POWER PLAY

PC-SPIELE MAGA

DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/hfl 6,25
bfr 119,–/Lit 6.600
Pta 600,–/Dr 1.200,–
www.power-play.de
/98

NEU! Nur noch 4.90!



Karibische Schrebergärten
Anno 1602

Buntes Kesseltreiben
M1 Tank Platoon

Shoot´em ALL Up
Incoming

Wiederholungstäter
Tex Murphy: Overseer

Hau´den Lucas
STAR WARS REBELLION

05
4 391054 204909





Kellogg's® KICKER -1:0 FÜR DICH!

Hol Dir das starke Fußball-Frühstück und spiel Dich in die Power-Liga.

NEU

KELLOGG'S KICKER ist ein Volltreffer. Mit vielen Getreide-Kohlenhydraten für jede Menge **Energie und Ausdauer.**

Und exklusiv auf jeder Packung: die Trainingstips der Fußball-Profis. Für eine **bessere Technik** und Deinen Vorteil im Spiel.



1 Woche Fußball-Training im kicker-Camp gewinnen.

Mit professionellen Trainern kicken – jetzt wird der Traum wahr. Verlost werden 10 Plätze im „kicker Camp" – dem bekannten Jugend-Trainingslager des Sportmagazins kicker.

Bei welchem Verein war Otto Rehhagel vor seinem Wechsel zum 1. FC Kaiserslautern?

COUPON

Lösung

Name

Vorname

PLZ

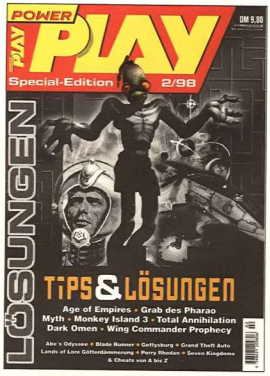
Ort

Straße

Einsenden an KELLOGG Deutschland, Auf der Muggenburg 30, 28217 Bremen. Einsendeschluß ist der 22.5.98. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Redaktion *intern*

Steckengeblieben? Ärger mit dem Computergegner? Fehlt ein wichtiges Puzzlestück? Will der Sieg einfach nicht gelingen? In solchen Fällen hilft meistens die Support-Rubrik der Power Play, damit Ihr bei den schweren Spielen nicht mehr verzweifeln müßt (in dieser Ausgabe ab Seite **69**). Da wir leider mit dem Platz haushalten müssen und deshalb weder jeden Tip & Trick noch die superlangen Komplettlösungen der immer komplexer werdenden Megaspiele abdrucken können, haben wir als ideale Ergänzung zum Heft eine Power Play Special Edition zusammengestellt. Aktuelle Komplettlösungen und etliche Tips, Tricks & Cheats zu den anspruchsvollsten PC-Spielen sind darin enthalten. Reich bebildert und mit ausführlichen Erläuterungen begleiten wir Euch zum Beispiel durch Abe's Odyssee, bringen Euch zum dritten Mal auf die Monkey Island, helfen bei der Eroberung von Gettysburg, geleiten Euch flugs durchs fünfte Wingman-Abenteuer, unterstützen heldenhaft bei Perry Rhodans Operation Eastside und verraten, wie man Nachbarvölker in Age of Empires kleinkriegt. Dieses hilfreiche Power-Play-Sonderheft ist im Bahnhofsbuchhandel und an jedem gut sortierten Kiosk zu haben. Wer es bequemer haben will, bestellt es sich einfach nach Hause, und zwar bei:



Helfer in der Not: Die Power Play Special Edition 2/98 bietet viele Lösungen, damit das Spielerleben leichter wird. Jetzt am Kiosk für 9,80 Mark.

Power Play Bestellservice, Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Telefon: (0 71 32) 959 242, Fax: – 244.

Apropros Age of Empires: Auf der CD-ROM der Ausgabe, die Ihr gerade in Händen haltet, findet Ihr im Menüpunkt „Leser aktiv" eine völlig neue Kampagne für das erfolgreiche Strategiespiel von Microsoft. Power Play-Leser Christian Pfeiffer hat sie für Euch entwickelt. Weil seine elf Persien-Missionen allerdings knackig-schwer sind, liefern wir Euch in dieser Ausgabe gleich die passende Lösung (ab Seite **69**) mit.

Eine Ablösung haben wir auch noch mitzuteilen: Stephan Freundorfer, den wir vor vier Wochen als Sport- und Rennspieler im Team willkommen heißen konnten, löst Jan Binsmaier ab. Der testet weiterhin seine geliebten Sport- und Rollenspiele – allerdings auf Konsole. Er werkelt ab sofort bei den Schwestermagazinen Videogames, N64- und Playstation. Euch wünschen wir viel Spaß mit Star Wars Rebellion, Forsaken und Anno 1602! *Euer Power-Play-Team*



lach langer USA-Odyssee kehrte „Uncle Tom" wieder heim und weiß Direkt aus USA" einiges zu erzählen

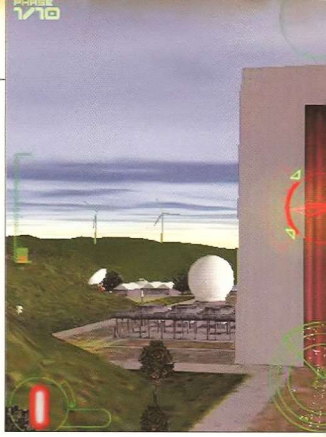
KOLUMNE

Schöne neue Welt



700 MHz Supertakt! Doppelte 3D-Karten! 12 MByte Videospeicher! 6-Achsen-Steuerknüppel! Alles-auf-einmal-Systeme! Sound aus allen Ecken des Raumes! Ja, die CeBIT ist wieder da! Voller Elan und Spannkraft haut sie uns Produkte um die Ohren, daß es quietscht. Dabei denken immer mehr Firmen an den Spieler in uns, endlich begreifen selbst graue Eminenzen, daß vor allem der Spielemarkt die PC-Technologien vorantreibt – hardwarebeschleunigt sozusagen. Und endlich revanchieren sich die EDV-Bosse, indem sie entwickeln lassen, was das Spielerherz begehrt. So dürfen wir uns auf völlig neue Eingabegeräte (3D-Helme, -Joysticks, -gamepads), auf fetten Quattrosound, fetzige PC-Entertainment-Systeme und brachiale 3D-Grafikbeschleunigung mit Effekt-Feuerwerk freuen. Vereinen soll all die schöne neue Hardwarepracht – und hierin lag die eigentliche Überraschung – Windows NT 5.0. Kaum ein Hersteller erwähnte überhaupt noch Windows 98. Ja, es wurde nicht nur totgeschwiegen, sondern hinter vorgehaltener Hand von manchem Industrievertreter sogar totgeredet. 90 Prozent aller Microsoft-Windows-Programmierer seien demnach mit NT 5.0 betraut worden, die 98er Version werde noch „eben so" fertig gemacht und released.

Die Zukunft gehöre eindeutig NT, bekräftigt auch Microsoft, die Jahreszahlen-Betriebssysteme würden nicht weitergeführt. Das „Aus" für Windows 00 (im Jahre 2000). Intel und Konsorten stießen ebenfalls kräftig in dieses Horn – alles warte auf ein sicheres und verläßliches NT-Betriebssystem, das nebenbei auch alle aus Win 98 bekannten Techniken beinhalten werde. Ins Bild paßt übrigens, daß die erste Beta-Version von NT öffentlich gemacht wird, die von Win 98 nicht. Warum also noch diesen vermeidbaren 98er-Zwischenschritt einlegen? Sicherlich nicht, um die vielen Microsoft-Kunden in Sachen Installationsroutine auf Trab zu halten, sondern schlicht um des schnöden Mammons willen. Schließlich braucht Microsoft noch mehr Geld, um weitere Konkurrenten aus dem Weg kaufen zu können (nicht zuletzt Netscape). Ich für meinen Teil stecke das Geld lieber in die rasant neue PC-Hardware, damit ich zu Weihnachten sagen kann: „Seht her, ich hab´mehr unter der Tanne". Eine schöne neue Bescherung wünscht Euch schon jetzt *Ralf Müller*



Incoming

[titelthemen]

Star Wars Rebellion 120
Hau´ den Lucas

Forsaken 86
Das bessere Descent

Anno 1602 104
Karibische Schrebergärten

M1 Tank Platoon 2 92
Buntes Kesseltreiben

Incoming 124
Shoot`em ALL Up

Tex Murphy: Overseer 108
Wiederholungstäter

[hardware]

Rund um Hardware 144
Vom Ausweichmonster bis zu Mainboards

[rubriken]

Editorial 3

Die wichtigsten Demos auf einen Blick 6

Was ist auf der neuen Power-Play-CD? 8

So werten wir 68

Power Data: Statistik muß sein 130

Steckbrief:

Die Vorlieben der Redakteure 131

Leserpost 148

Inserenten 149

Impressum 150

[support]

Tips & Tricks 69
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen



[wettbewerb]

Legion zu verlosen 146
Die großen Schlachten der Antike

[test]

Anno 1602 104

Black Dahlia 90

Dark Reign 119

Die by the Sword 96

Die Germanische Offensive 114

Fighting Force 112

Flying Saucer 126

Forsaken 86

Hexen 2: Portal of Praevus 128

Incoming 124

Incubation 100

Interstate 76: Nitro Riders 115

M1 Tank Platoon 2 92

Magic: Duell der Weltenwanderer 116

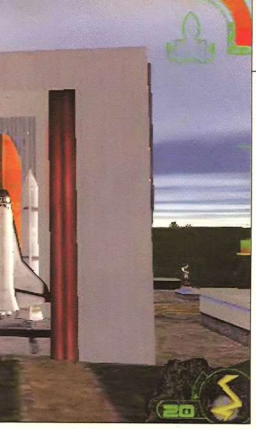
Redline Racer 111

Star Wars Rebellion 120

Tex Murphy: Overseer 108

The Golf Pro 117

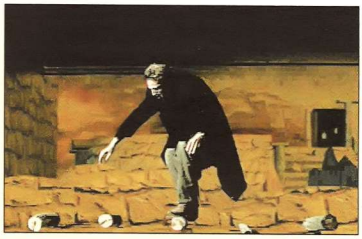
Zapitalism 118



Seite 124



Star Wars Rebellion Seite 120



Tex Murphy: Overseer Seite 108



Anno 1602 Seite 104

[pipeline]

Kurzmeldungen 12
Brandaktuelles aus der Spiele-Szene

Bericht von der CeBIT 98 24
Der PC-Spieler als Motor der Konjunktur

Serie: Ultima Online 28
Tagebuch eines Abenteurers

Unreal 32
Schöne Ego-Ballerei – Hat das Warten endlich ein Ende?

Alpha Centauri 36
Sid Meier greift nach den Sternen

Flesh Feast 38
Apokalyptischer PC-Horror

Vangers 40
Rennen und Ballern – Phantasie statt Benzin

Gothic 42
Rollenspielerei in düsteren Gruften

Hexplore 44
Interessantes Ersatz-"Diablo"

Army Men 46
Siegeszug der Plastik-Soldaten

Sentinel Returns 48
Die Rückkehr des Geoff-Crammonds-Klassikers

Riverworld 50
Wiedergeburt unter Wasser

Malkari 54
Interactive Magic im Asteroiden-Krieg

Team Apache 56
Angriff auf Longbow 2

Airline Tycoon 58
Wie eine Wirtschaft in die Luft geht...

Metalizer 60
Fröhliche Kampfmaschinen deutscher Produktion

Guardians: Agents Justice 62
Mit Super-Power gegen böse Klauer

Grim Fandango 64
Das Ende ist nahe... immer noch

[direkt aus usa]

Extreme Warfare 132
Exklusiver Vorbericht aus den Trilobyte-Studios

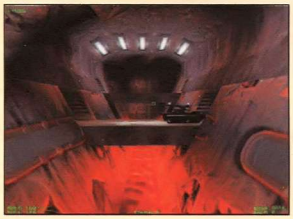
Half-Life 135
Valves Ego-Shooter

Jagged Alliance 2 138
Der Söldner-Strategie zweiter Teil

Spec Ops 141
Zombies Ranger-Sim

TLC - Die Versuchung 142
Interaktiver Psycho-Thriller von Aftermath

Die wichtigsten



Forsaken

Mit überragender 3Dfx-Grafik, rasanter Action und völliger Bewegungsfreiheit lockt der Titel von Probe Entertainment. Die Demo-Version beinhaltet zwei spielbare Level, sowie die Möglichkeit, sich mit menschlichen Kontrahenten im Deathmatch zu messen. Da wünscht Euch die Power-Play-Redaktion „Happy Hunting"!

CPU: Pentium MMX 166 MHz, Platte: 46,8 MByte, RAM: > 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 12x.



Might & Magic 6

Das kommende Mega-Rollenspiel von New World Computing haben wir in der Pipeline ja schon mehrfach vorgestellt. Bei diesem Demo handelt es sich nun um einen genialen Trailer, der verschiedene geplante Elemente des Spiels zu einem beeindruckenden Panoptikum verschmelzen läßt. Muß man einfach gesehen haben !

CPU:Pentium > 166 MHz, Platte: 0,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA , CD-ROM 8x.



Adrenix

Außer „Forsaken" greift auch „Adrenix" von Playmates Interactive das Spielprinzip von „Descent 1 + 2" auf. Ihr düst mit einem bis an die Zähne bewaffneten Gleiter durch futuristische Locations und macht andere Flugobjekte, Geschütztürme und ähnliches platt. Euer eigentliches Missionsziel dürft Ihr alledings nicht aus den Augen verlieren.

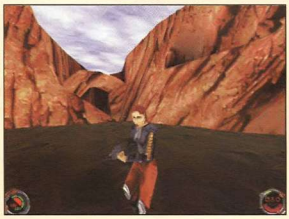
CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 34,2 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Longbow 2

Der König der Heli-Simulationen in seiner zweiten Fassung ist schon eine Weile zu haben. Wer von Euch bisher noch nicht sicher war, ob EAs neues Aushängeschild das Richtige ist, bekommt nun Gelegenheit, sich sein eigenes Bild zu machen. Aber Vorsicht, selbst bei eingebauter 3Dfx-Karte, solltet Ihr über genügend Rechenpower verfügen.

CPU: Pentium MMX 166 MHz, Platte: 69,3 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x.



Mysteries o.t.Sith

Mit „Mysteries Of The Sith" spendierte LucasArts seinem anspruchsvollen Shooter ein noch anspruchsvolleres Add-On. Es gilt, ein komplett neues Abenteuer im „Star Wars"-Universum zu bestehen, wobei Ihr diesmal zusätzlich in die Haut eines weiblichen Charakters namens Mara Jade schlüpfen dürft. Möge die Macht mit Euch sein!

CPU: Pentium MMX 166 MHz, Platte: 27,9 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x



Plane Crazy

Nicht nur Rennen auf zwei bis vier Rädern machen Spaß, auch der Luftraum eignet sich hervorragend für spannende Duelle um den ersten Platz. Besteigt Euer verrücktes Flugzeug, düst durch enge Canyons und sammelt nebenher ein paar Power-Ups. Mit 3Dfx läßt sich's über den Wolken natürlich am schönsten genießen.

CPU: Pentium 166 MHz, Platte 45,3 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x.

Demos der CD



Black Dahlia

Nach den beiden Selbstläufern aus dem letzten Heft folgt nun ein spielbares Demo der schwarzen Dahlie. Wenngleich die Dame selbst hier noch keinen Auftritt hat – das neue Movie-Adventure von Take 2 braucht eben eine gewisse Anlaufzeit, bevor es zur Sache kommt. Ein Titel, der hauptsächlich für Hardcore-Tüftler gedacht ist.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 154,1 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Croc

Ein kleines Krokodil auf den Spuren eines italienischen Klempners namens Mario. Der putzige Kerl watschelt, hüpft, klettert, hangelt und schwimmt durch eine bunte 3D-Welt, um seine knuddeligen Freunde, die Gobbos, zu befreien, die der böse Baron Dante in Käfige gesperrt hat. Anhand dieser Demo könnt Ihr schon einmal Eure Sprungfähigkeit üben.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 28,1 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM: 2x.



Deadlock 2

Wieder mal darf ein ferner Planet erobert und besiedelt werden. Wie schon im ersten Teil geht es darum, in den Provinzen des neuentdeckten Erdballs Städte zu bauen, die Bevölkerung bei Laune zu halten und bei aller SimWeltraum-Herrlichkeit nicht vergessen aufzurüsten, was das Zeug hält, da die bösen Aliens schon lauern.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 63,4 MB, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Redline Racer

Ubi Soft läßt wieder einmal die Motoren aufheulen. Diesmal setzen sich aber nicht simulationsverrückte Formel1-Fetischisten vor den Bildschirm, sondern actionliebende Zweiradfreunde. In der Demoversion dürft Ihr schon mal eine der zehn Strecken nach Herzenslust befahren und ein bißchen an Eurer Sturztechnik feilen.

CPU: Pentium 166 MHz, Platte 20,6 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM: 8x.



Rising Lands

Nach der Apokalypse werden erfahrene Echtzeitstrategiespieler benötigt, um die zerstrittenen Überlebenden zu einer einheitlichen Kultur zusammenzuschweißen. In grafisch wohlgelungenen Landschaften dürft Ihr siedeln, kämpfen und Verträge schließen, was das Zeug hält. Das Spielprinzip kennen wir von Warcraft, es ist also kein Problem.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 29,0 MB, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: 8x.



Riverworld

Cryo hat mit seiner neuesten Literaturversoftung die Flußwelt-Romane von Philip José Farmer aufs Korn genommen; herausgekommen ist dabei ein schmackhafter Mix aus Strategie und Adventure. Dieser selbstablaufende Trailer vermittelt bereits einen hervorragenden Eindruck von der tollen Grafik und dem grundlegenden Spielkonzept.

CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 23,8 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Die CD im Überblick

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 5/98



Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Seven Kingdoms – Bugfix
- Anstoss – Verlängerung
- Bleifuss 2 – 3Dfx
- Cart Precision – Update 1.01
- DemonWorld – Update & Level
- Fallout – Update & Bugfix
- Lords of Magic – Patch
- POD – Force Feedback
- Sega Rally – MMX
- Tex Murphy – Room-Bugfix
- Total Annihilation – Waffen

Demos

Demos	Größe
Forsaken	46,8 MB*
Might & Magic VI (selfrun)	0MB*
Adrenix	34,2 MB*
Black Dahlia (spielbar)	154,1 MB*
Croc	28,1 MB*
Deadlock 2	63,4 MB*
Longbow 2	69,3 MB*
Mysteries of the Sith	27,9 MB*
Plane Crazy	45,3 MB*
Redline Racer	20,6 MB*
Rising Lands	29,0 MB*
Riverworld (selfrun)	23,8 MB*

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Videos

- **Unreal**
- **Scream 2 (Kino-Trailer)**

Tools

- DirectX 5 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packer (neu)
- Video f. Win. – Video-Player
- Diverse Virenscanner:
  - F/WIN – DOS
  - McAffee WIN95
  - McAffee WIN 3.x
  - McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Online

- CompuServe – Provider
- WinCim – Zubehör
- T-Online – Provider

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

POWER PLAY CD 5/98

[demos]

- Forsaken
- Might & Magic VI
- Adrenix
- Black Dahlia (spielbar)
- Croc
- Deadlock 2
- Longbow 2
- Mysteries of the Sith
- Plane Crazy
- Redline Racer
- Rising Lands
- Riverworld

[updates]

- Seven Kingdoms – Bugfix
- Anstoss – Verlängerung
- Bleifuss 2 – 3Dfx
- Cart Precision – Update 1.01
- Demon World – Update und Level
- Fallout – Update und Bugfix
- Lords of Magic – Patch
- POD – Force Feedback
- Sega Rally – MMX
- Tex Murphy – Room-Bugfix
- Total Annihilation – Waffen

[tools]

- DirectX 5 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packer (neu)
- Video f. Win. – Video-Player
- Diverse Virenscanner:
  - F-WIN – DOS
  - McAffee Win95
  - McAffee Win 3.x
  - McAffee DOS
  - McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

[Videos]

- Unreal
- Scream 2 (Kino-Trailer)

[online]

- CompuServe – Provider
- WinCim – Zubehör
- T-Online – Provider

POWER PLAY CD 5/98



Wieder haben wir 12 spannende Demos zusammengetragen, nach aktuellen Patches gefahndet und zwei interessante Leser-Einsendungen auf die Scheibe gepackt! Aus technischen Gründen haben wir auch eine neue Menü-Programmdatei. Das ist für WIN-3.x-Benutzer und alle, die den Autostart abgeschaltet haben interessant. Sie heißt: MENUE.EXE! Also nicht mehr nach der POWER.EXE suchen...

Viel Spaß, Euer Tom





Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Kino per Einfach-Klick auf den gewünschten Titel



E-Mail gefällig? Erstmal online gehen... Provider-Installation direkt aus dem Menü.

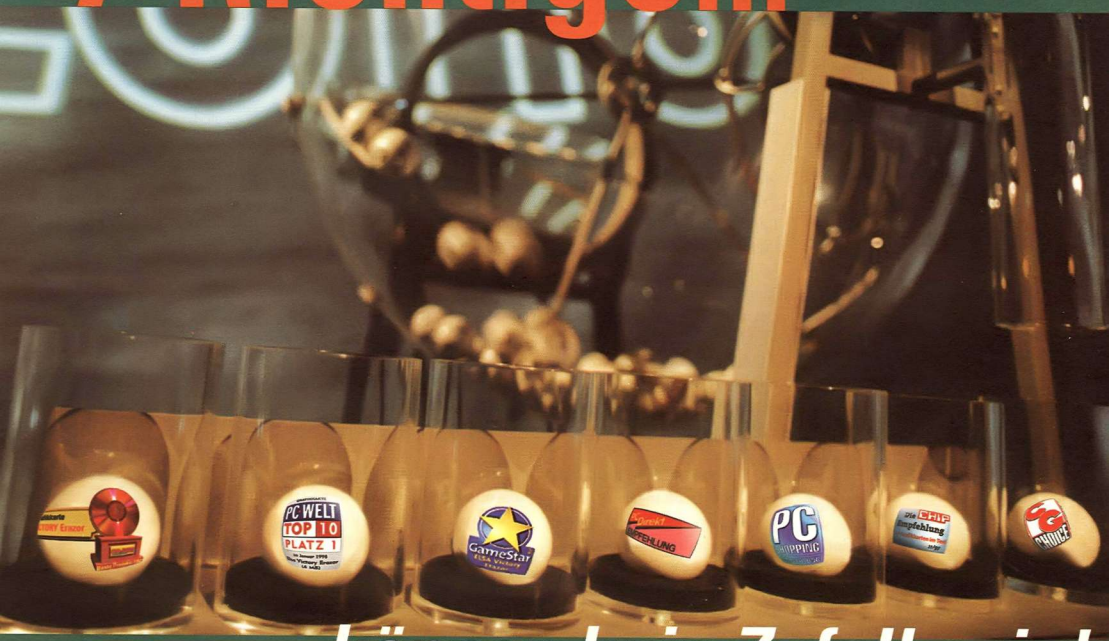


Mausgesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches

Installation

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein einfacher Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

7 Richtige...



...können kein Zufall sein!

ELSA VICTORY ERAZOR

Der Hauptgewinn unter den Grafikkarten

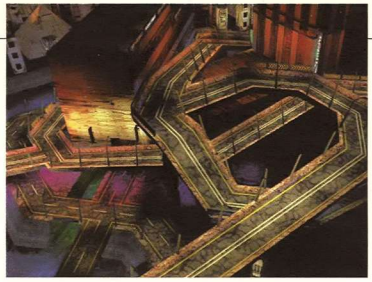
128 Bit · Mega 2D/3D · Video-In · Video-Out

1. CD ROM Magazin Produkt des Jahres 1997 2. Testsieger PC Welt 1/98 3. Testsieger Game Star 10/97 4. Empfehlung PC Direkt 12/97 5. Empfehlung PC Shopping 11/97 6. Empfehlung Chip 11/97 7. Testsieger Computer Gaming 1/98

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten! Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Info-Telefon +49-(0)241-606-5113 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de



Render-Wahn: Aus der Vogelperspektive läßt sich erahnen, wie durchgeknallt die Strecken sind

Luftiges Rennen

Xtreme Machine

Mit der Eröffnung des Eurotunnels zwischen Frankreich und England schienen Fährschiffe und Hovercrafts größtenteils ausgedient zu haben. Für die Entwickler der britischen SCi Entertainment Group gehören letztere aber noch lange nicht zum alten Eisen. In „Xtreme Machine" dürft Ihr an Bord eines Luftkissenbootes Platz nehmen und auf 16 verschiedenen Kursen durch animierte und voll interaktive Render-Landschaften düsen. Dabei ist die Jagd nach dem ersten Platz nur eines von drei Spielprinzipien. Neben ungewöhnlicher Rennkost mit Geheimgängen, aufzusammelnden Extras und gemeinen Fallen gibt es noch einen Capture-the-Flag-Modus, bei dem Ihr vor Euren Gegnern eine Reihe von Checkpoints passieren müßt. Nach extremem Spielspaß für bis zu acht Mitstreiter sieht der Kampf-Modus aus. Mit dem gutsortierten Waffenarsenal läßt sich nebst Freund und Feind auch die Landschaft beliebig in die Luft jagen. Das erhöht nicht nur Spielwitz und Motivation, sondern sieht auch noch höllisch gut aus. Schon in der frühen Version geizt das Spiel nicht mit Effekten. Ein halbes Dutzend abgefeuerter Raketen ziehen Schweife aus Pulverdampf hinter sich her, heftige Explosionen zeugen von einem durchschlagenden Einsatz Eurer Bordbewaffnung. Spieler, die keinen Zugang zum Internet oder dem firmeneigenen Netzwerk haben, dürfen sich an einem Rechner via Split-Screen Schlachten um den ersten Platz liefern. Der Rennspaß, der entfernt an den Playstation-Klassiker „Wipeout" erinnert, müßte ab Juni verfügbar sein, zusätzliche Rennstrecken sollen später folgen. *sf*



Schöner als Silvester: Neben Staunen ruft dieses Feuerwerk immense Blechschäden beim Gegner hervor

Xtreme Machine
Hersteller
SCi
Genre
Rennaction
Erscheinen geplant
Juni 1998

Kohle für die Telekom

Gameszone

Spätestens seit Ultima Online müssen selbst strikte Computergegner zugeben, daß das Spiel mit dem Rechner nicht immer eine Verarmung an sozialen Kontakten zur Folge haben muß. Denn Netzwerk- und Splitscreen-Modi sind längst Standard bei Spielgenres, die ein Gegen- oder Miteinander menschlicher Charaktere zulassen. Auch das Internet wird, trotz enormer Kosten für den deutschen Konsumenten, immer beliebter als weltweite Spielwiese. Der britische Anbieter ICL will nun auch ein Stück vom Online-Kuchen abhaben und startet mit „Gameszone" den ersten großen Multiplayerservice, der nur für Europäer da ist. Einige Besonderheiten sollen diese nicht mehr ganz taufrische Idee aufpeppen. Die angebotenen Spiele müssen nicht gekauft werden, sondern lassen sich downloaden oder auf Gratis-CD bestellen. Nervenaufreibende und unfaire Zeitverzögerungen (als Lags aus UO bekannt) sollen durch ein europäisches Servernetz vermieden werden. Schließlich muß nur für die reine Spielzeit Geld berappt werden, wobei Ihr die Auswahl zwischen Stunden- (1,80 Pfund), Tages- (6 Pfund) und Wochenendtickets (10 Pfund) habt. Momentan sind 25 Spiele aus mehreren Bereichen geboten, darunter Descent, Gemstone III oder der familienfreundliche Ego-Shooter Splatterball, bei dem die Motorsäge durch eine Wasserpistole ersetzt wird. Ob sich Gameszone auch beim deutschen Spieler durchsetzen kann, bleibt wohl von der weiteren Entwicklung der hiesigen Telekommunikationsanbieter abhängig, denn auch die schönste Fantasywelt kann die bittere Realität der monatlichen Telefonrechnung nicht vergessen machen. Ihr erreicht den Onlinedienst im Internet unter :
www.gameszone.net. *sf*



Gameszone
Anbieter
ICL
Genre
Onlinedienst
Internet
www.gameszone.net

Formel 1 mal anders

Grand Prix Legends

Beim Namen Papyrus leuchten auch heute noch altgedienten Rennspielern die Augen. Nach langer Zeit gesellt sich zu den Klassikern Nascar und Indy Car Racing endlich eines neues Produkt der autoverliebten Amerikaner. In Grand Prix Legends könnt Ihr die Formel-1-Saison des Jahres 1967 nachspielen. Legendäre Piloten und Teams werden ebenso detailgenau simuliert wie die historischen Fahrzeuge und Kurse. Dabei versprechen uns die Entwickler wirklichkeitsgetreue Fahrphysik und eine nagelneue 3D-Engine (natürlich auch mit 3DFX-Beschleunigung), um spektakuläre Fahrerlebnisse zu garantieren. Besonderes Augenmerk liegt auf einer Cockpitsicht, die auch Fliehkräfte und selbst kleine Bodenunebenheiten fühlbar machen soll. Aus der Box kommen die bis zu acht Spieler voraussichtlich zum Ende des Jahres. *sf*



Hohes Risiko: Auch Anno dazumal konnte ein Rennfahrerleben sehr kurz sein

Grand Prix Legends
Hersteller
Papyrus
Genre
Rennsimulation
Erscheinen geplant:
November 1998



Fahrn, fahrn, fahrn ...

Autobahn Raser

Daß unser nördliches Nachbarland nicht nur auf Käse und Carrell stolz sein darf, will eine der erfolgreichsten niederländischen Programmierstuben im Mai dieses Jahres beweisen. Davilex Software belegte 1997 mit seinem Realo-Rennen „A2 Racer" Platz Eins der holländischen Softwarecharts. Der Witz an der Sache war, daß die Spieler sich auf einer echten, für Ihre Staus und Baustellen berüchtigten Autobahn so richtig austoben durften. Ob des durchschlagenden Erfolgs soll nun eine komplett neu programmierte Version auch die Herzen deutscher Straßenrowdys höher schlagen lassen. Dazu wird auf den Wiedererkennungswert vielbefahrener Autobahnen und Stadtstrecken in diesem unseren Lande gebaut. Am Steuer eines von sechs Fahrzeugen (vom Trabbi über den neuen VW Beetle bis zum Lamborghini) dürft Ihr Euch ein Cannonball-Rennen mit fünf Computergegnern über Hunderte von Kilometern liefern. Dabei werden sowohl die Stadtkurse, als auch die Überlandstrecken wirklichkeitsgetreu dargestellt. So braust Ihr durch den Elbtunnel in Hamburg, passiert das Brandenburger Tor in Berlin oder holpert über typische, ostdeutsche Betonstrecken. Wie im echten Leben strapazieren Sonntagsfahrer, am Berg überholende Lastwagen und Baustellen die Nerven des Fahrers. Wer gewinnen will, muß skrupellos rote Ampeln und Tempolimits mißachten, auch wenn es dafür Ärger mit der Polizei gibt und Bußgelder hagelt. Sollte nach einer Etappe noch genügend Geld im Portemonnaie sein, dürft Ihr Euer Gefährt reparieren, aufrüsten oder Euch einen Neuwagen zulegen. Insgesamt eine überzeugende Spielidee mit hohem Spaßfaktor, die technisch in der Vorabversion leider noch nicht ganz überzeugen konnte. Bleibt zu hoffen, daß die Programmierer bis zum Release noch fleißig an sauberem Bildaufbau und überzeugender Geschwindigkeit arbeiten. *sf*



Geschwindigkeitsübertretung, Fahren auf dem Standstreifen – ein würdiger Kandidat für den Verkehrsunterricht

Autobahn Raser
Hersteller
Davilex Software
Genre
Autorennen
Erscheinen geplant
Mai 1998

Flugindianer

Apache Havoc

Empire erhebt sich wieder mal in die Lüfte und läßt die Rotorblätter kreisen. Der Apache Havoc wird von einer neuentwickelten Grafik-Engine angetrieben, die speziell für bodennahen Flug entwickelt wurde. Eine dynamische Kampagne und plötzliches schlechtes Wetter sorgen für Abwechslung im Flug-Sim-Lager. Der AH-64D trifft dort auf den Mi-28N und markiert damit den Start einer neuen Reihe von Flugsimulationen aus der Digital-Küche von Razorback Studios. Die nächste Kampfhummel ist der Comanche Hokum, der aber erst 1999 hereinschwirren wird. *fe*

Apache Havoc
Hersteller
Empire
Genre
Flugsimulation
Erscheinen geplant
Oktober 1998

Horden der Finsternis

Demonworld Zwei

Fantasten und zum Bildschirm konvertierte Tabletopper dürfen sich auf die Fortsetzung des Achtungserfolges Demonworld freuen. Wie Ikarion ankündigt, laufen die Vorbereitungen bereits fieberhaft, vielleicht bekommen wir das neue Sword&Sorcery-Spektakel noch dieses Jahr auf den heimischen Monitor. Zur Story: Nachdem die Büttel des Isthak erfolgreich zurückgedrängt waren, dauert es gerade mal drei Jahre, bis neue Gewitterwolken über den Grenzen des Reiches aufziehen. Furchterregende Orkheere unter dem Kommando des unsäglich grausamen Clangett branden gegen die Ostgrenze des Imperiums. Zu dumm, daß die ehemals treuen Verbündeten, das Zwergenreich Gaeta, gerade in diesem Moment, scheinbar grundlos, ihre Gefolgschaft aufkündigen. Nun, edler Feldherr, was gedenkst du zu tun? Warten wir's ab. *fe*





Hallo Lara

Tomb Raider – Der Film

Der allseits langerwartete Film zum Erfolgs-Action-Adventure rund um die kurvenreiche Revolverbraut Lara Croft ist seiner Verwirklichung wieder ein Stück näher gerückt.

Die Filmrechte wurden von Paramount erworben. Der Regisseur steht auch schon fest: Lawrence Gordon, der schon für „Die Hard" 1&2, „Predator" 1&2 und manch anderen Hollywood-Actionreißer im zentralen Klappsessel Platz nahm. Nur die wichtigste Frage nach der weiblichen Hauptrolle ist bis dato ungeklärt. Spekulationen reichen von Demi Moore über Pamela Anderson bis zu schlimmerem. Wir werden weiter berichten. *fe*

Blue Byte News

Mülheim leuchtet

Die Spieleschmiede an der Ruhr erhält inzwischen breite Anerkennung für ihre Leistungen – zum Beispiel in den Magazinen Konrad (1/98) und sogar dem Spiegel (Special 3/98).



Das hält sie gewiß nicht vom weiteren Streben nach dem Spielelorbeer ab. Seit Montag, dem 31.März, haftet allen Incubation-Packungen ein Gutschein-Sticker für eine kostenlose Bonus-CD mit 10 neuen Leveln an, als Appetitmacher für die Mission-CD. Gerade für Strategiefans liegt eine Tripel-Hit-Edition namens Total Heaven bereit. Sie enthält Die Siedler II, Civilization II und SimCity 2000. Gerade für Strategie-Einsteiger eine ideale Kombination. *fe*

Unendliche Weiten

Armada



Hier tummeln sich die Aliens

In fernster Zukunft hat sich die Menscheit über die gesamte Galaxis verbreitet. Die verschiedenen Wanderrichtungen haben zur Entstehung von Stämmen mit unterschiedlichen, charakteristischen Eigenschaften geführt. Aber da bedroht eine neue Gefahr aus den unerforschten Tiefen des Alls die mühsam geschmiedete Allianz der Terraner: Die Armada. Aliens von unvorstellbarer Fremdartigkeit dringen gewaltsam in unsere Galaxis ein. Nun zählt jeder einzelne. Das ist doch ein prächtiges Szenario für ein Online-Action-Rollenspiel, nicht wahr? Zumal Hunderte von Schiffen, detailliert ausrüstbar, und eben so viele Typen von gegnerischen Vehikeln, zur Verfügung stehen. Das ganze ist etwa mit dem GameTek-Klassiker "Elite" vergleichbar, und soll ein Online-Universum von unbegrenzter Größe erzeugen, das allerdings nur für Besitzer eines P200 oder größer zugänglich ist. Der erste Eindruck ist aber auf jeden Fall besser als das mäßige Star Command vom selben Hersteller. *fe*

Armada
Hersteller
Metropolis
Genre
Online-RPG-Action
Erscheinen geplant
Ende 98

König Fußball

Weltmeister



Da kommt Freude auf (Olee-Ole-ole-olee...)

Rechtzeitig vor der Fußball-WM in Frankreich erscheint von EA-Sports das Spiel mit Originallizenz, -Kommentatoren, -Fangesängen, -Trikots und -Spielern. Nicht nur die anstehenden, sondern auch die vergangenen Finalspiele dürft Ihr in akribischer Detailtreue durchspielen, bis Euch die Wirklichkeit in Form der Sportschau einholt. *fe*

Frankreich 98
Hersteller
EA
Genre
Sportsim
Erscheinung geplant
Mai 98

Revenant

Dungeon-Tourismus



Neulich in der Unterwelt

Die ersten Bilder sehen schon verdammt nach Diablo aus, aber wenn sich die Entwicklerfirma Cinematix beeilt, erscheint es noch vor dem zweiten Teil des Originals, was den Dungeon-Touristen und RPG-Spieler auf jeden Fall freuen dürfte. Online-RPGs haben ja nicht erst seit Ultima Konjunktur. Revenant spielt auf einer Insel, die sich in fünf Terrainsets unterscheidet und in den labyrinthhaften Dungeons tief darunter. Jede Menge Quests und Missions warten auf den Freund von magischen Begegnungen, während das Kampfsystem eher einfach und intuitiv gehalten ist, um nahezu ermüdende Mausklickserien zu verhüten. *fe*

Revenant
Hersteller:
Cinematix/Eidos
Genre:
Online-RPG
Erscheinen geplant
Herbst 98

Elitär

Terminus



Flammenbälle von kosmischem Ausmaß

Das Thema "Elite im Online-Universum" ist noch lange nicht ausgereizt. Nächster Anwärter auf den Space-Thron ist Terminus, das einige sehr eigenwillige Ideen beinhaltet. Eine davon ist das strikte Befolgen physikalischer Gesetze innerhalb der Simulation, also kein Herumfahren mehr wie in einem Sportwagen mit montiertem Raketenwerfer, sondern Trägheitsmomente und Gravitationseinflüsse. Die nächste ist die Beschränkung auf das Sonnensystem, allerdings mit extrem realistischer Darstellung aller Himmelskörper. In 150 Jahren, so erzählen die Entwickler, sind der Mars und einige Asteroiden und Monde besiedelt. Jeder Weltraumstaat verfolgt seine eigenen Ziele, dazwischen schwirren unabhängige Händler und Piraten durch die Schwärze. Den Spieler erwarten unzählige Karrieren, abhängig von der gewählten Startposition. Um das Geschehen in Ultima Online noch zu übertreffen, sollen mehrfache, in Echtzeit ablaufende historische Entwicklungen integriert werden, die ihrerseits Einfluß auf den Storyverlauf und das Verhalten der Non-Player-Charakter haben. Hoffen wir, daß die Arbeiten an diesem vielversprechenden Spektakel noch im laufenden Jahr abgeschlossen sein werden. *fe*

Terminus
Hersteller
Vicarious Visions
Genre
Online-Space-Combat
Erscheinen geplant
Ende 98

Global Domination

Ein-Mann-Krieg

Psygnosis hat beschlossen, jetzt im neu entstandenen Chor der Action-Strategie mitzusingen. Der Titel: Global Domination. Sämtliche Rollen – vom General über den Feldwebel bis zum einfachen Panzerfahrer – sind hierbei vom Spieler zu besetzen. Das Spiel liegt derzeit noch auf dem Reißbrett und wird wohl auch noch eine Weile auf sich warten lassen. Trotz der weitereilenden Technik ist es aber laut Herstellerangaben noch für PCs ab 166 MHz geplant. *fe*

VERSAND

MEDIA WORLD
Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service:
Tel. 089/99 73 81 33-34
Fax 089/99 73 81 37
e-mail Media_World@msn.com
Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München



Abenteuerspiele

Asterix & Obelix	DV	44,95
Atlantis	DV	69,95
Baphomet's Fluch 2	DV	69,95
Black Dahlia	**DV**	**69,95**
Blade Runner	DV	79,95
Elder Scrolls: Red Guard	**DV**	**74,95**
Floyd Win95	DV	69,95
J. Project 3 - Legacy of Time	DV	79,95
Little Big Adventure 2	DV	74,95
Monkey Island 3	DV	79,95
P. Rhodan - Brücke i.d. Unendlichkeit	DV	59,95
Piraten	DV	54,95
Police Quest - The Swat 2	**DV**	**69,95**
Queen: The Eye	**DV**	**76,95**
Reah	**DV**	**74,95**
Riven - The Squel to Myst	DV	74,95
Star Trek: Starfleet Academy	DV	74,95
Starship Titanic	**DV**	**69,95**
Virtual Springfield	DV	49,95
Youngblood Win95	**DA**	**74,95**
Zork - Der Großinquisitor	DV	74,95

Actionspiele

Battlezone [3Dfx]	**DV**	**74,95**
Beast Wars Win95	**DV**	**71,95**
Blaster!	DV	29,95
Dark Hermetic Order Win95	DA	69,95
Deathtrap Dungeon	**DV**	**74,95**
Die by the Sword [3Dfx]	**DV**	**74,95**
Ecstatica 2	DV	69,95
Fighting Force	DV	74,95
Flying Saucer Win95 [3Dfx]	DV	69,95
Forced Alliance	DA	69,95
Forsaken [3Dfx]	**DV**	**74,95**
G-Nome Win95 [MMX]	DV	69,95
G-Police [3Dfx]	DV	79,95
Hexen 2 Mission Pack	**DA**	**34,95**
Jedi Knight [3Dfx]	DA	79,95
J. Knight Mission - Mysteries o.t. Sith	**DA**	**34,95**
Last Bronx	**DV**	**64,95**
Liveforce Tenka	**DA**	**69,95**
Nuclear Strike Win95 [3Dfx]	DV	69,95
Outlaws [3Dfx]	DV	79,95
Overboard [3Dfx]	DV	64,95
Resident Evil [3Dfx]	DV	69,95
Shadow Master [3Dfx]	**DA**	**64,95**
Shadows of the Empire [3Dfx]	DA	74,95
Swiv 3D [3Dfx]	DV	34,95
The Reap	DV	59,95
Tomb Raider II [3Dfx]	DV	74,95
Turok [3Dfx]	DA	74,95
Unreal Win95 [3Dfx]	DV	76,95
Wing Commander: Prophecy [3Dfx]	DV	76,95
X-Wing Mission - Balance of Power	**DA**	**39,95**

Autorennspiele

Andretti Racing Win95	DV	76,95
Bleifuß 2 Rally [3Dfx]	DV	49,95
Bleifuß Fun	DV	54,95
Carmageddon [3Dfx]	DV	69,95
Cart Precision Racing Win95	**DV**	**79,95**
Daytona USA Deluxe	DV	69,95
F1 Racing Simulation [3Dfx]	DV	69,95
Formel 1 '97 [3Dfx]	**DV**	**74,95**
Formular Karts	DA	64,95
Grand Theft Auto	**DA**	**59,95**
International Rallye Champion	DV	74,95
Interstate '76 [3Dfx]	DV	69,95
Moto Racer Win95 [MMX, 3Dfx]	DV	69,95
Need for Speed 2 Sp. Edit. Win95 [3Dfx]	DV	76,95
POD - Planet of Death [MMX, 3Dfx]	DV	69,95
POD - Back to Hell Mission CD	DV	24,95
Powerboat Racing [3Dfx]	**DA**	**74,95**
Sega Touring Car Championship	DV	74,95
Test Drive 4 Win95	DV	76,95
Test Drive Off-Road	EV	54,95
Touring Car Championship	DV	76,95
Ultim@te Race Pro	**DV**	**74,95**

Denkspiele

Atomic Bomberman	DA	54,95
Bust a Move 2: The Arcade Game	**DA**	**64,95**
Combat Chess	DA	64,95
Flip Out	DA	49,95
Fritz 5	DV	119,95
Lost Vikings 2	DV	59,95
Mephisto Genius 98 - Gold Edition	**DV**	**79,95**
Power Chess	DV	79,95
Puzz 3D	DV	49,95
Puzzle Bobble Win95	DA	44,95
Savecracker	DA	69,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	39,95
Swing	DA	39,95
Worms 2	DV	74,95

Flugsimulationen

AH-64D Longbow II Win95 [3Dfx]	DV	76,95
AHX-1 Viper Win95	DA	69,95
Apollo 18: The Moon Mission	**DA**	**74,95**
ATF 98 - Fighters Anthology	DV	76,95
Commanche 3.0	DV	74,95
Extreme Assault [MMX, 3Dfx]	DV	69,95
F-22 A.D.F. Win95 [3Dfx]	DV	74,95
F-22 Red Sea Oper. Mission CD	**DV**	**34,95**
Falcon 4.0	**DV**	**79,95**
Flight Simulator 98 Win95 [MMX, 3Dfx]	DV	99,95
Flight Unlimited II [3Dfx]	DV	79,95
Flying Corps Gold [3Dfx]	DV	74,95
iF-22 Raptor [3Dfx]	DV	79,95
iF-22 Persischer Golf Mission CD	DV	34,95
Jetfighter 3.0 [3Dfx]	DV	69,95
Jetfighter Full Burn	**DA**	**74,95**
Joint Strike Fighter [3Dfx]	DA	74,95
Red Baron 2 Win95 [MMX, 3Dfx]	**DV**	**64,95**
Sierra pro Pilot	**DV**	**74,95**
Stealth Reaper 2020 Win95 [3Dfx]	DA	74,95

Geschicklichkeitsspiele

3D Ultra Pinball 3: Verges. Kontinent	DV	49,95
Addiction Pinball	**DV**	**64,95**
Croc - Legend of the Gobbos Win95	DA	76,95
Frogger 3D Win95 [3Dfx]	DV	69,95
H.E.D.Z.	**DV**	**71,95**
Hugo 6	**DV**	**64,95**
Jazz Jackrabbit 2 (inkl. Teil 1)	**DA**	**64,95**
Oddworld: Abe's Oddysey	DV	74,95
Pandemonium [3Dfx]	DV	64,95
Raymans World	DV	44,95
Star Trek Pinball	**DA**	**49,95**

Gesellschaftsspiele

Bridge 2	DA	44,95
Flottenmanöver Win95	DV	54,95
Mastermind	**DV**	**39,95**
Monopoly WM - Edition	**DV**	**74,95**
Risiko Win95	DV	54,95
Shanghai - Dynasty	DV	49,95
Trivial Pursuit	DV	39,95
You Don't Know Jack!	**DV**	**59,95**

Rollenspiele

Daggerfall	DA	69,95
Descent to Undermountain	**DV**	**74,95**
Diablo Relaunch	DA	54,95
Hellfire - Diablo Expansion Pack	DA	34,95
Dungeon Keeper Gold	DV	74,95
Fallout	**DV**	**69,95**
Lands of Lore 2 - Götterdämmerung	DV	69,95
Legacy of Kain Win95	DV	69,95
Ultima Online Win95 (Internet)	EV	94,95
X-Fire	**DV**	**74,95**

Simulationsspiele

688i Hunter Killer Win95	DV	74,95
Anno 1602	**DV**	**69,95**
Anstoss 2	DV	69,95
Anstoss 2 Zusatz - Die Verlängerung	DV	29,95
Airline Tycoon Win95	**DV**	**69,95**
Armored Fist 2.0 [MMX]	DA	76,95
Bundesliga Manager Champions Pack	**DV**	**59,95**
Civil War General 2	**DV**	**64,95**
Civilization II - Fantastic Worlds	DV	44,95
Constructor	DV	69,95
Creatures	DV	39,95
Der Industriegigant Win95	DV	69,95
Die Siedler 2 Gold Edition	DV	79,95
Eastern Front	**DV**	**79,95**
F1 Manager Professional	DV	69,95
Fifa Soccer Manager	DV	69,95
Hattrick! Wins Win95	DV	64,95
Holiday Island inkl. Scenario	DV	54,95
I-War - Rebellion im Universum Win95	DV	69,95
MIA Win95	**DA**	**69,95**
Outpost 2 Win95	DV	69,95
Privateer 2 - The Darkening	DV	59,95
Steel Panthers 3	DV	79,95
Streets of Sim City	**DV**	**76,95**
Sub Culture	DV	69,95
Theme Hospital	DV	69,95
Wet - The Sexy Empire	DV	74,95

Sportspiele

3D Ultra Minigolf	DV	49,95
DSF Ski Racing	DV	49,95
Fifa Soccer 98 [3Dfx]	DV	76,95
Jack Nicklaus 5 Win95	DV	76,95
Links LS 1998 Edition Win95	DA	74,95
NBA Live 98 Basketball Win95 [3Dfx]	DV	76,95
NFL 98 John Madden Win95 [3Dfx]	DA	76,95
NHL Hockey 98 Win95 [3Dfx]	DV	76,95
NHL Powerplay Hockey 98 [3Dfx]	**DV**	**74,95**
Pete Sampras Tennis 97	DV	64,95
Snowracer Win95	**DV**	**64,95**
The Golf Pro	**DV**	**54,95**
Triple Play Win95	**DA**	**76,95**
Virtual Pool 2	**DA**	**69,95**
Virtual Snooker	DA	29,95

Strategiespiele

Age of Empires Win95	DV	79,95
Age of Empires Mission CD	**DV**	**29,95**
Armour Command	**DA**	**69,95**
Buccaneer	DV	79,95
Close Combat II - Brücke von Arnheim	DV	79,95
Command & Conquer II - Alarmstufe Rot	DV	79,95
C. & C. - Eins. Entscheidung (Internet)	DV	39,95
Dark Colony Missions - Council Wars	DV	29,95
Dark Omen Win95	**DV**	**76,95**
Dark Reign Mission Pack	DV	34,95
Deadlock: Shrine Wars Win95	**DV**	**76,95**
Demonworld Win95	DV	69,95
Dune 2000	**DV**	**71,95**
Herrscher der Meere	DV	69,95
Imperium Galactica	DV	74,95
Incubation [3Dfx]	DV	69,95
Incubation Mission CD	**DV**	**34,95**
KKND 2 - Krossfire Win95	**DV**	**61,95**
Lords of Magic	DV	69,95
M.A.X. 2	**DV**	**74,95**
M1 Tank Platoon	DV	79,95
Myth - Kreuzzug ins Ungewisse [3Dfx]	DV	74,95
Pacifik Admiral / General	DV	74,95
Panzer General 3D	DV	69,95
Pax Imperia: Die Sternenkolonie Win95	DV	69,95
Pherry Rhodan Operation Eastside	DV	69,95
Populous - The 3rd Coming Win95	**DV**	**76,95**
Rising Lands	DV	69,95
Seven Kingdoms	DV	74,95
Sid Meier's Gettysburg Win95	DV	79,95
Star Craft	**DV**	**79,95**
Total Annihilation Win95	DV	74,95
Ubik	DV	74,95
Uprising [3Dfx]	DV	69,95
War Wind II - Die Invasion	DV	74,95

Versandkosten: Stammkunden (ab 3 Bestellungen) Lieferung auf Rechnung DM 3,-
Vorkasse (nur EC-Scheck) DM 5,- / Nachnahme DM 6,- zzgl. DM 3,- Postgebühr
Europäische Nachbarländer DM 12,- • Vorbestellung gerne möglich
Irrtum und Änderungen vorbehalten • Lieferung solange Vorrat • Ladenpreise differieren
[MMX, 3Dfx] = Optionale Unterstützung • Preisliste gültig bis 17.05.98
Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich! Händleranfragen erwünscht

Wirtschaftswunder

Entrepreneur



Die Quelle des Reichtums

Echtzeitstrategie muß ja nicht immer Panzer und Kanonen bedeuten. Aktien und Produktionsmengen können ja bekanntlich scharfe und vernichtende Waffen sein. Mischen wir einmal Capitalism mit Risiko und heraus kommt ein Spiel, das auf nichts geringeres als die Weltherrschaft abzielt – mit wirtschaftlichen Mitteln. Immer schonmal davon geträumt, wie Bill Gates zu sein und es den anderen Firmen so richtig zu besorgen? (Monetär!) Dann könnte das Unternehmerspiel eine Menge Spaß bedeuten, zumal es als Onlinespiel konzipiert ist. *fe*

Entrepreneur
Hersteller
Stardock Systems
Genre
Online-WiSim
Erscheinen geplant
Ende 98

Komet auf japanisch

Gadget



Keine Frage, das hier ist ein, äh..., Dingsbums

Haruhiko Shono gilt in seiner japanischen Heimat als weltberühmter Multimedia-Künstler; eines seiner Computerspiele (nämlich "Gadget") erreichte vor Jahren zur Zeit der "Myst"-Mania als Import auch in wenigen Exemplaren Europa und wurde als der erste "Myst"-Clone schubladisiert. Völlig zu unrecht, denn die beiden Programme waren praktisch gleichzeitig entwickelt worden. So oder so legt Cryo demnächst eine vor allem optisch runderneuerte Version des Programms vor, in dem man eine surrealistische Jules-Vernes-Welt vor dem Einschlag eines Kometen retten soll. *jn*

Gadget
Hersteller
Cryo/Synergy
Genre
Grafik-Adventure
Erscheinen geplant
Sommer 98
Internet
www.cryo-interactive.com

Namen sind Schall und Rauch

Vikings

Ob "Vikings" am Ende wirklich "Vikings" heißt, weiß derzeit noch keiner (zum Beispiel ist auch "Saga" im Gespräch), fest steht allerdings schon jetzt, daß die momentan unter Cryos Fittichen heranwachsende Echtzeitstrategie einen wahren Augenschmaus abgeben wird. Angeman allzu (un-) züchtig war, können die vielen Schlagetots auch zu Zehner-Gruppen zusammengefaßt werden, damit man nicht den Überblick verliert. Interessanterweise darf man sich sogar katholizieren lassen, verliert für dann aber alle magischen Fähigkeiten. Last but not least werden



Im Land der Riesen

siedelt bei den Wikingern und ausgestattet mit Riesen, Elfen sowie natürlich mit Zauberei, bietet das Game einen unterhaltsamen Kampf um die Weltherrschaft. Als Clanleader eines Rotbärte-Stammes muß man dabei nicht nur Häusle bauen oder welche erobern, sondern auch züchten – neue Krieger nämlich. Für jeden Jung-Wiki werden Vater und Mutter benötigt, und wenn bis zu acht Leute gleichzeitig über Internet. bzw. örtliches Netzwerk agieren dürfen. *jn*

Vikings
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Cryo
Erscheinen geplant
Ende 98
Internet
www.cryo-interactive.com

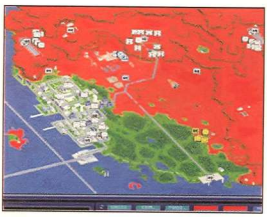


Im Kloster wird aber nicht gezüchtet!

Für die lange Leitung

Internet Games

Ocean entwickelt momentan eine vierteilige Edition mit Internet-Spielen: Als erstes fällt



Crimson Wars: Feind im Anmarsch

hier "Crimson Wars" ins Auge, eine Echtzeitstrategie mit bösen Aliens, zweitens verdient der lauschige "Sub Culture"-Clone "Deep Trouble" Erwähnung, und dann wären da auch noch der 3D-Weltraumshooter "Stellar Mercenaries" sowie die Kneipen-Attraktion "Pool Academy". Jeder Packung werden neben dem hier genannten Haupttitel noch mehrere "Zugaben" in Form von kleineren Online-Spielchen beiliegen, und Ocean plant zudem einen kostenfreien und unbeschränkt zugänglichen Vermittlungs-Server, der in Europa lokalisiert sein soll. *jn*

Internet Games
Genre
Spielesammlung
Hersteller
Ocean/Infogrames
Erscheinen geplant
Sommer 98
Internet
www.infogrames.com

Panik et Circensis

Space Circus



Starshot kleben zwei Mordsmaschinen auf den Fersen...

Infogrames wartet demnächst mit einem Hüpfer auf, bei dem jeder Pan-Dämon nur vor Neid erblassen kann: Starshoot ist als Mischung aus Mario und Simon the Sorcerer ein sympathisches Kerlchen sowie Sternenjongleur beim Sternenzirkus. Natürlich ist ausgerechnet er dafür zuständig, die Konkurrenz-Probleme seines Brötchengebers zu lösen. Die bösen Widersacher wollen nämlich alle kosmischen Raritäten allein für sich und entführen sie deshalb schnurstracks von ihren angestammten Planeten. Sieben riesige, knallbunte 3D-Level voller genialer Animationen und vieler witziger Features warten schon bald auf Herausforderer. jn

Space Circus
Hersteller
Infogrames
Genre
3D-Hüpfer
Erscheinen geplant
3. Quartal 98
Internet
www.infogrames.com

Schnelligkeit und Komfort in einer neuen Dimension.



Pioneer SUPER 32X *Slot-in*.



Blitzschnell und höchst komfortabel – das neue Pioneer Super 32X *Slot-in*-Laufwerk stellt sich vor: Datentransferrate bis zu 4.800 KB/Sek., mittlere Zugriffszeit sagenhafte 70 ms – dank der bewährten Pioneer CAV-/CLV-Kombi-Mode-Technik. Ausgestattet mit der zuverlässigen *Slot-in*-Technik. Vollautomatisch. Schonend. Sicher.

Schnell. Die eigens für Spitzentempo neu entwickelte Mechanik sorgt jederzeit dafür, daß alles glatt läuft. Und mit dem superschnellen Audiograbbing lassen sich Audiodaten mit bis zu 12X auslesen. Ganz gleich, ob das Super 32X *Slot-in* horizontal oder vertikal eingebaut ist. Das schafft Freiraum für neues Produktdesign. Zu erhalten im gut sortierten Fachhandel.



NEU

PIONEER

PIONEER ELECTRONICS DEUTSCHLAND GMBH
Multimedia Division • Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35 • D-47877 Willich
http://www.pioneer.de • Tel.: 0 21 54/913-3 56, Fax: 0 21 54/91 33 60



CD-ROM Wechsler



CD-ROM Jukeboxen



CD-ROM Brenner

DIE FRATZE DES KRIEGES

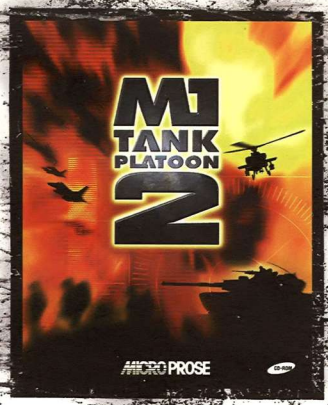








Die ultimative Simulation der modernen Bodenkriegs-führung

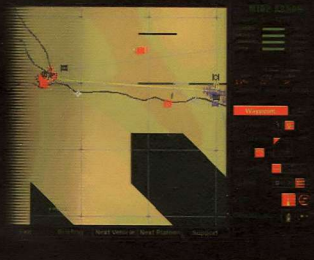


MICROPROSE

www.microprose.com







*



















*

SOFORTEINSATZ: EINE ZUFÄLLIG AUSGEWÄHLTE EINZELSCHLACHT BRINGT SIE DIREKT AN DIE FRONT, AUGE IN AUGE MIT DEM RUSSISCHEN FEIND

AUSBILDUNG: IN "ECHTEN" US ARMY EINRICHTUNGEN; ARMOR SCHOOL, FORT KNOX UND FORT IRWIN

EINZELSCHLACHTEN: SPIELEN SIE HISTORISCHE UND HYPOTHETISCHE KONFLIKTE NACH, INKLUSIVE DEM GOLF KRIEG UND DEM KALTEN KRIEG

KAMPAGNEN: GOLF KRIEG II, NORD-AFRIKA, DEM ASIATISCHEM TEIL RUßLANDS, BALKAN UND ZENTRAL- EUROPA

MULTIPLAYER: IM NETZWERK ODER MIT MODEM/SERIELLER VERBINDUNG

© 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE und M1 TANK PLATOON sind U.S. eingetragene Warenzeichen. M1 TANK PLATOON II ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse, Inc. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. IN-GAME SCREENSHOTS AUßER DEN MARKIERTEN*

Kommentar:

Gewogen und zu schwer befunden?

Spiele sind normalerweise leicht oder schwer oder irgendwo dazwischen – ohne, daß das große Auswirkungen auf die Note hätte. Aber es gibt schon auch Unterschiede zwischen den Genres; besonders heikel wären da z.B. die Adventures. Hat man sie in drei Stunden durchgespielt, ärgert man sich, weil's zu leicht war. Hängt man dagegen drei Tage am selben Rätsel und hat immer noch keinen blassen Schimmer wie es gehen soll, dann feuert man das Ding in die Ecke und läßt es dort verschimmeln. In unserem Fall war's definitiv zu schwer – als Paradebeispiel in diesem Heft ist "Black Dahlia" zu nennen, bei der Albert Einstein und Sherlock Holmes zusammen vielleicht eine Chance hätten. Hier wie dort sind Auswirkungen auf die Note nicht nur berechtigt, sondern unumgänglich. Umso erstaunlicher all dies, wo es doch eine Adventure-Reihe gibt, die uns seit Jahren vormacht, wie man mit einem geschickt ausgetüftelten System Online-Hilfen dergestalt einbauen kann, daß der festhängende Spieler genau zu seinem Problem (und nur zu diesem Problem) eine Antwort bekommt, die ihm auch tatsächlich weiterhilft. Die Rede ist natürlich von Access' Tex-Murphy-Krimis – und ich frage mich wirklich, warum niemand sonst aus der Branche Hilfssysteme dieser Art entwickelt hat. Also prost, Tex! Mach bloß weiter so! *jn*

Teurer Spaß

Castrol Honda Superbike



Ausgestattet mit der offiziellen Lizenz geht Interactive Entertainment dieses Frühjahr mit einer Simulation rund um die Honda RC45 ins Rennen. Das Sieger-Motorrad der Superbike-Meisterschaft 1997 kostet eine schlappe Dreiviertel-Million, für 80 Mark dürft Ihr etwas kostengünstiger auf dem digitalen Sattel Platz nehmen. Im Championship-Modus lernt Ihr neun Strecken, darunter auch Indoor-Kurse, in fernen Ländern kennen. Werden alle Neune im Schlaf beherrscht, so dürft Ihr Euer Können exklusiv auf der Motegi Teststrecke von Honda unter Beweis stellen. Bei einer echten Simulation dürfen natürlich ausgefeiltes Setup und Fahrzeugtuning nicht fehlen, Brems- und Lenkunterstützung sollen die realistische Handhabung (und damit den Schwierigkeitsgrad) für den Anfänger etwas abschwächen. Um die volle Grafikpracht zu genießen, benötigt Ihr allerdings einen P200 MMX mit 3D-beschleunigter Grafikkarte. Auch ein lokales Netzwerk wäre nicht übel, um gegen bis zu fünf Freunde anzutreten. *sf*

Castrol Honda Superbike World Champions
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Interactive Entertainment/Funsoft
Erscheinen geplant
April 98

Get Medieval:

Neurotisches Drachenfutter

Rückblickend betrachtet war König Aaron ein ziemlicher Narr. Dabei begann alles ganz harmlos, denn der arme Regent hatte ständig Ärger mit den in seiner Nachbarschaft lebenden Barbaren. Leider war die aaronische Armee aber nicht stark genug, um den Rohlingen eins zwischen die Augen zu bretzeln, weshalb sich Seine Majestät sehr glücklich schätzte, als eines schönen Tages ein gewaltiger Drachen seine Burg überflog: Den Burschen rekrutieren, und alle Probleme wären gelöst! Dummerweise hatte Aaron die Rechnung ohne den alten Lindwurm gemacht, denn der gehörte zu den Kriegsdienstverweigerern und verpaßte der königlichen Garde ein paar ordentliche Kopfnüsse, als sie ihn fangen kam; tags darauf wurde die Burg des Königs prompt vom reptilischen Gegenschlag überwältigt. Heute nun treiben dort auf 40 Etagen Monster und Unholde aller Güteklassen ihr Unwesen, weshalb vier Helden für Ordnung sorgen müssen. Das tun sie in Iso-3D und letzten Endes so ähnlich wie in „Diablo". Rein optisch hält sich die Begeisterung in Grenzen, aber Monolith verspricht, bei den Vieren soll es sich um leicht neurotische Vertreter ihrer Gattung handeln. Und das könnte nun wirklich interessant werden.... *jn*



Die Verliese wimmeln nur so von überall herumliegenden Schätzen

Get Medieval
Hersteller
Monolith
Genre
Iso-Action-Rollenspiel
Erscheinen geplant
August 98

Viva España

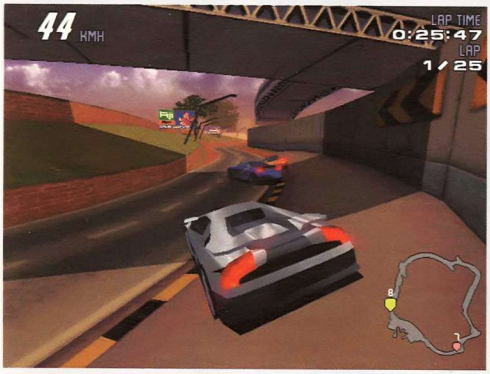
Tie Break Tennis 98

Während Blue Byte noch an Game, Set & Match herumbastelt, bekommt der Sport-Titel Konkurrenz aus südlichen Gefilden. Die bei uns unbekannten und noch durch keinen Distributor vertretenen spanischen Spieleentwickler Hammer Technologies wollen mit ihrem Produkt endlich auch Stierkampf-freie Gebiete erobern. Tennis 98 wird solide Filzballkost mit drei unterschiedlichen Spielmodi auf acht verschiedenen Plätzen bieten. Bis zu vier Spieler können über Netzwerk oder (Null-)modem Freundschaftsspiele und Turniere bestreiten. Besonderes Augenmerk liegt auf der Grafik: Texture Mapping, Gouraud Shading, zwölf Kameraperspektiven und die optionale Unterstützung von 3Dfx-Karten sollen auch Sportmuffel zu einem kleinen Match bewegen. *sf*

Tie Break Tennis 98
Genre
Sportspiel
Hersteller
HammerTechnologies
Erscheinen geplant
2. Quartal 98

Heavy Metal

Motorhead



Mit angezogener Handbremse in die Kurve

Wenn es nach DMA Design geht, dürfen auch noch in naher Zukunft Autos ohne Dreilitermotor den Treibhauseffekt verstärken. Und nicht nur das, die Straßen der Städte dienen Rennen, bei denen der Tacho auch mal 300 oder mehr Stundenkilometer anzeigt. In Motorhead könnt Ihr auf sechs futuristischen Strecken in düsterer 3D-Atmosphäre gegen sieben menschliche (via LAN und Internet) oder Computergegner zum Asphaltduell antreten. Errungene Siege wirken sich auf Eure Position in der Liga aus und ermöglichen die Wahl besserer Fahrzeuge. Die 3D-beschleunigte Grafik macht schon in der frühen Version eine tolle Figur, besonders stolz sind die Entwickler allerdings auf die KI der gegnerischen Fahrer. Diese sollen nämlich keine vorberechnete Ideallinie abfahren, sondern überdenken jedes Überholmanöver und jeden Power-Slide aufs Neue.



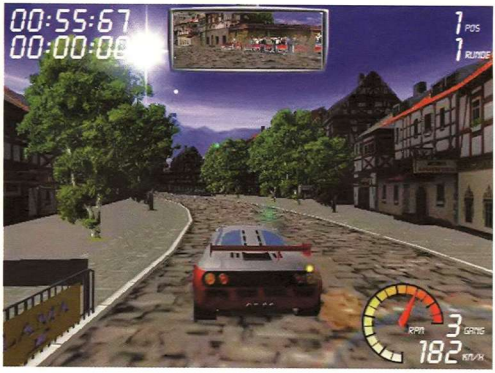
Schöne Aussichten für die Zukunft des Motorsports

Auch lernfähig soll der Computer sein, je länger Ihr also einen Kurs übt, desto besser werden auch die Konkurrenten. *sf*

Motorhead
Genre
Rennspiel
Hersteller
DMA Design/Gremlin Interactive
Erscheinen geplant
2. Quartal 98

Schluß mit nett

N.I.C.E. 2



Herrliches Wetter für ein kleines Rennen

Mit der Durchsetzung der 3D-Beschleunigerkarten auf dem PC-Markt sehen sich anscheinend immer mehr Entwickler genötigt, ihren Beitrag an grafisch hochgezüchteten Rennspielen zu leisten. Nun versucht auch Magic Bytes, für die gerade Synetic den Nachfolger zum actionlastigen "Have a N.I.C.E. day" fertigstellt, sein Glück. Neben der, im Vergleich zum Vorgänger, erheblich verbesserten Optik bietet N.I.C.E. 2 auch einen ganzen Fuhrpark neuer, grundverschiedener Fahrzeuge. Über 20 Wägen stehen zur Auswahl, von der kultigen Ente bis zum Bond-Klassiker Aston Martin DB5. Gas gegeben wird auf 24 Strecken in sechs verschiedenen Landschaften, vom verschneiten Österreich bis zu den tropischen Hawaii-Inseln. Für individuelles Tuning steht neben typischer Ausrüstung wie verschiedenen Reifen und Motoren ein ganzes Arsenal an Waffen zur Verfügung. Nicht nur mit Maschinengewehr oder Raketenwerfer dürft Ihr den Gegnern die Rücklichter ausblasen, auch skurrile Gemeinheiten namens Marionator oder Elch-o-matik finden Verwendung. Habt Ihr mal keine Lust auf die martialische Actionvariante, dürft Ihr auch in einem klassischen Rennmodus um Plazierungen kämpfen. Bereits in der Vorabversion macht die Grafik einen sehr guten Eindruck. In rasantem



Ins Schleudern gekommen: Die Reifen verabschieden sich von ihrem Profil

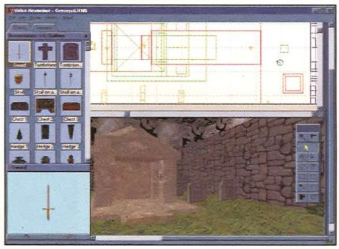
Tempo holpert man über korsische Landstraßen, rast über deutsche Autobahnen oder australische Sandpisten. Schöne Effekte wie aufwirbelnder Staub, Wölkchen verbrannten Gummis und die gleißende Sonne erzeugen Atmosphäre. Weitere Features, auf die man sich Ende Mai freuen darf: Detaillierter Rückspiegel, intelligente Computerfahrer und ein Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler. *sf*

N.I.C.E. 2
Hersteller
Synetic/Magic Bytes
Genre
Rennaction
Erscheinen geplant
Mai 98

Architekten an die Front!

Hexmaker

Virtus hat wieder zugeschlagen und kredenzt für den zweiten Teil von Raven Softwares Ego-Ballerei den „Hexmaker". Mit diesem Editor können sich die Spieler konfortabel ihre eigenen Kreationen für den Shooter zusammmenbasteln, ganz egal, ob es sich dabei um eine Deathmatch-Arena oder ein Single-Player-Level handelt. Alle wichtigen Aktionen lassen sich nach dem Drag & Drop-Prinzip ausführen, zudem verstecken sich in Pull-Down-Menüs zusätzliche Funktionen. Für die Gestaltung seiner architektonischen Meisterleistung steht zudem ein reichhaltiger Fundus an Texturen und Items zur Verfügung. Das Plazieren von Gegnern und Power-Ups geht ebenfalls schnell vonstatten. Die Entwickler versprechen immerhin, daß innerhalb von 30 Minuten ein neuer Level realisiert werden kann. Löblicherweise wurde auch an die Jugend gedacht: Während der Installationsroutine wird zum Beispiel rücksichtsvoll abgefragt, ob bestimmte, rötliche Elemente nicht lieber ausgeschlossen werden sollen. *cis*



Levelgestaltung wird mit dem Hexmaker zum Kinderspiel

Hexmaker
Genre:
Level-Editor
Hersteller:
Virtus/Ubi-Soft
Erscheinen geplant:
März '98

Firmenübernahme

Atari lebt!

Die Pioniere des Computerspiels, Atari Games, sind nach langer Irrfahrt in einem sicheren Hafen gelandet. Das gesamte Firmenkaptital mit sämtlichen Lizenzen und Patenten wurde vom US-Publisher Hasbro erworben. Von den Spielelegenden Pong, Missile Command, Tempest, Breakout und Centipede ist zunächst nur letztere als PC-Neuveröffentlichung vorgesehen. Das Insekten-Shoot-Em-Up soll noch in diesem Jahr über die heimischen PC-Bildschirme flimmern. *fe*

Heretic II

Gruselphantasien

Raven Software kündigt die Entwicklung von Heretic II an. Die Perspektive ist schon festgelegt, Ihr werdet die Hauptperson (Arbeitsname „Corvus") von schräg oben sehen, wie in anderen Action-Adventures auch. Das Spiel wird die neueste Grafik-Engine aus dem Hause id-Software nutzen und besonderen Wert auf realistische Fähigkeiten der Spielperson wie Klettern, Hangeln, Benutzen von Gegenständen legen. *fe*

DAS DUNKLE ZEITALTER
WIRFT SEINE SCHATTEN VORAUS

DARK OMEN™ GIBT ES JETZT AUCH FÜR DIE PLAYSTATION MIT REVOLUTIONÄRER 3D-TECHNOLOGIE. VOR IHNEN LIEGT EIN MÖRDERISCHER WEG: KÄMPFEN SIE SICH DURCH EIN NEUES ZEITALTER DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE.

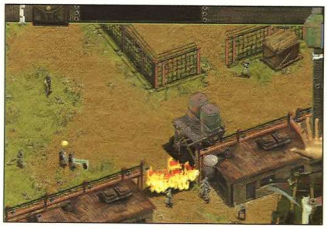




WARHAMMER
DARK OMEN™

Weltkriegskommando

Commandos



Daß die Ziele der Deutschen im letzten Krieg nicht die ehrenhaftesten waren, weiß mittlerweile fast jeder. Wie gut, daß man sie aufhalten konnte. Neben den großen Schlachten waren es jedoch oft geheime Aktionen, die entscheidende Siege bedeuteten. Im Sommer soll es soweit sein, dann dürft Ihr in „Commandos" fleißig infiltrieren. Im Gegensatz zu sonst üblichen Strategiespielen wird nicht rundenbasiert gekämpft, sondern in Echtzeit. Das Ganze spielt in einer 3D-Landschaft, die unter anderem tote Winkel berücksichtigt. Nettes Feature: Ihr könnt Eure Männer in mehrere Gruppen aufteilen und per Splittscreen verfolgen. Die Kampagne soll Euch über 20 Missionen hinweg mit den wahrhaft dunklen Machenschaften eines Krieges konfrontieren. *mw*

Commandos
Genre:
Echtzeitstrategie
Hersteller:
Pyro/Eidos
Erscheinen geplant:
Sommer 1998

Der rote Baron spricht endlich deutsch

Red Baron II

Als wir in Ausgabe 2/98 Sierras neuen Himmelsstürmer unter die Lupe genommen haben, wurde uns leider der Multiplayertest verwehrt. Nun schneite die deutsche Variante mit dem Zusatz in die Redaktion. Natürlich wollen wir Euch dies nicht vorenthalten und bekriegten uns ein paar Tage. Im IPX-Netzwerk können bis zu 16, via Internet immerhin noch acht Kontrahenten gegeneinander antreten. Über Sierras kostenloses „World Opponent Network" dürft Ihr nach geeigneten Opfern Ausschau halten. Im Gegensatz zu den heutigen High-Tech-Maschinen ist bei den altertümlichen Doppeldeckern nichts anderes als reiner Dogfight möglich. Das hervorragende physikalische Modell ergänzt den herausfordernden Luftkampf und läßt uns die Wertung um zwei Prozentpunkte gegenüber der Singlevariante erhöhen. Neben ein paar Detailverbesserungen und Bugfixes wurde der 3Dfx-Upgrade noch nicht implementiert. Sierra versicherte, daß dieser bereits in Arbeit sei. *mw*

Red Baron II
Genre:
Simulation
Hersteller:
Sierra
Multiplayerwertung:
86%



Software © 1998 Mindscape Inc. und Electronic Arts Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Teile von Mindscape [illegible] Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Artwork und Bilder © 1998 Games Workshop Ltd., von Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Games Workshop und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Electronic Arts, Das Electronic-Arts-Logo und Dark Omen sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und [illegible] sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Das 3Dfx-Logo ©1997 3Dfx Interactive, Inc. Das 3Dfx-Interactive-Logo ist ein Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

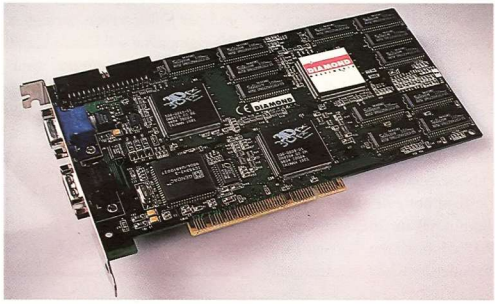
INSERT NEW

CeBIT 98: Der PC-Spieler als Motor

Wir Computerspieler werden von der PC-Industrie endlich als Innovationsmotor erkannt. Diesen Eindruck vermittelte wenigstens die CeBIT 98, auf der mancher Hersteller zum ersten Mal Technologien und Endgeräte für den Game-Markt vorstellte.

Eine Horde simpler Endgeräte, oft mit Windows CE behaftet, bedroht von nun an jeden noch so unerreichbaren Winkel häuslicher Rückzugsgebiete. Computerfreie Zonen sollen so selten wie Wildgehege werden, wenn es nach dem Willen des Wintel-Imperiums (hervorgegangen aus der Dominanz von Intel und Microsofts Windows) geht

Die einfachen und formschönen Endgeräte wollen Notizbücher und Fernsteuerungen ersetzen oder Handy, Fernseher und Telefonapparat um weitere Funktionen ergänzen, einen simplen Einstieg ins Internet gewähren sowie Fotos, Videos oder Sprache digital aufzeichnen. Schnurloser Datenaustausch, kleine Farbdisplays und winzige Massenspeicher sind die technologischen Beigaben für das neue Hightech-Spielzeug. Eingefleischte Spieler haben womöglich bereits dankend abgewinkt ob dieser winzigen Helferlein, doch für einige Marktstrategen sind gerade die Windows CE-Maschinen eine Gelegenheit, alte Spiele für neues Geld unter die Leute zu bringen. Bei den meisten Palmtops und mutierten Handys handelt es sich noch um farblose und kostenfreie Zugaben der Kategorie Denk- und Kartenspielchen (zum Beispiel Sokoban, Tetris, Hearts), die gerade mal zum Pausenfüller taugen. Bei Windows CE-Maschinchen sieht das schon anders aus, denn hier könnten altgediente Windows-Haudegen wie Civilization II, manches Adventure (Kings Quest, Gabriel Knight...) oder Klassiker wie SimCity und SimTower ein Comeback feiern. Zu diesem Zweck müssen die Original-Sourcecodes erst mit einem CE-Compiler bearbeitet werden – doch nach ihren Wiederverwertungs-Erfolgen mit den Budget-Serien sicherlich kein Hindernis für die Publisher. Leider werden sich dabei wohl auch schlechte Clones und unselige Desktop-Adventures den Weg zum Konsumenten bahnen.



Hechel: Dreimal schneller als ihr Vorgänger macht die Monster 3D II von Diamond den Spielen richtig Dampf – als X100-Version mit 8 MByte und als X200 mit 12 MByte EDO DRAM bestückt



Zusatzkarte: 4 Actionspiele, 8 MByte RAM, Voodoo 2 und 500 Mark lauten die Eckwerte der 3D Blaster-Grafikkarte von Creative, die sich auch mit 12 MByte RAM auf 600 Mark steigern läßt. Als preiswerte Alternative gibt es für 250 Mark die Graphics Blaster Extreme V2 mit dem Permedia-2-Chip (PCI und AGP).

Deutlich interessanter für eingefleischte Gamer sind da die leiseren CeBIT-Trends. Vor allem in Sachen 3D-Beschleunigung haben viele Hersteller die Karten auf den Tisch gelegt. Von Image und Auftritt her hat demnach ganz klar Chip-Schmiede 3Dfx mit ihrem Voodoo-II-Chip die Nase vorn. Ob Diamond (Monster II), Orchid (Righteous II), Creative Labs (3D Blaster Voodoo²) oder gar Soundkartenspezialist Guillemot (Maxi Gamer 3D²), sie alle glänzten mit fertigen Grafikboards und einer Forsaken-Demo (rund 60 Frames pro Sekunde), gegen die das alte „Terminal Velocity" wie ein Schwarzweiß-Streifen in Zeitlupe wirkt.

Oberflächliche Grafikfehler und mißlungene Effekte scheinen der Vergangenheit anzugehören, denn beim Probespielen an den CeBIT-Ständen konnten wir nur marginale Unterschiede in Performance, Effektvielfalt und Farbintensität ausmachen.

Beeindruckend sind die animierten Texturen, glaubhaftere Nebel- und Wolkeneffekte sowie Wellen-und Transparenz-Verhalten der Grafik. Trotz dieser Leistungsdichte des Voodoo II wurden die Ergebnisse optisch noch getoppt, sofern wir im Kunstlicht der Messehallen keiner Täuschung unterlagen. So gelang es Matrox mit ihrer neuen MGA-G200 wesentlich intensivere Farben darzustellen. Die Performance der Voodoo 3D

COIN

der Konjunktur

wurde im direkten Leistungsvergleich sogar annähernd erreicht, obwohl Matrox gar nicht speziell für den Spielemarkt entwickelte, sondern einfach auf eine hochwertige Allround-Karte setzt, die dem anspruchsvollen PC-Benutzer dienen soll. Der Preis von gut 600 Mark spricht dafür. Erreicht wird die Leistung durch 128 Bit DualBus-Architektur und 16 MByte SRAM. Für die Bild-Ergonomie sorgt ein 250 MHz RAMDAC. Die MAG-G200 wird erwartungsgemäß AGP 2 sowie Direct-X und Open GL unterstützen.



Überraschungsgast: Mit der Maxi Gamer 3D² PCI trat nun auch Soundspezialist Guillemot dem exklusiven Club der Voodoo-2-Anbieter bei. Die Karte besitzt gleich zwei 64-Bit-Prozessoren, die auf bis zu 12 MByte RAM zugreifen.

Die zweite 3D-Überraschung: Die neue Power VR II von Videologic (respektive NEC) machte bei einer Pressevorführung hinter verschlossenen Türen eine bemerkenswert gute Figur. Allerdings handelte es sich noch um ein Grafikboard im Entwicklungsstadium, so daß über die endgültige Leistung noch keine verläßliche Aussage getroffen werden kann. Das Forsaken-Demo wirkte auf jeden Fall konkurrenzfähig flüssig, die Effekte waren beeindruckend. Die Entwickler versprachen Leistungswerte von 1,2 Millionen Polygonen, die der Chip pro Sekunde berechnen könne – fünfmal mehr als die vorhergehende Generation. Auch die Füllrate habe sich mit 120 Megapixel pro Sekunde verdoppelt. Darum könne man ohne Performanceprobleme erstaunlich hohe Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel in Echtfarb-Darstellung realisieren.

Das Überraschendste an Power VR II: Der 3D-Chip soll ohne große Änderungen gleichermaßen auf PC-Grafikkarten und -Motherboards, in neuen Spielekonsolen (Verhandlungen laufen bereits, womöglich SEGA?) und in Spieleautomaten (Verträge sind gemacht) eingesetzt werden. Das hätte natürlich riesige Vorteile für Spiele-Entwickler, die damit bei der Portierung auf die verschiedenen Plattformen eine Menge Arbeit und Zeit einsparen würden. Engpässe bei der Lieferfähigkeit sehe man aufgrund der hohen Fertigungskapazitäten in den Chip-Fabriken von NEC nicht.

Da Videologic auf der PC-Seite verspricht, die Software-Schnittstellen Direct-X (Version 6.0, sobald verfügbar) wie auch Open-GL zu unterstützen, dürften künftige 3D-Spiele ohne größere Anpassungs-Orgien auf Power VR II laufen – daran krankte ja im Wesentlichen der Vorgänger-Chip. Sobald es fertige Grafikboards mit dem neuen Power VR gibt, werden wir diese Aussagen im Praxistest überprüfen.

Den schwächsten 3D-Auftritt legte Intel mit dem i740 hin. Augenscheinlich hinken Grafikbrillanz und Performance noch etwas hinter der Konkurrenz hinterher. Aber Intel besitzt natürlich Standortvorteile: Der i740 wird bald auf einigen Motherboards serienmäßig integriert sein. Damit muß der PC-Käufer nichts extra zahlen (nur indirekt durch einen höheren Platinenpreis) und hat trotzdem bereits 3D-Grafik an Bord. Und manchem Gelegenheitsspieler – übrigens die Mehrheit der PC-Besitzer – wird dies völlig ausreichen. Um sich gegen diese bewährte Hintertürmethode künftig durchzusetzen, müssen sich die unabhängigen 3D-Board-Hersteller etwas einfallen lassen. Eine brauchbare Idee dieser Art wurde bereits auf der CeBIT gezeigt: Das Board-Bundling. In ein PC-System werden einfach zwei 3D-Karten eingebaut und zusammengeschaltet. Dadurch verbessern sich natürlich nicht die Grafikeffekte, denn das Filtering ist ja identisch, aber die Performance (Berechnung der Effekte, Frames pro Sekunde) wird fast verdoppelt. Und aufgrund des höheren Grafikspeichers sind dann auch höhere Auflösungen bei größerer Farbtiefe möglich. Bei Diamond zum Beispiel heißt diese Doppelkarten-Lösung Mega-Monster, bringt rund 120 Frames pro Sekunde auf den Bildschirm, füllt die Oberflächen mit 300 Millionen Pixeln pro Sekunde und erlaubt aufgrund des größeren Grafikspeichers (mindestens 16 MByte) Auflösungen von 1024 x 768 Bildpunkten (mit Z-Buffer und 16 Bit Farbe). Die neuen Monster-Preise sollen bei unter 550 Mark beginnen und sich im Mega-Fall logischerweise verdoppeln.

Deutlich gedämpft fiel die Euphorie hinsichtlich Windows 98 aus. Natürlich rührte Microsoft kräftig die Werbetrommel, doch die begleitenden Aussagen seitens der Hardware-Hersteller waren überraschend zurückhaltend. Erst beim Thema NT 5.0 waren wieder gewohnt vehemente Fürsprachen zu vernehmen. Und hinter vorgehaltener Hand betonten einige Industrievertreter, daß man Windows 98 gar nicht brauche, da alle versprochenen Vorzüge und Funktionen



Wegweiser: Auf Basis seines neuen MediaGX-Prozessors entwickelte Cyrix ein Home Entertainment System, das Internet-Zugang, E-Mail, Fax, Telefon und womöglich auch noch Kabelfernsehen (Settop-Box) miteinander verbinden kann. Diese Neu-Interpretation eines Homecomputers sollen verschiedene OEM-Partner preisgünstig auf den Markt bringen.

ohnehin Bestandteil von NT 5.0 seien – welches hinsichtlich Netzfähigkeiten und Zuverlässigkeit ohnehin das bessere Betriebssystem sei. Ins Bild paßten hierzu auch die offiziellen Aussagen, daß es von Win 98 keinen Nachfolger geben werde und Microsoft seine Entwicklungsbemühungen voll auf das neue NT konzentriere.

Beim Thema Prozessoren dominierte natürlich ganz klar Intel das Geschehen. Während Konkurrenten wie Cyrix oder AMD noch bemüht sind, für den aktuellen Socket 7 der heutigen PC-Motherboards günstige Clones mit Taktraten bis 266 MHz aufzulegen, träumt Intel-Boß Andrew Grove bereits von höheren Prozessor-Sphären. Daß diese erreichbar sind, ließ er kurzerhand auf der CeBIT dem staunenden Pressevolk vorführen: Ein Pentium II mit 700 MHz Taktfrequenz renderte live und in Farbe eine sich drehende 3D-Landschaft. Durchaus beeindruckend, aber wohl erst im nächsten Jahr marktreif.

Für diese Saison wolle Intel immerhin noch Pentium II mit 333 und 400 MHz vorstellen. Um diese Power noch ordentlich ins System übertragen zu können, werde Intel gemeinsam mit der PC-Industrie den 100 MHz-Systembus auf den kommenden Motherboards etablieren. Die neuen Intel-Chipsätze werden ihn und auch die passenden 100 MHz SDRAM-Speicherbausteine unterstützen.



Schön direkt: Das anmutige LCS-Soundsystem wird am neuen USB-Port des PC angeschlossen. Eine Soundkarte wird dadurch überflüssig.

Überraschend lancierte die italienische Technologieschmiede Union Reality den UR GEAR auf der CeBIT. Der vom Stardesigner Pininfarina futuristisch gestylte kabellose Helm bietet PC-Spielern nicht nur Stereokopfhörer und Mikrofon, sondern vor allem ein patentiertes, auf Infrarot basierendes, dreidimensionales Steuerungssystem, welches den Joystick ersetzen kann. So lenkt der Spieler Helden, Autos oder Raumschiffe einfach mit leichten Kopfbewegungen – ideal natürlich für bewegungsintensive 3D-Spiele. Am CeBIT-Stand demonstrierten die Italiener die UR GEAR-Kompatibilität zu zehn aktuellen Spielehits. Jenseits der Alpen werde der Helm von den PC-Spielern bereits massenhaft genutzt und von der Spieleindustrie wohlwollend unterstützt. Im übrigen waren auf der CeBIT etliche USB-Endgeräte zu sehen, wobei neben den üblichen Eingabegeräten nun auch die ersten USB-Lautsprecher dabei waren. Zum Beispiel hatte Labtec einige hübsch designte Varianten zu bieten, doch da die üblichen Soundkarten der PCs umgangen werden, benötigen die Lautsprecher eine eigene Chiplogik, was die Herstellungskosten belastet. Andererseits würde man einen Steckplatz im System gewinnen...



Kopfgeburt: Künftig heißt es bei Rennspielen "Auf den Helm, fertig los", falls der UR GEAR als Joystickersatz mit Kopfhörerambition genügend Fans findet.

Guillemot verschreibt sich übrigens nicht nur mit Sound- und 3D-Karten dem Spielesektor, auch DVD-Laufwerke und sogar Eingabegeräte sind in der Entwicklung. Wir durften bereits ein vielversprechendes Sample eines neuen Joysticks probefliegen. Auch Logitech deutete an, noch mehr Aktivitäten in diesem Bereich zu entfalten. Nach ihrem sechsachsigen Cyberstick, der übrigens ausschließlich im Cyberspace, sprich im Internet, zu ordern ist, denken die schweizer Ingenieure nun auch verstärkt über Force-Feedback nach. Im Herbst könnten den Geistesblitzen bereits Produkte entspringen. Aufmerksam beobachte Logitech auch Microsofts Entwicklung hinsichtlich des 3D-Gamepads, das ohne Steuerkreuz auskommt – nach dem Motto "gibt es einen Markt, ziehen wir nach". *rm*

DER PC 99

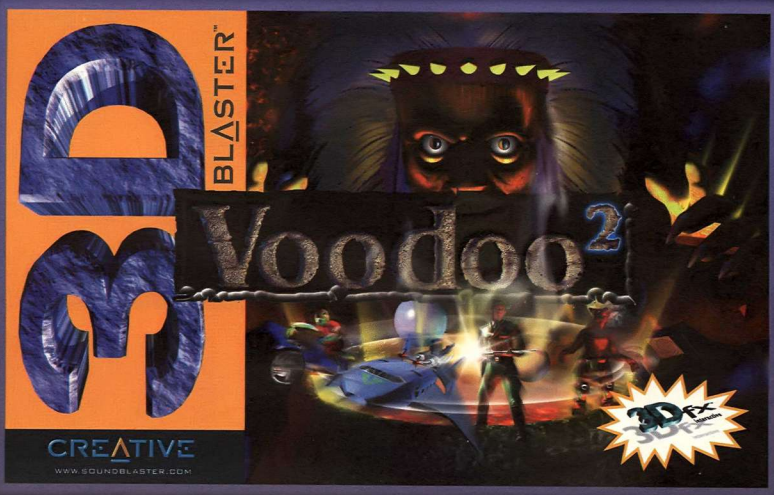
Vor der CeBIT 98 einigten sich Intel und Microsoft mit einigen wesentlichen Industrievertretern auf den PC 99. Dabei handelt es sich nicht um ein konkretes System, sondern praktisch um eine PC-Architektur, die ab dem Jahr 1999 verbindlich sein soll – verbindlich für jene PC-Hersteller, die sich den offiziellen Segen "Designed for Microsoft Windows" auf ihre Systeme kleben wollen.

Der PC 99 soll nach den Wintel-Vorstellungen folgende Merkmale aufweisen:

- keinen ISA-Bus mehr (PCI 2.2, AGP 2.0)
- mindestens 32 MByte RAM
- DVD-ROM-Laufwerk (kein CD-ROM mehr)
- 3D-fähige Grafikkarten mit Auflösungen ab 800 x 600 Bildpunkten
- Pentium II-Prozessor ab 300 MHz
- wenigstens zwei USB-Ports

Daß für solch ein System momentan eigentlich nur ein Intel-Prozessor und ein Microsoft-Betriebssystem in Frage kommen, wird den Initiatoren wohl kaum peinlich sein...

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.

ULTIMA
Tagebuch eines

Das Böse ruht niemals, doch wir scheuen die Konfrontation nicht



Bereits kurz nach unserer Ankunft wurden wir von den Kreaturen empfangen

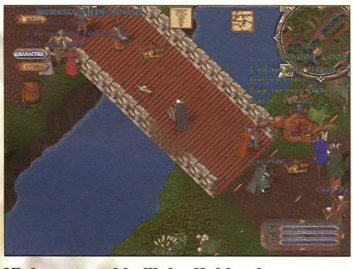


Warnschilder wurden von den Orcs aufgestellt



Magie half uns weiter

Wir waren mit den Arbeiten innerhalb der Gilde beschäftigt. Alles lief gut und wir kamen besser voran, als erwartet. Nachdem es uns nicht gelungen war, einen Platz für ein Schloß zu finden, hatten wir uns für ein paar Türme entschieden. Nach und nach könnten wir Außenposten in der Nähe fast jeder Stadt auf dem Festland errichten. Unser mittlerweile breites Händlernetz half uns, die anfallenden Kosten unserer Mitglieder zu decken. Trotz aller Erfolge hatten wir keinen Grund zur Freude. Die Unruhen im Land häuften sich und es schien immer mehr Menschen auf die dunkle Seite zu ziehen. Botschaften von Überfällen mehrten sich bedrohlich. Nirgends außerhalb der Städte schien es sicher zu sein. Gerade die Dungeons wurden regelmäßig belagert. Eine Veränderung im Äther hatte zudem das Reisen mittels Magie in tiefere Regionen der Verliese unmöglich gemacht. Abenteurer waren in der Regel gezwungen, sie auf herkömmliche Weise zu betreten. Das Mördergesindel machte sich zu unserem Leidwesen genau diesen Umstand zunutze und lauerte regelrecht auf arglose Wanderer.



Viele unterschiedliche Helden kamen zur Verteidigung der Stadt

Laurin's Hilferuf

Auch unsere Männer und Frauen begaben sich in die tiefen Verliese, um das Abenteuer und reiche Schätze zu finden. Einer unseren edlen Lords machte sich eines Tages abermals auf, den Dungeon Wrong zu besuchen. Er kämpfte sich tief in das verwinkelte Höhlensystem hinein, um schließlich in einer der großen Kammern in der Falle zu sitzen. Mehrere riesige Ettins erschienen plötzlich zwischen ihm und dem Ausgang. Selbst ein erfahrender Kämpfer wie er blieb angesichts einer solchen Übermacht nicht ruhig und fürchtete um sein Leben. Dank seiner magischen Kräfte war es ihm möglich, uns eine Nachricht zukommen zu lassen. Ohne auch nur einen Moment zu zögern, versammelten wir alle, die wir schnell finden konnten und machten uns auf, ihm zu helfen. Gerüchte besagten, daß eine Mörderbande gerade damit beschäftigt war, den Zugang zu Wrong abzuriegeln. Zu unserem Glück bestätigte sich das nicht und wir konnten ungehindert eintreten. Schon lange schien es keine Abenteurer mehr hierher verschlagen zu haben, denn es wimmelte nur so von Kreaturen. Mühsam arbeiteten wir uns voran und der Boden tränkte sich voll Blut dieser dunklen Wesen. Wir erreichten den Gang und für einen kurzen Moment verschlug es uns

ONLINE
Abenteurers

den Atem. Normalerweise rotteten sich Ettins nicht zusammen und der Anblick einer großen Gruppe war nicht nur ungewohnt, sondern auch furchteinflößend. Noch während ich wie gelähmt auf dieses Bild starrte, stürmte unter wildem Geschrei einer unserer Krieger den Monstern entgegen. Wir folgten seinem Beispiel. Der Kampf war kurz aber hart, und nicht wenige mußten Verletzungen hinnehmen. Laurin kam bei Beginn der Schlacht aus seinem Versteck und stürzte sich augenblicklich in das Getümmel. Nach diesem hervorragenden Erfolg war unsere Kampfeslust geweckt und wir wagten uns in einen weiteren Seitengang, der in einer größeren Halle endete. Dort tobte bereits ein größerer Kampf. Mehrere tapfere Recken befanden sich im Clinch mit Trollen und Ogern. Unsere Krieger stürmten unter lautem Gebrüll in den Raum, während unsere Armbrustschützen aus dem Hinterhalt ihre tötlichen Grüße aussandten. Die Feinde fielen wie die Fliegen, doch wie durch böse Hexerei tauchten fortwährend neue Gegner auf. In diesem Getümmel unbemerkt erschien plötzlich ein Oger Lord, mächtiger als all seine Artgenossen zusammen. Zu spät bemerkten wir unseren Irrtum, als sich unser heißsporniger Kamerad Surion bereits in den Nahkampf mit diesem Wesen begab. Drei starke Hiebe reichten aus und unser Freund fiel leblos zu Boden. Für einen kurzen Augenblick wirkte die Szenerie gespenstisch. Niemand von uns schien sich bewegen zu können. Doch der Oger Lord hatte bereits einen anderen Krieger ins Visier genommen und stampfte drauf los. Als wäre das ein Startzeichen gewesen, nahmen alle Bogen- und Armbrustschützen dieses Ungetüm ins Visier und begannen fast gleichzeitig zu feuern. Es bedurfte keiner Worte, ein Nahkampf wäre Selbstmord gewesen. Die Kämpfer wichen langsam zurück, während die Zauberer bereits unter größter Konzentration Beschwörungsformeln murmelten. Mehrere Attacken mußten wir abwehren und langsam bewegte sich die gesamte Gruppe Richtung Gang. Viele Zaubersprüche, aber auch Pfeile waren nötig, um dieses Monstrum zu erlegen. Mehrmals mußte ich mit ansehen, wie gleißende Flammensäulen aus dem Boden emporstiegen und dem Oger nichts anzuhaben schienen.

Surions Geist befand sich noch unter uns und mehrere von uns versuchten, ihn ins Leben zurückzuholen. Assandir schließlich gelang es; nachdem er seine Sachen genommen hatte, machten wir uns auf. Wir alle waren von den Spuren des Kampfes gezeichnet und matt. Obwohl wir alle nur knapp mit dem Leben davongekommen waren, wußten wir, daß wir dem Ruf des Abenteuers nie lange würden standhalten können und auch nicht wollten. Wie schnell wir wieder Gelegenheit dazu bekommen sollten, wußten wir da noch nicht.





Laurins Ruf verhalte nicht ungehört und wir eilten nach Wrong. Er hatte nicht übertrieben – allein zu entkommen war beinahe unmöglich.



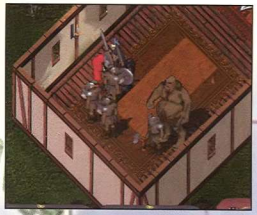
Im Orc Valley wartete ich mit Caiburn auf unsere Feinde



Ratmen ettackieren uns



Mehrere Orc-Lords greifen uns an. Tapfere Recken halfen uns.



Der Oger-Lord wird geschützt



Viele tapfere Krieger fielen während des Kampfes



Unzählige Opfer forderte die Schlacht. Ein Gate ermöglicht einigen den Rückzug.

Die Schlacht um Buccaneer´s Den

Vor ein paar Tagen begab es sich, daß die Stadtschreier auf einen drohenden Überfall der Orcs auf die Insel Buccaneer´s Den hinwiesen. Im Namen unseres großen Herrschers Lord British baten sie um tatkräftige Unterstützung bei der Verteidigung. Überall aus dem Lande fanden sich tapfere Krieger ein, um dem Bösen die Stirn zu bieten. Auch wir wollten uns das nicht nehmen lassen und reisten unverzüglich zur Insel. Bei unserer Ankunft tobte bereits die Schlacht. Krieger berichteten uns, daß schon mehrere Angriffswellen abgewehrt werden konnten, doch es schien kein Ende zu nehmen, und die Orcs versuchten mit unverminderter Härte einzudringen. Leider mußten wir feststellen, daß sie von zahlreichen Ettins und Magiern unterstützt wurden. Wir, die Verteidiger, waren zahlenmäßig unterlegen, hatten jedoch den Mut der Gerechten und kämpften tapfer und verbissen um jeden Meter Land. Nach einer Weile schien es so, als könnte keine Seite einen erkennbaren Sieg davontragen, als wir plötzlich Unterstützung von weiteren Helden bekamen. Wir dräng-

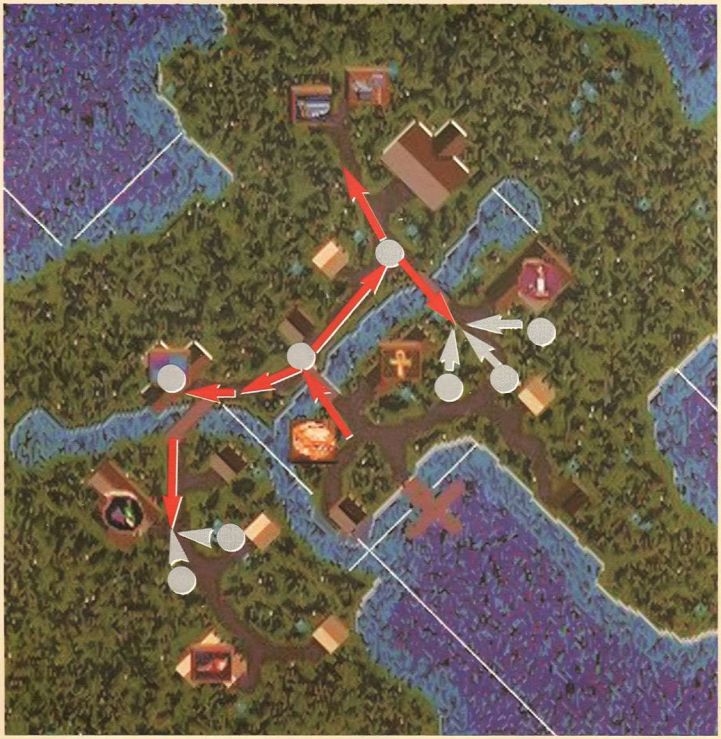
Freiheitskampf auf der Insel

Der Kampf um die Insel war hart. Um Euch einen besseren Eindruck vom Verlauf der Schlacht zu geben, haben wir diesmal die Übersichtskarte der Stadt beigelegt.

Die roten Pfeile symbolisieren den Weg unserer Männer und Frauen.

Die grauen Punkte stehen für Ansammlungen von Orcs.

Während die grauen Pfeile ihre Vorstöße darstellen.





Ein Magier beschwor ein Wasserelemental. Ohne die hilfreiche Magie einiger Helden wären einige mehr von uns gestorben.



Brennende Häuser künden von dem Unheil

ten sie langsam zurück und der Boden war übersät von übelriechenden Orkleichen. Stanken diese Kreaturen lebendig schon genug, hatte ich das Gefühl, der Tod würde diesen Geruch nur verstärken. Auch wir erlitten empfindliche Verluste und manch guter Mann verlor sein Leben. Leider mußten wir verstellen, daß auch Diebe nach Buccaneer´s Den gereist waren, um die Gunst der Stunde zu nutzen. Noch während des Kampfes mußten wir mit ansehen, wie sie begannen, die noch warmen Körper zu entehren. Sogar die Kleidung blieb nicht verschont – die Toten wurden auch noch vom letzten Fetzen Stoff befreit. In ohnmächtiger Wut verließen die Freunde der Gefallenden das Getümmel und warfen sich den Dieben entgegen. Mit fast bösartiger Freude durfte ich Zeuge ihrer verdienten Hinrichtung sein. Grimmig lachten wir sie aus, wie sie um ihr Leben liefen. Doch keiner der Wegelagerer hatte eine Chance, sie wurden alle gestellt und erhielten ihre gerechte Strafe. Assandir und ich drängten gerade ein paar Orcs in ein nahegelegenes Inn, als wir von innen ein markerschütterndes Gebrüll vernahmen. Eine dunkle Erinnerung entstieg unserem Gedächtnis und wir hatten Recht. Ein Oger Lord befand sich direkt im Eingangsbereich und begrüßte uns mit drohenden Gebärden. Auch wenn wir nur zu zweit waren, kam eine Flucht nicht in Frage. Mit einer List gelang es uns, zunächst die Orcs und schließlich den Oger zu erledigen. Draußen hatte sich der Kampf weiter nach Süden verlagert. Wir schlugen sie zurück, doch noch bevor die Schlacht zu Ende war, mußten wir das Feld verlassen. Unseren Magiern gingen die Zutaten für ihre gewaltigen Zauber aus und zwei Krieger hatten im Kampf entweder ihre Waffen oder die Rüstung verloren. Ein magische Portal brachte uns zurück nach Occlo. Wir verabredeten uns, um in wenigen Minuten abermals auf die Insel zu gehen. Jeder beeilte sich, und zum verabredeten Zeitpunkt waren wir wieder vereint. Wir waren bereit, etwas anderes auch.

mw



Sagenumwobene GMs helfen in Britannia



Eine erhitzte Diskussion zwischen uns und einem GM





Auf der Eisinsel machten wir uns erneut auf die Suche nach einem geeigneten Platz für unser Hauptquartier



King Ralph beim Training mit einem Gildenmitglied

UNREAL

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus – bei „Unreal" schon mehrere Jahre...



Heiße Multiplayer-Gefechte sind in Unreal natürlich auch möglich



Wer schnell schießt, lebt länger



Auch im Wasser lauern die Aliens

Unreal
Genre
Action
Hersteller
Epic Megagames/GT
Erscheinen geplant
Mai 1998

Die geplanten Veröffentlichungstermine der Softwarehersteller sind bekanntlich immer mit Vorsicht zu genießen. Nachdem den Konsumenten bereits durch eine umfangreiche Berichterstattung der Presse der Mund wäßrig gemacht wurde, verzögert sich das tatsächliche Release eines Produktes dann oft noch Monat für Monat. Schließlich wagt mancher gar nicht mehr zu hoffen, irgendwann den fertigen Titel in seinen Händen halten zu dürfen. Actionspieler können davon in letzter Zeit ein Lied singen, man denke nur an „Half-Life" oder „Daikatana". Auch Epic Megagames' „Unreal" ist da keinesfalls eine Ausnahme, sondern eher ein Paradebeispiel: POWER PLAY berichtete bereits in den Ausgaben 11/96 und 7/97 ausführlich über die Shooter-Hoffnung. Nach einer mehrjährigen Entwicklungsphase soll das Warten jetzt im 2. Quartal definitiv ein Ende haben, und „Unreal" endlich Wirklichkeit werden. Anfang März gewährten uns Epic Megagames und GT Interactive einen erneuten Einblick in das 3D-Action-Projekt.

In einer fremden Welt

Zum Auftakt wird sich der Spieler als Gefangener an Bord eines Raumschiffes befinden, das während seines Fluges mit einer Art „Bermurda Dreieck im Weltraum" in Berührung gekommen ist. Nach der Bruchlandung auf einem mysteriösen Planeten steht die Tür Eurer Zelle offen und Ihr arbeitet Euch durch das beschädigte Wrack. Seid Ihr schließlich aus dem ruinierten Transportmittel entkommen, berühren Eure Füße zum ersten Mal den Boden einer unbekannten Welt...

Laßt die Nalis leben!

Natürlich seid Ihr nicht allein auf diesem Gestirn. Verschiedene, ebenfalls gestrandete Außerirdische, bevölkern diesen Ort und legen teilweise ein äußerst agressives Verhalten an den Tag. Zuerst werdet Ihr Euch Eurer Haut nur mit einer Disruptor-Pistole erwehren, wie üblich bereichern jedoch im fortgeschritteneren Spielverlauf weitere futuristische Verteidigungsinstrumente Euer Repertoire, mit denen Ihr Euch robusterer Feinde oder Endgegner entledigen könnt. Jede Waffe soll darüber hinaus zwei verschiedene Funktionsweisen besitzen, beispielsweise einen Einzelschuß- und einen Schnellfeuermodus.

Allerdings werden nicht alle Kreaturen, die Euren Weg kreuzen, mordlüsterne Gedanken hegen. Bei den Nalis, den eigentlichen Ureinwohnern des Planeten, solltet Ihr das Gesetz der Nächstenliebe walten lassen. Diese vierarmigen Geschöpfe unterstützen Euch nämlich,



Ein Kontrahent kommt uns entgegen

Zu schön zum Sterben



Auge um Auge, Zahn um Zahn



Mit einem Skaarj im Clinch

sofern Ihr keinen von ihnen über den Haufen ballert. Begegnet Ihr ihnen friedlich, werden sie Euch unter anderem den Weg in „Secret Areas" zeigen, oder Euch beim Lösen von Puzzles behilflich sein.

Überwältigende Schönheit

Setzte vor kurzem das jüngste Produkt von id Software bezüglich optischer Präsentation im Bereich der Ego-Shooter neue Maßstäbe, so wird „Unreal" allein in diesem Punkt alles bisher Dagewesene übertreffen. Die Texturen der Locations zeichnen sich durch einen ungeheuren Detailreichtum aus. High-Tech-Architekturen vermitteln mit ihrem Design ein morbides Flair im Stile der Zeichnungen eines H.R. Giger, fremdartige Tempelanlagen beeindrucken dagegen mit einem gewissen Indiana-Jones-Charme. Zudem rauben faszinierende Licht- und Transparenz-Effekte dem Betrachter den Atem – noch nie zuvor konnten Wasseroberflächen oder Lavaseen in dieser Qualität begutachtet werden. 3D-Beschleunigerkarten werden mit der Darstellung dieser grafischen Opulenz inklusive der aufwendig gestalteten und sehr flüssig animierten Polygon-Charaktere sicherlich voll ausgelastet sein.



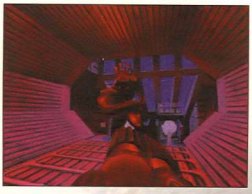
Euer Charakter in der „Außenansicht"

Ein Erlebnis im Einzelspieler-Modus?

Optik allein reicht bei einer Ego-Ballerei jedoch nicht mehr aus, um den Spieler langfristig in seinen Bann zu ziehen. Deshalb sind die Programmierer bestrebt, durch einen dynamischen Soundtrack, der sich dem jeweiligen Geschehen anpaßt, sowie mit Hilfe von in das Gameplay integrierten Zwischensequequenzen – sogenannten „Scripted Scenes" – eine intensive Atmosphäre zu kreieren. Um dem Einzelspielermodus noch mehr Abwechslung zu verleihen, wird man des weiteren Missionsziele erfüllen und Puzzles lösen müssen. Die Level sind dabei wie bei dem Genrevertreter „Hexen 2" angelegt. Ihr werdet also zwischen den Stages hin- und herwandern, beziehungsweise Schauplätze mehrmals aufsuchen.



Laßt die Waffe sprechen!



Beeindruckende Lichteffekte sorgen für ein diabolisches Ambiente

Editieren leicht gemacht

Zu „Unreal" soll auch ein Level-Editor separat ausgeliefert werden. Angeblich wird durch dieses Tool die Realisation eigener Locations zu einem Kinderspiel. Im Baukastenverfahren stellt Ihr dabei die Szenarien zusammen, wobei die Eigenschaften der einzelnen Komponenten nach Belieben veränderbar sind oder wunschgemäß angepaßt werden können.

cis

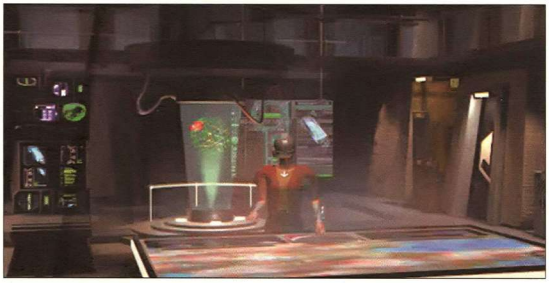
screenshots are representative



© 1997 Origin Systems Inc. Origin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems Inc. "We Build Sims By The Book" ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Jane's ist ein eingetragenes Warenzeichen von Jane's Information Group. Inc. The 3DFx Interactive-Logo und Voodoo Graphics sind Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Jane's Combat Simulations ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

ALPHA CENTAURI

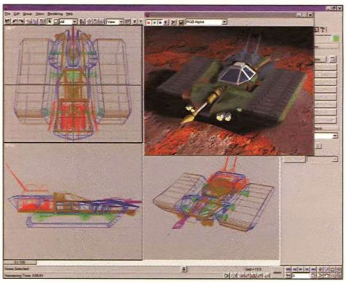
Firaxis greift mit Sid Meier nach den Sternen



Blick in die Kommandozentrale von „Alpha Centauri"



Die Landkarte kommt Civ-Freunden sicher bekannt vor



Hier entwickelt Firaxis gerade einen Raupenwagen

Genaugenommen heißt das Game ja „Sid Meier's Alpha Centauri", und obwohl Altmeister Meier mit dem Design gar nicht so viel zu tun hat, hat der erweiterte Titel sicherlich seine Berechtigung – schon deshalb, weil das Grundkonzept ziemlich identisch mit dem von „Civilization" ist – natürlich vergrößert, verbessert und komplexer komponiert. Und woanders angesiedelt...



Über die Rolle dieser Dame wissen wir leider noch nichts...

Denn wie der Name schon sagt, ist unser Nachbar-Sonnensystem Schauplatz der Handlung: Auf der Erde gingen leider die Lichter aus, nur unter den Centauri-Sonnen hat eine Kolonie der Menschen den Absturz in die Barbarei überstanden. Dort haben sich die Leute dann gleich in sieben verschiedene Fraktionen aufgespalten, die sich nach allen Regeln der Kunst gegenseitig ein Bein stellen (oder auch eins abschießen). Im Unterschied zu „Civilization" wird jede dieser Parteien allerdings Vor- und Nachteile bieten, was das Spielgeschehen bestimmt abwechslungsreicher macht.

Im übrigen dürften Civ-Fans sich perfekt zu Hause fühlen, denn mit verschiedensten Einheiten erkundet man die Gegend, konstruiert neue Basen in jungfräulichem Terrain oder kämpft gegen die Jungs von den anderen Baustellen. Wie kaum anders zu erwarten (fast möchte man sagen: zum Glück), wird Alpha Centauri ein rundenbasiertes Spiel sein – wobei man allerdings im Multiplayer-Modus jederzeit seine wirtschaftlichen Einstellungen verändern kann. Dennoch verpricht Hersteller Firaxis auch jede Menge Neuerungen. So wird etwa das Einheiten-Management wesentlich komplexer ausfallen, weil es keine feststehenden Units mehr gibt – die Fahrzeuge können und müssen mit diversen Funktionsmodulen ausgerüstet und so für ihre Aufgaben maßgeschneidert werden.

Ähnlich differenziert ist die politische Entwicklung der Siedlungen geplant. Gab es bei „Civilization" einfach verschiedene Herrschaftssysteme, so werden jetzt graduelle Veränderungen in einzelnen Bereichen möglich sein – vom Revolutionär ist Meier also zum Reformer geworden. Interessant auch, daß bereits Unterwasserstädte eingebaut sind, die sich nur per Schiff attackieren lassen. Tja, die diesjährige Produktion toller Spiele übersteigt langsam meinen Urlaubsanspruch. Was soll ich bloß tun? *jn*



Wenn das mal nicht der schönste Stadtentwurf ist, der uns je unterkam!

Alpha Centauri
Genre
Sim-Strategie
Hersteller
Electronic Arts/ Firaxis
Erscheinen geplant
Ende '98

DIE SAISON GEHT WEITER!
JETZT AUF PC

FORMEL 1 97



DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ

- ALLE RENNSTRECKEN
- ALLE TEAMS
- SÄMTLICHE FAHRER
- 8 KAMERAPERSPEKTIVEN
- WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
- SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
- LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WAßER (RTL)
- MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.









PSYGNOSIS

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PC CD ROM

www.psygnosis.com

Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990 Psygnosis Limited. Licensed by Formula One Administration Limited. An official product of the FIA Formula One World Championship. ALL RIGHTS RESERVED.

FLESH FEAST

Herzhaftes aus den Staaten



Einen Hamburger Royal und eine Portion Pommes bitte!

KOMMENTAR



Was Computerspiele anbelangt, ist Deutschland wirklich etwas Besonderes. Hier gibt es eine Organisation zum Wohle des Jugendschutzes – BPjS genannt. Sie regt Softwarecompanies dazu an, richtig erfinderisch zu werden. So spritzt in good ol' Germany auf dem Monitor das Pixelblut nicht in seiner ursprünglichen Färbung, sondern in giftigem Grün, und wie durch ein Wunder werden aus menschenähnlichen Fieslingen lieber Roboter, Cyborgs oder Monster. Statt virtueller Gliedmaßen fliegen dann harmlose Schrauben oder Maschinenteile durch die Landschaft. Tja, so etwas gibt es tatsächlich nur in Deutschland. Immerhin: Wenn schon die Erziehungsberechtigten mit ihrer Aufsichtspflicht überfordert sind, können wir uns ja wenigstens glücklich schätzen, daß hierzulande so eine moralisch integere Institution wie eben die BPjS schützend ihre Hand über die Häupter unserer minderjährigen Mitbürger hält. Daß durch dieses Verhalten auch erwachsenen Spielekonsumenten vordiktiert wird, was sie sehen – respektive spielen – dürfen, ist dabei leider zweitrangig. Aus diesem Grund wird wohl auch Segasofts „Flesh Feast" in diesem unserem Lande niemals eine Veröffentlichung widerfahren – und wenn doch, dann sicherlich nicht in dieser Form.

Flesh Feast
Genre:
Action
Hersteller:
Ingames/Segasoft
Erscheinen geplant:
USA: März 98

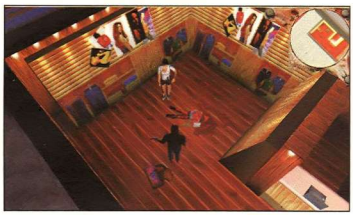
AB 18

Nie zuvor wurde die apokalyptische Horrorvision, die George A. Romero mit seinen Filmen „Dawn Of The Dead" und „Day Of The Dead" heraufbeschwor, so konsequent und originalgetreu in ein Computerspiel transportiert, wie es bei Segasofts „Flesh Feast" der Fall ist. Schon allein der Titel läßt erahnen, daß dieses Game keinesfalls Kindern zugänglich gemacht werden sollte, wobei unsere Nation ohnehin von einer offiziellen Veröffentlichung verschont bleiben dürfte.

Eine spielbare, ein Level umfassende Demo-Version gewährt zumindest einen Einblick, womit sich in anderen Ländern nach „Postal" so manch abgebrühter Computerspieler die Zeit vertreiben wird. In dem von Ingames Interactive entwickelten Splatterfest werden auf einer Insel namens Nasat Island die Toten durch dubiose Vorkommnisse in ihrer Ruhe gestört. Angetrieben von der Gier nach frischem Menschenfleisch entsteigen die Gesellen dann ihren Gräbern und stürzen sich mit Heißhunger auf die Lebenden. Der Spieler wird sich nun in über ein Dutzend Locations wie z.B. im Krankenhaus, auf Flughäfen, in der Fabrik, im Hotel, auf dem Friedhof und im Einkaufszentrum gegen die Horden der Untoten beweisen müssen. Dafür stehen zwei unterschiedliche Spielvarianten zur Verfügung: Zum einen könnt Ihr im „Strategic"-Modus die Aktionen von vier Kameraden gleichzeitig steuern. Für den Mann (oder die Frau) der Tat ist dagegen die „Direct"-Vorgehensweise die bessere Wahl. Hier kann man quasi eigenhändig mit einem Charakter die lebenden Toten plätten. Generell erleichtert dabei eine Art Radarfunktion am rechten oberen Bildschirmrand die Orientierung. Insgesamt sollen mehr als 50 Waffen zur Zombie-Vernichtung einsetzbar sein, darunter Tennisschläger, Schraubenzieher, Hammer, Beil, Uzi, Pistole und dergleichen mehr. Und, daß es auch eine Kettensäge zu finden gibt, sorgt bei diversen Gemütern sicherlich für Begeisterung – ein virtueller Blutrausch ist demnach vorprogrammiert. Habt Ihr Euch alleine genug ausgetobt, könnt Ihr mit bis zu sieben Mitschlächtern auch den Multiplayer-Sessions frönen, wobei Ihr entweder als Mensch oder Zombie Schaden anrichten dürft. *cis*



Manchmal trifft man auch auf lebende Kameraden



Immer, wenn man die Putzfrau braucht, ist sie nicht da!

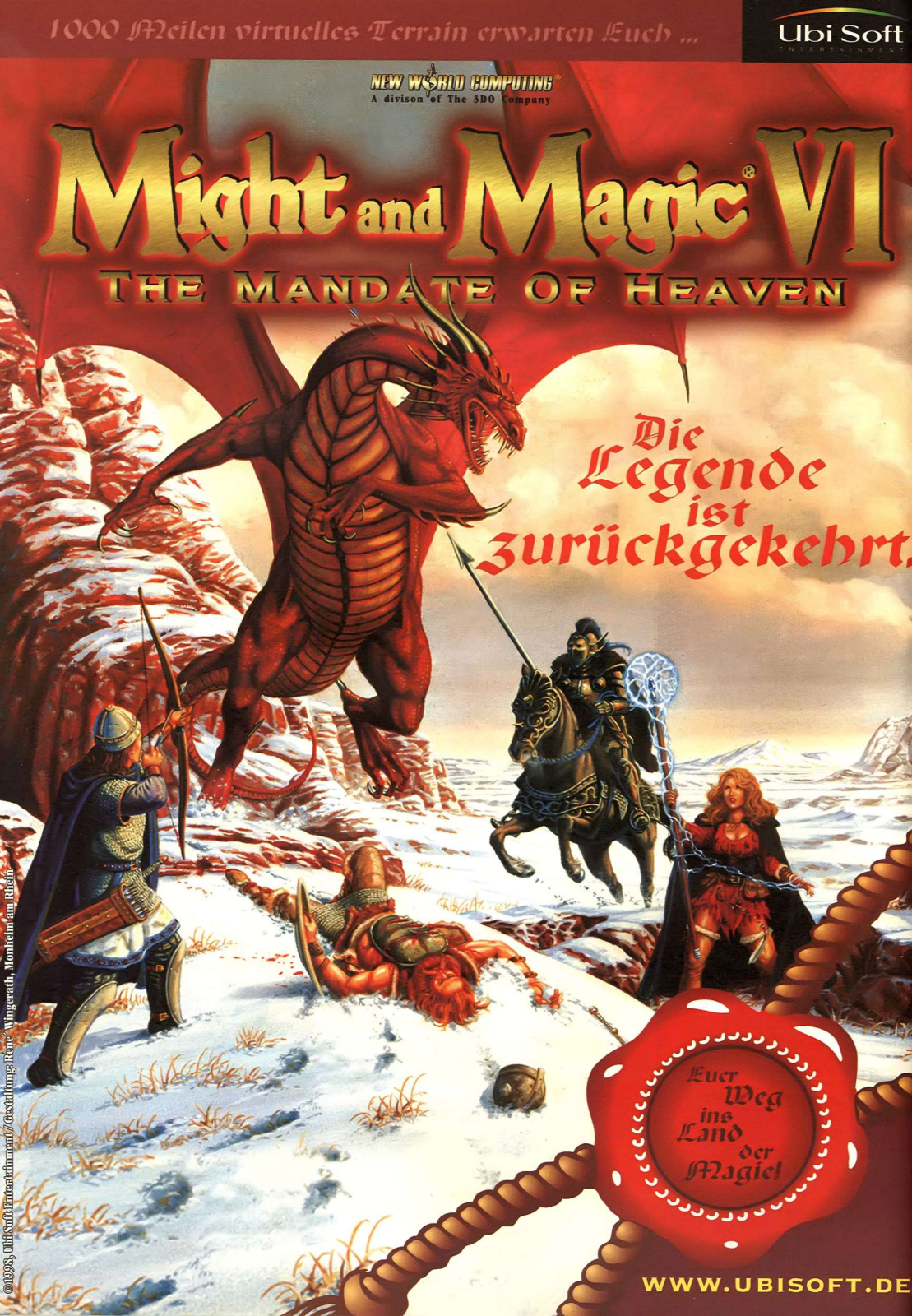
1000 Meilen virtuelles Terrain erwarten Euch ...

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NEW WORLD COMPUTING
A divison of The 3DO Company

Might and Magic® VI

The Mandate of Heaven



Die Legende ist zurückgekehrt.

Euer Weg ins Land der Magie!

WWW.UBISOFT.DE

©1998, UbiSoft Entertainment/Gestaltung: Rene Wingerath, Monheim am Rhein

VANG
Phantasie statt

So etwas habt Ihr noch nicht gesehen. Rennen und Ballern in bizarren 3D-Landschaften.



Der Startpunkt planetarer Abenteuer



Es darf gerast werden



Ihr könnt sogar duch Hindernisse springen

Vangers
Hersteller
I-Magic
Genre
Action
Erscheinen geplant
Juni '98

Nun war es der Menschheit also gelungen, die Kräfte bis dahin unerforschter Dimensionen zu nutzen. Die Entdeckung von Wurmlöchern führten zu Passagen auf ferne Planeten, und dort von neuen Passagen zu noch unglaublicheren Welten. Raketen und Weltraumsonden wurden verschrottet, sie galten von Stund an als antiquiert. Die Ausbreitung erfolgte in rasender Geschwindigkeit, unkontrolliert und ungeplant. Überall im Universum entstanden Niederlassungen und Kolonien. Neu eroberte Planeten wurden rücksichtslos unterworfen und ausgebeutet. Die Kette der Planeten wuchs und wuchs. Auf dem Planeten Cryspo lebten insektenartige Wesen, die den kühnen menschlichen Eroberern unverständlich und abstoßend erschienen. Man begann mit einer groß angelegten Ausrottung der Störenfriede. Das ging nicht lange gut, da die zentrale Instanz der Cryspos, die Königin, bald auf die Eindinglinge aufmerksam wurde und zum Gegenschlag rief. Ihre unglaubliche Wehrhaftigkeit und hochentwickelte Waffentechnik ließ den Menschen keine Chance zur Gegenwehr. Die Insektenwesen benutzten die von den Menschen errichteten Wurmlochpassagen und breiteten sich entlang der Kette der Planeten aus. Zuerst beseitigten sie die Menschen nur, weil sie eine Störung ihrer Expansion darstellten. Dann aber entdeckten sie, daß die wehrlosen Körper der physisch minderwertigen Erdlinge sich hervorragend zur Ernährung ihrer Larven eigneten... das Ende der Menscheit? In einem letzten Aufbäumen setzte diese ihre ultimative Waffe ein: eine spezielle, in Genlabors gezüchtete Seuche, die schon bald zu einer rapiden Dezimierung der Cryspos führte. Da die Epidemie auch die Königin selbst bedrohte, wurden eilig alle Wurmlochpassagen geschlossen und versiegelt. Aber auch unter den Menschen wütete die Weltraumpest, viele starben, einige mutierten zu lebensunfähigen oder bizarren Kreaturen. Die Kette der Welten war zerrissen, die meisten der ehemals von Menschen eroberten Planeten isoliert.

Hier beginnt die eigentliche Geschichte. Ihr findet Euch auf einem solchen einsamen Planeten wieder, in der Rolle eines „Vangers", Abenteurers, Händlers, Piraten und Kriegers der post-apokalyptischen Ära. Mit einem schmalen Konto und einem einfachen Mecho – das ist so eine Art Fahrzeug mit mindestens vier Rädern, der Möglichkeit, Waffen nachzurüsten und einem eingebauten Sprungfedermechanismus. Dieser rettet Euch auf Tastendruck in einem gewaltigen Sprung aus



Der Weise unter der Erde

ERS

Benzin

brenzligen Situationen und unwegsamem Gelände. In der unterirdischen Basis könnt Ihr Waffen und andere Ausrüstung kaufen. Bei entsprechendem finanziellen Hintergrund ist auch eines der futuristischen Gefährte im Angebot, die sich durch Geschwindigkeit, Panzerung oder Laderaum unterscheiden. Die dazu nötigen Moneten erwerbt Ihr entweder durch das fleißige Einsammeln der Beeps, der krabbenartigen Bewohner der planetaren Oberfläche, durch das Finden und Verkaufen von Artefakten oder durch Aufträge verschiedener Art. Kaum habt Ihr das Tageslicht erreicht und die Luftschleuse hinter Euch gelassen, taucht Ihr ein in eine farbenprächtige, vor bizarren Formen überquellende Welt. In schillernden, ständig neuen Farben präsentiert sich eine Science-Fiction-Landschaft aus Felsen, Sandwüsten und Flüssen, voller kaum erkennbarer Relikte vergangener Zivilisation, alles überwuchert von seltsamen Pflanzen. Ihr müßt Euch jetzt Euren Weg durch diese Fremdwelt bahnen, Flüsse durchtauchen, Hindernisse umfahren, überspringen oder kaputtschießen und Euch vor den anderen Vangers in Acht nehmen. Diese gehen Ihren eigenen Geschäften nach und sind eher unfreundlich, was zu Rempeleien und kleineren Beschießungen führt – aber dafür gibt's ja Reparaturwerkstätten. Wenn Ihr aber zuerst das Feuer eröffnet, könnte es sein, daß sich der betreffende Vanger diese Unhöflichkeit merkt. Ist genug gesammelt worden oder der Auftrag ausgeführt, geht's zurück zur Luftschleuse der Basis. Nach einem kurzen Schwätzchen mit dem Counsellor werden die sauer verdienten Beeps in neue schlagkräftige Kanonen und andere Nützlichkeiten umgesetzt. Das große Ziel ist allerdings das Aufspüren des Eingangs zur Passage in die nächste Welt. Dort warten neue Abenteuer und Aufregungen – und eine neue Passage. Wird es dem tapferen Vanger gelingen, den sagenumwobenen Ursprungsplanet der Menschheit, die Erde, wiederzuentdecken? Das Spielprinzip – Rumfahren und Rumballern – kennen wir schon aus anderen Spielen. In letzter Zeit war Grand Theft Auto der „Renner" in diesem Genre. Im Gegensatz dazu glänzt Vangers durch eine verblüffend eigenständige Grafik, während auf dem puren Herumballern erheblich weniger Gewicht liegt. Die Sprungfähigkeit der Vehikel ist ein weiterer spielspaßfördernder Punkt. Das Spiel wurde nicht in Silicon Valley sondern in Kaliningrad programmiert. Der spezielle, wiedererkennbare Flair, vor allem in den unterirdischen Gesprächs- und Handelsscreens erinnert ein wenig an tschechische oder russische Zeichentrickfilme. Auch der Sound trägt mit zu diesem Gesamteindruck bei. Zusammen mit der Hintergrundstory könnte diese Ausstattung Vangers zum Actionspiel des Sommers '98 machen. *fe*



Noch ist der Ausgang verschlossen



Die Konkurrenz schläft nicht



Störende Pflanzen werden einfach zerschossen



Licht und Farben wechseln rasch



Diese Explosion bedeutet das Ende eines Vanger

GOTHIC

Düstere Gruften bilden – nomen est omen – den Hintergrund für Piranhas neues Rollenspiel



Sämtliche Veränderungen an Eurem Charakter werden auch visuell dargestellt



Die ersten Screenshots lassen viel erhoffen



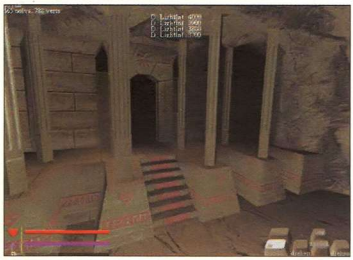
In engen Räumen soll eine feste Kamera den Überblick verschaffen

Rollenspieler haben es schwer. Lange Dürreperioden mußten sie durchleben. In diesem Jahr könnte sich das nun ändern. Während Attic an LMK arbeitet, werkelt derzeit jedoch auch ein anderes deutsches Programmierteam an fremden Welten. Piranha Bytes, in Bochum angesiedelt und erst frisch aus der Taufe gehoben, will Euch nicht nur mit neuem Stoff versorgen, sondern auch der internationalen Konkurrenz zeigen, daß hierzulande sehr gute Programmierer sitzen.

Das Abenteuer beginnt mit einem tiefen Fall. Aus mehr oder weniger nichtigen Gründen seid Ihr zu einem Aufenthalt in einer Gefängniswelt verurteilt worden. Nun habt Ihr nur ein Ziel: Einen Fluchtweg zu finden. Natürlich ist der Weg in die Freiheit steinig. Die Gefangenen hausen in einem abgeschirmten Bereich, der augenscheinlich keine Fluchtmöglichkeiten bietet und deshalb auch nicht bewacht werden muß. Aus diesem Grund leben die Insassen nach ihren eigenen Gesetzen, und im Laufe der Zeit hat sich eine eigene Gesellschaft gebildet, die unter anderem 13 Gilden beinhaltet. Die Geschichte spielt in einer kompletten Ober- und Unterwelt und wird Euch voraussichtlich mehrere Wochen beschäftigen. Die Steuerung Eures Charakters wird in der 3rd-Person-Perspektive ablaufen. Die Entwickler wollen die bekannten Probleme mit schwenkbaren Kameras vermeiden und investieren viel Zeit in ein neues System. Die Interaktion mit der Umwelt soll neue Maßstäbe setzen. Sämtliche NPCs gehen regelmäßigen Tätigkeiten nach, reagieren auf Eure Aktionen und verhalten sich entsprechend anders. Dieses System wird auch mehrmaliges Durchspielen ermöglichen, ohne Langeweile aufkommen zu lassen. Die Entwicklung des Charakters wird Euch ebenfalls viel Freiraum lassen. Ca. 30 Fertigkeiten und ebenso viele Zaubersprüche sind erlernbar, die Wahl liegt ganz allein bei Euch.

Grafisch will man auf atmosphärische Details besonders achten. So wird beispielsweise die Fertigkeit im Umgang mit Waffen direkt umgesetzt und Euer Charakter zunächst recht unbeholfen damit umgehen. Damit Gothic nicht zu actionlastig wird, sollen viele Puzzles auch die Gehirnakrobaten ansprechen. Nahezu alles im Gelände wird sich manipulieren lassen und entsprechend werden auch die Rätsel ausgelegt sein.

Noch befindet sich das Projekt in einer sehr frühen Entwicklungsphase; bis zum Erscheinungstermin vergeht noch viel Zeit – Gothic soll voraussichtlich erst im Januar 1999 erscheinen. Wir werden Euch natürlich weiterhin auf dem laufenden halten. *mw*



Tempel und Magie wird es wie in jedem guten Rollenspiel auch in Gothic geben

Gothic
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Piranha-Bytes
Erscheinung geplant
1. Quartal 1999



GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

EVIL ATTACKS

Das Action - Adventure

Ab April 1998 im Handel erhältlich
ISBN 3-89185-902-3 • www.sinclair.de

bitlab

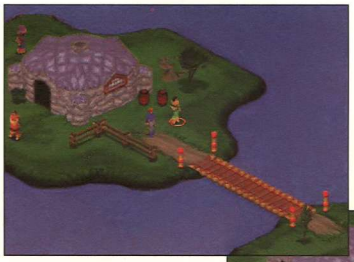
BASTEI digital

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



HEXP
„Gauntlet"

Dunkle Zauberer bedrohen die Welt – Infogrames wirft ihnen den Fehdehandschuh hin!



Die Landschaft von „Hexplore" läßt sich stufenlos drehen – dabei entpuppen sich Bäume und andere Apparate als echte 3D-Objekte







Bei Lichte betrachtet, wirft allerdings gar nicht Infogrames selbst, sondern der kleine Kreativverein Helio Visions. Denn er hat es sich zur Aufgabe gemacht, eine Art „Gauntlet" in Iso-3D zu programmieren. Eigentlich sollte das Spiel „Gauntlet 3D" heißen, wozu es aber aufgrund lizenzrechtlicher Schwierigkeiten nicht kam. Wer sich nicht zu den Grufties zählt (und deshalb mit dieser Beschreibung nix anfangen kann), der bekommt eine gute Vorstellung von „Hexplore", wenn er ersatzweise „Diablo" zur Hand nimmt und ihm abgesehen von Dungeons eine Oberwelt sowie eine wesentlich straffere Hintergrundstory spendiert. Diese nämlich führt uns in das Jahr des Herrn 1000 zurück – und in eine Welt, die von Monstern und Magiern nur so wimmelt.

Vor allem aber treibt hier eine Truppe von bösen Hexenmeistern ihr Unwesen, und das nicht unwesentlich! Dies allein wäre noch nicht so schlimm, aber Fakt ist, daß die Jungs einem geheimen Mystery-Manuskript namens „Book of Hexplore" auf der Spur sind. Und was erhoffen sie sich, wenn sie den Folianten finden? Ganz klar, die genaue Position des Garten Edens! Keine Frage, es muß verhindert werden, daß die Bolde das Paradies bevölkern, denn sonst würde das nächste Apfelessen bestimmt ins Wasser fallen!

In diesem Sinne verkörpert der Spieler den Abenteurer McBride, der Hunderte von Iso-3D-Locations zu erforschen hat. Allein kommt er freilich nicht weit, weshalb er bis zu drei Reisegefährten in seine Party aufnehmen kann und muß – wobei darauf zu achten wäre, daß etliche Rätsel nur von Angehörigen eines bestimmten Berufsstandes zu lösen sind. Wer also gerade einen Magier benötigt, aber keinen zur Hand hat, muß solange an anderer Stelle weitermachen, bis er einen Meister des Hokuspokus auftreibt, der willens ist, ihn als Vereinsmitglied zu unterstützen.

Das übrigens ist ein wesentliches Kennzeichen des Gameplays: Zwar gibt es schon insgesamt zehn Level (oder vielleicht sollte man besser von Abschnitten reden), die bis zu 32 Einzel-Karten umfassen können, aber man muß keineswegs linear eine Map nach der anderen erledigen, sondern kann seine Ziele frei wählen. Auch haspelt sich das Spiel nicht nur an der Suche nach dem Paradies entlang, sondern bietet stattdessen viele ergänzende Klein-Quests, die nicht oder jedenfalls nicht unmittelbar mit der Haupthand-



So viele Kreuzritter auf einem Haufen bedeuten bestimmt nichts Gutes



LORE
läßt grüßen

lung verknüpft sind. Dies schließt eine gewisse Storyführung seitens der Programmierer allerdings nicht aus. Da gibt es etwa die Stelle, wo ein NPC den Weg über eine Brücke blockiert – man kommt hier erst weiter, wenn man den Burschen in die Party aufgenommen hat. Andererseits wieder kann man seine Leute auch aufteilen (bei einigen Gelegenheiten wird das sogar unumgänglich sein) und im Extremfall mit vier Einzelhelden an vier unterschiedlichen Orten operieren. Damit nicht einer von Bösewichten verspeist wird, während man sich gerade damit befaßt, einen anderen durch sein Bildschirm-Leben zu lenken, darf man den/die jeweils inaktiven Charaktere mit automatischen Verteidigungsaufträgen ausstatten.



Eines der typischen Rätsel: Wie bringe ich die Strahlenbarriere im Durchgang zum Verschwinden?

Gezaubert wird wie bei „Diablo" direkt auf dem Spiel-Bildschirm, wobei insgesamt sieben Spells eingebaut sind, die wiederum je nach den Fähigkeiten des Anwenders unterschiedlich gut funktionieren. Ein Feuerball-Spell mag also bei einem echten Experten als ganzer Strom von Feuerbällen erscheinen, die in alle Richtungen geschleudert werden – mit dem nicht zu unterschätzenden Vorteil, daß Freunde immun gegen die Zündelei sind.

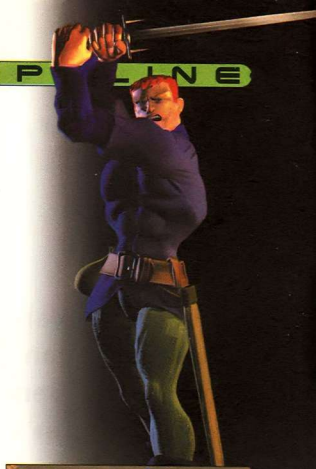
Das alte Iso-Problem der nicht einsehbaren Ecken wurde hier auf besondere Art und Weise gelöst und sogar zu einem Feature erhoben: Alle Örtlichkeiten können nämlich an jeder beliebigen Stelle um 360 Grad rotieren. Das funktioniert per Mausklick und rasend schnell – und sollte weidlich genutzt werden, denn einige der Rätsel basieren auf versteckten Objekten, die nur im Rotationsverfahren an das Licht der Öffentlichkeit gezerrt werden können.



Zauberer unter Fischern

Eine Option, die wir leider noch nicht selbst in Augenschein nehmen konnten, die aber sehr vielversprechend klingt, ist der Multiplayer-Modus. Dabei ist per Internet oder lokalem Netzwerk ein kooperatives Spiel möglich, das Gameplay und die Aufgaben ändern sich also nicht, nur übernimmt halt jeder Teilnehmer ein Partymitglied, das er unabhängig von allen anderen steuert. Über einen eventuellen Deathmatch-Modus ist noch nicht endgültig entschieden, doch wird er zumindest in der ersten Verkaufsversion fehlen, und anläßlich eines Besuches bei Helio Visions in Lyon gewannen wir auch den Eindruck, daß die Helioten der Idee nicht sonderlich enthusiastisch gegenüberstanden. Aber das läßt sich leicht verschmerzen, und daher lautet unser vorläufiges Fazit so: Bisher schien es immer, als würden Spiele aus Frankreich zwar jede Menge toller Grafik bieten, sonst aber nicht viel - hier könnte es sich gerade andersherum verhalten. Denn wiewohl die nette Optik durch ansehnliche Zwischensequenzen aufgelockert wird, bricht sie sicherlich keine Rekorde. Das Gameplay aber könnte sich als kulinarische Köstlichkeit erweisen...

jn

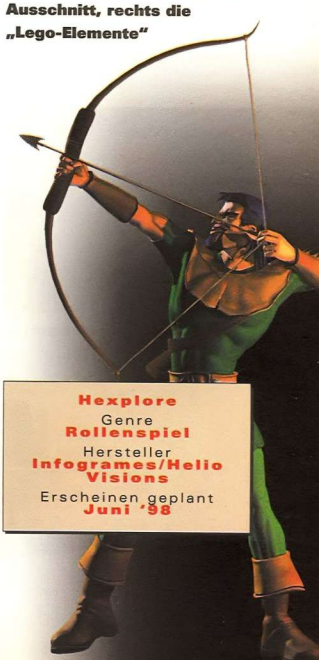




Feuerbälle kommen gut im Dungeon



Eine „Hexplore"-Map im Baukasten: Links ein fertiger Ausschnitt, rechts die „Lego-Elemente"



Hexplore
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Infogrames/Helio Visions
Erscheinen geplant
Juni '98

ARMY
Siegeszug der

Die ersten hochauflösenden Screenshots von Army Men ließen auf ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel schließen. Weit gefehlt! Hier gehen Echtzeit, Action und Taktik eine gelungene Melange ein.



Prächtig: Die hochauflösende, detailverliebte Landschaftsgrafik setzt einen Kontrapunkt zu den einfachen Soldaten



Trantor mächtig böse: Mit Flammengewalt drängt Euer Platoon über die Brücke



Zündung: Der Flammenwerfer macht warm ums Herz...



Plastik. Ein faszinierender Kunststoff, der die Menschen in den 60er und 70er Jahren begeisterte. Plastik konnte alle möglichen Farben und Formen annehmen und war deshalb prädestiniert, Einzug ins Kinderzimmer zu halten. Während die Mädchen vorwiegend ihre Barbies frisierten, kämmten die Jungs mit ihren Plastik-Minisoldaten das Gelände nach Feinden ab. Die kleinen Kunststoffiguren waren vor allem den Soldaten aus Zweiten Weltkrieg und Koreakrieg nachgebildet, stellten stehende, knieende, liegende Schützen oder auch mit Granatwerfer, Panzerfaust oder Flammenwerfer bestückte Soldaten dar. Anfangs besaßen sie nur ein unifarbenes Outfit, meist in Grün, Braun, Bronze und Grau. Mit den Jahren steckten die Hersteller ihre Mini-Armeen in korrekte Uniformen und Tarnanzüge. Sehr beneidet wurden jene Jungs, die mit passenden Panzermodellen, Army-Fuhrpark und komplexer Bunkeranlage prahlen konnten. Offensichtlich fanden auch viele kalifornische Jungspunde trotz Sonne, Sand und Surfen genügend Zeit, mit Plastiksoldaten fiktive Schlachten zu schlagen, denn die erwachsenen Entwickler von 3DO (Redwood City) nahmen sich nun liebevoll des Themas an: Army Men setzt die typischen Minikämpfer von damals in hochauflösende, aufwendig gestaltete Landschaften (Draufsicht), wo sie in Echtzeit rennend, schießend und suchend eine Vielzahl taktischer Aufgaben zu erfüllen haben.

In Army Men sehen die Plastikmännchen genauso aus wie die erste Generation dieser Spielzeuge. So gibt es sie auch nur in den einfachen Grün-, Bronze- und Grautönen. Dafür sind sie aber erstklassig animiert worden und außerdem in der Lage, neben Maschinengewehr Bazookas, Flammen- und Granatwerfer sprechen zu lassen. Getroffene Gegner verspritzen kein Blut, sondern zersplittern einfach in ihre Pixelbestandteile. Damit dürfte Army Men wohl kaum Gefahr laufen, indiziert zu werden.

Jeeps, Truppen-Lkw und fette Panzer beleben die Szenerie der verhältnismäßig überschaubaren Missionen. Nach einem kurzen Briefing erhaltet Ihr meistens ein Platoon, das mittels kombinierter Tasten-/Maussteuerung durch Dschungel, Wüste und Berge, über Brücken und verminte Felder in Echtzeit gesteuert wird. Allerdings weicht die Handhabung stark von



Blutarm: Trotz Actioncharakter und wildem Geballer vergehen die Kunstoffhelden angenehm unblutig

MEN
Plastik-Soldaten



Sogar actionbeladene Straßenschlachten hat Army Men zu bieten

Strategiespielen ab, denn weder konnten wir die Gruppe per Maus selektieren, noch wird per Maus gesteuert. Jene bewegt nur das Fadenkreuz und löst die Waffen aus. Dieses gewöhnungsbedürftige Handling läßt sich in einem Optionsmenü verändern. Außerdem wird es bis zur Verkaufsversion wohl noch überarbeitet werden – so hoffen wir doch jedenfalls.

Wie in Actionspielen gewohnt, sammeln Eure Minikrieger unterwegs Power-Ups auf, darunter neue Waffen, Medizinkits, anforderbare Luftunterstützung oder auch einen Fallschirmtrupp, der bei Bedarf im Operationsgebiet abgesetzt wird. Einige der Fahrzeuge kann Euer „Sarge", der erfahrenste und treffsicherste Mann der Truppe, übernehmen und herumkutschieren. Um die taktischen Aufgaben möglichst schnell und effektiv zu lösen, sind Fahrzeugklau, Zangenbewegungen, Anschleichen und gut getimte Landeoperationen nötig. Hoffentlich stimmt auch das 3DO-Timing, denn Army Men soll noch in der warmen Jahreszeit fertig werden.

rm



Revival: Die Helden von Army Men wurden den Plastiksoldaten unserer Kindheit exakt nachempfunden

Army Men
Genre:
Echtzeit-Taktik-Action
Hesteller:
3DO
Erscheinen geplant:
1998

WARUM woanders MEHR bezahlen ?!

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de

*** CD Rom Spiele: ***

20 Giant Games	DA	39,90	Comanche 3.0	DV	72,90
3 MegaGames S. E.	DV	68,90	Command + Conquer SVGA		87,90
3 MegaGames Sim.		68,90	Constructor	DV	49,90
3 Megahits - Denken		43,90	Croc	DA	73,90
3 Megahits - Wissen		43,90	D-Sat 2.0	DV	37,90
3D Ultra Pinb.verl. Kont.	DV	45,90	Daggerfall	DA	75,90
688i Hunter Killer	DV	75,90	Dark Camelot *		63,90
A-10 Cuba	DA	47,90	Dark Earth	DA	71,90
Abe's Odysee	DV	77,90	Dark Hermetic Order *	DA	72,90
Abenteuer LEGO Insel	DV	52,90	Dark Omen-Warhha. 2 *	DV	68,90
Actua Soccer Club Ed.		53,90	Dark Reign - Dark Rule	DV	24,90
Addiction Pinball *	DV	57,90	Dark Reign - Mis. Pack *	DV	37,90
ADDY - Lernsoftware	DV	67,90	Dawn of War *	DA	72,90
Age of Empire	DV	84,90	Days of Oblivion	DA	65,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	Deadlock Shrine Wars *	DV	73,90
- germanische Offensive	DV	24,90	Deathtrap Dungeon *	DV	78,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	Demonworld	DV	67,90
Air Warrior 3 *	DV	73,90	Der Industriegigant	DV	68,90
Akte Europa	DV	69,90	- Mission	DA	29,90
Alien Intelligence *		o.A.	Descent t.Undermount.*	DV	82,90
Alien Trilogy	DV	25,90	Diablo	DA	52,90
Anno 1602 *	DV	71,90	Diablo 2 *		o.A.
Anstoss 2	DV	69,90	Diablo Hellfire	DA	35,90
- Verlängerung	DV	28,90	Die by the Sword *	DV	81,90
Armored Fist 2.0	DV	71,90	Die Siedler 2:		
Atlantis Deluxe Edition	DV	71,90	- Basisdatenq *	DV	o.A.
Baldurs Gate *		o.A.	- Gold Edition	DV	69,90
Balls of Steel	DA	69,90	- Scenario	DV	29,90
Bophomets Fluch 2	DV	71,90	Die Versuchung *	DV	71,90
Battlegr.:Napoleon i.Rus.	DV	69,90	DSA 1-3 (Nordland Tri.)	DV	37,90
Battlespire *		72,90	DSF Off Road	DV	46,90
Battlezone	DV	73,90	DSF Ski Racing	DV	46,90
Beast Wars *		73,90	Duckman *	DV	59,90
Betrayal in Antara	DV	75,90	Dune 2000 *	DV	72,90
Big 10 -Sammlung	DV	42,90	Dungeon Keeper Gold	DV	73,90
Bing 2 *	DV	67,90	- Deeper Dungeon		33,90
Birthright	DV	65,90	Dunkle Manöver	DV	69,90
Black Dahlia *	DA	67,90	Earth 2140	DV	37,90
Blade Runner	DV	84,90	Earth 2140 - Mission 2	DV	24,90
Bleifuss 2	DV	60,50	Eastern Front (Empire)	DA	75,90
Bleifuss Fun	DV	59,90	Elder Scrolls: Red Guard *		73,90
Bleifuss Rally	DV	52,90	Emergency *	DV	55,90
Bundesliga *	DV	62,90	Extreme Assault	DV	35,90
Bundesliga Champ. Pack	DV	53,90	F-15 (Jane's) *	DV	73,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90	F-16 Agressor *	DV	73,90
C+C 2 - Das Kommiss*	DV	69,90	F-16 Fighting Falcon	DV	35,90
C+C 2 - Vergeltungsschl.	DV	27,90	F-22 ADF (ITFX 3)	DA	75,90
Caesar - Große			F-22 Raptor	DA	72,90
Schlachten d. Antike	DV	73,90	F/A 18 Hornet Korea		72,90
Carmageddon Max Pack	DV	49,90	F1 Racing Simulation	DV	71,90
CART Precision Racing	DV	85,90	Falcon 4.0 *	DV	71,90
Civil War General 2 *	DV	64,90	Fallout	US	82,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV	65,90	Fallout *	DV	75,90
Close Combat 2.0	DV	85,90	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	72,90
Colin McRae W.Rally *		o.A.	Fighting Force	DV	77,90
Colony Wars 2 *		64,90	Final Fantasy VII *	DV	82,90
Final Liberation	DA	69,90	First Contact *		o.A.
Flight Simulator 98	DV	105,90	Flight Unlimited 2	DV	78,90
Floyd	DV	71,50	Flying Nightmares 2 *	DA	64,90
Flying Saucer	DV	65,90	Formel 1 '97 *	DV	76,90
Formula 1 (Eidos) *	DV	77,90	Forsaken *	DV	o.A.
Fragger	DV	72,90	FS German Airports	DA	49,90
G-Police	DV	85,90	Galax. Empires *	DA	39,90
Game Box 2 - 50 Titel	DV	55,90	Game, Net & Match *	DV	69,90
Gex 3D *	DV	73,90	Gold 4 (Hopware)	DA	37,90
Gold Games 2	DV	39,90	Golf Pro *	DA	75,90
Grand Prix 2 - Track Pack		33,00	Grand Prix 500cc *		72,90
Grand Prix Legends *		o.A.	Grand Theft Auto	DV	61,90
Grim Fandango *	DV	85,90	H.E.D.Z. *	DV	73,90
Halflife *	DV	o.A.	Hannibal	DV	68,90
Hattrick Wins *	DV	71,90	Heart of Darkness *	DA	o.A.
Heavy Gear	DV	49,90	Heroes o.Might+ Magic 2	DV	55,90
Hexen 2 - Mission	DV	36,90	Hexen 2 - Mission *	DV	36,90
Holiday Island + Scen.	DV	51,90	Hugo-Spiel u. Spaß ... *	DV	41,90
Hugo 3	DV	29,90	Hugo 4	DV	29,90
Hugo 5	DV	62,90	Hugo 6 *	DV	61,90
I-War	DV	74,90	Ignition	DV	79,90
Imperialismus	DV	49,90	Incoming	DV	85,90
Incubation	DV	65,90	Incubation - Mission *	DV	33,90
Independence Day	DA	58,90	Interstate 76 Nitro Rid.*	DA	44,90
Jack Nicklaus 5 *	DA	74,90	Jazz Jackrabbit 2 *	DV	74,90
Jedi Knight	DA	79,90	- Mysteries o.t. Sith	DA	37,90

PC tOp 10

1	Mysteries of t. Sith	DA	37,90
2	Starcraft	DA	81,90
3	Anno 1602 *	DV	71,90
4	Battlezone	DV	73,90
5	Ultima Online	EV	92,90
6	Age of Empire	DV	84,90
7	- Die neue Epoche	DV	26,90
8	- german. Offensive	DV	24,90
9	Grand Theft Auto	DV	61,90
10	Wing Commander 5	DV	72,90

Hardware - Empfehlungen

Thrustm. Formel 1 Racing Wheel		239,-
Gravis Gamepad pro		55,-
Sidewinder Gamepad		69,-
Sidewinder- Force Feedback pro		249,-
Sidewinder Precision Pro		139,-
Diamond Monster 3D -	ab	299,-
MAXI Gamer 3D FX & POD	ab	289,-
Miro Highscore		365,-
EDO-Ram 32 MB PS/2 SIMM		119,-
CD-Brenner Mitsumi		619,-

LoW BudGet

AH 64D Longbow	29,90	Magic Carpet 2	19,90
ATF Classic	29,90	Master of Orion 2	25,00
Battle Isle 3	26,90	Police Quest SWAT	29,90
Biing	31,90	POD	33,90
Bundesl. Man. Hattrick	29,90	Privateer 2	29,90
Caesar II	38,90	Road Rash	29,90
Civilization II	39,90	Rendezvous im Weltraum	25,90
Dark Reign	35,90	Schleichfahrt	35,90
Destruction Derby 2	26,90	Simon 1 & 2	23,90
Discworld 2	35,90	Super EF 2000	27,90
Hexen 2 *	29,90	Syndicate Wars	29,90
Holiday Island *	29,90	Ultima 8	29,90
Indiana Jones 3 & 4	26,90	Warcraft 2	27,90
Interstate 76 *	35,90	Wing Commander 3	35,90
KKND Classic	29,90	Wing Commander 4	37,90
Larry 7	38,90	Worms United	25,00

PSX: N 64:

Resident Evil 2	93,90	Yoshi's Story	87,90
Fifa 98 WM-Qual.	79,90	Diddy Kong Racing	85,90
BOOT CHIP	18,90	Fifa 98	125,90

*** CD Rom Spiele: ***

Jet Fighter Fullburn *		39,90	Panzer General 3D	DV	67,90
Journeyman Project 3	DV	71,90	Pax Imperia 2: Sternen.	DV	71,90
JSF Joint Strike Fighter	DV	77,90	Pazifik Admiral	DV	67,90
Judgement Force *		76,90	PC Games Cheat 2		27,90
Juggernaut	EV	39,90	PC Games Trivia	DV	27,90
Kiss n Kill *	DV	73,90	Perry Rhodan-Operat.	DV	71,90
KKND Xtreme	DV	59,90	PFA Soccer Manager *		63,90
Klingon Honor Guard *		o.A.	- Suckin Grits on Route 66		39,90
Lands of Lore 2	DV	73,90	Pharao (das Grab des..)	DV	72,90
Larry 1-6	DA	49,90	Piraten	DV	57,90
Leben im Universum	DV	65,90	Plane Crazy *	DA	73,90
Leviathan	DV	49,90	POD Level: Back to Hell	DV	22,90
Liberation Day *	DV	73,90	Police Quest Swat 2 *	DV	66,90
Links Kurs Kall. 4 *	DV	59,90	Populous- 3rd Coming *	DV	75,90
Links LS '98	DA	77,90	Postal	E	69,90
Links LS Valderama	E	41,90	Powerboat Racing *		81,90
Löwenzahn (ab 6 Jahre)	DV	34,90	Prey *		o.A.
Lords of Magic	DV	66,90	Print Artist + Kai's Pow.Goo		59,90
Lucas Arts 10 Adv.	DV	52,90	Pro Pinb.I-Hippermania	DV	53,90
Lucky Luke *	DV	59,90	-The Web & Timeshock	DV	
Lula Inside		29,90	Queen: The Eye *	DV	73,90
M1 Tank Platoon 2 *	DV	71,90	Quest for Glory 5 *	DV	69,90
Magic: Duel o.t.Planes.	DV	71,90	Rebel Assault 2 + The Dig	DV	54,90
Malice	EV	39,90	Rebellion	EV	72,90
Malkari *	DA	73,90	Red Baron 2	DV	65,90
Manhattan *	DV	71,90	Red Line Racer *	DA	73,90
Mastermind *		39,90	Rent a Hero *	DV	72,90
MAX 2 *	DV	79,90	Requiem *	DA	73,90
MDK *	DV	32,00	Resident Evil	DV	72,90
Mechwarrior 3 *	DA	o.A.	Risiko	DV	59,90
Mega Pack 6,7,8	je	76,90	Rising Lands	DV	69,90
Mig *	DA	69,90	Riven (Myst 2)	DV	71,90
Micro Machines 2	DV	25,00	Secret of Vulcan Fury *		o.A.
Micro Machines V3 *	DA	68,90	SEGA Touring Car Ch.	DV	59,90
Might + Magic 6 *	DV	71,90	Sensible Soccer 2000 *	DV	79,90
Monkey Island 3	DV	82,90	Seven Kingdoms	DV	74,90
Monopoly	DV	59,90	Shadow Master *	DA	68,90
Monopoly WM-Edition *	DV	72,90	Shadow of the Empire	DA	72,90
Monster Trucks	DA	74,90	Shanghai Dynasty	DV	44,90
Moto Racer	DV	72,90	Sid Meier's Gettysburg	DV	65,90
Motor Mash *	DV	52,90	Sierra - Pro Pilot *	DV	75,90
Myst - lim. Edition	DV	55,90	Silent Hunter		69,90
Myth	US	89,90	Commander's Edition	DV	69,90
Myth-Kreuzzug i. Ung.	DV	79,90	Sim City 3000 *	DV	95,90
NBA '98	DV	72,90	Sin *		75,90
NBA Hangtime *	DA	72,90	Soccer Nation *	DV	63,90
Need for Speed 2 Spec.	DV	72,90	Sofies Welt	DV	69,90
NHL '98	DV	72,90	Soldiers at War *		66,90
NHL 98	US	88,90	Sonic 3D-Flicky's Island	DA	54,90
NHL Breakaway '98 *	DA	82,90	Space Quest Collection	DA	49,90
NHL Powerpl. Hock.98 *		73,90	Speerhead *	DV	73,90
Nice 2 *	DV	67,90	Star Trek Pinball	DA	48,90
Nightmare Creatures *		o.A.	Star Trek: Fleet Academy	DV	75,90
Nuclear Strike	DV	65,90	Star Trek: Generations	DV	39,90
Outlaws	DV	72,50	Star Trek Final Unity	DV	25,00
Pandemonium 2 *	DV	73,90	Star Warped	DV	21,90
Star Wars Collection		29,00
StarCraft *	DA	81,90
Starship Titanic *	DA	68,90
Steel Legions *		69,90
Steel Panthers 3	DA	68,90
Streetfighter: Movie *	DA	67,90
Streets of Sim City *	DV	73,90
Swing	DV	58,90
Syrrah - Warp Hunter	DV	37,90
Tennis Arena *	DV	65,90
Theme Hospital		
+ Sim C. 2000	DV	73,90
Tie Fighter	DV	34,90
Tivoli: TKKG *	DV	39,90
TOCA Tour. Car Champ.	DA	73,90
Tomb Raider	DV	69,90
Tomb Raider 2	DV	78,90
Tonka Natruf! *	DA	46,90
Total Annihilation	DV	74,90
Total Annihilation - Mission *		o.A.
Triple Play 98	US	88,90
Trivial Pursuit		35,90
Turok	DV	75,90
Turok	EV	85,90
Twisted Metal 2 *		o.A.
Ubik	DV	72,90
Ultima 9 *		o.A.
Ultima Collection	EV	73,90
Ultima Online	DV	92,90
Ultimate Race pro	DV	71,90
Unreal *	DA	74,90
Uprising	DV	71,90
Vangers *	DA	73,90
Virtua Pool 2	DA	69,90
VIVA Football *		73,90
War Wind 2	DV	69,90
Warbreeds *	DV	48,90
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	29,90
Wet - The Sexy Empire	DV	76,90
Wing Commander Prop.	DV	72,90
Winter Olympics	DV	19,90
Witcher	DV	55,90
Wizardry 8 *		o.A.
Worldmanager 98 *		73,90
Worms 2	DV	71,90
X-Com Apocalypse	DV	59,90
X-Com Bundle	DV	65,90
X-Com Interceptor *		o.A.
X-Fire *	DV	73,90
X-Wing vs. Tiefighter	DV	79,90
-Balance of Power	EV	42,90
Xenoracy	DA	75,90
You don't Know Jack	DV	60,90
2 & Expansion Set	DV	29,90
Zork: Dar Großinquisit.	DV	49,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT:** Mittwochs bis 20:00 Uhr

* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Erstercheiens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

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

Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

SENTINEL RETURNS

Generalüberholt kehrt Geoff Crammonds Klassiker auf den Monitor zurück



Scannt alles in Sichtweite, um Euren Energielevel zu erhöhen

DAS ORIGINAL



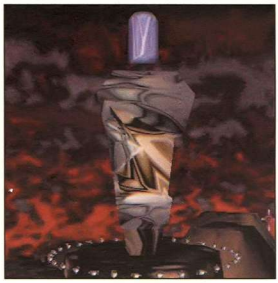
Ganze Spielergenerationen schlugen sich bereits die Nächte um die Ohren, um dem Sentinel in einer Unzahl Level den Garaus zu machen. Die C64-Umsetzung, von der obiger Screenshot stammt, wurde von der Firma Firebird programmiert. Weitere Versionen gab es für ZX Spectrum, Atari ST, Amiga und PC.

Sentinel Returns
Genre
Denkspiel
Hersteller
Psygnosis
Erscheinen geplant
Juli '98

Dreizehn Jahre sind ins Land gezogen, seit Sentinel seine Premiere auf dem altehrwürdigen BBC Micro feierte. In einer Zeit, in der Joystickbuttons ausschließlich zum Ballern und Hüpfen zu gebrauchen waren, stach dieses Programm mit einem einmaligen Konzept und dem (damals spartanischen) 3D-Design aus dem Softwarewust hervor. Die Spielidee ist so seltsam wie simpel. Über einer dreidimensionalen Landschaft thront der sich stetig drehende, nach Zerstörung trachtende Sentinel. Große Auswahl hat er dabei nicht, denn es gibt nur drei verschiedene Objekte in dieser Welt. Bäume mit einer, Steinquader mit zwei und Roboter mit drei Energieeinheiten. Alles, was einen höheren Energiewert als Eins besitzt, wird vom Sentinel absorbiert und in die entsprechende Anzahl Bäume umgewandelt. Der Clou an der Sache: Nur Objekte, deren Standfläche sichtbar ist, können von dem großen Wächter aufs Korn genommen werden. Euer Ziel ist es, einen Punkt in der Landschaft zu erreichen, von dem aus die Bodenplatte des Sentinels sichtbar wird. Dann könnt nämlich Ihr ihn absorbieren und seinen Platz einnehmen. Jeder der insgesamt 666 Level beginnt innerhalb eines Roboters, der meist weit unter dem Sentinel plaziert ist. Euer Energiereservoir, das anfangs stets zehn Einheiten enthält, läßt sich durch Absorption herumstehender Bäume auffüllen. Auch für Euch gilt: Nur, wenn Ihr deren Standfläche seht, könnt Ihr Energie einheimsen. Um in höhere Regionen zu gelangen, könnt Ihr nun Steine oder Roboter unter Aufwendung von Energie erschaffen, wiederum nur auf Bodenplatten, die in Eurem Blickbereich liegen. Ein Vorwärtskommen auf dem Spielfeld ist durch Teleportation zwischen den Robotern möglich. Auf dem Weg zur Spitze müßt Ihr stets die Alarmleiste im Auge behalten. Sie warnt, sobald der Sentinel Euren Roboter scannt und beginnt, von diesem Energie abzuziehen. In so einem Fall bleibt meist nur die Möglichkeit, schnell einen Roboter in einer sicheren Ecke zu plazieren und sich dorthin zu teleportieren. In höheren Levels bevölkern zusätzlich Schergen des Sentinels die Landschaft. Auch sie haben es auf Eure Energie abgesehen oder teleportieren Euch auf eine ungünstige Position.



Unerreichbar: Diese Bäume lassen sich nicht absorbieren, da ihre Bodenflächen nicht sichtbar sind



Geschafft! Anstelle des Sentinels belegt nun ein silberner Roboter den höchsten Punkt

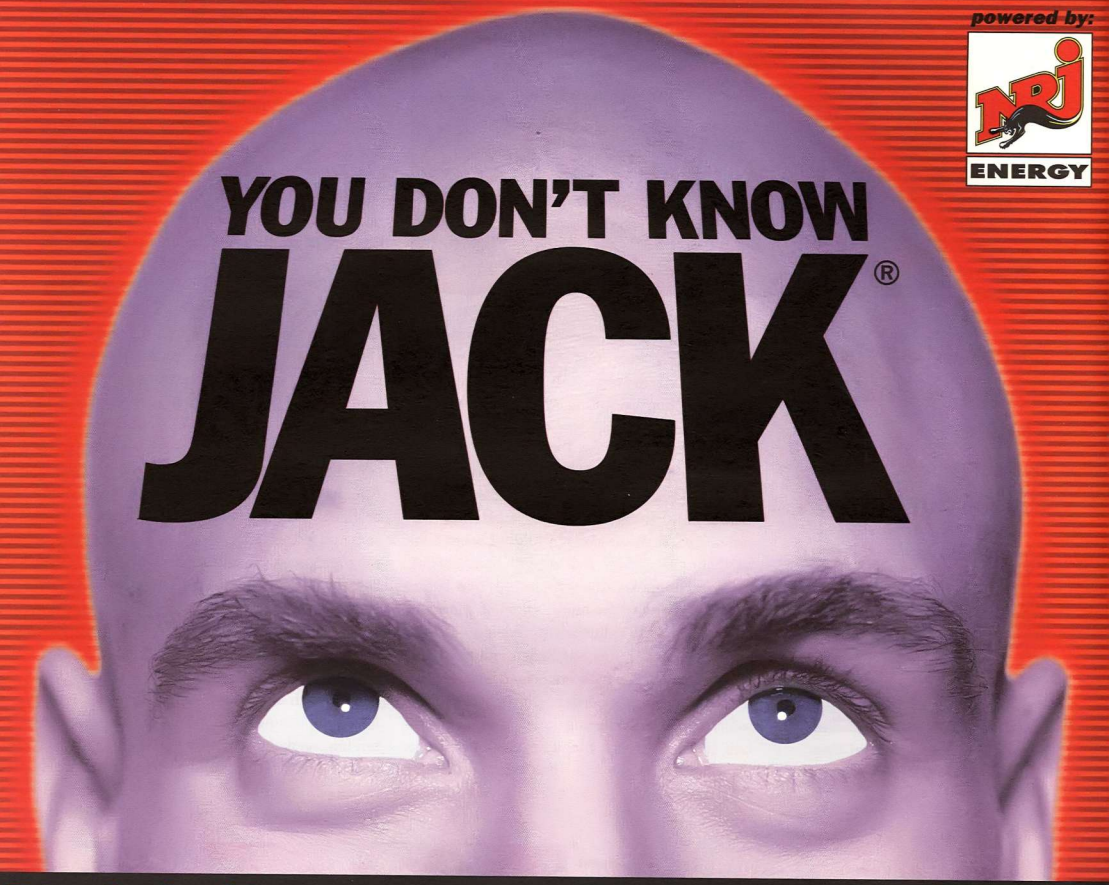
Bei der Reinkarnation des kultigen Klassikers liegt das Hauptaugenmerk auf der originellen wie einzigartigen Spielidee. Zusätzliche Atmosphäre soll durch Ausnutzung 3D-beschleunigter Grafikkarten, eine extra düstere Spielumgebung und die Musik des Horror-Altmeisters John Carpenter geschaffen werden. Als neue Option steht ein Deathmatch-Modus zur Verfügung, in dem Ihr via (Null) Modem oder Netzwerk menschlichen Gegnern die Energie aussaugen dürft. *sf*

Wissen Sie was passiert, wenn Goethe und Al Bundy™ einen trinken gehen?

JACK sagt es Ihnen!

powered by:

NRJ ENERGY



Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz

„Genial. Die ultimative Gameshow" *Popcorn*

„Ultimativer Multiplayer Spaß" *Pop Rocky*

„BMG macht Euch auf und liefert ganz schnell, mehr, mehr, mehr!" *Power Play*

„YDKJ erklimmt mühelos den Gipfel der zotigen Familienunterhaltung" *PC Action*

„Ungewöhnliche Fragen...da heisst es um die Ecke denken" *Focus*

„Wenn es einen Oscar für CD-ROMS gäbe, die Scheibe „You Don't Know Jack" hätte ihn verdient" *Stern*

„Unverfroren und unverschämt" *PC Magazin*

„Tabuloses Ratespiel" *PC Games*

„Neuartige interaktive Quiz-Show" *Joy*

„Ließ uns vor Lachen unser Frühstück verlieren" *Power Play*

„Ein super Partyspaß" *TV Today*

„YDKJ rechnet mit all den stumpfsinnigen und biederen Wissensspielen ab" *Frankfurter Neue Presse*

„Toll gemacht" *Brigitte Young Miss*

„Die größte Party-Gaudi, seit es Computerspiele gibt" *PC Joker*

BERKELEY SYSTEMS

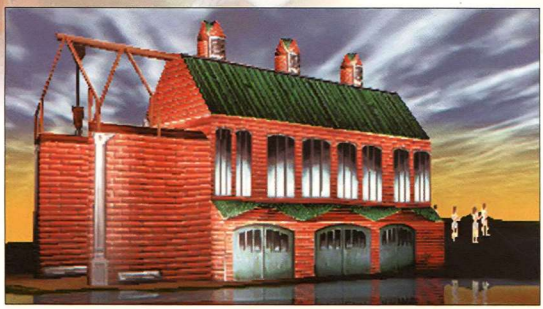
CD-ROM für PC und Apple Macintosh

CHECK OUT: www.jack.de

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

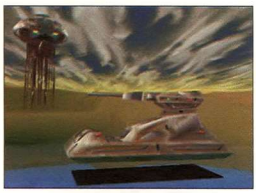
RIVER

Wir sitzen alle



Die Riverworld kennt keine Werftenkrise...

Die Welt ist ein langes, unruhiges Flußtal – jedenfalls die River-Welt...



In solchen Panzern wird Burton auch selber fahren können

Riverworld
Genre
Strategie-Adventure
Hersteller
Cryo
Erscheinen geplant: Juli '98

Literarisch Beschlagene werden jetzt sicherlich mit allen drei Ohren aufhorchen, und sie haben Recht: Cryo gab seinem Faible für Science-Fiction-Versoftungen einmal mehr nach und arbeitet derzeit an der Computerfassung der Riverworld-Bücher von Philip José Farmer – hierzulande als Flußwelt-Romane bekannt und im Heyne-Verlag erschienen. Unter der Flußwelt muß man sich einen Planeten vorstellen, der von einem einzigen, riesigen Flußtal beherrscht wird, das sich von Pol zu Pol spiralförmig um den Himmelskörper windet. An den Ufern des Flusses wachen eines schönen Morgens ungezählte Milliarden leichtbekleideter Menschen auf: Jeder, der auf Erden jemals starb, angefangen bei den frühesten Neandertalern, ist hier wiederbelebt worden. Natürlich blühen sofort religiöse Erklärungen auf, doch in Wahrheit handelt es sich nicht um das christliche Paradies, sondern um das soziokulturelle Großexperiment einer außerirdischen Rasse, der sogenannten „Ethiker".

Richard Burton, ein britischer Entdecker und Abenteurer aus dem 19. Jahrhundert, kommt den Burschen auf die Schliche und macht sich (nachdem die Zivilisation der Flußwelt ein früh-technisches Niveau erklommen hat) per Schiff, Ballon und Flugzeug auf die Suche nach der Hauptschaltzentrale der Ethiker, welche Gerüchten zufolge am Nordpol existieren soll. Das Game hält sich nun recht eng an die Vorlage: In der Rolle von Burton beginnt der Spieler als kompletter Habenichts und muß zunächst in seiner unmittelbaren Umgebung Leute mit wichtigen Fähigkeiten um sich scharen, einen Kleinstaat errichten, Forschung betreiben und die Territorien von computergesteuerten Konkurrenten (zum Beispiel Queen Victoria, Attila oder Iwan der Schreckliche) erobern. Gelingt es ihm, als erster eine bestimmte technische Großtat wie unter anderem den Bau einer Brücke über den Fluß oder eines Tunnels durch das Grenzgebirge zur Nachbarspirale des Tals zu vollbringen, hat er einen von vier Levels erfolgreich abgeschlossen und öffnet sich also den Weg zu neuen, schwierigeren Territorien. Und auch hier besteht das Ziel darin, den Turm der Ethiker zu suchen und zu finden.

Das Gameplay

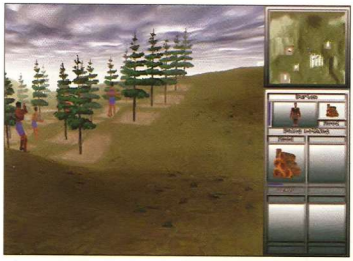
Soviel zum beinahe schon bizarren Hintergrund – spielerisch erinnert das Programm mit seiner Mischung aus Adventure- und Strategieelementen hingegen ein bißchen an „Dune", Cryos vielbeachtetem Erstling (und Vorläufer von Westwoods Kassenschlager „Dune 2"). Will sagen, daß Burton sich zunächst mit Leuten unterhalten



...denn es weht stets 'ne frische Brise

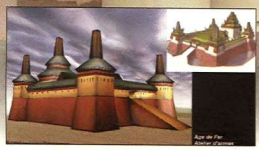


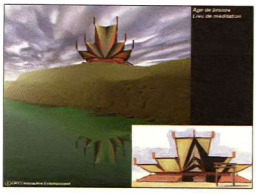
WORLD
in einem Boot



Viel Holz vor der Hütt'n...

muß, die um ihn herum etwas orientierungslos durch die Gegend stolpern. Hat man auf diese Art und Weise eine Gang versammelt, geht es um die Aufgabenverteilung; generell gibt es nur eine Handvoll Berufe wie z.B. Soldat, Ingenieur, Händler oder Explorer. Nichtsdestotrotz ist aber eine Menge zu tun: Häuser zum Wohnen und Arbeiten müssen gebaut werden (wobei zunächst nur Holz als Material zur Verfügung steht), die Kämpfer haben Territorien zu schützen bzw. auszuweiten, und dergleichen mehr.
Normalerweise spielt man dabei in einer echten 3D-Perspektive, wie sie von den Baller-Dungeons bekannt ist. Über die Qualität der tollen Optik brauchen wir dabei sicherlich nicht viele Worte zu verlieren – die Bilder sprechen einfach für sich. Wer meint, daß ihm so ein wenig der Überblick fehlt, kann auch auf eine Landkarte mit größerem Maßstab umschalten und von dort die Dinge dirigieren.
Ums Dirigieren geht es jedenfalls hauptsächlich, denn Burton darf zwar jede Stelle seines Reiches besuchen, sollte sich aber aus Kämpfen heraushalten, weil er durchaus selbst getötet werden kann – und dann zwar nicht notwendigerweise das Spiel, aber doch viel Zeit verliert. Denn in der Folge wird er an anderer Stelle wiedergeboren und muß von vorn anfangen, während seine Widersacher natürlich die bis dahin erreichten Positionen behalten.
Übrigens ändern sich mit zunehmendem technischem Niveau auch Aussehen und Stil der Gebäude, ebenso wie die Klamottenmode der Menschen – von besseren Geräten, Fahrzeugen und Waffen gar nicht zu reden. Allerdings sind solche Fortschritte nicht so sehr mit Ressourceneinsatz als viel mehr mit bestimmten Menschen verbunden, die man unter seine Schäfchen einreihen (und notfalls dem Feind entführen) sollte. Tja, noch diesen Sommer werden wir die Probe aufs Exempel machen dürfen... *jn*







Gebäude und Fahrzeuge aus verschiedenen Epochen

DER HERR DER LEBENDEN TOTEN



Interview mit Fabrice Bernard, Lead Programmer von „Riverworld"

Powerplay: Nach „Dune" und „Ubik" ist „Riverworld" nun schon die dritte Literaturversoftung von Cryo. Steht dahinter eigentlich Strategie?
Fabrice Bernard: Nein, aber spannende und fantasievolle Bücher eignen sich natürlich gut als Vorlagen zu Computerspielen, bieten sie doch bereits eine fertig ausgearbeitete Story, vom ganzen Hintergrund gar nicht zu reden. Man muß also nicht bei Null anfangen.

PP: Noch einfacher wäre es ja dann, zu solchen Spielen auch gleich direkte Nachfolger zu programmieren – heißt dein nächstes Projekt also „Riverworld 2"?
FB: (lacht) Laß es mich mal so sagen: Je erfolgreicher ein Spiel ist, desto wahrscheinlicher wird es einen Nachfolger bekommen. Aber davon will ich jetzt wirklich nichts hören, im Augenblick besteht mein Leben aus Programmieren – und gelegentlich aus Schlafen; da habe ich keine Zeit für andere Dinge.

PP: Dann erzähl doch noch was zum Spiel: In den Büchern reist Burton ja mit einem ganzen Trupp von historischen Persönlichkeiten als Begleitung. Werden die auch im Spiel dabei sein?
FB: Jein. Es gibt im Spiel zwar Unmengen von bedeutsamen Leuten, aber mit welchen Burton davon in Kontakt kommt, hängt von ihm selbst und vom Zufall ab. Auch haben wir nicht alles übernommen. So taucht ja in der Vorlage u.a. Hermann Göring auf, und der wurde von uns denn doch gecancelt.

PP: Was passiert am Ende, wenn Burton den Turm der Ethiker findet?
FB: In dem Augenblick wird es möglich, die Flußwelt zu verlassen, was sowohl Ziel als auch Ende des Spiels ist. Wir haben darüber nachgedacht, ob wir an dieser Stelle noch eine Sequenz im Stile der Egoshooter einbauen sollten, wo man eben den Turm erforschen muß. Aber die Idee paßte nicht richtig ins Gesamtkonzept, sie wäre nur ein unnützes Anhängsel gewesen...

PP: Die „Riverworld"-Level sind recht groß. Könnte das am Ende vielleicht mit dem Echtzeit-Prinzip kollidieren?
FB: Nein, denn es wird viele Möglichkeiten zur Automatisierung geben: Leute erledigen selbständig Aufträge, Fahrzeuge fahren automatisch und dergleichen. Im Gegenteil ist es mir sogar wichtig, daß die Spieler sich auch mal einfach bloß in Ruhe ihre Welt anschauen können.



Der dunkle Turm der Ethiker, Ziel allen Burton'schen Strebens

MALKARI

Interactive Magic im Asteroiden-Krieg



Ein neuer Kreuzer liegt in der Modul-Werft



Überblick-Karte über das Innere eines Asteroiden



Ganz schön Betrieb um die Basis herum

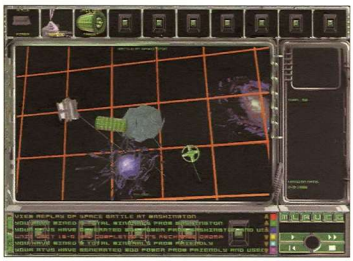
Malkari
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinen geplant
Herbst '98

An die 150 Planetentrümmer kreisen in i-Magics neuem Strategical als Überbleibsel einer kosmischen Katastrophe um zwei benachbarte Sonnen – während sich die Überlebenden des Untergangs in fünf Gilden aufgespalten haben. Klar, daß hier jeder gegen jeden um ein möglichst großes Stück vom Trümmerkuchen kämpft – rundenweise übrigens.

Oder nein: eigentlich nicht jeder gegen jeden. Denn die erste große Besonderheit des Spiels ist, daß hier in Wahrheit 40 menschliche bzw. computergesteuerte Gildenbrüder antreten, von denen je acht zu einem Verein gehören und deshalb nicht miteinander konkurrieren, jedenfalls nicht offen. Im Gegenteil wird es sogar sinnvoll sein, daß man mit seinen Verbündeten bis zu einem gewissen Grad zusammenarbeitet (etwa durch Spezialisierung auf bestimmte Jobs).

Freilich darf man sich seiner Besitztümer nie zu sicher sein, denn durch die komplizierte Himmelsmechanik der Asteroidenschwärme kommt es zu ständigen Positionsverschiebungen, ähnlich wie etwa in Gremlins "Fragile Allegiance". Ja, es gibt sogar ein Feature, um weit in der Zukunft liegende Konstellationen zu berechnen und so vielleicht für eigene Zwecke zu nutzen. In zwei anderen Punkten ähnelt das Gameplay jedoch eher "Ascendancy" von The Logic Factory: Erstens wird der Raum unmittelbar um die Kleinplaneten herum in einem dreidimensionalen Modell dargestellt. Zweitens sind die Kreuzer ebenfalls modular aufgebaut; man kann sie also je nach den aktuellen Erfordernissen um- und aufrüsten. Für Strategicals neu ist allerdings die Art und Weise, in der Forschung stattfindet: Durch Benutzung von Geräten häuft man gewissermaßen Erfahrung an, die dann irgendwann dazu führt, daß ein besseres Exemplar der Apparatur gebaut werden kann. Rollenspielern hingegen wird die Methode bekannt vorkommen.

Im übrigen folgt das Spiel den bekannten Archetypen: Die Wirtschaft muß entwickelt werden, nicht zuletzt durch Rohstoffabbau – allerdings liegt der Schwerpunkt weniger auf derlei Mikro-Management, sondern eher auf den taktisch-strategischen Kämpfen. Auch versteht sich von selbst, daß bei jedem Neustart eine zufallsgenerierte Spielumgebung aufgebaut wird; und daß ein Spiel mit 40 Einzel-Kontrahenten geradezu nach Multiplayer-Optionen per Internet, Netzwerk und sogar E-Mail schreit, ist den Herstellern natürlich ebenfalls klar... *jn*



Taktische Kämpfe im dreidimensionalen Raum

„DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES,“

Power Play 1/98

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH.



84 % Power Play
85 % GameStar
85 % PC Player

„Eines der besten Rollenspiele erlebt sein Revival." PC-Action

„Rollenspieler dürfen sich wieder auf ein anspruchsvolles Spiel freuen..." PC-Action

„Mit viel Liebe zum grafischen Detail, einer akzeptablen Geräuschkulisse und einer interessanten Story-Line könnte Fallout zu einem der Mega-Hits dieses Jahres werden." PC Power



Fallout™



- 15 Gebiete und 50 Karten, die es zu erkunden gilt
- Über 250.000 Einzelanimationsbilder allein für die Spielfiguren
- Ausgeklügeltes Kampf- und Interaktionssystem auf Rundenbasis
- Atmosphärischer, düsterer Soundtrack
- Unglaublich detaillierte Hintergrundgrafiken

DOS CD-ROM

Fallout © Interplay Productions. All rights reserved. Fallout and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Interplay

DISTRIBUTED BY Acclaim

TEAM APACHE

Darf's ein bisserl mehr sein? Nach Longbow 2 von EA ist nun Team Apache im Anflug.



Laßt Raketen sprechen



Im Anflug auf das nächste Ziel. Was darf es denn sein?



Bis zu sechs Kollegen werden Euch hilfreich zur Seite stehen

Team Apache
Genre
Simulation
Hersteller
SIMIS/Mindscape
Erscheinen geplant
2. Quartal '98

Bei den Simulationen besitzen die Flugzeuge die Lufthoheit. Fans des Genres können aus einem schier unerschöpflichen Pool schöpfen, sei es nun aus der militärischen oder zivilen Luftfahrt. Helikopter-Freunde kommen da wesentlich kürzer. Mit Longbow 2 hatte die Durststrecke erst einmal ein Ende. Einziges Problem: Die hohen Hardware-Anforderungen sperrten viele Spieler aus. Die englische Programmiergruppe SIMIS arbeitet derzeit an einer eigenen Variante des Apache, die sich auch trotz opulenter Grafik mit unteren Hardware-Regionen begnügen soll. Hierzulande wird der neue Heli von Mindscape vertrieben. Übungsmissionen werden Euch mit den Systemen vertraut machen, Instanteinsätze sorgen für den Quickie zwischendurch. In der Kampagne könnt Ihr dann über acht Apaches die Befehlsgewalt besitzen. Nicht nur das Fliegen der Einsätze steht auf dem täglichen Plan. Missionen müssen vorbereitet, Flugrouten festgelegt und beschädigte Hubschrauber repariert sowie Ersatzteile beschafft werden. Wer sich um die Ressourcenfrage nicht kümmern will, kann auf ein Automanagment umschalten. Ebenfalls müßt Ihr Euch regelmäßig um Eure Jungs kümmern und bei Bedarf motivationsfördernde Maßnahmen einleiten. Ein Gespräch unter Männern hilft zuweilen ungemein. Bei den Einsätzen werden Euch selbstverständlich nicht nur die Feinde Steine beziehungsweise Raketen in den Weg werfen, auch Mutter Natur soll Euch dem Realismus zu Liebe mit Regen, heftigen Windböen und anderen neckischen Verdunklungsmanövern die Flüge erschweren.

Grafisch macht Team Apache einen sehr guten Eindruck. Der Detaillevel ist höher als bei EAs Konkurrenzprodukt. Und selbst der Hardware-Hunger kommt schwächeren Systemen entgegen, sogar auf einem P166 mit Voodoo-Untersatz können Piloten noch mit einem flüssigen Ablauf der Dinge rechnen. Durch die 3Dfx-Unterstützung dürft Ihr auf erleuchtende Lichteffekte hoffen, die einen Raketenabschuß zum künstlerischen Akt machen. *mw*

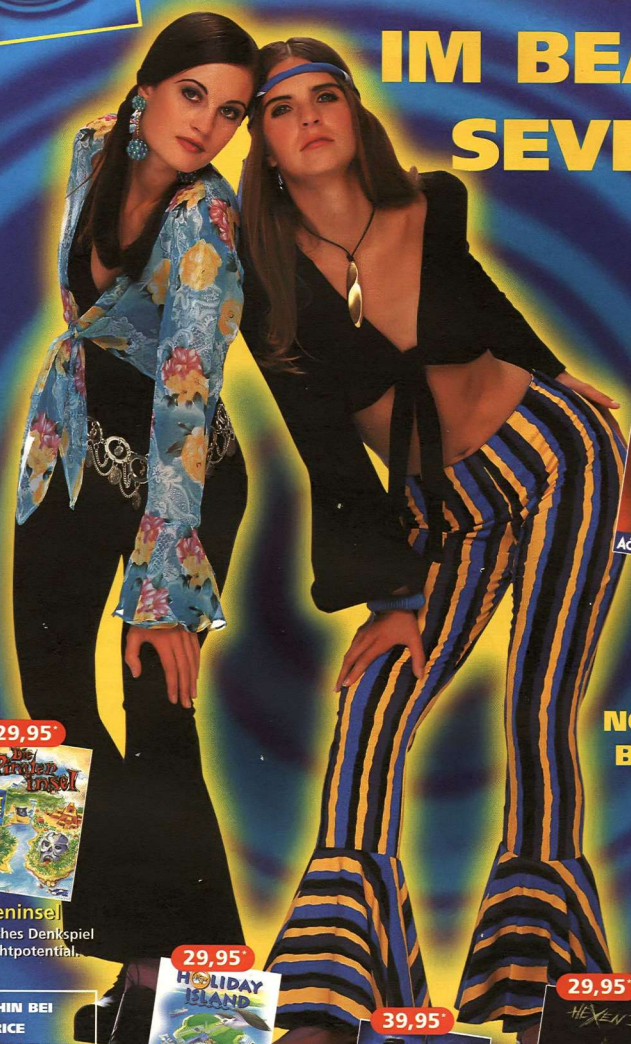


Eine starke Truppe. Nichts hält sie auf.

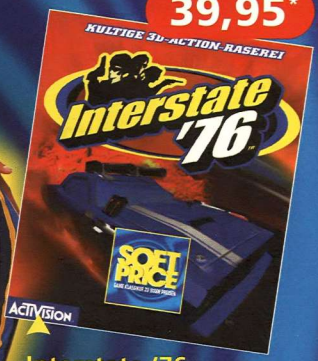
SOFT PRICE – BRINGT FUN FÜR ALLE

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

ABFAHREN IM BEAT DER SEVENTIES:



39,95*



Interstate '76
Grooviges Renn- und Actionspektakel.

NOCH MEHR NEUES BEI SOFT PRICE:

29,95*

Pirateninsel
Klassisches Denkspiel mit Suchtpotential.

49,95*



Titanic
Das spannende Adventure zum legendären Schiff.

29,95*

Holiday Island
Die Wirtschafts-simulation mit Urlaubs-Feeling.

39,95*



Dark Reign
Bestes Echtzeit-Strategiespiel '97.
PC Player

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

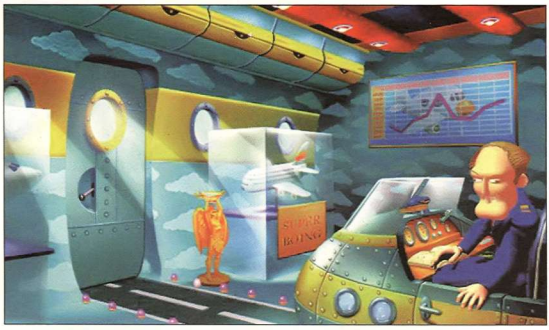
* unverbindliche Preisempfehlung

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

AIRLINE TYCOON

Tycoone gab es in der Softwaregeschichte schon einige – aber bis jetzt ging keiner in die Luft...



Neue Jets gibt es bei diesem Herrn



Damit aus dem Flughafen kein Fluchhafen wird: die Linienplanung

Perry Rhodan macht inzwischen ganz offiziell die Milchstraße unsicher, aber für Spellbound herrscht deshalb längst keine Funkstille. Im Gegenteil – denn das neue Projekt der Company schickt Flugzeuge in alle Welt, um mit ihnen Leute zu befördern und Geld zu verdienen. Dabei versuchen die Hersteller, sich vom Image der typisch deutschen, verstaubten und zahlenlastigen Wirtschaftssimulationen zu lösen, indem sie sich an Vorbildern wie "Mad TV" oder "Theme Park" orientieren – wollen wir hoffen, daß sie dabei am Ende nicht über die Klippe des typisch deutschen Humors stolpern. Jedenfalls wird "Airline Tycoon" ein ausgesprochen grafikorientiertes Spiel sein, bei dem man schon durch bloßen Augenschein über den Zustand des Unternehmens ins Bild gesetzt wird: Die Gesichter der Ankömmlinge sprechen gewissermaßen Bände, und ähnlich wie bei Bullfrogs "Theme"-Duo wird man von kleinen Denkblasen über dem Kopf der Passagiere zusätzliche Informationen ableiten können. Darüber hinaus wollen die Spellboumder sogar noch ein Interview-Feature einbauen, mit dessen Hilfe die Fluggäste eingehender verhört werden können.





Natürlich beackert der hoffnungsvolle Magnat nicht allein die Obstgärten des Himmels: Drei Konkurrenten versuchen mit allen Mitteln, ihm jeden Kubikmeter Luft streitig zu machen. Und wenn wir hier von "allen Mitteln" reden, dann sind auch alle Mittel gemeint. Selbstverständlich sind Tricksereien keine Einbahnstraße, denn bei "Airline Tycoon" gilt die Devise: Was du mir morgen willst besorgen, kann ich dir glatt schon heute borgen! Letzten Endes ist denn auch das Ziel der Veranstaltung, die Konkurrenz zu ruinieren oder aufzukaufen.

Bis dahin ist es freilich ein steiniger Weg, denn trotz aller selbsterklärenden Grafiken muß man immer noch wie ein Schießhund auf seine Fluggesellschaft aufpassen. Man braucht nämlich zum einen funktionierende und gut gewartete Düsenjets, man benötigt Piloten, die auch etwas von ihrem Fach verstehen, und von all den Stewardessen wollen wir gar nicht erst reden. Der zweite Schwerpunkt des Gameplays liegt logischerweise auf einem wohlüberlegten und geschickt ausgeklügelten Netz von Flugrouten und Flugplänen, nicht zu vergessen die gute alte Reklame und andere imagefördernde Taten. Im Ansatz bietet "Airline Tycoon" also schon mal beste Voraussetzungen für eine gute Wirtschaftssimulation – da warten wir jetzt natürlich gespannt auf etwas Spielbares... *jn*



Die vier Konkurrenten einträchtig vereint

Airline Tycoon
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
Bomico/Spellbound
Erscheinen geplant
3. Quartal '98

MENSCHEN SIND EKELERREGENDE LEBENSFORMEN. ELIMINIERUNG GENEHMIGT.

MINISTERIUM FÜR
AUSSERTAURANISCHE ANGELEGENHEITEN



Vom
„Games-Publisher
des Jahres 1997"
PowerPlay 2/98

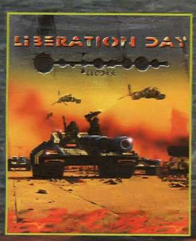
Fritz Effenberger, Power Play: "Ein tolles Spiel ... Liberation Day bietet ein Maß an strategischer Finesse, wie sie Echtzeitspiele und auch manche Rundenstrategien nicht liefern können."

83%

LIBERATION DAY







PC CD-ROM

Weitere Infos unter www.imagicgames.de

MICROMEO

INTERACTIVE MAGIC

METALIZER

Kampfmaschinen aus deutscher Produktion – keine Angst, alles nur Spaß



Ich spiel' so gerne Metalizer – am liebsten laut, nur ungern leiser



Hier kommt der Metalizer



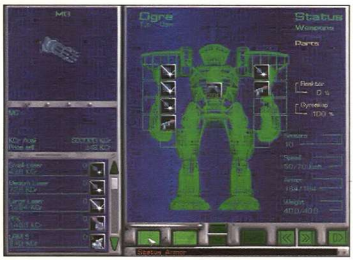
Zuhause ist's am schönsten



Kämpfe auf grünem Rasen

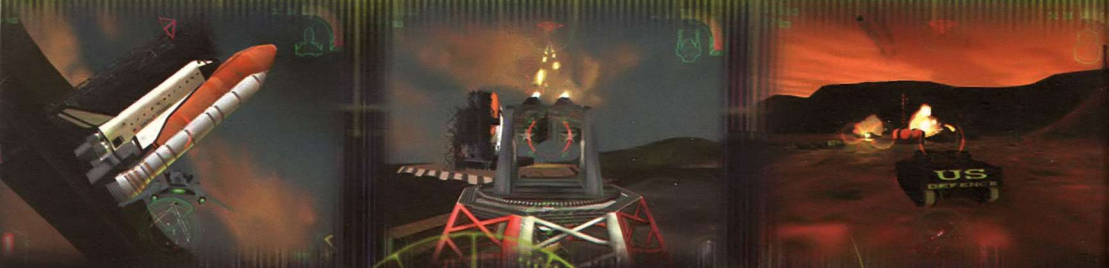
Metalizer
Hersteller
Greenwood
Genre
Strategie
Erscheinen geplant:
Mai 1998

Mechanische Kampfungetüme haben Konjunktur, Battle-Mech-Warriors aller Couleur bevölkern zunehmend die Monitore der Heimstrategen. Nun hat sich Greenwood ein Herz gefaßt und die Konstruktion einer Serie von Prügel- und Baller-Robotern in Auftrag gegeben. Die Geschichte der Metalizer siedelt auf einem fernen Planeten in einer fernen Zukunft. Ehernen, äonenalten Gesetzen folgend, haben wieder einmal irgendwelche Bösen schlimme Dinge angestellt, Unschuldige kamen zu Schaden, und der Spieler in der Hauptrolle als jugendlicher Held zieht aus, um Rache zu üben und dabei seinen aufgebohrten, tiefergelegten Metalizer mit flammenden Lasermündungen über die Piste zu jagen. Zunächst aber wollen wir einen Rundgang durchs Städtchen unternehmen, unsere Unterkunft zum Laden und Speichern besichtigen, im Hangar den Mech reparieren und mit den verschiedensten Waffen ausrüsten, in der Arena Übungskämpfe wagen und Wetten auf deren Ausgang abschließen. Die Reaktortemperatur wird bei jedem Abfeuern der Waffen nach oben getrieben. Ist der zulässige Maximalwert (nach DIN) erreicht, schaltet sich der Stromlieferant kurzerhand ab, was zu brenzligen Krisensituationen im Kampfgeschehen führen kann. Die Übungskämpfe in der TV-Arena sind noch mäßig knifflig – schließlich muß der Jungspund erstmal seine Sporen verdienen und der Spieler sich mit der Bedienung des Mechs vertrautmachen. Hier kommt das spezielle Prinzip des Spiels zum Tragen: eine Mischung aus Runden- und Echtzeitkampf. Wie das? Grundsätzlich läuft das Ganze in Echtzeit ab, kann – und sollte – aber jederzeit gestoppt werden, etwa um neue Befehle zu geben oder den Zustand der eigenen und feindlichen Metalizer zu prüfen. Durch die relativ langen Regenerationszeiten der Bewaffnung bleibt das Spiel recht übersichtlich, hier kommen tatsächlich strategische Überlegungen zum Zug. Die zoombare Vogelperspektive und eine Übersichtskarte geben eine gute Kontrolle über die bis zu vier in einer Kampfgruppe versammelten Kolosse. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Typen, ihren Laufgeschwindigkeiten und ihrer individuellen Ausrüstung an Panzer, Kurz- und Langstreckenwaffen sind beträchtlich und machen fein ausgedachte Taktiken, aber auch böse Überraschungen möglich. Wie spannend das Spiel am Ende tatsächlich ausfallen wird, läßt sich anhand der vorliegenden Alpha-Version nur grob abschätzen: Die Chancen auf Erfolg sind aber gut. *fe*



Ich spiel' so gerne Metalizer, am Metalizer bin ich Kaiser

ACHTUNG: Alle hier gezeigten Screenshots zeigen Szenen direkt aus dem Spielgeschehen!



INCOMING

CDV Software

Rage

LUX ET ROBUR

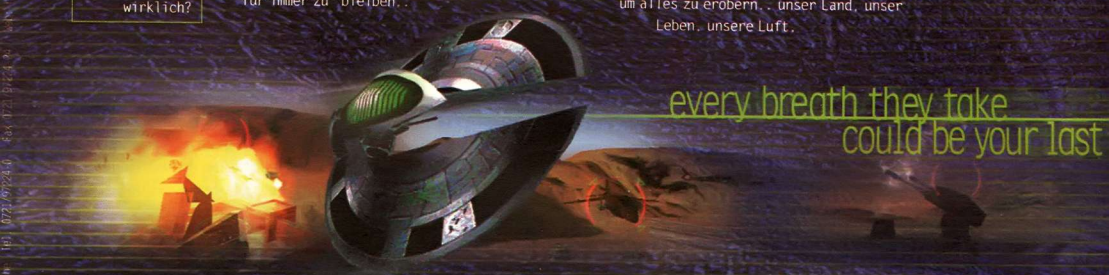
Es waren keine Vergnügungsausflüge. Es waren militärische Aufklärungseinsätze.

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, für immer zu bleiben.

Tatsache ist: sie wissen von unserer Existenz. Jetzt kommen sie zurück... mit der Absicht, um alles zu erobern... unser Land, unser Leben, unsere Luft.



every breath they take could be your last

Packende Arcade-Action mit Land-, Luft- und Seekämpfen.

Unglaubliche militärische Ausrüstung, AT-AT-Waffen, Track Tanks, Sand Skimmers, Hovertanks, Stealth-Fahrzeuge, Kampf-hubschrauber, F22 und S/UTOL-Luftfahrzeuge sowie Alien-Kampfflieger u.v.m.

65 verschiedene Missionen in 6 atemberaubenden Welten.

"...ungeheure Geschwindigkeit des Bildaufbaus. "...ein Grafikschmaus, der am PC bislang seinesgleichen sucht." PC JOKER 3/98

"Für Incoming gibt es keine andere Bezeichnung als sensationell!" PC ZONE 12/97

"Umwerfend gut" PC GAMER 11/97

"Incoming's Technologie erreicht nahezu die Grafik und Bildrate aktueller Spielautomaten" PC FORMAT 12/97

"Die zahlreichen Lichteffekte machen Incoming zu einem Erlebnis." PC GAMES 3/98

3D 2

3D-BESCHLEUNIGER KARTE ERFORDERLICH

Volle 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



Pentium 133 oder besser, 4MB or AGP kompatible 3D-Beschleunigerkarte, 16MB RAM, Microsoft DirectX v5.0, 2xCD-ROM, Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte, Win95, 50MB freier Festplattenspeicher. Unterstütz Tastatur, Maus und Joystick.

Software © 1997 Microsoft Corporation. All rights reserved. Copyright © 1997 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive Logo, Voodoo Graphics and Voodoo Rush are Trademarks of 3Dfx Interactive. Mpact is a trademark and Chromatic Research is a registered trademark of Chromatic Research, Inc. 3Dlabs and PERMEDIA are registered trademarks of 3Dlabs Inc. Ltd. All respective trademarks and copyrights recognised.

Guardians: AGENTS OF JUSTICE



Mit Super-Power gegen böse Klauer

Es gibt ja manchmal Themen, die in verschiedenen Ländern unterschiedlich ankommen. Ein Programm über die Geheimnisse des Plumpuddings wäre vielleicht hierzulande deplaziert, und auch ein Superhelden-Strategical würde wohl hauptsächlich hochgezogene Augenbrauen kassieren. Weil das so ist (und weil die Brauen in diesem Fall ganz zu unrecht geliftet würden), haben wir beschlossen, Euch den kommenden Titel von Microproses Edel-Label SimTex schon mal etwas näher zu bringen – auch wenn er gerade erst auf das Jahresende geschoben wurde. So oder so entführen uns die Guardians knapp 100 Jahre in die Zukunft, wo schäbige Schurken um die Weltherrschaft kungeln, harmlose Zeitgenossen durch Umweltgifte zu unbesiegbaren Superhelden mutieren und auch sonst praktisch alles kaputt ist. Doch anstatt zu kaputtolieren, haben Batmans entfernte Verwandte eine Art Agentur für gute Taten gegründet – und weil sie nicht bloß alten Omas über die Straße helfen, wird daraus eine spannende Strategie-Oper, die sich vom Gameplay her ganz gut mit „X-Com" vergleichen läßt. Will sagen: In taktischen Iso-3D-Missionen kriegen die Oma-Schänder rundenweise eins auf den Hut, während zwischendurch Ressourcenmanagement, Forschung und rollenspielähnliche Fähigkeiten-Pflege auf dem Plan stehen.



In solchen Kampfsituationen bleibt keine Mauer heil



Diese schlagfertige Dame kann einem alle Kraft entziehen. Na ja, kein Wunder...



Straßenkampf gegen böse Buben – links unten ist eine Übersichtskarte eingeblendet

Gerade bei den Fähigkeiten, liegen denn wohl auch die größten Stärken des Programms, denn ähnlich wie in der „Master-of"-Reihe legt SimTex größten Wert auf Langzeitmotivation – und erreicht dieses Ziel durch zufallsgenerierte Missionen, aber eben auch durch viele verschiedene Super-Kräfte wie Energie-Absorption, Super-Blick und dergleichen (derzeit sind es knapp 50), die den Spieler stets vor neue taktische Herausforderungen stellen. Die aus Comic- und TV-Serien bekannten Originalhelden wie Superman, Batman und Konsorten sind übrigens nicht mit von der Partie (die Lizenzen hätten die Kosten wohl auf das Niveau von Pam Andersons BH-Etat katapultiert), aber auch Scarlet mit ihrem „Power Drain" oder die menschliche Kanonenkugel Quake machen eine gute Figur. Über 40 dieser Schlagetots werden als vordefinierte Charaktere eingebaut (man kann sein Helden-Team allmählich mit neuen Mitgliedern erweitern), aber auch selbstgestrickte Lieblings-Gorillas sind machbar. Man wird als Multiplayer-Truppe antreten dürfen, um im kooperativen Modus die Welt zu retten, während Freunde des fröhlichen Hauens und Stechens auch gegeneinander in den Ring steigen mögen. Alles in allem kann es wie schon angedeutet sein, daß das Thema eher ein amerikanisches als ein europäisches ist, aber die Ausführung präsentiert sich sicher in gewohnter SimTex-Qualität – weshalb alle Strategen schon mal ihre Augen aufhalten sollten *jn*

Guardians: Agents of Justice
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
Microprose/SimTex
Erscheinen geplant:
Ende '98

4/1998 • April • Heft 189 • 18. Jahrgang • fmk 20,- • bfr 92,- • FF 16,- • hfl 5,- • lfr 92,- • öS 30,- • sFr 3,80 • DR 900,- • Lire 5000,- • (Cont.) Esc 520,- • Ptas 475,- C 8 9 2 8 E

videoplay



Ja,

ich will ein Abo

Als Dankeschön erhalten Sie eine CD-ROM

Ich abonniere VIDEOPLAY ab der nächsterreichbaren Ausgabe und zahle für 12 Ausgaben DM 45,– inkl. Porto und Versand (Ausland auf Anfrage). Das Abonnement verlängert sich um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht 6 Wochen vor Ablauf des Jahres-Abos schriftlich kündige. Ich weiß, daß ich diese Bestellung für ein VIDEOPLAY-Abonnement innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann (Datum Poststempel genügt). Als Dankeschön erhalte ich ein CD-ROM-Filmlexikon mit ca. 500 Filmbesprechungen und ca. 30 Filmausschnitten aus Top-Kinofilmen.

Name, Vorname ..... Geburtstag .....

Straße, Nummer ..... Telefon .....

Postleitzahl, Ort ..... Bankleitzahl .....

Kontonummer ..... Datum, Unterschrift .....

Geldinstitut .....

Kinothek Zeitschriften Verlag • Postfach 76 06 80 •22056 Hamburg •**Tel.:** 040 / 22 71 41-13 •**Fax:** 220 35 25

GRIM FANDANGO

Fandango, der: schneller spanischer Tanz – grim (engl.): verbissen, erbarmungslos, grimmig...



Im Winter frieren selbst die Knochenmänner...

DIA DE LOS MUERTOS

Der mexikanisch-mittelamerikanische "Tag der Toten" wird am 1. und 2. November gefeiert. Er geht auf uralte heidnische Traditionen zurück, hat aber irgendwann in der Vergangenheit auch christliche Elemente (Allerseelen) absorbiert. An diesem Tag laden die Lebenden die Toten ein, um zusammen zu feiern und zu speisen – überall hängen und stehen dann morbide Dekorationen herum, die Leute laufen in Skelettverkleidung und dergleichen durch die Gegend. Vor allem im künstlerischen Stil ist "Grim Fandango" stark von dieser Tradition beeinflußt, wie sich unschwer erkennen läßt.

Grim Fandango
Genre
3D-Adventure
Hersteller
Lucas Arts
Erscheinen geplant:
Sommer '98

An und für sich ist mit diesen beiden Kommentaren unserer hauseigenen Lexika schon alles gesagt. Was noch bliebe, folgt nun: Drei Jahre nach „Vollgas" graben sich Tim Schafer und seine Crew zu neuen Ufern durch; diesmal soll die Reise ins Reich der Verblichenen gehen. Gleichermaßen inspiriert von den Movies aus Hollywoods Schwarzer Serie („The Big Sleep", „Casablanca" oder auch, in einer moderneren Variante, „Chinatown") wie vom mexikanischen Totenkult entfaltet sich dabei eine finstere Geschichte voller Heimtücke, Gier und Intrigen.

In der Unterwelt muß man nämlich genauso schuften wie hierzulande, bevor man seine Seele nach vierjährigem Aufenthalt endlich zur letzten Ruhe betten darf. Manny Calavera hat in diesem Sinne einen Job als Reiseführer angenommen; ihm obliegt es, die frisch Verstorbenen sicher in höllische Gefilde zu geleiten – und er darf den Dienst erst quittieren, wenn er seine Quote erfüllt hat. Bösartiger Betrug allerdings verhindert, daß es je so weit kommt, und als Manny dies herausfindet, greift er zu Maßnahmen, die eine ganze Kette von gräßlichen und unvorhergesehenen Ereignissen in Gang setzen.

Die Hersteller betrachten ihr neues Projekt als das „ambitionierteste Grafikadventure, das Lucas Arts je entwickelt hat" (Tom Byron, Marketing-Manager), und wenn man nur einen Blick auf die hier abgedruckten Bilder wirft, wird sofort klar warum. Weniger um die technische Seite der Präsentation geht es da (obwohl Rundum-3D in klassischen Adventures ja immer noch zu den neuen Entwicklungen gezählt werden muß), sondern um die künstlerische. Sämtliche Charaktere wandeln nämlich als stilisierte Skelette durchs Leben nach dem Tod, und zwar in einer merkwürdig verfremdeten Art und Weise, die sie beinahe lebendig erscheinen läßt. Allein schon durch diese sperrige Idee wird „Grim Fandango" vielleicht zum interessantesten Abenteuer des Jahres avancieren, doch dürfen sich die konventionelleren Spieler durchaus der ruhigen Gewißheit hingeben, daß es sich hier um Äußerlichkeiten handelt. Im Kern nämlich wird sich das Game natürlich durch die von den Lukassen gewohnte Knobelqualitäten auszeichnen, wozu beispielsweise mehr als 50 geheimnisvolle NPCs sowie 90 unterschiedliche Lokalitäten gehören. Tja, da wird die wohlfeile Formulierung vom „heißen Sommer" wohl eine ganz neue Bedeutung bekommen... *jn*



We all live in a green submarine!

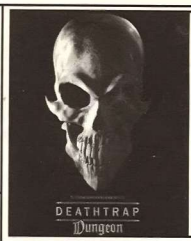
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Deathtrap Dungeon

Deutsche Version

DM 79,99

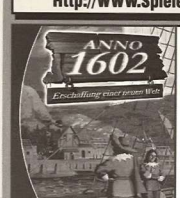
CD-ROM

Abenteuer a. d. Legoinsel	DV	49,99
Addiction Pinball	DV	59,99
Age of Empires	DV	89,99
Age of Empires Data	DV	19,99
AH 64 Longbow 2	DV	79,00
Air Warrior 3	DV	x69,99
Airline Tycoon	DV	x69,99
Alexander der Große	DV	59,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	**DV**	**69,99**
Anstoss 2	DV	69,99
Anstoss 2 DATA	DV	24,99
Armored Fist 2	DV	74,99
Army Men	DV	x69,99
Atlantis	DV	76,99

CD-ROM

Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Earth 2140 Data Nr. 2	DV	24,99
Earth Siege 3	DV	i.V.
Easy Ball	DV	54,99
Easternfront	DV	74,99
F1 Racing/UBI Soft	DV	69,99
F 15	**DV**	**79,00**
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
F22 Raptor/Novalogic	DA	74,99
Falcon 4.0	DV	x69,99
Fallout	DV	69,99
Fifa Soccer 98	DV	79,00
Fighter Squadron	DV	x74,99
Fighting Force	DA	79,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
Http://WWW.Spieleweb.de/Callnplay



Anno 1602

Deutsche Version

DM 69,99



Battle Zone

Deutsche Version

DM 69,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Balls of Steel	DA	69,99
Baphomets Fluch 2	DV	69,99
Battle Isle 4 Incubation	DV	69,99
Battlespire	DA	69,99
Battle Zone	**DV**	**69,99**
Beast War	DV	x69,99
Betrayal in Antara	DV	79,99
Birthright	DV	69,99

Incubation Mission - CD

Erscheint ca. 17.04.98

Deutsche Version DM 29,99

Blade Runner	DV	84,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Rally	DV	49,99
Brücke von Arnheim	DV	84,99
Bundesl.Man.Compilat.	DV	54,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Caesar 3	DV	x69,99
Carl Precision Racing	**DV**	**89,99**
Charly Naseweis	DV	44,99
Cities of Justice	DV	x69,99
Civilization 2	DV	39,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV	24,99
Flying Saucer	**DV**	**69,99**
Floyd	DV	69,99
Flugsimulator 98	DV	109,99
F1 GP 2-Track Pack 2	DV	25,99
Formula One Grand Prix 3	DV	i.V.
Formula 1 97	**DV**	**74,99**
Forsaken	DV	x74,99
Frankreich '98 Die WM	DV	x79,99
Fritz 5 Schach	DV	119,99
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Gex 2	DA	74,99
Golf PRO	**DV**	**69,99**
Grand Prix Legends	DV	i.V.
Grand Theft Auto	DV	59,99
Half-Life	DV	i.V.
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Heart of Darkness	DV	x74,99
Hellfire	DA	34,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Heroes o.M&M 2 Data	DV	29,99
Heroeso.M&M Samml.	DV	79,99
● Heroes o. M&M 1		
● Heroes o. M&M 2		
● Heroes o. M&M 2 Data		
Herrscher der Meere	DV	69,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo 6	DV	59,99
Hugo die Zauberreiche	DV	39,99

Dark Ohmen

Top Titel!

Deutsche Version

DM 79,99

Formel 1 97 Psygnosys

Deutsche Version DM 74,99

Age o. Empire Mission CD

Deutsche Version DM 19,99

M1 Tank Platoon 2

Deutsche Version DM 69,99

Golf Pro

Deutsche Version DM 69,99

Rebellion

Englische Version DM 69,99

Dark Reign Mission CD

Deutsche Version x DM 29,99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Civil War General 2	**DV**	**64,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Croc	DA	79,00
Dark Colony	DV	44,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Ohmen	**DV**	**79,00**
Dark Reign	DV	79,99
Dark Reign DATA	**DV**	**29,99**
Dawn of War	DV	x69,99
Deadlock 2	**DV**	**79,00**
Deathtrap Dungeon	**DV**	**79,99**
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die by the Sword	DV	x79,99
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-Panzer 44	**DV**	**69,99**
I-War	DV	69,99
Incubation/Battle Isle 4	DV	69,99
Incubation Data	**Dv**	**x29,99**
Interstate 76:Nitro Riders	DA	44,99
Intervention	DV	x72,99
Jack Nicklas Golf 5	DA	74,99
Jedi Knight	DA	79,99
Jedi Knight Data	DV	29,99
Joint Strike Fighter	DA	79,99
Journement Projekt 3	DV	69,99
KKND - Extreme	DV	59,99
KKND 2	DV	x59,99
Kings Quest 8	DV	i.V.
Korea Flugsimulator	**DV**	**69,99**
Lands of Lore 2	DV	69,99
Last Bronx	DV	64,99
Liberation Day	DV	69,99
Links 98	DA	79,99
Lords of Magic	DV	69,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Die Siedler 2 + DATA	DV	69,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Die Verlängerung	**DV**	**24,99**
Die Völker	DV	x69,99
Dune 2000	DV	x69,99
Dungeon Keeper+Data	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	DV	29,99
Dunkle Manöver	DV	69,99
Earth 2140	DV	34,99
Löwenzahn	DV	39,99
M1 Tank Platoon 2	**DV**	**69,99**
Magic-Zusammenk.	DV	59,99
Magic-Zusamm.Data	DV	39,99
Manhatten	DV	69,99
Mastermind	DV	x34,99
MAX 2	DV	x79,99
Maximum Force	DA	79,99
Mechwarrior 3	DV	i.V.

Metallizer	DV	54,99
MIA	DA	x69,99
Might & Magic 6	DV	x74,99
Monkey Island 3	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	69,99
Monopoly WM Edition	**DV**	**69,99**
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	DV	74,99
Myth	DV	79,99
NBA Live 98	DV	79,00
NBA Action 98	DA	49,99
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	72,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	77,99
Outcast	DV	x79,99
Pandemonium 2	DA	74,99
Panzer Commander	DV	x69,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x64,99
Pax Imperia	DV	69,99
PC Games Trivia	DV	29,99
Perry Rhodan o. Eastside	DV	69,99
Perry Rhodan Adventure	DV	69,99
Pharao	DV	59,99
Piraten	DV	79,99
Plane Crazy	DV	69,99
Police Quest SWAT 2	DV	x69,99
Populus 3 'rd Coming	DV	x79,00
Powerboat Racing	DA	x74,99
Pro Pilot	**DV**	**79,99**

Tomb Raider 1 Directors Cut
incl. 4 neuer Level + Mouse Pad

Deutsche Version DM 39,99

Prost Grand Prix 98	DV	x69,99
Queen: The Eye	DV	79,00
Quest for Glory 5	DV	i.V.
Rallay Generation	DV	x69,99
Raymans World	DV	49,99
Reah	DA	x74,99
Rebellion	**EV**	**69,99**
Recoil	DV	x69,99
Red Baron 2	**DV**	**64,99**
Red Line Racer	DV	69,99

CD-ROM

Resident Evil	DV	69,99
Rising Lands	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	DV	69,99
Riverworld	DV	x79,99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69,99
Sega Touring Car	DV	59,99
Sensible Soccer 2000	DV	x79,00
Seven Kingdoms	DV	74,99
Shanghai Dynasty	**DV**	**44,99**
Sim City 2000 + Theme Hospital	DV	79,99
SIN	DA	x74,99
Snow Racer 98	DV	x59,99
Soldier at War	DV	x69,99
Starcraft	**DA**	**79,99**
Starfleet Academy	DV	69,99
Star Trek Pinbal	DA	44,99
Star Trek First Contact	DV	i.V.
Star Trek Generation	DV	39,99
Stealth Reaper 2020	DA	74,99
Steel Panther 3	DA	69,99
Streets o. Sim City	DV	79,00
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	34,99
Tennis Manager	**DV**	**34,99**
Tenth Planet	DV	69,99
The Art of Magic	DV	x69,99
The Reap	DV	64,99
Test Drive 4	DV	79,00
TFX 3: F22	DV	74,99
Time Shock + Pro Pinball	DA	49,99
Titanic	DV	39,99
TOCA Touring Car	DA	79,00
Tomb Raider 1 Dir.Cut	DV	39,99
Tomb Raider 2	DV	79,99
Total Annihilation	DV	79,99
Trash Vol. 1	DV	29,99
Ubik	**DV**	**79,00**
Ultima Race Pro	**DV**	**59,99**
Ultima Teil 1-6	EV	74,99
Uprising	DV	69,99
V-Rally	DV	x69,99
War Breeds	DV	44,99
War Games	DV	x79,99
War Wind 2	DV	69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	DV	79,00
Worldmanager '98	DV	x69,99
Worms 2	DV	74,99
X-Com : Apocalypse	DV	59,99
X-Files	DA	x42,99
X-Fire	DV	x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
X-Wing vs. Tie F. Data	**DA**	**39,99**
Xenocracy	DV	x69,99
XLR 8	DV	x69,99
You Don´t Know Jack	**DV**	**59,99**
Youngblood	DA	79,99

Angebote: (Fortsetzung)

KKND	**DV**	**29,99**
Links LS 97	**DA**	**29,99**
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Manic Karts	DA	12,99
Master of Orion 2	**DV**	**24,99**
Mechwar. Mercernary	**DV**	**19,99**
MDK	DV	29,99
MAX	DV	29,99
Mephisto 3.5	DV	39,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Pazifik Admiral	**DV**	**39,99**
Pirates Gold	DA	24,99
Piraten Insel	DV	19,99
POD Planet o. Death	DV	29,99
POD Planet o. D. DATA	DV	19,99
Privateer 2	DV	29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Riddle of Master LU	DV	29,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Stonekeep	DV	24,99
Sub Culture	**DV**	**29,99**
Super E.F. 2000	DV	29,99
Syndicate Wars	DV	29,99
The Dig	DV	29,99
Tie Fighter	DV	29,99
Time Commando	DV	29,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
US Navy Fighter 97	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 2	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Wing Commander 4	**DV**	**34,99**
Worms + DATA	DA	24,99
X-Com Terror of t. Deep	DA	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zork: Großinquisitor	DV	39,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour DA/DV		29,99
AH64 Longbow	DV	29,99
Akte Europa	**DV**	**29,99**
Albion	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3	**DV**	**24,99**
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Buccaneer	**DV**	**39,99**
Chewy ESC ! F 5	**DV**	**24,99**
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Dark Reigh	**DV**	**29,99**
Deadlock	DV	29,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Siedler 1	**DV**	**24,99**
Die total ver. Rallay	DV	24,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
Fifa Soccer Manager	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Goblins Teil 3	DV	19,99
Heavy Gear	DV	39,99
Holiday Island	DV	19,99
Imperialismus	**DV**	**39,99**
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Interstate 76	DV	29,99

Zubehör

Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP	239,99
Orchid Righteous 3D	a.A.
Alfa Quad Umschaltbox	44,99
Alfa Twin Umschaltbox	29,99
Fanatec Programator	69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale	154,99
Comm. & Conqu. Trackball	79,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	39,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Man kann der Presse trauen.

- "Grafisch überragende und spielerisch überzeugende Simulation …" (PC Joker 1/98, 89 %)

- "… glänzt I-WAR jedoch mit enormer Tiefe und kann dank des verzweigten Missionsaufbaus und der hervorragenden Spielbarkeit auch nach Monaten noch begeistern." (PC Action 1/98, 88 %)

- "Mich hat I-WAR von Beginn an fasziniert und gefiel mir mit jeder Runde besser: Kein Auftrag gleicht dem anderen, das Flugverhalten ist brillant, und die Missionen sind mit Abstand die spannendsten aller Weltraumspiele." (PC Games 1/98, 89 %)

- "Die herausfordernden Aufträge sind vorbildlich erklärt, äußerst abwechslungsreich, bieten immer wieder Überraschungen und passen zur packenden Handlung …" (GameStar 1/98, 83 %)

- "Erfahrenen Fliegerassen gibt I-WAR genau den richtigen Kick …" (PowerPlay 1/98, 81 %)



Wie auch immer – I-WAR ist das Weltraumspiel der 90er. Wann erlebst Du die gigantische Freiheit und Ruhm? Mehr Infos unter i-war@bomico.com und www.bomico.de

ocean

PARTICLE SYSTEMS

Muß man aber nicht.

- "Ein exzellentes Spiel." (byron@activeie.com)
- "I-War ist echt cool … mitreißende Story … und jede Mission eine echte Herausforderung." (stephen.baldwin@btinternet.com)
- "Eines der besten Spiele, das ich je gespielt habe." (Ahti Mikkonen)
- "Ich liebe es!" (sean@bucks-aggs.demon.co.uk)
- "Realistisch, packend und voller Atmosphäre." (Raza)
- "Ich bin überzeugt, daß jeder, der Science-fiction genauso gerne mag wie ich, I-WAR lieben wird." (scott)



Geschichte um Macht,

REBELLION IM UNIVERSUM

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

PRODUKT INFO 15

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviele?

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Multiplayer Ob und wie.

Name ..... Incubation:	Mindestanforderungen
..... Time is running out	P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA
Genre .....Strategie	Empfohlen
Hersteller .....Blue Byte	P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx
Schwierigkeit .....mittel	**Grafik** 87%
Preis .....ca. 100 Mark	**Sound** 85%
Spieler .....1 - 4	**Spielspaß**
Steuerung .....Maus	Solo Multi
Besonderheiten .CD-Audio	88% 90%
Spiel .....engl./dt.gepl.	
Anleitung ....engl./dt gepl.	
Multiplayer ...Internet/IPX	

Mindestanforderung Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

3Dfx

AB 18

Voraussetzung Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt

Voraussetzung Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.


Stephan Freundorfer
sf


Christian Peller
cis


Maik Wöhler
mw


Ralf Müller
rm


tom schmidt
ts


Joe Nettelbeck
jn

Age of Empires – Die Ausdehnung Persiens

Exklusive Zusatzkampagne frisch gelöst

Gleich elf neue, herausfordernd designte Missionen führen die Perser unter König Krates in die Schlacht. Da die meisten Einsätze sehr knifflig sind – die Kampagne richtet sich an kampferprobte Empires-Veteranen – liefern wir Euch vorsorglich die komplette Lösung mit, damit gar nicht erst Frust aufkommen kann.

Einsatz 1:
Das Artefakt der Babylonier

Der König der Perser möchte also, daß Ihr für ihn ein Artefakt der Babylonier stehlt, um einen Krieg auszulösen. Bei diesem Einsatz werdet Ihr von Alexander unterstützt,



der als Held unter dem persischen Volk gefeiert wird. Ihr beginnt im tiefen Süden der Karte mit ziemlich vielen Starteinheiten, unter denen sich auch ein Katapult befindet. Mit diesem tötet Ihr das Krokodil und die Elefanten in der Nähe, da sich diese sonst an Euren Einheiten vergreifen würden. Danach feuert Ihr mit dem Katapult auf die gegnerischen Einheiten in der Festung, um sie herauszulocken. Befinden sich diese nicht mehr im Schutz der Mauern, werden sie von Euren übrigen Einheiten getötet. Achtet dabei aber auf den Wachturm in der Nähe, der Eure Einheiten beharken könnte. Den Turm zerlegt Ihr mit dem Katapult. Das Gleiche blüht dem Tempel, der sich in der Festung befindet. Habt Ihr alle Gegner getötet, werdet Ihr bald auf ein Transportboot treffen, das sich Euch willig anschließt. Fahrt mit diesem Boot ohne Ladung zu Position 1. Dort werdet Ihr weitere Verstärkung in Form von mehreren Schiffen vorfinden. Diese lotst Ihr aus der Bucht heraus und kümmert Euch dabei nicht um die Türme oder Gebäude des Feindes. Gleichzeitig taucht auch noch Verstärkung auf der



Das Artefakt wird gut vom Feind bewacht



Eure Kriegsmaschinen können von der Startinsel aus den Gegner auf der Insel nebenan beharken

DAS POWER PLAY-EMPIRES

Als Ergänzung zum erfolgreichen Age of Empires hat Power Play für Euch einiges zusammengetragen:

- Komplettlösung der vier Original-Kampagnen im Tips & Tricks-Sonderheft (seit Anfang April am Kiosk)
- Hilfreiche Savegames der vier Kampagnen auf der Cover-CD dieser Ausgabe
- Die 11 Missionen lange Persien-Kampagne von MagicArts, ebenfalls auf der Heft-CD
- Die dazu passende Komplettlösung auf diesen Seiten
- Der Testbericht von „Die germanische Offensive" (Seite 114), einer käuflichen Zusatz-Kampagne mit 20 Missionen



[Tips & Tricks]

Age of Empires Zusatzkampagne 69
Grab des Pharao Komplettlösung 76
Cheat-Fundgrube Hilfen für viele Fälle 109

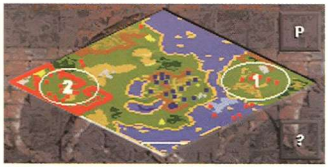
Perser in Age of Empires, werden sich Kenner des Echtzeitstrategiespiels fragen – und haben recht. Im Original von Ensemble Studios (vermarktet von Microsoft) dreht sich in den Kampagnen alles um Ägypter, Griechen, Babylonier und Japaner. Exklusiv für Euch hat Power Play-Leser Christian Pfeiffer unter seinem Label MagicArts eine lange Perser-Kampagne entwickelt, die sich auf der Cover-CD dieser Ausgabe findet.

Insel auf, die sofort unter Beschuß gerät. Darum solltet Ihr sie so schnell wie möglich in das Transportboot laden, das Ihr eben erhalten habt. Fahrt danach mit Euren Kriegsschiffen zur Position 2. Dort werdet Ihr nämlich Euren Stützpunkt finden, in den das Artefakt gebracht werden soll. Leider wird dieser aber von feindlichen Schiffen bewacht, die Ihr auf jeden Fall zerstören müßt. Ladet einige Einheiten bei Eurem Stützpunkt aus und lauft in ihn hinein. Ihr trefft auf weitere Kämpfer und Kriegsmaschinen, die mit den Transportbooten auf die Insel gebracht werden, auf der Ihr gestartet seid. Dort reißt Ihr nun mit den Kriegsmaschinen die Mauern ab und vernichtet von da aus schon einmal Gebäude auf der Feindinsel im Westen. Sind alle Gebäude in der Reichweite der Katapulte zerstört, landet Ihr auf der Feindinsel. Das Eiland wird vollkommen von den Babyloniern gesäubert. An Position 3 findet Ihr schließlich das Artefakt, das in den mit Fahnen markierten Kreis in Eurer Stadt geschafft wird.



Die ersten Angriffe des Feindes lassen nicht lange auf sich warten

Einsatz 2:
Der Kampf um Trabar



Die Babylonier wollen sich daraufhin an Euch rächen, indem sie einen Stützpunkt der persischen Dynastie angreifen. Eure Aufgabe besteht nun darin, diesen Außenposten zu verteidigen und den babylonischen Stamm zu vernichten. Der Stützpunkt befindet sich in der Mitte der Karte und ist eigentlich ganz gut geschützt, da er auf Klippen liegt. Leider ist die Siedlung noch in der Altsteinzeit, wird dafür aber unter anderem durch schwere Reiter geschützt. Die ersten feindlichen Angriffe erfolgen schnell und sollten mit besagten Reitern abgewehrt werden. Der Feind wird Euch in die Zange nehmen, da er sowohl bei Position 1 als auch bei Position 2 einen Stützpunkt errichtet. Allerdings konzentrieren sich die Babylonier nicht auf eine Flotte, was Ihr zu Eurem Vorteil ausnutzen könnt. Baut eine große Anzahl von Schiffen, die den Gegner an den Küsten angreifen. Euer Dorf sollte in der Zwischenzeit aufblühen und gut befestigt werden, da der Kontrahent Euch eine Epoche voraus ist und mit Vorliebe Katapulte einsetzt. Die Goldreserven im Norden solltet Ihr möglichst schnell sichern, da sich diese sonst der Gegner unter den Nagel reißt und Euch somit noch einen weiteren Schritt voraus ist. Es empfiehlt sich, als erstes den Stützpunkt an Position 1 anzugreifen, da er nicht von einer Stadtmauer geschützt wird und außerdem noch hohe Rohstoffvorkommen aufweist. Habt Ihr den Stützpunkt erst geknackt, ist die Vernichtung der Hauptstadt des Gegners bei Position 2 auch recht einfach zu erledigen. Das einzige Problem ist, daß Ihr keine Priester ausbilden könnt, der Gegner jedoch sehr wohl über diese mächtigen Einheiten verfügt. Versucht die Priester mit Hilfe der Katapulte auszuschalten. Ist Euch dies gelungen, sollte die restliche Mission kein Problem mehr darstellen.



Eure Stadt hinkt zwar technologisch hinter der des Feindes hinterher, ist jedoch von Einheiten gut geschützt

Einsatz 3:
Der Weise von Gara

Bei diesem Einsatz müßt Ihr den Weisen von Gara finden und ihn an Euren Startplatz verfrachten. Außerdem gilt es, den Stützpunkt des roten Feindes zu eliminieren.
Euer Startplatz befindet sich im Westen. Dort findet Ihr eine beachtliche Streitmacht vor, die allerdings sofort von gegnerischen



Schiffen attackiert wird. Die Angriffe solltet Ihr ohne Probleme abwehren können. Ladet die Einheiten in Transportboote und folgt dem Pfeil. Habt Ihr die Insel im Osten erreicht, landet Ihr dort mit allen Einheiten.



Dieser Stützpunkt muß geknackt werden, bervor Ihr den Weisen befreien könnt

Zwischendurch werdet Ihr auch die Insel der roten Feinde sehen können, die allerdings unberührt bleiben sollte. Rückt statt dessen mit Eurer Streitmacht auf Position 1 zu, die Ihr langsam zerstören solltet. Das kann sich als recht knifflig erweisen, da der Gegner ziemlich viele Einheiten in dem Stützpunkt hat. Trotzdem sollte es Euch gelingen die feindliche Festung zu zerstören. Ihr müßtet nun auch schon den Weisen von Gara auf seiner Insel sehen können. Laßt ihn dort und rückt mit Eurer Streitmacht weiter ins Innere der Insel vor, wo Ihr auf einen weiteren babylonischen Stamm trefft, der gerade eine Stadt errichtet. Hindert ihn daran, indem Ihr alle Einheiten und Gebäude von ihm vernichtet, da er sonst später zu einem Problem werden kann. Danach könnt Ihr in aller Ruhe eine schöne Stadt errichten und alle

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch an.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag** und **Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400.**

Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.

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
U-Bahnhof Rehberge

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 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 * NEU
58706 MENDEN
Unnaer Straße 47

78224 SINGEN
Ekkehardstraße 78 ☎ 07731-181866

82515 WOLFRATSHAUSEN
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



Ihr Groß-händler für Spiele + Zubehör

PC CD-ROM + SONY PSX + NINTENDO 64

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Bahnhofstraße 3
D- 94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99



Die Festung des Feindes ist nur schwer zu zerstören

nötigen Aufrüstungen durchführen. Die Insel ist ausreichend mit den dafür benötigten Rohstoffen ausgestattet.

Der rote Gegner hat eine riesige Festung im Norden, die sehr schwer zu erstürmen ist, da sie rundum von Einheiten bewacht wird. Baut viele Schiffe, die anfangen, die Küste der Feinde zu beharken, um die gefährlichen Türme und Ballisten auszuschalten. Der Computergegner wird nichts nachbauen, da seine Intelligenz auf „Passiv" gestellt ist und er nur Eure Angriffe abwehrt. Baut deswegen ein großes Heer und fallt in eine Seite der Festung ein. Zerstört alles, was Ihr sehen könnt, bis kein rotes Gebäude und keine rote Einheit mehr auf der Landkarte erkennbar ist. Zuletzt müßt Ihr noch den Weisen zu Eurem Startplatz bringen. Der Priester lebt, wie Ihr schon gesehen haben müßtet, auf einer Insel. Errichtet einen Hafen an dem Strom, der die Insel umgibt, und schafft den Weisen mit Hilfe einer Fähre ans andere Ufer hinüber. Dort wird er in ein weiteres Transportschiff verladen, das ihn zu der Insel bringt, auf der Ihr diese Mission begonnen habt.

Einsatz 4:

Der Untergang Babylons

Der König der Perser hatte schon eine Vorhut nach Babylon geschickt, die eine Festung errichten sollte. Leider haben die Perser nie wieder von dieser Vorhut gehört und schicken deswegen nun eine weitere Streitmacht in das Gebiet von Babylon, um die Vorhut auszumachen. Euer Startplatz befindet sich im Osten der Karte. Bewegt Euch auf Position 1 zu und tötet alle Gegner, denen Ihr begegnet. Sobald Ihr die Position erreicht habt, werdet Ihr auf ein gelbes Dorf treffen, das Eure Vorhut gefangenhält. Dies gefällt den Persern natürlich gar nicht und darum wird das gelbe Dorf schnell niedergebrannt. Danach befreit Ihr Eure Vorhut aus den Mauern und errichtet eine schöne Stadt an der Position. Die ersten Angriffe des Gegners lassen nicht lange auf sich warten und deswegen ist es wichtig, schnell eine Verteidigung aufzubauen, damit Eure Stadt nicht von feindlichen Einheiten überrannt wird. Die Angriffe werden von dem braunen Dorf im Norden und dem orangenen im Westen ausgehen. Während die braunen Babylonier mit Vorliebe Infanteristen und Priester rekrutieren, machen die orangenen Ägypter ihnen mit schweren Kriegselefanten das Leben schwer. Die rote Abordnung verhält sich im Geschehen nur defensiv, kontrolliert jedoch das Gewässer und einen großen Teil der Karte. Trotzdem ist es notwendig, auch einen Hafen aufzubauen, um Fische fangen zu können. Ebenso werden auch die anderen Clans Häfen errichten und Schiffe bauen, weshalb Ihr viele Kriegsschiffe herstellen solltet. Wenn Ihr eine große Streitmacht aufgestellt habt, sollte diese als erste die braune Stadt zerstören, da dadurch ein Hauptangreifer ausgeschaltet wird. Zieht danach Euer Heer – oder das, was noch davon übrig ist – wieder in Eure Stadt zurück und frischt es mit neuen Einheiten auf. Vor allem solltet Ihr Kriegselefanten besitzen, da der nächste Angriff gegen die Festung der Ägypter im Westen geführt werden muß und dieser Feind ebenfalls über viele Elefanten verfügt. Auf dem Weg in die Stadt werdet Ihr an einer Ruine vorbeikommen, die Ihr für Euer Volk gewinnen müßt. Sind auch die orangenen Gegner tot, ist der letzte Losungsschritt einfach. Zerstört wieder Stück für Stück die Festung der „Roten" und beendet damit die Mission erfolgreich.

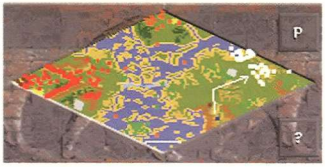


Die Babylonier verfügen wieder über eine riesige Festung, die diesmal sogar ein Weltwunder besitzt



Einsatz 5:

Die Flucht des entmachteten Königs von Babylon



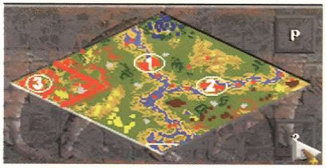
Ihr beginnt das Szenario nur mit einer einzigen Einheit, nämlich mit Alexander. Er muß die gesamte Mission überleben. Reitet zielstrebig an dem Pfeil (siehe Karte) entlang, bis Ihr auf Euren Stützpunkt trefft. Während des Rittes ignoriert Ihr die Feinde. Seid Ihr erst einmal im Stützpunkt angekommen, sammelt Ihr alle Eure Einheiten und vernichtet sämtliche kleine Stellungen der Phönizier (Grün) auf der Insel. Beim Erkunden der Insel werdet Ihr schnell feststellen, daß ein kleiner Meerübergang mit einer weiteren Insel verbunden ist, auf der die Ägypter Minos verstecken. Besetzt den Übergang und sichert ihn mit Wällen und Türmen. Auf Eurer Insel gibt es leider keine Goldvorkommen, so daß Euch nur der Seehandel bleibt, um an Gold zu gelangen. Ein idealer Partner dafür sind die Yamato, die einen Stützpunkt im Norden der Karte



Diese kleine Stadt gilt es zu erreichen

besitzen. Es kann auch hilfreich sein, sich durch Tributzahlung mit den Yamato zu verbünden, da diese Euch dann im Kampf unterstützen.
Ägyptische Reiter attackieren Euch immer wieder, und die solltet Ihr auf keinen Fall an Eure Gebäude heranlassen, da Eure Dorfbewohner kaum Bauwerke errichten können. Erforscht wichtige Technologien und stellt ein Angriffsheer auf, das wieder einmal überwiegend aus Elefanten bestehen sollte. Parallel zu einem Seeangriff attackiert dann die Ägypter auch über Land und rennt deren Festung binnen kurzer Zeit nieder. Im Westen der Insel werdet Ihr Minos mit seinen Getreuen treffen, die Ihr eliminieren müßt. Die Kiste des toten Königs bringt Ihr daraufhin in Eure Stadt. Danach muß nur noch eine Lagergrube und ein Kornspeicher auf der Feindinsel gebaut werden. Jetzt gilt es, 3000 Goldeinheiten zu erreichen. Wenn Ihr mit den Yamato einen gemeinsamen Sieg vereinbart habt und alle anderen Stämme tot sind, ist die Mission abgeschlossen.

Einsatz 6:
Rohstoffmangel am Nil



Ein äußerst kniffliger Einsatz, der Euch so einiges an Können abverlangt, erwartet Euch nun. Ihr startet mit einem kleinen Dorf im Norden, das durch den dortigen Wald geschützt wird. In Eurem Dorf gibt es zwei Goldminen und einige Steine, die Ihr sogleich abbaut. Von dem Gold rekrutiert Ihr einen Priester, und mit den Steinen wird die Stadt befestigt. Schickt einen Reiter in Richtung Südosten los, wodurch Ihr in der Mitte Eurer Insel bald auf ein Katapult treffen dürftet. Dieses zerstört Ihr aber nicht, statt dessen zieht Ihr Euren Reiter zurück. Das Katapult ist extrem wichtig, da Ihr eine so starke Waffe sehr gut gebrauchen könnt. Bekehrt es mit dem Priester und zieht Euch danach wieder zurück. Die ersten Angriffe des braunen Feindes sollten schon stattgefunden haben, der gelbe Gegner jedoch bleibt vorerst ruhig. Um den braunen Feind schnell zum Schweigen zu bringen, bewegt Ihr Euch mit einer großen Streitmacht und dem Katapult auf die Brücke bei Position 2 zu. Lockt mit dem Katapult die Elefanten an und bekehrt sie mit einem Priester sobald sie aus der Reichweite der Türme sind. Habt Ihr die Brücke vom Feind geräumt, stoßt Ihr weiter vor. Schon nach kurzem Marsch trefft Ihr auf das braune Dorf, das prompt angegriffen wird. Zerstört die wichtigsten Gebäude und errichtet selbst einige neue Bauwerke, da auf dieser Insel viele Rohstoffe zu finden sind. In der Zwischenzeit kann es sein, daß auch der gelbe Gegner (bevorzugt mit schweren Kriegselefanten) Angriffe startet. Baut deshalb viele Türme und Priester, die die Elefanten töten bzw. bekehren können. Sobald der braune Gegner vom Erdboden getilgt wurde, sollten sich Eure Truppen nach Position 1 begeben, wo wieder eine Brücke einzunehmen ist. Habt Ihr das geschafft, befestigt Ihr diese Brücke schwer, damit der Feind mit seinen Elefanten dort abgefangen werden kann, während sich im Hinterland Eure Stadt weiterentwickelt. Startet oft Angriffe auf die gelbe Stadt, um deren Inhaber zu schwächen. Irgendwann versetzt Ihr ihm den Todesstoß. Danach kehrt Ruhe ein und Euer nächstes Ziel ist es, die Festung des Tiberius im Westen niederzuschlagen. In dieser werdet Ihr schließlich auch noch die wichtigen Rohstoffe finden, die Ihr benötigt, um die verlangten Rohstoffeinheiten (4000 Gold-, 4000 Stein-, 1000 Nahrungs-, und 5000 Holzeinheiten) zu erhalten. Sobald Ihr dann noch den Nil von feindlichen Schiffen befreit habt, könnt Ihr Euch der nächsten Aufgabe zuwenden.



Tiberius wiegt sich in Sicherheit, da er noch nichts von Euren Invasionsplänen weiß



Einsatz 7:
Der Gefangenentransport

Ihr startet diesen Einsatz mit nur einem Elefantenschützen und Tiberius. Rückt in Richtung Norden vor, wo Ihr schon bald auf Gegner trefft, die vom Elefantenschützen getötet werden. Ein Stück weiter erhaltet Ihr einen Kriegselefanten, der Euch tapfer zur Seite stehen wird. Haltet Euch von nun an südlich, bis Ihr eine kleine Hafenstadt der Ägypter erreicht, die sich recht einfach abreißen läßt. In dieser Stadt findet Ihr auch ein Transportboot, das die Helden unverzüglich betreten. Das Boot fährt in Richtung Norden bis es auf den Yamato-Hafen (Position 1) trifft. Eure Einheiten sollten das Boot verlassen, um in der Mitte des Hafens ein Katapult zu finden, das sich ihnen anschließt. Rund um die Insel herum sind außerdem noch Kriegsschiffe verteilt, die Ihr bei Eurer Mission sehr gut gebrauchen könnt. Nachdem Ihr alle Einheiten zusammengezogen habt, geht es wieder in Richtung Süden, bis Ihr zu einer Meerenge gelangt, die von feindlichen Türmen besetzt ist. Die Türme lassen sich mit dem Kriegsschiff wunderbar zerstören, jedoch werden es die Schiffe nachher nicht mehr schaffen, noch mehr dieser Bauwerke zu vernichten. Darum ist es ratsam, das Katapult an einigen Stellen auszuladen, um die Türme aus sicherer Entfernung unschädlich zu machen. Bei Position 2 trefft Ihr schließlich auf drei Knüppelschläger und das Artefakt, das die Perser vermissen. Schießt Euch mit den Schiffen den nörd-



Im Yamato-Hafen finden Eure Helden jede Menge Kriegsgerät, das in dieser Mission unbedingt benötigt wird

lichen Zugang zur Insel frei und landet dort mit Euren Einheiten. Ihr begegnet dann einigen Streitwagen, die Ihr jedoch problemlos in ihre Einzelteile zerlegen könnt. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr das Dorf komplett vernichten, das Regierungsgebäude muß aber auf jeden Fall zerstört werden. Bahnt Euch Euren Weg – wie auf der Karte gezeigt – weiter in Richtung Norden und erledigt alle Gegner und Tiere, die Euch gefährlich werden könnten. In den Wäldern verstecken sich oft Geschütztürme, die unbedingt mit dem Katapult zerstört werden sollten. Sobald Ihr mit Tiberius und dem Artefakt den Stützpunkt bei Position 3 erreicht habt, liegt auch diese Mission hinter Euch.

Einsatz 8:
Die Belagerung Nerons



Neron liegt mitten im Zentrum dieser Karte und wird unverzüglich von allen Seiten aus angegriffen. Kümmert Euch nicht darum, da das Eure Einheiten auch ohne Eure Mitwirkung lösen können, sondern erteilt Euren Arbeitern die notwendigen Befehle zum Rohstoffabbau. Nach dem ersten Angriff zieht Ihr alle Verteidiger zusammen und attackiert gleich die orangenen Belagerer an Position 1. Diese können mit einem Schlag ausgelöscht werden und Euch somit nicht weiter stören. Das Gleiche passiert dem braunen Feind bei Position 2. Danach zieht Ihr Eure Einheiten in die Stadt zurück. Rüstet Eure Recken auf und wehrt alle Angriffe der Feinde ab. Sollten Euch die Rohstoffe in Eurer Stadt ausgehen, könnt Ihr auf die Rohstofflager zugreifen, die eigentlich

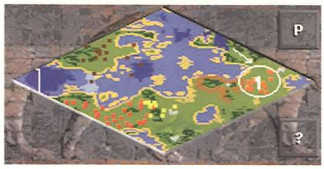


Die Stadt Neron wird von massiven Angriffen der Ägypter und Phönizier heimgesucht

von dem orangenen und dem braunen Stamm abgebaut wurden. Die Städte des Gegners an den Positionen 3, 4 und 5 sind schwer anzugreifen, da der Nil und dessen Zugänge von einem weiteren Stamm bewacht werden. Dessen Einheiten sind nach und nach abzuräumen. Euer erstes Opfer nach dieser Aktion sollten die grauen Feinde an Position 4 sein, da sie technologisch am weitesten zurückliegen. Bahnt Euch danach einen Weg zum gelben Dorf, um auch die das Fürchten zu lehren. Nun sind nur noch die Roten Gegner übrig geblieben. Die solltet Ihr nur mit einer riesigen Streitmacht angreifen, da sie über viele Türme und Einheiten verfügen, aber es nur eine Frage der Zeit ist, bis auch die roten Einheiten von der Karte verschwunden sind. Der Schlüssel zum Sieg lag in dieser Mission eigentlich nur darin, den braunen und orangenen Stamm zu töten.

Einsatz 9:
Bauernkampf

Die Perser suchen Yamato als Verbündeten und wollen sich bei ihrem König einschmeicheln, indem sie rebellische Stämme aus-



löschen. Ihr beginnt in dieser Mission in der Altsteinzeit. Der Gegner ist Euch teilweise schon voraus, jedoch beginnt Ihr mit vielen Starteinheiten. Lauft auf Position 1 zu, wo ein perfekter Bauplatz wäre. Leider hatte auch schon ein anderer Stamm den Gedanken und dort seine Zelte aufgeschlagen. Dies ist uns allerdings relativ egal: Eure Einheiten sorgen dafür, daß die orangenen Punkte von der Landkarte verschwinden. Eure Rivalen sind der rote, der braune und der gelbe Stamm. Der gelbe Stamm wird Euch niemals attackieren, da er auch in Feindschaft mit dem roten Stamm lebt und dieser die „Gelben" relativ schnell ausradiert. Danach wird er leider zu Angriffen auf Euch übergehen, was sich vorerst jedoch abwehren läßt. Trainiert viele Dorfbewohner und erreicht möglichst schnell die Jungsteinzeit um Mauern bauen zu können. Sobald dies mög-



Der rote und der gelbe Stamm rotten sich gegenseitig aus

lich ist, steckt Ihr mit diesen Euer Gebiet ab, um die Angriffe der Feinde besser kontrollieren zu können. Auch der Aufbau einer Seemacht kann Euch in dieser Mission sehr nützlich sein, da sich der braune Gegner perfekt von See aus angreifen läßt. Rüstet alles möglichst umfassend auf und stellt eine große Armee aus Bogenschützen und Axtkämpfern zusammen. Be- senere Einheiten könnt Ihr in diesem Szenario leider nicht trainieren, aber immerhin ist auch der Gegner in dieser Hinsicht gehandikapt. Startet möglichst bald Angriffe auf den roten Gegner, der die stärkste Präsenz in diesem Szenario aufweisen kann. Er schützt seine Stadt durch viele Einheiten und Türme. Dennoch sollte es Euch gelingen, eine Schneise durch diese Abwehrmauern zu schlagen und die wichtigsten Gebäude zu zerstören. Bald werdet Ihr auch einen Zugang zur Insel des braunen Stammes finden, der selbstverständlich besetzt wird. Habt Ihr die roten Gegner erledigt, stellt Ihr Euch eine neue Armee auf und greift „Braun" von Land und Wasser aus an. Danach sucht Ihr die vier Artefakte in dem Gebiet und baut 10 Farmen. Damit könnt Ihr die Yamato letztendlich überzeugen, mit dem Volk der Perser zusammenzuarbeiten.

Einsatz 10:
Operation Wüstensturm



Ihr startet mit Amon Ra, einem Priester im Westen der Karte. Der Priester hat schon einen gegnerischen Kämpfer im Blickfeld, der sofort überzeugt wird. Das Gleiche passiert auch den nächsten zwei Breitschwertkämpfern. Lauft noch ein Stück weiter in Richtung Süden und Ihr seht noch einen Kämpfer und einen Beobachtungsturm. Bekehrt auch diesen unwissenden Feind und zerstört nun mit Euren Einheiten den Beobachtungsturm. Auf dem Fluß, den Ihr jetzt erblickt, findet Ihr eine Fähre, die sich nach einer Behandlung durch den Priester den persischen Streitkräften willig anschließt. Bringt alle Einheiten zu Position 1, paßt jedoch unterwegs auf einen gegnerischen Geschützturm auf. Bei 1 angekommen, entdeckt Ihr ein Katapult, das unter allen Umständen bekehrt werden muß. Sollte das nicht auf Anhieb klappen, ladet Ihr noch einmal. Hat das letztendlich funktioniert, heilt Ihr erst einmal alle verwundeten Einheiten und legt danach an dem Zugang der großen, mit Klippen umgebenen Insel im Südwesten an. Ihr trefft sofort auf Geschütztürme, die von Eurem Katapult „neutralisiert" werden. Rückt weiter vor und bekehrt dabei so viele Einheiten wie möglich, falls diese Einheiten Kämpfer sind. Dorfbewohner können zwar auch bekehrt werden, aber das wäre nicht von Nutzen, da die Dörfler keine Gebäude errichten können. Kämpft Euch mit Euren Einheiten auf Position 2 zu. Während dieser Zeit sollte sich Eure Armee immer weiter vermehren, was durch den Priester einfach zu verwirklichen ist. Achtet jedoch auf gegnerische Priester, die sich im Gelände aufhalten und vor allem bei Position 2 in der Festung des Perseus stark vertreten sind. Es ist aber dennoch möglich, die Festung zu stürmen, Perseus zu töten und das Regierungsgebäude zu zerstören. Habt Ihr das geschafft, ist es wichtig, die drei Artefakte zu sichern. Ladet diese in Euer Transportboot, mit denen sie auf die Startinsel gebracht werden.



Einsatz 11:
Die Schlacht um Alexandrien

Bislang habt Ihr Euch wacker geschlagen, und deshalb steht Euch nun die letzte Schlacht im persischen Krieg bevor. Ihr beginnt mit einem sehr kleinen Dorf, das auch schon ziemlich schnell angegriffen wird. Rekrutiert rasch einen Priester, der beim Verteidigen der Stadt helfen kann. Ihr werdet von Westen her von Infanteristen angegriffen, vom Norden her von Kriegselefanten, und aus dem Osten kommen jede Menge Bogenschützen. Eine Stadtmauer ist deswegen unverzichtbar und hilft wesentlich, um diese Mission zu überwinden. Errichtet eine schöne, große Stadt. Die Rohstoffe dazu stehen Euch in Massen zur Verfügung, da diese Karte voll davon ist. Die ständigen Attacken der Ägypter lassen sich leider nicht vermeiden, Ihr könnt jedoch versuchen, immer einige Einheiten bei einem Angriff zu überzeugen, um wenigstens einen kleinen Vorteil aus den Attacken zu ziehen. Auf diese Weise läßt sich bei den Massenangriffen eine ganze Streitmacht hochziehen. Deren erstes Opfer sollte die gelbe Stadt im Osten werden. Baut eine große Flotte am See auf und laßt sie von Euren Landeinheiten eskortieren. Sobald Ihr bei dem gelben Stamm angekommen seid, beginnen auch schon die Angriffe – Ihr solltet nicht locker lassen, bis dieser Stamm ausgelöscht wurde. Danach zieht Ihr Eure Einheiten in Eure Festung zurück, um sie zu heilen und aufzufrischen. Verfügt Ihr wieder über eine große Armee, schickt sie sofort zu dem braunen Stamm im Westen. Dieser Angriff wird sich als wesentlich schwieriger erweisen, vor allem weil die roten Krieger auch noch die braunen beschützen. Allerdings sollten viele Krieger, Elefanten, Elefantenschützen, Priester und Katapulte auch diese Stadt knacken können. Danach steht nur noch die große Festung des Ramses. Der Angriff darauf erweist sich als besonders schwer, da die Arbeiter die Gebäude, die Ihr zerstört, oft wieder nachbauen.



Der braune Stamm entsendet ständig Infanterie, um den Angriff auf Alexandrien unmöglich zu machen



Momentan ist Perseus noch sicher in seiner Festung

Außerdem wird Alexandrien von Klippen und Mauern geschützt, die den Angriff noch weiter erschweren. Setzt alles daran, das Dorfzentrum Alexandriens zu erreichen und zu vernichten. Danach nehmen sich Eure tapferen Recken ein Gebäude nach dem anderen vor. Vor allem die Ställe solltet Ihr schnell in Brand stecken, da dort die gewaltigen Kriegselefanten ausgebildet werden. Zerstört nach diesem Schema alles, bis kein roter Punkt mehr die Übersichtskarte ziert. Nehmt anschließend die Ruinen an den Positionen 1, 2 und 3 ein. Als letzten Schritt errichten Ihr an der Stelle, wo vorher das Monument des Ramses stand, ein Weltwunder.

Herzlichen Glückwunsch, Ihr habt die Kampagne gewonnen!



Das Weltwunder Alexandriens wird nicht mehr lange stehen ...

DAS GRAB DES PHARAO

Ein Krimi im alten Ägypten

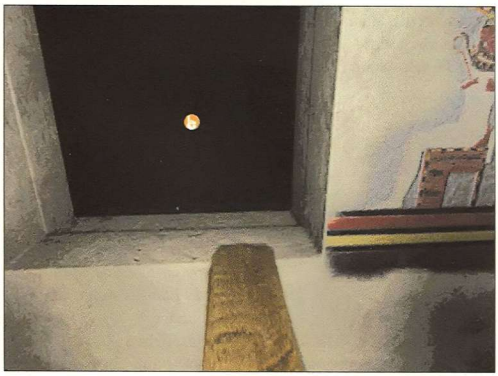
Nur drei Tage bleiben dem jungen Ramos, um die Unschuld seines Vaters zu beweisen

An sich gibt es nur wenige Stellen in diesem Adventure, an denen Ihr in Gräbern, Häusern oder Tempelanlagen Euer Leben lassen könnt. Dennoch sollte häufig abgespeichert werden, um alle Eventualitäten auszuschließen, im Besonderen die eine oder andere Sackgasse. Sechs Schauplätze liegen zwischen dem Beginn der Nachforschungen und dem glücklichen Ende für Ramos und dessen Vater Meryimen. Auch wenn Ihr öfter daran erinnert werdet, daß nur drei Tage Zeit bleiben, um den wahren Schuldigen zu finden, braucht Ihr Euch nicht zu beeilen. Wandert lieber aufmerksam durch das Szenario und untersucht alles, was Euch unter die Finger kommt.

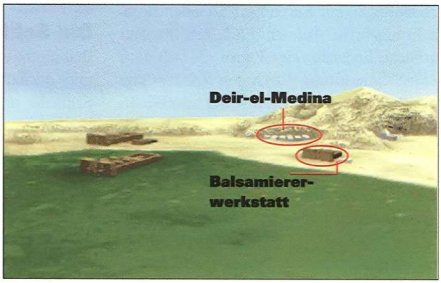
Das Grab von Sethos

Nach einer kurzen Unterredung mit Montumas seid Ihr bereit, mit einer Fackel in der Hand die Grabstätte zu betreten. Am Fuß der Treppe dreht Ihr Euch um und nehmt das Brett mit. Nach einer weiteren Treppe folgt ein Raum ohne Fußboden, den Ihr mit Hilfe des Bretts überquert. Ihr befindet Euch nun in einen Raum, in dem vier Säulen stehen. Die linke Säule solltet Ihr genauer betrachten und Eure kodierte Nachricht mit den Malereien darauf benutzen, um einen ersten Hinweis auf den eigentlichen Übeltäter zu erhalten.

Im folgenden Raum befinden sich wiederum zwei Säulen. Nehmt den Stab mit, der an einer von beiden lehnt. Geht nun zurück zu der Säule, die Ihr näher betrachtet hattet und umrundet sie. Marschiert die Treppe abwärts und weiter bis zu einer Kammer, in der sechs Säulen stehen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Durchgang zu einem engen Raum, in dem Ihr eine Kobra vorfindet. Tötet sie mit dem Stock und nehmt das zerbrochene Amulett mit. Kehrt in die Säulenhalle zurück und geht noch ein Stückchen weiter in den angrenzenden Raum. Hier verfolgt Ihr kurz eine Unterhaltung zweier Personen. Bewegt Euch zu dem tieferliegenden Schutthaufen und räumt die Steine beiseite, um den Ostracon zu finden. Diesen und das Amulett zeigt Ihr Amunnacht, der Euch dafür einen Ring schenkt. Jetzt verlaßt Ihr die Grabkammern wieder auf dem Wege, auf dem Ihr gekommen seid.



Bodenlos: Lieber ein Brett unter den Füßen als vorm Kopf





Zeigt Ihr Montumas den Ring, so führt er Euch zum Dorf, wo Ihr nach Hori suchen könnt. In einer kurzen Zwischensequenz erhaltet Ihr noch eine Liste von den Arbeitern der Grabstätten.

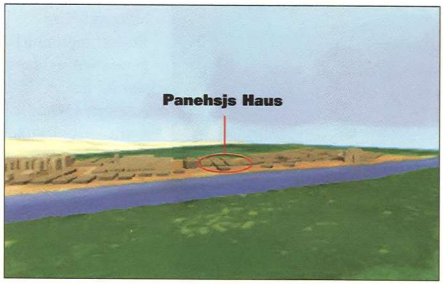
Deir El Medina

Um in das Dorf zu gelangen, zeigt Ihr dem Wächter Pentaur den Ring. Etwa fünf Schritte vom Dorfeingang entfernt befindet sich auf der linken Seite eine Tür, die sich problemlos öffnen läßt. Hier findet Ihr Utensilien zum Feuermachen in dem rechts vom Hauptraum liegenden Zimmer. Auf der linken Seite des Raums ist eine kleine Kammer mit einer Schlafstätte am Boden. Betrachtet Euch die Kopfstütze näher und benutzt Euer Geheimdokument damit, um einen zweiten Hinweis zu erhalten. Verlaßt das Haus und geht nach links. Ein Stückchen geradeaus könnt Ihr auf der linken Seite eine schmale Sackgasse ausmachen, an deren Ende Ihr eine Leiter entdeckt. Steckt sie ein und biegt aus der Gasse wieder



nach links auf die Hauptstraße. Am Ende angelangt wendet Ihr Euch nach rechts und geht bis zu der Wirtin mit der auffälligen Haartracht. Sie würde lieber Liebesschwüre als Eure neugierigen Fragen hören, Ihr solltet Euch allerdings das Schäferstündchen mit ihr verkneifen und dafür die Leiter an die Wand links der Wirtin stellen. Versucht





Ihr die Leiter zu erklimmen, macht die Frau heftig Radau. Durch Montumas Ring könnt Ihr sie besänftigen. Betretet nun über die Leiter das Horis Haus. In einem Raum auf der linken Seite findet Ihr ein geschlossenes Klappbett, an dessen Vorderseite Ihr den Ostracon einsetzen könnt. Einen Raum weiter befindet sich ein Korb, den Ihr öffnet. Zu dem Stück des Amuletts, das Ihr darin aufspürt, legt Ihr den Teil, den Ihr vorher von der Kobra ergattert habt. Auf der linken Seite am Ende des Raums seht Ihr eine Wandnische, in der Ihr hinter der Statuette eine Silbervase steht. Sie ist ein bedeutender Fund, handelt es sich doch um einen Teil des geraubten Grabschatzes. Rechts von Euch steht ein Podest mit einer Strohmatte und einer Holzplatte darüber. Entfernt die Platte und betretet den Geheimgang zum Keller, der unter der Matte verborgen liegt. Ihr findet Horis Leiche, aus deren Händen Ihr ein verräterisches Blatt Papyrus nehmt. Verlaßt nun das Haus durch die Vordertür und geht nach rechts, bis Ihr nicht mehr weiterkommt. Auf der linken Seite ist die Eingangstür zum Haus des Tischlers Tschai. Auf dem oberen Türrahmen liegt ein Bolzen, mit dem sich das Türschloß unter Lösen eines kleinen Puzzles öffnen läßt. Im Haus nehmt Ihr die Lampe von dem Ständer und geht in den angrenzenden, dunklen Raum. Um hier Licht zu machen, benutzt Ihr die Lampe und das antike Feuerzeug. Am Boden steht ein kleines Uschebtis-Kästchen, das Ihr Euch aneignet. Verlaßt Tschais Heim und bewegt Euch wieder



Richtung Dorfeingang. An der Hauptstraße befindet sich auf der linken Seite eine kleine Gasse, in die Ihr einbiegen müßt. Geht ein Stückchen weiter und betretet das Haus des Penmenefer auf der linken Seite. (Sollte der Abend noch nicht hereingebrochen sein und Penmenefer in der Gasse herumstehen, habt Ihr irgendeine Aktion vergessen und müßt Euch noch länger in den Straßen aufhalten.) Auch Amunnacht ist hier. Zeigt ihm Eure Fundstücke, also die Vase und die Schatulle. Er

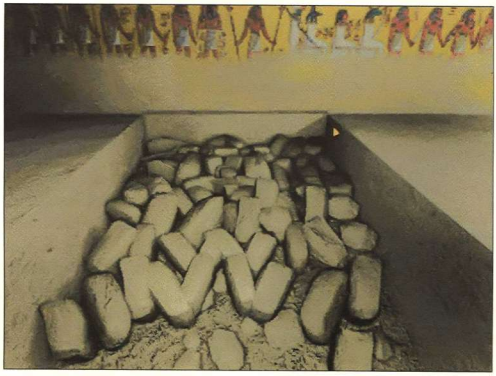


Die Schlange schläft auf wichtigem Beweismaterial



Der zweite Tag: Penmenefer weckt Euch freundlich aber bestimmt

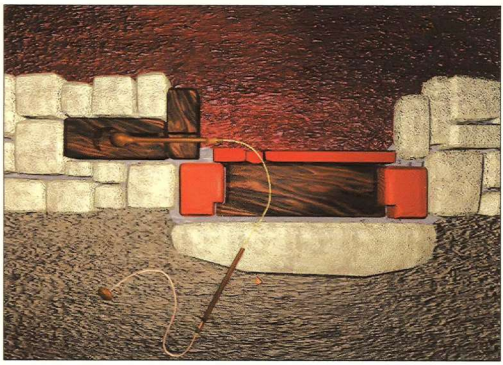
gibt Euch den Rat, die Balsamierer aufzusuchen, vorher werdet Ihr aber vom Hausherrn aufgefordert, die Nacht auf dessen Strohmatte zu verbringen.



Für erfahrene Abenteurer ist das Wühlen in Dreck und Schutt nichts Neues

Die Werkstatt der Balsamierer

Nach einer geruhsamen Nacht beginnt Ihr mit Euren Ermittlungen bei den Balsamierern. Am Ende des Hofes findet Ihr die Eingangstür. Dem Arbeiter, der auf Euer Klopfen öffnet, überreicht Ihr das Uschebtis-Kästchen. Beachtet seine Aufforderung zu Warten nicht, sondern geht direkt in die



Einbruch für Anfänger: Tschais Türschloß wird durch einen simplen Mechanismus geschützt

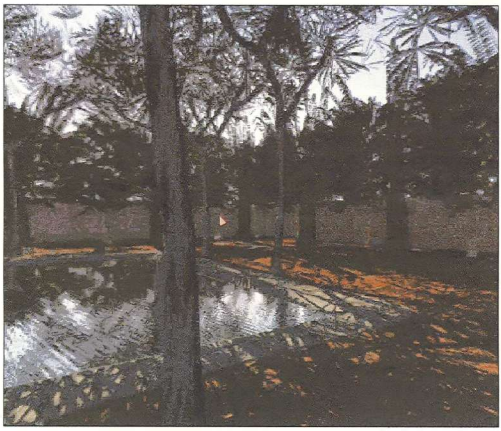
Im Garten Panehsjs: Ein Bogenschütze zielt aus dem Hinterhalt

Unter dem Gürtel der Witwe befindet sich das Opfer."

Um das Rätsel zu lösen legt Ihr das Udjat-Auge auf das Feld oben links, den Wadj-Pfeiler darunter, den Tit-Knoten in das Feld oben rechts und den Djed-Pfeiler in das letzte freie Feld rechts unten. Ihr habt nun Eure Mitgliedschaft bewiesen. Bevor Ihr Euch dem Trauerzug anschließt, geht Ihr noch in den Nachbarraum, in dem Särge und andere Begräbnisutensilien lagern. Am Raumende zu Eurer Linken befindet sich ein grüner, aufrecht stehender Sakrophag. Benutzt Eure geheime Nachricht mit den Schriftzeichen auf dem Sarg und Ihr erhaltet den dritten Hinweis. Verlaßt nun die Werkstatt und begleitet den Trauerzug.

Werkstatt. Rechts liegt der Raum, in dem die Leichen unter Natron aufbewahrt werden. Seht Ihr Euch den zweiten Körper auf der linken Seite genauer an, so findet Ihr ein Halsband, mit dem Ihr das Blatt Papyrus benutzt, das Ihr bei Horis´ Leiche gefunden habt. Hinter Euch taucht plötzlich ein Balsamierer auf, von dem Ihr den Lohn für das Kästchen erhaltet. Allerdings müßt Ihr beweisen, daß Ihr auch wirklich ein Mitglied der Bande seid. Im Raum nebenan wartet der Meister der Balsamierer mit einem Rätsel auf Euch. Zunächst müßt Ihr die vier Amulette auswählen, die mit dem Gott Seth in Verbindung stehen; dies sind: Udjat-Auge, Wadj-Pfeiler, Djed-Pfeiler und Tit-Knoten.

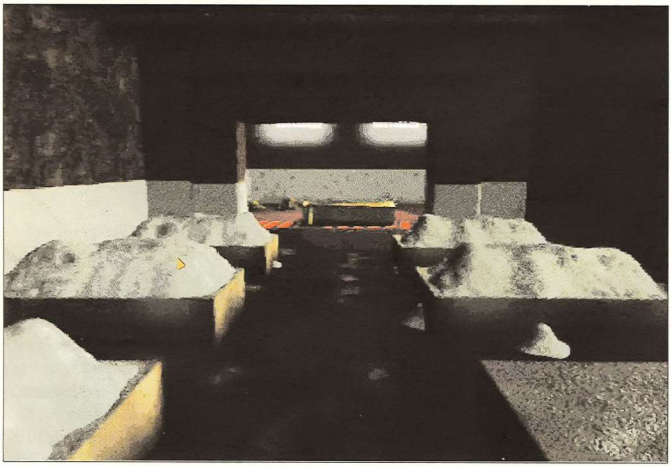
Das Rätsel des Meisters lautet: „Was zerbrochen wurde, trägt das, was verletzt wurde.



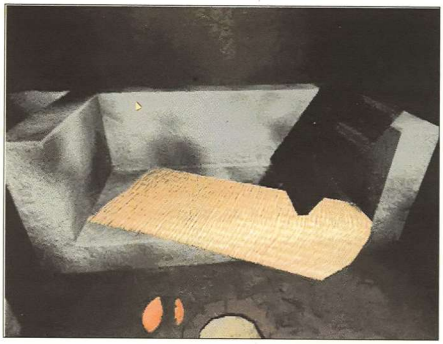
Das Grab des Adligen

Nachdem Ihr einen Eindruck der altägyptischen Bestattungsbräuche gewonnen habt, werdet Ihr im Grab eingeschlossen.

Licht ins Dunkel bringt Ihr wieder einmal durch die Benutzung Eures Feuerzeugs mit einer herumstehenden Lampe. Nehmt den Bumerang und das Messer von dem Stuhl. Eine Wand läßt die Folgen schludriger Bautätigkeit erkennen. Benutzt hier das Messer, um Euch einen Weg in den Nachbarraum zu bahnen. Der Zeichner, den Ihr gerade bei der Arbeit stört, weist Euch den Ausgang ins Freie. Wendet Euch nach rechts und geht zu der alten Frau, um mit Ihr zu reden. Sie weiß den Namen des gesuchten Verbrechers, teilt Euch diesen aber erst mit, wenn Ihr ein Rätsel gelöst habt. Sie zeigt auf ein Fresko, das in drei mal zehn Felder eingeteilt ist. Geht zur Mauer auf der rechten Seite und betrachtet Euch das Wandbild, auf dem ein Senet-Spiel dargestellt ist. Vergleicht Euer Geheimdokument mit dem Bild. Ihr seht, daß bei der Abbildung auf Eurem Papyrus ein Stein mehr im Senet-Spiel vorhanden ist, und zwar der in der achten Spalte der ersten Reihe. Geht zu der Frau zurück, klickt eben dieses Feld des Freskos an und benutzt damit Euer Dokument. Die Hinweise darauf sind nun vollständig. Präsentiert der Frau



Verborgen: Tschais Leiche befindet sich unter dem Natron auf dem zweiten Tisch links



Leiche im Keller: Die Strohmatte verdeckt den Eingang zum Tatort

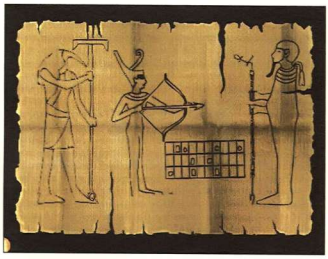
tet. Benutzt den Bumerang, um ihn auszuschalten. Er versteckt sich hinter einem Baum, knapp links von der rechten, hinteren Ecke des Gartens. Ist er zu Fall gebracht, geht Ihr nach links und betretet das Haus. Eine Katze streift um Euch herum, miauend vor Hunger. Geht Ihr nach rechts in die größere Halle, so seht Ihr in einer Ecke eine Frau stehen, die Euch den Einlaß zur ersten Etage verwehrt. Geht in den Raum links von ihr. Hier findet Ihr eine Schüssel Milch, mit der Ihr in den Eingangsbereich zurückkehrt. Gegenüber der Hintertür befindet sich ein Raum, auf dessen Boden Ihr die Schale abstellt. Die Katze ist nun beschäftigt und kann näher betrachtet werden. Nehmt ihr den Ohrring ab und benutzt diesen mit dem Schlitz an der Wand rechts von Euch. Ein Geheimfach öffnet sich, das einen Brief und einen Spielstein aus Elfenbein birgt. Geht nun in die Halle zurück und betretet die Räumlichkeiten gegenüber. Nehmt die Tunica aus dem Schlafzimmer, die geheime Nachricht, und sie gibt Euch den Namen des Schuldigen: „Pachnefer, Chef der Truppen".

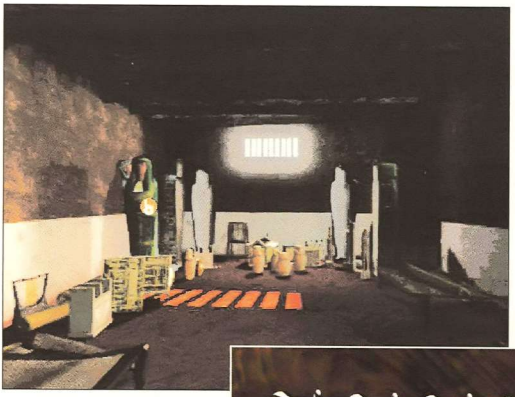


Logisch, oder? Die Lösung zum Rätsel des Balsamierers.

Das Haus des Panehsj

Der Wächter am Eingang zu Panehsjs Heim ist leicht bestechlich. Gebt ihm also die zwei Deben, die Ihr in der Tasche habt und erhaltet dafür Einlaß. Geht nun rechts in den Garten des Hauses. Hier versteckt sich ein Bogenschütze, der nach Eurem Leben trach-





Die Verzierungen des grünen Sakrophags sind mehr als schmückendes Beiwerk

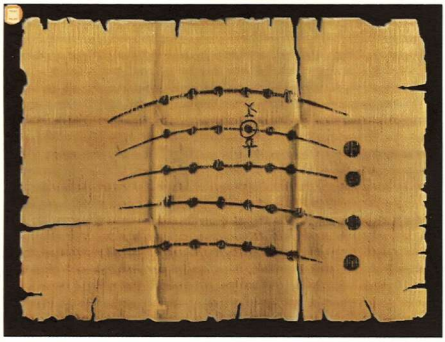


Vergleicht das Senetspiel auf Eurem Dokument mit dem des Freskos



Eine kleine Runde Senet gefällig? Es geht nur um Euer Leben...

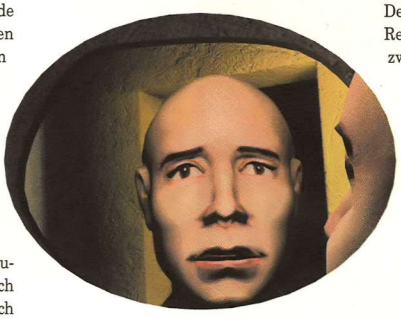




Der Plan der Säulenhalle: Ein echter Abenteurer schafft's auch ohne Legende

die Perücke und den Usech-Halskragen aus einem der Nebenräume und betretet durch einen weiteren Eingang das Badezimmer. Schnappt Euch das herumliegende Kochel-Etui und benutzt den Spiegel. Durch das ägyptische Make-Up und die Perücke macht Ihr aus Euch einen überzeugenden ägyptischen Edelmann. Verlaßt die Gemächer und redet mit der Frau, die vorher so barsch mit Euch umgesprungen war. Sie befiehlt Euch, den Halskragen anzulegen, macht aber schließlich doch noch den Weg nach oben frei. Kümmert Euch nicht weiter um die hier stattfindende Party, sondern geht nach rechts durch den Vorhang auf die Terrasse. Hier steht ein kleines Tischchen mit einem Senet-Spiel. Legt den fehlenden Stein auf das Spielbrett. Seht Euch nun nochmals Euer geheimes Dokument an. Es zeigt, in welcher Reihenfolge Ihr die Spielsteine auf dem Brett anzuklicken habt: „Heri, Pedjet, Ptah, Nefer". Tut Ihr das, so öffnet sich ein kleines Geheimfach, aus dem Ihr ein Schriftstück mit dem Plan einer Säulenhalle fischt. Der Hausherr erwischt Euch bei Euren Nachforschungen und fordert Euch zu einem Spiel Senet heraus. Der Einsatz ist hoch, denn Ihr spielt um Euer Leben. Allerdings ist es egal, ob Ihr gewinnt oder verliert, da Ihr bei Spielende einfach über den Balkon entflieht.





Nicht nur für Damen: Im alten Ägypten kaschierten auch Männer Hautunreinheiten und Haarausfall



Die Clepsydra: Womit sich so alles die Zeit messen läßt...

Der Tempel

Auf der Übersichtskarte wechselt Ihr nun das Flußufer und begebt Euch zum Tempel. Hier trefft Ihr auf Aamerut, die Euch den Tip gibt, auf das Dach zu steigen. Klickt links von ihr und betretet so den Tempel. Hier dreht Ihr Euch um 180° und geht immer geradeaus, bis Ihr vor einem Priester steht. Wendet Euch nach links und marschiert weiter geradeaus. Dort findet sich der Eingang zu einem Treppenhaus. Benutzt die Treppen, um auf die Dachterrasse zu gelangen, wo Ihr den Horologenpriester trefft, der Euch ein Meßinstrument (Mekhet) gibt. Klickt auf den Assistenten des Priesters vor Euch und visiert mit dem Instrument den gelben Stern über ihm an. Verlaßt das Dach und geht in den Raum am Ende der oberen Treppe. Teilt dem dortigen Priester Euer Meßergebnis mit und vergleicht es mit der Wasseruhr (Clepsydra), die zu Euren Füßen steht. Diese geht anscheinend falsch, deshalb verläßt Euch der Priester, nachdem Ihr nochmals mit ihm geredet habt. Hebt die Schüssel vom Boden auf, klickt auf die Wasseruhr und schöpft die Flüssigkeit heraus. Am Grund der Uhr brecht Ihr mit dem Messer die zwei Metallbrocken weg, die einen Teil des Bruststücks des Sethos verbergen. Nehmt dieses Beweisstück an Euch und wandert wieder zurück in die Säulenhalle des Tempels. Auf der Karte, die Ihr in Panehsjs Haus gefunden habt, ist ein weiteres Beuteversteck gekennzeichnet. Geht vom Ausgang des Treppenhauses zunächst einen Schritt in die Halle, wendet Euch links und geht am Priester vorbei bis zum Ende. Dreht Euch nach rechts und geht noch einen Schritt vorwärts. Betrachtet den Fuß der Säule auf der rechten Seite. Hier fehlt ein Stein. Klickt auf die Lücke und findet so das zweite Teil des Sethos-Bruststücks. Eure Zeit im Tempel ist nun abgelaufen und Ihr werdet hinausgeworfen. Vor dem Tempel findet eine Zeremonie statt, im Laufe derer Ihr vom Oberpriester zur Rede gestellt werdet. Der Beschuldigte Pachnefer steht vor Euch. Reißt ihm die Tunica auf und plaziert die zwei gefundenen Beutestücke an dem Schmuckstück, das er vor der Brust trägt. Damit ist der Bösewicht entlarvt und die Unschuld Eures Vaters bewiesen. Zur Belohnung erhält Euer Held etwas Gold und Ihr einen netten Abspann.



CHEATS -FUNDGRUBE

Age of Empires

Drücke „T“ und RETURN und tippe einen der folgenden Cheats ein:
BIG BERTHA – mehr Power für die Katapulte



BIGDADDY – Buggy mit Raketenwerfer
BLACK RAIN – verwandelt Bogenschützen in einen Baum
DIEDIEDIE – alle sterben
E=MC2 TROOPER – ein kleiner Helfer mit Atomraketen
FLYING DUTCHMAN – Schiffe werden zum Fliegenden Holländer
GAIA – Ihr spielt mit den Tieren
HARI KARI – Selbstmord
HOME RUN – Szenario gewonnen
HOYOHOYO – mehr Power für den Magier (Hitpoints)
ICBM – Ballisten erhalten 100 Punkte an Reichweite
NO FOG – kein Kriegsnebel
PHOTON MAN – ein kleiner Helfer mit Lasergewehr
RESIGN – Ihr gebt auf
REVEAL MAP – komplette Karte einsehen
STEROIDS – Gebäude fertig gebaut
PEPPERONI PIZZA – plus 1000 Einheiten Essen
COINAGE – plus 1000 Einheiten Gold
WOODSTOCK – plus 1000 Einheiten Holz
QUARRY – plus 1000 Einheiten Steine
JACK BE NIMBLE – Katapulte feuern Bauern, die in der Luft Purzelbäume schlagen

Akte Europa

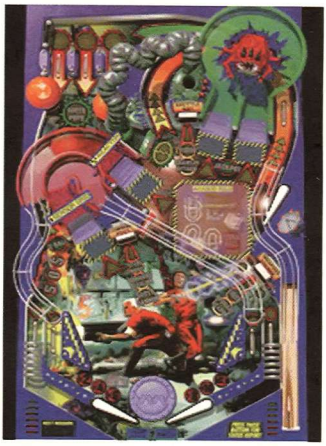
Auf dem Ziffernblock der Tastatur könnt Ihr während der Missionen die Seite wählen. Die 0 steht dabei für die eigene Seite, und 1 bis 6 für die gegnerischen Parteien (evt. die gewünschte Taste mehrmals drücken). Ihr habt dadurch nicht mehr Geld, könnt aber alles beeinflussen, was Einheitenbau, Produktion, usw. betrifft. Ausserdem könnt Ihr so bei übermächtigen Gegnern per Selbstzerstörungsknopf die schwersten Angriffe abschwächen.

Achtung: Wenn man zu viel auf der Seite der Gegner spielt, kann es zu Abstürzen des Programms kommen!

Balls of Steel

Drückt die DRUCK-Taste und tippt einen der folgenden Cheatcodes ein:

BUCKET – lädt Kickbacks auf
COUCH POTATO – Video-Modus ein
FREAKSHOW – Extraball
GRAND CANYON – Blocker ein/aus
MORLOCK – erhöht die Zeit



PITCHFORK – addiert die Punkte
T-MINUS x – aktiviert Ziele (x=1 bis 8)
TRIPLETS – Dreierball
WARP CORE – Powerball

Nur bei Tisch DARKSIDE:
NERF GUN – Super Cannon
POPCORN – Super Pops aktivieren
ROACH MOTEL – Crawler Attack

Nur bei Tisch DUKE:
GATEKEEPER – alle Keys
MEAT MARKET – Pickups

Nur bei Tisch FIRESTORM:
ROAD RAGE – Car Chase

Nur bei Tisch BARBARIAN:
COOL – Air-Mode
DRY – Earth-Mode
HOT – Fire-Mode
NEW YORK – Citadel
WET – Water-Mode
YORICK – Portal-Mode

Nur bei Tisch MUTATION:
POPCORN – Super Pops aktiviert
TOADSTOOL – Toxic Spores

Chasm

Hier die Tasten-Cheats für die Demoversion von Chasm:

AMMO – Munition
CHOJIN – Unsterblichkeit
DEPTH – Fading
FREEZE – Friere die Monster ein.
FULLMAP – Komplette Karte des gegenwärtigen Levels.
GO (#level) – Levelwarp
INVISIBLE – 2 Minuten Unsichtbarkeit
KILL – tötet alle Monster
REANIMATE – Reanimiere alle toten Monster
RESPAWN (#time) – Setze die Monster-Respawn-Zeit (#time=0 bedeutet keinen Respawn)
REVERSE – Tausche den rechten mit dem linken Kanal
SHADOWS (number) – Schattenanzahl
SLOW – Slow-Modus
WEAPON – alle Waffen und Munition

Croc: Legend Of The Gobbos

Die Codes können einfach während des Spiels oder bei der Levelanwahl eingetippt werden:

ARGOLIFE – unbegrenzte Versuche
ARGOSKIP – komplette Levelanwahl

F-22 Raptor

Aktiviert mit der Taste T den Eingabemodus und gebt den jeweiligen Cheatcode ein:
IT'S NOT MY FAULT – Mission erfolgreich beendet
NEVER TELL ME THE ODDS – keine Treffer mehr bekommen
WE CAN REBUILD HIM – Schaden wird repariert
THERE CAN BE ONLY ONE – Unverwundbarkeit

I'LL BE BACK – Raketen werden nachgeladen

FIFA 98

Die folgenden Cheats müssen als Spielernamen (Spiele bearbeiten...) eingegeben werden:

DOHDOHDOH – verrückte Flugbahn des Balls
EAC ROCKS – große Köpfe
FOOTY – komische Bewegungen der Spieler
JOHNNY ATOMIC – Schwalben
XPLAY – Spieler fallen um

Frogger

Pausiert das Spiel und Ihr könnt folgende Cheats eingeben:



NO MORE ROAD
SPLATS (unendlich viele Leben)
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME (alle Levels sind anwählbar)
SHOW ME MORE ZONES PLEASE (weitere Zonen sind anwählbar)

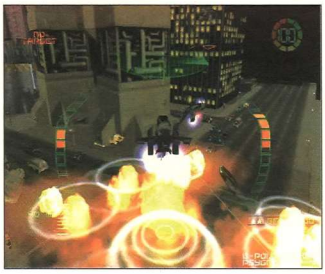
G-Police

Die Cheats zu Psygnosis' futuristischer Hubschrauber-Action müßt Ihr im Hauptmenü eingeben:

BENIHILL – Autos aus Benny Hill (???)
DOOBIES – Unverwundbarkeit
MRTICKY – alle Waffen
PANTALON – alle geheimen Missionen erreichbar
STATTOE – Infos
SUPACAM – feindliche Kamera
WOOWOO – Havoc Sirenen

Levelcodes:

Level	Code
1	MADGAV
2	DOLMAN
3	SONAGAV
4	ACEDUF
5	JOJOGUN
6	WENSKI
7	SAEGGY
8	MAZMAN
9	DAZMAN
10	DELUCS
11	ANDOO
12	KIMCHS
13	ANDYMAC
14	YERMAN
15	OLLIEB
16	THEYOLK
17	TONYMASH
18	ANDYCROW
19	BIONIC
20	TSLATER
21	LAINTHOD
22	JONRITZ
23	CLAIRTEC
24	STEVEBOT
25	ANGUSF
26	EUANLEC
27	EDFIRE
28	STUBOMB
29	THONBOY
30	JIMMAC
31	PUGGER
32	ROSSCO
33	CAKEBOY
34	NIKNAK
35	SAGLORD



Hercules

Levelcodes:

Schwierigkeitsgrad: EINFACH

Jungfrauenrettung für Anfänger
Münze, Helm, Hydra, Blitz
Der Heldenparcours
Hercules Kopf, Medusa, Pegasus, Pegasus
Wald der Zentauren
Blitz, Münze, Blitz, Bogenschütze
Theben erleben und sterben
Bogenschütze, Gladiator, Hydra, Blitz
Theben erleben und sterben 2
Blitz, Minotaur, Medusa, Münze
Tal der Hydra
Pegasus, Münze, Blitz, Bogenschütze
Die Grotte der Medusa
Nessus, Helm, Gladiator, Blitz
Kampf dem Zyklopen
Pegasus, Nessus, Nessus, Hydra
Der Flug der Titanen
Pegasus, Pegasus, Helm, Münze

Schwierigkeitsgrad: MITTEL

Jungfrauenrettung für Anfänger
Gladiator, Minotaur, Gladiator, Medusa
Der Heldenparcours
Hydra, Medusa, Münze, Medusa
Wald der Zentauren
Nessus, Hercules Kopf, Minotaur, Bogenschütze
Theben erleben und sterben
Nessus, Münze, Hydra, Hercules Kopf
Theben erleben und sterben 2
Gladiator, Hydra, Bogenschütze, Gladiator
Tal der Hydra
Münze, Helm, Münze, Gladiator
Die Grotte der Medusa
Bogenschütze, Pegasus, Bogenschütze, Nessus
Kampf dem Zyklopen
Helm, Pegasus, Hercules Kopf, Bogenschütze
Der Flug der Titanen
Gladiator, Münze, Münze, Blitz

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Wie bei Jedi Knight werden die Codes nach Drücken der T-Taste eingegeben.

iamagod – alle FORCE-Kräfte
diediedie – alle Waffen
gimmestuff – volles Inventar
gameover – Level überspringen
statuesque # – KI an-/ausschalten
trainme – erhöht Stufe der FORCE
freebird – fliegen
boinga # – Unverwundbarkeit an/aus
trixie – Mana
cartograph – komplette Karte ist sichtbar
gospeedgo # – Zeitlupe an/aus
quickzap – Teleportation zu bestimmten Koordinaten

Auch bei diesen Cheats gilt: Für das #-Zeichen müßt Ihr entweder eine 0 oder eine 1 eingeben, wobei 0 für AUS und 1 für AN steht.

Little Big Adventure 2

Drücke die ESC-Taste und gebt einen der folgenden Cheats ein:

BOX – Kleeblatt-Box
CLOVER – Kleeblatt
FULL – volle Lebensenergie, Magie und Kleeblätter
GOLD – 50 Goldstücke
LIFE – volle Lebensenergie
MAGIC – volle Magie
PINGOUIN – Meca-Penguin
SPEED – Frame-Rate anzeigen

Mageslayer

Folgende Cheats sind in der Konsole (erreichbar mit der Taste links neben der 1) einzugeben und mit einem Enter abzuschließen:

+6dof – Ich-Perspektive
bigfinale – Endsequenz
dir maps – alle verfügbaren Karten auflisten
fly – fliegen an/aus
map „mapname" – Karte starten
noclip – No-Clipping-Mode an/aus
ode to jack – alle Feinde töten
impulse 10 – magischer Angriff
impulse 11 – God-Mode an/aus

Men In Black

Im Hauptmenü 3x DOUGMATIC eingeben, und dann folgende Codes:
LOADME – unbegrenzte Munition
GIVEME – alle Waffen
HEALME – volle Gesundheit
PROTECTME – Unverwundbarkeit
AGENTJ – springt zu Agent J
AGENTK – springt zu Agent K
AGENTL – springt zu Agent L



Nuclear Strike

Nachfolgend sind die wichtigsten Cheat-Codes zu Nuclear Strike abgedruckt. Diese müssen als PASSWORD eingeben werden. Habt Ihr bei dieser Aktion Erfolg, ertönt ein Geräusch.

CHAINMAIL – unendlich Panzerung & Sprit
CHEESYPOOF – unendlich Benzin, Munition und Panzerung
EAGLEEYE – gefahrenloser Überflug
GUNSRUS – unendlich Munition
MAD BOMBER – Schockwelle und unendlich Munition
MPG – weniger Treibstoffverbrauch
OLDSCHOOL – ermöglicht die Ansicht von oben
PHOENIX – Extraleben
SHARK BAIT – Schockwelle
UNLEADED – unendlich Benzin
WARRIOR – Extraleben
Hier sind noch die Levelcodes:



JUNGLEWAR – Level DELTA
BUCCANEER – Level ISLAND I
HAMMERHEAD – Level ISLAND II
DETONATE – Level PEACE
AFTERSHOCK – Level PEACE II
BLITZKRIEG – Level DMZ I
CHESSPIECE – Level DMZ II
NOMANSLAND – Level DMZ III
BASTILLE – Level FORTRESS
LIGHTNING – Demo- oder Bonuslevel

Sub Culture

Die folgenden Cheats einfach während des Spiels eingeben:

BILLY – stärkerer Motor
DIDIT – Mission erfolgreich beendet
HAVEALL – alle Missionen sind anwählbar
IMNOTLUC – Unverwundbarkeit
KAMIKAZE – Selbstmord
MUTANT – Strahlenschutz
REFILL – Schilde werden aufgeladen
TICK – Geigerzähler
TONKA – Hülle wird verstärkt
WONGA – man bekommt Geld
RINSE – Spielsrufe 0
DRYER – Spielstufe 1
COTTON – Spielstufe 2
DELICATES – Spielstufe 3
TUMBLE – Spielstufe 4
COLOURS – Spielstufe 5
HALFLOAD – Spielstufe 6
Gibt man SCOTTY ein, kann man sich mit den folgenden Wörtern direkt an den jeweiligen Ort bringen:

TOUKA, BOOT, FLATS, BELUGA, KNOB, ANCHOR, VELCOVA, ARCH, OUTLET2, TRYTON, PIPE, OUTLET3, AQUATRAZ, VOLCANO, PIPE2, REFINERY, CAVE, BUCKET, RIBS, TUNNEL, OUTLET, WOOD, CAN, LIMPERT, ABYSS und CLEFT

Take No Prisoners

Die folgenden Cheats muß man in der Konsole (SHIFT-^) eingeben:
A_MOVEME x,y,z – teleportiert einen zu Position x,y,z
DIR MAPS – alle Karten auflisten
GOLDBLUM – Flug-Modus
JUGGERNAUT – Unverwundbarkeit
MAP x – Karte x auswählen (x ist der Namen der Karte)
POSITIONS – zeigt aktuelle Position an (x,y,z)
ODE TO JACK – alle Gegner töten
WRAITH – man kann durch Wände gehen

Test Drive 4

Man wechselt ins „Save Game"-Menü und wählt den Spielstand Nummer 10 aus. Dort gibt man dann folgende Cheats ein (ist ein Cheat richtig eingegeben, ertönt ein Hupsignal):
AARDVARK – alle Kollisionen ausgeschaltet
BANDW – Schwarz-Weiß-Modus



BIRDVIEW – Vogelperspektive
CREDITZ – zeigt die Credits (nette Bilder)
GONZON – Fast Forward Modus (Turbo)
GONZOFF – Fast Forward Modus abschalten
ITSLATE – keine Spezialeffekte (nur 3DFX-Version)
LEVELLLA – alle Tracks anwählbar
MIKTROUT – große Versionen der Autos
MPALMER – Miniaturversionen der Autos
SPAZZY – Kamera dreht sich bei verzerrtem Bild
SRACLLA – alle Autos anwählbar
STICKIER – bei Kollision werden nur die anderen Wagen in Mitleidenschaft gezogen

Tomb Raider 2

Die neuen Cheats sind dieselben wie in Tomb Raider 1, nur müßt Ihr diesmal dabei eine Fackel in der Hand halten. Probiert's mal ohne...

Mit gedrückter Gehen-Taste einen Schritt vor und einen zurück ausüben, dann Lara dreimal vollständig um die eigene Achse drehen. Springt man nach vorn ist man schon im nächsten Level. Wenn man stattdessen nach hinten springt, bekommt man alle Waffen.

Touring Car Championship

Hier die Cheats zu Touring Car Championship:

CMCHUN – Go-Kart Ansicht
CMCOPTER – Spielansicht aus einem Helicopter
CMDISCO – Disco-Nebel
CMFOLLOW – Filmkamera-Ansicht
CMGARAGE – Extra Fahrzeuge
CMLOGRAV – Erdanziehungskraft so gut wie aufgehoben
CMMICRO – Top Down Ansicht (wie in Micro Machines)
CMNOHITS – Kollisionsabfrage aus
CMSTARS – Nachtfahrt
CMTOON – Comic-Horizont
FLEXMOBILE – veränderter Antrieb
TANK – die Hupe wird zur Waffe
XBOOSTME – beschleunigt das Spiel

Turok: Dinosaur Hunter

In dem Menu-Punkt Cheats können folgende Codes eingegeben werden:

BKSTRD – Flug-Modus
BLLTSRRFRND – unendlich Munition
CMGTSMMGGTS – alle Waffen
DDDNSTBR – unverwundbar
DLKTDR – Wireframe-Mode
DNLDDCK – Quack-Modus
FDTHMGS – Credits
FHGTBC – alle Gegner anzeigen
FRTHSTHTTRLSCK – unendlich Leben
GNNTRTMNT – komplette Karte
GRGMLCHCK – Sprung zum T-Rex
JFFSPNGDNBRG – unendlich Leben
JHNNCK – Disco-Modus
JHNTHS – Sprung zum Longhunter
JSNCRPNTR – kleine Gegner
LNJHNSN – unendlich Munition
NDNLP – Geister-Modus
NGLCKCK – alle Schlüssel
RBNSMITH – Große Köpfe, Unbesiegbarkeit, alle Waffen
RNTRC – Sprung zum Campaigner
SHNTRRNT – Gallerie
SNFFRR – Disco-Modus
STPHNBRML – Sprung zum Mantis
THBST – Gallerie
THMSCLS – alle Waffen



THSSLKSCL – God-Modus
MTTSTBBNGTN – Sprung in Level 1
DRRNSTBBNGTN – Sprung in Level 2
MKJNK – Sprung in Level 3
PTNDNCN – Sprung in Level 4
NNTND – Sprung in Level 5
TRMNN – Sprung in Level 6
JMDNN – Sprung in Level 7
MRGRTTRR – Sprung in Level 8

Virus

Haltet die ENTER-Taste des Nummerblocks gedrückt und drückt P und danach O (beides bei gehaltener ENTER-Taste). Nun stehen einem folgende Cheats zur Verfügung:

C – Spezial Effekte an/aus
L – Move lives (???)
N – Spiel neu starten
F – Auftanken

War Wind 2

Drückt während des Spiels die Return-Taste und gebt dann folgende Codes ein, worauf Ihr erneut die „Return-Taste" drückt:



!come all ye faithful – schnell-Rekrutierung.
!golden boy – plus 5000 Resourcen, 1000 Butanium
!i am the bishop of battle- Mission gewonnen
!on a mission from gawd – Schnell-Bauweise.
!pump an ahrn – volles Ansehen.
!the great pumpkin – Kampagne ist gewonnen.
!the sun also rises – freie Sicht über die gesamte Karte.

Wing Commander Prophecy

Die folgenden Cheatcodes sind während des Fluges einzugeben:

ALSWANTSMORESHIPS – Alien- und Kilrathi-Schiffe anwählbar (im Simulator-Hauptmenü eingeben)
DYNOMITE – Debug-Modus
STRG+C schaltet Kollisionsabfrage aus
STRG+F12 zerstört aktives Ziel
GOODTARGET – Zielaufschaltung der Heckgeschützen
MORETUNES – ändert die Musik

Worms 2

Hier die Levelcodes zu Worms 2:

Level	Code
2	TIMETHEREWERE
3	SOMESMALLWORMS
4	WHOGOTVERYVERY
5	ANNOYEDAND
6	DECIDEDTO
7	GOTOARMSIN
8	ORDERTOWIPE
9	OUTTHERE
10	VICIOUS ENEMY
11	COUNTERPARTS
12	THEYDEVELOPED
13	SOMEREALLY
14	COOLWEAPONSSUCH
15	ASBANANABOMBS
16	ANDMAGICBULLETS
17	THEYTRAINED
18	ALLNIGHTAND
19	EVERYDAYSOTHEY
20	WOULDBECOME
21	PROFICIENT
22	INTHEIRWORMLY
23	WAYSSOMETIME
24	THEYWOULDSHOOT
25	GRANNIESJUST
26	FORFUNANDLAUGH
27	ABOUTITINTHE
28	EVENINGTIME
29	WEAPOLOGISEON
30	BEHALFOFALLTHE
31	TERRITORIESTHAT
32	WEWENTTOTHE
33	TROUBLEOFTRANSLATING
34	WORMS2INTOBUTWE
35	DIDNTHAVETIMETO
36	TRANSLATETHESE
37	PASSWORDSNOTTHAT
38	THEYNEEDTOBEDONE
39	WESUPPOSETHAT
40	YOUAREREALLY
41	EXPECTINGTO
42	SEEAWONDERFUL
43	CHEATMODEWHEN
44	FINISHTHEMISSIONS
45	ANDYOUARERIGHT



Das Grosse Tips & Tricks Sonderheft

Hier erhaltet Ihr die kompletten Lösungen!

?



Sofort bestellen oder ab 30.3.98 im Handel!

9.80 DM

Kennt Ihr das? Euer neues Top-Game zeigt Euch die lange Nase und läßt Euch einfach nicht in den nächsten Level. Wenn Ihr jetzt statt banaler Binsenweisheiten konkrete Spielehilfen sucht, dann braucht Ihr die neue Special Edition von Power Play. Denn hier gibt's die Tips, die zum Kern der Sache kommen. Ungewöhnliche Strategien, die Eure Gegner clever austricksen.

☐ **Ja, ich bestelle das Power Play Sonderheft „Tips & Tricks" für nur DM 9,80 zuzügl. DM 3,– für Porto und Versand!**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift CPE85

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxt Ihn unter 089-202 402 15 oder bestellt per E-Mail unter weka@csj.de

Komplettlösungen und detaillierte Karten, die sagen, wo's lang geht. Laßt Euch also nicht länger auf der Nase rumtanzen. Holt Euch die Power Play Special Edition ... und schlagt zurück!

Power Play – das wird gespielt!

FORSAKEN

Parallax' Klassiker wird in den Ruhestand geschickt – die Zeit für „Forsaken" ist gekommen



Diese Maschinerie muß zerstört werden



Das schöne Leveldesign sollte Euch nicht davon abhalten, diesen Panzer zu eliminieren

Im 22. Jahrhundert gleicht Mutter Erde einer Festung. Computergesteuerte Verteidigungsanlagen, Überwachungssatelliten und den Planeten ummantelnde Minenfelder verhindern unerwünschtes Eindringen außerirdischer Agressoren und ersticken jede Invasion im Keim. Doch durch diese Maßnahmen läßt sich die Vernichtung der menschlichen Zivilisation nicht verhindern. Durch ein unkontrollierbares Experiment wird 2113 letztendlich von Wissenschaftlern der Overkill herbeigeführt. Eine gigantische Explosion verwüstet den Planeten und wirft ihn aus der Umlaufbahn.

Die Nachricht von dieser Katastrophe erreicht auch die Imperiale Theokratie, die daraufhin Truppen entsendet, um nach dem Rechten zu sehen. Die Untersuchungen sind bald abgeschlossen und alles Wertvolle wird abtransportiert. Nur Militär-Roboter bleiben als Bewachung auf der verwaisten Erde zurück.

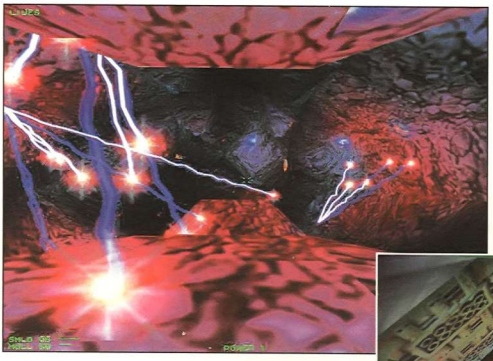
Monate später wird das Sonnensystem zur „vogelfreien Zone" erklärt. Söldner, Kopfgeldjäger und andere zwielichtige Gestalten können sich nun in dem System alles aneignen, was nicht niet- und nagelfest ist. Als eines dieser Subjekte schwingt sich der Spieler jetzt auf sein futuristisches Bike, um auf Beutejagd zu gehen. Bevor Euch die Gier nach dem schnöden Mammon durch insgesamt 16 Level treibt, müßt Ihr Euch entscheiden, mit welchem Charakter Ihr die Reichtümer der untergegangenen Zivilisation erbeuten wollt. 16 verschiedene Protagonisten mitsamt ihrem jeweiligen Fortbewegungsmittel stehen dafür zur Auswahl. Die Vehikel verfügen dabei über unterschiedliche Eigenschaften hinsichtlich Beschleunigung, Geschwindigkeit, Handhabung et cetera. Darüber hinaus besitzt jeder Plünderer ein eigenes Repertoire an lockeren Sprüchen, mit denen er zuweilen das Geschehen oder Aktionen kommentiert. Auch der Bordcomputer Eures Vehikels besitzt eine vom Modell abhängige Sprachausgabe, die beispielsweise mit emotionsloser weiblicher Stimme das Auflesen eines neuen Verteidigungswerkzeuges registriert oder sich mit männlichem Timbre schon mal zu dem einen oder anderen verbalen Gefühlsausbruch hinreißen läßt.

Die Schatzsuche beginnt schließlich im Inneren eines Vulkans, der kurz vor seinem Ausbruch steht, führt Euch in ein Gefängnisschiff, in dem Ihr Virusproben einsammelt oder in einen Militärstützpunkt, in dem Bomben lagern. Weitere Etappen sind unter anderem Kraftwerke, die unterirdischen Räumlichkeiten einer Bank, eine U-Bahn-Station, eine in den Tiefen des Meeres gelegene Forschungseinrichtung, Tempelanlagen und eine Basis im Weltraum. Der Trip durch diese Örtlichkeiten birgt jedoch viele Gefahren in sich. Zum einen wimmelt es in diesen Regionen von den zurückgelassenen militä-



Es bleibt kaum Zeit, die Lichteffekte zu bewundern, denn dem feindlichen Beschuß sollte man schnellstmöglich ausweichen

Reichtum oder Tod



Dieses Blitzgewitter gilt es möglichst unbeschadet zu überwinden

Das stationäre Geschütz hat Euch aufs Korn genommen

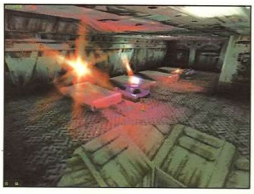


rischen Einheiten der Imperialen Theokratie. Die Droiden befolgen pflichtbewußt ihre Anweisungen und versuchen jeden Eindringling so schnell wie möglich zu eliminieren. Deshalb müßt Ihr ständig damit rechnen, von stationären Geschützen, plötzlich auftauchenden Gleitern, patrouillierenden Robotern oder Panzerfahrzeugen aufs Korn genommen zu werden. Gerade die äußerst wendigen Flugobjekte entpuppen sich dabei als eine Plage, da sie flink herannahenden Geschossen ausweichen und – falls nötig – den Rückzug antreten, um Euch hinter der nächsten Biegung erneut aufzulauern. Es kann auch des öfteren passieren, daß Euch die Kontrahenten von hinten attackieren, da sich plötzlich ein zuvor verschlossenes Tor geöffnet hat. Von Zeit zu Zeit muß sich der Spieler zudem mit amoklaufenden Maschinen und höchst widerstandsfähigen Endgegnern auseinandersetzen. Manchmal trefft Ihr in den ansonsten menschenleeren Gebieten auch auf den einen oder anderen konkurrierenden Space-Biker, dessen größter Wunsch es ist, Euch mit geballter Feuerkraft ins Jenseits zu befördern. Die frei konfigurierbare Steuerung des Vehikels solltet Ihr aus diesen Gründen bestens beherrschen, da geschickte Ausweichmanöver oft die einzige Chance sind, um nicht als Zielscheibe für feindliche Raketen und Plasmageschosse herhalten zu müssen.

Ebenso empfiehlt sich ein gelegentlicher Blick in den zuschaltbaren Rückspiegel, um auf einen Hinterhalt schnellstmöglich reagieren zu können. Als würden die zahlreichen Widersacher nicht ausreichen, hält die Umgebung selbst unangenehme Überraschung bereit. Feuerstöße von in den Wänden integrierten Flammenwerfern verzehren die Energie Eures Schutzschildes und auf herunterfallende Felsbrocken und ähnliches solltet Ihr auch achten. In Schächten drohen Euch darüber hinaus Ventilatoren zu Schaschlik zu verarbeiten, sofern Ihr sie nicht rechtzeitig zerstört. Radioaktive Strahlung könnt Ihr dagegen nur einigermaßen heil überstehen, wenn Ihr



Ob dieses Mädel einen Waffenschein besitzt?



In den Räumen wimmelt es von den Einheiten der Imperialen Theokratie



FRITZ EFFENBERGER

SUPER

Obwohl nicht von der Hand zu weisen ist, daß es sich bei Forsaken um einen 90%igen Descent-Clone handelt und in einem solchen, klar begrenzten Genre auch keine großen Innovationen wahrscheinlich sind – das Spiel macht unheimlich Spaß. Nicht nur wegen der abgefahren schönen Grafik, aber schon allein deswegen giert man unablässig nach dem nächsten Level. Diese unterscheiden sich nämlich recht deutlich voneinander, was für gelungene Abwechslung sorgt. Die Gegner sind ausreichend listig, die Rätsel mitunter recht vertrackt - da kommt man nicht so schnell voran, wie man möchte. So kommt keine Langeweile auf. Die Krönung aber ist der Multiplayermodus. Durch gut ausbalancierte Fahrzeuge und Power-Ups schießt sich Forsaken den Weg in die Spitzengruppe der Multiplayerspiele frei und kann mit den bewährten Action-Netzwerkspielen, egal ob indiziert oder nicht, locker mithalten. Nur für Leute mit schwachem Magen können die rasanten 360-Grad-Drehungen zum Problem werden.



rasch in ein Becken mit Kühlwasser eintaucht. Abgesehen von heimtückischen Fallen und den mitunter recht klug agierenden Gegnern, die Euch in den Gebieten auf Trab halten, gilt es außerdem noch diverse Aufgaben zu erfüllen. So warten Schalter und Hebel darauf, von Euch mittels Beschuß oder Berührung aktiviert zu werden. Durch diese Aktionen werden beispielsweise Teleporter eingeschaltet, öffnen sich Luken zu neuen Regionen, deaktivieren sich Kraftfelder und Energiebarrieren, oder versagen Generatoren ihren Dienst. Manchmal sind sogar spezielle Waffen notwendig, damit Ihr bei den Mechanismen irgendeine Reaktion auslösen könnt. Hilfestellungen und Anhaltspunkte zur Lösung der jeweiligen Missionen werden unter anderem in Form von Textnachrichten eingeblendet, so daß den Spieler nicht das Schicksal ereilt, ohne die geringste Ahnung, was als nächstes zu tun ist, umherzuirren. Besonders hektisch wird es außerdem, wenn bestimmte Areale nur innerhalb einer beschränkten Zeitspanne absolviert werden können.

Bei so vielen Widrigkeiten sorgen Power-Ups dafür, daß Ihr ein frühzeitiges „Game Over" etwas hinauszögern könnt. Energie für Euer Schutzschild, Munitionsnachschub, zusätzliche Waffensysteme oder -verstärker schlummern

KLEINE WAFFENKUNDE



Power Pod
Durch Aufsammeln dieser Behälter könnt Ihr Eure Feuerkraft bis ums Dreifache verstärken.



Pulsar
Die relativ effektive Standardwaffe, mit der jedes Bike zu Be-ginn ausgerüstet ist.



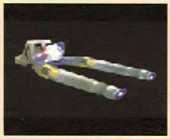
Trojax
Feuert eine kreisförmige Energieentladung ab, die durch Aufladen noch mehr an Durchschlagskraft gewinnt.



Suss Gun
Die futuristische Variante der MG verbraucht viel Munition.



Pine Mine
Feuert Raketen auf feindliche Einheiten, die sich in ihrer Nähe aufhalten.



Laser
Die beiden Strahlen brennen Gegnern auch auf größere Distanz ein Loch in ihren Panzer.



Pyrolite
Pyromanen werden mit diesem Flammenwerfer besonders auf kurze Entfernung ihren Spaß haben.



Transpulse
Verbesserter Pulsar, dessen Energiestrahl von Wänden reflektiert.



MUGS
Herkömmliche Raketen



Solaris
Hitzsuchende Raketen



Gravgon Missile
Bei der Detonation wird ein Gravitationsfeld kreiert, das jeden festhält, der damit in Berührung kommt.



Scatter Missile
Nimmt einen Gegner aufs Korn und entwaffnet ihn.



Titan Missile
Bei ihrer mächtigen Explosion werden obendrein weitere kleinere Bomben freigesetzt.



Multiple Fire Rocket Launcher
Sozusagen das Schnellfeuergewehr unter den Raketenwerfern.



Purge Mines
Standardminen, die bei Berührung explodieren.



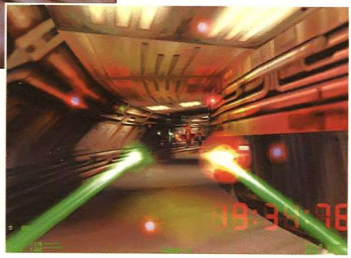
Quantum Mine
Eine Mine mit verheerender Wirkung, respektive einer gigantischen Explosion.



Bevor der Panzer seine Raketen abfeuert, solltet Ihr aus der Schußlinie gehen



Der Feuerknopf wird arg strapaziert





Auch in diesem Raum geht es heiß her



Permanent beharken Euch die feindlichen Gleiter



Ein Minenleger verrichtet seinen Job

entweder in zerstörbaren Kisten, Fässern und Apparaturen, sind in Ecken und Nischen plaziert, oder materialisieren sich nach der Vernichtung eines Feindes. Sammelt Ihr überdies jeweils zehn Goldbarren ein, bekommt Ihr gnädigerweise ein Extra-Leben spendiert. Könnt Ihr sogar alle Kristalle ergattern, steht Euch nach Beendigung des Spiels ein weiterer „Hidden Charakter" zur Verfügung, der in allen Attributen optimale Werte besitzt. Damit dürfte Euch dann ein erneuter Abstecher in die „Forsaken"-Welt etwas einfacher fallen.

Probes Ballerei protzt mit einer üppigen Grafik, die sich vor allem dann voll entfalten kann, wenn eine 3D-Beschleunigerkarte als zusätzliches Helferlein in Eurem Rechner installiert wurde. Unterstützt wird diesbezüglich eine große Bandbreite an Chipsätzen wie Voodoo und Voodoo 2, Riva 128, Permedia 2, RagePro, PowerVR und Verité 2x00. Verfügt Ihr über solch ein entsprechendes Accessoire, erfreuen bei Kampfhandlungen extrem farbenfrohe Lichteffekte das Spielerherz genauso, wie die prächtigen Texturen der außerordentlich abwechslungsreich gestalteten Level. Die transparente Darstellung von Wasseroberflächen lädt ebenfalls zum Staunen ein, ganz zu Schweigen von den zu Boden fallenden Wassertropfen oder dem Funkenregen demolierter Leuchtkörper. Des weiteren verstehen es die Audio-Tracks der Gruppe The Swarm, der optischen Reizüberflutung in musikalischer Hinsicht atmosphärisch passend Paroli zu bieten. Damit der Spieler bei der völligen Bewegungsfreiheit nicht mit Schwindelgefühl und Desorientierung zu kämpfen hat, haben die Programmierer an eine Auto-Leveling-Funktion gedacht. Ist sie eingeschaltet, richtet sich Euer Fluggefährt automatisch aus, so daß Ihr niemals spekulieren müßt, wo denn eigentlich Oben und Unten ist. Tapfere Recken, denen der Sinn eher nach einem Multiplayer-Gefecht steht, kommen bei „Forsaken" auch auf ihre Kosten. Speziell dafür konzipierte Level und unterschiedliche Spielvarianten garantieren ein nächtelanges Action-Feuerwerk in lokalen Netzwerken, beziehungsweise über das Internet. *cis*



Chris Peller

SUPER

Dieses Spiel ist wieder einmal ein guter Grund, um mit der Anschaffung einer 3D-Beschleunigerkarte zu liebäugeln. Erblickt man nämlich „Forsaken" im beschleunigten Zustand, raubt einem die bombastische Grafik den Atem. Der Edel-Look, mit dem dieses Spiel protzen kann, ist einfach unglaublich. Noch nie war es so schön, in „Descent"-Manier durch enge Gänge und Schächte zu brausen und sich mit gegnerischen Kriegsmaschinen zu duellieren. Man muß sogar aufpassen, daß die fantastische Optik einen nicht zu sehr vom eigentlichen Spielgeschehen ablenkt. Ich wage zu prophezeihen, daß dieser Titel aufgrund seiner überragenden Präsentation den Olymp der 3D-Actionspiele erklimmen und einen festen Platz in der Software-Sammlung so manches Gamers einnehmen wird. Der Einzelspielermodus überzeugt mit seiner Levelgestaltung, den unterschiedlich agierenden Gegnern und den variierenden Missionszielen. Das Multiplayer-Spiel ist ohnehin ein höllisches Vergnügen und setzt dem Ganzen die Krone auf.

Name	Forsaken
Genre	Action
Hersteller	Probe
	Entertainment/Acclaim
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	cirka 100 Mark
Spieler	1 – 16
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4 x CD

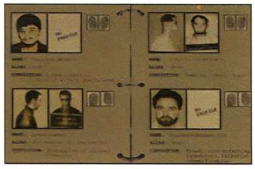
Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 16 x CD, 3Dfx

Grafik 93%
Sound 87%
Spielspaß

Solo	Multi
88%	91%

BLACK
A Game of Adven

Was lange währt, wird endlich gut? Die längst überfällige „Black Dahlia" im Härtetest...



Schwere Jungs für ein schweres Adventure



Das neue Puzzle von Ravensburger?



Glaubenskrise für Pearson: Er glaubt, daß er nicht weiterkommt...



Die Frau Doktor weiß eine Menge!

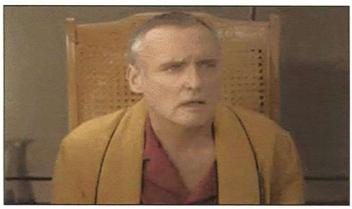
Im Januar 1947 fand die Polizei von Los Angeles die zerstückelte Leiche der Elizabeth Short, einer jungen Frau mit fragwürdigem Lebenswandel, die sich wegen ihrer Vorliebe für die Farbe Schwarz schon zu Lebzeiten den Spitznamen „Black Dahlia" erworben hatte. Das Verbrechen wurde nie aufgeklärt – doch wer deshalb glaubt, beim neuen Movie-Adventure von Take 2 ginge es hauptsächlich darum, den Mord aufzuklären, der täuscht sich; erst spät im Spiel bekommt man es doch mit Miss Short zu tun. Trotzdem trägt das Spiel seinen Titel auf beunruhigende Weise zu Recht...

Zunächst freilich findet sich der Spieler in der Rolle des jungen, gegen Nazi-Spione eingesetzten Detektivs Pearson wieder – man schreibt das Jahr 1941, und Schauplatz der Handlung ist Cleveland. Dort ist das FBI mit einer gräßlichen Mordserie befaßt; der nie dingfest gemachte Täter wurde als „Torso-Killer" bekannt – tatsächlich spricht einiges dafür, daß der Black-Dahlia-Mord Jahre später ebenfalls auf sein Konto geht. Aber auch damit hat Pearson zunächst nichts am Hut, seine Ermittlungen befassen sich mit germanischen Mythen, heidnischen Ritterkulten und einer Geheimgesellschaft namens Thule-Bruderschaft.

Die Dinge werden freilich bald ungemütlich: Pearsons Amtsvorgänger (und Ermittler in derselben Sache) Pensky wurde in ein Sanatorium verfrachtet, Pearson selbst wird von höchst beunruhigenden Träumen verfolgt und einiges deutet darauf hin, daß die Mythen vielleicht mehr als nur Mythen sind. Tatsächlich wird bald klar, daß der Fall der Thule-Bruderschaft irgendwie mit dem Torso-Killer in Verbindung steht, und das Verbindungsstück könnte ein uraltes Artefakt sein, das, man ahnt es fast, „Black Dahlia" genannt wird – ein Überbleibsel vergessener Rituale und Brennpunkt des absolut Bösen. Doch auch die Nazis scheinen hinter diesem archaischen Relikt her zu sein...

Soweit klingt's ja wirklich nach allerbesten Gänsehäuten, aber die Wahrheit ist leider profaner: Insbesondere in der überlangen Anfangsphase besteht „Black Dahlia" hauptsächlich aus Aktenschnüffelei, gepaart mit Video-Verhören, die zwar schick und realistisch wirken, aber auch nicht für mehr Motivation sorgen. Hinzu kommt, daß das Spiel manchmal ein geradezu übermenschliches Kombinationsvermögen verlangt – und daß die Bedeutung einiger Rätsel für die Geschichte schwer erkennbar ist.

Bestes Beispiel hierfür ist eine Stelle kurz vor dem Ende der ersten CD: Man soll dort einen gewissen Doktor Strauss anrufen, hat aber seine Nummer nicht. Die könnte man sich nun auf den in solchen Fällen üblichen Wegen besorgen, und



Dennis Hopper hat Dinge gesehen, die nun auch Pearson jagen

DAHLIA
ture and Dark Mystery



Beim Schießen muß man aufpassen, denn das ist doch so gefährlich...

Den Locher sollten wir besser mitnehmen





Wohin des Wegs? Das Locations-Menü



Im Inventory kann man auch herumbasteln



In solchen Kneipen muß man ja zum Massenmörder werden

wenn dies keinen Erfolg zeitigt, würde man vielleicht schon jetzt nach Pensky fahnden, der sie als Urheber dieses Kontakts ja wohl wissen muß. Aber nein, wir befinden uns schließlich in einem Spiel des Teams, das schon für die sehr schwierigen Spiele „Hell" und „Ripper" verantwortlich zeichnete, und deshalb muß man erst eine heftig verschlüsselte Telefonnummern-Liste mit Hilfe von wenigen Hinweisen entziffern. Warum bloß so kompliziert, wenn´s doch auch einleuchtender gegangen wäre?

Im übrigen kann das Spiel noch mit zwei weiteren Features aufwarten, nämlich erstens mit gelegentlichen Action-Sequenzen, bei denen man in Try-and-Error-Manier zur richtigen Zeit die richtigen Dinge tun muß. Zweitens sind da hin und wieder kleine Tüfteleien, in denen z.B. alte Ritter-Wappen zusammenzupuzzeln oder verschachtelte Holzkästchen zu öffnen wären.

Bei allen inhaltlichen Schwächen macht das Programm einen ausgesprochen schönen optischen Eindruck, wenngleich die gerenderten Räume nur auf vorberechneten Bahnen betreten werden dürfen, also von frei zugänglichem 3D keine Rede sein kann. Die düstere, langsame Musik paßt hervorragend zum Thema, und sowohl Schauspieler als auch Sprache bzw. Dialoge sind von solider Qualität. Die Handhabung schließlich geht trotz der einen oder anderen Ecke und Kante in Ordnung.

Alles in allem werden vielleicht unerschrockene Hardcore-Abenteurer ihren Spaß mit dem Programm haben, aber dem normalen Spieler möchten wir doch zur Vorsicht raten... *jn*



Joe Nettelbeck

GEHT SO

Es ist nicht einfach so, daß „Black Dahlia" schlecht wäre, im Gegenteil hat es sogar etliche starke Momente – aber leider krankt es eben auch an zwei grundlegenden Gebrechen. Erstens ist es zu schwer, und zwar viel zu schwer. Schwer genug, um selbst Profis den Angstschweiß auf die Stirn zu treiben! Zweitens (selbst wenn einer fähig und willens wäre, sich durch die nicht immer fairen oder auch nur sinnvollen Betonrätsel zu beißen) braucht es eine viel zu lange Anlaufzeit, um auf Touren zu kommen. Stunde um Stunde versinkt es trotz aller Anspielungen auf gräßliche Mysterien im gähnenden Aktenstaub. Dieser Part würde vielleicht Wappenkundlern Spaß machen, aber solche Leute halten Computerspiele ohnehin für Teufelswerk, kommen also als Zielgruppe schwerlich in Frage. Die Misere endet erst mit der dritten CD und Dennis Hoppers Auftritt in der Rolle von Pearsons unglückseligem Vorgänger Pensky; eine Szene, die wirklich unter die Haut geht. Doch nach Lage der Dinge wird sie wohl kaum einer zu sehen bekommen...

Name	Black Dahlia
Genre	Movie-Abenteuer
Hersteller	Take 2
Schwierigkeit	extrem, schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus/Tastatur
Besonderheiten	–
Spiel	englisch, deutsch geplant
Anleitung	englisch, deutsch geplant
Multiplayer	–

Mindestanforderung
Mindestanforderung P90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 1 MB SVGA

Empfohlen
Empfohlen P120, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 1 MB SVGA

Grafik **83%**
Sound **76%**
Spielspaß

Solo	Multi
60%	-%

M1 TANK PL

Die Zeit des War

Ein Nachfolger nach einem knappen Jahrzehnt. Und das Genre hat einen neuen Führer.



Warum das MG benutzen, wenn man es richtig machen kann? Die Infanteristen enden gleich als wertvoller Dünger.



Alles Gute kommt von oben. Das stimmt nicht immer, ist diesmal jedoch der Fall.



Einer unserer stählernen Kolosse ist gerade schwer getroffen worden

Unsere amerikanischen Freunde sind besonders stolz auf ihre Armee. Besonders gut ausgebildete Einheiten sowie eine erstklassige Ausrüstung laden förmlich dazu ein, eingesetzt zu werden. Vielleicht ist das auch ein Grund, daß die Amerikaner gerne als die Sheriffs der Welt fungieren. Vorhandenes Potential muß ja schließlich auch genutzt werden. Die meisten Simulationen gehen vorwiegend in die Luft. Welch willkommene Abwechslung, bleiben wir diesmal bodenständig. Der M1 Abrams in der High-Tech-Variante A2 ist nicht nur des Amerikaners liebstes Stück, sondern auch Mittelpunkt unseres Interesses. Das im letzten Jahr erschienene „iM1A2 Abrams" von Interactive Magic konnte aufgrund diverser Mängel gerade im Grafikdesign, nicht überzeugen. Um so interessanter ist der Nachfolger der einstigen Vorzeigesimulation.

Was darf es denn sein?

Vor jedem Krieg kommt erstmal das Studium der eigenen Hardware. Beim Anblick des mehrere 100 Seiten starken Handbuches ist nicht unbedingt jedem wohl zumute. Wir raten Euch jedoch, es dennoch genau zu lesen. Ohne die dort enthaltenen Informationen, wird ein Sieg auf Dauer nicht nur sehr unwahrscheinlich, nein das Ganze macht dann auch weniger Spaß. Zu weiteren Studien laden die mitgelieferten Videos über grundlegende Strategien sowie den Koloß selbst ein. Seid Ihr Euch Eures Wissens sicher, geht es in eine der Kampagnen. Zur Auswahl stehen dabei der Balkan, Libyen, das die Finger nicht von Ägypten lassen



Das Feuer und die Rauchschwaden zeigen es – grob pixelig

kann, die Ukraine, Sibirien und selbstverständlich die Golfregion. Schließlich war dies letzter glanzvoller Akt amerikanischer Macht und Stärke. Saddam wir kommen! Bevor Ihr Euch jedoch ins Kampfgetümmel stürzen könnt, müßt Ihr noch



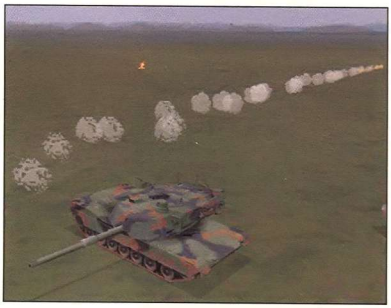


ATOON 2
tens ist vorbei

das eigene Platoon aufstellen. Wem noch nicht der Sinn nach einem kompletten Krieg steht, kann sich zunächst auch an einer der zehn Einzelszenarien versuchen. Multiplayerfreunde attackieren sich im Netz, wobei entweder jeder einen einzelnen Panzer oder komplette Gruppen ins Gefecht geführt.

Die Schlacht

Der Fortschritt hat es möglich gemacht. Der Kommandant sitzt vor einem Display, bei dem alle Informationen zusammenlaufen. Alle Einheiten werden dort gezeigt und der Überblick bleibt somit gewahrt. Routen könnt Ihr mit Wegpunkten versehen und den Marschbefehl erteilen. Die einzelnen Navigationspunkte lassen sich jederzeit verschieben und bei Bedarf ebenfalls löschen. Den Gruppen könnt Ihr noch passende Formationen zuweisen und bei Feindkontakt den Feuerbefehl erteilen. Auf der rechten Seite gibt ein Statusbericht Aufschluß über den Zustand der eigenen Truppen. Auch für vorhandene Artillerie dürft Ihr den Startschuß zur Unterstützung geben. Gutes kommt gelegentlich aus der Luft. So könnt Ihr je nach Einsatz Luftunterstützung in Form von beispielsweise Comanche- oder Apache-Helikoptern anforden, oder auch mal das A-10-"Warzenschwein" beim Gegner „hallo" sagen lassen. M1 Tank Platoon 2 wäre jedoch keine Simulation, wenn das alles wäre. Deshalb ist es möglich mittels der F-Tasten zwischen den einzelnen Stationen des angewählten Panzers oder den Fahrzeugen durchzuschalten. Außenansichten stehen ebenso zur Verfügung. Selbst ist der Mann, und die Zielerfassung erlaubt Euch, selbst auf Ziele aufzuschalten und das begehrte Feuer zu eröffnen. Versagt die Elektronik, könnt Ihr manuell maßnehmen. Viel Erfolg dabei. Aber nicht nur gegnerische Fahrzeuge, sondern auch Soldaten können ein Problem werden, da sie sehr gern mit Panzerfäusten gegen Euch vorgehen. Das Bord-MG hilft dabei, feindliche Infanteristen unter Beschuß zu nehmen oder das eine oder andere Übel aus der Luft runterzuholen. Neben unserem Hauptdarsteller besitzt Ihr auch die Befehlsgewalt über alle unterstützenden Verbände eines Kampfes.



Ein freundlicher Raketengruß vermag zu beeindrucken

Nach der Schlacht

Habt Ihr die Mission mehr oder weniger erfolgreich und unbeschadet überstanden, geht es an die Auswertung. Der Computer errechnet zuvor den Ausgang anderer Kämpfe und informiert



Die Farben sind dem jeweiligen Gelände angepaßt



Schau mir in mein Rohr, Kleines!...



Ein flammendes Inferno entfacht unsere Artillerie. Unser Platoon ist rechtzeitig aus dem Gebiet entkommen. Der Feind nicht mehr.



Die taktische Karte verhilft zum Überblick und bietet Informationen satt





Sie hätten halt doch zu Hause bleiben sollen. Aber sie haben nicht gehört und verfolgen das weitere Geschehen aus höheren Regionen.



Das MG hilft bei lästigen Infanteristen und eignet sich zum Tontaubenschießen





Ein folgenschwerer Ausfall. Jeder Verlust zählt.



Den Feind im Visier. Manuelles Feuern ist schwierig.

Euch über den Verlauf der Krieges und die Frontlinie. Danach geht es an die Bewertung der eigenen Leistungen. Habt Ihr Euch nicht nur tapfer, sondern auch verlustarm geschlagenen, regnet es Beförderungspunkte. Die großzügige Weitergabe an Eure Männer verhilft ihnen zwar nicht zum Glücksgefühl, läßt sie jedoch dauerhaft besser werden. Erfahrung und Motivation zahlen sich halt aus im Krieg.

Gut schaut er aus

Beim ersten Anblick des Panzers, wird es dem einen oder anderen die Sprache verschlagen. Die Fahrzeuge sind detailliert in Szene gesetzt worden und stimmen auf das Bevorstehende ein. Gebäude erheben auch diesen Anspruch. Um so mehr verwundert die Darstellung beispielsweise der Baumgruppen, die bei genauerer Betrachtung zweidimensional sind und mehr einer Kulisse gleichen. Die Soldaten wirken aufgrund ihrer Bewegungen auch eher wie Zappelphilippe. Die eine oder andere zusätzliche Animationsphase hätte an dieser Stelle sicher nicht geschadet. Explosionen und Rauchschwaden sind sehr grobkörnig und wirken aus der Nähe wie eine Erinnerung an alte Zeiten aus den Achtzigern. Insgesamt fallen die Schwächen in der Optik nicht groß ins Gewicht und mindern den Spielspaß keinesfalls. In der Hitze der Schlacht, werdet Ihr eh keine Zeit dazu haben, die Landschaft zu genießen. Die Soundkulisse kann hingegen restlos überzeugen und baut eine dichte Atmosphäre auf. Die zahlreichen Funksprüche und



Im Irak wenig neues. Die Feinde haben hohe Verluste zu beklagen.

solche kleinen Details wie die Geräusche beim Nachladen, aber auch heftiges Explosionsgrollen, werd Euch mitten in das Geschehen versetzen. *mw*



Maik Wöhler

SUPER

Ungeduldig warte ich verschanzt hinter einem Hügel auf den Aufklärer. Obwohl ich es besser wissen müßte, siegt die Neugierde und ich bewege meine Einheiten vorwärts. Natürlich war es ein Fehler und nach wenigen Minuten stehe ich unter Beschuß. Während ich noch über mich selbst zweifelnd Luftunterstützung herbeirufe, muß ich mit ansehen, wie der Panzer links von mir sich in einen Trümmerberg auflöst. Wie gut, daß meine Infanterie auf die nahenden Gegner im Osten wartet. Der König ist wieder da und wird seinem Titel mehr als gerecht. Wer sich von Euch erstmal durch das umfangreiche Handbuch gearbeitet hat, wird für eine lange Zeit in Schlachten eintauchen, die ihn so schnell nicht mehr loslassen. Auch wenn die Grafik zuweilen weniger begeistert und hier und da nur ein Kopfschütteln hervorruft, ist M1 Tank Platoon 2 aufgrund des hohen Realismus und der Herausforderungen in den Kampagnen die derzeit beste Simulation und kann deshalb jedem Fan empfohlen werden.

Name:	**M1 Tank Platoon 2**
Genre:	Strategie
Hersteller:	Microprose
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1–8
Steuerung:	Maus, Tastatur
Besonderheiten:	**3Dfx**
Spiel:	englisch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	ja

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P233, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, **3Dfx**

Grafik **74%**
Sound **80%**
Spielspaß

Solo	Multi
86%	83%

Drei-Monats-Trip durch die ganze Spielewelt für 9,- DM!

3 Ausgaben

9 DM

mit CD-ROM



Power Play – das wird gespielt!

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service dsb,74168 Neckersulm oder faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail mmabo@dsb.net.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckersulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD-ROM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil (4,15 DM pro Heft statt 4,90 DM; Jahresabopreis 49,80 DM, Studentenabo 43,20 DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckersulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPE85

Datum, 2. Unterschrift

Wenn Du die ganze Spielewelt kennenlernen willst, dann kannst Du mit dem Power Play Kurz-Abo jetzt voll durchstarten. Denn für nur 9,– Mark erhältst Du die nächsten drei Ausgaben voll mit ultimativen Previews auf die kommenden Spiele-Highlights, detaillierte Tests der wichtigsten aktuellen Games, Hintergrundinfos, Interviews und natürlich die Mega-CD mit Demos, Videos und und und. Das Beste aber ist: Bei diesem Drei-Monats-Trip zum Last-Minute-Preis sparst Du jetzt auch noch fette 50%.

DIE BY THE
Blut und

Rüde geht es zu im Fantasy-Land, vor allem, wenn eine neue Animations-Technologie zum Einsatz kommt...

Jahrelang war das Schwert Enrics treuester Verbündeter. Bereits in jungen Jahren, als die Farm seines Vaters von Zwergen zerstört, seine Familie ausgelöscht und er als Sklave verschleppt wurde, lernte er, daß in dieser Welt nur das Gesetz des Stärkeren zählt. Irgendwann gelang ihm die Flucht aus der Gefangenschaft und fortan fristete er sein Dasein als Soldat und später als Söldner. Die eisige Kälte, die seine Gefühle umnebelte, lichtete sich erst, als er Maya traf. Die Beiden verliebten sich ineinander und ziehen seitdem gemeinsam durch die Lande.



Als sich das Pärchen eines Abends in der Nähe von Ruinen an einem Lagerfeuer aufwärmt, wird Enric von einem Kobold provoziert und von dem Rastplatz weggelockt. Zu spät realisiert er die arglistige Täuschung. Er sieht gerade noch, wie die Kreaturen mit Maya durch einen Eingang im Inneren eines nahegelegenen Berges verschwinden. Im letzten Moment, bevor der Durchlaß von Geröll verschüttet wird, gelingt es ihm hinterherzuhechten.

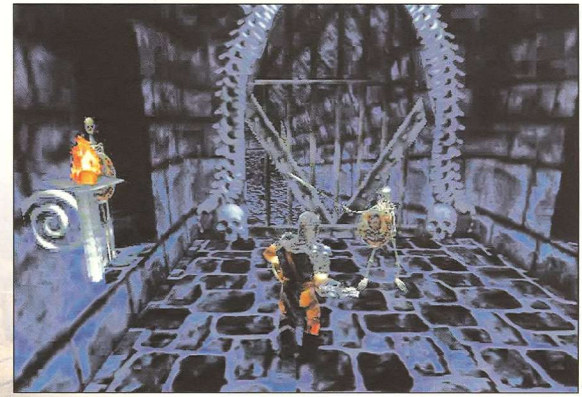
Immer tiefer dringt nun der tapfere Recke in das geheimnisvolle Reich im Berg ein, überquert brodelnde Lavamassen, zwängt sich durch enge Tunnel und durchwandert düstere Gewölbe und Höhlen. Während Enric der Spur der Enführer folgt, bleibt seine Anwesenheit den an diesem Ort lebenden Wesen nicht verborgen. Nur mit Schild und Schwert ausgerüstet, wird er in zahlreiche Auseinandersetzungen mit Orks, Ogern, Zwergen oder Skelettkriegern verwickelt. Hat der Held einen dieser Unholde mit seiner Klinge niedergestreckt, kann er dessen Überreste nach nützlichen Gegenständen durchsuchen. Dadurch gelangt er des öfteren in den Besitz eines wichtigen Schlüssels, mit dem er sich Zutritt zu weiteren Gebieten verschafft. Aber nicht nur durch Leichenfledderei kommt der Protagonist an hilfreiche Items. Heiltränke oder Nahrung, die die Gesundheit eines geschundenen Abenteurers verbessern, entdeckt Ihr beispielsweise auch in Kisten und Gefäßen, die Ihr mit einem beherzten Schwerthieb geöffnet habt. Das Einsammeln von speziellen Utensilien erleichtert zudem das Vorankommen in bestimmten Spielabschnitten ungemein. Unter anderem könnt Ihr Euch die Maske eines toten Schamanen überstülpen und dadurch Eure Feinde täuschen. In einem Level müßt Ihr darüber hinaus einen Zaubertrank finden, der Euch schrumpfen läßt und es Euch somit möglich macht, sich durch die kleinen Tunnel in den Felsen zu bewegen. Abgesehen von den erbitterten Kämpfen mit Monstern, wird die Suche nach



Im Arena-Modus können bis zu vier Konrtahenten die Klingen kreuzen



Auch in der Zwergen-Mine müssen Aufgaben gelöst werden



Im Schloß von Meister Rastegar stellen sich Euch Knochenmänner in den Weg

SWORD
Stahl



Enric ist dem Monsterpärchen in die Falle gelaufen

Wenn man so viel laufen muß, ist man über jedes alternative Fortbewegungsmittel froh





Dieser Zwerg wird von unserem Helden gleich zu Ragout verarbeitet



Vielleicht hätte Enric die Ruhe der Toten doch nicht stören sollen...



Eine Erfrischung ist dringend notwendig, aber dieser Brunnen ist schon besetzt

der Geliebten obendrein durch tückische Fallen und Geschicklichkeitseinlagen erschwert. Ein unvorsichtiger Schritt oder ein schlecht getimeter Sprung kann in der Fantasy-Welt bereits das Leben kosten. So drohen riesige Zahnräder und sich bewegende Wände, Enric zu zerquetschen oder von Selbstschußanlagen abgefeuerte Speere sein virtuelles Fleisch zu durchbohren. Außerdem solltet Ihr von einem unbeabsichtigten Bad in tiefen Gewässern Abstand nehmen, da die Schwimmkünste des Abenteurers ziemlich erbärmlich sind.

Gelegentlich ist sogar das Lösen von kleinen Puzzles erforderlich, damit der Haudegen im Finale endlich dem Drahtzieher der Entführung, dem Zauberer Rastegar, gegenübersteht. In einer Art Tempel wollen zum Beispiel erst bestimmte Schließmechanismen betätigt werden, damit Ihr einen Raum wohlbehalten passieren könnt, oder Ihr müßt in der Zwergenmine die Wasserpumpe zerstören, um den Ausgang zu erreichen. Der Spieler ist überdies nicht immer an eine bestimmte Vorgehensweise gebunden, damit sich ein Level erfolgreich beenden läßt. Gleich im ersten Abschnitt gibt es zwei Möglichkeiten, um auf ein Floß zu gelangen: Entweder, Ihr metzelt zuerst alle Widersacher nieder, betretet dann das Fortbewegungsmittel und kappt mit dem Schwert das Seil, mit dem es am Ufer gehalten wird, oder aber, Ihr versteckt Euch stattdessen in einer Kiste, damit Euch die Kobolde unbemerkt an Bord tragen und mit Euch ablegen.



Normalerweise betrachtet Ihr Euren Charakter während des Spiels im Third-Person-View. Für eine bestmögliche Übersicht sorgen dabei ein paar beliebig anwählbare Kamerapositionen beziehungsweise Blickwinkel. Per Tastendruck kann sogar auf eine Ego-Perspektive, "Scout-Cam" genannt, umgeschaltet werden. Dieser Modus gestattet Euch, Räumlichkeiten mit Hilfe einer Zoomfunktion näher unter die Lupe zu nehmen und somit eventuelle Gefahren *rechtzeitig* zu erkennen. Wollt Ihr zudem über den Gesundheitszustand Eures Protagonisten informiert sein, läßt sich eine dementsprechende Anzeige mittels F3 aktivieren.

Das Geschehen wird durch gelegentliche, in den Handlungsablauf integrierte Cut-Scenes, sowie durch Zwischensequenzen aufgelockert. Kommt beispielsweise Enric an eine verschlossene Tür, späht er durch eine Öffnung und sieht, wie ein Kobold gefoltert wird – gelangt Ihr dann später in diesen Raum, könnt Ihr den Kobold befreien, woraufhin er Euch als Dank eine Kiste mit einem Heilungstrank schenkt.

Das Besondere an "Die By The Sword" ist aber nicht das Hack'n'Slay-Spielprinzip mit seinem ausgeprägten Adventure-Touch, sondern die Tech-





Entomologen hätten ihre wahre Freude an dieser Gottesanbeterin

Das Magma-Monster besitzt einen fürchterlichen rechten Haken





Ooops! Da haben wir eine Trog-Mutti beim Brüten gestört.

nologie, die für die Animation der Polygon-Charaktere verantwortlich zeichnet. Erstmals kommt nämlich ein neues System namens VSIM zum Einsatz, das Bewegungsabläufe in Echtzeit errechnet und darstellt. Diese Methode macht Motion Capturing überflüssig und erlaubt die totale Kontrolle über die Spielfigur, beziehungsweise ihrer Arm- und Körperbewegungen. Etwas Übung vorrausgesetzt, kann der Spieler somit gezielte Schwerthiebe ausführen. Ebenso verfügt VSIM über eine exakte Kollisionsabfrage und realisiert diesbezügliche Reaktionen. Trefft Ihr einen Opponenten an der Schulter, wird auch genau dort eine Wunde sichtbar. Säbelt Ihr dagegen in sein Bein, werden an dieser Stelle die Auswirkungen deutlich. Die Vielfalt der Möglichkeiten, die die VSIM-Technologie bietet, soll angeblich nur durch das für die Steuerung des Charakters zuständige Eingabegerät eingeschränkt sein. Mit Hilfe eines mitgelieferten Editors lassen sich darüber hinaus eigene Moves entwickeln und abspeichern, um sie dann später im Spiel einzusetzen.

Bevor Ihr Euch an dem Abenteuer-Modus versucht, habt Ihr im Übungsmodus die Gelegenheit, Euch mit der Bedienung des Protagonisten vertraut zu machen. In einem gegnerfreien Areal trainiert Ihr die wichtigsten Fertigkeiten wie Springen oder den effektiven Einsatz Eures Schwertes. Anweisung erhaltet Ihr dabei von einer süffisanten Stimme, die die Aufgabenziele erläutert und Eure Leistung kommentiert.



Ob Eure Kampffähigkeiten akzeptabel sind, dürft Ihr auch im Arena- oder Turnier-Modus testen. Ersterer ist besonders erwähnenswert, denn außer sich gegen computergesteuerten Kontrahenten zu behaupten, läßt sich des weiteren ein Multiplayer-Gemetzel mit maximal vier Teilnehmern starten. Dann könnt Ihr Euch an insgesamt vier unterschiedlichen Austragungsorten mit Euren Freunden messen und Euch gegenseitig den Schädel einschlagen oder ein paar Gliedmaße amputieren. So spannend das auch klingen mag – ausprobieren sollte es unserer Meinung nach nur, wer über 18 Jahre ist. *cis*



Orks sehen Wildschweinen nicht nur ähnlich, sondern benehmen sich auch so



Chris Peller

GUT

"Die By The Sword" ist ein sehr stimmungsvoller Ausflug in eine mittelalterliche Fantasy-Welt. Das VSIM-Animationsverfahren mit seinen vielen Möglichkeiten ist zwar gewöhnungsbedürftig und noch nicht so ganz ausgereift, doch die wichtigsten Bewegungsabläufe beherrscht man relativ schnell. Bezüglich der Grafik kann "Die By The Sword" allerdings weit weniger überzeugen. Trotz 3Dfx-Unterstützung sehen die Texturen der Szenerien teilweise ziemlich erbärmlich aus. Die in der Testversion permanent auftretenden Clipping-Fehler, beispielsweise wenn der Held mit gezückter Waffe durch enge Tunnel schleicht, sollen immerhin in der Verkaufsversion ebenso ausgemerzt sein, wie ein paar andere Bugs. Der Abenteuer-Modus motiviert, ist aber nur leidlich komplex. Für meinen Geschmack hätten die Programmierer schon ein paar Levels mehr spendieren können. Das Multiplayer-Vergnügen ist dafür aber enorm, obwohl ich mir auch hier ein paar mehr Arenen gewünscht hätte.

Name	**Die By The Sword**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Interplay
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-4
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten	3Dfx
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Ja

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 2 x CD, 125 MB HDD

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8 x CD, ca. 260 MB HDD, 3Dfx

Grafik **76%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	82%

AB 18

WINDOWS-CRASH – so retten Sie Ihren PC!

Bringen Sie Ihren PC nach einem Windows-Absturz wieder auf die Beine – jetzt im neuen PC Magazin!



Irgendwann passiert's jedem. Windows 95 verabschiedet sich und der PC stellt sich tot.

Bevor Sie jetzt mit einer kompletten Neuinstallation beginnen, greifen Sie besser zum neuen PC Magazin. Denn hier lesen Sie, wie Sie Ihren Rechner effektiv und ohne großen Datenverlust wiederbeleben.

Passend dazu: das Festplatten Special mit den besten Tips zur Datenrettung sowie einem Test von 40 aktuellen Modellen. Und in einem weiteren Special kommen Office-Anwender voll auf ihre Kosten.

Kurz: Das PC Magazin bietet wieder den ganzen Nutzen rund um den PC.

PC Magazin – das müssen Sie wissen.

Jetzt im Handel!

INCUBATION

Es heißt: Nichts wehrt ewig. Blue Byte scheint da anderer Meinung zu sein.



Der Anfang einer langen Odyssee



Aus der Sicht eines Aliens sieht alles gleich anders aus



Engage! Laßt rohe Kräfte walten.



Auch alte Bekannte treffen wir hin und wieder

Es hätte so schön sein können. Die Evakuierung der Kolonie hatte mit Ach und Krach funktioniert und Bratt war gerade so mit dem Leben davon gekommen. Erster Schwur war sicherlich, nie wieder dorthin zurückzukehren. Das Problem unseres Sergeants ist nur, daß er ein Soldat ist, und diese folgen bekanntlich Befehlen. So einen gab es dann auch, der ihn und eine Handvoll Leute zurück nach Scay Ger beorderte. Die Mission klang simpel: Ein Container mit ungemein wichtigen Stoffen, war bei der überstürzten und wenig planmäßigen Flucht zurückgelassen worden. Nun hatte plötzlich ein mächtiger Konzern sein Interesse daran bekundet. Kein Problem, wer Geld hat, kann Menschen zuweilen kaufen. Genau das ist dann auch passiert und schneller als jedem Recht war, flatterte der Marschbefehl ins Haus, besser gesagt die heimische Stube. Unter dem Kommando der beförderten Captain Rutherford ging es dann alsbald wieder zum Planeten. Der Auftrag verlief ohne Zwischenfälle und der Container wurde gesichert. Da das alles zu einfach und normal verlief, ging dann bei der Abreise auch einiges schief. Das Resultat: Bratt bleibt mit wenigen Männern auf dem alienverseuchten Planeten zurück. Ein Unglück kommt selten allein, so daß – frei nach Murphys Gesetz – die Funkanlage einen lebensgefährlichen Defekt erleidet. Auf der Station werden derweil die Zurückgebliebenen für tot gehalten und der Verlust arg betrauert. Bratt, nicht unerfahren, weiß genau, daß die einzige Überlebenschance darin besteht, in den Komplex der ehemaligen Kolonie bis zur Zentrale vorzudringen, um von dort aus einen Notruf zu senden.



Der Laser machts möglich. Wir machen den Weg frei.

In dieses wenig verlockende Szenario entführt Euch Blue Byte. Allen ehemaligen Alienjägern sei gesagt, daß der Schwierigkeitsgrad kräftig angehoben wurde. Die Gegneranzahl ist mächtig gestiegen und das Leveldesign bietet viele Fallen, die ein vorschnelles Ableben garantieren. So gibt es beispielsweise Säulen, die regelmäßig mächtige Feuer-Fontainen ausstoßen und aus Soldaten perfekte Kohlebriketts machen. Ihr tut

Einmal Hölle und zurück



Die glorreichen Vier warten auf ihren nächsten Einsatz



Mhm – wir haben ein Problem



Willkommen zur Therapiestunde der Arachnophobie

gut daran, diese kleinen Todesboten in Eure Taktiken einzuplanen. Aber auch die anfängliche Bewaffnung läßt mehr als zu wünschen übrig und sorgt beim ersten Anblick vielleicht für ein ungläubiges Kopfschütteln. Doch nicht verzagen: Waffen werdet Ihr im Verlauf der Kampagne noch finden. Unter anderem so nette Dinge wie eine gigantische Kettensäge, die bestimmt auch nicht dazu benutzt wird, um aus dem einen oder anderen dicht bewachsenen Dschungellevel einen geraden Weg zu schnitzen. Natürlich werden Euch auch ein paar nette Extragegner serviert, die es durchaus in sich haben.

Wer von Euch schon immer wissen wollte, wie der Planet eigentlich so aussieht, bekommt jetzt Gelegenheit dazu. Die Programmierer haben den Leveln drei neue Grafiksets spendiert, die Euch auch mehrstöckige Ruinenlandschaften präsentieren. Die Kampagne wird Euch durch insgesamt 39 Missionen führen, die Euch einiges abverlangen werden. Wer seine Soldaten letztendlich in die Freiheit geführt hat, kann sich noch zusätzlich an den fünf Einzelkarten versuchen, die den Schwierigkeitsgrad noch einmal anheben.

Wer von Euch lieber gegen Freunde antritt, wird zehn neue Multiplayerlevel finden, die clever designt sind. Die Kreativen dürfen sich freuen. Ein Missioneditor erlaubt Euch das Erstellen eigener Karten, mit denen Ihr Eure Freunde beglücken könnt, oder auch nicht. Auf Verbesserungen in der Grafikengine müßt Ihr verzichten, was bei der ohnehin sehr guten Grafik aber auch zu verschmerzen ist. Die Präsentation kann ebenfalls nicht mit dem Vollprodukt mithalten. Ein erläuterndes Intro fehlt beispielsweise.

mw



Das sieht jetzt nicht wirklich gut aus



Maik Wöhler

SUPER

Das ist es, was ich an Mission-CDs liebe und brauche. Knackige Level, die einem einiges abverlangen, eine spannende Story, die mich dazu antreibt, weiterzumachen, sowie neue Gegner und Waffen. Blue Byte hat alles beigelegt, damit sich der Kauf lohnt. Der Editor ist ein Extra, das andere Hersteller nur zu gerne vergessen. Leider ist er nicht der komfortabelste, läßt sich jedoch nach einer realtiv kurzen Einarbeitungszeit gut bedienen. Ich habe mich während des Tests nur manchmal gefragt, ob der hohe Schwierigkeitsgrad sein mußte. Diejenigen von Euch, die bereits Probleme bei Incubation hatten, sollten sich die neuen Missionen vorher anschauen. Extrem hohe Gegnerdichte und permanenter Munitionsmangel sind nur ein paar der Problemchen, mit denen Ihr Euch herumschlagen müßt. Auch war der eine oder andere Level zwar gut gestaltet, ließ jedoch ein wenig Logik vermissen. Zuweilen beschleicht einen das Gefühl, daß die gesamte Kolonie nur aus Irrgärten besteht. Die Frage ist nur warum?

Name: . . .**Incubation:The Wilderness Missions**
Genre: . . .Rundenstrategie
Hersteller: . . . . . .Blue Byte
Schwierigkeit: . . . . . .hoch
Preis: . . . . . .ca. ???
Spieler: . . . . . .1 – 4
Steuerung: . . . . . .Maus
Besonderheiten: . . .Editor, 3Dfx
Spiel: . . . . . .deutsch
Anleitung: . . . . . .deutsch
Multiplayer: . . . . . .ja

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM; 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, 3Dfx

Grafik 83%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
82%	86%

ANNO

Das unent

Sunflowers auf den Spuren der Entdecker und Feldherren

Wir schreiben das Jahr 1602. Die Lage in Europa ist ernst und scheint hoffnungslos. Überbevölkerte Städte und die sich immer mehr ausbreitende Hungersnot, lassen die Zukunft trostlos erscheinen. Die richtige Zeit also, um anderswo das Glück zu versuchen und ein neues Leben zu beginnen. Lediglich mit einem Schiff und ein paar Vorräten geht es auf die beschwerliche Reise, auf der Suche nach einer neuen Heimat. Diese kurze Vorgeschichte ist der Beginn einer langen Entdeckungsreise aus dem Hause Sunflowers. Zusammen mit Max Design, bekannt aus Werken wie "1869" oder "Oldtimer", schuf das Programmiererteam diesmal eines der liebsten Kinder der deutschen Spielergemeinde. Die Wirtschaftssimulation konfrontiert Euch mit dem Aufbau einer Stadt mitten im Nirgendwo und der Schaffung einer florierenden Ökonomie sowie dem Handel oder Kampf gegen Konkurrenten.



Feuerausbruch. Wohl dem, der eine Feuerwehr sein eigen nennt.

Des Entdeckers Wahl

Bei der Wahl eines Singleplayer-Spiels stehen Euch das mehrteilige Tutorial, eine Endlos-Variante und mehrere Einzelszenarien mit völlig unterschiedlichen Aufgabenstellungen zur Verfügung. Die Einführungsmissionen sind ausgesprochen gut gelungen und erklären alle wichtige Zusammenhänge, so daß das Handbuch nur noch in wenigen Fällen zu Rate gezogen werden muß. Bei der "Neverending Story"-Variante könnt Ihr zuvor noch den Schwierigkeitsgrad einstellen, der sich zum Beispiel in der Häufigkeit von Piratenübergriffen sowie Zwischenfällen à la Vulkanausbruch oder Dürreperiode unterscheidet. Leider gibt es keine Kampagne, die der Langzeitmotivation zuträglich ist.

Des Finders Lohn

Bei Beginn des Endlosspiels heißt es zunächst ein geeignetes Fleckchen Erde zu finden. Nach der Landung und dem Bau des Kontors geht es an die Besiedlung. Auf jeder Insel lassen sich neben den Grundrohstoffen, wie zum Beispiel Holz, Steine oder Korn, drei weitere Dinge anbauen. Berge können nicht nur der geeignete Ort für Steinbrüche, sondern auch für Erze oder Gold sein. Nachdem nun das Kontor errichtet ist und die wenigen Materialien an Land geschafft sind, geht es an den Aufbau der neuen Siedlung. Euer Lagerhaus besitzt einen Einzugsbereich – nur darin könnt Ihr bauen. Um zu expandieren, müßt Ihr Marktplätze errichten, die den Bereich jeweils vergrößern. Zunächst konzentriert sich der geneigte Entdecker auf die Versorgung mit Grundnahrungsmitteln sowie weiteren Baustoffen. Fischer sorgen für alltägliche Mahlzeiten, Holzfäller bringen das Material für zukünftige Bauten.



Unsere Siedlung wächst und gedeiht



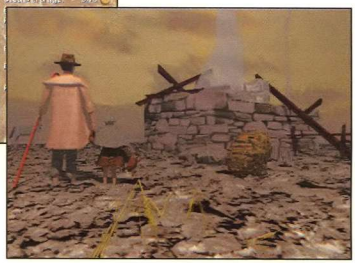
Das Intro kündigt es an. Krieg wird es geben. Nur der Stärkere kann überleben.

1602 deckte Land





Die Versorgung der Bürger beansprucht viel Platz





Wein, Weib und Gesang. Zumindest ersteres ist gesichert.

Wirtschaftliche Zusammenhänge

Damit der Rubel rollt und die Bewohner Eures zukünftigen Paradieses zufrieden und versorgt sind, müssen zusammenhängende Gebäude dicht beieinander stehen. Jedes Produktionsgebäude hat einen gewissen Einzugsbereich. Zugehörige Rohstofflieferanten sollten idealerweise in genau diesem Kreis stehen, sonst werden die Waren erst zum nächstgelegenen Marktplatz respektive Kontor gebracht, um schließlich weitertransportiert zu werden. Die Marktplätze sind jedoch nicht nur für den weiteren Ausbau der Siedlung wichtig, sondern bieten auch jeweils zwei Karren, die Waren transportieren.

Die Gier des Erfolges

Je größer Eure Stadt wird und je mehr Einwohner Ihr Euer Eigen nennt, desto mehr wachsen auch die Ansprüche der lieben Mitmenschen. Beginnt es zunächst noch harmlos mit einer Kirche, einem Marktplatz und einem Wirtshaus, steigen die Wünsche nachher drastisch an. Tabakwaren für das schnelle Leben zwischendurch, Stoffe, Kleidung und vieles mehr muß herangeschafft werden. Da lediglich sich drei spezielle Rohstoffe pro Insel anbauen lassen, werdet Ihr zwangsläufig weitere Ländereien in Besitz nehmen müssen. Nach und nach gilt es so, die Nachfrage zu befriedigen. Eure Leute steigen mit zunehmender Anzahl und dem Zufriedenheitsgrad vom einfachen Pionier bis zum Aristokraten auf. Je besser die Siedler, je mehr Steuern sind sie auch bereit abzudrücken – eine wichtige Möglichkeit, im späteren Verlauf den Geldfluß zu erhöhen. Ein weiterer entscheidender Punkt: Einige Gebäudeoptionen stehen erst ab einer gewissen Bevölkerungsgröße zur Verfügung, darunter auch Kasernen.

Handel im Wandel

In der Anfangsphase ist der Einkauf von Materialien sehr wichtig. Im Kontor könnt Ihr zu diesem Zweck anfangs bis zu drei Waren, die Ihr haben wollt, sowie deren maximale Einkaufsmenge und den Preis bestimmen. Freie Händler schauen in unregelmäßigen Abständen vorbei und haben evtl. auch das richtige für Euch dabei. Später könnt Ihr den Konkurrenten Handelsver-



Unsere Landwirtschaft versorgt die Bürger mit wohlschmeckenden Backwaren



In der Kathedrale wird für das Seelenheil Eurer Untertanen gesorgt





Mit Eingeborenen läßt sich reger Handel treiben



Von der Werft erhalten wir neue Schiffe



Aller Anfang ist schwer und sollte wohl bedacht werden

träge anbieten oder Euch offerieren lassen. Ab diesem Zeitpunkt können bei den benachbarten Siedlungen Nachfrage und Angebot geprüft werden. Leider lohnt sich der Weg eines eigenen Schiffes nur selten, um Waren zu verkaufen. Die Chance ist zu groß, daß ein freier Händler Euch zuvorkommt und Ihr den Weg umsonst angetreten habt. Eure schwimmenden Untersätze lassen sich jedoch sinnvoll einsetzen. Ihr könnt ihnen automatische Handelsrouten zuteilen, um beispielsweise dringend benötigte Rohstoffe zu Eurer Hauptinsel bringen zu lassen.

Kameraden, es ist Krieg

Auch wenn das wirtschaftliche Element die größere Rolle spielt, ist der spätere Aufbau einer Armee wichtig. Doch bevor Soldaten trainiert werden können, muß erst die Rüstungsindustrie angelaufen sein. Verschiedene Gebäude produzieren beispielsweise Kanonen oder Musketiere. Nach dem Bau einer Burg könnt Ihr dann an die Ausbildung der ersten Männer denken. Zukünftige Mitglieder Eurer Armee werden erst in den aktiven Dienst entlassen, wenn die Waffe auch zur Verfügung steht. Kleiner Nachteil dieses Systems: Habt Ihr beispielsweise einen Musketenschützen und zwei Kanoniere in Auftrag gegeben, bei Fertigstellung jedoch nur Geschütze im Lager, könnt Ihr erst die Einheiten aus der Burg entlassen, wenn die Muskete ebenfalls vorhanden ist. Ähnlich anderer Echtzeitstrategicals können Einheiten via Rahmen zu einer Gruppe zusammengefaßt, gespeichert und später mittels Tastendruck wieder aufgerufen werden. Plant Ihr eine Inva-



Verteidigungswälle und Türme schützen unser Land





Sobald Ihr die erste Burg habt, solltet Ihr an die Ausbildung Eurer Armee denken



Fritz Effenberger

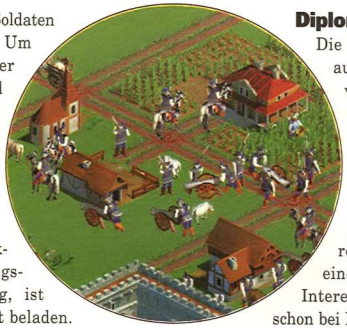
GUT

Tja. Wirklich ein wunderschönes Spiel. An der Grafik gibt's nicht das Geringste zu meckern. Mehr schon an der musikalischen Untermalung – die Kaufhausmusik dudelt, besonders bei den langfristigen Aufbauszenarien, jeden Spielspaß in Grund und Boden. Aber das kann man ja abstellen. Schwerer wiegt das inhaltliche Problem. Je länger ich spielte, desto mehr drängte sich mir der Gedanke auf, daß die Entwickler ihre gesamte Arbeitszeit für das Herstellen der Grafik-Engine und den Aufbau einer funktionierenden ökonomischen Simulation verwendeten und darüber vergaßen, dem Spiel eine Story mit auf den Weg zu geben. Wie? Was? Du baust und baust, feilst an Deiner Kolonie, aber wozu? Wenn ich an die direkten Vorbilder denke, "Colonization" und "Conquest of the New World", dann fehlen mir bei 1602 Ereignisse, Diplomatie und ein befriedigendes Bewertungssystem. Nur Punkte zu kriegen, ist zu wenig. Zusammenfassung: Hier ist eine gute Chance vertan worden.



Der Beginn der Erfüllung eines Traumes

sion, müßt Ihr zunächst Soldaten auf ein Schiff verladen. Um Männer auf einen Eurer Pötte zu verfrachten und dann gezielt gegnerische Gebäude anzugreifen, müßt Ihr umständlich beim Linksklick mit der Maus die Control-Taste gedrückt halten.



Ähnlich widersinnig funktionieren auch die Kriegsschiffe. Ist eines fertig, ist es aber noch längst nicht beladen. Erst muß es zum Kontor beordert und die Kanonen manuell aufgeladen und nachträglich in Position gebracht werden.

Schön wiederum ist die Option, daß Ihr Eure Schiffe patrouillieren zu lassen könnt. Auch die Möglichkeit, sich bei Piraten im Kampfe geschlagenzugeben und die weiße Flagge hissen zu können, ist ein wirklich nettes Detail, das einem außerdem hilft, eventuell wenigstens nur die Ladung zu verlieren, anstatt auch noch das ganze Schiff.

Diplomatie & Bedienung

Die Diplomatie wirkt etwas aufgesetzt und bietet nicht viele Optionen. Ihr könnt lediglich Handels- und Friedensverträge anbieten oder diese kündigen. Wollt Ihr einem Konkurrenten aber Honig ums Maul schmieren, bleibt Euch nur, einen Tribut zu zahlen. Interessanter ist die Sache da schon bei Piraten. Denen könnt Ihr zwar ein Schutzgeld zahlen, sie aber zusätzlich anheuern und dann zum Beispiel auf einen Eurer Widersacher hetzen.

Über die Menüleiste auf der rechten Seite läßt sich das ganze Geschehen in Anno 1602 steuern und verwalten. Bau-, Angriffs- sowie Informations- und Optionsmenüs lassen sich mehr oder weniger bequem erreichen. Anno 1602 wurde auch eine Multiplayeroption spendiert, die es bis zu vier Entdeckern ermöglicht, das unentdeckte Land zu kultivieren. *mw*



Erfolg macht es möglich. Ihr residiert in einem Schloß



Soldaten sollten auch zum Schutz des Landes zurückbleiben



Maik Wöhler

GUT

Na, na, werter Kollege! So schlimm ist es nun auch wieder nicht. Aber die gute Chance wurde wahrlich vertan. Mir mangelt es allerdings mehr an den Angriffs-, Handel-, sowie Diplomatie-Optionen. Da haben die Programmierer nichts Ganzes und nichts Halbes abgeliefert. Bei den ganzen Verzögerungen, die wir durchmachen mußten, frage ich mich, wofür eigentlich? Diplomatie beschränkt sich auf das Anbieten und Lösen von Verträgen oder aber der Schmierungstaktik mit Gold. Der Handel wiederum ist nicht ausgereift genug, um aktiv daran teilzunehmen. Trotz der angesprochenen Mängel ist aus Anno 1602 dennoch ein gutes Spiel geworden, das auch über lange Zeit Spaß machen kann und gerade im Multiplayermodus langfristig zu motivieren weiß. Die Grafik ist nahezu bombastisch und der damit verbundene Wuselfaktor sehr hoch, die Ökonomie ausgereift, und selbst in der größten Schaffenskrise wird Euch ein Problem nur selten in Hektik geraten lassen. Für Besiedlungskünstler genau das richtige.

Name	**Anno 1602**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Sunflowers/Max Design
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-4
Steuerung	Maus, Tastatur
Besonderheiten	PC-Dashkarte
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA
Empfohlen
P100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA

Grafik **82%**

Sound **72%**

Spielspaß

Solo	Multi
80%	85%

TEX MURP

Der erste (Sünden-)

Movie-Adventures sind weit und breit out – nur Schnüffelnase Murphy verleiht dem Genre noch Glanz

Man mag von den Adventures um einen futuristischen Privatdetektiv namens Tex Murphy ja halten, was man will – in einem Punkt kann es eigentlich kaum Zweifel geben: Wie kein anderer Hersteller, außer vielleicht Sierra oder Origin, perfektionierte Access die Methode, traditionelle Adventure-Szenerien und qualitativ überzeugende Videosequenzen zu einem Spiel-Film zu verquicken, der in puncto Spannung und Atmosphäre wenig zu wünschen übrig läßt. Natürlich basieren alle Murphy-Geschichten (nach „Mean Streets", „Martian Memorandum", „Under a Killing Moon" und „The Pandora Directive" ist diese die fünfte ihrer Art) auf einem gemeinsamen, postapokalyptischen Hintergrund. Um das Jahr 2040 herum ist nämlich der Dritte Weltkrieg längst Geschichte, aber doch gegenwärtig. Verstrahlte Gebiete (sogenannte „Hot Zones") gehören ebenso zum Alltag, wie entstellte Mutanten oder rassistische Organisationen, welche die Reinheit der Gene anbeten. In dieser ruinierten Umgebung agiert Tex Murphy, seines Zeichens hartgekochter Privat-Ermittler, mit ranzigem Charme ausgestatteter Frauenheld und melancholischer Tolpatsch in einem, hinreißend gespielt (oder eher schon verkörpert) von Chris Jones persönlich, dem allerobersten Access-Boß. „Overseer" beginnt mit einem lauschigen Tête à Tête, das freilich so lauschig auch wieder nicht ist. Murphys neue Freundin Chelsee quetscht ihn nämlich nach allen Regeln der weiblichen Kunst über seine erste Frau Sylvia aus – ja, so san's, die Damen. Daß dabei ein spannendes Abenteuer herauskommt, liegt in der Natur der Sache, denn Sylvi-Schatzi und Tex' erster Fall sind untrennbar miteinander verwoben, schließlich war die gerissene



Geheime Lagerräume bergen geheime Geheimnisse



Das Wohnzimmer der Linskys

Murphys Ära

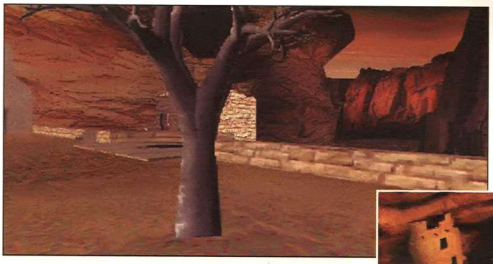
- **1998:** Dritter Weltkrieg
- **2004:** Tex Murphy geboren
- **2032:** Murphy bekommt seine Schnüffel-Lizenz...
- **2033:** ...und tritt in die Dienste von Dobbs Investigative Services
- **2036:** Murphy wird gefeuert und macht seine eigene Agentur auf
- **2037:** Murphys erste Fälle „Overseer" und „Mean Streets". Er heiratet Sylvia Linsky.
- **2039:** Der „Martian Memorandum"-Fall
- **2042:** Scheidung von Sylvia Linsky, Murphy begegnet seiner aktuellen Freundin Chelsee Bando. Der Fall „Under a Killing Moon"
- **2043:** Der Fall „The Pandora Directive". Murphy erzählt in Rückblenden den „Overseer"-Fall.



Tex überzeugt sich gerade davon, daß er den Auftrag annimmt

HY: OVERSEER

Fall des Kult-Detektivs



Diese Ruine hält Tex für ein Weilchen in Atem

Blondine anfangs eine Klientin von Mr. Murphy. Und das kam so: Eines schönen Tages, als Tex noch der Schwarm aller Schwiegermütter war, öffnete sich die Tür zu seinem brandneuen Büro, um Sylvia Linsky hereinzulassen, eine Vamp-Lady, der selbst der stärkste Sumo-Ringer nicht



Schnaps, das war ihr letztes Wort...

gewachsen wäre. Tex natürlich gleich gar nicht, weshalb er sich von ihr einen hoffnungslosen Auftrag aufschwatzen ließ: Sylvias Vater hatte sich von der Golden Gate Bridge geworfen und alles, was die Polizei herausfinden konnte, deutete auf Selbstmord hin. Die geknickte Tochter will daran keineswegs glauben, schon deshalb nicht, weil sie, wie sich bald erweist, in diesem Fall einer saftigen Versicherungsprämie verlustig gehen würde, welche Daddy auf sie abgeschlossen hat.

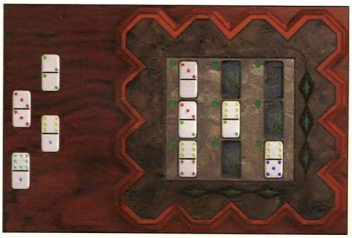
Aber tatsächlich scheint es, als ob bösere Dinge als simpler Lebensüberdruß bei diesem Tod ihre Hand im Spiel gehabt haben könnten: Vater Linsky war nämlich Mediziner und arbeitete offenbar an einem ebenso heiklen wie geheimen



Mit dem Speeder erreicht Murphy entferntere Orte

Projekt unbekannter Auftraggeber. Alle anderen Beteiligten, deren Namen Murphy ermitteln kann, starben in letzter Zeit an unglücklichen Unfällen, und ein Detektiv-Kollege, der in dieser Sache ebenfalls schon tätig war, rät zum sofortigen Rückzug. Dann sind da noch ein undurchsichtiger Konzern und die sogenannte „Law-and-Order-Partei", mit denen Linsky offenbar in Verbindung stand...

Genug Kopfschmerzen also für einige durchgespielte Wochenenden, zumal „Overseer" so einfach gar nicht ist. Jedenfalls dann nicht, wenn man im „Gamer Mode" spielt. Dort stehen nämlich die für die „Entertainer"-Variante reservierten Online-Hinweise nicht zur Verfügung, mit denen sich jeder wieder auf die Landstraße



Eines der erwähnten Puzzles – die erfolgreiche Lösung liefert Hinweise auf die Safe-Kombination

DRAMATIS PERSONAE



Tex Murphy (Chris Jones): Später Enkel von Phil Marlowe und Sam Spade



Sylvia Linsky (Rebecca Broussard): Sirene mit Umgarnungstalent; von Beruf Ex-Tochter



Chelsee Bando (Suzanne Barnes): Murphys Gesetz im Jahre 2043



Saint Gideon (Michael York): Ex-Firmenboß und Schicksals-Haderer



Sonny Fletcher (Henry Darrow): Glückloser Kollege von Murphy



Delores Lightbody (Micaela Nelligan): Schrille Schwergewichts-Nymphe mit Realitätsverlust





Der Unterschied: Chelsee als DVD-Lady und Normalo

DVD

Als welterstes Spiel mit einer optionalen Sonder-Version für DVD-Laufwerke erregt „Overseer" nicht das Aufsehen, auf das Access vielleicht gehofft hat. Erstens zeigen sich (abgesehen vom enormen Speichervolumen) erkennbare Vorteile nur in der Video-Qualität, zweitens werden teutonische Murphy-Fans wegen der Ländercodierung eben diese Videos nicht abspielen können – es sei denn, sie verfügen über ein extra für US-DVDs eingerichtetes Gerät. Da aber andererseits auch keine deutsche Version des Spiels absehbar ist, ist die mitgelieferte Hightech-Fassung leider nur eine Randnotiz wert...

bugsieren kann, der vom Wege abgekommen ist und nun nicht mehr weiter weiß. Auch sind hin und wieder Puzzle-Einlagen und Logeleien zu bewältigen, um wichtige Spuren zu finden bzw.



Gib dem Affen Zucker!

verschlossene Räume zu öffnen – diese Grübel-Spielchen lassen sich auf dem leichteren Schwierigkeitsgrad überspringen, im Gamer-Modus hingegen nicht.

Im übrigen setzt sich das Gameplay etwa gleichgewichtig aus zwei Komponenten zusammen: Gespräche und Verhöre spielen sich in Form



Hoppla, was haben wir denn da gefunden?

der bereits erwähnten Videosequenzen ab. Dies ist der Platz für sarkastische Kommentare, aber auch für gewissenhafte Befragungen anhand eines automatisch bereitgestellten Notizzettels. Natürlich sind die englischen Dialoge komplett gesprochen und digitalisiert, wer damit Schwierigkeiten hat, kann den Text zusätzlich einblenden lassen – ohne zünftige Sprachkenntnisse wird man aber jedenfalls wenig Freude an „Overseer" haben.

Zweitens gibt es allerdings auch noch ganz konventionelle Adventure-Parts, in denen man durch Rundum-3D-Räume wandelt, Objekte aufnimmt, manipuliert und verwendet sowie durch die Lösung von Denksportaufgaben den Geheimnissen des Spiels auf die Schliche zu kommen trachtet. Wer eine Location verlassen möchte, kann dies durch Anklicken eines Reiseziels auf dem linksseitigen Pullout-Menü tun – natürlich sind anfangs nur wenige



Erfolgreiche Liebhaber haben immer eine Leiter dabei

Orte bekannt; erst durch die Ermittlungsarbeit kommen im Laufe der Zeit weitere hinzu. Weniger erfreulich die Optik, zumindest die der Adventure-Parts. Denn zwar handelt es sich hier um komplett stufenloses Rundum-3D (selbst auf der vertikalen Achse kann und muß man den Blickwinkel verschieben), aber alles in allem sieht es bestenfalls mäßig hübsch aus und ist im Vergleich zum Gebotenen zu langsam und ruckelig. Eher schon – und das ist wirklich selten – überzeugen da die Filmsequenzen, was sicher nicht zuletzt an der tollen schauspielerischen Leistung der Beteiligten liegt. Allen voran der von Kult-Darsteller Chris Jones, versteht sich. Die Steuerung geht glatt von der Hand, und die atmosphärischen Soundtracks unterstreichen gekonnt unauffällig die Handlung. Wirklich schade, daß sich bis jetzt niemand gefunden hat, der das Spiel hierzulande lokalisieren und vertreiben möchte... *jn*



Joe Nettelbeck

GUT

Das Game startet mit einem Feuerwerk aus Sarkasmen und Selbstironicals, die in dieser Gewichtsklasse nicht durchgehalten werden. Doch auch später erheitert der „Overseer" oft genug – dabei ist Murphy keineswegs ein Clown, sondern ein sehr ernst zu nehmender Zyniker. Aber irgendwie entwickeln sich die Dinge in seiner Gegenwart nicht immer so, wie sie sollen, was ihn als lebende Verkörperung von Murphy's Law gelegentlich in bizarre Situationen hineinstolpern läßt. Manchmal hart am Rande der Gefahr, in ödes Dauer-Verhören abzugleiten, kriegt er irgendwie immer noch rechtzeitig die Kurve und ergründet statt dessen geheimnisvolle Ruinen, mysteriöse Zusammenhänge oder unerforschliche Frauen. Die Story würde glatt für einen Hollywood-Schinken aus der Schwarzen Serie taugen, und Chris Jones in der Rolle von Murphy ist ohnehin eine Idealbesetzung. Optisch freilich überzeugt das Game nicht immer, und zwar besonders in den „normalen" Adventure-Sequenzen nicht – zu langsam die 3D-Engine, zu unschön manchmal die Objekte.

Name	**Tex Murphy: Overseer**
Genre	Movie-Adventure
Hersteller	Access
Schwierigkeit	leicht bis mittel
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
Steuerung	Tastatur/Maus
Besonderheiten	DVD-Version; Hint-System
Spiel	englisch, Importversion 1.0
Anleitung	englisch
Multiplayer	-

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Video-RAM

Empfohlen
P233, 32 MB RAM, 8x CD oder US-DVD mit MPEG-2

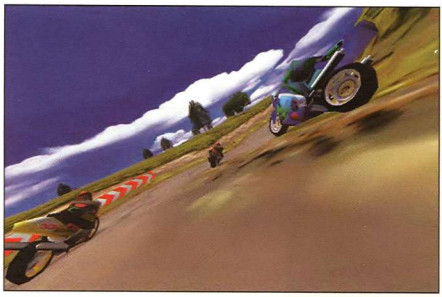
Grafik 71%
Sound 77%
Spielspaß

Solo	Multi
79%	-%

TEST

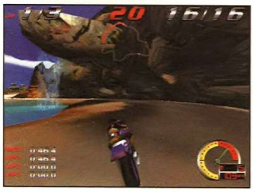
REDLINE RACER

Mit einem Produkt von Criterion Studios festigt Ubi Soft seinen Ruf im Rennspielbereich



Spektakulär: Die Replay-Funktion zeigt Euch das Rennen aus verschiedenen Kameraperspektiven

Lange von der Softwareindustrie vernachlässigt, sollen 1998 endlich auch die Fans des motorisierten Zweiradsports auf ihre Kosten kommen. Während an den Simulationen Grand Prix 500cc und Castrol Honda Superbike noch gebastelt wird, macht Ubi Soft den Anfang mit einem reinrassigen Arcade-Rennspiel. Zehn Kurse in sechs verschiedenen Landschaften wollen von Euch auf einem von 14 verschiedenen Gefährten gemeistert werden. Action wird dabei großgeschrieben, Hobbybastler, die Stunden mit der Einstellung von Bremse oder Vergaser verbringen können, sind fehl am Platz. Schon auf Grund des happigen Schwierigkeitsgrades ist trotzdem für Motivation gesorgt. Die Fahrleistung der 15 Computergegner läßt sich zwar in drei Stufen regeln, jedoch macht schon der mittlere Schwierigkeitsgrad das Mithalten mit der Konkurrenz auf manchem Kurs zur Schwerstarbeit. Dabei sind die Siege bei mittlerer oder schwerer Einstellung essentiell für den weiteren Spielverlauf. Anfänglich stehen nämlich nur drei mittelmäßige Maschinen zur Auswahl, mit denen die ersten drei Kurse gewonnen werden müssen. Ist diese Leistung vollbracht, werden weitere Motorräder und Strecken freigeschaltet. Dieses Prinzip wiederholt sich, bis dem Vollprofi alle Möglichkeiten offen stehen. Die Kurse selbst unterscheiden sich nicht nur im Anspruch an das fahrerische Können, sondern besitzen auch alle ihre ganz spezielle Atmosphäre. So brennt bei den Rennen in der nordamerikanischen Wüste die Sonne derart kräftig auf das Visier, daß man geradezu geblendet wird (was sich in einer starken Aufhellung des Bildes äußert). Über den Berglandschaften mit ihren engen Serpentinen schneit es unaufhörlich dicke Flocken. Im Sand der Inselkurse bleiben die Spuren unzähliger Motorradreifen zurück, während das blaue Meer an die Küste brandet. Geschwindigkeitsgefühl kommt besonders bei der „Vorderrad-Ansicht" auf, die zwei Vogelperspektiven erlauben allerdings bessere Weitsicht und schnellere Reaktion. Beides ist auch bitter nötig, da das Abkommen von der Strecke meist mit einem Gratisflug für Fahrer und Maschine endet. Das sieht zwar witzig aus, kostet aber meist soviel Zeit, daß an einen ersten Platz nicht mehr zu denken ist. Auch das rüpelhafte Auffahren auf den Gegner oder die unsanfte Landung nach einem Sprung kann zum Abwurf führen. Seid Ihr der Mitfahrer überdrüssig oder wollt Ihr eine Strecke erst mal üben, so dürft Ihr auch nur gegen die Uhr fahren. Wer wirklich intelligente Gegner bevorzugt, kann über Netzwerk, Internet oder Modem bis zu sieben Spieler herausfordern. *sf*



Flotte Grafik: Zur Bewunderung der Natur bleibt nur wenig Zeit



Übles Wetter: Nebel und Schnee beeinträchtigen die Fahrt



Stephan Freundorfer

GUT

Auf den ersten Eindruck brilliert Redline Racer in allen Belangen. Die Optik ist wunderschön (die Wasserbewegungen sehen phantastisch aus), der Einstieg gelingt problemlos und schon nach fünf Minuten stellen sich die ersten Erfolgserlebnisse ein. Spielt man aber etwas länger und guckt genauer hin, so kommen doch ein paar Defizite zum Vorschein. Trotz hoher Anforderungen an Rechner und Grafikkarte kann man den Aufbau der Landschaft im Hintergrund mitverfolgen und die Bäume sehen aus mancher Perspektive wie Pappkulissen eines Marionettentheaters aus. Auch die Sache mit den Stürzen ist nur bedingt witzig. Nur allzu gern macht man einen unbedachten Schlenkerer und landet zur Strafe auf der Nase. Schon ziehen gnadenlos die Gegner an einem vorbei und frustiert beginnt man die Strecke von vorn, da die Chance, das Rennen noch zu gewinnen, auf ein Minimum sinkt. Alles in allem sind das aber nur kleinere Macken eines flotten Rennspiels, das aus Mangel an Konkurrenz zur ersten Wahl im Arcade-Bereich gehört.

Name	**Redline Racer**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Criterion/Ubi Soft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	100 Mark
Spieler	1 bis 8
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten	Force Feedback, 3Dfx2
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	TCP/IP, IPX, Modem, Nullmodem

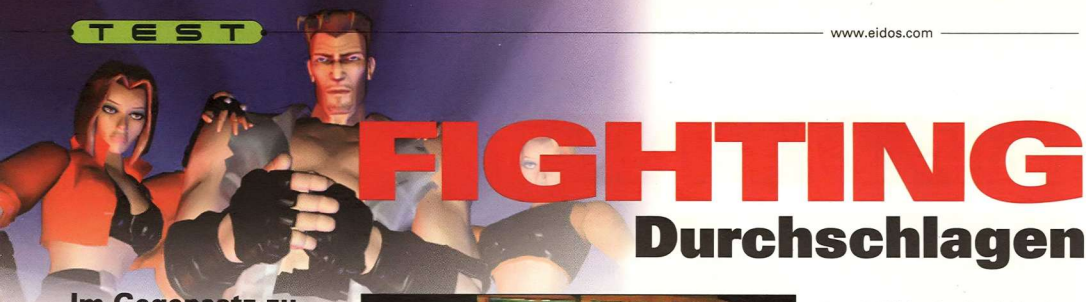
Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4x CD, Direct3D-kompatible Grafikkarte
Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte, Joystick

Grafik **85%**

Sound **80%**

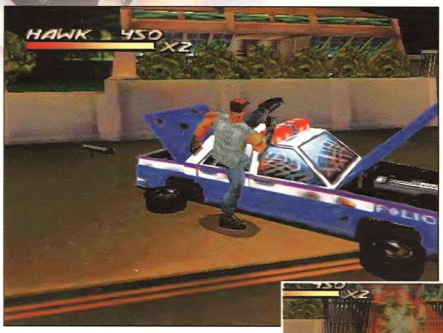
Spielspaß

Solo	Multi
83%	84%



FIGHTING
Durchschlagen

Im Gegensatz zu den Konsolen-Jüngern haben PC-Spieler selten die Möglichkeit, munter drauf los zu prügeln. Core will mit seiner Playstation-Konvertierung diesen Mißstand beheben.



Verliert Euren Respekt vor Dienstfahrzeugen...



...und nutzt die Beamtenwumme, um Euch den Weg frei zu machen



Kopfnuß: Hawks Kampftechnik und Einsteckvermögen erinnert an Bruce Willis



Der geniale Wissenschaftler und selbsternannte Prophet der Apokalypse, Dr. Zeng, ist maßlos enttäuscht. Nicht nur, daß er sich im Datum getäuscht hat, als er dachte, am 1.Januar 2000 finge das neue Jahrtausend an, auch der Weltuntergang trat nicht zum vorhergesagten Termin ein. Was Milliarden Menschen nicht rechtzeitig geschafft haben, will der Doktor nun auf eigene Faust herbeiführen. Biologische Waffen sind schnell im Privatlabor hergestellt, Kontakte zur Unterwelt bereichern seine Gefolgschaft um eine Armee hartgesottener Killer. Nur Laborassistentin Snapper wundert sich, wozu die ganzen Milzbrandbakterien gut sein sollen und kommt hinter die teuflischen Pläne. Sie stellt ein Team schlagkräftiger Kameraden auf, um die Erde zu retten und dem irren Doktor den Garaus zu machen.

Vier Charaktere stehen zur Auswahl, um Hunderten von Gegnern blaue Augen, lose Zähne und gebrochene Rippen zu verpassen. Neben zwei Vertretern der Brusthaarfraktion, Hawk und Smasher, stehen mit Alana und Mace auch zwei weibliche Kämpfer zur Verfügung. Trotz einer genauen Beschreibung der Figuren in der Anleitung, von Augenfarbe bis Brustumfang, ist Eure Wahl für den Spielablauf von untergeordneter Bedeutung. Einzig die Special Moves der Vier unterscheiden sich etwas. Mace wirft selbst das dickste Muskelpaket über ihre zarte Schulter, Hawk kann sich mittels 360°-Wirbeltritt von einer ganzen Horde Bösewichter befreien. Insgesamt ist Euer Schlagrepertoire nicht gerade vielfältig. Gewöhnliches Treten, Schlagen und Springen ist natürlich geboten, besondere Schlagkombinationen fehlen allerdings. Dafür ist die 3D-Umgebung, durch die Ihr Euch prügelt, zu einem großen Teil interaktiv. Autos werden mit ein paar Tritten in Schrotthaufen verwandelt, Schaufensterscheiben gehen zu Bruch, wenn ein Gegner durch einen kräftigen Haken dagegengeschleudert wird. Doch nicht nur die rohe Gewalt, die von Fäusten und Füßen ausgeht, dient dazu, Zengs Schergen auszuschalten. Im Kofferraum eines Autos findet sich eine handliche Panzerfaust und in Kisten sind Granaten oder Pistolen verborgen. Zudem lassen die Gegner nach einer Attacke schon mal Baseballschläger, Eisenstangen oder Messer fallen. Manchmal könnt Ihr auch Teile der Umgebung, wie ein Stück Geländer oder eine Feuerwehraxt aus dem Notfallschränkchen, zu Waffen umfunktionieren. Verwaiste Koffer, leere Ölfässer und Autoreifen finden als klobige Wurfgeschosse Verwendung. Da Euer Held natürlich auch ein paar Schrammen abbekommt, was sich in der Abnah-



Maniküre nötig: Die jungen Damen verkratzen nicht nur Euer Gesicht...

FORCE
des Erlebnis

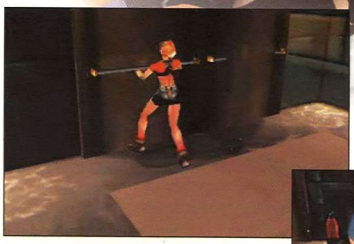


me seiner Energie oder schlimmstenfalls im Verlust eines der drei Bildschirmleben äußert, sind netterweise Erste-Hilfe-Koffer in einigen Kisten versteckt. Auch Getränkeautomaten spucken gerne mal eine erfrischende Gratiscola aus, wenn man sie nur lange genug bearbeitet. Energie liefern zudem Pausenbrote, die die bösen Buben nach ihrem Ableben hinterlassen, oder Hot Dogs, die aus der Würstchenbude geprügelt werden. Die acht Level, die vor der Konfrontation mit Zeng zu bewältigen sind, zeichnen sich besonders durch Umfang und Gegnerdichte aus. Ihr müßt Euch in ein Hochhaus vorkämpfen, Gangster in der U-Bahnstation verprügeln und korrupte Soldaten im Marinestützpunkt beseitigen. Selbst in einem amerikanischen Konsumtempel seid Ihr



Erklärt diesen Typen mal, was man wirklich unter einem „Strike" versteht!

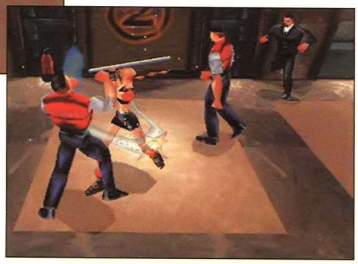
vor der Gewalt der Straße nicht sicher. Die unzähligen Wachmänner, Punks oder Schlipsträger sind zwar nicht besonders helle, allerdings bleibt Euch typische Hollywood-Logik erspart. Die Feinde stehen nämlich nicht Schlange, um



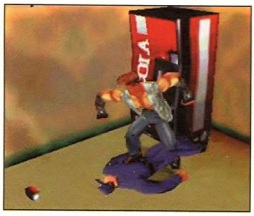
Eine Stange ist nicht nur zum Festhalten da...

einer nach dem anderen abserviert zu werden. Oft hilft nur noch ein herzhafter Rundumtritt, um einem Dutzend fliegender Fäuste zu entrinnen. Der Spielaufbau ist nicht immer linear, ab und zu habt Ihr die Möglichkeit, den nachfolgenden Bereich auszuwählen. Am Ende jedes Levels wartet jedoch immer ein großer und zäher Endgegner, zu dessen Überwindung vor allem im späteren Spielverlauf etwas Taktik gefragt ist.

Wenn auch hinreichend detailliert, ist die Grafik trotz 3D-Beschleunigung relativ grob geraten und zeigt altbekannte Bugs. Hier verschwinden einfach ein paar Polygone und zeigen so, was der Gegner im Kopf hat (nichts!?), dort marschiert der Held geradewegs durch ein paar Öltonnen. Die Kameraführung ist fast durchgehend gelungen, an einigen, wenigen Stellen erahnt man jedoch nur, wen oder was man gerade verprügelt. Wie schon in der klassischen Prügelserie „Double Dragon" dürft Ihr auch zu zweit vorm Bildschirm Platz nehmen, um die Menschheit zu retten. *sf*



...sondern dient in Extremsituationen auch als hervorragende Schlagwaffe



„Du läßt gefälligst die Finger von meiner Cola!"



Stephan Freundorfer

GUT

Welch' Glück für Core, daß wir PC-Puristen nicht verwöhnt sind mit genialen Prügelorgien, wie sie auf den Spielekonsolen zu finden sind. Nahezu ohne Konkurrenz steht Fighting Force auf weiter Flur und kann deshalb auch (mit Einschränkungen) den Freunden einfacher Action empfohlen werden. Level- und Gegnerzahl lassen sich nicht bemängeln, und die einzelnen Abschnitte sind nett gestaltet. Allerdings machten sich die Entwickler trotz vorausgesetzter 3D-Beschleunigerkarte nicht die Mühe, wirklich ansprechende Grafik auf den Monitor zu zaubern. Zu klotzig erscheinen die Figuren, zu aufgepappt wirken viele Gegenstände vor dem Hintergrund. Zudem ist die Steuerung des Charakters arg simpel. Es mangelt enorm an Tritt- und Schlagkombos, die den Reiz eines Kampfspiels ausmachen. Dennoch muß ich gestehen, Spaß beim Spielen zu haben und sogar einen Anflug von Motivation zu spüren. In den immer neuen Abschnitten (und das sind ein Menge) läßt sich einfach schön viel finden, das zertrümmert oder als Waffe benutzt werden kann.

Name	Fighting Force
Genre	Prügelspiel
Hersteller	Core/Eidos
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	100 Mark
Spieler	1 bis 2
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	auf einem PC

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 3D-Grafikkarte
Empfohlen
P166, 24 MB RAM

Grafik 70%
Sound 74%
Spielspaß

Solo	Multi
68%	68%

DIE GERMANIS

Harte Mega-Kampagne

Nun dürfen sich die Teutonen in ein längeres und schweres Age of Empires-Abenteuer stürzen.

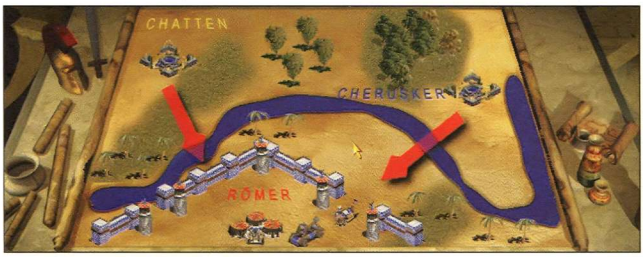


Passenderweise stammt diese mit 20 Szenarien ellenlange Kampagne aus deutschen Landen, und zwar von S.A.D. aus Ulm. Weder Ensemble Studios noch Microsoft dürften an der Entwicklung beteiligt gewesen sein, denn die Süddeutschen griffen auf Vorhandenes zurück. So besitzen die germanischen Truppen kein typisches, nordeuropäisches Barbaren-Outfit. Weder Ausrüstung noch Gebäude oder Schiffe wurden dem Thema angepaßt. Selbst bei Sound und den unsagbar schlechten Zwischensequenzen wurde das bekannte Age-Material mißbraucht.

Immerhin müssen sich geübte Empires-Generäle bei dieser Offensive nicht umstellen und eingewöhnen – jeder Handgriff sitzt, und das ist gut so, denn die fast schon unfair ausgeknobelten Einsätze lassen keine Luft für lange Orientierungsphasen oder tastende Feldherrenexperimente. Hier geht es von Anfang an voll zur Sache, ohne großes Federlesen fallen die technologisch und materiell überlegenen Römer über die germanischen Stämme her. Jene sind oft genug auch noch zerstritten und ringen im schönsten Bruderzwist um die Vorherrschaft auf ihrer Rheinseite. Zwischendurch gilt es, übermächtige Legionen zurückzuschlagen, Verbündeten zu Hilfe zu eilen, das Heerlager Colonium (das heutige Köln) von der Landkarte zu radieren und letztendlich den gefürchteten Verteidigungswall Limes zu durchbrechen und dem Erdboden gleichzumachen. Sogar die sagenumwobene Entscheidungsschlacht im



Hintertür: Statt einen mühsamen Frontalangriff zu versuchen, attackieren unsere Ballisten das Ziel von unerwarteter Seite



Auftragsvergabe: Helft als Cherusker (blau) den Chatten



Überzeugungstäter: Der germanische Priester rekrutiert die roten Römer, ohne in Gefahr zu geraten



Ralf Müller

GUT

Was S.A.D. kann, können unsere Leser schon lange: Auf der Cover-CD dieser Ausgabe findet sich eine Persien-Kampagne von Power Play-Fan Christian Pfeiffer. Diese mit dem eingebauten Editor erschaffenen Kampagnen – die germanische Offensive gehört offensichtlich auch in diese Sparte - haben den Vorteil, kreativer und damit spannender zu sein als die arg kurzen und lediglich vier Kampagnen des Original-Spiels (darunter auch noch eine Trainings-Kampagne!). Age of Empires gelingt es auch im Germanen-Gemetzel wieder, mich mit der stimmigen Musik und der gelungenen Melange aus Einheiten, Rohstoffen, Gebäuden und Technologien anzutörnen. Die S.A.D.-Designer schwelgten glücklicherweise in den hübschen Römerbauwerken, während ich mit meinen geliebten Elefantenherden nicht ganz historisch korrekt den Limes aufrolle – herrlich. Nicht mehr ganz so schön wie beim ersten Mal – mittlerweile nerven die bekannten Schwächen des Programms schon gewaltig – aber immer noch besser als nachgemachte Durchschnittskost à la Seven Years War.

Name	**Die Germanische Offensive**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	S.A.D. GmbH
Schwierigkeit	hoch
Preis	ca. 30 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD beinhaltet inoffizielles 1.0a-Update von Age of Empires
Spiel	deutsch/englisch
Anleitung	–

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA,Win95

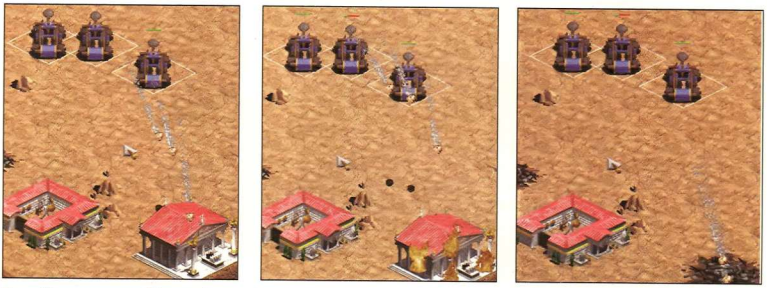
Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 6x CD

Grafik 79%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
79%	-%

CHE OFFENSIVE
für Age of Empires

Teutoburger Wald wird nachgestellt. Überhaupt orientieren sich die 20 Aufgabenstellungen der Kampagne genau an historischen Vorgaben – kein Wunder, daß die Römer auch im Spiel überlegen sind. Da der Sieg der Germanenstämme nicht unbedingt auf der Hand lag, ist es verständlich, daß auch Euch der Erfolg nicht leicht gemacht wird. Und das bei fehlender Computer-KI... *rm*



Zerstörungswut: Katapulte zerlegen die Regierungsgebäude schneller als eine Horde Reiter



Ätsch: Dank gutem Priester sind die Germanen schnell in der Überzahl

Interstate 76:
NITRO RIDERS

Mitte des vergangenen Jahres schickte Activision mit Interstate '76 einen echten Volltreffer auf den Asphalt. Der geglückte Mix aus Action, Taktik und ein wenig Simulation überzeugte durch spannende Missionen und tolle Atmosphäre. Mit dem Erweiterungspack „Nitro Riders" bekommt Ihr nun Nachschub an aufregenden Straßenkämpfen in einer Dekade, in der Mad Max noch Schlaghosen trug. Diesmal setzt Ihr Euch jedoch nicht in der Gestalt des blondbärtigen Groove hinters Steuer, sondern dürft als Taurus, Skeeter oder Jade Aufträge annehmen. Die 15 einzeln anwählbaren Missionen sind abwechslungsreich, die Palette reicht von der Eskortierung eines Benzintransports bis zum Zurückholen eines gestohlenen Wagens (natürlich ohne ihn zu zerstören). Anhaltende Motivation garantieren die fünf Zusatzmissionen, die erst nach erfolgreicher Erledigung der übrigen Einsätze zugänglich werden. So frei wie die Wahl der Missionen ist auch die des Fahrzeugs und der Ausstattung. Ihr dürft aus einem breiten, zum Vorgänger erweiterten Angebot Euren Lieblingswagen heraussuchen und ihn nach eigenen Vorstellungen ausstatten. Der Schwierigkeitsgrad ist nun einstellbar und gibt damit auch Sonntagsfahrern die Chance, das Ende einer Mission zu erreichen. Selbst die Mehrspieleroption wurde erweitert und bietet neben Rennen- und Kampf- einen Capture-the-flag-Modus. Activision hat zudem die Grafik etwas aufgepeppt und unterstützt nunmehr die gängigen 3D-Karten. Herausragend ist der faire Preis von 50 Mark. Denn Nitro Riders ist nicht nur eine bloße Erweiterung, für die Ihr den Vorgänger auf der Platte haben müßt, sondern läuft auch als eigenständiges Programm. *sf*



Bevor Skeeter die Geschwindigkeitsbegrenzung einhält, schneit's in der Wüste



GUT

Das ist doch einmal eine großzügige Geste eines Softwarehauses. Zu oft bekommt man zusammengeschusterte Add-Ons auf den Tisch, die nur ein umsatzstarkes Spiel ausschlachten, ohne wirklich Neues zu bieten. An Nitro Riders wurde anscheinend wirklich gearbeitet, um dem guten alten Interstate76 eine würdige und gehaltvolle Erweiterung zu verpassen. Einzig die Grafik ist zwar solide, aber immer noch nicht wirklich schön. Einsame Highway-Rächer freuen sich dennoch über ein vollwertiges Spiel zum halben Preis.

Name . . . . .**Interstate '76: Nitro Riders**
Genre: . . . . . .Action
Hersteller: . . . . .Activision
Preis: . . . . . .50 Mark
Multiplayer . . (Null-)Modem, ...IPX, Internet

Mindestanforderung
P90,16 MB RAM, 4xCD, 1MB Grafik, (3D-beschleunigte Karte optional)

Grafik 73%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
83%	81%

MAGIC:
Duell der Weltenwanderer

Das zweite Add-On zu Microproses Versoftung von „Magic: The Gathering" wird es schwer haben, sich seine Meriten zu verdienen, hat es im Grunde doch nur 85 neue Karten aus „Legends" und „The Dark" im Angebot. Die ebenfalls auf der CD befindliche Multiplayer-Erweiterung „Mana Link" kann man nämlich auch aus dem Internet downloaden (s. Kasten) – allerdings ist sie mit 7 MB nicht gerade klein, kostet so also letztlich ebenfalls Geld in Form von Telefon- bzw. Providergebühren.



Magic Multiplayer: Alte Hülle, neuer Inhalt

Zudem fielen uns zwei Dinge negativ auf: Erstens ist es mit Hilfe von „Mana Link" zwar u.a. möglich, auch im Internet zu spielen, allerdings nur über das amerikanische „Total Entertainment Network" (TEN). Wer nun die mitgelieferte TEN-Software zur Erstellung eines Accounts nutzen will (wie es das Readme-File mit der Weltenwanderer-Anleitung vorschreibt), hat dann aber mit Zitronen gehandelt, weil bloß Kanadier und US-Bürger akzeptiert werden. Statt dessen muß sich unsereins über die TEN-Website (www.ten.net) anmelden und erfährt dort auch, daß für Magic ein kostenloser Free-Account möglich ist. Zweitens ruiniert „Duell der Weltenwanderer" alle Savestände des Shandalar-Rollenspiels, wie es bei der ersten Erweiterung auch schon der Fall war!



Der Knopf links oben öffnet die Netz-Optionen

Die Datadisk ist zum einen in Form eines Komplett-Paketes (Ur-Magic plus beide Expansions) für 99 Mark im Handel zu haben – zum anderen kann sie solo direkt beim Hersteller (Microprose Customer Service, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld) gegen Einsendung eines Verrechnungsschecks über 20 Mark bestellt werden – was die eher schwachen Leistungen dann allerdings wieder in ein etwas freundlicheres Licht rückt...

jn

Zweites Add-On zweiter Wahl mit 1a-Preis



GEHT SO

„Duell der Weltenwanderer" macht den Eindruck eines mit heißer Nadel gestrickten Schnellschusses. In Bezug auf die Savestand-Zerstörung fragt man sich etwa, ob das nicht hätte vermieden werden können, und auch das Durcheinander mit der TEN-Anmeldung spricht nicht für saubere und gründliche Arbeit. Schade, daß dadurch die interessanten Multiplayer-Partien in den Hintergrund treten. Eigentlich hätte das Add-On daher sogar ein „Na ja" verdient – und nur der wirklich zivile Preis hat es davor bewahrt.

Name . . . .**Magic: Duell . . .der Weltenwanderer**
Genre: . .Strategie/Add-On
Hersteller: . . . .Microprose
Multiplayer . . . . . 2 über .Netzwerk, Modem-Direkt- . . . . . .verbindung, Internet

Mindestanforderung
P60, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA

Grafik 69%
Sound 65%
Spielspaß

Solo	Multi
64%	76%

GATHERINGNET

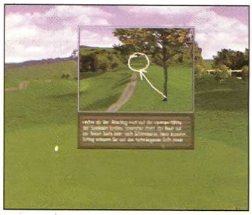
Magic-Computerspieler können seit einem Weilchen im Internet unter www.gathering.net einen veritablen Hafen zum Austausch von Neuig- und Nützlichkeiten anlaufen. Hier liegt beispielsweise die Download-Quelle für das „Mana Link" vergraben (sogar die deutsche Version ist erhältlich), das Surfervolk kann sich mit Hilfe eines Schwarzen Bretts unterhalten oder zu Duellen verabreden, und zudem sind einige bislang unveröffentlichte Decks verfügbar, die in die heimische Bibliothek übertragen werden dürfen. Einsteigern widmet das Net Extraseiten zu magischen Grundlagen und Hintergründen sowie eine ausführliche Liste mit FAQs zur PC-Version. Besonders witzig fanden wir aber die Abteilung mit Strategietips für Fortgeschrittene, weil sich dort ein paar Hinweise für ungewöhnliche und überraschende Anwendungsmöglichkeiten von bestimmten Karten versammeln, mit denen man seine Gegner sicherlich ab und zu verblüffen kann: Daher also ein Muß für Freunde des digitalen Magic!



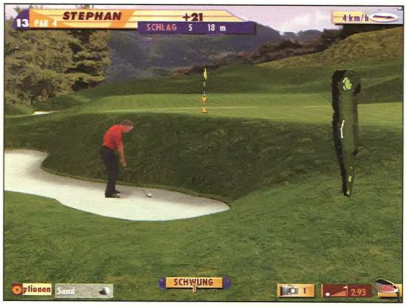
Die Startseite des GatheringNets

THE GOLF PRO

Mit einer innovativen Maussteuerung erhebt Empire Anspruch auf den Golf-Thron

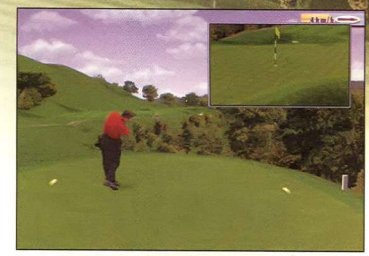


Eine kleine Einführung erklärt Euch die Tücken des jeweiligen Lochs



Schon als kleiner Golfer kam ich an keinem Sandkasten vorbei

Seit dem betagten C64-Klassiker Leaderboard sind echte Neuerungen bei Golfspielen ungefähr so häufig zu finden, wie ein Fiat Panda auf dem Clubhausparkplatz. Das simple Doppelklickverfahren, mit dem Flugbahn und Geschwindigkeit des Balls bestimmt werden, hat sich durchgesetzt und bestimmt seit jeher digitales Schlägerschwingen. Mit Golf Pro kommt aus dem Mutterland der Bunker und Fairways eine Simulation, die Altbewährtes über den Haufen wirft und mit einer gänzlich neuen Steuermethode aufwartet. Ihr benötigt nicht mehr nur einen Button, um gekonnt einzulochen, sondern benutzt das Steuergerät im Ganzen als Schlägerersatz. Zum Ausholen bewegt Ihr die Maus nach rechts, um den Schlag auszuführen wird sie wieder nach links gezogen. Je weiter Ihr ausholt, desto mehr Kraft liegt in Eurem Abschlag. Aber auch das gefühlvolle Durchziehen der Maus/des Schlägers ist von entscheidender Bedeutung für die Flugweite des Balls. Wird die Maus nicht in einer Geraden zurückgezogen, sondern dreht Ihr sie etwas nach links oder rechts während des Schlages, wird ein Öffnen bzw. Schließen des Schlägers simuliert. Dies wirkt sich auf die Flugbahn aus und führt gerade bei den ersten Runden dazu, daß der Ball nicht nur wegen widriger Windverhältnisse im Wald landet. Schließlich könnt Ihr auch noch Drall und Flughöhe durch Halten und Loslassen des Mausbuttons bestimmen. Das mag zunächst kompliziert klingen und auch sein, eine kleine Übungslektion



Live-Übertragung: Einen besonders gelungenen Schlag dürft Ihr auch aus einer anderen Perspektive verfolgen

der Golflegende Gary Player ermöglicht aber einen lockeren Einstieg in die Steuerung.
Um die Kurse von St. Mellion und Milton Head zu bespielen, stehen neben Eurem Lehrmeister noch zwei weitere digitalisierte, in die Landschaft hervorragend eingepaßte Golfer zur Verfügung. Obwohl alle 36 Bahnen mit ihren Bäumen, Teichen, Bunkern und Grüns aufwendig und detailliert dargestellt werden, sind kaum Verzögerungen im Bildaufbau spürbar. Für jedes Loch wird anfangs ein kleines, durch einen Sprecher kommentiertes Video eingespielt, das Hinweise zur Spieltaktik gibt. Während des Spiels erhaltet Ihr zusätzlich akustisches Feedback zu Eurer Leistung. Auf ein sinnvolles Maß beschränkte Spieloptionen und übersichtliche Menüs erleichtern den Spieleinstieg und erlauben die Konzentration auf Wesentliches. An einem Rechner könnt Ihr mit bis zu drei Freunden zu einer Partie antreten, wobei ein ausgeklügeltes Handicapsystem auch Anfängern eine Gewinnchance gibt. Ein kostenloses Update für Netzwerk-, Modem- und Internet-Unterstützung soll ab Sommer erhältlich sein. *sf*



Stephan Freundorfer

SUPER

Die Identifikation mit einer Spielfigur ist mir nur selten so leicht gefallen wie bei diesem Titel. Das Prinzip der Schlägersteuerung ist durchweg genial. Noch während der Ausführung des Schlages merke ich, wie die Maus meiner Ideallinie entgleitet und deshalb der Ball statt auf dem Fairway mitten im Teich landen wird. Übung macht zwar gerade hier den Meister, aber vor Wut möchte ich dennoch bei jedem Patzer in den englischen Rasen beißen. Kombiniert wird die perfekte Spielbarkeit mit wunderschöner, wirklichkeitsnaher Grafik und einem rundum durchdachten Design. Die Sprachausgabe bietet solide Synchronisation und weiß auch zu motivieren. Etwas Kritik muß trotzdem sein: Zum einen sind Hintergrundgeräusche nur spärlich vertreten, und zum anderen sind zwei Kurse doch etwas mager, auch wenn, oder gerade weil, beide hervorragend aussehen. Dennoch läßt für mich Golf Pro die bisherige Referenz Links LS 98 etwas verblassen und ist so auch einen echten Volltreffer wert.

Name	The Golf Pro
Genre	Sportspiel
Hersteller	Empire
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	neuartige Steuerung
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	an einem PC

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD

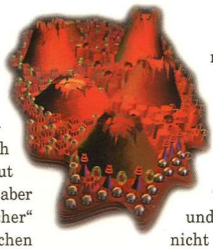
Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 6x CD

Grafik 89%
Sound 70%
Spielspaß

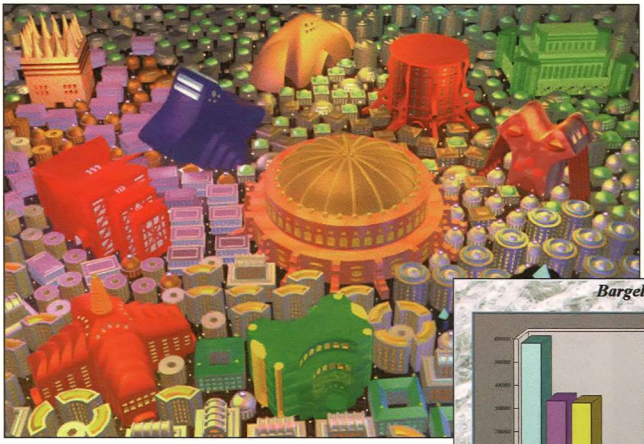
Solo	Multi
87%	87%

ZAPITALISM

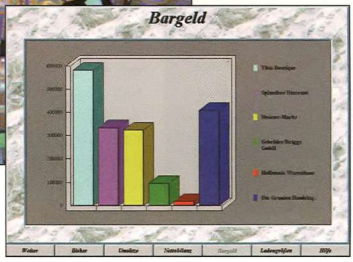
Schon der Vorgänger Gazillionaire kombinierte Wall Street und Sesamstraße. Wohin führt der zweite Schritt?



Wirtschaftssimulationen sind ein Thema für Spezialisten – obwohl das nicht immer so war. Klassiker wie SimCity oder Railroad Tycoon sind extrem einsteigerfreundlich. Zumindest, wenn man sich mit dem umfangreichen Handbuch vertraut gemacht hat. Mit den Jahren ist das Genre aber zusehends trockener und „buchhalterischer" geworden, gerade die Wi-Sims aus deutschen Landen wurden nahezu ein Klischee ihrer selbst. Lava Mind geht nun andere Wege, versucht die Anfänger-(oder Kinder-)freundlichkeit beizubehalten und mit vielen kleinen ausgeflippten Details aufzupeppen, um den Spielspaß nicht zwischen Zahlen und Tabellen verkümmern zu lassen. Der erste Versuch in dieser Richtung, Gazillionaire, muß eigentlich als gescheitert betrachtet werden, da ein paar bunte und witzige Kleinigkeiten nicht über das staubtrockene und tabellenstarre Spielprinzip hinweghelfen konnten. Wie sieht nun der nächste Versuch aus? Zapitalism schickt uns auf eine Insel der Fantasie, regiert von einer Königin und mit Gütern versorgt durch sechs konkurrierende Firmen. Wir dürfen uns eine aussuchen und gehen daran, unser Startkapital in möglichst gewinnträchtige und äußerst exotische Konsumgüter wie Meeresschaum, Zehenwackler oder Ohrenaufhänger zu investieren. Der ganze Alltag eines streßgeplagten Managers lächelt auch einmal zur Tür herein: Angestellte wollen mehr Gehalt, Werbung muß finanziert werden, der Chef segelt nach exotischen Orten, um Schätze und andere Annehmlichkeiten zu erwerben – alles kostet Geld. Die Ladenfläche will vergrößert sein, dazu muß eine Baugenehmigung ersteigert werden. Langsam wächst das Firmenimperium, bzw der Supermarkt. Immer wieder stolpert man dabei über die Geschäftsgrafiken, die gepflegtes Langweilerflair verbreiten. Die Kopfrechenexempel zur Ermittlung des besten Geschäftes tun ihr übriges, um den Spielspaß abzuwürgen. *fe*



Haribo macht Kinder froh



Sofort, Chef! Wird gemacht, Chef!



Fritz Elfenberger

NA JA

Die ganze Präsentation richtet sich wohl vor allem an Kinder, oder solche die es gerne wären. Lustige Figürchen und eine Märchenstory nach der anderen machen das Spiel kurzweilig und vergnüglich... wäre da nicht schon wieder einmal der ganze versammelte Alptraum von Balken- und Tortendiagrammen, von Kosten-Nutzen-Analyse und Überschußkalkulation, der durch das Mindestmaß an vorhandener Comic-Animation auch nicht beendet wird. Damit bleibt das Spiel zwischen zwei Stühlen sitzen. Obwohl es rundenbasiert ausgelegt und für leistungsschwache Rechner gedacht ist, läßt die Rechen- und Schaltgeschwindigkeit deutlich zu wünschen übrig. An manchen Stellen fällt eine umständliche Benutzerführung unangenehm auf – das müßte nicht sein. Tut mir leid, aber so geht das nicht. Immerhin ist das hier ein neues Argument gegen das Klischee von der langweiligen deutschen Wi-Sim, die gibt's auch woanders. Da empfehle ich doch die Originale in der Qualität von Capitalism und Transport Tycoon.

Name	**Zapitalism Deluxe**
Genre	Wirtschafts-simulation
Hersteller	Lava Mind/Magellan
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	49 Mark
Spieler	bis 6
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
486/33, 8MB RAM, 6MB HD 2xCD

Empfohlen
dito

Grafik 55%
Sound 49%
Spielspaß

Solo	Multi
48%	38%

DARK REIGN
Rise of the Shadowhand

Zu jedem gutverkauften Spiel muß es mindestens ein Upgrade- oder Mission-Pack geben. Freunde der Echtzeitstrategie werden jetzt mit einer Fortsetzung von Activisions C&C-Genrevertreter verwöhnt. Der geneigte Spieler erfährt darin von einer Neuauflage des Krieges zwischen den Horden des finsteren Imperiums und den togranischen Freiheitskämpfern. In insgesamt 18 neuen Missionen dürfen die bewährten und dazu noch 13 neuartige Einheiten ins Feld geführt werden. Jede der beiden Seiten erhält eine Zusatzarmee, die dann auch den Großteil der erwähnten neuen Einheitentypen umfaßt. Für den Multiplayer bringt das den Vorteil, unter vier statt bisher zwei Armeen wählen zu können. Harte Dark-Reign Fanatiker werden den Wert des Packs zu schätzen wissen, wer einfach nur mal eine neue Karte ausprobieren will, kann diese auch aus dem Internet laden. Das überbordende Befehlsmenü, Kennzeichen von Dark Reign, bleibt in der Echtzeithektik nahezu unbenutzbar, dadurch verliert es leider seine Besonderheit und wird zu einem unter vielen. Verglichen mit den Klassensiegern Total Annihilation oder Earth 2140 kann es nicht viele Pluspunkte verbuchen. *fe*



Schon wieder das lästige Imperium!



GUT

Dark Reign behauptet immer noch seinen Platz in der oberen Echtzeitstrategie-Liga, auch wenn andere Spiele dieser Art durch bessere KI-Balance oder variantenreichere Strategien die Nase vorn haben.

Name . . . . . **Dark Reign - Rise of the Shadowhand**
Genre . . . Echtzeitstrategie
Hersteller . . . . . Activision
Besonderheiten . . Mission-Pack
Multiplayer . . . . . alle
Besonderheiten: . . . . . –

Hardwareanforderung
P 90, 16 Mb Ram, 60 Mb HD (plus 120 Mb für das Original), 4x CD, 1 Mb SVGA-Grafik

Grafik 76%
Sound 74%
Spielspaß

Solo	Multi
77%	79%

Kleinanzeigen

Biete Software

Croc, Toca Touringcar, FIFA 98, Frogger, G-Police usw. komplett Liste gratis von: M. Schikos, Mariahilferstr. 161/50, A-1150 Wien.

Lands of Lore II DM 39,-, Timeshock DM 39,-, Comanche-3 DM 39,-, Privateer II DM 19,-, Realm of the Haunting 19,-, Master of Orion 2 DM 19,-, Last Dynasty DM 5,-, DSA-3 DM 5,-, Tel. 0 95 62/88 38

Magic Computer & Spiele, Breitenfeldstr.46, 91126 Schwabach Tel: 0911/6320241 Fax: 6327895 Preisliste kostenlos! Spiele noch günstiger da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! G

Biete Spiele

Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele, Programme + Konsolenspiele
Günstige Spiele im Angebot
Kostenlose Infolisten unter:
0 63 21/91 93 29 G

Verk./Tausche: Jedi Kn., Incub., Sh. of t. Emp., Fallout (dt), East. Front, PG 3D je 50,-
0 70 41/59 90

Monopoly 25,- DM, Toy Story 10,- DM, USNF 15,- DM, Worms 35,- DM, NHL 97 36,- DM, BleiFuss Rally 38,- DM, War Wind 8,- DM, Trivial Pursuit 23,- DM, Haie 22,- DM
Tel.: 0 56 24/15 34

Computerspiele An- und Verkauf
Wir nehmen neue und alte Titel!
ca. 2000 Spiele (PC, Amiga, PSX, C64) Com Illusion, Beethovenstr. 57, Hamburg, 0 40/22 46 33 (15-20 Uhr) G

Gamestorm -
Der Softwareversand
Mailbox: 0 41 54/6 07 51 (56 cps), Tel: 0 41 54/64 83, Fax: 0 41 54/6 07 54 G

Verschiedenes

Baph Fluch D-Sat 0 61 32/79 83 23

Frankis Computershopping-Versand - Preisliste kostenlos - Kreuzweg 9 - 91781 Weißenburg - Fax 09 14 17 23 62 - Sennheiser Kopfhörer HD-525/ 159,-, LOGITECH Scanner/ FreeScan 559,-, McAfee Virus Scan Security Suite DM 189,- G

Suche Erfahrungsaustausch für Spiele + Hardware
0 26 80/98 91 43

PC/Video-Games, Laserdisc Hardware zu Top-Preisen Bestellung 8-23 Uhr Tel/Fax 0 21 31/98 03 27 Hein Software Neuss G

Suche Hardware

HILFE!!! Brauche DRINGEND Speicherchip für Texas Travelmate 4000 M! Vorzugsweise 16 MB. GÜNSTIG! E-Mail: E-mc2@T-online.de

Suche Software

Suche Wizardry6-Bane of the Cosmic Forge (in deutsch). Biete 50 DM! Tel. 0 36 83/60 49 69

Suche: Ultima 7 Teil 1+2
Tel. 0 99 53/33 34



Bitte beachten Sie unser Kleinanzeigen-Formular auf Seite 147

REBEL
Strategie für

Lucas Arts ermöglicht uns den Griff nach dem großen Ziel – Befreiung der Galaxis



Der junge Skywalker, noch ist die Macht schwach in ihm



Luke Skywalker

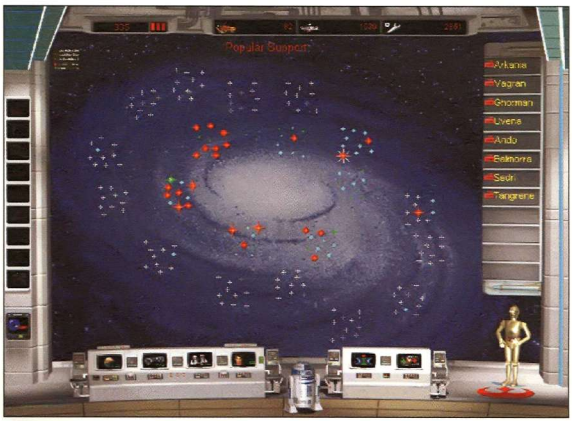


Han Solo



Chewbacca

Das Universum der Star Wars Filme ist inzwischen wahrscheinlich genauso bekannt wie Coca Cola und McDonalds. Nur gesünder. Und da dieses Universum groß genug ist für die verschiedensten Betätigungen, bietet uns LucasArts nach der eher actionlastigen Rolle als Jedi Knight oder X-Wing-Pilot auch den Griff zum ganz großen Schalthebel der Macht an. Das Schicksal der gesamten Galaxis liegt in unserer Hand, nur daß wir diesmal nicht nur Lichtschwert, Lasergeschütz und unseren geschulten Killerinstinkt zur Verfügung haben. Star Wars Rebellion versetzt uns in die Position ganz oben an der Spitze. Wir haben uns dabei um schlichtweg alles zu kümmern – Wirtschaft, Flotten, Spionage, Diplomatie. Sehen wir uns das einmal an: Das ganze Spiel wird von einem Kontrollzentrum aus gesteuert, in dem ein Nachrichtendroid (z.B. R2D2) und ein Übersetzer (z.B. C3PO) Dienst tun. Da einem das Getriller und Gequassel der beiden mit der Zeit etwas auf die Nerven gehen kann, läßt sich diese Option auch abschalten, so daß sie zu stummen Hinweisen greifen müssen. Das Kontrollzentrum mit seinem Ausblick auf die etwas schematisch dargestellte Galaxis bleibt uns das ganze Spiel über treu, sämtliche Informationen und Geschehnisse erscheinen in verschiebbaren Pop-Up-Fenstern.



So sieht eine Milchstraße aus

LION
Jedi Ritter

Wie im wirklichen Leben gilt es, die Fenster auch immer wieder zuzumachen, sonst herrscht auf dem Monitor schnell ein heilloses Fenster-Durcheinander und der Gegenspieler lacht sich ins Fäustchen. Die Randleisten bieten grundsätzliche Kontrolle über die eigene Wirtschaftslage (Rohstoffe, Baumaterial und unverbrauchte Ressourcen zum Unterhalt der Einheiten), zeigen eingehende Nachrichten an und ermöglichen den Zugang zu den verschiedenen weitverzweigten Menüs, die unseren Bedarf an Hintergrundwissen und Zusatzinformationen stillen.

Die Grundlage für einen soliden Sternenkrieg ist stets eine vernünftig ausgewogene, galaxisweite Wirtschaft. Das beginnt mit dem Abbau von Ressourcen in den Minen unserer Planeten. Stufe zwei ist die Weiterverarbeitung in den Raffinerien, die uns das Material zur Herstellung von Schiffen, Jägern, Truppen und Spezialeinheiten geben. Rohstoffe werden ortsunabhängig verarbeitet, transportiert von unsichtbaren Frachtern. Die gemeinsame Produktionsleistung dient außerdem zum Unterhalt der teuren Militäreinheiten – im Extremfall, bei schwacher oder durch feindliche Angriffe gestörter Wirtschaft und gleichzeitig wild kreiselnder Rüstungsspirale – führt ein negativer Betrag auf dem Konto zum bitteren Verlust von Schiffen und Truppen. In Fabriken werden stationäre Anlagen wie Minen, Raffinerien, Schiffswerften, planetare Schutzschirme und Laserbatterien gebaut. Da jeder Planet nur über eine begrenzte Anzahl von industriellen „Bauplätzen" verfügt, können die Einrichtungen auch auf andere Welten mit größerem Platzangebot dirigiert werden.



Sektoren und Planeten in der schematischen Übersicht



Auf dieser Grundlage entwickelt Rebellion also eine mäßig komplizierte Wirtschaftssimulation, die den Aufbau möglichst großer und starker Flotten zum Ziel hat. Es gibt keine Forschung im Stil anderer vergleichbarer Strategiespiele, die Entwicklung neuer, nicht veränderbarer Schiffstypen und Truppen geschieht sozusagen „automatisch" in den Werften. Haben wir eine nette kleine Flotte zusammen, ist ein benachbarter feindlicher Planet ein lohnenswertes Ziel. Wenn sich dort keine Flotte großer Kriegsschiffen aufhält, bombardieren wir bei Bedarf die militärischen Anlagen und stürmen mit unseren Truppen den Planeten, wobei Qualität und Quantität der jeweiligen Streitmacht den Ausschlag geben. Selbst die bloße Anwesenheit einer feindlichen Flotte lähmt den betreffenden Planeten und stoppt seine Produktion. Treffen wir aber auf feindliche Kreuzer, Zerstörer, Fregatten oder Träger, dann startet ein echter 3-D-Raumkampf. Endlich wurde so etwas in einem Echtzeit-Strategiespiel verwirklicht, während sich bisherige Vertreter dieses Genres



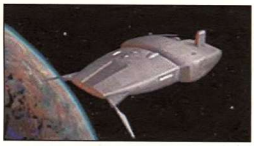
Diplomatie im Sternenmeer



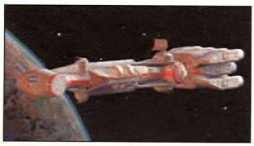
Immer 'nen coolen Spruch auf den Lippen



Transporter ermöglichen Landungsoperationen



Hi-Tech-Schiffe bringen mehr Wumms für's Geld



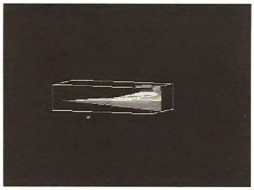
Mehrere Korvetten schaffen auch einen Sternenzerstörer





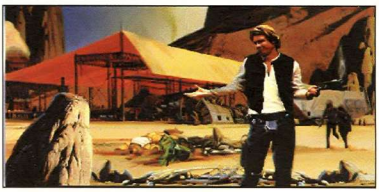


Einfache Einschalttafeln informieren uns über wichtige Ereignisse



Schlachten im luftleeren Raum

mit einer 2-D-Darstellung begnügten. Die Probleme einer solchen dreidimensionalen Schlacht im All liegen andererseits auf der Hand: Alles ist schwarz und leer bis auf ein paar Schiffchen, die ab und an zischende Laserstrahlen und pixelgroße Raumjäger ausspeien. Das ist nicht besonders aufregend, zumal auch keine komplexen Taktiken möglich sind: Angriffe auf Schiffe oder Jäger – und von welcher Seite aus. Tja.



Han Solo wird ständig von Kopfgeldjägern gesucht

Glücklicherweise spielt die nackte Gewalt in Star Wars Rebellion nur eine Nebenrolle. Das Hauptstreben des Spielers, egal, welche Seite der Macht er gewählt hat, ist es zunächst, möglichst viele unabhängige Planeten auf seine Seite zu ziehen, die Zustimmung auf den eigenen Welten zu vergrößern und die Loyalität der gegnerischen Bevölkerung zu unterminieren. Das ist dann, neben der Ressourcenverwaltung und dem Fabrikationsmanagement – die Hauptaufgabe und auch der Hauptspaß. Hier treten die aus den Filmen bekannten Charaktere auf die Bühne. Auf der Imperiumseite sind der Imperator und Darth Vader die stärksten Figuren, deren Einfluß einen eben noch neutralen Planeten zügig auf die dunkle Seite zerren kann, dazu kommen die Söldner und Kopfgeldjäger, Flottenadmirale, Todessternkonstrukteure und Sturmtruppenkommandanten, die alle eine besondere Rolle spielen können, und deren Fähigkeiten der kluge Stratege niemals brachliegen läßt. Die Rebellen-Allianz verfügt über Luke Skywalker, Prinzessin Leia, Han Solo, Chewbacca, Lando Calrissian und viele andere tapfere Freiheitskämpfer. Bis auf die eigentliche Hauptpersonen stehen die Charaktere nicht unbedingt von Anfang an zur Verfügung. Sie können auf loyalen Planeten gesucht und angeworben werden, was den Kreis der helfenden Hände – und damit die Ausbreitung über die Galaxis – schnell verstärken wird. Diese Charaktere könnt Ihr nun auf die verschiedensten Missionen schicken, abhängig von deren Fähigkeiten. Diplomatie, also das Überzeugen einer neutralen Bevölkerung, ist eine davon, Spionage, Sabotage, Entführung und das Anstacheln von Aufständen gegen die jeweilige Regierung sind andere. Manche der Personen eignen sich auch als Flotten-, Truppen- oder Jägerkommandeur und verstärken damit die Kampfkraft ihrer untergebenen Einheiten. Einige verbessern sogar die automatische Forschung, auf die wir ja ansonsten keinen Einfluß haben. Hauptpersonen können auf ihren Missionen aber auch getötet oder gefangengenommen werden – im zweiteren Fall lohnt es sich, ihren Gefängnisort auszukundschaften und einen Rettungseinsatz zu unternehmen. Aber auch produzierte Einheiten können solche verdeckten Operationen ausführen. In den planetaren Trainingscamps werden nicht nur Bodentruppen, sondern auch Spezialeinheiten wie Spione, Guerillas oder Kommando-Agenten ausgebildet. Die imperiale Seite vertraut darüber hinaus auf ihre Suchroboter, die „Probe Droids" und Spionage-Droiden.



Darth Vader



Imperator Palpatine



Noch mehr Fenster

Schon bald entwickelt sich also ein ganzes Netz von Geheimaktionen und verdeckten Gegenangriffen, die dem Spiel eine ganz eigene Note geben. Um aber ganz in die Tiefen des Geschehens eintauchen zu können, empfehle ich wärmstens, das 176 Seiten starke Handbuch und das Beiheft dazu aufmerksam zu lesen, wobei das Beiheft (zumindest in der Testversion) mit den beteiligten Einheiten, Schiffen, Bedienungsbelebungen so unverschämt klein gedruckt ist, daß mancher eine Lupe zum Lesen benötigen wird. Hier wurde am falschen Platz gespart. Obwohl die darin enthaltenen Details auch in der üppig ausgefallenen Online-Enzyklopäie vorhanden sind, würde es durchaus Spaß machen, die Mon Calamari Kreuzer, Correlianischen Korvetten, Nebulon-B Fregatten, Geleitträger, Sternzerstörer, Interdictors, Galleons und die ganzen Jägertypen und ihre jeweiligen Eigenschaften wie Kampfkraft, Schildbewehrung und Ladekapazität, in Ruhe zu studieren. Planeten lassen sich



Forschung verschafft extreme Vorteile



Ohne Rohstoffe keine Wirtschaft



Geduldig und ernst ist er stets, der Jedi, nie lacht er über den weisen Runzel-Yoda

nicht nur per Besetzung oder Überredung in den eigenen Herrschaftsbereich ziehen. Auch die klassische Variante der Kolonisation steht zur Verfügung. Dazu schickt Ihr Sonden oder Schiffe in unergründete Randsektoren, nehmt die größten und rohstoffreichsten per Truppeneinmarsch in Besitz und baut beliebige Anlagen von Euren Industriewelten aus dorthin. So entsteht eine neue, blühende und loyale Kolonie. Jede Seite im galaxisumspannenden Sternenkrieg hat ihre eigene Aufgabe, ihre eigenen Ziele zum Gewinnen des Spiels: das Imperium muß das mobile Hauptquartier der Rebellen, die fliegende Stadt, zerstören, dazu den jungen Master Luke und die Präsidentin der Rebellenallianz, Mon Mothma, gefangennehmen. Die Rebellen wiederum müssen den Zentralplaneten des Imperiums, Coruscant, erobern und halten und dazu den Imperator und Lord Vader in ihre Gewalt bringen. Das alles klingt nach vielen durchspielten Nächten – bis man ersteinmal mit der umfangreichen Palette an galaktischen Machtmitteln vertraut ist, vergeht schon eine Zeit. Die Wirtschaft und die Aufrüstung mit der öffentlichen Meinung von bis zu zwanzig galaktischen Sektoren mit je zehn Planeten unter einen Hut zu bringen, erfordert mindestens eine weitere. Hat man aber erst einmal den silbergesprenkelten Gürtel des galaktischen Aufbaumeisters erworben, ist keine große Steigerung mehr zu erwarten. Endlose Variationen nach einem einsteigerfreundlichen Einstieg wie beim unangefochtenen Klassensieger „Master Of Orion II" sind hier nicht zu erwarten. Trotzdem ist es ein gutes Spiel und ein durchaus gelungener Versuch, Aufbaustrategie in Echtzeit durchzuführen. *fe*



Saboteure waren am Werk



Chewbacca ist gefangen worden. Jetzt soll ihn ein Kommando befreien



Fritz Effenberger

GUT

Mir hat es eine Menge Spaß gemacht, Star Wars Rebellion zu spielen, vor allem im Multiplayergefecht. Das Schicksal der gesamten Galaxis in die eigene Hand nehmen zu dürfen und in geduldigem strategischen Aufbau mit tausend kleinen Finten auf den Sieg der richtigen Seite hinzuarbeiten, und damit eine ganz persönliche Folge der Star Wars Saga zu erschaffen, ist einfach ein faszinierendes Erlebnis. Dem muß ich aber entgegenhalten, daß ich auf dem Feld der Aufbaustrategie ein zäher alter Hase bin – für einen Frischling und Genreneuling, den womöglich das Thema Star Wars anzieht, sieht das aber ganz anders aus. Die relativ trockene Präsentation und die ausgesprochen komplizierte, windowstypisch umständliche Benutzerführung werden ihm mehr Frustration als Spielspaß vermitteln. Mit anderen Worten: Man hätte aus dem Stoff weit mehr machen können, wenn sich die Entwickler die Zeit genommen hätten, Ecken und Kanten zu glätten, mehr Filmschnipsel einzubauen und die Übersichtlichkeit zu erhöhen. Schade eigentlich.

Name	Star Wars Rebellion
Hersteller	LucasArts
Genre	Strategie
Schwierigkeit	kompliziert
Preis	ca 90 Mark
Spieler	bis 2
Steuerung	Maus, Hotkeys
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Besonderheiten	-
Multiplayer	naja, zwei

Mindestanforderung
P 60, 16 Mb RAM, 4x CD, 1Mb Grafik, 50Mb HD

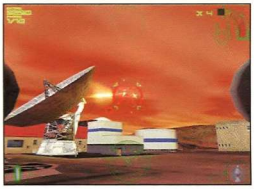
Empfohlen
P 100, 32 Mb RAM, 8x CD, zus. 150 Mb HD für Swapfiles

Grafik **68%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
76%	79%

INCO
Space Invaders

Effektvolle Alienhatz von Rage Software



Die Aliens haben es auf unsere Basis abgesehen



Wir haben ein UFO vom Himmel geholt



Euer Stützpunkt aus der Cockpit-Ansicht

Den kontinuierlichen Besuchen von Aliens seit Beginn des 21. Jahrhunderts schenkte die Regierung noch wenig Beachtung. Meldungen von UFO-Sichtungen am nächtlichen Sternenhimmel sorgten zwar im Laufe der Zeit des öfteren für Schlagzeilen, wurden aber als Hirngespinste, Wetterballons und Sinnestäuschungen abgetan, und die Schnappschüsse von fliegenden Untertassen entpuppten sich nach eingehender Untersuchung angeblich alle als Fälschungen. Während die Menschheit also immer noch auf einen schlüssigen Beweis für die tatsächliche Existenz außerirdischer Lebensformen wartete, rüstete sich in einem entlegenen Winkel der Galaxie eine fremde Rasse zum Angriff auf die gute alte Erde. Als letztendlich im Mai 2008 überraschend der internationale Stützpunkt auf der Mondoberfläche attackiert wurde, war dies erst der Beginn eines großangelegten Feldzuges. Nachdem auch wichtige Einrichtungen auf unserem Heimatplaneten dem Beschuß der Invasoren zum Opfer fielen und sich der Verdacht erhärtete, daß der Feind bereits in der Arktis eine Basis errichtet hatte, war es nunmehr an der Zeit zu handeln.

Zusammenfassend bietet "Incoming" dem Einzelspieler mit drei unterschiedlichen Spielvarianten reichlich Gelegenheit, seine Agressionen gegen garstige Aliens, die die Eroberung der Erde und die Vernichtung der menschlichen Zivilisation im Sinn haben, auszuleben. Für eine kurzweilige Ballerei nach einem arbeitsreichen Tag empfiehlt sich der "Arcade"-Modus. Hier könnt Ihr Vehikel und Szenario auswählen, in dem dann munter UFOs abgeschossen werden. Von dieser simpel anmutenden Zielsetzung einmal abgesehen, dürft Ihr währenddessen auch diamantförmige Power-Ups einsammeln, die unter anderem die Feuerkraft Eurer Waffen verbessern, Euch zeitweise unverwundbar machen oder die Panzerung des Kampfgefährtes auffrischen. Etwas gehaltvoller geht es in der eigentlichen Kampagne zur Sache. Hier bekämpft der Spieler den Feind aus dem All der Reihe nach an verschiedenen Schauplätzen, wie zum Beispiel in der Arktis, im Nordatlantik, auf dem Mond oder in Kalifornien. Jede Mission besteht aus mehreren Phasen, in denen es bestimmte Aufgaben zu bewältigen gilt. Die zu absolvierenden Aktionen reichen von der Dezimierung gegnerischer Kampfverbände und der Zerstörung außerirdischer Bauwerke, bis hin zur Requirierung von Alien-Flugzeugen. Um dem Feind zu Lande, zu Wasser und in der Luft den Garaus zu machen, müßt Ihr in den verschiedensten Gefechtsständen Platz nehmen. So beharkt Ihr herannahende Feindformationen mit stationären Geschützen, rollt mit diversen Panzern durch die Landschaft, erhebt Euch mittels Helikopter oder Jagdflieger in den Himmel,



Auch auf dem Mond haben sich die Besucher aus dem All häuslich niedergelassen – aber jetzt kommt der Kammerjäger

MING
einmal anders

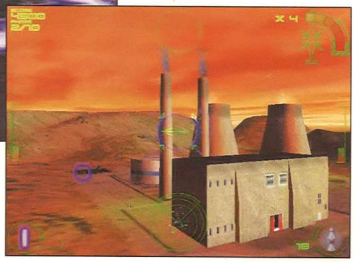


Eindrucksvolle Explosionen erfreuen das Auge



Ein Feind zerplatzt in seine Bestandteile

Mit dem Heli überfliegen wir ein Kernkraftwerk



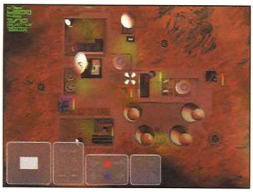


Im Arcade-Modus ist unverblümter Ballerspaß angesagt

oder flitzt in futuristischen Objekten über die Oberfläche eines fremden Planeten. Über die Zifferntasten der Tastatur lassen sich sechs verschiedene Ansichten anwählen, wobei die Ego-Perspektive für ungetrübten Ballergenuß sicherlich zu bevorzugen ist. Das Euch jeweils zur Verfügung stehende martialische Gerät unterteilt sich dabei in ein primäres (Laser- und Plasmakanonen) und ein sekundäres Waffensystem (diverse Arten von Raketen). Die generelle Steuerung ist von Vehikel zu Vehikel obendrein unterschiedlich, so daß Ihr Euch unter Umständen zu Beginn eines Einsatzes erst einmal an das neue Fahr- bzw. Fluggefühl, sowie die zum Vorgänger abweichende Bedienung des Fortbewegungsmittels gewöhnen müßt.

Die Kampagne kann im übrigen auf zwei Arten bestritten werden: Neben der rein actionorientierten Vorgehensweise ist zudem ein sogenannter Taktik-Modus möglich. Entscheidet Ihr Euch für diese Variante, wechselt das Geschehen von Zeit zu Zeit in die Vogelperspektive und Ihr müßt als kleine Reminiszenz an C&C & Co. per Mausklicks Einheiten dirigieren.

Optisch setzte Rage Software das Shoot-em-Up gekonnt in Szene. E.T.-Terminatoren verrichten in fein texturiertem Terrain ihr Handwerk und dürfen sich an gewaltigen Explosionen und in Flammen stehenden UFOs sattsehen. Die verschwenderische Grafik fordert allerdings ihren Preis: Eine 3D-Beschleunigerkarte ist Grundvoraussetzung, damit Ihr überhaupt die Areale von den Außerirdischen säubern könnt. *cis*



Die Kampagne kann auch mit taktischen Intermezzi gespielt werden



Chris Peller

GUT

Die Grafik von "Incoming" sieht wirklich so klasse aus, daß das Ballern gleich doppelt so viel Spaß macht. Ganz im Gegensatz dazu ist es um die eigentliche Spieltiefe eher düster bestellt. Im Kampagnen-Modus sind sich die Missionsziele ziemlich ähnlich. Überwiegend müssen gegnerische Einheiten eliminiert oder deren Bauwerke zerstört werden. Solche Aufgaben wie das Löschen von Feuer und das Beschlagnahmen von Alien-Vehikeln sind da eher eine Ausnahme. Die Abwechslung hält sich demnach in Grenzen. Zudem kann die taktische Komponente – wenn überhaupt – nur als ein Gag der Programmierer eingestuft werden. Als ein ernstzunehmendes Zusatz-Feature weiß das ziemlich einfache Mausgeklicke nämlich nicht zu überzeugen. Trotz all dem funktioniert "Incoming" als Shoot-em-Up schon wegen der famosen Optik. Wer also nichts gegen eine simple Ballerei einzuwenden hat, der kann sich mit diesem UFO-Tontaubenschießen sicherlich bestens amüsieren.

Name	**Incoming**
Genre	Action
Hersteller	Rage Software/ CDV
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten	CD-Audio, 3D-Beschleunigerkarte erf.
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Ja

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 2 x CD, 3D-Beschleunigerkarte

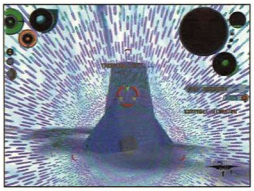
Empfohlen
P 166 MMX, 32 MB RAM, 8 x CD, 3DFX

Grafik **85%**
Sound **80%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	75%

FLYING SAUCER

Schlagt die außerirdische Bedrohung zurück! Mit ihren eigenen Waffen...



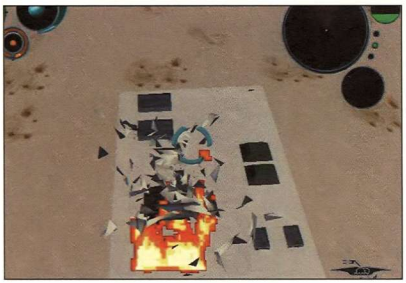
Beam it up: Daten können überall versteckt sein

Wie man auch zu der Frage stehen mag, ob wirklich nur wir alleine die unendlichen Weiten das Alls bevölkern, der von UFOs und Außerirdischen ausgehenden Faszination kann man sich schwerlich entziehen. Chris Carter hat mit seinen "X-Files" die Lawine losgetreten, reale Ereignisse wie die Öffnung von US-Geheimakten oder das (vermeintliche) Auffinden primitiver Lebensformen auf dem Mars heizen die menschliche Phantasie weiter an. Ein kluger Schachzug von Software 2000 also, im Windschatten des Mystery-Hypes ein Spiel auf den Markt zu werfen, das sich dieser Thematik annimmt.

Die vertrackte Geschichte beginnt mit der ominösen Entführung der hübschen Emily. Die Suche nach der Vermißten führt Euch zunächst zum legendären Luftwaffenstützpunkt Area 51, wo Ihr – welch Zufall – in einem Hangar ein außerirdisches Flugobjekt vorfindet. An Bord des intergalaktischen Vehikels müssen bis zum glücklichen Ende der Geschichte 22 Aufträge erfüllt werden, in denen Ihr es nicht nur mit verschwörerischen Organisationen, sondern auch mit einer Handvoll Aliens zu tun bekommt. Die Einsatzorte bleiben dabei nicht nur auf Mutter Erde beschränkt, via Sprungtor könnt Ihr der Schwerkraft entrinnen und Punkte im heimischen Sonnensystem ansteuern. Die Ziele der sich verzweigenden Missionen sind nicht nur auf die Zerstörung feindlicher Aggressoren und Stützpunkte beschränkt. Vielfach müssen Gebäude und Landschaftsteile auf Artefakte oder Daten gescannt werden. Diese gelangen dann mittels Traktorstrahl an Bord der Untertasse. Gleiches gilt für Personen und konvertierbare Masse, die der Auffrischung Euer Energiereserven dient. Wie es sich für ein Produkt außerirdischer Intelligenz gehört, fällt die Bedienung des Ufos gänzlich anders aus als die eines Jets oder Hubschraubers. Das runde Ding hat kein Vorne oder Hinten, eine Bewegung aus dem Stand ist in alle Richtungen möglich. Während Ihr auf Navigationspunkte oder Gegner zufliegt, darf der Blickwinkel beliebig geändert werden. Nicht nur die ungewohnte Steuerung verlangt nach Eurer Aufmerksamkeit, auch Bordwaffen, Zusatzmodule, Sensoren und Energiesysteme wollen beachtet und bedient werden. Um Euch mit der Hochtechnologie ein bißchen vertrauter zu machen, dürft Ihr anfangs zwei kleinere Übungsmissionen spielen. *sf*



Emily braucht frische Luft, wird sie aber nicht lange genießen können...



Mit Eurem Laserstrahl lassen sich die Einrichtungen des Feindes zerstören



Stephan Freundorfer

GEHT SO

Leider fällt die fliegende Untertasse von Software 2000 unter die Rubrik "Hätte so schön sein können, wenn nicht...". Die anfängliche Comic-Sequenz führt wunderbar in eine Story ein, die sich irgendwo zwischen Akte X und Independence Day befindet. Das große Erwachen kommt, sobald man zum ersten Mal an Bord des Ufos Platz nimmt. Die Grafik entspricht in keiner Weise den Ansprüchen einer Flugsimulation im Jahre '98. Ecken und Kanten bestimmen das Bild der Landschaft, was die Bordwaffen zu bieten haben – ob Laserstrahl oder Plasmakugel – ist schlicht und einfach häßlich. Selbst eine 3Dfx-Karte unter der Haube ist kaum in der Lage etwas zu retten. Auch die ungewöhnliche Flugphysik kann keine Pluspunkte einfahren. Daß sich ein Ufo anders verhält als eine F16 ist logisch, wenn aber der Flug mit einem Raumschiff derart unspektakulär ausfällt, kann ich gerne auf außerirdische Bekanntschaft verzichten. Einzig die Geschichte ist reizvoll, so daß ausgeprägte Ufo-Freaks einen verstohlenen Blick riskieren können.

Name	Flying Saucer
Genre	Ufo-Simulation
Hersteller	Software 2000
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur, Joystick
Besonderheiten	PC-Dash, 3Dfx
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4 x CD

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 3DFX

Grafik 57%
Sound 70%
Spielspaß

Solo	Multi
60%	-%

Holt euch den neuen HAMMER! Ab 17. April am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

LÄSST DIE PUPPEN TANZEN!



CD + HEFT = DM 8,90

Ein Satz heiße Ohren mit:

THERION
BLIND GUARDIAN
HEADCRASH
ADDICT
SENSER
ONE MINUTE SILENCE
THEATRE OF TRAGEDY
STENDAL BLAST
DEVIN TOWNSEND
LOVE LIKE BLOOD
CANNIBAL CORPSE
DARK FUNERAL
SAVIOUR MACHINE
LOST SOULS
HEAVENWOOD
PEGAZUS

Große Titelgeschichte:

BLIND GUARDIAN

Das wichtigste Metal-Album des Jahres?

Außerdem im Heft: Max Cavalera ~ Type O Negative
Motörhead ~ The Bates ~ Virgin Steele ~ Iron Maiden
Helloween ~ Rage ~ Page/Plant ~ Covenant ~ Two

HEXEN 2: PORTAL OF PRAEVUS

MISSION PACK

Das dämonische Treiben geht weiter



Die neuen Widersacher sind sehr angriffslustig

Nachdem LucasArts vor kurzem mit „Mysteries Of The Sith" für der hauseigenen Star Wars-Shooter „Jedi Knight" ein großartiges Add-On veröffentlichte, zieht nun Raven Software nach und veredelt „Hexen 2" mit einem neuen Abenteuer im Fantasy-Reich.

Abermals sucht das Böse die Welt Thyrion heim. Die furchterregenden Schlangenreiter wurden zwar vernichtet, doch jetzt will der sinistere Zauberer Praevus die Kreaturen wiederbeleben und sich deren Kräfte zunutze machen. Diesen teuflischen Plan müßt Ihr nun vereiteln und erneut den Kampf gegen böses Gesindel (darunter Ritter, Kobolde, Stiermenschen, Todesengel und blutegelartige Organismen) aufnehmen, wobei Euch die Handlung diesmal durch verschneite Landschaften, Eishöhlen, düstere Gewölbe, spinnwebenverhangene Grüfte, Tempelanlagen und mittelalterliche Bauwerke führt.



Leise rieselt der Schnee...

Außer den bereits bekannten Charakteren, dürft Ihr nun obendrein in die rote Haut der Demoness schlüpfen. Das Waffenrepertoire der neuen Protagonistin besteht neben einem ausbaufähigen Stab aus diversen Runensteinen, mit deren Hilfe sie die Gegner beispielsweise mit Feuer oder Säure traktiert. Diese Verteidigungswerkzeuge verbrauchen allerdings Mana-Energie, die durch die obligatorischen Power-Ups aufgefrischt wird.



Ein Engel in Aktion

Egal für welchen der Charaktere Ihr Euch letztendlich entscheidet, die einzelnen Etappen sind wieder mit vielen Puzzle-Einlagen gespickt. So müßt Ihr unter anderem abermals Gegenstände aufspüren, die andernorts Verwendung finden. Zum Beispiel besorgt Ihr Euch eine magische Schriftrolle, mit der anschließend ein Katapult aufgeladen wird. Durch den Zauber können die Pfeile eine magische Barriere durchbrechen und den Weg in ein neues Szenario ebnen. Bewirken darüber hinaus Aktionen wie das Umlegen eines Hebels oder das Kappen eines Seils, an dem ein Kronleuchter hängt, eine Veränderung, wird das Ergebnis im „Tomb Raider"-Stil durch eine kurze Zwischensequenz veranschaulicht. *cis*



Chris Peller

SUPER

Mit „Portal Of Preavus" macht „Hexen 2" erst so richtig Spaß! Zwar gibt es nicht so viele neue Gegner zu entdecken, aber dafür ist das Leveldesign im Vergleich zum Basisprogramm noch besser gelungen. Allein die verschneiten oder mit Eis bedeckten Locations verleihen den Missionen eine sehr stilvolle Atmosphäre und lassen mich so richtig in die Fantasy-Welt eintauchen. Davon abgesehen stellt der zusätzliche Charakter eine wirkliche Bereicherung dar. Darüber hinaus wurde das Spielprinzip geradliniger und weitaus actionorientierter als beim herkömmlichen „Hexen 2" gestaltet. Es entfällt nämlich weitgehend das arg lästige Hin- und Herrennen zwischen den Schauplätzen. Die kleinen Puzzles, die es wieder zu lösen gilt, sorgen diesmal nicht für Frust, sondern lockern das Geschehen angenehm auf. Mich hat diese Erweiterung jedenfalls mehr begeistert als das Originalspiel. Und deshalb würde ich allen Besitzern des Ego-Shooters dringend empfehlen, dieses Add-On einmal anzutesten.

Name	Hexen 2: Portal Of Praevus
Genre	Action
Hersteller	Raven Software/Activision
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 40 Mark
Spieler	1-32
Steuerung	Tastatur, Maus
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Ia

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 120 MB HDD, 2 x CD

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik 86%
Sound 75%
Spielspaß

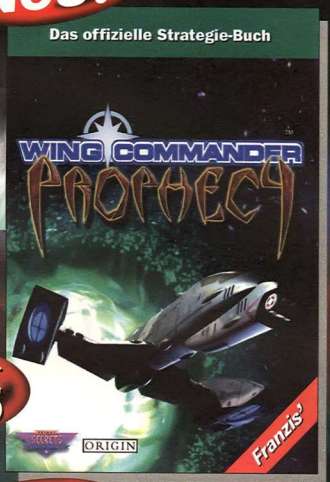
Solo	Multi
83%	76%

TOP-Lösungen zu TOP-Spielen

Neu!

Wing Commander: Prophecy
1998
ISBN 3-7723-**4373-2**

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95



Neu!

Red Baron II
1998
ISBN 3-7723-**4393-7**

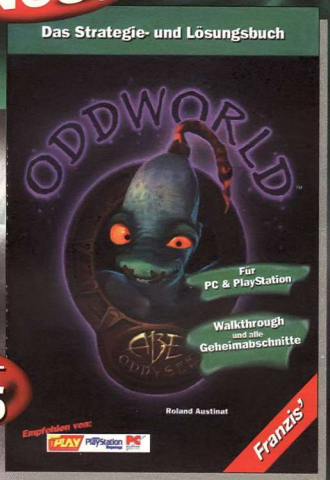
öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95



Neu!

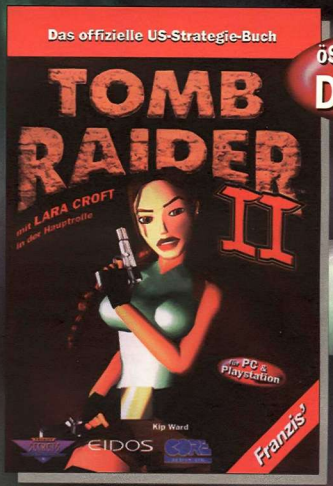
Oddworld
1998
ISBN 3-7723-**8533-8**

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95



Tomb Raider II
Ward, Kip; 1998
ISBN 3-7723-**4413-5**

öS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95



Erhältlich bei: KARSTADT, Media Markt, Saturn, Allkauf, Conrad, Vobis, Brinkmann und in jeder Buchhandlung

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

POWER DATA

Während unsere Leser offensichtlich noch immer Laras Reizen erliegen, herrschte in unseren Redaktionsräumen diesen Monat fröhliches Geballer vor. Forsaken ist eindeutig der derzeitige Multiplayerkönig.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-.)	Forsaken
2.	(2.)	indiziert 2 (id Software)
3.	(-.)	Star Wars Rebellion
4.	(3.)	Total Annihilation
5.	(5.)	Ultima Online
6.	(-.)	Anno 1602
7.	(-.)	Die by the Sword
8.	(7.)	indiziert (id Software)
9.	(4.)	Mysteries Of The Sith
10.	(1.)	Battlezone



Laras zweites Abenteuer ist weiterhin auf Platz 1

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(3.)	Age of Empires
3.	(4.)	FIFA Soccer '98
4.	(2.)	WC Prophecy
5.	(6.)	Flight Simulator '98
6.	(5.)	Lords of Magic
7.	(8.)	F1 Racing Simulation
8.	(9.)	Grand Theft Auto
9.	(7.)	Blade Runner
10.	(10.)	Die Siedler 2

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: März '98

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(7.)	Grand Theft Auto
3.	(-.)	Age Of Empires
4.	(4.)	FIFA Soccer '98
5.	(2.)	Blade Runner
6.	(14.)	Monkey Island 3
7.	(-.)	C&C: Red Alert
8.	(9.)	Jedi Knight
9.	(15.)	F1 Racing Simulation
10.	(3.)	WC Prophecy
11.	(-.)	indiziert 2 (id Software)
12.	(23.)	Diablo Hellfire
13.	(20.)	Siedler 2
14.	(9.)	Worms 2
15.	(13.)	Warcraft 2
16.	(19.)	Civilization 2
17.	(18.)	NHL '98
18.	(8.)	Incubation
19.	(24.)	Anstoss 2
20.	(12.)	Dungeon Keeper
21.	(-.)	Tomb Raider 1
22.	(-.)	Anno 1602
23.	(-.)	Resident Evil
24.	(26.)	Total Annihilation
25.	(11.)	Panzer General IIID
26.	(-.)	Earth 2140
27.	(-.)	Bleifuss 2
28.	(-.)	Ultim@te Race
29.	(28.)	Red Baron 2
30.	(29.)	Turok

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/98 sind:

Robert Reiter, Wien
BATTLEZONE

Jan Gieseler, Lütjenburg
JEDI KNIGHT

Michael Grasshoff, Paderborn
TOMB RAIDER II

Johannes Giessen, Frankfurt/Main
GRAND THEFT AUTO

Emce Ergenekon, München
ANNO 1602

PC FUN

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im März sind:

Dennis Kowoll,
58453 Witten

Herbert Dubovan,
82223 Eichenau

Alexander Kirschbaum,
79730 Murg

Andreas Klaar,
93083 Obertraubling

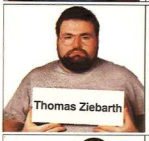
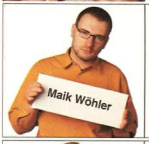
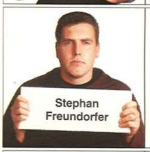
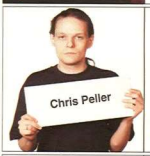
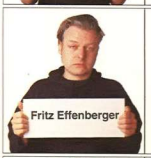
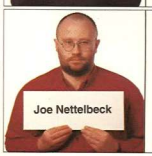
Tareg Elkhazein,
12277 Berlin

MICROPROSE
Seriously Fun Software

an: Abt: 017 Persönlich / Vertraulich von

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Flying Saucer II,** weil es nach dem Debakel der ersten Version (Test in diesem Heft) eigentlich nur noch besser werden kann.	**Star Wars Rebellion,** weil mich Strategie-Aufbau-Spiele im Weltraum für Äonen am PC fesseln - gerade, wenn sie sooo gut sind.	**Starcraft,** weil es sich kurz vor Toresschluß dann doch noch derart verzögerte, daß es noch nicht test- und bewertbar ist.	...bin ich immer noch auf der Suche nach der Freude am Fahren. Jene Marke, die es mir neulich versprach, war eine herbe Enttäuschung.
	**Unreal,** weil ich mich daran (so es kommen mag) von den Dienstag- und Donnerstag-Hotlines so richtig abreagieren kann - smile...	**Forsaken,** weil mich schon die Demo davon abhält, meinen PC wieder einmal durch Langeweile-Basteleien abzuschießen.	**Unreal,** weil ich bis jetzt auf nichts weiter als heiße Luft ballern durfte.	... hoffe ich künftig auf mehr Kompatibilität zwischen den Hardware-Komponenten, damit die Telefonstrippen aufhören zu glühen.
	**Starcraft,** weil ich mich endlich wieder mit meinen Freunden im Battle.net messen kann und hoffentlich auch gewinne.	**Star Wars Rebellion,** weil ich der SF-Aufbau-Strategie verfallen bin und das SW-Universum schon immer seinen Reiz hatte.	**Anno 1602,** weil ich nach den Verzögerungen mehr erwartete und bis auf die Ökonomie alles nur rudimentär vorhanden ist.	... freue ich mich auf den nächsten Patch von UO, der wahrscheinlich viele zum Umdenken veranlassen wird. PKs, ich liebe Euch!
	**Die Versuchung,** weil es interessant ist zu sehen, daß es doch Spielefirmen gibt, die gezielt für den Erwachsenenmarkt produzieren.	**Die Versuchung,** weil ich einem Plüscho-Triller mit exakten Anleitungen für Kamasutra-Sitzungen nur schlecht wiederstehen kann.	**Die Versuchung,** weil ich die erste CD schon durch habe, und es nicht erwarten kann, bis die süße Alex mir endlich mehr schickt!	... freue ich mich schon auf den Besuch von Aftermath, um wenigstens eine der leckeren Schauspielerinnen näher zu begutachten...
	**Starcraft,** auch wenn ich langsam gewisse Zweifel anmelden muß, den Titel noch vor Weihnachten in den Händen zu halten.	**Forsaken,** weil es so schweißtreibend ist, daß ich jetzt auf den Sport nach Feierabend komplett verzichten kann. (Feierabend?)	**Flying Saucer,** weil dieser spannende Stoff einfach zu schade für halbseidenes Gameplay und veraltete Schnarchgrafik ist.	...seien Titanic und Cameron die Ladung Oscars gegönnt, trotzdem war „Ganz oder gar nicht" der beste Film des Jahres.
	**Unreal,** weil es jetzt endlich bald fertig wird und Optik sowie Spielatmosphäre auf einen definitiven Shooter-Hit hindeuten.	**Forsaken,** weil dieser rasante Actionspaß im Descent-Stil nicht zuletzt wegen seiner Grafik mordsmäßig Laune macht.	**Zapitalism,** weil dieses Spiel mein Vorurteil schürt, daß Wirtschaftssimulationen einfach gähnend langweilig sind.	...hoffe ich, daß das Osterhäschen nicht vergißt, mir einen lila Schmunzelhasen ins Nest zu legen. (Vorsicht! Schleichwerbung!)
	**Vangers,** weil es für mich das phantasiereichste und verspielteste Teil darstellt, das in diesem Sommer zu erwarten ist.	**Star Wars Rebellion,** weil trotz aller Schwächen diese Galaxiseroberung ein echter Leckerbissen für „Berufsstrategiespieler" ist.	**Flying Saucer,** weil es die US-Regierung anscheinend wieder geschafft hat, die globale UFO-Verschwörung mit dieser Gurke lächerlich zu machen.	... stelle ich mit Genugtuung fest, daß auch auf meinem neuen PC mit AMD-Prozessor ausnahmslos alle Spiele problemlos laufen.
	**Hexplore,** weil mir schon lange kein so motivierendes und intuitiv steuerbares Abenteuer mehr unter die Finger gekommen ist.	**Tex Murphy: Overseer,** weil es einfach immer wieder launig ist, dem sarkastischen SF-Bogart unter die Arme zu greifen.	**Black Dahlia,** weil es mir in der Seele weh tut, daß ein Spiel mit so toller Hintergrundstory so wenig Spielspaß zu bieten hat.	...freue ich mich auf viele bunte Ostereier - die bereits verspeist sein werden, wenn dieses Heft erscheint. Ätsch!



EXTREME

Ein exklusi

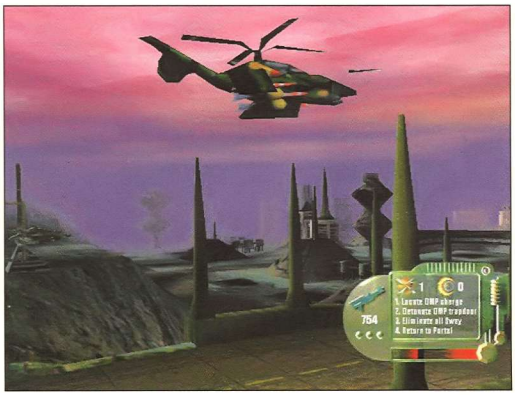
Auch wenn der Frühling viele zum Herzen und Scherzen verleitet, kennen die US-Softwareschmieden keinen Spaß, wenn es um die Arbeiten an ihren großen, neuen Titeln geht. Hier also unser ganz ernstgemeinter aktueller Blick über den großen Teich

Trilobyte, die Macher von „7th Guest" und „11th Hour", um die es in der letzten Zeit etwas ruhig geworden war, haben mit „Extreme Warfare" einen echten Leckerbissen für Fans von Echtzeitstrategiespielen mit cooler Grafik im Ärmel. Zwar wird an diesem Titel momentan noch fieberhaft gearbeitet, jedoch öffneten sich bereits kürzlich die Tore der in Medford, Oregon, beheimateten Firma ganz exklusiv für die Powerplay-Leser.



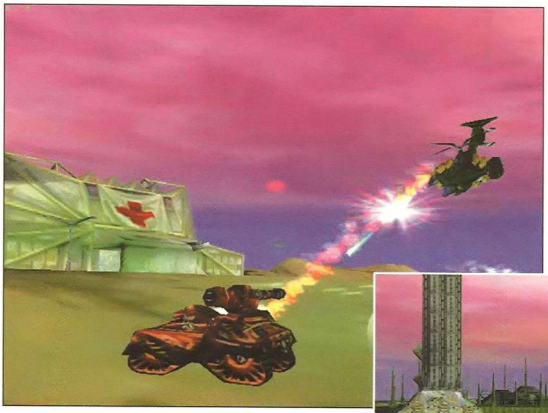
Ein humanoider Panzer auf Patroullie

Extreme Warfare erzählt, wie Ende dieses Jahrtausends außerirdische Artefakte aus den schmelzenden Nordpolkappen geborgen werden. Diese entpuppen sich als ein Raumschiff, das wahrscheinlich bereits vor hunderttausenden Jahren eine Notlandung auf der Erde versucht haben muß, bei der Landung jedoch zerschellte und im Ewigen Eis konserviert wurde. Sofort wurde eine irdische Raumagentur namens Cydonia gegründet, die diese für uns neue Technologie aus- und verwerten sollte. Nachdem die ersten Ergebnisse vorlagen, war schnell klar, daß dieses UFO ein neues Kapitel in der irdischen Raumfahrtgeschichte aufschlagen würde. Da aus ebenfalls gefundenem Kartenmaterial der Mars als ein „naheliegendes" Ziel herausgefiltert wurde, begann man schnell mit ersten Erkundungsflügen, die äußerst erfolgreich verliefen. Die dort vorgefundenen Lebensbedingungen waren mit den neuen Technologien so kompatibel, daß der rote Planet innerhalb kürzester Zeit „terra-geformt", d.h. für uns Humanoiden überlebensgerecht gestaltet werden konnte. Es dauerte auch gar nicht lange, bis Wissenschaftler den „Cydonischen Graben" entdeckten. In den Tiefen dieser Schlucht fanden sie ein weiteres außerirdisches Artefakt, das sich als eine Art Ortungssignal herausstellen sollte, das in die Tiefen des Weltalls zu funken begann. Ein Jahr nach seiner Aktivierung empfingen irdische Satelliten eine Art Anwortsignal, das sich unserem Sonnensystem zu nähern schien. Die Regierungen der Erde und New Mars wurden durch den bevorstehenden Kontakt mit einer Alien-



Das Erkunden weiterer, feindlicher Gebiete ist natürlich per Helikopter ein wenig einfacher

WARFARE
ver Vorbericht

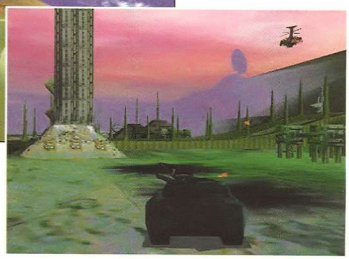


Eine frühe Studie eines Heliangriffs auf einen Sway-Panzer (noch ohne Schatten)



Der endgültige Entwurf des irdischen Helis, der sich hier mit seiner komplett möglichen Bewaffnung zeigt

Hier sind die großen Weiten der Levels schon gut zu erkennen



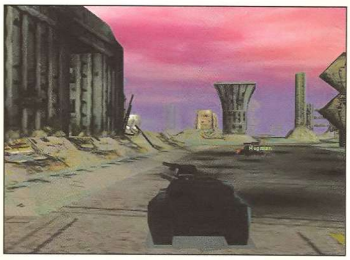
Rasse derart in Schrecken versetzt, daß sämtliche Sicherheitsstreitkräfte auf beiden Planeten in Abwehrstellungen gebracht wurden.
Jahrzehnte später trafen die Sway, eine Alien-Rasse mit einer riesigen interstellaren Flotte, ein und zögerten nicht, die Erde mit ihren planetenverbrennenden Waffen in einen glühenden Feuerball zu verwandeln. Sie verschonten den Mars von dieser Behandlung und begannen, mit „hergebrachten" Angriffsmethoden, die Herrschaft an sich zu reißen. An dieser Stelle wird natürlich der Spieler angespornt, in die Verteidigung des Planeten einzugreifen. Interessant ist jedoch an Extreme Warfare, daß man auch die außerirdische Seite spielen kann, vor allem um zu erfahren, daß die Geschichte eigentlich eine ganz andere ist. So sind gar nicht die Aliens die Bösen, was der menschliche Spieler aber durch seine irdische Propanganda nicht erfährt. Der Mars war für die Sway ein verschollener heiliger Planet, nach dem sie bereits seit Jahrtausenden gesucht hatten, und die Funksprüche, die die Sway die ganze Zeit zur Erde sandten waren die Bitte, ihr Heiligtum nicht zu entweihen.
So kann der geneigte Spieler nun also in zweimal 13 Missionen beiden Seiten gegen KI-gestählte Feinde zu Hilfe eilen. Für Multiplayer gibt es 24 unterschiedliche Missionen, in denen jeder Spieler erst ganz klein als Fußsoldat anfangen muß, bis er sich durch errungene Auszeichnungen befördert, in der militärischen Hierarchie empor-



Die Alien-Waffen haben ein eher organisches...



...wenn nicht sogar fast tierischem Design erhalten



Eine weitere frühe Studie, bevor die Texturen noch überarbeitet wurden...



... während hier schon der Angriff in Zwillings-Formation getestet wird



Kein Zuckerhörnchen, sondern das Symbol der iridischen Streitkräfte

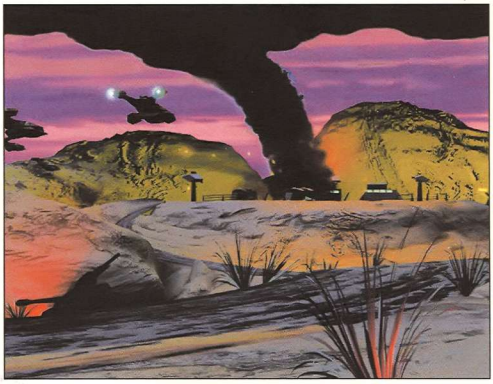


Eine weitere todbringende Waffe der Sway



Die Krallen um Sway sollen eine schützende Hand symbolisieren

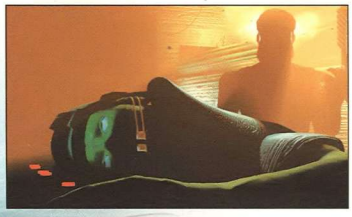




Während einer Sway-Mission haben die menschlichen Hunde ein Lazarett in Brand gesteckt. Der Rauch und Gestank ist noch meilenweit zu spüren.

arbeitet. Dann sind die Spieler in der Lage, selbst Einsätze zu befehligen, die sie gemeinsam mit den anderen Spielern umsetzen müssen. Hier zeigt sich eines der Merkmale, die Extreme Warfare zu einem neuartigen Spielerlebnis machen werden. Da mehrere Spieler verschiedene Teile der Kampftruppen steuern, müssen sie sich vor einem Einsatz sehr ernsthaft mit den Erfordernissen auseinandersetzen und gezielt Aufgaben vergeben. Nur als gemeinsam kämpfende Einheit werden sie es schaffen, den bevorstehenden nächsten Kampf für sich entscheiden zu können. Hierzu stehen Fußtruppen, Jeeps, Panzerbattalione, Hubschrauber und Jets zur Auswahl. Sämtliche Schlachten finden auf unterschiedlichsten Terrains mit einem Ausmaß von bis zu einer Quadratmeile statt, also genügend Platz für selbst die hinterhältigsten Manöver. Jede Mission gibt dem Spieler ganz konkrete Aufgaben. Es gilt also, nicht blind auf alles zu ballern, was sich bewegt, sondern um die globale Aufgabe des gesamten Teams. Kein Spieler handelt nur für sich alleine, sondern ist ein wichtiger Bestandteil beim Kampf gegen die gesamte gegnerische Armee.

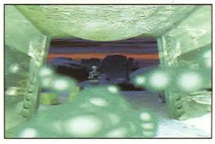
Extreme Warfare ist bereits seit über 14 Monaten in Arbeit und war zuerst als reines Internetspiel gedacht. Als dann die Anweisung kam, es dringend zu einem Solospieler-Game umzufunktionieren, wollte Trilobyte nicht von seinem ursprünglichen Konzept abweichen, und anstatt nur Multispieler-Funktionen herauszunehmen, wurden die Solospieler-Ideen zusätzlich aufgenommen, so daß „EW" sozusagen zwei Spiele in der gleichen Umgebung ergibt. Das zuerst als TopDown entwickelte Spiel durchlief drei komplette Neubearbeitungen und kann nun mit vier Detailebenen, die sich je nach Rechnerstärke einstellen lassen, gestartet werden. Sowohl 3Dfx als auch Direct3D werden unterstützt. Es wurde mit einer Mini-Kern-Engine namens Salvation und weiter über die Scripting-Sprache Python entwickelt. Dies soll geneigten Spielern die Möglichkeit geben, mit eigenen Python-Scripts das Spiel nach eigenen Vorstellungen zu erweitern, wenn nicht gar umzumodeln. Das bedeutet nicht nur, daß neue Texturen eingebettet werden können, es ist sogar möglich, ganz neue Fahrzeuge oder Gebäude bis hin zu völlig neuen Spielzielen zu erfinden und einzusetzen. Nähere Informationen hierzu findet Ihr auf **www.tbyte.com**, **www. extremewarfare.com** und den Python-Seiten **www.python.org**. Extreme Warfare soll voraussichtlich im August dieses Jahres über Red Orb/Microprose veröffentlicht werden. *ts*



Eine der Cut-Szenen



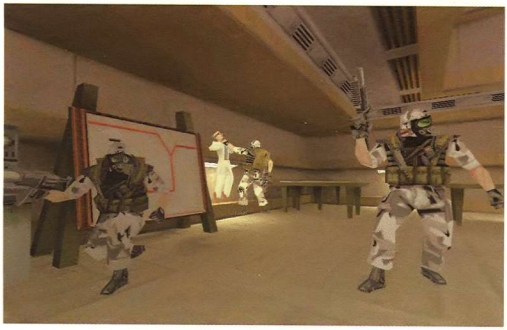
Der Entsetzensschrei eines Sway-Commanders



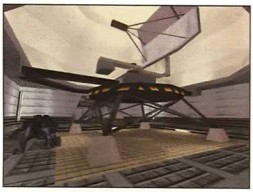
Ein Teleporter hält eine Überraschung parat

HALF-LIFE
Valves Ego-Shooter





Daß US-Regierungstruppen so mit Zivilisten umgehen, weiß ich schon seit E.T. – oder war das doch nur Kintopp?



Vielen Dank für diese Schüssel, denn ORF1 gibt's nicht mehr über Kabel

Bereits seit letztem November erwarten weltweit die Fans von Ego-Shootern einen sehr vielversprechenden neuen Knaller, Half-Life von Sierra, bzw. dem Produktionsteam Valve, das seine Büros in Kirkland im verregneten Bundesland Washington aufgeschlagen hat. Valve ist ein 20-Mann-starkes Team, deren Mitglieder ein-

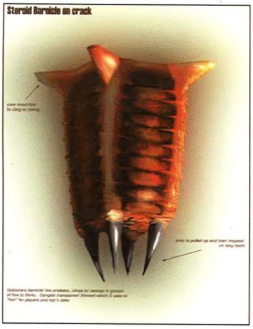


Daß das Vieh so weit da unten schwimmt, will noch nicht viel heißen

zeln bereits an einigen 3D-Shootern, aber auch „Civilization" oder „Zork Nemesis" gearbeitet hatten, und teilweise von Microsoft abgewandert sind, oder auch stark aus der Kunstszene kommen. Von daher sind auch die eher ungewöhnlichen bis sehr skurrilen Monster zu erklären, die Ihr auf den folgenden Seiten zu sehen bekommt. Aber nicht nur ein abgefahrener Sinn für neue Optik ist das Hauptmerkmal von Valve, sondern über allem der Hang zum Spielen und das Verlangen, bewährte Techniken zu nutzen und sie mit noch mehr Spielspaß zu würzen.

Für Valve stand von Anfang an fest, daß sie als Engine für Half-Life die bekannte Ego-Shooter-Engine von id Software als Lizenz erwerben würden, um sie dann mit eigenen, hausgemachten Spezialitäten zu einem neuen Shooter-Highlight aufzupeppen. Erweitert wurde diese Engine von Valve, um z.B. skelettale Animationen, die sämtliche Bewegungen nicht nur von Kreaturen noch „lebensechter" gestaltet, sondern auch bewegliche Maschinenteile, wie u.a. rotierende und auf Bewegung reagierende Geschütztürme noch wirklichkeitsgetreuer steuern läßt. Dazu kam noch eine Vielzahl von neuen Lichteffekten, die auch Reflektionen und Glasbrechungen zulassen, aber vor allem eine sehr ausgefuchste Künstliche Intelligenz, über die bei Half-Life schon seit der E3 im vergangenen Sommer viel gemunkelt wurde.

Fakt ist, daß Valve es wahrlich geschafft hat, einen neue Ära der KI anbrechen zu lassen. Ließen sich Monster in den bisherigen Ego-Shootern relativ leicht aus dem Weg räumen, weil sie einfach immer ein wenig zu dumm waren, gegnerischem Feuer auszuweichen, und von daher schnell verschieden, hängen die Gegner in Half-Life an ihrem Leben. Wenn sich hier Monster in einem Raum befinden, gibt ihnen ihre KI ein grundlegendes Verständnis der örtlichen Gegebenheiten mit. Sie sehen Kisten, Pfeiler und Wände und wissen, daß sie sich dahinter verstecken können, falls sie in die Schußlinie gera-



Selbst die Entwürfe lassen nichts Gutes ahnen



Die riesigen Entfernungen lassen sich bei Half-Life auch bequem erledigen





Da denkt man schon, Hilfe ist nahe, dabei wollen einem die Kerle doch wirklich ans Leder... Hilfe!!!



Eine Studie zur Skelett-animation: Ja, gib mir alles, lieb die Kamera, Baby!

ten. Werden sie dann getroffen, bringen sie sich (für uns selbstverständlich) in Sicherheit und überlegen dann aus ihrer neuen Position heraus, wie sie gegen den Spieler im weiteren vorgehen können. Das Witzige ist, daß sie wirklich zu überlegen scheinen, was sie mit ihren gegebenen Mitteln ausrichten können. So ist kann es u.a. passieren, daß ein Monster, nachdem es hinter einer großen Kiste in Sicherheit getaucht ist, mit einer Granate blind nach der letzten Position des Spielers wirft, von der es wußte, daß er dort stand.



Mit dieser Knarre diesen beiden Burschen gegenüber zu stehen ist, als würde man ein Piranha-Becken mit der Hand reinigen wollen

Auch sind die Aktionsradien der Monster nicht mehr nur auf ihren einen Raum beschränkt. Falls sie nicht, wie die in der Half-Life-Story eingesetzten Regierungstruppen darauf verdammt sind, eine örtlich begrenzte Zone patroullieren zu müssen, können andere Gegner durchaus auch über längere Strecken die Verfolgung aufnehmen. In solchen Fällen wird auch deren Verhalten wieder interessant, da ihre KI diese neuen Räumlichkeiten erst noch kennenlernen muß und sie von daher nicht mit einer unlogischen Überintelligenz den Spieler überrumpeln.



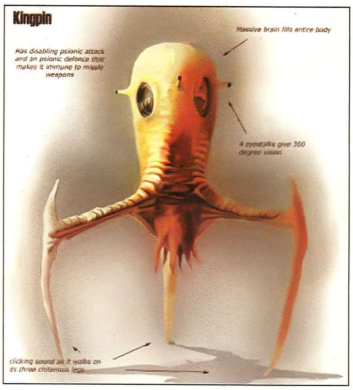
Die Schaltzentrale der Macht, leider kurz vor der Stomabschaltung...

Dieses Wahrnehmen beschränkt sich jedoch auch wieder nicht auf solche grundlegenden Informationen wie „hier geht's rein, da raus", wie es noch bei begehrten id-Shootern der Fall war. Half-Life-Monster sind nicht mehr nur so stupides Kanonenfutter, daß sie nicht erkennen könnten, daß es in einem Raum zum Beispiel eine Rampe gibt, die auf eine hochgelegene Galerie führt. Sie bleiben dann nicht mehr unten stehen und ballern nur halbblind nach oben, sondern versuchen, wenn es die Gegebenheiten zulassen, den Spieler wirklich zu verfolgen. Dies wurde mir an einem interessanten Beispiel gezeigt, indem wir durch ein Labyrinth liefen, ein Monster mit wenigen Metern Entfernung hinter uns. Als wir uns in einer linken, unteren Ecke befanden, und von unserem Verfolger durch eine feste Wand getrennt waren, blieb das Vieh nicht einfach stehen, da es nicht mehr per direkter Luftlinie näher kommen konnte, sondern ging zurück und versuchte einen anderen Weg zu finden, auch, wenn dieser es zuerst von uns wegführte.



Half-Life bietet auch spektakuläre Außenlevel wie diesen an

Andere Monster, andere Sitten. In Half-Life besitzen verschiedene Monster unterschiedliche Arten, Feinde wahrzunehmen. Einige sind blind und müssen sich auf ihren Geruchssinn verlassen (was sich natürlich für den Spieler in besagten Labyrinthen als äußerst haarig erweisen kann), andere reagieren auf Bewegungen, wieder andere erst, wenn sie angegriffen werden, ansonsten lassen sie einen in Ruhe.Zusätzlich verfügen Monster teilweise über dynamische Gruppenverhaltensmuster. Einige ver-



Eine weiterer detailierter Entwurf für die skurillen Monster aus Half-Life

halten sich etwa wie ein Rudel Hunde, das ihrem Anführer nacheifert, andere „besprechen" sich, wie sie angreifen sollen, und dies kann zum einen tierischen Mustern folgen, aber auch richtig menschlicher, bzw. militärischer Logik entsprechen. Trefft Ihr beispielsweise auf eine Gruppe von drei Euch feindlich gesonnenen Marines, werden diese sofort versuchen, Euch in die Zange zu nehmen. Einer wird sicherlich direkt das Feuer auf Euch eröffnen, ein zweiter könnte probieren, Euch ins Kreuzfeuer zu nehmen, während sich der dritte einen Weg sucht, wie er sich von hinten an Euch heranschleichen kann. Wird dann einer aus dieser Dreiergruppe von Euch ausgeschaltet, werden die beiden übriggebliebenen schnell ihre Taktik wechseln und versuchen, das Beste aus ihrer jetzt veränderten Situation zu machen.

Als einen weiteren der vielen neuen Leckerbissen stellt Half-Life so ziemlich zum ersten Mal Monster vor, die nicht nur auf ihre hauptsächliche Lebensumgebung beschränkt sind. Gefährliche Hai-ähnliche Biester, die eigentlich nur unter Wasser leben, schrecken so z.B. keineswegs davor zurück, Euch auch über Becken- oder Uferränder hinweg zu folgen und lebensbedrohlich nach Euch zu schnappen... und das ist nur einer von vielen Gags, die versuchen sollen, Euch einen Schrecken nach dem anderen in die Glieder zu jagen.

Zur Zeit wird bei Valve noch ganz fleißig an sämtlichen Innen- und Außenlevels, Beleuchtungen, Texturen, neuen Monstern und neuartigen Effekten gearbeitet, aber alles in allem sah die Version, die mir Mitte März gezeigt wurde, schon sehr beeindruckend und vielversprechend aus. Die Story, die Engine und so gut wie alle neuen Zutaten sind im Grunde genommen fertig, es wird nur noch an den allerletzten Feinheiten gefeilt und geschliffen.

Half-Life soll nach unseren neuesten Angaben wirklich noch Ende April (dieses Jahres!) herauskommen. Vertrieben wird es exklusiv von Sierra, ob es allerdings grundlegende Unterschiede von der deutschen zur US-Version geben wird, stand zur Drucklegung noch nicht eindeutig fest. *ts*



Die Aufzucht von Haustieren erfordert ein gewisses Geschick



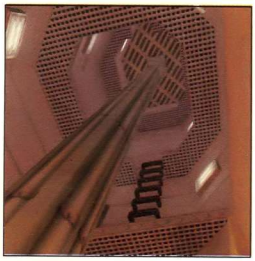
Das Dimensionstor, das den ganzen Ärger bereitete



Auch diese beiden Bellos sind nur bedingt zum Kuscheln geeignet



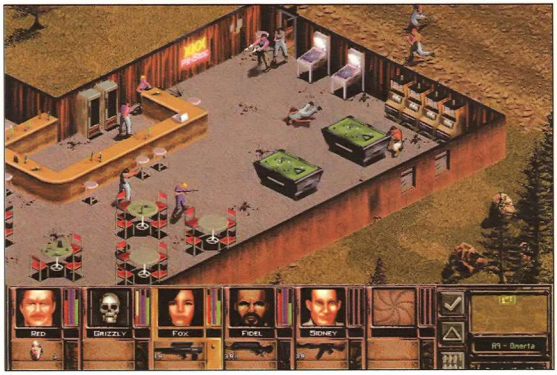
Wer ist Freund, wer Feind? In Half-Life ist nicht alles klar.



Ein schräger Blickwinkel auf die schrägen Sachen, die dort oben auf uns warten



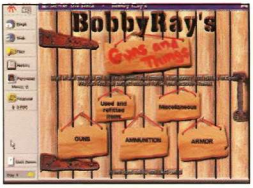
JAGGED
Der Söldner-Stra



Jagged Alliance 2 deckt auch alle Freizeitbereiche ab



Söldner lassen sich auch über Agenturen buchen



Auch schon vor Jonesboro gab's hier Zutritt nur ab 18



Vergeßt Yahoo oder Alta-Vista! Hier findet Ihr alles was Ihr braucht.

Es gibt in letzter Zeit kaum einen anderen Titel, der in der Power-Play-Redaktion dermaßen das fiebrige Fingerzittern ausbrechen ließ, wie „Jagged Alliance 2". So hatte Sir-Tech keine andere Chance, als sich dem Ruf „tom kommt!" zu beugen, und die Arbeiten an diesem heiß erwarteten Folgetitel preiszugeben.

Das 1995 erschienene Jagged Alliance galt lange als eine Referenz im Strategie-Genre, kann jedoch heutigen Standards nicht mehr ganz standhalten. Allerdings gab es viele Features, die damaligen Fans auch heute noch sofort ins Gedächtnis springen, darunter wohl besonders die Eigenleben und verschiedenen Charakteristika der einzelnen Spielfiguren.

Mindestens 25 der Figuren aus dem ersten Teil werden mit Sicherheit in das fertige Spiel übernommen werden, und diejenigen, die „in Rente geschickt" wurden, sind hauptsächlich Charaktere, die als Personen einfach nur ein wenig Spielwitz herüberbrachten, aber keine entscheidenden Spielvorteile boten. Dafür wird es eine ganze Anzahl neuer Personen geben, deren Charakter sogar bis zu einem gewissen Grad vor Spielbeginn beeinflußt werden kann. Je nach den Charaktereigenschaften sorgt die eingebaute KI



Über die Karte lassen sich Splittergruppen besser steuern



Offene Fenster und Türen bieten beiden Seiten Vorteile

ALLIANCE 2

tegie zweiter Teil



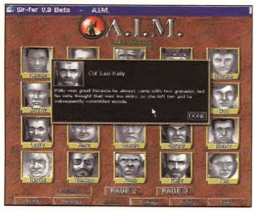




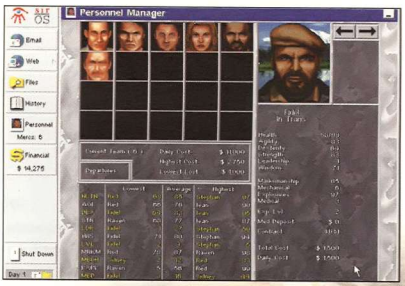
Innen- oder Außenlevel; Jagged Alliance 2 hat mit keinem Terrain Schwierigkeiten

unter anderem auch dafür, wie sich Teammitglieder dynamisch unter- und miteinander verhalten. Die Storyline, die das Spiel zusammenhält, basiert auf der Idee, die kaltschnäuzige Diktatorin eines fiktiven Landes zu stürzen. Hierzu wird die bereits bekannte Söldnervereinigung A.I.M. aufgerufen, für Ruhe im Ländle zu sorgen. Auch wenn es möglich ist, bis zu 20 Mitglieder im Team der bezahlten Freiheitskämpfer zu haben, von denen jeweils sechs auf einmal gesteuert werden, wäre es jedoch unmöglich, an allen Fronten gleichzeitig zu kämpfen. So wurde daran gedacht, die Zivilbevölkerung mit in den Umsturz einzuplanen. Die Söldner können nun nicht nur mit den Bewohnern von Städten und Dörfern reden, sondern sie auch im Umgang mit Waffen ausbilden, so daß sich im Verlauf der Geschichte immer größere Unruheherde entwickeln, die den Truppen der Diktatorin Paroli bieten.

Bei der Einbindung der Physik in das Spiel wurde durch extra angeheuerte Waffenexperten darauf geachtet, daß die Merkmale sämtlicher benutzter Waffen exakt umgesetzt sind. Bei besonders durchschlagkräftigen Geschossen ist es nun unter anderem möglich, daß sie angeschossene Objekte (z.B. Holz oder einen Arm) durchschlagen und ihre Flugbahn, wenn auch verlangsamt, fortsetzen können. Auch die Sicht- und Schußlinie wurde sehr realistisch umgesetzt, so daß Angreifer für einige Mercs ausgeblendet werden, wenn sie z.B. durch Sträucher oder auch dunkle Schatten verborgen sind. Zusätzlich kann eine vorhandene Schußlinie auch dadurch außer Kraft gesetzt werden, wenn sich der Schütze zur eigenen Sicherheit hinkniet oder gar auf den Boden legt. Sind gar geschlossene Gebäude mit im Spiel, werden Sichtlinien durch Fenster oder andere Einblickmöglichkeiten besonders penibel berechnet.



Die Ahnen des ersten Teils



So langsam bekommen wir eine ganz schön furchterregende Truppe zusammen

Die Rollenspielelemente wurden bei Jagged Alliance noch um einige nette Feinheiten bereichert. So gibt es zum einen die neuen Attribute Stärke und Führerschaft, und die Auswirkungen auf das Verhalten von Dorfbewohnern hängt sehr stark und vor allem spielentscheidend von den Persönlichkeiten des Merc-Teams ab. Dies geht sogar soweit, daß sich jeder einzelne Zivilist eine unterschiedliche Meinung zu jedem einzelnen Teammitglied bilden kann, was sich natürlich auf eine mögliche Zusammenarbeit auswirken mag. Sind Dorfbewohner erst einmal an Waffen ausgebil-

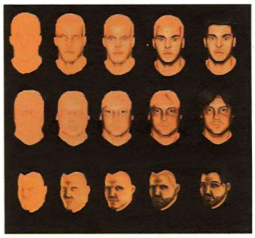


In freier Wildbahn ist gute Deckung erste Söldnerpflicht

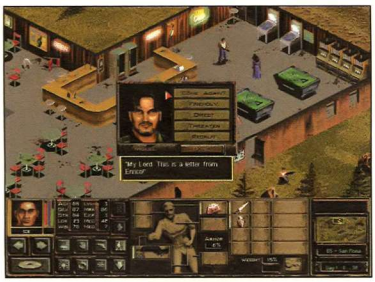




Die Pflege des Inventars ist zwar komplex, aber sehr übersichtlich gestaltet worden



Vom Hohl- zum Charakterkopf



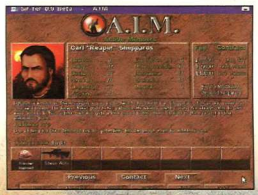
Ob pro oder kontra, unsere Söldner haben ständig was zu sülzen

det, ist es sogar möglich, sie anstelle von weiteren (teuren) Söldnern anzuheuern, sie im Team mitziehen und kämpfen zu lassen.

Da Sir-Tech natürlich auch für Fantasy-Spiele wie die Wizardry-Serie berühmt ist, gibt es für geneigte Spieler zu Beginn die Chance, ein Fantasy-Element zuzulassen. Schaltet man dieses ein, wird im späteren Verlauf des Spiels eine in tiefen Höhlen lebende, gruselige Käferkreatur ans Tageslicht gelockt, die für nicht geringe Verwirrung sorgen wird. Besonders, wenn sich die Spieler erst einmal nicht um die fiesen Krabbler kümmert und sie überall ihre Eier legen. Plötzlich können daraus Hunderte neuer Insekten schlüpfen und wie eine Plage über das Land ziehen.

Für alle, die entweder Echtzeit oder rundenbasiertes Spielen vorziehen ist gesorgt, da Jagged Alliance 2 beide Spielarten anbietet, die jedoch jederzeit ein- oder ausgeschaltet werden können. Es ist also ganz einfach möglich bei langen Wanderungen oder Fahrten über Land ein Spiel in Echtzeit vorzuziehen, jedoch wegen der besseren Übersicht Kämpfe rundenbasiert zu halten, um in der eventuell eintretenden Hektik keine allzu großen Fehler zu machen. Für Gegner rundenbasierter Gefechte sei auch noch gesagt, daß die Runden in Jagged Alliance 2 nicht initiativ-basiert sind, sondern die Game-Engine versucht herauszufinden, wer von den Beteiligten wen als ersten sah, und von daher logischerweise auch zuerst schießen kann.

Im Moment findet der Großteil der Arbeit an JA2 noch im Bereich der sehr ausgefeilten KI, noch mehr und besseren Animationen sowie am Feintuning der vielen Sub-Quests statt, die die Grundstory umrahmen werden. Jagged Alliance 2 wird voraussichtlich im September in der englischen, kurz darauf in einer komplett eingedeutschten Version erscheinen. Wer diesen Titel in Deutschland vertreiben wird, stand Ende März noch nicht genau fest. *ts*



Na, ob ich mir diesen netten Herrn mal leisten sollte?

Durch die umgesetzte direkte Sichtlinie werden für jeden Charakter alle sichtbaren Personen ein- oder ausgeblendet



SPEC OPS

Zombies Ranger-Sim





Von diesem netten Ranger werden wir nicht viel haben, wenn er dermaßen seine Deckung vernachläßigt

Die Spieleentwickler Zombie aus dem verregneten Seattle stehen ganz kurz vor Abschluß der Arbeiten an „Spec Ops", einer Mischung aus US-Ranger-Simulation und Ego-Shooter. Der Spieler übernimmt die Steuerung zweier US Ranger, die in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen fünf große Weltmissionen zu erfüllen haben, von denen jeder Level ein teilweise recht knackiges Zeitlimit beinhaltet.

Begonnen wird ganz US-patriotisch mit der Vereidigungszeremonie der Ranger, und dann wird jede Levelaufgabe durch wirklich hervorragend gemachte Videosequenzen eingeleutet. Ihr

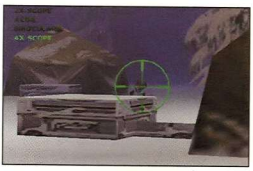


Meine beiden Männer sind ganz in ihre Aufgabe vertieft

habt dann die Möglichkeit, Euch aus fünf unterschiedlich geeigneten Rangern zwei auszuwählen, mit denen Ihr gedenkt, den bevorstehenden Einsatz durchführen zu können. Gleich darauf befindet Ihr Euch in der Zombie-eigenen Viper3D-Engine, einem Ego-Grafiksystem, das sich besonders für Außenlevel gut eignet. Die Aufgaben sind jeweils militärisch knapp, wie „Rettet die und die Gefangenen", „Sprengt dieses oder jenes Gebäude", „Setzt die eine oder andere Waffe außer Gefecht". Hierfür steuert Ihr jeweils einen Eurer beiden Ranger, wobei der jeweils aktive seinem Kameraden kurze Befehle wie „Geh in Deckung" oder „Gib mir Feuerschutz" geben kann, während sich dieser auch allein intelligent im Gelände bewegt, bzw. dem Missionsziel zuarbeitet. Ihr könnt jedoch jederzeit umschalten, um diesen Kameraden direkt zu steuern, falls er in eine zu knifflige Situation gerät oder sich in einer taktisch besseren Position befinden sollte, als der erste Ranger. Achten müßt Ihr natürlich darauf, das Missionsziel in der vorgegebenen Zeit zu erfüllen, aber auch, Eure beiden Ranger lebend nach Hause zu bringen. Habt Ihr dies geschafft, ist Euch ein Silver Star als Auszeichnung gewiß, sollte einer der beiden sterben, gibt es höchstens eine kleine Auszeichnung – wenn überhaupt.

Was an Spec Ops sofort fasziniert, ist die phantastische Animation der Ranger, die sich in völlig korrekt umgesetzten physikalischen Welten wie Dschungeln, Wüsten aber auch in Städten bewegen. Zombie hat peinlichst genau auf eine realistische Umsetzung geachtet, angefangen von der militärischen Recherche (Joanna Alexander und Mark Long, die beiden Zombie-Gründer haben früher für das Militär gearbeitet), über das exakte Verhalten von Waffen, Fahrzeugen und nicht zuletzt der Ranger selbst. Für das Motion-Capturing und das Scannen der Gesichter hat sich ein echtes Ranger-Batallion zur Verfügung gestellt.

Spec Ops soll voraussichtlich Mitte bis Ende April in den USA erscheinen, die eingedeutschte Version, die bei uns von BMG herausgegeben wird, könnte sich noch bis Mitte Mai hinziehen. Unterstützt werden Direct3D, 3Dfx, darunter auch bereits der Voodoo2-Chipsatz. *ts*



Ziel ist anvisiert; haben wir noch Munition genug?



Mission erfüllt: Die Chemiefabrik ist Geschichte



Pssst, der Kamerad hat was entdeckt



Bitte lächeln: Nicht oft bietet sich die Gelegenheit für einen Schnappschuß fürs Familienalbum



TLC - DIE V

Interaktiver Psycho-



Dr. Turner bittet den Spieler um Mithilfe



Ist diese Schöne der Anstoß allen Übels?



Irgendwann klinkt sich der Doktor aus dem Fall aus

Mit einem Bericht über Trilobyte habe ich meinen Ausflug in die Staaten begonnen, und mit einem Kind von Trilobyte möchte ich ihn beenden. Die Firma Aftermath, die sich erst im vergangenen Jahr mit Rob Landeros und David Wheeler von Trilobyte abgespalten hat, nahm sich eines neuen Versuches des interaktiven Films an, und konnte bereits vor seiner Veröffentlichung zwei Preise einheimsen. Das DVD-Projekt erhielt Mitte November letzen Jahres die Goldenen Preise der International CD Interactive Assoc. sowie der Interactive Digital Media Assoc.. Wenn der Titel dann letztendlich komplett fertiggestellt ist, soll er nicht nur als CD-ROM erscheinen, sondern auch als DVD- und Videofilm (der später einmal auf PRO 7 ausgestrahlt wird) sowie als erster DVD Interactive Titel überhaupt. „Tender Loving Care“ wurde auf 35mm-Film gedreht und warf über 40 GByte an Material ab. TLC oder „Die Versuchung“, wie der Titel in deutsch heißen wird, kann schwer in eine Genre-Schublade gesteckt werden. Er ist ein interaktiver Film, Erwachsenenunterhaltung und ein Psychotest. Erzählt wird in wunderbaren Filmbildern ein Psycho-Thriller, auf den der Spieler direkten Einfluß nehmen kann. Das hört sich alles althergebracht an, da sich mit diesen Lorbeeren schon ganz andere Hersteller gerühmt haben, aber bei „Die Versuchung“ scheint es zu funktionieren. Der Spieler ist zum einen eine halb-unsichtbare Figur, die sich im Dunstkreis der eng miteinander verflochtenen Hauptpersonen aufhält. Er ist aber nicht nur reiner Beobachter, sondern sogar echter Vojeur. In der sex-geladenen Atmosphäre beobachtet er nicht allein die erotischen Bande, die sich zwischen den Protagonisten spinnen, sondern er hat auch Zugriff auf deren Tagebücher und Tonbandaufzeichnungen. Dies an sich ist schon recht aufregend umgesetzt, damit die Geschichte jedoch von einer Episode zur nächsten weitergeht, fallen ihm noch zwei Aufgaben zu. Er wird immer wieder von dem von John Hurt (Der Elefantenmensch) gespielten



Nur ein winziger Teil des TAT Assoziationstests, der Unterbewußtes herauszufiltern versucht



Im Schlafzimmer der Krankenschwester spielt jeder gerne Mäuschen



ERSUCHUNG

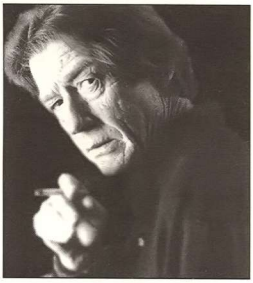
Thriller von Aftermath



Zu dritt redet es sich leichter über eventuelle Eheprobleme...

...aber es gibt auch Momente, in denen man besser unter sich bleibt





Rauchen schadet auch dem Teint großer Schauspieler

Psychater Dr. Turner aufgefordert, seine Meinung zur Geschichte und den Beziehungen der einzelnen Personen abzugeben. Dadurch wird der Fortgang der Story beeinflußt, die zwar an bestimmten Knotenstellen immer wieder zusammentrifft, jedoch auf vier verschiedene Enden, aber auch viele zwischenzeitliche Verstrickungen hinausläuft. So kommt es immer wieder vor, daß verschiedene Spieler ganz unterschiedliche Szenen zu sehen bekommen. Ist der Spieler z.B. der Meinung, daß Michael (der Ehemann) ganz besonders scharf auf die hübsche Krankenschwester ist, wird er sie höchstwahrscheinlich nackt am Fenster sehen. Es kann aber genauso passieren, daß sie sich nur im BH oder gar hinter verschlossenen Vorhängen zeigt... es hängt also davon ab.



Wenn eine kalte Dusche nicht schnell genug zur Hand ist, tut's auch ein Sprung in den Pool. Jetzt aber nichts wie raus aus den nassen Klamotten!

Ein zweiter, sehr interessanter neuer Aspekt an der Versuchung ist auch der TAT, der Thematische Apperzeptions-Test, eine Art Psychotest, der dem Spieler selbst nach und nach eine ganze Menge über ihn selbst preisgibt. Dieser TAT ist keine Erfindung der Spieldesigner, sondern ein anerkanntes psychologisches Testverfahren, das von Prof. Dr. David Oas an der Universität Southern Oregon erarbeitet wurde. Während sich also dem Betrachter nach und nach die innersten Abgründe der handelnden Charaktere auftun, und er Schritt für Schritt hinter das grausige Geheimnis der spannenden Geschichte kommt, wird er auch immer mehr über sich selbst erfahren, ein kleines Extra, das dem geneigten Spieler sicherlich viel Spaß machen kann.



Durch einen ganzen Fragenkatalog steuert der Spieler die Story

„Die Versuchung" ist grundsätzlich gesehen ein großer Schritt in Richtung interaktiver Spielfilme, aber nicht unbedingt für Viel- oder zu junge Spieler geeignet. Diese, meine Wertung bezieht sich in diesem Fall gar nicht darauf, daß etwa zu viel Sex vorkommt (ich denke eher, es kann nicht schaden, mit dem Kamasutra lieber zu früh als zu spät in Berührung zu kommen). Es ist nur so, daß sich für Spielefreaks die Handlung ein wenig zu schleppend entwickelt und sehr viel zu lesen ist. Bei jüngeren Spielern ist dagegen auch die Gefahr gegeben, daß sie den Psychotest nicht ernst genug nehmen, und damit einen wesentlichen Spaßfaktor, der etwas erfahreneren geboten wird, gar nicht wahrnehmen.



Wenn einem schwummerig wird, sollte man sich schnell an etwas Stabilem festhalten

Die Versuchung soll bereits Ende April von Funsoft komplett in deutsch erscheinen.

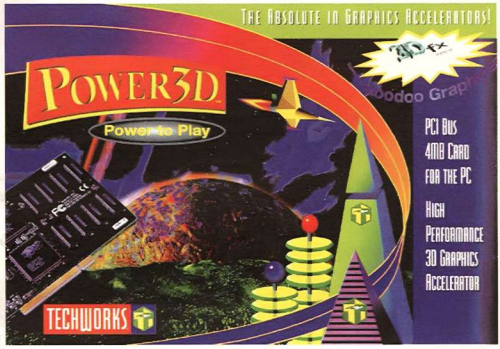
RUND UM



Diesmal gibt's ein neues „Ausweichmonster" von TechWorks, Hardware-Tips und allgemeine Neuigkeiten auf dem Hardware-Sektor in Kürze

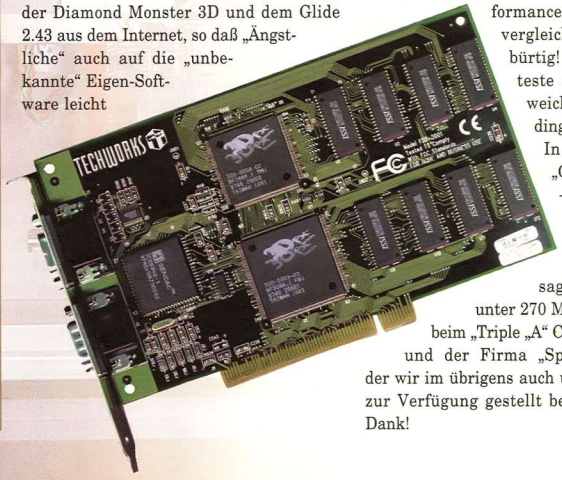
TechWorks: „POWER-3D" – Feinstes 3Dfx zum Hammer-Preis!

Viele von denen, die sich in der letzten Zeit eine Diamond Monster 3D kaufen wollten, bekamen nur ein lapidares „vergriffen!" zur Antwort. Aber das ist jetzt kein Problem mehr. Die Firma „TechWorks" hat mit ihrer „POWER-3D" eine Karte gebaut, die der Original-Monster in nichts nachsteht. Nicht nur, daß diese Karte – technisch gesehen – genauso gut aussieht (siehe Foto) – nein, sie hat auch das gleiche Chipset und die gleiche Speicherarchitektur.



Optisch „fehlen" lediglich ein paar Kondensatoren auf der Platine, einige Kleinstbauteile sind auf der Rückseite zu finden, und der Speicher ist von einem anderen Hersteller.

Wer die Karte in seinen Rechner einbaut, kann hinterher allerdings nicht mehr feststellen, was da nun eigentlich drin ist. Sie wird anstandslos als Plug-and-Play-Gerät erkannt und arbeitet hervorragend mit den neuesten Original-Treibern (!) der Diamond Monster 3D und dem Glide 2.43 aus dem Internet, so daß „Ängstliche" auch auf die „unbekannte" Eigen-Software leicht verzichten können! Das Loop-Through-Kabel ist zwar minimal dünner, als das der Monster, aber gut geschirmt – so gibt es keinerlei Probleme mit der Bildschärfe ohne 3Dfx. Die „Power-3D" verträgt sich mit allen Marken-Boards und -Grafikkarten, so zum Beispiel auch exzellent mit der Millenium-II und der kürzlich schon beschriebenen „ASUS AGP 3D-Explorer". Über die Leistung der TechWorks-Karte im einzelnen soll hier aus Platzgründen nicht allzuviel berichtet werden. Außerdem – wer die Monster kennt, kennt auch die „Power-3D" – Frameraten und Performance sind durchaus vergleichbar und ebenbürtig! Das Interessanteste an dieser „Ausweichkarte" ist allerdings der Preis:



In der Münchner „Computermeile" – der Schillerstrasse – bekommt man die Karte schon für sage und schreibe unter 270 Mark – so gesehen beim „Triple „A" Computervertrieb" und der Firma „Spot-Corner", von der wir im übrigens auch unsere Testkarte zur Verfügung gestellt bekamen – vielen Dank! *tz*

SO GEHT'S

Achtung: Unser Telefonservice ausschließlich für Hardwarefragen hat eine neue Rufnummer: Ab sofort erreicht Ihr unsere

Hardware-Hotline jeden Dienstag & Donnerstag von 17 bis 20 Uhr unter der Ruf-Nummer:

089/139 99 400

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen. Außerdem findet Ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

HARDWARE

TYAN's neue Mainboards

Der Hersteller TYAN setzt auf „Alt"-bewährtes. Selbst im Zeitalter der Pentium-II-Prozessoren läßt man es sich nicht nehmen, neue Sockel-7-Boards auf den Markt zu bringen! Natürlich ausgestattet mit den neuesten Features – sogar an AGP und USB (!?) hat man gedacht. Daß die Sockel-7-Prozessoren aussterben – mal abgesehen von den sich immer noch verzweifelt wehrenden AMD- IBM- und CYRIX-Chips – hat man bei TYAN wohl noch nicht so richtig registriert, denn man gibt immerhin verwegene drei Jahre Garantie! Des weiteren dürften Probleme mit der Verbindung AGP/Sockel 7/PS/2-SIMM aus Bus- und RAM-Geschwindigkeitsgründen vorprogrammiert sein. Auch wirbt TYAN mit der Einbaumöglichkeit von bis zu 1024 MByte RAM?! Da dies kaum mit einem Modultyp erreicht werden kann, liegt die Vermutung nahe, daß hier wohl die asynchronen 60ns-EDO-SIMMs mit den synchronen 10ns-DIMMs gemischt werden können und sollen – na, gute Nacht, Performance der 10ns-DIMMs! Wie sinnvoll eine Mischung dieser beiden Speicherarchitekturen ist, wurde schon öfter (und das nicht nur in unserem Heft!) berichtet. Auch die Möglichkeit, den Bus bis auf 83MHz hochtakten zu können, ist äußerst verlockend. Wer da allerdings nicht die neuesten Grafik-, SCSI- und sonstigen PCI-Karten besitzt, könnte böse Überraschungen erleben... Ausblickend auf unsere Hotline kann ich mich wohl auf einiges vorbereiten – und hoffen, daß diese „High-End"-Boards nur von Profis gekauft werden, die auch mit derart exotischen Mixereien klarkommen. Anfängern sei jedenfalls dringend geraten, doch lieber in die Zukunft zu investieren, auf die neue INTEL-P-II-Technologie zurückzugreifen und auf Sockel-7-Boards (im Falle einer Neuanschaffung) von Hause aus zu verzichten! Außerdem dürfte es bei der derzeitigen Preis-Entwicklung auch für den Laien bereits abzusehen sein, daß die zukünftigen Pentium-II-Systeme schon sehr bald das Preis-Niveau der heutigen Standard-Prozessor-Rechner erreicht haben dürfte!

Schönere Desktop-Symbole

Für Optik-Fanatiker hier ein kleiner Tip, wie sich die Symbole auf dem Desktop etwas verschönern lassen. Durch eine klitzekleine Änderung in der „REGEDIT.EXE" können die unschönen Verknüpfungspfeile an den Symbolen abgeschaltet werden. Im Schlüssel „HKEY_CLASSES_ROOT" werden die Unterverzeichnisse „lnkfile" und „piffile" gesucht. In jedem wird dann der Wert „IS SHORTCUT" gelöscht. Danach die „REGEDIT.EXE" schließen. Nach dem Neustart der Maschine oder einem Druck auf „F5" verschwinden die Pfeile – die Symbole sehen deutlich besser aus. Will man die Pfeile wiederhaben, brauchen die Werte nur wieder an den entsprechenden Stellen eingesetzt werden – fertig! Hinweis: Die „REGEDIT.EXE" ist eine sehr heikle und wichtige Windows-Datei. Wird hier ein Fehler gemacht, ist das System nicht mehr korrekt oder im schlimmsten Falle gar nicht mehr funktionsfähig! Daher sollte jeder selbst wissen, ob er sich an die Änderungen in dieser Datei heranwagt oder nicht! Außerdem sollte der Nachteil an der Sache nicht verschwiegen werden: Es ist nach dieser Änderung nicht mehr auf den ersten Blick am Symbol zu erkennen, ob es sich nun um die Datei selbst oder eine ihrer Verknüpfungen handelt – daher VORSICHT beim Löschen und Kopieren von Dateien!

AWE-64: Software-Kompatibilitätsprobleme gelöst

Achtung, Spieler: Die AWE-64 ist wieder „in"! Dank neuer Treiber und etwas Überarbeitung dürften alle Software-Kompatibilitätsprobleme mit diesen Karten beseitigt sein. Versuche mit Spielen, die sich zuvor strikt weigerten mit ihr zusammenzuarbeiten (zum Beispiel „Swing") und die Resonanz an der Hotline haben das eindeutig bewiesen. Auch ist ein „Downgrade" der Treiber auf die AWE-32 (wir berichteten) bei den neuen Karten überflüssig. Inwieweit die Verbesserungen nun Hard- oder Treiber-Software bedingt sind, konnte ich noch nicht klären, werde aber dranbleiben. Ebenfalls verschwunden sind die Probleme mit meisten 3Dfx-Karten. Hier gehören nun Abstürze (auch in höheren Auflösungen) wegen dieser Karten-Kombination der Vergangenheit an, was aber in diesem Fall wohl lediglich ein softwareseitiger Fehler war. So kann sich jetzt auch wieder jeder Action-Hardcore-Gamer vom Supersound dieser Karte berauschen lassen, ohne Gefahr zu laufen, daß ihm die Maschine bei bestimmten Tönen oder Stimmen abraucht!

Ein PC – mehrere Systeme...

Eigentlich nicht unbedingt in die Hardware-Rubrik gehörend, fand ich dieses neue Tool dennoch sehr interessant und erwähnenswert. Die Firma „V Communications" hatte bereits im Februar den „System Commander Deluxe" angekündigt, der nun auf der CeBit vorgestellt wurde. Dieses Tool ermöglicht die parallele Installation mehrerer Betriebssysteme auf einem zu INTEL kompatiblen PC. Bootmanager gibt es ja jede Menge. Das Außergewöhnliche an diesem Programm ist, daß meistens mit nur einer Partition gearbeitet wird! Bereits vorhandene Systeme werden vor einem „Übergriff" des neu zu installierenden Systems geschützt, indem die Platte von Anfang an für weitere Installationen präpariert wird. Sollte dann doch einmal eine Partitionierung nötig werden, wird alles Wichtige vom „System Commander Deluxe" vollautomatisch durchgeführt. Eine weitere Besonderheit ist, daß das Program keinerlei Treiber oder Arbeitsspeicher benötigt. Aus diesem Grund „verträgt" es sich auch mit nahezu allen Bertriebssystemen. So können zum Beispiel WIN95, Win3.x, DOS, SCO UNIX, LINUX, WIN NT, OS/2 und so weiter parallel installiert sein. Zu den weiteren Features gehören das Sichern von Applikationen und Daten für den Fall, daß eine Konfiguration mal nicht laufen sollte. Falls das geschieht, kann der Rechner natürlich mit einem anderen System gestartet werden. Der voraussichtliche Preis für diese nützliche Software beträgt ca. 150 Mark.

Legion zu verlosen

Die großen Schlachten der Antike

Werdet Feldherr der Antike – Interactive Magic verlost die Heerescharen Caesars, Hannibals und Alexanders



Ave, Imperatoren! Wenn Ihr eigentlich schon lange gegen die Barbaren ins Feld ziehen wolltet, aber Euer Reich nicht genug Taschengeld abgeworfen hat, um die passenden neuen Spiele zu erwerben, ist dies hier Eure Chance. Interactive Magic hat die Trilogie „Grosse Schlachten der Antike" vervollständigt. Nach den Feldzügen Alexanders des Großen von Makedonien und Hannibal dem Karthager, kam jetzt das militärische Wirken von Gaius Julius Caesar zum Zug (siehe auch Power Play 4/98). Egal, ob es dabei gegen die Perser, Römer oder gegnerische Bürgerkriegspateien ging, immer zeichneten sich die Spiele durch ausgefuchste und gleichzeitig großräumige strategische Möglichkeiten aus. Wann hat man schon mal das Kommando über 100 000 Schwertkämpfer, Bogenschützen, Speerwerfer, Steinschleuderer, Reiter oder Kriegselefanten?

Damit solches auch dem jungen, unerfahrenen Befehlshaber möglich wird, verlost Interactice Magic

5 komplette Schlachtensets

aus je einem Alexander, Hannibal und Caesar,

also 5 x 3 Spiele!

Was müßt Ihr dafür tun? Nein, keine unaussprechlichen vorzeitlichen Rituale durchführen, sondern nur eine einzige Frage beantworten – was Euch nicht schwer fallen dürfte. Schließlich habt Ihr ja alle eine umfassende klassische Schulbildung erworben – zumindest durch das einschlägige Studium der Asterix-Hefte.

Und nun die Preisfrage:

Wie lautet der Wahlspruch des Julius Caesar?

Also, nicht lange gefackelt! Die Lösung habt Ihr schon parat – auf eine Postkarte damit.

Die Adresse lautet wie immer:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Gruberstr. 46
85580 Poing
Kennwort: „Die großen Schlachten der Antike – Verlosung"

Einsendeschluß ist der **18. Mai 1998**
(Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Interactive Magic, Erudite Software und der WEKA-Consumer Medien Gmbh und ihre Angehörigen sind vom Rechtsweg ausgeschlossen.

Sie suchen oder wollen verkaufen?

Sprechen Sie durch uns 370 000* Leser mit einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 480 000 Leser* von PC PLAYER dazu-nehmen, erreichen Sie mit dieser Topkombi sogar 850 000* Kontakte!

*AWA '97

Mein Text:

Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Blatt.

In dieser Rubrik:

- ☐ Biete an Hardware
- ☐ Biete Spiele
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete an Software
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Software
- ☐ Privat
- ☐ Gewerblich (werden mit **G** gekennzeichnet)

Meine Anzeige soll erscheinen in:

	privat	gewerblich (zzgl. MwSt.)
☐ **Power Play**	DM 8,–*	DM 12,–*
☐ **Topkombination** Power Play + PC Player	DM 10,–*	DM 20,–*

**Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)*

Ich zahle:

- ☐ per Scheck (liegt bei)
- ☐ per Bankeinzug:

Kontoinhaber (Name, Vorname)

Bankinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon-Nummer

✗

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Topkombination:

1 Preis für 2 Objekte!!!

So einfach geht's:
Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Großbuchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein.

Den ausgefüllten Coupon senden Sie an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Kleinanzeigen ❑ PC Player ❑ Power Play
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder nutzen Sie unseren
24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/95-16 90

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

Power Post



Am schnellsten und direktesten erreichen uns Eure Leserbriefe per E-Mail (bitte ohne Anhänge). Aber aufgepaßt, wir haben eine neue Adresse:

Powerpost@wekanet.de

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Persönliche Favoriten

Glückwunsch, Euer Magazin ist immer noch das Beste! Ich würde es jedoch gut finden, wenn Ihr am Ende vom Heft Eure fünf Favoriten eines Genres benennen würdet, aktualisiert nach den neuesten Wertungen und Eurer persönlichen Meinung. Desweiteren würde ich es begrüßen, wenn Ihr auf deutsche Erscheinungstermine bestimmter Top-Spiele hinweisen würdet. Fallout z.B. habt Ihr in der englischen Version getestet, aber bei einem Rollenspiel mit viel Text glaube ich, daß viele Spieler da etwas zurückhaltender sein werden. Eure Idee mit dem Strategie-Sonderheft ist übrigens super! Könnte ich mir auch mit anderen Genres vorstellen.

Wolfgang Grots, via Internet

Danke für die Anregung. Wir diskutieren bereits in den Redaktionskonferenzen darüber. Und auch weitere Sonderhefte sind in Planung. Das neueste, unsere *PP-Special Edition* Lösungen, Tips & Tricks, ist bereits seit Ende März am Kiosk.

Besucht die PKs!

In der Ausgabe 3/98 habe ich den Artikel „Interview mit einem Player Killer (Ultima Online)" gelesen und mir gedacht, Ihr hättet vielleicht Lust, der einzig großen (soweit ich weiß) deutschen PK-Gilde einen Besuch (im Internet) abzustatten. Die Adresse lautet: www.tronic-planet.de/~karl. Es lohnt sich!

Karl G., Britannia

Das machen wir doch gerne. Und sicher interessiert es auch unsere UO-Leser. Hail!

Nachfolger von UO?

Ich finde es sehr gut, daß Ihr etwas über Ultima Online schreibt. Da ich schon ziemlich lange in der Spieleszene dabei bin, finde ich, daß UO einen neuen und guten Weg in der Spielegeschichte einschlägt. Und Euer Tagebuch gefällt mir. Das Interview mit dem Player Killer war sehr informativ. Bitte mehr davon. Eine Frage noch: In der Power Post hattet Ihr geschrieben, daß es einen Nachfolger zu UOgeben soll?

Andre Schoth, Hagen

Es war im Internet bereits einiges über Ultima Online II zu lesen. Offizielle Pressemitteilungen hat Origin noch nicht verfaßt, es wurde aber auch nicht dementiert. Die einzige Antwort hieß bislang „Wir denken darüber nach und machen uns schon inhaltliche Gedanken, aber programmiert wird noch nicht".



Ultima Online: Eine Gilde stellt voller Freude ihren Gildenstein auf.

UO: Schön schrecklich

Hail UO-Freunde! Seit zwei Monaten spiele ich Ultima Online. Dazu muß ich sagen, daß es das BESTE Spiel ist, daß ich je gespielt habe. Seitdem möchte ich auch kein anderes Spiel mehr spielen, ich finde die meisten seitdem schlichtweg langweilig. Aber: Ich bezahle so zwischen 200 und 300 Mark im Monat an Telefongebühren für UO. Zudem hat das Spiel einfach noch zu viele Bugs. Besonders nerven die „connection losts" (verlorne Verbindung, Anm. d. Red.) und die Abstürze. Und das möchte man doch eigentlich niemandem zumuten. Trotzdem, macht weiter mit dem Tagebuch-Special, und an alle: UO ist verdammt nochmal teuer, langsam und fehlerhaft.

Moritz Reulens alias Melian TGA, via Internet

Du sprichst den aktiven Spielern unter uns aus dem Herzen! UO ist schrecklich, aber gleichzeitig so wunderbar fesselnd! Flaue Grafik, ruckelnder Spielverlauf, Datenverlust und Unstimmigkeiten prägen Ultima Online. Und dennoch macht dieses Rollenspiel unendlich viel Spaß. Manche, vor allem betroffene Familienangehörige, sagen, es mache eindeutig süchtig. Schlimmer noch, es bietet leider die Möglichkeit zur Realitätsflucht. UO sollten also nur gefestigte Naturen spielen!



Christianes Dropzone

Adressen

In der Ausgabe 07/97 haben Sie auf Seite 37 einen kleinen Bericht über „Duke Nukem Forever" gebracht und wollten später ein paar Screenshots über dieses Spiel veröffentlichen. Mich interessiert, wenn man damit rechnen kann, denn das Spiel sollte bereits Anfang 1998 erscheinen.
Weiter interessiere ich mich für die Indizierung und dem Verbot von Spielen. Ich hätte gerne eine Liste mit solchen Spielen. Haben Sie vielleicht auch die Adressen der USK und BPjS?
Stephan Mülbaier, Hockenheim

Das Spiel „Duke Nukem Forever" erscheint wahrscheinlich im Spätsommer, aber wir werden es auf jeden Fall für Euch testen, es sei denn die hohen Herren von der BPjS verhindern es.

Indizierte Spiele werden in dem amtlichen Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, beziehbar über den Forum Verlag Godesberg, Parkstr. 55, 41061 Mönchengladbach, veröffentlicht. Die Adresse von USK ist: USK c/o fjs, Rungestr. 25, 10179 Berlin. Mehr Informationen bezüglich Indizierungen bekommt Ihr auch im Internet (www.vud.de oder www.usk.de).

UBIK

Grundsätzlich bin ich gegen einen schnellen Austausch der Redakteure, wie es derzeit bei Euch zu beobachten ist. Versteht mich nicht falsch! Es heißt ja: „Neue Besen kehren gut", aber im Moment sieht mir das Ganze zu sehr nach „Massenabwanderung" aus. Was ist eigentlich aus den „Ex"-Redakteuren geworden? Wie lange braucht man, um eine gewisse Vertrautheit herstellen zu können? Das ist wahrscheinlich bei jedem anders. Wenn man aber Euren Ausführungen Glauben schenken darf, daß die „Neuen" genauso engagiert, kompetent und kritisch sind wie ihre Vorgänger es waren, so bin ich zuversichtlich, daß die „Gewöhnungsphase" sehr kurz wird. Eine Chance haben die „Neuen" auf jeden Fall verdient! Noch eine Frage: Was ist mit 7th Levels „Dominion"? Wann kommt es endlich raus?
Sebastian Otto, Döbeln

Was mit 7th Levels „Dominion" los ist, wüßten wir auch gerne! Leider kann uns selbst der Hersteller keine genauere Auskunft darüber erteilen. Somit heißt es weiterhin: bitte warten....
Wo unsere Ex-Redakteure abgeblieben sind, haben wir in unserer Ausgabe 08/97 veröffentlicht. Frank Heukemes und Ulli Smidt gingen nach Mannheim, um dort die Qualitätskontrolle und den Einkauf neuer Spiele beim Hersteller Topware zu übernehmen. „Mikkl" Galuschka und Peter Steinlechner wechselten zu dem deutschen Ableger eines US-Verlagshauses mit Standort München.
Als Antwort zum Thema Vertrautheit möchte ich gerne unseren Leser Marek Gas aus Dortmund zitieren:
„Nicht der Name, der unter einem Test abgedruckt steht, ist wichtig, sondern der Test! Es ist völlig unerheblich, wer ihn geschrieben hat, solange der Inhalt gut und korrekt ist."

BPjS-Gehorsam?

Ich kann nicht verstehen, daß es Euch nicht erlaubt sein soll, den Namen von indizierten Spielen auch nur zu erwähnen. Andere Zeitschriften dürfen dies aber, ohne daß „die Staatsanwaltschaft das Heft sofort vom Kiosk nehmen" läßt. Als Beispiel nenne ich hier nur die „c't". Die Tester ermitteln u.a. mit dem indizierten Spiel „Quake" von id-Software die Leistungsfähigkeit von 3D-Grafikkarten. Zuletzt war dies in der Ausgabe 04/98 z.B. auf Seite 18 der Fall. Im Artikel „Pixel-Triebwerk" wurde das Spiel im Test wie in den Tabellen genannt. In früheren Artikeln wurde sogar darauf hingewiesen, daß das Spiel indiziert sei, dennoch durfte man es offensichtlich beim Namen nennen. Warum dürfen c't-Redakteure etwas, was Ihr angeblich nicht dürft?
Michael Coslar, via Internet

Uns als Spielemagazin wird es sofort als Werbung ausgelegt, wenn wir indizierte Spiele auch nur erwähnen. Und da unsere Mitbewerber gerne klagen, verzichten wir auf diese Testberichte. Wenn ein PC-Magazin ein solches Spiel nennt, um z.B. die Leistungsfähigkeit von 3D-Grafikkarten zu zeigen, ist dies noch lange kein Testbericht. Außerdem, wie heißt es so schön, wo kein Kläger...

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment 55
Bastei Verlag 43
BMG Interactive 49
Bomico Software .....57, 66 - 67
Call and Play 65
CDV Sofware 61
Creative Labs 27
Electronic Arts ...22 - 23, 34 - 35
ELSA 11
Franzis Verlag 129
Groß Elektronik 71
Interactive Magic 59
Kellogg-Deutschland 2
Kinothek Zeitschrift 63
Matrox Electronic 152
Media World 15
Microprose .....18 - 19
Multimedia Soft 71
MVG Medien Verlag 127
Okay Soft 47
Pioneer Electronics 17
Psygnosis Deutschland 37
TopWare CD-Service 151
Ubisoft 39
WEKA Computerzeitschriften 99
WEKA Consumer Medien 85, 95

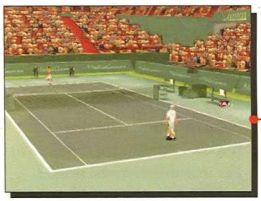
Hexplore

Keine Rekorde bei der Grafik, aber Gameplay, Gameplay und vor allem Gameplay! Das neue Rollenspiel von Infogrames fesselt Joe, den Abenteurer. In unserem Test sagt er, warum!



M.A.X. 2

Acclaims zweiter Echtzeit-Overkill: Menschen gegen Biomech-Krieger zu Lande und im Wasser, auf Wunsch auch rundenweise. Colonel Fritz kommandiert die Operation Härtetest!



Game, Net & Match

Blue Byte schlägt wieder ein As – mit flüssiger 3D-Engine in Hicolor und weltweit verstreuten Multiplayer-Servern. Sportsfreund Stefan nimmt die Herausforderung an...



John Sinclair

Millionen kennen seine literarischen Abenteuer; im nächsten Heft wird der digitale Johnny sein Leuchtkreuz zücken. Top oder Trash? Power Play lesen...

Im übrigen warten wir auf

„Deathtrap Dungeon", „Starship Titanic", „X-Fire", „iPanzer 44", „Starcraft", „Might & Magic VI", „Falcon 4.0", ...

6/98

erscheint am **18. Mai**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert, Thea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: LucasArts/Acclaim
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1389, Fax: 08121/95-1297
Int. Account Manager: Emma Karpfinger (1309)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltungs AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax: (089)20240215
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Otto Albrecht (1440)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer Medien herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung, Marketing/ Vertrieb : Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH

DIE DICKSTE KANONE ALLER ZEITEN...

ROBO RUMBLE

...IST AUF DICH GERICHTET...



Die ferne Zukunft - der Planet Mars. Der größe Rüstungsauftrag in der Geschichte des Planeten soll vergeben werden. Die stärksten Prototypen treten gegeneinander an. Der Sieger macht das Geschäft seines Lebens und schlägt die finale Schlacht gegen die außerirdische Bedrohung. Wirst Du der Glückliche sein?



Wie viele Fabriken mußt Du bauen, wieviel Erzminen leerbuddeln und wie viele Wälder abholzen, um den Gegner umzupusten? Keine! Setze Deine strategischen Fähigkeiten dort ein, wo es darauf ankommt: In der direkten Konfrontation mit den Kampfmaschinen des Gegners.



Erschaffe Deinen optimalen Kampfroboter aus mächtigen Einzelteilen, wie Fahrwerken, Waffen und Boostern. Los geht´s! Und Du bist mittendrin - durch frei wählbare Kameraperspektive, spektakuläre Effekte, stufenloses Zoomen, farbige Lichtquellen, Terrainmorphing und 3D-Sound. Action pur!

- Taktisches 3D-Echtzeitstrategiespiel abseits der genreüblichen Konventionen
- Frei kombinierbare Robos
- Bauen Sie Ihren optimalen Kampfroboter aus Fahrwerken, Waffen und Boostern
- Frei variierbare Kameraperspektive
- Gelände und Einheiten in vollständiger 3D-Darstellung
- Die KI der Roboter paßt sich sowohl dem Terrain wie auch den eigenen Stärken und Schwächen an
- Grafische Finessen: Farbige Lichtquellen, Terrainmorphing, Alpha-Transparenzen, Hintergrundanimationen
- Nativer 3Dfx-Modus und Direct3D-Unterstützung für die gängigsten 3D-Beschleuniger
- Auch ohne 3D-Karte lauffähig
- Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler
- Für Windows 95

TEL 0800 - 892 3766
INFO-LINE
FAX 0621 - 48286 - 710



AB MAI'98 ... READY TO RUMBLE!

TopWare INTERACTIVE

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

www.roborumble.com

www.topware.com

Achtung Aufnahme!
Videoschnitt für 549 Mark

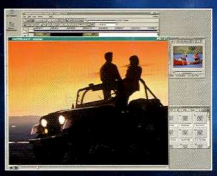


MATROX

RAINBOW Runner STUDIO

Für Millennium II: Die All-in-One-Solution für MJPEG Video Editing, Video Conferencing, Hardware MPEG Playback, PC-to-TV & Video Capture inklusive ...

1. Ulead Media Studio 5.0 VE für Videoschnitt



2. Ulead iPhoto Express für Bildbearbeitung



3. VDOPhone von VDOnet für Video Conferencing



4. Ulead MPEG-1 Encoder zum Erstellen eigener MPEG-Clips



Matrox Rainbow Runner Studio: Das Multimedia Upgrade Modul für Millennium II zum Preis von DM 549,-
Separates Multimedia Upgrade Modul auch für Mystique/Mystique 220 zum Preis von DM 499,- (unverbindliche Preisempfehlung)

matrox

Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Actebis GmbH 01-797 49-111, Computer 2000 GmbH 01-488 01-610, Hayward 01-614 88-0, Macrotron AG 01-408 15 43-0,
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 BÄRNS