

POWER

PLAY

Nur

4.90

PC-SPIELE MAGAZIN

DM 4,90

S 37,-/sfr 4,90
lfr 105,-/hfl 6,25
bfr 119,-/Lit 6.800
Pla 600,-/Dr 1.200,-

www.magnamedia.de/powplay/

8/98



Hau wech, den Mech!
MECHCOMMANDER

Schöne id-eologie

Unreal
trifft besser

Live vom Tatort

30 Seiten
E 3-Report

Sei mein Samurai

Final Fantasy 7
Japan-Kult jetzt für PC

Und ewig glühen die Sternenkrieger

Descent: Freespace

Spiel mit mir, Mulder!

THE X FILES
GAME



**Was Du mal in Deiner eigenen
Bude machst, ist Deine Sache.
Wie Du reinkommst, unsere.**



Treib Sport, dreh die Boxen auf, streich Deine Wände pink.
In Deiner eigenen Wohnung ist alles Unmögliche möglich. Bei
der Finanzierung Deiner Freiheit hilft Dir ein Bausparvertrag von
Schwäbisch Hall. Da winken ab 16 bis zu 1000 Mark im Jahr von
Chef und Staat. Infos bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken,
den Schwäbisch Hall-Beratern oder unter www.schwaebisch-hall.de



Im FinanzVerbund der
Volksbanken Raiffeisenbanken

Schwäbisch Hall

Auf diese Steine können Sie bauen



IM WESTEN NICHTS NEUES

Comand&Conquer-Clones erblicken nur noch vereinzelt das Licht der Welt, nicht einmal Indiana Jones bleibt den reinrassigen Adventures treu, die Echschen drohen in ihren Jump & Runs zu vereinsamen, und selbst im Weltraum sind nicht mehr so viele Jäger auf Patrouille wie ehemals. Was ist los mit der Spielebranche? Warum gab es im Westen auf der diesjährigen E3 so wenig Neues für PCs? Noch im vorigen Jahr gab es etwa doppelt so viele Neuerscheinungen. Sicher, durch die vielen Übernahmen gibt es immer weniger bedeutende Spielehersteller, doch andererseits sprießen weltweit ständig neue kleine Entwicklungsstudios aus dem Boden. Viel entscheidender für den Trend hin zu weniger Titeln dürfte sein, daß in den vergangenen 18 Monaten gerade die unzähligen mittelmäßigen und schlechten Spiele sang und klanglos untergingen. Selbst hochgelobte Spitzentitel haben nicht immer den erwarteten Verkaufserfolg erzielen können. Da zudem der Entwicklungsaufwand pro Spiel enorm gewachsen ist – zwei bis drei Jahre Teamarbeit sind keine Seltenheit mehr – werden von den Firmen klugerweise weniger Projekte aufgelegt oder jene mit Qualitätsproblemen frühzeitig gestoppt.

Vor allem konzentriert man sich auf erfolgversprechende Spiele, rennt also lukrativen Trends und ebensolchen Konkurrenztiteln nach. Zahllose Fortset-

zungen, viele überflüssige Ego-Shooter und immerhin einige vielversprechende Action-Adventures dominierten daher die Messe. Nachdem im letzten Weihnachtsgeschäft die Echtzeit-Strategie gleich mehrfach floppte, ebte die Schwemme in diesem Bereich dramatisch ab. Man überläßt das Feld der Ehre offenbar wie-

der den Könnern der Szene, allen voran Westwood Studios mit Dune 2000 und C&C 3. Das ist im Prinzip gut so, denn auf diese Art werden wir Spieler künftig weniger Fehlkäufe erleiden müssen. Worauf können wir uns nun zu Weihnachten einstellen? Auf manch guten Nachkommen eines früheren Erfolgstitels. Angefangen bei Populous über SimCity

und SimTower bis hin zu Prince of Persia, Myth, Ultima, Heroes of Might & Magic oder Railroad Tycoon. Sogar auf inoffizielle Nachfolger wie den Civilization-II-Nachkommen Alpha Centauri dürfen wir uns freuen (siehe unseren Mega-Messebericht von Seite 10 bis Seite 49). Wohl nicht mehr in diesem Jahr werden Tomb Raider III, Dungeon Keeper II oder Diablo II fertig. Richtig innovative Spielfreuden können wir eigentlich nur von Indiana Jones, Blade und Outcast erwarten.

Überraschend, daß diesmal auch der Sog der Technik ausblieb. Wurde sonst immer jeder neue Prozessor und jede bessere Grafikplattform stantepede voll ausgereizt, so scheint man momentan den Pentium II links liegen zu lassen. Weder 400 MHz Taktfrequenz noch die doppelte Voodoo2-Karte tauchen irgendwo als Mindestvoraussetzung auf. Nein, im Ernst, auf der E3 fiel uns eine plötzliche Zurück-

haltung der Entwickler auf, an die Grenzen des Machbaren zu gehen. So sind Spiele, die ohne 3D-Beschleunigerkarte gar nicht erst laufen, nicht mehr so häufig wie vergangenes Jahr. Statt dessen verlegt sich die Industrie mehr und mehr auf den hardwareloseren Direct-X-Support und packt die Unterstützung von 3D-Chips als Option obendrauf. Grafikintensive 3D-Spiele wie Outcast bemühen sich sogar, völlig ohne Hardware-Tuning auszukommen. Das Ergebnis verblüfft (siehe Messebericht). Aber uns Spieler kann es nur recht sein, denn dadurch dürfen wir unsere eigentlich noch recht jungen Pentium-Systeme noch bis Jahresfrist behalten. Zu einem Umstieg auf Pentium II werden wohl nur die ewig leistungshungrigen FluSi-Spezialisten gezwungen sein. Wir Übrigen können endlich mal in Ruhe auf den nächsten PC-Umstieg hinsparen.



Ralf Müller



[titelthemen]

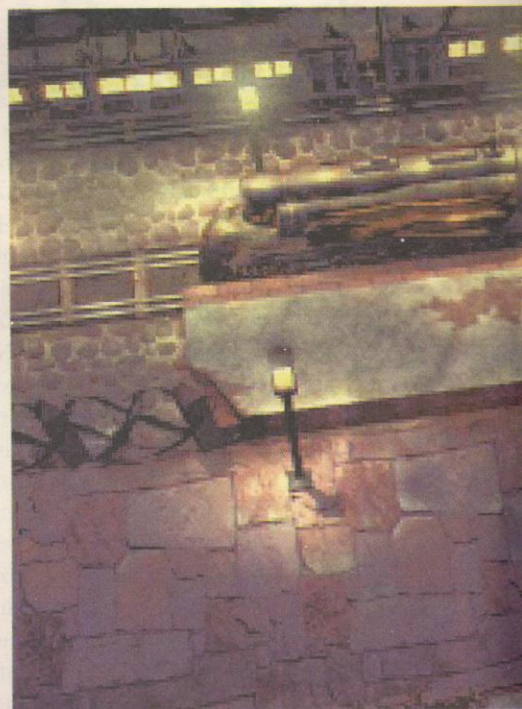
The X-Files Game Spiel mit mir, Mulder	74
Mech Commander Hau wech, den Mech	88
Unreal trifft besser Schöne id-eologie	96
30 Seiten E3-Report Live vom Tatort	10
Final Fantasy VII Sei mein Samurai – Japan-Kult jetzt für PC	84
Descent: Freespace Und ewig glühen die Sternenkrieger	104

[pipeline]

Live vom Tatort 30 Seiten E3-Report	10
E3-Titel auf einen Blick Der alphabetische Spiele-Finder	48
Serie: Ultima Online Tagebuch eines Abenteurers	50
Gangsters Al Capone lebt bald wieder	66
Knights and Merchants Putzige Wirtschaftssim mit Echtzeitschlachten	68

[special]

Die Faszination der Gewalt Kritische Betrachtung der Brutalo-Spiele	70
---	----

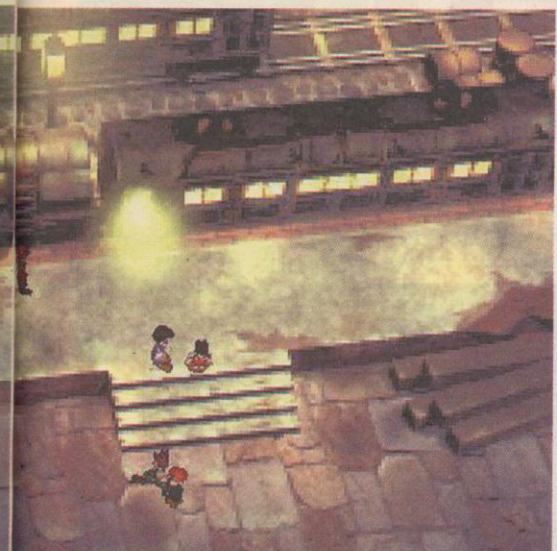


Final Fantasy VII

Seite 84

[test]

Adidas Power Soccer 98	94
Alien Earth	78
Castrol Honda Superbike	102
Civilization II - Multiplayer	95
Corp Wars	92
Descent: Freespace	104
Dominion	100
Final Fantasy VII	84
Golden Goal 98	87
Heart Of Darkness	98
Mech Commander	88
Pro Pilot	80
Prost Grand Prix	83
The X-Files Game	74
Unreal	96
Xenocracy	82



[wettbewerb]

Unwirkliches Gewinnspiel

Unreal: Gut geschützt

109

[hardware]

Intels „Celeron“-Prozessor

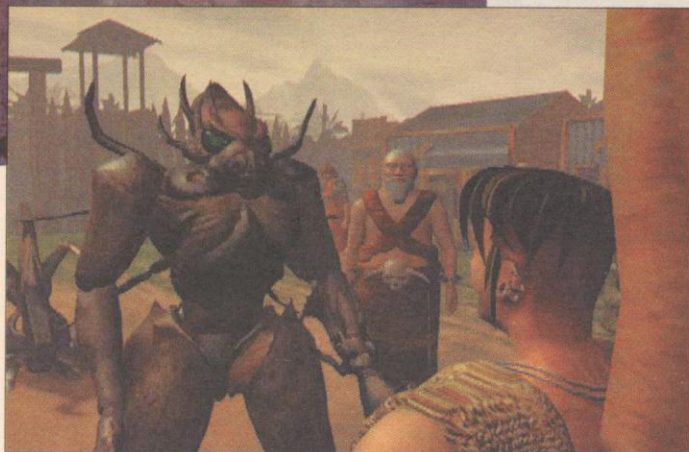
Klangvoller Name – und was sonst?

110

Windows 98 Vollversion

Nützliche Installations-Tips

111



Alien Earth

Seite 78



The X-Files

Game

Seite 74

[rubriken]

Editorial	3
Was ist auf der neuen Power-Play-CD?	6
So werten wir	73
Team intim: Die Vorlieben der Redakteure	106
Inserenten	113
Leserpost	112
Impressum	114

[support]

StarCraft

Kampagnen-Editor

53

Incubation Mission-CD

Auf zum Sieg gegen die Aliens – 1. Teil

57

Frankreich '98

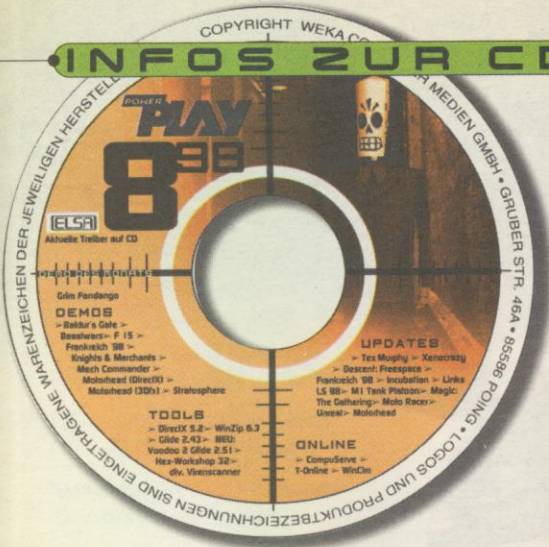
Einsteiger-Tips zu EAs Meisterwerk

60

Cheats-Fundgrube

Wirksames in Kürze

63



Die CD im Überblick

INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-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).



DEMOS

Demos	Größe
Demo des Monats: Grim Fandango	157,0 MB*
Baldur's Gate	49,5 MB*
Beastwars	12,4 MB*
F15	99,4 MB*
Frankreich '98 (nur Multiplayer)	16,0 MB*
Knights & Merchants	11,8 MB*
Mech Commander	116,0 MB*
Motorhead (3Dfx)	12,6 MB*
Motorhead (DirectX)	16,9 MB*
Stratosphere	14,5 MB*

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

VIDEOS

• Malkari

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.



Grim Fandango

Im Land der Toten boxt der Bär: Intrigen, arme Seelen und Befreiungs-Bewegungen geben sich ein fröhliches Stelldichein.

CPU: P166 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x



Beastwars

Mit Eurem schmucken Transformer dürft Ihr in einer 3D-Wüstenlandschaft auf alles ballern, was sich bewegt.

CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 12x



Knights & Merchants

Ein Probelevel entführt Euch in die niedliche mittelalterliche Welt der Händler und Hauden.

CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x



Mech Commander

Das originale Echtzeit-Spektakel aus dem BattleTech-Universum: taktische Vielfalt und geniales Mech-Management

CPU: P166 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x



Motorhead

Ihr könnt beide haben! Der furiose Arcade-Racer von Gremlin in einer normalen und der 3Dfx-Variante

CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: 3Dfx, CD-ROM 8x



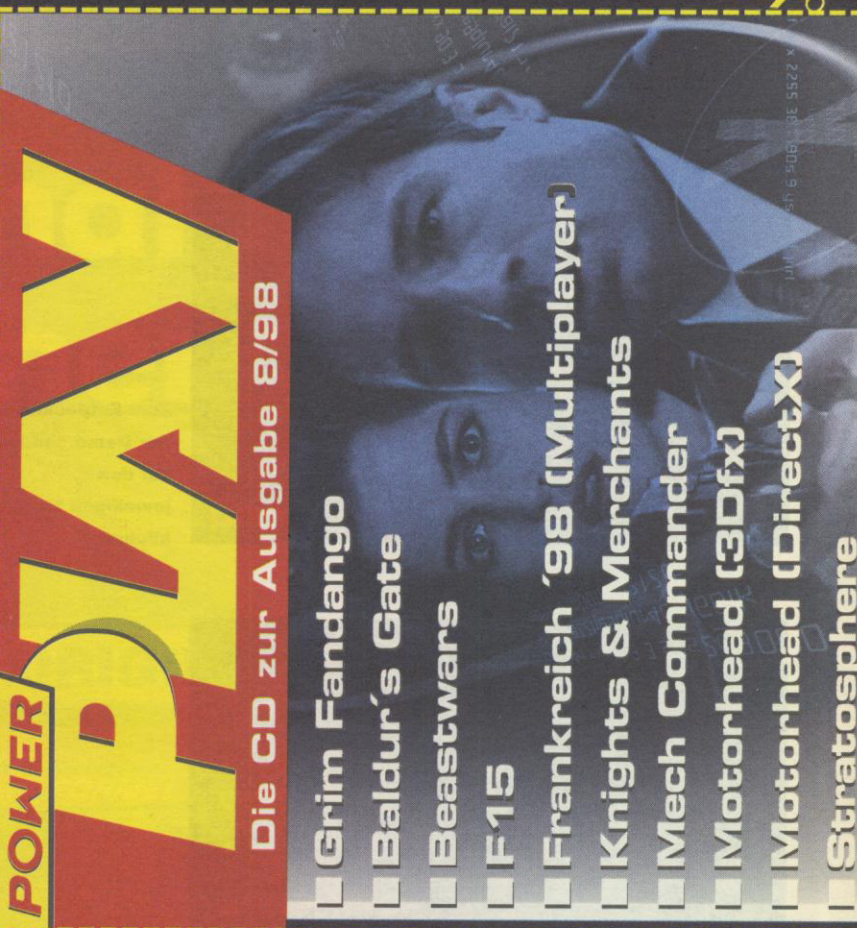
Baldur's Gate

Das kommende Mega-Rollenspiel von Interplay in einer selbstablaufenden Demo

CPU: P90 MHZ MMX, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x

AUSSERDEM DEMOS VON:

- Frankreich '98 (Multiplayer)
- F15
- Motorhead (DirectX)



- Grim Fandango
- Baldur's Gate
- Beastwars
- F15
- Frankreich '98 (Multiplayer)
- Knights & Merchants
- Mech Commander
- Motorhead (3Dfx)
- Motorhead (DirectX)
- Stratosphere

CD 8/98

[tools]

- DirectX 5.2 - Systemtreiber
- WinZip 6.3 - Packer
- Diverse Virens Scanner:
 - F-Prot
 - McAfee Win95
 - McAfee DOS
 - McAfee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)
- NEU: Glide 2.51
- (Voodoo-2-Treiber

[Videos]

- Malkari
- CompuServe - Provider
- WinCim - Online-Tool
- T-Online - Provider

[demos]

- Demo des Monats:
 - Grim Fandango
 - Baldur's Gate
 - Beastwars
 - F15
 - Frankreich '98 (Multiplayer)
 - Knights & Merchants
 - Mech Commander
 - Motorhead (3Dfx)
 - Motorhead (DirectX)
 - Stratosphere

[updates]

- Tex Murphy - Update 1.01
- Xenocracy - Patch
- Descent: Freespace - Upd. 1.01
- Frankreich '98 - Update 1.30
- Frankreich '98 - Update 1.40
- Incubation - Update 1.51
- Links LS 98 - Update 1.34
- M1 Tank Platoon - Update 1.2
- Magic: The Gathering - Upd. 1.3
- Moto Racer - Update 3.2
- Unreal - Update 1.01
- Motorhead - Patch



Zum Entpacken
der Demo einfach
auf den
jeweiligen Namen
klicken



Menügesteuerte
Werkzeugkiste -
Nützliches und
Hilfreiches



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

PATCHES

Spiele machen oft Probleme,
doch dafür gibt es die **Updates**
und **Patches** auf unserer CD. In
diesem Monat machen folgen-
de Patches Eure Spiele flott:

- Tex Murphy - Update
- Xenocracy - Patch
- Descent: Freespace
- Update
- Frankreich '98 - Update
- Frankreich '98 - Update
- Incubation - Update
- Links LS 98 - Update
- M1 Tank Platoon - Update
- Magic: The Gathering
- Update
- Moto Racer - Update
- Unreal - Update
- Motorhead - Patch

ONLINE

- CompuServe - Provider
- WinCim - Online-Tool
- T-Online - Provider

TOOLS

- DirectX 5.2
- Systemtreiber
- WinZip 6.3 - Packer
- Diverse Virens Scanner:
- F/WIN - DOS
- McAfee WIN95
- McAfee WIN 3.x
- McAfee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32 - Editor
- Glide 2.43 - 3Dfx Treiber
- NEU: Glide 2.51
- Voodoo-2-Treiber

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 die-
sem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie ge-
sehenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

**neon
edition**

Spaßeshalber fast geschenkt...

DAS ORIGINAL!!!

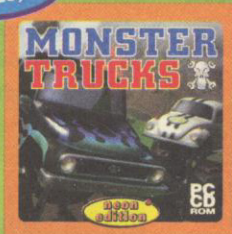
DM 39,95*



**Superbe Grafik, handliche Steuerung und ein hoher Spaßfaktor
zeichnen unser Spiel des Monats aus.**

● 90% PC Games 5/97 ●

DM 29,95*



Noch nie war es
schöner, seine
Stoßämpfer bei
jeder Unebenheit
einknicken
zu sehen.

78% PC Games 9/97

DM 29,95*



Rasende
Renn-Action und
aufpeitschende
Technomusik...

85%
Power Play 7/97

* empf. VK

DM 29,95*



...ist Ecstasy II
die packendste
Mischung aus 3D
Jump & Run und
Action-Adventure.

80% PC Games 4/97

**PC
ROM**

Psygnosis® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd. Formel 1 is an official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. Ecstasy II™ is a trademark of Andrew Spencer. Developed by Andrew Spencer. © 1997 Andrew Spencer. Published under exclusive licence by Psygnosis Ltd. Monster Trucks is developed by Reflections. Unauthorised copying, hiring, lending, public performances and broadcasting of these games is strictly prohibited. Manufactured in Germany.
www.psygnosis.com



Atlanta '98: Das war die E3

GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT

Messeberichte folgen meistens einem eingefahrenen Ritual: Jeder Hersteller, jeder noch so abwegige Titel wird erwähnt – und am Schluß bleiben selbst für Knaller nur anderthalb Sätze.

Nicht bei uns: Statt des üblichen Verfahrens haben wir uns vor allem wichtige Spiele herausgesucht und größer vorgestellt. Wenn Namen wie zum Beispiel „Populous: The Beginning“ dennoch fehlen, dann deshalb, weil sie erst in einem der vorigen Ausgaben behandelt wurden und seitdem keine großartig neuen Erkenntnisse gewonnen werden konnten. Deshalb haben wir auch eine Liste aller E3-Spiele am Schluß des Messe-Specials zusammengetragen, die alle Verweise auf entsprechende Features in früheren Power-Play-Ausgaben enthält – zudem kann man sie natürlich auch benutzen, um sich einen Gesamtüberblick über die Spiele-Show zu verschaffen. Und nun viel Spaß beim Stöbern!

Fragte man nach der E3 herum, was den Kollegen denn wohl am besten gefallen habe, so bekam man ein nachdenkliches Stirnrunzeln zur Antwort. In der Tat war eines der



anderen hingegen intelligenter und entwickeln sich eher auf das Adventure-Genre zu. Und die Hüpfen schließlich zeigen oft genug auch schon echte Abenteuer-Qualitäten. Die-

sem Aufstieg steht ein Abstieg gegenüber, nämlich bei den Echtzeitstrategen. Deren Fans

müssen sich zwar keine Sorgen machen, weil immer noch einige interessante Beiträge in Entwicklung sind, aber der Boom vergangener Zeit ist bloß noch Schnee von gestern.

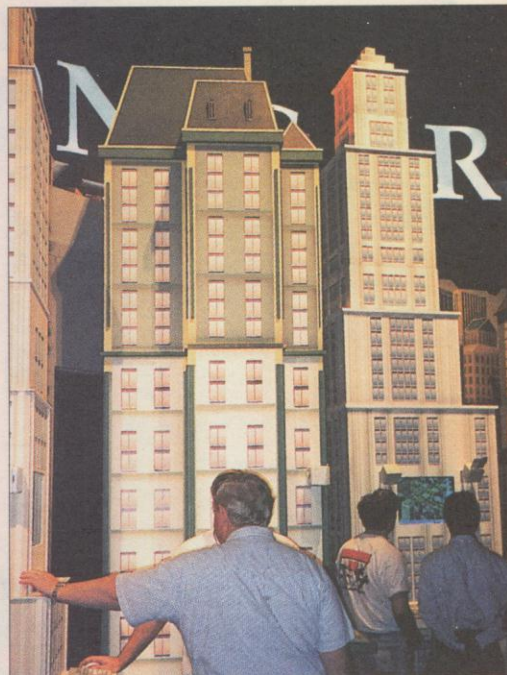
Interessant schien uns auch, daß die raketengleiche Entwicklung der Hardware von den Spielherstellern nicht mehr so nachvollzogen wird, wie man das früher gewohnt war. Wer nach Titeln Ausschau hielt, zu deren

Hauptmerkmale dieser Veranstaltung, daß niemand so recht wußte, wo der Hammer hängt. Zwar stolperte man allenthalben über tolle Spiele, aber es war eben keines dabei, bei dem man gesagt hätte: „Jawoll, das ist der Knüller der Saison!“

Zwei Trends stachen dennoch hervor. Erstens wird das Action-Adventure einen ungeahnten Höhenflug erleben. Denn die 3D-Shooter auf der einen Seite haben sich gespalten: Einige werden noch schneller, blutiger und brutaler, die

Die Wahrheit über Atlanta – außerirdische Monster allüberall!

Aufwendige Kulissen prägten das Bild – wie hier die Aufbauten für „Sim City 3000“



Microsoft Combat Flight Simulator

Die Mannen um Bill Gates, in der Welt der Fliegerei bisher



Mit der Messerschmitt auf Sightseeing-Tour

der Inbegriff für zivile Simulationen, werden bald auch zu den militärischen Ballerbrüdern zählen. Geboten wird bei ihrem Neuling eine historische WW-II-Kulisse auf der Basis der Flight 98-Engine, allerdings mit deutlich verbesserter Landschafts-Grafik. Acht akkurat modellierte Flugzeuge und zwei

große Kampagnen (Battle of Britain und Battle over Europe) mit insgesamt 70 Missionen warten auf Digital-Piloten. Darüber hinaus wird es auch wieder möglich sein, zusätzliche Szenarien zu importieren, und wer das Ganze mit bis zu sieben Kumpels im Netz ausprobieren möchte, ist in der MS Internet Gaming Zone (www.zone.com) zum Nulltarif eingeladen... jn

Erscheinen geplant
November '98

Voraussetzungen P2-Rechner oder solche aus der 300-MHz-Generation gehören, der wurde nur höchst selten fündig.

Zum guten Schluß drehte sich das Online-Karussell nicht so schnell, wie man es nach dem „Ultima Online“-Hype vermuten durfte. Zwar hat praktisch jedes Spiel Multiplayer-Optionen auch via Internet, und es waren natürlich Firmen vertreten, die Online-only-Programme vorstellten, aber die fiebrige Goldgräberstimmung scheint verflogen. Vielleicht deshalb, weil bisher noch niemand auf eine wirklich fette Ader gestoßen ist... jn

EIN FLOTTER DREIER

Heroes of Might and Magic III

Nur wenige Wochen ist es her, daß das RPG-Spektakel Might & Magic VI Triumphe feierte, bald ist auch sein neuester Strategie-Bruder Heroes of Might and Magic III für einen Weihnachtsstart bereit. Das zu Unrecht etwas untergegangene Heroes II präsentiert sich nun komplett überdacht, erweitert und auf dem neuesten Stand der Technik und läßt, wie es scheint, kaum mehr Wünsche übrig. Heroes III bietet nicht nur HiRes-Grafiken, die feinste Mythologie verbreiten, sondern

desweiteren pfundweise neue Monsterklassen, die sich häufiger auffrischen lassen als früher, größere und detaillierter erweiterbare Städte, sowie endlich auch die Möglichkeit, daß die Heroes ihre Städte selbst regieren können. Die Entwicklung aller Helden ist jetzt noch differenzierter und macht es dem Spieler einfacher, seinen Lieblings-Hero zu erschaffen und zu seiner Blüte zu führen.



Die Schlachtfelder sind nun 50% größer und mit noch mehr zerstörbarem Terrain (für den reinen Spielspaß) ausgestattet. Der neue Multiplayer-Modus erlaubt



es, acht Helden gegeneinander antreten zu lassen. ts

Erscheinen geplant
4. Quartal 98

Tomb Raider III

Zu Weihnachten dürfen wir gespannt auf eine ganz neue Lara Croft warten. Ihr dritter Ausflug in die unheimliche Welt der Indy-Jones-Adventure für Powerfrauen schickt das Fräuleinwunder erneut um den gesamten Globus. Eine von einem ganz neuen Entwicklerteam erarbeitete Spiele-Engine läßt Lara in noch größere, schönere und gefährlichere Level hinabsteigen. Von allem Guten,

das die beiden ersten Teile boten, wird es natürlich noch mehr geben: Ganz neue Fortbewegungsmittel, intelligentere Feinde, „rundere“ Level, die das Verlaufen in einem Labyrinth noch einfacher machen, mehrfarbige Licht- und Transparenzeffekte, Wetterumbillen wie Regen und Schnee,

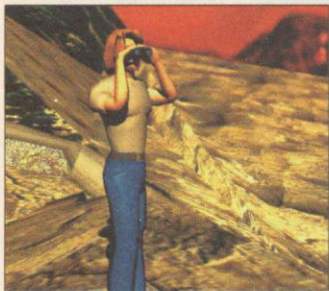


eine neue Auswahl an Kostümen und einen extraschnellen Rettungssprint, damit sich Lara aus kniffligen Situationen noch bes-

ser retten kann. Die Designer haben desweiteren versucht, nicht nur den Levels, sondern der kompletten Hintergrundgeschichte einen weniger geradlinigen Ablauf zu geben, so daß es jedem Spieler selbst überlassen sein wird, in welcher Reihenfolge er welche Rätsel, Geheimnisse und dadurch die Level lösen möchte. ts

Erscheinungstermin
4. Quartal 98

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned



Wenn es die Geschehnisse von Jane Jensen, der Entwicklerin von GK III, zulassen, soll der Schattenjäger Gabriel bereits diesen

Herbst erneut gegen die Unbilden des Übersinnlichen antreten. Diesmal wird er (im Original erneut mit der Stimme von Tim Curry) in einer entfernten französischen Provinz mit der Existenz von Vampiren zu kämpfen haben. Sierra geht mit GK III endgültig einen Schritt weg von Adventures im Video-Stil, und so erhält dieser Titel, neben dem bereits im Sommer zu erwartenden Mask of Eternity, eine eigene, neu-entwickelte 3D-Engine.

Diese soll den Spieler in eine so realistische Welt versetzen, in der er wirklich endlich alles untersuchen kann, das er interessant findet. Ein gutes KI-System wird dafür sorgen, daß diese neue Welt weiterlebt, während er mit seinen eigenen Untersuchungen beschäftigt ist. Ganz neu ist der Einsatz multipler, selbst einstellbarer Kamerateas, um jede Szene aus den jeweils bestmöglichen Perspektiven betrachten zu können.

GK III spinnt ganz nebenbei die Haß/Liebesbeziehung zwischen dem Möchtegern-Schriftsteller und Monsterjäger wider Willen, Gabriel, und seiner Assistentin Grace Nakimura weiter, und wie bereits im zweiten Teil wird man abwechselnd mit beiden spielen müssen, um zu einem glücklichen Ende zu kommen. ts

Erscheinen geplant
Herbst 98

Warzone 2100

Dieser Titel von Eidos ist ein actionhaltiges Echtzeitstrategiespiel, angesiedelt im 21. Jahrhundert. Die Aufgabe ist, das Nordamerika des nächsten Jahrhunderts zu erobern, indem längst verloren geglaubte Technologie wiederentdeckt und genutzt werden muß.

Man führt Forschungsprojekte durch, entwickelt neue Roboter, die verlassene Gebiete erkunden, beschädigte Ausrüstungen reparieren, lebensnotwendige Rohstoffe sammeln und gegnerische Mechanoiden ausschalten sollen. Laufend entbrennen

Gefechte um wichtige Gelände, der Schutz der überlebenswichtigen Befehlsdroiden findet auf frei rotierenden 3D-Landschaften statt. Die erbauten Befehlsdroiden lernen im Verlauf des Spiels neue Verhaltensmuster, während die kleinen Droids von einer ausgefeilten KI gesteuert werden. Warzone, das auch im Internet und auf Netzwerken spielbar sein wird ist geplant für den Herbst 98.

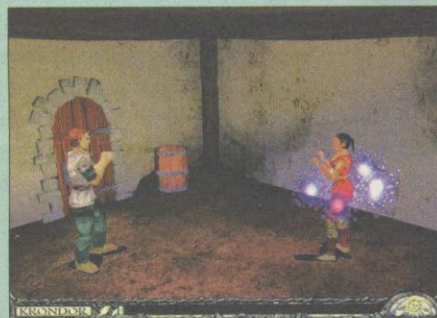
ts

Erscheinen geplant:
Herbst 98

Return to Krondor

Nachdem sich der Lizenzstreit, der noch vor zwei Jahren entbrannte, endlich zugunsten von Sierra gelegt hat, wartet nun endlich die von Raymond-E.-Feist-Fans heiß erwartete

Return to Krondor haucht 10 wichtigen Charakteren, die alle auf ihre Art den Lauf der Geschichte verändern können, die sich mit über 150 weiteren Echtzeit-Charakteren auseinandersetzen müssen, Leben ein. Return wurde mit der Sierra-eigenen True3D-Engine umgesetzt und verspricht eine ganze Schatztruhe neuer Special FX, die so noch nicht in Rollenspielen gesehen



Krondor-Fortsetzung auf ihre Veröffentlichung.

In diesem Rollenspiel-Glanzlicht übernimmt der Spieler die Rolle eines von fünf Charakteren; einem ehemaligen Dieb, einer Zauberin, dem Sohn eines Magiers, eines Kriegspriesters oder eines zögerlichen Wizards.

Auf Krondor ist aus einer Kirche die Heilige Träne Gottes verschwunden, und Horden von Abenteurern machen sich auf, diesem Artefakt, das ungeahnte Macht verleihen kann, hinterherzujagen.

wurden. Es stehen mehr als 60 Zaubersprüche, die alle ihre eigenen Effekte verursachen, und ein komplexes Alchemiesystem zur Verfügung, mit dem Magiekundige ihre ganz persönlichen Zauber und Tränke erschaffen können. Ein taktisch umfangreiches 3D-Kampfsystem erlaubt mit einer neuartigen, intelligenten Cursorsteuerung intuitive Schlachtenplanungen.

ts

Erscheinen geplant:
Herbst 98

King's Quest: Mask of Eternity

Lange Jahre ist es schon her, seit Mrs Roberta „Sierra“ Williams mit KQ7 auf ihre letzte Plüschtour ging, und viel hat

Im First- oder Third-Person-View wandert der Spieler durch sechs ganz unterschiedliche Länder und Universen,

löst Rätsel, spricht mit über 70 Charakteren, die gut oder böse sein können, und muß auch kämpfen, wenn es darauf ankommt. Sierras ThreeSpace3D-Engine, die bereits für Flugsimulatoren wie Red Baron



sich getan. Der neueste Teil der King's Quest Reihe wartet nun mit frei zugänglichen 3D-Welten und einer etwas düsteren Story als gewohnt auf. Die „Maske der Ewigkeit“ wurde von einem korrupten Priester in sechs Teile zerbrochen. Die Erde versteinert, und nur Conner von Daventry kann das Schicksal wieder zurechtbiegen.

2 eingesetzt wurde, sorgt für spektakuläre Effekte, für den Rest der Verwunderung sorgen die Phantasie von Roberta Williams und der Wille des Spielers, Daventry erneut vor dem Untergang zu retten.

ts

Erscheinen geplant:
Herbst 98

Daitakana



Seltenheit, doch dafür gibt es auch die Auswahl aus 32 unterschiedlichen Waffenarten. Desweiteren stehen dem Recken zwei vom Computer gesteuerte mörderisch technische Assistentinnen, Superfly Jo und Mikiko Ibihara, zur Seite, damit das

John Romero, der Co-Produzent der größten Erfolge von id software, entwickelt für Eidos den First-Person-Fighter Daitakana. Japanisches Flair kommt auf, wenn der Spieler das legendäre Samuraischwert schwingt und sich durch vier Zeitalter, von der Antike bis in die ferne Zukunft, pflügt. Kämpfe mit bis zu sechs Monstern gleichzeitig sind keine

Gleichgewicht der Waffen wenigstens ein wenig gewahrt bleibt. Mit den Damen kann man sich sogar per ausgefeilter KI unterhalten. Daitakana wurde mit der bewährten, aktuellen id-Engine entwickelt.

Erscheinen geplant:
Herbst 98

9 gute Gründe,

anderen in den Arsch zu treten:

ÜBER 50 UNTERSCHIEDLICHE LUFT-,
LAND- UND AMPHIBIENEINHEITEN



INTERAKTIVE TERRAINS



BIS ZU 8 SPIELER MULTIPLAYER-FÄHIG



INGAME-KONSTRUKTION VON
EINHEITEN



3 VERSCHIEDENE RASSEN



51 NON-LINEARE
EINZELSPIELERMISSIONEN



KOMPLETTE MISSIONS-, KI- UND
MULTIPLAYER-EDITOREN



WEITERENTWICKELTES WAYPOINT
SYSTEM



„WHAT YOU SEE IS WHAT YOU KILL“
FUNKTION



„51 EINSÄTZE, DIE SELBST GESTANDENE ECHTZEIT-STRATEGIE-EXPERTEN
EINIGE WOCHEN BESCHÄFTIGEN DÜRFTEN.“

(PC GAMES 7/98)

„SCHON DIE SPIELBARE BETA-VERSION BESTACH DURCH EINE SEHR GUTE
SPIELBALANCE UND SPEKTAKULÄRE OPTIK, SO DASS SIE SICH AUF MEHR ALS
EINEN GEHEIMTIP FREUEN DÜRFEN.“

(PC ACTION 5/98)

„DIE COMPUTER-KI GEHÖRT ZUM BESTEN, WAS DAS GENRE
ZUR ZEIT ZU BIETEN HAT.“

(PC ACTION 5/98)

„ZUM ERSTEN MAL HATTE ICH BEI EINEM ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
WIRKLICH DEN EINDRUCK, DASS DIE COMPUTERGEGNER (...) JEDE KLEINE
SCHWACHSTELLE ERBARMUNGSLÖS AUSNÜTZEN.“

(PC ACTION 5/98)

KROSSFIRE KKND 2

DIE LETZTE GROSSE HERAUSFORDERUNG.



Enthält
PC
Karte



Omikron: The Nomad Soul

Eidos heißt Fans von Echtzeit-action-Adventures im Paralleluniversum Phaenon willkommen. In dieser fremdartigen Welt herrscht seit einiger Zeit der Tausende von Jahren alte böse Dämonenprinz Astaroth, der sich von den Seelen Sterblicher ernährt. Sobald diese Ausgeburt der Hölle genügend Kraft gesammelt hat, wird er sich aufmachen, das gesamte Universum zu versklaven.

Der Spieler, der dies zu verhindern sucht, besitzt eine außergewöhnliche Fähigkeit, die ihm dazu verhelfen könnte, Astaroth das Leben schwer zu ma-



chen. Er kann, wenn er einmal gestorben ist, in die letzte Person, die ihn vor seinem Tod berührt, hineinschlüpfen und mit ihr weiteragieren. Diese Körperwanderung ist auch seine einzige Chance, sein Ziel zu erreichen, da nur das Können und die Persönlichkeit anderer Personen den Zu-

gang zu Informationen und Örtlichkeiten verschafft. Omikron bietet eine tiefgehende Story, die sich erst langsam, dafür aber umso actionhaltiger entfaltet. Eine neue 3D-

Engine mit 65K Farben, 640x480 Auflösung. Gouraud-Shading erlaubt völlige Bewegungsfreiheit in einer sich in Echtzeit weiterentwickelnden Welt .ts

Erscheinen geplant:
Winter 98

Uprising 2

Uprising, das letztes Jahr mit seinem Mix aus Strategie in Echtzeit und Actionspektakel ein ganz neues Genre ins Leben rief, konnte dennoch bis jetzt nicht ganz überzeugen. Titel wie Battlezone konnten später leicht an diesem Spiel vorbeiziehen. Jetzt soll mit Uprising 2 jedoch alles anders, besser werden. Die Fortsetzung verspricht bizarre neue Welten, neuartige Hightech-Einheiten, erstaunliche Wettereffekte, gefährliche Nachteinsätze sowie eine noch unbenannte hinterhältige Alienrasse .ts

Erscheinen geplant:
Weihnachten 98

Tartan Army

Tartan Army ist ein Strategie- und Action-Spiel von Eidos. Das Mittelalter: Schottland befindet sich im Zustand permanenter Anarchie, die herrschenden Klassen sind zer-



stritten und bittere Rivalität sorgt dafür, daß sich die Clans gegenseitig vernichten. Die Lords buhlen um die Unterstützung kleinerer Gruppen, um die politische Mehrheit zu gewinnen und als oberste Clanherrscher das Land zu führen. Einige greifen mit brutaler Gewalt und Truppeneinsatz nach der Macht. Derart geschwächt sind die Clans leichte Beute für die Truppen von König Edward. Es gibt drei Wege, um Schottlands Schicksal

zu wenden: Die Clans erobern, Verbündete zu gewinnen, um selbst die Macht zu erlangen, oder die Engländer aus Schottland herauszudrängen. Die Missionen finden auf einem Echtzeit-3D-Terrain statt, über das man per Karten, Verfolgerkamera, Iso-Darstellung oder Intelligent-Cam die Kontrolle behält. .ts

Erscheinen geplant:
Anfang 99

Anachronox

Mit der gleichen Grafik-Engine wie Daitakana arbeitet Anachronox, ein ScienceFiction-Actionrollenspiel von Entwickler Ion Storm, das über Eidos vertrieben wird. Für die Forschungsreise durch eine Galaxie mit drei unterschiedlichen Dimensionen können drei Hel-

den aus einem Pool von sieben Personen ausgewählt werden. Je nachdem, für welche Paarung man sich entscheidet, kann die Geschichte unterschiedliche Verläufe nehmen. In mehr als 100 Leveln trifft das Team auf über 150 verschiedene Monster.

Half-Life

Im Spätsommer 98 soll es endlich so weit sein, daß Half-Life sein ganzes Leben auf unseren PCs antritt. Der Ego-Shooter von Sierra basiert auf einer eigenen Erweiterung der aktuellen id-Engine. Die neuen Techniken beinhalten u.a. 16-bit Farben, sich überschneidende Multicolor-Beleuchtung, verbesserte Transparenz von Objekten, dynamische Texturen und metallische Oberflächen. Was beim Spielen besonders auffällt, ist die clevere KI der Charaktere, die nicht mehr wie üblich, vordefinierten Pfaden folgen, sondern die Räumlichkeiten erkennen, um dem Spieler so selbst über größere Entfernungen

folgen und angreifen zu können. Jeder Charakter hat das Bestreben, sein eigenes Leben so lange wie möglich zu erhalten. Die Story ist eine bitterböse Geschichte einer US-Forschungseinrichtung, die an einem Dimensionstor arbeitete. Als sich dieses Tor jedoch nicht mehr schließen läßt und ständig neue Wellen fieser Monster in unsere Welt schneien, wird kurzerhand beschlossen, die Anlage zu schleifen. Inklusiv aller, die sich zur Zeit dort aufhalten, und das schließt auch den Spieler, einen früheren Mitarbeiter, mit ein. Jetzt heißt es, das eigene Leben zu retten. .ts

Erscheinen geplant:
Spätsommer 98

Revenant

Revenant ist ein Rollenspiel-Adventure von Cinematix und kommt über Eidos. Das isometrische Farbspektakel entführt den Spieler als wieder zum Leben erweckten Kriegerhelden, der all seine früheren Fähigkeiten verloren hat und nun wieder erlernen muß, in eine kriegerische Fantasywelt. Obwohl der Held Locke ganz unerfahren ist, stehen ihm bis zu 30 verschiedene Waffen für

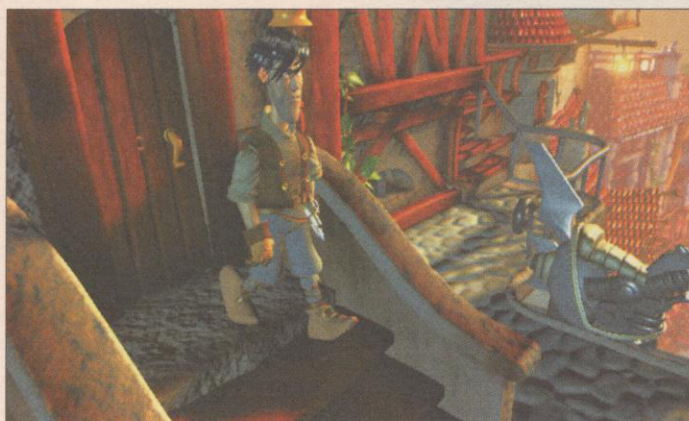
den Nah- und Fernkampf zur Verfügung. Trifft er auf Feinde, braucht er sich nur für die Art seines Angriffs oder Verteidigung zu entscheiden, der Ausgang des Kampfes wird durch die Fähigkeitswerte der involvierten Gegner entschieden. Die Hintergrundstory bietet viele Möglichkeiten, Lockes Geschicke zu beeinflussen. .ts

Erscheinen geplant:
4. Quartal 98

Rent-A-Hero

Rodrigo lebt irgendwo auf einer netten, namenlosen Insel in einem weiten, namenlosen Meer. Eine Insel, auf der die Magie ebenso selbstverständlich ist wie bei uns die Tiefkühltruhen. Natürlich haben die Insulaner trotzdem so ihre Sorgen. Aber das macht nichts, denn sie entwickelten mit der Zeit ein perfektes Sorgenbekämpfungssystem: Wer ein Problem hat,

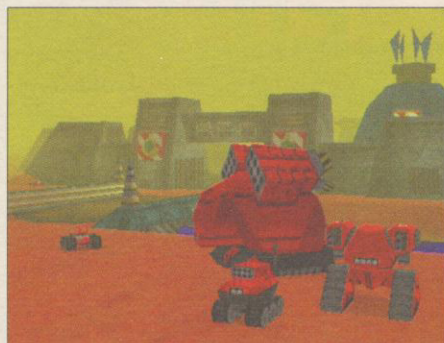
mietet einfach einen Helden, und der löst dann dasselbe. Rodrigo ist ein solcher Held. Zwar gehört er nicht gerade zur ersten Garnitur seiner Zunft, doch träumt er unverdrossen von dem einen großen Abenteuer, mit dem er sich für alle Zeiten einen Namen machen könnte. Und es scheint, als würde er eines schönen Tages über genau dieses Abenteuer stolpern...



Auf dem Weg zur Arbeit

Machines

Wir berichteten ja schon im Februar über diese ungewöhnliche Echtzeitstrategie von Acclaim, bei der man seine Roboter-Zivilisation gegen bis zu drei Gegner zu behaupten hat. Die einzelnen Androiden, Fahrzeuge und Kampfpanzer sind dabei Objekt von ausgedehnten Forschungsaktivitäten, die auch durchaus in verschiedene Richtungen gehen können (zum Bei-



Gelbgrüner Himmel über brauner Wüste – und eine toll aussehende Machines-Stadt



Im Hintergrund hat es einen der Blechkameraden erwischt – die Machines rücken unbeeindruckt vor

Wenn das mal nicht der schönste Drachen aller Zeiten ist!



Der österreichische Hersteller NEO legt neben der vielversprechenden Geschichte vor allem auf eines Wert: Grafik, Grafik und insbesondere Grafik! Das bedeutet nicht nur Rundum-3D und fein modellierte, comicartig gezeichnete und mit Silicon-Graphics-Maschinen gerenderte Figuren, sondern nicht zuletzt auch ein ganz neuentwickeltes System, mit dem ein überzeugendes Mienenspiel der Gesichter sowie komplette Lippensynchronität erreicht werden soll – und das quasi „automatisch“ in allen nur denkbaren Sprachen. Die Basis dieser Engine ist eine Art Film-

Archiv, das ausschließlich aus Mundbewegungen beim Sprechen besteht. Der Rechner kann so bestimmte Laute einer bestimmten Bewegung zuordnen und diese in Echtzeit auf die Figur am Screen projizieren. Schließlich sind 16 Millionen Farben selbstverständlich und so ist es kein Wunder, daß man bei NEO den Animago 3D Award '98 einheimsen konnte, eine Art Oscar für Digi-Artisten. Nicht überraschend, daß auch eine DVD-Version geplant ist... jn

Erscheinen geplant
Ende '98

spiel kommt es nicht ausschließlich auf Größe an, sondern auch auf Schnelligkeit, was dann die erforderliche Größe durchaus wieder reduzieren kann). Nunmehr allerdings haben sich noch einige Neuigkeiten ergeben. Zunächst einmal wird man im Kampagnenmodus nicht nur einen einzigen

Planeten, sondern viele Welten zu erobern haben. Und zweitens war die neue, spielbare Version, in die wir Einblick nehmen konnten, grafisch schon wesentlich weiter als ihr Vorgänger vor einem halben Jahr. Es ist wirklich beeindruckend, was sich da alles auf dem Bildschirm abspielt, vor allem in der 3D-Perspektive, in der die Apparate in bester Shooter-Manier durch die Gegend wuseln. Zudem können

wir Euch einige coole Effekte und Explosionen versprechen. Nicht zuletzt überzeugten aber auch die übrigen Kameraperspektiven (etwa die übersichtliche, zoombare Schau von oben). Dieses Spiel dürfte im überfüllten Genre bestimmt zu den wenigen gehören, die sich längerfristig einen Namen machen, zumal es glückliche Verbindungsbrücken zu 3D-Actionspielen baut. Bis zu vier Spieler gleichzeitig sind vorgesehen. jn

Erscheinen geplant
Ende '98



Hier eine Kampfszene mit Iconleiste und Minikarte

CEBIT HANNOVER 26.8. - 30.8.1998
HOME
 Halle 4 Stand: C23, C24

Manche Fans übertreiben etwas ...



... aber wir können das verstehen!

ELSA VICTORY ERAZOR

Crazy For The Best - Graphics In 2D/3D



Perfekte
Abstimmung
auf
AGP bzw. PCI



Highspeed
Direct3D-
Support mit bis zu
1024 x 768
Bildpunkten



Komplettes
Video-In
und
TV-Out
onboard



Brillante
Leistung
unter
Windows® 95/98



Brandneue
Bundle-
Software
auf CD

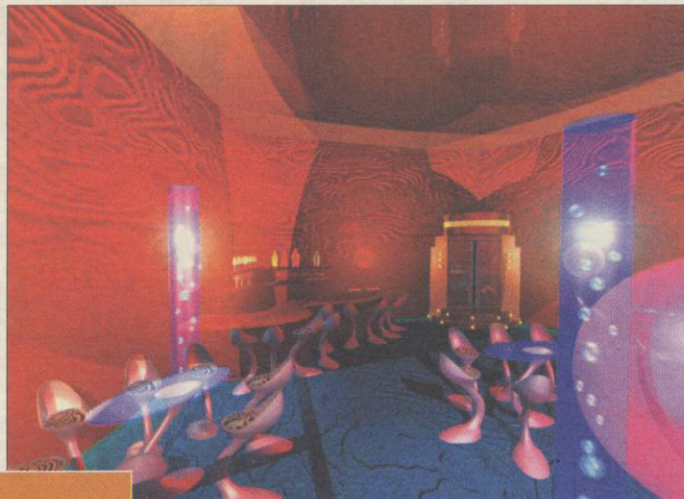


ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

Wet Attack

Der Vorgänger „Wet – The Sexy Empire“ war ein Publikumsrenner – die Presse zeigte sich geteilter Meinung. Mit „Wet Attack“ will CDV nun endgültig den Freischwimmer wagen und ein vor allem spielerisch überzeugendes Produkt vorlegen. Und tatsächlich hat das Spiel abgesehen von der Hauptfigur Lula und einer ordentlichen Menge (halb-) nackter Tatsachen



Eine Weltraumbar mit Psychedelo-Feeling – ob's hier wohl Vurguzz gibt?



Boldly go where no man has gone before...

nur noch wenig mit Väterchen Wet gemein. In einer Mischung aus Adventure, Weltraum-Shooter und Handels-simulation gilt es nämlich, die arme

Lula zu befreien, die von den Schergen des bösen Pimperators gekidnappt wurde. Für diesen Job kommt natürlich in erster Linie der Spieler in Gestalt eines futuristischen Taxifahrers in Frage.



Bei alledem sind abwechslungsreiche Perspektiven geboten (Iso-3D innerhalb der Raumschiffe, aber auch Flugsequenzen im Stile von „Wing Commander“); und zumindest für die deutsche Version des Spiels wird es an Erotik nicht mangeln. Allerdings bauen die Hersteller so weit auf ihr Produkt, daß sie diesen Part für die US-Fassung canceln werden und trotzdem ein tragfähiges Konzept erwarten.

jn



Ein Raumschiff-Deck im Iso-Look

Erscheinen geplant:
Oktober '98

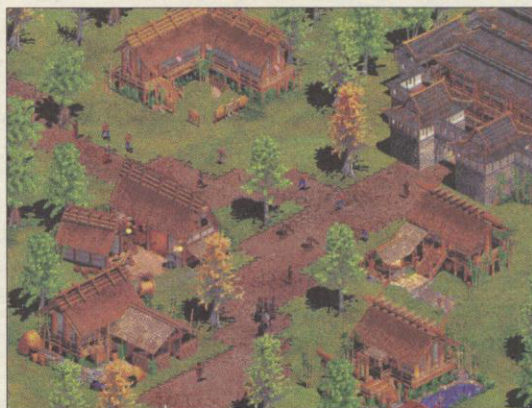
Age of Empires II: The Age of Kings

Der Vorgänger dieser Wusel-männchen-Sim von Microsoft gehörte zu den Bestsellern des letzten Jahres, konnte allerdings ein paar spielerische Schwachpunkte nicht ganz verleugnen. Das soll anders werden: Bei-

spielsweise ist vorgesehen, die Einheiten deutlich intelligenter zu machen, so daß man ihnen vielfältig abgestufte Befehle geben kann. Beispielsweise läßt sich so vermeiden, daß die Jungs in einem unbeaufsichtigten Moment irgendwelchen Feinden hinterherlaufen und damit die wohlüberlegte Verteidigung durcheinanderbringen.

Desgleichen sollen diverse Features wie Produktions-„Vorbestellungen“ und verschiedene Shortcuts das Handling vereinfachen, wenn sich mehr als ein paar Figuren auf der Karte tummeln. Abgesehen vom rein

Unter-schiedliche Baustile: Die Belagerung einer Ritterburg...



...und das bauerliche Leben im Schatten eines China-Schlusses

militärischen Draufhauen ist der Ökonomie und den Handelsbeziehungen mit anderen Völkern nun ebenfalls ein breiter Raum reserviert. Ja, man kann sogar durch wirtschaftliche Übermacht gewinnen! Wer aber unbedingt kämpfen will, darf dies sogar in richtigen Formationen tun. Ach ja, die gute alte Schildkröte...

Der Startschuß fällt diesmal im Jahre 450; von da an kann man seine Mannen 1000 Jahre lang weiterentwickeln. Schon rein optisch ist das eine spaßige Sache, da die ohnehin sehr gefällige Grafik noch mal wesentlich überarbeitet wurde – in Richtung auf größere Gebäude und Figuren. Sogar weibliche Wesen sind demnächst mit von der Partie. Vier neue, zusätzliche Zivilisationen und ungefähr 400 individuelle Bauwerke warten also auf ihren obersten Kaiser.

jn

Erscheinen geplant
Frühjahr '99



EINFACH

Vergessen Sie die Langweiler,
bei denen Sie zuerst
dicke Handbücher
durchlesen müssen.

Vergessen Sie die Langweiler
mit seitenlangen Featurelisten,
die alles nur unnötig
kompliziert machen.



LOSLEGEN

MAYDAY macht wieder Spaß!
Spielen Sie einfach drauflos!



Die realistische 3D-Grafik
und die unheimlich gut
spielbaren Missionen
werden Ihnen zeigen,
wie Echtzeit-Strategie
aussehen kann!

Die wichtigsten Features:

- Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
- Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen.
- Spionage und Forschung.
- Spezialausrüstungen.
- Auflösung bis 1024x768.



Legen Sie los!

Demnächst im Handel

Mayday

sieht GEIL aus

spielt sich
auch so

Exklusivvertrieb Deutschland



<http://www.infogrames.de>

Exklusivvertrieb
Österreich & Schweiz

DYNAMIC
SYSTEMS

Published by



JoWood
Productions

<http://www.jowood.at>

Developed by



SimCity 3000



Unsere aktuelle Lieblingsgroßstadt

Eines der am meisten erwarteten Spiele der diesjährigen E3-Show war sicherlich SimCity 3000, der dritte Teil von Maxis' Erfolgssimulation. SimCity ist, Echtzeit hin und Actionadventures her, seit dem ersten Erscheinen 1989 immer noch einer der absoluten Verkaufs-

soll, mit jedem einzelnen virtuellen Bürger zu sprechen, sozusagen eine totale Sozialsimulation für Cyberheads. Glücklicherweise hat die Herstellerfirma mittlerweile eingesehen, daß eine derartig detailliert dargestellte künstliche Welt die technische Leistungsfähigkeit

**Selbst
Kleinstädte
sehen richtig
schnucklig
aus**

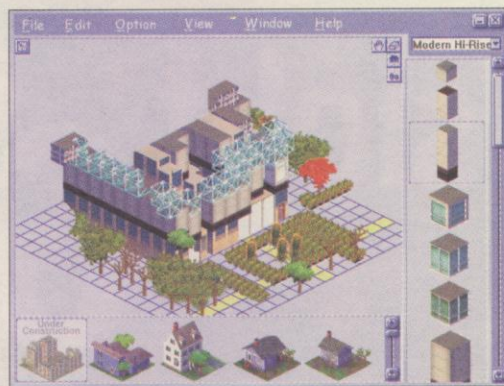


schlager. Und Millionen Computerspieler können nicht irren, oder? Die auf den ersten Blick eher absonderliche Spielidee - man spielt hier eigentlich nicht, um zu gewinnen, sondern nur so vor sich hin - hatte mit SimCity 2000 bereits vor 1993 eine erfolgreiche Fortsetzung gefunden. Was bringt der dritte Teil nun wirklich Neues? Die Entwicklungsphase war von den wildesten Gerüchten begleitet worden. Man sprach von einer beliebig dreh- und zoombare 3D-Welt, die es ermöglichen

eines durchschnittlichen Anwender-PCs bei weitem überfordern würde. Deshalb ging man einen Schritt zurück und präsentiert nun mit dem dritten Städtesimulator eine weiterentwickelte, aber nicht grundlegend veränderte Version des Originals bzw. der 2000er-Version. Die Städte sehen im wesentlichen genauso aus wie im Vorgänger, natürlich in modernisiertem 3Dfx-Look und mit einem Füllhorn hübscher Details aufgepeppt. Da es aber jetzt fünf statt drei Zoomstufen

gibt, können wir das Geschehen in der selbstgeschaffenen Stadt genauer unter die Lupe nehmen. Wir bekommen nun richtige Autos statt blauer Punkte auf den Straßen zu sehen, beobachten Fußgänger und erfreuen uns an den Wolkenkratzerminiaturen und Vorortidyllen. Das Display und die Bedienung

einen eingebauten Editor die Möglichkeit, Häuser selbst zu konstruieren, um Euer eigenes Wohnhaus oder bekannte Gebäude in die Spielwelt zu übertragen, so daß Ihr die Stadt auch komplett selbst erstellen könnt. Diese Gebäude können selbstverständlich abgespeichert und mit Freunden getauscht



**Der Editor
verspricht
lange winterliche
Baste-
labende**

wurden überarbeitet, es gibt jetzt weniger Pop-Up-Fenster, dafür eine feste Werkzeugleiste an der Seite, wesentliche Neuerungen sind aber nicht dazu gekommen. Erweiterungen sehen eher so aus: wir haben jetzt zum Beispiel eine neue Zone im Programm, die so etwas wie eine Altstadt erschafft (Auch in amerikanischen Städten?). Am unteren Ende des Bildschirms läuft unablässig ein Nachrichtenticker, der Euch in CNN-Manier mit Fakten und Klatsch aus Eurer Bildschirmgemeinde versorgt. Diesmal habt Ihr durch

werden (www.simcity.com), was gerade in der SimCity-Gemeinde auf großen Beifall stoßen dürfte. Mit den neuen Werkzeugen können also reale Städte nachgebildet werden, was interessante neue Szenarien und Aufgaben schafft. Maxis holte sich dafür Rat von kompetenter Seite: Der ehemalige Bürgermeister von New York, Ed Koch, traf sich anlässlich der E3 mit den Entwicklern, um seine Vision einer perfekten Stadt darzulegen. Mal sehen... fe

Erscheinen geplant:
Ende '98



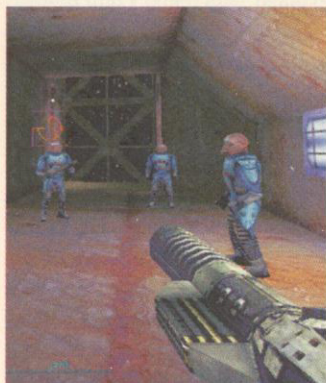
Farbenfroher: Parklandschaften, Hausdächer und Fassaden

X-COM: Alliance



Na Kleiner, jetzt bist du sprachlos!

Aus dem Traditionshaus Microprose kommt seit langem ein beständiger Strom Qualitätssoftware im Strategie und Simbereich, auch in diesem Jahr wird uns das einen heißen Herbst bescheren. Der Überraschungstitel schlechthin und einer der interessantesten Actionteilchen der Messe ist der fünfte Part der klassischen X-COM-Serie. Nachdem X-COM 4: Interceptor schon die Spieler- und Kritikerwelt in verschiedenste Lager zwischen Begeisterung und Entsetzen gesplittert hatte, da altbewährte Strategie- mit ungewohnten Space-Arcade-Elementen gekoppelt wurden, geht X-COM: Alliance noch einen Schritt weiter. Ressourcenplanung, Forschung und Gruppentaktik bleiben uns erhalten, allerdings im Gewand eines waschechten Ego-Shooters.



Drei gute Gründe, um zu feuern

Surprise! Auf der Basis der glänzenden (und hardwarefressenden) Unreal-Engine werdet ihr allerdings nicht mehr in diesem Jahr – in Vierergruppen auf Alienjagd gehen. Da die Erde zum wiederholten Mal von den miesen Sektoiden bedroht wird, müßt Ihr als erfahrene Spieler in die Bresche springen und gereüberschreitend und actionstrategisch die Eindringlinge niederhalten, fremde Artefakte und Genproben erbeuten, um daraus in der Basis neue Technologien und Abwehrmaßnahmen zu erforschen. Bei genügend aufgesammelten Psi-Punkten ist es möglich, zwischen den Squad-Mitgliedern hin- und herzuspringen, statt sie nur auf den Unterbildschirmen zu betrachten. Besonders im Cooperative-Multiplayermode verspricht Alliance ein Fest für Actionfreunde zu werden. Dies könnte ein Ausweg aus dem etwas festgefahrenen Shooter-Genre sein, indem man statt „sinnlosem“ Herumballern mit Verstand und Überlegung vorgehen muß und am Ende sogar Bündnisse mit etwas weniger feindlichen Aliens eingehen muß, um die Menschheit vor der völligen Vernichtung zu bewahren. *fe*

Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Rogue Squadron

Und wo ist die Action? Hier! LucasArts präsentierte auf der E3 erste heiße Bilder von „Shadows of the Empire, Teil zwei“. Ist das nichts? Vor allem die interstellaren Vielflieger unter Euch dürften sich angesprochen fühlen, denn in Rogue Squadron gilt es, statt Lichtschwert oder Sturmtruppengewehr den Steuerknüppel zu schwingen. In X-Wings, Y-Wings, A-Wings oder Snowspeedern ist die gerechte Sache der Rebellenallianz zu vertreten. AT-STs, AT-ATs und TIE-Fighters stellen die Gegner, die Ihr in bekannten und neuen Welten in jener fernen Galaxis zu bekämpfen habt. 3D-Beschleunigerkarte im heimi-

schen PC vorausgesetzt, könnt Ihr noch in diesem Jahr in Lukes Cockpit klettern. *fe*



Endlich den imperialen Blechhelmen zeigen, wo der Laser hängt!

Erscheinen geplant:
Ende '98



Der Standardvogel der Rebellenallianz macht immer eine gute Figur

Behind The Magic

Diese Firma ist anscheinend immer für Überraschungen gut. Eigentlich kein Wunder, wenn man über ein eigenes Univer-

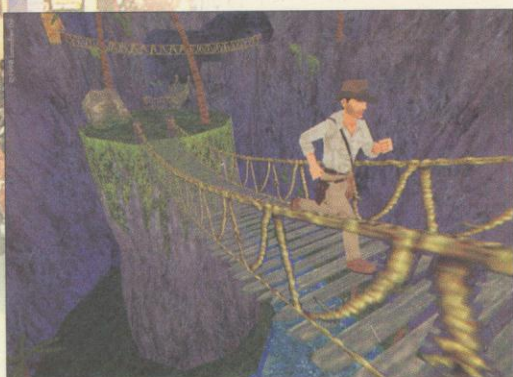
Echtzeitstrategiespiel Force Commander hatten wir schon vorab berichtet. Damit aber nicht genug: Wissenshungrige Star Wars Fans werden sich im siebten Himmel fühlen, wenn die angekündigte CD-ROM-Enzyklopädie „Behind The Magic“ erscheint. Sämtliche Charaktere, Orte, Schiffe, Fahrzeuge werden ebenso wie Outtakes aus den Filmen in Bild, Text und Video zur Verfügung stehen. Eine kleine Sensation ist ebenso enthalten: Die CD bringt uns einen ersten Ausschnitt aus dem nächsten Star Wars Film: Episode One. Ein Muß oder zumindest ein Riesenspaß für alle Anhänger von Luke, Leia und Darth Vader. *fe*



Jetzt weiß ich mehr als Herr Lucas selber

sum aus Filmen, Büchern und Spielen verfügt. Die Rede ist von LucasArts (Das werdet Ihr schon gemerkt haben). Über das

Erscheinen geplant:
Ende '98

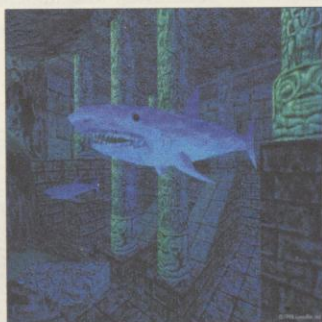


Hier kommt Lara... äh... Indiana!

Indiana Jones 5

Adventurefreunde bleiben bei Mr. Lucas ebenfalls nicht unterversorgt. Neben dem langerwarteten Grim Fandango, das mittlerweile kurz vor der Vollendung steht, gibt es bald ein weiteres Abenteuer des schicksalsgeprüften Indiana Jones. In der neuen Folge „Indiana Jones and the infernal machine“, die sich im Jahre 1947 zuträgt, bilden zur Abwechslung einmal nicht die Nazis, sondern die Sowjets die Riege der Gegenspieler. Gerade ist der zweite Weltkrieg zu Ende, die Trümmer rauchen

noch, als der kalte Krieg beide beteiligten Parteien zu neuen Anstrengungen anstachelt. Der



Nette Leute trifft man hier unten!

Shadowpact

Zu den wenigen echten Überraschungen der E3 zählt dieses Spiel aus der texanischen Softwareküche „Murder Of Crows“, das von Blue zu sehen war. Was da in aller Stille ausgebrütet wurde, könnte ein Schritt aus der momentanen Strategiesackgasse sein, die jedes strategische Denken auf Fabrikenbauen und Panzerproduzieren (mit darauffol-

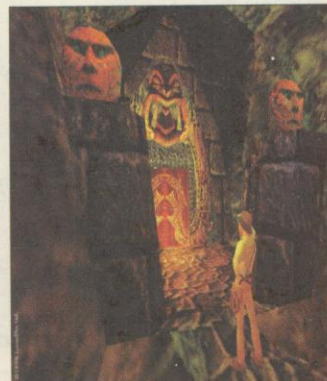
genden Massenschlachten) reduziert. Shadowpact integriert in vorher nicht gekanntem Ausmaß RPG-Elemente ins Strategiegeschehen. Die Hintergrundstory spielt auf der Erde und in der heutigen Zeit, nur... in einem parallelen Universum. Nicht Ölmultis, Waffenkartelle oder Großbanken – wie in der wirklichen Welt – teilen sich die



Wir setzen unseren besten Mann auf das Empire State Building an

Irak, damals noch ein unbedeutendes Stück Land voller Geschichte und potentieller Ölquellen, stellt den Hauptschauplatz des Spiels. Dort nämlich ist angeblich der versunkene Turm von Babel zu finden, der – zumindest glauben das die sowjetischen Forscher – eine babylonische Zeitmaschine enthalten soll. Wenn diese in kommunistische Hände fiele... nicht auszudenken. Das muß der damals noch unbedarfte CIA natürlich unter allen Umständen verhindern. Zu diesem Zweck wird der erfahrene Archäologe Dr. Henry „Indiana“ Jones engagiert, der im Folgenden in Babylon und an Dutzenden anderer mythischer Lokalisationen (wie dem Totenreich der Olmeken) mit Peitsche und Pistole gegen Mensch und Monster vorgehen muß. Das ganze – wie auch die Screenshots zeigen – ist mehr denn je als Action-Adventure im Stil von Tomb Raider anzusehen (nur mit natürlicheren Körperproportion-

nen), allerdings nicht ohne eine gehörige Packung teuflischer Rätsel. Und erst die Haie, die Monsterspinnen, die Robotkrieger, Eiskreaturen und Riesenschlangen! Damit Ihr die 16



Rätseln auf Leben und Tod

Kapitel des fünften Buches Indiana noch in diesem Winter durchblättern könnt, sollte aller spätestens dieses Weihnachten eine 3D-Beschleunigerkarte auf dem Gabentisch liegen. fe

Erscheinen geplant:
Ende '98



Das Netz unserer geheimen Aktivitäten umspannt den gesamten Globus

Macht auf unserem blauen Planeten, sondern 16 Geheimgesellschaften im Stil von Freimaurern, Rosenkreuzern und Illuminaten. Hopsa! Auf dem Bildschirm rotiert der Globus, wir zoomen uns in eine beliebige Stadt (von 25) und dort in ein Gebäude, Forschungslabor, eine Fabrik, psychiatrische Anstalt oder einen antiken Tempel. Dort setzen wir unsere Agenten ein, deren Skills sorgfältig geschult sein wollen. Als Soloplayer

wählen wir unter 16 offenen Kampagnen, als Netzwerkspieler kämpft und paktiert man mit bis zu vier weiteren Geheimbündlern. Strategietypisch wollen Ressourcen, Finanzen, Produktionsstätten und Personen erworben und verwaltet werden, die bis zu 40 Agenten entwickeln sich während des Spiels. fe

Erscheinen geplant:
Herbst '98

Die Siedler 3

Die nicht totzukriegenden Siedler kommen wieder! Gut, das wußten wir schon. Aber was bringen sie neues? Was hat das langerwartete Sequel zu bieten? Dem Zeitgeist folgend, erscheinen sie in modernisiertem Gewand, sprich: in komplett neuer 3D-Grafik. Trotzdem keine Angst, die herzigen Knollennasen bleiben uns erhalten. Nur Wirtschaft, das war manchem Siedlerspieler zu wenig, deswegen lassen sich die Truppen nun von Hand steuern, damit das kriegerische Element unter keinen Umständen zu kurz kommt. Alle Gebäude und Schiffe sind begehbar, letztere



Befestigungen und deren Gegenmittel gehören mit zum Lieferumfang

**In alter
Frische
und neuem
Outfit: Die
Gebrüder
Settler**



teilen sich in fünf verschiedene Typen auf, zwei zivile und drei militärische. Wie auch schon andere Spiele dieses Genres hat Siedler 3 jetzt auch Götter und Priester im Programm. Deren lockerer Lebenswandel ist auch der Grund für alle Streitereien im Siedlerland, denn die geistlichen Leitbilder der Römer, Ägypter und Asiaten (mehr gibt's diesmal nicht) wetteifern um den Rang des tüchtigsten Gottes, nachdem sie über Äonen hinweg nichts als Festgelage und andere Lustbar-

keiten im Sinn hatten. Und da man ja allgemein weiß, daß unfähige Götter mindestens mit Vergessen bestraft werden, müssen die jeweiligen Völker ran und die Sache ausfechten. Euch stehen zu diesem Zweck drei Kampagnen zur Verfügung, in denen Ihr, unterstützt und behindert von den jeweiligen Stärken und Schwächen des gewählten Volkes, Wirtschaft und Militärmacht aufbauen sollt. Holz, Steine, Wild, Fisch und Pflanzen wollen eingesammelt werden, damit die ganze Palette an Gebäuden errichtet und die dazugehörigen Handwerker ausgebildet werden können – mehr als dreißig Berufe

spielen eine Rolle. Priester und Tempelhüter versuchen inzwischen in den prächtigen Tempeln und Pyramiden, den Zorn der Unsterblichen in Grenzen zu halten. Andernfalls bringen sie sich mit Plagen und Katastro-



Jetzt wird richtig gekloppt, nicht bloß indirekt

phen in Erinnerung. Steht die Ökonomie, dann werden Schwertmänner, Bogenschützen, Speerwerfer, Axtkämpfer und Späher ausgeschiedt, um den Nachbarn den Tag zu versauen. Der Spielspaß bleibt aber nicht auf die Solokampagnen beschränkt, auch an eine ausgefeilte Multiplayerunterstützung wird gedacht, erfreulich sind die geringen Hardwareanforderungen ab 100 MHz. *fe*

Erscheinen geplant
Herbst '98

Caesar 3

Die Aufbaustrategie hat in den letzten Jahren ein vermeintliches Schattendasein geführt. Hinter den neonbunten Flammenwänden der Clone&Conquer-Welle entwickelte sich das Siedeln und Planen aber beharrlich weiter. Einer der erfolgreichsten Vertreter dieser Gattung wird jetzt fortgesetzt. Auch diesmal könnt Ihr Euch eure Sporen als Statthalter einer unbedeutenden Provinz des römischen Imperiums verdienen, müßt Euch mit räuberischen Barbaren, unzufriedenen Bürgern und einem ewig griesgrämigen und unverschämten Imperator herumschlagen, bis Ihr am Ende einer langen und entbehrungsreichen Karriere selbst den



**Ein beschauliches
römisches
Landstädtchen**

Caesarenlorbeer tragen dürft. Die Weiterentwicklung betrifft vor allem (wer hätte das gedacht?) die grafische Umsetzung, die sich dann auch vor keinem anderen aktuellen Spiel zu verstecken braucht. Viele Informationen zur Lage der Provinzhauptstadt müssen nun nicht mehr in verzweigten Menüs erklickt werden, sondern sitzen

in Form von arbeitslosen Bürgern auf den Straßen herum oder geben auf dem Forum lauthals ihre Meinung kund. Der separate Kampfscreen ist weggefallen, gefochten wird nun direkt in der Provinz oder schlimmstenfalls in und um

die Stadt herum. Die Detailfreude und die atmosphärische Darstellung, zusammen mit den verstärkten Multiplayeroptionen, machen Caesar 3 in diesem Winter zum (heimlichen) Konkurrenten für das Aufbaustrategieflaggschiff SimCity. *fe*

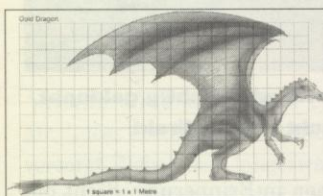
Erscheinen geplant
Ende '98



Hilfe, Die Barbaren kommen!

Dragonflight: Chronicles of Pern

**Die Drachenwelt
Pern erwacht
bald zu
digitalem Leben!**



Ein Drachen im Rohbau

Dragonflight
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Grolier Interactive
Erscheinen geplant
Ende '98

Als vor einem guten halben Jahr die ersten Verlautbarungen zu „Dragonflight“ veröffentlicht wurden, schien es noch, als wolle Grolier Interactive ein Adventure aus dem spannenden und farbigen Garn der SF-Autorin Anne McCaffrey machen. Doch wie sich inzwischen zeigt, wird wohl eher ein Rollenspiel mit Actionelementen daraus. Inhaltlich ist noch nicht viel zur Geschichte zu erfahren – wenn man einmal davon abieht, daß sie in der kritischen Zeit einer Fäden-Invasion (Hintergrundinfos s.u.) angesiedelt sein wird. Daraus ergibt sich schon, daß man hier auch in Flugsequenzen einen Drachen zu steuern hat, um die Fäden zu bekämpfen, noch bevor sie den Boden erreichen und dort ihr schreckliches Zerstörungswerk beginnen können.



Das in den Spielscreen eingeblendete Inventory

Das Spiel präsentiert sich in einer isometrischen 3D-Perspektive, wobei die Szenerien relativ eng der Buchvorlage folgen. Die meist unterirdisch angelegten Weyr (das sind bestens geschützte Flucht-

burgen für die Drachenreiter), das Kaffee-Äquivalent „Klah“, die Gemeinschaftsküchen, die Drachenhöhlen – all das wird der Pern-Kenner wiederfinden. Bleibt nur zu hoffen, daß der derzeit projektierte Erscheinungstermin auch gehalten werden kann... jn



Ein Drachen in seiner Schlafhöhle

Pern – die Welt der Drachen

Was als unverfälschte Fantasy zu beginnen scheint, entwickelt sich unter den Händen der feinfühligsten Autorin Anne McCaffrey bald zu einer Story, deren Wurzeln ganz klar in der Science Fiction liegen. Auf Pern gibt es zwei dominierende Spezies – nämlich Menschen und Drachen. Beide Völker le-

ben in einer Art Symbiose zusammen, wobei die Drachen, 20 Meter lange Riesenechsen, von den Menschen zum Fliegen benutzt werden – eine schlichte Notwendigkeit in den dünn besiedelten Ländern mit ihren weit auseinandergezogenen Siedlungen. Aber die Drachen werden auch zu einem noch wichtigeren Zweck benötigt: Alle paar hundert Jahre nähert sich der gefürchtete „Rote Stern“ dem Planeten, und während der größten Annäherung regnen die „Fäden“ auf Pern herab, bizarre, fremdartige Gebilde, die in der Lage sind, alles Leben zu zerstören. Nur die Drachen und ihre Reiter können dieser erschreckenden Offensive Einhalt gebieten... Inzwischen



sind 14 Pern-Romane erschienen, die meisten davon wurden von Heyne übersetzt. Als Einführungslektüre zur Spieleumsetzung empfiehlt sich der erste Band „Die Welt der Drachen“, Heyne Verlag, Bestellnummer 3291. jn

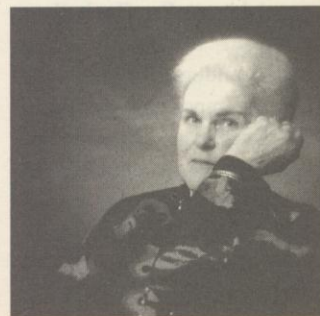
Warcraft: Adventure ist gestoppt!

Wie von Blizzard zu erfahren war, wurde die Entwicklung von „Lord of the Clans“ aus Qualitätsgründen eingestellt. Nicht, daß uns diese seltsame Entscheidung einleuchtet, komisch ist nur, daß kürzlich noch eine großangelegte Pressetour zum Spiel veranstaltet wurde...



Anne McCaffrey

Die 1926 in Massachusetts geborene Autorin kam erst relativ spät zum Schreiben, ihr erster Roman erschien 1967. Vorher schlug sich die resolute Dame als Werbetexterin und Studentin (Literatur, Gesang und Opernregie, unter anderem auch in Düsseldorf) durch. Seit 1970 in Irland lebend, schrieb sie dort den größeren Teil ihrer Pern-Romane, mit denen sie Welt-ruhm erlangte. jn



Hall of Games

at HOME

Auf in die unendlichen Welten
des Abenteuers! Denn CeBIT HOME, die
Erlebnismesse 1998, präsentiert mit DIGITAL
ENTERTAINMENT grenzenlose Spiele-Action
in der Hall of Games. Hier zeigt sich neben
den Stars der Virtual Reality die Prominenz
aus Kino und Fernsehen. Sei mittendrin,
wenn's richtig abgeht.

CeBIT HOME '98 – und Hannover
wird zum absoluten Live-Erlebnis.

Enter the next level. At HOME.



www.cebithome.de

HANNOVER 26.8.-30.8.1998

CeBIT HOME

**Die PC-TV-Video-
HiFi-Games-Multimedia-Tele-
Erlebnismesse 1998**



Deutsche Messe AG
Hannover

Space Circus



Eine kleine Pause für Starshot

Über das neue 3D-Hüpfabenteuer von Infogrames haben wir bereits in unserer Mai-Ausgabe berichtet (Starshot muß als Sternenzirkus-Mitglied dafür sorgen, daß neue Attraktionen

an Land gezogen werden). So sei hier und jetzt nur noch schnell hinzugefügt, daß die neue spielbare Version wirklich voll und ganz überzeugen konnte, selbst wenn man bedenkt, daß an kommenden Genrekollegen kein Mangel herrscht. Abwechslungsreiche, liebevoll ausgetüftelte Level, immer neue Aufgaben und eine eingängige Steuerung – was will man schließlich mehr? *jn*

Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Alien Intelligence



Am Boden geht es hoch her...

Interplay wienert in diesen Tagen an der Schlußpolitur einer Space Opera, die, so die stolzen Hersteller, traditionelle Weltraumstrategien wie „Master of Orion“ mit oberflächengebundenen Echtzeit-Eroberungen vereinen soll. Der Spieler steigt als Oberguru einer Kolonie der von ihm ausgesuchten Rasse ein (sechs Stück stehen zur Auswahl) und muß seine Leute zum Siege führen. Fünf verschiedene Planetentypen warten auf Besiedlung, insbesondere haben sich die Designer aber bei den Schiffen ausgetobt: 42 Hüllen können zu mehr als 10 000 unterschiedlichen Typen ausge-



...doch im Weltraum nicht minder!

Boden- und Weltraumkämpfe gleichzeitig möglich sein werden. Unter anderem durch die Einrichtung von „Spionagenfenstern“ in denen auch Befehle erteilt werden können, soll aber der Überblick dennoch erhalten bleiben. *jn*

Erscheinen geplant
Herbst '98

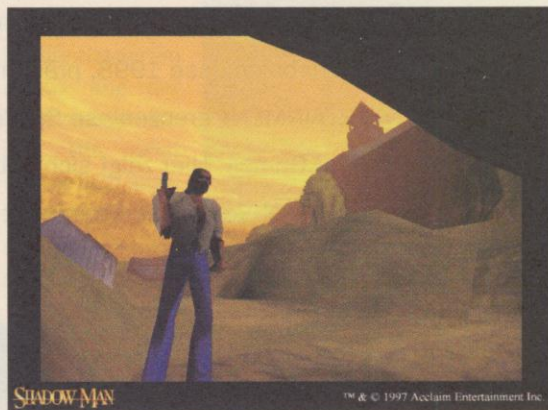
Shadowman

Ähnlich wie Acclaims Turok stammt auch der Schattenmann aus gleichem Hause von einer Comic-Vorlage ab: Mike Le Roi läuft eines schönen Tages einer Voodoo-Priesterin über den Weg, die ihm eine Schattenmaske in die Brust implantiert. Fortan kann der brave Mike in die Welt der Toten wechseln, um dort wie auch sonst überall den Bösewichtern eins auf die Nuß zu geben.

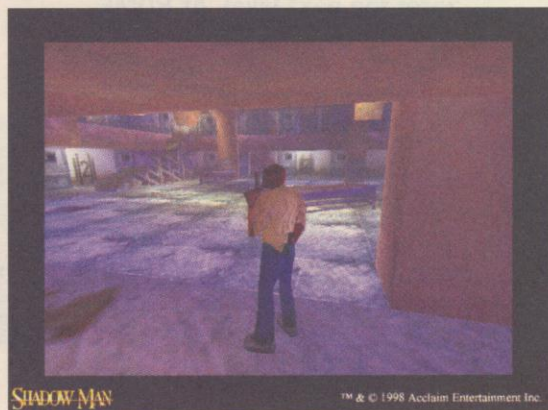
Der digitale Mike tritt demgegenüber als atmosphärisches 3D-Actionadventure in Erscheinung. In Third-Person-Perspek-

tive und aus verschiedenen Kamera-Einstellungen heraus kämpft sich der mit diversen normalen und übernatürlichen Wummen bewaffnete Shadowman seinen Weg durch Horden von Totenweltlern, wobei er von wunderschön düsteren Hintergrundbildern unterstützt wird. Abgesehen davon wird es etliche Puzzles und Rätsel zu lösen geben; das Programm könnte also durchaus auch ein Tip für Abenteurer werden. *jn*

Erscheinen geplant
Frühjahr '99



Die 3Dfx-Version:
Einsamer Held vor gelbem Himmel



In unübersichtlichem Gelände – die Grafik der Spielfigur wird übrigens noch überarbeitet

Messiah

Shiny ist dabei, etwas ganz Neues zu erfinden: Ein Action-Adventure namens Messiah, dessen Figuren aus 80 bis zu 7000 Polygonen bestehen – je nach vorhandener Hardware.

Sobald man später seinen Compi aufrüstet, paßt sich das Game an die neue Leistung an und liefert detailliertere Grafiken. Nächstes Frühjahr darf's ausprobiert werden... *jn*

D.Jump

Bei Ubi Soft scheint man sich in dieser Saison auf 3D-Hüpfer zu spezialisieren: Neben den recht vielversprechend wirkenden Titeln „Rayman 2“ und „Tonic Trouble“ überzeugte jedoch vor allem „D.Jump“, allein schon wegen der coolen



Heute gehen wir Mumien anzünden



Nilpferdhüpfen – ein beliebter Volkssport

Story: Eben noch war Warp, der Held der Geschichte, im Museum für Frühgeschichte, bums, da sitzt er schon im antiken Ägypten. Allerdings ein Ägypten, das statt von

Menschen und Tieren von Holzfiguren bevölkert ist – und natürlich ist auch Warp selbst nurmehr ein Holz-Hüpfer. Und irgendwie verliebt man sich sofort in diesen modernen Pinocchio, der im Streß, Groove- oder Love-Modus durch witzig gezeichnetes Pyramiden-Ambiente hoppelt, um den Weg nach Hause zu finden...

jn

Erscheinen geplant
Ende '98

Hype - The Time Quest



Die Kuriosität des Jahres stammt ebenfalls von Ubi Soft. Hype ist der Held eines Actionadventures, was ja noch nichts Besonderes ist: Allerdings handelt es sich bei Hype um eine Playmobil-Figur, und alle anderen Figuren dieses Spiels gehören ebenfalls zum Stamm der Plastikmännchen. Aber bitte, warum nicht?

Schließlich griff ja schon „Army Men“ auf verschüttete

Kindheitserinnerungen zurück. Jedenfalls stöbert man hier durch eine Ritterburg (die übrigens ebenfalls aus dem Playmobil-Fundus stammt) und muß den bösen Black Knight zur



Hat die Brücke eine Lücke?

Strecke bringen. 50 Charaktere, unbegrenztes 3D, Zaubersprüche und sogar Flugsequenzen auf einem Drachen sollen (große?) Kinder daher vor den Bildschirm locken.

jn

Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Ring

Ganz wie man es von Cryo kennt, kommen die Franzosen einmal mehr mit einem ungewöhnlichen Projekt daher, nämlich der Digi-Version des Rings der Nibelungen. Der Held des Spiels, ein zukünftiger Menschenabkömmling namens Ish, wird dabei von Außerirdischen gezwungen, in die Rollen verschiedener Nibelungen-Helden zu schlüpfen (z.B. Alberich oder Brunhilde), um ihre Geschichte nachzuerleben und -zuspielen. Das klingt bizarr und ist es auch, hat aber seinen tieferen Sinn, den wir hier nicht verraten wollen. Gesagt sei stattdessen, daß die nichtlineare Story auf sechs verschiedene riesige Locations verteilt ist – 22 Charaktere warten hier auf die Begegnung mit dem Spieler, um mit



Ein Brunhilde-Entwurf: So sehen also Walküren aus!

Motion capturing-Animationen und allgemein erstklassiger Cryo-Präsentation zu beeindrucken. Tja – und natürlich werden Wagners Melodeien den Spielgenuß begleiten, dargeboten von Sir Georg Solti und den Wiener Philharmonikern...

jn

Erscheinen geplant
Ende '98

Descent III

Von Outrage Entertainment/Interplay kommt der langerwartete dritte Teil des Dungeon-Fliegers. Freilich ist das gar keine ganz richtige Formulierung mehr, denn nunmehr wird man die Minen-Labyrinth auch verlassen und frei in der



Verzwackelte Labyrinth für unverzagte Flieger

Atmosphäre herumdüsen können. Mit zehn verschiedenen Wummen bewaffnet wird der Spieler wie gehabt Blechkameraden in den Roboterhimmel befördern, und das 15 riesige Level lang. Natürlich kommen

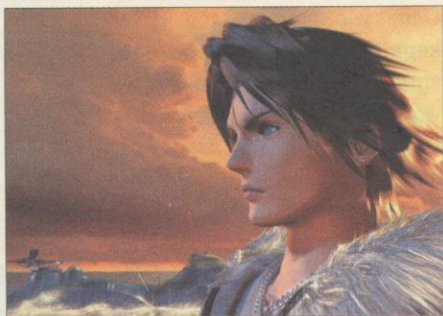
auch neue Freiland-Effekte wie etwa Wind oder Regen dazu. Das Game unterstützt 3Dfx, OpenGL und Direct3D, keine Frage, daß auch Multiplayer-Optionen via Netzwerk und Internet mit von der Partie sind. Da sind wir aber mal höchst gespannt auf einen Vergleich mit dem Konkurrenten „Forsaken“...

jn

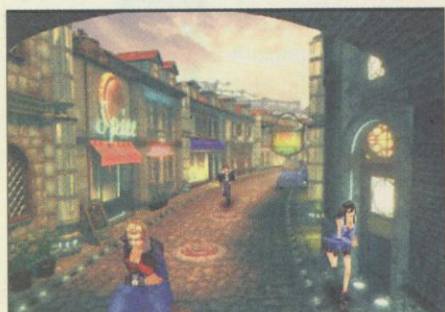
Erscheinen geplant
Ende '98

Final Fantasy VIII

Auf einer von technischen Pannen geprägten Pressekonferenz ließ Square Soft gleich zwei Neuigkeiten vom Stapel: Erstens gibt es seit kurzem für Nordamerika und Japan ein Joint Venture mit Electronic Arts, und zweitens zeigte man



Der edelste Held der Welt



Flüchtlinge vor pastellfarbener Stadtkulisse

erste Bilder von „Final Fantasy VIII“. Freilich ist es bis dahin ein weiter Weg (schließlich ist der Vorgänger ja noch nicht am PC erschienen), und so wird im Augenblick die Veröffentlichung auf Ende 1999 angesetzt. Die Hersteller versprechen eine ausgefeilte Balance zwischen Story, Grafik und Sound sowie eine unvergleichliche, auf Innova-

tion und Kreativität basierende Performance – und tatsächlich machte die letztendlich dann doch noch gezeigte Demo einen ausgesprochen starken Eindruck – zumal es in diesem Spiel keine „Kopffüßler“ mehr geben soll!

jn

Erscheinen geplant:
Ende '99



Postindustrielle Ruinen mit echten japanischen Screentexten

StarCon

Nachdem der dritte Teil der „Star Control“-Reihe von Accolade nicht unbedingt zu den Überzeugern im Lande gehörte, hat der Hersteller beschlossen, seinen jüngsten Controletti umzutaufen. Er hört jetzt nicht mehr auf den Namen „Star Control 4“, sondern wird schlicht „StarCon“ genannt. Einher mit dem griffigeren Titel geht ein verkürz-

tes Gameplay. Aber manchmal ist weniger ja mehr, und nachdem die heikle Mischung aus Action, Adventure und Simulation zuletzt nicht recht in Szene gesetzt werden konnte, macht es wohl Sinn, wenn Accolade nunmehr ganz auf den Actionpart setzt. Zumal viele Spieler die Weltraumgefechte ohnehin mehr liebten als den ganzen Rest.

jn

Rage of Mages

Die russischen Software-Companies Buka und Nival Entertainment (schon für das bei I-Magic erscheinende „Vangers“ verantwortlich) haben dieses Frühjahr in ihrer Heimat ein gigantisches Strategie-Rollenspiel-Spektakel veröffentlicht, das nun unter dem Namen „Rage of Mages“ und unter den Fittichen von Monolith auch im Rest der Welt erscheinen wird. Das Spiel ist auf einem phantastischen Inselarchipel angesiedelt. Die dort herrschenden Magier waren in der Vergangenheit äußerst experimentierfreudig – bis mal etwas schiefging und das ganze Land im Meer zu versinken drohte. Zwar

spiel entwickelt wird; allerdings muß sie Söldner anheuern, um mit ihnen eine Armee aufzubauen und die aufeinander folgenden Echtzeit-Missionen erfolg-



Eine wilde Schlacht ist im Gange...

reich zu absolvieren – ein bißchen ähnelt das Konzept also dem Smash-Hit „Heroes of Might & Magic“ von New World Computing, wenngleich die Ausrüstung bzw. der Kauf von Objekten hier nur zwischen den Einsätzen geschieht. Man sieht das Gelände aus einer nur leicht abgeschrägten Vogelperspektive. Auf den ersten Blick wirkt die Optik dabei nicht rekordverdächtig, allerdings überzeugt sie durch sehr detaillierte Ausführung: Sowohl Landschaft als



Beim Händler gibt es viel Auswahl

konnten die Zauberer den Vorgang für kleine Territorien rund um ihre Burgen stoppen (eben die heutigen Inseln), doch sind sie nun auf ihren Eilanden festgenagelt:

Verließen sie sie, würden diese sofort ebenfalls in den Fluten verschwinden. Dieser Status Quo besteht nun schon seit Jahrhunderten, und kein Ende ist absehbar. Kein Ende? Nun, da gibt es die Insel des Meistermagiers Skrankan. Und einen merkwürdigen Dom auf dieser Insel. Und natürlich gibt es einen Helden... Er ist eine Figur, die ganz wie bei einem Rollen-

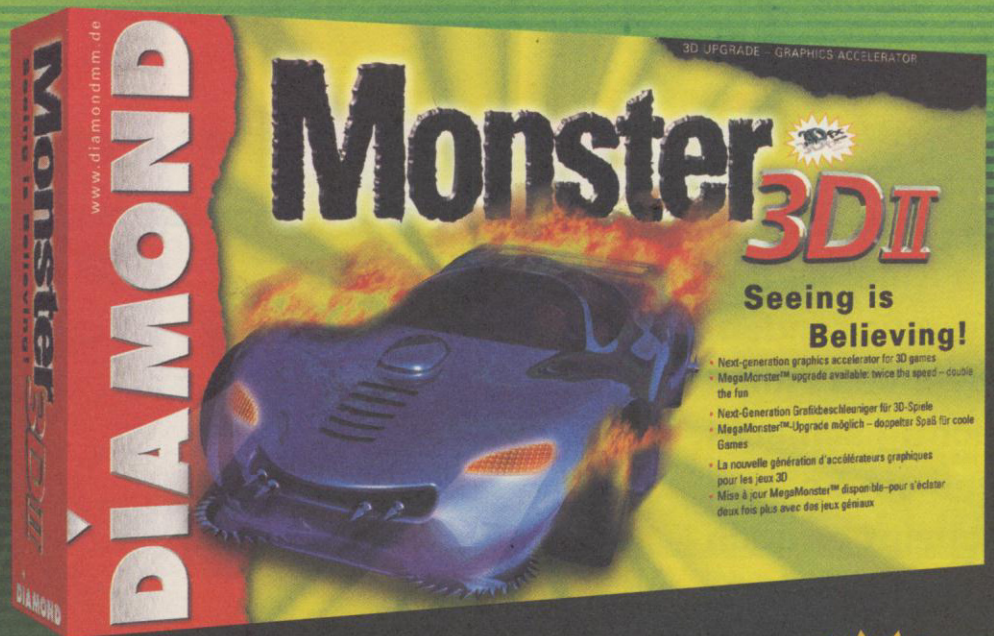


Wo nur die Feuerwehr wieder bleibt...

auch Figuren sind komplett dreidimensional, Bäume bewegen sich im Wind, Schattenwürfe folgen dem Lichteinfall, und durch eine spezielle Filtertechnik passen sich die Figuren sehr gut in die Landschaft ein.

jn

Erscheinen geplant
Ende '98



wahnsinns grafik

coole 3d effekte

gnadenlose voodoo²

super geschwindigkeit



EMPFEHLUNG
PC Direkt

PC Direkt 5/98

PC
Referenz

PC Player 4/98

www.diamondmm.de

Monster 3D II

Die Monster 3D II ist da! Der ultimative 3D-Grafikbeschleuniger: Bis zu 5mal schneller mit dem neuen Voodoo²-Chipsatz, 8 oder 12 MB EDO DRAM und optimierten Treibern. Sogar mit doppeltem Speed, wenn ihr zwei Monster 3D II mit einem internen Kabel verbindet. Und das bei über 400 verschiedenen Spielen! Also: Monster 3D II holen. Sonst bleibt der Bildschirm flach!

Die Fakten:

- *Next-Generation Grafikbeschleuniger für 3D-Spiele*
- *MegaMonster-Upgrade möglich - doppelter Spaß für coole Games*
- *Add-On-Design - Deine Grafikkarte bleibt drin*
- *Beschleunigt über 400 verschiedene Spiele*

DIAMOND
MULTIMEDIA

Actebis Computerhandelsges.
D-Tel: +49-2921-99-0
D-Fax: +49-2921-99-3399
A-Tel: +43-1-27 88 282-0
CH-Tel: +41-1-745 72 73

Computer 2000
D-Tel: +49-89-74 94-0
D-Fax: +49-89-74 94-1100
A-Tel: +43-1-488 01-0
CH-Tel: +41-1-799 17 52

Astra Datentechnik GmbH
D-Tel: +49-2233-68 78-0
D-Fax: +49-2233-68 78-162

Frank & Walter Comp.GmbH
D-Tel: +49-531-2118-80
D-Fax: +49-531-2118-189

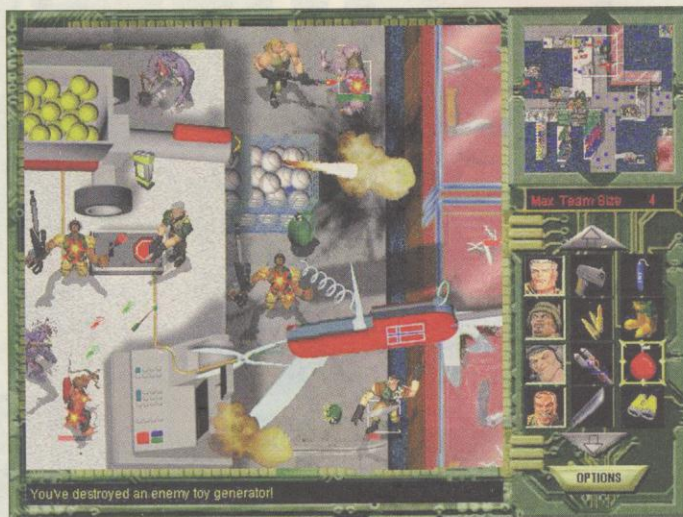
Macrotron Distribution GmbH
D-Tel: +49-89-4208-0
D-Fax: +49-89-4208-162

Peacock AG
D-Tel: +49-2957-79-0
D-Fax: +49-2957-79-9291

Das Gegenmittel zu Godzilla

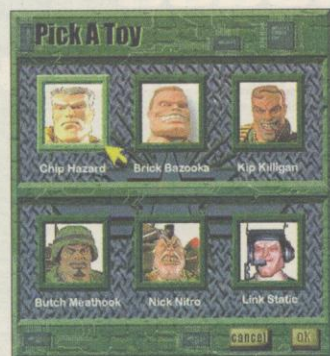
Godzilla wütet im Kino; na und? Erstens fanden viele den Film richtig schlecht, und ein Spiel scheint es auch nicht zu geben. Jetzt kommen Small Soldiers!

Das Kinopublikum in den USA wartet mit Spannung auf Small Soldiers von Dreamworks. Dieser Special-FX-Film, eine Mischung aus 3D-Animation und Realfilm, wirkt wie eine gelungene Fortsetzung von Toy Story, und ist seit dem 10. Juli auf den amerikanischen Leinwänden. Rechtzeitig zum Filmstart soll die PC-Version „Small Soldiers: Squad Commander“ im Handel sein, die von der Story her vollkommen auf dem Kinofilm basiert. Es handelt sich hierbei um eine Mischung aus Action und Strategie und zielt, man höre und staune, nicht auf den Hardcore-Strategiemarkt



Voller Geräteinsatz bei der Küchenmission

ab, sondern soll strikt jüngere und unerfahrene Strategiespieler ansprechen.

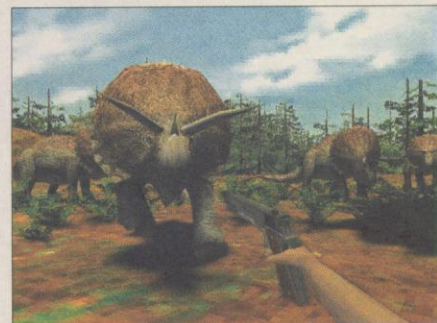


Am versteckten Lächeln im Mundwinkel erkennt der Kenner: Dies sind die Guten!

In 20 trotz allem herausfordernden Missionen leitet der Spieler die Geschehnisse der guten Gorgonites oder der bösen Commandos. Die Schlachtfelder der Spielzeughelden sind direkt dem Film entliehen. Auch wenn die Aufgaben teilweise relativ schwierig sein werden und der Einsatz von einigem Gehirnschmalz unumgänglich ist, werden die zu lösenden Missionen mit einer ganzen Menge Humor gespickt sein. Die Spieler müssen ihr eigenes Haus, Klassenräume, örtliche Geschäfte vor der Übernahme der anderen Spielzeugarmee be-

wahren. Das Spiel bietet ein ganzes Arsenal erweiterbarer Waffen, Bonus-Artillerie und spezielle Power-Gadgets. Witzige und klare Grafiken, dynamische Hintergrundmusik und ein kinder- bzw. einsteigerfreundliches Handling garantieren eine Menge Spielspaß auch für Nicht-Strategen.

Aber noch einmal zurück zu Godzilla. Was mich persönlich u.a. an diesem Film enttäuschte, war das Klauen bei SF-Filmen wie Aliens und Jurassic Park. Wenn schon die zweite Hälfte des Films wie eine Fortsetzung von JP riecht, warum nicht direkt das Original spielen? Dreamworks Interactive hat auch hier die passende Antwort: Trespasser!



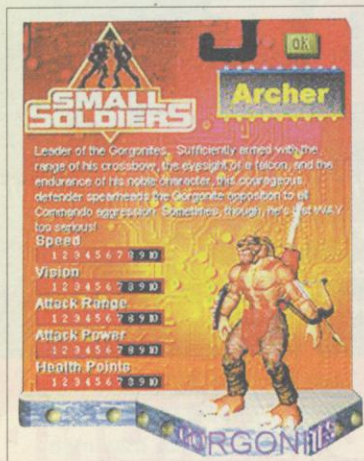
Ich hab zwar nichts gegen euch Viecher, aber plattmachen gilt nicht

Ein auf keinem Film basierendes Jurassic-Park-Spiel im 3D-Look. Die Story: Der Spieler wird an den Gestaden der Forschungsinsel „Site B“ an Land gespült und ist von durchgedrehten Sauriern umzingelt. Vor ihm liegt ein dichter Urwald, den es zu durchqueren gilt, ohne jedoch gefressen zu werden, versteht sich! Dreamworks Interactive hat sich große Mühe gegeben, die Landschaften so interaktiv wie möglich zu gestalten. In diesem First-Person-3D-Spiel kann jeder Gegenstand, der sich aufheben läßt zur Verteidigung genutzt



Der in den USA beliebte Komiker Phil Hartman lieh Chip seine Stimme

werden. Die Ausmaße der Insel, von den weitläufigen Innenräumen einmal abgesehen, beträgt riesige 15 Quadratkilometer realistischen Terrains. Die Dinosaurier, denen der Spieler begegnet, reagieren aus Motiven wie Hunger, Furcht oder Neugier. Die US-Version wird von bekannten Sprechern wie Richard Attenborough oder Minnie Driver unterstützt, dazu gibt es Musik aus dem originalen Soundtrack und gänsehaut erregende Soundeffekte. Small Soldiers: Squad Commander erscheint noch diesen Sommer bei Hasbro, Trespasser wird direkt von Dreamworks Interactive gegen Herbst dieses Jahres vertrieben. ts



Einige Statistiken über den Bogenschützen der „bösen“ Seite

get the



best of voodoo™

voodoo™
voodoo²™
voodoo rush™

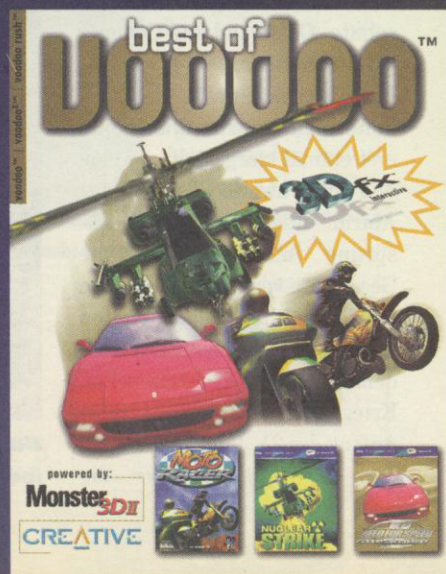


Need for Speed 2 SE, Moto Racer und
Nuclear Strike als ultimative Compilation für den
vollen Spielspaß mit dem 3Dfx Voodoo-Chipsatz.
Jetzt zum günstigen Bundle-Preis.

Voodoo-Hotline: 0 24 08-9 41-0

Vertrieb: **KINGSOFT**

Für Windows® 95

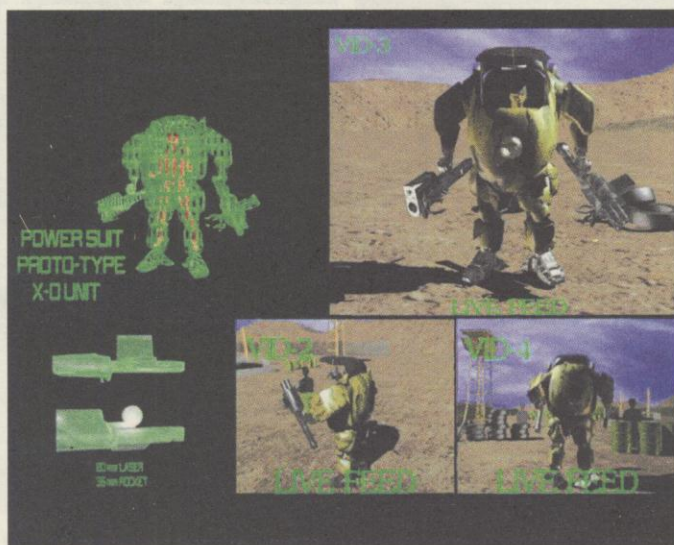


Command & Conquer Tiberian Sun

Um dem Streit, ob es nun C&C 2 oder C&C 3 ist, auszuweichen, soll der neue Command & Conquer Titel ganz simpel Tiberian Sun heißen. Auch gut...

Gute sieben Jahre ist es nun bereits her, daß Westwood Studios „Dune 2“ veröffentlichte. Ein Titel, der definitiv als Vorläufer für Command & Conquer und als Vorreiter des ganzen Genres angesehen werden kann. Und selbst wenn sieben Jahre nicht unbedingt Anlaß für ein Jubiläum sind, darf dieses Jahr in Las Vegas, der Westwood'schen Heimat, sicherlich mehr als zweimal der Sektkorken zischen. Neben der hochglanzpolierten Neuauflage „Dune 2000“, die sowohl Nostalgiker als auch Einsteiger in die Echtzeitstrategie, denen C&C ein wenig zu schnell und zu kompliziert werden könnte, freuen sich die Fans auf das lang- und heißersehnte „Command and Conquer – Tiberian Sun“.

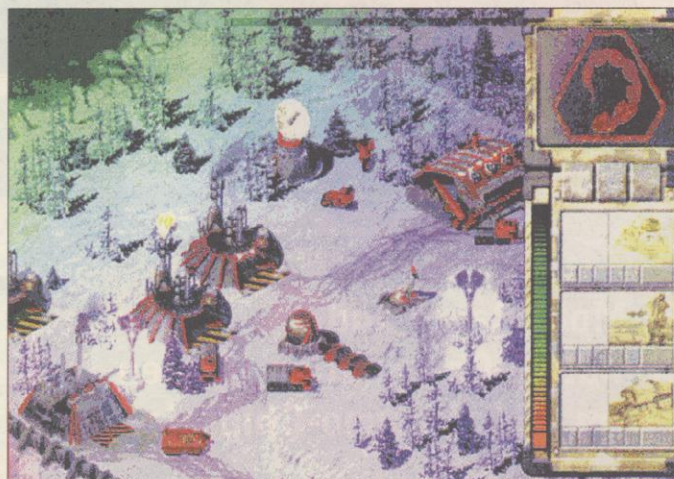
Um Tiberian Sun in die C&C-Zeitschiene einzuordnen, muß erst einmal klargestellt werden, daß der zweite Teil „Roter Alarm“ einen zeitlichen Rücksprung machte, also die Geschichte vor dem eigentlichen C&C erzählte (beide spielten Ende des 20. Jahrhunderts nach dem ersten Tiberianischen Krieg). Tiberian Sun setzt Anfang des 21. Jahrhunderts ein und berichtet so über die



Endlich bevölkern die beliebten Mech-Kämpfer auch das C&C-Universum



Die Voxel-Engine spielt ihre Stärken aus: Tolle Optik bei mäßigem Hardwarehunger



Die Gebäude lassen sich upgraden und so zu einer individuellen Basis gruppieren

Zukunft von GDI und NOD. Mittlerweile handelt es sich bei den Auseinandersetzungen nicht mehr um lokale Schlachten, sondern um einen globalen Krieg. Die Bevölkerung ist in zwei Lager gespalten. Selbst das Tiberium, die Energie-Ressource, hat sich verändert. Es gibt jetzt mehrere Arten, von denen sogar einige als äußerst gefährlich eingestuft werden müssen. Wenn sich so viel geändert hat, können wir davon ausgehen, daß auch der technologische Fortschritt nicht bei den Einheiten Halt gemacht hat. Derer gibt es eine ganze Riege, wie z.B. die Devil's Tongue, Hunter-Seeker Dronen, Jump-Jet Infanterie, Disruptoren, Stealth-Generatoren, gentechnisch hergestellte Cyborgs, Feuersturm-Verteidigungssysteme und viele mehr. Die Entwickler haben jedoch versucht darauf zu achten, den Spieler nicht unnötig mit Unmengen neuer Einheiten auf einmal zu überfordern. Anstatt den Umgang mit den neuen Einheiten mühsam vorab erlernen zu müssen, werden diese nur peu-a-peu vorgestellt, teilweise stehen sie auch nur für besondere Missionen zur Verfügung. Stattdessen gibt es nun ein System mit Erfahrungspunkten für Einheiten, die sich ähnlich wie im Rollenspiel oder in War-game-Klassikern wie Panzer General nach gelungenen Einsätzen zur nächsten Mission mitnehmen, aufrüsten und verbessern lassen.

In Tiberian Sun warten aber auch neue Spielstrategien, komplett neue Grafiken, Dutzende neuer Spiele-Features, eine brandneue 3D-Engine sowie neuartige Schlachtfelder auf ihren Einsatz. Was besonders bei den Schlachtfeldern ins Auge fällt: sie verändern sich laufend. Wird es Winter, frieren z.B. Flüsse und Seen zu, im Sommer

können sich Waldbrände unkontrolliert ausbreiten, Giftgase sind dem Windeinfluß unterworfen und können sich auch gegen den Verursacher wenden. Durch große Explosionen entstehen Krater, die für den Rest des Spielverlaufs sichtbar bleiben. Große Teile der bewährten Spieldynamik der früheren Teile wurden beibehalten, während

C&C-Fans, die stets darauf achteten, das beizubehalten, was C&C so beliebt gemacht hat, dem Spieler mit diesem dritten Teil der Trilogie etwas Besonderes zu bieten. Dies soll vor allem mit der komplett überarbeiteten Künstlichen Intelligenz erreicht werden, die sich auf den Spieler einstellen, falls er seine Taktiken wiederholt einsetzt, um



Die neuartigen Einheiten lassen neue Taktiken zu, erfordern aber auch Umdenken



Ganze Flammenmeere machen das Schlachtfeld zu einem um so gefährlicheren Aufenthaltsort

andere gänzlich neu erdacht wurden. Tiberian Sun wartet nur darauf, den Spieler mit ungewohnten Wendungen der Story zu überraschen. Mit der Entwicklung von Tiberian Sun haben die Westwood Studios bereits im Frühjahr 1996 begonnen, damals noch mit einem kleinen Team von nur drei Entwicklern, das sich jedoch bis heute auf eine Gruppe von gut 25 Mitarbeitern erweitert hat. Alle an den Arbeiten beteiligten Spezialisten sind selbst bekennende

geeignete Gegenmaßnahmen zu ergreifen. „C & C: Tiberian Sun“, die entscheidende Schlacht zwischen GDI, der Global Defense Initiative und der Bruderschaft von NOD, soll im Oktober 1998 von Virgin Interactive als englische Version auf dem Markt kommen. Die komplett deutsche Fassung sollte nicht viel länger auf sich warten lassen. *ts*

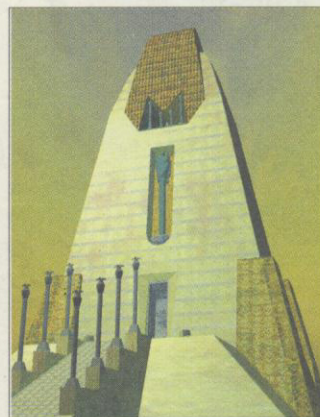
Erscheinen geplant
Ende '98

Neues von Cavedog

Cavedog wurde durch Total Annihilation bekannt. Auf der E3 stellte das Entwicklerteam die ersten Screenshots zu zwei ganz neuen Titeln vor, einem Ego-Rollenspiel und einem 3D-Rollenspiel-Adventure. Zu einem dritten Spiel, dem Rollenspiel-Adventure „Good and Evil“ von Ron Gilbert war hingegen noch überhaupt nichts zu sehen. Amen: The Awakening soll ein neuartiger Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel mit epischer Story werden. Die Entwickler haben sich vorgenommen, für diesen Titel alle gängigen Genreregeln zu brechen und jedem etwas zu bieten: Ein Teil Action, ein Teil Puzzles und eine große Portion filmisch umgesetzten Roman. Das Team ist sich im klaren darüber, wie leicht so etwas in die Hose gehen kann (so einen Mix haben ja bereits mehrere in den Sand gesetzt), doch wurde hoch und heilig versichert, daß hierbei nicht der Marketing-Hype, sondern einzig und allein gutes Gameplay im Vordergrund stehen soll. Amen soll in 17 Akten spielen (angeblich sind die Abschnitte zu groß, um Level genannt zu werden!), in denen Ihr ein Sonderkommando gegen überraschend intelligente feindliche

am Leben halten und deren Fähigkeiten weiterentwickeln müssen, während Ihr durch schier riesige Level – ach nein, Akte – stapft, und auf die nächsten bösen Überraschungen wartet.

Elysium wird dagegen ein eher klassisches Rollenspiel, das Euch in eine Welt jenseits Eurer Träume führt. Ihr steuert



Elysium bleibt stilvoll

eine kleine Truppe von Forschern durch 40 Episoden, von denen jede mehr als zehn Stunden Spielspaß garantieren soll. Hier müßt Ihr Euch den Werwolf-Lords von Lycanthum stellen, Himmelsgalerien über die Uzrehi-Ebenen steuern, seltsame außerirdische Landschaften jenseits des Verbotenen Bruchs erforschen und letztendlich gegen den tyrannischen Oberlord Ivris kampfen. Elysium verspricht, die besten Elemente aus Adventures, Rollen- und Actionspielen mit einer tiefen Geschichte, 3D-Grafiken vom Besten und cooler Musik zu vereinen. *ts*



Amen spielt in vertrautem Ambiente

Truppen steuert. Es geht jedoch nicht nur darum, gegnerischen Aliens die Köpfe wegzupusten, sondern Ihr werdet gegen teuflische Wendungen, Irrungen und Intrigen kämpfen, Eure Männer

Erscheinen geplant:
Amen: Sommer '99
Elysium: Ende '99



Die Fußballwelt in Deiner Hand...

Kick die Gegner aus der Tabelle...

Hol Dir den **Titel.**



Beschleunigte 3D-Darstellung
Mannschafts-Prämiensystem
Freundschaftsspiele im WM Modus
32 Bit Windows 95 Version

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Fußballbund

Die Welt ist ein Fußball



Ein **großer** Schritt für's Spielvergnügen.
Bundesliga Manager 98.



Super Gewinnspiel unter
<http://www.software2000.de>

SOFTWARE 2000



Wohin steuert die Hardware?

Wie schon im Editorial angedeutet, hat sich im Hardware-Bereich wenig Neues auf der E3 getan. Die zweite Generation der 3D-Chips ist ja seit der CeBit eingeführt und wird bereits kräftig verkauft. Es bahnen sich hier noch einige interessante Alternativen an, aber darüber werden wir leider erst im Frühherbst berichten können.

Bei den Eingabegeräten gab es da schon eindeutig mehr Bewegung. So stellte jeder der bekannten Hersteller (Microsoft, Logitech, Thrustmaster etc.) ein Force-Feedback-Lenkrad vor. Allen Modellen gemeinsam: Sie hielten den Messestreß nicht durch und verweigerten sämtlich nach einiger Zeit ihren Dienst, sofern sie den überhaupt jemals aufgenommen hatten. Mechanische Probleme und Hitzeempfindlichkeit schienen die Hauptgründe zu sein. Nun müssen wir abwarten, ob es bis zum Weihnachtsgeschäft standfeste Versionen geben wird.

Eine bessere Figur machten da schon die Force-Feedback-Joysticks: Microsoft stellte sein verbessertes Modell ohne lautstarke Lüfter vor, CH Products rüstet nach wie vor die bewährten Flightsticks mit Motor aus, während Thrustmaster und Logitech eine völlig neue Technik von Immersion Corporation

(die Erfinder der Force-Feedback-Maus) lizensierten. Deren patentrechtlich geschützte Technologie erlaubt hitzeunempfind-



**Innovativ:
Mit dem einstellbaren Joystick Cyborg 3D (oben), dem gleichnamigen futuristischen Pad (unten) und dem bald in Serie gehenden Force-Feedback-Lenkrad R4 will Saitek neuen Schwung in die PC-Landschaft bringen**

liche Riemenantriebe, die mit einem wesentlich breiteren Frequenzband von 1 bis über 300 Herz arbeiten. Dadurch sind wesentlich differenziertere Reaktionen des Sticks programmierbar, wie die Messedemos eindrucksvoll bewiesen. Mit dem besten Spielgefühl überzeugte bei unserem kleinen Messtest der solide scheinende, lüfterlose Logitech Wingman Force. Dies werden wir demnächst im Labor- und Praxistest überprüfen.



Messeliebling: In unserem kleinen Hands-On-Test auf der E3 hinterließ der Logitech Wingman Force den besten Eindruck

Eine weitere interessante Messe-Neuheit: Der Cyberstick von Cyberstuff Corporation, der sich analog wie auch digital kabellos betreiben läßt – ideal, um im Sitzen, Stehen oder Liegen vor allem fliegende Gefährte zu bewegen. So viele Abschlüsse in so kurzer Zeit hatten wir noch nie mit einem regulären Joystick zu verzeichnen. Ein genauer Test folgt demnächst.

Auch Saitek konnte der US-Messe kleine Glanzlichter verleihen: Cyborg 3D Pad und Cyborg 3D Stick zogen verblüffte Blicke an. Das futuristisch gestylte Pad, als solches kaum zu erkennen, ist natürlich sehr gewöhnungsbedürftig. Es zu meistern, bedarf sicher einiger Übung. Weniger Einstiegsschwierigkeiten bereitet der hochmoderne 3D Stick von Saitek. Er besteht aus Leichtmetall-Le-

gierungen und Spezialkunststoff, hat einen standfesten, überschweren Fuß sowie eine äußerst präzise Mechanik. Das ungewöhnlichste Merkmal: Die Metallkonstruktion wird per beigelegtem Imbusschlüssel auf die eigene Handgröße eingestellt. Der Stick läßt sich sogar umbauen, um zum Beispiel die Daumenmulde für Linkshänder anzupassen. So erzeugt jeder Kunde ganz leicht einen maßgeschneiderten Joystick, der obendrein durch eine enorm hohe Produktqualität auffällt.

Auch hier folgt eine ausführliche Vorstellung sehr bald.

Akustisch beeindruckend konnte Turtle Beach. Der Audio- und Musik-Spezialist stellte auf der E3 eine Soundkarte für anspruchsvolle Spieler vor. Die Montego A3D Xstream verblüfft vor allem mit einem überzeugenden 3D-Klangbild. Dank des Aureal A3D-Chips kann der Spieler nun hören, ob sich z.B. ein feindlicher Hubschrauber von hinten links, unten rechts oder senkrecht von oben nähert und dadurch auch ohne Sichtkontakt schnell und richtig reagieren. Auch Actionspielern dürfte diese akustische Orientierung enorm helfen. Jedes Spiel, das den A3D supportet, wird von der Montego entsprechend angesteuert. Das sind u.a. Unreal, Descent Freespace und Starfleet Academy. Im Internet werden auch A3D-Patches für ältere Spiele geboten (siehe www.aureal.com). Ansonsten handelt es sich bei der Turtle-PCI-Soundkarte um ein Modell mit MIDI-Interface, 64-stimmigem Wave-table-Modul, mit einem sehr guten Rauschabstand von 92dB und einem 18 Bit-Konverter, der mit bis zu 48 KHz in CD-Qualität sampelt. Die-



Flotter Sound: Bei der Montego A3DXstream hören Spieler, aus welcher Richtung der Feind naht

ses kleine Wunderwerk der Technik soll im Handel voraussichtlich zwischen 200 und 250 Mark kosten.

rm

Mundgeruch und Schweißfüße sind ihre stärksten Waffen

DIE ZEITRITTER

AUF DER SUCHE NACH DEM HEILIGEN ZAHN

AB
30. JULI
IM KINO!
www.tobis.de

CHRISTIAN
CLAVIER

JEAN
RENO

Ein Film von JEAN-MARIE **POIRÉ**

CHRISTIAN CLAVIER · JEAN RENO · MURIEL ROBIN

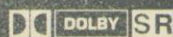
MARIE-ANNE CHAZEL · CHRISTIAN BUJEAU · CLAIRE NADEAU

Ein Film von JEAN-MARIE POIRÉ · Musik ERIC LEVI · eine GAUMONT Produktion

Coproduktion CINECOMIC & FRANCE 3 CINEMA · "CORRIDORS OF TIME"

Drehbuch CHRISTIAN CLAVIER & JEAN-MARIE POIRÉ · Produzent ALAIN TERZIAN

Produzenten PATRICE LEDOUX · CHRISTIAN CLAVIER & JEAN-MARIE POIRÉ



im Verleih der **TOBIS** Filmkunst
<http://www.tobis.de>



Dreammachine?

Segas Dreamcast contra Sonys Playstation

Bislang war der Spielewelt Segas neue Spielkonsole nur unter dem Decknamen Katana (altes jap. Schwert) bekannt. Offenbar bleibt es nicht bei dieser kämpferischen Bezeichnung, denn auf der E3 stellten die Japaner ihre jüngste Spieleplattform unter dem etwas weniger schwungvollen Namen **Dreamcast** vor. Den spielerischen Schwung sollen vor allem die technischen Komponenten der PC-ähnlichen 128-Bit-Maschine erzeugen: Ein mit 200 MHz getakteter SH4-Prozessor von Hitachi (360 MIPS) bildet das Herzstück des Systems. Noch vor einigen Wochen war allerdings von einer 300 MHz-CPU die Rede gewesen. Aber immerhin soll der SH-4-Chip den aus der Saturn-Konsole bekannten SH-2 in der Leistung um ein Zehnfaches überflügeln. Für eine zeitgemäße Highend-Grafik wird dann eine Spezialversion des Power VR2-Chips von NEC/Videologic (siehe CeBIT-Bericht in 5/98) sorgen, die den Prozessor via DMA-Bus erreicht. Bis zu drei Millionen Polygone pro Sekunde sollen so darstellbar sein. Das sind dreimal so viel wie in aktuellen Spielhallen-Automaten. Genug also, um Nebel, Staub, Leuchteffekte und Explosionen kinolike in Szene zu setzen. Ganz PC-untypisch: Wie beim N64 sind am neuen Sega vier Joypads gleichzeitig anschließbar. Vom PC stammt dafür wieder das eingebaute Modem, das mit 36,6 kbps Kontakt

zur Außenwelt aufnimmt – Telefonanschluß vorausgesetzt. Yamaha spendierte der Neuschöpfung einen Echtzeit-Audio-Chip auf RISC-Basis, der mit 3D-Sound und 64 Kanälen von sich hören macht.

Gold-CDs passen: Eine spezielle 1,6 GByte-Version schwebt den japanischen Ingenieuren vor. Eine solche Lösung hätte genügend Performance und Platz für aufwendige Grafikadventures. Doch noch ist das System nicht



Traummodell: Segas neue 128-Bit Spielkonsole Dreamcast besticht zwar nicht als Designschönheit, will dafür aber mit inneren Werten überzeugen. Zum Beispiel mit seiner weitgehenden PC-Affinität und einem herausnehmbaren Mobil-Modul (mitte) für das Spielen unterwegs.

Der mit 2 MByte Speicher ausgestattete Audiochip ist damit alleine schon so leistungsfähig wie ganze 32-Bit-Konsolensysteme vergangener Tage. Die Dreamcast-Konsole selbst hat einen Hauptspeicher von 16 MByte. Dieser wird erstmals unterstützt von dem Visual Memory System (VMS); eine portable Speicherkarte, die einen kleinen LC-Bildschirm nebst Bedientasten besitzt, um damit auch unterwegs ein Dreamcast-Spielchen wagen zu können – sozusagen ein kleiner eingebauter Gameboy. Anders als Nintendo mit seinem N64-System will Sega von Modulen nichts wissen, wendet sich aber auch wieder von der anfänglichen DVD-Idee ab. Ein CD-ROM-Laufwerk (12- oder 16-fach) wie bei der Playstation soll es sein, aber kein landläufiges, in das (raub-)kopierte

auf dem Markt... Bei Konsolen haben sich Spieler bislang nie den Kopf über die ROM-basierte Betriebssystemsoftware gemacht – sie erledigte völlig unauffällig ihren Dienst. Dies wird sich bei Dreamcast ändern, denn als Betriebssystem wird eine durch DirectX aufgebohrte Version des kompakten Windows CE (optimierte Mini-

Variante von Windows 95) zum Einsatz kommen. Gespannt werden nun alle Branchenkenner darauf warten, ob sich dadurch eine ganze Armada von PC-Spielen leicht für Dreamcast compilieren läßt, und ob wir erstmals auf einer Konsole mit „schweren Ausnahmefehlern“ oder „ausgelasteten Systemen“ konfrontiert werden. Auf jeden Fall werden die Entwickler in der Lage sein, in gewohnter PC-Manier Internet- und Netzwerk-Modi in die Spiele einzubauen.

Bevor aber N64 oder Playstation als Staubfänger in den Speicher wandern, dürfte noch einige Zeit vergehen. In Japan soll Dreamcast zwar schon zu Weihnachten Träume wahr werden lassen, doch bis USA und Europa scheint es ein weiter Weg: Herbst 1999 (wahrscheinlich September) heißt hier der Veröffentlichungstermin. Zu welchem Preis wir den neuen Spielraum einkaufen können, steht natürlich noch in den Sternen. Professionelle Sterndeuter der Branche erwarten, daß es auf jeden Fall weniger als 600 Mark sein werden. Die Dreamcast-Spiele dürften etwa zwischen 100 und 130 Mark pro Stück kosten. Wichtige Spielehersteller wie Acclaim, GTI, Interplay, Microprose und Midway haben angekündigt, Konvertierungen wie Neuentwicklungen für Dreamcast anzugehen. Und Sega wird natürlich Sonic sowie Virtua Fighter 3.5 beisteuern. *rm*

Sonic R

Sonic, Dauerheld der erfolgreichen Jump & Run-Spiele von Sega, gibt seinen Namen nun für ein 3D-Rennspiel her. Ob Einsteiger oder Profi, ob allein oder mit Freunden, in Sonic R düst Ihr durch das Weltall, eine altertümliche Stadt oder über eine tropische Insel. Dabei darf die Piste auch ver-

lassen werden, um abseits der Strecke versteckte Power-Ups und andere Überraschungen wie einen Bonustrack zu entdecken. Ihr könnt als Sonic, Tails, Knuckles oder Amy ins Rennen gehen. *rm*

Erscheinen geplant
Herbst '98

Outcast

Einer der wenigen deutlichen Trends der E3 heißt Action-Adventure. Das wohl aufwendigste Projekt dieser Kategorie heißt Outcast. Die für Ocean tätige belgische Entwicklercrew Appeal hat für dieses SF-Abenteuer die ausgefeilte 3D-Fantasiewelt Lumina mit sechs weitläufigen Ortschaften entwickelt.



So schön können Abenteuer sein: Outcast wurde nicht umsonst von „All About Games“ zum besten Spiel der E3 gekürt. Abenteuerer Cuttler darf in Outcast tauchen, schießen, reden, reiten und rätseln.

Es sind sehr aufwendige Landschaften und grafisch ansprechende Szenen, die während des Spiels durch wundervolle Effekte (Explosionen, Wasserwellen, Wolken, Lichtblitze) bereichert werden. Das Sensationelle daran: Outcast kommt völlig ohne 3D-Beschleunigerkarte aus. Dennoch lief das beinahe fertige Spiel auf der Messe schon relativ ruckelfrei, wobei der Held Cutter nicht nur



durch die Gegend läuft, sondern auch reitet, taucht und klettert. Wie Lara Croft nimmt er gerne überzeugende Handfeuerwaffen zu Hilfe, um sich seinen Weg zu bahnen. Wie in einem Ego-Shooter hat er nach und nach ein ganzes Arsenal an Handfeuerwaffen im Gepäck (24 verschiedene Waffentypen), die vom Laserstrahl bis zur Mega-Bombe so ziemlich alles verschießen. Dabei gelangen den Programmierern Effekte und Lichtblitze, die sogar einem reinen Actionspiel zur Ehre gereichen würden.

Übrigens darf der Held auch Dynamit fernzünden und sich mit seinem Spezial-Gerät vorübergehend unsichtbar machen. Sogar ein sich intelligent verhaltendes Trugbild läßt sich zur Ablenkung losschicken (Total

Recall läßt grüßen). Apropos Intelligenz: Alle Non-Player-Characters im Spiel folgen ihrem Tageswerk und reagieren auf die Interaktion mit dem Helden. Um ein wenig Abwechslung in den Abenteuerer-Alltag zu bringen, gibt es 30 verschiedene Charakter-Typen, die jeweils von bis zu 20 Texturen und aufwendigen Animationen belebt werden. *rm*

Erscheinen geplant
Herbst '98

Incident at Europa

Computerspiele, die auf Kinofilmen basieren, gehen in der Regel unter. In die Abgründe der Meere versinkt auch „The Abyss: Incident at Europa“, da es das Thema verlangt. Dieses Echtzeit-3D-Adventure im Stile von Rama spielt aber nicht etwa den bekannten Kinofilm von James Cameron nach. Statt dessen will Sound Source Interactive dem genialen Regisseur ein Denkmal setzen, indem es die Erfolgsstory fortschreibt: Sechs Jahre nach dem Filmende führt Euch das Abenteuer vom Meeresgrund bis zum Jupiter-Mond Europa. Es gilt herauszufinden, warum eine mutierende Seuche die Außerirdischen dahinflutet. Ausgefallene Rätsel und Actionelemente reichern das SF-Abenteuer in Ego-Perspektive an. *rm*

Erscheinen geplant
Herbst '98

War of the Gods

Da Populous seit Jahren die Computerspieler erfolgreich Gott spielen läßt, wollen nun auch die Kalifornier von Sound Source Interactive diesen Weg beschreiten. In Olympus: War of the Gods ebnet Ihr als griechische Götter Euren Armeen einen erfolgreichen Weg durch die griechische Mythologie. Dabei helfe Ihr Euren Truppen mit 24 göttlichen Fertigkeiten, darunter verheerende Feuerbälle oder schützende Wälder. Oder setzt blutrünstige Hydras, Titanen oder Centauren im Camp des Gegners ab. *rm*

Erscheinen geplant
Herbst '98

Erscheinen geplant
Herbst '98

Rally Championship 2

Sieben realistische Off-Road-Kurse in rasantem Speed verspricht die zweite Ausgabe des Sega-Rennspiels. Rally Championship 2 bietet eine 3D-Landschaft mit neuen Wetter-Effekten, die das Fahrverhalten der Rennbolide beeinflusst. Weiter gibt's Multiplayer-Funktion für bis zu acht Rennfahrer, Force-



Day & Night: In Rally Championship 2 werden Tag und Nacht die unterschiedlichsten Pisten umgepflügt.

Feedback-Support und 10-Jahre-Championship-Modus. Für die heißen Rally-Ausflüge dürft Ihr in Corolla, Stratos und Impreza einsteigen. Wer gut fährt, kommt auch an die versteckten Celica und Lancia Delta heran. *rm*

Erscheinen geplant
Herbst '98

Yoot's Tower

Fast eine Million Exemplare sind weltweit von der Hochhaus-Simulation SimTower (EA/Maxis) verkauft worden. Grund genug für einen Nachfolger, der überraschenderweise von Sega vorgestellt wurde: Yoot's Tower sieht auf den ersten flüchtigen Blick SimTower zum Verwechseln ähnlich. Tatsächlich wurden nur behutsame Detailverbesserungen eingebaut: Die Grafik der Gebäude folgt jetzt jeweils einem thematischen Styling, was sich vor allem in den

Restaurants und Entertainment-Einrichtungen bemerkbar macht. Die virtuellen Bewohner des Towers sollen sich nun intelligenter verhalten. Die störende Obergrenze bei der Zahl der Liftanlagen wurde beseitigt. Allerdings soll die Gebäudehöhe nach wie vor bei 100 Stockwerken enden. Yoot's Tower wird auf PC und Mac lauffähig sein. *rm*

Erscheinen geplant
Sommer '98



Turmbau zu Babel: Das erfolgreiche SimTower wurde etwas aufpoliert, um nun als Yoot's Tower bei Sega eine zweite Hochhaus-Karriere anzutreten

Soulbringer

Ob das Rollenspiel Soulbringer der Bringer wird, lässt sich längst noch nicht abschätzen, denn Gremlin rechnet damit, noch ein weiteres Jahr Entwicklungsar-

nisse sind sehr hilfreich im Kampf gegen den bösen Dämonen-Lord, der natürlich mal wieder die ganze Spielewelt unterjochen möchte. *rm*



beit investieren zu müssen. Immerhin wirken die Landschaften schon atmosphärisch dicht, und als echter Rollenspieler darf man endlich auch Fährtensucher werden, der mit der nötigen Erfahrung tatsächlich menschliche und tierische Spuren erkennt und deuten kann – ideal für Verfolgungsjagden. Sogar der untrainierte Spieler sieht frische Fußspuren in Matsch und Schnee, doch verschwinden diese nach kurzer Zeit.

Frühes Stadium: Bis Ihr als Scout in Soulbringer auf Spurensuche gehen könnt, wird wohl noch ein Jahr ins Land gehen

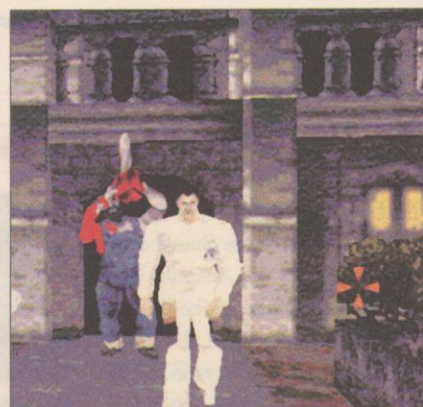
Wer seine mystischen Fähigkeiten trainiert, kann sogar mit den Toten sprechen. Deren Geheim-

Erscheinen geplant
1999

The House of the Dead

Seit über einem Jahr verspritzt The House of the Dead bereits sein grünes Zombie-Blut in den Spielhallen dieser Welt. Nun schickt sich Sega an, das Automatenenspiel auch für PC umzusetzen. Da das 3D-Splatterspiel allerdings ziemlich harten Tobak enthält, dürfte es im Falle einer 1:1-Umsetzung in Deutschland an der Indizierungshürde scheitern – zumal auf

PC sogar reichlich rotes Blut zum Einsatz kommt. *rm*



Zombiealarm: In House of the Dead steht dem Spieler ein Massaker der Untoten bevor.

Erscheinen geplant
Spätsommer 1998

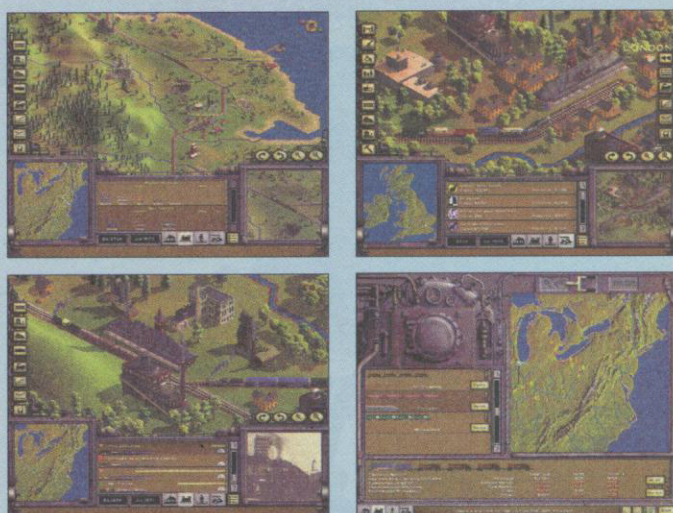
Railroad Tycoon II



Die Eisenbahn-Simulation Railroad Tycoon begründete 1990 den Ruhm von Microprose-Gründer Sid Meier, der seine Firma aber mittlerweile verlassen hat. Er nahm die Rechte nicht mit, also verkaufte sie Microprose an PopTop Software, deren Entwickler große Fans der Simulation sind. Das Entwicklungsstudio bringt nun im Namen der „Gathering of Developers“ Ende des Jahres den lang ersehnten Nachfolger auf den Markt. Auf der E3 konnten wir

bereits eine lauffähige Version bewundern, die einen wirklich guten Eindruck hinterließ: Hochauflösende Grafiken, eine praxisgerechte Performance und etliche Komfortverbesserungen werden jeden alten Railroad-Fan sicher begeistern. Nähere Einzelheiten über die Programmfunktionen des zweiten Tycoons brachten wir bereits in PP 6/98. *rm*

Erscheinen geplant
Winter 1998



Schöner Zug: Nach langer Durststrecke erhält das Erfolgsspiel Railroad Tycoon II in diesem Winter endlich einen Nachfolger, der sich durch seine bildschöne Optik und verbesserte Bedienung auszeichnet

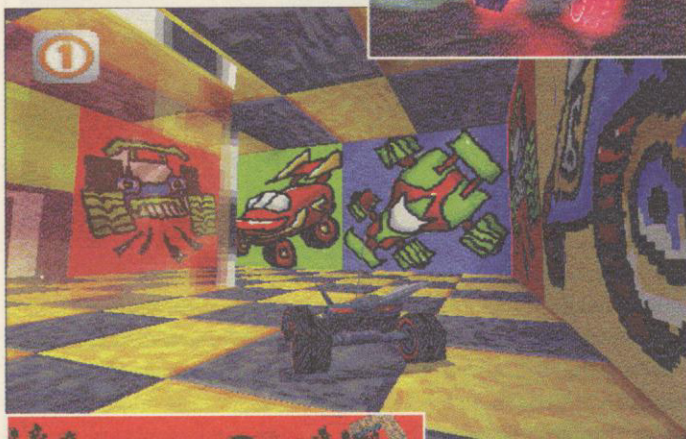
Buggy

Ein verspieltes Rennspiel stellte Gremlin mit „Buggy“ auf die Gummiräder: Der PC- und Playstation-Titel simuliert 16 kunterbunte Spielzeugautos, die von Euch per Tastatur oder Gamepad durch 16 phantasievolle Rennstrecken ferngelenkt werden können. Das geht auch

gemeinsam im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus. Versteckte Streckenabschnitte, Abkürzungen, Power Ups, pyrotechnische Effekte und sogar Puzzles lassen sich per Buggy entdecken. *rm*



Erscheinen geplant
Sommer 1998

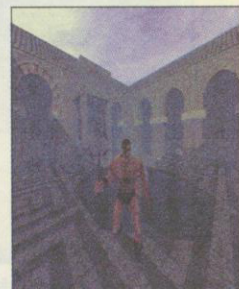


Ferngesteuert: Durch phantasievolle Kurse müßt Ihr einen Spielzeug-Buggy möglichst schnell durchlotsen

Blade

Als Action-Adventure preist Gremlin das seit längerem in Entwicklung befindliche „Blade“, dabei sieht das altertümliche Szenario eher wie ein Ego-Shooter aus. Allerdings wirken die Protagonisten in Blade mehr wie Gladiatoren, die sich in prächtigen Kulissen mit Schwertern, Keulen und Lanzen beharken. Doch nicht nur der Kampf in der Multiplayer-Arena soll auf dem Programm von Blade stehen, sondern auch Puzzles und Abenteuerelemente. Gekämpft wird nicht nur gegen intelligente Recken, sondern es gilt auch, Drachen, Minotauren und Orcs zu besiegen. Diese waren allerdings in der Messe-Version von Blade noch nicht zu entdecken. Statt dessen aber eine phantastische Physik: Jeder „Ziergegenstand“ vom Sitzschmel über die Waffen bis hin zu Feuerschalen und Kohlebecken darf der Held nicht nur in die Hand nehmen, sondern auch im Kampf mißbrauchen. Vor allem kann er sie dem Gegner entgegenschleudern. Dabei sind Bewegungsanimationen, Lichteffekte (vor allem bei den Feuerschalen) und Aufprallverhalten aller Gegenstände exzel-

Martialisch: Wie Gladiatoren im alten Rom steigen die Blade-Recken in die Arena. Allerdings wird es daneben wohl auch abenteuerliche Spielelemente geben.



lent der Realität nachempfunden. Die Waffen besiegtter Gegner stehen natürlich auch zur Verfügung. Die Entwicklercrew von Gremlin arbeitet momentan noch fieberhaft am Kampfsystem, so daß zum heutigen Zeitpunkt noch keine Aussage über die Indizierungsgefährdung getroffen werden kann. *rm*

Erscheinen geplant
Herbst 1998

F-18 Super Hornet

Wolltet Ihr immer schon auf dem schlingenden Deck eines Flugzeugträgers landen, mit bis zu 15 Freunden unendlich viele Missionen bestreiten und hemmungslos die allerneuesten

US-Waffen abfeuern? Dann könnt ihr Euch jetzt auf F-18 Super Hornet, der jüngsten Entwicklung von DI (Digital Integration) freuen. Diese ausgefeilte

militärische Flugsimulation stellt Euch in den Dienst der US-Navy. Landschaft und Cockpit wurden möglichst realistisch dargestellt, während die drei Kriegszonen und das Trainingsgebiet im Sinne der politischen Korrektheit fiktiv sind. Im

Flugbetrieb jagd ihr 200 verschiedene Bodenfahrzeuge und begegnet 60 Flugzeugtypen. Das Spiel wird natürlich 3Dfx unterstützen. *rm*

Erscheinen geplant
Winter 1998

Diablo 2

Schon seit einiger Zeit warten Diablo-Fans ungeduldig auf die Fortsetzung des so überaus erfolgreichen Hack'n'Slay-Spiels. Leider soll es noch bis zur zweiten Jahreshälfte 1999 dauern, bis das fertige Diablo 2 ausgeliefert wird. Auf der Messe konnten wir wenigstens schon den ersten, lauffähigen Part ausführlich probespielen. Als leicht magisch begabte Amazone (Feuerzauber auf Schwert und Pfeile) starteten wir im neu designten Dorf, in welchem endlich Händler wohnen, die sämt-



liche Items an- und verkaufen. Das lästige Herumpendeln gehört damit der Vergangenheit an. Allerdings könnt ihr im Dorf keinerlei magische Waffen oder Rüstungen mehr erstehen. Diese

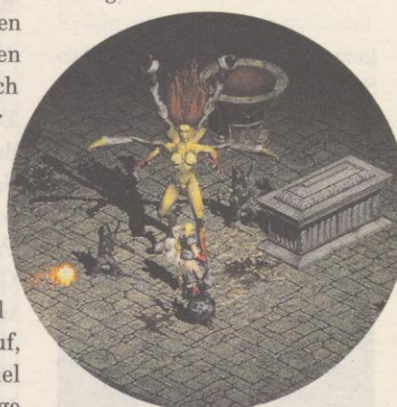
sind nur noch in den Dungeons zu finden oder eben Monstern abzunehmen. Auch winken sie als Belohnung der zahlreichen Quests, die Sierra gelobte einzubauen.

Die bislang aus Diablo bekannten Heldentypen tauchen im Spiel nur als NPCs auf, die zum Beispiel die Dorfeingänge gegen Monster verteidigen oder die sich unter bestimmten Umständen auch von euch als Begleitschutz anheuern lassen. Selber könnt ihr nicht mehr als Magier oder Mönch (Hellfire) losziehen, sondern habt die Wahl zwischen Barbar, Amazone, Necromancer, Paladin und Heiler. Deren Charakterwerte werden zwar wie gehabt gesteigert, doch per neu eingeführten Spezial-

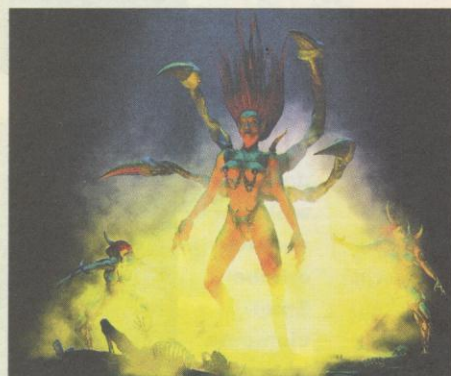
Skills müßt ihr dem eigenen Helden eine besondere Fähigkeit aneignen. Damit rückt man näher in Richtung Rollenspiel als zuvor, denn in der Praxis sollen sich die Diablo-Helden möglichst stark voneinander unterscheiden. Da im Multiplayer eine ge-



Zurückhaltung: Der untere Statusbalken macht sich nun dünne...



eine dunkle Felsenhöhle, findet er sich urplötzlich in einem gut bevölkerten Dungeon wieder. Die Überblendung geschieht in Sekundenbruchteilen, die nervige Diablo-Ladesequenz gehört also der Vergangenheit an. Die Dungeons sind grafisch noch hübscher und aufwendiger gestaltet als in Hellfire. Zwar liegt die Auflösung nach wie vor bei 640 x 480 Bildpunkten, doch die Landschaften



Am Ende von abenteuerlichen Quests erfreuen bunte Cutscenes das Auge



Volle Lote: In Diablo 2 geht es auch oberirdisch voll zur Sache

meinsame Party von bis zu acht Spielern gebildet werden kann, wird der Erfolg des Gruppenspiels von der richtigen Mischung an Charakteren und Spezialfähigkeiten abhängen. Sobald man das Dorf verläßt und durch die Wälder streift, sind scharenweise angriffslustige Monster anzutreffen, die neben ihrer Magie ganz neue Nah- und Fernwaffen einsetzen. Klettert der neugierige Held auf einem verlassenen Friedhof in eine Gruft oder am Wegesrand in



Nach solchen photorealistischen Vorlagen wurden Mauern und Wände in Diablo 2 aufwendig nachgebaut

werden mittlerweile in rund 65.000 Farben dargestellt. *rm*

Erscheinungstermin
2. Hälfte '99



Dungeon Keeper 2

Der Nachfolger des lustigen unterweltlichen Treibens wird wohl noch etwas auf sich warten lassen. Auch auf der „Mutter aller Computerspielmessen“ wurde nicht mehr als ein – allerdings hochamüsantes – Video kredenzt. Es zeigte den „Horned Reaper“ beim Sprücheklopfen, von wegen größtes Computerspiel jemals usw. Außer den üblichen Versprechungen wie „toller, größer, farbiger“ war auch den Entwicklern nichts Vernünftiges zu entlocken. *fe*



Erscheinen geplant
1999

Zur Abwechslung mal kein Reaper oder Keeper, sondern eine Elfe

Shogo

Zuerst hieß es, Riot verfügte über die brandneue LithTech-3D-Engine, eine Monolith-Eigenentwicklung, und wurde mitsamt der Engine an Microsoft verkauft. Letztere sollte in Big Bill's Betriebssystemdungeons als DirectEngine integriert werden. Aber es kam

die üppigen Explosionen suchen momentan ihresgleichen – die Performance schon auf mittelgroßen PCs ist beachtlich. Shogo verbindet Actionelemente mit einer ausgefeilten Hintergrundstory im japanischen Manga-Comic-Stil, dynamischer, also situationsbezogener

Musik, und einem Arsenal an über 20 Waffen, die dem Bösen unserer Zukunft Einhalt gebieten sollen. Ihr seid hauptsächlich im Cockpit eines von vier wählbaren Mechs unterwegs, die sich bei Bedarf in einen Hovertank transformieren können, nur wenige



Mech-Schlachten im Manga-Outfit

ganz anders. Monolith kaufte sämtliche Rechte zurück, polierte das Spiel ein letztes Mal auf und steht nun kurz vor der Veröffentlichung dieses erstklassigen Mech-Shooters. Ein kurzes Spielchen auf dem Messestand konnte schon von der Qualität des Spiels überzeugen. Die Licht- und Wassereffekte und

Missionen müßt Ihr zu Fuß erledigen. Die über 30 verschiedenen Robot- oder Mutanteneinde sind durch aufwendige Animationen filmreif dargestellt. *fe*

Erscheinen geplant
Ende 1998

Ultima 9: Ascension

Eine der dienstältesten Reihen in der Geschichte des Computer Entertainments findet seine Fortsetzung – von Rollenspielfanatikern sehnlichst erwartet. Allerdings präsentiert sich der neunte Teil der Sage aus dem Hause des edlen Lord British in sehr modernisiertem Gewand. Aus dem vor



Der Troll möchte nicht von seinem Hügelchen herunter. Na warte!

Eigenschaften, Skills und speziellen Items nur so überfließen

und schleudert Flüche. Läßt Lara Croft grüßen? Der Actionanteil ist jedenfalls so ausgeprägt, daß man von einem echten Rollenspiel auf keinen Fall mehr sprechen kann, auf echtzeitbremsende Features wie ein aufwendiges Inventory wurde verzichtet. Diesmal wird der ewige Kampf zwischen dem Avatar und dem Guardian (oder einer der über 50 weiteren Personen



Oh, nein! Diese Skelette! Welches von ihnen ist Michael Jackson?

den Spezialistentraum ist ein waschechtes Action-Adventure geworden, wenn auch mit RPG-Elementen. Ihr steuert Euren Helden durch die verwunschenen Gärten und trollverseuchten Höhlen, schwingt das Schwert

und Kreaturen) wohl im offenen, ehrlichen Kampf „Mann gegen Mann“ ausgetragen? *fe*

Erscheinen geplant
Ende 1998

Seven Kingdoms II

Dies ist der zweite Ausflug von I-Magic und Trevor Chan ins Reich des Fantasy-Mittelalters. Auf echtem 3D-Terrain könnt Ihr schon gegen Ende '98 über komplexe Armeen und eine gegenüber dem ersten Teil vereinfachte Wirtschaft herrschen. Gerade die sehr differenzierte Ökonomie vom ersten Teil stieß bei eingeschworenen Echtzeitstrategen auf gemischte Aufnahme. Nachdem er vor allem bei Hardcore-Gamern großen Anklang fand, wird die Fortsetzung auf eine verbesserte Grafik (im

Moment liegen noch keine Screenshots der Endversion vor) und eine einsteigerfreundliche Spielmechanik mit gesteigerten militärischen Optionen abzielen. Erstmals gibt es nicht nur menschliche, sondern auch Frythan (Monster-) Königreiche, jedes davon verfügt über spezifisch gestaltete Gebäude, Zivilisten, Fußsoldaten, Reiter und Reittiere. *fe*

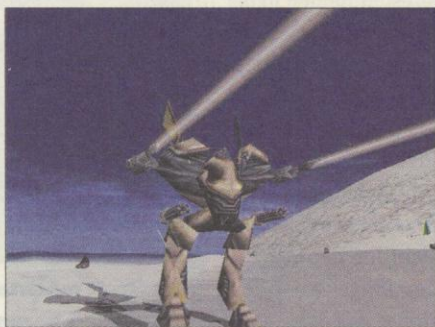
Erscheinungstermin
Ende 1998



Starsiege

Nach dem geradezu phänomenalen Erfolg von Sieras letztem Earthsiege-Titel, steht nicht nur der zweite Teil des Strategicals Cyberstorm, sondern gleich ein komplettes Spiele-Universum an. Cyberstorm 2: Corporate Wars ist nicht

nur der neueste Titel im Dunstkreis des Mech-Spektakel Earthsiege, sondern gleichzeitig die letzte Solo-Veröffentlichung. Wesentlich spannender jedoch wirkt die Ankündigung von Starsiege, einem kompletten Universum, das alle neuen Dynamix-Weltraumtitel umfassen soll. Die Earthsiege-Welten



Ein äußerst wehrhafter Mech-Geselle

nächst einmal eine ganz neue Spiele-Engine spendiert, die nach Angaben von Dynamix alles hinter sich lassen soll, was es bisher an 3D-Landschaften gab. Sie wurde rundherum aufgemöbelt und richtet sich in ihrer Performance ganz nach der Power und Ausstattung des Computers des jeweiligen Spie-

schaften bieten. Über die neuesten Entwicklungen wird laufend auf mehreren großen, speziell eingerichteten Web-Sites (www.starsiege.com), (www.starsiege.com) und (www.starsiegeplayers.com) berichtet werden. Für Zukunftsinteressierte Spieler gibt es auch noch für kurze Zeit die Möglichkeit, sich noch als Beta-Tester eintragen zu lassen (www.tracker.dynamix.com/trakbin/wtms.dll – hier „Beta Tester aus dem Menü auswählen, und „guest“ im ID-Feld eintragen). Ihr werdet, falls Ihr zu den Ausgewählten

gehören solltet, dann direkt per Email darüber benachrichtigt. Bereits zu Weihnachten soll es mit Starsiege TRIBES, einem First-Person-Shooter, weitergehen, jedoch gab es hierzu leider noch kein einziges Bild. Darüber, wie es in diesem neuen Abschnitt der unendlichen Weiten des Weltraums weitergeht, werden wir Euch natürlich auf dem laufenden halten. ts

Erscheinen geplant
Ende 1998

Nations Fighter Command

Psygnosis war tatsächlich unter die fleißigsten Publisher auf der E3 einzustufen. Zusätzlich zu der Masse an

Grafik allerdings stellt Rekorde auf. Im Moment gibt es im Spielebereich wahrscheinlich nichts Vergleichbares. Die Kehr- und Schattenseite: Unter einem P 300 mit Voodoo -2-Beschleuniger und 64MB RAM braucht man gar nicht erst einzusteigen. Dann allerdings werdet Ihr mit echten 3D-Wolken zum Durchfliegen, realistisch vom Fahrtwind verwirbelten Rauchschwaden, Lichteffekten, Einschußblöchern der Maschinengewehrgarben und



Ganz selten in Flugsims:
Der Me 163 Raketenjäger

interessanten Spielen, die wir bereits im Vorfeld vorgestellt hatten, fiel besonders die Extremflugsimulation Nations Fighter Command auf, die nach neuesten Erkenntnissen bereits vor dem lange angekündigten

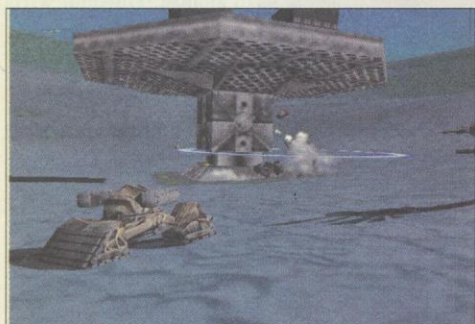
„Freie Jagd“ erscheinen wird, trotzdem aber erst im nächsten Jahr. Ein glattes Dutzend Weltkrieg-2-Jagdflugzeuge steht zum Zerschießen bereit. Die Flugphysik darf als äußerst genau angesehen werden, die



Atemberaubend schöne Luftgefechte

natürlich den allseits beliebten bombastischen Explosionen verwöhnt. fe

Erscheinungstermin
Frühjahr 1999



Für Mech-Krieger gibt's immer was zu tun – also auf zur nächsten Mission

von gestern machen nur einen kleinen Klecks im gesamten Ausmaß von Starsiege aus. Der erste Titel, der angeblich (bei der Verkündung von Erscheinungsterminen sollte man ja immer besonders vorsichtig sein) noch diesen September erscheinen, und ganz simpel „Starsiege“ heißt, ist zunächst einmal das bekannte Earthsiege in neuem Gewand. Die Geburt eines kompletten Universums muß man sich schon etwas kosten lassen, und so wurde diesem neuen Mech-Fighter-Titel also zu-

lers. Es gibt natürlich Hardwie auch Software-Unterstützung für die 3D-Beschleunigung, und es sollen ungeahnte Sichtweiten ohne jeglichen Nebel, einen interaktiven 3D-Missionseditor und voll integrierte Innen- und Außenland-



Auch ein Mech hat mal Pech

CONFLICT: FREESPACE

THE GREAT WAR™

DER KRIEG BEGINNT



Stellen Sie sich im Sternenkrieg gegen feindliche Raumkreuzer und Zerstörer von erschreckender Größe und in überragendem Detail.



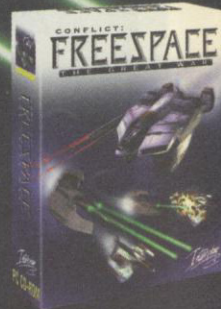
Ausgefeiltes Künstliche-Intelligenz-System (KIS) von denselben Leuten, die DESCENT so einmalig gemacht haben.



„Intelligenter, anspruchsvoller und komplexer als 'Wing Commander': Vielleicht der Space-Hit des Jahres" (Knut Gollert, Bravo Screenfun 3/98)



„Missionen mit Teilaufgaben, Multiplayer-Modi und schicke Grafik sind der Stoff, aus dem Hits gemacht sind. Ein ernstzunehmender Konkurrent für Wing Commander Prophecy und TIE Fighter." (Michael Schnelle, GameStar 5/98)



Interplay™

<http://www.interplay.com>

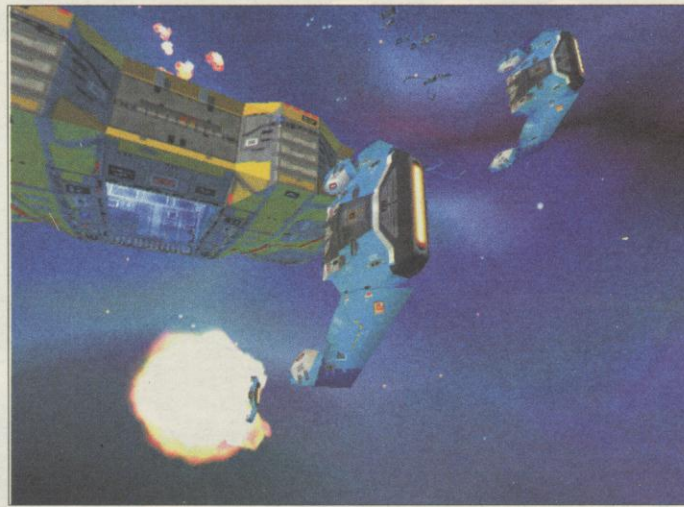
DISTRIBUTED BY
Atari

PC
CD
ROM

Homeworld

Eine der wenigen echten Überraschungen dieser E3 kam von Sierra – eine Raumschlachtstrategie

In aller Stille und ohne jede Publicity entstand unter den Fittichen von Tante Sierra ein Echtzeitstrategiespiel der nächsten Generation, das nicht nur in Sachen Grafik, sondern auch durch innovatives Gameplay Maßstäbe setzen wird. Im vergangenen Jahr war Echtzeitstrategie fast wörtlich gleichzusetzen mit anspruchslosem Basenaufbau, massierten Panzerschlachten und simpel gestrickten Kampagnen. Spielertiefe und Ideenreichtum wurden zugunsten der (angeblich) adrenalintreibenden Echtzeithektik vernachlässigt. Angesichts der zwangsläufigen Ermüdung der Spielerwelt konnten die Verkaufszahlen auf keinen Fall die Erwartungen der Indu-

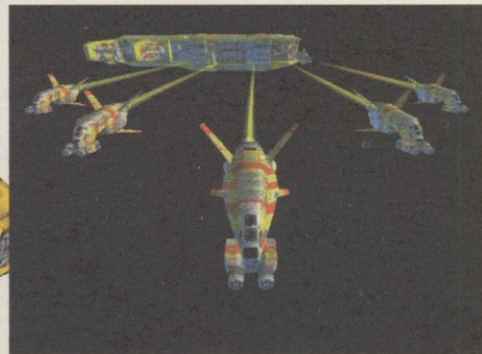


Auf Befehl stürzen sich die Jäger auf das feindliche Mutterschiff

strie erfüllen, kein Wunder also, daß die diesjährige E3 einen großen Umschwung von der Echtzeitstrategie



zum Actionadventure zeigte. Die Anzahl der Strategien in nächster Zeit dürfte also stark zurückgehen – was uns Spieler nicht stören wird, wenn die Qualität im selben



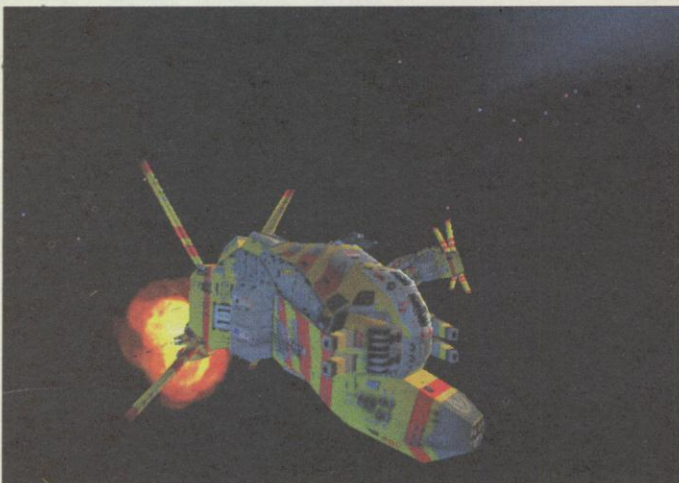
Solche imposanten Formationen erzeugt Ihr schon mit wenigen Mausklicken

Maß ansteigt. Homeworld ist ein gutes Beispiel für die Weiterentwicklung des Genres. Zum einen bekommen wir ganz augenfällig Grafiken in Wing-Commander-Qualität (und das mit einhundert Schiffen gleichzeitig auf dem Bildschirm), zum anderen wurden neue Ideen integriert und der Schritt zu einem recht ungewohnten Plot gewagt. Die Hintergrundgeschichte zum Raumschlachtepos beschreibt eine friedliche Galaxis, die von den noch friedlicheren Kushan verwaltet wird. Unausbleiblich wird die Idylle gestört, als die üblen Taiidan aus den dunklen äußeren Sektoren über die glückliche Milchstraße hereinbrechen und die Ära des Friedens für immer beenden. Sie

schrecken nur deshalb vor einem Holocaust an den Kushan zurück, weil sie diplomatische Schwierigkeiten mit anderen Völkern befürchten. Statt dessen deportieren sie die Übriggebliebenen mit einer quälend langsamen Frachtflotte in den äußersten Winkel der Galaxis, um sie dort auf einem Wüstenplaneten zu internieren. Die lange Reise hindurch tun die Taiidan-Wächter alles, um die kulturelle Identität der Besiegten zu zerstören. Vom Verbot jeder Überlieferung und Datenspeicherung bis zum politischen Mord ist jedes erdenkliche Mittel recht. Nur

ein einziger Gegenstand kann ins interstellare Exil geschmuggelt werden. Ein Speicherkristall, der den Desorientierten jedoch erst Generationen später ihre eigene schreckliche Vergangenheit enthüllt, indem er die wahren Koordinaten ihrer

Heimatwelt enthüllt. Mit den Mitteln des kargen Planeten erbauen sie ein gigantisches Mutterschiff, mit dem sie ins Zentrum der Galaxis vordringen wollen, um ihren Ursursprungsplaneten wieder in Besitz zu



Schwere Einheiten feuern ihre Geschosse über große Entfernungen ab



R2 Standard Frigate
[AK]

nehmen. Durch die absolute Rohstoffknappheit auf der Exilwelt sind die Kushan daran gewöhnt, jede Ressourcenquelle zu nutzen, so daß sie auch im Weltraum Material finden, um ihre Flotte während der Reise zu verstärken. Asteroiden oder interstellare Nebel werden effizient in Baumaterial umgeformt. Die Geschichte entwickelt sich im Verlauf des Spiels weiter, wobei nach jedem Hyperraumsprung ein neues Abenteuer wartet. Jede der beiden beteiligten Rassen entwickelt eine individuelle Technologie, was zu unterschiedlichen Waffensystemen und Ausrüstungen führt. Da der Hintergrund von einer Reise vom Exilplaneten zurück erzählt, sind Landungen auf Planeten nicht vorgesehen. Alle Arten von Kolonienbau- und Management entfallen somit, was das Spiel wieder in eine neue und unverbrauchte Richtung lenkt. Die Aufgaben des Spielers als Expeditionsleiter umfassen Rohstoffmanagement und Schiffbau ebenso wie die Steuerung der taktischen Raumkämpfe mit



Explosionen im Weltall, ein sicheres Zeichen für schwere Meinungsverschiedenheiten



Üppige Feuerbälle erfreuen das strategische Spielerherz

verschiedensten Schiffsgattungen. Jäger und Trägerschiffe, Korvetten, Jagdabwehrfregatten oder Artilleriekreuzer der unterschiedlichsten Typen bilden die Spielfiguren im dreidimensio-

nen Schlachtfeld, das Ihr aus jeder beliebigen Perspektive betrachten könnt, um die strategisch richtigen Entscheidungen zu fällen. Jedes beliebige Objekt kann als Ziel definiert werden, beliebiges Zoomen und Drehen ist selbverständlich. Eben weil jedes Schiff als Mittelpunkt der Kamera bestimmt werden kann, geht der Überblick nie verloren. Kurzes Anspielen überzeugte nicht nur in dieser Hinsicht. Durch Anklicken oder Rahmenaufziehen markiert Ihr Eure Schiffe, die dann spezifische Aufgaben erfüllen. Über jedes Schiff können, ohne das Spiel verlassen zu müssen, detaillierte Informationen abgerufen werden, die weitere wertvolle Hinweise geben, so daß man nie im Unklaren bleibt. Übrigens könnt Ihr die Story mit der einen oder anderen Rasse – und der entsprechenden Technik – durchspielen, wenn auch immer auf der Seite der Heimkehrer. Auch im Multiplayermodus verspricht Homeworld ein Fest für Strategen zu werden, da es einerseits überschaubare Situationen und andererseits detailreiche Schiffszusammenstellungen bietet, die eine ganz persönliche Strategie zum eigenen Erfolgsgeheimnis werden lassen.

fe



Die Schiffe und Jäger hinterlassen farbige Abgasspuren aus ihren Raketendüsen, was sich vor interstellarem Hintergrund besonders gut macht

Erscheinen geplant
Ende '98

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

RPG SPIELER AUFGEPASST!

FINAL FANTASY 7 DV 79,95

HEXPLORE DV 77,90

MIGHT AND MAGIC 6 DV 79,95

TOP GAMES

X-COM INTERCEPTOR DV 68,95

M. A. X. 2 DV 74,95

COMMANDOS DV 78,95

Jetzt auch für Neukunden

LIEFERUNG

AUF

RECHNUNG

Nur noch 5,- DM Versandkosten

Abenteuerspiele

Black Dahlia DV 74,95

Blade Runner DV 79,95

Police Quest - The SWAT 2 DV 74,95

Queen: The Eye DV 76,95

Reah DV 74,95

Starship Titanic DV 74,95

Youngblood Win95 DA 64,95

Rollenspiele

Descent to Undermountain DV 74,95

Fallout DV 69,95

X-Fire DV 74,95

Might and Magic 6 DV 79,95

Autorennspiele

Cart Precision Racing Win95 DV 79,95

Formel 1 '97 (3Dfx) DV 74,95

Grand Theft Auto DV 59,95

Interstate '76 (3Dfx) DV 74,95

Need for Speed 2 Sp. Edit. Win95 (3Dfx) DV 76,95

Powerboat Racing (3Dfx) DA 74,95

Ultimate Race Pro DV 64,95

Flugsimulationen

AH-64D Longbow II Win95 (3Dfx) DV 76,95

APX-1 Viper Win95 DA 69,95

Apollo 18: The Moon Mission DV 74,95

F-22 Red Sea Oper. Mission CD DV 34,95

Falcon 4.0 DV 79,95

Flight Unlimited II (3Dfx) DV 79,95

Flying Corps Gold (3Dfx) DV 74,95

Jetfighter Full Burn DA 74,95

Red Baron 2 Win95 (MMX, 3Dfx) DV 64,95

Sierra pro Pilot DV 74,95

Geschicklichkeitsspiele

Addiction Pinball DV 64,95

H.E.D.Z. DV 71,95

Hugo 6 DV 64,95

Jazz Jackrabbit 2 (inkl. Teil 1) DA 64,95

Denkspiele

Mastermind DV 39,95

Monopoly WM - Edition DV 74,95

You Don't Know Jack! DV 59,95

Simulationsspiele

Eastern Front DV 79,95

I-War - Rebellion im Universum Win95 DV 69,95

MA Win95 DA 69,95

Streets of Sim City DV 76,95

Sportspiele

Links LS 1998 Edition Win95 DA 74,95

NBA Live 98 Basketball Win95 (3Dfx) DV 76,95

NHL Powerplay Hockey 98 (3Dfx) DV 74,95

Snowracer Win95 DV 64,95

Triple Play 98 DV 84,95

Virtual Pool 2 DA 69,95

Strategiespiele

Age of Empires Win95 DV 64,95

Commandos DV 78,95

Anno 1602 DV 69,95

Close Combat II - Brücke von Arnheim DV 79,95

Warhammer: Dark Omen Win95 DV 78,95

Deadlock: Shrine Wars Win95 DV 76,95

Dune 2000 DV 71,95

Incubation Mission CD DV 34,95

KKND 2 - Crossfire Win95 DV 61,95

Lords of Magic DV 69,95

M.A.X. 2 DV 74,95

Plemy Rhoden Operation Eastside DV 69,95

Rising Lands DV 69,95

Incursion DV 79,95

Ubik DV 74,95

Uprising (3Dfx) DV 69,95

Wir liefern bis zu einem Auftragswert

Von DM 200,- auf Rechnung zu Versandkosten in Höhe von DM 5,-.

Ab DM 200,- liefern wir gegen Nachnahme

zu einem Versandkostenanteil von DM 8,-

(zzgl. DM 3,- Postgebühr) oder gegen

Vorauszahlung (nur EC-Scheck) zu einem

Versandkostenanteil von DM 5,-.

- Weitere Artikel auf Anfrage, Ladenpreise differieren -

- Irrtum und Änderungen sind vorbehalten -

- Lieferung solange Vorrat reicht -

ALLE ACTIONSPIELE LIEFERBAR,

SOFRAN NICHT INDIZIERT

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Preisliste gültig bis: 16.08.98



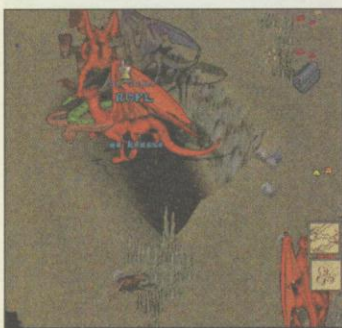
Spiel	Genre	Hersteller	erscheint:	Bericht
Age of Empires 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	1. Q. 99	4/98,S.30;8/98,S.17
Aironauts	SF-Flugaction	Infogrames	Ende 98	
Alien Intelligence	Echtzeitstrategie	Interplay	3. Q. 98	4/98,S.13;8/98,S.26
Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	4. Q. 98	5/98,S.36
Amen	3D-Actionadventure	Cavedog	3. Q. 99	8/98,S.33
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	1. Q. 99	8/98,S.14
Asheron's Call	Rollenspiel	Microsoft	3. Q. 98	4/98,S.54
Asteroids	Action	Activision	3. Q. 98	6/98,S.27
Babylon 5	SF-Simulation	Sierra	1. Q. 99	2/98,S.56;7/98,S.18
Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	Ende 98	6/98,S.46
Behind the Magic	Echtzeitstrategie	LucasArts	4. Q. 98	8/98,S.21
Beneath	Action-Adventure	Activision	4. Q. 98	6/98,S.26
Blade	Action-Adventure	Gremlin	Herbst 98	8/98,S.41
Blood 2: The Chosen	Action	GT Interactive	4. Q. 98	3/98,S.56
Buggy	Rennspiel	Gremlin	3. Q. 98	8/98,S.41
C&C 3: Op. Tib. Sun	Strategie	Westwood Studios	4. Q. 98	6/98,S.22;8/98,S.32
Caesar 3	Strategie	Sierra	4. Q. 98	8/98,S.23
Canal & Soccer 99	Fußballspiel	Infogrames	4. Q. 98	
Chaos	3D-Actionstrategie	Ubi Soft	1999	
Chaos Kingdom	Rollenspiel	Human Soft	1999	7/98,S.100
Close Combat3	Echtzeitstrategie	Microsoft	Ende 98	
Crimson Wars	Online	Infogrames	Ende 98	5/98,S.17
Cromagnon	Strategie	Virgin	2. Q. 98	6/98,S.24
D. Jump	3D-Actionadventure	Ubi Soft	Ende 98	8/98,S.27
Daikatana	Action	Eidos	3. Q. 98	7/98,S.24;8/98,S.12
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Activision	3. Q. 98	4/98,S.18
Deep Trouble	Online	Infogrames	Ende 98	5/98,S.17
Descent III	3D-Shooter	Interplay	Ende 98	8/98,S.27
Diablo 2	Rollenspiel	Blizzard	3. Q. 99	6/98,S.50;3/98,S.140; 8/98,S.42
Die Siedler 3	Strategie	Blue Byte	3. Q. 98	2/98,S.14;8/98,S.23
Dragonflight	Rollenspiel	Grolier Interactive	Ende 98	8/98,S.24
Drakan	Action-Adventure	Psygnosis	1. Q. 99	7/98,S.37
Duke Nukem Forever	Action	GT Interactive	4. Q. 98	6/98,S.60
Dungeon Keeper 2	Rollenspiel	Bullfrog	1. Q. 99	8/98,S.43
Earthworm Jim 3D	3D-Hüpfer	Interplay	Herbst 98	
Elysium	Action-RPG	Cavedog	Ende 99	8/98,S.33
Extreme Warfare	Action	Red Orb	4. Q. 98	5/98,S.132
F-18 Super Hornet	Flugsimulation	Digital Integration	4. Q. 98	8/98,S.42
Falcon 4.0	Simulation	Microprose	4. Q. 98	3/98,S.50
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	4. Q. 98	7/98,S.44
Fighting Steel	Strategie	SSi	4. Q. 98	7/98,S.14
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	Square Soft/Eidos	Ende 99	3/98,S.18;8/98,S.28
Force Commander	Strategie	LucasArts	4. Q. 98	6/98,S.42
Freie Jagd	Flugsimulation	Psygnosis	4. Q. 98	7/98,S.37
Gabriel Knight III	Adventure	Sierra	4. Q. 98	8/98,S.11
Gangsters	Strategie	Eidos	3. Q. 98	
Global Domination	Strategie	Psygnosis	4. Q. 98	7/98,S.99
Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra	3. Q. 98	5/98,S.12
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Q. 98	5/98,S.64
Guardians: Agents of J.	Strategie	Microprose	3. Q. 98	5/98,S.62
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	3. Q. 98	4/98,S.50
Half-Life	Ego-Shooter	Sierra	3. Q. 98	5/98,S.135;8/98,S.14
Heretic 2	Action/Rollenspiel	Activision	4. Q. 98	7/98,S.40
Heroes of Might & Magic 3	Strategie	3DO	4. Q. 98	8/98,S.11
Hired Guns	Stratego-Shooter	Psygnosis	4. Q. 98	7/98,S.37
Homeworld	Echtzeitstrategie	Sierra	4. Q. 98	8/98,S.46
Hype	Playmobil-Adventure	Ubi Soft	Frühjahr 99	8/98,S.27
Incident at Europa	Echtzeit-3D-Adv.	Sound Source IA	Herbst 98	8/98,S.39
Indiana Jones 5	Action-Adventure	LucasArts	4. Q. 98	8/98,S.22
Inertia	Fahrzeug-Shooter	Microsoft	1. Q. 99	
Jest	3D-Actionadventure	Infogrames	Ende 98	
Lander	Action	Psygnosis	4. Q. 98	7/98,S.17
M.A.X. 2	Strategie	Interplay	2. Q. 98	2/98,S.42
Machines	Echtzeitstrategie	Acclaim	4. Q. 98	2/98,S.40;8/98,S.15
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	4. Q. 98	5/98,S.54;4/98,S.30
Mask of Eternity	Adventure	Sierra	4. Q. 98	4/98,S.170;8/98,S.12
Max Payne	Action	G.O.D.	2. Q. 98	7/98,S.17



Spiel	Genre	Hersteller	erscheint:	Bericht
Messiah	3D-Action	Interplay	1. Q. 99	8/98,S.26
Missing in Action	Simulation	GT Interactive	2. Q. 98	6/98,S.58
Motocross Madness	Rennspiel	Microsoft	Herbst 98	
MS Combat Fight Sim.	Simulation	Microsoft	Nov 98	8/98,S.10
Nations Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	2. Q. 99	8/98,S.44
O.D.T.	Adventure/Rollensp.	Psygnosis	4. Q. 98	7/98,S.37
Omikron	Action	Eidos	4. Q. 98	8/98,S.14
Outcast	Action-Adventure	Infogrames/Ocean	3. Q. 98	8/98,S.39
People's General	Echtzeit-Strategie	SSI	4. Q. 98	7/98,S.15
Pizza Syndicate	Wirtsch.-Simulation	Software 2000	Herbst 98	7/98,S.46
Pool Academy	Online	Infogrames	Ende 98	5/98,S.17
Populous 3	Strategie	Bullfrog	3. Q. 98	7/98,S.48
Quest for Glory: D. F.	Rollenspiel	Sierra	2. Q. 98	2/98,S.38
Rage of Mages	Strategie-RPG	Monolith	Ende 98	8/98,S.28
Railroad Tycoon II	Wirtschaftsstrategie	PopTop / G.O.D.	4. Q. 98	6/98,S.23;8/98,S.41
Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Herbst 98	8/98,S.39
Rayman 2	3D-Hüpfer	Ubi Soft	Ende 98	
Recoil	Action	Virgin	3. Q. 98	6/98,S.24
Rent-A-Hero	Adventure	NEO	Ende 98	8/98,S.15
Requiem: Wrath of the F.	Action	3DO	1. Q. 99	3/98,S.18
Return to Krondor	Rollenspiel	Sierra	4. Q. 98	6/98,S.56;8/98,S.12
Revenant	Rollenspiel	Eidos	4. Q. 98	5/98,S.14;8/98,S.14
Ring	Adventure	Cryo	4. Q. 98	8/98,S.27
Road to Moscow	Adventure	Interactive Magic	4. Q. 98	6/98,S.67
Rogue Squadron	Action	LucasArts	4. Q. 98	8/98,S.21
Rushdown	Sportspiel	Infogrames	4. Q. 98	
S.C.A.R.S.	Renn-Shooter	Ubi Soft	Ende 98	
Seed	3D-Shooter	Human Soft	1999	7/98,S.100
Sentinel Returns	Strategie	Psygnosis	3. Q. 98	5/98,S.48
Seven Kingdoms 2	Strategie	Interactive Magic	Ende 98	6/98,S.48;8/98,S.43
Shadowman	3D-Actionadventure	Acclaim	Frühjahr 99	8/98,S.26
Shadowpact	Strategie	Blue Byte	3. Q. 98	8/98,S.22
Shogo	Mech-Shooters	Monolith	Ende 98	8/98,S.43
Sim City 3000	Strategie	Maxis	4. Q. 98	4/98,S.22;8/98,S.20
Sin	Action	Activision	3. Q. 98	3/98,S.36
Small Soldiers:Squad C.	Echtzeitstrategie	Hasbro Interactive	3. Q. 98	8/98,S.30
Soulbringer	Rollenspiel	Gremilin	1999	8/98,S.40
Space Circus	3D-Hüpfer	Infogrames	4. Q. 98	5/98,S.17;8/98,S.26
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	Ende 98	
Starfleet Command	Strategie-Sim.	Interplay	1. Q. 99	
Starship Troopers	Action-Strategie	Microprose	4. Q. 98	4/98,S.14
Starsiege	Mech-Action	Sierra	Ende 98	8/98,S.44
Stellar Mercenaries	Online	Infogrames	Ende 98	5/98,S.17
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Virgin	4. Q. 98	6/98,S.19
Tartan Army	Action	Eidos	1. Q. 99	8/98,S.14
Team Apache	Simulation	Mindscape/SSI	3. Q. 98	5/98,S.56
The House of the Dead	3D-Splatterspiel	Sega	3. Q. 98	8/98,S.40
Theocracy	Strategie	Interactive Magic	4. Q. 98	12/97,S.46
Thief-The Dark Project	Eidos	Rollenspiel	3. Q. 98	7/98,S.24
Tiger Woods 99	Sportspiel	EA Sports	3. Q. 98	7/98,S.16
Tomb Raider III	Action-Adventure	Eidos	4. Q. 98	8/98,S.11
Tonic Trouble	Action	Ubi Soft	Ende 99	4/98,S.44
Total Annihilation Kingdoms	Strategie	Cavedog	4. Q. 98	6/98,S.22
Trespasser	Egoshoooter	Dreamsworlks I.	4. Q. 98	8/98,S.30
Turok 2: Seeds of Evil	3D-Shooter	Acclaim	4. Q. 98	7/98,S.18
Ultima 9:Ascension	Action-Adventure	Origin	4. Q. 98	8/98,S.43
Uprising 2	Strategie	3DO	4. Q. 98	8/98,S.14
Urban Assault	Action-Strategie	Microsoft	Herbst 98	
Vangers-One for the road	Action, Mysterium	Interactive Magic	3. Q. 98	5/98,S.40;4/98,S.16
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	Ende 98	
War of the Gods	Strategie	Sound Source IA	Herbst 98	8/98,S.39
Warzone 2010	Strategie	Eidos	3. Q. 98	8/98,S.12
Wet Attack	Genremix	CDV	Herbst 98	8/98,S.17
Wetrix	Puzzlelei	Infogrames	Ende 98	
Wheel of Time	Action-Strategie	GT Interactive	2. Q. 99	4/98,S.45
X-Com: Alliance	3D-Action-Strategie	Microprose	2. Q. 99	8/98,S.21
Yoot's Tower	Simulation	EA/Maxis	Sommer 98	8/98,S.40



Die letzten Tage vor dem neuen Reputations-System nutzten wir mit angenehmen Dingen

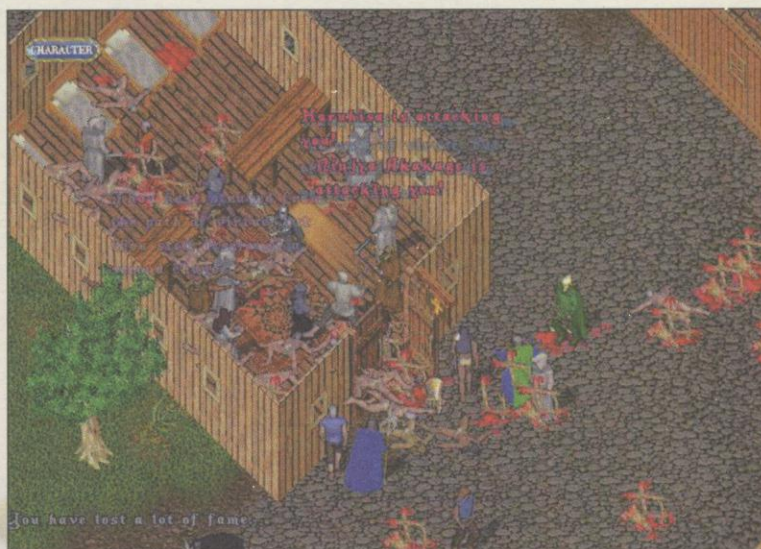


Dieser Moment steht für Geburtenkontrolle bei Drachen



Die Vorbereitungen waren stressig und dauerten sehr lange

**Die ersten Folgen
des Reputations-
Systems. Kämpfer
die versuchen,
sich mit
aktivierten
„Criminal“-Flag
beim örtlichen
Heiler
wiederbeleben zu
lassen, haben von
nun an ein
größeres Problem
mit gehässigen
Naturen.**



Nach den Auseinandersetzungen der letzten Wochen war es ruhiger geworden. Da die Welt vor großen Veränderungen stand, hielten sich selbst die Kriminellen zurück. Abwarten hieß die Devise, und eine seltsame Stille legte sich über das Land. Nur vereinzelt kam es zu kleineren Gefechten, die aber kein Aufsehen erregten. Wir hatten endlich Zeit, Dinge in Angriff zu nehmen, die bisher zurückstehen mußten.

Schon vor längerer Zeit hatten sich Shay und Teldaenar kennen und lieben gelernt. Bereits nach wenigen Wochen ihrer glücklichen Zweisamkeit hielt er um ihre Hand an. Voller Freude stimmte sie zu. Die Ereignisse der Vergangenheit hatten es bisher immer verhindert, daß die Trauung stattfinden konnte, doch nun sollte es endlich so weit sein. Caiburn pilgerte in die Hauptstadt, um einen ehrenwerten Counselor



Nach der Hochzeit ging es zum Hochzeitsdrachentöten nach Destard



Helt und Sauron, die manchmal nicht wissen, wann man aufhören sollte

für diesen Festtag zu gewinnen. Schließlich sollten sie von offizieller Stelle ihren Segen bekommen. Nach zwei Tagen war er mit der positiven Nachricht zurück. Nun blieben uns drei Tage, um alles vorzubereiten. Auf dem Dach unseres Ocloer Towers sollte die Zeremonie abgehalten werden. Es war also viel zu organisieren. Während Caiburn und meine Wenigkeit diverse Möbel herstellten und korrekt plazierten, kümmerten sich andere um das leibliche Wohl. Die unterschiedlichsten Köstlichkeiten aus allen Regionen Britannias wurden besorgt und unzählige Flaschen köstlichen Weines und Mets stapelten sich nach kurzer Zeit in unserem Lagerraum. Lange saßen wir beieinander, um die Gästeliste zusammenzustellen. Obwohl es eine Menge Arbeit machte, hatten wir viel Spaß – ganz besonders bei einer Sache: John kam auf

ONLINE

Abenteurers

die Idee, für Teldaenar eine Junggesellenparty zu veranstalten. Natürlich waren wir hell begeistert. Heimlich beschafften wir uns einen Schlüssel zu seinem Haus, um unbemerkt alles vorbereiten zu können. Alkohol in rauen Mengen wurde herangeschafft und es gelang uns sogar, eine Tänzerin für diesen Anlaß zu organisieren. Schließlich war es soweit. Der große Tag war gekommen.

Während die letzten Vorbereitungen abgeschlossen wurden, versammelten sich bereits die ersten Gäste vor der Ocloer Bank, um von dort abgeholt zu werden. In der Zwischenzeit lotste John Teldaenar unter einem Vorwand zu dessen Haus. Die anderen hatten sich versteckt – inklusive der Tänzerin. Seine Überraschung war vollkommen und besonders die Reaktion auf Lulu, als sie begann, nur für ihn zu tanzen, brachte alle zum Lachen. Richtig interessant wurde es, als sie ihm... nein, es tut mir leid, aber Teldaenar bat mich, keine weiteren Details zu erwähnen. Natürlich komme ich der Bitte meines Freundes nach und hoffe auf Euer Verständnis.

Die meisten der Gäste und auch der Counselor waren bereits anwesend. Obwohl noch drei Männer unterwegs zu uns waren, mußten wir mit der Zeremonie beginnen. Mittels eines magischen Portals wurde das Brautpaar zu uns geholt. Caiburns Bruder hatte eigens für diesen Anlaß die Kleidung für die beiden zusammengestellt und war angesichts des Ergebnisses sichtlich zufrieden. Langsam schritt Shay zum Altar, an dem Teldaenar und der ehrenwerte Counselor bereits warteten. Es folgte

eine lange und bewegende Rede über die Liebe und die Institution der Ehe. Schließlich kam es zum entscheidenden Augenblick und sie gaben sich das „Ja“-Wort. Alle freuten sich mit dem frisch vermählten Paar und beglückwünschten die Beiden. Es wurde viel getrunken und gegessen. Nach dem Mahl beschlossen wir, nach Destard zu gehen, um den „Hochzeits“-Drachen zu töten. Ein Magier öffnete uns ein Portal und schnell standen wir alle im berühmten Drachenhort. Überschwänglich und voller Tatendrang machten wir uns auf die Suche nach ihm und dachten darüber nach, das zu einer Tradition zu erheben. Mehrere Tote bei diesem Unterfangen ließen uns diese Idee jedoch wieder verwerfen – wir werden uns doch etwas anderes überlegen. Dennoch war es ein gelungener Tag, der uns allen unvergeßlich bleiben wird.



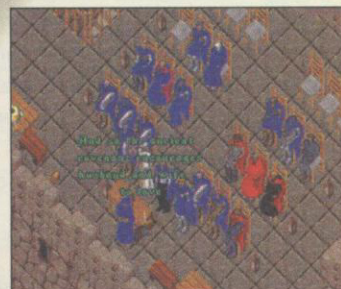
Die Junggesellenparty mit der Stripperin war ein voller Erfolg...



... weitere Bilder durften wir mit Rücksichtnahme auf die junge Ehe nicht veröffentlichen. Die Braut ist zuweilen sehr spontan und emotional. Teldaenar wird es uns danken.



Der Counselor hielt eine lange Rede...



über die Liebe und die Ehe. Für viele war diese Hochzeit ein unvergeßliches Erlebnis.



Die nächste Hochzeit steht schon bevor...



Lange wurde im Land darüber gesprochen, viele Spekulationen und Theorien wurden geboren und es war nur eine Frage der Zeit, bis die Veränderungen (Reputations-System) kommen würden. Nun ist es endlich soweit. Nichts ist mehr, wie es einst war. Die ersten Stunden forderten viele Opfer. Oft konnten zahllose Leichen in den sonst so ruhigen und beschaulichen Städten betrachtet werden. Gildenkriege und neue

Gesetze fordern viel von den ahnungslosen Kriegern und bieten Nährboden für neue Kriminalität und ehrlose Gestalten, die sich die Lücken und Unzulänglichkeiten der neuen Welt zunutze machen werden. Obwohl wir schon lange auf Britannia verweilen, kommt sie vielen wie etwas vollkommen Neues vor. Jeder unsichere Schritt wirkt wie der eines unschuldigen und ahnungslosen Kindes. Die Welt muß von uns erneut erforscht werden, ebenso wie die Auswirkungen unseres Handelns. Die ersten Erlebnisse in dieser Zeit und ihre Folgen sind jedoch Bestandteil einer anderen Geschichte und sollen ein anderes Mal erzählt werden.

Sir Elric

Nach nunmehr einem Jahr Ultima Online gibt es unzählige Seiten im WWW. Die Anhänger des Spiels werden mit großer Wahrscheinlichkeit die Seiten kennen. Wir möchten jedoch allen noch Unentschlossenen oder aber einfach nur Neugierigen die wichtigsten englisch- und deutschsprachigen Plätze für Ultima Online vorstellen:

The screenshot shows a Windows 95 desktop environment. The taskbar at the bottom includes the Start button, a clock showing 12:00, and several open application icons: Internet Explorer, Netscape, and a file explorer. The main window is a Netscape browser displaying a German news website. The browser's address bar shows the URL 'http://www.sueddeutsche.de/'. The website's header features a yellow banner with the text 'Neuigkeiten' and 'Portal des Online-Publikums'. Below this, there is a red horizontal bar with the text 'Sonntag, 22. Juni 1998'. The main content area is divided into two columns. The left column has a heading 'gUT WISSEN' and contains a list of links under the heading 'Wissen'. The right column has a heading 'Neuigkeiten' and contains a list of news items under the heading 'Neuigkeiten'. The browser's status bar at the bottom shows the page title 'http://www.sueddeutsche.de/' and the page number '1'.

Start 12:00

Internet Explorer Netscape

http://www.sueddeutsche.de/

Neuigkeiten
Portal des Online-Publikums

Sonntag, 22. Juni 1998

gUT WISSEN
Wissen

Neuigkeiten

http://www.sueddeutsche.de/ 1

Die umfangreichste und informativste deutsche UO-Seite ist ohne Zweifel die von Michael Werner. Ob es um Fragen zum Gameplay oder Karten der einzelnen Gebiete Britannias geht, Ihr werdet sie hier finden. Auch macht er sich die Mühe und übersetzt den Update-Center von Origin und führt eine umfangreiche deutsche Gildenliste. Täglich informiert er über interessante Neuigkeiten aus dem Königreich. Die File-Area und die Geschichten-Sektion komplettieren das ohnehin umfangreiche Angebot. Auf jeden Fall viele Besuche wert.
www.anats-paladine.de/UOD/uod/fra-mes.html

[illegible]

Wie finde ich Mitspieler auf meinem Server? Wer spielt wo und zu welcher Zeit? Wer kann mir schnell eine knifflige Frage beantworten? Das Talkhouse dient nur einem Zweck, der Kommunikation. Diverse Foren, thematisch unterteilt, laden dazu ein, am Geschehen teilzunehmen. Die relativ neue Website befindet sich noch im Aufbau, kann sich aber schon einer Menge Besucherzahlen erfreuen und es werden täglich mehr. Interessant auch für jeden, der vorab erst einmal sehen möchte, was die deutschen Spieler auf welchem Server so anstellen.

www.talkhouse.de

[illegible]

Welchen Schaden richtet welche Waffe an? Mit welcher Fähigkeit trainiere ich am besten meine Stärke. Wie erfolgreich bin ich beim Reparieren von Rüstungen mit meinem aktuellen Skill? Wenn es um Probleme dieser Art geht, gibt es nur eine Adresse im Web. Ultima Online Stratics ist, wie der Name schon sagt, etwas für Spieler, die es genau wissen wollen. Jede Fertigkeit, jede Waffe – einfach alles wird exakt beschrieben. Das ausgiebige Studium dieser englisch-sprachigen Seite garantiert umfassendes Wissen. Für Nichtspieler wie für Spieler interessant, da die Informationen einen Einblick in die Funktionsweisen des Spiels gewähren.

uoss.stratics.com

[illegible]

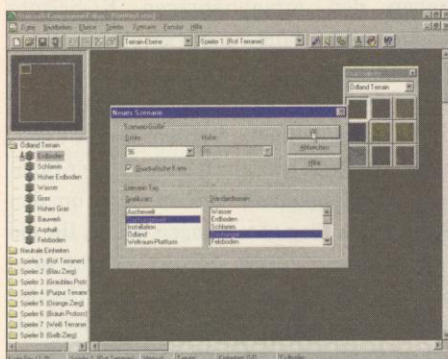
Die mit Abstand umfangreichste amerikanische Seite wird täglich aktualisiert. Hier erfahrt Ihr die Neuigkeiten in der Regel zuerst. Egal, ob es um offizielle Einladungen Origins zum Chat mit den Entwicklern, Events und Quests von Spielern oder auch die Sichtung neuer Bugs geht. Ein täglicher Besuch gehört schon fast zur Pflichtlektüre jedes UO-Spielers. **www.uovault.com**

StarCraft - Kampagnen-Editor

Leitfaden

1. Planung

Bevor Ihr damit beginnt, eine Karte zu zeichnen, solltet Ihr Euch erst einmal Gedanken darüber machen, was Ihr überhaupt erstellen wollt. Es gibt viele Missionstypen, die auch miteinander kombiniert werden können. Ihr solltet Euch also gut überlegen, was Ihr wirklich in Eure Mission einbringen wollt und was realisierbar ist. Am besten Ihr bereitet ein kleines Konzept auf einem Blatt vor und legt Story, Design und Missionsverlauf fest. Vor allem die Story spielt eine wichtige Rolle, da der Spieler, der später Eure Mission benutzen wird, schließlich etwas geboten bekommen möchte und eine gute Story die Motivation fördert, Eure Mission komplett zu knacken. Das Kartendesign und der Missionsverlauf sind stark miteinander verknüpft und deshalb müssen beide



Der erste Schritt: Eine neue Karte erstellen

zusammen geplant und aufeinander abgestimmt werden. Habt Ihr zum Beispiel die Absicht, den Spieler mit nur wenigen Einheiten starten zu lassen, damit er zuerst seine Basis finden muß, ist es angebracht, einen Teil der Karte wie ein Labyrinth aufzubauen und den anderen wie ein Schlachtenszenario. Seid Ihr Euch schließlich darüber im klaren, wie Eure Mission später aussehen soll, wird es Zeit, den Editor zu starten und sich ans Werk zu machen.

2. Design

Wählt die Eigenschaft „Neu“ in der PopUp-Leiste und laßt Euch vom Kampagnen-Editor eine leere Landschaft kreieren. Es gilt nun diese Landschaft mit Basen, Landschaftselementen und Einheiten zu füllen. Sucht Euch die passende Größe aus, damit auch wirklich die ganze Karte genutzt wer-

den kann. Halb gefüllte Karten sind nicht besonders gut zu spielen und deshalb wenig reizvoll. Fertigt nach Euren Vorstellungen ein Szenario an und achtet darauf, daß alles natürlich bleibt – oder habt Ihr schon einmal

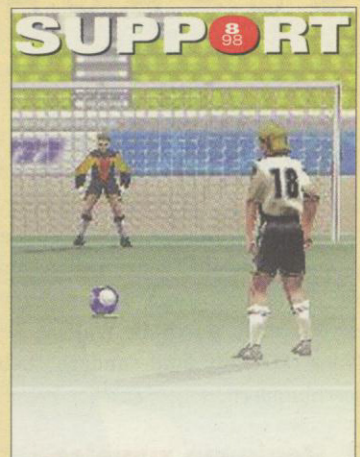


Um höhere Ebenen für Fußtruppen zugänglich zu machen ist es notwendig, Rampen anzufertigen

einen eckigen Fluß oder einen quadratischen Berg gesehen? Der Spieler möchte sich in der Umgebung wohlfühlen können und sie muß ihm glaubhaft erscheinen. Ein Fluß mit vielen kleinen Seitenarmen und Verzweigungen ist auf jeden Fall viel schöner anzusehen, als ein gerader Strich auf der Landkarte. Steht die Landkarte, müßt Ihr nun die Einheiten und Gebäude platzieren und so ganze Basen und Städte aus dem Boden stampfen. Besetzt strategisch wichtige Punkte mit Feindeinheiten und wägt ab, welche Strategie der Spieler später anwenden muß, um die Mission zu meistern. Gestaltet das Szenario nicht unnötig schwierig und steckt nicht jede Ecke mit Feindgebäuden voll, nur weil noch Platz zur Verfügung steht. Diese freien Stel-



Mit Bäumen und anderen Gegenständen läßt sich die Umgebung wesentlich realistischer und schöner gestalten



[Tips & Tricks]

StarCraft Kampagnen-Editor	53
Incubation Mission-CD, 1. Teil	57
Frankreich 98 So geht's ins Finale	60
Cheats-Fundgrube Kleine, feine Tips	63

Der Echtzeit-Strategie-Hit von Blizzard liefert einen genialen Missions-Editor mit, der für fast nie versiegenden Spielspaß sorgt, wenn man ihn beherrscht. Unser Leser Christian Pfeiffer dieses mächtige Tool genauer unter die Lupe genommen und erklärt, wie Ihr mit etwas Übung selbst ansprechende Szenarios bzw. Missionen kreieren könnt.

len können mit Gegenständen geziert werden, damit alles noch glaubhafter erscheint. Ein Dschungel mit Bäumen ist zum Beispiel wesentlich realistischer, als eine einfache grüne Fläche ohne jedes Leben. Man kann die Welt auch mit Tieren zum Leben erwecken, die durch die Wälder, Berge und Täler streifen und andere Lebewesen beschnuppern.

3. Regionen zuweisen

Wenn Eure Map vollendet ist, müßt Ihr diese in Regionen unterteilen, um später Missionsziele und KI des Computergegners festzulegen. Jede auch noch so kleine Stellung des Computers muß in eine Region eingeteilt werden, damit dieser richtig agieren kann.

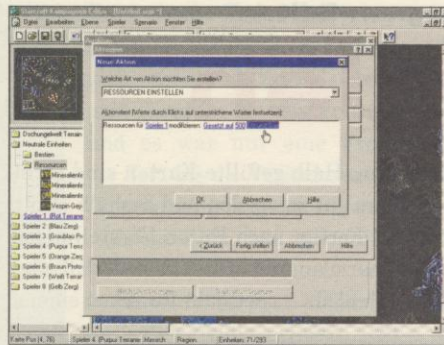


Den Bunkern der Terraner muß ebenfalls eine eigene Region zugewiesen werden, um die KI des Computers später richtig einstellen zu können

Mit dieser Technik könnt Ihr ihn sogar mehrere KIs gleichzeitig benutzen lassen. Außerdem werden Regionen benötigt, wenn Ihr zum Beispiel eine Mission erstellen wollt, in der man eine spezielle Einheit an einen bestimmten Ort bringen muß, um zu gewinnen. Dieser Ort wird ebenfalls durch eine Region festgelegt.

4. Auslöser

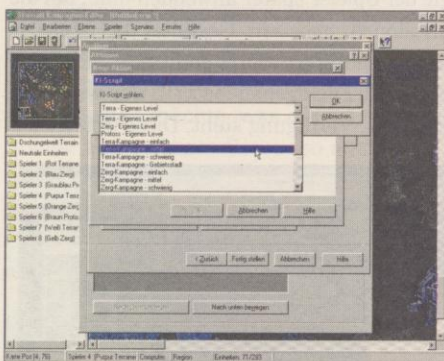
Auslöser sind Schalter, in denen man die gesamten Aktionen im Spiel festlegt. Diese stehen hinter der Karte und der Spieler Eurer Mission wird jedes Ereignis, das er zu sehen bekommt, nur genießen können, wenn Ihr es vorher durch einen solchen Auslöser festgelegt habt. Die wichtigsten Auslöser sind eindeutig die Definitionen, wann der Spieler gewonnen oder verloren hat. Es ist ratsam, diese Auslöser als erstes zu erstellen, damit man später nicht wichtige Ereignisse vergißt. Danach solltet Ihr die Ressourcen eines jeden Spielers modifizieren, indem Ihr die Bedingung „Vergangene Zeit“ auf 0 Sekunden stellt und danach als Aktion



Die Ressourcen können mit den Auslösern jederzeit eingestellt werden

„Ressourcen einstellen“ wählt. Mit diesem Prinzip sind alle Auslöser bedienbar. Zu Beginn müßt Ihr eine oder mehrere Bedingungen aufstellen, die vom Spieler erfüllt werden müssen, damit die Aktionen ausgeführt werden können. Die Aktion kann der Spieler jedoch nicht beeinflussen, da sie vom Computer ausgeführt wird.

Auch Schalter sind eine elegante Methode, Ordnung in seine Auslöser zu bringen. Sie können in einer Aktion Schalter setzen und dadurch andere Bedingungen steuern, in der das Einstellen oder Löschen eines Schalters verlangt wird. Damit lassen sich komplexere Zusammenhänge herstellen und man kann damit sehr abwechslungsreiche Missionen gestalten. Generell gilt für alle Auslöser, daß sie nur einmal ausgeführt werden können, außer man fügt in Aktionen „Auslöser aufbewahren“ ein. Um einen Überblick zu erhalten, was all die Bedingungen und Aktionen im einzelnen bedeuten, solltet Ihr Euch die Mühe machen und die Online-Hilfe des Kampagnen Editors studieren.



Mit den Auslösern kann man die KI definieren, die in den angegebenen Regionen ausgeführt werden soll

5. Künstliche Intelligenz

Die KI des Computergegners beeinflusst dessen Aktionen in einer Mission. Dabei kann einem Computergegner auch mehr als eine KI zugewiesen werden, soweit er mehrere

Regionen innehat. Es ist beispielsweise möglich, eine große Region dem Computer als Hauptbasis zuzuweisen, von der aus er seine Angriffe starten soll. Um dies zu tun, müßt Ihr in den Aktionen (siehe Auslöser) die Option „KI-Script an Ort ausführen“ anwählen. Dort könnt Ihr einstellen, welche KI der Gegner in welcher Region anwenden soll. Dies ermöglicht es Euch verschiedene Basen zu erschaffen, die jedoch alle vom selben Spieler gesteuert werden. Ist für einen Computerspieler kein KI-Script definiert, wird er automatisch auf eine passive Vorgehensweise eingestellt. Das bedeutet, daß seine Einheiten nichts tun werden, bis man sie angreift. Diesen Einheiten müßt Ihr auch keine Region zugewiesen, da sie sich nicht vom Fleck bewegen. Ihr solltet diese Option allerdings nur bei Indoor-Missionen wählen oder, wenn Ihr den Spieler als Bewacher benutzen möchtet. Gebt bei wirklich allen Scripts eine Zielregion an und tragt nie die Option „Überall“ ein, da dann der Computer nicht effektiv arbeiten wird.

Neben den ortsabhängigen KI-Scripts existieren ebenfalls einige Scripts, die nicht an eine Region gebunden sind. Vor allem die Selbstmordmissionen sind hierbei wichtig. Wenn das Spiel an einem Punkt angekommen ist, an dem Ihr meint, daß der Computer noch einmal alles geben sollte, um den Spieler vom Sieg abzubringen, könnt Ihr die computergesteuerten Einheiten auf eine Selbstmordmission schicken. Der Gegner wird dann alle Einheiten gegen die feindlichen Stellungen schicken. Diese Option ist vor allem bei Missionen mit einem Countdown-Timer sehr nützlich.

Was die einzelnen KI-Scripts bei dem Computer genau bewirken, könnt Ihr ebenfalls in der Online-Hilfe des Kampagnen-Editors nachlesen.

6. Gruppierungen

Wer mit wem und wer gegen wen? Diese Frage könnt Ihr im Menüpunkt „Gruppierungen“ klären. So dürft Ihr beispielsweise verschiedene Spieler in eine Gruppe stecken und diese miteinander gegen eine andere Gruppe antreten lassen. Dabei ist zu beachten, daß ein menschlicher Spieler und ein Computerspieler auf keinen Fall in ein und der selben Gruppen sein dürfen, da diese Vorgehensweise vom Programm nicht erlaubt wird. Wenn Ihr eine Einzelspielermission erstellen wollt, in der Ihr gegen zwei verschiedene Rassen kämpfen müßt, ist es ratsam, auch für jede Rasse eine eigene Gruppierung zu festzulegen. Die unter-

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-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 Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach 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 auch keine Tips per 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-Über-sichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

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

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen“ Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen! 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.

SEVEN KINGDOMS

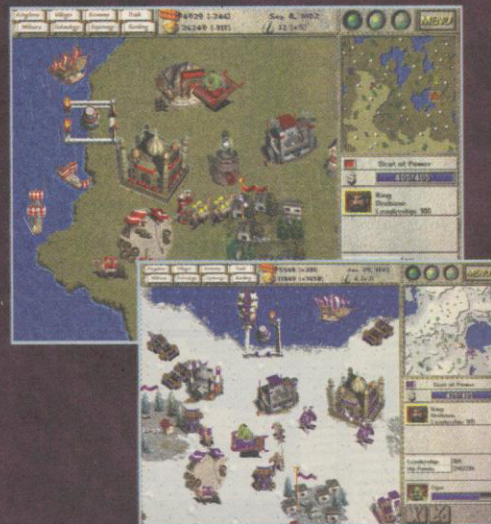
ANCIENT ADVERSARIES



„Das Echtzeit- Strategiespiel des Jahres“ (Power Play 2/98)

jetzt mit 10 Völkern, vielen
Erweiterungen und neuen Extras!

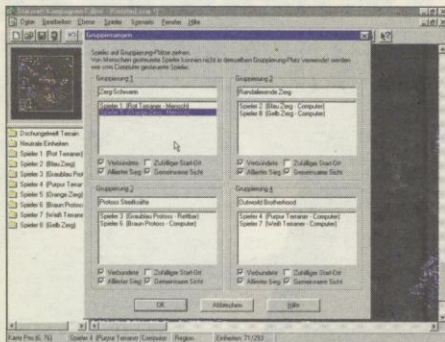
Seven Kingdoms™
erhielt folgende
Auszeichnungen:



Für PC
CD-ROM



Demo und Infos unter www.imagicgames.de

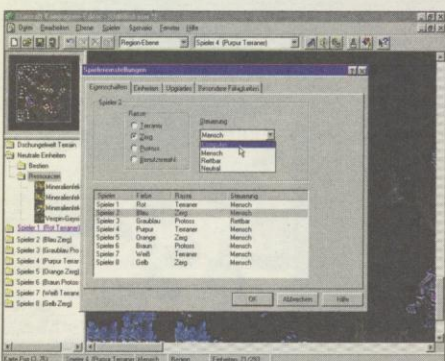


Hier haben wir mehrere Gruppierungen eingeteilt, die nachher alle den Spieler traktieren werden. Untereinander werden allerdings keine Kämpfe stattfinden.

schiedlichen Computergruppierungen werden sich untereinander so lange nicht angreifen, bis Ihr getötet wurdet. Falls Ihr gegen zwei Gruppierungen kämpft, kann es demzufolge nicht passieren, daß sich diese untereinander zerfleischen. Um die gleiche Farbe beim Spielen zu erhalten, wie sie im Editor dargestellt wird, solltet Ihr die Option „Zufälliger Startort“ deaktivieren. Ansonsten würden alle Spieler immer Zufallsfarben erhalten, was den Spielspaß in einer Einzelspielermission erheblich mindern kann.

7. Spieler

Im Spieler-Menü könnt Ihr einstellen, von wem der einzelne Spieler gesteuert werden darf. Die Computergegner sollten also auf „Computer“ gestellt werden, während die Plätze für Menschen auch mit der Option „Mensch“ markiert sein sollten. Weitere Optionen sind „Rettbar“, was bedeutet, daß der Spieler, der an diese Figur heranläuft, die ab diesem Zeitpunkt steuern darf. Diese Option gilt nicht für den Computer. Er kann rettbar Einheiten generell nur ignorieren, bis sie von einem menschlichen



Im Menü „Spielereinstellungen“ könnt Ihr festlegen, von wem welcher Spieler gesteuert werden soll

Spieler aktiviert wurden. „Neutral“ bedeutet, daß dieser Spieler nur zur Zierde auf der Karte ist und weder angegriffen werden kann, noch angegriffen wird.

8. Einheiteneigenschaften

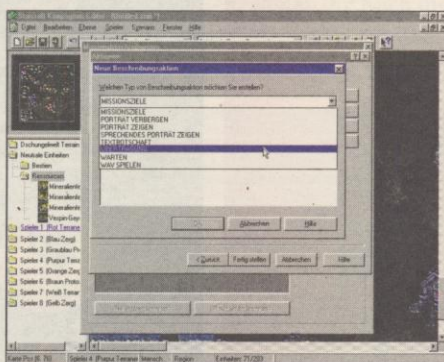
Für jede Einheit könnt Ihr neue Eigenschaften eintragen. Ihr könnt zum Beispiel einen Marine zum stärksten Kämpfer auf dem



Jede Einheit kann individuell verändert werden, indem man sie auswählt. Somit kann man Zergs zum Beispiel eingraben.

Spielfeld machen. Somit ist es auch möglich, eigene Helden zu kreieren. Wählt dazu einen schon vorhandenen Helden und ändert seine sämtlichen Eigenschaften einschließlich des Namens. Dadurch lassen sich individuelle Figuren erschaffen, die Eurer Storyline einen gewissen Kick geben können.

9. Missionsbeschreibungen



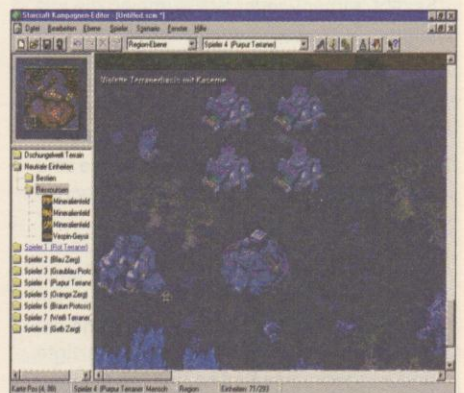
Bei den Missionsbeschreibungen sind Eurer Kreativität keinerlei Grenzen gesetzt

Hier könnt Ihr dem Spieler die Story erzählen und ihm seine Ziele erklären. Dies ist entweder möglich, indem Ihr ihm eine Geschichte ohne Einheitenportraits präsentiert, oder aber eine Diskussion unter den Einheiten zeigt, was natürlich wesentlich spannender ist. Eurer Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt, und Ihr könnt diese

Situation sogar vertonen. Um dies zu bewerkstelligen, müßt Ihr ein Mikrofon und eine Soundkarte haben. Nehmt Euer Gespräch auf und importiert die Sounddateien in Eure Mission. Dies wird zwar eine Menge Speicher fressen, allerdings sind die Einsatzbesprechungen dadurch wesentlich schöner anzusehen. Wenn Ihr Sounds einbetten wollt, solltet Ihr Euch unbedingt die exakte Länge des Kluges aufschreiben, da diese später in Millisekunden (1 Sekunde = 1000 Millisekunden) eingetragen werden muß.

10. Feintuning

Ihr habt Eure Mission nun fast vollständig fertiggestellt, jetzt fehlt nur noch das Feintuning. Das kann sich manchmal als schwerster Bestandteil beim Erstellen einer Mission erweisen, da Ihr nun überprüfen müßt, wie sich der Computer in der Mission verhält und ob die Mission überhaupt zu



Dieser Basis kann eine individuelle KI zugewiesen werden, die der Computer später ausführen wird

schaffen ist. Viele Tests und Umstellungen in der KI werden sich nicht vermeiden lassen. Ihr solltet eine Mission erst abschließen, wenn Ihr sie selbst als genau passend empfindet und niemals eine Mission entwerfen, die Ihr selbst nicht bewältigen könnt. Adressiert Eure Missionen an die Spieler, die den gleichen Schwierigkeitsgrad wie Ihr gewohnt sind. Es werden sich immer genug Leute finden, die Eure Mission als genau „passend“ bezeichnen werden. Dennoch wird es sich bestimmt nicht vermeiden lassen, daß es einige Spieler gibt, die Eure Kreation als zu schwer oder zu einfach empfinden. Ihr könnt es auf keinen Fall allen Menschen recht machen. Habt Ihr die Mission vollständig beendet, gebt Ihr sie am besten an Freunde und Bekannte weiter, die sich bestimmt darüber freuen und obendrein quasi als Tester fungieren können.

Christian Pfeiffer

INCUBATION MISSION-CD

Lösungsweg – 1. Teil

Der knackige Schwierigkeitsgrad der Incubation Zusatz-Disk „The Wilderness Missions“ fordert den ganzen Strategen. Michael Berg aus Bayreuth verhilft mit seinem Lösungsweg nun Platoon-Führer zum Sieg gegen die Aliens.

Allgemeine Tips und Hinweise:

- Die Himmelsrichtungen sind mit N, S, O, W, die Sniper Rifle mit SR, die Light Plasma Gun mit LP, die Enhanced Laser Gun mit ELG, Equipmentpunkte mit EP und Eintrittspunkte mit E.punkte im Text abgekürzt.
- Lest die Tips beim Briefing durch!
- Speichert SEHR oft!
- Oft empfiehlt es sich, nach einem gelungenem Treffer abzuspeichern, nach einem mißglückten neu zu laden.
- Immer wieder kommt es vor, daß noch Gegner übrig sind, die Waffe jedoch überhitzt ist. In diesem Fall solltet Ihr speichern und versuchen zu schießen. Gibt es eine Ladehemmung, ladet Ihr den Spielstand erneut und versucht es so lange, bis die Waffe schießt.
- Es gibt keine Auszeichnungen mehr.

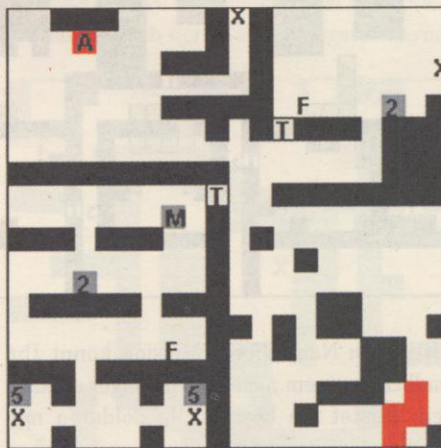
Legende:

T	Wand
A	Tür
Startfeld	
Zielfeld	
Weitere Ebenen	
Einflußbereich von Fallen	
Kiste mit Munition	
Kiste mit 10, 20 bzw. 50 EP	
Technischer Talentpunkt	
Konditionstalentpunkt	
Talentp. für leichte und schwere Waffen	
Schraubenschlüssel	
Cooler	
Akkus	
Holzke	
Brücke oder Aufstieg	
Hebel	
Teleporter	
Zielpunkt eines Teleporters	
Eintrittspunkt von Gegnern	

LEVEL 01: DIE ZWEI GORE THER

Als erstes gilt es, die zwei Gore Ther auszuschalten. Zieht je zwei Einheiten nach W und nach N. Damit soll erreicht werden, daß die Feinde von beiden Seiten attackiert werden können (übliche Strategie). Schaltet sie dann aus, indem Ihr sie von hinten angreift. Jetzt

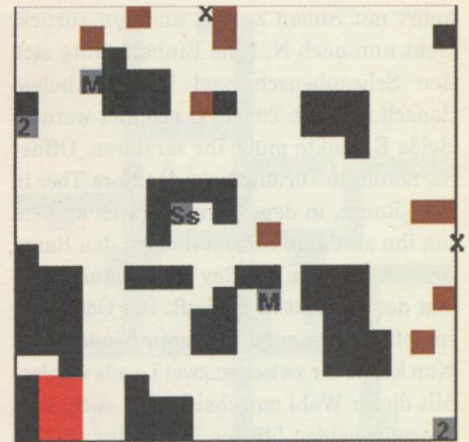
könnte man entweder schnell zum Ziel rennen oder versuchen, zuerst die Kisten zu öffnen. In dieser Mission müßt Ihr Euch für die



zweite Methode entscheiden, da Ihr JEDEN EP benötigt. Mit einer Einheit öffnet Ihr nun die Tür im NO, schießt das Faß nach rechts, verläßt den Raum und schließt die Tür hinter euch. Holt Euch die 20 EP. Nun kommt der schwierige Teil: Öffnet die westliche Tür und versucht, den Gore Ther auszuschalten (wie vorher). Kommt Ihr in die Nähe der Räume mit den Kisten, solltet Ihr nach jedem Schritt abspeichern. Mit ein bißchen Glück habt Ihr bald die Kisten und könnt einen schnellen Rückzug antreten. **WICHTIG:** Kauft in den nächsten Missionen KEINE Standard Assault Rifles, da Ihr die Talentpunkte für schwere Waffen benötigt.

LEVEL 02: FUNKGERÄT

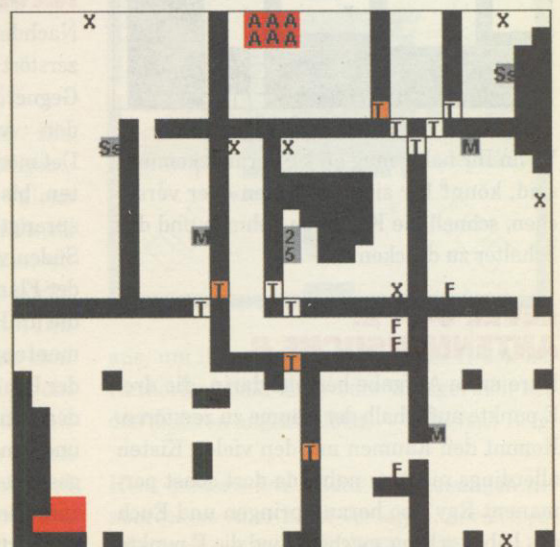
Sinnvoll ist, zuerst den nördlich, danach den östlich gelegenen E.punkt zu verstopfen. Es ist in



dieser Mission obendrein wichtig, daß immer mindestens ein Soldat den Defensivmodus einsetzt und daß ihr oft abspeichert, da die Dec Ther eine große Reichweite haben und – sollten sie zum Angriff kommen – Euch sofort töten. Am besten schickt Ihr zwei Soldaten zur mittleren Holzkiste (einer im Defensivmodus) und zwei zu den im W liegenden. Ist der E.punkt erst einmal blockiert, ist der Rest verhältnismäßig einfach. Vergeßt die Kisten nicht zu öffnen, da sich in einer ein überaus wichtiger Schraubenschlüssel befindet.

LEVEL 03: SIMONS VERSTECK

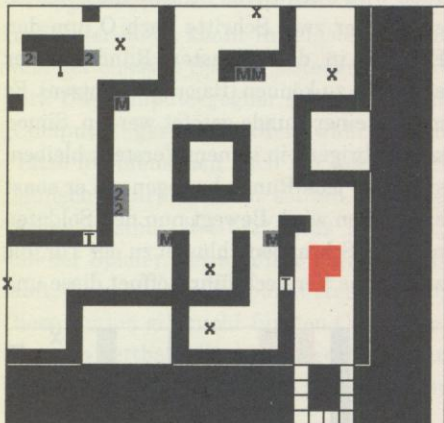
Jetzt wird's schwierig. Schickt alle Soldaten einen oder zwei Schritte nach O, um den Ee Ther in der nächsten Runde besser angreifen zu können (Bajonett benutzen). Er muß in einer Runde getötet werden. Simon sollte übrigens in seinem Versteck bleiben, sich aber jede Runde bewegen, da er sonst erschossen wird. Bewegt nun den Soldaten mit dem Schraubenschlüssel zu der Tür, die zu Simons Versteck führt, öffnet diese und



kehrt mit Simon zu den anderen zurück. Geht nun nach N. Eine Einheit sollte sich den Schraubenschlüssel im NW holen, danach muß die Tür im O geöffnet werden. Beide E.punkte müßt Ihr zerstören. Öffnet die nördliche Tür und lockt den Gore Ther in den Raum, in dem Eure Soldaten stehen, um ihn zu töten. Stürmt danach den Raum im NO, aus dem die Ray'Coo kommen und jagt den E.punkt in die Luft. Der Gore Ther im letzten Raum ist dann ein Kinderspiel. Nun könnt Ihr zwischen zwei Levels wählen. Mit dieser Wahl entscheidet Ihr auch, welches der beiden fünften Levels Ihr spielen wollt. Ich empfehle Mission A, da sie in meinen Augen einfacher ist und Ihr ein paar EP mehr bekommt.

LEVEL 04 - 1: ANTENNENSUCHE A

Geht zur nahegelegenen Tür, öffnet sie und sprengt den E.punkt. Anschließend müßt Ihr den E.punkt vier Felder oberhalb zerstören und die beiden Kisten öffnen. Nach jeder Runde erscheinen weitere Ray Ther aus dem Boden, die jedoch schnell besiegt sein sollten. Habt Ihr die Tür zum Raum mit dem Schalter erst einmal geöffnet, müßt Ihr mit mehreren Einheiten so schnell wie möglich vorrücken, um das Feuer der Ray'Coo auf mehrere Einheiten verteilen zu können.

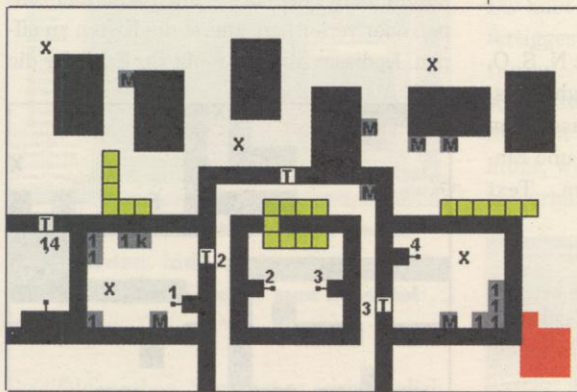


Wenn Ihr nah genug an sie herangekommen seid, könnt Ihr sie abschießen oder versuchen, schnell die Kisten zu nehmen und den Schalter zu drücken.

LEVEL 04 - 2: ANTENNENSUCHE B

Eure erste Aufgabe besteht darin, die drei E.punkte außerhalb der Räume zu zerstören. Kommt den Räumen mit den vielen Kisten allerdings nicht zu nahe, da dort sonst permanent Ray'Coo herausspringen und Euch das Leben schwer machen. Sind die E.punkte

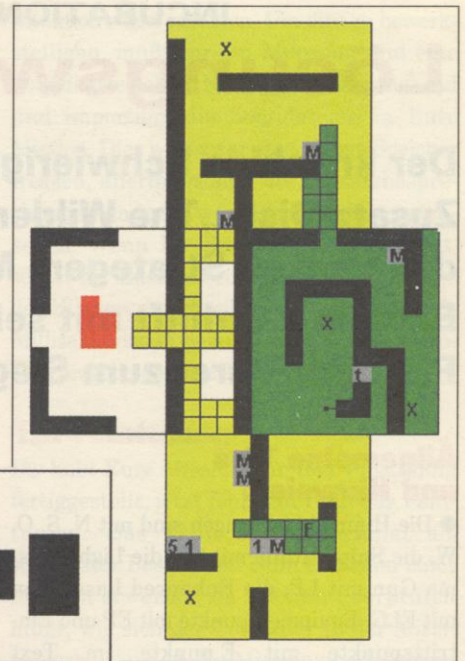
gesprengt, geht Ihr mit allen Einheiten zur mittleren Tür, öffnet sie und verteilt die Soldaten folgendermaßen: Zwei nach W, zwei nach O und einen (nicht Simon!) am mittleren Aufstieg. Die Ray Ther aus dem westlichen und dem östlichen Raum springen auf die Soldaten zu, für die es jetzt ein Leichtes sein dürfte, sie zu töten. Der Soldat in der Mitte versucht, über den Übergang in den mittleren Raum zu gelangen. Die beiden Hebel öffnen die Türen zu den Nebenräumen. Die werden gestürmt, die Kisten geplündert und die Hebel gedrückt, die die Tür zur Antenne öffnen.



Hinweis: Nach dieser Mission könnt Ihr endlich in einem neuen Waffenlager einkaufen. Rüstet am besten alle Soldaten mit einem Munitionspack, zwei mit einem SR-Gewehr, einen mit einem Flammenwerfer (der andere sollte die Advanced Assault Rifle behalten oder auch einen Flammenwerfer bekommen), sowie so viele Soldaten wie möglich mit einem Servo-System aus. Später kauft Ihr allen Einheiten noch einen Standard-Armor.

LEVEL 05 - 1: NÄCHSTE ANTENNE

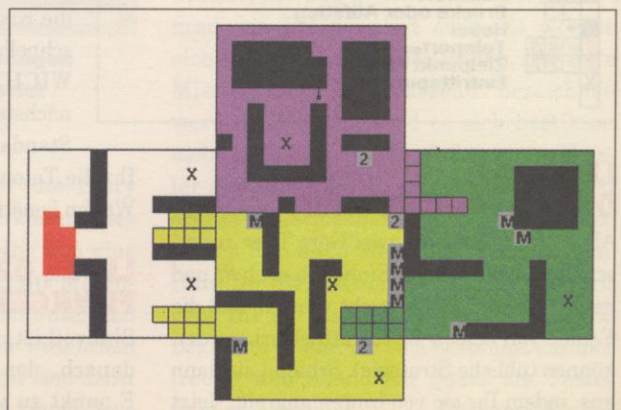
Nachdem die Dec Ther abgeschossen sind, zerstört Simon sofort einen der E.punkte. Die Gegner, die aus dem anderen kommen, werden von Soldaten im Def.modus in Schach gehalten, bis Simon auch diesen sprengt. Stoßt nun nach Süden vor und blockiert mit der Flammenwerfer-Einheit, die an Punkt 1 einen Flamentepich legt, den Weg der Dec Ther (alle paar Runden erneuern!). Mit Simon und den beiden mit SRs ausgestatteten Soldaten geht es zum nördlichen E.punkt, der zerstört wird. Auf der Ver-

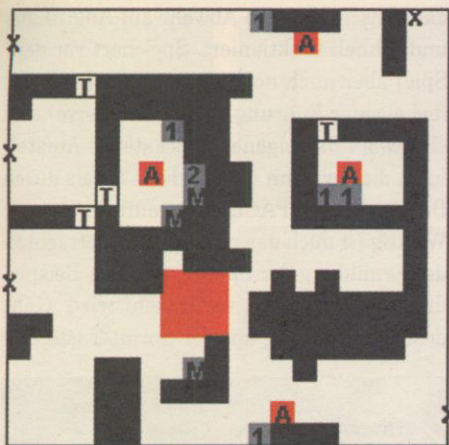


bindungsplattform steht ein Gore Ther, den Ihr in die Falle lockt. Neutralisiert den E.punkt im O. Versucht, an den Gore Ther vorbeizukommen, holt Euch den Talentpunkt und drückt den Hebel.

LEVEL 05 - 2: WEITERE ANTENNENSUCHE

Die Squee'Coo auf der oberen Plattform müssen nur so lange beschossen werden, bis sie sich in Squee Ther verwandeln. Die beiden ersten E.punkte stellen kein großes Problem dar. Am besten, Ihr sichert die beiden Aufgänge mit je 2 oder 3 Einheiten. Die Gegner sind nicht schwer zu besiegen, auch an Munition herrscht kein Mangel. Sollten weitere Squee'Coo auftauchen, wie vorher vorgehen, tauchen Squee Ther auf, tötet Ihr diese mit 2 bis 3 gezielten SR-Schüssen. Dringt schließlich mit Euren SR-Einheiten zum Schalter auf der obersten Ebene vor.



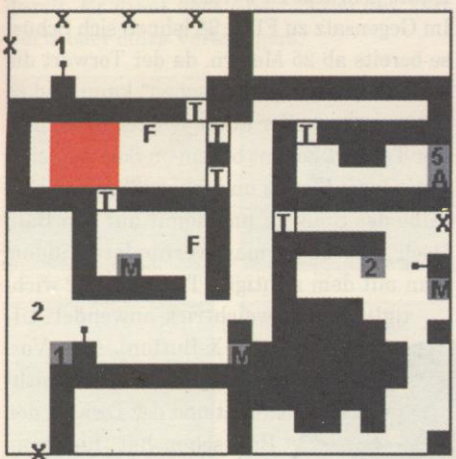


LEVEL 06: BATTERIEN GESUCHT #1

Eine recht einfache Mission. Eine SR-Einheit zieht zum westlichen A-Feld und schließt hinter sich die Tür, während die anderen den Rest erledigen.

LEVEL 07: BATTERIEN GESUCHT #2

Schießt auf das Faß, das sollte den Squee'Coo töten. Dringt mit der Flammenwerfer-Einheit und einer SR-Einheit in den nördlichen Raum vor. Die Flammenwerfer-Einheit legt einen Feuerteppich auf Position 1, die andere Einheit betätigt den Hebel von der Seite. Verläßt den Raum und schließt die Tür. Eine SR-Einheit sucht nun den nordöstlichen Raum mit den Akkus auf, bleibt vor der Tür stehen und kann nun jede Runde die Tür öffnen, zwei mal schießen und die Tür wieder schließen – vorausgesetzt, die Einheit besitzt ein Servo-System. Sind beide Gegner getötet, holt sie sich die Akkus und die 50

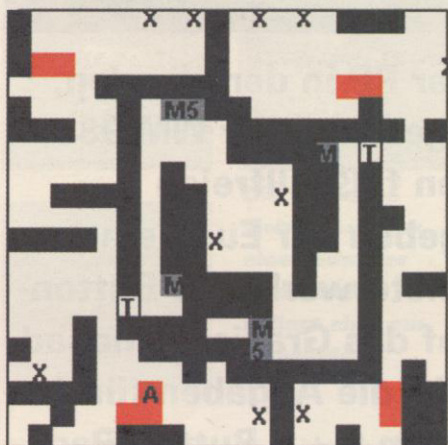


EP. Gleichzeitig sollten die anderen Einheiten den südlichen Gang hinuntergeschickt werden und dort (z.B. mit einem Flammenwerfer) die Squee'Coo töten. Danach legt die Flammenwerfer-Einheit einen weiteren

Flammenteppich auf Position 2 und drückt den Hebel. Beide SR-Einheiten werden nun zur östlichen Tür geschickt, der Squee'Coo wie vorhin getötet und der Raum mit einer SR-Einheit, deren Waffe noch nicht heiß ist, gestürmt. Die andere folgt.

LEVEL 08: WAYNES FLUCHT

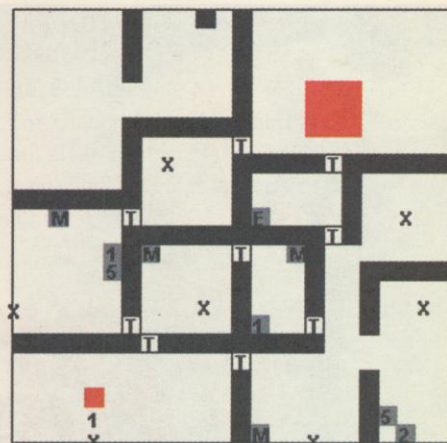
Stellt eine SR-Einheit neben Wayne, die Flammenwerfer-Einheit in die Ecke im NO, die beiden anderen Einheiten nach SW. Am besten schießt Wayne den Pyr'Coo, der nach der ersten Runde erscheint, ab. Die beiden Einheiten im SW sichern während der ganzen Mission bloß die Position und schießen Pyr'Coo oder Ray'Ther ab. Der Flammenwerfer-Einheit sollte mit einem Flammenteppich den Zugang nach N blockieren, sobald sich dort Gegner zeigen. Wayne



kämpft sich so schnell wie möglich zur Tür im NW durch und schießt den Pyr'Coo nieder. Die Munitionskisten sind für die Flammenwerfer-Einheit und Wayne nützlich. Kämpft Euch durch den Raum in der Mitte und versperrt den Zugang mit einem Flammenteppich und laßt Wayne zum A-Feld rennen.

LEVEL 09: ZURÜCK AUF DIE STRASSE

Hier gibt es die ersten neuen Gegner: Die Gore'Coo. Sie gelten deshalb als so intelligent, da sie Türen öffnen können. Dieses Talent werden sie auch in den ersten Runden sehr oft einsetzen. Geht in den südlichen Raum, wo Wayne ein Explosion Pack findet. Bald dürfte der erste Gore'Coo zu sehen sein, tötet ihn mit mehreren Schüssen. Laßt mit Wayne zum E.punkt im O und zerstört diesen. Kommt ein Gore'Coo aus der westl. Tür, tötet ihr ihn mit dem Flammenwerfer (Tip: Tötet ihr einen Gegner, wenn er auf einem Türfeld steht und schließt die Tür, so ist das Feuer erloschen, wenn ihr sie wieder öffnet). Wayne sollte, mit

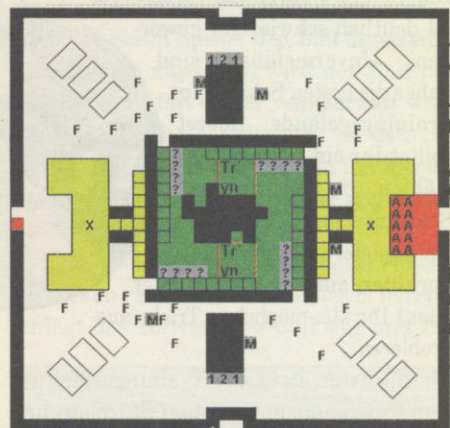


einem SR Marine als Geleitschutz, versuchen, den E.punkt im SO zu sprengen. Stürmt nun den Raum mit dem A. Solltet ihr Euch die Kisten nördlich vom A holen wollen, müßt ihr mit Heerschaaren von Gegnern rechnen.

Hinweis: Rüstet nun die mit einer SR bewaffneten Marines und Wayne mit einer LP aus, kauft Wayne ein Banner und KEINE Attack-Armors (man ist von hinten ungeschützt).

LEVEL 10: DIE TR'YNS

Wer das Original durchgespielt hat, wird beim Wort Tr'Yns erschrecken, aber wieder beruhigt sein, wenn er das Briefing gelesen hat: Es geht nur darum Rutherford zu den A-Feldern zu bringen. Sie schießt in der ersten Runde mit nur 4 (!!!) Schüssen die Ray'Coo nieder und fängt an, auf die andere Seite zu laufen. Sie kann sich recht schnell fortbewegen und sollte die schräg liegenden Gegenstände in den Ecken als Deckung benutzen. Die anderen Soldaten schwärmen in beide Richtungen



aus, um ihr zu helfen. Mit etwas Glück ist Rutherford bald mehr oder weniger heil bei den anderen angekommen. *Michael Berg*

Hier müssen wir leider die Lösungshilfe abbrechen. Aber nicht verzagen, der 2. Teil folgt in der nächsten POWER PLAY.



Habt Ihr diese Ausgabe der PP in den Händen, dann sind die letzten Fangesänge der WM 98 längst verklungen. Um den fußballfreien Sommer zu überstehen, geben wir Euch ein paar Einsteiger-Tips zu EAs Meisterwerk. Die Buttonangaben beziehen sich auf das Gravis Gamepad Pro, in Klammern findet Ihr die Angaben für das Spiel mit Tastatur und einem 6 + 2 Button-Pad.

Der Anpfiff

Das Spiel ist durch die verbesserte KI deutlich schwieriger geworden. Unvermeidbar sind daher die ersten Schritte im Trainingsgelände. Zuerst solltet Ihr ein Übungsspiel wählen, in dem nur ein Stürmer und kein Abwehrspieler, allerdings beide Torhüter, aufgestellt sind. Hier könnt Ihr alle möglichen Tricks ausprobieren.

Als nächstes steht ein Trainingsspiel auf dem Programm, das aus fünf Stürmern und vier Abwehrspielern besteht. Anschließend solltet Ihr Euer erstes Spiel in der Amateur-Klasse wagen. Die beste Zusammensetzung hierbei wäre ein starkes Team (wie Brasilien oder Deutschland) für Euch und ein schwaches (Australien oder Griechenland) für den Computer. Von nun an solltet Ihr den Schwierigkeitsgrad durch



Änderung der Gegner steigern. Nach dem schwachen Team aus dem ersten Spiel nehmt Ihr ein mittelmäßiges Team (angefangen bei Iran) und zuletzt ein Euch ebenbürtiges, starkes Team. Zuletzt verschlechtert Ihr nun die Fähigkeit Eurer Mannschaft, wobei der Gegner in Form eines starken Teams unverändert bleibt. Jetzt könnt Ihr endlich von der Amateur- in die Profiklasse wechseln.

Das Spiel

Die von FIFA 98 bekannte Steuerung hat sich in ihren wesentlichen Zügen kaum geändert. Schuß, Paß, Foul, Sprint und böses Foul und auch diverse Tricks wie die Übersteiger sind gleich geblieben.

Als Neuling solltet Ihr eine 4-3-3 Taktik mit Libero benutzen, da dort



das Umschalten von Abwehr auf Angriff gut und schnell funktioniert. Speichert vor dem Spiel aber auch noch eine 4-4-2, eine 5-4-1 (bei eigener Führung für die Defensive) und eine 3-3-4 (bei eigenem Rückstand) Aufstellung, die Ihr dann während des Spiels durch Betätigen der SPACE-Taste aufrufen könnt. Wichtig ist auch das regelmäßige Betrachten der Ermüdung der Spieler, die zum Beispiel durch viele Sprints verursacht wird. Geht deshalb vorsichtig mit der Sprint-Taste um!



Als Anfänger solltet Ihr obige Taktik wählen

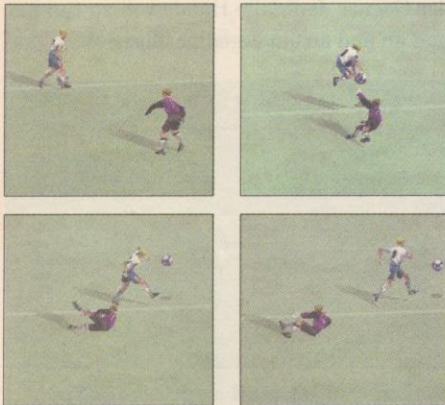
Die Offensive

Frankreich 98 hat im Gegensatz zu FIFA 98 dem Computer das schnelle Konterspiel beigebracht. Aus diesem Grunde solltet Ihr nicht mit allen Männern (und schon gar nicht mit dem Torwart) nach vorne stürmen, wenn das Spiel ausgeglichen steht. Nur bei einem größeren Rückstand sollte man ab der zweiten Halbzeit anfangen, mit voller Macht und Mannschaft nach vorne zu stürmen.

Allerdings gilt immer noch der Grundsatz des kontrollierten Spiels. Verlagert Euer Spiel ins Mittelfeld, um nicht in die eigene Hälfte gedrückt zu werden.

Im Gegensatz zu FIFA 98 lohnen sich Schüsse bereits ab 25 Metern, da der Torwart die Bälle meist nur „abklatschen“ kann und so Abstaubertore oder Ecken entstehen können. Der Torwart kommt bei einem Solo schneller aus seinem Kasten und schmeißt sich vor die Füße des Spielers und somit auf den Ball. Doch das kann man verhindern, indem man mit dem richtigen Timing (sehr wichtig!) den Ausweichtrick anwendet: L1-

Button (Q, X-Button). Aber Vorsicht: Wenn das Timing nicht stimmt und der Torwart den Ball schon hat, fügt man ihm unter Umständen ein böses Foul zu, das mit der roten Karte für den Angreifer geahndet wird. Auch hier gilt: Übt diese Situation im Trainingsspiel.



Der Ausweichtrick eignet sich ideal zum Ausspielen des Torhüters

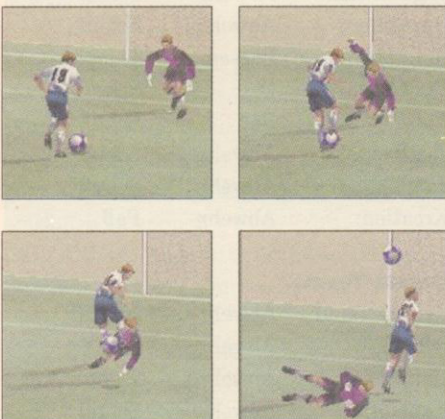
Die Defensive

Spielt niemals in der Abwehr mit dem Ball herum. Mit dem Tricksen könnt Ihr ab dem Mittelfeld beginnen. Laßt Euch auf keinen Fall zu stark in die Defensive drängen, dann resultiert nämlich selbst gegen schwache Mannschaften zwangsläufig ein Tor. Grätscht dem Gegner nicht von hinten in die Beine. Die Folgen sind einerseits gelbe Karten, andererseits Ermüdung des Spielers beim Hinterherlaufen und ab 25 Metern kann außerdem ein sehr gefährlicher Freistoß gegen Euch dabei herauskommen.

Ballzaubereien

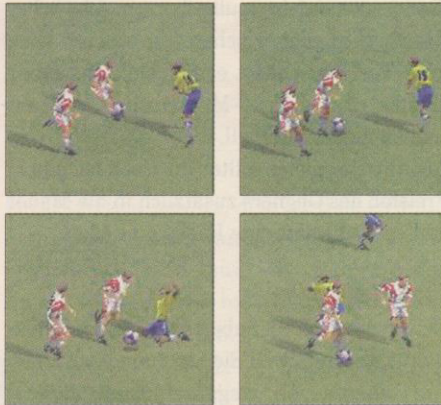
Allgemein gilt, daß Ihr immer auf das richtige Timing achten müßt. Stimmt es nicht, kann der Trick entweder einen Ballverlust und somit einen Konter einleiten oder als böses Foul mit einer roten Karte enden.

– Den hohen Übersteiger führt Ihr mit L2/R2 + Roter Button (Strg/Alt + A, L- + A-Button) durch. Er dient dem Austricksen des Torwarts oder eines Verteidigers.



Wirkungsvoll: Der hohe Übersteiger

– Eine Körpertäuschung wird durch L2/R2 + Gelber Button (Strg/Alt + S, L-/R- + B-Button) aktiviert.



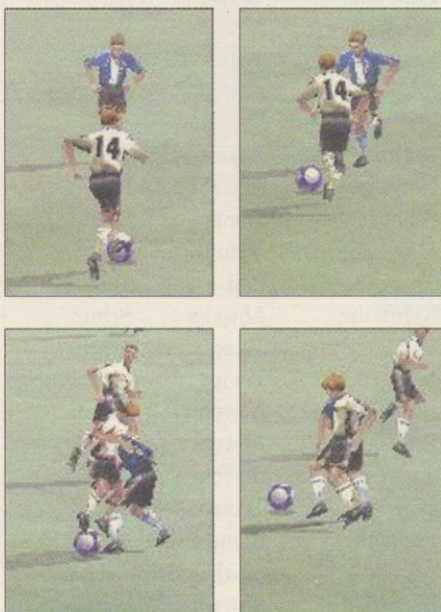
Gegner lassen sich geschickt durch eine Körpertäuschung umspielen

– Für eine Schwalbe drückt Ihr L2/R2 + L1 (Strg/Alt + Q, L-/R- + X-Button).



Die Schwalbe sieht witzig aus, einen Elfmeter rauszuholen gelingt aber nur schwerlich

– Zur Ausführung einer 360°-Drehung betätigt Ihr die Knöpfe L2/R2 + Grüner Button (Strg/Alt + D, L-/R- + C-Button)



Durch die 360°-Drehung läßt sich der Ball gut absichern

(B)alltägliche Situationen Der Elfmeter

Als Schütze:

Zur Übung wählt Ihr zunächst das Training mit einer starken Mannschaft (z.B. Deutschland) für Euch und einem schwachen Team für den Gegner.



Anfangs solltet Ihr flache, unplatzierte Elfmeter schießen, die zwar oft gehalten werden, aber zumindest in die richtige Richtung gehen.

Steigert dann die Präzision Eurer Elfmeter von Schuß zu Schuß.

Als Torwart:

Torwartparaden werden mit dem Roten/Gelben/Grünen Button (A/S/D, A-/B-/C-Button) und der Richtung gesteuert. Anfangs ist es ratsam, sich bei allen Elfmeter für ein und dieselbe Ecke zu entscheiden, da der Gegner irgendwann dorthin schießt. Ihr könnt auch versuchen, den Schützen durch Bewegen auf der Linie nervös zu machen.

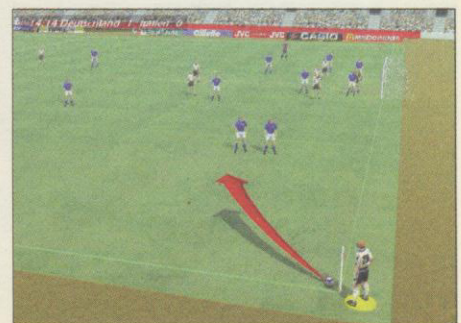
Die Ecke

Als Schütze:

Ecken sind jetzt um ein vielfaches schwieriger zu schießen als beim Vorgänger. Konnte man dort einem Spieler den Ball durch eine hohe Flanke zupassen, wird der Ball bei Frankreich 98 fast immer vom Torwart weggefaustet. Deshalb solltet Ihr an den 16-Meterraum flanken und nicht in ihn hinein. Dort steht fast immer ein Spieler ungedeckt.

Als Verteidiger:

Zunächst solltet Ihr versuchen beide Pfosten zu decken. Kommt ein Ball hoch herein, schlägt der Torwart den Ball weg und Ihr



müßt aus dem 16-Meter-
raum herauslaufen, um
den Ball abzufangen
und/oder eine Abseitsstel-
lung des Gegners zu provozie-
ren, was durch die neue Funk-
tion L2 + R2 + Roter Button
(Strg + Alt + A, L- + R- + A-But-
ton) gut durchzuführen ist. Soll-
te der Torwart den Ball nicht
wegschlagen, springt Ihr durch
den grünen Button (D, C-But-
ton) zum Kopfball hoch.
ACHTUNG: Setzt nicht zum
hohen Kopfball (Blauer But-
ton, W, Y-Button) an, da der
meist als Querschläger endet
und vom Gegner per Flug-
kopfball zum Tor ver-
wandelt wird



Einwürfe

Ist der Einwurf in Eurer Hälfte, so holt Ihr
einen Spieler zu Euch heran, den Ihr anpaßt
und der das Leder dann wegdrischt, weil

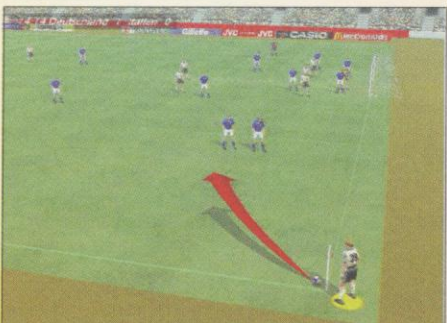


zumeist viele Gegner aufgerückt sind. In der
gegnerischen Hälfte solltet Ihr das gleiche
Verfahren anwenden, nur flankt Ihr dann
den Ball in den Strafraum.

An der Mittellinie werft Ihr in Eure
Hälfte und zieht dann ein neues Spiel
durch Pässe auf.

Freistöße

Bei Freistößen kommt es fast immer auf die
Stärke des Gegners an. Wollt Ihr den Ball



direkt verwandeln, muß schon ein schwacher
Torwart im gegnerischen Tor stehen. Eine
gute Tormöglichkeit ergibt sich aus einer
Flanke in den 16-Meteraum mit an-
schließendem Kopfball.

Als Abwehrspieler solltet Ihr Euch bei einem
Freistoß des Gegners zusätzlich in die Mauer
stellen und somit eine Lücke schließen.

Flanken

Bei Frankreich 98 haben Flanken an Effek-
tivität verloren, weil Sie fast immer vom Tor-
wart abgefangen, weggeschlagen oder der



**Flanken sollten nicht zu nahe am Tor
durchgeführt werden**

anschließende Kopfball von ihm gehalten
wird. Aus diesem Grund paßt man den Ball
am Besten flach in den 16-Meteraum, wo

der Gegner dann alle Hände voll zu tun hat
und ab und an ein Eigentor fabriziert. sf



**Dieser Ball ist weit genug vom Tor-
wart entfernt**



**Eine ideale Flanke, die sich mittels
Kopf oder Fuß zum Tor machen läßt**

Die Teams in der Übersicht

Die Besten

	Stärke	Schwäche
Deutschland:	Abwehr	Schuß
Brasilien:	Tempo	Abwehr
Italien:	Abwehr	Schuß
Frankreich:	Tempo	Schuß
England:	Abwehr	Schuß

Weitere WM-Teams

Norwegen:	Abwehr	Paß
Schottland:	Tempo	Schuß
Marokko:	Schuß	Paß
Chile:	Paß	Tempo
Kamerun:	Abwehr	Schuß
Österreich:	Tempo	Schuß
Südafrika:	Tempo	Schuß
Saudi-Arabien:	Abwehr	Schuß
Dänemark:	Abwehr	Schuß
Spanien:	Abwehr	Tempo
Nigeria:	Tempo	Schuß
Paraguay:	Keine auffallenden Stärken/Schwächen	
Bulgarien:	Abwehr	Schuß
Niederlande:	Abwehr	Tempo
Belgien:	Paß	Schuß

	Stärke	Schwäche
Südkorea:	Abwehr	Tempo
Mexiko:	Tempo	Schuß
USA:	Keine auffallenden Stärken/Schwächen	
Iran:	Abwehr	Schuß
Jugoslawien:	Abwehr	Schuß
Rumänien:	Abwehr	Schuß
Kolumbien:	Passen	Tempo
Tunesien:	Paß	Schuß
Argentinien:	Paß	Schuß
Japan:	Abwehr	Schuß
Jamaika:	Abwehr	Schuß
Kroatien:	Abwehr	Paß

Zusatz-Teams

Griechenland:	Abwehr	Angriff
Irland:	Abwehr	Paß
China:	Abwehr	Tempo
Kanada:	Abwehr	Schuß
Portugal:	Abwehr	Paß
Rußland:	Abwehr	Paß
Schweden:	Tempo	Paß
Australien:	Tempo	Paß

CHEAT-FUNDGRUBE VON A BIS Z

Army Men

Wenn die Plastiksoldaten in die Schlacht ziehen, freut sich der eine oder andere über Cheats, die das Erreichen des Missionsziels

zurückgreifen möchte, dem wird das Vorankommen trotzdem durch ein paar Cheats erleichtert. Dazu müßt Ihr während des Spiels F1 gedrückt halten und den Code eingeben.

MUKOR – Unbesiegbareit
DEDLY – Tödliche Waffe
GOLRG – Euer Held wird größer
BTINY – Euer Held wird kleiner
SILKY – Gegner bewegen sich nicht mehr
PEACE – Tötet den Feind

Forsaken

Durch ein paar Cheat-Codes wird Acclams furioser Beutezug im „Descent“-Stil gleich etwas einfacher. Gebt die folgenden Phrasen einfach in

irgendeinem Menü ein. Beachtet dabei allerdings, daß die Buchstaben Z und Y ver-

etwas vereinfachen. Drückt ESC und gebt die Codes ein.

SUCCUMB – Ihr verliert das Szenario
TRIUMPH – Ihr gewinnt das Szenario
INVULNERABLE – Sarge wird unverwundbar
AEROBALLISTICS – Ihr erhaltet komplette Luftunterstützung
PLETHORA – Euer Munitionsvorrat wird komplett aufgefüllt
PARALYSIS – Gegner bewegen sich nicht mehr

BattleZone

Auch der Krieg der Nationen auf fernen Planeten wurde mit ein paar Cheats gesegnet, die allerdings nur während einer Single-Player-Mission funktionieren. Ihr müßt gleichzeitig die SHIFT- und STRG-Taste gedrückt halten, um den Cheat Eurer Wahl eintippen zu können:

BZBODY – Unbegrenzte Schutzschildenergie
BZFREE – Unbegrenzte Ressourcen und Piloten
BZRADAR – Komplette Kartenansicht
BZTNT – Unendlich viel Munition

Die By The Sword

Wer sich als Enric auf der Suche nach seiner Geliebten seinen Weg durch die mittelalterliche Fantasy-Welt bahnt und nicht auf die ausführliche Lösung in POWER PLAY 6/98



Gex 3D: Enter The Gecko

Die coole Echse macht einem italienischen Klemptner mächtig Konkurrenz. „Gex 3D“ ist der Beweis, daß es exzellente Jump'n'Run's nicht nur für die Konsolen gibt. Damit das freche Reptil unbeschwerter durch die Media-Dimension springen kann, müßt Ihr ein laufendes Spiel pausieren, die „Ducken“-Taste gedrückt halten und eine der nachfolgenden Kombinationen eingeben:

OBEIN, OBEIN, UNTEN, RECHTS, LEERTASTE, UNTEN – unbegrenzte Anzahl von Leben

LINKS, RECHTS, LEERTASTE, UNTEN, RECHTS, LINKS – Unverwundbarkeit
RECHTS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LEERTASTE, UNTEN, RECHTS – Levelanwahl (F1 drücken, um das entsprechende Menü aufzurufen)

LINKS, L, OBEIN, UNTEN, RECHTS, RECHTS, LINKS, LEERTASTE, OBEIN, UNTEN – Debug Menü (F1 drücken, um es aufzurufen)

RECHTS, LEERTASTE, RECHTS, LINKS, LEERTASTE, J – Timer

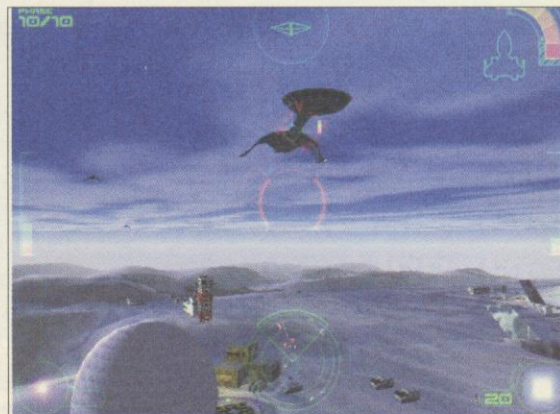
LEERTASTE, LINKS, L, OBEIN, UNTEN – nach Eingabe dieses Codes F1 drücken, um sich einen von Gex' Sprüchen anzuhören



tauscht sein können (amerikanische Tastaturbelegung!), und daß BUBBLES zuerst eingetippt werden muß, um die anderen Codes zu aktivieren.

BUBBLES – der Cheat-Modus wird aktiviert
IAMZEUS – Unbesiegbareit
FULLMONTY – Levelanwahl
Folgende Codes werden zwar angenommen und es erscheint eine Textmeldung, ihre Funktionsweise ist jedoch nicht ersichtlich:

TITSOOT
JIMBEAM
LUMBERJACK



NUMBERONEDACRESTREET eingeben. Dadurch wird ein Cheat-Menü aktiviert, dessen einstellbare Optionen das Herz eines Schummlers erfreuen.

Jazz Jack Rabbit 2

Die Cheats für die Fortsetzung der Kar-nickel-Hüpferei könnt Ihr während eines Spiels eintippen – sie funktionieren allerdings nur im Single-Player-Modus.

JJGOD – Unverwundbarkeit
JJGUNS – alle Waffen
JJAMMO – Munition bis zum Abwinken
JJFLY – aktiviert Propeller-Ohren, noch einmal eingetippt erhaltet Ihr ein Hover-board
JJK – Selbstmord
JJSHIELD – Schild
JJNEXT – Level-Skip
JJMORPH – Abhängig davon, wie oft der Cheat eingegeben wird, verwandelt sich Jazz in einen anderen Charakter.
JJCOINS – Ihr erhaltet Münzen
JJGEMS – Ihr erhaltet Boni
JJLIGHT – komplett erleuchtetes Level
JJBIRD – ein Vogel steht Euch zur Seite

Nightmare Creatures

Um gegen die alptraumhaften Kreaturen, die die nebelverhangenen Straßen von London im 19. Jahrhundert unsicher machen, bestehen zu können, freut sich der Monster-killer über die nachfolgenden Cheats. Diese tippt Ihr im Hauptmenü ein und bestätigt die Eingabe mit Enter.

EVERYWHERE – Levelanwahl
BOULON – Unbegrenzte Munition und unendlich viele Items
BRONKO – Ihr schlüpft in die Haut eines Monsters

Pandemonium 2

Die Codes für Crystal Dynamics psychedelische Hüpforgie müßt Ihr als Passwörter eingeben.

IMMORTAL – 31 Leben
NEVERDIE – Unbesiegbarkeit
HORMONES – Volle Gesundheit
GETACCES – Levelanwahl
MAKMYDAY – Waffen
GONAHURL – „rollende“ Kameraperspektive
SKATBORD – Speed-Modus
GENETICS – Mutanten-Modus
ACIDDUDE – Psychedelische Texturen
JUSTKIDN – Monster werden wiederhergestellt



Spec Ops

Selbst bei Zombies ebenso realistischer wie militanter Ranger-Sim darf geschummelt werden. Im Hauptbildschirm müßt Ihr SHIFT, ALT und V drücken. Dadurch wird im Menü eine neue Option namens „Viewmaster“ aktiviert. Dieses Feature läßt Euren Soldaten unbesiegbar werden. Solltet Ihr in einer Mission obendrein Zeitprobleme bekommen, klickt Ihr auf „Viewmaster“ und die Uhr wird zurückgestellt.

Um alle Level in „Spec Ops“ anwählen zu können, löscht Ihr einfach die Datei „save-data.txt“ aus dem Spec-Ops-Verzeichnis.

StarCraft

Damit sich Solo-Spieler bei den drei Kampagnen von Blizzards neuem Strategical nicht zu sehr abmühen müssen, haben die Entwickler auch an Cheats gedacht. Ruft mit ENTER den Chat-Modus auf und gebt den gewünschten Code ein:



POWER OVERWHELMING – Unbesiegbarkeit
SHOW ME THE MONEY – Ihr verfügt über 10 000 Gaseinheiten und 10 000 Kristalle
OPERATION CWAL – beschleunigt die Errichtung von Gebäuden so wie die Erschaffung von Einheiten
GAME OVER MAN – Ihr verliert das Spiel
THERE IS NO COW LEVEL – Ihr gewinnt die Mission

WHATS MINE IS MINE – unbegrenzt Mineralien
BREATHE DEEP – unbegrenzt Gas
SOMETHING FOR NOTHING – Ihr erhaltet sämtliche Upgrades
BLACK SHEEP WALL – zeigt die ganze Karte
MEDIEVAL MAN – kostenlose Upgrades für die Einheiten

MODIFY THE PHASE VARIANCE – Ihr erhaltet die Möglichkeit alle Gebäude zu bauen

WAR AINT WHAT IT USED TO BE – deaktiviert den Fog Of War

FOOD FOR THOUGHT – das Limit an produzierbaren Einheiten wird außer Kraft gesetzt

OPHELIA – die Eingabe mit ENTER bestätigen und anschließend den Namen der Mission eintippen, die Ihr spielen möchtet

Unreal

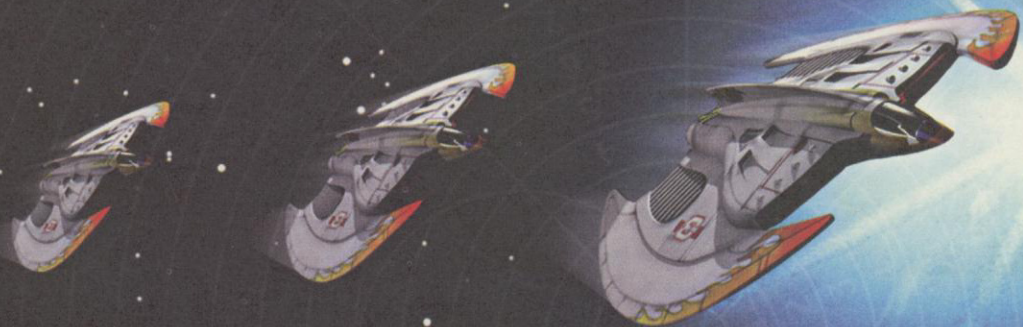
Wie bei Spielen des Genres üblich, besitzt auch Epic Megagames grafisch bombastischer Ego-Shooter eine Reihe von hilfreichen Cheats, die das Überleben in der fremden Welt erleichtern. Drückt die Tabulator-taste und tippt dann einen der nützlichen Codes ein:

ALLAMMO – Jede Eure Waffen wird mit maximaler Munition ausgestattet

BEHINDVIEW 1 – aktiviert die Third-Person-Perspektive (0 stellt sie wieder ab)
FLY – Fliegen
GHOST – Ihr könnt durch Wände gehen
INVISIBLE – Unsichtbarkeit
GOD – Unbesiegbarkeit (was sonst?)

OPEN (Name der

Map) – lädt das entsprechende Szenario
KILLPAWNS – tötet alle Monster
SUMMON (Name des Gegenstandes) – Ihr könnt eine Waffe, ein Item oder ein Monster „herbeizaubern“
SLOMO (Nummer) – beschleunigt oder verlangsamt das Spiel (1.0 ist die normale Spielgeschwindigkeit)
WALK – deaktiviert den GHOST- und den FLY-Cheat.



INTERCEPTOR



STARTEN SIE IN EINE NEUE STRATEGISCHE DIMENSION



PC Joker
86%



Power Play
85%



Super Games
88%
Spiel des
Monats

MICRO PROSE

www.microprose.com

X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microprose Limited. X-COM Universe und darin enthaltende Elemente obliegen dem MicroProse Copyright

GANGSTERS

**Al Capone lebt...
bald wieder**



**Durchschlagende Argumente
sind die Grundlage eines
blühenden Geschäfts**



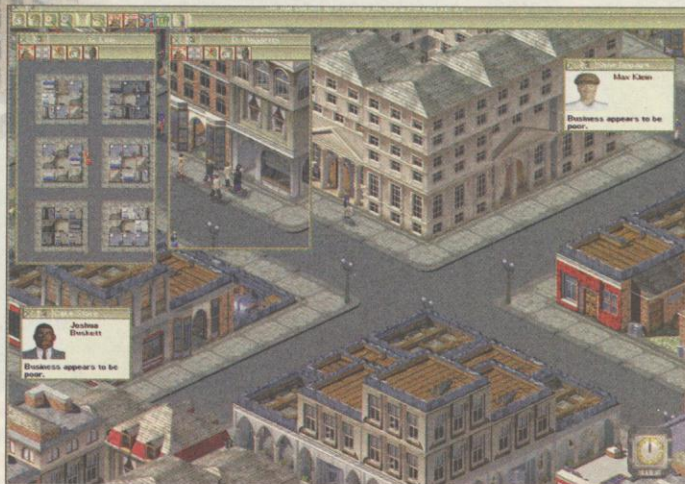
Einstürzende Altbauten...



**Die Motorisierung der Bande
ist ein kritischer Faktor**

Gangsters
Genre
Al-Capone-Sim
Hersteller
Hothouse/Eidos
Erscheinen geplant
Herbst '98

**Während man
eine bestimmte
Gegend im
Auge hat, kön-
nen mittels
Sonderfenster
die Geschehnisse anderswo
beobachtet
werden**

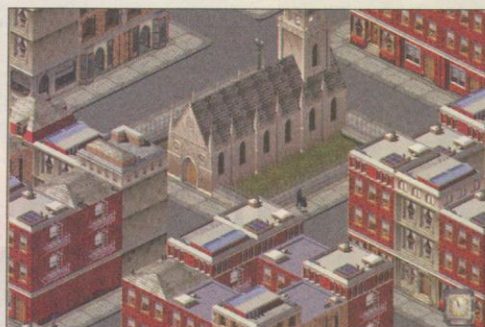


Eigentlich ist es erstaunlich, daß das Knastbrüder-Thema nicht schon längst Gegenstand von Hunderten von Spielen geworden ist. Aber tatsächlich gibt es da fast nichts außer dem C 64-Klassiker „They Stole a Million“ bzw. dessen von NEO vor ein paar Jahren am PC veröffentlichten Clone „Der Clou“. Ging es dort freilich um minutiöse Einbruchsvorbereitungen, so ist bei „Gangsters“ der Pate gefragt, der eine ganze Bande aufbaut und (beinahe) wie eine Wirtschaftssimulation verwaltet.

Dabei hat der Hersteller Hothouse eine beinahe geniale Balance zwischen Grübeln und Action gefunden: Zu Beginn einer jeden Woche ist Planung angesagt. Hier werden die Gang-Mitglieder je nach ihren Fähigkeiten für bestimmte Jobs eingesetzt (Schutzgelder eintreiben, Straßenpatrouillen, neue Jungs rekrutieren, Spähtrupp und vieles mehr). In der Zeitung können die Ereignisse der vergangenen Woche abgecheckt werden, aus denen sich oft wertvolles Informationsmaterial über die drei konkurrierenden Banden destillieren läßt. Anschließend wird dann in einen isometrischen Echtzeitmodus umgeschaltet, wobei verschiedene Zoomstufen genau den gewünschten Überblick gewährleisten. In dieser Phase sieht man also seine Leute tatsächlich durch die Straßen eilen, um arglose Geschäftsleute zu erleichtern, das eigene Terrain gegen fremde Gangs abzusichern, oder um sonst zu tun, was immer man ihnen aufgetragen hat. Falls unvorhergesehene Ereignisse eintreten (so könnte es etwa der Konkurrenz eingefallen sein, einen kleinen Feuerzauber vom Zaum zu brechen), dürfen die erteilten Befehle auch jederzeit modifiziert bzw. widerrufen werden. Dies ist freilich nur ein ganz oberflächlicher Überblick, denn

vor allem in späteren Phasen gibt es eine Menge mehr zu tun. Insbesondere gilt es, die illegalen Aktivitäten mit ganz öffentlichen Geschäften zu tarnen, die normal geführt werden müssen und auch Gewinn abwerfen sollten, um der allgegenwärtigen Polizei bzw. dem FBI keine Verdachtsmomente zu liefern. So bietet es sich beispielsweise an, seine Geldfälscher-Geschäfte im Rahmen einer gewöhnlichen Druckerei zu betreiben – dann fällt es auch nicht auf, wenn LKWs mit Papierladungen ein- und ausfahren.

Da drei weitere „Familien“ mit Euch um die Vorherrschaft streiten werden, muß es natürlich auch einen Gewinner geben. Drei verschiedene Abschlüsse sind möglich: Erstens der ehrenhafte Rückzug aus den Geschäften und das anschließende süße Leben am Strand von Florida, zweitens die erfolgreiche Kandidatur zum Bürgermeister der Stadt und drittens natürlich der „militärische“ Sieg über alle anderen Gangs. Mit kurzen und dünnen Worten: Dieses Spiel ist ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt... *jn*



**So sehen die Häuser in Normalgröße aus.
Wer die Bürgersteige im Blick haben will,
kann die Gebäude quasi durchsichtig
machen.**

Eine neue Ära bricht an.

DMK METALIZER



DIE STRATEGIE-
SIMULATION
EINER
NEUEN
DIMENSION.

20 verschiedene Metalizer-Modelle, die nahezu beliebig aufbau- und umrüstbar sind.

50 - Kampagne mit 30 Szenarien.

6 unterschiedliche Landschaftstypen.

Durchgehende Storyline mit 60 Minuten Cutscenes und Full-Motion Video.

100 - 50 verschiedene Piloten mit eigenen Charaktereigenschaften und Fähigkeiten.

Komplett in SVGA: alle Modelle, Locations und Objekte gerendert.

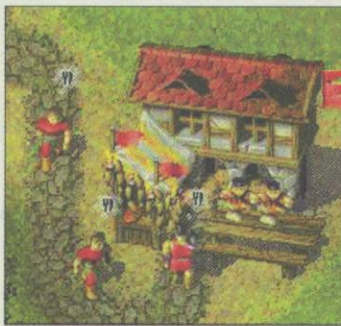
DOS/WIN 95 kompatibel.



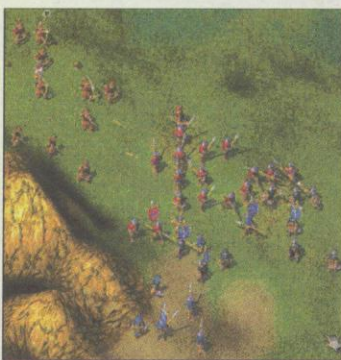
KNIGHTS AND MERCHANTS

Putzige
Wirtschafts-
simulation und
spannende
Echtzeit-
Schlach-ten? Top-
ware macht's
möglich...

Auf einem
beschaulichen
Fleckchen Land
läßt sich ein
blühendes mittel-
alterliches Dorf
erschaffen



Wer arbeitet, soll auch essen



Die Bogenschützen decken
Euren Angriff

Knights and Merchants

Genre

Strategische
Wirtschafts-
simulation

Hersteller

Topware

Erscheinen geplant
August 98

Das finstere Mittelalter, eine Zeit, in der Unterwäsche noch geschmiedet wurde, dient als Hintergrund für eine weitere Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen. Als loyaler Hauptmann des Königs ist es Eure Aufgabe, das zerfallene Reich wieder unter Kontrolle zu bringen und Euch damit einen Generalsposten zu verdienen. Doch bevor zur ersten Schlacht geblasen wird, müßt Ihr erst einmal die ökonomischen Grundlagen für die Aushebung einer Streitmacht schaffen. So stattet Euch Euer Herr mit einem Lagerhaus aus, vollgestopft mit Nahrung, Steinquadern und Holzbrettern. Mit Hilfe Eurer Leibeigenen und natürlicher Ressourcen sollt Ihr damit im Lauf der Zeit ein blühendes Gemeinwesen erschaffen, das fähig ist, eine schlagkräftige Armee hervorzubringen. Euren Untergebenen steckt aber die Ehrfurcht derart in den Knochen, daß Ihr sie nicht einmal direkt zur Arbeit antreiben müßt. Die Werkstätigen bewegen sich immer dorthin, wo gerade Muskelkraft gefragt ist. Euer Job ist es, Bauaufträge zu verteilen und den Lehrplan für die Schule zu bestimmen. Dort werden nämlich Eure Leute für die unterschiedlichsten Berufe ausgebildet. Holzfäller, Bäcker, Bauern, Bergleute, Schreiner oder auch Rekruten durchlaufen in kurzer Zeit die Lehranstalt und suchen sich einen Arbeitsplatz. Ihr weist inzwischen den Baugrund für Gasthof, Schmiede, Schweinezucht oder Goldmine aus und laßt zwischen allen Gebäuden Wege pflastern. Dem Straßenbau kommt eine große Bedeutung zu, sämtliche Waren müssen nämlich durch Eure Gehilfen zwischen Produktions-, Lager- und Verbrauchsstätten transportiert werden.

Läuft schließlich in Eurem mittelalterlichen Dorf auch die Rüstungsindustrie auf vollen Touren, dürft Ihr die Rekruten, die sich in der Kaserne niedergelassen haben, mit dem nötigen Mordwerkzeug ausrüsten. Aus neun unterschiedlichen Einheiten könnt Ihr Euer Heer zusammensetzen. Angefangen von der Miliz über Axtkämpfer, Pikeniere und Armbrustschützen bis hin zur schlagkräftigen Rittergarde. Da es sich aber mit hungrigem Bauch schlecht kämpft, solltet Ihr stets Eure Nahrungsmittelproduktion im Auge behalten. Ist zu wenig Wurst, Brot und Wein vorhanden, ereilt Truppen wie Zivilisten nämlich schnell der Hungertod. Die Soldaten selbst sind die einzigen Untertanen, die Eurer direkten Befehlsgewalt unterliegen. Ihr vereint oder trennt Gruppen, führt sie gen Neuland oder blast zur Auseinandersetzung mit feindlichen Heeren. In der Endversion von Knights and Merchants sollen Euch 15 große Level, verknüpft durch gerenderte Zwischensequenzen, in ein durchgehendes, mittelalterliches Epos entführen. Diverse Multiplayerkarten versprechen zudem spannende Netzwerkschlachten.

sf



Hier wird Wein mit den Füßen getreten

Call & Play Software-Versand

Nur in **Wesel**
46485
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



CD-ROM

Abenteuer a. d. Legionsel	DV 49,99
Aber Hallo 2	34,99
Addiction Pinball	DV 44,99
Age of Empires	DV 89,99
Age of Empires Data	DV 19,99
AH 64 Longbow 2	DV 79,00
Air Warrior 3	DV 69,99
Airline Tycoon	DV 69,99
Amor Comand	DA 69,99
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 69,99
Autobahn Raser	DV 54,99
Balls of Steel	DA 69,99

CD-ROM

Dunkle Manöver	DV 69,99
Earth 2140	DV 34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV 19,99
Earth 2140 Data Nr. 2	DV 24,99
Easternfront	DV 74,99
Emergency	DV 59,99
F1 Racing/UBI Soft	DV 69,99
F 15	DV 79,00
F 16 Aggressor	DV x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA 64,99
F22 Raptor/Novologic	DA 74,99
Falcon 4.0	DV x69,99
Fallout	DV 69,99
Fifa Soccer 98	DV 79,00
Fighting Squadron	DV x74,99
Fighting Force	DA 79,99
Final Fantasy 7	DV 79,99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:

<http://WWW.Online-Spiele.com/Callinplay>



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

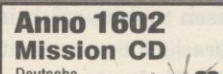
Baphomets Fluch 2	DV 69,99
Battle Isle 4 Incubation	DV 39,99
Battle Zone	DV 69,99
Beast War	DV 69,99
Best of Voodoo	DV 49,99
Betrayal in Antara	DV 79,99
Black Dahlia	DV 69,99
Blade Runner	DV 84,99

Flight Unlimited 2	DV 79,99
Flying Saucer	DV 69,99
Flugsimulator 98	DV 109,99
F1 GP 2-Track Pack 2	DV 25,99
Formula 1 97	DV 74,99
Forsaken	DV 79,99
Frankreich '98 Die WM	DV 89,99
Fritz 5 Schach	DV 119,99
Gadget	DV 64,99



Bleifuß 2	DV 54,99
Bleifuß Fun	DV 59,99
Bleifuß Rally	DV 49,99
Börsenfieber	DV 69,99
Bundesl. Man. Compilat.	DV 54,99
Caesar 3	DV 69,99
Carmageddon + Data	DV 49,99
Castrol Honda Superbike	DV 79,99
Charly Naseweis	DV 44,99
Civilization 2	DV 39,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV 24,99
Civil War General 2	DV 64,99
Clash	DV 44,99

Game, Net + Match	DV 69,99
Gettysburg/Sid Meier	DV 72,99
Gex 2	DA 74,99
Golf PRO	DV 69,99
Grand Prix Legends	DV i.V.
Grand Prix 500 ccm	DV i.V.
Grand Theft Auto	DV 59,99
Half-Life	DV i.V.
Hardball 6	DA 79,99
Have a Nice Day 2	DV 74,99
Heart of Darkness	DV 64,99



NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Claw	DV 44,99
Comanche 3.0 + F22 Light 2	DV 74,99
Comm. & Con. 1 SVGA	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV 29,99
C&C 2 Vergehungsschlag	DV 27,99
Commandos	DV 79,99
Croc	DA 79,00
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit	DV x69,99
Dark Hermetic Order	DA x69,99
Dark Ohmen	DV 79,00
Dark Reign	DV 29,99
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 Gold	DV 59,99
Diablo	DA 49,99
Diablo-Hellfire	DA 34,99
Die by the Sword	DV 79,99

Hugo 6	DV 59,99
Hugo die Zaubereiche	DV 39,99
I-Panzer 44	DV 69,99
l-War	DV 69,99
Incoming	DV 89,99
Incubation/Battle Isle 4	DV 39,99
Incubation Data	DV 29,99
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
John Sinclair	DV 69,99
Journeumet Projekt 3	DV 69,99
Judge Dredd	DV 34,99
KKND - Extreme	DV 59,99
KKND 2	DV 64,99
Korea Flugsimulator	DV 69,99
Lands of Lore 2	DV 69,99
Last Bronx	DA 64,99
Liberation Day	DV 69,99
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 Versuchung	DV 74,99
Die Völker	DV x69,99
Domination-Starmover Gift 3	DV i.V.
Drolyan	DA 74,99
Dune 2000	DV 69,99
Dungeon Keeper + Data	DV 76,99
Dungeon Keeper Data	DV 29,99

Löwenzahn	DV 39,99
Löwenzahn 2	DV 39,99
M1 Tank Platoon 2	DV 69,99
Magic-Zusammenk.	DV 59,99
Magic-Zusammenk. Data	DV 39,99
Malkari	DV x69,99
Mane: Weg d. schw. Macht	DV x74,99
Mastermind	DV 34,99
MAX 2	DV 79,99
Maximum Force	DA 79,99

Ständig neue Importversionen vorrätig!

Myst 2 / Riven	DV 74,99
Myth	DV 79,99
NBA Live 98	DV 79,00
NBA Action 98	DA 49,99
NHL Hockey 98	DA 74,99
NHL Power: Hockey 98	DA 69,99
Outcast	DV x79,99
Outwars	DV 89,99
Pandemonium 2	DA 74,99
Panzer Commander	DV 69,99



Populus 3: rd Coming	DV x89,99
Powerboat Racing	DA 74,99
Project Airos	DA 74,99
Prost Grand Prix 98	DV 69,99
Queen: The Eye	DV 79,00
Rayman's World	DV x69,99
Reah	DA x74,99
Rebellion	DV 79,99
Recoil	DV x69,99
Red Baron 2	DV 64,99
Red Line Racer	DV 69,99
Requiem	DV x69,99
Resident Evil	DV 69,99

CD-ROM

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 Weltm.	DV 79,99
Semper F1	DV 74,99
Seven Kingdoms	DV 74,99
Shanghai Dynasty	DV 44,99
SIN	DA x74,99
Snow Racer 98	DV x59,99
Soldier at War	DV 69,99
Spec Ops	DV 74,99
Starcraft	DV 79,99
Starfleet Academy	DV 69,99
Starfleet Academy Data	DV 29,99
Starship Titanic	DA 69,99
Star Trek Pinball	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 of Sim City	DV 79,99
Swing	DV 39,99
Team Apache	DV 69,99
Tennis Manager	DV 34,99
Tenth Planet	DV 69,99
The Reap	DV 64,99
Test Drive 4	DV 79,00
TFX 3: F22	DV 74,99
TFX 3: F22 Data	DV 29,99
Tiger Woods 99	DA x79,99
Time Shock + Pro Pinball	DA 49,99

Angebote: (Fortsetzung)

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
JSF Fighter	DV 34,99
KKND	DA 29,99
Links LS 97	DA 29,99
Master of Orion 2	DV 24,99
Mechwar. Mercenary	DV 19,99
MDK	DV 29,99
Monkey Island 1+2	DV 24,99
Need for Speed 2 Edition	DV 29,99
NHL Hockey 97	DV 29,99
Panzergeneral 3D	DV 39,99
Pazifik Admiral	DV 39,99
Pirates Gold	DV 24,99
Piraten Insel	DV 19,99
POD Planet o. Death	DV 29,99
POD Planet o. D. DATA	DV 19,99
Privater 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
Road Rash	DV 29,99
Sama Max + Day o. Tent	DV 24,99
Schleichfahrt	DV 39,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Sherlock Holmes 2	DV 29,99
Silent Hunter Compilation	DV 39,99
Simon L. Sorcerer 1+2	DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 24,99
Stonkeep	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
Vermeer	DV 29,99
Vollgas	DV 29,99
Warcraft 2	DV 29,99
Wing Commander 4	DV 34,99
Worms + DATA	DV 24,99
X-Corn Terror of t. Deep	DV 24,99
X - Wing Compilation	DV 29,99
Yathzee	DV 19,99
Z + Expansion Pack	DV 29,99
Zorck: Grobingerisator	DV 39,99
Zorck Nemesis	DV 29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	a.A.
Voodoo II	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

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs	DV 29,99
7th Legion	DV 24,99
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
Beast u. Bumpk	DV 29,99
Bling	DV 29,99
Bleifuß 1	DA 24,99
Bleifuß 2	DV 24,99
Buccaneer	DV 39,99
Chewy ESC 1F 5	DV 24,99
Civilization 1	DV 24,99
Colonization	DV 24,99
Creatures	DV 29,99
Dark Reign	DV 29,99
Deadlock	DV 29,99
Die Fugger 2	DV 24,99
Die Siedler 1	DV 24,99
Die total ver. Rally	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
Floyd	DV 29,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call & Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" 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 annahmeverweigte 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!

DIE FASZINATION

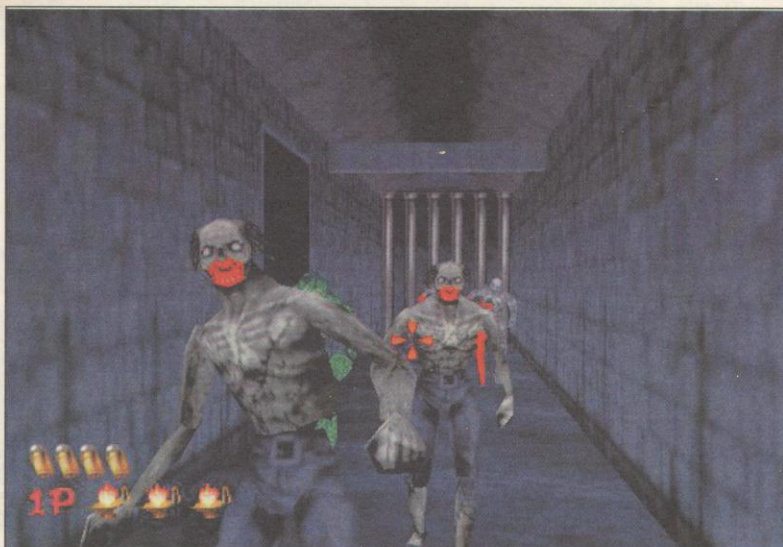
Brutalo-Spiele schießen

AB 18

Gewalt in Computerspielen ist ein Thema, das immer wieder Zündstoff für ebenso hitzige wie kontroverse Diskussionen liefert. Die jüngsten Entwicklungen veranlassen uns zu einer kritischen Betrachtung.



Freddy Krüger-Klones attackieren aus der Luft (THOTD)



Primitive Ballerei ist das Erfolgsrezept bei dem Splatterspektakel „The House Of The Dead“ von Sega

Ungeachtet der Indizierungsproblematik in deutschen Landen ist leider zu beobachten, daß der Trend zu Brutalo-Exzessen in Computerspielen von der Industrie in letzter Zeit sogar noch vorsätzlich forciert wird. Eine Bestandsaufnahme, in der wir einen Blick auf einige Produkte werfen, die derzeit in der Spiel Landschaft ihr Unwesen treiben, erscheint deshalb mehr als angebracht. Denn was unter dem Deckmantel der Unterhaltungssoftware auf den ahnungslosen Konsumenten losgelassen wird, spottet teilweise jeder Beschreibung und sollte, wenn überhaupt, nur von Erwachsenen und mit äußerster Vorsicht „genossen“ werden. Der Hang zu opulenten Grafikorgien beschert den Spielern nämlich nicht nur generell famosen Augenschmaus, sondern auch eine ebenso detailreiche Präsentation von unnötigen Brutalitäten. Was vor drei,

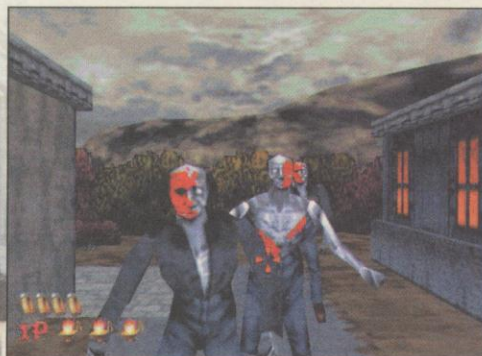
vier Jahren noch ein mehr oder weniger unansehnlicher Pixelhaufen war, erscheint mittlerweile dank Mip-Mapping, Gouraud-Shading, Anti-Aliasing und anderen technologischen Feinheiten fast wie ein Abbild der Realität. Gliedmaßen der Kontrahenten können gezielt beschossen werden, wobei sich aufgrund des angerichteten Schadens gleich prompt deren Texturen verändern, begleitet natürlich von – virtuellen – Blutfontänen und dem eventuellen Verlust eines „Körperteils“. Den Geschmacklosigkeiten sind scheinbar keine Grenzen mehr gesetzt.

Die nachfolgend beleuchteten Produkte haben sich beispielsweise das Prädikat „Ab 18“ redlich verdient. Volljährige Konsumenten dürfen sich durchaus mit diesen Spielen auseinandersetzen. Jüngere Semester sollten dagegen von diesen Machwerken verschont bleiben, denn sie gehören wirklich nicht in Kinderhände.

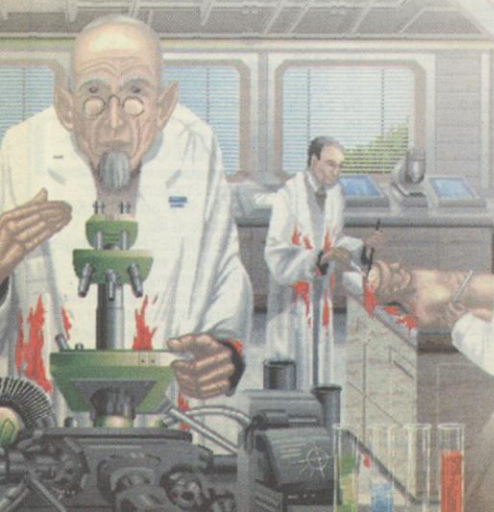
Starten wir deshalb unseren kleinen Exkurs in die bluttriefende Welt der Unterhaltungssoftware und beleuchten die kritischsten Exemplare, mit denen sich Erwachsene mit starkem Magen und dem etwas anderen Geschmack eventuell gerade die Zeit vertreiben.

Flesh Feast & The House Of The Dead

Die Zombies machen gerade mobil und fallen wie eine unaufhaltbare Seuche über unsere PCs her. „Flesh Feast“ haben wir bereits in der Ausgabe 5/98 näher beleuchtet, und inzwischen hat die



Unablässig wollen die Untoten den Spieler meucheln (THOTD)



DER GEWALT

wie Pilze aus dem Boden

fertige Version des Titels als Import auch seinen Weg nach Deutschland gefunden.

Die Story: Eine kleine Insel, auf der eine Organisation namens NASAT residiert und obskure Experimente durchführt, wird plötzlich von gefräßigen Untoten überschwemmt, die ihre verfaulten Zähne am liebsten in frisches Menschenfleisch schlagen wollen.

In drei Episoden zu je vier Level und in zwei weiteren Stages schlägt es einen Charakter an verschiedene Locations wie Flughafen, Friedhof, Shopping-Center, Krankenhaus oder die Docks. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Der Protagonist muß einfach heil von einem Schauplatz zum nächsten gelangen. Die umherwankenden Zombies können dabei mit Schlag- und Schußwaffen (zum Beispiel Axt, Spaten, Baseballschläger, Pistole, Schrotflinte und Uzi) wieder ins Jenseits geschickt werden. Sammelt der vom Spieler gesteuerte Akteur gar eine Kettensäge auf, steht einer derben Zerstückelung der Polygon-Figuren ohnehin nichts mehr im Wege. Außer der Metzelei via Third-Person-Perspektive müssen die Spieler unter anderem auch einen LKW, der den Ausgang blockiert, in die Luft sprengen, Schlüssel und Codekarten finden, oder eine Ballmaschine als Raketenwerfer zweckentfremden, um das nächste Szenario zu erreichen. Als wäre das bluttriefende Gameplay nicht genug, bekommt der Rezipient vor bzw. nach einem Level obendrein Videosequenzen serviert, die so manchen Hardcore-Splatterfilm in den Schatten stellen. Hartgesottene dürfen ein Schlachtfest sogar über LAN oder Internet initiieren.

Kommt „Flesh Feast“ von Sega Soft – einer „Cousine“ des Konsolengiganten Sega – daher, so beschert uns Sega Entertainment höchstpersönlich die Konvertierung des Spielhallenautomaten „The House Of The Dead“.

Auf festgelegten Bahnen bewegt sich der Spieler unaufhaltsam durch ein Gemäuer, um mit Hilfe



Diese Typen sind dem Spieler keinesfalls freundlich gesonnen (THOTD)

eines Zielfadenkreuzes und schnellem Reaktionsvermögen unvermittelt auftauchende Horrorgestalten abzuballern. Je nachdem, ob verhindert werden kann, daß ein unschuldiger Akteur der Mordlust grausiger Unholde zum Opfer fällt, oder auch durch das Treffen bestimmter Objekte, nimmt die Tour durch die Örtlichkeit einen anderen Verlauf. Am Ende eines Kapitels muß dann noch ein Level-Boss mittels Beschuß seiner einzigen verwundbaren Stelle bezwungen werden.

Im Prinzip handelt es sich bei „The House Of The Dead“ um einen wenig umfangreichen Shooter im Stile diverser Lightgun-Spektakel für die Konsolen, mit dem Unterschied, daß hier so richtig gnadenlos die Körperflüssigkeiten (auf Wunsch in dezentem Grün, ätzendem Gelb, schrägem Lila, abartigem Blau oder authentischem Rot) spritzen. Grafisch trotz der Berücksichtigung von 3D-Beschleunigern nicht besonders



Zielstrebig wankt ein Zombie auf den Charakter zu (Flesh Feast)



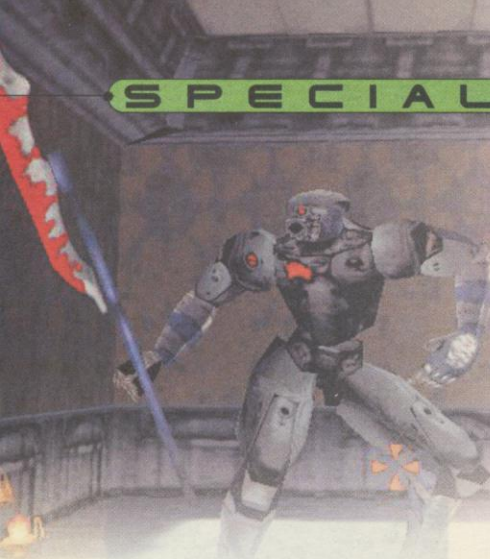
Zahlenmäßig sind die lebenden Toten eindeutig überlegen (Flesh Feast)



Man hat es immer schon geahnt: Sport ist Mord (Flesh Feast)



Die Zombies muß man sich mit drastischen Maßnahmen vom Leib halten (Flesh Feast)



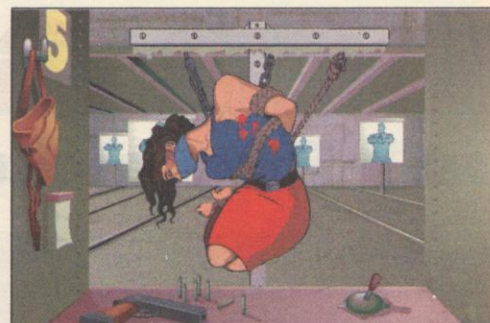
aufregend, läßt sich allerdings vor allem im Zwei-Spieler-Modus simultan an einem PC ein gewisser primitiver Reiz nicht leugnen, der aber meist nur fünf Minuten anhält.

Hopkins FBI

Schlicht „Kult“ nennt sich eine frisch aus dem Boden gestampfte Company, die darauf spekuliert, über kurz oder lang durch ihre Produkte einen ebensolchen – in diesem Fall eher fragwürdigen – Status zu erreichen. Den Grundstein dazu soll gleich ihr erstes Release, das Abenteuer-Spielchen „Hopkins FBI“ legen. Held ihres Debüts ist Special Agent Hopkins, der durch den Sumpf des Verbrechens wadet und zu kruder 70's-Musik versucht, dem Kriminellen Bernie Berckson das Handwerk zu legen. Leichen pflastern seinen Weg und der FBI-Mann hetzt von einem Tatort zum nächsten, entschärft Bomben, sammelt Hinweise und erfüllt all die Tätigkeiten, die der Adventure-Alltag so mit sich bringt.

Die Comic-hafte visuelle Umsetzung von „Hopkins FBI“ würde normalerweise keinen Straßenköter mehr hinter dem Ofen hervorlocken, die Aufmerksamkeit sichert sich dieses Programm jedoch auf eine andere, ziemlich geschmacklose Art und Weise: „Hopkins FBI“ schwelgt in der Präsentation außerordentlicher Brutalität. Da wird einer Geisel die Kehle durchgeschnitten, Leiber von Kugeln durchsiebt und unappetitlich zugerichtete Leichen in Großaufnahme gezeigt. Extremste Geschmacksverirrung zum Budget-Preis. Trash-Appeal hin oder her, die Grenze des Zumutbaren überschreitet dieser Titel jedenfalls mit traumwandlerischer Leichtigkeit.

Soweit unser Rundgang durch die Abgründe der Branche. Wann das Ausmaß der Brutalität mit dem eigenen ethischen und moralischen Empfin-

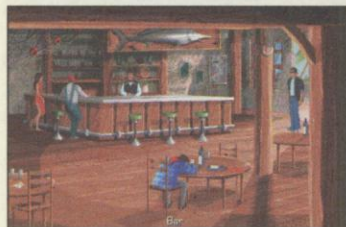


Absolut daneben: Die Gewaltdarstellung in „Hopkins FBI“

den kollidiert, sollte jeder für sich selbst beantworten. Während der durchschnittliche Konsument nur durch den Wirbel um solche Paradeispiele des schlechten Geschmacks hellhörig wird, können lediglich abgebrühte Gemüter und eingeschworene Splatterfreaks, die selbstverständlich volljährig sein sollten, diesen fragwürdigen Extremen überhaupt etwas abgewinnen. Wäre beispielsweise bei „Hopkins FBI“ nicht der Gewaltaspekt, würde höchstwahrscheinlich niemand diesen Titel auch nur eines Blickes würdigen. Tatsache ist aber leider, daß Programmierer generell immer wieder versuchen, das Fehlen von innovativen Spielideen mit einem extremen Maß an grafischer Gewaltdarstellung zu kaschieren und hoffen, durch Splattereinlagen einen gewissen Sensationseffekt zu kreieren, der die Nachfrage auf plumpe Art und Weise in die Höhe treibt. Dadurch wird jedoch die Qualität eines Produktes keineswegs gesteigert – sich mit der kleinen Echse Gex auf die Suche nach Fernbedienungen zu machen, beinhaltet ungleich mehr Spielspaß, als Heerscharen von Zombies virtuell die Schädel einzuschlagen. Solange die Absatzzahlen aber weiterhin stimmen und sich sensationshungrige Gemüter wie magisch von Gewaltorgien aus der untersten Schublade angezogen fühlen, wird es Geschmacksverfehlungen dieser Art auch weiterhin geben.

Immerhin können wir Deutschen ruhig schlafen, schließlich genießen wir als einzige Nation das Privileg einer Institution, die über Wohlergehen und Reinerhaltung von Sitte, Anstand und Moral unserer minderjährigen Mitbürger wacht. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) wird schon dafür sorgen, daß sich solch ein Schund nicht auf zu vielen Festplatten breitmacht und untersagt uns als Printmedium des weiteren, wenigstens die volljährigen Konsumenten vor diesen Rohstoffverschwendungen zu warnen. Schlafen Sie also gut, lieber Erziehungsberechtigter, die Damen und Herren von der BPjS werden ihren Zögling schon vor schädlichen Einflüssen bewahren, oder?

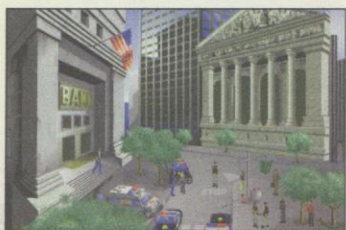
Christian Peller



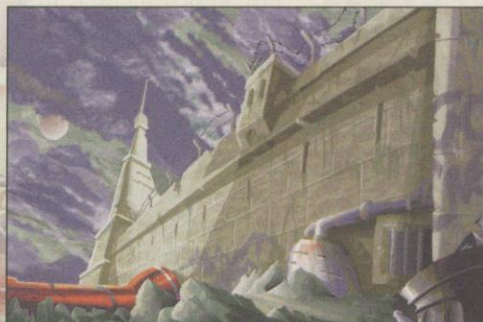
Was erwartet den Agenten wohl in dieser Spelunke? (Hopkins FBI)



Einem Kinobesuch ist Hopkins nicht abgeneigt (Hopkins FBI)



Räuber haben sich in der Bank verschanzt und Geiseln genommen (Hopkins FBI)



Bernie Berckson kann in letzter Minute aus dem Gefängnis fliehen

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.

So werten wir!

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, Wirtshaft

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 Version.

Multiplayer
Ob und wie.

NameIncubation:
.....Time is running out
GenreStrategie
HerstellerBlue Byte
Schwierigkeitmittel
Preisca. 100 Mark
Spieler1 - 4
SteuerungMaus
Besonderheiten .CD-Audio
Spielengl./dt.gepl.
Anleitungengl./dt.gepl.
Multiplayer ...Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA
Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx
Grafik87%
Sound85%
Spielspaß
Solo Multi
88% 90%
3Dfx

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

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 Laufzeit 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

THE X-

The Truth Is

Der Kult kennt keine Grenzen: Neben dem Kinofilm kommt nun auch das Spiel zum TV-Hit



Auf die bekannten Gesichter aus der Fernsehserie müssen die Fans natürlich nicht verzichten



Es ist uns sogar gestattet, in Scullys FBI-Akte Einsicht zu nehmen



Eine düstere Lagerhalle muß nach Spuren abgesucht werden

Am 10. September 1993 wurde die amerikanische TV-Landschaft um ein Phänomen bereichert. An diesem Tag flimmerte nämlich der Pilotfilm zu einer neuen Serie namens „The X-Files“ über die Mattscheibe der in den US-Haushalten stationierten Geräte und legte damit den Grundstein für einen neuen Fernsehкульт. David Duchovny und Gillian Anderson nahmen als FBI-Special-Agents Fox „Spooky“ Mulder und Dana Scully damit ihre Ermittlungstätigkeiten auf und öffneten erstmals die X-Akten. Bis zum heutigen Tage versucht nun das Duo Woche für Woche die mysteriösesten Fälle zu lösen, bei denen sie mit paranormalen Aktivitäten, UFO-Sichtungen, geheimen Experimenten der Regierung, unheimlichen Kreaturen und anderen sinisternen Situationen und obskuren Verschwörungen konfrontiert werden. Chris Carter, der Schöpfer der „X-Files“, traf damit den Puls der Zeit und den Geschmack der Konsumenten mit einem Hang für das Übernatürliche und das Unerklärliche.

An der Pinwand im Polizeilabor entdeckt man unter anderem dieses „Beweisfoto“ einer Alien-Autopsie

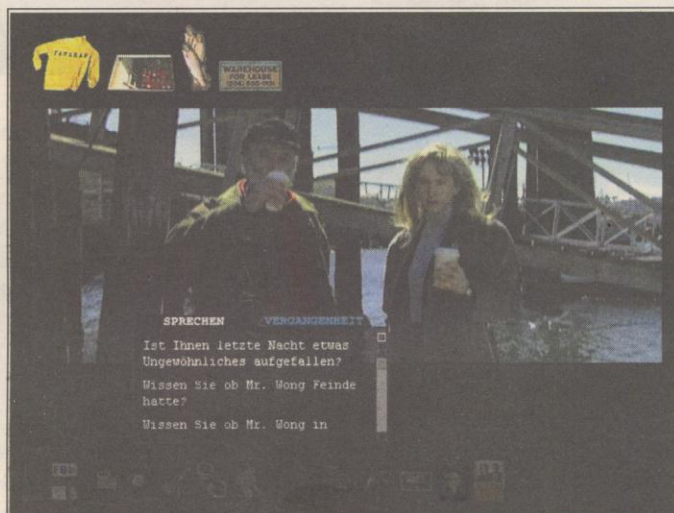


Die Serie mauserte sich schnell vom Geheimtip zum Mainstream-Produkt und wurde mit Auszeichnungen überhäuft. Auch hierzulande infizierten sich über fünf Millionen Zuschauer mit dem „X-Files“-Virus, die regelmäßig Pro7 einschalten, wenn Mulder und Scully einen neuen Fall bearbeiten und auf eine weitere finstere Machenschaft der Regierung stoßen. Die hiesigen X-Philes, wie sich in den Staaten die Fans des TV-Kultes selbst nennen, warten momentan natürlich ungeduldig auf den Kinofilm so wie auf den Beginn der fünften Staffel, die erfahrungsgemäß wohl im Herbst von dem deutschen Privatsender ausgestrahlt wird. Obendrein dürfen nun die PC-Besitzer dieser Anhängerschar mit Hilfe von „The X-Files Game“ selbst einen der unheimlichen Fälle des FBI lösen und sich auf die Suche nach der Wahrheit begeben, die bekanntlich irgendwo da draußen zu finden sein muß. Als FBI-Agent Craig Willmore durchlebt der Spieler dabei exklusiv eine komplette Episode von „The X-Files“ mit dem markanten Titel „The Truth Is Out There“.

FILES

Out There

Gleich im Intro begegnen wir den Stars der Serie, Scully und Mulder, die in ein Lagerhaus einbrechen und dort von drei schießwütigen Gesellen überrascht werden. Dana wird zwar angeschossen, doch immerhin können die Beiden gerade noch in Deckung gehen, als ein gleißend helles Licht den Raum erfüllt und die Schmerzensschreie der Kontrahenten durch den Raum hallen. Danach herrscht Stille. Mulder verläßt mit gezückter Waffe die Deckung



Bei Gesprächen erscheint ein kleines Menü



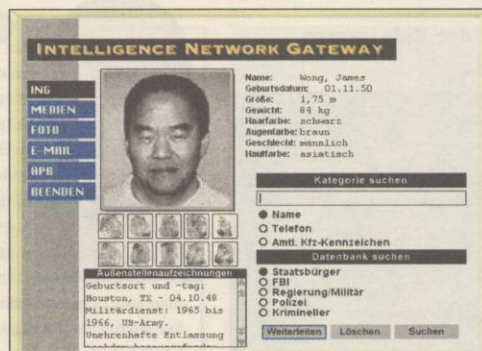
Der Verdächtige, den wir verhört hatten, wird einen Tag später tot aufgefunden

und starrt mit ungläubigem Blick auf eine dem Zuschauer nicht sichtbare Stelle...

Derart eingestimmt betretet Ihr nach dem eigentlichen Spielstart als Agent Willmore etwas verspätet das Gebäude der FBI-Außenstelle in Seattle, wo Ihr gleich von Eurem Kollegen, Mark Cook, tadelnd begrüßt werdet, denn schließlich ist hoher Besuch aus Washington eingetroffen. Kaum habt Ihr hinter Eurem Schreibtisch Platz genommen, klingelt schon das Telefon und Euer Vorgesetzter wünscht Euch zu sprechen. In seinem Büro trifft Ihr dann in Gestalt des stellvertretenden Direktors Walter Skinner auch den hohen Besuch aus Washington. Skinner erläutert, daß zwei seiner Agenten namens Fox Mulder und Dana Scully plötzlich verschwunden sind, als sie vor Ort in Seattle recherchierten. Bevor Skinner wieder abreist, klappert Ihr mit ihm noch ein paar Schauplätze ab und sucht dort nach Hinweisen. Was zuerst auf einen russischen Schmugglerring hindeutet, dem Mulder und Scully anscheinend in die Quere gekommen sind, entpuppt sich jedoch im weiteren Handlungsverlauf als waschechter

„Akte X“-Fall, inklusive seltsamer Todesfälle und obskurer Verschwörungstheorien.

„The X-Files Game“ präsentiert sich als FMV-Adventure, dessen Bedienung ausschließlich per Maus erfolgt. Ihr klickt Euch demzufolge durch die Locations und sucht den Schauplatz mit Hilfe des Cursors nach Anhaltspunkten und Beweismitteln ab. Je nachdem, ob Ihr Euch lediglich fortbewegen wollt oder einen bestimmten Gegenstand näher betrachten beziehungsweise mit ihm



In der FBI-Datenbank findet man die Profile von Verdächtigen

DER KINOFILM

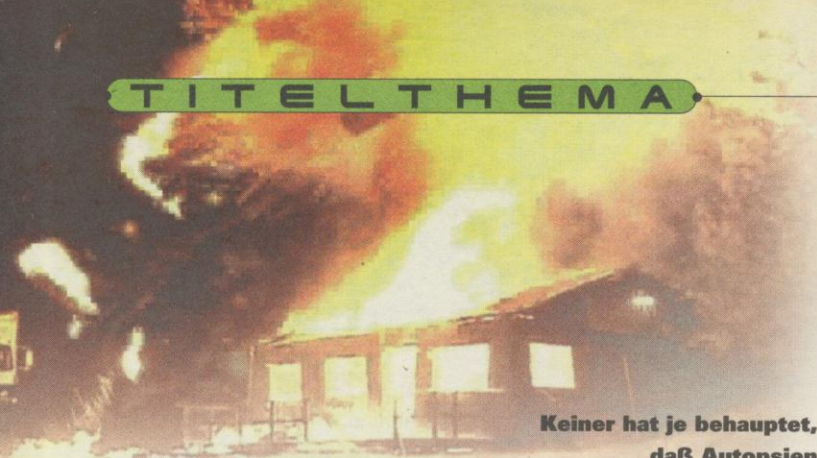
Während amerikanische Fans seit dem 19. Juni Scully und Mulder auf der großen Leinwand bewundern können, dürfen deutsche Anhänger erst ab dem 6. August in die Lichtspielhäuser pilgern. Ganze \$ 65 Millionen ließ sich 20th Century Fox das Leinwand-Debüt der Mystery-Serie kosten (im Vergleich: das Budget einer TV-Episode beträgt nur schlappe \$ 2 Millionen), wobei der Film mit dem Titel „The X-Files: Fight The Future“ schon im Vorfeld für Furore sorgte. Der Grund dafür



waren die enormen Sicherheitsvorkehrungen, damit nicht frühzeitig Details der Handlung bekannt wurden. So wurden die Drehbücher auf dunkelrotem Papier gedruckt, um eine Vervielfältigung zu verhindern und zudem nummeriert. Bei den Dreharbeiten glichen die Örtlichkeiten obendrein einer hermetisch abgeriegelten Festung.



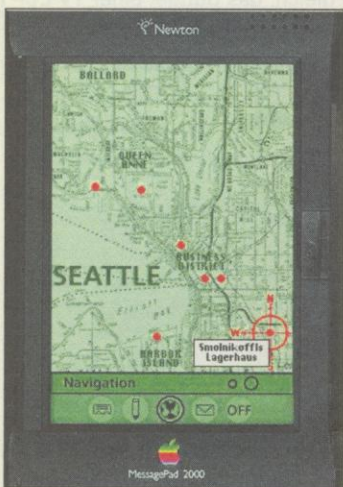
Leider waren diese Bemühungen nur teilweise erfolgreich, denn Storyfragmente sickerten trotz allem schon vorher durch...



**Keiner hat je behauptet,
daß Autopsien
angenehme An-
gelegenheiten sind**



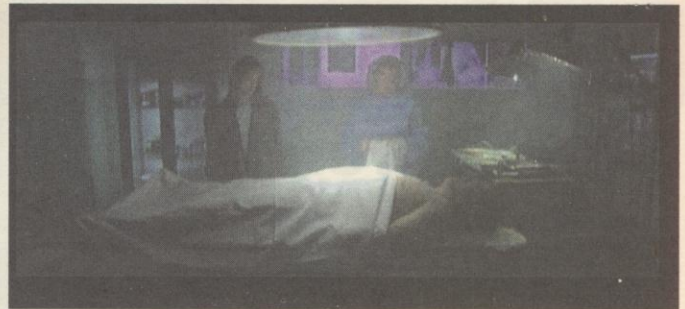
**Kann es sein, daß unser
Kollege Mark Cook etwas zu
verbergen hat?**



**Dank des Apple Newton wird
das Reisen von einem
Schauplatz zum anderen zu
einem Kinderspiel**



interagieren könnt, verändert sich der zur Verfügung stehenden Aktion entsprechend das Symbol des Eingabegerätes. Bei Gesprächen mit anderen Charakteren erscheint ein Menüfenster, in dem mögliche Fragen und Kommentare aufgelistet und anwählbar sind. Darüber hinaus werden am linken oberen Bildschirmrand Icons zu Objekten eingeblendet, auf die Ihr im Zuge Eurer Ermittlungen gestoßen seid und die durch Anklicken ebenfalls als Konversationsthema herhalten können. Manchmal tauchen für kurze Zeit unter dem Spielebildschirm zudem sogenannte Stimmungssymbole auf, die Euch Alternativen vorschlagen, in welcher Art und Weise Ihr beispielsweise auf eine Person verbal reagiert („gemein“, „mißtrauisch“, „neugierig“, „lustig“ etc. befinden sich situationsbedingt im Angebot). Selbstverständlich fehlt auch das obligatorische Inventory nicht, das gefundene Gegenstände ebenso beherbergt wie Eure FBI-Ausrüstung.



Zu letzterer gehört unter anderem ein vielseitig einsetzbares Palmtop in Form eines Apple Newton. Dieses nützliche Instrument besitzt nicht nur eine Adressenkartei sowie ein E-Mail-System, sondern auch eine Art Notebook, in dem Eure Fortschritte (inklusive wichtiger Details und Erkenntnisse) automatisch aufgezeichnet werden. Eine Übersichtskarte, auf der alle begehren Schauplätze markiert sind, komplettiert den Funktionsumfang des Gerätes. Klickt Ihr auf eine dieser Markierungen, befindet Ihr Euch Sekunden später an dem betreffenden Ort



**Mr. X überläßt uns
leihweise einen
bekannten Gegenstand**

– eine bequemere Art zu Reisen ist wohl nicht vorstellbar. Daneben bewährt sich eine Taschenlampe oder ein Nachtsichtgerät in stockdunklen Gegenden, um wichtiges Beweismaterial überhaupt zu sichten. Aktiviert Ihr beispielsweise die Taschenlampe, so bekommt der Cursor zusätzlich einen Lichtkegel spendiert, der nur die Region erhellt, in der Ihr die Maus bewegt.

Die beim akribischen Inspizieren von Tatorten und Schauplätzen gefundenen Beweisstücke müssen dann letztendlich im Polizeilabor zur intensiveren Untersuchung abgeliefert werden. Habt Ihr außerdem das Passwort für Euren PC in Erfahrung gebracht, ist es Euch gestattet, per Rechner an Eurem Arbeitsplatz oder zu Hause in das FBI-Netzwerk einzuloggen, um unter anderem anhand von Suchbegriffen

**Lagebesprechung: Der Fall wird mit der Zeit immer
mysteriöser – und auch gefährlicher...**



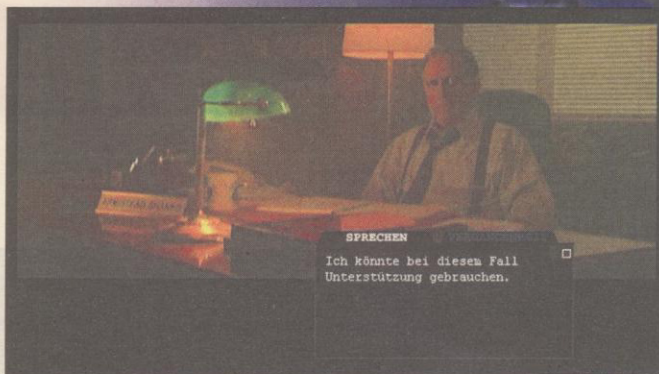
Joe Nettelbeck

GUT

Wenn man mal davon absieht, daß Scully nur in sehr moderaten Dosen auftaucht, gefällt mir das digitale X-File recht gut. Vor allem Grafik und deutsche Sprachausgabe verdienen uneingeschränkten Applaus – die hiesige Originalstimme von Direktor Skinner beispielsweise war sicher nicht gerade billig. Auch sonst sind offensichtlich professionelle Sprecher engagiert worden, was sich wohlthuend vom leierigen Gestammel manch anderer Lokalisation abhebt. Ein paar Ecken und Kanten beim Gameplay bzw. bei der Steuerung lassen sich allerdings nicht leugnen. So knirscht die interne Logik der Videoszenen manchmal etwas, wenn man vom geraden Optimalweg abweicht. Auch gestaltet sich die Spurensuche eher als ein Ringen mit der Handhabung („Ich weiß, daß da ein Blutfleck sein muß. Aber wie komme ich dahin, daß ich ihn anklicken kann?“), doch im Notfall hilft ja die witzige Erfindung der KI (Künstliche Intuition) weiter. Dennoch, das Spiel fängt die X-Files-Atmosphäre geradezu vorbildlich ein. Eine TV-Folge könnte es kaum besser...

wie Namen, Kfz-Kennzeichen, Fingerabdrücken oder Telefonnummern verschiedene Datenbanken zu durchforsten und dadurch weitere Informationen zu ergattern. Agenten-Alltag in Reinkultur.

Solltet Ihr trotz gründlicher Vorgehensweise doch einmal ein wichtiges Indiz oder einen Hinweis übersehen haben, so ist dies glücklicherweise noch



Seinen Vorgesetzten kann man während der Ermittlung um Rat fragen

dem eine Zeitbombe tickt. Versagen wird mit dem Tode bestraft, aber immerhin läßt das Programm Gnade walten und Ihr dürft wenigstens vor der jeweiligen Sequenz erneut beginnen. Seinen Spielstand beizeiten zu sichern, ist allerdings dennoch ratsam, da man bei einer anderen unbedachten Aktion ebenso prompt das Zeitliche segnen kann.

Die Synchronisation der Sprachausgabe von „The X-Files Game“ ist wahrhaft vortrefflich gelungen und glänzt obendrein bei den Gastauftritten der aus der Serie bekannten Darsteller wie Mitch Pileggi (Walter Skinner) oder Steven Williams (als ominöser Mr. X) mit den deutschen Originalstimmen. Komponist Mark Snow sorgt des weiteren mit dosierten musikalischen Häppchen für das bewährte „Akte X“-Feeling, wobei die Soundkulisse generell in Dolby Surround aus den Lautsprecherboxen erschallt. Ansonsten bietet die Grafik-Qualität des auf FMVs basierenden Spiels durch den Einsatz der als Virtual-Cinema bezeichneten Technologie keine Angriffsfläche für Kritik.

Etwas rätselhaft sind die manchmal für Sekundenbruchteile erscheinenden Mitteilungen. Beabsichtigen die Entwickler damit etwa, das Unterbewußtsein des Spielers zu beeinflussen? Oder ist dies gar Bestandteil einer geheimnisvollen Verschwörung von Fox Interactive? *cis*



Auch von der Schußwaffe muß man Gebrauch machen

kein Grund zu verzweifeln. Wißt Ihr nicht, was als nächstes zu tun ist, sucht Ihr einfach Euren Vorgesetzten auf und laßt ihn Eure Aufzeichnungen studieren. Er honoriert dann Eure bisherigen Leistungen und bringt Euch mit einem Ratschlag wieder auf die richtige Fährte. Überdies ist „The X-Files Game“ mit einer Online-Hilfefunktion mit der sinnigen Bezeichnung „Künstliche Intuition“ ausgestattet, die Euch während des Spiels – sofern sie zuvor im Optionsmenü eingeschaltet wurde – mit Tips versorgt.

Neben all den kriminalistischen Tätigkeiten in gewohnter Adventure-Manier bestreitet Ihr gelegentlich auch ein paar Actioneinlagen. So stürmt Ihr mit gezückter Waffe unter anderem das Lagerhaus einer Schmugglerbande und knallt unvermittelt auftauchende Schergen mit Hilfe eines Zielfadenkreuzes ab, oder müßt schnellstens aus einem abgesperrten Raum flüchten, in

FROM OUTER SPACE



Jose Chung

Es ist nicht verwunderlich, was Mulder als Bettlektüre dient



Euer Alter Ego: Als Special-Agent Craig Willmore löst Ihr einen Fall der X-Akten



Chris Peller

GUT

Etwas enttäuschend ist es ja schon, daß Mulder und Scully bei diesem Adventure eher durch Abwesenheit glänzen. Generell spiegelt das Spiel jedoch perfekt die Atmosphäre der Erfolgsserie wieder. Als „Akte X“-Fan kann man gar nicht anders, als sich wie traumatisiert durch die virtuelle Episode zu ackern, angespornt von der schlichtweg gelungenen Präsentation. Durch die umfassenden Hilfefunktionen kommen auch Adventure-Neulinge auf ihre Kosten. Die brillante deutsche Sprachausgabe macht aber die inkonsequente Lokalisierung nicht ganz wett – Zeitungsartikel, Bücher und ähnliches wurden in Englisch belassen. Und kann mir

bitte irgendjemand verraten, was man unter einer russischen Hautfarbe zu verstehen hat? Der Umfang von sieben CDs täuscht zudem nicht darüber hinweg, daß der Spielspaß von „The X-Files Game“ nur für ein langes Wochenende reicht. Ansonsten kann ich mich Joes Beanstandungen, was Gameplay und Steuerung betrifft, nur anschließen. Aber nichtsdestotrotz: Für Anhänger der Serie führt kein Weg an diesem Titel vorbei.

Name: **The X-Files Game**

Genre:Adventure

Hersteller:Fox

.....Interactive/EA

Schwierigkeit: ..einstellbar

Preis:circa 100 Mark

Spieler:1

Steuerung: Tastatur, Maus

Besonderheiten:keine

Spiel:Deutsch

Anleitung:Deutsch

Multiplayer:nein

Mindestanforderung

P120, 16 MB RAM, 4 x CD, 250 MB HDD

Empfohlen

P166, 32 MB RAM, 8 x CD

Grafik79%

Sound85%

Spielspaß

S o l o M u l t i

79%

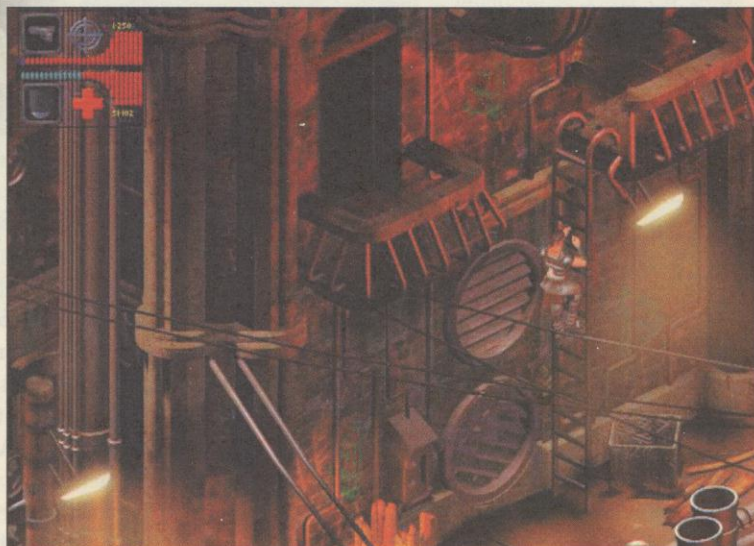
-%

ALIEN

Abge

Ein Unglück kommt selten allein: Erst der Große Krieg, dann auch noch eine Alien-Invasion...

Finn macht sich gar nicht schlecht als Fassadenkletterer



Das war wohl mal ein Kino gewesen...



Manche Leute stehen unserem Helden Rede und Antwort

Wahrlich, die Außerirdischen hätten sich den Zeitpunkt für ihren Überfall kaum besser aussuchen können: Vom Dritten Weltkrieg ohnehin ruiniert, war Mutter Erde eine leichte Beute! Von den Menschen blieb nicht viel mehr übrig als ein paar gut bewachte Dschungel-Camps. Tja, und weil die Raksha (so heißen die Kosmiker) auch was für ihr Geld haben wollen, wird immer mal wieder einer der Dschungeldörfler ausgewählt, der dann auf einer kleinen Jagdpartie zu Tode gehetzt wird.

Ein solches Schicksal trifft, man kann es sich schon denken, den ahnungslosen Helden des Spiels. Als vordringlichste Aufgabe stellt sich dabei heraus, daß man dem außerirdischen Jäger die Rübe wegblasen muß, was aus mehreren Gründen alles andere als einfach ist. Erstens wird man nämlich von der Handlung unfairerweise dazu verleitet, etwas zu tun, was man möglichst erst ein Weilchen später tut, zweitens darf nur an ganz bestimmten Stellen gespeichert werden, von denen es pro Level höchstens zwei oder drei gibt. Ist diese erste Hürde überwunden und die Flucht in den nächsten Abschnitt (einer von heftigem Zerfall geprägten Stadtkulisse) endgültig gelungen, geht es im wesentlichen darum, eine geheime Widerstandsgruppe zu entdecken, sich ihr anzuschließen und am Ende die Besatzer auszurauchern. Das alles spielt sich in hübschem Iso-3D ab (wenngleich die Animationen durchaus

noch etwas Feinschliff hätten vertragen können) und ist durch massenhaft Gegner in Form von wild mutierten Viechern und irgendwie übriggebliebenen Desperados stark actionorientiert. Aber keine Bange, auch die Abenteurer kommen auf ihre Kosten – insbesondere wenn es um die Kombination oder Verwendung von irgendwo aufgesammelten Items geht. Aus Stock und Messer kann man sich z.B. einen provisorischen

Spieß basteln, leere Flaschen, Lumpen, eine glücklich entdeckte Kerosinquelle und ein Feuerzeug ergeben hübsche Mollies und dergleichen mehr. Aber unser Held kann noch mehr, denn im Laufe des Spiels lernt er auch, mit PSI-Kräften zu hantieren und so beispielsweise seine Rüstung zu verstärken. Übrigens ist man nicht nur auf das häufig eher wertlose

Zeugs angewiesen, das terminierte Widersacher mit sich herumschleppten, sondern kann bei bestimmten Gelegen-

heiten auch weitere Ausrüstung einkaufen.

Alien Earth beginnt ausnehmend vielversprechend und setzt gerade zu Beginn bereits eine gute Kombinationsgabe voraus. Später verflacht es dann doch etwas zu langatmigen Schießübungen, geht aber trotzdem immer noch flott von der Hand. Das liegt nicht zuletzt an der gut durchdachten Mischsteuerung aus Maus und Tastatur: Mit den Richtungstasten bewegt man die Spielfigur durchs Terrain (kann aber optional auch



EARTH

hauen...

hiermit die Maus beauftragen) während das Nagetier für Optionen und die Teilinventories (für Objekte beziehungsweise Waffen) zuständig ist. Übrigens weist das Game in gewissem Umfang auch Rollenspiel-Elemente auf. Durch Übung wird Finn beispielsweise geschickter im Umgang mit einer bestimmten Wumme, und durch das Lösen von Teilaufgaben (Sieg über besonders heftige Gegner, Entdeckung wichtiger



So nah, daß man das Grüne im Auge des Feindes sehen kann

Gegenstände usw.) steigt die Menge seiner maximal möglichen Hitpoints. Gekämpft wird auf recht simple Weise: Sobald ein Gegner in Reichweite ist und nicht durch Geländemerkmale gedeckt wird, kann man per Mausklick ein Fadenkreuz mit Hitpoints-Anzeiger über ihm erscheinen lassen. Jeder weitere Klick ist nun ein Schlag oder Schuß. Möchte man zwischendurch von einer Waffe zur anderen wechseln, so ist das



Es gibt sogar noch ganz gemütliche Plätzchen

per Inventory-Zugriff möglich. Erfreulicherweise wird das Spiel dabei angehalten. Bei alldem sind nicht nur Freiluft-Szenarien geboten, sondern man darf auch Häuser betreten und sieht dann deren Inneres wiederum in Iso-3D, aber mit schwarzen Flecken jenseits der Begrenzungswände. Kanalisationssysteme, Bergwerke und sogar das Innere eines Alienschiffes sorgen für weitere optische Abwechslung. Ein zwar nicht allzu schöner, aber dafür besonders origineller und durchaus spielunterstützender Effekt ist zu beobachten, wenn man nur mit einer Taschenlampe bewaffnet die Korridore eines alten Stollensystems erforscht: Man sieht dabei lediglich einen kleinen, erleuchteten Kreis um sich herum. Während der Rest des Screens in tiefem Dunkel liegt – man weiß weder, wo es weitergeht, noch hat man eine Ahnung, wo die nächste der vielen giftigen Riesen-Kellerasseln sitzt – bis man praktisch über sie stolpert. Doch, das hat schon was... *jn*

TIPS FÜR DEN EINSTIEG

- 1) Manchmal sind gangbare Wege nur schwer zu erkennen. Also nicht von Gerümpel einschüchtern lassen.
- 2) Munition ist ein kritischer Faktor. Wenn sie alle ist, hat man ein echtes Problem, da man mit dem anfänglichen Speiß schon im zweiten Level nicht mehr weit kommt.
- 3) Deckung funktioniert auch als Deckung. Wer sich hinter eine Tonne stellt, während er beschossen wird, kriegt längst nicht soviel ab.



Brr, da kriegt man ja schon vom Hinsehen eine Gänsehaut



Joe Nettelbeck

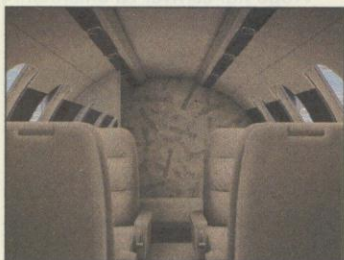
GUT

Was bei Alien Earth überzeugt, das ist das irgendwie leichtfüßige Gameplay. Wer den Anfangsfrust über festgelegte Abspeicherpunkte überwunden hat, findet sich intuitiv in die Handhabung hinein, und auch die Story ist immer spannend genug, um für Motivation zu sorgen. Selbst wenn die Bleihagel manchmal allzu dicht vom Himmel prasseln. Nett gelungen sind auch die gelegentlichen Sprachausgaben, die insbesondere bei Gesprächen mit wichtigen Non-Player-Charakteren zum Einsatz kommen. Hier möchte man dem (Import-) Spiel fast wünschen, daß es nicht eingedeutscht wird, denn die Erfahrungen in dieser Hinsicht sind letztlich nicht so furchtbar begeisternd. Schließlich trägt ganz sicher auch die gelungene Optik (sie besteht zwar weitgehend aus gerenderten Interieurs, wirkt aber überhaupt nicht glitzernd oder glänzend) viel zu einer düsteren und glaubwürdigen Atmosphäre bei – daß Finn sich bewegt, als hätte er Regenschirme verschluckt, kann ich verschmerzen. Keine Sensation, aber gut durchkonstruiert und solide.

Name	Alien Earth	Mindestanforderung
Genre	..Action-Adventure	P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA
Hersteller	Beam/Playmates	Empfohlen
Schwierigkeit	mittel	P166, 16 MB RAM, 8x CD, 1 MB SVGA
Preis	ca. 100 Mark	Grafik76%
Spieler	1	Sound62%
Steuerung	..Maus/Tastatur	Spielspaß
Besonderheiten	-	Solo Multi
Spiel	englisch	73% -%
Anleitung	englisch	
Multiplayer	-	

PRO PILOT

**Keine
Kampfflaschinen,
keine Gegner,
kein Luftkampf
und trotzdem
spannend?!**



**Nobel geht's zu im Cessna
CitationJet...**



**Wo bin ich denn? Das GPS in
Aktion.**



**Elektronischer Wetter-
frosch...**



**In dieser Anflug-Studie wird deutlich, wie gut
Gebäude dargestellt werden.**

Ein Flugsimulator ist doch wie der andere – das habe ich bis vor kurzem auch noch gedacht. Ich wurde jedoch eines Besseren belehrt, denn mit „Pro Pilot“ wurde ein ziviler Flugsimulator geschaffen, der Maßstäbe setzt. Um es jedoch gleich vorweg zu nehmen – wer High-End-3D-Grafiken mit allen möglichen Extras erwartet, sollte besser die Finger von diesem Programm lassen. Es wurde hier nämlich keine Super-Grafik in den Vordergrund gestellt, sondern ein Maß an Realismus, der in diesem Spiele-Genre bis jetzt kaum erreicht wurde!

Der Spieler – in diesem Fall sollte man ihn tatsächlich Flugschüler nennen – wird, wenn er das möchte, beeindruckend wirklichkeitsgetreu an die Grundlagen der Fliegerei herangeführt. Er beginnt „am Boden“ mit Grundlektionen in Avionik und Flugzeugtechnik. Stück für Stück lernt er in Lehrvideos die einzelnen Instrumente kennen, Flugmanöver werden erläutert und gezeigt. Später im simulierten Cockpit sind alle Instrumente dann in Optik und Funktion äußerst realistisch umgesetzt und entsprechen dem Vorbild bis ins kleinste Detail – die Flugmanöver können geübt und verfeinert werden! In weiteren Lektionen erfährt der Schüler alles über Navigation, Standortbestimmung und was sonst noch zum Fliegen gebraucht wird. Dieser Einführungskurs kann je nach Geschmack ausgedehnt oder abgebrochen werden. Den meisten Spaß dürfte aber derjenige haben, der die komplette Flugschule durchläuft und danach zum ersten Start rollt. Wer es besonders realistisch will, der kann den gesamten Funkverkehr auf Englisch umschalten... Es geht aber auch leichter: In zahlreichen, aber trotzdem übersichtlichen und einfach zu

bedienenden Menüs kann der Schwierigkeits- bzw. Realitätsgrad nahezu stufenlos an das fliegerische Können des PC-Piloten angepasst werden. Wer also ohne viel Prozedere nur mal so „dahinfliegen“ will, kann das natürlich – in diesem Fall aktiviert er halt alle möglichen Navigations- und Steuerhilfen. Sogar ein Co-Pilot kann „eingeschaltet“ werden, der dann den Sprechfunk und die Navigation übernimmt sowie Anweisungen zum Flug gibt.

Pro Pilot ist jedoch nicht in erster Linie für die PC-Piloten gedacht, die ein paar Runden drehen wollen, um „vom Tag abzuschalten“. Es soll – so

der Hersteller – vielmehr eine Art erste Vorbereitung für diejenigen sein, die mit dem Gedanken spielen, vielleicht selbst einmal einen Flugschein zu machen (kostet zur Zeit etwa 13 000 Mark), oder sich diesen Traum eben nur am Computer erfüllen wollen. Und „echte“ Pilotenausbilder haben es – ebenfalls laut Hersteller – bestätigt: Das Programm ist dafür bestens geeignet! Wundern tut mich das nicht, denn es gibt viele bisher in einem zivilen Flugsimulator nicht dagewesene Features, wenn der PC-Pilot den höchsten Realitätsgrad gewählt hat. Er beginnt dann erstmal mit der Flugplanung, in der er Abflug- und Ankunftsflughafen auswählt (über 30 000 stehen zur Verfügung!), den entsprechenden Kurs



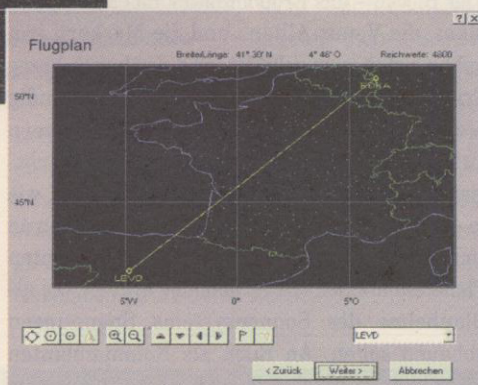
**In diesem Vergleich zwischen der
Cessna 172 (oben) und dem Cessna
CitationJet wird klar, warum man mit der
kleineren Maschine beginnen sollte...**

Flugschule der Extraklasse



Die Beachcraft Baron kurz vor der Landung – eine majestätische Maschine

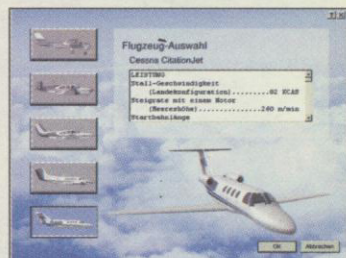
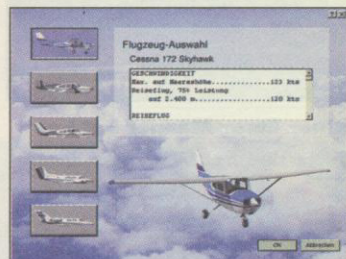
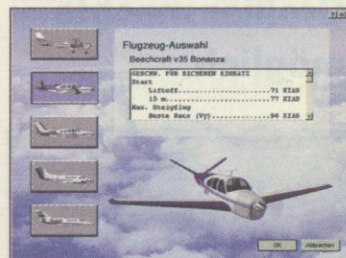
Ein einfacher Flugplan – von A nach B. Aber wehe, wenn man viele Zwischenlandungen hat – dann wird die Grafik zum Schnittmuster-bogen!



berechnet und vor dem Takeoff den Flug vom Tower bestätigen läßt. Der Kurs wird dann später von den jeweils zuständigen Flughäfen überwacht und die Kommunikation muß auf den gerade aktuellen Sender eingestellt werden – manuell, versteht sich. Wenn die Maschine dementsprechend ausgerüstet ist, stehen auch ein Satelliten-Koordinationssystem (GPS) und Instrumenten-Landesystem (ILS) zur Verfügung. Pro Pilot bietet als einziger Flugsimulator ein nahezu fotorealistisches GPS-System an! Der eigentliche Flug beginnt dann auf dem Rollfeld. Hier heißt es erstmal warten, bis die Startfreigabe vom Tower erfolgt. Die nach dem Start folgenden Szenarien sind – obwohl nur in DirectDraw ausgeführt – bemerkenswert. Es wurde keine „platte“ Pseudo-Landschaft verwendet, sondern topografisch korrekte Gelände-Karten des jeweiligen Fluggebietes mit Höhenunterschieden und Geländestrukturen. Höhere Gebäude sind dreidimensional und Sehenswürdigkeiten besonders detailgetreu dargestellt. Man sollte daher schon im Flugplan festlegen, ob man sich Schloß Neuschwanstein, die

Frauenkirche in München, oder den Eiffelturm in Paris ansehen will. Wer das Amerika-Szenario gewählt hat, kann natürlich auch „Miss Liberty“ um die Nase kreisen... Was die Umweltbedingungen betrifft, bleiben definitiv keine Wünsche offen. Es können z.B. die Wetterbedingungen für jede Höhengschicht separat festgelegt werden. Wolken, Wind sowie Turbulenzen sind in Typ, Richtung und Intensität frei definierbar. Nicht schlecht, denn spätestens beim ersten Landeversuch mit fünf oder zehn Knoten Seitenwind wird deutlich, ob die „Schule“ zuvor etwas gebracht hat, oder ob die eine oder andere Lektion doch lieber wiederholt werden sollte...

tz



In einer dieser Maschinen könnt Ihr Euch in die Lüfte schwingen



Thomas Ziebarth

SUPER

Ich denke, Pro Pilot ist für echte Fliegerei-Fanatiker ein Leckerbissen. Hier standen die nahezu fotorealistische Darstellung der Cockpit's und das absolut wirkkeitsgetreue Flugverhalten der Maschinen im Vordergrund. Topografisch perfekte Szenarien und die vor dem Start manuell zu erstellenden Flugpläne machen die technische Perfektion von Pro Pilot aus. Auf 3D-Beschleunigung wurde verzichtet, damit das Programm auch auf „kleineren“ Rechnern flüssig läuft. Daher wird ein Grafik-Fetischist wahrscheinlich eher enttäuscht sein – von den Cockpits und Flugzeug-Innenräumen mal abgesehen, denn hier wurde Beachtliches geleistet. Die Terraindarstellung (DirectDraw) ist passabel. Aber schon nach kurzem Flug ist der Pilot derart mit seinem Flug beschäftigt, daß die Landschaft zur Nebensache gerät. Es dürfte fehl am Platze sein, Pro Pilot nur als Spiel zu bezeichnen – es ist eher ein unterhaltsames Schulungs-Programm für zukünftige Privatpiloten...

Name: **Pro Pilot**
Genre: Zivile
..... Flugsimulation
Hersteller: Sierra
Schwierigkeit: .variabel
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: 1
Steuerung: ... Tastatur,
..... Joystick, Maus
Besonderheiten: .. keine
Spiel: Deutsch
Anleitung: ... Deutsch
Multiplayer: nein

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 2 x CD
Empfohlen
P 200 MMX, 64 MB RAM, 12 x CD,
600 MB HDD

Grafik 55%
Sound 85%
Spielspaß

Solo Multi
80% -%

XENOCRACY

Wolltet Ihr schon immer mal an ein paar „friedenserhaltenden“ Maßnahmen teilnehmen? Grolier machts möglich.



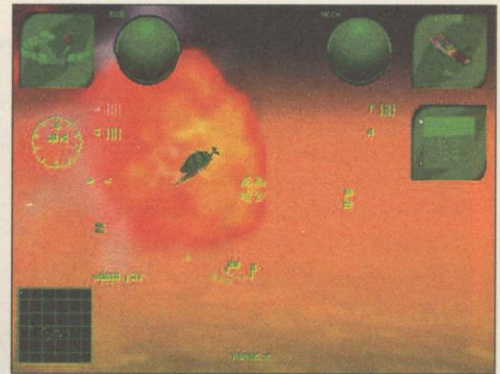
Einer Eurer Männer hat bereits das Zeitliche gesegnet



Beschützt die Minenanlage!

Auch wenn in ferner Zukunft die Ära der Welt- und kalten Kriege längst zur traurigen Vergangenheit der Erde gehört, hat der Mensch nichts aus seinen Fehlern gelernt und versucht immer noch, Konflikte lieber mit Waffen denn mit Worten auszutragen. Und wie eh und je geht es auch im Jahre 10.600 um Macht und Reichtum, und das nicht nur auf dem blauen Planeten, sondern im gesamten Sonnensystem. Ein neuartiges Mineral, das Lykosit, ist der Rohstoff, ohne den die Lichter galaktischer Siedler ausgehen würden. Vier Blöcke – das Erddominium, das Mars-Kombinat, die Venus-Allianz und die Merkur-Liga, haben sich herausgebildet, und der hauchdünne Friede zwischen den Supermächten ist ständig bedroht durch Streitereien um Lykositvorkommen auf entfernten Monden. Doch nicht nur machtgierige Kriegstreiber bevölkern die Planeten, wie in der heutigen Zeit sind die meisten Menschen an sich friedliebend, weshalb auch die Vereinten Planetennationen (UPN) gebildet wurden, die als Blauhelme des Sonnensystems Spannungen abbauen sollen. An Euch als Kommandanten eines kleinen UPN-Geschwaders ist es nun, die Stabilität der gesamten solaren Union zu erhalten und durch Geschick und Diplomatie die Menschheit vor dem großen Krieg zu bewahren.

Und das geht so: Ihr beobachtet die politischen und wirtschaftlichen Daten der einzelnen Gruppen, seht in einem Lagebericht nach, welche Partei gerade von einer anderen gepiesackt wird und hört Euch die Klagen des jeweiligen Abgesandten an. Glaubt Ihr ihm oder haltet Ihr es für notwendig, gerade diesem Machtblock unter die Arme zu



Grafisch üppig heizt Ihr den Gegnern ein

greifen, so schnappt Ihr Euch eines von fünf Schiffen, bunkert soviel Waffen wie möglich und begeben Euch schleunigst zum Ort des Geschehens. Eurer Truppe gehören fünf Offiziere an, von denen Ihr einen an die Waffensysteme setzt und einen zweiten optional zum Flügelmann beruft. Sollte ein Einsatz im Desaster enden, liegen Eure Leute zumindest für ein Weilchen auf der Krankenstation, wenn sie nicht gar ihr Leben lassen. Die Missionen, die alle in wunderbarer 3D-Grafik präsentiert werden, verlangen meist die Vernichtung gegnerischer Flotten, oft werdet Ihr dabei von kleineren Verbänden der auftraggebenden Macht unterstützt. So befindet Ihr Euch in einem Asteroidengürtel, um Raumpiraten einzuheizen, vernichtet nichtgenehmigte Lykosittransporte, verteidigt Minenanlagen oder zerstört Verteidigungseinrichtungen auf den Planeten. Erfolg oder Scheitern einer Mission wirkt sich jeweils auf die politische Lage im Sonnensystem aus, die über Nachrichtensendungen und Info-Bildschirme erläutert wird. Damit Ihr mit den Feindschiffen mithalten könnt, dürft Ihr von der UPN überwiesene Credits in die Entwicklung besserer Waffen oder Schilde stecken.

sf



Stephan Freundorfer

GEHT SO

Xenocracy ist ein bodenständiger, grafisch feiner Weltraumeintopf, der als Zwischenmahlzeit ganz gut füllt, aber auf Dauer nicht die erhoffte satte Befriedigung erzeugt. Das Szenario erscheint zunächst schmackhaft und aufregend, die nötige Würze fehlt aber, so daß nach ein paar Stunden Spiel das Ganze für meinen Geschmack etwas zu fade wird. Die Einsätze wiederholen sich häufig, auch wenn Ihr auf verschiedenen Seiten gegen allerlei Feinde ins Feld zieht. Es warten zwar noch ein paar Überraschungen auf das Sonnensystem, bis man die zu sehen bekommt, ist aber schon der Großteil an Motivation verloren gegangen. Wenn auch einige Programmteile wie Schiffsinfos oder Nachrichten Atmosphäre erzeugen, so sind doch wichtige Punkte wie Forschung oder Raumschiffausstattung nur recht dürftig vertreten und lassen das strategische Element zu einem kümmerlichen Häppchen verkommen. Wer gerne flott und farbenreich 3D-ballert, kann mal reinschauen, wer nach Finesse sucht, muß sich woanders hinbeamen lassen.

Name **Xenocracy**
 Genre Weltraumaction
 Hersteller Grolier
 Interactive/Ubi Soft
 Schwierigkeit mittel
 Preis ca. 100 Mark
 Spieler 1 bis 8
 Steuerung Tastatur,
 Joystick, Maus
 Besonderheiten Unterstützung von
 Force Feedback, 3Dfx
 Spiel Deutsch
 Anleitung Deutsch
 Multiplayer IPX, TCP/IP,
 Modem

Mindestanforderung

P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen

P166, 32 MB RAM, 12x CD, 3D-beschleunigte Grafikkarte, Joystick

Grafik **82%**

Sound **69%**

Spielspaß

Solo	Multi
72%	72%

PROST GRAND PRIX

Seit Ubi's F1 Racing scheint das letzte Wort in puncto Formel1-Simulation eigentlich schon gesprochen, dennoch wagen sich die Landsleute von Canal+ Multimedia in die Arena des F1-Zirkusses. Da eine FIA-Lizenz mittlerweile wohl schon die Entwicklungskosten eines Spiels übersteigt, man aber nicht ganz ohne großen Namen auskommen will, steht dem Produkt Altmeister Alain Prost und sein Peugeot-Team Pate. Der Rest des Feldes ist dafür reine Phantasie der Programmierer, Fahrzeuge und Piloten lassen sich aber mittels Editor der Rennrealität anpassen. Wie in einer F1-Simulation üblich, dürft Ihr mit einem beliebigen Mitglied des Teilnehmerfeldes über 16 bekannte Kurse rasen. Neben Einzelrennen außerhalb der Saison

stehen sämtliche Ereignisse eines Grand-Prix-Wochenendes zur Verfügung, also freies Training zum Kennenlernen des Kurses, Qualifikationsrunden zur Bestimmung der Startaufstellung, das Warm-Up und der eigentliche Wettbewerb. In der team-eigenen Garage dürft Ihr sechs kümmerliche Fahrzeugparameter einstellen, und auch die übrigen Optionen sind recht minimalistisch geraten. Neben Schwierigkeitsgrad und Wetterbedingungen lassen

sich noch Lenk- und Bremshilfe einschalten und das Unfallverhalten bestimmen. So unverständlich wie unrealistisch ist dabei, daß Ihr für Euren Wagen den unzerstörbaren Modus wählen dürft, gleichzeitig aber andere Teilnehmer wegen einer Karambolage ausfallen können.

sf



Nicht mal das trübe Wetter kann über die magere Grafik hinwegtäuschen



NA JA

Angefangen von der billigen Übersetzung des Handbuchs bis zu den mageren Optionen strotzt

PGP nur so vor Dilettantismus. Das Fahrverhalten der Boliden ist schwerfälliger als eine Panzersimulation. Und neben den gräßlichen Motorengeräuschen ist die 3Dfx-Grafik wirklich das Unerträglichste, was je von meinem Rechner produziert wurde. Faszinierend, welche grobklotzigen Texturen man doch mit moderner Technologie noch hinbekommen kann...

Name ... Prost Grand Prix
Genre: ... Formel1-Simulation
Hersteller: Canal+ Multimedia
Preis: ca. 70 Mark
Multiplayer(Null)-Modem, IPX
Mindestanforderung

P90, 16 MB RAM, 2xCD, 3Dfx-Karte optional

Grafik **33%**

Sound **38%**

Spielepaß

S	O	L	O	M	U	L	T	I
32%								
				32%				



PC dash
Graphic Command Pad
DM 149,-



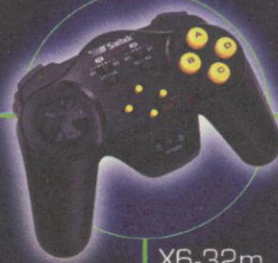
X36 Control System
DM 299,-



X8-30 PC Joystick
+ Throttle
DM 79,95



X7-34 PC Joystick
DM 29,95



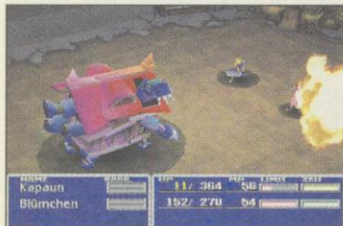
X6-32m
8 Button Pad
DM 39,95

saitek

FINAL FAN

Hopp und

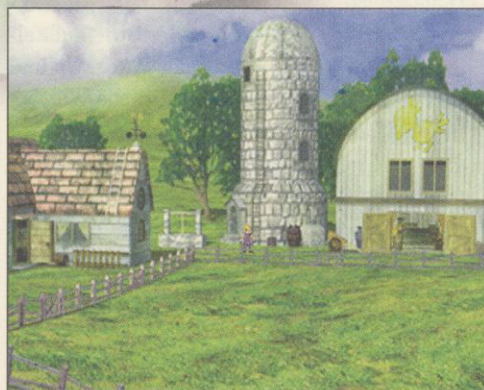
Die unumstrittene Königin der Playstation setzt ihren Fuß in PC-Gefilde – bleibt sie dabei blaublütig?



Das wandelnde Haus setzt zum Angriff an

FINAL FANTASY

Die Rollenspiel-Vorzeigeserie aus dem Land der aufgehenden Sonne machte über die Jahre auf Spielkonsolen aller Arten und Sorten Furore – wobei hier im Westen übrigens nicht alle Teile offiziell erschienen sind. Das freilich ist gar kein Problem, denn inhaltlich haben die einzelnen Finalfantasten nichts miteinander zu tun, und auch der jetzige siebte Teil (von dem in Japan bereits vier Millionen Playstation-Exemplare verkauft sind) ist ein komplettes Stand-alone-Produkt. Man muß also nicht befürchten, daß einem wichtige Teile der Vorgeschichte entgangen sind; insoweit steht dem Einzug auf die Festplatte nichts entgegen.



Auch grüne Idyllen gibt es noch – hier werden z.B. die Riesenreitvögel gezüchtet

Für Konsoleros besitzt der Name „Final Fantasy“ eine ähnlich elektrisierende Wirkung wie „Ultima“, „Wizardry“ oder „Might & Magic“ auf unsereins. Jetzt hat die japanische Rollenspielserie von Square Soft den Sprung auf eine neue Plattform gewagt und muß mit den am PC gültigen Konventionen leben. Daß ihr dies in manchen Punkten nicht sonderlich gut gelingt, haben wir nach redaktionsinternen Endlosdiskussionen in zwei Sonderkästen dokumentiert, daß sie trotzdem eine erstklassige Note erhält im Meinungsfeld begründet.

Aber kommen wir zu den erfreulicheren Dingen: Cloud, ein ehemaliger Regierungssoldat, lebt in einer technisch-magischen Phantasiewelt, deren Stromversorgung auf der sogenannten Mako-Energie beruht. Das ist schlecht, denn die Mako-

Energie muß der Erde mit riesigen Reaktoren entzogen werden, und je länger dies geschieht, desto unausweichlicher ist eine ökologische Katastrophe ersten Ranges.

Andererseits gibt es da eine Untergrundgruppe namens Avalanche, die es sich zum Ziel gesetzt hat, alle Mako-Aggregate in die Luft zu jagen. Cloud als Hauptfigur des Spiels, hat sich dieser Gruppe angeschlossen – und damit beginnt eine atemlose Hetzjagd durch Missionen, Rätselsequenzen, Action-Aufgaben und Kämpfe. Kein Wunder, denn bekanntlich gehört es zu den naturgegebenen Stärken der japanischen Spieldesigner, stark linear ausgerichtete, aber perfekt durchgestylte Geschichten abzuliefern. So auch hier. Freilich, das ganze Kunstwerk bietet sich schon sehr fernöstlich dar, was für uns mitteleuropäische PC-User gewöhnungsbedürftig ist – jedoch auch hin und wieder für (unfreiwillige) Heiterkeit sorgt.

Aber Heiterkeit hin, Heiterkeit her: Langweilig wird's nie! Im Gegenteil, durch perfekt inszenierte Bedrängnisse steht der Adrenalinspiegel fast konstant am oberen Alarmpunkt. Man darf wohl mit Fug und Recht sagen, daß der PC ein so spannendes, abwechslungsreiches und zuweilen schrulliges Gameplay noch nicht gesehen hat. Und damit sind nicht nur (die sehr variantenreichen) Gegner, Fallen und Aufgaben gemeint, sondern auch die Partyentwicklung: Anfangs zieht man mit lediglich zwei Kumpels durch die Katakomben der Stadt Midgar, wobei normalerweise nur Cloud selber sicht- und steuerbar ist.



In der Zentrale der bösen Machthaber werden Intrigen gesponnen

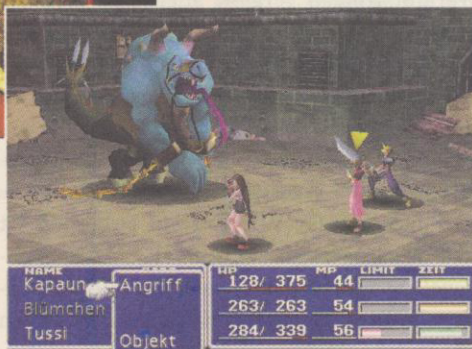
TASY VII

top!



Lustmolch Don Corneo begutachtet seinen Harem

Dieses Kanalisationsmonster entpuppt sich als besonders übel



Später stoßen dann wie in einer guten Geschichte weitere Personen dazu, manchmal hingegen muß man auch von einer der putzigen Figuren Abschied nehmen.

Last but not least ist das Game riesig! Es dauert schon eine halbe Ewigkeit, bis man das erste Mal aus der Anfangsstadt Midgar herauskommt, und dann geht es eigentlich erst richtig los! Ganz im Stile japanischer Spiele darf man sich aber zwischendurch immer wieder mit kurzweiligen, teils

kuriosen Zwischenjobs entspannen. Da wären beispielsweise herzige Riesenreitvögel, mit denen man eine Vogelzucht aufbauen kann, aber auch

AUS DIE MAUS!

Gleich am Anfang muß der wohlwollende Tester zwei ungeahnte Tiefschläge verkraften. Erstens: Dieses Spiel läßt sich doch tatsächlich nicht mit der Maus steuern, sondern nur mit Pad bzw. Tastatur. Gut, es ist natürlich von der Playstation her auf Padbenutzung ausgelegt, weshalb die direkte Konvertierung sicherlich weniger aufwendig war. Aber ein Rollenspiel am PC ohne Maus, das ist trotzdem irgendwie wie eine Fußball-WM ohne Ball. Hat man sich dann einmal mit dem ungewohnten Steuer-Instrument angefreundet, geht die Bedienung zwar flott von der Hand, im Abseits stehen aber all die ungezählten Nichtpadbesitzer, denn das Keyboard ist nun wirklich nicht das Gelbe vom Ei. Zweitens ärgern die auf manchen Konfigurationen exorbitanten Ladezeiten. Wer dieses Problem hat, kann eine Vollinstallation vornehmen, die allerdings satte 460 MB verschlingt!

3DFX ODER NIX!

Neben dem Mausproblem muß leider ein zweites schweres Manko zur Sprache gebracht werden: Das Game ist praktisch nur mit einer 3Dfx-Karte spielbar (falls man nicht gerade einen Highend-Rechner mit 300 MHz und mehr besitzt) – und wir reden hier wohlweislich nicht vom neuesten F1-Flitzer, sondern von einem Rollenspiel! Ohne eine solche Karte sieht die Optik standbildmäßig zwar kaum schlechter aus, allerdings liegt die Betonung auf „standbildmäßig“. Alternativ dazu steht die grobe VGA-Auflösung, die man sich heutzutage aber wirklich nicht mehr antun möchte. Offenbar ist das Spiel mit einer Art PSX-



Zum Vergleich: Ein Bildausschnitt ohne 3Dfx in SVGA...

...und in normalem VGA. Besonders die Charaktere leiden hier arge Not.



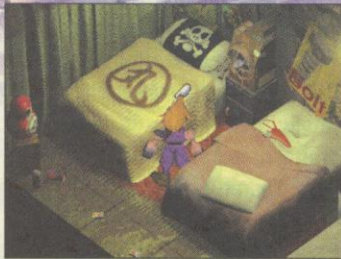
Emulator mehr oder weniger 1:1 auf den PC gezogen worden, ohne daß man es für ihn

optimiert hätte. Tja, nun haben 3Dfx-Karten zwar mittlerweile eine gewisse Verbreitung, aber hauptsächlich unter Liebhabern von Action- und Sportspielen. Es scheint, als ob Square

Softs Überlegungen zur angepeilten Zielgruppe wohl nicht ganz ausgegoren waren...



In Japan muß man seinen Schnuckiputz den Eltern vorstellen



Ein sanftes Ruhekissen...



Berühmte letzte Worte...



Was für eine Sorte Haus mag das wohl sein? Einmal dürft Ihr raten!

„Ja, habe mich grade fast zu Tode gestürzt, aber sonst ist alles okay. Grrrr!“



die an Las Vegas erinnernde Spielstadt Gold Saucer sorgt für Abwechslung. Ein Wermutstropfen vergällt allerdings doch ein bißchen den Spaß: Man darf nämlich nur an ganz bestimmten Punkten speichern! Wer Konsolenspiele kennt und mag, den wird's freilich nicht stören.

Magie und Kampf

In Final Fantasy VII wird auf zweierlei Art und Weise gezaubert: Einmal ganz konventionell, aber dann gibt es auch noch die Materia-Kugeln. Diese ominöse Materia kann in Waffen und viele andere Gegenstände eingepaßt werden, die dadurch besondere Fähigkeiten erhalten. Tatsächlich sind solche Tüfteleien später im Spiel sogar oft die Voraussetzung, um übermächtig scheinende Gegner zu besiegen. Apropos Gegner: Während das eigentliche Spiel natürlich in Echtzeit abläuft, verwendet der Kampfbildschirm eine gemütlichere, phasenbasierte Form, die zwischendurch auf jeden Fall genügend Zeit zum Verschnaufen läßt. Abgesehen von den üblichen Angriffen mit Waffen oder Zauberei hat das System aber noch

etwas besonderes zu bieten, gewissermaßen eine Art Special Move – das kann je nach Figur ein superheftiger Feuerball, ein Schwertangriff im Desperado-Stil oder auch ein Rundum-Heilzauber sein. Ein Rückfall in überwundene Zeiten allerdings, daß man seine Feinde auf dem Hauptscreen in den meisten Fällen nicht sieht, bevor man in sie hineinläuft...

Wie schaut's aus?

Der meistverwendete Bildschirm ist eine schräge Vogelperspektive, in der die beinahe wie Playmobil-Männchen aussehenden Polygon-Helden relativ klein umherwuseln. Aber die Kamera-Perspektiven wechseln ständig, wie im Kinofilm gibt es „Nahaufnahmen“ – gewöhnungsbedürftig hingegen die bei Unterhaltungen ständig eingeblendeten Textboxen. Beim Kampf wird ein eigener War Room eingeblendet, der die Kombattanten (abgesehen von gelegentlichen Schwenks) aus der Seitenansicht zeigt. Hier im Kampf zeigen sich denn auch die beeindruckendsten Effekte der sonst für Rollenspielverhältnisse schönen, aber im PC-Vergleich nicht wirklich herausstechenden Optik. Über die Steuerung haben wir uns schon in den Kästen verbreitet, und der Dudel-Sound klingt nicht schlecht, aber auch nicht gerade spektakulär.

jn



Joe Nettelbeck

SUPER

Wer die in den Kästen angesprochenen Schwächen bedenkt, wird sich wohl über mein „Super“ wundern – aber wie eingangs schon erwähnt, haben wir uns schließlich entschlossen, diese Kritikpunkte nicht in die Note einfließen zu lassen. Man mag daran zweifeln, ob die von FF VII benötigte Ausstattung in einem vernünftigen Verhältnis zur Präsentation (oder zu den unter den Käufern verbreiteten Requisiten) steht, aber das soll letzten Endes nicht Gegenstand der Debatte sein. Denn in einem Punkt beißt die nicht vorhandene Maus keinen Faden ab: Wer hat, was das Game will, der bekommt ein furioses Meisterwerk, das, wenn auch in Stil und Form ungewohnt, Spaß für Monate garantiert und mit überraschenden Wendungen verblüfft. Und nachdem der Nachfolger FF VIII auf der E3 ja bereits angekündigt wurde, darf zudem auf nachträgliche „Wiedergutmachung“ der Sünden der Väter gehofft werden. Aber, puh, war dieser Test eine schwere Geburt! Noch ein paar von dem Kaliber, und ich darf schon mit 50 in die Frühinvalidität...

Name: ..Final Fantasy VII
Genre: ..Japan-Rollenspiel
Hersteller:Square
.....Soft/Eidos
Schwierigkeit:mittel
Preis:ca. 100 DM
Spieler:1
Steuerung: ..Pad/Tastatur
Besonderheiten:Keine
.....Mausunterstützung
Spiel:deutsch
Anleitung:deutsch
Multiplayer:-

Mindestanforderung	
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 3Dfx-Karte mit 4 MB	
Empfohlen	
P200, 64 MB RAM, 6x CD, 3Dfx-Karte mit 4 Mb RAM	
Grafik	78%
Sound	72%
Spielepaß	
Solo	Multi
86%	-

GOLDEN GOAL 98

Wer denkt nicht automatisch an Oliver Bierhoff, wenn er diesen Titel liest? Als erster Goldschütze ist der Nationalspieler in die FIFA-Geschichte eingegangen und hat einen bleibenden Eindruck bei Bundesberti hinterlassen. Einen ebenso dauerhaften Stamplatz wird Golden Goal 98 in meiner Großhirnrinde bekommen... Im internationalen Wettbewerb nehmt Ihr mit Eurem Lieblingsteam an einem Freundschafts-



Wer wird denn gleich in die Luft gehen... Gottseidank kann man ja auch am Fernseher Fußball gucken

spiel, der originalen WM-Endrunde oder einem zufällig ausgelosten Turnier teil. Drei Schwierigkeitsstufen stehen Euch für das Geschehen zur Verfügung, das so stark action-orientiert ist, daß neben der Wahl der Kamera-perspektive nur noch die Einstellung der Tageszeit und die Anwendung der Abseitsregel Eurer Entscheidung überlassen wird. Die Beherrschung dreier Tasten neben dem Steuerkreuz reicht, um die Spielfiguren hinter dem Leder herjagen zu lassen. Wem Schuß, Flachpaß und Lob nicht genügen, der darf auch sprinten, foulern und den Spieler anwählen, den der nächste Kick erreichen soll. Ist einer Eurer Weichlinge einer Blutgrätsche zum Opfer gefallen, könnt Ihr ihn gegen einen frischen Reservisten auswechseln. Wäre die Grafik nicht völlig veraltet, hätte man eigentlich Freude an den gut inszenierten Kamerafahrten und den Aktionen des Torwarts. Neuartig ist die Soundkulisse: kein Sprecher zerzt an Euren Nerven, die Spieler selbst schreien auf dem Feld herum und das sogar in verschiedenen Sprachen. sf



NAJA

Der erste Platz ist Golden Goal sicher, leider aber nur für die hässlichste Grafik, die ich je bei einem Fußballspiel zu sehen bekommen habe. Die Figuren spotten jeder Beschreibung. Unterarme wie Popeye, Schuhe, die anscheinend noch im Karton stecken und unter dem Trikot befindet sich wohl ein Fallschirm. Doch der wird das Spiel nicht vor dem sicheren Absturz retten. Das Ganze macht einen flachen, billigen Eindruck, auch wenn es einige nette Innovationen wie die Spielerstimmen und die Anzeige eines Vorteils durch den Schiedsrichter gibt.

Name ... **Golden Goal 98**
Genre: ...Fußballsimulation
Hersteller: ...Z-Axis/Take2
Preis: ca. 90 Mark
Multiplayer: an einem Rechner

Mindestanforderung

P120, 16 MB, 4x CD

Grafik **30%**

Sound **63%**

Spielspaß

Solo	Multi
35%	35%



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

MultiMedia Soft

Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

Spiel laden & 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:



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

NEU * NEU * NEU
38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☐ 05351-424067

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

58706 MENDEN
Unnauer Straße 47 ☐ 02373-390214

78224 SINGEN
Ekkehardstraße 78 ☐ 07731-181866

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☐ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☐ 02421-28100 FAX 281020



MECHCOM

Hau wech

Das Battletech-Universum bot bisher Stoff für TableTops, Pen&Paper-RPGs und Actionspiele. Nun folgt das Echtzeitstrategiegenre



Während die Standardauflösung viel Übersicht bietet, kommen in der Zoomstufe...



...die Einheiten mit all ihren Details besonders gut zur Geltung



Sowohl in Städten als auch um sie herum wird gekämpft

Wir befinden uns im 31. Jahrhundert. Seit den guten alten Zeiten, als der Mensch nur davon träumten konnte auf fremden Planeten zu landen, hat sich viel verändert. Es wurden ferne Welten besiedelt und es gab natürlich Kriege. Warum auch des Menschen liebstes Hobby vernachlässigen? Die Waffen in dieser Zeit unterscheiden sich drastisch von den Relikten der Vergangenheit. Riesige, tonnenschwere Stahlroboter, von Piloten gesteuert, sind heute das Rückrat einer jeden Armee.

Als die Auseinandersetzungen begannen, beschlossen hochrangige Militärs und ein paar Wissenschaftler an diesen Streitigkeiten nicht

teilzunehmen und verließen den bisher erschlossenen Raum, bekannt als die „innere Sphäre“. Lange Zeit hörte niemand etwas von den Auswanderern und sie gerieten in Vergessenheit, glichen einer Legende. Doch die Zeit der Rückkehr war gekommen. Ein kleines Problem dabei waren allerdings die Eroberungspläne der Besucher. Die verfeindeten Regierungen der inneren Sphäre, auch Clans genannt, hatten nur eine Chance zum Überleben: Die Zusammenarbeit. Hier beginnt Ihr nun in die Geschichte einzugreifen. Der Planet „Port Arthur“ wurde eingenommen und Ihr seid Teil der Armee, die ihn wieder zurückerobert soll. Als „Mechcommander“

Der gegnerische Panzer hatte keine Chance. Effektiv verabschiedet er sich vom Schlachtfeld.



MANDER

den Mech

der“ zieht Ihr nicht persönlich in die Schlacht, vielmehr befiehlt Ihr aus sicherer Position eine Gruppe mehrerer Einheiten. Das lange und beeindruckende Intro veranschaulicht auf gute Weise, was auf Euch zukommt. Die Rückeroberung ist in mehrere Feldzüge unterteilt, die wiederum einige zusammenhängende Missionen beinhalten. Um weiterzukommen, muß jeder Auftrag erfolgreich abgeschlossen werden.



Die Artillerie wurde angefordert und die Raketenwerfer lösen sich nach wenigen Sekunden in Luft auf



Auch dieses Gefecht ging zu unseren Gunsten aus



Nachschub liefert auch der Feind zuweilen

Vor jeder Schlacht

Natürlich gibt es zunächst die obligatorische Missionsbeschreibung. Detailliert wird die Situation und die zu bewältigen Aufgaben beschrieben und Ihr bekommt ein paar Ratschläge mit auf den Weg. Nun geht es daran, den Einsatztrupp zusammenzustellen. Wer von Euch die „Mechwarrior“-Reihe kennt, wird schnell mit dem Ressourcenmanagement vertraut sein. Ihr verfügt über ein Punktekonto, das Ihr mit dem erfolgreichen Abschluß einer Mission und dem Verkauf von erbeuteten Gegenständen aufbessern könnt. Das ist auch bitter nötig, denn wie im wahren Leben kostet alles etwas. So müßt Ihr nach den Einsätzen die Mechs reparieren, neue hinzukaufen, oder auch die Bestände an Waffen und Munition vergrößern. Da die stählernen Kolosse sich nicht von alleine bewegen, dürft Ihr den Einkauf von neuen Piloten nicht vergessen, denn sie sind die Stütze Eurer Armee. Anfangs haben sie zwar nur durchschnittliche Werte, die sich jedoch mit jedem erfolgreichen Einsatz verbessern. Wohl dem, der seine Männer hegt und pflegt. Der Verlust eines Piloten im späteren Verlauf des Krieges kann verheerende Folgen

haben. Je nach Eignung des Steuermanns und des jeweiligen Auftrages müssen auch die Mechs selbst angepaßt werden. Die Waffen sind in drei Distanzbereiche unterteilt. Diverse Sensor-Systeme und andere Upgrades sollen das Kämpfen erleichtern. Jeder Mech kann nur bis zu einem gewissen Maximalgewicht ausgestattet werden, auch ist das Gewicht der Einheiten pro Mission beschränkt, so daß Ihr gut überlegen müßt, was Ihr mit auf die Reise nehmt. Unterschreitet Ihr



Eure Mechs hinterlassen verräterische Spuren im Gelände



Gegnerische Geschütze müssen nicht zerstört werden. Die Kontroll-einheiten reichen auch.



Dichte Wälder müssen in Brand gesetzt werden, um hindurchzukommen



Der Feind startet eine Offensive an unserer Ostmauer...



... unter hohen Verlusten gelingt es, ihn zurückzuschlagen



Vor jedem Feldzug werdet Ihr mit einem kurzen Video über die Lage und die Ziele informiert

diese Vorgabe, gibt es nach Abschluß des Auftrages zusätzliche Punkte. Neben den Robotern könnt Ihr auch Einsatzfahrzeuge wie zum Beispiel Minenleger oder -räumer erwerben, die Euch auf den Schlachtfeldern zusätzliche Unterstützung gewähren. Leider besitzt das limitierte Gesamtgewicht pro Mission einen entscheidenden Haken. Ein Roboter verfügt immer über das gleiche Gewicht, egal ob nun leer

oder voll ausgerüstet. Das führt oft dazu, daß Ihr einen Eurer Stahlboliden zuhause lassen müßt. Auch können gewisse Ausrüstungsgegenstände – wie beispielsweise Sprungdüsen – nachträglich nicht eingebaut werden. Die Entwickler integrierten ein System, in dem es von jedem Mech drei Grundmodelle gibt, die sich in Bezug auf Panzerung, Bewaffnung oder die bereits erwähnten Sprungdüsen unterscheiden. Letztere sind besonders praktisch, da Hindernisse ohne Probleme aus der Luft heraus umgangen werden können.

Die Schlachten

Nach dem eingehenden Studium der Missionsziele, wird die Verbindung zu den Piloten aufgebaut. Die Aufgaben sind vielfältig. Neben reinen Vernichtungsmissionen, mal gilt es, tief im Feindesland gestrandete Kameraden zu eskortieren, Kriegsgefangene zu befreien oder auch mal eine Position zu halten und zu verteidigen. Die einzelnen Missionen teilen sich in mehrere Teilabschnitte auf. In der Regel werdet Ihr mit einer Übermacht konfrontiert, die keinen direkten

Schlagabtausch erlaubt. Vielmehr ist es überlebenswichtig, gezielt einige der gegnerischen Einheiten zu umgehen. Das Gelände spielt bei der Ausarbeitung der geeigneten Strategie eine wichtige Rolle. Berge können z.B. entsprechenden Schutz geben, und von erhöhter Position lassen sich Feinde schon einmal besser aufs Korn nehmen. Ist ein Kontrahent mit den Sensoren erfaßt worden, könnt Ihr auf der zuschaltbaren Übersichtskarte genau den Radius seiner Radarreichweite und Eure relative Entfernung zu ihm einsehen. Mit diesen Informationen ist es möglich, den Gegner gekonnt auszumanoevrieren, wenn es das Gelände erlaubt. Kommt es zu einem Gefecht, könnt Ihr aus einer Vielzahl von Befehlen schöpfen. Da wäre einmal die Möglichkeit, ihnen die Angriffsreichweite zu diktieren. Mechs mit Langstreckenwaffen beispielsweise können mit einem simplen Mausklick oder Tastendruck angewiesen werden, ausschließlich diese zu benutzen. Auch ist es möglich, Euren Piloten mitzuteilen, auf welche Komponenten sie beim



Die Briefings erläutern Euch detailliert die Situation und zeigen nicht mit kleinen Tips für die kommende Schlacht

Gegner zielen sollen. Gute Schützen können so einem Mech die Beine wegschießen und ihn damit kampfunfähig machen, während die restlichen Systeme inkl. der Waffen noch intakt bleiben, so daß man sie kostensparend reparieren und ggf. noch gewinnbringend verkaufen kann. Bei der Aufstellung der Kolosse vor jeder Schlacht werden sie in Gruppen zusammen-



Eine harte Schlacht entbrennt um die Basis. Die Clans der äußeren Sphäre sind Euch stets technisch überlegen.



Die Explosionen sind besonders gut gelungen. Einen Grund mehr zum Töten.



Auf dem Weg zum nächsten Ziel werden wir gestellt

gefaßt, die sich bequem über die F-Tasten anwählen lassen. Im Bedarfsfall könnt Ihr sie auch mittels Rahmen zu einer großen Gruppe zusammenfügen und einen Kollektivbefehl aussprechen. In etlichen Missionen gibt's zusätzlich die Möglichkeit, gezielte Artillerie-Unterstützung anzufordern. Nach der Anforderung dauert es ein paar Sekunden, bis die Granaten einschlagen. Gegen mobile Gegner sind sie daher entsprechend schwierig einzusetzen. Hin und wieder bietet sich die Gelegenheit, feindliche Depots einzunehmen. Das ist besonders praktisch, um Waffen und Munition zum Nulltarif zu ergattern. Bewegt Ihr den Mauszeiger auf ein solches Lager verwandelt sich der in einen Greifarm.

Und sonst

Grafisch macht Mechcommander einen passablen Eindruck. Das Geschehen spielt auf 3D-Gelände, was unterschiedliche Möglichkeiten zum Vormarsch bietet. In Städten beispielsweise

bieten Gebäude hervorragende Deckung vor gegnerischen Geschossen. Alles wurde sehr detailliert in Szene gesetzt. Die Effekte bei Gefechten sowie die Explosionen sind gelungen. Je nachdem wie Mechs getroffen werden, fallen Komponenten zu Boden und verschwinden auch nicht auf wundersame Weise. Bewegen sich Eure Blechkameraden durch die Pampa, hinterlassen sie Spuren, die durchaus von Patrouillen bemerkt werden können. Hindernisse wie Bäume oder Mauern werden schon einmal unter den tonnenschweren Füßen zermalmt. Die Soundeffekte sind stimmig und vermitteln eine dichte Atmosphäre, wenn auch die Kommentare Eurer Männer unter heftigem Beschuß zuweilen eine Spur zu ruhig sind. Multiplayerfreuden werden ebenfalls garantiert. Bis zu sechs Spieler können sich via Modem (2), IPX oder TCP attackieren.

mw



Die richtige Ausrüstung entscheidet mit über Sieg oder Niederlage



Maik Wöhler

SUPER

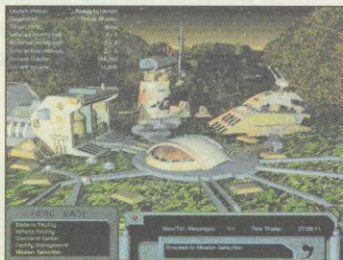
Strategie und Taktik einmal anders. Was die Programmierer aus der Vorlage gemacht haben, ist schon erstaunlich. Die Missionen sind abwechslungsreich und bieten mehrere Wege zum Erfolg. Das Ressourcenmanagement ist anspruchsvoll, aber dennoch leicht zu bedienen. Dank der komfortablen Steuerung kommt nur selten richtige Hektik auf, und gerade die verschiedenen Möglichkeiten, den Gegner zu attackieren, sind sehr reizvoll. Grafik und Sound sind ebenso ansprechend, und gerade in der Zoomstufe sehen die Mechs wie die Gebäude sehr ansprechend aus. Leider haben wir auch bei Mechcommander Mängel gefunden. Etliche Missionen müssen mehrmals angespielt werden, bevor sich die richtige Lösung offenbart. In der Nahdarstellung geht die Übersicht komplett verloren. Während der Missionen könnt Ihr nicht abspeichern. Trotz dieser und anderer Mängel ist Mechcommander ein ausgezeichnetes Produkt, das für jede Strategie eine Herausforderung bereit hält und einem alten Mechwarrior neue Perspektiven bietet.

Name **Mechcommander**
Genre ... Echtzeitstrategie
Hersteller ... Microprose/
..... FASA Interactive
Schwierigkeit hoch
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1-6
Steuerung .Maus, Tastatur
Besonderheiten
Spiel englisch
Anleitung englisch
Multiplayer ja

Mindestanforderung	P133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA
Empfohlen	P 200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA
Grafik	85%
Sound	76%
Spielspaß	
Solo	87%
Multi	82%

CORP WARS

Mechs, Tanks und Schweber im Wettstreit der Weltraum-Konzerne – Dynamix auf Abwegen

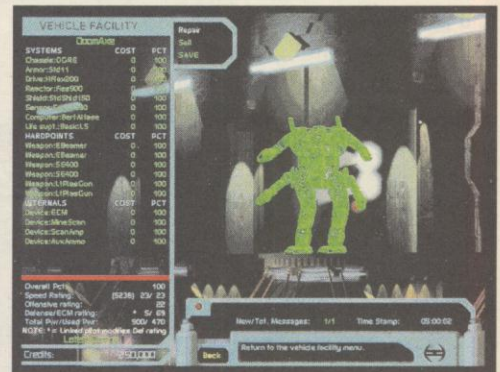


Unsere Homebase auf dem Planeten Atlas im Typhoeus-System



Dieselbe Basis im Kampfscreen

Die Galaxis ist – wie immer – schon relativ ausgebeutet, Rohstoffe sind knapp. Nicht etwa phantasievoll aussehende Aliens prügeln sich um die letzten kostbaren Mineralien, sondern acht interstellare Megakonzerne. Zu Beginn des Spiels hat man nicht nur die Wahl zwischen den endzeitkapitalistischen Minengesellschaften mit charakteristischen Stärken und Schwächen, sondern auch zwischen den Planeten und Monden des gerade entdeckten Sonnensystems und einer Vielzahl von möglichen Landeplätzen. Im nächsten Moment finden wir auch schon eine komplette Basis vor. In der Fabrik entstehen die Kampfmaschinen, im Biodermlabor züchten wir geklonte Cyborgpiloten, die Kommandozentrale erlaubt den Überblick über die eigenen Einheiten, die Missionszentrale läßt uns unter verschiedenen Einsätzen wählen, und das



Die Mech-Heimwerkerei macht am meisten Spaß



Die Früchte unserer Baubemühungen kurz vor der Zerstörung

Gebäudemanagement verrät uns den Zustand der vier Bauwerke und ermöglicht den Neubau von Geschütztürmen. Schon vor der ersten Kampfhandlung werden also mannigfaltige Entscheidungen vom Kolo-

niechef gefordert. Erstmal die Abwehr verstärken? Neue Einheiten bauen? Verbesserte Biodermpiloten entwickeln? Vorhandene Kampfgeräte umrüsten? Geld in Forschung investieren, und wenn ja, in welchen der unzähligen Bereiche? Gleich die Nachbarn angreifen oder erst einmal auf Rohstoffsuche gehen? Aber wenn die Mechs aus dem Haus sind, tanzt der Gegner auf dem Tisch herum. Da man nichts außer den Abwehrtürmen bauen kann, fällt der Part Aufbaustrategie fast völlig weg. Auch die Rohstoffeinsätze sind nur militärische Eskortierung eines ansonsten unsichtbaren Minenbauteams. Kommt es zum Kampf, dann bleibt das Getümmel auf wenige Units beschränkt. Übersichtlich, aber nur mäßig aufregend.

fe



Fritz Effenberger

GEHT SO

Eine eigenwillige Mischung. Corp

Wars ist sicherlich ein gelungenes Spiel für alle, die am liebsten hüttief in Features und Spezifikationen waten – allein das Handbuch enthält 36 Seiten mit kleingedruckten Tabellen. Stundenlang kann man an seinen Mechs und Schwebeanzern herumbasteln, geduldig erforschte Technologie einbauen oder die Waffenzusammenstellung nach persönlichem Geschmack variieren. Auch entsteht durch die Hintergrundstory so etwas wie eine nichtlineare Kampagne, die fast unbegrenzte Spieldauer ermöglicht. Beim nächsten Mal ist ja alles ganz anders, obwohl alles im selben Planetensystem spielt. Andererseits ist der eigentliche Kampf nicht mehr sehr zeitgemäß. Die Taktik-Engine hat wohl schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Wenn man aber dieses Manko großzügig ignoriert, erhält man eine ausgesprochen spieltiefe (wahlweise) Echtzeit- oder Rundenstrategie mit einer stark ausgeprägten Basteloption. Der Rest fällt leider recht schematisch und starr aus.

Name	Corp Wars	Mindestanforderung
Genre	Strategie	P 133, 24 MB RAM, 4x CD, 50 MB HD, 1 MB Grafik
Hersteller	Dynamix	Empfohlen
Schwierigkeit	einfach	P 200, 32 MB RAM, 6x CD
Preis	90 Mark	Grafik
Spieler	bis 8	Sound
Steuerung	Maus, Keyboard	Spielspaß
Spiel	Deutsch	Solo
Anleitung	Deutsch	Multi
Multiplayer	ja	63% 60%

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831/57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

● **Balkenhandelsbescheinigung DM 20,-** ab Schadensersatz
● **Rücksendungen** übermitteln vorher abgeben
● **Nachnahmeversand** DM 99,- + 3,- Postgebühr, ab 200,- frei
● **Vorkasse/Scheck** DM 69,- ab DM 200,- frei

Preisstand 10.6.98 * = noch nicht verfügbar am 10.6.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 0576/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats

Juli:

MAX 2

74,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	69,99
Age of Empire	79,99
Blade Runner	77,99
Die by the Sword	64,99
F1 Racing	69,99
Incoming	79,99
Jedi Knights	74,99
Monopoly WM-Edition	64,99
Red Baron 2	62,99
Starcraft	79,99

PREISKALLER

nur solange Vorrat reicht!	
3D Lemmings	29,99
3 Skulls of the Toltecs	29,99
3rd Legion	29,99
942 Pacific Air War	29,99
944 Across the Rhine	29,99
A 10 Cuba	29,99
Aces of the Deep	19,99
AH 64 Longbow Classic	29,99
Airlines	29,99
Air Warrior 2	29,99
Albion Classic	29,99
American Civil War	29,99
Ancient Empires	29,99
Antostol & World Cup Ed.	29,99
Asse der Tiefe	29,99
AT Classic	29,99
Battle Isle 2 + Data	29,99
Battle Isle 3	29,99
Beasts & Bumpkins*	29,99
Bing	29,99
Bleifuss	29,99
Bundesliga Man. Hatt	29,99
Bundesliga Man. Pro	29,99
Capitalism Classic	29,99
Champ. of Europe 97/98	29,99
Chewy	29,99
Christoph Kolumbus	29,99
Civil War General	29,99
Creature Shock	29,99
Crusade	29,99
Cyberstorm	29,99
Info 97	29,99
Darklight Classic	29,99
Dark Universe	29,99
Dark Reign	29,99
Das Amt	29,99
Das schwarze Auge 1-3e	9,99
Daley Thomson Zehnkl.	19,99
Der Reeder	29,99
Descent 2	29,99
Destiny	29,99
Destruction Derby	29,99
Destruction Derby 2	29,99
Die Fugger 2	29,99
Die Hanse	29,99
Die Pirateninsel	29,99
Die Siedler 1 Classic	29,99
Die total verrückte Rallye	29,99
Insword	29,99
OSF Baseball	29,99
Dune	29,99
Earthworm Jim 1	29,99
Earthworm Jim 2+1	29,99
Eishockey Manager	29,99
Elizabeth 1 Classic	29,99
14 Fleet Defender	29,99
Fallen Haven	29,99
Fatal Racing	29,99
FIFA Soccer 96 Classic	29,99
FIFA Soccer Manager	29,99
Fields of Glory	29,99
Flight of the Amazon Q	29,99
Fjord	29,99
FX Fighter Turbo	29,99
Gene Machine	29,99
Goal	29,99
Harpoon Classic 97	29,99
Hattrick Classic	29,99
Hexagon Kartell	29,99
Hexen 2	29,99
Hind + Apache Longb.*	29,99
History Line Classic	29,99
Holiday Island	29,99
Holmes II Classic	29,99
Indiana Jones 3-4	29,99
Imperium Galactica	29,99
Interstate 76	29,99
Jack Orlando	29,99
Jurassic War	29,99
KNO Classic	29,99
King's Quest 7	29,99
Kiss 'n Kill	29,99
Koala Lumpur	29,99
Korea Classic	29,99
Kyranidia	29,99
Land of Lore	29,99
Last Dynasty	29,99
Lighthouse	29,99
Lost Eden	29,99
Lucky Luke	29,99
Lure of Temptress	29,99
M1A2 Abrams	29,99
Mad News	29,99
Mad Trk 1+2	29,99
Magic Carpet 2	29,99
Man of War	29,99
Manic Karts	29,99
Master of Orion 2	29,99
MAX	29,99
MDR	29,99
Mechwarrior 2	29,99
Monty Python: Waste of	29,99
Need 4 Speed SE	29,99
NHL Hockey 97*	29,99
Nihili	29,99
Nine: The Last Resort	29,99
Noctropolis	29,99
Othello	29,99
Outpost 1.5	29,99
Phantasmagoria 1	29,99
Pinball Pack	29,99
Pirates! Gold	29,99
Player Manager 2	29,99
POD Miss. Back to Hell	29,99
Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2: Darkening	29,99
Pro Pinball: The Web	29,99
Project Paradise	29,99
Puzzle Bobble Classic	29,99
Pyst	29,99
Rail Road Tycoon Deluxe	29,99
Realms of Haunting	29,99
Rebel Assault 2	29,99
Red Baron 1 Classic	29,99
Rendezvous im Weltl.	29,99
Road Rash Classic	29,99
Sean Dundee	29,99
Sensible Golf	29,99
Sens. World of Soccer	29,99
Seven Years War	29,99
Shanghai Great Mom.	29,99
Shivers	29,99
Sim City Classic	29,99
Sim Isle Classic	29,99
Sim Tower Classic	29,99
Simon 1+2	29,99
S.O.R. Classic	29,99
Stadt der verl. Kinder	29,99

Star Wars Collection	29,99
Steel Panthers 2	29,99
Street Racer	29,99
Sub Culture	29,99
Subway 2000	29,99
Super EF 2000	29,99
Syndicate Wars Classic	29,99
Tearmcher	29,99
The Dig	29,99
Thunderhawk 2	29,99
Tie Fighter	29,99
The Ultimate Mix	29,99
Tilt	29,99
Time Commando Classic	29,99
Toonstruck	29,99
Top Gun (USK 12)	29,99
Transport Tyc-World Ed.	29,99
Trash 1	29,99
Tunnel B1	29,99
UEFA 96/97	29,99
Ultima 8 Classic	29,99
U.S. Navy Fighters 97 Cl.	29,99
Vermeer	29,99
Vollgas	29,99
War in the Gulf	29,99
Warbreeds	29,99
Warcraft	29,99
Warcraft 2	29,99
Wetlands	29,99
Wing Commander 4	29,99
Woodruff	29,99
Worms	29,99
X-Com: Terror f.t. Deep	29,99
X-Wing + Mission	29,99
X + Expansion Set	29,99
Zeppelin	29,99

CD ROM

3D Ultra Minigolf	34,99
3D Ultra: verg. Kont.	44,99
3rd Millennium Win95	44,99
Abe's Odyssey	44,99
Abenteuer Afrika	44,99
Actus Soccer 2	44,99
Addiction Pinball	44,99
Adrenix	44,99
Age of Empire	44,99
Age of Empire Mission	44,99
Age of Empire: Offen	44,99
AH 64 Longbow 2	44,99
Air Warrior 3	44,99
Airline Tycoon*	44,99
Akte Europa	44,99
Anno 1602	44,99
Anno 1602 Pirate Isl.	44,99
Anstoss 2	44,99
Anstoss 3: Data	44,99
Apache	44,99
Apache Longbow	44,99
Apollo 18: Moon Miss.	44,99
Armored Fist 2	44,99
Armour Command*	44,99
Asterix & Obelix	44,99
Atlantis	44,99
Atomic Bomberman	44,99
Autobahn Raser	44,99
Balls of Steel	44,99
Baphomets Fluch	44,99
Baphomets Fluch 2	44,99
Battle Zone	44,99
Battiespire*	44,99
Beast & Bumpkins Cl.	44,99
Beast Wars	44,99
Betravall in Antara	44,99
Bling 2	44,99
Blind Night*	44,99
Birthright	44,99
Blade Runner	44,99
Bleifuss 2	44,99
Bleifuss 2 Rallye	44,99
Bleifuss Fun	44,99
Borsenfeiber*	44,99
Brainma Force*	44,99
Broadside	44,99
Bundesliga M. Win95*	44,99
Bundesliga M. Ch. Pack	44,99
Bust a Move 2	44,99
Caesar Schlachten d.A.	44,99
Caesar Gold	44,99
Capitalism plus	44,99
Carman: Max (USK12)	44,99
Cart Precision Racing	44,99
Cities of Justice	44,99
Civil War General 2*	44,99
Civilization 2000	44,99
Civ 2: Conflicts	44,99
Civ 2: Fantastic World	44,99
Civ2 Unentdeckte Welt	44,99
Civ 2+Data 1+2	44,99
Claw	44,99
Clash*	44,99
Clash: Manager 97/98	44,99
Colin McRae Rally	44,99
Comanche 3.0	44,99
Commandos	44,99
Combat Chess	44,99
C&C 1 + Civ 2	44,99
C&C 1	44,99
C&C 2	44,99
C&C 2 + Data 1+2	44,99
C&C 2 oder 2 Data je	44,99
C&C 2 Trackball	44,99
Conquest Earth	44,99
Conquest	44,99
Corp Wars	44,99
Crash	44,99
Crime Killer*	44,99
Croc	44,99
Dakotana*	44,99
Dark Colony	44,99
Dark Colony Mission	44,99
Dark: Krieg Planeten	44,99
Dark Earth	44,99
Dark Hermetic Order*	44,99
Dark R. Dark Rule Level	44,99
Dark Reign Mission	44,99
Das schwarze Auge 1-3	44,99
Dawn of War	44,99
Deadlock: Shrine Wars	44,99
Deathtrap Dungeon*	44,99
Demonworld	44,99
Der industriell. Sp.Ed*	44,99
Der industriell. Exp. Set	44,99
Der Planer Gold	44,99
Descent 1+2	44,99
Descent Freespace*	44,99
Diablo	44,99
Diablo: Hellfire	44,99
Diablo + Hellfire	44,99
Diablo: Diaboli, Tricks	44,99
Diablo Level Master	44,99
Die by the Sword	44,99
Die gr. Schlacht:	44,99
+ Bull Run	32,99
+ Compilation	32,99
+ Napoleon in Rußland	32,99
+ Prelude to Waterloo	32,99

Die Siedler 2	29,99
Siedler 2: -extrem	29,99
Siedl 2: Die Besiedlung	29,99
Die Versuchung	29,99
Die Völker	29,99
Discworld 2	29,99
Dungeon Keeper	29,99
Edgem Arena*	29,99
Dragon 2	29,99
Duckman*	29,99
Dune 2000*	29,99
Dungeon Keeper Gold	29,99
Dungeon K. Evil Keeper	29,99
Deeper Dungeons	29,99
Duckman 2	29,99
OSF Ski Racing	29,99
Earth 2140 Mission je	29,99
Earth 2140 Gold Pack	29,99
Eastern Front	29,99
Emergency	29,99
Enchanta 97 Enzyklop.	169,99
Enchanta Weltatlas	129,99
Elder Scrolls: Red Guard	69,99
Enemy Zero	29,99
Enso	29,99
Extrem Assault	29,99
Exterminator 2	29,99
Exterminator Profession	29,99
F1 Racing	29,99
F1 (Jane's)	29,99
F1 97	29,99
F2 Raptor	29,99
F2 Red Sea Ops	29,99
F2 Comanche 3.0	29,99
F/A 18 Hornet	29,99
F/A 18 Korea	29,99
Falcon 4.0*	29,99
Fallout	59,99
FIFA Soccer 97	59,99
FIFA Soccer 98	74,99
Football Manager 98*	74,99
Fighting Force	74,99
Final Fantasy 7*	77,99
Final Impact	77,99
Fugate's siehe Sonderfeld	74,99
Flying Corps Gold	74,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Formel 1 97	79,99
Forsaken	74,99
Frankr. 98 Fußb. WM	74,99
Fritz 4	39,99
Fritz 5	124,99
Frogger Win95	34,99
Gabriel Night 2 dt.	34,99
Gadget*	34,99
Galax Empires*	34,99
Games Net & Match	49,99
Games Cheats 2	24,99
G-Police	84,99
Gex 3D*	84,99
Golf siehe Sonderfeld	69,99
Grand Prix 2000 CC	69,99
Grand Theft Auto	69,99
Grid 2: Win95*	69,99
Half Life	a.a.
Hannibal	64,99
Hardcore 6*	64,99
Harlock Wins*	77,99
Have a N.I.C.E. Day	54,99
Heart of Darkness*	54,99
Heavy Gear	44,99
Hercules	44,99
Heroes of M&M 2	44,99
Heroes M&M 1+2+Data	69,99
Heroes M&M Data	69,99
Herrscher der Meere	29,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Hexen 2-Hexmaker d.A.	29,99
Hexen 2-Hexmaker d.A.	29,99
Hugo 4	37,99
Hugo 5	37,99
Hugo 6	37,99
Hugo 7	37,99
Hugo 8	37,99
Hugo 9	37,99
Hugo 10	37,99
Hugo 11	37,99
Hugo 12	37,99
Hugo 13	37,99
Hugo 14	37,99
Hugo 15	37,99
Hugo 16	37,99
Hugo 17	37,99
Hugo 18	37,99
Hugo 19	37,99
Hugo 20	37,99
Hugo 21	37,99
Hugo 22	37,99
Hugo 23	37,99
Hugo 24	37,99
Hugo 25	37,99
Hugo 26	37,99
Hugo 27	37,99
Hugo 28	37,99
Hugo 29	37,99
Hugo 30	37,99
Hugo 31	37,99
Hugo 32	37,99
Hugo 33	37,99
Hugo 34	37,99
Hugo 35	37,99
Hugo 36	37,99
Hugo 37	37,99
Hugo 38	37,99
Hugo 39	37,99
Hugo 40	37,99
Hugo 41	37,99
Hugo 42	37,99
Hugo 43	37,99
Hugo 44	37,99
Hugo 45	37,99
Hugo 46	37,99
Hugo 47	37,99
Hugo 48	37,99
Hugo 49	37,99
Hugo 50	37,99
Hugo 51	37,99
Hugo 52	37,99
Hugo 53	37,99
Hugo 54	37,99
Hugo 55	37,99
Hugo 56	37,99
Hugo 57	37,99
Hugo 58	37,99
Hugo 59	37,99
Hugo 60	37,99
Hugo 61	37,99
Hugo 62	37,99
Hugo 63	37,99
Hugo 64	37,99
Hugo 65	37,99
Hugo 66	37,99
Hugo 67	37,99
Hugo 68	37,99
Hugo 69	37,99
Hugo 70	37,99
Hugo 71	37,99
Hugo 72	37,99
Hugo 73	37,99
Hugo 74	37,99
Hugo 75	37,99
Hugo 76	37,99
Hugo 77	37,99
Hugo 78	37,99
Hugo 79	37,99
Hugo 80	37,99
Hugo 81	37,99
Hugo 82	37,99
Hugo 83	37,99
Hugo 84	37,99
Hugo 85	37,99
Hugo 86	37,99
Hugo 87	37,99
Hugo 88	37,99
Hugo 89	37,99
Hugo 90	37,99
Hugo 91	37,99
Hugo 92	37,99
Hugo 93	37,99
Hugo 94	37,99
Hugo 95	37,99
Hugo 96	37,99
Hugo 97	37,99
Hugo 98	37,99
Hugo 99	37,99
Hugo 100	37,99
Hugo 101	37,99
Hugo 102	37,99
Hugo 103	37,99
Hugo 104	37,99
Hugo 105	37,99
Hugo 106	37,99
Hugo 107	37,99
Hugo 108	37,99
Hugo 109	37,99
Hugo 110	37,99
Hugo 111	37,99
Hugo 112	37,99
Hugo 113	37,99
Hugo 114	37,99
Hugo 115	37,99
Hugo 116	37,99
Hugo 117	37,99
Hugo 118	37,99
Hugo 119	37,99
Hugo 120	37,99
Hugo 121	37,99
Hugo 122	37,99
Hugo 123	37,99
Hugo 124	37,99
Hugo 125	37,99
Hugo 126	37,99
Hugo 127	37,99
Hugo 128	37,99
Hugo 129	3

ADIDAS POWER SOCCER 98

Besser spät als nie: Auch Psygnosis gibt dem National-sport die Ehre



Noch jubelt die iranische Mannschaft... Ist ja auch der erste Abstoß.



Beim Replay könnt Ihr den Kamerawinkel frei wählen, eine rote Linie zeigt den Verlauf des Balls

Wir befinden uns im Jahre 1998 n. Chr. Ganz Gallien ist vom Fußballfieber gepackt... Ganz Gallien? Ja! Und nicht nur alle Franzosen hatten bei der diesjährigen WM nur das eine im Kopf. Spätestens seit Erfindung des Fernsehsatelliten kann sich kein Erdling mehr dieser Seuche entziehen. Doch auch die Millionen Video- und Computerspieler weltweit werden vor, während und nach der WM mit Fußballspielen im Überfluß bedacht. Nicht mehr ganz rechtzeitig kommt nun auch die neueste Version von Adidas Power Soccer in die Läden, programmiert von der französischen Company „Seth“. Im Hinblick auf die Menge an Vereins- und Spielerdaten steht APS an der Spitze aller Fußballsimulationen. In 32 Stadien könnt Ihr eine von über 200 Club- oder Nationalmannschaften zum Sieg führen; die insgesamt 10 000 Spieler würden eine Kleinstadt mit Leben erfüllen. Außer bei einem gewöhnlichen Freundschaftsmatch könnt Ihr Euch in elf ersten Ligen austoben. Seid

Ihr mehr am internationalen Vergleich interessiert, dürft Ihr aus neun verschiedenen Wettbewerben wählen, darunter natürlich auch die WM 98. Bei durchgehendem Erfolg stehen zusätzlich ein paar geheime Bonusmannschaften bereit.

Die Bedienung von Gamepad oder Tastatur, mit der Ihr Euch am besten im Training ver-



Ein zuschaltbares Fadenkreuz erleichtert die Aufnahme eines Passes

traut macht, ist nicht übermäßig komplex. Neben Schuß- und Paßvariationen stehen Euch Dribbling, Doppel- und Steilpaß und Hackentrick zur Verfügung. Auch Digifußball-Standards wie Sprint, Tackling und Kopfball sind ausführbar. Natürlich dürft Ihr vor einem Match noch ein wenig den Trainer in Euch ausleben. Neben Spielerauswechslungen und der Wahl aus zehn vorgegebenen Formationen habt Ihr auch noch die Möglichkeit die Spielfeldbereiche einzustellen, die von Verteidigung, Mittelfeld und Sturm jeweils abgedeckt werden sollen.

In einer von vier Kameraperspektiven, die alle wirklich spielbar sind, verfolgt und beeinflusst Ihr dann das Geschehen auf dem getrimmten Rasen. Eure Männer bewegen sich dabei flott und flüssig, wenn auch deren Polygonkörper nicht immer ganz fehlerfrei aufgebaut werden. Hilfsfunktionen wie ein Richtung Gegner blinkender Pfeil und ein zuschaltbares Fadenkreuz vereinfachen das simple Gebolze zusätzlich. sf



Stephan Freundorfer

GUT

Nach den Enttäuschungen, die bisherige Fußballspiele mit dem Markenzeichen Adidas hervorgerufen haben, ist es diesmal Psygnosis endlich gelungen, eine solide Simulation auf die Beine zu stellen. Leider aber auch nicht mehr. APS 98 ist leicht zu handhaben, spielt sich flott, ist aber nicht besonders herausfordernd und bleibt immer etwas unspektakulär. Gerade die gegnerische Torwartsteuerung macht es dem Durchschnittskicker oft zu einfach, Standardsituationen in Tore umzuwandeln. Größeres Getrickse unterbleibt, weil unnötig; man dribbelt halt aufs Tor zu und bolzt den Ball ins Netz. Auch die Grafik bleibt trotz 3Dfx auf Standardniveau hängen. Abgesehen von einigen, kleineren Fehlern geht sie technisch in Ordnung, kann jedoch nicht mit WLS 98 oder gar Frankreich 98 mithalten. Ein echtes Manko ist aber die Menüführung. An sich übersichtlich und verständlich gestaltet, wählt man die Punkte mit diversen Tasten des Keyboards, bei deren Suche man viel Zeit und Nerven vergeudet. Auf einfache Maussteuerung wurde leider verzichtet.

Name **Adidas**
... **Power Soccer 98**

Genre Fußballsimulation

Hersteller **Psygnosis**

Schwierigkeit **einstellbar**

Preis **ca. 90 Mark**

Spieler **1 – 2**

Steuerung **Tastatur,**

..... **Gamepad**

Besonderheiten **3Dfx**

Spiel **Deutsch**

Anleitung **Deutsch**

Multiplayer **ja**

Mindestanforderung

P166, 16 MB, 4x CD

Empfohlen

P200, 32 MB, 8x CD, 3Dfx

Grafik 73%

Sound 69%

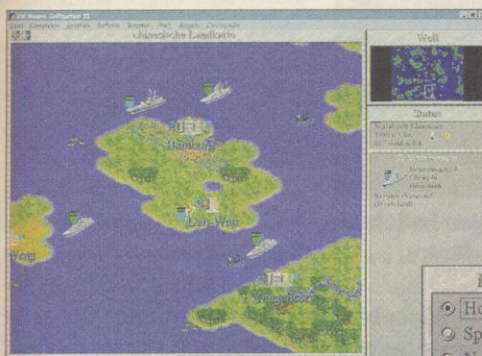
Spielspaß

Solo Multi

74% 75%

CIVILIZATION II - MULTIPLAYER

Der unangefochtene Klassensieger in der Sparte Aufbaustrategie ließ bisher jedwede Multiplayeroption schmerzlichst vermissen. Das war bedauerlich, da die Computergegner zwar tüchtige und nicht zu unterschätzende Kontrahenten darstellten, einen menschlichen Gegner mit seiner Unberechenbarkeit und Emotionalität aber nicht simulieren können. Das wird jetzt endlich nachgeliefert, Millionen von Civ-II-Spielern werden es zu schätzen wissen. Ist die CD



Chinesische Flotten vor, äh, Hamburg:
„Friedrich der Erste, gib auf!“

dann ein reines Update? Nö, natürlich nicht. Für den Budgetpreis erhält man das bewährte Strategie-Epos mit allen Solospielereigenschaften des Originals und dazu den Multiplayermodus für bis zu sieben Mitspieler. Nicht nur Netzwerk und Internetspiele sind möglich, sondern auch der gute alte Hotseatmodus, in dem sich mehrere Spieler einen Computer teilen – das kann mitunter sehr lustig werden. Rundenstrategien ermüden manchmal in den Wartezeiten, während der oder die anderen ihre Züge machen und an ihrer Infrastruktur feilen. Das wird durch zwei probate Mittel verhindert: Zum einen werden die Züge gleichzeitig gemacht, zum andern ist die maximale Zugdauer einstellbar bis hinunter zu 30 Sekunden. Da werden dann Rundenkämpfe ganz schön hektisch. Die Spannung einer Echtzeitschlacht wird dabei nicht ganz erreicht, aber für globale Tüftler und begeisterte Bildschirmimperatoren ist diese Spielweise ideal. fe



SUPER

Endlich ist er da. Strategien globaler Eroberungen des ganz großen Stils mußten da bisher auf

Master Of Orion 2 ausweichen. Jetzt läßt sich das energische Zivilisieren auch gegen Gegner aus Fleisch und Blut erproben. Auch Solospiel ist möglich, also ist diese Ausgabe unbedingt den (Budget-) Preis wert.

Name .. **Civilization II - Multiplayer**
Genre:Strategie
Hersteller:Microprose
Preis: 49,95 Mark
Multiplayer: alle, bis 7

Mindestanforderung
P60, 8 MB RAM, 2xCD, 1MB Grafik

Grafik71%
Sound79%
Spielspaß

S	O	L	O	M	U	L	T	I
89%					88%			

Kleinanzeigen

Biete Hardware

N 64 + 32 Spiele + Zubehör
super günstig
Tel. 0 40/71 09 50 77

VK PC 200 MHz, VGA 4 MB,
Soundk. 3D, HD 1,2 GB,
16 MB, 20f CD Rom, Minitower
888,-
Tel/Fax: 03 51/4 11 70 36/38

Computer und Büroartikel
Markus Gegenfurtner
Kapellenweg 3, Breitenhausen
94553 Mariaposching
Kostenlose Info anfordern! [G]

Biete Software

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

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]

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

PC-GAMES (286'er bis Pentium)
von 10,- bis 60,- DM, fast alle
ungebraucht.
Tel/Fax: 04 41-8 13 33

SPIELE, Preisliste kostenlos bei
H&M GdbR, Platanenweg 4,
66773 Schwalbach, Tel:
0 68 34/5 57 55, FAX: 5 57 66,
E-Mail:HSMS007@AOL.COM [G]

Spielt die stärksten Strategie-simulationen gegen Mitspieler aus ganz Europa! Infos von DECOS, Pf 100638, 60006 Ffm
* Internet: <http://members.aol.com/No1Spiele/decos.htm> !!!

Verschiedenes

Braße Computer Versand
<http://www.trv.de/brasse>
Fax: 0 91 41-7 23 62
Preisliste kostenlos.
Sennheiser Kopfhörer mit Dolby Surround System 159,- DM.

TOP ANGEBOT! Wir bieten Ihnen umfangreiche PC Hard- und Software Artikel zu unschlagbaren Preisen! Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Katalog an: **Computerpoint**, Marktplatz 2, 45964 Gladbeck, Tel. 0 20 43/92 86 87 [G]

Biomex - der freundliche Versand für Playstation und Nintendo 64 Zubehör.
Kostenlose Preisliste telefonisch anfordern. Tel:
09 11/5 18 75 20 (9-21 Uhr).
Homepage: <http://members.aol.com/subn64psx> [G]

C/C++ Computerspiele-programmierer/in gesucht.
Tel: 02 28/9 76 17-21
santo&glamus.de

Suche Hardware

Suche alte LCD- u. LED-Spiele, Game&Watch, Mini-Arkade-Spielautomaten. Zahle gut.
Tel. 0 28 31/22 73

Suche Software

!! Wir kaufen alle Spiele !!
PC (CD-ROM)/PSX/N64
! Egal was - Egal wieviel !
CD-Markt Music Point
Hansaring 62, 50670 Köln
Tel 02 21/13 75-76 Fax -77 [G]

Bitte beachten Sie
unser Kleinanzeigen-Formular
auf Seite 108

Ein **Spezialist**

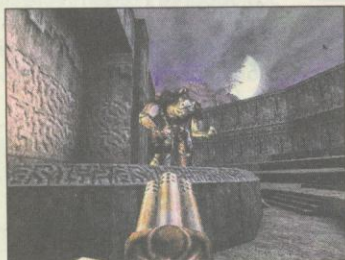
...von vielen im Lebensraum Fließgewässer ist der Otter. Wir sind die Spezialisten für den Schutz seiner Lebensräume. Infos bei:

Aktion Fischotterschutz e.V.
OTTER-ZENTRUM
29386 Hankensbüttel
Fax 05832 - 980851



UNREAL

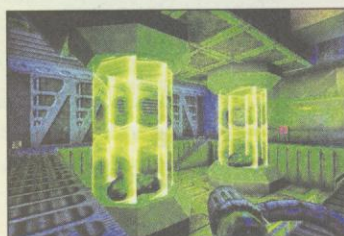
GT Interactive
präsentiert
den momentan
schönsten
Ego-Shooter



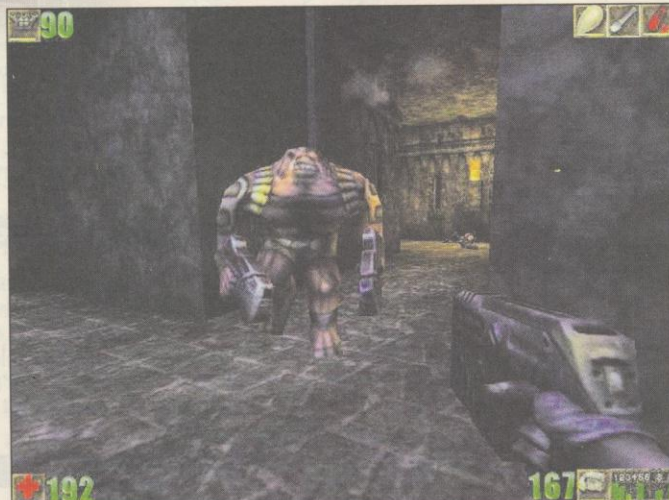
Der Titan ist einer der robusteren Gegner



Diesen Nali lassen wir lieber in Ruhe



Forschungsobjekte befinden sich hinter Schloß und Riegel



Angehörige der Brute beharken uns mit raketenähnlichen Geschossen, sind dafür aber nicht besonders flink

Seit wenigen Wochen und nach umfangreichen Vorberichten darf die Gemeinde der Action-Spieler endlich die momentane Offenbarung im Genre der Ego-Shooter erleben. Das „Unreal“-Universum öffnete seine Pforten und somit müßt Ihr als schiffbrüchiger Knacki auf einem unbekannten Gestirn nach einem Fluchtweg suchen und dabei Angehörige diverser außerirdischer Rassen bekämpfen. So ganz nebenbei fungiert Ihr quasi für die versklavten Ureinwohner des Planeten, die Nalis, außerdem noch als der prophezeihte Messias, der sie aus der Knechtschaft der Skaarj befreit.

Die bombastische Optik des Shooters haben wir bereits in den vorangegangenen Ausgaben 5/98 und 6/98 ausgiebig gewürdigt. Gegen das überragende Leveldesign verblaßt selbst Acclaims fulminanter „Descent“-Klone ebenso, wie die aktuelle Ballerei aus dem Hause id Software. Soetwas visuell beeindruckendes wie „Unreal“ hat man in diesem Genre wohl noch nie gesehen. Für die Endversion wurden nun die Texturen mancher Gegner nochmals verfeinert, der Himmel mit seinen vorüberziehenden Wolkenformationen, dem Sternenmeer und diversen Planeten sorgt für ein eindrucksvolles Panorama. In einigen Räumen spiegelt sich Euer Antlitz so wie die Zimmerdecke in den glatt polierten Bodenbelägen, ganz zu schweigen von den Licht- und sonstigen Spezialeffekten, die der Spieler während seines Streifzuges durch die Locations wahrnimmt.

„Unreal“ hat allerdings noch weitaus mehr zu bieten als eine phänomenale Grafik. Bei den Gegnern läßt sich zum Beispiel durchaus sowas wie

intelligentes Verhalten erkennen. Grundsätzlich werdet Ihr von den Widersachern attackiert, sobald sie Euch entdecken. Eröffnet Ihr das Feuer, weichen manche herannahenden Projektilen aus, springen oder rollen sich zur Seite, verstecken sich hinter Pfeilern, Ecken oder Gegenständen und treten schon einmal den Rückzug an, um Verstärkung zu holen. Mitunter kommt es sogar vor, daß ein Kontrahent nur scheinbar tödlich getroffen zu Boden sinkt und Euch im nächsten Moment dank dieses Täuschungsmanövers in den Rücken fällt. Überrascht Ihr

die Aliens bei ihren Freizeitaktivitäten, könnt Ihr ferner bewundern, wie sie unter anderem einen unterwürfigen Nali verprügeln, sich mit einem Würfelspiel die Zeit vertreiben, ein Mittagsschläfchen halten oder ein Buch lesen.

Insgesamt zehn verschiedene Waffensysteme kann sich der Spieler während seiner Survival-Tour auf dem fremden Planeten aneignen, wobei jede Knarre über zwei unterschiedliche Feuermodi verfügt. Dadurch entpuppt sich der Eightball beispielsweise als Kombination von Granaten- und Raketenwerfer, und das futuristische Gewehr erfreut sicher den einen oder anderen Heckenschützen. Daneben läßt sich die Durchschlagskraft der Standardwaffe, eine Art Blaster-Pistole, mit Hilfe von Power-Ups aufrüsten. Den Zerstörungsgelüsten sind einem aufgrund des vielfältigen und phantasievollen martialischen Instrumentariums jedenfalls keine Grenzen gesetzt.



Hoppla! Hier haben wir uns wohl in der Tür geirrt...

Im Alleingang gegen die Alienbrut

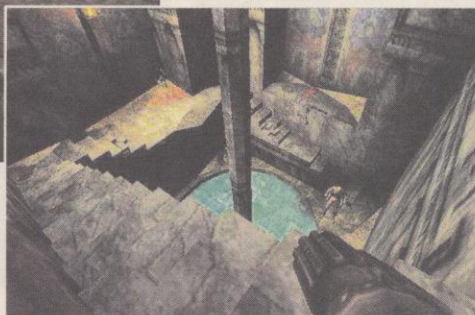


TEST



Die Slith können dem Spieler sowohl zu Lande als auch im Wasser gefährlich werden

Unten wartet schon ein hilfsbereiter Nali auf uns



Darüber hinaus bestimmt Euer Handeln teilweise den weiteren Spielverlauf. Krümmt Ihr nämlich den Nalis kein Haar, so erweisen sich diese spirituellen Geschöpfe als äußerst hilfsbereit. Sie öffnen für Euch dann geheime Räume mit Munition und anderen nützlichen Accessoires, oder machen Euch auf wichtige Hinweise etc. aufmerksam. In einem Level erreicht Ihr das weitere die Nali-Burg, wobei es situationsbedingt verschiedene Möglichkeiten gibt, um in das Gemäuer zu gelangen. Schafft Ihr es, den Wachposten zu eliminieren, bevor er in der Burg verschwunden ist und das Fallgitter heruntergelassen hat, könnt Ihr die Örtlichkeit auf normalem Wege betreten. Ansonsten müßt Ihr erst einen anderen Zugang ausfindig machen.

Die guten alten Zeiten, in denen Ihr wild schießend schnurstracks von einem Level zum anderen hetzen konntet, sind ohnehin vorbei. „Unreal“ bildet da keine Ausnahme. Zahlreiche Aufgaben müssen erfüllt werden, bevor Ihr den nächsten Abschnitt besichtigen dürft. Dazu

gehört überwiegend das Betätigen von Hebeln und Schaltern, die Lichtbarrieren außer Kraft oder unterschiedliche Mechanismen in Gang setzen, aber auch das Töten von bestimmten Gegnern, sowie das Zerstören von Generatoren und ähnlichem ist mancherorts erforderlich.

Epic Megagames' Titel ist zweifellos ein Ego-Shooter der nächsten Generation, der allerdings auch nach einer entsprechenden Hardware verlangt, damit man das bombastische Spektakel einigermaßen ruckelfrei genießen kann. Trotz 3Dfx-Beschleunigerkarte kann das Spiel locker eine weniger hochgetaktete Maschine wie einen Pentium 166 in die Knie zwingen. Gerade in hitzigen Deathmatch-Gefechten ist es nicht sehr erbaulich, mit einer Diashow konfrontiert zu werden.

cis



Hitzige Gefechte sind in „Unreal“ keine Seltenheit



In dieser Kirche haben wir zwei Krall aufgeschreckt



Erst schießen und dann fragen, lautet hier die Devise



Chris Peller

SUPER

Als actionorientierter Egomane muß man von „Unreal“ einfach überwältigt sein. Die Grafik ist ebenso superb wie die Musik, die sich der jeweiligen Situation anpaßt. Durch die Translator-Messages erhält man außerdem nicht nur wichtige Hinweise, sondern darüber hinaus etwas Hintergrundstory, was die Spieltiefe fördert. Auch die Gegner-KI hat diesen Namen wirklich verdient. Sollte man überdies „Unreal“ durchgespielt haben und nicht die Lust verspüren, ein weiteres Mal den Planeten von den aggressiven Aliens zu säubern, so kann man immerhin noch als Solo-Player via „Botmatch“ im Deathmatch-Stil computergesteuerte Kontrahenten beharken – eine wirkliche Herausforderung! Einzig die hohen Hardware-Anforderungen, die sich vor allem in Multiplayer-Spielen ziemlich unangenehm bemerkbar machen, dämpfen ein wenig meinen Freudentanz ob dieses exzellenten Produktes. Noch hat eben nicht jeder einen High-End-Pentium II im Wohnzimmer stehen. Seid Ihr jedoch halbwegs adäquat ausgerüstet, kann mein Rat nur lauten: Kaufen und spielen!

Name:Unreal
Genre:Action
Hersteller:Epic Megagames/GT Interactive
Schwierigkeit:einstellbar
Preis:circa 100 Mark
Spieler:1 – 16
Steuerung:Tastatur, Joystick, Maus, Gamepad
Besonderheiten:3Dfx
Spiel:Englisch
Anleitung:Englisch
Multiplayer: IPX, TCP, Mod.

Mindestanforderung

P166, 16 MB RAM, 2 x CD, ca. 390 MB HDD

Empfohlen

PII233, 64 MB RAM, 4 x CD, 3Dfx,

Grafik93%

Sound84%

Spielspaß

Solo Multi

91% 86%

HEART OF

Abenteuer im Reich

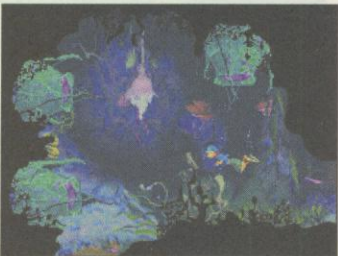
Ein kleiner Junge auf der Suche nach seinem Hund



Andy sollte sich schleunigst aus dem Staub machen



Der Kampf gegen die Schattenwesen tobt



Auch unter Wasser lauert so manche Gefahr

Es grenzt schon fast an ein Wunder, daß „Heart Of Darkness“ nun doch noch fertig geworden ist. Sechs lange Jahre bastelten Abtrünnige der Company Delphine Software unter dem Namen Amazing Studio an diesem Titel. Einst in puncto Präsentation als eine Art Genre-Revolution geplant, beweist sich jetzt, was aus den frommen Wünschen von Enric Chahi & Co. geworden ist.

Hauptakteur des Spiels ist Andy, ein kleiner Junge, der mit seiner Angst vor der Dunkelheit zu kämpfen hat und dem Schulunterricht – sehr zum Mißfallen seines Lehrers – nicht immer die vollste Aufmerksamkeit zuteil werden läßt. Die Freizeit verbringt der Bengel am liebsten mit seinem treuen Hund Whiskey, der Herrchen Andy nach Ende des Unterrichts schon vor der Bildungsanstalt fröhlich begrüßt.

Eines schönen Tages sonnt sich Andy nach Schulschluß auf einer Wiese, während sein vierbeiniger Freund Bienen nascht. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel und eine Sonnenfinsternis verwandelt für kurze Zeit den Tag zur Nacht. Als das Schauspiel vorüber ist, ist Whiskey verschwunden, offensichtlich entführt von den Mächten der Finsternis. Andy handelt sofort. Ohne lange zu überlegen klettert er in sein Baumhaus, wo er ein selbstgebasteltes Flugobjekt hütet, packt die Notfallration in seinen

Rucksack, schnappt sich die obligatorische Plasma-Knarre und aktiviert die Startsequenz für das Raumschiff Marke Eigenbau. Wenige Augenblicke später befindet er sich mit seinem spacigen Gefährt auf dem Weg in das geheimnisvolle Reich der Dunkelheit, um Whiskey aus den Klauen des sinisteren Obermackers, des Meisters der Finsternis, zu befreien.

Nach einer Bruchlandung in dem fremden Territorium übernimmt nun der Spieler die Kontrolle über Andy und steuert den Charakter durch die Szenerien. Auf Scrolling haben die Entwickler verzichtet und so wird wie bei „Oddworld: Abe's Oddysee“ schlicht zwischen den einzelnen Screens hin- und hergeschaltet, wobei an jedem Schauplatz neue Herausforderungen auf Euch

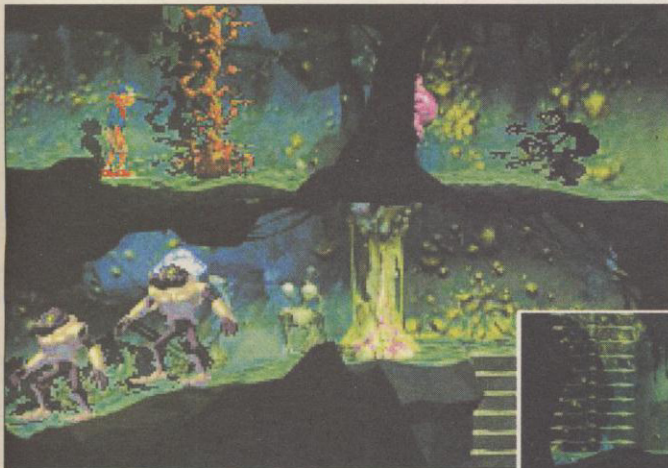
warten. Ihr haltet Euch nicht nur diverse garstige Geschöpfe zu Beginn mittels der Plasma-Kanone und im fortgeschrittenen Spielverlauf mit Energieentladungen vom Leibe, sondern müßt Euch auch vor so manchen Tücken, die die Umgebung selbst zu bieten hat, in Acht nehmen. So entwickelt beispielsweise der Schatten eines Objektes ein höchst gefährliches Eigenleben und attackiert den Protagonisten, oder der Schädel eines Saurierskeletts wird zur tödlichen Falle. Um die zahlreichen Gefahren und Geschicklichkeitsprüfungen zu meistern, ist Andys vollster



Was Tarzan und Pitfall-Harry können, kann Andy schon lange

DARKNESS

der Finsternis



Mit Hilfe der Kletterpflanze gelangt Andy in den nächsten Screen

Immer tiefer dringt Andy in das finstere Reich ein



Körpereinsatz vonnöten. Deshalb wurde er mit vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten ausgestattet: Der Knirps kann rennen, springen, schwimmen, kriechen, sich ducken, Felswände emporklettern und sich wie Tarzan an Lianen durchs Szenario schwingen sowie Purzelbäume schlagen und bei Bedarf sogar aufdringliche Kontrahenten abschütteln. Stürzt Andy doch einmal nach einem unvorsichtigen Schritt in die Tiefe oder wird von einem Monster verspeist, hält sich der Schaden glücklicherweise in Grenzen. Nach dem Ableben dauert es nur wenige Sekunden, bis der Knabe an der zuletzt automatisch abgespeicherten Position wieder auftaucht und Ihr das Abenteuer fortsetzen könnt.

Ab und zu müßt Ihr obendrein Eure grauen Zellen bemühen, da der Weg zum nächsten Schauplatz nicht immer auf den ersten Blick ersichtlich ist. Zum Beispiel wollen Samenkörner erst richtig plaziert und dann per Beschuß zu einer

Kletterpflanze umgewandelt, Felsbrocken weggeschoben oder Saurierknochen als Brücke zweckentfremdet werden. Darüber hinaus lernt Andy während seinem Marsch durch die Level die Rasse der Amigos kennen, die ihn im Kampf gegen den Meister der Finsternis und seine Untergebenen unterstützen.

Die Präsentation von „Heart Of Darkness“ ist sicherlich exquisit. Nahtlos verschmelzen Gameplay und Zwischensequenzen miteinander, wobei sich die zuletzt genannten Elemente qualitativ mit einer Kinoproduktion wie etwa „Toy Story“ messen können und dem Ganzen dadurch ein gewisses „Hollywood-Flair“ verleihen. *cis*



In manchen Abschnitten geht es heiß her



Der Schädel hätte Andy zum Verhängnis werden können



Free-Climbing ist des öfteren angesagt



Chris Peller

GUT

Die kleine Crew von Amazing Studio hat sich mit „Heart Of Darkness“ sichtlich Mühe gegeben, aber sie hatte ja auch viel Zeit dafür. Über die hochwertigen Filmsequenzen haben die Entwickler jedoch das eigentliche Spiel etwas vernachlässigt. Sicher, die FMVs besitzen – wie die Musik – beinahe schon Kinoqualität, die Hintergründe sehen hübsch aus und die Charakteranimation ist außerordentlich flüssig. Auch am eigentlichen Gameplay gibt es nichts zu meckern (segnet man an einer Stelle öfter das Zeitliche, hat das Programm mit dem geplagten Spieler sogar Erbarmen und gibt ihm Tips). Allerdings ist „Heart Of Darkness“ nicht besonders umfangreich. Hardcore-Zocker werden den Titel nach einem langen Nachmittag bereits durchgespielt haben – und das ist für ein Produkt, an dem sechs Jahre herumgebastelt wurde, schon etwas mager. Ebenso stören die äußerst klobigen Sprites das ansonsten beachtenswerte Erscheinungsbild. Läßt man diese Mängel außer Acht, erhält man mit „Heart Of Darkness“ eine kurzweilige Unterhaltung für die ganze Familie.

Name: **Heart Of Darkness**
 Genre: ...Geschicklichkeit
 Hersteller:Amazing
Studio/Infogrames
 Schwierigkeit: ...einstellbar
 Preis:cirka 100 Mark
 Spieler:1
 Steuerung:Tastatur,
Joystick, Gamepad
 Besonderheiten:-
 Spiel:Englisch
 Anleitung:Englisch
 Multiplayer:nein

Mindestanforderung
 486 DX2/66, 16 MB RAM, 2 x CD, 84 MB HDD
 Empfohlen
 P100, 32 MB RAM, 4 x CD

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

S o l o M u l t i
78% - %

DOMINION

Storm over

**Was lange währt,
wird letztlich alt.
Haben sich zwei
Jahre Warten
auf Dominion
gelohnt?**



**Beim Eintritt in die planetare
Atmosphäre glüht das
Landungsboot anheimelnd**



**Ein Landecontainer der
Darken wird abgesetzt**



Der Boss greift erstmal zur Zigarre

Diesmal – im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres – verbringt die Menschheit ihre Zukunft in relativem Frieden mit drei anderen Völkern der Galaxis. Die Mercs, Scorps und Darkens sind zwar nicht völlig problemlos, aber die interstellare Konferenz hält das Gespräch und damit den Frieden aufrecht. Da kommt ein Kuckucksei in Form eines Alienartefaktes ins Spiel und sät Zwietracht unter den raumfahrenden Nationen, da jeder argwöhnt, der Besitz dieses Flugkörpers und der innewohnenden Technologie könnte den oder die Anderen übermächtig werden lassen. Zumal das um den Planeten Gift 3 kreisende Objekt der galaktischen Begierde die Botschaft von einer Messiah-Kraft übermittelt, welche ihrem Besitzer ungeahnte Macht verleihen soll. Die diplomatischen Verhandlungen zu diesem Thema geraten schnell zum Stillstand. Und wo die Vernunft versagt, spechen bekanntlich die Waffen. Der bis dahin unschuldige Planet wird zum Schauplatz eines

Hochtechnologiekriegs. Nun ist mit Beginn der Gefechte das Weltall rings um das strittige Sonnensystem ein wahrer Tummelplatz für Kampfschiffe aller Art geworden, so daß es nur schwer möglich ist, Bodentruppen landen zu lassen, um dort auf dem noch unerforschten Planeten in den Besitz des Messiah-Geheimnisses zu kommen. Nur einzelne, winzige Landungskapseln haben eine Chance durchzukommen. Ihr seht Euch in der Rolle des Commanders einer solchen glücklich gelandeten Stoßtruppe, wahlweise von einer der vier beteiligten Nationen, so daß letztendlich vier komplette Kampagnen zur Verfügung stehen. Der Ausgangspunkt entspricht dem wohl bekannten Echtzeitstrategiestrickmuster à la C&C: Verteidige dich gegen den bereits anwesenden Feind, baue deine eigene Basis auf und mach ihn anschließend platt. Bereits zum Einstieg ins Spiel wird die lange Entwicklungszeit von Dominion deutlich: Während die Cutscenes und das Optionsmenü frisch und durchgestylt aussehen, wirkt das Spiel selbst optisch altbacken. Eben der Stil von 1996. Auch das Errichten der Basis folgt sattem bekannten Spuren. Ist ein Gebäude fertiggestellt, kann man das nächste errichten, was wiederum zu neuen Bauoptionen an Gebäuden oder Einheiten führt. Einige eigene Ideen finden sich aber doch: Als Rohstoffe benötigen wir erstens Materie, die in ominösen Materiequellen zu finden ist – von denen nur sehr wenige zur Verfügung stehen – und zweitens Männer, deren Menge von der Anzahl der errichteten „Kolonie“-



Die Basis der Erdlinge, wird sie den Einsatz überleben?

NION

Gift 3



Die letzte Phase unseres Angriffs auf die Scorp-Basis

Die Basis der Mercs ist am technisch-kühlen Blau gut erkennbar



Gebäude abhängt. Infanteristen können knien oder robben, um weniger Kugeln einzufangen, Ingenieure dagegen versuchen feindliche Gebäude mit Viren. Das hat zur Folge, daß diese ihre Funktion einstellen oder schadhafte Einheiten produzieren, beim zweiten Virenbefall wechseln sie dann die Seite und gehen in den Besitz des Angreifers über. Kraftwerke sorgen für die nötige Energie, die von Verteilermasten weitergeleitet wird, um den möglichen Bauplatz zu vergrößern. Ein Energiezaun läßt sich mit Hilfe von Pylonen errichten, später, nach gehörigem Upgraden der eigenen Bauten, kommen verschiedene Abwehrtürme und verbesserte Fabriken mit ins Spiel. Fleißiges Upgraden vorausgesetzt, stehen gegen Ende der Kampagne zwei Typen von Tanks, zwei Fluggeräte und ein Mechtyp zum Einsatz bereit. Die beiden Infanterieeinheiten und der multifunktionale Commander sind schon ab der ersten Mission verfügbar. Transporte wer-

den durch Brücken und Teleporter gefördert, während der Überblick – Stichwort Minimap – durch ein Satellitenuplink im Hauptquartier hergestellt wird. Die vier Rassen verfügen über individuell gestaltete Einheiten und Bauten, auch die spezifischen Eigenschaften wie Baukosten und Waffenwirkung variieren, so daß sich ein Durchspielen der verschiedenen Kampagnen lohnen kann. Da die „Materiequellen“ durchaus plötzlich versiegen können, ist der Spieler gefordert, eine gute Balance zwischen Einheiten, Verteidigungseinrichtungen und Produktionsanlagen zu finden. Die wichtigste Figur im Spiel ist der Commander, sein Verlust beendet die Mission. Multiplayer dürfen auf 60 eigenen Karten um das Messiah-Geheimnis ringen.

fe



Das war ein voller Erfolg, ohne seine Hauptfabrik hat der Gegner keine Chance mehr



Die Darken haben sich in vulkanischer Landschaft etabliert



Simple und brettebene Landschaften wie hier sind nicht sehr aufregend



Fritz Effenberger

GEHT SO

Eigentlich ein gutes Spiel. Dominion enthält alle nötigen Bauteile und Halbleiterelemente einer modernen, aktuellen Echtzeitstrategie, plus ein paar eigener Ideen: Infanteristen, die Deckung nehmen, oder Mechanikerroboter, die den Gegner mit Computerviren verseuchen, oder Arbeitskräfte, die generell zum Betrieb der Gebäude benötigt werden. Die Cutscenes stellen informativ und unterhaltsam Hintergrund und Handlung dar. Vier Völker im Wettstreit um Gift 3, mit leicht unterschiedlichen Eigenschaften, Kampf- und Produktionswerten gestalten vier volle Kampagnen, ganze 60 Karten harren der Multiplayer-Weltkriege in LAN und Internet. Tatsächlich aber bleibt Ion Storms Sturm auf die C&C-Festung wirkungslos, das Spiel ist leider nur ein durchschnittlicher Klon des Originals, was angesichts der massiven Vorschußlorbeeren natürlich zur Enttäuschung führt. Und sowohl von der Grafik als auch vom Spielspaß her haben andere – Paradebeispiel Total Annihilation – Spiele die Nase vorn.

Name: **Dominion**
 Genre: ...Echtzeitstrategie
 Hersteller: Ion Storm
 Schwierigkeit: einfach
 Preis: ca. 90 Mark
 Steuerung: Maus,
 Keyboard
 Spiel: deutsch
 Anleitung: deutsch
 Besonderheiten: 2 CDs
 Multiplayer: .bis 8 Spieler,
 alle Optionen

Mindestanforderung

P166, 32MB RAM, 4x CD, 140 MB HD, 2MB Grafik

Empfohlen

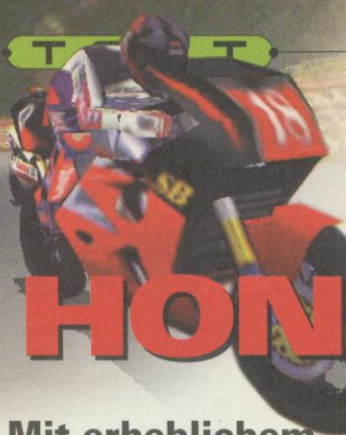
P200, 64 MB RAM, 8x CD, 190 MB HD, 4 MB Grafik

Grafik **72%**

Sound **78%**

Spielspaß

Solo	Multi
73%	74%



CASTROL HONDA SUPERBIKE World Champions

Mit erheblichem Zeitvorsprung vor Grand Prix 500cc kommt eine knallharte Motorradsimulation angerauscht



Die Gegner folgen immer der Ideallinie. Das solltet Ihr auch...



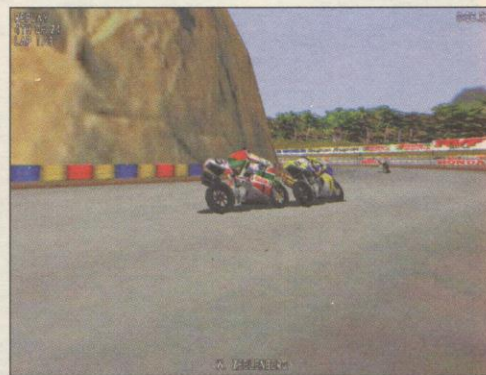
Ihr könnt auch nach hinten sehen! Lohnt sich aber nicht auf dem letzten Platz...

Nicht nur den wohlklingenden Namen hat sich Interactive Entertainment vom Castrol Honda Team lizenzieren lassen, auch technische Unterstützung kam aus dem erfolgreichen Motorradrennstall. Der Mithilfe der Ingenieure ist es zu verdanken, daß Ihr eine akkurat simulierte Honda RC45, die Siegermaschine der letztjährigen Superbike-Meisterschaft, besteigen könnt, um auf ihrem Sattel Weltcuppunkten nachzujagen.

So richtig ausfahren läßt sich der Bock mit einer Spitzengeschwindigkeit jenseits der 300 km/h jedoch nur auf wenigen Abschnitten der insgesamt zehn Kurse. In den fünf Ländern, die Ihr zu Gesicht bekommt, herrscht nämlich nicht gerade ein Mangel an Kurven, sei es, daß Ihr durch griechische Fischerdörfer oder japanische Städte rast oder auf speziellen Grand-Prix-Pisten Gas gebt.

Wie auch bei Formel1-Simulationen üblich, ist es ratsam, vor dem harten Meisterschaftskampf erst einmal einige Übungsrounds zu drehen und dabei die Maschine und die Strecken kennenzulernen. Haltet Ihr Euch für erfahren genug, dürft Ihr entweder ein Einzelrennen bestreiten oder aber am Gesamtweltcup teilnehmen. Dabei bleibt es Euch überlassen, gegen wieviel Gegner Ihr antretet, bis maximal 24 Teilnehmer bringen den Rechner und Euch an die Grenze der Leistungsfähigkeit.

Die Wahl der Maschine ist logischerweise eingeschränkt, in der Werksgarage werdet Ihr nur die schicke Honda finden. Dafür dürft Ihr wenigstens in den blauen Overall schlüpfen und Euch ein bißchen die Finger schmutzig machen, indem



Spektakuläre Verfolgungsjagden könnt Ihr im Replay verfolgen

Ihr die Zusammensetzung der Vorder- und Hinterradreifen und die Übersetzungsverhältnisse für jeden Kurs spezifisch einstellt. Habt Ihr einen niedrigen der fünf Schwierigkeitsgrade gewählt, sorgt der Rechner selbst für die optimale Bereifung. Auch einige Realismusoptionen wie Abrieb, Überhitzung des Motors, Strafen und das Auftreten diverser Fahrzeugschäden bleiben Eurem Geschmack, der sich nach dem fahrrischen Können richten sollte, überlassen.

Wegen der angenehm realistischen Fahrphysik werdet Ihr selbst im einfachsten Modus einige Trainingseinheiten nötig haben, um mit der Maschine zurechtzukommen. Kurven sind schnell unterschätzt und zu leicht vergißt man, daß ein Motorrad anders reagiert als ein F1-Bolide. Als Amateur wirkt sich so ein Ausflug ins Kiesbett nur durch einen saftigen Zeitverlust aus, auf realistischer Stufe schrottet Ihr Euer Gefährt aber schneller als Ralf Schuhmacher seinen Jordan. *sf*



Stephan Freundorfer

GUT

Na hoppla. Ganz unerwartet kommt da so eine richtig knackige Motorradsimulation auf den Markt, und es ist nicht Grand Prix 500cc von Ascaron. Bei der Umsetzung des Honda Superbikes auf PC wurde insgesamt ganze Arbeit geleistet. Die Maschine fährt sich recht realistisch und sorgt dadurch für hohen Schwierigkeits- und Motivationsgrad. Um aber wirklich Spaß am Fahren zu haben, sind drei Dinge Voraussetzung: Zum ersten ein guter Joystick, zum zweiten ein leistungsfähiger Rechner mit 3D-Karte und zum dritten die Freude an präziser Fahrsimulation. Actionrennspieler sollten auf jeden Fall erst probefahren, um sich des Frustrationspotentials bewußt zu werden. Ein paar Macken schränken den insgesamt guten Eindruck dann doch etwas ein. Trotz hübscher Grafik steht nur eine Kameraperspektive zur Verfügung, das Tuning an der Maschine fällt extrem mager aus und die KI-Fahrer bewegen sich ausschließlich auf der Ideallinie. Außerdem sind die angebotenen zehn Kurse auf Dauer etwas zu wenig Futter für angehende Kolbenfresser.

Name **Castrol Honda Superbike World Champions**
Genre .Motorradsimulation
HerstellerInteractive Entertainment/Funsoft
Schwierigkeit ...einstellbar
Preisca. 90 Mark
Spieler1 bis 6
Steuerung .Joystick, -pad, Lenkrad, Maus, Tastatur
BesonderheitenForce Feedback, 3Dfx
SpielDeutsch
AnleitungDeutsch
Multiplayer Splitscreen, IPX

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD

Empfohlen
P200MMX, 32 MB RAM, 3D-beschleunigte Grafikkarte, Joystick

Grafik82%
Sound74%

Spielspaß

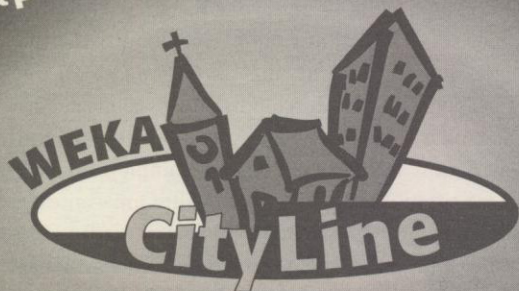
Solo Multi
76% 78%

Jetzt im
Internet

Interessante Information von

A bis Z
finden Sie unter:

http://www.weka-cityline.de



:// SOFTWARE-COM

Tel.: 02175-1508 Fax 02175-1509

Homepage www.software-com.de

Aktuelle PC-CDROM Titel

Anno 1602 Mis. DV 35,95	Broadside DV 84,95
Carmageddon 2 US 84,80	Comanche 3 DV 87,70
Commandos EV 89,95	Deathtrap Dung. DV/EV 84,95
Dune 2000 DV 81,10	Final Fantasy 7 DV 84,75
Grand Prix 500cc DV 83,40	Grim Fandango DV 91,75
Hardball 6 DA 79,95	Hattrick Wins DV 77,65
KKND 2 DV 82,30	Lode Runner 2 DV 79,95
M.A.X.2 EV 87,60	MIA DA 81,10
Motor Mash ML 65,00	NICE 2 DV 77,60
Panzer Commander DV 76,50	Reckoning EV 58,95
Riverworld DV 83,40	Robo Rumble DV 69,95
San Francisco Rush DV 81,10	Sin EV 94,60
Spearhead DV 81,10	Spec Ops DV 79,95
SWAT 2 DV 77,65	Tides of War DV 84,95
Unreal DV/EV 88,95	Unreal Mis. EV 46,40
War Games DV 82,30	X-Com Interc. DV 74,90
X-Files Game EV 87,70	Youngblood DA 94,70

Indizierte Titel gegen Altersnachweis !!!

Neu!...Neu!...Neu!...

Programme für Nintendo 64 und Playstation

Kundentelefon: Mo.-Fr. 9.30-19.00 Sa. 9.30-14.00

Versandkosten Vorkasse DM 6,90 Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3

ab DM 250,00 Lieferung frei Ausland gegen Vorkasse

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: ***

688i Hunter Killer	DV 75,90	D-Sat 2.0	DV 37,90	Flight Simulator 98	DV 105,90
Abe's Odyssey	DV 77,90	Daggerfall	DA 75,90	Flying Nightmares 2 *	DA 64,90
Addiction Pinball	DV 48,90	Daltonica *	DV 78,90	Formel 1 '97	DV 76,90
Adidas Power Soc. 98	DV 75,90	Dark Camelot *	DV 63,90	Formula 1 (Eidos)	DV 77,90
Age of Empires	DV 84,90	Dark Colony-Krieg d.PL	DV 27,90	Forsaken	DV 75,90
- Die neue Epoche	DV 26,90	Dark Earth	DA 71,90	Frankreich 98 WM	DV 79,90
- german. Offensive	DV 24,90	Dark Hermetic Order *	DA 72,90	FS - Scenery Europa 1	DA 58,90
AI-640 Longbow 2	DV 72,90	Dark Omen	DV 74,90	FS - Scenery Italy 98 *	DA 57,90
Air Warrior 3	DV 73,90	Dark Reign - Mission	DV 37,90	FS German Airports	DA 49,90
Airline Flights 2	DV 56,90	Days of Oblivion	DA 65,90	G-F-Force	DV 85,90
Alien Intelligence *	i.V.	Deadlock Shrine Wars	DV 73,90	Gadget	DV 64,90
Anno 1602	DV 71,90	Deathtrap Dungeon *	DV 78,90	Games: Net & Match	DV 57,90
- Pirates Isle	DV 27,90	Deathtrap Dungeon *	EV 84,90	GeX 3D	DV 73,90
Anstrass 2	DV 69,90	Der Industriegig. Gold	DV 62,90	Golden Goal '98 *	DA 67,90
- Verlängerung	DV 28,90	Der Planer Gold	DV 43,90	Golf 4.0 *	DA 86,90
Armor Command	DA 69,90	Descent Freespace *	79,90	Grand Prix 2-Track Pack	33,00
Army Men *	DA 73,90	Destruction Derby 2	DV 26,90	Grand Prix 500cc *	72,90
Autobahn Racer	DV 53,90	Diablo 2	DA 52,90	Grand Prix Legends *	i.V.
Babylon 5 Guided Tour	DA 24,90	Diablo 2	i.V.	Grand Theft Auto	DV 61,90
Baldurs Gate	DA 69,90	Diablo Hellfire	DA 35,90	Grim Fandango	DV 85,90
Balls of Steel	DA 69,90	Die by the Sword	DV 79,90	H.E.D. 2	DV 73,90
Baphomets Fluch 2	DV 71,90	Die Siedler 2 Gold	DV 69,90	HalfLife *	i.V.
Battle Tech: Mechcom.	DV 72,90	Die Siedler 3 *	i.V.	HalfLife *	EV 81,90
Battlespire *	DV 73,90	Die Versuchung	DV 73,90	Hardball 6 *	DA 72,90
Battlezone	DV 73,90	Dominion - Storm over	79,90	Heart of Darkness *	DV 62,90
Betrayer in Antara	DV 75,90	Dorian *	DV 46,90	Heavy Gear	DV 48,90
Bing 2 *	DV 67,90	DSA 1-3 Nordland Tril.	DV 37,90	Heroes of Might + M. 2	DV 55,90
Billard Nights *	DA 67,90	DSF Football 98 *	DV 46,90	Hex Maker	33,90
Birthing	DV 65,90	DSF Fussballman. '98	DV 39,90	Hexen 2 - Mission	36,90
Black Dahlia *	DV 67,90	DSF Off Road	DV 46,90	Hexplea	DV 71,90
Blade Runner	DV 84,90	Duckman *	DV 59,90	Hugo 3	DV 29,90
BörsenFieber *	DV 73,90	Dune 2000 *	DV 74,90	Hugo 6	DV 61,90
Bundesliga Manager	DV 72,90	Dungeon Keeper Gold	DV 74,90	I-War	DV 74,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 85,90	- Deeper Dungeon	33,90	iF 22 V5	DV 73,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 91,90	Dunkle Manöver	DV 69,90	iF-A18 E CarStrike F.	DV 73,90
C+C 3: Tiberian Sun *	99,90	Earth 2140	DV 37,90	Incoming	DV 85,90
Cesar 3 *	DV 38,90	- Gold Pack *	DV 41,90	Incubation	DV 39,90
Cesar Gold Edition *	DV 38,90	- Mission 2	DV 24,90	Incubation - Mission	DV 39,90
Carmageddon 2	DV 85,90	Eastern Front (Empire)	DV 75,90	Internet. Football 98 *	DV 39,90
CART Precision Racing	DV 89,90	Elder Scrolls: Red Guard	73,90	Interstate 76 Nitro Rid.	DA 44,90
Cast. Hands Superbike	DV 73,90	Emergency (Topware)	DV 59,90	iPanzer 44	DV 73,90
Cast War General 2 *	DV 64,90	Extreme Assault	DV 35,90	Jack Nicklaus 5 *	DA 74,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV 65,90	F-15 (Jone's)	DV 73,90	Jagged Alliance 2 *	i.V.
Clash	DV 55,90	F-16 Agressor 3	DV 73,90	Jazz Jackrabbit 2	DV 58,90
Claw	DV 40,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV 75,90	Jedi Knight	DA 79,90
Cose Combat 2.0	DV 85,90	- Red Sea Operations	DV 33,90	- Mysteries o.J. Sith	DV 37,90
Coin McRae W.Rally *	DV 74,90	FiRacing Simulation	DV 71,90	Jet Fighter Fullborn	39,90
Command & Con. SVGA	87,90	Falcon 4.0	DV 71,90	John Sinclair	DV 72,90
Commandos	DV 79,90	Fallout	DV 72,90	Journeymen Project 3	DV 71,90
Commandos 2	EV 81,90	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV 82,90	JSF Joint Strike Fighter	DV 77,90
Constructor	DV 47,00	Fighting Force	DV 77,90	Judge Dredd Pinball	DA 31,90
Corp Wars *	DV 63,90	Final Fantasy VII *	DV 79,90	Judgement Force *	76,90
Crossed	74,90	Final Liberation	DA 49,00	KKND 2 - Krossfire *	DV 59,90
Cromagnon-Wiege d. *	DV 72,90	First Contact	i.V.	KKND Xtreme	DV 59,90
				Lands of Lore 2	DV 73,90

top tiTel

Unreal ungeschnittene
engl. Version! 79,90
Commandos * 79,90
Daikatana * 78,90
Conflict Freespace * 79,90
Hexplea * 71,90
N.I.C.E. 2 * 72,90
Frankreich '98 WM 79,90

Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro 55,00
Sidewinder Gamepad 69,90
Sidewinder - Force Feedback pro 249,00
Sidewinder Precision Pro 125,00
Saitek PC-Dash 124,00
Diamond Viper 4 MB 179,00
Diamond Monster 3D - bulk 219,00
Diamond Monster II ohne Spiele 539,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB 569,00
Orchid Righteous II 12 MB 659,00
Miro Highscore 2 629,00
Maxi Gamer 3D 2 - 12MB 539,00
CD - Rohlinge ab 2,70

LoW BudGet

AH 640 Longbow	29,90	Magic Carpet 2	19,90
Akte Europa	37,90	Need for Speed 2 spec.	32,90
Baphomets Fluch	21,90	NHL 97	29,90
Battle Isle 3	26,90	Privateer 2	29,90
Civilization 2	39,90	Police Quest SWAT	29,90
Dark Reign	35,90	Schleichfahrt	35,90
Descent 2	27,00	Sub Culture	33,90
Discworld 2	35,90	Super EF 2000	27,90
Floyd	35,90	Syndicate Wars	29,90
Hexen 2	29,90	Titanic	35,90
Interstate 76	35,90	Warcraft 2	27,90
Larry 7	38,90	Warms United	25,00
Master of Orion 2	25,00	Wing Commander 4	37,90

PSX: Konsole 289,- N64: Konsole 299,-
Frankreich 98 83,90 Frankreich 98 115,90
Grand Turismo 85,90 Rampage World Tour 125,90
Multimedia Set 29,90 Yoshi's Story 87,90

*** CD Rom Spiele: ***

Larry I-6	DA 49,90	Prost Grand Prix '98	DV 62,90	TopWare Designer 6.0	DV 39,90
Larry's Casino *	DV 48,90	Q2-Ground Zero Mis. *	EV 49,90	Total Annihilation	DV 75,90
Leben im Universum	DV 65,90	- Juggernaut Mis.	EV 39,90	- Core Offensive	DV 37,90
Liberation Day	DV 73,90	- Reckoning Mis.	EV 49,90	Turk	EV 85,90
Links Kurs Kollektion 4	DV 57,90	- Shrek	39,90	Twisted Metal 2 *	i.V.
Links LS '98	DA 77,90	Quest for Glory 5 *	DV 24,90	UbiK	DV 72,90
Lode Runner 2 *	72,90	Railroad Tycoon 2	DV 69,90	Ultima 9 *	i.V.
Lords of Magic	DV 66,90	Rally Generation *	DV 73,90	Ultima Collection	EV 73,90
Lords Royal Edition	DV 68,90	Rebellion	DV 73,90	Ultima Online	92,90
Lucky Luke	DV 32,90	Recall *	73,90	Unreal *	DV 77,90
Lulu Inside	29,90	Red Baron 2	DA 73,90	Unreal *	EV 79,90
M1 Tank Platoon 2	DV 71,90	Red Line Racer	DA 73,90	V-Rally	DV 81,90
Malkari *	73,90	Redneck Rides Again	69,90	Vangers *	DA 73,90
Man: Weg d.schw. M.	73,90	Rent a Hero *	DV 72,90	Virtue Fighter 2	DA 72,90
Manhattan *	DV 79,90	Requiem *	DA 73,90	VIVA Football *	73,90
MAX 2 *	DA 44,90	Riana Rouge	EV 79,90	Warrior *	i.V.
Mayday f. Flusim'98	DV 32,00	Riven (Myst 2)	DV 71,90	Wet - The Sexy Empire	DV 76,90
MDK	DA 71,90	Riverworld *	DV 77,90	Windows '98-Update *	DV 189,00
Mechwarrior 3 *	DA 71,90	RoboRumble *	DV 49,90	Wing Com. Prophecy	DV 72,90
Men in Black	DV 49,90	San Francisco Rush *	DV 74,90	Witcher	DV 55,90
Metro Police	DA 69,90	Secret of Vulkan Fury *	i.V.	Wizardry 8 *	i.V.
MIA - Missing i. Action	DA 68,90	Sens. Soccer W. Cup 98	DV 78,90	World League Soc. 98	DV 71,90
Micro Machines V3	DA 71,90	Sentinel Returns	81,90	Worldmagier '98	73,90
Might + Magic 6	EV 83,90	Shadow of the Empire	DA 72,90	Worms 2	DV 71,90
Might + Magic 6	EV 83,90	Shanghai Dynasty	DV 44,90	X-Car *	DA 73,90
- 6 Special Ed.	EV 82,90	Silent Hunter Com. Ed.	DV 72,90	X-Com Bundle	DV 65,90
Monkey Island 3	DV 72,90	Sim City 3000 *	DV 82,90	X-Com Interceptor *	DV 65,90
Monopoly WM-Edition	DV 88,90	Sim *	DA 75,90	X-Files: The Game *	EV 76,90
Monster Truck Modn. 2	DA 73,90	Sing mit dem Meister	DV 66,90	X-Files: Unrest. Access	DA 45,90
Motorhead	DV 55,90	Soldiers at War *	DV 69,90	X-Wing vs. Ties: Mission	DV 39,90
Myst - lim. Edition	DV 72,90	Spearhead *	DV 73,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV 79,90
Mystery Islands *	DV 72,90	Star Trek: Fleet Acad.	DA 75,90	Xenocrazy	DV 73,90
Myth-Kreuzzug i. Ung.	DV 79,90	Star Trek: Pinball	DA 75,90	Yoda Don't Know Jack	DV 60,90
NBA '98	DV 72,90	Star Wars: Force Com.	EV 39,90	Zork: Der Großknig	DV 49,90
Newman Haas Racing	DV 72,90	Star Wars: Force Com.	EV 39,90		
NHL '98	DV 72,90	Star Wars: Force Com.	EV 39,90		
NHL Breakaway '98 *	DA 82,90	Star Wars: Generations	DV 79,90		
NHL Powerplay '98 *	DA 73,90	Star Wars: Generations	DV 79,90		
Nice 2 *	EV 72,90	Starcraft - Game On!	EV 79,90		
Nightmare Creatures	EV 75,90	Starship Titanic	DA 68,90		
Outlaws	DV 72,90	Starship Titanic	DA 68,90		
Outwars	DV 85,90	Starship Titanic	DA 68,90		
Pandemonium 2 *	DV 73,90	Street Fighter Alpha *	61,90		
Panzer Commander *	DV 66,90	Streets of San City	DA 67,90		
Panzer General 3D	DV 67,90	Team Apache	DV 65,90		
Pax Imperator: Sternenk.	DV 71,90	Tennis Arena *	DA 73,90		
Perry Rhodan-Operat.	DV 65,00	Tie Murphur Overseer *	46,90		
Pharos, das Grab des	DV 72,90	Tides of War *	DA 73,90		
Pizza Syndicate *	DV 66,90	The Fighter	DA 34,90		
POD Level: Back to Hell	DV 22,90	Titanic-unlaublich.Gehel.	DV 38,90		
Police Quest Swat 2 *	DV 62,90	TOCA Touring Car Ch.	DV 78,90		
Populous-3rd Coming *	DV 75,90	Tombs Raider 2.	DA 73,90		
Prey *	EV 53,90	Tombs Raider Dir. Cut	DV 42,90		
Pro Pinball-Flipper Man.DV	53,90	Tonic Trouble *	DV 73,90		

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

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

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service
seit 1989

Preisenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem.

Vorbestellungen erwünscht!

AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Vorkasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 3.-Zkgb.)	9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland)	0,00
Auslandslieferung	ab 14,00

DESCENT:

Und ewig glühen

Man lege weniger Wert auf Präsentation und investiere mehr in das Gameplay



Der Hyperraum als Reisemittel der Zukunft



Die Missionen sind vielfältig und langwierig. Genug Stoff für anspruchsvolle Piloten.

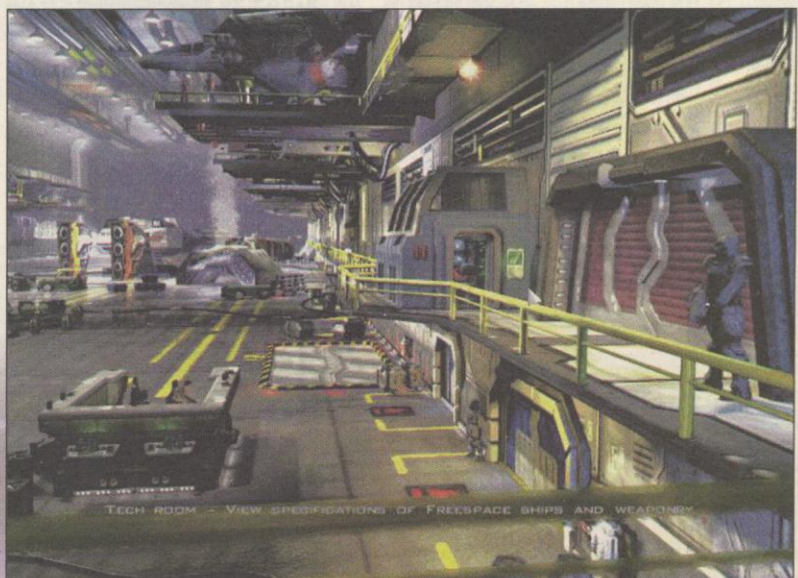


Ein Trägerschiff der Menschen vom Heck aus betrachtet

Der unendliche Raum. Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Die Menschen haben viele Planetensysteme erforscht und kolonisiert. Irgendwann geschah es, daß der Homo Sapiens feststellen mußte, daß er entgegen landläufiger Meinungen nicht alleine im Universum war. Gestärkt durch den Glauben an die Sache und die eigenen Fähigkeiten war dies aber kein Grund für die Entdecker, halt zu machen. Die Außerirdischen hatten jedoch eigene Vorstellungen von ihrer Existenz, ähnlich der Ureinwohner bei dem Kontakt mit Missionaren auf der Erde. So mußte kommen, was sich nicht verhindern ließ: Erste kleine Scharmützel mündeten, da keine Seite nachgeben wollte, in einen verheerenden Krieg. Dieser Konflikt währt nun schon weit über ein Jahrzehnt und ein Ende ist nicht in Sicht. In dieser schweren Zeit versetzt es Euch in die Rolle eines Kampfpiloten. Während eines Einsatzes passiert das Unfaßbare: Eure Gegner werden urplötzlich von Schiffen unbekannter Herkunft attackiert und vernichtet. Zunächst ein Grund zur Freude, die jedoch nicht lange anhält. Denn die neuen Aggressoren scheinen es auf alles abgesehen zu haben und plötzlich stehen die ehemaligen Gegner auf der gleichen Seite. Es scheint nur eine Chance zum Überleben zu geben – die alten Feinde bilden eine Allianz. So scheint es zumindest...

Bisher war es allgemein üblich, daß sich der gemeine Pilot in futuristischen Schlachten seine Ausrüstung nicht selbst zusammenstellen konnte. Das hat nun ein Ende. Das Arsenal an zur Verfügung stehenden Schiffen sowie Waffen wächst im Verlauf des Krieges. Doch bevor Ihr Euch für das geeignete Equipment entscheidet, gibt es zuvor das Briefing. Ausgiebig werdet Ihr dort mit den einzelnen Aufgaben vertraut gemacht, die im Gegensatz zu der WC-Serie nicht durch aufwendige Filmsequenzen eingeleitet werden. Eure Missionen sind vielfältig. Neben den reinen Kampfeinsätzen gibt es Vielfältiges zu tun. Schiffe müssen eskortiert, Veräter gefangen genommen oder Rettungseinsätze geflogen werden. Die Missionsstruktur ist linear, dennoch kann ein Beinaheerfolg Auswirkungen auf die nächsten Ereignisse haben. Beispielsweise durch verpatzte Sekundärziele kann in späteren Aufträgen die dringend benötigte Unterstützung ausbleiben.

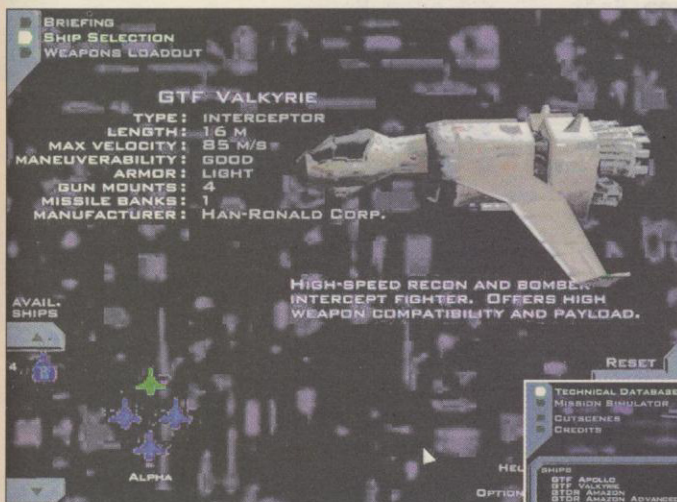
Futuristische Jäger und Bomber sind mit allerlei nützlichen Funktionen ausgestattet und so findet Ihr auch in Freespace eine umfangreiche Tastaturbelegung. Über die Kommunikationssysteme gebt Ihr den Flügelmännern und -frauen Anweisungen und könnt gegebenenfalls weitere Geschwader zur Verstärkung rufen. In manchen Missionen ist es Euch ebenfalls erlaubt,



Vom Hangar aus könnt Ihr die nächste Mission starten, in den Simulator steigen oder die vielfältigen Optionen bearbeiten

FREESPACE

die Sternenkrieger



Selbst ist der Mann und so dürft Ihr auch Schiff und Bewaffnung selbst aussuchen



Bei der Verteidigung unseres Stützpunktes



Die Schiffe sind zuweilen sehr beeindruckend bis geradezu kolossal



Wir stehen unter heftigem Beschuß

einen Frachter zu ordern, der die Munition aufstockt und beschädigte Systeme repariert. Der Energiehaushalt Eures Jägers kann frei konfiguriert werden. Bei größeren Gegnern lassen sich einzelne Untersysteme anvisieren, um den Kontrahenten gezielt zu schwächen.

Eure Kameraden besitzen eine relativ gute Intelligenz. Doch in der Hitze des Gefechts kann es vorkommen, daß Ihr schon mal versehentlich das Ziel ihrer Geschosse werdet. Grafisch kommt Freespace nicht ganz so farbenfroh und effektiv daher wie der jüngste Wing Commander-Sproß, weiß jedoch zu gefallen. Die herrlich düstere Atmosphäre, die hier vermittelt wird, unterstützt gekonnt die dargebotene Geschichte. Grafisch wird weiterhin viel geboten. Selbst der Software-Modus sieht atemberaubend aus, benötigt jedoch entsprechende Leistung. Die großen Trägerschiffe

sowie Kreuzer sind im wahrsten Sinne des Wortes beeindruckend bis gigantisch. Die Soundkulisse fügt sich nahtlos in das atmosphärische Bild ein. Wer von Euch zum ersten Mal die Geräusche der unbekannten Jäger gehört hat, wenn sie haarscharf an ihm vorbeiziehen, wird es verstehen. Die oftmals hektischen bis panischen Funksprüche Eurer Kameraden versetzen Euch direkt ins Geschehen. Gerade die riesigen Raumschlachten könnten den legendären Star-Wars-Filmen nachempfunden worden sein.

mw



Maik Wöhler

SUPER

Origin bekommt ernsthafte Konkurrenz.

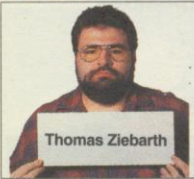
Auch wenn die WC-Reihe gerade durch die grandiosen Effekte und die ausgreiften Filmsequenzen zu beeindrucken weiß, kontert Descent: Freespace mit einer besseren und spannenderen Story sowie abwechslungsreicheren Missionen. Auch die Möglichkeit, das Equipment selbst zusammenzustellen gefiel mir ausgesprochen gut. Endlich bin ich der Herr meiner Ausrüstungsgegenstände. Die Gefechte sind hektisch und ich wurde oft an Star Wars oder auch an die Raumgefechte in Babylon 5 erinnert. Für Fans des Genres bietet Freespace alles, was einen potentiellen Hit ausmacht: Eine ausgereifte Story, sehr gutes Gameplay und interessante Raumschlachten, die so manchen Piloten ins Schwitzen bringen werden. Wer die schwächere Präsentation verschmerzen kann, wird einen interstellaren Krieg bekommen, der den Spieler sofort in seinen Bann zieht. Also dann: Auf in die Schlacht Kameraden, es darf wieder einmal für die Freiheit und das Überleben gekämpft werden!

Name	Descent:	Mindestanforderung
Genre	Freespace	P166, 32 MB RAM, 4 x CD-ROM, 2 MB SVGA
Hersteller	Interplay	Empfohlen
Schwierigkeit	Einstellbar	P233 MMX, 64 MB RAM, 4 x CD-ROM, 2 MB SVGA, 3Dfx
Preis	ca. 100 Mark	Grafik87%
Spieler	1 - 16	Sound84%
Steuerung	Joystick,	Spielspaß
	Tastatur	Solo Multi
Spiel	englisch	86% 81%
Anleitung	englisch	
Multiplayer	IPX, Mod., TCP	

Steckbrief

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

an: Jolly, Wd
Abt: 017
Persönlich / Vertraulich
von: [Signature]

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 Ralf Müller	 Thomas Ziebarth	 Malik Wöhler	 tom schmidt	 Stephan Freundorfer
 Strategie, Wirtschaft	 Hardware	 Strategie, Simulation, Rollenspiele	 Adventures, Geschicklichkeit	 Geschicklichkeit, Sport, Strategie, Action
 Outcast, weil es endlich mal ein bisschen mehr Sinn macht, mit einer Wurme durch die Gegend zu laufen - Action mit Köpfchen!	 Descent III, weil Forsaken unter Windows 98 strikt den Dienst verweigert.	 Homeworld, weil es mich an alte Wünsche aus den guten alten Homecomputerzeiten erinnert hat. Vielleicht...	 Homeworld, weil ich es liebe, auf Messen von geheimgehaltenen Spielen überrascht zu werden, die mich nicht nur der Grafik wegen begierig machen.	 Homeworld, weil ich seit Jahren kein Spiel mit einer so überwältigenden SciFi-Atmosphäre mehr gesehen habe.
 Mech Commander, weil schon das Intro besser in Szene gesetzt wurde als so mancher US-Actionfilm. Und das Spiel macht allemal mehr Spaß.	 Pro Pilot, weil ich damit jetzt endlich auch am PC so richtig abheben kann.	 Mechcommander, weil es ein weiterer Titel ist, der frischen Wind in das Echtzeitgenre bringt und echtes Taktieren erlaubt.	 Final Fantasy VII, weil ich es bisher nur kurz auf der Playstation anspielen konnte, aber auch endlich Chocobos züchten will.	 X-Files, weil ich all die werbeunterbrochenen Wiederholungen nicht mehr sehen kann und neues Mystery-Futter brauche.
 Final Fantasy VII, weil ich es mit meinem PC und meiner Maus gar nicht erst in Gang bekommen - und das beim Rollenspiel!	 Windows 98, weil die Vollversion doch wesentlich besser läuft, als die Beta ahnen ließ.	 war die mangelnde Zeit, weil ich eigentlich nur zum Schlafen nach Hause fuhr. Ich brauche endlich einen ausgedehnten Urlaub.	 keine, weil ich vor lauter USA-Reisen in diesem Heft nicht zum Testen gekommen bin, aber die nächste „Gurke“ wird sicher nicht weit sein!	 Prost Grand Prix, weil Grafik wie Gameplay eine echte Beleidigung für meinen High-End-Rechner (haha) sind.
 ...warte ich sehnsüchtig darauf, daß beim abendlichen Zappen nicht dauernd Fußbälle über den TV-Bildschirm sausen.	 ...freue ich mich auf meinen Urlaub im September - Baden statt Messestress.	 ... bin ich froh, daß es meinen Freund Ebola in UO gibt. Denn ohne seine Heiltränke wäre ich so manches Mal gestorben.	 ... mein Kinotip für diesen Sommer ist X-Files: Fight the Future, für den Winter der neue Disney-Film Mulan. Godzilla Sucks!!!	 ...sind die Kollegen sehr kreativ im Erfinden von Spitznamen. Neuester Favorit ist Lurchi, aber fragt nicht, wie sie drauf kommen
 Chris Peller	 Action, Action-Adventure, Geschicklichkeit	 Homeworld, weil dies nach StarCraft wieder einmal ein Echtzeitstrategiespiel werden könnte, das auch mich zu fesseln vermag.	 Unreal, weil der Grafik-Overkill in Verbindung mit der Atmosphäre für einige lange Nächte und wenig Schlaf sorgt.	 Prost Grand Prix, weil dies eine Rennsimulation ist, die die Spielewelt nun wirklich nicht braucht.
 Fritz Effenberger	 Strategie, Wirtschaft	 Homeworld, weil es bisher keine 3D-Raumschlacht-Strategie gab (Rebellion zählt nicht) und es obendrein noch geil aussieht.	 Unreal, weil es das Shooter-Genre doch tatsächlich ein wenig vorantreibt und auf seiner Engine bald noch mehr tolle Spiele basieren.	 Dominion, weil das Spiel trotz aller anerkennenswerten Bemühungen so veraltet und durchschnittlich und leider nur ein Clone ist.
 Joe Nettelbeck	 Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	 Homeworld, allein schon weil es eine Spiel-Grafik hat, die anderswo das Intro abgibt.	 Final Fantasy VII, weil die japanischen Spiel-designer einfach nach wie vor ungeschlagen sind.	 Final Fantasy VII, weil ich mir eine 3Dfx-Karte kaufen müßte, wenn ich es zu Hause spielen wollte.
 ...vertrage ich diese Hitze nicht. Mein Kopf ist heute richtig leergefegt! Übrigens: Wollt Ihr mehr über Lurchi wissen? :-))))				

POWER PLAY MIT CD IM ABO. UND EUCH ENTGEHT NICHTS MEHR!

FETTE
15%
SPAREN



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

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 4,15 statt DM 4,90 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 49,80, Studenten-Abo DM 43,20) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

CPE88

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar: Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat für Monat satte 15%. Alles klar?!

**Power Play -
das wird gespielt!**

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

The logo for "Power Play" is located in the bottom right corner. It features the word "POWER" in a small, black, sans-serif font above the word "PLAY" in a large, bold, yellow, sans-serif font. The letters are set against a red, tilted rectangular background.

einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 480 000 Leser* von



dazu-

Mein Text:

[illegible]

In dieser Rubrik:

- Meine Anzeige soll erscheinen in:**

- *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

X

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

POWER PLAY



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.

GUT GESCHÜTZT

Unwirkliches Gewinnspiel

Derzeit sind PC-Ego-Schützen im „Unreal“-Fieber. Nur verständlich, denn das Grafik-Bombardement, das der Shooter von Epic Megagames/GT Interactive zu bieten hat, ist wahrlich berauschend. Wir können zwar nicht verhindern, daß Euch in dem Spiel die virtuell um die Ohren fliegenden Geschosse unter Umständen ein vorzeitiges Ableben bescheren, jedoch seid Ihr für solche Vorfälle im wirklichen Leben vielleicht bald adäquat geschützt. Mit freundlicher Unterstützung von GT Interactive verlosen wir nämlich eine schußsichere Weste im „Unreal“-Design. Damit das ungewöhnliche Kleidungsstück in Euren Besitz gelangen

kann, müßt Ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt die Alien-Spezies, die die Ureinwohner des Planeten unterjochen?

Die Lösung schreibt Ihr auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt diese bis zum 14. August 1998 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

**WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Unreal
Gruber Str. 46 a
85580 Poing**

Falls Ihr nicht der von unserer Glücksfee gezogene Gewinner seid, ist das noch lange kein Grund um Trübsal zu blasen. Immerhin winken darüber hinaus noch ein paar exquisite „Trostpreise“:



3 x „Unreal“-Baseballcaps



1 x schußsichere Weste im „Unreal“-Design



1 x „Unreal“-Laserpointer



5 x „Unreal“-Mauspads

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von GT Interactive und der WEKA Consumer Medien GmbH so wie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung selbstverständlich nicht teilnehmen.



Wer ein Pentium-II-System braucht, weil immer mehr Software nach der absoluten Leistung verlangt, will natürlich möglichst billig dabei wegkommen. Wie „billig“ allerdings der Prozessor ist, der in der Wunsch-Kiste tickt, sollte genau geprüft werden...

**SO
GEHT'S**

**Eure Power Play
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.

INT „CELERON“ - Klangvoller Name -

Celeron – dieser Name klingt wirklich edel. Weniger edel ist jedoch das, was sich dahinter verbirgt! Der Intel-Celeron-Prozessor mit 266 MHz wird von seinen Erfindern als DAS Einsteiger-Modell in die Pentium-II-Klasse bezeichnet. Naja – einsteigen kann man damit zwar in die P-II-Klasse – jedenfalls was das Motherboard betrifft! Nach der Leistung wird man allerdings vergeblich suchen. Bei extrem rechenintensiven Spielen und umfangreicher Anwendungssoftware, wie zum Beispiel Bildbearbeitungen, kommt die Celeron-CPU gera-

abgespeckten Intel-Celeron-Chip handelt.

Aber was ist denn nun eigentlich so anders an ihm – ist er denn kein „echter“ Pentium-II-Prozessor? Natürlich ist er eine echte Intel-Pentium-II-CPU! Aber es gibt halt einige (kostendrückende) Unterschiede.

Erstens: Er besitzt weder Level-1 noch Level-2-Cache! Kein einziges Byte!! Da beim Pentium II sowohl der L-1- wie auch der L-2-Cache auf der CPU-Platine sitzt, ist hier auch der Board-Typ ohne jegliche Bedeutung, denn die Boards selbst haben standardmäßig keinen Cache.



Zweitens: Der Celeron-Prozessor besitzt auch kein Platinen-Gehäuse. Sein Lüfter wird daher von den meisten PC-„Zusammenschraubern“ recht einfach, aber „liebervoll“ mit zwei Kabelbindern drangewickelt. Ein derart befestigter Lüfter biegt nicht nur die Prozessor-Platine stark durch (!), sondern kann in den meisten Fällen auch nicht an dem auf dem Motherboard

vorhandenen Halter befestigt werden. Da nun aufgrund des auch nicht vorhandenen CPU-Gehäuses der Prozessor samt seiner vom Lüfter verbogenen Platine nicht in den Halteschacht eingerastet werden kann, wackelt das Ganze so vor sich hin. Bei Benutzern, die ihren Rechner nicht allzu oft transportieren müssen oder wollen (zB. zu Netzwerktreffen oder ähnlichem) dürfte diese Konstruktion sogar 'ne Weile halten. Warum keiner der insgesamt acht überprüften Händler, die hier natürlich nicht genannt werden, einen speziellen Celeron-Lüfter verwendet, den es angeblich geben soll, den aber keiner kennt (!), blieb im Dunkeln...

de mal knapp über das Niveau eines Pentium-233-MMX hinaus! Jedenfalls ist von der bekannten Pentium-II-Power keine Spur! Besonders „nett“ fand ich bei meinen eingehenden Recherchen – angestrebt nach schmerzlicher Erfahrung in meinem Bekanntenkreis –, daß sehr viele Händler den extrem niedrigen Preis dieser CPU schamlos ausnutzen. Die meisten halten es nämlich nicht einmal für nötig, in ihren „Super“-Angeboten darauf hinzuweisen, daß es sich dabei um einen „Celeron“ handelt. Nach dem Kauf kommt dann die Ernüchterung! Diese Methode, die billigen Dinger möglichst schnell loszuwerden, grenzt nach meiner Meinung fast an offenen Betrug! Daher sollte beim Kauf eines 266-MHz-Systems zielsicher danach gefragt werden, ob es sich nun um einen „vollwertigen“ Intel-Pentium-II-Prozessor oder um den stark

vorhandenen Halter befestigt werden. Da nun aufgrund des auch nicht vorhandenen CPU-Gehäuses der Prozessor samt seiner vom Lüfter verbogenen Platine nicht in den Halteschacht eingerastet werden kann, wackelt das Ganze so vor sich hin. Bei Benutzern, die ihren Rechner nicht allzu oft transportieren müssen oder wollen (zB. zu Netzwerktreffen oder ähnlichem) dürfte diese Konstruktion sogar 'ne Weile halten. Warum keiner der insgesamt acht überprüften Händler, die hier natürlich nicht genannt werden, einen speziellen Celeron-Lüfter verwendet, den es angeblich geben soll, den aber keiner kennt (!), blieb im Dunkeln...

Doch die Sache hat auch eine gute Seite: Wer nämlich beabsichtigt, sich erstmal einen „kleinen“ Pentium-II-Rechner zu kaufen, aber schon bei der Anschaffung eine baldige

ELC PROZESSOR

und was sonst?

Prozessor-Aufrüstung plant, sollte getrost auf den cachelosen Billig-P-II zurückgreifen, da zumindest die Mainboards die ganz „normalen“ sind, die je nach Chipset bis 333 MHz (LX) oder sogar bis zu 500 MHz (BX) aufrüstet werden können. Außerdem – soooo laaangsaam ist der Celeron ja nun auch wieder nicht. Wie gesagt – einem P233-MMX ist

er ebenbürtig, in einigen Bereichen auch überlegen. Das größte Ärgernis ist und bleibt hier vielmehr die Moral oder besser die Nicht-Moral der Händler. Tip: Wird ein „Celeron“ weder auf dem Angebot, noch auf der Rechnung namentlich als ein solcher ausgewiesen, sondern als ein „normaler“ Pentium-II-266MHz, sollte der Rechner sofort zurückge-

bracht werden, wenn dadurch die Rechenleistung natürlich nicht die ist, die versprochen wurde. Verweigert der Händler den Umtausch trotz fehlendem „Celeron“-Hinweis auf der Rechnung, müßte eigentlich sogar der Verbraucherschutz eingeschaltet werden – denn wer nimmt schon 500 Gramm, wenn er ein Kilo bestellt und evtl. sogar bezahlt hat. tz

Windows 98 – nützliche Installations-Tips

Hurra – die Vollversion ist da! Wer viel meckert, muß viel Testen dachte ich mir. Also, Platte plattmachen und Win 98 installieren... Es folgte eine eher angenehme Überraschung. Ich hatte nahezu den Eindruck, daß die Vollversion leistungsmäßig kaum noch etwas mit der getesteten Beta gemeinsam hat. Im Gegenteil! Windows 98 brachte auf meiner Maschine plötzlich sogar einen deutlichen Leistungsgewinn. Meine Verwunderung stieg, als mein SCSI-Scanner (HP-4p) korrekt erkannt und dementsprechende Treiber installiert wurden. Auch meine Soundblaster AWE-64 war im Gegensatz zum 95'er kein Problem mehr – von der Realtek-Netzwerkarte ganz zu schweigen. MS scheint wirklich alles an Treibern, was Rang und Namen hat, auf die CD gepackt zu haben. Ernste Probleme bekam ich allerdings beim Versuch, meine ISDN-Karte (AVM-FritzCard) und CompuServe 3.04 zu installieren und zu konfigurieren. Nach einigen Versuchen kam ich auf die Idee, einmal die CD zu durchforsten. Im Verzeichnis „Driver“ fand ich einen Ordner „ISDN“, der, wie schon vermutet, den neuen Treiber für die AVM-FritzCard enthält. Dennoch kann es zu Problemen bei der Installation kommen. Hier einige Tips, wie's ganz einfach geht...

Zunächst muß gesagt werden, daß sich die folgenden Hinweise lediglich auf die Nicht-PnP-ISA-Karte beziehen – die ISA-PnP- oder PCI-Karten werden automatisch erkannt und

installiert! Wird das Setup aufgerufen, erkennt der Hardware-Manager die Fritzcard noch nicht. Daher ist keine automatische Suche durchzuführen, sondern der Treiber manuell anzugeben. Wenn sich das Fenster mit der Geräteauswahl öffnet, wird der Punkt „Andere Komponenten“ ausgesucht, gefolgt von der Bestätigung des Buttons „Diskette“. Dann den Pfad zum CD-Verzeichnis mit den AVM-Treibern angeben, auf „Weiter“ klicken und den Installationsanleitungen folgen. In jedem Falle wird das System nach dem Neustart melden, daß kein AVM-ISDN-Controller installiert ist und der Hardware-Manager wird erneut gestartet. Wegen der nun schon vorhandenen Treiber erscheint jetzt unsere Fritzcard namentlich als auswählbare Hardware-Komponente. Bevor nun fortgefahren wird, muß (wenn noch vorhanden) unbedingt der Fritzcard-Eintrag unter „Andere Komponenten“ entfernt werden, da Windows 98 die Karte sonst nicht aktiviert!

In den meisten Fällen ist es ratsam, die E/A-Adresse auf 300h zu belassen – das ist die Standard-Jumper-Einstellung der Fritzcard bei Auslieferung. Sollte das System bei der Installation eine andere einrichten, kann sie ohne Probleme VOR dem Neustart manuell geändert werden. Letzter Tip zur FritzCard: Oftmals macht sich die FritzCard auf dem IRQ 10 breit – besonders in reinen SCSI-Systemen. Warum auch immer – das kann Probleme machen. Ich persönlich habe die

beste Erfahrung mit dem IRQ 3 gemacht, der zum COM2 gehört. Da der COM2 heute im PS/2-Maus-Zeitalter kaum noch benötigt wird, habe ich ihn einfach im Mainboard-BIOS deaktiviert, um den „sicheren“, normalerweise gesperrten IRQ 3 zur Verfügung zu haben – diese kleine Spielerei funktioniert prima und äußerst zuverlässig!

Achtung, CompuServe-Benutzer! Auf der Windows-98-CD befindet sich eine CompuServe 4.0 (!?) – Version. Diese läßt sich deutlich einfacher unter Win98 installieren und läuft wesentlich stabiler als die Version 3.04! Einfach die Installation aus dem Startmenü heraus starten, alles andere geht wie von selbst. Ansonsten ist Windows 98 doch nicht so „schlimm“ wie die Beta es glauben machen wollte – ich bin jedenfalls sehr zufrieden. Zwei Wermutstropfen sollten jedoch nicht verschwiegen werden: Erstens braucht Win98 einen sehr schnellen Rechner mit sehr viel Arbeitsspeicher und sehr viel Festplatte! Wenn's richtig Spaß machen soll, empfehle ich einen P-II-333 MHz, 128 MByte RAM und etwa 180 MB freie Platte für die fette Voll-Installation. Das klingt wahnsinnig hochgegriffen, aber wenn man bedenkt, was das „Zeug“ nur noch kostet (128 Mbyte = ca. 350 Mark), ist das gar nicht so schlimm. Zweitens: Forsaken versagt seinen Dienst – es gibt irgendwelche Probleme mit den Videos! Vielleicht findet jemand von Euch eine Lösung – ich bin für jeden Tip dankbar... tz



Ralf Müller

Diesmal beschäftigen sich unsere Leser mit den Aussagen, die wir vorige Ausgabe in Kolumne und Dropzone gemacht haben. Stoff, der zum Diskutieren einlädt!

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.

Power Post

Hardwarewahn

Mit großem Interesse habe ich die Kolumne „Halbwertszeit“ in Ausgabe 7/98 gelesen und sehe das Problem genauso. Was aber noch erschwerend hinzukommt, ist die mangelnde Bereitschaft der Industrie, Spiele schnell zu machen, sprich auf kleineren PC-Systemen flott zu kriegen. Statt dessen soll ich mir einen P233 kaufen, um noch ordentlich spielen zu können. Wenn ich mich in meinem Freundeskreis umschaue, wird eines ganz klar: Immer mehr Menschen resignieren ob des ewigen Hardwarewahnes und verlegen sich beim Spielen auf Konsolen. Schließlich sind Playstation und N64 billiger als eine 3Dfx-Karte neuester Bauart. Konsolen sind obendrein sofort mehrspielerfähig, im Gegensatz zum „Plug&Pray“ von Windows 95.

Andere PC-Spieler besorgen sich erst Raubkopien, um zunächst abzuschätzen, ob Titel X oder Y auf ihrem betagten, fast schon ein Jahr altem Pentium überhaupt noch laufen, bevor sie irgendeinen Kauf tätigen. Würden die Spiele generell auch auf schwächeren Systemen tadellos laufen, wären auch die Verkaufszahlen wesentlich besser.

Spiele sollten außerdem inhaltlich gut und nicht nur auf Effekthascherei aus sein. Jährliche Updates wie die von EA-Sports, Wing Commander oder bald auch Tomb Raider reißen eben keinen mehr vom Hocker und sorgen außerdem dafür, daß der Preisverfall vorprogrammiert ist. Die weniger begehrten Spiele kaufen die Leute eben lieber ein halbes Jahr später in Form von preiswerten Compilations.

Die Industrie soll sich bitte mal die Zielgruppe, für die sie arbeitet, genauer anschauen – es sind die jugendlichen und jüngeren Menschen, die sich überwiegend mit Computerspielen beschäftigen. Und bei denen ist in wirtschaftlich schlechten Tagen das Geld eben nicht da, um einer überhitzten Hard- und Softwarespirale zu folgen.

Hoffentlich lernt die Industrie aus dem Konsumentenverhalten, denn auch hier kann sich der Spruch bewahrheiten – weniger ist manchmal mehr und nicht jeder technologische Fortschritt ist auch einer. Zum Glück hat der Käufer immer noch Macht. Möge diese Macht mit ihm sein!

Toni Bamberger,
via Compuserve

Muß das sein?

Also, ich bin eigentlich schon seit der ersten Stunde der PowerPlay dabei (Happy Computer...!) Aber so ein Murks wie zur Zeit in der PowerPost beziehungsweise „Christianes Dropzone“ verzapft wird... Nichts gegen die Probs der Kids, aber wenn ich Themen lesen will wie „Was soll ich jetzt tun?“ aus Ausgabe 7/98, dann kauf ich mir die Bravo. Wo sind die harten Kämpfe zwischen Amiga & PC-Usern, zwischen SNES und PC geblieben?

Außerdem wieviel Knete bekommt ihr eigentlich von Microsoft, um so eine bescheidene Win98-Anzeige abzdrukken? Jeder schimpft über Windows 95 und 98, aber kaufen und unterstützen tun es trotzdem alle. Naja, ich muß auch Win95 benutzen, aber müssen aber müssen wir uns so abzocken lassen? 198 Mark für ein Update und 398 Mark für die Vollversion sind unverschämt. Zuerst gab es tausend verschiedene Versionen von Win95 (a,b,c – OEM Release

2.1, 2.5 etc.), dann keinen vernünftigen Endusersupport und nun soll Windows 98 laut C't nur ein kleineres Update sein. Ich frage Euch, muß das sein?

Janson Wuerg, Wuppertal

Danke für Deine Leser-Treue. Natürlich wollen wir keineswegs mit der Bravo konkurrieren und uns mit Akne oder Beziehungsstreß beschäftigen. Christianes Dropzone soll aber ein Forum sein, in dem auch persönliche Probleme, die beim Spielen auftreten können, zur Sprache kommen dürfen. Ob Indizierung, die Grenzen des Rollenspiels, Geschmacksverirrungen im Actiongenre oder moralische Aspekte, für diese Themenkreise wollen wir offen sein.

Die klassischen Streitgespräche zwischen PC- und Konsolen- oder Heimcomputer-Jüngern gibt es kaum noch, da vor allem die munteren 8- und 16-Bit-Welten praktisch ausgestorben sind. Lebendig sind eigentlich nur noch N64 und Playstation. Und hier scheint es oft so zu sein, daß ausgesprochene Spieler einfach beides besitzen, PC und Konsole. Also, warum noch streiten?

Hinsichtlich der Windows-Anzeige müssen wir darauf verweisen, daß die Redaktion keinen Einfluß auf die inhaltlichen Aussagen der Werbung hat. Oft sehen wir die Anzeigenmotive nicht einmal vor der Veröffentlichung. Deshalb können Anzeigen auch nur die Meinung der Werbetreibenden wiedergeben. Unsere Einstellung zu Windows 98 konntet Ihr manchem Kommentar und en detail dem Test in Ausgabe 6/98 entnehmen. Ich zitiere daraus nur eine Aussage: „Spieler, die ein unkompliziertes Betriebssystem wollen (...), sollten um Windows 98 einen Bogen machen.“



Christianes Dropzone

The bloodiest game ever

Mittlerweile wird die Situation in Deutschland unhaltbar: Der volljährige Bevölkerungsanteil, der ein seit Jahren erwartetes oder sogar angekündigtes Spiel, in dem es nicht ganz unblutig zugeht, nicht nur im Internet auf Bildschirmfotos bewundern, sondern eventuell sogar spielen und auch kaufen möchte, wächst stetig. Bestimmte Spiele sollten sicher nicht von Leuten unter 16 oder sogar unter 18 gespielt werden; eine Kontrolle ist hier womöglich angemessen. Aber mittlerweile leben wir in einem Land, in dem die Einwohner im Gegensatz zu allen restlichen Menschen auf dieser Welt anscheinend schon beim Lesen von Testberichten (ich meine natürlich Werbung) zu Monstern mutieren. Das ist peinlich. In deutschen Chatrooms kann man fragen, wen man will, jeder hat das jüngste Spiel von id-Software schon längst durchgespielt.

Obwohl dieses Spiel in Deutschland gar nicht auf dem Markt war, hat es beinahe jeder. Stellt sich nur die Frage: „Woher eigentlich?“ Die Antwort ist so einfach wie erschreckend. Ein Freund hat es aus dem Ausland mitgebracht. Alle anderen Spieler in der näheren Umgebung besitzen wenig später Raubkopien dieser vollkommen unzensierten Original-Version. Daß dieser Ablauf keinen Einzelfall beschreibt, wird selbst bei kurzen Besuchen im www schnell deutlich und ist für jeden nachvollziehbar.

Sind nun alle Actionspieler böse, böse Raubkopierer? Wohl kaum. Sie sind Fans von actionreichen und extrem kurzweiligen PC-Spielen, was ihr gutes Recht ist. Vor allem, wenn sie volljährig sind. Der Staat aber läßt ihnen keine Wahl. Er zwingt sie in die Illegalität und ist mitverantwortlich für einen Großteil der Raubkopien, welche die Industrie zu ihren bitteren Klageliedern veranlaßt.

Ich komme mir vom Staat veralbert vor, wenn mir kein rotes Blut zugemutet wird oder Soldaten (Roboter) nach einem Treffer Schrauben bluten. Um nicht falsch verstanden zu werden: Ich fordere in keiner Weise überflüssige Brutalität wie sie bei Quake2 anzuprangern ist, aber wer sich als Volljähriger daran stört, der kauft solche Spiele eben nicht. Übrigens: Das Land Bayern erwägt mittlerweile das Verbot der Ausstrahlung indizierter Filme (siehe Spiegel-Nr. 18/98, S. 20), womit das Argument der ungleichen Behandlung von PC-Spielen und Filmen wohl bald erledigt wäre – dummerweise zum Nachteil der Liebhaber von Filmen wie Terminator und Spielen wie Half-Life.

Tim Schläfer, Peine

Eine Indizierung bedeutet Werbeverbot. Dabei wirbt eine Indizierung mittlerweile kräftig für ein Spiel. Es wird dadurch erst so richtig interessant, macht neugierig und reizt die „Trophäensammler“ unter den Spielern. Das geht so weit, daß sich nun schon die ersten Spiele-Labels darauf spezialisieren, vorsätzlich indizierungswürdige Spiele für Deutschland zu produzieren, sozusagen als Business-Modell. Einige wenige Verkaufstage (bis zum Verbot) und ein gezielter Grau-Import (zum Beispiel aus Österreich) scheinen fürs Geldverdienen auszureichen. Da bei diesen Spielen keine freie Presse vor schlechter Produktqualität und Überschreitung moralischen

Grenzen warnen kann und darf, wird auf diesem Wege künftig unsere Jugend erst richtig in Versuchung geführt. Eine weitere Niederlage der Doppelmoral bahnt sich an (siehe Inquisition, Kreuzzüge, Prohibition u.ä.).

Power Play-Oscar für UBIK

Ich habe mittlerweile die Ausgabe 6/98 gelesen und war sehr an dem Gewinnspiel von UBIK interessiert. Um auf den zweiten Vornamen von Dick zu kommen, habe ich noch einmal den UBIK Test-Bericht in Ausgabe 3/98 gelesen. So wie es aussieht, heißt er tatsächlich nur K. mit zweitem Vornamen?! Beim Lesen ist mir ebenso aufgefallen, daß dieses Spiel trotz 88 Prozent Spielspaß keinen Power-Play-Oscar bekommen hat. War die ganze Sache jetzt ein Druckfehler oder bekommen doch nicht alle Spiele ab 85 Prozent Spielspaß einen Oscar? Bitte sagt mir Bescheid, weil es davon abhängt, ob ich mir dieses Spiel kaufen werde oder nicht.

Dennis, via Internet

Ob Du mit Deiner Lösung für das UBIK-Gewinnspiel richtig liegst, kannst Du in der nächsten Ausgabe nachschlagen. Was den Volltreffer angeht, bekommen natürlich alle Spiele ab 85 Prozent Spielspaß das Prädikat. Im UBIK-Test wurde es schlichtweg vergessen. Den Volltreffer für UBIK hatten wir in Ausgabe 4/98 aber bereits nachgereicht, d.h. die 88 Prozent stimmen.

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	45	Groß Elektronik	87	Psygnosis Deutschland	9
Bomico Software	13, 18-19	Hegener & Glaser	83	Schwäbisch Hall Bausparkasse .	2
Call and Play	69	Interactive Magic	55	Software 2000	34-35
Deutsche Messegesellschaft .	25	Media World	47	software-com	103
Electronic Arts	31	Microprose	65, 116	Diamond / SPEA Software . .	29
ELSA	16	Multimedia Soft	87	Tobis Filmkunst	37
Game it!	93	Okay Soft	103	WEKA Consumer Medien . .	107
Greenwood Entertainment . .	67	Philip Morris	115		

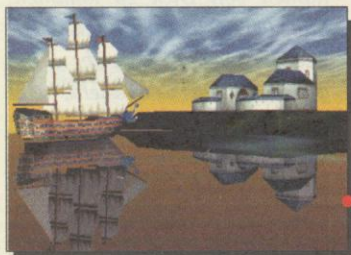
5th Element

Alle 5000 Jahre muß die Welt gerettet werden - es ist wieder so weit: 3D-Shooter und Action-Adventure in einem. Nach dem Kult-Movie von Luc Besson!



SiN

Nur zwei Wörter: Elexis Sinclair! Der Shooter, mit dem Ihr alle Heldinnen dieser Welt vergeßt - die Story gibt's gratis dazu.



Riverworld

Strategie, Abenteuer, historische Persönlichkeiten aller Epochen. Außergewöhnlicher Empire-Builder mit fantastischen Möglichkeiten!



Sentinel Returns

Der Straßenfeger vom C 64 ist wieder da, und zwar mit traumhafter Optik! Mal wieder geniale Spiele, so wie es sie früher gab...



Grand Prix 500cc

Stephan ist zwar wie gerädert, hält sich aber noch im Sattel: Der neue Grafikmeilenstein für Motorradrennen soll kommen!

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0“, „M.A.X. 2“, „SWAT 2“, „Quest for Glory V“, „Malkari“, „Daikatana“, „Pizza Syndicate“, „Populous: The Beginning“...

9/98

erscheint am **17. August**

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), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Tom Schmidt (ts), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS)

Redaktionsassistent: Christiane Wesoly (1231)

Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth

Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Tel.: 089/1399400

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert

Titellayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleyer

Titel-Artwork: Fox Interactive/EA/Microprose

Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)

Mediaberatung: PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewicz (1273)

Markenartikel: Christian Buck (1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenen (1471)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458

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,

Ischstattstr. 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: MVZ 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 schwermetalldfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR® SPIEL

OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE



MECHCOMMANDER™

Das Action-Strategie-Spiel der nächsten Generation! Erleben Sie extrem realistische und dynamische Schlachten: Erteilen Sie Ihre Befehle in Echtzeit und bekommen Sie Feedback direkt vom tobenden Schlachtfeld. Befehligen Sie Ihre eigene Mechwarrior® Truppe, die sich durch individuelle Fähigkeiten wie Charakter und Kampfstärke unterscheidet. Sie werden am eigenen Leib spüren, wie gut Ihre Kommandos bei Ihren Söldnern ankommen!

Ihr Erfolg wird von der jeweils letzten Mission und Ihrer Taktik für die nächste Mission abhängen. Leiten Sie Ihre Truppe mit harter Hand, denn nur so bekommen Sie die richtigen Söldner für die richtigen Mechs mit den richtigen Waffen. Spektakuläre grafische Effekte untermauern Ihre Kommandos.

SIE SIND DER MECHCOMMANDER... NUN LIEGT ES IN IHRER HAND...



FASA INTERACTIVE
www.mechcommander.com



MICRO PROSE
www.microprose.com

© 1998 FASA INTERACTIVE, Inc. Veröffentlicht durch MicroProse. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Ltd. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. BattleTech, BattleMech, Mech und Mechwarrior eingetragene Warenzeichen und Mechcommander ist ein Warenzeichen der FASA Corporation. Genutzt unter Lizenz. Das FASA Interactive Logo Design ist ein Warenzeichen der FASA Interactive, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.