC? Sollte ich mir nicht vielleicht eine etwas ältere Karte zulegen?

Markus Späth, Waltershausen

PC ACTION Ehrlich gesagt verwundert es nicht, daß Deine Lieblingsspiele so ruckelig daherkommen. Eine normale SVGA-Karte mit 1 MB ist heutzutage wirklich nicht mehr aktuell, wohingegen Dein eigentlicher Rechner für die meisten Spiele wohl noch einige Monate ausreichen wird. Die Viper V330 zeigt ihre Leistung jedoch erst auf flott getakteten Systemen, weshalb in Deinem Fall wohl eine Add-on-Karte der Marke Voodoo Graphics anzuraten wäre – sofern Du mit den 2D-Leistungen Deiner bisherigen PCI-Karte zufrieden bist. Eine Anmerkung am Rande: Mit dieser Ausgabe starten die Hardware-Tips & Tricks, die in jeder Ausgabe wichtige Fragen aufgreifen und unklare Begriffe erläutern.

NAMENSWUNSCH

Ich möchte gerne ein paar Dinge wissen: 1. Was meint Ihr, welches das zukunftssicherste 3D-Add-on-Board ist? 2. Wer beantwortet die Leserbriefe (ich bitte um Namen)? 3. Wie wäre es, wenn Ihr auf ein oder zwei (oder drei oder vier) Seiten ein paar kurze Tests über interessante Internetseiten abdrucken würdet?

Benedikt Weiler, Böbrach

So mögen wir's, kurz und bündig! Zu 1.: „Zukunftssicher" ist ein Begriff, der im Zusammenhang mit PCs immer gefährlich ist. Momentan sieht es so aus, daß ein 3D-Add-on-Board mit Voodoo²-Chip eine gute Wahl ist. Zu 2.: Du bittest um Namen, hier sind sie: Hugo, Egon, Giselher. Im Ernst: Einer unserer Redakteure ist der Ober-Leserbriefe-Onkel, der aber Briefe auch mal zur Beantwortung an Kollegen weiterleitet. Wer von uns fünf das große Los gezogen hat, dürft Ihr raten. Schickt eine Postkarte mit der Lösung an uns. Es gibt auch sicher keinen Preis. Zu 3.: Was mit dem Internet und Online-Spielen zusammenhängt, verwursten wir in der Netzwelt. „Normale" Sites dürften für unsere Leser nicht so interessant sein, daß wir dafür extra Platz einräumen. Ausnahmen bestätigen die Regel (siehe kostenlos.de in PCA 5/98).

KAUFBERATUNG

Ich finde den „HardwareXtra"-Teil ein wenig unpassend in einer Zeitschrift wie der PCA, da sie doch eindeutig ein „PC-Spiele-Magazin" ist. Joysticks oder ähnliches okay, aber sonst?

Hartmut Krause per e-Mail

PC ACTION Eine Kaufberatung für Grafik- oder Soundkarten soll für Computerspieler nicht interessant sein? Viele Zuschriften unserer Leser beweisen, daß unsere Hardware-Rubrik enorm beliebt ist. Und falls Du z. B. einen Monitortest meinst, so glauben wir, daß dieser ebenfalls seine Daseinsberechtigung hat. Unser Vorschlag: Wenn Du es schaffst, ein Spiel durchzuzocken, ohne einen Bildschirm an den PC anzuschließen, geben wir Dir recht. Nebenbei erwähnt: Man darf auch ein wenig über den Tellerrand blicken.

PIRATEN

Seit einiger Zeit beschäftigt mich folgende Frage: „Wann ist eine Kopie eine Raubkopie?" Tja, ich habe paar Kopien von meinen Originalen, und da frage ich mich nun: „Ist das eine Raubkopie oder eine Sicherheitskopie?" Bei uns gibt es Läden, die Software verleihen, wie verhält sich die Angelegenheit dort, wenn ich mir z. B. etwas leihe und vorhabe, das zu kopieren. Ist das legal oder nicht?

Joschi per e-Mail

Solange Du Deine Originale nur für Deinen eigenen Bedarf kopierst (Sicherheitskopie), bist Du aus dem Schneider. Für alles andere kommst Du wahrscheinlich als Softwarepirat in den Knast (naja, vielleicht nicht sofort, aber es kann deftig teuer werden). Spiele in einem Laden zu leihen und zu vervielfältigen, ist natürlich nicht erlaubt, außer es handelt sich um Freeware. Shareware darf man für eine bestimmte Zeit nutzen, dann muß man sie von der Platte putzen oder dafür blechen. Übrigens kannst Du oft in den Handbüchern ersehen, wie die „Spielregeln" sind; zum Beispiel, ob für den Multiplayer-Modus jeder Teilnehmer eine eigene Version braucht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Daß die letzte Jewelcase-Rückseite auf der Rückseite der Leserbriefseite abgedruckt war, war nicht sonderlich glücklich. Und könntet Ihr Euer CD-Heft nicht anders befestigen? Wegen des hartnäckigen Klebstoffs zerreißt leicht die ganze Seite...

PC ACTION *Das mit der Jewelcase-Rückseite auf der Rückseite der Leserbriefe-Rubrik war in der Tat nicht günstig. So etwas läßt sich leider nicht immer vermeiden, sorry! Aber der Klebstoff, der das CD-Heft hält, ist doch gar nicht so anhänglich. Im Rahmen eines kurzen, redaktionsinternen Bastelkurses haben wir's ausprobiert. Wer das Booklet vorsichtig löst, kann keine Probleme bekommen. Und ein Skalpell können wir leider nicht beilegen.*

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats Mai:

Forsaken 74,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	69,99
Age of Empire	79,99
Blade Runner	77,99
Die by the Sword	64,99
F1 Racing	69,99
Incoming	79,99
Jedi Knights	74,99
Monopoly WM-Edition	64,99
Red Baron 2	62,99
Starcraft	79,99

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

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 15.4.98 *= *noch nicht verfügbar am 15.4.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

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

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27,99
3 Skulls of the Toltecs	29,99
7th Guest & 11th Hour	24,99
7th Legion	24,99 P
1942 Pacific Air War	24,99
1944 Across the Rhine	24,99
Aces of the Deep	19,99
AH 64 Longbow Classic	29,99
Airlines	19,99
Air Warrior 2	24,99 P
Albion Classic	24,99 P
American Civil War	27,99 N
Anstoss1&World Cup Ed.	22,99
ATF Classic	29,99
Battle Isle 2 + Data	22,99
Battle Isle 3	24,99 P
Beasts & Bumpkins*	29,99 N
Betrayal at Krondor	19,99
Biing	29,99
Bleifuss 1	22,99
Bundesliga Man. Hatt	29,99
Bundesliga Man. Pro	19,99
Capitalism Classic	24,99
Champ. of Europe 97/98	29,99
Chasm	24,99
Chewy	24,99 P
Christoph Kolumbus	19,99
Civil War General	19,99
Creature Shock	12,99
Crusade	19,99
Cyberstorm	9,99
D:Info 97	29,99
Darklight Classic	29,99
Dark Universe	19,99
Dark Reign	27,99
Das Amt	19,99
Das schwarze Auge 1-3je	9,99
Daley Thomson Zehnk.	17,99 N
Der Planer Total 1+2	24,99
Der Reeder	19,99
Descent 2	24,99
Destiny	17,99 N
Destruction Derby	24,99
Destruction Derby 2	27,99 P
Die Fugger 2	19,99
Die Hanse	27,99 P
Die Pirateninsel	24,99 N
Die Siedler 1 Classic	22,99
Die total verrückte Rallye	22,99
Discworld	24,99
Down in the Dumps	19,99
DSF Baseball	22,99 P
Dune	12,99
Earthworm Jim 2+1	22,99 P
Eishockey Manager	19,99
Elisabeth 1 Classic	29,99
F 14 Fleet Defender	12,99
F 16 Fighting Falcon	27,99
Fallen Haven	24,99
Fantasy General	27,99
Fatal Racing	22,99
FIFA Soccer 96 Classic	19,99 P
FIFA Soccer Manager	29,99
Fields of Glory	19,99
Flight of the Amazon Q	19,99
FX Fighter Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Goal	12,99
Hand of Fate	12,99
Harpoon Classic 97	24,99
Hattrick Classic	29,99
Hexagon Kartell	29,99
Hexen 2	27,99
Hi Octane	9,99 N
Hind + Apache Longb.*	27,99
History Line Classic	17,99
Holiday Island	24,99 N
Holmes II Classic	29,99
Hugo 3	27,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Imperium Galactica	29,99
Interstate 76	29,99
Jack Orlando	9,99
Jurassic War	29,99
KKND Classic	29,99
Kingdom o' Magic	19,99
King's Quest 7	19,99
Kiss 'n Kill	24,99 N
Koala Lumpur	22,99
Korea Classic	29,99
Krazy Ivan	27,99
Lands of Lore	19,99
Last Dynasty	19,99
Last Express	22,99
Lighthouse	19,99
Lost Eden	19,99
Lucky Luke*	27,99 N
Lure of Temptress	12,99
M1A2 Abrams	24,99
Mad News	19,99
Mad TV 1+2	22,99
Magic Carpet 2	19,99 N
Man of War*	24,99
Manic Karts	12,99
Master of Orion 2	22,99
MAX	29,99
MDK	29,99
Mechwarrior 2	24,99
Men in Black	24,99 P
Monty Pyton: Waste of	19,99
Need 4 Speed SE *	29,99 N
NHL Hockey 97*	29,99 N
Nihilist	9,99
Noctropolis*	9,99
North & South	12,99
Othello	19,99
Outpost 1.5	19,99
Panzer General 2	27,99
Pirates! Gold	24,99
Player Manager 2	12,99
Pod	29,99
POD Miss. Back to Hell	19,99
Police Quest SWAT	29,99
Prince of Persia 1+2	22,99
Privateer 2: Darkening	24,99
Pro Pinball: The Web	19,99
Project Paradise	17,99
Puzzle Bobble Classic	19,99
Pyst	14,99
Rail Road Tycoon Deluxe	24,99
Realms of Haunting	29,99
Rebel Assault 2	29,99
Red Baron 1 Classic	19,99
Road Rash Classic	29,99
Sean Dundee	24,99
Sensible Golf	12,99
Sens. World of Soccer	19,99 N
Seven Years War	29,99 N
Shanghai Great Mom.	24,99
Silent Thunder	19,99
Sim City Classic	29,99
Sim Isle Classic	29,99
Sim Tower Classic	29,99
Simon 1+2	19,99
Space Marines	19,99
S.P.Q.R. Classic	19,99
Stadt der verl.Kinder	24,99

Kundenservice groß geschrieben:

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

Star Warped	24,99
Star Wars Collection	19,99
Steel Panthers	24,99
Steel Panthers 2	24,99
Stonekeep	24,99
Street Racer	24,99
Sub Culture	29,99
Subwar 2050	12,99
Super EF 2000	29,99
Talisman	19,99
Syndicate Wars Classic	29,99
Teamchef	19,99
The Dig	29,99
Thunderhawk 2	19,99
Tie Fighter	29,99
The Ultimate Mix	19,99
Tilt	19,99
Time Commando Classic	29,99
Toonstruck	19,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trash It!	29,99
Tunnel B1	19,99
UEFA 96/97	19,99
Ultima 8 Classic	29,99
US Navy Fighters 97 Cl.	29,99
Vermeer	29,99
Virtuoso	22,99
War in the Gulf	9,99
Warcraft	24,99
Warcraft 2	29,99
Warhammer	27,99
Wetlands	19,99
Wing Commander 1	9,99
Wing Commander 4	29,99
Woodruff	19,99
World Rallye Fever	9,99
Worms	24,99
X-Com	24,99
X-Wing + Mission	22,99
Z + Expansion Set	29,99
Zeppelin	9,99
Zork: Nemesis	29,99
3D Filmstudio Win95	69,99
3D Ultra Minigolf	49,99
3D Ultra: verg. Kont.	44,99
3rd Millenium Win95	74,99

CD ROM

Abe's Odysee	74,99
Abenteuer Afrika	49,99
Actua Soccer 2	64,99
Addiction Pinball*	42,99 P
Adrenix*	64,99 N
Age of Empire	79,99
Age of Empire Mission	24,99
Age of E.german.Offen.	24,99N
AH 64D Longbow 2	74,99
Air Warrior 3	74,99
Airline Tycoon*	69,99 N
Akte Europa	32,99 P
Alien Earth*	64,99 N
Andretti Racing	74,99
Anno 1602	69,99
Anstoss 2	69,99
Anstoss 2: Data	24,99
Apache*	74,99
Apache Longbow	39,99
Apollo 18: Moon Miss.	74,99
Army Men*	69,99
Armored Fist 2	69,99
Armour Command*	69,99
Asterix & Obelix	49,99
Atlantis	74,99
Atomic Bomberman	54,99

Preisaktion!

Conquest Earth	59,99
Dark Earth	59,99
Trash It!	29,99
Turok	64,99
Wing Comm. 1	9,99

Balls of Steel	69,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	69,99
Baphomets Fluch 2+1	79,99
Battle Isle 3	34,99
Battle Zone	69,99 P
Battlespire*	69,99
Beasts & Bumkins Cl. *	29,99P
Beast Wars	69,99
Betrayal in Antara	79,99
Biing 2*	69,99 N
Birthright	64,99
Black Dahlia*	69,99
Blade Runner	77,99
Bleifuss 2	49,99
Bleifuss 2 Rallye	49,99
Bleifuss Fun	54,99
Bloady Roar*	89,99
Börsenfieber*	69,99 N
Brahma Force*	89,99
Broadside*	69,99 N
Bundesliga M. Win95*	59,99
Bundesliga M.Ch.Pack	49,99
Bust a Move 2	54,99
Caesar-Schlachten d.A.	69,99
Caesar 2	34,99
Capitalism plus	69,99
Cart Precision Racing	84,99
Cities of Justice*	69,99
Civil War General 2*	62,99
Civilisation 2000	34,99
Civ 2: Conflicts	22,99
Civ 2: Fantastic Worlds	22,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2	62,99
Claw*	34,99
Clash*	44,99
Close Combat 2	79,99
Club Manager 97/98	44,99
Cluedo	34,99
Comanche 3.0	69,99
Combat Chess	59,99
C&C 1 + Civ 2	69,99
C & C 1	79,99
C & C 2	79,99
C & C 2 + Data 1+2	42,99N
C & C 1 oder 2 Data je	24,99
C & C Trackball	79,99
Command Aces o tDeep	74,99
Conquest Earth	59,99
Constructor	69,99
Creatures	34,99
Crime Killer*	64,99 N
Croc	79,99
Dark Colony	69,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark C.-Kriegd.Planeten	24,99
Dark Earth	59,99
Dark Hermetic Order*	79,99
Dark Reign	27,99
Dark R.-Dark Rule Level	22,99
Dark Reign Mission	34,99
Das schwarze Auge 1-3	34,99
Dawn of War*	69,99
Daytona USA Deluxe	69,99
Deadlock: Shrine Wars*	79,99
Deathtrap Dungeon*	79,99
Demonworld	64,99
Der Industrieg. Sp.Ed*	59,99 N
Der Industrieg.-Exp.Set	29,99
Descent 1+2	42,99
Descent Freespace*	74,99
Diablo	49,99
Diablo: Hellfire	34,99
Diablo + Hellfire	74,99
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99
Diablo Level Master	39,99
Die by the Sword	64,99 P
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run	64,99
+ Compilation	79,99
+ Napoleon in Rußland	32,99 P
+ Prelude to Waterloo	64,99
Die Siedler 2 Gold	72,99
Die Siedler 2 Mission	29,99
Siedler 2: +extrem	19,99
Siedl 2: Die Besiedlung	24,99
Die Versuchung*	74,99 N
Die Völker*	69,99 N
Discworld 2	37,99 P
Dodgem Arena*	69,99
Dragon Lore 2	34,99
Duckman*	54,99 N
Dune 2000*	69,99
Dungeon K.-Evil Keeper	22,99
Deeper Dungeons	29,99
Dungeon Keeper Gold	79,99
DSF Off Road	44,99
DSF Ski Racing	44,99
Earth 2140	34,99
Earth 2140 Mission je	19,99
Earth 2140 Gold Pack*	34,99
Eastern Front	74,99
Emergency*	49,99 P
Encharta 97 Enzyklop.	**169,99**
Encharta Weltatlas	**129,99**
Elder Scrolls:Red Guard*	69,99
Enemy Zero*	59,99
Esoteria*	74,99 N
Evolution*	59,99
Extreme Assault	34,99
F 1 Manager Profession.	64,99
F1 Racing	69,99
F 15 (Jane's)	79,99 P
F 16 Aggressor	69,99
F 22 Raptor	69,99
F22 Red Sea Ops*	29,99 N
F22/Comanche 3.0*	69,99 N
F/A-18 Hornet	74,99
F/A-18 Korea	74,99
Falcon 4.0*	69,99
Fallout	**59,99 P**
FIFA Soccer 97	59,99
FIFA Soccer 98	74,99
Fighter's Squadron*	69,99
Fighting Force	74,99
Final Impact*	37,99 N
Final Liberation	74,99
FinFin	89,99
Floyd	69,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps Gold	74,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Flying Saucer	64,99
Formel 1 97	74,99
Formel 1 98*	79,99 N
Formel 1 Manager 96	44,99
Forsaken*	74,99
Frankr. 98 Fußb. WM*	79,99 N
Fritz 4	39,99
Fritz 5	124,99
Frogger Win95	69,99
Gabriel Night 2 dt.	34,99
Galax Empires*	37,99 N
Game, Net & Match*	69,99
Games Cheats 2	24,99
G-Police	84,99
Gex 3D*	84,99 P
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix 500 CC*	69,99 N
Grand Theft Auto	59,99
H.E.D.Z. Win95*	69,99
Half Life*	a.A.
Hannibal	64,99
Hardball 6*	79,99 N
Hattrick Wins*	77,99 P
Have a N.I.C.E. Day	54,99
Have a N.I.C.E Day 2*	69,99 N
Heavy Gear	44,99
Hercules	64,99
Heroes of M&M 2	37,99 P
Heroes M&M 1+2+Data	69,99
Heroes M&M Data	27,99
Herrscher der Meere	69,99
Hexen 2	27,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Hexen2-Hexmaker Add	29,99N
Hexplore*	69,99 N
Hugo 4	37,99 P
Hugo 5	59,99
Hugo 6	59,99
IF-22	74,99
IF-22 : Persischer Golf	24,99
IF-22 Raptor*	69,99
IF A-18E Carr.	74,99
Incoming*	79,99 N
Incubation	69,99
Incubation Mission*	29,99
Int. Rallye Champions.	69,99
Interstate 76 Nitro P.	42,99N
iPanzer 44	69,99
Jagged Alliance: Deadly	69,99
Jagged Alliance 2 a.A.	
James Bond	59,99
Jazz Jack Rabbit 2+1*	59,99
Jedi Knights	74,99
Jedi K.Mysteries of t. S.	34,99
Jedi K.-Jedi Alliance	24,99 N
Jetfighter: Full Burn*	74,99
John Madden 98	74,99
John Sinclair*	69,99 N
Joint Strike Fighter	79,99
Judgement Force*	79,99
KKND 2 - Krossfire*	59,99 N
KKND Extreme	54,99
KKND Mission*	29,99 N
Lands of Lore 2	69,99
Last Bronx	69,99
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,99
Leisure S. Larry 7	34,99
Liberation Day	74,99
Little Big Adventure 2	74,99
Lords of ... Royal Ed.	69,99
Lords of Magic	66,99
Lost Vikings 2	59,99
M1 Tank Platoon 2	69,99
Magic - die Zusammenk.	57,99
hierzu: Spells of ...	34,99
Magic - Duel of Planes.	69,99N
Mass Destruction	59,99
Mastermind	34,99
Match Days*	59,99
Maximum Force*	79,99
MAX 2	74,99
Metalizer*	54,99
MIA Win95*	69,99
Micro Machines 3*	64,99 N
Midway's ArcadeG.Hits2	64,99
Might & Magic 6*	69,99
Monkey Island 1+2	27,99
Monkey Island 3	74,99
Monopoly	54,99
Monopoly Star Wars	69,99
Monopoly WM Edition	64,99 P
Monster Truck M.2*	79,99N
Monty Python 3	69,99
Monty Meaning of Life	64,99P
Moto Racer	69,99
Motor Mash*	49,99
Moving Puzzles je	19,99
Myth-The Fallen Lords	79,99
Myst Special	49,99
Myst 2 (Riven)	64,99 N
Mystery Island*	59,99
Näscar Racing 2	34,99
NBA Action 98	49,99
NBA Hangtime Win95	69,99
NBA Live 97	59,99
NBA Live 98	74,99
Need 4 Sp.2 SE.Class.*	29,99P
Net Accelerator	**54,99**
NHL 97 Classic*	29,99 P
NHL 98	74,99
NHL Powerp Hockey 98	69,99
Nuclear Strike	64,99
Obsidian	59,99
One*	84,99 N
Outlaws	69,99
Outpost 2	69,99
Outwars*	79,99 N
Overboard	69,99
Pandemonium	69,99
Pandemonium 2	69,99
Panzer General 3D nV	69,99
Pax Imperia	69,99
PC Games Cheats 2	24,99
PC Games Trivia	24,99
Perry Rhodan	69,99
dazu-Brücke i.d.Unendl.	49,99
Pete Sampras*	64,99
PFA Soccer Manager*	64,99
Phantasmagoria 1	42,99
Pharao	64,99
Pilgrim	69,99
Piraten	54,99
Plane Crazy*	69,99
Police Quest Swat 2*	64,99
Populus - The 3rd*	79,99
Post Grand Prix 98*	57,99 N
Powerboat Racing	74,99
Pool 3D	52,99
Puzz 3D	49,99
Queen: The Eye*	79,99
Rayman	34,99
Rayman's World	44,99
Reah*	74,99
Rebel Moon Rising	69,99
Rebellion	69,99
Red Baron 2	62,99
Redline*	79,99 N
Red Line Racer	69,99
Riddle ofM.Lu+Orionb.	32,99 N
Risiko Win95	54,99
Rising Lands	69,99
Road Rash 3D*	79,99 N
Robo Rumble*	49,99
Rückkehr nach Krondor*	64,99
Sabre Ace	69,99
San Fransisco Rush*	69,99
Schleichfahrt	39,99
SEGA Rallye	69,99
SEGA Touring Car.	54,99 P
Semper F1*	69,99
Sensible Soccer 2000*	79,99
Sensible S. Worldcup*	74,99
Seven Kingdoms	74,99
Shadow Master*	64,99 N
Shadow of the Empire	69,99
Shanghai Dynasty	39,99
Sid Meyer's Gettysburg	69,99
Sign of the Sun	69,99
Silent Hunter	37,99
dto. Commanders Ed.	79,99
Sim City 3000*	79,99
Sin*	69,99
Snowracer 98*	59,99 N
Sonic 3D	49,99
Star Craft	79,99
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Triology	39,99
Star Wars: Yoda Stories	29,99
Steel Panther 3	79,99
Streetfighter Alpha*	54,99
Streetfighter-The Movie*	69,99
Streets of Sim City*	79,99
Super Match Soccer*	64,99 N
Swing	34,99
Syyrah-Warp Hunter	34,99
Take No Prisoners	39,99
Takeru	44,99
Tenth Planet*	69,99
Test Drive 4	79,99
TFX 3 (F 22 ADF)	74,99
The Reap	59,99
Theme Hospital	74,99
Tides of War*	69,99 N
Titanic	32,99
TOCA Touring Car	69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99N
Tomb Raider 2	74,99
Tomb Raider*	39,99
Total Annihilation	74,99
Total Annih. Add-On*	29,99
Triple Play*	79,99 N
Turok	64,99
Ubik	74,99
UEFA Cham. League 97	64,99
Ultima Collection e.	79,99
Ultimate Race Pro	57,99
Ultimate Race (Zusatz)	24,99 N
Unreal*	74,99
Uprising	69,99
USCF Chess	39,99
Virtua Fighter 2	69,99
Virtual Pool 2	69,99
Virtual Springfield	44,99
V-Rally*	69,99 bN
VR 3000*	69,99
War Box*	47,99
War Games*	79,99 N
Warhammer 2	79,99
Warlords 3	69,99
Warwind 2	69,99
Werner Manätscher	42,99
Warbreeds*	44,99
Wetrix*	34,99
WC Prophecy	74,99
Witcher*	54,99
Wizardry Gold	69,99
World Wide Soccer	69,99
Worms 2	69,99
X-Car*	69,99
X-Com - Apocalypse	57,99
X-Files: Unrest. Access*	44,99
X-Files: The Game*	79,99 N
X-Men	49,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Xenogracy*	69,99
You don't know Jack	59,99
Zork-Grand Inquisitor	42,99 P

Star Trek

Star Fleet Academy	69,99
Borg	49,99
Captain's Chair	79,99
Star Trek Pinball	44,99
Enzyklopädie englisch	79,99
Generations	37,99

Golf

Next Gen. Final Unity	24,99
Actua Golf 2	64,99
DSF Golf	69,99
Golf 3 D (Microsoft)*	69,99 N
Jack Nicklaus 5	79,99
PGA Tour Pro	69,99
The Golf Pro	74,99
PGA T. Tiger Woods*	79,99 N
Links '98	74,99
Links Sea Island	39,99
Links LS Kurs Coll. 4*	59,99
Links 386	19,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited Classic	29,99
Flight unlimited 2	79,99
Pro Pilot*	79,99
FS 98	99,99
Flugsimulator 6.0 dt.	89,99
Flugsimulator 5.1 dt	89,99
FS Aircraft Collection*	47,99 N
FS Airline Flights 2	54,99
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,99
FS 6 MS Expansion Pack	64,99
FS Air Show	54,99
FS Airport &Scen. Des.	74,99
FS FX upgrade	79,99
FS Flight Adventures 1	59,99
FS Flight Shop	79,99
Clouds	49,99
Final Approach	39,99
German Airports	44,99
Navigator 6.0	44,99
Rescue Air 911	69,99
Scenery & Object Des.	79,99

Szenerien:

Airshow	39,99
Australia Spec.Edition	54,99 N
Cleared to Land	49,99 N
Europe 1	44,99
Europe 2	59,99
Europe 3	69,99
Germany 1(Sud)*	47,99 N
Groß Berlin	49,99
Griechenland	59,99
Kanarische Inseln	59,99
Pacific Island	39,99
Northern-England	44,99

Sammelausgaben

Aber Hallo 34,99
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar

Aber Hallo 2* 34,99 N
Power Rangers, Seafight, kick off 97, F16 Fighting F., das Amt, Apache Lu, Mega-race, Terra Nova, Dark Sun 2,uvm.

Big 10 Simulation 39,99
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, F1 Racing, Jet Fighter 2 etc.

Big 10 Strategie/Sport 39,99N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, S.D. Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball

Big Box* 49,99
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, The Hive, Kargo Deluxe, Magic

Blue Byte Collection 39,99
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1

Flipper Mania 49,99 N
Pro Pinball: The Web + Timeshock

Game Box 50 Spiele 29,99
Med Tank Turrican 2, Sir Thomas, The Return of Medusa, Indians, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold

Game Box 2 (50 Spiele) 29,99
Patrizier, Anstoss, Hanse, Das Amt, Ran Trainer, Der Planer, Premier Manager, Boing, Tendo, Toshinden

Gold Games 2 34,99
u.A. Z, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3

Lucas Arts 10 Advent. 49,99
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2

Lucas Arts Combat 29,99
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Mission

Lucas Arts Comic Adv. 22,99
Sam & Max, Maniac Mansion 2

Megagames Science F. 64,99
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4

Megapack 8 39,99 P
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mech-warrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4, Return to Zork

Power Pack 24,99
Fifa 96, Rallye Racing, Magic Carpet 2+Pad

Power Pack 2 79,99
Tombraider, Fifa 97, M.A.X. Gamepad

Role Play Game Comp. 52,99P
Might & Magic, Stonekeep, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, The Bards Tale Trilogy+Construction Set

Sim Box 2 34,99N
ran Trainer 2, der Planer 2 + Mission, Mad TV

Spielelösung. Cheats 24,99
176 Lösungen, 350 Cheats

The Forgotten Realms 54,99
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch

Total Heaven 69,99 N
Siedler 2, Civ2, Sim City 2000

Value Pack 1 49,99
RKND, WC4, Hattrick Wins

Westwood Compilat. 34,99
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Age of Empire+ Missions CD	**99,99**
Baphomets Fluch 1+2	**79,99**
C&C 2 + Data 1+2	**89,99**
Theme Hospital + Sim City 2000	**79,99**

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

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Edutainment, Infotainment und Lernsoftware.
Bsp.:
Komplette Addy-Reihe je 67,99
Vollständiges Programm von Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Schrödel, Cornelsen, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann, Disney u.v.m.

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Notebook Joystickport	**109,99**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat programmierbar	**29,99**
Alfa Dread Joypad	**19,99**
Alfa Twin Box	24,99
Alfa Twin Box pro	34,99

Sonderaktion!!
TM T2-Lenkrad 174,95
+ World Rallye Fever 179,95
+ Formel 1 Racing 229,95

Alfa Quad Box	39,99
Alfa Quad Box pro	49,99
C & C. Trackball	**79,99**
Dashboard	**119,99**
Dashb. + Constructor	**134,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	199,99
Force FX Feedback	229,99
Virtual Pilot	109,99 P
Virtual Pilot Pro	169,99
Throttle	129,99
Throttle Pro	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Fanatec-Produkte, z.Bsp:	
Aggressor Gameboard	64,99
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,99
Programmator	59,99

www.gameit.de
bequem bestellen!

Gravis	
Gamepad	29,99
Gamepad Pro	49,99
Gamepad Pro+Chasm	64,99
Grip-System	99,99
Analog Pro	39,99
Blackhawk	54,99
Thunderbird	79,99
Firebird 2	109,99
Logitech	
Thunderpad	29,99
WingMan light	44,99
WingMan extreme digital	84,99
Warrior	124,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Precision Pro	129,99
Pro	87,99
Force Feedback	249,99
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,99
TM Formula T2 Lenkr.	174,99P
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,99

Soundkarten

SB 64 Value	169,99
Yam. Wavetable Upgr.	199,99
Guillemot Maxi Sound 64	
dynamic 3D PnP+POD	219,99

Speicherbausteine PS/2 60ns günstige Tagespreise!

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D	a.A.
Diamond Viper V330	a.A.
Elsa Victor Erazor	a.A.
Orchid Righteous 3D	a.A.
Guillemot Maxi Gamer	a.A.

Voodoo 2 Karten ab Ende April!
Guillemot mit Spiel ..... a.A.
Guillemot ohne Spiel .. a.A.
Creative Labs ..... a.A.
Orchid Right. mit Spiel a.A.

Weitere Hersteller bitte anrufen

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

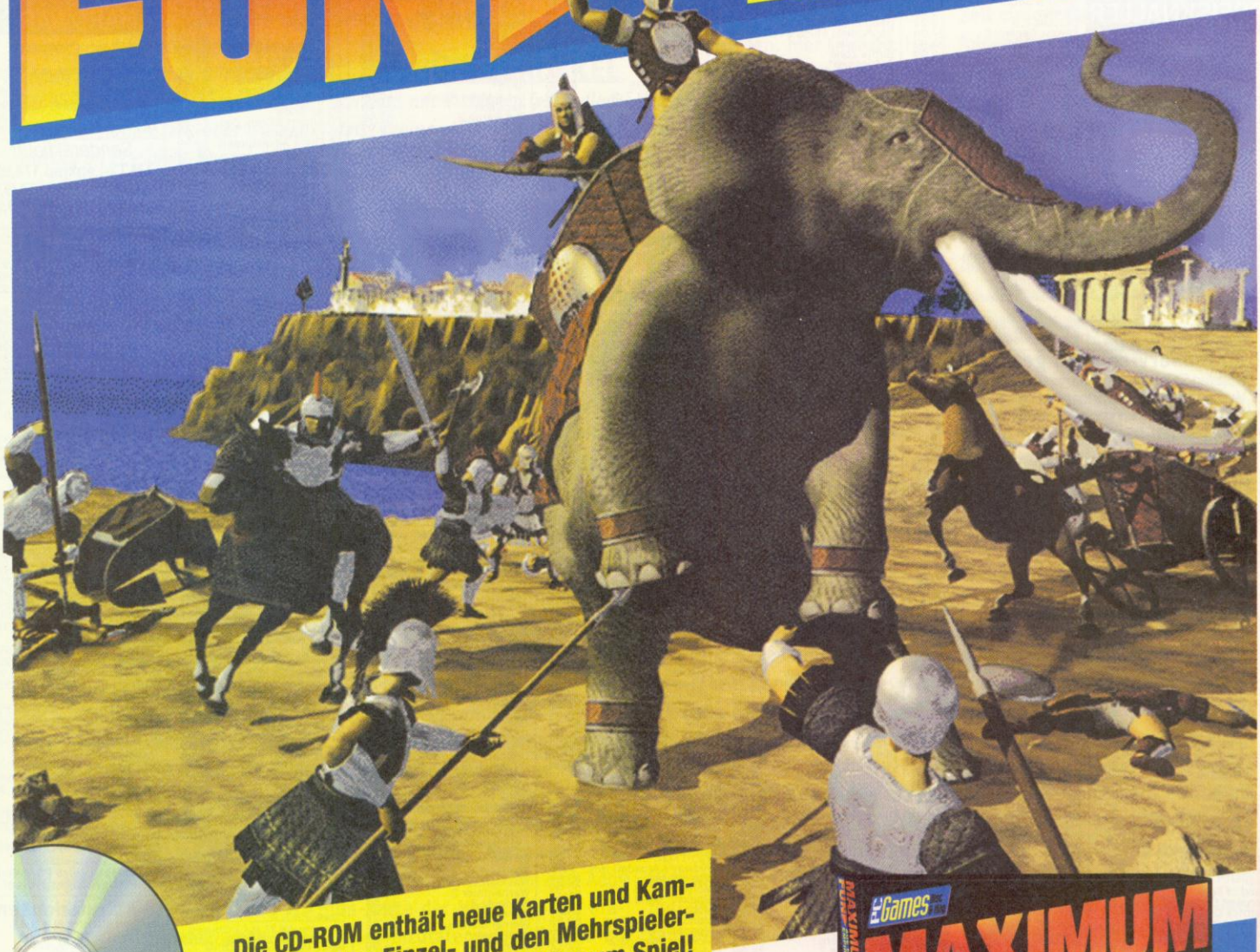
66953 Pirmasens
Bah

COMPUTEC Verlag

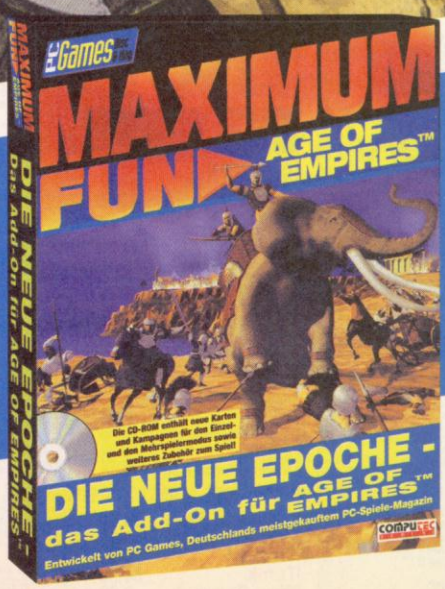
PC Games CD-ROM & Mag

MAXIMUM FUN

AGE OF EMPIRES™



Die CD-ROM enthält neue Karten und Kampagnen für den Einzel- und den Mehrspielermodus sowie weiteres Zubehör zum Spiel!



DIE NEUE EPOCHE

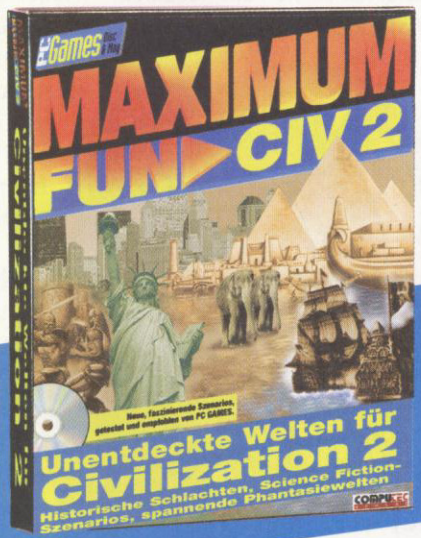
Das Add-On für AGE OF EMPIRES™

Spielen Sie die genau recherchierte Geschichte vergangener Völker nach!

für nur DM 29,95
(unverbindliche Preisempfehlung)

Unentdeckte Welten für Civilization 2:

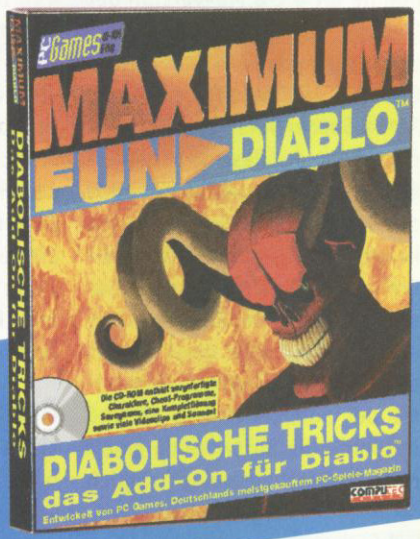
Über 50 neue Szenarios zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2"-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.



DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Diabolische Tricks – Add-On zu Diablo:

Eine randvolle CD-ROM mit über 100 unterschiedlich ausgerüsteten Charakteren, mehreren Cheatprogrammen und einer detaillierten Erklärung jedes Gegenstandes und Gegners in der Welt von Diablo erwartet Sie mit diesem Add-On. Komfortabel zu installieren und mit übersichtlichen Menüs für jedermann sofort geeignet.



DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Die Besiedlung – Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung". Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.



DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Krieg der Planeten – Add-On zu Dark Colony:

Mit dieser CD erhalten Sie 60 brandneue Multiplayer-Karten für das Spiel mit 2 bis 8 Spielern, die über ein komfortables Menü nach unterschiedlichen Kriterien (Kartengröße - Spieleranzahl - Terrain) ausgewählt werden können. Zusätzlich noch spielbare Demoprogramme brandneuer PC-Actionspiele.



DM 34,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

COMPUTEC VERLAG

Grafik-Treff

Update Creative Labs

Mittlerweile wurde das Spielebundle für die 8 MB-Version der **Creative Labs 3D Blaster Voodoo²** bekanntgegeben: Incoming, G-Police, Ultimate Race Pro und Actua Soccer versüßen das Voodoo-Leben der Beschleunigerkarte. Der Clou bei der Sache: Auch die Käufer der 12 MB-Version kommen von nun an für den Preis von 600,- Mark in den Genuß der Spielebeilagen. Wer schon eine Karte ohne Games eingekauft hat, ruft einfach unter der Servicenummer an und bekommt die Software durch einen Kaufnachweis nachträglich zugeschickt.



Alle Voodoo²-Karten von Creative Labs werden nun ohne Aufpreis mit Spielen ausgeliefert.

Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.creaf.com)

Preissenkung bei Diamond Multimedia

Wie im Vorfeld erwartet, senkt Diamond Multimedia die Preise für die **Monster 3D** (Chip: Voodoo Graphics) sowie die **Viper V330** (Chip: Riva 128). Während die Add-on-Karte nun für einen empfohlenen Verkaufspreis von 250,- Mark den Besitzer wechselt, liegt die Riva-Karte bei 279,- Mark. Als 3D-Flitzer für etwas betagtere Rechner ist die Monster 3D auf jeden Fall ein echtes Schnäppchen wert. Mittlerweile sind auch die 12 MB-Versionen der **Monster 3D II** (Chip: Voodoo²) für 599,- Mark in den Hardware-Läden zu finden. Eine ausführliche Besprechung dieses Award-Anwärters finden Sie in der nächsten PCA.

Info: Diamond, 08151-266-330 (www.diamondmm.com)



Die Monster 3D II ist nun auch mit 12 MB Speicherausstattung erhältlich. Ein Test folgt in Ausgabe 7/98.

Grafik-Attacke durch Hercules

Im Mai sind gleich zwei neue Grafikkarten von Hercules zu erwarten. Die **Terminator 128/3D** (169,- Mark) basiert auf dem brandneuen S3 Trio 3D-Chip in AGP-Ausführung, der auf einen 230 MHz RAMDAC, 8 MB SDRAM und eine 128 Bit breite Speicherarchitektur zurückgreift. Für Spieler sind 3D-Features wie trilineares Filtern, ein OpenGL-Spieletreiber sowie die (laut Pressemitteilung) angegebene Leistung von 40 MTexel/s von Interesse. Als Einstiegskarte in die 3D-Welt dürfte der Chip bei preisbewußten Spieler sicherlich eine Rolle spielen. Bei der **Hercules Terminator 2x/i** (249,- Mark) handelt es sich hingegen um eine Intel740-basierende Karte, die 8 MB SDRAM und ein 64-bittiges Speicher-Interface besitzt. Eine hohe Bildqualität in 3D wird durch die Unterstützung zahlreicher Features erreicht, die vor allem auf DirectX6 ausgerichtet sind. Die Unterstützung von OpenGL für entsprechende Spiele wie Half Life oder Unreal zeichnen die AGP 2X-kompatible Karte ebenfalls aus. Beide Platinen werden sich schon in den nächsten Wochen unseren Spiele-Benchmarks stellen.

Info: Hercules, 089-898905-73 (www.hercules.com)



S3 kehrt mit einem neuen Trio-Chip auf die 3D-Bühne zurück (hier zu sehen: die Hercules Terminator 128/3D)

Noch im Mai will Hercules mit der Lieferung von Intel740-Grafikkarten beginnen. Einen Leistungstest können Sie also voraussichtlich schon in der nächsten PC Action besichtigen.

Controller-Mix

Vidis Destiny Steering Wheel

Vidis bietet sein mit zahlreichen Aktionsknöpfen beflastertes **PC-Wheel** mittlerweile in einer modifizierten Version an. Neben einer stärkeren Zentrierfeder hat man sich auch der Pedale angenommen, die sich im Spielebetrieb nun standhafter zeigen. Mit Spielebundle (Have a N.I.C.E Day oder Need for Speed II) kostet das Lenker-System 169,- Mark, ohne Beigaben liegt es bei 149,- Mark.

Info: Vidis, 040-514840-0 (www.leda.co.uk/default.htm)



Das Lenkrad-System von Vidis wurde einer leichten Schönheitsoperation unterzogen.

Anubis Typhoon Game Pad Eagle

Eine neue Gamepad-Entwicklung ist von **Anubis** erhältlich. Das Outfit des **Eagle Pads** ist dabei vom SideWinder Gamepad von Microsoft inspiriert. Neben einem Daumenwerkzeug befinden sich sechs Feuertasten sowie zwei Trigger auf der Digi-Oberfläche. Ein Modus-Schalter erlaubt auch Turbo-Einlagen, die für PC-Prügelspiele von Interesse sind. Leider liegt dem Controller keine eigene Windows-Software bei.

Info: Anubis, 06897-9088-25 (www.typhoon.co.uk)

Neue Controller von Saitek

Saitek wird auf der Ende Mai stattfindenden E3 in Atlanta einige revolutionäre Controller vorstellen. Neben dem **Cyborg Pad** (Preview in PCA 5/98, S. 166) erblickt unter anderem der **Cyborg 3D Digital** das Licht der Joystickwelt. Das herausragende Feature des mit digitaler Präzision arbeitenden Sticks ist sicherlich seine vollendete Ergonomie. Hobby-Schrauber haben die einzigartige Möglichkeit, den Cyborg an jede Handgröße sowie für Links- oder Rechts-



Der Bumerang von Anubis ist für Action-Fans mit Reflex-Ambitionen entwickelt worden.

händer umzubauen (siehe Abbildung). Im Softwarebereich verspricht Saitek eine komfortable Programmierungs-Möglichkeit sowie Konfigurations-Files für Top-Spiele.
Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)

Gravis Xterminator

Auch **Gravis** nutzt die E3 als Plattform, um der Öffentlichkeit neue Controller vorzustellen. Eines der interessantesten Produkte ist dabei der **Xterminator**, der schon im Juni erscheinen soll. Das Drückeberger-Pad vereint ein digitales Steuerkreuz und einen analogen Bewegungsmelder. Die ergonomisch angeordneten Funktionstasten sind geschmeidig geformt und werden von einem analogen Throttle-Schieber flankiert. Weitere Features sind die direkte Anschlußmöglichkeit eines zweiten Pads, ein 8 Wege-Coolie Hat, analoge Flippertasten (für Pinball- oder Sportspiele) sowie eine umfangreiche Programmier-Software.
Info: Gravis, www.gravis.com



Der Knüppel-Kopf ist frei drehbar und kann nach vorne oder hinten geneigt werden.

Der Schnellfeuer-Abzug läßt sich für den optimalen Spielespaß frei konfigurieren.

Die Handablage ist in der Höhe verstellbar und kann nach links versetzt werden.

Links-/Rechtshänder-Schubregler im Eigenbau: Per Imbusschraube lassen sich die Hebel einfach von links nach rechts umsetzen.



Der Gravis Xterminator ist durch seine hohe Funktionalität für viele Spielegenres gleichermaßen nützlich.

Logitech TrackMan Marble+

Der **TrackMan Marble+** spricht alle Freunde gepflegter Ballmaschinen an. Der **Logitech**-Trackball (129,- Mark) wird mit dem Daumen ferngesteuert und verfügt über ein Arsenal von drei frei programmierbaren Funktionstasten. Außerdem wird der Maus-Ersatz durch ein Tastenrad verschönert, das zum Scrollen oder Zoomen in Anwendungen verwendet werden kann.
Info: 089-89467-0 (www.logitech.de)



Beim TrackMan Marble+ von Logitech dient ein Echsenauge als komfortabler Bewegungs-Ball.

Pilotenwerkzeug von Thrustmaster

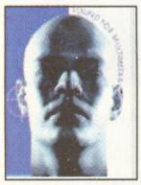
Mit zwei Controllern will **Thrustmaster** seine Vorherrschaft in den Spiele-Lüften ausbauen. Das **Attack Throttle** (149,- Mark) ist ein digitales Steuer-Gerät, das jeden analogen Knüppel programmierbar macht und zum digitalen Arbeiten konvertiert. Jeder Spielefinger steuert einen Funktionsbutton. Der Gashebel kennt vier generelle Zustände, die je nach Bewegung einrasten, und ist auf eine Windows-Umgebung ausgelegt. Die **Elite Rudder Pedals** (179,- Mark) agieren Betriebssystem-unabhängig und sind als Werkzeug für Flugsims konzipiert. High-End-Piloten werden ihren Ruderspaß haben, auch wenn die Fußablagen einen Tick zu steil geraten sind.
Info: Thrustmaster: 08161-871093



Die neuen TM-Controller sind sehr gute Hilfsmittel für Ihren PC-Pilotenschein.

Sound-Check

CMC Limbo 300 PCI



CMC bietet ab Juni eine preisgünstige PCI-Soundkarte mit dem **ALS 300-Soundchip** von **Advance Logic** an. Das Klangbrett soll nach eigenen Angaben zu DirectSound (3D) und den neuen SideWinder-Joysticks von Microsoft kompatibel sein. Unter Windows stehen außerdem ein Wavetable-Synthesizer sowie zusätzliche 3D-Soundeffekte zur Verfügung.
Info: 089-6145190 (www.cmcmedia.com)

Neue Aureal 3D-Version

Die Firma **Aureal** wird ab Mai eine neue Version ihrer Sound-Programmierschnittstelle A3D veröffentlichen. **A3D Version 2.0** wird dabei mehrere Verbesserungen gegenüber der aktuellen Plattform aufweisen, die unter anderem bei Jedi Knight (LucasArts) oder Star Fleet Academy (Interplay) zum Einsatz kommt. So werden Spiele mit A3D 2.0-Unterstützung durch Sounds aufgemöbelt, deren Reflexionen an Wänden oder Dungeon-Mauern nachgebildet werden. Um den Realismus zu verstärken, ist sogar das Klangverhalten beim Marschieren auf Teppich oder Gras berechenbar. Damit auch Soundkarten ohne A3D-Kompatibilität nicht auf Effekte verzichten müssen, wird die neue API-Version auch eine Emulation durch den Einsatz der CPU beinhalten. Wie sich diese Software-Lösung in der Praxis bewährt, wird die Zukunft weisen.
Info: Aureal, www.aureal.com

GRAFIK-GESCHOSSE

Kurz nach unserem CeBIT-Special trudelten schon die ersten Testkandidaten ein. Aus der Voodoo²-Abteilung präsentieren sich Karten von Guillemot und Anubis als Benchmark-Opfer für unseren P233 MMX. Außerdem nahmen wir die 3D Fire AGP 5000 und die V-Raptor 3D ins Testvisier.



Anubis Typhoon 3D Max II

Anubis stellte uns eine Referenzplatine zur Verfügung, die schon ab Mitte Mai schön verpackt in den Hardwareläden bereitsteht. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 549,- Mark (449,- Mark für 8 MB) und zwei Jahren Garantie stellt das Hexenboard eine zarte Versuchung dar. Im Kampf mit den Spielebenchmarks läßt sich die 3D Max II dabei keinesfalls unterkriegen. Dank der neuesten Referenztreiber kann das Anubis-Geschoß locker mit der Zauber-Konkurrenz mithalten. Wenn überhaupt gemäkelt werden kann, dann betrifft dies die Ausstattung. So ist das mitgelieferte Loop-Through-Kabel zwar angenehm lang ausgefallen, sorgt in höheren Auflösungen aber leider für unschöne Muster im 2D-Bereich – notfalls sollte man dieses beim Händler umtauschen. Fazit: Wer auf den Preis schielt und kein Spielebundle braucht, kann bei diesem V²-Renner bedenkenlos zugreifen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Genoa V-Raptor 3D

Genoa wendet sich nach dem Virge-Chipsatz nun dem Rendition V2200 zu. Die uns vorliegende Platine verfügt über 8 MB SGRAM, Videoein- und -ausgänge und gehorcht dem AGP 1X-Modus. Damit verfügt sie zwar über eine größere Daten-Bandbreite, kann jedoch keine Texturen im Hauptspeicher ablegen. Wie die übrigen Verité-Kandidaten überzeugt die V-Raptor vor allem durch ihre hervorragende Bildqualität. Immerhin steht mit trilinearem Textur-Filtering ein Feature auf der Grafikmatte, das bisher nur vom Voodoo²-Chipsatz beherrscht wird. In einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch verfällt die Platine aber nicht. Die Ergebnisse mit unseren Spiele-Benchmarks ordnen das Beschleuniger-Reptil leicht unterhalb vom Riva 128 und der direkten Konkurrenz Hercules Thriller 3D ein, die ihren Chip mit 62,5 statt mit 50 MHz taktet. Außerdem erreichen die Echtfarben-Grafikmodi im 2D-Bereich schon bei 1.280x1.024 ihr Maximum.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Guillemot Maxi Gamer 3D²

Noch bevor Guillemot die AGP-Welt auf Pentium II-Systemen mit einer i740-Karte unsicher machen will, hat sich die Verkaufsversion der 12 MB Voodoo²-Karte im Testlabor angemeldet. Preislich gesehen befindet sich das zauberhafte Add-on-Board in den Regionen der Konkurrenz; so liegt die 12 MB-Variante bei 599,- Mark (ohne Spiele) bzw. 629,- Mark (mit Incoming OEM und F1 Racing Simulation). Die 8 MB dimensionierten Platinen werden hingegen für 499,- bzw. 529,- Mark in ausgewählten Hexenhäusern zu kaufen sein. Da sich Guillemot stark am Referenz-Design von 3Dfx orientiert hat, liegen die Performancewerte gleichauf mit dem Anubis-Board. Auch die schon getesteten 12 MB V²-Bretter arbeiten nicht in anderen Geschwindigkeits-Sphären, so daß dieses Unterscheidungskriterium nicht zum Tragen kommt. Im Gegensatz zur 3D Max II überzeugt jedoch die Ausstattungs-Abteilung. So ist das Durchschleifkabel von besserer Qualität, außerdem liegt der Karte ein SLI-Kabel bei. Wie schon miroMEDIA und Creative Labs zuvor erhält die Karte hierfür einen PC Action-Award.

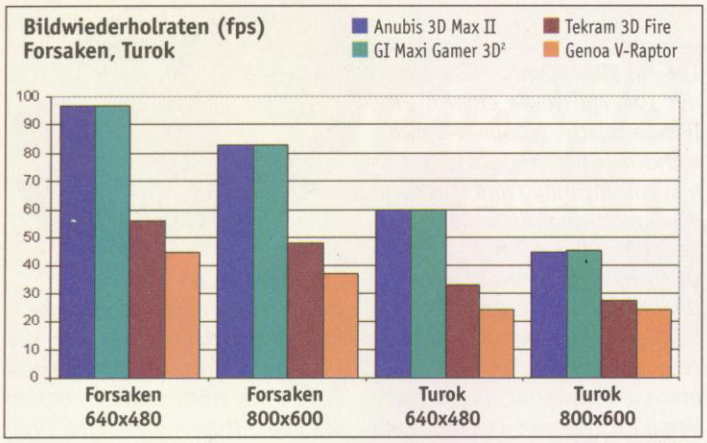
Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



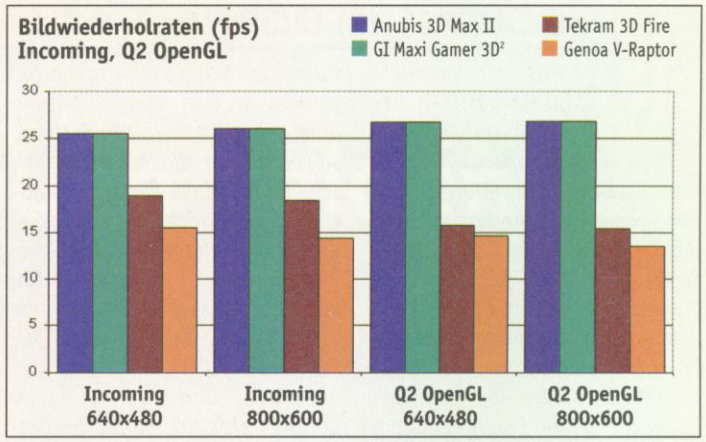
Tekram 3D Fire AGP 5000

Der Mainboard-Bauer Tekram begibt sich mit einem echten Preisbrecher in die Grafikkarten-Arena. Die AGP 5000 wird dabei durch den Riva 128-Prozessor von nVidia angetrieben und geht für den absoluten Knallerpreis von 200,- Mark über den Ladentisch. Eine generöse Ausstattungsabteilung sucht man natürlich vergeblich: Neben dem Board befinden sich nur noch eine einfache Treiber-CD sowie ein mageres Handbuch im Beschleuniger-Karton. Auch die Hardware-Ausstattung kocht auf Sparflamme: Weder Video-Funktionen noch TV-Out sind auf der vorliegenden Platine integriert. Dafür darf sich der preisbewußte Spieler auf einen Riva-Renner freuen, der sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Performance im HiColor-Modus (16 Bit Farbtiefe) überzeugen kann. Der neueste Referenztreiber von nVidia emuliert sogar Anti-Aliasing oder Fog Table, was jedoch meßbar zu Lasten der 3D-Geschwindigkeit geht.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Die Voodoo²-Konkurrenten gehen gleichauf über die Ziellinie. Die Kombi-Konkurrenz kann da leider nicht ganz mithalten.



Auch hier zeigt sich kein Unterschied zwischen den Hexen-Beschleunigern. Bei 800x600 ist ein leichter Einbruch zu erkennen.

Hersteller	Anubis	Genoa	Guillemot	Tekram
Modell	Typhoon 3D Max II	V-Raptor	Maxi Gamer 3D²	3D Fire AGP5000
Info-Telefon	06897-908825	02104-39877	0211-33800-0	02102-3028-00
Preis (lt. Hersteller)	DM 549,-	DM 289,-/369,-	DM 599,-	DM 199,-
Ausstattung				
Chipsatz	Voodoo²	Rendition V2200	Voodoo²	Riva 128
Bauform	PCI	PCI/AGP	PCI	AGP
Grafik-RAM	12 MB EDO	4/8 MB SGRAM	12 MB EDO	4 MB SGRAM
RAMDAC	135 MHz	230 MHz	135 MHz	230 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OGL	D3D, OGL	D3D, Glide, OGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.0015	V. 1.0	4.10.01.0015	4.10.01.0206
Besonderheiten	-	TV Out, Video	Spiele optional	Video optional
Garantiezeit	2 Jahre	2 Jahre	2 Jahre	2 Jahre
3D-Features (Direct3D)				
Alpha-Transparenz	ja	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	ja	ja	ja	nein
Anti-Aliasing	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Bump Mapping	ja	nein	ja	nein
max. 3D (Jedi Knight)	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	960x720, 16 Bit

TECHNIK-ABC

Alpha Blending: *Darstellung von Transparenzeffekten bei Rauch oder Schatten* ▮ ***Anti-Aliasing:*** *Glättung von Kanten, um pixelige Konturen zu verhindern* ▮ ***Bilineare Filterung:*** *Farbliche Abstimmung von bestimmten Texturelementen* ▮ ***Bump Mapping:*** *Darstellung realistischer Oberflächenstrukturen* ▮ ***Direct3D:*** *Weit verbreitete 3D-Schnittstelle des DirectX-Paketes* ▮ ***Glide:*** *3D-Schnittstelle des Chip-Entwicklers 3Dfx* ▮ ***MIP-Mapping:*** *Verwenden unterschiedlich aufgelöster Texturen* ▮ ***OpenGL:*** *Hardwareunabhängige Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten* ▮ ***RAMDAC:*** *Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Daten umwandelt* ▮ ***Texturing:*** *Bekleben von Spiel-Objekten (z. B. Wänden) mit Texturen* ▮ ***Trilineare Filterung:*** *Kombination von bilinearem Filtern mit MIP-Mapping*

PREVIEW: MATROX MYSTIQUE/MILLENNIUM G200

*Matrox kündigte Anfang Mai offiziell die neuen Beschleuniger-Boliden **Mystique G200** und **Millennium G200** an, die beide auf Grundlage des neuen Wunderchips werkeln. Die Unterschiede zwischen den beiden Platinen sind dabei mit der Lupe zu suchen. Sowohl die Mystique als auch die Millennium werden mit 8 MB RAM angeboten und sind auf 16 MB aufrüstbar – beide Karten werden mit 8 MB ca. 500,- Mark kosten. Auch der AGP 2X-Modus, die Dual-Bus-Architektur mit 128 Bit Datenbreite sowie das Render-Interface sind auf beiden Grafik-Produkten beheimatet. Echte **Unterschiede** sind in der Taktfrequenz des **RAMDAC** (Mystique: 230 MHz, Millennium: 250 MHz), in der Art des verwendeten **RAMs** (SDRAM bzw. SGRAM), bei den **TV-Out-Funktionen** sowie im **Software-Bundle** zu finden – so wird die Mystique einen TV-Ausgang haben und ein noch unbekanntes Spiel beherbergen. Bretter mit 16 MB sind dabei immerhin in der Lage, Spiele in Echtfarben bei einer Auflösung von 1.280x1.024 und 32 Bit präzisem Z-Buffer wiederzugeben. In 2D sind mit dieser Konfiguration 1.920x1.200 mit 16,7 Millionen Farben (24 Bit) möglich. Erste Tests im Internet **(www.tomshardwareguide.com)** bescheinigen dem neuen MGA-G200 eine hervorragende Bildqualität sowie eine annähernde Voodoo²-Performance. Bei der 3D-Geschwindigkeit spielt die Dreiecks-Setup-Engine eine wichtige Rolle, die bis zu 1,5 Millionen Polygone/Sek. zeichnen kann (im Vergleich: Voodoo² schafft 1,2 Mio. Polygone/s). Insgesamt darf man also einen heißen Grafik-Renner von Matrox erwarten, wobei besonders die Mystique auf den Spielermarkt ausgerichtet ist.*



Die hervorragende Farbdarstellung ist auf die Art und Weise zurückzuführen, wie der G200 seine Bilder berechnet. Der Chip ist in der Lage, den Rendervorgang in 32 Bit Farbtiefe durchzuführen und auf 16 Bit (wie bei Forsaken) herunterzurechnen. Ergebnis: scharfe Kontraste und leuchtende Farben auf Texturen.



Forsaken verwendet leider kein Anti-Aliasing, das der G200 als 3D-Feature beherrscht.

Die sehr guten Transparenzeffekte sind auf das Alpha Blending des Matrox-Chips zurückzuführen.

VOODOO² IM DOPPELPACK

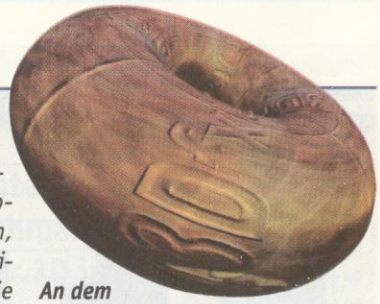
Boards mit Voodoo²-Chipsatz besitzen neben der hohen Bildqualität und der flotten 3D-Performance noch einen weiteren Vorteil gegenüber herkömmlichen Beschleunigern: Per Scan Line Interleaving (SLI) können zwei gleichartig konstruierte V²-Platinen zur gemeinsamen Zeichenarbeit überredet werden. Das Teamwork dieser beiden Add-on-Karten bedeutet in der Praxis, daß ein Brett die geraden Linien zeichnet, während das andere sich um die ungeraden kümmert. SLI funktioniert laut 3Dfx nur mit Karten des gleichen Herstellers, die darüber hinaus noch mit identischen RAM-Bestückungen gesegnet sind. Daraus folgt, daß weder die Kombination einer 8 MB- und einer 12 MB-Karte noch das Zusammenschrauben von Voodoo1 und Voodoo² (momentan) funktioniert.

Kuppel-Theorie

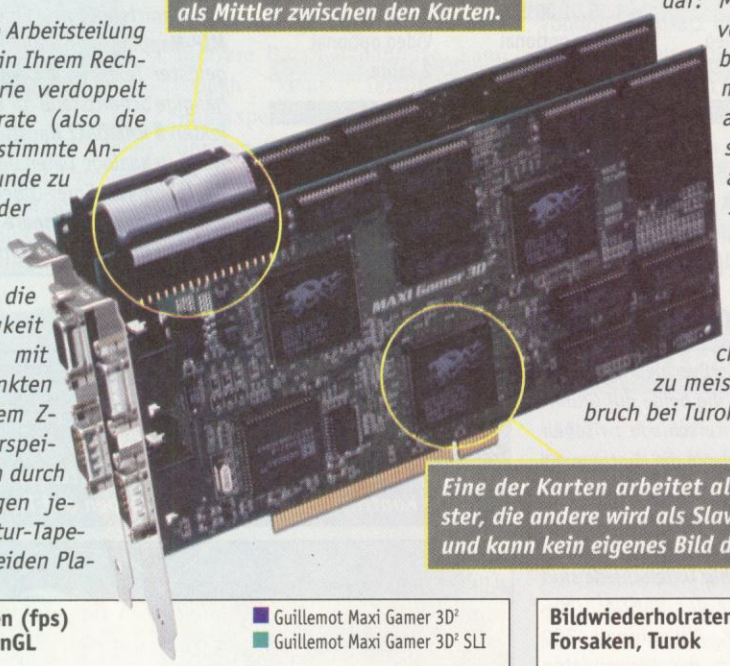
Was bringt nun die Arbeitsteilung zweier V²-Monster in Ihrem Rechner? In der Theorie verdoppelt sich die Pixelfüllrate (also die Fähigkeit, eine bestimmte Anzahl Pixel pro Sekunde zu zeichnen) sowie der Framebuffer (4+4 MB) – als direkte Folge ergibt sich die Darstellungsfähigkeit von Spielen mit 1.024x768 Bildpunkten bei eingeschaltetem Z-Buffer. Der Texturspeicher verändert sich durch das Zusammenlegen jedoch nicht, da Textur-Tapeten weiterhin in beiden Platinen gleichzeitig bereitgehalten werden müssen. Wäre nun ein Spiel lediglich füllratenlimitiert, so könnte man durch SLI dramatische Performance-Zuwächse erreichen. Tatsächlich hängt der Geschwindigkeitsrausch beim Spielen aber auch zum großen Teil vom Hauptprozessor des Rechners ab, da gewisse Schritte in der 3D-Pipeline die CPU-Teilnahme voraussetzen. Und wenn diese zu langsam arbeitet, wartet der Grafikprozessor hilflos auf die Geometriedaten, anstatt die Rendermaschinerie anwerfen zu können.

SLI in der Praxis

Um das SLI-Mysterium in der Praxis erproben zu können, bauten wir zwei Guillemot Maxi Gamer 3D² (90 MHz Takt) mit je 12 MB RAM in unseren Testrechner. Dieser bestand aus einer P II-300 MHz CPU, 128 MB SDRAM, einer Elsa Winner 100/T2D sowie einer 6 GB IBM-Festplatte. Als Spiele-Benchmarks mußten die Spezialversionen von Incoming und Forsaken, die Turok-Demo (640x480 mit Glide, 800x600 mit Direct3D) sowie Q1 OpenGL (timedemo2) bzw. Q2 OpenGL (massive1-Demo) von id Software herhalten. Die Ergebnisse sind dabei auf den ersten Blick etwas ernüchternd. Im direkten Vergleich zeigt sich eigentlich nur bei Forsaken und Q1 OpenGL (nicht in der Abbildung) eine echte Leistungssteigerung – und die ist eher akademisch, da die Frameraten des Single-Boards für jeden High-End-Piloten mehr als ausreichen. Bei allen anderen Spielen offenbart sich vielmehr, daß die CPU den limitierenden Faktor darstellt. Interessanterweise stellt der Übergang auf 1.024x768 Bildpunkte kein Problem für den Voodoo-Doppelpack dar: Mit Ausnahme von Forsaken bleiben die Frameraten bei allen Auflösungsstufen absolut konstant. Der V² hat also genügend Reserven, um auch höhere Zeichenansprüche zu meistern. Der Einbruch bei Turok von 640x480 auf 800x600 läßt sich durch den Wechsel der 3D-Schnittstelle erklären – in der Demoversion ist der hochauflösendere Modus in Glide nicht anwählbar.

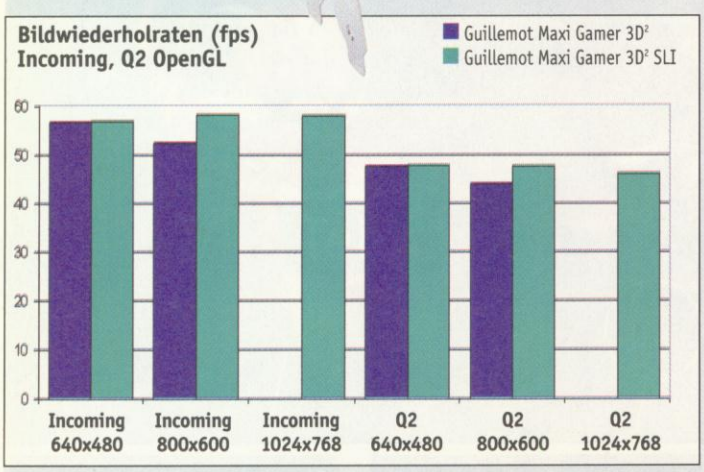


An dem abgebildeten Donut erkennt man hervorragend, wie realistisch die Oberfläche des Gebäcks wirkt. Das gestempelte 3Dfx-Logo demonstriert hierbei die Bump Mapping-Fähigkeit von Voodoo².

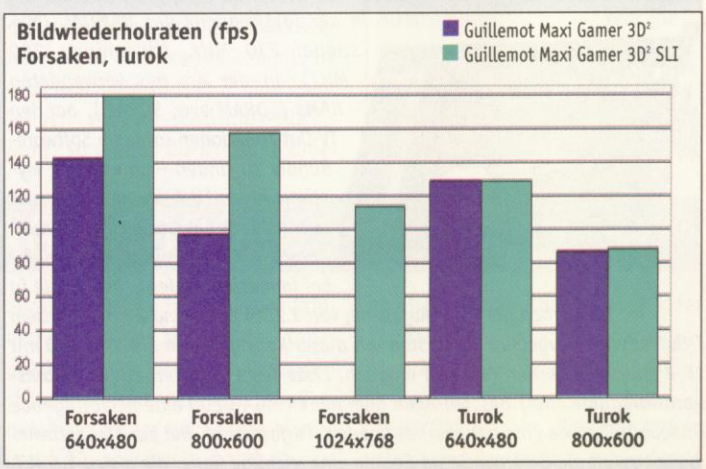


Fazit

Wer keinen High-End P II sein eigen nennt, braucht sich erst gar nicht mit dem Erwerb eines SLI-Systems auseinandersetzen – die 500,- Mark sollten besser in ein SCSI-System oder in System-RAM investiert werden. Die einzigen Vorteile eines V²-Powerpaketes liegen momentan im 1.024x768-Modus (sofern das Spiel diesen unterstützt) sowie in konstant hohen Frameraten, die fast unabhängig von der gewählten Auflösung erreicht werden. Auf der anderen Seite stehen hohe Anschaffungskosten, die Belegung eines weiteren PCI-Slots (sofern man nicht die Variante von Quantum 3D wählt) sowie horrende CPU-Voraussetzungen. Für 1998 gibt es deshalb wohl vorerst keine vernünftigen Einsatzgebiete eines SLI-Flitzers.

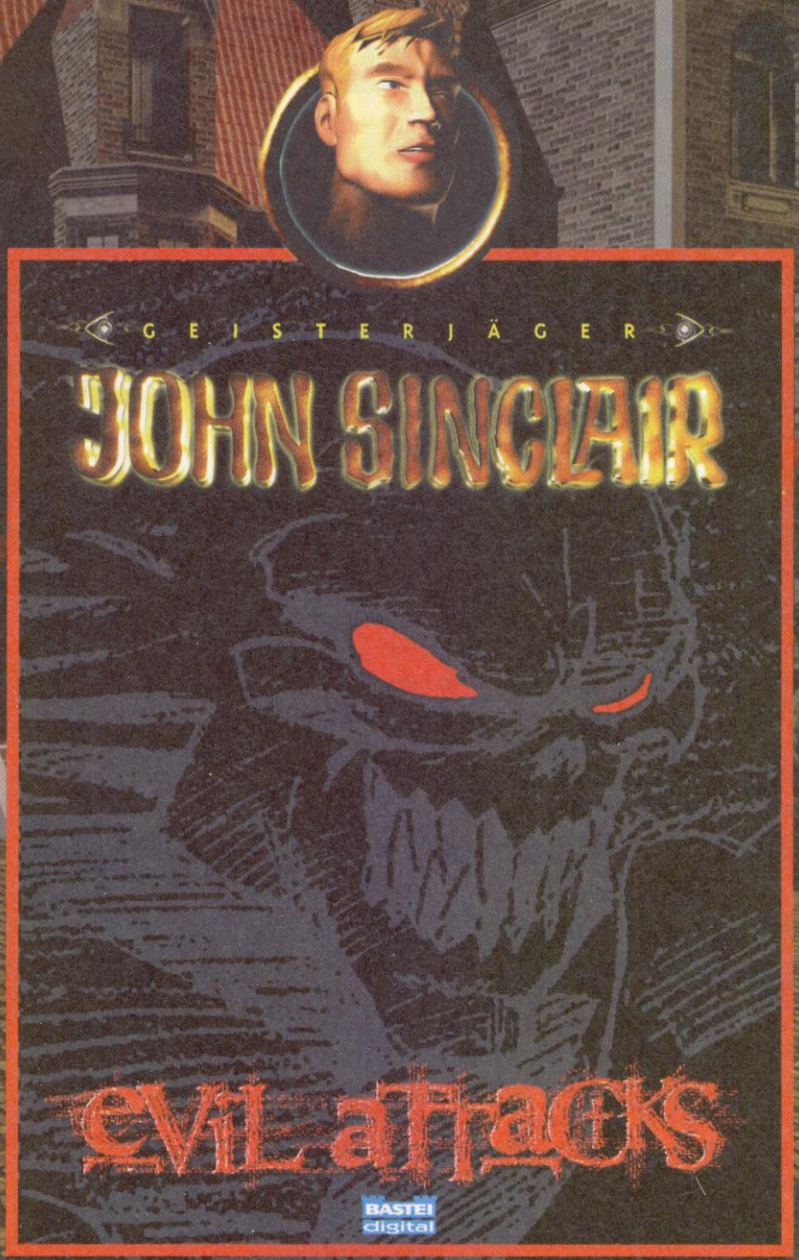


Incoming verzeichnet auf dem SLI-System mit steigender Auflösung sogar leichte Performancegewinne. Q2 OpenGL läßt der Hardware-Doppelpack hingegen eher kalt – hier ist die CPU die Bremse.



Forsaken dankt den Einsatz zweier Hexenbretter mit einem meßbaren Frameraten-Zuwachs. Bei Turok bewegt sich aufgrund der starken CPU-Abhängigkeit jedoch herzlich wenig.

Die Spielewelt hat einen neuen Helden



**Seit Jahren kämpft der Geisterjäger gegen die Mächte der Finsternis.
Jetzt tobt der Kampf auf dem heimischen PC.**

- Vier in sich abgeschlossene Geschichten
- Dutzende Charaktere und animierte Statisten
- Cineastisches Gameplay
- Orchestraler Sound
- An Schauplätzen rund um den Globus
- Genialer Genremix von Action und Adventure
- Verschiedene steuerbare Charaktere
- Grandiose Rendergrafik

bitlab

Ab April 1998 im Handel erhältlich • ISBN 3-89185-902-3 • www.sinclair.de

BASTEI digital

SCHALLMAUER

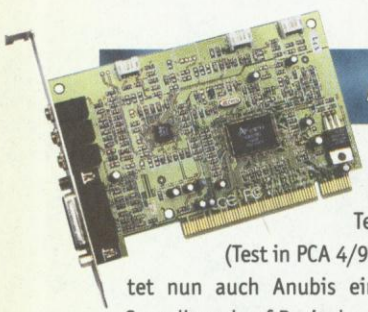
Wer immer noch mit einer billigen Dröhnplatine seinen Spielespaß bestreitet, sollte langsam aber sicher mit dem Sparen anfangen. In den nächsten Wochen und Monaten werden Heerscharen von PCI-Platinen zum wohlklingenden Musizieren einladen. Den Anfang machen Soundkarten von Anubis und Diamond.



Anubis Typhoon EasyLite Digital Audio PCI

Die erste klangstarke Audioplatine von Anubis wird vom Ensoniq-Chipsatz ES1370 angetrieben, der auch auf der Sound Blaster PCI64 zu finden sein wird. Gegenüber seinem Chip-Vorgänger (siehe Test in PCA 1/98) weist der Klangkollege einige Verbesserungen auf. So bietet das Board-Design netterweise Anschlüsse für vier Boxen, wodurch sich speziell angepaßte DirectSound 3D-Spiele (wie F1 Racing Simulation über einen Patch) wesentlich realistischer in die Gehörgänge schleusen. Außerdem hat der Anwender die Wahl zwischen 2, 4 und 8 MB großen Sets für MIDI-Musik unter Win95. Mit dem 8 MB Sample musiziert Age of Empires recht lauschig – negative Auswirkungen sind aber die Belastung des PCI-Busses sowie die Notwendigkeit eines dicken System-RAMs. Grünes Licht kann beim SideWider-Test gegeben werden, auch die DOS-Kompatibilität wurde mit der SB Pro-Unterstützung brauchbar gelöst. Insgesamt ein preiswertes Klangspielzeug mit direktem Draht zum Spielerherz. Der Vergleich mit der Creative Labs-Variante dürfte spannend werden.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Anubis Typhoon Gold Digital Audio PCI

Neben TerraTec (Test in PCA 4/98) bietet nun auch Anubis ein PCI-Soundboard auf Basis des Aureal Vortex-Chips an. Wie schon die XLerate überzeugt die kleingehaltene Platine durch die Kompatiblität zu den neuesten Standards wie DirectSound (3D) oder Aureal 3D. Werden entsprechend programmierte Spiele wie Jedi Knight gestartet, wird der Hörer mit erstaunlichen 3D-Effekten bombardiert – echte Raumklänge werden jedoch verweigert, da die A3D-Schnittstelle nur mit einem Lautsprecher-Paar zusammenarbeitet. Im Musikbereich werkelt der Chip mit einem 4 MB großen Wavetable-Set, das unter Win95 hochwertige MIDI-Stücke abspielen kann. Die MS SideWinder-Unterstützung sowie die DOS-Kompatibilität stellen die Klangkarte vor keine Probleme – mehr als FM-Musik bekommt man aber nicht zu hören. Fazit: ein hervorragender PCI-Lärmer, der jedoch erst ab einem Pentium 200 MMX richtig zur klanglichen Entfaltung kommt.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Diamond Multimedia Sonic Impact

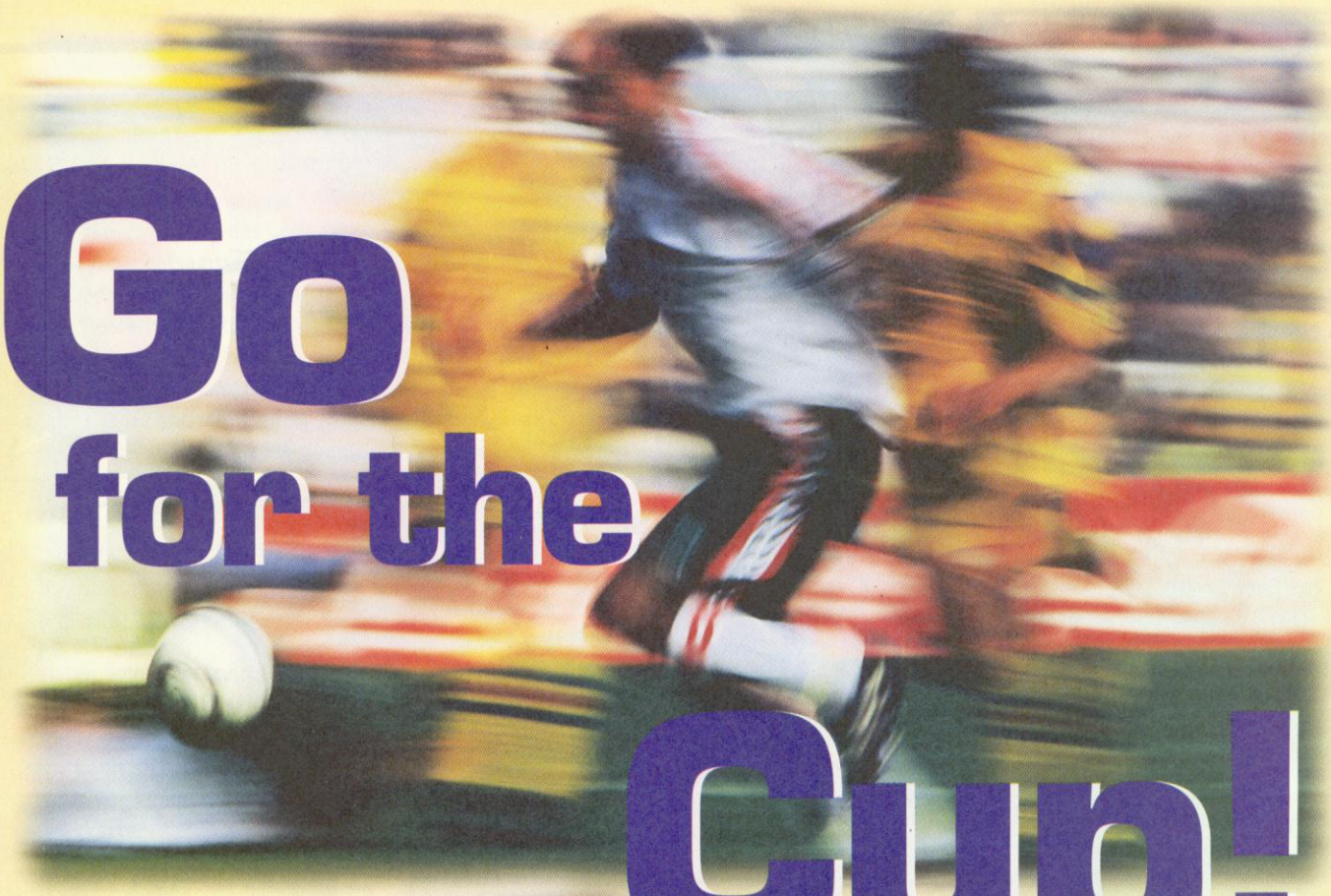
Kaum auf der CeBIT angekündigt, fand die Sonic Impact auch schon den Weg in unseren Testrechner. Als Kandidat für die notwendige Klangarbeit wurde der Maestro-2-Chip von ESS verpflichtet, der hardwareseitig mit 64 Stimmen MIDI-Musik zum besten geben kann. Weitere Features sind die Anschlußmöglichkeiten von 4 Lautsprechern, DirectSound 3D-Unterstützung, SideWinder-Kompatibilität sowie der zukunftssichere DLS-Support. Um musikalische Erlebnisse der MIDI-Art genießen zu können, stehen unter Win95 2 bzw. 4 MB große Settings bereit. Diese werden in den System-RAM geladen, klingen jedoch nicht grandios. In Age of Empires vergreift sich jedenfalls so mancher Posaunentusch herzhaft im Tonfall. Da kein Soundspeicher auf der Karte ist, sind unter DOS nur Soundblasterklänge bzw. FM-Musik zu erlauschen. Die Sonic Impact ist eine preisgünstige PCI-Alternative, die jedoch nicht an die Spitze der neuen Platinengeneration treten kann.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

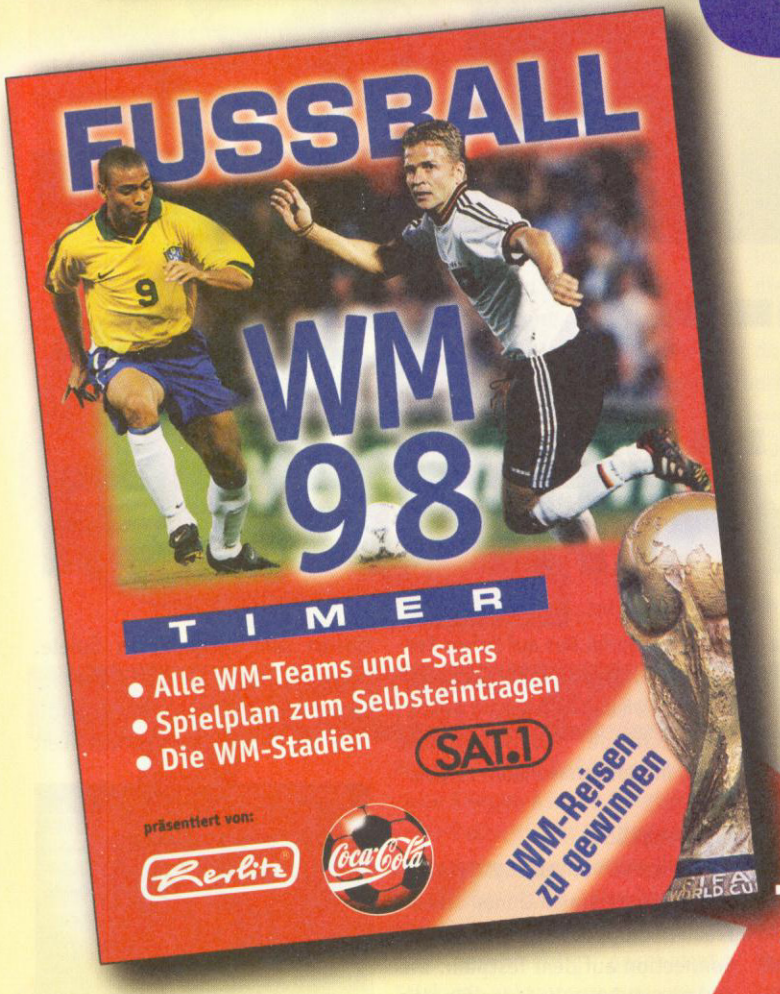
Modell	EasyLite Digital Audio PCI	Gold Digital Audio PCI	Sonic Impact
Hersteller	Anubis Typhoon	Anubis Typhoon	Diamond
Info-Telefon	06897-9088-25	06897-9088-25	08151-266-330
Preis (lt. Herst.)	DM 99,-	DM 149,-	DM 109,-
Soundchip	Ensoniq1370	Aureal Vortex	ESS Maestro-2
Stimmen/Kartentyp	32 (Win95)/PCI	64 (Win95)/PCI	64 (Win95)/PCI
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound, Ensoniq	SB Pro, MPU-401, GM, DSound (3D), DLS, A3D	SB Pro, MPU-401, GM, DSound (3D), DLS
Eingänge	Line In, Mikro	Line In, Mikro	Line In, Mikro
Ausgänge	(2x) Line Out, MIDI/Game	Line Out, MIDI/Game	2x Line Out, MIDI/Game

TECHNIK-ABC

AD/DA-Wandler: *Wandelt analoge Signale in ein digitales Datenformat um (und umgekehrt)* ▮ ***Aureal3D:*** *Schnittstelle der Firma Aureal für realistischen 3D-Sound in Spielen* ▮ ***DirectSound:*** *Schnittstelle zum Abspielen und Abmixen von Klangdateien unter Win9x* ▮ ***DLS:*** *Zukünftiger Standard für hochwertige MIDI-Musik im Spielebereich* ▮ ***FM-Synthese:*** *Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge für MIDI-Musik* ▮ ***MIDI:*** *Datenformat zum Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware* ▮ ***MPU-401:*** *Hardware-Interface zum standardisierten Transport von MIDI-Dateien* ▮ ***Wavetable-Synthese:*** *MIDI-Musik wird über „echte" Instrumente der Soundkarte abgespielt.*



Go for the Cup!



Der aktuelle WM Timer 98

- Alle Infos zur deutschen Mannschaft
- Zahlen, Daten, Fakten
- Portraits der Teams und Top-Stars
- Die Stadien und der Spielplan zum Selbsteintragen

präsentiert von:

Coca-Cola

DM 7,80

Eine Publikation der

MEDIA CONSULTA

Ab sofort überall im Handel



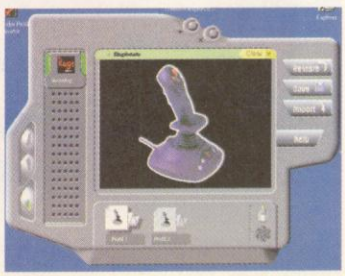
WIDERSTANDS-KÄMPFER

In PCA 1/98 befaßte sich die Hardware-Redaktion ausführlich mit Gamepads, Lenkradsystemen und 3D-Controllern. Um die weite Welt der Spiele-Eingabegeräte noch eingehender zu erforschen, widmen wir uns diesmal der Joystick-Spezies.

Gerade im Controller-Markt existiert eine unglaubliche Angebots-Vielfalt. Neben dem häßlichen 30-Mark-Entlein gibt es eine Reihe hochwertiger Joystick-Modelle, die eine Kaufüberlegung wert sind. Damit Sie beim nächsten Gang ins Kaufhaus nicht von der Masse an ausgestellten Controllern erschlagen werden, haben wir 15 Spiele-Knüppel in das Testlabor zitiert und ausführliche Untersuchungen durchgeführt. Die Hardware-Redaktion verlangte den Probanden dabei Handfertigkeit, Widerstandskraft und Spieletauglichkeit ab. Leider war es noch nicht möglich, USB-Eingabegeräte in den Testlauf zu integrieren. Spätestens im goldenen Spieleherbst wird es jedoch genug willige Kandidaten geben, die sich gegenüber dem neuen Busstandard anschlußfreudig zeigen. Wie sich die neuen Features des Universal Serial Bus auf Spiele-Performance, Daddelspaß und Programmiervielfalt auswirken, werden entsprechende Praxisdurchläufe schon in wenigen Monaten zeigen.

Test-Ansprüche

Neben konservativen Joysticks ohne Programmierambitionen stehen Freudenknüppel mit Keyboard-Connection auf dem Testplan. Die drei wesentlichen Kriterien für eine Urteilsfindung waren die Abteilungen Ausstattung, Software und Technik. Wichtige Merkmale bei der Ausstattung sind Tastenformationen, Kabellängen, Dokumentationen und beigepackte Spiele. Software steht für die softwaretechnische Einbindung des Controllers, die Bedienungsfreundlichkeit



Die Programmier-Software von Guillemot ist einfach zu bedienen und vereint dabei die wichtigsten Funktionen.

der vorhandenen Programmier-Features und die Kompatibilität zu (reinem) DOS und Win95. Die Technik ist ein Sammelsurium von vielen Einzelfaktoren und für das Gesamturteil am bedeutsamsten. Die Hardware-Redaktion knöpfte sich alle Testkandidaten hinsichtlich Widerstandseigenschaften, Ergonomie-Erlebnisse (Griff-Haltung, Handablage, Knopferreichbarkeit und Links-/Rechtshänder-Feature), Stabilitätssituation sowie Spielsteuerung vor. Eine qualitativ hochwertige Verarbeitung wurde selbstverständlich ebenfalls gerne gesehen.

Sticks im Netz

Leider fristen Spiele-Controller ein recht unspektakuläres Dasein im Blätterwald der Computer-Zeitschriften. Kann sich der interessierte Leser vor Komplettsystem- oder Grafikkarten-Reviews kaum noch retten, sind die Rezensionen von Joysticks bis auf sporadische Artikel in Spielemagazinen eher mit der Lupe zu suchen. Was macht der echte Fan also? Natürlich ins Internet flüchten. Einen hervorragenden Marktüberblick ver-schaffen die Hardware-Seiten auf **http://www.gamecenter.com** – über 50 aktuelle Controller werden hier ausführlich vorgestellt. Eine weitere nie versiegende Informations-Quelle stellt **http://www.gamespot.com/ugm/index.html** dar. Dort kann der kauf- und informationswillige Freak die Besprechungen zahlreicher Sticks abrufen. Auch **http://www.gamesmania.com/cgi-bin/default.exe?english/techie** ist als aktuelles Testmedium nicht zu verachten. Für Force Feedback-Verrückte ist **http://www.force-1.com** die erste Adresse im World Wide Web. Aktuelle Infos rund um die Wackel-Szene sowie Release-Listen von FF-Spielen machen die Fan-Seiten zum unentbehrlichen Rüttel-Ratgeber. Brandheiße Sticks findet der interessierte Widerstandskämpfer auch unter **http://www.gamestats.com/reviews/hardware/joyofjoys.html.**

Thilo Bayer



KOMMENTAR: JOYSTICKS

Ob Flugsimulationen, Actionspiele oder sogar 3D-Shooter: Einen Joystick sollte jeder Spielefreak auf den heimischen Spieletisch geschraubt haben. Die Qual der Wahl betrifft dabei insgesamt drei Kategorien. Anspruchslose Gemüter kommen mit einem einfachen 4 Tasten-Controller aus, während es Flugsimulations-Aufsteiger nach einem nicht programmierbaren Joystick mit Throttle und Coolie-Hat gelüstet. High-End-Helden, die ein Tom Cruise-Poster im Top Gun-Kostüm anbeten, sind dagegen nur mit einem echten Steuerknüppel zufriedenzustellen, der entweder direkt oder über ein entsprechendes Throttle programmierbar ist. Die meisten der im folgenden vorgestellten Joysticks stammen aus der Analog-Abteilung. Im Gegensatz zu den Digital-Controllern kennen sie nicht nur die Zustände „an" oder „aus", sondern können auch die Intensität der Bewegung verarbeiten. Durch diese Technik stellen gefühlvolle Flugmanöver oder stufenlose Geschwindigkeitsregulierungen kein Problem mehr dar. Als Referenzspiele für die widerspenstigen Drückeberger mußten Shadows of the Empire von LucasArts sowie Wing Commander Prophecy von Origin herhalten. Hervorzuheben sind dabei der Eaglemax von ACT Labs sowie der Jet Leader 3D von Guillemot. Der Flugadler erhält den Award, da er für einen moderaten Preis eine ernorme Funktionalität sowie eine hervorragende Spielsteuerung bietet. Als Preis-Leistungs-Tip geht der Guillemot-Pilot über die Ziellinie: Für 70,- Mark erhält der Controller-Käufer ein höchst spielbares Gefährt mit einem umfangreichen Ausstattungspaket.



Die Prophezeiungen des neuesten Wing Commanders als Gradmesser für flotte Flugeinlagen.

ACT Labs Eaglemax

PC ACTION GOLD



So sehen richtig lässige Joystick-Designs aus. Man nimmt das Fundament des SideWinder 3D Pro von Microsoft und integriert einen höchst anschmiegsamen Adler-Knüppel sowie mannigfaltige Hardware-Optionen. Die Entwickler von ACT Labs haben mit dem Eaglemax ein wirklich heißes Flug-Werkzeug auf die Beine gestellt. Zehn Knöpfe sowie der Coolie-Hat können durch die Keyboard-Connection programmiert werden, außerdem warten ein analoges Throttle, Autofeuer sowie Trimmer auf den eifrigen Anwender. Den einzigen Fleck auf der weißen Knüppelweste verursacht das Gefummel zur gleichzeitigen Hutschalter- und Throttle-Aktivierung – hier verabschiedet sich das sonst hartnäckig verfolgte Konzept der Benutzerfreundlichkeit. Trotz allem erhält der Eaglemax als bester Joystick im Testfeld den PC Action Award.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Guillemot Jet Leader 3D



Frisch von der CeBIT kommt das neue Flieger-As vom Spielehardware-Fetischisten Guillemot. Für den unglaublichen Preis von 70,- Mark ist der geschmeidig geschnitzte Stick mit acht programmierbaren Knöpfen (Win95), Throttle, Coolie-Hat, Digital-/Analog-Schalter sowie einer höhenverstellbaren Handablage bepflastert. Darüber hinaus krönt der Jet Leader seinen äußerst standsicheren Drückeberger-Auftritt mit Links-/Rechtsgreifer-Support und einer gelungenen Windows-Programmieroberfläche. Unter (reinem) DOS arbeitet das schwarze Spielemöbel wahlweise im TM- oder CH-Modus und kann manuell durch Achsenräder getrimmt werden. Rundflüge in WC Prophecy oder F22 ADF absolvierte der Pilotenanwärter trotz leichter Trägheitsmomente mit Bravour. Einzige Negativpunkte: Der Coolie-Hat steht auf wackeligen Beinen, und die Feuerknöpfe am Knüppel sind vergleichsweise schwergängig ausgefallen.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



CH Products F-16 Combatstick

Spartanisch, praktisch, gut: So könnte man den Combatstick in Kurzform beschreiben. Ein solides schwarzes Fundament, eine originaltreue Nachbildung des echten F-16-Knüppels, ein Gas-Rädchen, sechs Schalter und zwei 4 Wege-Schalter nennt der CH-Stick sein eigen. CH Products merkt man aber immer noch die Zugehörigkeit zum DOS-Zeitalter an. Erst der Download eines Updates erlaubt die entsprechende Nutzung des Joysticks unter Win95/DirectX. Fazit: bodenständige Flug-Action für einen mittelprächtigen Preis. Da wird es eigentlich höchste Zeit für einen Nachfolger.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



CH Products F-16 Fighterstick

Anders als der Combat-Kollege ist der Fighterstick nicht auf ein Throttle angewiesen, um den Freuden der Programmierbarkeit zu frönen – die Keyboard-Connection macht's möglich. Der Pilotenknüppel für Profis ist in jeder Hinsicht mächtiger als der erwähnte CH-Copilot: Standsicherheit, ein 8 Wege- und drei 4 Wege-Plastikknubbel lassen ihn zum variantenreichen Garanten für erfolgreiche Flugstunden avancieren. Ungetrübten Fliegererlebnissen stehen die noch im Betabetrieb befindliche Win95-Programmier-Software sowie die Notwendigkeit überdimensionierter Knüppel-Greifer entgegen.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Genius Flight 2000 F-22X

Der marineblaue F-22X vom bekannten Maus-Designer Genius wendet sich durch die Tasten-Ausstattung hauptsächlich an Freunde gepflegter Flugis und ist CH Pro-kompatibel. Hut-Schalter, analoge Throttle- und Ruderrädchen sowie ein Steuerknüppel-Outfit geben dezente Hinweise auf diese Vermutung. Selbst manuelle Trimm-Tasten finden sich auf der Unterseite der Stick-Konstruktion. Etwas kräftigere Federeinstellungen hätte man dem F-22X aber dann doch gönnen können. Nach einigen Snowspeeder-Turns auf dem Eisplaneten wünscht sich der Freak jedenfalls mehr Gegenkräfte von dem Widerstands-Weichei.

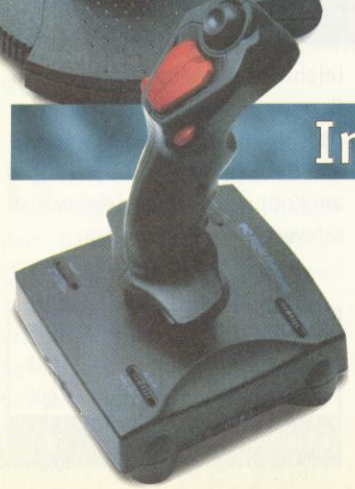
Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Gravis Thunderbird

Dem Thunderbird sieht man die konstruktionstechnische Verwandtschaft zum Gravis Blackhawk an. Die Unterschiede liegen in einer größeren Handablage mit Ruder- und Throttle-Spielzeug sowie dem farblich eher schwülstigen Outfit. Die Spielsteuerung in Windows 95 zeigt sich dabei mal wieder von der störrischen Seite – das Ruderrad will partout nicht erkannt werden. In der Ergonomie-Abteilung ergibt sich ein zwiespältiges Bild. Während der eigentliche Griff anschmiegsam das Fingerwerkzeug verwöhnt, sind die Tastenqualität und die Drehräder-Anordnung nicht gerade berauschend.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



InterAct PC Flight Force Pro

Der Flight Force Pro ist zwar schon ein etwas älteres Knüppel-Kaliber, kann sich durch ein angenehmes Preis-Leistungs-Verhältnis aber trotzdem im Flug-Feld behaupten. Die Schokoladenseiten des Sticks betreffen den enorm standsicheren Metallfuß, die universale Links-/Rechts-Greifbarkeit sowie die Auto-Feuermelder für alle Tasten. Außerdem ist alternativ ein Schub-Schieber oder ein 4 Wege-Coolie-Hat einsatzbereit. Weniger erbaulich sind die schlechte Erreichbarkeit der einzelnen Spiele-Klaviertasten sowie das technisch schwach konzipierte Throttle. Fazit: ein günstiger Prügel für Einsteigernaturen.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Professor Teacher präsentiert:

VILLA MIRAMAR

25 neue Logikspiele in einem phantastischen Haus



Das Zeltspiel

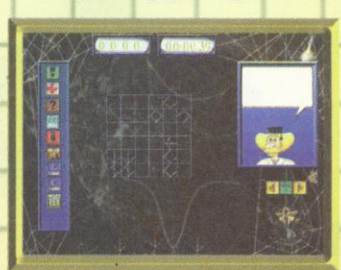
Das Warpspiel



Das Nipponspiel



Das Murmelspiel



Das Spinnenspiel

Über 180.000 xWorld-Spieler warten auf diesen würdigen Nachfolger

• Eine neue Technik der 2D & 3D Visualisierung macht VILLA MIRAMAR zu einem lebendigen Ort, den Sie als Biene und als Mensch erleben können • Die umfangreichste Logikspielesammlung auf dem Markt • Über 400 MB stilvoll gerenderte und realistisch vertonte Umgebung • Mehr als 200 MB Rätselspaß • Unendliches Spielevergnügen • Mittels „Gästebuch" können Sie einmal entdeckte Rätsel sofort anwählen

Im Exklusivvertrieb von:

MODERN GAMES

Tel.: 02404 / 9852-12

Renderwelten von:

Virtual X-citement Software Entertainment

BASTEI Rätselsoftware

Bastei-Rätselsoftware im Internet: http://www.raetsel.de • http://www.vxsoftware.de

Virtual X-citement Design

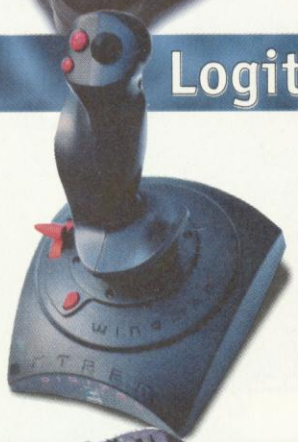
InterAct PC Sabre Pro



Von InterAct/Jöllenbeck wurde uns ein sehr preiswertes Spielzeug zur Verfügung gestellt. Die angenehm ergonomische Entwicklung ist gleichermaßen für Links- und Rechtshänder geeignet – Doppelknöpfe auf beiden Seiten machen es möglich. Bis auf einen Coolie-Hat kann der Sabre nicht mit Flugi-typischen Tasten aufwarten, dafür hat er manuelle Trimmer und eine Auto-Feuer-Option. Haarsträubende Wendemanöver sind durch die weiten Wege kaum möglich – mehr Rückgrat wäre wünschenswert gewesen. Insgesamt ein brauchbarer Allrounder mit vorbildlicher Verbindung zum Joystick-Port.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Logitech WingMan Extreme Digital



Der stämmige Logitech-Klotz wird wahrscheinlich nie einen Schönheitspreis gewinnen, als Spiele-Allrounder ist er jedoch mit Sicherheit nicht zu verachten. Ein wohlgeformter Joystick-Griff, sauber zu bedienende Funktionsknöpfe und eine gute Win95-Software stehen auf der Habenseite des digitalen Extremes. Mit Hilfe des Treibers sind denn auch alle sechs Feuertasten ansprechbar, so daß den Programmierfreuden des Benutzers keine Hindernisse im Wege stehen. Weniger erbaulich ist der schlappe Throttle-Schalter, das fehlende Ruder sowie die nicht unbedingt für alle Spiele gleichermaßen geeignete Digital-Technik.

Ausstattung:	gut
Software:	sehr gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Saitek X7 – 34



Die Mikroschalter-Verehrer von Saitek haben mit dem X7 – 34 einen kleinen, aber feinen Stick im Programm. Das schwarze Spiele-Gefährt steht zwar auf etwas wackeligen Beinen, stößt jedoch in erfreulich ergonomische Dimensionen vor. Als Standard-Controller ohne Flug-Ambitionen besitzt der X7 – 34 eine Turbofunktion sowie Trimm-Dich-Tasten für den manuellen Justierbedarf. Positiv sind die sichere Verbindung zum PC und der moderate Preis zu sehen. Auf der Gegenseite sind etwas überdimensionierte Funktionsknöpfe und die relativ magere Spannkraft des Griffs zu nennen.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Saitek X8 – 30



Den großen Bruder des X7 stellt der X8 – 30 dar, der auch unter dem Synonym „Acemaster 18" Bekanntheit erlangt hat. Spielernaturen mit gutgebauten Fingersammlungen werden sich über den mächtigen Griff und den Throttle-Bolzen freuen – weniger gelungen sind der lummelige Coolie-Hat sowie die Riesen-Tasten an der Spitze des Griffs. Immerhin darf der Stick-Schrauber an der Trimmung und den Turboeinstellungen drehen, wohingegen das Faltblatt und die DOS-Kalibrierungs-Software etwas angestaubt sind. Insgesamt ist der Saitek-Stick ein solides Werkzeug für anspruchsvollere Flug-Gemüter.

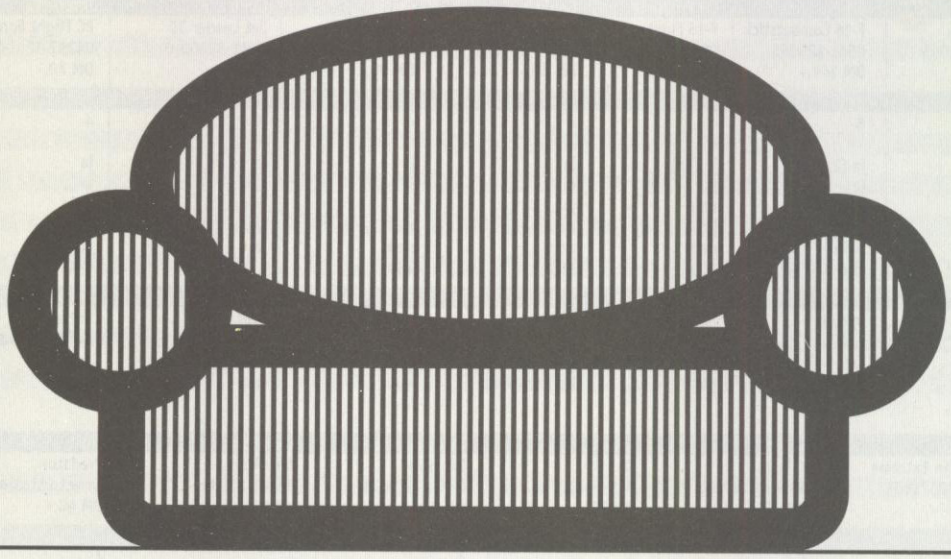
Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Thrustmaster Top Gun



Inhaber von mittelgroßen Spielepranken können aufatmen: Mit dem Top Gun von Thrustmaster werden auch für normalgewachsene Rechtshänder erfolgreiche Flugerlebnisse greifbar. Die softwaretechnische Einbindung verläuft idiotensicher, hardwareseitig sind vier Standard-Feuertasten sowie eine große Hütchen-Spirale auf dem Stick plaziert. Das ergonomische Design sowie die Handablage stehen auf der Habenseite, ein negativer Einschlag ist beim Knopf-Handling festzustellen. Wer auf Ruder und Throttle verzichten oder auf externes Werkzeug zurückgreifen kann, ersteht mit dem Tom Cruise-Gedächtnis-Knüppel eine günstige Fliegenklatsche.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



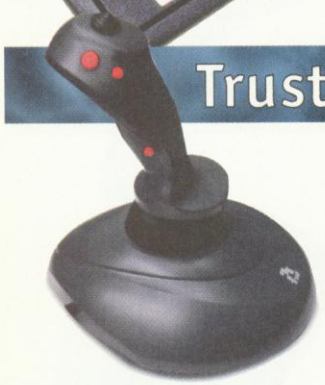
Thrustmaster X-Fighter



Der für knapp 100,- Mark angepeilte X-Fighter sieht im Vergleich zum Top-Gun-Kollegen wie dessen großer Bruder aus. Er zeichnet sich durch eine unbarmherzige Standsicherheit, einen wohlgeformten Griff inklusive Handablage sowie eine flinke Knopferreichbarkeit aus. Weitere Merkmale sind die locker-flockig zu bedienenden Aktionsknöpfe sowie der für TM typische deftige Stick-Widerstand. Die Flugerlaubnis des X-Fighters kann durch fehlende Gas- und Ruderhebel nur eingeschränkt erteilt werden, bei Spielen mit hohen Reaktionsanforderungen ist der Widerstand etwas störend.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Trust Predator



Die fliegende Untertasse mit Metall-Standfuß von Trust präsentiert sich als gediegene Daddel-Persönlichkeit. Der Ausstattungsbereich gehört dabei zu den weniger vorteilhaften Eigenschaften. Bis auf vier Standard-Tasten und einen Hutschalter sucht man vergeblich nach Aktionsmöglichkeiten. Dafür ist die eigentliche Spiele-Skulptur recht ergonomisch ausgefallen und verfügt über einen sicheren Halt auf dem Schreibtisch. Eine bessere Bewertung wird jedoch durch die schwergängigen Feuerknöpfe verhindert. Insgesamt fällt der Spielernährwert durch den günstigen Preis aber recht erfreulich aus.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Z+Z-Soft (Logic 3) PC Phantom

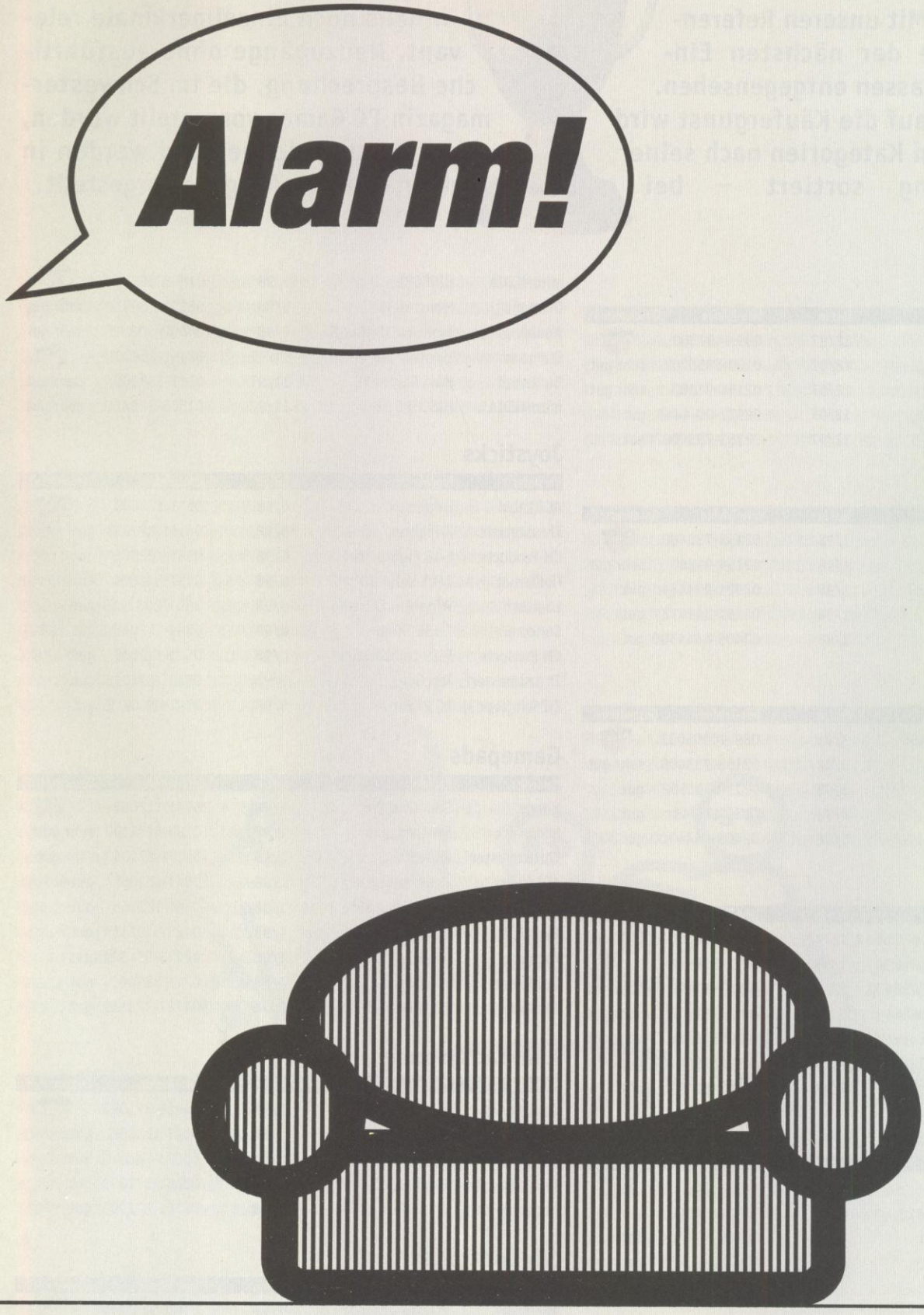


Der letzte und beeindruckendste Vertreter der uns vorliegenden Logic 3-Dynastie ist der Phantom-Stick. Eine geschmeidige Griff-Oberfläche, intelligente Knopfanordnungen, stabile Spieleverhältnisse sowie ein regelrechtes Throttle-Geschoß sind die Features, die das Spieleleben mit dem Phantom angenehm gestalten. Die Kompatibilität zum CH Pro ermöglicht eine universelle Einsetzbarkeit des widerstandsfähigen Knüppel-Kollegen. Lediglich die fehlende Ruder-Steuerung wirft einen kleinen Schatten auf den Glanz des ansonsten tadellosen und vergleichsweise preiswerten Sticks.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Hersteller	ACT Labs	CH Products	CH Products	Genius	Gravis	Guillemot	InterAct	InterAct
Modell	Eaglemax	F-16 Combatstick	F-16 Fighterstick	Flight 2000 F-22X	Thunderbird	Jet Leader 3D	PC Flight Force Pro	PC Sabre Pro
Info-Telefon	0541-122065	0541-122065	0541-122065	02173-9743-21	0541-122065	0211-33800-0	04287-1251-13	04287-1251-13
Preis (lt. Hersteller)	DM 99,-	DM 149,-	DM 249,-	DM 49,-	DM 90,-	DM 70,-	DM 70,-	DM 50,-
Technische Angaben								
Feuerknöpfe	14	6	4	4	4	8	4	4
programmierbar	10	-	4	-	-	8	-	-
Coolie-Hat	ja	ja (2x)	ja (4x)	ja	ja	ja	ja	ja
Schubregler	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Ruderkontrolle	nein	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein
Spielesets	nein	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Linkshänder	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja
Kabellänge (cm)	160	200	200	180	180		240	240
Wertungskriterien								
Widerstand	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	schwach
Ergonomie	sehr gut	gut	gut	gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend
Stabilität	sehr gut	gut	gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut	befriedigend
Spielsteuerung	gut	gut	gut	befriedigend	gut	gut	gut	befriedigend

Hersteller	Logitech	Saitek	Saitek	Thrustmaster	Thrustmaster	Trust	Z+Z Soft (Logic 3)
Modell	WingMan Extreme	X7 - 34	X8 - 30	Top Gun	X-Fighter	Predator	PC Phantom
Info-Telefon	069-92032165	089-54612710	089-54612710	08161-871093	08161-871093	www.trust.com	0041-417402116
Preis (lt. Hersteller)	DM 49,-	DM 30,-	DM 79,-	DM 89,-	DM 99,-	DM 40,-	DM 99,-
Technische Angaben							
Feuerknöpfe	6	4	4	4	4	4	4
programmierbar	6	-	-	-	-	-	-
Coolie-Hat	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Schubregler	ja	nein	ja	nein	nein	nein	ja
Ruderkontrolle	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Spielesets	ja	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Linkshänder	nein	ja	bedingt	nein	nein	nein	nein
Kabellänge (cm)	180	170	170	200	190	160	170
Wertungskriterien							
Widerstand	mittel	mittel	mittel	mittel	stark	mittel	mittel
Ergonomie	gut	gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend	gut
Stabilität	gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	gut	gut
Spielsteuerung	gut	gut	befriedigend	gut	sehr gut	gut	gut


Alarm!



Der hartumkämpfte Hardware-Markt auf einen Blick: Mit unseren Referenzen können Sie der nächsten Einkaufs-Aktion gelassen entgegensehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert – bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Neuzugänge ohne ausführliche Besprechung, die im Schwestermagazin PC Games vorgestellt wurden, sind gekennzeichnet und werden in einer späteren Ausgabe vorgestellt.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	PC ACTION
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	PC ACTION
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	PC ACTION
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	PC ACTION
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	PC ACTION
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	gut
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	gut

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	PC ACTION
Guillemot	Maxi Graphics 128	4/98	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	2/98	01805-228144	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	11/97	0241-6065412	sehr gut
STB	Velocity 128	2/98	089-42080	sehr gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo²	4/98	089-9579081	PC ACTION
Guillemot	Maxi Gamer 3D²	6/98	0211-338000	PC ACTION
miroMEDIA	HISCORE² 3D	5/98	01805-225450	PC ACTION
Diamond	Monster 3D II	5/98	08151-266330	sehr gut
Anubis	Typhoon 3D Max II	6/98	06897-908825	sehr gut
Diamond	Monster 3D	11/97	08151-266330	PC ACTION
Guillemot	Maxi Gamer 3D	11/97	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	11/97	01805-225450	sehr gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	PC ACTION
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	PC ACTION
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	1/98	02173-974321	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	PC ACTION
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	PC ACTION
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	gut





alarm

Mo-Sa 17:00

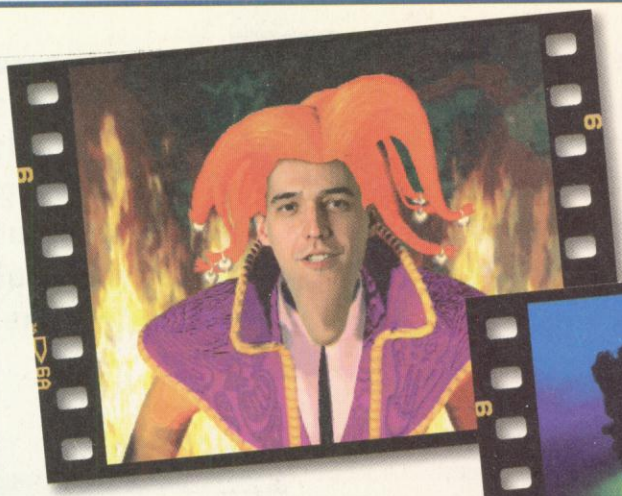
***MTV ALARM**. Die neue Show. Mit vielen Gästen, viel Sound und viel Christian Ulmen. Macht Euch bereit.*

Unverschlüsselt über Kabelanschluss der Deutschen Telekom. Gratisinformation unter 0130-0555.

MTV MUSIC TELEVISION®

SPIELEINDEX

Age of Empires – TIPS 157
Alpha Centauri – VORSCHAU 38
Anachronox – VORSCHAU 32
Andretti Racing – UPDATE .....CD-ROM
Anno 1602 – DEMO .....CD-ROM
Anno 1602 – TIPS 137
Anno 1602 – TIPS 157
Anstoss 2 – Verlängerung – TIPS 160
Armor Command – UPDATE .....CD-ROM
Babylon 5 – VORSCHAU 42
BattleZone – UPDATE .....CD-ROM
BattleZone – TIPS 159
Black Dahlia – UPDATE .....CD-ROM
Burnout – TEST 112
Colin McRae Rally – VORSCHAU 48
Croc – Legend of the Gobbos – TIPS 159
Daikatana – VORSCHAU 28
Dark Reign – UPDATE .....CD-ROM
Daytona USA Deluxe – UPDATE .....CD-ROM
Der Industriegigant – DEMO .....CD-ROM
Der Planer 2 – UPDATE .....CD-ROM
Descent 3 – VORSCHAU 36
Descent Freespace – DEMO .....CD-ROM
Die by the Sword – UPDATE .....CD-ROM
Die Versuchung – TEST 92
Dungeon Keeper – UPDATE .....CD-ROM
Dunkle Manöver – DEMO .....CD-ROM
Dunkle Manöver – UPDATE .....CD-ROM
Emergency – TEST 94
F-16 Fighting Falcon – UPDATE .....CD-ROM
F-22 ADF – UPDATE .....CD-ROM
F-22 ADF – UPDATE .....CD-ROM
F1 Racing Simulation – UPDATE .....CD-ROM
Fallout – TIPS 157
FIFA 98 – UPDATE .....CD-ROM
Flight Unlimited 2 – UPDATE .....CD-ROM
Floyd – DEMO .....CD-ROM
Flying Corps – UPDATE .....CD-ROM
Flying Corps – UPDATE .....CD-ROM
Force Commander – VORSCHAU 52
Forsaken – TIPS 147
Forsaken – UPDATE .....CD-ROM
FPS Ski Racing – UPDATE .....CD-ROM
Frankreich 98 – TEST 56
Frankreich 98 – TIPS 117
Game, Net & Match – TEST 62
Grand Prix Legends – DEMO .....CD-ROM
GTA – TIPS 158
Hardball 6 – DEMO .....CD-ROM
Heart of Darkness – DEMO .....CD-ROM
Herrscher der Meer – UPDATE .....CD-ROM
Herrscher der Meere – DEMO .....CD-ROM
Hexplore – DEMO .....CD-ROM
Hexplore – TEST 84
Homeworld – VORSCHAU 44
Incoming – DEMO .....CD-ROM
Jazz Jackrabbit 2 – DEMO .....CD-ROM
Jedi Knight – TIPS 160
John Sinclair – TEST 78
Kiss'n'Kill – DEMO .....CD-ROM
KKND 2 – Krossfire – DEMO .....CD-ROM
KKND 2 – Krossfire – TEST 66
LMK – DEMO .....CD-ROM
M.A.X. 2 – VORSCHAU 40
M1 Tank Platoon 2 – UPDATE .....CD-ROM
Magic: The Gathering:
Manalink – UPDATE .....CD-ROM
Micro Machines v3.0 – TEST 112
Microsoft Golf 98 – TEST 64
Might & Magic 6 – TEST 88
Might & Magic 6 – TIPS 135
Monkey Island III – TIPS 157
Monopoly WM Edition – TEST 64
Monster Truck Madness 2 – TEST 108
Motorhead – TEST 110
Mystery Island – DEMO .....CD-ROM
Myth – UPDATE .....CD-ROM
N.I.C.E. 2 – DEMO .....CD-ROM
Nuclear Strike – UPDATE .....CD-ROM
Outcast – DEMO .....CD-ROM
Outwars – DEMO .....CD-ROM
Outwars – TEST 96
Pandemonium 2 – TEST 100
Perry Rhodan: Operation Eastside – TIPS 159
Plane Crazy – TEST 112
Prost Grand Prix – DEMO .....CD-ROM
Queen – The Eye – DEMO .....CD-ROM
Quest for Glory V – DEMO .....CD-ROM
Rebellion – TIPS 141
Redline Racer – TIPS 160
Sensible Soccer WM Edition – TEST 64
Shanghai Dynasty – DEMO .....CD-ROM
Soldiers at War – TEST 76
Spec Ops – TEST 104
Spec Ops „Army Rangers" – TIPS 159
Star Wars Monopoly – UPDATE .....CD-ROM
StarCraft – TIPS 159
StarCraft – TEST 72
StarCraft – TIPS 121
StarCraft – UPDATE .....CD-ROM
Starfleet Academy: Chekov Missions – TEST .80
Super Match Soccer – TEST 64
Tennis Manager – TEST 64
Thief – The Dark Project – VORSCHAU 34
Tomb Raider Director's Cut – TIPS 157
Total Annihilation: Die Core Offensive – TEST74
Triple Play 99 – TEST 64
Urban Assault – VORSCHAU 46
Wing Commander Prophecy – UPDATE .CD-ROM





Man könnte fast den Eindruck bekommen, daß sich Herbert Aichinger ein wenig zu sehr in den Test von Crystal Dynamics´ Pandemonium 2 hineingekniet hat – seine gelegentlichen Rückfälle in die Flower Power-Zeit kann er nun auch nach außen hin nicht länger verleugnen.

GIMME DA PEACE MAN!
Herrlich, was sich die PR-Abteilungen der Spiele-Hersteller so für ihre Produkte einfallen lassen. Christian Müller jedenfalls war nach dem Öffnen der ersten Interstate ´82-Pressemitteilung nicht wiederzuerkennen.



Christian Müller

Trotz der totalen „Nachrichtensperre" einiger Hersteller kurz vor der E3 sickert doch noch immer die eine oder andere Information durch. Trotzdem erwarte ich in diesem Jahr aus Atlanta einiges über die Hammer-Spiele 1999.

Christian Bigge



Hechel! Frankreich 98 hat mich echt heiß auf die WM gemacht. Jawohl, ich glaube an Bertis Buben, und Bier und Chips sind auch schon gebunkert! Vorher geht's aber noch zur E3, 'mal sehen, wie FIFA 99 aussieht.



Herbert Aichinger

Immer wenn man glaubt, langsam müßten alle Möglichkeiten eines Spielegenres ausgeschöpft worden sein, erlebt man wieder eine Überraschung! Homeworld von Relic hat mich in diesem Monat erneut davon überzeugt, daß noch lange nicht aller Tage Abend ist.

Alexander Geltenpoth



Während die Kollegen Bigge und Fränkel für eine Woche Vergnügen nach Atlanta jetten, die besten neuen Spiele sehen und jeden Abend einen draufmachen, müssen wir hier die Stellung halten. Das Leben ist einfach ungerecht!



Harald Fränkel

Nachdem ich in Dallas mit Daikatana einen weiteren vielversprechenden 3D-Shooter im Entwicklungsstadium begutachten durfte, halt' ich die Warterei kaum mehr aus. Ich will endlich Testversionen auf dem Tisch haben und spielen, spielen, spielen, spielen...

IN LETZTER MINUTE

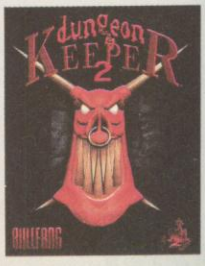
E3 Atlanta
Unser SEK ist bereits auf dem Weg nach Atlanta, um in der nächsten Ausgabe die Highlights der Messe zu präsentieren.



Conflict Freespace
Interplays Weltraum-Oper landet doch noch in den Testlabors der PCA-Redaktion. Das Aus für den Wing Commander?



Dungeon Keeper 2
Bullfrog arbeitet bereits mit Hochdruck am zweiten Teil der höllischen Unterwelt-Saga. PC Action wirft einen ersten Blick in die Gewölbe und auf die Monsterhorden.



AUSSERDEM... Spieletips zu KKND 2, Outwars, Tomb Raider Director's Cut u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 17. Juni

Töten, verstümmeln, zerstören ... es reicht.

Leben retten - jetzt bist Du dran!

Hast Du auch genug vom immergleichen Gemetzel? Wer löscht all die Brände, rettet die Leben und kümmert sich um die Verletzten, Unfälle und Katastrophen? Du! Rette Leben, beschütze die Menschen und - mache Deinen Job gut. Wir verlassen uns darauf!

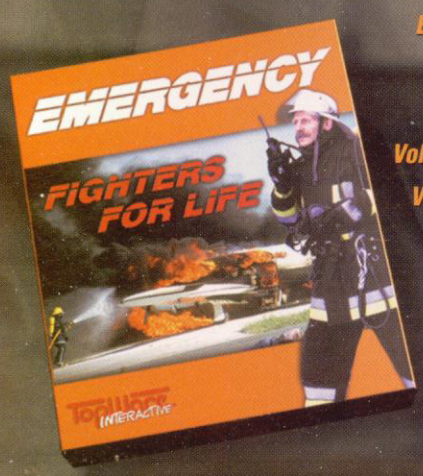
TEL 0800 - 892 3766
INFO-LINE
FAX 0621 - 48286 - 710

FIGHTERS FOR LIFE

EMERGENCY

Emergency - Fighters for Life: Organisationstalent und Strategie sind gefragt! Du koordinierst die Hilfskräfte und Einsatzfahrzeuge wie Polizei, Feuerwehr, Notarzt und Rettungshubschrauber. Deine Leute sind hochspezialisiert und verfügen über modernste Ausrüstungen, aber Du bist verantwortlich!

Dreißig überzeugende und realistische Einsatzszenarien, vom "banalen" Autounfall bis hin zur Nuklearkatastrophe. Du bist der Leiter der Einsatztruppe. Dein Urteilsvermögen und Deine Konzentation entscheiden über Menschenleben und Schicksale. Du hast die Verantwortung!



- *Echtzeitsimulation in isometrischer Perspektive*
- *30 Missionen in 3 Spielphasen*
- *Realistische Einsatzszenarien*
- *Volle Kontrolle über Fahrzeuge und Rettungskräfte*
- *Volle Bewegungsfreiheit innerhalb der Gebäude*
- *Über 20 verschiedene Fahrzeuge*
- *Gerenderte Zwischensequenzen*
- *Darstellung in 800*600 Punkten*
- *Soundtrack in CD-Audio*
- *PC-Game für Windows 95*
- *Start: Mai '98*

www.topware.de

Exklusiv-Vertrieb für Österreich
DYNAMIC SYSTEMS





TopWare INTERACTIVE

WANTED!

HOT PERFORMANCE BREAKTHROUGH



BRANDHEISS

G200

DIE NEUE GENERATION

VON MATROX

matrox

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox

AGENTUR BERNS