POWER PLAY

DAS PC-SPIELE MAGAZIN

DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/hfl 6,25
bfr 119,–/Lit 6.800
Pta 600,–/Dr 1.200,–
www.powerplay.de

10/98

RIGHT WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH • GRUBER STR
DEMOS
Grand Prix 500cc – Survival
– Rage of Mages – Tribal Rage
– Operational Art of War – Recoil
– European Air War – Small Soldiers
– Total Annihilation: Battle Tactics
EXCLUSIV
Deutsche Demo: Jagged Alliance 2
TOOLS
NEU: Indeo 5.03 – DirectX 5.2
– Paint Shop Pro 5 – WS-Zip 6.3 – Acro
2.4/3.0/3.1 – Videoc: Win – McAfee
Win & DOS – Web Scan
ONLINE
– CompuServe –
T-Online – WinCim
LOGOS UND PRODUKTBEZEICHNUNGEN

CD im Heft



Digitale Zuchtfarm

Creatures 2

Leben und leben lassen

Fernöstliche Edel-Action

Shogo

Gut gepanzert gegen böse Buben

Airline Tycoon

Schachern wie die LTU

JAGGED ALLIANCE 2

Zum ersten Mal spielbar:

...wer stirbt schon gerne unter Palmen

10
4 391054 204909

NORM KOGERS
ART OF WAR

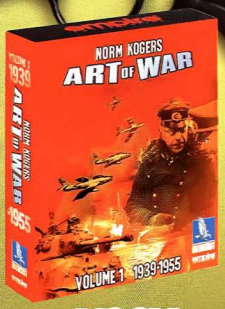
"Art of War
gehört zu den intelligentesten
Strategiespielen, die mir jemals
untergekommen sind."
PC Player, 9/98 ★★★★

PLANEN SIE IHR STRATEGISCHES KUNSTWERK

Ob an Land, zur See oder in der Luft - Art of War ist ein Spiel mit operativen Levels unübertroffener Flexibilität.

Art of War beinhaltet jeden militärischen Feldzug der Jahre 1939 bis 1955, neben dem gesamten Zweiten Weltkrieg auch den Koreakrieg und viele andere Schlachten.

- Zwölf vollständige Szenarien - jede so umfangreich wie ein ganzes Spiel
- Komplette Karten - und Szenarien-Editoren für die Erstellung eigener Schlachten
- Eine breite Palette an Optionen, anhand derer man Spielstärke und - Komplexität variieren kann
- 16 Bit High Colour Grafiken
- Head-to-Head Option für bis zu vier Spieler (auch über E-Mail)



TALONSOFT
empire INTERACTIVE

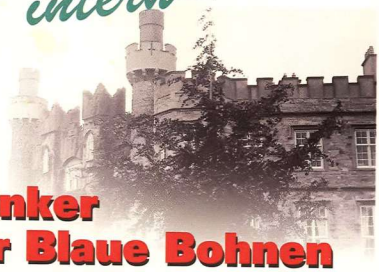
PC CD ROM WIN® 95 or Win® 98

www.empirestrategy.com

KOCH Media GERMANY: **089 857 95 120**, AUSTRIA: **01 815 06 26**, SWITZERLAND: **071 388 68 68**

KOCH MEDIA

Redaktion intern



Burg, Bunker & wieder Blaue Bohnen

Unser Reisebericht in der vorigen Ausgabe verließ kaum die Druckerei, da waren wir schon wieder auf Achse: Die halbe Redaktion hielt der „Wet attack"-Fete von CDV stand, obwohl die Gastgeber mit Eifer und halbnackten, hübschen Tänzerinnen versuchten, uns vom Pfad der Tugend abzubringen. Mit eiserner Disziplin vermieden wir im Hamburger Medienbunker (ehemaliger Flak-Hochbunker), daß von uns kompromitierende Schnappschüsse zum Zwecke höherer Wertungen gemacht werden konnten. Naja, die ganz normalen Fotos von uns sind schon peinlich genug und wurden deshalb sofort verbrannt... Im Kerker einer echten irischen Burg wäre Ralf beinahe gelandet. Aber schon nach kurzer Folter gestand er, daß Activision gerade nur gute Spiele entwickele (bei Asteroids kreuzte er die Finger) und sicherlich ein tolles Weihnachtsgeschäft vor sich habe. Ein zwangloses Urteil könnt Ihr Euch selber ab Seite 34 bilden.



Wet attack: Die legere Fete zum freizügigen Spiel



Gotcha: Wie der Turok-2-Held tobte Stephan durch Österreichs Wälder

Wieder stark unter Beschuß geriet Stephan Freundorfer. Diesmal lag das Waldstück, in dem er sich fröhlich im Schlamm suhlte, in Österreich. Der Gotcha-Spaß gehörte zum Turok-2-Event, zu dem Acclaim geladen hatte. Gestählt durch die vorherige Hasbro-HEDZ-Jagd trumpfte Stephan diesmal groß auf und schoß die gesamte Kollegenschar der anderen Spielezeitschriften ab. Der Lohn seines unerbittlichen Rachefeldzuges: Eine mannshohe Turok-Statue und zahllose blaue Flecken. Bis ihr allerdings mal am Computer mit den Turok-Echsen Gotcha spielen könnt, werden noch etliche Wochen ins Land gehen...

Bis dahin viel Spaß bei allen Spätsommer- und Frühherbst-Spielchen wünscht Euch Euer

PowerPlay-Team

KOLUMNE

Das große Fressen

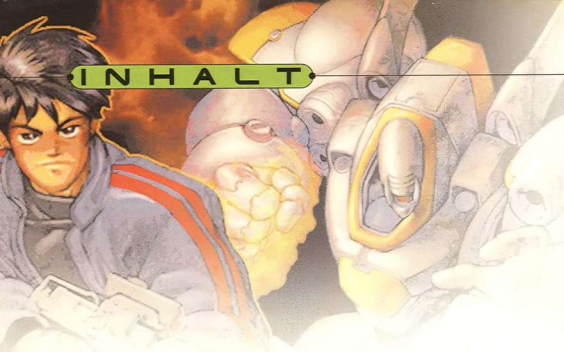
Da gehen sie dahin, die letzten ihrer Art: Unabhängige, kleine bis mittelgroße Spielehersteller sind zum Appetithappen verkommen. Sie werden diese Saison in einem Tempo geschluckt, daß man schon von zügelloser Freßsucht sprechen könnte. Da schneidet sich Gourmet-Gigant Electronic Arts das Filetstück Westwood aus Virgins angeschlagenen Rippen, die noch hungrige Hasbro versucht sich am renommierten Microprose-Brocken (den verdaute schon Spectrum Holobyte nicht so ganz), während sich Buch- und Softwarehaus Tewi mittlerweile Mindscape einverleibte. Und von UbiSoft war zu hören, daß die französischen Feinschmecker in die Fleischtöpfe von 3DO/New World Computing hineinschnuppern. Doch die ganz große Mahlzeit steht mit Cendant bereits auf dem Herd, denn deren Spielebereich um Sierra und Blizzard wird nun wohlfeil geboten – für einen zehnstelligen Rechnungsbetrag! Ob sich das innerhalb der Branche jemand leisten kann?



Damit wird wohl das Fressen und Gefressen werden noch kein Ende haben. So könnten die frisch verkündeten Vertriebs-Partnerschaften zwischen EIDOS und Software 2000 (für den jüngsten Liga-Manager) einerseits sowie Interactive Magic und Topware andererseits die Vorstufe zur nächsten Vermählung sein. Auch könnte jemand auf die Idee kommen, die in schwere See geratene deutsche Blue-Byte in einen sicheren Hafen zu lotsen. Und da weder GT Interactive noch EIDOS sich an Virgin Interactive verausgabt haben, bleibt noch genug Raum für weitere Übernahmephantasien.

Aus der Software-Branche wissen wir allerdings, daß solche Konzentrationen nicht unbedingt Wettbewerb und Qualität fördern. Heute bestimmt schließlich allein Microsoft, was Betriebssystem und Office-Pakete unserer PCs können und was nicht. Big Bill hat übrigens manche Milliarde in der Kriegskasse, um seine immer noch wenig erfolgreiche Spieleabteilung um ein paar Feuerstellen zu erweitern. Und der Kunde? Der löffelt die Suppe aus – oder wird zum Suppenkasper.

Ralf Müller



[titelthemen]

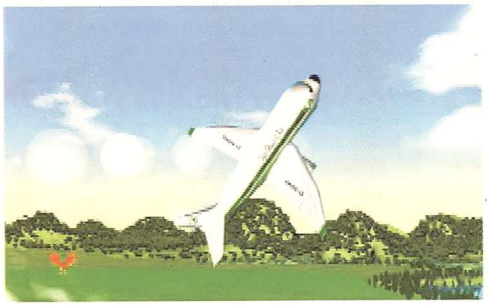
Jagged Alliance 2 100
...wer stirbt schon gerne unter Palmen

Klingon Honor Guard 116
Wahre Krieger gesucht

Creatures 2 112
Digitale Zuchtfarm

Shogo 138
Fernöstliche Edel-Action

Airline Tycoon 124
Schachern wie die LTU



Airline Tycoon Seite 124

[support]

Mech Commander 51
Lösungsweg direkt von Microprose - Teil 2

Reah 57
Kleine Hilfen für Einsteiger

Hexplore 58
Lösungsweg - 1. Teil

Cheat-Fundgrube 97
Pfiffige Tricks von A bis Z





Jagged Alliance 2 Seite 100



Motocross Madness Seite 120

[pipeline]

Kurzmeldungen 10
Brandaktuelles aus der Spieleszene

Serie: Ultima Online 24
Tagebuch eines Abenteurers

X-COM: Alliance 28
Ein Strategieklassiker auf neuen Pfaden

Cromagnon 30
Knuddeliges aus der Steinzeit

Enemy Infestation 32
Horch, was kommt von draußen 'rein?

Neues von Activision 34
Actionknaller für den Gabentisch

Need for Speed III 38
EA gibt wieder Gas

X - Beyond the Frontier 40
Vielversprechender Elite-Nachfolger

Die Völker 42
Siedeln wie die Siedler, siegen wie in Starcraft

Drakan 44
Die Drachen kommen

Enemy Zero 46
Horrorabenteuer mit blonder Heldin

Ultima IX 48
Das letzte Abenteuer des Avatar



Knights and Merchants
Seite 134

Shogo
Seite 138



[wettbewerb]

Spieler-Nachwuchs gesucht 23
Sportliches Equipment von Adidas zu gewinnen

[hardware]

Dauerbrenner: INTEL vs. AMD 142
Der CPU-Krieg geht weiter
Mit INTEL auf die Überholspur 143
Neueste Prozessor-Generation vorgestellt
iiyama senkt die Preise 143
Günstige Monitore im September

[test]

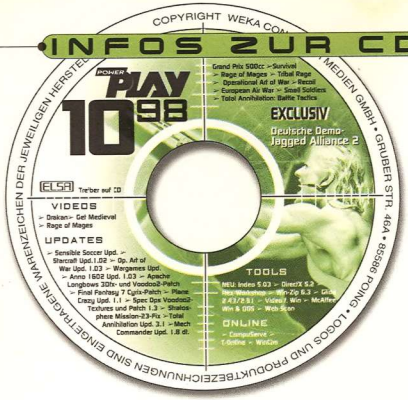
Airline Tycoon 124
Bundesliga Manager 98 109
Chartbuster 115
Creatures 2 112
Colin McRae Rally 136
Get Medieval 114
Hardwar 132
Johnny Herberts GP Champ.Ship 108
Klingon Honor Guard 116
Knights and Merchants 134
Mayday 126
Motocross Madness 120
Reah 110
Rage of Mages 128
Shogo 138
Tellurian Defence 122
Total Annihilation - Battle Tactics 107
Urban Assault 106
Zeus 130

[rubriken]

Editorial 3
Was ist auf der neuen Power-Play-CD? 6
So werten wir 99
Team intim:
Die Vorlieben der Redakteure 141
Leserpost 145
Inserenten 145
Impressum 146



Klingon Honor Guard
Seite 116



Die CD im Überblick

WICHTIGER HINWEIS

Beim Recoil-Demo ist die Software-Variante problemlos spielbar, beim Start im 3Dfx-Modus können allerdings Bugs auftreten, die auch zu Änderung an der Systemsteuerung (Soundlautstärke) führen. Wer sich unsicher ist, sollte lieber auf 3Dfx verzichten !!!

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).



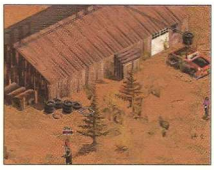
DEMOS

Demos	Größe
Exklusiv: Deutsche Demo Jagged Alliance 2	66,0 MB*
Grand Prix 500cc Power Play Edition	100,0 MB*
Survival	32,0 MB*
Rage of Mages	40,0 MB*
Tribal Rage	21,0 MB*
Operational Art of War	7,0 MB*
Recoil	35,5 MB*
European Air War	22,0 MB*
Small Soldiers	25,0 MB*
Total Annihilation: Battle Tactics	4,0 MB*

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

VIDEOS

- Drakan
- Get Medieval
- Rage of Mages



Jagged Alliance 2

Exklusiv: Die dt. Demo! Stellt ein Söldnertrupp auf und befreit ein paar Sektoren. Aber Vorsicht, die Besatzer schießen schön scharf!

CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Survival

In der deutschen Antwort auf Incoming dürft Ihr schon mal fleißig den Feuerknopf malträtieren.

CPU: P166 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 4x



Rage of Mages

Mit Schwert und Zauberei einem Geheimnis auf der Spur. Eine Beispielmission führt Euch hier gegen feindliche Krieger.

CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Tribal Rage

Echtzeit mal anders. Vier Demo-Level entführen Euch in eine kultige Endzeitwelt mit fiesen Splatter-Punks.

CPU: P100 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Small Soldiers

„Toy Story" läßt grüßen, wenn hier Army-Stoßtrupps gegen nett verrückte Aliens kämpfen.

CPU: P100 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



European Air War

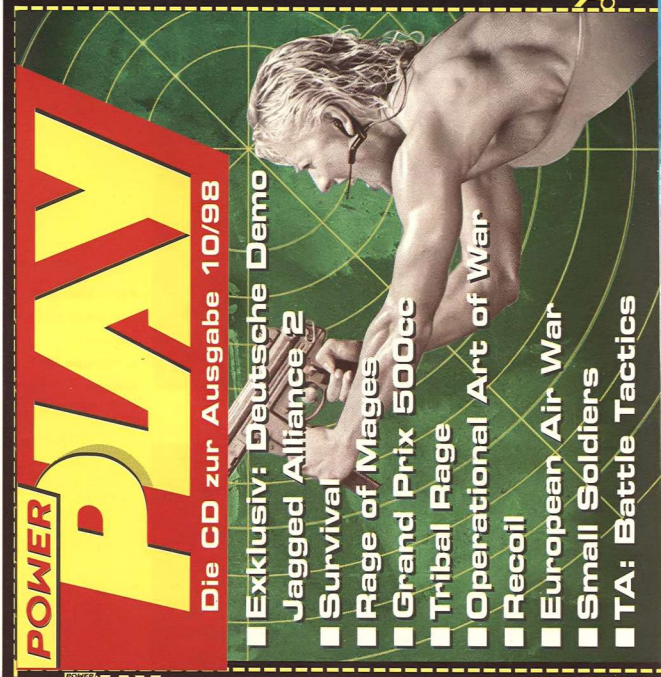
Im Nachfolger zu 1942: Pacific Air War säubert Ihr diesmal den Himmel über Europa von bösen Buben.

CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Grand Prix 500cc Power Play Edition• Recoil • TA: Battle Tactics • Operational Art of War

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



POWER PLAY CD 10/98

[demos]

- Exklusiv: Deutsche Demo Jagged Alliance 2
- Survival
- Rage of Mages
- Grand Prix 500cc
- Tribal Rage
- Operational Art of War
- Recoil
- European Air War
- Small Soldiers
- TA: Battle Tactics

[updates]

- Sensible Soccer – Upd.
- Starcraft – Upd. 1.02
- Op. Art of War – Upd. 1.03
- Wargames – Upd.
- Anno 1602 – Upd. 1.03
- Apache Longbow – 3Dfx-und Voodoo2-Patch
- Final Fantasy 7 – Cyrix-Patch
- Plane Crazy – Upd. 1.1
- Spec Ops – Voodoo2-Textures und Patch 1.3
- Stratosphere – Mission-23-Fix
- Total Annihilation – Upd. 3.1
- Mech Commander – Upd. 1.8 dt.

[tools]

- DirectX 5.2 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Diverse Virenscanner:
- NEU: Indeo 5.03 – Video f. Win
- McAffee Win95
- McAffee DOS
- Web Scan
- ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 – 3Dfx Treiber
- Glide 2.51 – Voodoo-2-Treiber

[Videos]

- Drakan
- Get Medieval
- Rage of Mages

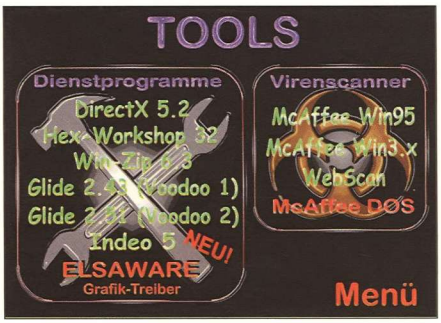
[online]

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

POWER PLAY CD 10/98



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



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

INFO

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

UPDATES

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

- **Sensible Soccer – Upd.**
- **Starcraft – Upd. 1.02**
- **Op. Art of War – Upd. 1.03**
- **Wargames – Upd.**
- **Anno 1602 – Upd. 1.03**
- **Apache Longbow – 3Dfx- und Voodoo2-Patch**
- **FF 7 – Cyrix-Patch**
- **Mech Comm. – Upd. 1.8 dt.**
- **Plane Crazy – Upd. 1.1**
- **Spec Ops – Voodoo2-Texturres und Patch 1.3**
- **Stratosphere – Mission-23-Fix**
- **Total Annihilation – Upd. 3.1**

ONLINE

- **CompuServe – Provider**
- **WinCim – Online-Tool**
- **T-Online – Provider**

TOOLS

- **DirectX 5.2 – Systemtreiber**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Diverse Virenscanner:**
  - **McAffee WIN95**
  - **McAffee DOS**
  - **Web Scan**
- **ELSA-Treiber**
- **Hex-Workshop 32 – Editor**
- **Glide 2.43 – Voodoo-Treiber**
- **Glide 2.51 – Voodoo2-Treiber**
- **NEU: Indeo 5.03 – Video für Windows**

LESER.EXE

- **Age of Empires Szenarien**

REIF FÜR NEUE INSELN?

Das werden Sie bald herausfinden!

Denn jetzt kommt die Erweiterung für eines der erfolgreichsten Computer-Spiele aller Zeiten:

ANNO 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer Das offizielle Erweiterungs-Set

Egal ob Neueinsteiger oder hartgesottener ANNO 1602-Freak. Wer bisher an seine Grenzen oder die des Spiels gestoßen ist, braucht sich keine Gedanken mehr zu machen. Das brandneue Erweiterungs-Set bringt alles, was das Herz eines Abenteurers, Pioniers oder Piraten begehrt:

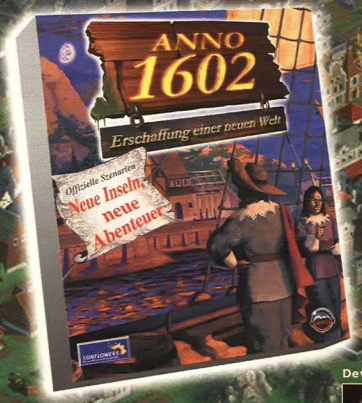
Neue, herausfordernde Szenarien: *mehr als 40 neue Abenteuer für Einzel- und Mehrspieler.*

Neue und größere Inseln: *über 300 (!) mit verschiedenen Landschaftstypen.*

Der Editor: *Generieren Sie Ihre eigene Inselwelt. Übersichtlich, leicht zu bedienen und bis in jede Einzelheit genau – speziell entwickelt für eindrucksvolle Netzwerkszenarien!*

Der Computergegner: *wurde in Bezug auf Taktik und Reaktionszeit noch weiter optimiert und bietet vor allem dem ANNO 1602-Experten neuen Spielspaß.*

Mehr Details: *Figuren mit Schatten, überraschende Zwischenereignisse, neue Cut-Scenes.*



*Leinen los ab dem 15. Oktober 1998**

Published by

SUNFLOWERS
the world of entertainment

http://www.sunflowers.de

**voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel*

Developed by

MAX DESIGN

Distributed by

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

http://www.infogrames.de

Alberich & Co. KG

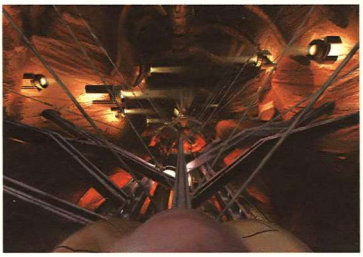
Der Ring des Nibelungen



Und ewig locken die Rheintöchter

Unter dem Titel „Der Ring" wurde Cryos neueste Ungewöhnlichkeit schon auf der E3 vorgestellt. Inzwischen waren die Jungs bei uns zu Besuch und haben eine erste spielbare Fassung vorgeführt - und wir dürfen nunmehr alle Abenteurer beruhigen. Denn zwar dreht es sich bei dieser Versoftung der germanischen Nibelungensaga um ein ziemlich abgefahrenes Thema, aber inhaltlich ist's doch ein ganz normales 3D-Adventure geworden, und ein optisch überwältigendes noch dazu. In vier unabhängig voneinander spielbaren Episoden verkörpert man den Tarnkappen-Gnom Alberich, die ausgesprochen appetitlich aussehende Brünnhilde, den Helden Siegmund (nicht zu verwechseln mit dem bekannteren Siegfried) sowie den Feuergott Loge. Freilich entfaltet sich die Story hier nur bis etwa zur Halbzeit; kein Wunder also, daß ein zweiter Ring mit dem Rest vom Fest bereits fest eingeplant ist... *jn*

Der Ring des Nibelungen
Hersteller
Cryo/arxel tribe
Erscheinen geplant
Herbst 98



So schaut's aus in Nibelheim

Der Stein des Franken

Rocky Horror Interactive Show

Millionen von Menschen haben die „Rocky Horror Picture Show" im Kino gesehen, ja, ganze Lichtspielhäuser ernährten sich über Jahre hinweg nur von diesem Kult-Streifen. Jetzt kommt die Geschichte von Janet und Brad, die per Autopanne auf ein verlassenes Haus stoßen und dort die Bekanntschaft von Dr. Frank'n'furter machen, auch auf die Computermonitore zu. Wahlweise dirigiert man Brad oder seine Freundin durch das Grueselgebäude, wobei die digitalisierten Akteure eher blaß wirken. Dafür erfreut die Screenmaske mit einem Gewusel an gänsehäutigen Requisiten, die von allerlei Monstern ständig hin und her verfrachtet oder durch andere Dinge ersetzt werden. Mitsamt dem Grafikfenster macht das nicht unbedingt den Eindruck, auf der technischen Höhe der Zeit zu sein, aber es ist auf jeden Fall Kult (vor allem musikalisch) – genau das und nix anderes kann schließlich auch von einem Adventure dieses Namens erwartet werden... *jn*



Gleich nimmt das Schicksal seinen Lauf...



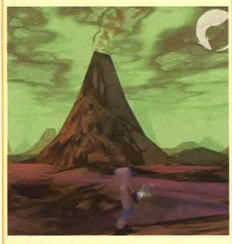
Mr. Langzahn persönlich kommentiert das Geschehen

Rocky Horror Interactive Show
Genre
Grafikadventure
Hersteller
Selling Points/ On-line
Erscheinen geplant
Herbst 98

Viecher im Weltraum

HAB-12

Miray ist Arbeiter und schuftet auf einem gigantischen Raumschiff, das hauptsächlich aus 12 ganz unterschiedlichen Lebensbereichen (sogenannten Habitaten) besteht. Diese Habitate haben die Aufgabe, außerirdische Lebensformen am Leben zu erhalten, welche vom Schiff unterwegs eingesammelt wurden. So weit, so gut, doch blöderweise bricht eine seltsame Katastrophe über den Forschungsraumer herein und hinterläßt Miray als einzigen Überlebenden der Besatzung. Und der muß sich jetzt durch die feindseligen Umwelten der Habitate schlagen und dort jeweils unterschiedlichen Anforderungen gerecht werden, um auch weiterhin seinen Frühstückskaffee genießen zu können... Aus der Spielerperspektive präsentiert sich „HAB-12" als rätselhaltiges Action-Adventure in 3D, wobei die Qualität der Animationen von der verwendeten Hardware abhängt: Je besser der Rechner, desto glattere Bewegungen sind vorgesehen. *jn*



Eine Landschaft wie bei den Dinosauriern

HAB-12
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Ratloop
Erscheinen geplant
1999

Kurz nach Redaktionsschluß:

Erste CeBit-Impressionen

Die CeBit Home fand in diesem Jahr vom 26.8. bis 30.8 in Hannover statt. Erwartungsgemäß brachte sie zwar kaum Neues, einige Messe-Higlights gab es aber doch zu sehen. **UbiSoft** glänzte mit zwei langerwarteten Actiontiteln aus dem Hause 3DO: Uprising 2 belebt das junge Genre der Actionstrategie mit nahezu fotorealistischer Grafik und geschickt eingesetzten Strategieelementen im aktuellen Genremix. Requiem – Wrath of the Fallen zeigte im ohnehin detailverwöhnten Actionbereich erstaunliche Ausblicke inklusive einer brillanten Darstellung von Gegnern und Hintergründen. **Eidos** hatte ein beachtliches Line-Up verrsammelt. Die frühen Level von Tomb Raider 3 zeigten eine Weiterentwicklung des bewährten Spielprinzips – nicht nur in Bezug auf Laras Rundungen. Neue Moves und Effekte erzeugen Atmosphäre im nächsten Abenteuer der Zopf-



Die Großmutter des Actionadventures feierte ihr Comeback

Amazone. Daikatana, der ewige Shooter-Geheimtip, war in einer selbstablaufenden Demo zu sehen. Die grafische Tiefe und- die neuartigen Waffen und Gegner dürften, wenn es denn endlich erscheint, selbst Unreal weit in den Schatten stellen. **Omikron** fällt dagegen eher in die Kategorie Actionadventure. Grafisch und atmosphärisch an Blade Runner erinnernd, bringt es eigenwillige Features. Eine von einem bösartigen Diktator geknechtete Stadt wird von 5000 unterschiedlichen Charakteren bevölkert, die der Unhold ihrer Seelen berauben will. Auch der Spieler verfügt über höhere Kräfte: stirbt Eure Figur, dann wandert die Seele in diejenige Person, die sie zuletzt berührt hatte. Eine Überraschung für Strategen ist Warzone 2100 von ehemaligen Microprose-Mitarbeitern mit X-Com- und Gunship-Erfahrung. Üppige Forschung und eigene Konstruktion der Units, alles in Echtzeit, bereichern das Spiel. Innerhalb jeder Kampagne müßt Ihr Eure Basis nur einmal aufbauen, danach starten Einsätze in das immer größer werdende Umland.



Jagged Alliance 2 war das Thema bei Topware – man siehts an den Muskeln und dem martialischen Gerät

Multiplayer werden sich über die großzügige Beschränkung der Einheitenanzahl freuen: maximal 2000 Units. **GT Interactive** zeigte außer einer Alphaversion von War Of The Worlds das völlig überzeugende Fun-Racinggame Power Slide. Stellt Euch Unreal ohne Kanone vor, dafür mit futuristischen Flitzern, im Mad-Max-Ambiente . *fe/cis*

Schlauer schießen

Inertia



Gleich fällt er von der Brücke

In den Tiefen des Weltraums gibt es einen wertvollen und gefährlichen Industrieplaneten. Die dort ansässigen Megakonzerne beschäftigen Söldner, welche in schwer bewaffneten Autos durch die Gegend düsen, um den Konkurrenten eins auszuwischen. Untergründige Tunnel, unberechenbare Wildnisse oder heikle Hochsicherheits-Industriegebiete gehören zu den Arenen der Fahrer – aber hier wird nicht einfach siegen, wer am schnellsten schießt, sondern der, der am gerissensten vorgeht und z.B. dafür sorgt, daß seine Widersacher nicht durch Licht- und Schatteneffekte vorgewarnt werden. Neben optischen achten die Hersteller insbesondere auch auf physikalisch passende Effekte – die man sich etwa zunutze machen kann, wenn man in eine Null-G-Falle hineingerät. Abgesehen von feindlichen Fahrern machen einem freilich auch „wildlebende" Roboter das Leben schwer, und das nicht zuletzt deshalb, weil sie sich – so sagt der Hersteller - einer ganz gemein guten KI bedienen sollen... jn

Inertia
Genre
Auto-Shooter
Hersteller
Microsoft/Pseudo Interactive
Erscheinen geplant
1999

Hunde, wollt Ihr ewig leben?

Kanaan

Im Weltraum herrscht seit 700 Jahren Krieg – zwischen einer menschen- und einer hundeähnlichen Rasse. Eines bösen Tages nun eroberten die Wauzis den Planeten Camrose. Aber der macht ihnen wenig Freude, denn es gibt eine Widerstandsbewegung. Tja, und jetzt geht es natürlich darum, in bester Guerillero-Manier die Welt freizukämpfen...
Gut, das ist storymäßig vielleicht kein Durchbruch zu höheren Sphären, aber die 3D-Grafik sieht dafür buchstäblich gigantisch aus. Zudem kann man sich diverser Fahrzeuge bemächtigen. Auf die Schlauheit der Gegner ist man beim Hersteller besonders stolz. Wenn der Spieler beispielsweise einen feindlichen Trupp überrascht, dann werden einige Bellos anfangen, wie wild durch die Gegend zu schießen, um den Spieler abzulenken, andere hechten vielleicht erstmal hinter eine vernünftige Deckung und wieder andere rennen zum Alarmknopf, um ihre Hundekumpels herbeizurufen.

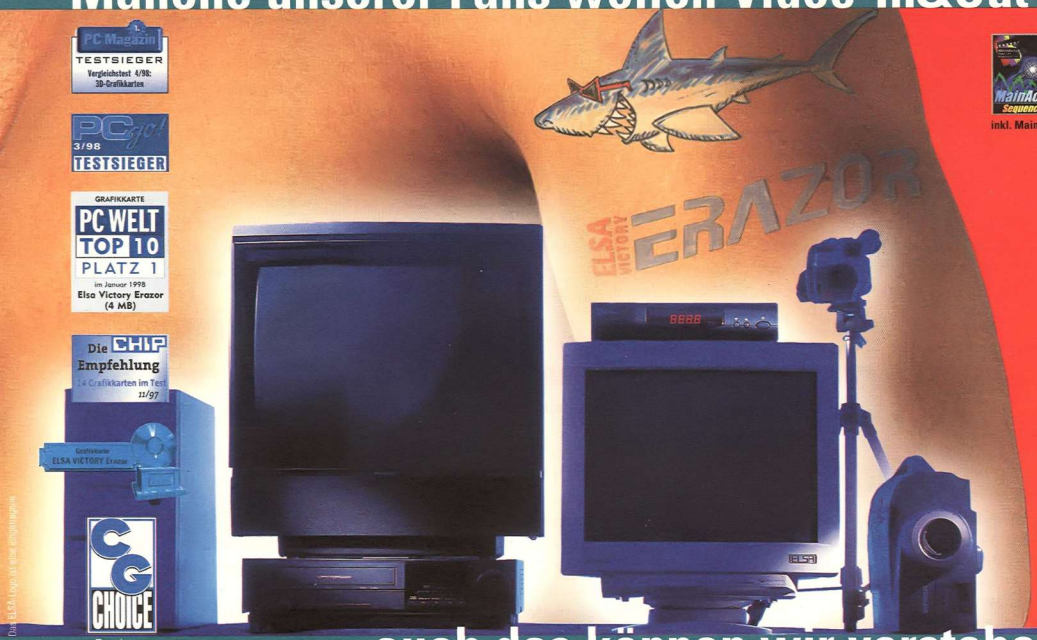


Das ist mal eine vernünftige Explosion!

Freilich ist man nicht allein mit simplem Ballern beschäftigt, denn es gibt auch einen Schleichmodus – und überhaupt meist mehrere Möglichkeiten des Vorgehens. Für Multiplayer-Fans dürfte insbesondere die riesige, mehr als anderthalb Quadratkilometer große Arena eine erfreuliche Nachricht sein, in der man sich mit bis zu 16 Mann gegenseitig beharken kann. *jn*

Kanaan
Genre
3D-Ballerei
Hersteller
Ubi-Soft/Argonaut
Erscheinen geplant
1999

Manche unserer Fans wollen Video-In&Out ...





inkl. MainActor-Software

PC Magazin TESTSIEGER Vergleichstest 4/98: 3D-Grafikkarten

PC go! 3/98 TESTSIEGER

GRAFIKKARTE PC WELT TOP 10 PLATZ 1 im Januar 1998 Elsa Victory Erazor (4 MB)

Die CHIP Empfehlung 14 Grafikkarten im Test 11/97

CG CHOICE

Testsieger Computer Gaming World 1/98, USA

... auch das können wir verstehen!

Computer Bild Qualitäts-Sieger

Testsieger Computer Bild 5/98

GameStar ELSA Victory Erazor

Testsieger Game Star 10/97

PC SHOPPING EMPFEHLUNG

Empfehlung PC Shopping 11/97

PC Direkt EMPFEHLUNG

Empfehlung PC Direkt 12/97

Die integrierte Videohardware inkl. Kabeladapter der *ELSA VICTORY Erazor* erweitert Ihre Möglichkeiten um ein Vielfaches. Neben flüssiger Darstellung und brillanter 2D/3D-Grafikperformance bietet Ihnen diese Grafikkarte sämtliche Vorteile von Video-In&Out:
Videoaufnahme über Videokamera oder -recorder, Spielen auf dem Fernseher, Projektion über Beamer oder Projektor, TV-Broadcasting auf dem PC-Monitor und und und...

Mit der beigefügten MainActor-Software können Sie Ihre aufgenommenen Clips auch gleich am PC editieren, schneiden, nachvertonen und anschließend wieder auf einen Videorecorder überspielen.



ELSA VICTORY Erazor ™ (Video-In&Out, 4 MB SGRAM) **199,– DM**

Und für die, denen es mehr auf Speicher als auf Videofunktionalität ankommt, gibt es zum gleichen Preis die *ELSA VICTORY Erazor LT* mit satten 8 MB synchronem RAM.

ELSA VICTORY Erazor ™***LT*** (8 MB synchrones RAM) **199,– DM**

ELSA

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · **Service-Faxline** +49-(0)241-606-5199 · **www.elsa.de**

Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Die ELSA Logos sind eingetragene Marken der ELSA AG. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.

Volle Deckung

Sports TV: Boxing!



Nicht zu verwechseln mit den alten TV-Sports-Titeln von Cinemaware ist die neue Simulation aus dem Softwarehaus Silver Style. Nach ein paar Werbespielchen und so illustren Titeln wie Mad News und Carribbean Desaster wollen die Berliner sich in des Deutschen Lieblingsgenre mit einer ganzen Management-Serie einen Namen machen. Ab Oktober dürft Ihr in das undurchsichtige Geschäft mit Muskelmännern und Matschbirnen einsteigen. Um auch dem Laien etwas Ahnung vom Boxsport zu vermitteln, können in einem umfangreichen Infoteil Regeln, Boxtechniken und Anekdoten nachgeschlagen werden. Durch die verschiedenen Spielziele und die damit verbundenen, speziellen Taktiken, mit der die Simulation angegangen werden muß, soll die Motivation lange erhalten bleiben. Ihr könnt fünf Jahre lang einen Star managen, Euren eigenen Boxstall aufmachen, innerhalb von zehn Jahren einen Weltmeister erschaffen, soviel Geld wie möglich scheffeln oder Euch sogar an einem Adventure-Modus versuchen. Die Aufgaben Eures Don-King-Verschnitts sind vielfältig: Vorgegebene oder selbsterschaffene Boxer mit jeweils 14 Attributen werden von Euch unter Vertrag genommen, Ihr organisiert Training und Kämpfe, haltet den Sportler und die Sponsoren bei Laune, stellt Ernährungspläne auf und verschachert Senderechte. Natürlich bleiben Euch auch die Grauzonen des Profisports wie Doping und Bestechung nicht vorenthalten. Neben den Echtzeit-3D-Kämpfen mit möglicher Eigenbeteiligung und der deutschen Sprachausgabe versprechen die vielen kleinen Details einen gehaltvollen und spaßigen Managertitel. *sf*



Noch so'n Ding – Augenring!



Die Hau-drauf-Statistik

Sports TV: Boxing!
Genre
Sportmanager
Hersteller
Silver Style Entertainment
Erscheinen geplant
Oktober '98

Wühltisch

Monopoly: Kurz nach dem Kauf sämtlicher Atari-Rechte hat Spielzeug und -softwarehersteller Hasbro wieder zugeschlagen. Diesmal haben sich die Amerikaner mit Microprose (Mechcommander, Klingon Honor Guard) für 70 Millionen Dollar sogar eine noch recht lebendige Firma einverleibt. *** **Abnehmer gesucht:** Keinen Käufer hat dagegen bisher das Firmenkonglomerat Cendant für seinen gesamten Spiele- und Lernsoftwarebereich - darunter Sierra und Blizzard - gefunden. Für eine dreistellige Millionen-Dollar-Summe werden sich Interessierte die genialen Starcraft- und Diablo-Entwickler ins Haus holen können. *** **Jungfrau ohne Kind:** Entertainment-Riese Virgin hat das Softwarehaus Westwood (Kyrandia, Command & Conquer, Bladerunner) abgetreten. Glücklicher neuer Besitzer und 122,5 Millionen Dollar ärmer ist nun Electronic Arts. *** **Gib Gas:** Chris Taylor, Chefdesigner von Cavedog (Total Annihilation), hat mit Gas Powered Games seine eigene Firma ins Leben gerufen. Als großer und vermögender Bruder, mit dem bereits ein Entwicklungsvertrag abgeschlossen wurde, fungiert der Gigant Microsoft. Solarkollektoren bei Age of Empires 2 sind allerdings nicht zu befürchten, der erste MS-Titel des Spieleveterans wird ein Rollenspiel sein. *** **Hier kommt Kurt:** Drei führende Köpfe des Dauerbrenners Bundesliga Manager haben sich von Software 2000 getrennt und ihren eigenen Publisher namens Heart-Line ins Leben gerufen. Die Herren Niedermeier, Krahe und Onnen versprechen uns Qualität statt Quantität bei ihren Produkten, der erste herzhafte Titel wird (Überraschung!) ein Fußballmanager sein, der auf den beliebten deutschen Vornamen Kurt hört. *sf*

Klappe, die vierte

StarCon

Seit 1990 gibt es mittlerweile die Star-Control-Serie, wobei sich alle drei Teile der Weltraum-Oper relativ stark unterschieden. Neben Strategie, Action und Ressourcenmanagement gehörten auch Rollenspielanteile zur bunten Genre-Mixtur. Mit dem kommenden vierten Teil will Accolade nun die Actionfreunde beglücken und bietet daher 3D-Weltraumgeballer pur ohne allzuviel taktisches Gefummel. Dafür wird viel Wert auf eine knackige und humorvolle Story gelegt. 14 Rassen, die sich zu drei Allianzen zusammengeschlossen haben, bevölkern ein riesiges Universum. Für zwei der Bündnisse dürft Ihr als Pilot in den Kampf ziehen, die zu erfüllenden Missionen verzweigen sich je nach Euren persönlichen Erfolgen. Eine ganze Palette Schiffe stehen Euch dabei zur Verfügung, im Laufe der Zeit lassen sich die Raumer aufbohren und mit neuester Technologie vollstopfen. Neben einem Splitscreen-Modus wird es natürlich auch Netzwerk-Unterstützung geben, die sowohl kooperatives wie konkurrierendes Spiel erlaubt. *sf*



StarCon setzt jetzt ganz auf Action

StarCon
Genre
3D-Weltraumaction
Erscheinen geplant
März '99

Space Race

Mad Trax



Na, wieder ein Spiel unter 3Dfx2 nicht zum Laufen gebracht? Bei Mad Trax werden solche Kompatibilitätsprobleme nun keine Sorgen mehr bereiten, denn Project Two bringt sein futuristisches Rennspektakel als originären Voodoo2-Titel mit einer abgespeckten Voodoo1-Variante auf den Markt. Zehn abgedrehte Kurse stehen Euch für die wohltexturierten und waffenbewehrten Zukunftsgefährte zur Verfügung, deren Physik und Steuerung gleichwohl heutigem Realismusniveau entsprechen sollen. Eingebettet sind die Rennen in eine richtige Story, die dank Grafikkarten-Power durch Echtzeit-Cutscenes in Szene gesetzt wird. Halsbrecherische Stunts, weite Sprünge, Rampen und natürlich spezielle Multiplayerszenarien versprechen flotte Action und packende Zweikämpfe. *sf*

Mad Trax
Genre
Rennspiel
Hersteller
Project Two
Erscheinen geplant
Oktober '98



Die Fortbewegungsmittel der Zukunft

Fahr' die Stacheln aus!

Sonic R

Das Sega-Maskottchen mit der schrägen Frisur beehrt uns im Herbst wieder einmal auf dem PC. Diesmal läuft der Igel allerdings im Wettbewerb mit Dr. Robotnik, Knuckles und den anderen bunten Comic-Helden auf fünf verschiedenen Strecken um die Wette und sammelt dabei goldene Ringe und Power-Ups ein. Das Ganze wird selbstverständlich in 3D präsentiert, die Unterstützung aktueller Beschleuniger-Karten soll detailreiche Fantasy-Strecken auf den Monitor zaubern. Überdies werden sich bis zu vier Spieler dann in unterschiedlichen Modi via Splitscreen und Netzwerk messen können. *sf*

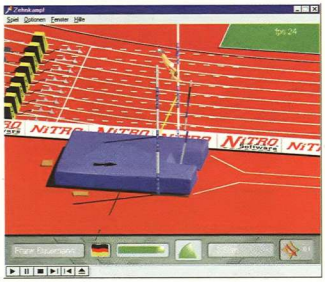
Sonic R
Genre
Spaß-Rennspiel
Hersteller
Sega
Erscheinen geplant
Oktober '98

Königsdisziplin

Frank Busemanns Zehnkampf

Warum gibt es eigentlich keine simplen Sporttitel mehr wie Summer Games, Decathlon oder Track & Field, die uns vor zehn Jahren noch um Schlaf und Joysticks gebracht haben? Die gleiche Frage haben sich wohl auch die Leute von Greenwood gestellt, die nun Ende des Jahres diese Lücke mit ihrem Windows-95-Zehnkampf schließen wollen. Im Fenster könnt Ihr an den Wettbewerben wie Diskuswurf, Hochsprung und 100m-Lauf teilnehmen und dabei entweder Frank Busemanns Rekorde brechen oder zeitgleich gegen bis zu sieben Konkurrenten antreten. Um die Tastatur und die Nerven eventuell im Raum befindlicher Familienangehöriger zu schonen, bedient Ihr Euch bei den Laufdisziplinen nicht der alten "Hämmer-drauf-wie-verrückt"-Methode, sondern bringt Euer Männchen durch rhythmischen Tastendruck auf Touren. *sf*

Frank Busemanns Zehnkampf
Genre
Sportspiel
Hersteller
Greenwood
Erscheinen geplant
4. Quartal '98



Die Technik macht's, nicht die Länge

Überreizt?

Bonn Ouvert

Bald ist sie überstanden, die Wahlkampfzeit mit dem immer gleichen Dampfgeplaudere und der blasierten Politprominenz. Damit Ihr auch in Zukunft nicht auf leere Sprüche verzichten müßt, beschert Euch Ikarion ein Programm, bei dem Ihr selbst in die Rolle eines von sieben Spitzenpolitikern schlüpft, um nicht nur Phrasen, sondern auch Skat zu dreschen. Das beliebte deutsche Kartenspiel kann solo oder im Netz betrieben werden. Aufgepeppt wird das eher spartanische Spielprinzip durch Animationen à la "Hurra-Deutschland" und einen Stimmenimitator, der die Politclowns recht lebensecht synchronisiert. Für ca. 50 Mark ist das Produkt Euer, an wen die acht Mark Mehrwertssteuer gehen, wird sich im September zeigen. *sf*



Hier muß Kohl seine Karten wohl oder übel offenlegen

Nächsten Monat, versprochen!

Grand Prix 500cc

Nachdem uns Ascaron schon seit Monaten mit der ersten echten Motorrad-Simulation für den PC den Mund wäßrig macht, scheint dem Titel nun wirklich nur noch der Feinschliff zu fehlen. Äußerste Detailtreue bei Handhabung und Tuning Eurer Maschine aus der 125er-, 250er- oder 500er-Klasse soll auch durch den Sponsorvertrag von Funsoft/Ascaron mit der Team Racing Factory gewährleistet werden. Deren Fahrer, der gerade volljährige Alex Hofmann, ist momentan das Wunderkind der deutschen 250er-Klasse, die er noch vor Saisonende 1998 souverän gewonnen hat. Natürlich hat der junge Mann, in dessen Rennanzug Ihr schlüpfen dürft und von dessen Maschine auch



Alex Hofmann spielt sich auch gerne mal selbst

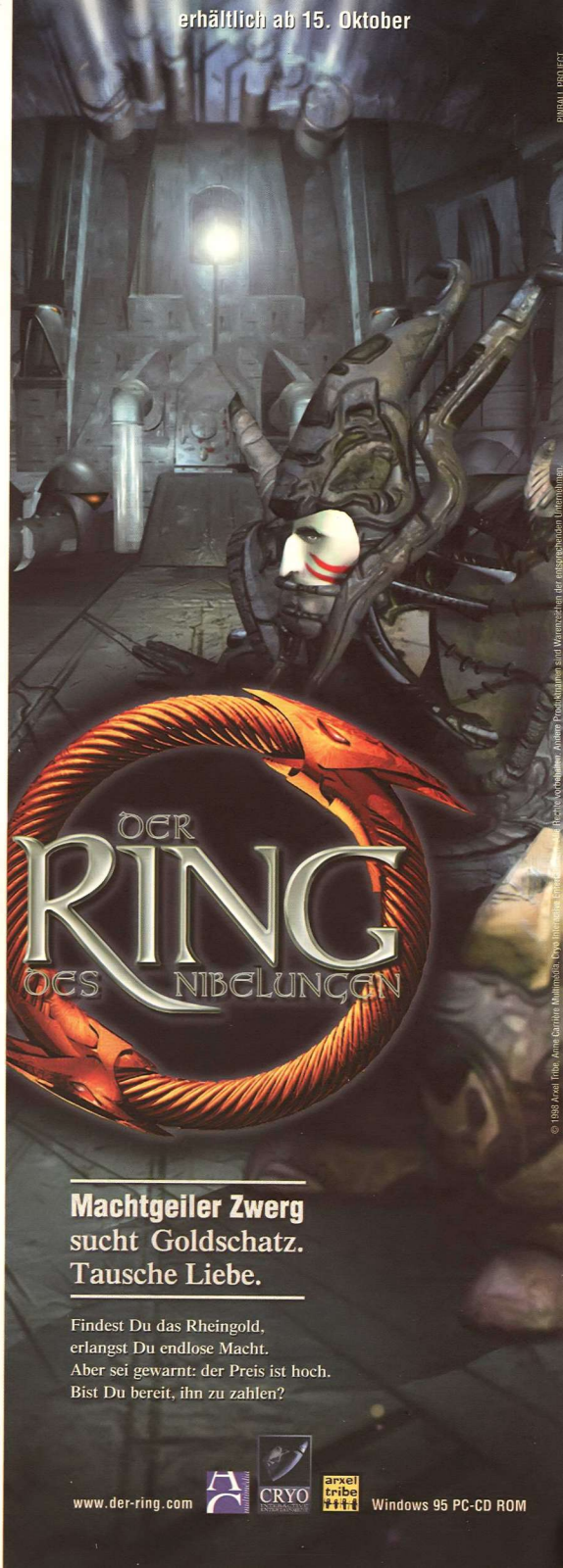
sichtliche und detaillierteDatenaufzeichnung, durch die Ihr in der Lage sein werdet, sämtliche Teile Eurer Maschine exakt zu tunen, spektakuläre Unfälle, unterschiedliche Wetterbedingungen und Kameraperspektiven sowie die Unterstützung von Force Feedback und diverser 3D-Karten. Das ist aber noch nicht alles, mehr gibt's im Testbericht in PP 11/98. *sf*



Die Cockpit-Ansicht ist nichts für schwache Nerven und Mägen

technische Daten und Motorgeräusche ins Spiel einfließen, auch fleißig Grand Prix 500cc ausgetestet und hat dabei sogar das gesamte Entwicklerteam deklassiert. Auf folgende Features dürft Ihr Euch neben der realistischen Fahrphysik noch freuen: 15 originale GP-Strecken der Saison 1997, die mittels starker 3D-Engine aus bis zu 20 000 Polygonen ohne Pop-Ups auf den Bildschirm gezaubert werden, eine über-

Grand Prix 500cc
Genre
Motorrad-Simulation
Hersteller
Ascaron/Funsoft
Erscheinen geplant
Oktober '98



Wing Commander Secret Ops

Geheimsache

Schon die ersten Ankündigungen zum nächsten Kapitel des Wing-Commander-Epos ließen aufhorchen: Neue Wing-Commander-Folgen im Internet zum Runterladen. Einfach so? Tatsache ist, daß 56 Single-Player-Missionen gratis auf den Download warten. Eingeteilt in sieben Episoden zu je sechs bis acht Missionen, kann jede Woche eine neue Episode geladen werden.



Neue Abenteuer im Wing-Commander-Universum

Nach dem Ende des Sternenkrieges, der in Wing Commander Prophecy mitzuerleben war, gibt es für die tapferen Piloten von der Midway noch jede Menge zu tun. Zu ihren Aufgaben gehört zum Beispiel eine Eskorte für den neuen schnellen Angriffskreuzer der Konföderation: Cerberus. Inzwischen sollten die ersten Folgen im Netz stehen, schaut unter **www.secretops.com** nach. *fe*

Wing Commander Secret Ops
Genre
Space-Action
Hersteller
Origin
Erhältlich ab
Sofort

Descent Freespace Missions

Lautlose Bedrohung



Die lautlose Gefahr von außen

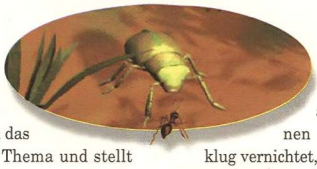
Zum gefeierten Space-Shooter Descent Freespace wird es in Kürze ein Missionpack geben – das konnte ja auch nicht lange ausbleiben. 40 neue Missionen wollen Eure Raumflugfähigkeiten auf die Probe stellen, zwei neue Fighter stehen zum Losdüsen bereit, und je zwei neue Haupt- und Nebenwaffen möchten ihre zerstörerische Wirkung auf fiese Feinde loslassen – vor allem auf das neue Flaggschiff des Gegners, das eine echte Herausforderung selbst für professionelle Raumpiloten darstellt. All das folgt einer Hintergrundstory, die Euch im Auftrag der „Galactic Terra Intelligence" hinter die feindlichen Linien führt, um dort gezielte Aktionen zur Aufrechterhaltung des Friedens durchzuführen – wie man das hinter feindlichen Linien eben so macht... *fe*

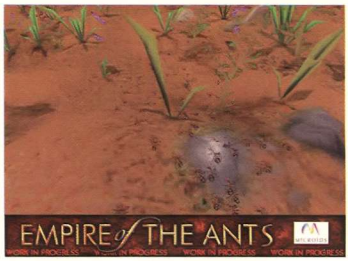
Descent Freespace - Silent Threat
Genre
Space-Action
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant
Ende 1999

Empire of the Ants

Krabbelzeugs

Ameisenstaaten und ihr Wirken und Wesen sollten doch die perfekte Vorlage für Strategiespiele sein. Ein Wunder beinahe, daß dieser militärisch-industrielle Komplex des Tierreichs nicht Gegenstand von üppigen Bildschirmschlachtengemälden wurde, von Maxis' Ameisen-Sim mal abgesehen. Nun wagt sich die französische Firma Microids endlich an das sechsbeinige Thema und stellt erste Bilder zu „Empire of the Ants" vor. Mit einer hochaktuellen 3D-Engine ausgestattet, wirkt das Spiel auf den ersten Blick wie eine TV-Natursendung und erst beim zweiten Hinsehen wie eine Strategie im Stil von TA oder C&C. Über 400 Einheiten werden kontrolliert (das ist richtig viel!), der Ameisenbau und seine Vorgärten müssen gehegt und gepflegt, die umliegende Welt erforscht, feindliche Killerinsekten wie Gottesanbeterinnen taktisch klug vernichtet, geduldige Käfer gezähmt und das Volk der Kerbtiere auf eine unheimliche Begegnung mit der dritten Art, bzw dem Menschen, vorbereitet werden. Resourcenmanagement und Schlachtengetümmel aus der Sicht der Ritter des Waldes, das ist doch zumindest mal eine erfrischende Abwechslung vom Panzerschlacht-Allerlei, besonders, wenn die spielerische Qualität mit der optischen Schritt hält. fe





So ein Käfer kann doch ein nützliches Lasttier abgeben

Empire of the Ants
Genre
Strategie
Hersteller
Microids
Erscheinen geplant
Anfang 1999

Und dann waren da noch...

...die Flieger-Asse von Looking Glass, die jüngst erste Informationen über ihr neues Projekt „Flight Unlimited III" enthüllten. Die kommende Zivilflieger-Sim wird z.B. auf fünf neue Maschinen zurückgreifen können, während das Wettersystem sogar komplett umgemodelt wird. Es soll in Zukunft auf neuesten Erkenntnissen der meteorologischen Dynamik beruhen und dementsprechend korrekt berechnet werden. Außerdem wollen die Lookies etliche bewegte Objekte einbauen: Boote etwa, die auf ihren Teichen herumschippern, Autos auf den Straßen und auch diverse Flughafen-Vehikel. Na dann, hoffentlich braucht Ihr nach Euren Landungen nie die Feuerwehr... *jn*

1000 Meilen virtuelles Terrain erwarten Euch ...

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NEW WORLD COMPUTING
A divison of The 3DO Company

Might and Magic® VI

The Mandate of Heaven



Die Legende ist zurückgekehrt.

„ ... das unter dem Strich derzeit beste Rollenspiel."
PC Joker 6/98

„ ... für viele wird mit Might & Magic VI ein kleiner Traum wahr ..."
PC Games 6/98

„ ... das erste tolle und richtig dicke, klassische Rollenspiel seit etlichen Jahren."
Power Play 6/98

PC Action Gold

PC Games Hit

Award

GP Award

WWW.UBISOFT.DE

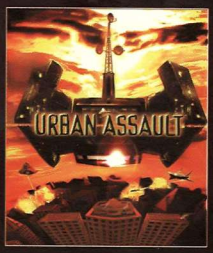
©1998 Ubi Soft Entertainment. Gestaltung: Irene Wingerath, Mönchengladbach

REMPEN & PARTNER. Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.



Denken, Junge! Nicht nur ballern.

Wir schreiben das Jahr 2108.
Um Dich herum tobt eine dunkle, grausame Schlacht.
Aber mit Urban Assault hast Du die totale Kontrolle.
Du bist General und gleichzeitig einfacher Soldat.
Du planst die Strategie einer ganzen Armee und
kämpfst selbst auch an vorderster Front.
Du fliegst mit dem Jet oder Hubschrauber Deine Einsätze,
rollst im nächsten Moment im Panzer
durch die feindlichen Linien und analysierst die
Kampfsituation jederzeit via Satellit.
Und das alles in apokalyptisch-
perfekter 3-D-Animation.
Wer hier nur blind ballert,
hat schon verloren.



Where do you want to go today?®

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/games

3D satt bei Accolade

Nach langer Zeit der Stille melden sich die Amerikaner mit Fortsetzungen und neuen Konzepten zurück. Ihr dürft Euch in nächster Zeit auf einen Trip in bunte 3D-Welten freuen.

60 Fuß Edelstahl

Slave Zero

Und wieder einmal sieht die menschliche Zukunft düster aus. In riesigen Städten hausen Millionen von Menschen, über die ein finsterer Diktator herrscht. Um ein Aufmucken seiner Untertanen zu vermeiden, verwendet er eine mysteriöse Energiequelle, durch die sich das Volk total kontrollieren läßt. Doch der machtbesessene Herrscher hat seine Rechnung ohne die Rebellen gemacht, die aus seinen Forschungslabors einen monströsen biomechanischen Roboter stehlen und zu ihren eigenen Zwecken nutzen. Ihr steuert nun diesen Bio-Mech mit Namen Slave Zero und kämpft gegen die Truppen des Diktators an, um den Frieden wieder herzustellen. In der Third-Person-Perspektive lenkt Ihr den ungeheuer beweglichen Blechkameraden nun durch die Straßen, klettert auf Gebäude, springt oder greift nach allem, was unter Euch herumwuselt. Neben ganz gewöhnlichen Waffen, die Ihr finden könnt, lassen sich so auch Busse oder Tanklaster zur Dezimierung feindlicher Soldaten, Fahrzeuge und Kampfmaschinen verwenden. Die beeindruckende Animation der Stadtlandschaft beruht auf der Verwendung der neuen Ecstasy-3D-Engine, die nach dem Projekt doch hoffentlich nicht in der Schublade verschwindet. *sf*



Euer Mech besitzt – wie sich immer wieder zeigt – eine enorme Feuerkraft

Slave Zero
Genre
3D-Action
Erscheinen geplant
März '99



Testfahrt gefällig?

Test Drive 5 & Test Drive:4x4

Die Test Drive-Serie war schon immer berühmt für rasanten Rennspaß auf ganz gewöhnlichen Straßen, mit Gegenverkehr, Cops und allem was dazu gehört. Nun geht der Dauerbrenner in die fünfte Runde, und wieder dürft Ihr aus einem prallvollen Fuhrpark wählen, um die Straßen von Moskau bis München unsicher zu machen. 40 Wagen suchen einen Lenker, der sich von Polizei und Sonntagsfahrern nicht aus der Ruhe bringen läßt. Neben dem Detailreichtum und den hübschen Spiegeleffekten fällt besonders die moderne Sounduntermalung von Bands wie KMFDM oder Pitchshifter angenehm auf.

Im Nachfolger zu TD: Offroad werdet Ihr dagegen entweder in einem von über zehn lizensierten Geländewagen oder einem selbstgestalteten Jeep auf die Piste geschickt. In TD:4x4 fehlen weder Gebirgspfade noch Wüstenpisten, selbst Vulkanlandschaften dürft Ihr durchqueren. Natürlich sind die Kurse gespickt mit Schlammpfützen, Felsbrocken und anderen Hindernissen, die wiedermal das letzte vom Fahrer fordern sollen. *sf*



Ob beim Offroad oder auf öffentlichen Straßen, Verkehrsregeln interessieren nicht!

Test Drive 5
Genre
Rennspiel
Erscheinen geplant
November '98

Test Drive: 4x4
Genre
Rennspiel
Erscheinen geplant
Herbst '98

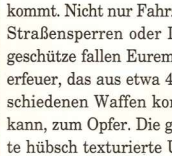
Gangstas Paradise

Redline

Ganz klar, 2066 ist unsere Welt längst im Chaos versunken und nur die Harten



überleben. Da Ihr natürlich einen gewissen Mangel an Skrupeln habt, ist eine fiese Gang genau der richtige Platz für Euch. Mit Eurem hochfrisierten und waffenstarrenden Vehikel fahrt Ihr deshalb durch futuristische Stadtwüsten und knallt alles ab, was Euch in die Quere kommt. Nicht nur Fahrzeuge, Straßensperren oder Lasergeschütze fallen Eurem Dauerfeuer, das aus etwa 40 verschiedenen Waffen kommen kann, zum Opfer. Die gesamte hübsch texturierte Umgebung kann in die Luft gejagt werden. Doch damit nicht genug, oftmals muß man auch den Wagen verlassen und sich zu Fuß in Ego-



Perspektive durch das Level schlagen. Viel Action bei diesem Interstate 76-Ego-Shooter verspricht auch der Multiplayermodus mit bis zu 16 harten Jungs. *sf*

Redline
Genre
3D-Ego-Action
Erscheinen geplant
Dezember '98

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19h Sa 9-13h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ 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.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab 200,- frei
- Vorkasse/ Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.7.98 *= noch nicht verfügbar am 10.7.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und somit in ÖSch

Game It!

Titel des Monats August: Dune 2000 69,99

Kein Verbrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	79,99
Autobahn Raser	49,99
Bleifuß Fun*	19,99
Commandos	79,99
F1 Racing	69,99
MAX 2	69,99
Mechcommander*	64,99
N.I.C.E. 2	69,99
Resident Evil*	24,99
Sin*	69,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings 29,99
3 Skulls of the Toltecs 29,99
7th Guest 12,99 N
7th Legion 24,99
1942 Pacific Air War 24,99
1944 Across the Rhine 24,99
A 10 Cuba 9,99
Aces of the Deep 19,99
AH 64 Longbow Classic 29,99
Airlines 19,99
Albion Classic 24,99
Ancient Empires 19,99
Asse der Tiefe 39,99
ATF Classic 29,99
Battle Isle 2 + Data 22,99
Battle Isle 3 24,99
Beasts & Bumpkins 29,99
Blink 24,99
Bleifuss 2 24,99
Bleifuß Fun 19,99
Bundesliga Man. Hatt 29,99
Bundesliga Man. Pro 19,99
Capitalism Classic 24,99
Carmageddon (USK 12) 29,99 N
Champ. of Europe 97/98 24,99
Chewy 29,99
Christoph Kolumbus 19,99
Civil War General 19,99
Creature Shock 12,99
Crusade 19,99
Cyberstorm 9,99
D'Info 97 29,99
Darklight Classic 29,99
Dark Reign 27,99
Dark Reign Dark Rule Level 2 19,99
Dark Reign Mission 34,99
Das Amt 19,99
Das Schwarze Auge 1-3je 9,99
Daley Thomson Zehnk. 17,99
Der Reisende 19,99
Descent 2 19,99 P
Destruction Derby 24,99
Destruction Derby 2 27,99
Die Fugger 2 19,99
Die Hanse 24,99
Die Pirateninsel 24,99
Die Siedler 1 Classic 22,99
Die total verrückte Rallye 22,99
DSF Baseball 22,99
Dune 12,99
Earthworm Jim 1 9,99
Earthworm Jim 2+1 29,99
Elshockey Manager 19,99
Elisabeth 1 Classic 29,99
F16 Fighting Falcon 12,99 N
Fallen Haven 24,99
Fatal Racing 22,99
FIFA Soccer 96 Classic 19,99
FIFA Soccer Manager 29,99
Fields of Glory 29,99
Floyd 29,99
FX Fighter Turbo 9,99
Gene Machine 9,99
Goal 12,99
Hattrick Classic 25,99
Hexagon Kartell 29,99
Hexen 2 24,99
Hexen 2 Portal Praevus 29,99
Hexen2 Hereward Add 29,99
Hind + Apache Longbow 27,99
History Line Classic 17,99
Holiday Island 24,99
Imperium Galactica 29,99
Indiana Jones 3+4 19,99
Interstate 76 25,99
Jack Orlando 9,99
Jurassic War 29,99
KKND Classic 29,99
King's Quest 7 19,99
Kiss 'n Kill 24,99
Koala Lumpur 29,99
Korea Classic 26,99
Kyrandia 3* 12,99
Lands of Lore 19,99
Last Express 22,99
Lighthouse 12,99
Lost Eden 12,99 P
Lucky Luke 22,99
Lure of the Temptress 19,99
M1A2 Abrams 24,99
Mad News 19,99
Mad TV 1+2 22,99
Magic Carpet 2 19,99
Man or War* 24,99
Manic Karts 12,99
Master of Orion 2 19,99
MAX 29,99
MDK 29,99
Mechwarrior 2 24,99
Monty Python: Waste of 19,99
Need 4 Speed 2 SE * 29,99
NHL Hockey 97 29,99
Nihilist 9,99
Nine-The last Resort 19,99
Phantasmagoria 1 26,99
Pinball Classics Vol. 1 29,99 N
Pinball Classics Vol. 2 29,99 N
Pinball Pack 19,99
Pirates! Gold 24,99
Player Manager 2 19,99
POD 24,99
POD Miss. Back to Hell 19,99
Police Quest: SWAT 29,99
Prince of Persia 1+2 22,99
Privateer 2: Darkening 29,99
Pro Pinball: The Web 19,99
Project Paradise 12,99
Puzzle Bobble Classic 19,99
Pyst 14,99
Rail Road Tycoon Deluxe 24,99
Realms of Haunting 29,99
Rebel Assault 2 29,99
Red Baron 1 Classic 19,99
Rendezvous im Weltr. 19,99
Resident Evil 24,99 N
Road Rash Classic 29,99
Sean Dundee 19,99
Sens. World of Soccer 19,99
Seven Years War 29,99
Shanghai Great Mom. 24,99
Shanghai 2 Drachenauge 9,99 N
Sherlock Holmes II 19,99
Shivers 2 19,99
Sim City Classic 29,99

Preisaktion!

Conquest Earth 29,99
Dark Earth 39,99
Trash It! 29,99
Turok 64,99
War in the Gulf 9,99
X-Com Interceptor 54,99

Sim Tower Classic 29,99
Simon 1+2 19,99
Stadt der Verl. Kinder 29,99
Star Wars Collection 19,99
Steel Panthers 2 24,99
Stonekeep 24,99
Street Racer 24,99
Sub Culture 22,99
Subwar 2050 12,99
Super 7 2000 29,99
Syndicate Wars Classic 29,99
Teamchef 19,99
The Big 29,99
Tie Fighter 29,99
The Ultimate Mix 19,99
Time Commando 29,99
Tonschock 24,99
Top Gun (USK 12) 24,99
Transport Tyc+World Ed. 24,99
Trash It 29,99
UEFA 96/97 19,99
US Navy Fighters 97 Cl. 29,99
Vermeer 29,99
Voligas 26,99
War in the Gulf 9,99
Warbreeds 22,99
Warcraft 2 29,99
Warcraft 2 Pl 29,99
Warwind 2 29,99
Wing Commander 4 29,99
Woodruff 19,99
Worms 19,99
X-Com:Terror f.t.Deep 24,99
X-Wing vs Mission 29,99
X- + Expansion Set 29,99
Zeppelin 19,99
Zu Ufos Minigolf 34,99
3D Ultra: verg. Kont. 44,99

CD ROM

Abe's Odysee 74,99
Addiction Pinball 44,99
Addidas Power Soccer 98* 69,99
Adrenix* 64,99
Age of Empire 79,99
Age of Empire Mission 24,99
Age of E.german.Often. 24,99 N
Air 649 Classic 29,99
Air Warrior 3 74,99
Airline Tycoon* 69,99
Akte Europa 29,99
Akte Europa 32,99
Alien Earth 69,99
Anno 1602 79,99
Anno 1602 Pirate Isl. 24,99 N
Anno 1602 Ultimate Add on 24,99 N
Anno 1602: Zu neuen Ufern 22,99 N
Anstoss 2 74,99
Anstoss 2: Data 24,99
Apache 74,99
Apollo 18: Moon Mission 74,99
Army Men 69,99
Armored Fist 2 69,99
Asterix & Obelix 31,99 P
Atlantis 74,99
Atomic Bomberman 54,99
Autobahn Raser 49,99 N
Battle Isle 3 Platinum 29,99
Balls of Steel 69,99
Baphomets Fluch 69,99
Baphomets Fluch 2 69,99
Battle Zone 69,99
Battlespire* 69,99
Beasts & Bumkins Cl. 29,99
Beast Wars 69,99
Betrayal in Antara 79,99
Bing 64,99
Billiard Nights* 64,99
Birthright 64,99
Blade Runner 27,99 P
Bleifuss 2 Rallye 49,99
Blood Wars 69,99
Brahma Force* 89,99
Broadsider* 69,99
Bundesliga Man. 98* 59,99
Bundesliga M.Ch.Pack 49,99
Bust A Move 4 54,99
Caesar-Schlachten d.A. 69,99
Capitalism 69,99
California Advent. Coll. 39,99 N
Capitalism plus 74,99
Carmag. Max. (USK12) 69,99
Cart Precision Racing 84,99
Castrol Honda Superbike 69,99
Cities of Justice* 69,99
Civil War General 2 69,99
Civilisation (CD) 69,99
Civ 2: Conflicts 22,99
Civ 2: Fantastic Worlds 24,99
Civ2 Unentdeckte Welt 24,99
Civ 2+Data 1+2 24,99
Claw 34,99
Clash 44,99
Colin McRae Rally 69,99
Comanche 3.0 Gold 79,99 N
Combat Chess 69,99
Commandos 79,99
C&C 1 + Civ 2 69,99
C & C 2 69,99
C & C + Data 1+2 79,99
C & C 1 oder 2 Data je 24,99
C & C Trackball 29,99
Conquest Earth 29,99 P
Constructor 64,99
Corsairs 69,99
Creatures 34,99
Creatures 2* 79,99 N
Crime Killer* 64,99
Croc 79,99
Cromagnon* 69,99
Daikatana* 77,99
Dark Colony 19,99
Dark Colony Mission 19,99
Dark Earth 69,99
Dark Hermetic Order* 69,99
Das schwarze Auge 1-3 34,99
Deathtrap Dungeon 64,99
Demonworld 64,99
Der Industrieg. Sp.Ed 29,99
Der Industrieg.-Exp.Set 29,99
Der Planer Gold 34,99
Descent 1+2 29,99
Descent Freespace 79,99
Diablo 74,99
Diablo: Hellfire 34,99
Diablo + Hellfire 74,99
Diablo: Diabolli. Tricks 39,99
Diablo Level Master 39,99
Die by the Sword 69,99
Die gr. Schlacht:
+ Napoleon in Rußland 32,99
+ Friedl.o.Waterloo 32,99
Die Siedler 2 Gold 12,99
Die Siedler 2 Mission 19,99
Siedler 2: -extrem 19,99
Siedl 2: Die Besiedlung 24,99
Die Versuchung 24,99
Die Volker* 69,99
Discworld 2 37,99
Dodgem Arena* 69,99
Dominion US Version 99,99 N
Dominion dt.* 74,99 N
Dragon Lore 2 34,99
Duckman* 64,99
Dune 2000* 69,99
Dungeon Keeper Gold 79,99
Dungeon K.-Evil Keeper 22,99
Deeper Dungeons 29,99
DSF Football 37,99
DSF Fußballmanager 37,99
DSF Ski Racing 44,99
Earth 2140 29,99
Earth 2140 Mission je 19,99
Earth 2140 Gold Pack 49,99
Eastern Front 74,99
Emergency 49,99
Encarta 97 Enzyklop. 169,99
Encarta Weltatlas 129,99
Enemy Zero* 69,99
Ecoteria* 74,99
Extreme Assault 34,99
F1 Racing 69,99
F-15 (Jane's) 79,99
F-16 Aggressor* 69,99
F-22 Raptor 69,99
F-22 Red Sea Ops 22,99
F-22 Total Air War* 69,99
F22/Comanche 3.0 69,99
Falcon 4.0* 69,99
Fallout 69,99
Fleet Defender 98 69,99
Fighter's Squadron* 69,99
Fighting Force 74,99
Flat Hunter 2* 74,99
Final Impact 37,99
Flugsim's de Sonderedit
Flying Corps Gold 74,99
Flying Nightmares 2* 64,99
Flying Saucer 59,99
Formel 1 97 79,99
Forsaken* 69,99 P
Frankr. 98 Fußb. WM 79,99
+ Alfa Dread Joypad 99,99 N
Fritz 2 59,99
Fritz 5 124,99
Gabriel Night 2 dt. 79,99
Galax Empires* 37,99
Game, Net & Match 49,99
G-Police 64,99
Gex 3D 69,99 P
Golf
Actua Golf 2 64,99
Golf 4 (Microsoft)* 79,99
Golf 3 d. Tiger Woods 99* 79,99
Links '98 74,99
Links Sea Island 34,99
Links LS 34,99 P
Links LS Kurs Coll. 4 29,99
Grand Prix 500 CC* 69,99
Grand Thett Auto 69,99
H.E.D.Z. Thrill* 69,99
Half Life US Version* 89,99 N
Hardball 6 69,99
Hattrick Wins* 69,99 P
Have a N.I.C.E. Day 39,99 P
Have a N.I.C.E. Day 2* 69,99
Heart of Darkness 59,99
Heavy Gear 69,99
Hercules Limited Ed.* 54,99 P
Heroes of M&M 12+Data 69,99
Heroes M&M 1+2+Data 69,99
Heroes M&M 3 27,99
Heroes der Meere 69,99
Hexplore 79,99
Hugo 4 39,99
Hugo 5 69,99
Hugo 97 34,99
IF A 18E Carrier Strike* 64,99
Incoming 84,99 P
Incubation 69,99
Incubation Mission 29,99
Internat. Football 98* 64,99
Int. Rallye Champions 69,99
Interstate 76 Nitro 42,99
Panzer 44 64,99
Jagged Alliance: Deadly 69,99
Jagged Alliance 2* a.A.
Jazz Jack: Rabbit 2+1 59,99
Jedi Knights 74,99
Jet Fighters of t. S. 34,99
Jetfighter: Full Burn* 74,99
John Madden 98 69,99
John Sinclair 69,99
Judge Dredd Pinball 29,99
Judgement Force* 69,99
KKND 2 - Krossfire 69,99
KKND Extreme 69,99
Lands of Lore 2 69,99
Last Bronx 69,99
Leisure S. Larry 1-6 CL 44,99
Leisure S. Larry 7 34,99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Leisure S. Larry 8 47,99
Leviathan 47,99
Liberation Day 69,99 N
Little Big Adventure 2 69,99
Lode Runner 2* 69,99
Lords of Royal Ed. 69,99
Lords of Magic 69,99
Lost Vikings 2 29,99
Lucky Luke Platoon 2 69,99
Magic - Der Zusammenkunft 69,99
hierzu: Spells of 34,99
Magic - Duel of Planes 69,99
Man of War 29,99
Mayday* 69,99 N
Maximum Force* 79,99
MAX 2 69,99 P
Mechcommander 64,99
Men in Black 47,99
Metalizer* 69,99
MIA Win95* 69,99
Micro Machines 3 69,99
Might & Magic 6 22,99
Monkey Island 1+2 22,99
Monkey Island 3 34,99
Monopoly 54,99
Monopoly Star Wars 64,99
Monopoly WM Edition 64,99
Monster Truck M.2 84,99
Moto Racer 69,99
Motorhead 74,99
Motor Mash* 69,99
Moving Puzzles je 19,99
Myst Special 49,99
Myst 2 (Riven) 79,99
Myth-The Fallen Lords 79,99
Nascar Racing 2 34,99
NBA Live 97 59,99
NBA Live 98 74,99
NBA 98 + Alfa Dread Joypad 84,99 N
Need 4 Speed 3* 79,99 N
NFL Quaterback 99 54,99 N
NHL 97 Classic 29,99
NHL 98 74,99
NHL 99* 79,99 N
Nuclear Strike 64,99
Of Light and Darkness 69,99
One* 84,99
Outlaws 69,99
Outwars 79,99
Pandemonium 1 + 2 je 69,99
Panzer Commander 74,99
Panzer General 3D 34,99 P
Pax Imperia 37,99
PC Games Cheats 2 24,99
Peron* 34,99
Perry Rhodan 69,99
Pezu-Brücke i.d.Unendl. 49,99
PGA Soccer Manager 64,99
Pharao 64,99
Police Quest Swat 2* 69,99 N
Populus - The 3rd* 79,99
Prost Grand Prix 98 69,99
Powerboat Racing 74,99
Pool 3D 62,99
Queens: The Eye 69,99
Rayman 34,99
Ryman's World 74,99
Reah* 74,99
Rebel Moon Rising 69,99
Rebellion 69,99
Recoil* 69,99 N
Red Baron 2 74,99
Redline* 74,99
Red Line Racer 37,99
Revenge of the Toys 37,99
Riddle o.M. Lu+Orionb. 52,99
Risiko Win95 29,99
Robo Rumble 49,99
Rückkehr nach Krondor* 69,99
San Fransisco Rush* 69,99
Schleichfahrt 39,99
SEGA Touring Car 64,99
Sensible S. Worldcup 74,99
Seven Kingdoms+Data 69,99 N
Shadow of the Empire 69,99
Shanghai Dynasty 39,99
Silent Hunter 69,99
gto. Commanders Ed. 79,99
Sim City 3000* 69,99
Sin* 69,99
Soldiers at War 49,99
Sonic 3D 49,99
Star Craft 89,99
Star Craft Insurrection 69,99 N
Star Trek
Star Fleet Academy 69,99
Mission hieruz 34,90
Borg 49,99
Captain's Chair 49,99
Star Trek Pinball 44,99
Enzyklopädie englisch 74,99
Generations 24,99 P
Next Gen. Final Unity 24,99
Star Wars Trilogy 74,99
Star Wars: Yoda Stories 29,99

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Steel Panther 3 69,99 P
Stratosphere* 74,99 N
Streetfighter Alpha 54,99
Streetfighter: The Movie* 69,99
Streets of Sim City 79,99
Swing 37,99
Synfactor* 37,99
Syyrah-Warp Hunter 69,99
Team Apache 69,99
Tenth Planet* 69,99
Test Drive 4 74,99
Tex Murphy: Overseer 39,99 N
TFX 3 + F-22 ADF 79,99
The House o. t. Dead 62,99
The Reap 69,99
Theme Hospital 69,99
Tides of War* 69,99
Titanic 69,99
TOCA Touring Car 69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 37,99
Tomb Raider 2 37,99
Tomb Raider 2 Add on 22,99 N
Tonca Netrun* 74,99
Total Annihilation 74,99
Total Annih. Add-On 59,99
Triple Play 74,99
Turok 64,99
Ultima Ascension* 64,99
Ultima Collection e. 79,99
Ultima Online Gold* 49,99
Ultimate Race Pro 67,99
Ultimate Race (Zusatz) 24,99
Ultimate Strategy Archives 24,99 N
Unreal dt. Version 74,99
US Navy Fighters 99,99
USCF Chess 39,99
US Racing Power 87,99 N
Viper* 69,99
Virtua Fighter 2 39,99
Virtua Fighter 2 PC 47,99
VR 3000* 69,99
VR Baseball All Stars 47,99
War Box* 47,99 P
Wargames* 69,99
Warhammer 2 69,99
Warlords 3 69,99
Warzone* 69,99
WC Prophecy Gold 79,99 N
Witcher* 54,99
World League Soccer 69,99
Worms 2 69,99
X-Com - Apocalypse 69,99
X-Com - Interceptor 54,99 P
X-Files: Unrest. Access 44,99 P
X-Files: The Game* 74,99
X-Wing vs. Tie Fighter 79,99
Xenogracy* 69,99
You don't know Jack 59,99

Sammelausgaben

Zork-Grand Inquisitor 42,99
Aber Hallo 24,99
Aber Hallo 2 34,99
Big 10 Simulation 39,99
Big 10 Strategie/Sport 39,99 N
Bild Box* 49,99
Bleifuß Collection 59,99
Bundesl. Man. '97 Pack 9,99
Game Box 50 Spiele 29,99
Game Box 2 (50 Spiele) 29,99
Gold Games 2 34,99
Lucas Arts 10 Advent. 49,99
Lucas Arts Air Combat 29,99
Lucas Arts Comic Adv. 62,99
Megagames Science F. 74,99
MegaPack 8 74,99
Role Play Game Comp. 59,99
Sim Box 2 19,99 P
Spieleloesung. Cheats 24,99
The Forgotten Realms 54,99
Value Pack 1 49,99

HARDWARE

Westwood Compilation 34,99
Liste „Zubehör" anfordern
Joysticks
Notebook Joystickport 109,99
Adapter für 4 Karte für 2 Joysticks
Alfa Bat programmierbar 29,99
Alfa Dread Joypad 19,99
Alfa Twin Box 24,99 P
Alfa Twin Box pro 34,99 N
Alfa Quad Box 39,99 P
Alfa Quad Box pro 69,99 N
Fanatec
2 matic 29,99
4 matic 49,99
Aggressor Gameboard 64,99
ABC Sport Gameboard 109,99
CAT Trackball 79,99
F 22 Twister Joystick 59,99
F-16 Hellfire 29,99
Fly & Drive Pedale 99,99
Le Mans Lenkrad&Ped. 159,99
Programmator 59,99
Sailing Leinakte 119,99
C & C. Trackball 79,99 N
Dashboard 119,99
Dashb. + Constructor 134,99
CH Products
Flightstick Pro 84,99
F 16 Flight Stick 74,99
F 16 Combat Stick 109,99
F 16 Fighter Stick 169,99
Force FX Feedback 229,99
Virtual Pilot 119,99
Virtual Pilot Pro 169,99
Throttle 129,99
Throttle Pro 169,99
Pedals 99,99
Pedals Pro 149,99
Gravis
Gamepad 29,99
Gamepad Pro 49,99
Gamepad Pro+Chasm 64,99 N
Analog Pro 39,99
Blackhawk 54,99
Thunderpad 79,99
Firebird 2 109,99
Logitech
Thunderpad 29,99
WingMan light 44,99
WingMan extreme digital 69,99
Warrior 124,99
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,99
Precision Pro 129,99
PC 87,99
Force Feedback 249,99
Thrustmaster
FM Formula 1 Lenkr. 119,99
TM Formula T2 Lenkr. 194,99
TM F3 Formel 1 Lenkr. 244,99

Soundkarten
SB 64 Value 79,99
SB Wavetable Upgr. 169,99
Guillemot Maxi Sound 64 89,99

Voodoo 2 Karten ab Ende April!
Guillemot mit Spiel..... 599,99
3 D 2 12 MB 699,99
Guillemot ohne Spiel .. 429,99
Gm 12 MB 599,99
Creative Labs 8 MB..... 449,99
Creative Labs 12 MB.. 574,99
Miro Highscore 12 MB 574,99
Orchid Righteous
12 MB + Spielen..... 649,99

Speicher

PS 2 60 ns 16 MB EDO. 29,99
PS 2 60 ns 32 MB EDO. 59,99
Dimm 10 ns 32 MB 59,99
Dimm 10 ns 64 MB 119,99
Dimm 100MHz 64 MB 119,99
Dimm 100MHz 64 MB 179,99

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D.. 199,99
Diamond Vipod V330 169,99
Guillemot Maxi Gamer 189,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Handlerpartnerwerden willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg ab 3.9.
Heiligengeiststr. 26/27

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau - neu!
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Schrannenstr. 20 - 08331/7899

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/9216497

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Tzar – The burden of the crown

Echtzeit-Zarismus

Aus Bulgarien, dem Geburtsland der meisten Computerviren, kommt inzwischen auch Unterhaltsameres: Eine Echtzeitstrategie im Mittelalterambiente. Drei verschiedene Völker, führt. Nicht nur Heere, sondern auch Karawanen und Schiffe bevölkern die reichlich großen Karten, die zudem mit einem detaillierten Editor selbst umgestaltet werden können. Hört



Ja, wo sind denn hier die Zaren?

Europäer, Asiaten und Araber, ringen dort (oder damals?) um die Hegemonie, ernten acht verschiedene Rohstoffe, bauen Festungen und stellen Armeen auf. Der Spieler wählt unter vier Wegen, dem des Handels, des Ruhm, des Glaubens oder der Magie, was zu unterschiedlichen Einheiten, Gebäuden, Zaubereien und Forschungsbäumen sich vielversprechend an, vor allem, wenn man die durchaus respektable Grafik ansieht. *fe*

Tzar - the burden of the crown
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Haemimont
Erscheinen geplant
1999

Quake 3

Der dritte Streich

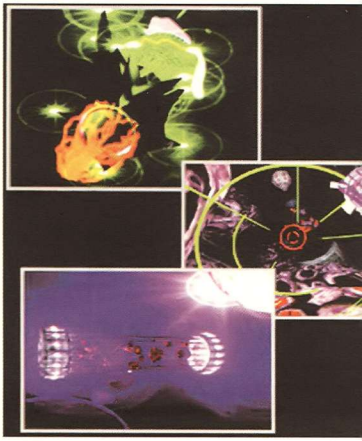
id software gab es jetzt offiziell bekannt: Quake 3 – Arena steht in den Startlöchern und wird im nächsten Jahr auf die heimischen Bildschirme kommen. Zumindest außerhalb von Deutschland, da nicht anzunehmen ist, daß id vom bisher gepflegten Gewaltlevel abweichen wird. Arena soll sich auf Multiplayeraktivitäten konzentrieren, wird allerdings auch virtuelle Sparringspartner bereithalten. Nebel-, Spiegelungs- und Lichteffekte, die mit Unreal zum Standard werden, sind ebenfalls vorgesehen. Dazu – wer hätte es gedacht, ist eine komplett neue 3D-Engine erforderlich (die dann auch einen entsprechenden Hardwarehunger mitbringt). Die neue Grafikengine leistet sogar Darstellung von gerundeten Objekten, das hieße doch: Polygone ade? Das ebenfalls schon vor einer Weile angekündigte Trinity-Projekt der führenden Shooterentwickler aus Mesquite, Texas steht dagegen noch in weiter Ferne. *fe*

Quake 3 - Arena
Genre
Egoshooter
Hersteller
id/Activision
Erscheinen geplant
1999

Überleben um jeden Preis

Dead Reckoning

Schnelle Reflexe und ein Höchstmaß an Konzentration wird „Dead Reckoning" von Piranha Interactive den Zockern abverlangen.
Eine Spezies von Außerirdischen vertreibt sich die Freizeit mit einem makaberen Spiel: In komplexen Arenen zwingen sie andere Rassen dazu, sich in einer Art Space-Combat gegenseitig zu bekriegen. Der Verlierer bezahlt nicht nur mit seinem Leben, sondern darüber hinaus wird auch sein Heimatplanet sowie dessen Bewohner vernichtet. Ausgerechnet Ihr seid dazu auserkoren, als Repräsentant der Menschheit an diesen Schlachten teilzunehmen...
Gegen insgesamt 14 verschiedene Lebensformen gilt es zu bestehen, bevor Ihr im Showdown mit den sadistischen Erfindern des üblen „Wettstreits" konfrontiert werdet. Diverse Vehikel mit individuellen Waffensystemen sowie ein Wingmen sollen Euch dabei das Überleben in der Mischung aus „Descent" und „X Wing vs. TIE Fighter" erleichtern. Zudem werden rasante Multiplayer-Gefechte (über das lokale Netzwerk, via Internet, per Modem- oder serieller Verbindung) ebenfalls möglich sein. *cis*



Erste Bilder vom Ballern

Dead Reckoning
Genre
Action
Hersteller
Piranha Interactive
Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Harte Zeiten

Soldier Of Fortune

Der ausgeprägte Waffenfetischismus der Amerikaner bildet den Nährboden für so fragwürdig-militante Zeitschriften wie Soldier of Fortune, an deren Namen und Logo sich Activision mittlerweile die Lizenzrechte gesichert hat. Den ersten Titel einer geplanten Reihe von „Soldier Of Fortune"-Games wird Raven Software entwickeln und es soll – wer hätte das gedacht – ein Ego-Shooter werden. Mit Hilfe der Quake-2-Engine wird ein ultrarealistisches Söldnerkampfspektakel an authentischen Schauplätzen entstehen. Ach ja – Beirut sehen und sterben... *cis*

Soldier Of Fortune
Genre
Action
Hersteller
Raven Software
Erscheinen geplant
k.A.

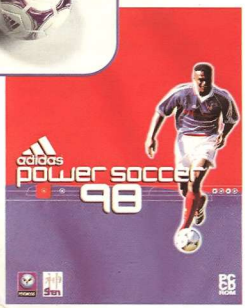
Spieler-Nachwuchs gesucht!



Sportliches Equipment von Adidas zu gewinnen



Für Deutschland war die WM 98 nur ein kurzes Vergnügen. Obwohl, Vergnügen? Nein, in Wirklichkeit waren wir doch eher alle enttäuscht von den Leistungen unserer Pensionisten-Truppe im sonnigen Frankreich. Und natürlich hätten wir an Stelle von Bundesberti alles viel, viel besser gemacht... Gottseidank gibt es dieses Jahr ja genug Fußballsimulationen, mit denen wir wenigstens auf dem PC zeigen können, wer der wahre Meister ist. Aber natürlich braucht Deutschland auch echten Fußballnachwuchs, der an der frischen Luft zeigen kann, was in ihm steckt. Damit Ihr nicht nackt mit einer Schweinsblase kicken müßt, verlosen wir **einen ganzen Schrank voller hochwertiger Adidas-Artikel**, die uns Psygnosis freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.
Bevor Ihr aber frisch eingekleidet auf den Rasen dürft, müßt Ihr erst noch folgende Frage beantworten:



Gegen die zwei Teams welcher Länder spielte die deutsche Nationalmannschaft Anfang September 1998 auf einer kleinen Mittelmeerinsel?

Als Preise winken sechs Super-Sets mit je einem Original-WM-Ball, einem Original-Nationaltrikot und einem Paar Adidas Predator Accelerator Fußballschuhen. Zusätzlich warten 16 weitere deutsche Nationaltrikots auf glückliche Abnehmer.

Eure Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

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

WICHTIG: Bitte gebt die gewünschte Trikot- (M/L) und Schuhgröße (7 bis 11) an!!!

Einsendeschluß ist der **16. Oktober 1998** (Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Psygnosis sowie der WEKA Consumer Medien GmbH und ihre Angehörigen dürfen leider nicht teilnehmen.



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

Ultima
Tagebuch eines

Das neue System zeigt weiterhin interessante Auswirkungen und verbreitet zuweilen Frust und Ärger.



Auch ein Weg, die Fähigkeiten zu verbessern – wir heuern nur ein Dutzend Mages an



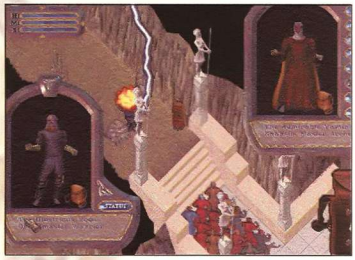
Zwei zwielichtige Gestalten wurden bei einem...



...konspirativen Treffen überrascht

Das Leben geht weiter, so heißt es, und selbst nach den tiefgreifenden Veränderungen, die wir hinnehmen mußten, halten wir uns daran. Die letzten Wochen haben viel Negatives bewegt. Durch die Kriege und die damit verbundenen Auseinandersetzungen war die Gilde auf eine Weise geschwächt worden, an die niemand so recht hatte glauben wollen. Es hatten sich zwei Gruppen gebildet.

Auf der einen Seite die Kämpfer, die Tag für Tag alles riskierten, während sie sich den Feinden entgegenwarfen. Auf der anderen Seite hatte es diejenigen gegeben, die Gewalt verabscheuten und es nicht für gut heißen konnten. Nach relativ kurzer Zeit mußten wir uns mit Gefahren auseinandersetzen, die mehr und mehr intern entstanden. Trotz aller Bemühungen zerbrach letztendlich unsere Gemeinschaft. Ich verließ die Gilde mit ein paar getreuen Gefolgsleuten, um uns unter einem neuen Banner zu versammeln. Aufgrund der veränderten Gesetze, die durch unseren Herrscher erlassen worden waren, hatte sich viel verändert. Die Verbrechen häuften sich und für arglose Abenteurer und besonders die Arbeiter, die nichtsahnend ihrem Tagwerk nachgingen, wurden die Zeiten immer unsicherer. Lange berieten wir, wie es weitergehen sollte. Die Gildenkriege hatten ihren Sinn verloren. Niemand schien einen Vorteil für sich ziehen zu können. Entscheidungsschlachten fanden nicht statt. Die Kämpfe selbst wurden nur noch um des Schlachten willens geführt. Höhere Ziele schien niemand mehr dabei zu verfolgen. Aber die vermehrt auftretenden Verbrecher, die das ganze Land unsicher machten, verlangten unsere Aufmerksamkeit. Leichenfledderer, Diebe und Mörder, die wieder verstärkt auf Beutezug gingen, machten uns deutlich, daß wir nicht länger tatenlos zusehen durften. So besannen wir uns der Vergangenheit und beschlossen, dieses Gesindel zu jagen und zu vernichten.



Noch einmal ein Benutzer verbotener Wege, um die Eigenschaften zu verbessern



Wir brauchten nicht lange, um uns zu organisieren. Ein komplexes Gesetzeswerk schien uns überflüssig, schließlich waren wir Freunde. Es

Online Abenteurers

sollte von nun an nur noch eine Regel geben, die seit wir uns kannten, eh ein fester Bestandteil unseres Lebens war: Jeder hilft dem anderen. Die ersten Expeditionen in die dunklen Höhlen Britannias zeigten uns in aller Deutlichkeit, daß unsere Entscheidung richtig war. Das Mißtrauen gegenüber jedem war in einem Maße gestiegen, was sich nur schwerlich beschreiben ließ. Wir wurden von annähernd jedem auf eine abfällige Art beäugt. Oft wurde unsere Hilfe abgelehnt, da unsere Gegenüber befürchteten, von uns hinterhältig attackiert zu werden.



Der Tod unseres Freundes war ein herber Verlust

Auf dem Land sah es nicht viel besser aus, im Gegenteil. Die Dungeons waren bekannt für ihre Gefahren, und so trafen dort in der Regel nur erfahrende Kämpfer aufeinander, die sich durchaus zu wehren wußten. In der weiten Wildnis war dies anders. Junge Krieger, die bei der Jagd ihre Fertigkeiten verbessern wollten, wurden dort regelmäßig Opfer von Wegelagerern. Erschreckend an dieser Tatsache war aber vielmehr, daß es niemanden zu kümmern schien. Sicher war niemand angetan von den Ereignissen, aber es wollte sich auch keiner einmischen und sich selbst in Gefahr bringen. So sahen viele, durch die Häufigkeit dieser Ereignisse abgestumpft, dem Treiben emotionslos zu und gingen wieder ihrer Arbeit nach, ohne auch nur noch einen Gedanken an die Situation zu verschwenden. Die Gleichgültigkeit hatte ein Ausmaß angenommen, das den kriminellen Elementen in unserem Land nur noch mehr Nahrung gab. In anbetracht der Entwicklungen wußten wir genau, daß wir uns ein hartes Ziel gesetzt hatten, welches zu erreichen, vieles von uns abverlangen würde. Aber wir ließen uns nicht beirren, auch wenn dies große Opfer fordern würde. Dennoch, der Preis, den wir schon bezahlt hatten, war so groß, daß es keine Rolle mehr spielte.



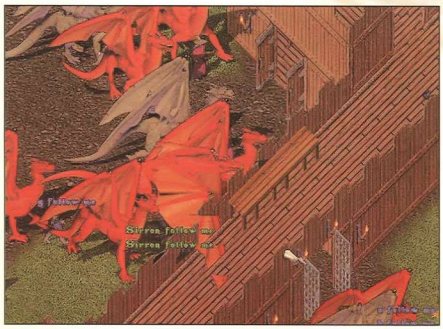
Doch kein Gerücht: Zyklopen sind unangenehme Zeitgenossen



Die Anhänger der religiösen Fanatiker besitzen alle ein eindeutiges Kennzeichen

Die neue Gefahr

Während das Volk Britannias unter dem verbrecherischen Gesindel litt, braute sich etwas Neues zusammen. Die Zwischenfälle der letzten Monate traten nur vereinzelt auf und nur wenige erkannten die Zusammenhänge. Eine religiöse, fanatische Gemeinschaft hatte sich im Land breitgemacht. Die hatte nur ein Ziel: Das Armageddon. Der Ursprung dieser Organisation schien weit außerhalb des uns bekannten Landes zu liegen. Vor einiger Zeit nun hielt unser großer König und weiser Herrscher Lord British eine Rede an sein Volk. Gebannt lauschten wir seinen



Auch ein Weg zusätzlichen Schutz zu erhalten. Ein Rudel Drachen schreckt durchaus ab.



Eine Diskussion der besonderen Art



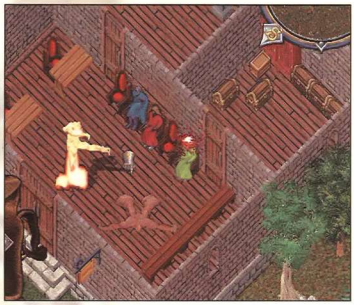
Viel los heute im Hause der Betrayal Friends...



Diese drei Herren warten darauf, daß es losgeht

Worten. Durch die magischen Attacken dieser Fanatiker war es möglich gewesen, deren möglichen Ursprung zu identifizieren. Ein bis dato unbekannter Kontinent wurde gefunden. Eine erste Expedition hatte bereits wichtige Informationen geliefert. Noch arbeiten die Magier im ganzen Land an Wegen, Passagen für große Teile der Bevölkerung zu öffnen. Niemand weiß genau, was uns dort erwarten wird. Gerüchte sprechen von unbekannter Vegetation und von Kreaturen, deren Beschreibungen alleine uns schon erschrecken ließen.

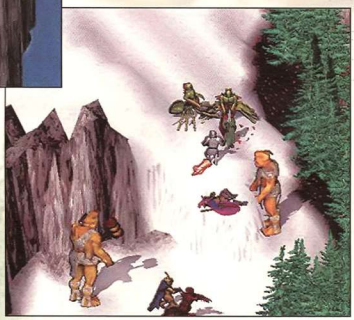
Unser Entdeckerdrang war jedoch trotz aller dort lauernden Gefahren geweckt worden. Obwohl es noch Wochen dauern wird, bis die magischen Portale etabliert sind, bereiten wir uns jetzt schon vor. Gerade das Zusammentragen der Informationen über diese religiöse Gruppe beansprucht viel Zeit. Wir waren entsetzt, als wir feststellen mußten, daß ihnen bereits viele Menschen zum Opfer gefallen waren. Auch das Erdbeben nordöstlich von Britain ist ihnen zuzuschreiben. Sie meinen es wirklich ernst.



...doch die Ruhe kehrte schließlich ein



Eines der seltenen Bilder vom neuen Kontinent.



Ein größeres Problem bahnt sich an

Tod eines Freundes

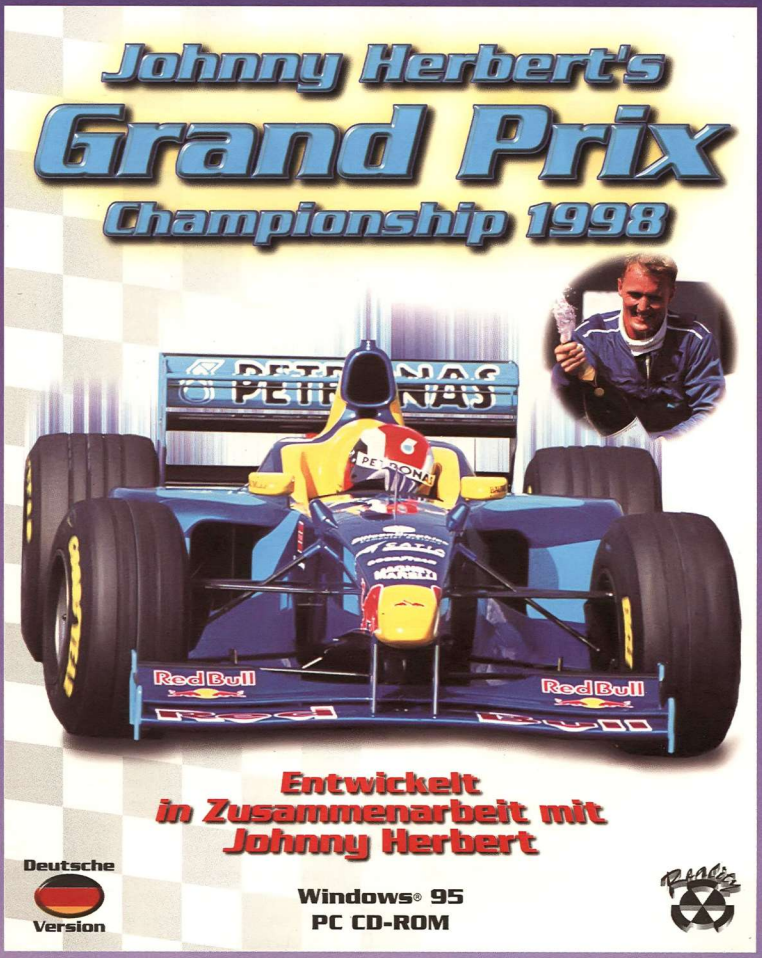
Leider mußte ich in den letzten Wochen einen schmerzhaften Verlust erleben. Sir Leondegrance war einer meiner engsten Freunde und seine Anwesenheit und seine oftmals weisen Ratschläge hatte ich schätzen gelernt. Die Situation in unserem Land war für ihn einfach zu viel gewesen. Er war ein rechtschaffener Mann, der stets der Gerechtigkeit dienen wollte. Nach den letzten Wochen war er des Lebens müde geworden. Mehr und mehr sehnte er sich nach seiner Heimat. Er wollte wieder zurück, Seite an Seite mit seinem König und Freund wieder das Land bereisen, das er so vermißte. Nach dem Zusammenbruch unserer Gilde saßen wir lange zusammen. Ich konnte den Schmerz meines guten Freundes spüren, und meine Machtlosigkeit zermürbte mich förmlich. Schließlich wählte er den Freitod, in der Hoffnung, seine geliebte Heimat wiederzufinden. In meiner Anwesenheit hauchte er sein Leben aus. Ich werde ihn niemals vergessen und sein Andenken in Ehren halten. Meine Hoffnung gilt der Zukunft, auf daß wir uns eines Tages auf einer der vielen Welten im Multiversum wieder begegnen werden.

Sir Elric

ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation, die hält was sie verspricht *

* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.
(Johnny Herbert)





* 1998er Saison und Fahrzeuge
* Atemberaubende 3D-Grafik
* Volle 3Dfx-Unterstützung
* 360° Kameraeinstellung



* 15 Grand Prix Strecken
* 12 versch. Kamerapositionen
* Replay - Funktionen
* Werkstattmodus



* Realistische Boxenstops
* Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
* Anfängermodus f. Einsteiger



* Split-Screen Option
* Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
* Werkstattmodus für Set-up



* Unterstützt Force-Feedback Joysticks
* Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Bisherige Presseäußerungen: "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben. (Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert". (Test - R. Löwenstein- PC Joker 08/98)

"Nur wenige F-1 Spiele bieten eine Cockpitansicht mit den Händen des Fahrers". "Besonders bemerkenswert ist -abgesehen von der Grafik- der realistische Sound". "Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines F-1 Rennens gesessen hat, der weiß was es heißt, einem Gehörsturz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei Johnny´s Herbert´s Grand Prix". "...das Setup-Menü, das jedes Schrauberherz höher schlagen läßt". "Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Splitscreen-Modus sein ..." (Preview-Derek dela Fuente/Jürgen Melzer-PC Games 07/98)

Im Exklusivvertrieb

PRISM LEISURE
Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

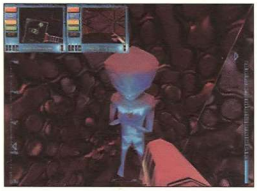
CD ROM PC

http: //www.gamesarena.com

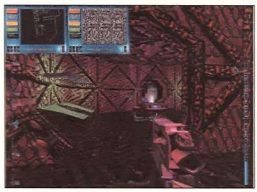
3Dfx

X-COM: Alliance

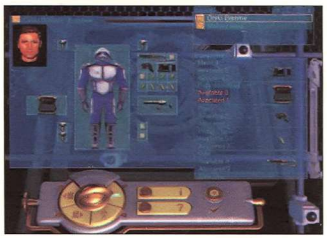
Die Wahrheit ist schrecklicher als angenommen. Ein bisher verheimlichter Krieg dringt an die Öffentlichkeit.



Guten Morgen! Ein Sektoid in der Schlafbox.



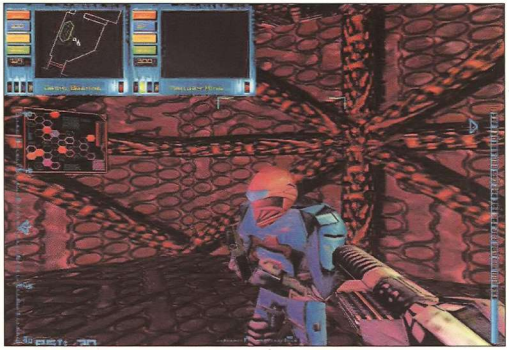
Was lauert da hinten nur auf unsere tapferen Männer?



Neulich in der Waffenkammer: Die Qual der Wahl

X-COM: Alliance
Genre
Genremix
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant
Winter 1998

Teammitglieder werden entweder indirekt über Befehle oder bei Bedarf für kurze Zeit auch selbst gesteuert



Es war nach dem zweiten Alienkrieg. Die Menschheit erholte sich von dem kräftezehrenden Konflikt und erforschte den bis dato unbekannten Raum. Die Missionen führten natürlich auch in die Nähe der ehemaligen Station Cydonia, dem Hauptquartier der Außerirdischen aus dem ersten großen Krieg. Bei einem der unzähligen Erkundungsflüge geschah es dann. Das arglose Raumschiff wurde von einem Jäger unbekannter Herkunft und Bauart angegriffen. Es sollte sich schnell herausstellen, daß der Krieg doch noch nicht vorbei war. Und abermals vereinten die Menschen ihre Kräfte, um geschlossen gegen den alten Feind vorzugehen.

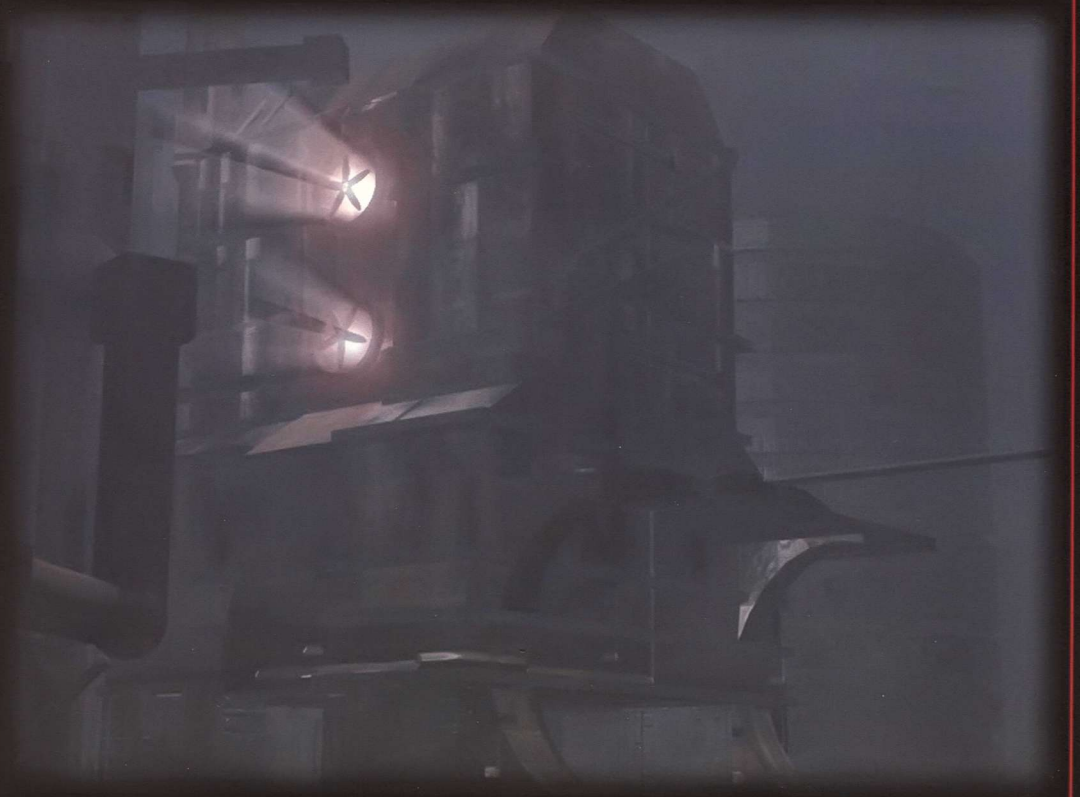
Wer von Euch die X-COM-Reihe bereits kennt, wird wissen, worum es geht. Erneut dürft Ihr den Kampf gegen die Außerirdischen aufnehmen und Euch nebenbei noch im ausgefeilten Management und in langfristigen Strategien üben. Doch während es in den Anfängen rundenbasiert, später optional in Echtzeit gegen die Feinde ins Feld ging, und im letzten Teil die Jagd in den Weiten des Alls fortgeführt wurde, überrascht Microprose nun mit der „Ego-Shooter"-Variante. Der für diesen und andere Titel lizensierten Unreal-Engine sei es gedankt, daß grafisch viel erwartet werden darf. Die erste spielbare Version läßt zudem erahnen, was auf Euch zukommtz. Verwinkelte düstere Raumschiffe, unterschiedlichste Gegner und atemberaubende Effekte. Ihr werdet nicht alleine gegen die Besatzungen antreten müssen, vielmehr steuert Ihr eine komplette Gruppe von Soldaten. Dabei könnt Ihr wählen, ob Ihr ihnen lediglich Befehle erteilen oder auch mal in den einen oder anderen selbst hineinschlüpfen wollt. Gerade im Multiplayermodus wird ein besonderes Vergnügen versprochen, wenn man mit Freunden den Krieg durchlebt.

Aber gerade die Kombination der unterschiedlichen Gameplay-Elemente ist es, die wie eh und je den Reiz dieses nunmehr fünften Teils ausmacht. So werden erfolgreich abgeschlossene Einsätze mit erbeuteten Ausrüstungsgegenständen der außerirdischen Aggressoren belohnt, die jedoch vor der ausgiebigen Benutzung auf die Erforschung warten. Die obligatorische Finanzierung durch die Organisationen, abhängig von Euren Erfolgen, ruft den Finanzstrategen auf den Plan. Und wieder einmal wartet die Menschheit darauf, gerettet zu werden. *mw*



Forschungsergebnisse der klebrigen Art

DANGEROUS FAST PACED REMORSELESS



METRO-POLICE

THE FUTURE´S DARK SHADOW

developed by

Virtual X-citement

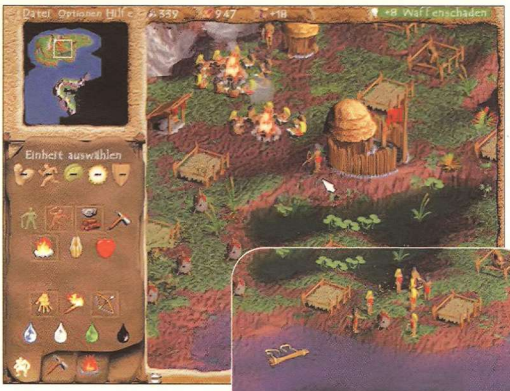
published by

MODERN GAMES

WWW.VXSOFTWARE.DE WWW.MODERN-GAMES.COM

Cromagnon

Steinzeitfreuden, Vorzeitunterhaltung und Siedlerspaß mit knuddligen Cromagnon-Männchen (-und weibchen)



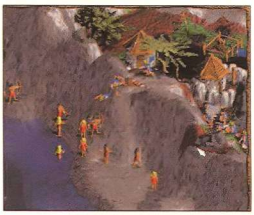
Noch liegt Frieden über dem Steinzeitdorf und an den Lagerfeuern wird fleißig gegrübelt



Doch schon sammeln sich die Krieger am Ufer und steigen auf die eilig zusammengezimmerten Flöße



Die Feinde begrüßen uns mit magischen Flammenbällen



Aber unsere Übermacht zwingt auch diese unfeinen Trickser in die Knie

Cromagnon
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Virgin
Erscheinen geplant
Ende '98

Das Feuer war schon erfunden, ebenso der Flitzebogen und der Bumerang. Trotzdem hatten die sympathischen Cromagnon-Menschen ständig Ärger mit unfolgsamen Sauriern und bärbeißigen Neandertalern. Letztere sind, wie wir heutzutage wissen, längst ausgestorben. Wie das zustande kam, erfahren wir in Virgins neuester Echtzeitstrategie. Keine Tiberiumsammler oder Sandwürmer spielen hier die Hauptrolle, Panzer und Ornithopter werden ebensowenig gebraucht, hier gilt noch das Faustrecht. In einer Kampagne, die Euch auch die Grundbegriffe des Schaltens und Waltens im Neolithikum beibringt, müßt Ihr Euren Stamm fruchtbar vermehren, indem Ihr eine Steinzeit-Holzhütte erbaut und für ausreichende Nahrungsvorräte sorgt. Dann schickt Ihr ein Pärchen mit einem strikten Elternauftrag in das erste Bauwerk der Vorgeschichte und schmunzelt über das Trällern und Juchzen der Stammesgründer. In bekannter echtzeitstrategischer Vorgehensweise errichtet Ihr Weizenfelder, Bienenstöcke und Jakpferche zur Nahrungserzeugung, laßt einige Lendenschurzträger Holz und Steine einsammeln und sorgt für genügend Sitzplätze am Lagerfeuer. Dort nämlich versammeln sich die Denker des jungen, ehrgeizigen Stammes und erfinden verbesserte Landwirtschaft, erweitertes Handwerk sowie Herstellung und Gebrauch von Waffen. Diese werden die Cromagnons auch bitter nötig haben, denn schon bald wird ihrer Ausbreitung ein erster Riegel vorgeschoben: Die besagten Neandertaler werden mit Knüppeln und feuerspeienden Götzenstatuen zum echten Problem. Aber mit reichlich Bogenschützen und Bumerangwerferinnen auf Flößen oder von Schleudermaschinen und Katapulten unterstützt, dürfte es kein Problem sein, für einen geradlinigen Fortgang der Evolution zu sorgen. Später kommen dann magische Verwicklungen, Tempelbau, Manaproduktion und eimerweise Gift, Medizin, Teer und andere Substanzen ins Geschehen. Cromagnon fällt weniger durch ausgefeilte Strategien und Taktiken, als durch den bemerkenswert hohen Knuddelfaktor auf. Es erinnert nicht so sehr an Warcraft, sondern eher an die Siedler, wenn auch mit einem weniger knollennasigen, dafür aber nicht minder humoristischen Erscheinungsbild. *fe*



So eine Palisade hält warm und vor allem den Feind vom Leib

ANZEIGE

SIERRA™

WWW.HALF-LIFE.DE

daran, daß er sich oft stark befestigten Positionen widmete. Auch bewies er Schwächen bei der Verteidigung der eigenen Gebäude. Im Gegensatz zu den Arbeitern bei Warcraft, die bei Gefahr grundsätzlich das Weite suchten, verharren sie bei StarCraft selbst unter heftigsten Beschuß an Ort und Stelle und gehen ihrer Arbeit nach, bis sie letztendlich den Tod finden.



Schl… reuzer u… Artill… zer fügen den Protos… empf… che Verluste zu





Der Zergstoßtrupp hat keine Cha…ce und geht elendig zugrunde

entwickel… wonnene Schlacht gibt … Punkte… rech… eigt ihr in der Liste au… Die zu… bende… kte sind abhängig vo… der … ung Eure… ers. Wie schon zu Di… B… n, gelangt I… chst in einem Ch… Dort können … gen aus… en oder angeno… ischer… chten zum gemütlichen Plausch ei… en. Wie bekannt, gibt es öffen… ele… passwortgeschützte Ran…



Der Beginn einer großen Offensive

Mensch gegen Mensch

Damit die zwischenmenschliche Interaktion nicht zur kurz kommt, wurde eine Multiplayeroption spendi… die sich sehen lassen k… n. Per (Null-… nem, einem U… … oder gar über das Battle.Net kön… Generäle all… länder … Stirn bieten. … it nicht zu … ll Lange… aufkommt, wurden … dem übli… tzel-modus weitere spendi… dürft Ihr Euch dann … bekriegen, fleißig Allianzen schmied… aber auch dem üblen Kontrahenten … agge… stehlen. Zusätzlich gibt es sp… iell… … .Net eine Rangliste, die Eure Fähi… … zum Rest der Welt zeigt. D… Ge…echtigkeit wil-len, wurde ein spezielles E… stufungsverfahren …



Die Pro… bauen am längsten

mw



Maik Wohler

SUPER

StarCraft ha… … mir nicht in… tge-macht. Nach de… langen Entwicklungszeit … mein… … tungshaltung ge… … bei einem Blizzard-Werk besonders hoch. Anfangs folgte … e Ernüchterung. Missionsdesign und Handling erinnern nur all… sehr an das gute alte Warcraft. Die Künstliche Intelligenz schaffte es, mich mehrmals zum Lachen zu bringen. Aber nach spätestens der sechsten Mission begann ich, in den Sog der Story und in das geniale Missiondesign zu versinken. Gerade die Upgrade-Optionen und die verschiedenen Charakteristika der einzelnen Rassen haben es mir angetan. Jede benötigt komplett eigene Strategien. Was andere nur versprechen ist Blizzard ohne Einschränkung gelungen. Die Rangliste im Battlenet motiviert immer wieder eine Runde zu spielen. Weder grafisch noch in der Funktionalität bietet StarCraft Neues und dennoch gehört es zu den besten Strategiespielen im Genre. Zur Zeit ist es mein Favorit und ich freue mich auf die kommenden Schlachten im BNet. Alle Leute greift zu!

Name	…Starcraft
Genre	…Echtzeitstrategie
Herstelle…	…Blizzard CuC
Schwierigkeit	…mittel
Preis	…ca. 100 Mark
Spieler	…1-8
Steuerung	.Maus, Tastatur
Besonderheiten	…
Spiel	…Deutsch
Anleitung	…Deutsch
Multiplayer	…ja

Mindestanforderung
P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA

Empfohlen
P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX

Grafik …73%
Sound …81%
Spielspaß

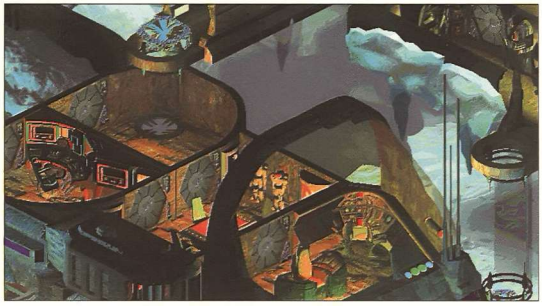
Solo	Multi
87%	88%

© 1998 SIERRA ON-LINE, INC. UND ODER ™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ODER LIZENZIERT AN SIERRA ON-LINE. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WINDOWS® IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION. HALF-LIFE WURDE ENTWICKELT VON VALVE-SOFTWARE.



Enemy Infestation

Verwaltet eine planetare Außenbasis und haltet sie frei von Aliens



Hübsche Basis: Ripcord Games entwickelte eine neue 3D-Grafik, um die genretypische Schrägansicht zu verschönern

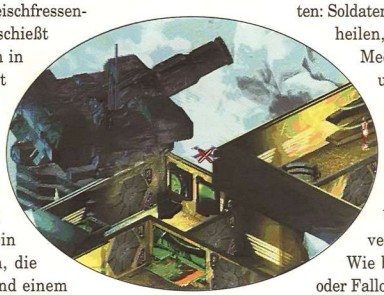


Poolreiniger: Nehmen wir Feuerlöscher oder Sauerstoff, damit das Alien baden geht?



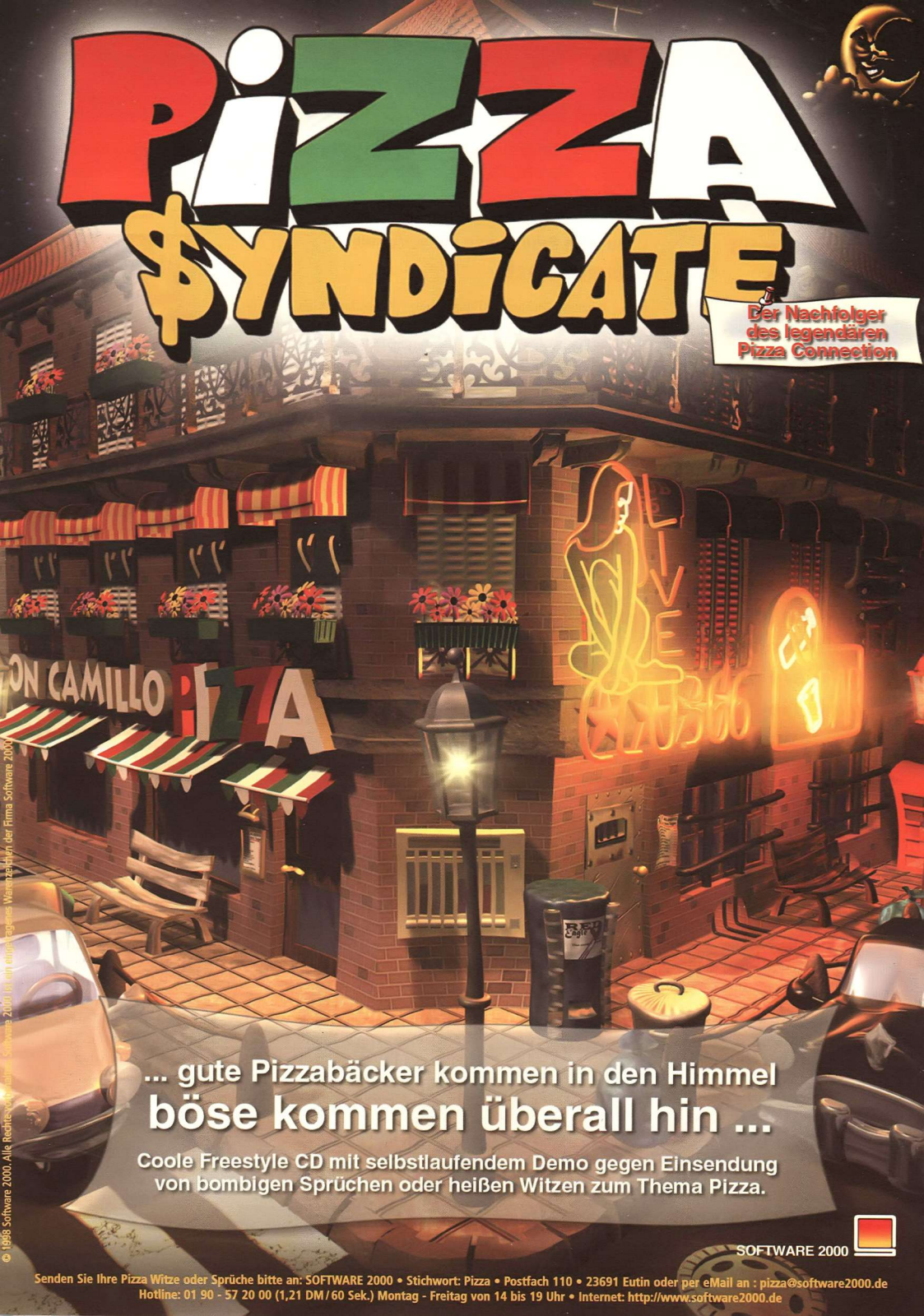
Basisalltag: Bedrohen Euch gerade keine Mantis, dann forscht, baut Ressourcen ab und verwaltet die Basis...

Wer erinnert sich nicht an die ursprünglichen Schockeffekte von Aliens? An das beklemmende Gefühl des stetigen Verfolgtseins? Das läßt sich bald wiederholen, und zwar am PC mit „Enemy Infestation" von Ripcord Games. Da es sich nicht um eine Lizenz von Alan Dean Fosters Originalbuch handelt, weicht die Story von den bekannten Alien-Szenarien etwas ab: Eine furchteinflößende, fleischfressende Rasse, die Mantis, verschießt zur Fortpflanzung Sporen in den Weltraum, die mit etwas Glück auf brauchbaren Planeten niedergehen. Einer davon trifft Euren Planeten, auf dem Ihr eine Kolonisten-Basis unterhaltet. Das Sporenei platzt, heraus kriecht ein hungrige Mantis-Königin, die nach frischer Nahrung und einem guten Platz für ein Nest sucht. Eure Basis wird zum Futterplatz erkoren, so daß Mensch wie Maschine die weitverzweigte Bunkeranlage mit Zähnen und Klauen verteidigen muß. Schon nach kurzer Zeit lauern die sich schnell vermehrenden Aliens in manchem Winkel Eurer Anlage. Wissensschaftler, Roboter und Soldaten haben nun alle Hände voll zu tun, in den isometrisch dargestellten Räumen aufzuräumen. Die Nervenanspannung wird durch augenzwinkernde Elemente aufgelockert. So dürfen Eure Mannen praktisch alles gegen die Aliens einsetzen, was im Bunker gerade herumliegt: Haarspray, Feuerlöscher, TV-Fernbedienung (zappt die Aliens weg), Waffen, Sodaflasche et cetera. Quasi in Feldversuchen müßt Ihr allerdings erst herausfinden, wie diese Dinge auf die Mantis wirken, denn die Palette der Reaktionen reicht von wirkungslos über Schrumpfen, Wegbeamen und Umhauen bis hin zum kontraproduktiven Stärken oder Verdoppeln der Aliens.



Die Kolonisten haben verschiedene Persönlichkeiten: Soldaten kämpfen, Sanitäter heilen, Hausmeister, Mechaniker, Roboter und Techniker reparieren und produzieren während die Wissenschaftler im Laufe des Spiels die wirkungsvollen Waffen entscheidend verbessern können. Wie bei Jagged Alliance oder Fallout wird Eure Taktik über Sieg oder Niederlage entscheiden. Scheucht Ihr die Aliens mit zahlreichen Angriffen durch die Station, bleibt den Mantis weniger kollektive Energie für die Aufzucht der Brut. Das Nest bei der Eismine direkt anzugreifen wäre ein kluger taktischer Schachzug, doch die Aliens können es aufgrund der Raumverhältnisse gut verteidigen. Im Multiplayer-Modus schließlich dürfen mehrere Kolonisten gemeinsam gegen die Mantis vorgehen – oder auch sich untereinander bekriegen. Im Solomodus müßt Ihr neben den Kämpfen auch noch die Basis verwalten, damit Ihr genug Material- und Energieressourcen für die vielen Geplänkel habt.. *rm*

Enemy Infestation
Genre
Strategiespiel
Hersteller
Ripcord Games
Erscheinen geplant
Oktober 1998


PIZZA
$YNDICATE
Der Nachfolger des legendären Pizza Connection
... gute Pizzabäcker kommen in den Himmel
böse kommen überall hin ...
Coole Freestyle CD mit selbstlaufendem Demo gegen Einsendung von bombigen Sprüchen oder heißen Witzen zum Thema Pizza.
SOFTWARE 2000
Senden Sie Ihre Pizza Witze oder Sprüche bitte an: SOFTWARE 2000 • Stichwort: Pizza • Postfach 110 • 23691 Eutin oder per eMail an : pizza@software2000.de
Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,21 DM / 60 Sek.) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de
© 1998 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000

Neues von Activision

Activate 98 betitelte Activision seinen ECTS-Ersatz-Event, mit dem europäische Journalisten auf ein abgelegenes irisches Schloß gelockt wurden. Doch wir verendeten nicht im Folterkeller, sondern durften viele Neuheiten bestaunen.

Auf den Spuren von Jules Vernes

Beneath

Das Journeyman-Project-Team Presto geht wieder auf die Reise: Zum Mittelpunkt der Erde führt es den Helden in diesem Action-Adventure. Dabei wird hier nicht etwa in Lizenz eine altbekannte Jules-Vernes-Geschichte nacherzählt, sondern das Team um Michel Kripalani (Foto) entwickelte die eigenständige Geschichte um einen Helden, der 1906 aufbricht, ein vermißtes Höhlenforscherteam zu retten. Dabei stößt er auf automatisierte Produktionsanlagen einer unbekannten Zivilisation. Die Story wird in Cutscenes und Dialogen weiterentwickelt, sämtliche Puzzles und Actionsequenzen seien nahtlos in die Geschichte eingebettet, verspricht der Presto-Producer. Der Held des Abenteuers rast in den farbenfrohen (16 Bit), oft von Lava durchströmten Höhlen nicht wild um sich schießend dem Ziel entgegen, sondern muß sich mit Bedacht und springend, kletternd, schwingend und abseilend durch das unbekannte Terrain vorarbeiten. Dabei muß er sogar Kisten und Hindernisse aus dem Weg schieben oder sich an Loren hängen, um vorwärtszukommen. Beneath soll in der gezeigten Auflösung und Farbtiefe auch ohne 3D-Beschleunigerkarten auskommen, wird jene wohl aber auch unterstützen. *rm*



Michael Kripalani entwickelt mit seinem Team ein opulentes Abenteuer



Superman: Der gestählte Held muß in den Beneath-Höhlen Orientierungssinn beweisen

Beneath
Genre
Action-Adventure
Erscheinen geplant
April 1999

Haltet die Feinde hin!

Heavy Gear II

Wer Heavy Gear kennt, wird beim Nachfolger zumindest optisch eine Überraschung erleben: das völlig neue Entwicklungsteam hat auf die „Darkside"-Engine umgesattelt, um mehr Action in das ausschließlich von 3D-Karten mit Z-Buffering beschleunigte Spiel zu bringen. Natürlich dreht es sich weiterhin um den Kampf der Erde gegen die Kolonisten auf Terranova. Letztere senden Euch mit einem Trupp Elite-Einheiten zum Planeten Caprice, wo Ihr den Vormarsch der Erdtruppen möglichst lange verzögern sollt. Ohne Nachschub und ohne frische Informationen werdet Ihr also in hoffnungsloser Unterzahl Eure wenigen Heavy-Gear-Squads durch die trostlose Landschaft von Caprice bewegen, um möglichst viel Schaden anzurichten. Die Gears können nun schleichen, knien, liegen, krabbeln, durchs Wasser laufen, per Jumpjet größere Hüpfer vollbringen und im Ski-Modus sogar motorbetrieben durch den Schnee skaten. So wird das schießwütige Actionspiel auch für Taktiker interessant. Nächstes Jahr will Activision einen Map-Editor und „Historic-Missions" für Heavy Gear II nachschieben. *rm*



Feuer frei: Die Missionen in Heavy Gear II sind nur was für stahlharte Jungs

Heavy Gear II
Genre
Action-Taktik
Erscheinen geplant
Weihnachten 1998

Ein echtes Soldatenabenteuer

Dark Reign II

Dark Reign war eines der erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiele der letzten Saison. Ein guter Grund, einen Nachfolger zu entwickeln, aber kein Grund, Westwoods C&C-Vorbild zu folgen und immer nur leichte Verbesserungen einzubauen. Das Dark Reign-Team in den neuen Pandamic-Studios schlägt einen völlig anderen Weg ein: Momentan spielen die Entwickler mit Aussehen und Technik einer 3D-Engine herum, probieren Zoomfunktionen, Kamerafahrten und dreidimensionale Landschaftsgestaltung aus. Was die Entwickler auf dem Activision-Event als „Fingerübung" präsentierten, war derart beeindruckend, daß wir kaum bis zum Sommer 99 warten können. Das Team um Josh Resnick und Greg Borrud hat in eine Welt voller Hügel, Täler, Wälder und Gewässer im richtigen Maßstab kleine, dreidimensionale Minisoldaten, Lkw, Panzer, Kasernen, Brücken und Zäune gesetzt. In diesem realistischen Szenario gibt es Tag und Nacht, Scheinwerferlicht, Nachtsichtgeräte, durchwatbare Furten, Deckung in Wäldern sowie Sichtschutz hinter Bergen oder freies Schußfeld von einer Kuppe aus. Gesteuert werden die Miniarmeen genreüblich per Mausklick, wobei Formationen, Wegpunkte, komplexe Befehle, Hinterhalte und Geschützstellungen nicht fehlen dürfen. Nur ob und wie der taktisch wichtige „Nebel des Krieges" in dieses realistische Umfeld eingebaut werden soll, ist den Machern noch unklar. Klar wurde uns nur soviel: Ein derart wirklichkeitsgetreues Kriegsspiel – quasi ein SpecOps für Strategen – läuft in Deutschland schnell Gefahr, auf dem Index zu landen. Allerdings will Activision für die deutsche Version verhindern, daß der Feldherr aus unmittelbarer Nähe betrachten kann, wie sich die Soldaten gegenseitig umnieten. *rm*

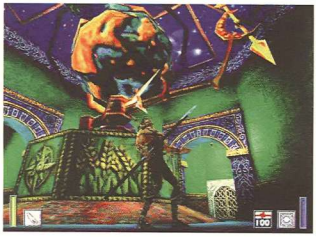
Dark Reign 2
Genre
3D-Echtzeittaktik
Erscheinen geplant
Sommer 1999

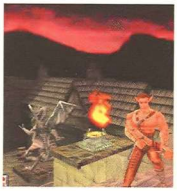
Heroisches Abenteuer

Heretic II



Obwohl Heretic in Deutschland indiziert wurde und der Nachfolger nun sogar auf der Quake 2.5-Engine basieren wird, stehen die Chancen gut, daß Heretic II ungeschoren in den hiesigen Handel kommt. Der Held Corvus wird in der 3rd-Person-Perspektive durch ein Abenteuer geführt, bei dem er es mit einem verwunschenen Städtchen voller Geister und Bestien zu tun bekommt. Er muß der Sache auf den Grund gehen und wieder für normale Verhältnisse sorgen. Um sich gegen die Ausgeburten der Unterwelt zur Wehr zu setzen, stehen ihm neben nett animierten Jackie-Chan-Fähigkeiten mit der Zeit jede Menge magische Sprüche zur Verfügung. So verschießt Corvus brennende Phoenix-Pfeile, beschwört einen Meteorschwarm herauf oder erzeugt gewaltige, wunderschön anzusehende Kugelblitze, mit denen er sich auch selbst auf höchste Zinnen katapultieren kann. Zur Grundausstattung gehört ein zauberhafter Kampfstock.





Globales Rätsel: Im Planetenraum sind Sternbilder und Jahreszeiten-Tafeln in Einklang zu bringen

Seine körperliche Akrobatik hilft ihm, auch die entlegensten Simse zu erreichen, um seine Aufgabe zu erfüllen... *rm*

Heretic II
Genre
Action-Adventure
Erscheinen geplant
Weihnachten 1998

Hexplore im Weltraum

Third World

Seit Fallout wissen wir, daß gute Rollenspiele nicht nur mit Zwergen, Rittern, Elfen und Magiern bevölkert sein müssen. Hightech-Waffen und SF-Appeal wird auch Third World ins RPG-Genre einbringen. Jeder Held des Teams verfügt über völlig unterschiedliche Waffensysteme oder Eigenschaften. Das reicht von Gedankenkontrolle bis zum gut bestückten Kampfroboter. PowerUps und Zusatzwaffen nehmen die Charaktere direkt im Spiel sichtbar an sich – umständliche Menübildschirme oder Inventories entfallen.
Da das taktische Vorgehen der Party levelweise in Echtzeit vonstatten geht, erinnert es ein wenig an das noch frische Hexplore. Die abgefahrene Story und das Space-Ambiente zeigen, daß Redline Games mit Fallout und Shadowrun durchaus vertraut sind. Aber Abkupfern haben James Anhalt und Ronald Miller gar nicht nötig, haben sie doch unter anderem bei Diablo, Warcraft II und MechWarrior 2 mitgewirkt. Multiplayermodus für 2 bis 8 Spieler via Netzwerk oder Internet sollen Third World über den üblichen Solospaß hinauskatapultieren. *rm*



Gestatten: Weltraumheld, Extraklasse. Sehr gefährlich und in Third World zu Diensten.



Third World
Genre
Echtzeit-Rollenspiel
Erscheinen geplant
Anfang 1999

Helden der Lüfte

Fighter Squadron

„Die kreischenden Dämonen über Europa" lautet der überbordene Untertitel dieser actionreichen Fliegersimulation, die den Zweiten Weltkrieg thematisiert. In Afrika, über Dover oder am Rhein dürft Ihr in die authentischen Flieger der Briten, Deutschen oder Amerikaner steigen, um in Dogfights oder Bombereinsätzen Euer fliegerisches Geschick unter Beweis zu stellen. Zehn Flugzeugtypen stellen sich Wind und Wetter, wobei Crashverhalten, Wassereinflüsse und Flugmodell von Eric „Hellcat" Parker realitätsnah umgesetzt wurden. So bleiben nach einem Absturz Wrackteile übrig und mit etwas Glück auch ein Fallschirmspringer... *rm*

Fighter Squadron
Genre
Flugsimulation
Erscheinen geplant
Weihnachten 1998

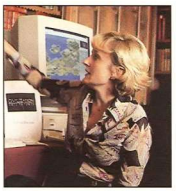
Hochzivilisiert

Civilization – Call to Power

Gleich nachdem Microprose und Activision ihre lizenzrechtlichen Civilization-Differenzen beilegen konnten, stellte Activision prompt die ersehnte Civ II-Fortsetzung mit dem Namenszusatz „Call to Power" vor. Es blieb bei der typischen Schräg-von-oben-Ansicht, wobei die aufpolierte Grafik nun mehr an „Age of Empires" erinnert. Das bewährte Spielprinzip blieb unangetastet, wieder startet man 4000 Jahre vor Null mit ein paar Siedlern, um Städte zu bauen, aus denen ein Imperium werden soll. Die Spielzeit endet jetzt spätestens im Jahr 3000. Netto sind das also 1000 Spieljahre mehr. Die Zivilisationen, mögliche Regierungsformen und Weltwunder unterscheiden sich vor allem in der Neuzeit stark vom Vorbild. Nicht jede Gesellschaft kann die gleichen Neuzeitwunder und Spezialeinheiten bauen. So gibt es eine Zivilisation aus kompromißlosen Umweltschützern, die am Ende ihrer Entwicklungsstufe ein Einwegfahrzeug hervorbringen, das sekundenschnell feindliche Industriestädte in friedliche Blumenwiesen verwandelt. Dann gibt es bei anderen Völkern Priester, die Nachbarvölker zur Kasse bitten, Anwälte, die das Produktivkapital des Feindes einklagen und multinationale Gesellschaften, die sehr erfolgreich agieren. Fortgeschrittene Macro-Tools erlauben dem Strategen, riesige Imperien halbautomatisch zu verwalten, während sich militärische Einheiten dank „active Defense" automatisch zur Wehr setzen. Einen Multiplayer-Modus solle es auch geben, versprach Produzentin Cecilia Barajas (Foto). *rm*



Fortschritt: In Civilization agieren nun eine Reihe von Spezialeinheiten



Anwältin Cecilia Barajas baute als Producerin fiese Advokaten ein

Civilization - Call to Power
Genre
Strategie-simulation
Erscheinen geplant
November 1998

Interstate '82

Vergangenes Jahr beschwor Activision auf ebenso eigentümliche wie hochgradig originelle Art und Weise mit „Interstate '76" das nostalgische Flair der schrillen 70er herauf: Der Spieler durfte in einer bis an die Zähne bewaffneten Karre über den Asphalt brettern und – angespornt vom groovigen Discosound – ein gegnerisches Vehikel nach dem anderen schrotten. Als Mad Max im Seventies-Rausch frönten fortan PS-Fanatiker der Zerstörungswut, begleitet von coolen Sprüchen, markanten Charakteren und einer dichten Storyline.

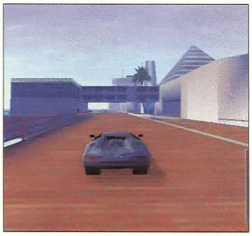


Nach einem Stand-Alone-Mission-Pack namens „Nitro Riders" können Straßenrowdies nun bald erneut in einem fahrbaren Untersatz rempelnd und schießend durch die dreidimensionale Spielewelt brausen. Die Schlaghosen bleiben allerdings im Schrank, denn die Fortsetzung der Autovernichtungsorgie mit Simulationseinschlag ist thematisch Anfang der Achtziger angesiedelt. „Interstate '82" wird sich atmosphärisch also eher an Fernsehserien wie „Miami Vice" und „Magnum" orientieren, wobei Las Vegas zum Schauplatz wird. Für den Einzelspielermodus sind 30 Missionen vorgesehen, in denen Ihr durch Wüstenlandschaften, Bergtäler, Tunnel und Städte rasen werdet. Unterwegs könnt Ihr Euch an Wettereffekten wie Gewitter, Wind, Regen, Nebel und Schnee erfreuen. Des weiteren wird das actiongeladene Gameplay nicht nur hinter dem virtuellen Lenkrad eines PS-Boliden bestritten. Diesmal könnt Ihr Euer Fahrzeug zusätzlich noch verlassen und zu Fuß – bestückt mit Handfeuerwaffen wie Pistole, Shotgun und Uzi - die Gegend unsicher machen, um beispielsweise einen Schalter zu betätigen oder ein neues Vehikel zu kapern. Zudem sollen Motorräder den in „Interstate '82" zur Verfügung stehenden Fuhrpark bereichern. Mit neuen martialischen Werkzeugen wie „Carbide Cutter", „Acid-o-matic", „Narc-tomic" oder „Sonic Disrupter", der mit Soundwellen den gegnerischen Fahrer für kurze Zeit verwirrt, dürft Ihr Euer Gefährt obendrein ausstatten. Wer will, kann die Lackierung seines Fortbewegungsmittels ändern: Eigene Designs werden mit Hilfe eines herkömmlichen Grafikprogramms entwickelt und einfach in das Spiel importiert. Die Freunde von Multiplayer-Matches sollen '82 auch nicht zu kurz kommen... cis


3Dfx
SPEARHEAD
A-21
Nix
für müslifressende
Peacemaker!*
*für die Anderen ab Oktober auf
PC CD-ROM erhältlich.
Natürlich komplett in Deutsch.
www.imagicgames.de
MÄK
Zombie
Smacker
INTERACTIVE
MAGIC

Need for Speed III

Seid Ihr süchtig nach Geschwindigkeit? Hier bekommt Ihr Euren Trip...



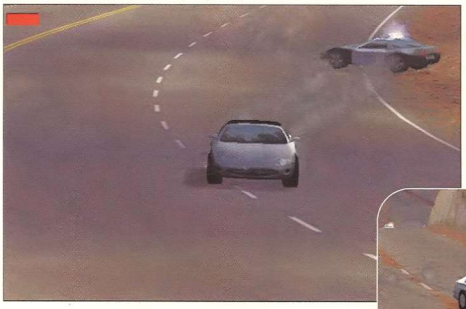
In Atlantica könnt Ihr eine Abkürzung über die Promenade nehmen



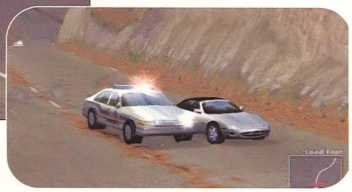
Toller Winterdienst: Weder Eis noch Schnee behindern das Rennen

Need for Speed III
Genre
Rennspiel
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinen geplant
Oktober 98





Fast wie bei den Blues Brothers: Die Cops versuchen Eure Fahrt durch waghalsige Manöver zu stoppen. Schlimmer als ein Strafzettel ist allerdings der Zeitverlust.



Momentan kann im Sportspielgenre niemand den nimmermüden Amerikanern das Wasser reichen, nun versucht Electronic Arts auch im actionorientierten Rennspielbereich die Konkurrenz auszuschalten und die Charts zu stürmen. Neben dem sehnsüchtig erwarteten Moto Racer 2 ist gerade ein weiterer Teil der Need-for-Speed-Reihe in Arbeit, bei dem schon der Untertitel „Hot Pursuit" (Heiße Jagd) auf das schweißtreibende Potential hindeutet.

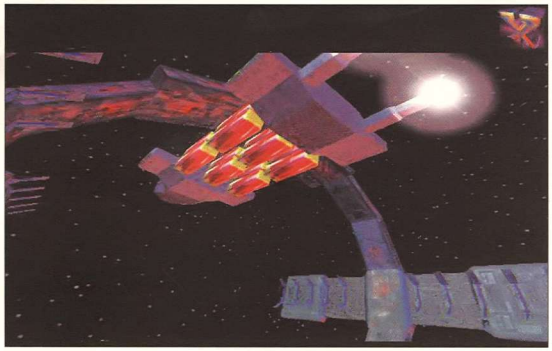
Auf neun Kursen, die Euch durch herbstliche Hügellandschaften, moderne Großstädte, verschneite Gebirge und knochentrockene Wüstengebiete führen, drückt Ihr das Gaspedal ohne Rücksicht auf Verluste durch. Die Fahrzeuge, die dabei malträtiert werden, sind ebenso aufwendig animiert wie PS-stark. Besonders in höchster Detailstufe mit Chromglanz-Effekt sind Chevi Corvette, Jaguar XK8 oder Mercedes SL600 eine Augenweide, die unter der Genrekonkurrenz seinesgleichen sucht. Habt Ihr den passenden Wagen gefunden, dürft Ihr noch ein wenig an Steuerung, Bremsen oder Reifen herumschrauben, ein paar Hilfsfunktionen wie die Idealllinie oder verbesserte Bodenhaftung einschalten und durch freie Farbwahl Euren guten Geschmack unter Beweis stellen. Auch die Aggressivität und den Fuhrpark des Gegners dürft Ihr mitbestimmen, bevor es auf die Piste geht. Im Einzel- oder Wettbewerbsmodus versucht Ihr dann auf den zum Teil extrem langen Kursen an die Spitze zu kommen, wobei Euch von den sieben Mitstreitern nichts geschenkt wird. Dank Rückspiegel und rabiater Fahrweise dürft Ihr allerdings die Gegner ausbremsen, von der Straße abdrängen oder kleinere Unfälle provozieren. In der spielbaren Vorversion beeindrucken vor allem die grafischen Feinheiten und Details, die selbst bei Rechnern der Mittelklasse kaum Geschwindigkeitsverluste verursachen. Die Umgebung spiegelt sich in der auf Hochglanz polierten Luxuskarosse, Herbstlaub wirbelt vom Asphalt auf, Reifenabrieb und Sand hinterlassen feine, transparente Wölkchen und Schnee spritzt gegen die Windschutzscheibe. Die Kurse selbst bieten reichlich Abwechslung, diverse Höhenmeter wollen überwunden werden, Kuppen lassen Euch abheben und mit lautem Krachen und Funkenflug wieder aufkommen, Tunnelwände werfen das hallende Dröhnen Eures Motors zurück, und Abkürzungen und Nebenstrecken laden zu einem Ausflug außerhalb der Hauptstraße ein.

Seid Ihr des gewöhnlichen Renngeschehens überdrüssig, dürft Ihr zusätzlich im Hot-Pursuit-Modus die Straßen unter den Augen und der Radarüberwachung der Highway-Polizei unsicher machen. Diese lassen natürlich nichts unversucht, Eure Amokfahrt zu stoppen und Euch ein Ticket zu verpassen, was meist in haarsträubenden Lenkmanövern endet. Ihr könnt den Spieß aber auch umdrehen und als Cop selbst die Verfolgung aufnehmen. Neben Splitscreenmodus wird das fertige Spiel natürlich auch über eine Netzwerk- und Internet-Option verfügen, sogar neue Fahrzeuge sollen nach Veröffentlichung zum Download aus dem WWW bereit stehen. *sf*

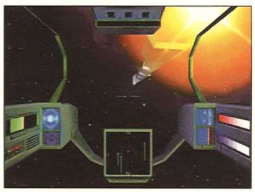

Möchtest Du mit mir spielen?
35/56/L
S18
200 DREADNOUGHTS
300 DESTROYERS
3,000 LASER TANKS
200 VTOLS
30/56/L
PlayStation
PC CD
WARGAMES
ELECTRONIC ARTS

X
Beyond the Frontier

Lange genug mußten wir auf einen würdigen Elite/Frontier-Nachfolger warten...



Raumschiffe, so bizarr wie Tiefseefische



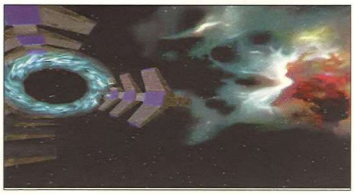
Wir überholen einen langsamen Interplanetarfrachter



An eindrucksvollen Explosionen herrscht kein Mangel

X-Beyond the Frontier
Genre
Action-RPG
Hersteller
Egosoft/Funsoft
Erscheinen geplant
Oktober '98

Zu den echten Klassikern der kurzen Computerspielgeschichte gehören David Brabens "Elite" und sein Nachfolger "Frontier". In den frühen Neunzigern waren sie eine echte Sensation. Vor allem im zweiten Teil eröffnete sich den verblüfften Spielern eine faszinierend komplexe Sci-Fi-Welt, in der Actionelemente mit RPG- und HandelsSim-Anteilen geschickt verknüpft waren. Immer auf der Suche nach Ruhm, Beute und lukrativen Geschäften flog unsereiner in einem von Dutzenden verschiedener Raumschifftypen durch insgesamt Hunderte detailliert dargestellter Sonnensysteme, landete auf Eis-, Industrie- oder Dschungelplaneten, dockte an Orbitalstationen an und wurde immer wieder in Raumkämpfe verwickelt, mit Piraten, Polizeischiffen oder hilflosen Opfern von Mordaufträgen. Die politische Situation spielte ebenso eine tragende Rolle wie das Verhalten Auftraggebern und lokalen Behörden gegenüber. Und das alles in einer bis dahin nie gesehenen schnellen Polygongrafik. Um so unverständlicher, daß die Industrie nicht eine ganze Armada von Sci-Fi-RPG-Handels-Action-Sims auflegt. Die kleine deutsche Firma Egosoft begann schon zu jenen weltraumseligen Zeiten mit der Entwicklung eines Konkurrenzproduktes: "X – Beyond the Frontier" war ursprünglich für den Amiga geplant und wurde erst nach dem völligen Hinscheiden der legendären Spielemaschine auf DirectX portiert. Ähnlich in der Story, bekommen wir das Frontier-Spielprinzip in aktueller 3D-Beschleunigergrafik. Na endlich. X versetzt Euch in eine mehr oder minder ferne Zukunft, in der auf der Erde zum ersten Mal ein Hyperraumantrieb getestet wird. Der BT-Antrieb transportiert das Testschiff X-Fighter auch zuverlässig in einen weit entfernten Teil unserer Galaxis. Beim Versuch zurückzufliegen, kommt es aber zu Problemen, die in der automatischen Selbstzerstörung des Triebwerks enden. Mit anderen Worten: Lieber Testpilot, Du bist gerade viele tausend Lichtjahre von zuhause entfernt im unendlichen Weltraum gestrandet. Beim Herumdümpeln mit Hilfe der konventionellen Raketendüsen des Fighters entdeckst Du, daß dieser Sektor der Milchstraße dicht bevölkert ist. Planeten, Raumstationen und gigantische Schiffe begegnen Dir auf Deiner Reise. Wie im wirklichen Leben auch mußt Du Dir – mit Hilfe Deines kleinen Schiffchens – Deinen Lebensunterhalt verdienen, ob als Händler, Schmuggler, Kopfgeldjäger oder Pirat. Über 10 000 verschiedene potentielle Feinde werden Euch begegnen. Verdientes Geld könnt Ihr in eine Aufrüstung des X-Fighters oder in neue Wirtschaftsprojekte stecken. Sogar der Bau oder Erwerb von Fabriken, Minen und Plantagen ist möglich. Egal, ob Ihr lieber laserschwingend durch die interstellare Weite zieht oder durch ehrlichen Handel Euer Fortkommen sucht, die 3D-Engine liefert berauschende Ausblicke auf das Weltall und seine Bewohner. *fe*



Das Jumpgate ermöglicht Reisen von einem Sonnensystem zum anderen

HINTER DER MASKE DER EHRE IST DAS GESICHT DES TODES...



- Bewältigen Sie die Kampftechniken, Mann-gegen-Mann, greifen Sie zur tödlichen Bat'leth Klinge und zum d'k Tahg Dolch.



- Vereinigen Sie sich mit den bösartigsten Kampfspezialisten in einem noch spannenden Echtzeit-Alptraum!

STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™

KLINGON HONOR GUARD™

IN EINER BLUTIGEN WELT VOLLER MISSTRAUEN UND GEWALT, WO TOD UND EHRE ZUSAMMENFLIEßEN, WIRD NUR DER STARKE ÜBERLEBEN. ALSO, SCHÄRFEN SIE IHREN D'K TAGH-DOLCH UND BEREITEN SIE SICH AUF EINEN KAMPF VOR, DER SIE IN EIN ABENTEUER SPANNENDER 3-D ACTION DES KLINGONISCHEN IMPERIUMS EINTAUCHEN LÄßT. WILLKOMMEN BEI DER ELITE.
WILLKOMMEN BEI KLINGON HONOR GUARD!



- Tauchen Sie in 26 interaktive Level voller unerwarteter Gefahren ein.

- ENTDECKEN SIE 10 DURCHSCHLAGENDE WAFFEN, EINSCHLIEßLICH DISTRUPTOREN, RAKETENWERFER UND PARTIKEL-DEMATERIALISIERER.
- SCHÜTZEN SIE SICH SELBST GEGEN BESONDERS BÖSARTIGE GEGNER, INSBESONDERE DEN MONSTRÖSEN ROTED.
- GEHEN SIE IHREN GEGNERN AN DIE KEHLE UND ZEIGEN SIE IN DEATH RITE ODER CO-OPERATIVE MISSIONEN KEINE GNADE.

HEUTE IST EIN GUTER TAG ZUM STERBEN...



- Erkunden Sie 20 umfangreiche Missionen, die aus zahlreichen Star Trek® Filmen bekannt sind.

CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

™, ® & © 1998 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und dazugehörige Namen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist ein autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. © 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. All anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Die Völker

Völker, hört die Signale – auf zum nächsten Gefecht!



Monster gegen Metallkolosse – dies ist übrigens nur eine vorläufige Grafik, da die Optik noch einem Revirement unterzogen wird



Statistik einer Menschenstadt



Hier ein Übersichtsblick aus größerer Höhe...



Und hier die Nahansicht

Die Völker
Genre
Echtzeit-Strategie/ Aufbauspiel
Hersteller
JoWooD
Erscheinen geplant
Anfang 1999

Nun, wir wollen keine Panik verbreiten, denn mit den Proletariern aller Länder hat dieses Spiel rein gar nichts zu tun – aber bevor Ihr Euch jetzt den Schweiß von der Stirn wischt, sollten wir vielleicht noch hinzufügen, daß stattdessen alles noch viel schlimmer ist! Oder was sonst würdet Ihr von gefräßigen Insektenkolonnen halten, die sich um ihre Mutter-Schabe scharen und alles metzeln, was „Nieder mit den Viechern!" rufen kann? Oder von militärischen Krieger-Menschen, die da glauben, sie seien deshalb Krieger-Menschen, weil sie alles kriegen müßten? Nämlich den ganzen Planeten zum Beispiel? Oder von geistigen Überfliegern, denen alles andere Lebendige ohnehin nur Kopf-Salat ist? Oder von putzigen Friedensfreunden, die mit ein bißchen Dope zu echten Berserkern mutieren? Na bitte!

Da hilft aber kein Jammern und kein Flehen, denn diese vier genannten Rassen streiten demnächst um die Vorherrschaft – wobei der Sieg übrigens auch „unblutig" davongetragen werden kann. Naja, das dürfte wohl davon abhängig sein, welche der Streithanseln man als Spieler zu seinen Schützlingen erklärt. Interessant ist an diesem Konzept natürlich, daß die Kontrahenten (ähnlich wie etwa bei „War Wind II") völlig verschiedene Kulturen repräsentieren, die zwar letzten Endes dieselben Ziele verfolgen, aber das auf jeweils eigene Art. Die insektenähnlichen Sajkhi beispielsweise sind wohl am weitesten von dem entfernt, was man eine Zivilisation nennen würde. Sie ziehen bloß mit ihrem Clan durch die Gegend, als wären sie eine der sieben Plagen und bauen nicht einmal Städte. Auch forschen sie nicht, sondern mutieren und gelangen so zu neuen Fähigkeiten. Die Pimons als krassestes Gegenteil der Sajkhi, sind wiederum der Magie mächtig und würden am liebsten bloß in Ruhe ihre Rente verzehren – können aber auch ganz schön böse werden und mächtig viele mächtig dicke Saurier auf ihre Feinde hetzen.

Bis hierhin klingt das Ganze sehr nach einem zwar ungewöhnlichen, aber doch in der Struktur konventionellen Echtzeitstrategical. Das ist auch die Wahrheit, aber eben nur die halbe, denn der Titel des Spiels ist nicht völlig zufällig gewählt. Und deshalb will JoWood die nächsten Entwicklungs-Monate hauptsächlich dafür verwenden, Ökonomie und Diplomatie zu stärken, so daß „Die Völker" am Ende mindestens zur Hälfte ein wirtschaftliches Aufbauspiel sein wird, wie es ähnlich bei „Die Siedler" oder jüngst bei „Knights and Merchants" der Fall ist – zudem werden noch eingestreute Zwischen-Quests für Abwechslung sorgen. Auch optisch soll sich noch eine Menge tun; die hier verwendeten Screenshots sind also eher als Beispiele denn als effektive Spielgrafik zu verstehen. Tja, da bleibt uns nur ein Kommentar: Wir bleiben dran! *jn*



Bridge over troubled water



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)

Drakan

Wenn Drachen die Welt bevölkern...



Die beiden Helden von „Drakan" in voller Schönheit: Rynn und ihr Gefährte Ankohr



Da ist Rynn doch glatt in einer Folterkammer gelandet



Luftkampf im Fantasy-Stil



Drakan
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Surreal Software/ Psygnosis
Erscheinen geplant
Januar '99

Psygnosis scheint in letzter Zeit verstärkt das Fantasy-Szenario und das momentan hippe Action-Adventure-Genre für die Realisierung ihrer Spieleideen zu entdecken. Außer dem vielversprechenden „O.D.T", welches das Vorweihnachtsgeschäft bereichern wird, zaubert die Company vorraussichtlich gleich zu Beginn des nächsten Jahres ein weiteres As aus dem Ärmel. „Drakan" lautet der Titel des Produktes, in dem der Spieler die gleichnamige Fantasy-Welt erforschen und als ebenso reizende wie wehrhafte Maid namens Rynn zusammen mit dem Drachen Ankohr den gekidnappten Bruder finden muß. Zum einen werdet Ihr in dem Reich zu Fuß à la „Tomb Raider" in der Third-Person-Perspektive unterwegs sein und mit diversen übellaunigen Geschöpfen aneinander geraten, wobei Ihr Euch mit rund 50 verschiedenen Waffen (darunter Schwerter, Speere, Keulen und Zaubersprüche) der Kontrahenten erwehren könnt. Neben den Auseinandersetzungen gilt es zahlreiche Quests und Subquests durch das Lösen von Puzzles etc. zu bestreiten. In manchen Abschnitten fungiert des weiteren Euer treuer Gefährte Ankohr als Fortbewegungsmittel. Hat Rynn auf seinem Rücken Platz genommen, übernehmt Ihr die Kontrolle über das Fabelwesen und rauscht dann mit ihm durch die Lüfte. Während Euch seine Schwingen beispielsweise durch Täler, schneebedeckte Gebirge und Höhlen tragen, ist es möglich, mit Hilfe seines feurigen Atems Bäume, Gebäude oder gar Widersacher in Brand zu setzen. Zudem werden Euch feindlich gesinnte Drachen in Luftkämpfe verwickeln. Insgesamt sollen so vier grafisch unterschiedliche Regionen, bestehend aus zehn Arealen, abgeklappert werden. Cut-Scenes, in denen Ihr unter anderem von NPCs neue Aufträge erhaltet, werden darüber hinaus die Handlung weiterführen.



Damit das grafisch detaillierte Environment, die Polygon-Charaktere mitsamt ihren geschmeidigen Animationen (allein Rynn soll bis an die 200 Bewegungsabläufe spendiert bekommen), sowie die imposanten Transparenz-, Licht- und Schatteneffekte überhaupt dargestellt werden können, muß in Eurem CPU-Boliden allerdings eine 3D-Beschleunigerkarte ihren Dienst tun. In dem Fantasy-Ambiente angesiedelte Multiplayer-Matches, bei denen sich maximal bis zu acht Kontrahenten beharken dürfen, können außerdem initiiert werden. *cis*



Zahlreiche garstige Geschöpfe gilt es zu bezwingen

Betreten Sie die Welt der X Files



THE X FILES™ GAME

Betreten Sie eine Welt, in der hinter jedem Schatten eine Gefahr lauert und jeder Fall ein mysteriöses Geheimnis in sich birgt. Als Agent Craig Wilmore begleiten Sie Mulder und Scully und verfolgen die unterschiedlichsten Hinweise, um das Mysterium aufzuklären ...

Seien Sie dem FBI immer einen Schritt voraus.

Aber denken Sie daran: Die Wahrheit liegt nicht dort draussen verborgen, sondern genau hier.

Jetzt erhältlich für PC CD, MAC CD

"THE X-FILES" TM & ©1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox Interactive", "Fox" und "The X-Files" und die entsprechenden Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Mac ist ein Warenzeichen von Apple Computer, Inc. WWW.FOXINTERACTIVE.COM.

Enemy Zero

Im Weltraum hört niemand Deine Schreie...



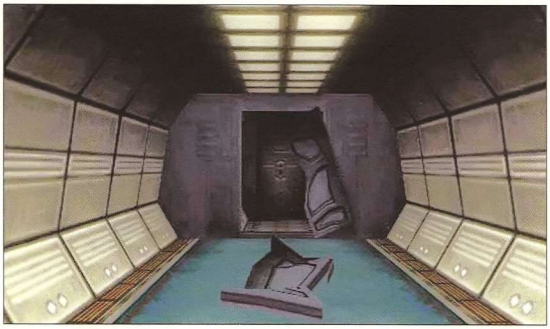
Per Videophone kann man die Kollegen kontaktieren



Der unsichtbare Feind hat wieder zugeschlagen



Über das Netzwerk lassen sich auch Übersichtskarten aufrufen



Die unheimliche Kreatur ist schon vor uns hier gewesen

In den unendlichen Weiten des Alls lauert so manche Gefahr. Dies erfuhr bereits die Besatzung der Nostromo am eigenen Leib, als sie – einem vermeintlichen Hilferuf folgend – auf eine fremde Spezies stieß und dafür, bis auf den Ersten Offizier Ripley, mit dem Leben bezahlen mußte. Ein ähnliches Schicksal scheint nun die Crew des Raumfrachters Aki in Segas Konsolenkonvertierung "Enemy Zero" zu ereilen. Auf dem Weg zur Erde vom Notfallprogramm abrupt aus dem Hyperschlaf geweckt, wird der Spieler als Laura Lewis mit schrecklichen Ereignissen konfrontiert: Eine Kreatur tötet an Bord der Aki bestialisch ein Bestatzungsmitglied nach dem anderen. Und es kommt noch schlimmer: Dieses Wesen ist für das menschliche Auge unsichtbar...



Der beklemmende Science-Fiction-Thriller wird sich dabei aus zwei unterschiedlichen Spielprinzipien zusammensetzen: Während Ihr durch die Gänge des Raumschiffes schleicht, betrachtet Ihr das Geschehen aus der Ich-Perspektive und achtet angespannt auf irgendeine Reaktion Eures Bewegungsmelders, der Euch mit Piepstönen informiert, falls sich das Alien nähert. In Mannschaftsquartieren sowie anderen Örtlichkeiten dürft Ihr dagegen hilfreiche Gegenstände (wie beispielsweise Waffen oder Codekarten) sichten, diese dann in Eurem Inventory verstauen und bei Bedarf benutzen oder mittels Vexx Network Informationen abrufen und Gespräche über das Videophone führen. Solche Interaktionen werden dann durch Render-Videos veranschaulicht.

Abgesehen von der stark "Alien"-inspirierten Storyline wird "Enemy Zero" vor allem durch seine dichte Atmosphäre den Rezipienten fesseln. Soundeffekte wie die eigenen Schritte, sich mit lautem Getöse öffnende Schotts und das plötzlich ertönende Signal des Bewegungsmelders werden an den Nerven des Spielers zerren und ihm die eine oder andere Schweißperle auf die Stirn treiben. Die von Oscar-Preisträger Michael Nymann (Das Piano) komponierte Musik zeichnet zusätzlich für akustisch stimmungsvolle Akzente verantwortlich.

Bei den in der Ego-Ansicht zu bewältigenden Szenarien unterstützt das Programm mit Hilfe von Direct3D auch gängige 3D-Beschleunigerkarten, wodurch die unterschiedlichen Korridore und Locations gleich noch etwas besser aussehen. Voraussichtlich ab Oktober werden nun auch PC-Besitzer dem unsichtbaren Etwas ausgeliefert sein und aufgrund dieses vier Silberscheiben umfassenden Werkes schlaflose Nächte vor dem Monitor verbringen können. *cis*



Der Ausgang ist nicht mehr weit entfernt

Enemy Zero
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Sega
Erscheinen geplant
Oktober '98

Environmental Audio™ – So Real It Has To Be Live!



Erleben Sie live den Sound der Superlative! Lassen Sie sich vom Sound Blaster™ Live™! in eine neue Klangdimension katapultieren! Mit einer atemberaubenden Leistung, die sogar Hollywood-Tonstudios in den Schatten stellt. Die einzigartigen Features der überlegenen Surround-Sound-Technologie mit 256-Stimmen-Musiksynthese und Echtzeit-Audio-Enhancement ermöglichen eine Audio-Dimension, für die es nur einen Ausdruck gibt: absolut Live! Die innovative Environmental Audio Extensions™ (EAX™)-Technologie des Sound Blaster Live! mit Hardware-Beschleunigung und Unterstützung vieler neuer Titel eröffnet Ihnen ein Sounderlebnis, das pures 3D-Audio bei weitem übertrifft. Mit Environmental Audio können Sie Ihre Lieblingssongs in Konzertqualität mit einer Dynamik genießen, bei der Sie sich mitten in eine Live-Aufführung versetzt fühlen. Selbstverständlich können Sie auch Ihre Spiele und Tondaten in perfekter Digitalqualität weiter nutzen. Gönnen Sie sich das ultimative Heimkino-Erlebnis in High-End-Qualität!

Environmental Audio™ So echt, daß es einfach live sein muß!

Die 10 stärksten Features des Sound Blaster™ Live!™

1. **Hollywood Sound-Dimension.** Profi-Synthesizer und digitale Ein-/Ausgänge garantieren eine Klangtreue auf dem Niveau kommerzieller Kinos mit digitalen Soundsystemen!
2. **High-Performance Audioverarbeitung.** Der leistungsstarke EMU10K1™-Audioprozessor verarbeitet jedes Tonsignal mit 32 Bit, 192 dB, 48 kHz und 8-Punkt-Interpolation. Ein Aufwand, der bei jeder Audioquelle sofort durch unübertroffene Klangpräzision hörbar wird.
3. **Environmental Audio.** Vorhandenes Tonmaterial gewinnt zusätzliche Tiefe und Wirklichkeitstreue, die herkömmliche 3D-Audioqualität deutlich übertrifft. Mit voreingestellten Soundumgebungen wie Hall, Cave oder Underwater klingen Spiele und Anwendungen um Welten realistischer.
4. **Mehrkanal-Technologie.** Die integrierte Unterstützung von zwei oder vier Analog-Lautsprecherausgängen ermöglicht Surround-Sound am PC (Lautsprecher: PC Works Four Point Surround).
5. **Digitale E/A-Soundkarte.** Was bisher teuren Profi-Audiosystemen vorbehalten war, bietet die mitgelieferte Karte jetzt allen Benutzern: digitale S/PDIF-Ein-/Ausgänge und die Aufhebung der bisher gültigen MIDI-E/A-Beschränkung durch MIDI-DIN-Anschlüsse.
6. **Musiksynthese mit 256 Stimmen.** Die 256-stimmige Polyphonie dieser Soundkarte läßt Klangtreue und Performance der meisten professionellen Audio-Hardwaresysteme weiter hinter sich.
7. **Sound Blaster PCI-Standard.** Profitieren Sie von der nahezu hundertprozentigen Sound-Blaster-Kompatibilität und nutzen Sie gleichzeitig die Vorzüge der PCI-Bustechnologie. Unterstützt vorhandene MS-DOS®- und Windows®-basierte Titel.
8. **Umfangreiche Treiberunterstützung.** Environmental Audio Extensions sind ein offener Standard, der speziell für Anwendungsentwickler geschaffen wurde. Unterstützt vorhandene Microsoft®-, DirectSound®-, DirectSound 3D®- und Derivat-Technologien.
9. **Sound Blaster Live! Website.** Unter www.sblive.com haben Sie Zugriff auf neueste Anwendungen, Enhancements, Treiber und viele weitere Produkte, die Ihnen Creative Labs und viele Software-Entwickler zur Verfügung stellen.
10. **Umfassendes Software-Bundle.** Dieses breite Software-Spektrum bietet Ihnen grenzenlose und faszinierende Möglichkeiten den Sound Blaster Live! so richtig auszuschöpfen. Viel Vergnügen!



CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM



Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Hotline 089/957 90 81 Creative Infoline 089/992 87 10

© Copyright 1998. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Environmental Audio und Sound Blaster Live! sind eingetragene Warenzeichen, PC Works Four Point Surround ist ein Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Ultima IX

Über vier Jahre sind seit dem achten Teil der Ultima-Serie vergangen. Anfang 1999 soll der Avatar in völlig neuem Gewand sein letztes Abenteuer antreten.



Und auf solch einem Klappergestell sollen wir mal fliegen lernen ... oh je!



Dieser Kreis aus Feuer ist nur einer von vielen, voll animierten neuen Zaubern



Große Schätze warten auf den Avatar, aber auch viele Waffen. Ultima IX bietet über 40 Geräte zur Verteidigung von Leib und Leben.

Richard Garriot, der kreative Geist und Erfinder von Ultima, will mit der Fortsetzung seiner erfolgreichen Rollenspiel-Serie ganz aktuelle Maßstäbe setzen. „Avatars Erleuchtung" soll sogar das Genre des Adventure-Rollenspiels frisch definieren. Es heißt bisher, daß es in diesem neuesten Teil z.B. nicht mehr so sehr auf Ausdauer oder Fähigkeiten des Charakters ankommen soll. Das Hauptaugenmerk liegt vielmehr auf der Geschichte, die erzählt wird und die verstärkt von den verschiedenen Entscheidungen, die der Spieler im Verlauf für sich selbst trifft, abhängt. „Erleuchtung" ist ein vielversprechender Versuch in einem PC-Spiel ein echtes, lebendes Britannia aufzubauen, in dem sich der Spieler inmitten selbständig „denkender" und handelnder Personen bewegt.

Natürlich wird es weiterhin Rollenspiel-typische Funktionen wie Charakter-Erschaffung, Fähigkeitenpunkte und Inventories geben, aber Origin hat sich vorgenommen, die Spieler nicht mit Zahlen zu erschlagen, sondern sie lieber mit der spannenden Story zu fesseln.

Avatars Erleuchtung hat eine größere Aufgabe, als nur eingefleischte Ultima-Fans vor die PC-Bildschirme locken. Denn das Fantasyreich Britannia ist ein riesiges Land, das mit magischen und kämpferischen Überraschungen vollgestopft, viele Spieler begeistern könnte. Doch welcher Neuling wagt sich schon an eine alteingesessene Serie, deren neuester Ableger bereits der neunte Teil einer langen Geschichte ist? Aus diesem Grund will Origin, den wahrscheinlich letzten Teil der großen Guardian-Trilogie sowohl für Neueinsteiger, aber auch für die Hardcore-Fans interessant machen. Schon mit Ultima VIII (aus dem Jahre 1994) hatten dies probiert – allerdings eher erfolglos. Es konnte kaum frische Azubi-Helden hinzugewinnen und vergraulte gleichzeitig Avatar-Fanatiker, die plötzlich befürchteten, daß das neue, einfacher zu bedienende Spielsystem den gewohnten Fantasyspaß verwässern würde.

Diesmal werde jedoch alles anders, besser werden, versprechen die Macher. So sollen die ersten paar Spielminuten wie eine Übungslektion ablaufen. Der Spieler lernt hier den Umgang mit dem eigenen Charakter, der Maus, dem Inventar und so weiter. Auch wird ca. das erste Achtel des Spiels völlig linear verlaufen, damit Profis wie Unerfahrene gleiche Chancen für den restlichen Ablauf der Geschichte haben. Erst danach soll der weitere Verlauf komplett die starre, lineare Erzählstruktur verlassen, d.h. der Spieler kann von da an tun und lassen, was er für richtig hält, egal wie sich die Geschichte weiter verzweigt. Avatars Erleuchtung glänzt mit einem brandneuen 3D-System, von dem die Screenshots



Lord British liegt als alter Mann in seinem Gemach. Ist soviel Zeit in Britannia vergangen, oder ist es das üble Werk des Guardian?

Avatars Erleuchtung

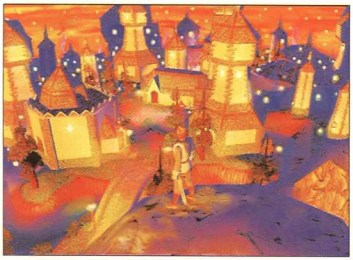


Dunkle Wolken ziehen über dem Dörfchen auf. Dank KI entscheiden die Dorfbewohner selbst, wann es Zeit wird, im Haus Schutz zu suchen.



Hat es der Avatar endlich geschafft? Ist dies die endgültige Erleuchtung...

bereits erste, bemerkenswerte Eindrücke vermitteln. Alles wird in hochauflösender Grafik mit 65 000 Farben dargestellt und bietet somit Details, wie man sie bisher von 3D-Polygonfiguren noch nicht zu sehen bekam. Dazu kommt, daß fast alles in dem optisch neuen Britannien ein Eigenleben besitzt. Da sind zum einen die NPC-Charaktere, die sich manchmal aus freien Stücken dazu entschließen, dem



Dagegen ist selbst Las Vegas eine unbedeutende Kleinstadt!

Spieler für ein Stück des Weges oder sogar ein Abenteuer lang, Gesellschaft zu leisten. Abenteurerparties, wie man sie von anderen Rollenspielen her kennt, wurden allerdings ebenfalls abgeschafft. Der Spieler selbst steuert nur seinen Avatar, seine Weggenossen bewegen sich nach eigenem Gusto und bleiben solange bei ihm, wie sie es selbst für richtig halten. Der Spieler kann dann wieder alleine weiterziehen.

Aber auch scheinbar nebensächlichen Objekten am Wegesrand wurde Leben eingehaucht. So besitzt das Meer richtige Wogen, die Schiffe oder auch die Spielfigur auf- und abtragen, falls sie sich zu einer Runde Brustschwimmen entscheiden sollte. Zieht ein Wind auf, beginnen sich Bäume, Lampen oder Schilder zu bewegen, und geben selbst bei geringfügigen Aktionen die passende Geräusche in Surround-Sound von sich.

Alles noch geheim

Über die Hintergrundgeschichte wird zur Zeit noch nicht viel verraten. Origin hält hier wie bei vielen anderen Aspekten, die das Spiel betreffen, sehr bedeckt. Man kann aufgrund des Titels davon ausgehen, daß der Avatar am Ende der Geschichte „derart erleuchtet" hervortritt, um eventuell ein wirklicher Titan zu werden, wie es sich bereits zum Ende der achten Folge angedeutet hatte. Jedenfalls wird der letzte Teil der Trilogie abgeschlossen, um die Guardian-Saga zu einem, hoffentlich guten, Ende zu bringen. Es wurde lediglich bekannt, daß sich die Story um acht riesige Säulen drehen soll, die vom Guardian erschaffen wurden, damit sie Britannia langsam zerstören.

Lord British soll stark gealtert sein, sich aber mehr als bisher helfend in die Geschichte einmischen. Auch werden Kumpane aus früheren Teilen für eine gewisse Zeit auftauchen (sofern diese noch leben), dem Avatar aber nicht bis zum Ende seines Abenteuers zur Seite stehen. Statt der guten alten Pferde als Transportmittel, stehen für diesen Zweck jetzt Drachen bereit, die allerdings erst einmal gezähmt und gesattelt werden müssen. Die seit Ultima IV wichtigen Tugenden wie Mitgefühl, Gerechtigkeit, Ehre, Tapferkeit, Demut, Opferbereitschaft, Ehrlichkeit und Gläubigkeit werden auch diesmal wieder zum Tragen kommen, und für den Verlauf der „persönlichen" Geschichte jedes einzelnen Spielers mitbestimmend sein.



...oder nur der hinterhältige Angriff eines feuerspeienden Drachen?



Herrschaftliche Häuser in Bäumen... da liegt der Gedanke an Imps nicht weit





Dieser wohlriechende Herr kauft seine Klamotten sicher nicht von der Stange.

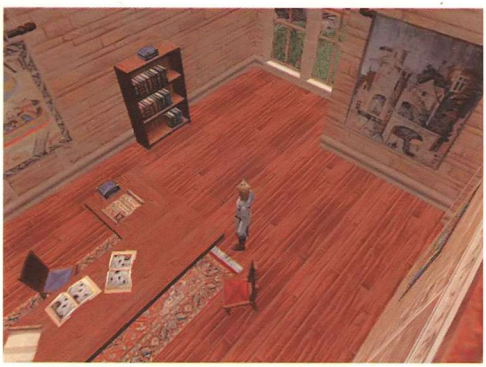
Ultima IX: Avatars Erleuchtung

Genre
Rollenspiel-Adventure

Hersteller
Origin/ Electronic Arts

Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Ansonsten wird noch kräftig über den weiteren Inhalt gemunkelt. Das heißt, wir werden unsere Neugier bremsen müssen, bis das Spiel endlich erscheint. Als offizieller Veröffentlichungstermin stand zwischenzeitlich der Spätherbst dieses Jahres auf dem Plan, der inzwischen jedoch schon wieder auf das Frühjahr 1999 verschoben wurde. Das wichtigste für Origin ist es, einen wirklich guten und fehlerfreien neuen Ultima-Teil herauszubringen, auch wenn geplante Veröffentlichungstermine dafür auf der Strecke bleiben müssen. Das ist sicher auch im Sinne aller Fans, die es kaum noch abwarten können, die Geschicke des Avatars ein letztes Mal lenken zu dürfen. Richtig gelesen! Richard Garriot hatte schon vor langem verlauten lassen, daß es zwar ein Ultima X geben werde, jedoch ohne Avatar! Seine Existenz ist direkt mit der großen Trilogie verknüpft und solle auch darauf beschränkt bleiben.



Die Kamera läßt sich nach Belieben einstellen. Beachtet auch die tollen Details!

Hardware-Viagra für Avatare

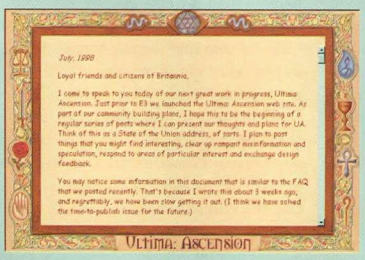
Die Hardware-Anforderungen für Ultima IX sind erheblich, aber das kennt man ja bereits von vielen Origin-Spielen der Vergangenheit. Der Avatar wird mit Windows95 laufen und eventuell auf den Macintosh portiert werden. Sogar eine Playstation-Version wäre denkbar, doch derzeit ist dies noch reine Spekulation. Britannien-taugliche PCs sollten mindestens über einen Pentium 2 mit 64MB RAM und eine 3D-Karte verfügen. Es wird auch eine rein software-beschleunigte Installation möglich sein, wenn auch die Grafik dann nicht so glänzen kann. Auch hier bleibt Origin also seinem Motto treu, zwar immer die bestmögliche Hardware vorauszusetzen, dafür aber auch immer wieder Spiele zu liefern, die die eine oder andere technischeAnschaffung auf jeden Fall wert sind. *ts*

WIEVIEL ÖFFENTLICHKEIT BRAUCHT EIN SPIEL?

In den letzten Monaten ging es bei Origin heiß her. Da gab es nicht nur gerichtliche Klagen von fünf US-Spielern, die sich das verbugte Ultima Online nicht mehr bieten lassen wollten, und nun auf Entschädigung hoffen – In den USA ist eben vieles möglich.... Aufregung gab es auch im „Erleuchtungs"-Team. Zum einen empörten sich Ultima-Fans über die Verschwiegenheitspolitik von Richard Garriot. Während bei früheren Teilen der Serie vorab viel bekannt wurde – wie z.B. Infos zur neuen Spieloberfläche, Teile der Story und neueste Screenshots – war diesmal das große Schweigen angesagt. Mitte Mai ging Garriot nun mit Einzelheiten der Pläne für das fertige Spiel an die Öffentlichkeit. In einem offenen Brief nannte er jedoch auch seine Gründe, warum er sich bis dato so bedeckt gehalten hatte.

Sein Dilemma war unter anderem: Wenn er Details beispielsweise zu einem neuen-Kampfsystem bekanntgibt, muß er sich sofort bei seinen fanatischen Ultima-Fans rechtfertigen, warum es überhaupt eine Neuerung geben müsse. Denn am liebsten möchten die Fans an dem festhalten, was sie kennen und lieben. Wenn sich dann im Verlauf der Spielentwicklung erneut noch etwas verändert, geht das gleiche Theater von vorne los.

Aus welchen Gründen auch immer, im Entwicklerteam entstand ziemliche Unruhe, was dazu führte, daß sowohl Chefdesigner Bob White wie auch Produzent Ed Del Castillo die Firma Origin verlassen haben. Es ist erstaunlich, wie sehr sich Spielefirmen oftmals in ihrer Produktpolitik ihren Hardcore-Fans gegenüber beugen... oder beugen lassen.


July, 1998

Loyal friends and citizens of Britannia,

I come to speak to you today of our next great work in progress, Ultima: Ascension. Just prior to E3 we launched the Ultima: Ascension web site. As part of our community building plans, I hope this to be the beginning of a regular series of posts where I can present our thoughts and plans for UA. Think of this as a State of the Union address, of sorts. I plan to post things that you might find interesting, clear up rampant misinformation and speculation, respond to areas of particular interest and exchange design feedback.

You may notice some information in this document that is similar to the FAQ that we posted recently. That's because I wrote this about 3 weeks ago, and regrettably, we have been slow getting it out. (I think we have solved the time-to-publish issue for the future.)

Ultima: Ascension

Richard Garriotts offener Brief im Web

Wenn Ihr selbst die derzeitigen (teilweise sehr hitzigen) Diskussionen verfolgen möchtet, solltet Ihr auf der, witzigerweise etwas versteckten, Origin-Website **www.ultima-ascension.com** vorbeischauen, oder Euch in unserem Powerplay-eigenen Forum unter **www.powerplay.de** zu Wort melden. Hier halten wir Euch sowohl über die Fortschritte von „Avatars Erleuchtung" als auch über neue Entwicklungen bei Ultima Online auf dem laufenden.

Lösungsweg – 2. Teil
Mech Commander

In dieser Ausgabe setzen wir nun den von Microprose ersonnenen Leitfaden zum Taktikspektakel „Mech Commander" fort. Doch beachtet, daß es sich dabei nur um einen Lösungsvorschlag handelt. Es gibt durchaus andere Varianten, wie die Missionen alternativ bewältigt werden können.

Feldzug III

Mission 1: Eskortiert den medizinischen Konvoi

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Jaegermech-P

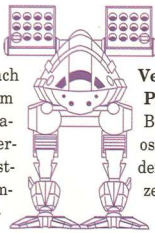
Folgt der Straße und vernichtet die drei Firestarter-S. Marschiert weiter und zerstört die beiden Rommel-Panzer. Danach geht Ihr wieder die Straße entlang und schaltet die zwei Luft-Raum-Aufklärer aus. Beim weiteren Erkunden des Weges vernichtet Ihr nun die getarnten Geschütztürme, rückt bis zur Straßenbarriere vor und zerstört diese ebenfalls. Anschließend werden die umgebenden Bäume mit Luftangriffen ausgehoben, da sich in ihnen Elementals befinden. Setzt nun Euren Marsch fort und eliminiert die zwei LSK-Lafetten. Nach dieser Aktion geht es zurück zum Konvoi, um den verfolgenden Cougar-W zu zerstören. Habt Ihr dies geschafft, setzt Ihr Euch wieder an die Spitze des Konvois und schießt die beiden gepanzerten Wagen schrottreif. Jetzt müßt Ihr den Jaegermech-P zurückfallen lassen, um den Uller-W und den Uller-P abzufangen, während der Madcat-P den Vulture vor dem Konvoi vernichtet. Nun könnt Ihr Euch zur Abholmarkierung begeben. (Verdiente RP: 35.000)



Mission 2: Vernichtet die Kommandoeinheit des Gegners

Verwendete Einheiten: 1 Atlas-W, 2 Atlas-P

Marschiert zuerst nach Südwesten bis zur Straße und folgt dieser nach Nordwesten. Der Perimeteralarm sowie die fünf getarnten automatischen Kanonentürme müssen zerstört werden. Weiter geht es in westlicher Richtung, der Berg wird erklommen und die beiden Cougar-W vernichtet. Jetzt wartet Ihr auf den Uller-W und den Uller-P und schaltet beide aus. Anschließend begebt Ihr Euch zurück zum Perimeteralarm und folgt der Straße diesmal in die entgegengesetzte Richtung. Zerstört den Luft-Raum-Aufklärer und erobert das Mobile HQ. Danach eliminiert Ihr die beiden Striker und sprengt die drei getarnten automatischen Kanonentürme vor der Basis. In der Basis schaltet Ihr die Primärturmenergie aus und rennt zur zweiten Basis. Im Norden werden sowohl die Patroullie (2 Condor-Panzer), als auch einige Abwehrtürme zerstört und die Angreifer (2 Uller-P, 1 Uller-W, 1 Condor-Panzer, 1 Saracen-Panzer, 1 schwerer Condor-Panzer, 1 KSR-Lafette) eliminiert. Sprengt nun eine Mauer und übernehmt in der Basis die Turmkontrollen, ohne dabei jedoch Türme zu zerstören. Daraufhin unterstützt Ihr die Abwehrtürme bei der Vernichtung der restlichen Garnisonstruppen. Als nächstes nehmt Ihr die Mechhangars ein und repariert dort die eigenen Mechs. Jetzt müßt Ihr das Komponentenlager und die Sensorenkontrolle sichern und auf das Eintreffen des Konvois (1 Awesome-P, 2 Jaegermech-S, 1 Jaegermech-P, 1 Jaegermech-W) warten, der letztendlich mit Unterstützung der Abwehrtürme vernichtet wird. (Verdiente RP: 24.000)



Mission 3: Erobert den feindlichen Konvoi

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Awesome-P, 2 Jaegermech-P

Bewegt den Madcat-P nach Nordosten, zerstört die Crew-Quartiere der Basis mit einem Luftangriff und zerlegt danach die zwei Commando-P. Die Brücke in der Nähe des

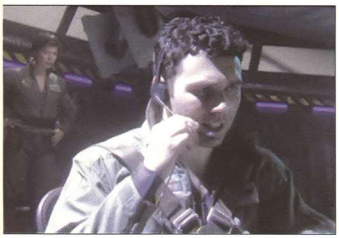


[Tips & Tricks]

Mech Commander Lösungsweg Teil 2 51
Reah Erste Hilfe für Einsteiger 57
Hexplore Helden-Erfahrungen 58
Cheats-Fundgrube Hilfreiches von A bis Z 97

Taktiker, Abenteuer und Liebhaber von RPG-Action kommen diesmal besonders auf ihre Kosten: Wir widmen uns den restlichen Kampagnen von Mech Commander, lassen Hexplore-Helden ihre Erfahrungen schildern und erläutern auch die ersten Schritte in Reah. Abschließend servieren wir Euch noch einige Cheats zu aktuellen Spielehighlights.

Stützpunktes (Südost) ist Euer nächstes Ziel. Überquert anschließend so schnell wie möglich die zweite Brücke (Mitte des Flusses) und sprengt sie hinterher. Zusammen mit einem Awesome-P und den beiden Jaegermech-P folgt Ihr dann dem Flußverlauf nach Südwesten und zerstört die dortige Brücke. Versammelt nun alle Mechs an der Brücke und wartet auf die Konvois. Sind sie angekommen, wird der Begleitschutz (3 Cougar-W, 1 Hunchback IIC-P, 1 KSR-Lafette, 3 Rommel-Panzer) eliminiert und parallel mit dem Madcat-P die Transporter eingenommen. (Verdiente RP: 31.000)



Mission 4: Befreit das Umerziehungslager
Verwendete Einheiten: 2 Katapult-P, 1 Madcat-P, 1 Awesome-P, 2 Jaegermech-P
Die Katapult-Ps und ein Jaegermech-P werden zur Bewachung des eigenen HQs zurückgelassen. Mit dem Rest des Teams zieht Ihr nach Osten und folgt dem Weg. Biegt bei der ersten Gelegenheit links ab und zerstört die fünf Savannah-Aufklärer. Folgt daraufhin dem Weg und schickt weitere fünf Savannah-Aufklärer auf den Schrottplatz. Nun schlagt Ihr mit dem Team an der Basis den Angriff der beiden Uller-S und des Cougar-S zurück. Mit dem Madcat-P, dem Awesome-P und dem Madcat-P bewegt Ihr Euch weiter in nordöstlicher Richtung. Eliminiert den Luft-Raum-Aufklärer und brennt den Wald nach Westen hin ab. Anschließend durchquert Ihr ihm, besteigt den Berg und zerstört die beiden KSR-Lafetten. Mit dem Basis-Team wehrt Ihr den Angriff der beiden Cougar-P und des Uller-W ab. Rückt mit dem Madcat-P, dem Awesome-P und dem Jaegermech zum Lager vor und brecht unterwegs jeden Widerstand (2 Cougar-S). Mit dem Basis-Team vernichtet Ihr die vier angreifenden Rommel-Panzer und die KSR-Lafette, während mit dem Madcat-P, dem Awesome-P und dem Jaegermech erst der Kanonenturm und dann die restliche Verteidigung der Basis (2 Cougar-S, 1 Cougar-W, 2 Rommel-Panzer, 2 Bulldog-Panzer, 2 Raketentürme) ausgehoben wird. Das Basis-Team marschiert jetzt nach Südwesten bis zum Kartenrand und schwenkt dann nach Osten. Bei den Ausläufern des Waldes wird dieser bis zum ersten Knick nach Südosten durchquert und anschließend gewartet. Nehmt das Komponentenlager, die Turmkontrolle und das Lager-Hauptquartier ein, verfolgt den Transporter und vernichtet die angreifenden drei Saracen-Panzer und den Luft-Raum-Aufklärer. Mit dem Basis-Team nehmt Ihr dann die drei Raven-S aufs Korn, bevor diese den Transporter zerstören können. (Verdiente RP: 30.000)

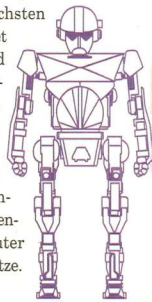
Mission 5: Verteidigt den Stützpunkt der Verbündeten
Verwendete Einheiten: 2 Jaegermech-P, 2 Jaegermech-S, 1 Awesome-P, 1 Madcat-P
Bringt beide Mechgruppen so schnell wie möglich in die Basis und vermint die Straße vor dem Tor im Nordwesten reichlich. Danach wird mit dem Minenleger die Westseite der Basis breit gefächert vermint und der erste Großangriff zurückgeschlagen.
Welle (aus dem Norden): 4 Firestarter-S
Welle (aus dem Nordwesten): 6 Rommel-Panzer und zeitgleich...
Welle (aus dem Westen): 4 Hunchback-W, 1 Centurion-W, 3 Cougar-W, 2 Uller-W
Anschließend repariert Ihr die Mechs, vermint die Basis und schlagt den zweiten Großangriff (aus dem Südwesten) zurück: 5 KSR-Lafetten, 2 Katapult-W, 3 Hunchback-W). (Verdiente RP: 34.000)



Mission 6: Befreit Affendale
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Awesome-P, 2 Jaegermech-P, 1 Jaegermech-W, 1 Jaegermech-S
Folgt erst der Straße nach Nordosten, zerstört die beiden Striker-Raketenwerfer und marschiert dann weiter gen Norden. Vernichtet die beiden Catapult-W und setzt den Weg fort. Seid Ihr an der Basis angelangt, eliminiert Ihr die ersten Kanonentürme und die beiden Katapult-W und nehmt danach die beiden Turmkontrollen ein. Repariert die Mechs und erobert anschließend Sensoren- und Torkontrolle sowie das Hauptquartier. Nun wartet Ihr auf die Ankunft der drei Jaegermech-W und liquidiert sie. Wenn die Mechs erneut repariert wurden, verlaßt Ihr die Basis in nördlicher Richtung und folgt der Straße nach Nordwesten. An der Kreuzung geht Ihr nach Nordosten und schaltet die beiden Katapult-P aus. Überquert jetzt die Brücke, sprengt das Tor und übernehmt die Turmkontrolle. Die angreifenden Jaegermech-W werden abgefangen und mit Hilfe der Abwehrtürme zerstört. Übernehmt nun die Turmkontrollen der restlichen Abwehrtürme und zerstört die drei KSR-Lafetten. Im folgenden werden die beiden Komponentenlager erobert und das Clan-Verwaltungsgebäude vernichtet. Nachdem Ihr den Berg hinaufmarschiert seid und den Madcat-W, die beiden Hunchback-P und die vier Bulldog-Panzer eliminiert habt, könnt Ihr Euch zur Abholmarkierung begeben. (Verdiente RP: 43.000)

Feldzug IV

1. Mission: Erobert den Masakari/ Zerstört die Orbitalgeschütze
Verwendete Einheiten: 1 Pegasus
Ihr bewegt Euch nach Osten eng an der Küste entlang, ignoriert alle Gegner und rennt über die Straße bis zur Bahnlinie weiter, der Ihr bis zum Ende folgt. Am kreuzenden Feldweg geht es in Richtung Basis weiter. Bringt den Transporter neben den Masakari und vernichtet nun mit dem Masakari die Garnision der Basis (1 Condor-Panzer, 3 Saracen-Panzer). Falls nötig, wird der Masakari repariert. Anschließend verlaßt Ihr die Basis in nordwestlicher Richtung und folgt dem Feldweg. Greift die Saracen-Panzer an und zieht Euch bis zur eingenommenen Basis zurück. Nun zerstört Ihr die beiden LSR-Lafetten, den Striker-Raketenwerfer und die vier Saracen-Panzer. Zurück auf dem Feldweg folgt Ihr seinem Verlauf. An der nächsten Basis angegekommen, schaltet Ihr den Rommel-Panzer und die beiden Uller-S aus. Vernichtet die zwei Kanonentürme und katapultiert Euch mit den Sprungdüsen auf den Hügel. Abschließend übernehmt Ihr die Turmkontrolle und die beiden Komponentenlager und sprengt zu guter letzt die beiden Orbitalgeschütze. (Verdiente RP: 20.000)



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-Übersichten. 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.

Interessante Informationen von A bis Z finden Sie unter:
http://www.weka-cityline.de
WEKA CityLine

MEDIA WORLD
Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH
24 Std.-Bestell-Service:
Tel. 089/99 73 81 33
Fax 089/99 73 81 37
E-mail Media_World@msn.com
Ladengeschäft:
Ismaninger Str. 136 • 81675 München
Folgende 7 Spiele VERSANDKOSTENFREI

Lands of Lore 3*	DV 79,95
Bleifuss Rally	DV 46,95
War Wind 2	DV 19,95
Bust a Move 2	DV 39,95
Droiyan	DV 74,95
Forsaken	DV 69,95
Red Baron 2	DV 54,95

3dfx,3dfx2,D3D=3D-Karten Unterstützung
mit * gekennzeichneten Spiele noch nicht Lieferbar

Jetzt auch für Neukunden
LIEFERUNG AUF RECHNUNG
Nur noch 5,- DM Versandkosten

Abenteuerspiele

Black Dahlia		DV	72,95
Blade Runner		DV	76,95
Der Großinquisitor - Zork		DV	39,95
Of Light and Darkness		DV	72,95
Rash		DV	74,95
Riven: The Sequel of Myst		DV	72,95
Youngblood Win95		DA	79,95

Rollenspiele

Daggerfall	[NP]	DV	19,95
Droiyan		DV	71,95
Final Fantasy 7	[3dfx][TIP]	DV	76,95
Ultima Online:Second Age*		DV	79,95

Autorennspiele

Alain Prost: Grand Prix 98	[3dfx]	DV	69,95
Formel 1 '97	[3Dfx]	DV	74,95
Moto Racer 2	[3dfx,3dfx2]	DV	74,95
Interstate '76 [3Dfx]	[NP]	DV	26,95
Need for Speed 2 Sp. Edit.	[3Dfx][NP]	DV	29,95
Monstertruck madness 2	[3Dfx,D3D]	DA	84,95
Redline Racer	[3dfx,D3D,3dfx2]	DV	72,95

Flugsimulationen

AH-64D Longbow II Win95	[3Dfx]	DV	76,95
AHX-1 Viper Win95	[3dfx]	DA	69,95
Apollo 18: The Moon Mission		DA	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
Team Apache	[3Dfx]	DV	69,95
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	49,95
Claw		DV	39,95
Heart of Darkness	[TIP]	DV	64,95
Jazz Jackrabbit 2 (inkl. Teil 1)		DA	64,95

Denkspiele

Börsenfieber	[TIP]	DV	71,95
Bust a Move 2	[NP]	DV	39,95
You Don't Know Jack!		DV	59,95

Simulationsspiele

Conflict Freespace	[3dfx][TIP]	DV	78,95
Forsaken	[3dfx,3dfx2]	DV	69,95
MA Win95		DA	69,95
X-Com Interceptor	[3dfx]	DV	69,95

Sportspiele

Links LS 1998 Edition Win95		DA	74,95
NFL 99*		DV	74,95
NHL 99*	[3dfx]	DV	74,95
Game,Net and Match		DV	79,95
Triple Play 99		EV	84,95
Virtual Pool 2	[3dfx,D3D]	DA	69,95

Strategiespiele

Age of Empires Win95		DV	83,95
Armor Command		DV	69,95
Anno 1602		DV	69,95
Close Combat II - Brücke von Arnheim		DV	79,95
Commandos	[TIP]	DV	78,95
Dominion 3:Storm over Gift		DV	69,95
Dune 2000		DV	71,95
Genetic Evolution		DV	75,95
KKND 2 - Crossfire Win95		DV	61,95
Mayday	[TIP]	DV	72,95
M.A.X. 2		DV	74,95
Mech Commander	[TIP]	DV	72,95
Roborumble	[3dfx,3dfx2]	DV	64,95
Seven Kingdoms		DV	71,95
War of the World*		DV	79,95
War Games*		DV	74,95

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 Vorauskasse (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, SOFERN NICHT INDIZIERT
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Preisliste gültig bis: 13.10.98



2. Mission: Unterbrecht die Clan-versorgung

Verwendete Einheiten: 2 Jaegermech-P, 1 Jaegermech-W, 1 Madcat-P, 1 Minenleger

Stationiert den Minenleger auf Position F1 und die Mechs auf F2. Mit den Mechs wird der Perimeteralarm und der versteckte automatische Raketenwerfer ausgeschaltet. Dann marschiert Ihr den Feldweg in südöstlicher Richtung entlang und löscht den Raketenwerfer und den Perimeteralarm aus. Habt Ihr den angreifenden Cougar-S und den Hunchback IIC-W vernichtet, folgt Ihr dem Pfad weiter nach Südwesten und zerstört den dritten Perimeteralarm und den versteckten Raketenwerfer. Nun müßt Ihr mit dem Minenleger unentdeckt zur östlichen Straße fahren und diese großzügig verminen. Gleichzeitig zerlegt Ihr auch noch den angreifenden Centurion-W und die LSR-Lafette. Der Minenleger wird daraufhin nachgezogen und die bereits bekannten Wege vermint. Jetzt brennt Ihr den Wald nach Südwesten am ehemaligen Perimeteralarm vorbei bis zur Straße weg und vernichtet außerhalb des Ortungsradius der Basis den Cougar-S und die KSR-Lafette. Anschließend vermint Ihr den einsehbaren Teil der Straße. Bei einem Angriff zieht Ihr Euren Minenleger zurück und zerstört die beiden LSR-Lafetten. Dann folgt Ihr mit den Mechs der Straße ein Stück nach Südosten und eliminiert den Perimeteralarm und den versteckten Raketenwerfer. Nach dieser Aktion wird die Straße weiter vermint. Mit den Mechs brennt Ihr außerhalb des Ortungsradius der Basis nach Westen eine Schneise durch den Wald bis an die Küste. Laßt die drei Jaegermechs als Bewachung der Südoststraße zurück und vermint die Küste. Mit dem Madcat-P rennt Ihr zu den beiden Brücken im Nordwesten und sprengt einen Gastank. Seid Ihr zu den anderen Jaegermechs zurückgekehrt, müßt Ihr die Zerstörung der Laster abwarten. (Verdiente RP: 44.000)

3. Mission: Erobert den Feldstützpunkt des Clans

Verwendete Einheiten: 3 Jaegermech-P, 1 Awesome-P

Folgt der Straße nach Nordwesten, ignoriert die Feindbasis und marschiert weiter. An der Stadt lauft Ihr links vorbei und sprengt die Tore zur Basis. Nun werden die drei Turmkontrollen, die zwei Mech-Reparaturbasen und die zwei Komponentenlager eingenommen (gegebenenfalls Mechs reparieren!). Dann stellt Ihr Euch ans Tor und wehrt die angreifenden Feinde (3 Swiftwind, 6 Hunchback IIC-W, 2 Vulture-P, 1 Vulture-W, 8 Uller-S) ab, um letztendlich das Hauptquartier zu erobern. (Verdiente RP: 33.000)

Mission 4: Nehmt die Industrieanlage ein

Verwendete Einheiten: 3 Jaegermech-P, 1 Jaegermech-W, 1 Madcat-P, 1 Awesome-P

Bis auf den Madcad-P lauft Ihr mit allen Mechs nach Nordwesten zur Brücke. Mit dem Madcat-P hingegen zieht Ihr nach Norden zu einer weiteren Brücke und sprengt diese per Luftangriff. Nach dieser Tat wird der Madcat-P ebenfalls zur ersten Brücke beordert. Ihr eliminiert die herannahenden sechs Hunchback IIC-W und wartet dann auf die vier Loki-W. Nach deren Zerstörung überquert Ihr die Brücke, bewegt Euch ein kurzes Stück nach Norden und geht dann nach Osten. Unterwegs werden der Loki-P und die beiden Commando-S zerstört, während Ihr zielstrebig bis zur Basis nach Osten marschiert. Erobert nun die Mech-Reperaturwerkstatt und repariert die Mechs. Fangt dann die beiden Loki-P, den Bulldog-Panzer, den Van-Luckner-Panzer und die zwei Hunchback IIC-W vor der Basis ab und repariert zwischendurch Eure Einheiten. Danach umgeht Ihr die Basis erst weitläufig in Richtung Westen und anschließend in nördlicher Richtung, wobei die fünf Van-Luckner-Panzer, die drei Bulldog-Panzer und die zwei Firestarter-P aufgerieben werden. Wurden diese Ziele vernichtet, umgeht Ihr die Basis noch einmal und attackiert von Süden her die Firestarter-P. Sichert schließlich die beiden Ressourcenlager und die sechs Containerstapel und nehmt die beiden Industriekomplexe ein. (Verdiente RP: 41.000)

Mission 5: Fangt die Truppe des Feindes ab

Verwendete Einheiten: 3 Jaegermech-P, 1 Jaegermech-W, 1 Madcat-P, 1 Awesome-P, 1 Minenleger

Den Madcat-P laßt Ihr von Position F3 den Berg in Richtung Norden umrunden und folgt dem Feldweg ein Stück. Mit den restlichen Mechs und dem Minenleger marschiert Ihr die Straße entlang in Richtung Südwesten und durchquert das Waldgebiet. Dieses Areal wird jetzt vermint, während die Mechs den angreifenden Cougar-W und den Cougar-P ausschalten. Danach vermint Ihr das Gebiet südlich vor dem Wald (auch rund um die Gastanks Minen plazieren!) und beordert den Minenleger daraufhin zum Madcat-P, damit er dort ebenfalls ein Minenfeld legt. Die restlichen Mechs stellt Ihr am nördlichen Ende des Waldgebietes auf und wartet. Alle Angriffe (2 Cougar-W, 2 Cougar-P, 4 Katapult-W, 2 Jaegermech-P, 2 Jaegermech-W, 2 Loki-W, 2 Loki-P) werden dann mit Hilfe von schwerer und leichter Luftunterstützung abgewehrt und eventuell flüchtende Feindmechs mit dem Madcat-P ausgelöscht. (Verdiente RP: 52.000)

Mission 6: Zerstört die Orbitalgeschütze der Nebelparder

Verwendete Einheiten: 4 Atlas-P, 1 Atlas-W, 1 Reparaturfahrzeug

Zieht gen Westen und steigt auf den Berggipfel. Die drei LSR-Lafetten werden ausgeschaltet, wobei Ihr hinterher gegebenenfalls Reparaturarbeiten vornehmen müßt. Jetzt marschiert Ihr weiter nach Westen, eliminiert die beiden Von-Luckner-Panzer, nehmt das Ressourcenlagerhaus ein und erklimmt die Hügelkette im Westen. Nun geht Ihr wei-



ter nach Südosten in Richtung 3. Missionsziel. Nachdem Ihr den Sensorenturm zerstört habt, rückt Ihr weiter vor, vernichtet die drei Von-Luckner-Panzer und die zwei LSR-Lafetten und sichert den Containerstapel. Rodet anschließend den Wald in südlicher Richtung und zerstört den Atals-P. Geht dann nach Norden und befördert nacheinander die drei Atlas-P auf den Schrottplatz. Im Osten werden einige Perimeteralarme deaktivert und die daneben versteckten automatischen Raketenwerfer vernichtet. Nun nehmt Ihr die beiden Thor-P aufs Korn, repariert sie anschließend und sprengt die drei mobilen Orbitalgeschütze. Nach dieser Aktion geht Ihr zurück zum Ressourcenlagerhaus und von dort aus nach Nordwesten zum zweiten Missionsziel. Die beiden Von-Luckner-Panzer und die beiden Bulldog-Panzer werden ausgelöscht. Daraufhin schwenkt Ihr nach Nordosten und brecht jeglichen Widerstand (2 Luft-Raum-Aufklärer, 2 Thor-W, 1 Vulture-S, 2 Von-Luckner-Panzer), überquert die Brücke und eliminiert die vier LSR-Lafetten. Sichert Euch danach die Sensorenkontrolle und die beiden Mech-Reparaturhallen, repariert die Mechs und zerstört die beiden mobilen Orbitalgeschütze. Im Norden wird der Containerstapel eingenommen. Anschließend marschiert Ihr nach Westen und klettert auf den Berg. Es geht weiter nach Westen, um schließlich die letzte Basis aus nordöstlicher Richtung anzugreifen (dabei solltet Ihr den Tanklaster nutzen!). Schaltet die Gegnereinheiten (1 Atlas-P, 2 Vulture-S, 2 Luft-Raum-Aufklärer, 4 Von-Luckner-Panzer) aus und zerstört auch dieses mobile Orbitalgeschütz. (Verdiente RP: 50.000)

Feldzug V

Mission 1: Rettet den verbündeten Commander

Verwendete Einheiten: 5 Atlas-P

Lauft mit zwei Atlas-P zur Abholmarkierung und zerstört die dort befindlichen Feindmechs (2 Vulture-P, 2 Hunchback IIC-P) mit Unterstützung von Luftangriffen. Mit den restlichen Einheiten rennt Ihr nach Norden und sprengt das Tor der Basis (die Abwehr wird ignoriert). Übernehmt nun die beiden Turmkontrollen, sprengt das zweite Tor und liquidiert die näheren Einheiten (2 Vulture-P, 2 Rommel-Panzer, 2 Shrek-Panzer, 2 Bulldog-Panzer, 2 Hunchback IIC, 1 Van-Luckner-Panzer) in dem Stützpunkt. Nachdem der zu beschützende Atlas-P das Tor passiert hat, wird dieses mit den drei eigenen Atlas-P gegen die Verfolger verteidigt, um dem Captain genügend Vorsprung zu verschaffen (Angreifer: 3 Vulture-P, 1 Vulture-W, 2 Hunchback IIC-P). Ist dies geglückt, müßt Ihr Euch schnellstmöglich auf eine sichere Position zurückziehen. (Verdiente RP: 45.000)



Mission 2: Eliminiert die Clan-Präsenz

Verwendete Einheiten: 4 Atlas-P

Zieht alle Einheiten auf Position F2, geht nach Norden und attackiert den Madcat-S, der vermutlich entkommen wird. Folgt nun dem Madcat-P in das Gehölz und konzentriert das Feuer auf den Thor-S. Brennt Euch danach einen Weg durch den Wald nach Nordwesten und marschiert über den schmalen Pfad auf das andere Festland. Behaltet diesen Kurs bei und übernehmt die Sensoren- und die Turmkontrolle. Eliminiert den Madcat-S und die beiden angreifenden Thor-W. Nachdem Ihr Euch die Mech-Reparaturhalle und die beiden Containerstapel im Norden der Basis gesichert habt, verlaßt Ihr diesen Ort nach Südwesten und folgt der Straße. Überquert die Brücke und marschiert weiter die Straße entlang. Um einem Hinterhalt zu entgehen, sprengt Ihr eines der Bürogebäude und vernichtet anschließend die beiden angreifenden Hunchback IIC-W. Zieht nun weiter in südwestlicher Richtung und bringt den Madcat-W zur Strecke. Kehrt zur Basis zurück, repariert die Mechs, rennt nach Norden und schaltet den Masakari-W aus. (Verdiente RP: 50.000)

Mission 3: Erobert und verteidigt das Treibstoffdepot

Verwendete Einheiten: 2 Jaegermech-P, 1 Madcat-P, 1 Hunchback IIC-P, 1 Masakari-W

Geht die Straße bis zu den ersten Gastürmen entlang und sprengt diese sowie die daneben stehenden Tanks. Die LSR-Lafette wird abgewehrt und das Basis-Tor in die Luft gejagt. Mit dem schnellen Madcat-P übernehmt Ihr nun die Turmkontrolle, vernichtet die beiden restlichen LSR-Lafetten, durchquert mit allen Mechs das Tor und folgt der Straße nach Südosten. An dem Stützpunkt wird der Eingang gesprengt, mit dem Madcat-P die Turmkontrollle übernommen und danach mit Hilfe der Abwehrtürme die Verteidigung (4 Von-Luckner-Panzer) ausgeschaltet. Habt Ihr die beiden Komponentenlager, die Sensorenkontrolle, das Hauptquartier und den Mech-Reparaturhangar eingenommen, verlaßt Ihr die Basis durch das zerstörte Tor und folgt der Straße in südwestlicher Richtung. An der Abzweigung geht Ihr dann nach Süden und rastet in ausreichender Entfernung vor den zwei parallel verlaufenden Gastank-Feldern. Mit dem Hunchback IIC-W lauft Ihr zwischen den Feldern auf die noch nicht identifizierten Kontakte zu und kehrt zu den anderen Mechs zurück, sobald diese die Verfolgung aufnehmen. Wenn sich der Feind zwischen den Feldern befindet, werden diese gesprengt, um damit den Loki-P und die beiden Rommel-Panzer auszuschalten. Anschließend erobert Ihr den Bohrturm und marschiert weiter nach Süden bis zum Sensorenturm. Jetzt bewegt Ihr Euch nach Osten und nehmt bei dem Ressourcenlager den Gastank neben dem angreifenden Van-Luckner-Panzer aufs Korn, wodurch zwei Van-Luckner-Panzer zerstört werden. Kapert danach den Bohrturm, wandert nach Nordost und vernichtet die drei Bulldog Panzer, um schließlich einen weiteren Bohrturm einzunehmen. Nun geht es nach Osten, wo Ihr die beiden Von-Luckner-Panzer ausschalten und die Turmkontrolle übernehmen müßt, um den nächsten Bohrturm sichern zu können. Postiert nun die Mechs östlich der Basis und fangt die beiden Hunchback IIC-P ab. Schickt sofort danach einen Jaegermech-P zum oberen Teil des Stützpunktes, um bei Ankunft des Masakari-W das Gastankfeld, indem sich dieser befindet, zu sprengen. Der Jaegermech-P und der Madcat-P werden östlich der Basis in Stellung gebracht und der Loki-P mit seinem Gefolge ausgeschaltet. Der Masakari wird dagegen südlich der Basis als Unterstützung plaziert; den Hunchback IIC-P solltet Ihr zum Bohrturm ganz links beordern.



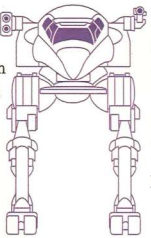
Achtet auf die Karte und unterstützt zwischen durch den Hunchback IIC-P im Kampf gegen die fünf J.Edgar-Panzer und die vier Condor-Panzer mit Luftangriffen. (Verdiente RP: 62.000)

Mission 4: Bringt die Artillerie der Verbündeten in Stellung
Verwendete Einheiten: 2 Jaegermech-P, 1 Madcat-P, 1 Hunchback IIC-P, 1 Masakari-W

Zunächst müßt Ihr nach Nordosten den Berg erobern (2 Bulldog-Panzer, 2 Saracen-Panzer) und die einzelnen, aus Nordwesten angreifenden Bulldog- und Saracen-Panzer ausschalten. Marschiert weiter gen Norden und bringt die Artillerie nahe der Mechs in Stellung. Die angreifenden Feindmechs (1 Raven-P, 3 Centurion-W, 3 Hunchback IIC-P) werden zurückgeschlagen. Positioniert die Artillerie wieder in der Nähe der Mechs und erwehrt Euch einer weiteren Attacke (1 Raven-P, 3 Centurion-W, 3 Hunchback IIC-W). Danach zieht Ihr abermals nach Norden und besteigt den Berg. Jetzt wird zuerst der Bulldog- und der Saracen-Panzer vernichtet, danach das Katapult-W und der zweite Saracen-Panzer eliminiert. Geht nun nach Nordosten und greift den dort patrollierenden Hunback IIC-W an. Daraufhin setzt Ihr Euren Weg in Richtung Missionsziel fort und laßt in ausreichendem Abstand zu dem Luftdauerbombardement die Artillerie und den Hunchback IIC-P als Bewachung zurück. Mit allen restlichen Mechs rennt Ihr nach Osten und zerstört die angreifenden, getarnten Raketenwerfer. Am ersten Luftkontrollturm löscht Ihr die verteidigende LSR-Lafette sowie den Von-Luckner-Panzer aus und sprengt den Luftkontroll- und den Sensorenturm. Bewegt Euch wieder nach Osten und wehrt auf dem Weg zum zweiten Luftkontrollturm die vier Cougar-S ab. Daraufhin vernichtet Ihr die LSR-Lafette und den Von-Luckner-Panzer und reißt sowohl den Luftkontrollturm als auch Sensorenturm ab. Kommandiert jetzt die Artillerie und den Hunchback IIC-P zur Abholmarkierung und zieht mit den restlichen Mechs weiter nach Osten. Sprengt als erstes den Luftkontrollturm und schickt anschließend die gegnerischen Einheiten (1 LSR-Lafette, 2 Centurion-W, 1 Hunchback IIC-W) auf den Schrottplatz. Zieht Eure Truppen letztendlich an der Abholmarkierung zusammen und wartet. (Verdiente RP: 41.000)

Mission 5: Zerstört die Sekundärenergie
Verwendete Einheiten: 3 Atlas-P, 1 Masakari-W

Folgt der Straße und vernichtet die drei Shrek-Panzer. Am Komponentenlager schaltet Ihr die drei Von-Luckner-Panzer und den Thor-P aus und erobert dann das Gebäude. Marschiert Ihr die Straße weiter zur ersten Basis, übernehmt die Sensorenkontrolle und jagt die drei Hauptenergiegeneratoren in die Luft. Zieht nun nach Südosten und sprengt beim Angriff der beiden Masakari-P die Gastanks in der Nähe. Die drei Containerstapel und die beiden Ressourcendepots werden eingenommen. Euer Weg führt Euch weiter nach Südosten, wobei zwei Von-Luckner-Panzer und die LSR-Lafette eliminiert werden, bis Ihr zur Straße gelangt, an der Ihr auf den Angriff der drei Masakari-P wartet. Tretet rasch den Rückzug an und vernichtet sie. Anschließend rückt Ihr wieder vor und lockt den Masakari-S, den Masakari-P und den Masakari-W von der Basis weg, um sie letztendlich mit Hilfe von schwerer Luftunterstützung zu liquidieren. Nun sprengt Ihr mit einem Mech das Tor, rennt in die Basis und sichert den Sensorenturm. Danach werden die verbleibenden feindlichen Truppen ausradiert,





die sieben Mech-Reparaturhangars, die Torkontrolle und die vier Komponentenlager eingenommen und alle Mechs repariert. Verlaßt jetzt die Basis in nördlicher Richtung, überquert die Brücke, ignoriert alle Feinde und sprengt so schnell wie möglich die beiden Mechkriegerkasernen. Danach übernehmt Ihr die Turmkontrolle, zerstört alle bereits aktiven Mechs (maximal ein Cougar-W und 5 Uller-W) und deaktiviert die vier Generatoren. Marschiert zurück über die Brücke und folgt der Straße. Den Stützpunkt verlaßt Ihr durch das Tor im Südwesten und geht weiterhin die Straße entlang. Nach dem Überqueren der nächste Brücke schaltet Ihr die beiden Kanonentürme aus, wehrt die zwei Thor-P ab und zerstört die Verteidigung der Basis. Abschließend werden die vier Generatoren gesprengt. (Verdiente RP: 46.000)

Mission 6: Nehmt die Sternenbasis ein
Verwendete Einheiten: 6 Atlas-P

Wandert nach Norden bis zu den ersten Geschütztürmen und vernichtet all diese Stellungen rechts von dem Eingangstor vor der Basis. Sprengt danach das Tor und rennt mit einem Atlas-P hinein, wobei das Feuer der Abwehrtürme ignoriert wird. Folgt der Straße und biegt an der Kreuzung links ab. Lauft an den beiden Toren vorbei, dringt links in den Komplex ein und sichert alle drei Turmkontrollen. Nun zieht Ihr die restlichen Mechs nach und sammelt Euch auf der Hauptstraße. Dieser folgt Ihr und rennt bei der letzten T-Kreuzung nach Nordosten weiter. Die vier Thor-W und die drei Cougar-W werden mit Hilfe von Luftunterstützung ausgehoben und anschließend der Angriff der beiden Masakari-W abgewehrt. Daraufhin zerstört Ihr die Turmkontrolle im Süden und zieht dann nach Südosten, um den Mech-Reparaturhangar einzunehmen. Repariert alle Mechs und sprengt die zwei mobilen Orbitalgeschütze. Habt Ihr die angreifenden Vulture-S zurückgeschlagen, geht Ihr zurück zur Hauptstraße und sammelt Eure Einheiten bei dem Bohrturm mit den Drucktanks. Marschiert nach Westen zum Flughafen und folgt der Landebahn nach Nordwesten. Die Mauer am Ende der Startbahn wird gesprengt und mit einem Mech die Turmkontrolle gesichert. Die fünf Hunchback IIC-W, den Masakari-W und den Madcat-W zerstört Ihr mit Hilfe der Abwehrtürme, um danach der Straße nach Nordosten zu folgen und die Turmkontrolle sowie den Mech-Reparaturhangar zu erobern. Dort werden alle Mechs repariert, bevor Ihr Euch im Nordwesten eine weitere Turmkontrolle sichert. Anschließend wandert Ihr nach Westen und attackiert die erste mobile Orbitalkanone. Eliminiert die fünf angreifenden Vulture-S und sprengt das zweite Orbitalgeschütz. Nach dieser Aktion zieht Ihr Euch zurück zum Reparaturhangar, um alle Mechs wieder auf Optimalstand bringen. Die Basis verlaßt Ihr durch den Zugang im Osten und lauft in diese Richtung. Entlang der Küste marschiert Ihr nach Südosten und folgt der Straße zwischen den beiden Seen in Richtung Nordosten. Nun zerlegt Ihr erst die beiden Masakari-P und dann die vier angreifenden Hunchback IIC-S, um dem Straßenverlauf weiter folgen zu können. An den drei Landeflächen biegt Ihr schließlich nach Norden ab und vernichtet den Masakari-S sowie die letzten beiden mobilen Orbitalkanonen. (Verdiente RP: 104.000)



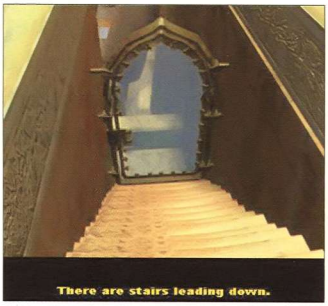
Damit der Spielspaß bei „Reah" von Project Two Interactive nicht gleich zu Beginn in Frustation umschlägt, hat Redakteurs-Abenteurer Joe eine kleine Hilfe für Einsteiger angefertigt, mit der Ihr die ersten Hürden in dieser Parallelwelt meistern könnt.

Wie lerne ich die Sprache?

In der Nordostecke der Stadt ist ein ausgetrockneter Brunnen mit mehreren Steingesichtern, die Geräusche von sich geben. Diese Geräusche werden auf Mausklick ausgewechselt. Das Gesicht, welches zum manchmal bimmelnden Glockengeläut zeigt, muß „bimbam" sagen. Das Gesicht, das in die Ecke deutet, wo der Wind heult, muß „schuhu" sagen, und das, welches die Straße hinunter zu einem Karren blickt, muß ein Knarzen von sich geben, als ob jemand einen Karren zieht. Schon versteht man die Eingeborenen...

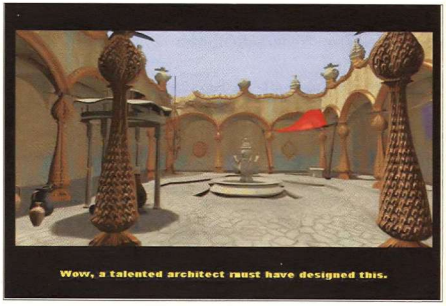
Wie komme ich in die Kathedrale?

In dem Haus, wo man sich mit der Frau unterhalten kann, ist im Schlafzimmer im Wäschekorb eine Lupe versteckt (nach unten schauen). Vor dem Haus auf dem Tisch liegt ein Stadtplan, den man sich näher anschauen kann. An drei Stellen bemerkt man so etwas wie Orgelpfeifen. Mit der Lupe besehen entpuppen sie sich als schematisch dargestellte Flötengriffe, die hohe, mittlere und tiefe Töne repräsentieren. Schaut man nun in der Stadt selber an den entsprechenden Stellen, finden sich Wasserhähne, die quietschen, wenn man sie dreht. Man muß sie so quietschen lassen. daß die Töne den Flötengriffen entsprechen. Da das kaum jemand auf die Reihe kriegen wird, hier die Auflösung: Der Hahn am Gesichterbrunnen: 4 mal nach rechts (wobei sich die Richtung auf die Mauszeigerbewegung bezieht) und 2 mal nach links. Hahn in der Nähe des Holzkarrens: 3 mal links, 1 mal rechts, 1 mal links. Für den Hahn an der Kathedralenwand: 3 x links, 1 x rechts, 2 mal links). Jetzt strömt ein Gas aus allen drei Hähnen. Bewegt man nun den Holzkarren



per Maus hin und her, schlagen die eisernen Räder Funken, es gibt eine Explosion, und in der Wand der Kathedrale gähnt ein Loch.

Wie komme ich in den Keller der Kathedrale?





Heftig genug, aber nicht ganz so abseits dieses Rätsel: Im Zentrum der Kathedrale findet man vier Gongs; neben einem liegt ein Gongschläger. Man rennt nun zu dem Gong, der dem gegenüberliegt, wo man den Schläger gefunden hat, und schlägt ihn an. Einer der drei anderen Gongs nimmt die Resonanz auf (macht sich leider erst bemerkbar, wenn man ganz nah herangeht und ihn schwingen sieht). Dieser Gong muß als nächstes angestoßen werden und so weiter, bis alle vier in Gang gesetzt wurden. Nun rennt man zu Kellertür mit dem Panzerglas, gegen das ebenfalls gehauen wird – das Glas zerspringt und man kann hinunter...



Lösungsweg – 1. Teil

Hexplore

Michael Berg aus Bayreuth schildert aus der Sicht der beteiligten Abenteurer auf den nun folgenden Seiten den beschwerlichen Weg der Helden in Helio- Visions-Echtzeit-RPG. Den zweiten Teil des Lösungsweges servieren wir Euch in der nächsten Power Play.

Allgemeines

• Euch ist die Wahl der Helden überlassen. Wollt Ihr es einfach haben, dann wählt Helden mit vielen Trefferpunkten.

• Laßt – wenn möglich – nie den Computer für Euch kämpfen! Ihr könnt manuell kämpfen, indem Ihr entweder die Umschalttaste gedrückt haltet und dabei möglichst schnell hintereinander die linke Maustaste betätigt oder, indem Ihr sehr oft rasch hintereinander die rechte Maustaste drückt.

• Greift die Gegner möglichst aus weiter Entfernung an.

• Vermeidet den Nahkampf. Ihr verliert nur viele Trefferpunkte, da sehr viele Gegner mit Messern, Feuerbällen oder Blitzen bewaffnet sind.

• Dreht die Karte oft, da Schalter in den hintersten Ecken verborgen sein können und leicht zu übersehen sind.

• In dieser Lösung sind nicht alle Geheimgänge beschrieben, sondern nur die wichtigsten. Es gibt durchaus noch Kisten mit Heiltränken oder unwichtigeren Waffen zu finden.

• Passagen im Spiel, die zur Lösung nicht notwendig, aber trotzdem wichtig sind, sind ***kursiv*** geschrieben.

Level 01 – Böses Erwachen

(Beschrieben aus der Sicht des Abenteurers MacBride)

Insel der Ruhe

Ich holte mir das Schwarzpulver und erledigte die Gloren mit schnellen Schwertschlägen. Die Erfahrungspunkte sammelte ich ein, und so konnte ich bald die Kontrahenten mit zwei Schlägen töten. In einer Kiste fand ich drei Heiltränke, weiter im Süden traf ich auf Drulak, den ich sofort in die Gruppe aufnahm. Gemeinsam verließen wir schließlich in südwestlicher Richtung die Karte.



Das Dorf Zarko

Der Bogenschütze übernahm nun das Kommando und schoß jeden Gegner mit Pfeilen nieder. Wir hielten uns nordöstlich und fanden bald einen verschiebbaren Stein, den wir wegrückten. In der Höhle entdeckte ich einen Beutel Goldstücke. Etwas weiter nördlich stieß der Bogenschütze auf einen Jungbrunnen, den wir beliebig oft verwenden konnten. Also gehörten Trefferpunktprobleme jetzt der Vergangenheit an. Wir stießen auf Vigrad, den ich in die Gruppe holte, und zusammen erforschten wir danach das Dorf. Den Hammer für den Bauern östlich des Dorfes fanden wir in der Scheune (nordwestlich). Im Südwesten der Karte war ein Wasserstrudel, in den ich sprang. In der Höhle fand ich alle vier blauen Bodenplatten. Nun ging´s nach Norden.

See des Magiers

Wir überquerten den See und suchten uns einen Magier aus, den wir aufnahmen. Ich entschied mich für Avalonia. Weiter ging es nach Osten.

Die Furt am Fluss

Die Magierin las die Inschrift auf dem Stein und auf wundersame Weise entstand eine Brücke. Im Südosten fand ich nahe des Flusses einen verschiebbaren Stein und ergatterte in der Höhle, die unter diesem verborgen war, einen weiteren Beutel Goldstücke. Im „Irrgarten im Wald" war lediglich eine Schatztruhe zu finden. Danach holte ich mir im Felsdurchgang einen Steinschlüssel und wir wanderten daraufhin weiter gen Westen.

See des Magiers

Der Bogenschütze schaltete die Gegner aus. Da wir den leichteren Weg vorzogen, gingen wir nicht durch den Vordereingang in die Burg, sondern marschierten stattdessen ganz nach Westen, wo in der Nähe des Flusses ein kleiner Wasserfall plätscherte, durch den wir in eine dahinterliegende Höhle gelangten.

Höhle unter der Festung der Steinmenschen

Im Nordwesten erspähte ich eine Leiter, die nach oben führte. Wir kletterten sie hinauf.

Festung der Steinmenschen

Im Endkampf gegen die drei Hauptmänner mußten alle zusammenhelfen. Danach legten wir unsere erste Probe ab, indem wir ganz einfach die Anweisungen befolgten. Beim Betreten des letzten Raumes erschienen schließlich noch vier Gegner, die uns allerdings keinerlei Probleme mehr bereiteten.



Level 02 – Zu Garkhams Burg (I)

(aus der Sicht der Magierin)

Südliche Felsen
Zunächst erforschte ich die erste Karte. Die Gegner wurden mit Feuerbällen ins Jenseits geschickt (ich besaß unendlich viele Feuerbälle, der Bogenschütze aber nicht unendlich viele Pfeile). Ich nahm alles mit, was ich fand (auch die Erfahrungspunkte). Im Westen befand sich ein Wasserfall, in den ich sprang. Ich entdeckte einen Geheimgang und einen Beutel Goldstücke.

Südturm
Den Südturm betrat ich zusammen mit dem Bogenschützen. Mit den Fernwaffen machten wir dem Gespensterbaum bald den Garaus. Der Krieger und ich legten eine Probe ab und gingen danach in den ersten Stock. Mit der Feuerfalle war nicht zu spaßen. Nachdem ich alle Gegner getötet hatte, schob ich den Stein auf die rote Platte und öffnete die Kisten. Nützliche Heiltränke waren der Lohn dieser Mühen.



Wir verließen im Süden den Schauplatz.

Mittlere Felsen
Ich hielt mich östlich – der Hauptmann hinterließ nach seinem Tod einen Wurfstern, den der Bogenschütze gleich so lange an den Gegnern ausprobierte, bis er die Stufe 2 erreichte. Danach betraten wir den Turm im Südosten.

Wachturm
Der Abenteurer legte eine Probe ab und stellte sich auf die rote Bodenplatte. Ich ging in den westlichen Gang, absolvierte eine Probe und trat auf die rote Platte. Nun heilte der Abenteurer die schwer verwundete Gruppe. Daraufhin bereiteten die Helden ihre Schußwaffen vor und wir stiegen abwärts. Wir entschieden uns für den westlichen Gang und kämpften uns zum Gespensterbaum vor, der schnell ausgeschaltet wurde. Der Krieger legte eine Probe ab und der Bogenschütze schlüpfte durch den Spalt. Er schoß einen Wurfstern auf den blinkenden Schalter. Im Westen entstand eine Brücke, auf die er sprang und auf den anderen blinkenden Schalter schoß. Nun waren alle kleinen Inseln durch geschickte Sprünge erreichbar.



Im Erdgeschoß ging ich in den östlichen Gang, tötete die Gegner und trat auf die rote Platte. Danach kamen die anderen Helden nach und wir stiegen in den ersten Stock. Die Hauptmänner waren mit Schwarzpulver schnell besiegt und ich fand den sehr hilfreichen Feuerregenzauber.

Mittlere Felsen
Ich erforschte nun weiter das Gebiet. Im Westen verschob ich einen Stein und betrat die verborgene Höhle. Im Südosten der Höhle fand ich einen Schalter, der eine Brücke erscheinen ließ. Ich entdeckte Goldstücke und ein Gefäß mit Heilpflanzen. Im Norden der Karte stand der Burggrabenturm. Hier stieß ich auf besonders großen Widerstand. Nach scheinbar endlos langen Kämpfen betraten wir letztendlich das Gemäuer.

Burggrabenturm (Erdgeschoss)
Gleich im ersten Raum gab es eine Abenteurer- und eine Kriegerprobe zu meistern. Der Bogenschütze ging in den östlichen Gang, ich in den westlichen. Wir führten beide unsere Proben aus, danach schoß ich einen Feuerball gegen den blinkenden Schalter. Ich kämpfte mich durch den westlichen Gang, tötete den Gespensterbaum, legte eine weitere Probe ab und holte mir den Schlüssel. Ich schickte den Krieger in den nun offenen Raum, wo er eine Kraftprobe absolvierte. Der Bogenschütze schickte den Abenteurer, nachdem er den Gespensterbaum erledigt hatte, nach, damit auch er eine Probe ablegen konnte. Nun versuchten wir, mehr oder weniger unbeschadet in den nördlichen Raum zu gelangen. Ich schloß die Tür auf, und wir stiegen hinab.

Keller
Hier legte der Krieger gleich eine Probe ab. Im westlichen Raum zeigten der Abenteurer und ich unser Können, und der Bogenschütze fand die Armbrust. Im südlichen Raum gab uns ein Dorfbewohner eine Münze und im östlichen Raum fand ich einen Steinschlüssel, den wir im Erdgeschoß benutzten.

1. Stock
Im nordwestlichen Gang war ein Gespensterbaum zu vernichten, im nordöstlichen meisterte der Krieger eine Probe, danach war ich im anderen Raum dran. Nach einem Kampf hielt ich einen goldenen Schlüssel in der Hand.

Mittlere Felsen
Im Südwesten der Karte fanden wir den Brunnen. Ich schleuderte die Münze hinein und ein Felsen öffnete sich.

Geheimes Versteck der Rebellen
Wir bekamen einen Ring und eine Schüssel Nahrung und marschierten weiter nach Osten zum See des Einsiedlers.



See des Einsiedlers
Im verfallenen Turm gab es Abenteurertränke zu finden. Allerdings mußte auf die gleiche Stelle ein Gegenstand (zum Beispiel eine Lebensphiole) gestellt werden.
Im Westen entdeckte ich eine weitere Wasserfallhöhle, in der ein Beutel Goldstücke lagerte. Ich entriegelte das goldene Gitter und konnte in der Höhle den goldenen Stern ausmachen. Dem Einsiedler brachte ich das Essen und erhielt dafür den legendären Stein. Anschließend führte uns die Reise in die nördlichste Karte:

Nördliche Felsen
Zuerst suchten wir den Tempel des goldenen Sterns, danach den des legendären Steins auf. Nachdem beide Steine eingesetzt waren, gingen wir durch die offene Tür.

Geheimgang zum Nordturm
Der Bogenschütze legte gleich im Osten eine Probe ab. Ich ging nach Norden und hielt mich immer am Rand des Ganges, um mich von den Fallen fernzuhalten. Im unteren Drittel des Ganges legte ich eine Probe ab und trat auf die Bodenplatte im Raum. Im nordöstlichsten Teil der Karte galt es nun, eine Abenteurer- und eine Bogenschützenprobe zu bestehen, wobei den Krieger und mich im Westen schwierige Proben erwarteten. Der Weg nach oben war jetzt frei. Bevor wir aber das Szenario verließen, legte der Abenteurer noch eine Probe im westlichen Teil der Karte ab und entdeckte eine Klinge.



Erstes Stockwerk des Nordturms
Die beiden Bodenplatten drückte ich noch nicht, sondern säuberte zuerst die Ebene von Monstern, wobei mir gegen die Zombies der Feuerregenzauber half. Dann stellte ich mich auf die Platte im nordöstlichen Raum, der Bogenschütze plazierte sich auf die Platte im nordwestlichen Raum und die beiden anderen Helden betraten die restlichen Felder im Südraum. Sobald sich die Türen öffneten, schoß ich einen Feuerball auf den einen, und der Bogenschütze einen Wurfstern auf den anderen blinkenden Schalter. Ein Feind hinterließ einen Eisenschlüssel, und der Weg zum Endgegner war damit geebnet.

Oberstes Stockwerk des Nordturms
Die beiden großen Gegner wurden mit Feuerregenzauber oder Armbrustpfeilen bearbeitet. Zudem konnten wir einen Beutel mit Zauberpulver und einen Steinschlüssel in unseren Besitz bringen. Also sperrte ich schließlich die Tür im Erdgeschoß auf.

Nördliche Felsen
In der nordöstlichen Ecke der Karte entdeckte ich einen Wasserfall und in der dahinterliegenden Höhle einen Teleporter, der mich direkt zu allen vier blauen Platten brachte. Die Abenteurerprobe in dem Raum war ziemlich einfach. Mit dem Zauberpulver vernichtete ich sodann die magische Barriere, wodurch wir uns endlich in den nächsten Level begeben konnten.

Level 03 – Zu Garkhams Burg (II)

(aus der Sicht des Bogenschützen)

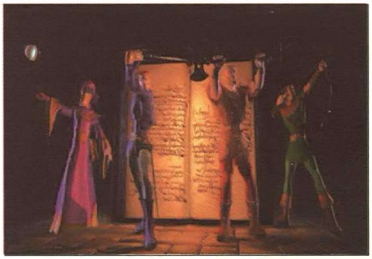
Das Dorf Troon
Ich übte mich im Wurfsternschießen, da Wurfsterne später meine Standardwaffe sein würden. In der Stadt gab es neben vielen Gloren einen Unsichtbarkeitszauber und einen Hellseherzauber zu finden. Im Haus gleich westlich vom Dorfeingang erspähte ich eine Leiter in den Keller. Ich verschob das Regal im Westen, absolvierte eine Probe und fand einen Eisenschlüssel. Ich schloß die Tür auf und trat auf die erste blaue Platte (im Nordwesten). Danach stieg ich zum ersten Mal in die geheime Krypta. Hier fand ich vier Bodenplatten bei Türen, eine Abenteurerprobe sowie einen Geheimraum.
Im Bürgermeisterhaus (im Westen der Stadt) konnte ich mir – falls nötig – jederzeit einen Siegelring kaufen. In dem Keller entdeckte ich darüber hinaus einen Steinschlüssel.
Im Haus des Friedhofswärters holte ich mir im oberen Stockwerk einen Eisenschlüssel und legte im Erdgeschoß zwei Hebel um. Natürlich gab ich dem Friedhofswärter keinen Ring, da er sich als Verräter entpuppte.

Friedhof (gleiche Karte)
In der südöstlichen Krypta (Steinschlüssel) konnte ich einen Beutel mit Goldstücken einsacken. In der nordwestlichen Krypta (Eisenschlüssel) entdeckte ich nach einem Kampf eine Treppe, die in den Keller führte. Dort ging ich in den gegenüberliegenden Raum und drückte die rote und die zweite blaue Bodenplatte nieder. Die Magierin legte eine Probe ab. Weiter westlich absolvierte ich zwei Proben und benutzte bei der letzten den dortigen Teleporter. In der geheimen Krypta drückte ich bei den Türen fünf Bodenplatten und fand einen Geheimraum mit einer roten Platte und einer Magierprobe, die allerdings noch nicht gemeistert werden konnte.
Ganz im Norden legte die Magierin eine Probe ab. Mit dem Feuerregenzauber war der Gespensterbaum bald Geschichte. In den letzten beiden Räumen meisterten der Abenteurer und der Krieger jeweils eine Probe und ich teleportierte mich im westlichsten Raum des Szenarios wieder in die geheime Krypta. Diesmal waren drei Bodenplatten bei Türen sowie eine weitere in einem Geheimraum zu drücken.
Letztendlich verließen wir die nordwestliche Krypta und erspähten auf dem Friedhofsgelände vier Schalter (im Westen, Norden, Osten und bei der nordwestlichen Krypta). In der nordöstlichen Krypta legten der Abenteurer und der Krieger je eine Probe ab. Ich „benutzte" den Altar der Toten und stieg mit der Magierin hinab.
Ich trat auf vier Platten, die ich bei Türen entdeckte, und des weiteren auf eine rote Platte. Nun konnte die Magierin endlich ihre Probe (im Südosten) hinter sich bringen. Wir teleportierten uns zurück zum Friedhof und betraten die letzte Krypta (im Südwesten). Im westlichsten Raum schoß ich auf den blinkenden Schalter, und der Krieger und der Abenteurer erledigten jeweils eine Probe. Der Raum im Osten öffnete sich und wir stiegen in die geheime Krypta hinab.
Diesmal gab es bei den Türen drei Platten zu betätigen, außerdem legte die Magierin eine Probe ab. Auch der Krieger absolvierte in einem Geheimraum eine Probe; in einem anderen Geheimraum fanden wir schließlich die dritte blaue Platte. In der südwestlichen Krypta war jetzt der letzte Raum begehbar. Dort fanden wir wieder einen Teleporter zur geheimen Krypta.
Zwei Platten, die sich bei Türen befanden, wurden betreten und in einem Geheimraum erledigte der Abenteurer eine Aufgabe, in einem anderen geheimen Raum fand ich dagegen einen Schild für den Krieger.



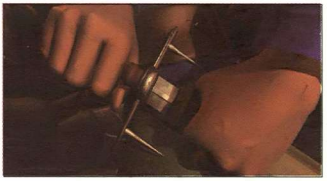
Der Friedhofswächter im nun offenen südlichen Raum verlangte von uns einen Siegelring und er gab mir dafür den Schlüssel für die Mühle.

Mühle (im Nordwesten von Troon)
Um in den Keller zu gelangen, mußte ich die Fässer im Nordwesten des Raumes zerstören. Die dadurch freigelegte Bodenplatte aktivierte ich, so daß wir nun den Keller aufsuchen konnten.
Im ersten Raum trat ich auf eine Bodenplatte, im Osten schoß ich abermals die Fässer über einer anderen Platte weg und stellte mich auf diese. In der Nähe befand sich auch noch eine weitere Bodenplatte. Nun legte der Krieger eine Probe ab und ich nahm im nächsten Raum einen Bleiklumpen in Empfang. Wir verließen die Mühle.
Jetzt säuberten wir die nördlichen Szenarios (Norden des Dorfes, Vor Garkhams Burg) von Monstren. In letzterem benutzte ich dafür die Armbrust, die sich als einzige wirklich effektive Waffe bewährte. Ich nahm den goldenen Schlüssel an mich und marschierten nun in die westlichen Wälder.



Wald von Troon
Ganz im Norden lag unter einem Stein der unterirdische Gang des Fährmannes verborgen, im südöstlichen Teil der Karte entdeckte ich außerdem unter einem Stein in einer Höhle einen Jungbrunnen. Im Westen der Karte ließ die Magierin eine Brücke entstehen. Auf der anderen Seite des Flusses angekommen, legten wir daraufhin bei der Wolfslichtung den Bleiwürfel auf den flachen Stein. Vom Anführer der Rebellen erhielten wir einen Rubin und gingen anschließend in den Gang des Fährmannes.

Der unterirdische Gang des Fährmannes
Ich erfüllte eine Aufgabe, drückte die Bodenplatte und fand einen Eisenschlüssel. Im nächsten Raum schaffte der Abenteurer eine Probe, die Gespensterbäume wurden getötet und ich



teleportierte mich in die geheime Krypta. Dort betätigte ich drei Platten, des weiteren eine rote Platte und zudem wurde noch eine Magierprobe erledigt. In dem Teleporter-Raum fand ich auch den Steinschlüssel, den ich sogleich benutzte und dadurch den letzten Teleporter in die geheime Krypta entdeckte. Ich benutzte diesen. In dem nun offenen Raum klaubte ich einen Goldschlüssel auf, der Krieger legte eine Probe ab; im letzten Raum konnte ein Zauberschwert geborgen werden.
Im Gang des Fährmannes öffnete ich mit dem goldenen Schlüssel die Tür und setzte den Rubin in die Fassung. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Fährmann stiegen wir ins Boot und befanden uns kurz darauf auf der Insel des Geisterbeschwörers.

Haus des Geisterbeschwörers, Erdgeschoß
Ich ging zum Geisterbeschwörer, während sich die anderen im Nordraum verteilten, um den plötzlich auftauchenden Gespensterbaum auch wirkungsvoll vernichten zu können. Dieser Baum hinterließ schließlich den passenden Schlüssel, den wir brauchten, um in den Keller hinabsteigen zu können.

Keller
Zuerst ging ich mit der Magierin nach Westen. Ich drückte im südlichen Raum eine Platte, sie hingegen legte im westlichen Raum eine Probe ab. Während ich nach Osten marschierte, ging sie zurück zur Treppe. Im nordöstlichen Raum betätigte ich eine seltsame Maschine und entdeckte im Südwesten des großen Raumes eine Geheimwand. Ich lief geradeaus weiter und fand so eine weitere Geheimwand. In diesem Raum war eine Bodenplatte zu betätigen, dann ging es weiter nach Süden. In dem Raum mit den vielen Feuerfallen fand ich schließlich die letzte blaue Platte und verließ den Raum dann zügig an der Wand entlang nach draußen. Die anderen Helden gingen durch den Eingang. Nun war es mir möglich, den Schalter in den Sümpfen betätigen.



Die Sümpfe des Geisterbeschwörers
Hier mußte ich mich lediglich durchkämpfen, wobei die Gegner glücklicherweise nicht sehr stark waren. Hin und wieder war ein Schalter zu betätigen, um eine Brücke entstehen zu lassen, und einmal legte die Magierin eine Probe ab. Manchmal mußten wir sogar springen, um durch die Sümpfe zu kommen, aber schließlich konnten wir die Location im Nordosten verlassen.

Vor Garkhams Burg
Ein weiterer Schalter ließ eine Brücke zur Burg entstehen, so daß wir endlich vor dem Eingang der Burg standen. Mit dem Goldschlüssel öffneten wir das Tor. In der Eingangshalle war ein Kampf gegen zwei Endgegner sowie zwei Hauptmänner zu bestehen. Danach erledigte jeder Held seine Aufgaben und es ging in den nächsten Level...

Level 04 – Garkhams Burg

(aus der Sicht des Bogenschützen)

Erdgeschoss
Wie bereits angekündigt, befanden sich die vier Proben in den vier Ecken der ersten Karte. Es schien mir ratsam, alle Gegner zu töten, da diese uns Erfahrungspunkte und einige wertvolle Gegenstände wie einen besseren Zauberstab, besseres Schwarzpulver, ein stärkeres Schwert oder eine durchschlagskräftigere Axt spendierten. Dabei schaltete ich die Gloren mit schnell geschossenen Wurfsternen und die Hauptmänner mit Pfeilen aus. Hier war es auch besonders wichtig, die Karte oft zu drehen, da uns sonst beispielsweise die erste blaue Bodenplatte, die sich ganz in der Nähe des Eingangs befand, entgangen wäre. Etwas weiter nordöstlich befand sich eine Bogenschützenprobe, in dem Raum dahinter mußte ich wiederum zwei (!) Bodenplatten betätigen. Mit den verschiedenfarbigen Türverriegelungskästen konnte ich dagegen noch nichts anfangen. Nachdem alle Helden ihre Probe abgelegt hatten, statteten wir dem Keller einen Besuch ab.



Keller

Nordwestlich vom Startpunkt fand ich die zweite blaue Bodenplatte. Nur mit vereinten Kräften (jeder Held bereitete seine Wurfwaffen vor und griff – wie immer – manuell an) konnten wir den Gespensterbaum im nördlichen Raum besiegen. Mit dem neuen Bogen, den ich im selben Raum fand, sollten die Hauptmänner von nun an kein Problem mehr sein. Ich fand noch einen Stein- und einen Eisenschlüssel, sowie eine brennende Fackel. Den Steinschlüssel benutzte ich bei der Tür im Nordosten. Danach stellte ich mich vor die Falle, bereitete den Eisenschlüssel vor und rannte im richtigen Moment zur Tür. Die Falle wurde mit dem Schalter deaktiviert. Im nächsten Raum entdeckte ich eine weitere Fackel. Ich gab einen dieser Lichtspender der Magierin und behielt den anderen selbst. Im östlichen Raum benutzte ich meine Fackel mit dem Ölbehälter, die Magierin tat es mir im westlichen Raum nach. Im nächsten Zimmer gab es im Norden eine Geheimwand zu entdecken und im Raum dahinter legte die Magierin eine Probe ab. Nach dem Betätigen der Maschine fanden wir glücklicherweise die Schalter, die es uns von nun an ermöglichten, die unzerstörbaren Türen zu öffnen.

Weiter ging es nun im Südwesten. Die Feuerfalle wurde durch eine Bodenplatte im nördlichsten Raum abgeschaltet. Ich lief den Gang nach Norden in Etappen ab (von Geheimgang zu Geheimgang) und entdeckte letztendlich im nordöstlichsten Geheimgang die Bogenschützenprobe. Hinter einem weiteren engen Spalt fand ich eine Platte, mit der ich die lästige Falle deaktivieren konnte. Die Kraftprobe für den Krieger befand sich ganz im Westen der Karte, die Abenteurerprobe im nördlichen der beiden mittleren Räume. Im Erdgeschoß durchsuchten wir die nun zugänglichen Räume und fanden unter anderem einen Steinschlüssel.

1. Stock

Und wieder einmal mußten vier Proben absolviert werden. Im untersten westlichen Raum befand sich die Bogenschützenprobe, nördlich davon erspähte ich die dritte blaue Platte und nordöstlich des Raumes war ein goldener Schlüssel zu finden. Die Kraftprobe konnte im Norden absolviert werden. Mit dem goldenen Schlüssel gelangten wir zum Dach.

Dach

Unter **jedem** beweglichen Stein war ein Zugang in den 1. Stock versteckt. So fand ich die Leiter zu der Abenteurerprobe und einem Steinschlüssel im Nordosten, die Leiter zur Magierprobe und einem Eisenschlüssel waren hingegen im Südosten versteckt.

1. Stock

Nachdem alle vier Proben gemeistert waren, öffnete sich die Tür im Norden. Der verschlossene Raum wurde mit dem Steinschlüssel geöffnet. Ich entdeckte einen Goldschlüssel, den ich dazu benutzte, um erneut auf das Dach zu gelangen.

Dach

Ich mußte den Eisenschlüssel benutzen, um den nördlichen Raum betreten zu können. Die beiden Supergegner erledigte Mac Bride mit seinen Minen. Ich lokalisierte die letzte blaue Platte sowie eine weitere, die es uns ermöglichte, in den nördlichen Bereich des Erdgeschosses zu gelangen. Von dort aus ging es dann ins Erdgeschoß des „Turms".

Erdgeschoss des Turms

Hier wurde unsere Hoffnung auf ein baldiges Ende des Levels sofort zerstört. Also machte ich mich auf die obligatorische Schlüsselsuche. Im Osten wurden wir sofort fündig: Hinter einem verschiebbaren Regal fand ich einen grünen Schalter. Ich suchte die Wand entlang des grünen Wassers ab und entdeckte einen weiteren Schalter. Nordöstlich dieses Hebels war eine brüchige Wand, hinter der ich einen blauen Schalter erspähte. Unsere Magierin deckte mit Hilfe des Hellseherzaubers das ganze Gebiet, das mit Wasser bedeckt war, auf. Die beiden, auf diese Weise gefundenen Schalter beschoß ich mit Wurfsternen, was gefährliche Fallen deaktivierte. Ziemlich in der Mitte der Karte entdeckte ich einen Riß im Mauerwerk, durch den ich schlüpfte, um einen goldenen Schlüssel (im Osten des Wassers) zu bekommen. Ich sperrte sodann die goldene Tür im Westen auf. Auch dieser Raum wurde mit dem Hellseherzauber ausgekundschaftet. Die Schalter ließen Brücken entstehen, und ich schoß ein Stück weiter ein Faß weg, das einen Durchgang blockierte. Die rote Platte deaktivierte die Falle, auf die andere Platte legte ich stattdessen einen Heiltrank, damit sie aktiviert blieb. Im nun zugänglichen Raum fand ich einen Steinschlüssel und ließ mich zum Kerker teleportieren. Danach schloß ich die östliche Steintür auf. Gleich im ersten Gefängnis (im Süden) hatte ich Erfolg: Ein Ritter hinterließ mir einen Metallschlüssel, mit dem ich die Tür nördlich der Gefängnisse aufschloß. Da nun die Endgegnermusik ertönte, schickte ich alle Helden in den Raum mit der sonderbaren Maschine.

Zuerst wurden alle Gegner eliminiert. Danach aktivierte ich die Maschine, indem ich den Hebel drückte. Der Abenteurer schoß dann mit einigen geschickt verteilten Minen die Teufelsmaschine zu Schrott. Nun mußten nur noch ein paar Widersacher besiegt werden. Zur Belohnung erhielt die Magierin den sehr starken Feuerregenzauber.

Alle Helden absolvierten ihre Aufgaben, danach teleportierten wir uns zur Treppe zum 1. Stock. Dort sprach ich mit dem Geisterbeschwörer und wir beendeten den Level und damit auch den ersten großen Abschnitt der Odyssee.



Level 05 – Die Stadt Istarun

(aus der Sicht der Magierin)

Hafengelände

Die meisten Passanten sprachen von einem Fischer, den ich auch gleich im Südosten aufsuchte. Einen Beutel Goldstücke opferte ich ihm gern für das Schlangengras, das ich dem Schlangenbeschwörer am kleinen Dorfsee gab. Danach wanderte ich zum Markt.

Markt

Im Süden stand ein Haus, in dessen Keller ich einen Jungbrunnen fand, der der Heldengruppe ihre volle Stärke zurückgab. Im Westen begenete ich anschließend Drys, der mir für einen Beutel Goldstücke ein Armband verkaufte, das ich an den Mann hinter dem Tresen in der Taverne weitergab. Vorher ging ich jedoch noch in den großen Garten von Istarun und durchsuchte alle Türme

www.netplayer.de



Das erste
legale
Spiele-
Doping.

www.netplayer.de

PLAY total

Über 100 Multiplayer-Spiele online

PLAY exclusiv

WarBirds 3D
Tag der Entscheidung

Das Online-Spiel des Jahres 97 und 98. Luftschlacht mit bis zu 400 Kampf-Piloten gleichzeitig.

iMAGIC online

PLAY free

Reinschauen und abheben!
Kostenlos bis 30.Sept.1998

SPONSORED by

WWW.GAMESMANIA.COM
GAMES MANIA
Das Spielemagazin im Netz

KARTE © PARONER

NetPlayer®
lieber online als allein

und Häuser. Ich fand dort einen Wurfstern, der so gut war, daß ich die weiteren Kampfhandlungen Drulak, unserem Bogenschützen, überließ. Mit dieser neuen Waffe ausgestattet betrat er im Keller der Taverne die Arena der Ausscheidungskämpfe. In der Ecke im Südwesten endeckte er eine blaue Bodenplatte. Im Norden stand des weiteren eine Kiste, in der eine Kette lagerte. Das wertvolle Stück gab Drulak dann dem Taverneninhaber, um in die Arena der Besten eingelassen zu werden. Auch dort setzte er seinen Wurfstern ein. In der Kiste genau in der Mitte der Karte fand er eine neue Armbrust, mit der er gewaltigen Schaden bei Gegnern anrichten konnte. In einem Geheimraum im Nordwesten ortete er darüber hinaus einen weiteren blauen Schalter. Die gesuchte Kiste mit dem goldenen Kelch stand im Norden. Die Golems wurden mit der Armbrust ins Jenseits geschickt.



Hafengelände

Den Kelch gab ich dem Torwächter von Khan Shanki. Der schickte mich in Erliks Haus, das sich im Nordosten des großen Marktplatzes befand. Einer der Gegner im Haus hinterließ mir nach seinem Ableben den gesuchten Trank. Der Khan gab mir nun den Schlüssel zu Erliks Hauptquartier. Der Widerstand, auf den ich zuerst traf, war nicht besonders groß, doch schließlich erschien Erlik persönlich. Hier reichte jedoch ein Feuerregenzauber aus, um ihn ins Jenseits zu schicken.

Von Khan Shanki erhielt ich ein Stück Papier, das ich Ahmed im Rauchsalon am großen Marktplatz brachte, was mich schon wieder einen Beutel Goldstücke kostete. Er gab mir letztendlich einen Schlüssel, mit dem sich der Zugang zu den Lagerhallen aufsperren ließ.

Lagerhallen

Ich ließ den Bogenschützen kämpfen – die Gegner waren nicht besonders stark und er konnte seine Fähigkeit, sehr schnell Wurfsterne hintereinander abzuschießen, weiter trainieren. Wir kamen zügig voran. Schließlich fand ich den Eingang in die Kanalisation und der Bogenschütze wurde vorausgeschickt...

Kanalisation

Der Bogenschütze ging gleich nach Osten, wo er eine blaue Platte vorfand. Dann lief er entlang des Abwasserflusses, bis er die **zweite** bröckelige Wand erreichte. Dort ging er durch, lief im richtigen Moment zur roten Platte und schoß dann auf den blinkenden Schalter. Am Ende des langen Abwasserflusses fand er einen engen Durchgang, durch den er schlüpfte. Er besiegte daraufhin die Golems und trat auf die Bodenplatte.



Nun betrat der Abenteurer die Kanalisation. Er ging nach Westen, lief durch die bröcklige Wand und erledigte im westlichen Raum sowie im Gang mit den abgestellten Fallen je eine Aufgabe.

Schließlich stiegen der Krieger und ich hinab. Ich sprang über den Abwasserfluß und absolvierte im Westen eine Anforderung. Der Krieger folgte und legte seine Probe im nächsten Raum ab. Der Bogenschütze und der Krieger gingen in den jetzt offenen Raum im Süden. Der Bogenschütze teleportierte sich in das geheime Zimmer und schaltete die Gegner mit der Armbrust aus. Der Krieger kam nach, löste seine Aufgaben und stellte sich auf die Bodenplatte. Der nahegelegene Raum konnte jetzt betreten werden. Ich lief dorthin und mußte erneut eine Aufgabe bestehen. Der Bogenschütze quetschte sich nun durch den engen Spalt im Nordwesten, folgte dem Gang und stellte sich auf die Bodenplatte. Ich plazierte mich meinerseits sofort auf die rote Platte im Westen, die man vorher nicht betätigen konnte. Der Bogenschütze lief danach in den großen Raum und stellte sich auf die Bodenplatte. Damit stand nun die Tür auf der nördlichen Seite des Abwasserflusses offen Der Krieger benutzte den neuen Teleporter und absolvierte noch die beiden restlichen Proben.



Keller des Palastes

Im Raum nördlich des Eingangspunktes fand ich einen Eisenschlüssel, und im gegenüberliegenden Raum mußte obendrein noch eine Platte gedrückt werden.

Erdgeschoss des Palastes

Im Südosten des Szenarios befand sich die letzte blaue Platte, die Kiste entdeckten wir im Süden. Im östlichen Raum konnte ich einen Steinschlüssel einsacken, in der Mitte der Karte einen zweiten. Im Nordosten drückte ich dann eine Bodenplatte und schloß anschließend die Tür im Südwesten mit einem Steinschlüssel auf. Daraufhin durfte der Krieger eine Probe meistern. Im Nordwesten der Karte wartete auch eine Aufgabe auf mich. Der Abenteurer bestand die Probe im nun offenem Raum und der Weg ins erste Stockwerk war frei.

1. Stock

Ich schickte den Bogenschützen allein nach oben. Er eliminierte dort mit Hilfe von Armbrustpfeilen alle Widersacher. Mit dem Goldschlüssel, den er entdeckte, sperrte er die Tür im Süden auf und stand dem Endgegner gegenüber, der nach seinem Tod in dreifacher Ausfertigung wieder auftauchte. Die Armbrustpfeile machten diesem Spuk jedoch bald ein Ende. Ich fand einen weiteren Goldschlüssel, mit dem ich den König des Abendlandes befreite. Er schickte mich zum Militärquartier der Soldaten.

Militärquartier

Wir nahmen uns Zeit, alle herumstehenden Krüge und Soldaten zu vernichten, da dies uns einiges an Erfahrung sowie hochwertige Heiltränke einbrachte. Im Haus mußte jeder Held – wie es üblich war – seine Probe ablegen, danach folgte ein letzter Endkampf und wir teleportierten uns zum nächsten Level.

Cheat-Fundgrube von A bis Z

COMMANDOS

Hinter den feindlichen Linien ist eine gehörige Portion taktische Finesse vonnöten, um einen Einsatz erfolgreich beenden zu können. Neben den Levelpasswörtern präsentieren wir zusätzlich einige Cheat-Codes, wodurch das Missionsziel gleich etwas einfacher erreicht werden kann.

COMMANDOS Paßwörter

Einsatz 2:	4JJXB	Einsatz 9:	AAAX1	Einsatz 16:	L9IPV
Einsatz 3:	ZDD1T	Einsatz 10:	JSGPW	Einsatz 17:	5LIMV
Einsatz 4:	RFF1J	Einsatz 11:	CMODD	Einsatz 18:	YJOJG
Einsatz 5:	K4TCG	Einsatz 12:	JGHD3	Einsatz 19:	YFCWJ
Einsatz 6:	MIR4M	Einsatz 13:	PUUWW	Einsatz 20:	GDKWT
Einsatz 7:	7QVJV	Einsatz 14:	WT348		
Einsatz 8:	K99XC	Einsatz 15:	139P0		

Cheats

Im Spiel müßt Ihr 1982GONZO eingeben, anschließend könnt Ihr die Codes aktivieren:
SHIFT + V: Blickfeld der Soldaten
SHIFT + X: Eine Eurer Einheiten wird zu dem Punkt teleportiert, auf den der Mauscursor deutet
SHIFT + I: Unverwundbarkeit
STRG + SHIFT + N: Ihr gewinnt das Szenario



DEATHTRAP DUNGEON

Damit Euch das Monstermetzeln in den finsteren Gewölben etwas leichter fällt, könnt Ihr während des Spiels folgende Cheats eingeben:

ELVIS – Unverwundbarkeit
TOOLS – alle Waffen
TAXI – ins nächste Level springen
MMMMUNGO – Stärke
BILLY – Geschwindigkeit
CAFFEINE – Gesundheit



DOMINION

Auch bei diesem Echtzeitstrategical, das nach langjähriger Entwicklung endlich von Eidos veröffentlicht wurde, haben die Programmierer an ein paar hilfreiche Codes gedacht. Um diese zu aktivieren, müßt Ihr ENTER drücken, dann den entsprechenden Cheat eintippen und die Eingabe mit ENTER bestätigen.



LUSHEE – die Ressourcen werden erhöht
INFRARED – die Karte wird sichtbar
COMBUSTION – feindliche Einheiten werden getötet
ZIPPER – der Bau wird beschleunigt (Achtung: Der Computer profitiert ebenfalls von diesem Cheat!)

FRANKREICH '98

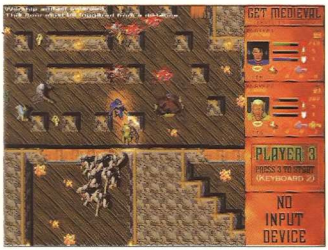
Wer den Kampf ums runde Leder etwas auflockern möchte, sollte einmal bei dem jüngsten Fußballstreich von EA Sports die nachfolgenden Cheats ausprobieren, die uns Michael Fuchs aus Deuerling zugeschickt hat. Ihr ruft dazu das „Teammanagement" auf, tippt unter „Individuell" statt dem Namen des Spielers nacheinander die Codes ein und bestätigt diese Eingaben immer mit ENTER. Nachdem Ihr alle Cheats eingegeben habt, geht Ihr wieder zurück, wobei diese Änderungen NICHT abgespeichert werden. Im Hauptbildschirm ruft Ihr anschließend mit der Taste ROLLEN das Cheat-Menü auf und de- beziehungsweise aktiviert das gewünschte Feature.

MR HAT – verrückte Flugbahn des Balls
ZICO – Ihr könnt den WM-Klassiker von 1982 spielen
HURST – Ihr könnt die WM-Matches von '66, '70, '74 und '82 spielen
KENNY – der Ball steht in Flammen
GABO – die Spieler besitzen Riesenköpfe
KYLE – die Spieler werden „Skelette"
GONZO – der „Hot Potato"-Modus
CARTMAN – zweimal E drücken und Eure Mannschaft bekommt einen Freistoß
POWDER – verrückte Bewegungen der Spieler
NEILA – die Außerirdischen sind unter uns... und spielen Fußball!

GET MEDIEVAL

Noch unbeschwerter marschiert Ihr in Monoliths grandiosem „Gauntlet"-Klon durch die zahlreichen Level, wenn Ihr folgende Cheats einfach während des Spiels eingebt.

MPKFA – God-Modus
MPIGNITION – Ihr bekommt Keys
MPTURBOCHARGER – Ihr erhaltet Scrolls
MPPETROL – Eure Gesundheit wird aufgefrischt
MPARMORALL – Eure Rüstung wird aufgepeppt
MPGLOVEBOX – Ihr erhaltet Waffen
MPSHOES – Ihr bekommt 99 Souls

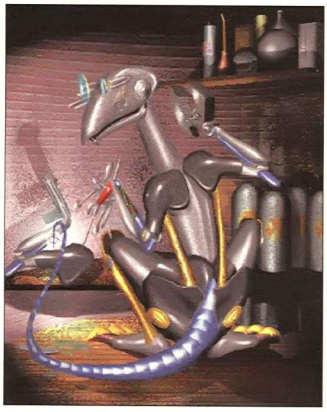


MPHIGHLANDER – Ihr bekommt 99 Leben
MPTHEWOLF – Ihr springt in den nächsten Level
MPBADMOFO – Ihr springt in den vorangegangenen Level
MPBRINGTHEGIMP – Ihr werdet zur Boss-Arena katapultiert
MPIRONPOCKETS – der Dieb kann Euch nicht mehr beklauen
MPBODYGUARD – der Spieler nimmt keinen Schaden mehr
MPOMAR – Ihr erhaltet das FireShield-Artefakt
MPTROADRUNNER – Ihr kriegt das Speed-Boost-Artefakt
MPTWINTURBO – Ihr bekommt das Super-Scroll-Artefakt
MPBADBREATH – Ihr kommt an das Freak-Artefakt
MPMINTYBREATH – Ihr erhaltet das Worship-Artefakt
MPBACKASSWARD – Ihr werdet mit dem ReverseControls-Artefakt belohnt
MPBISHOP – Ihr gelangt an das Bishop-Artefakt
MPROOK – Ihr erhaltet das Rook-Artefakt
MPYOURIT – Ihr bekommt das YourIt-Artefakt
MPPROJECTILEJAM – Ihr erhaltet das ProjectileJam-Artefakt
MPSLOWMOTION – damit kommt Ihr an das SlowMotion-Artefakt
MPTHREADSOFLIFE – Ihr erhaltet das ThreadsOfLife-Artefakt
MPBOO – Ihr erhaltet das Ghost-Artefakt
MPLOCKPICK – Ihr bekommt den Skull-Key



M.A.X. 2

Um die Echtzeitschlachten in Interplays Sequel geniessen zu können, darf auch hier gemogelt werden.
Zugriff auf alle Missionen erhaltet Ihr, wenn Ihr die Max2.ini-Datei editiert und folgende Einstellungen benutzt:
current_campaign_1_mission=1



current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49

Im Einzelspielermodus können sich zudem folgende Cheats als nützlich erweisen:
[MAXSPY] – auf der Karte werden alle Einheiten sichtbar



[MAXSURVEY] – die Position aller Rostoff- und Gold-Ressourcen wird sichtbar
[MAXSTORAGE] – Ihr erhaltet die maximale Anzahl an Rohstoffen
[MAXSUPER] – wählt eine Einheit aus und gebt diesen Cheat-Code ein, um Eure Einheit zum höchstmöglichen Level aufzurüsten

MECH COMMANDER

Zusätzlich zum zweiten Teil des Lösungsvorschlages haben wir für den Krieg der Stahlgiganten noch einige Cheats parat. Falls nicht schon längst geschehen, müßt Ihr das Spiel auf Version 1.8 updaten. Anschließend erstellt Ihr in dem Verzeichnis des Programms eine Kopie der Datei **windows.fit** und ändert deren Namen in **ixtlriimceourl**. Diese Datei wird benötigt, um die Codes aktivieren zu können.

Folgende Cheats könnt Ihr nun während der Logistik-Phase eingeben:
pundofflesh – Ihr bekommt 1.000.000 Ressourcen-Punkte
rockandrollpeople – Das Limit für das Abwurfgewicht wird für die aktuelle Mission aufgehoben

Während einer Mission können ferner weitere Codes aktiviert werden:
STRG-ALT-W – Ihr habt die Mission geschafft
OSMIUM – Eure Mechs und Fahrzeuge werden unverwundbar
LORRIE – repariert beschädigte Panzerung und Waffensysteme
LORDBUNNY – Ihr bekommt sofortige und unbegrenzte Luftunterstützung. Um ein Objet zu bombardieren, müßt Ihr **B** drücken, mit dem Mauscursor das Ziel auswählen und mit einem Linksklick bestätigen.
MINEEYESHAVESEENTHEGLORY – die gesamte Karte wird sichtbar
DEADEYE – beschert Euren Mechs maximale Treffsicherheit

X-COM: INTERCEPTOR

Drückt zuerst STRG + E. Habt Ihr einen Piepston gehört, können die Cheats eingegeben werden:

BATTLECHEAT – aktiviert die Cheats im Flug-Modus
CANTTOUCHTHIS – Unverwundbarkeit
FILLERUP – Unlimitierte Flugreichweite
KNOWITALL – alles wurde erforscht
QUICKBASE – alle Basen, die sich momentan im Bau befinden, werden fertiggestellt
PAYDAY – Ihr erhaltet Geld.



So werten wir!

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



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



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



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

Der Wertungskasten

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

Name – Logo– so heißt das Spiel

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

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler – Wieviele?

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten – Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung – Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Version.

Multiplayer – Ob und wie.

Name ..... **Incubation:**
..... **Time is running out**
Genre .....Strategie
Hersteller .....Blue Byte
Schwierigkeit .....mittel
Preis .....ca. 100 Mark
Spieler .....1 - 4
Steuerung .....Maus
Besonderheiten .CD-Audio
Spiel .....engl./dt.gepl.
Anleitung ....engl./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

Grafik 87%
Sound 85%

Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

3Dfx

AB 18

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



Stephan Freundorfer
sf



Christian Peller
cis



Maik Wöhler
mw



Ralf Müller
rm



tom schmidt
ts



Joe Nettelbeck
jn

Jagged Al

Ein besetztes Land wartet

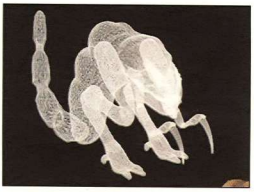
Nach schier endlos langer Wartezeit ist der Nachfolger des häufig unterbewerteten Söldner-Kommandos fast fertig, wovon wir uns bei Topware Interactive überzeugen konnten

Das Land Arulco hat ein Problem. Der rechtmäßige Herrscher wurde recht unsanft aus seiner Residenz entfernt und seit geraumer Zeit wird das Land von einer extrem herrischen Dame regiert. Weder die Bewohner noch der entthronte Regent selbst sind davon angetan. Seiner Armee beraubt versucht der gebrochene Mann nun, sein Heimatland zurückzuerobern. Aber wozu bedarf es auch einer eigenen Streitmacht, wenn es doch Söldner gibt, die für Geld fast alles tun? Ihr als Obersöldner bekommt den lukrativen Auftag, Arulco zu befreien. Ein Geschäft, daß nicht nur finanziell Erfolg verspricht, denn auch das Image erfährt in der harten Geschäftswelt einen nicht geringen Aufschwung.

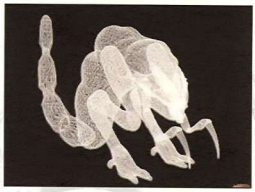
Soviel zur Hintergrundgeschichte von Sirtechs aktuellem Projekt. Wenn eine Firma so lange an einem Nachfolger arbeitet, ist die Erwartungshaltung entsprechend hoch. Zumal uns Spieler nichts mehr ärgert, als eine vermeintliche Fortsetzung zum Vollpreis, die aber in Wahrheit den faden Beigeschmack einer Mission-Disk verbreitet. Neuerungen sind also gefragt. Und tatsächlich, Jagged Alliance 2 unterscheidet sich eindeutig vom Vorgänger. Diesen Eindruck konnten wir anhand einer spielbaren deutschen Version gewinnen, die sich rasant ihrer endgültigen Fertigstellung nähert. Eines schon vorweg: Das Warten hat sich gelohnt!



Auch der Nahkampf spielt eine Rolle. Der Feind macht gerade die einschneidende Bekanntschaft mit unserem Messer



Der Sci-Fi Modus verspricht einen ungewöhnlichen Gegner....



...dessen Entwicklungsphase hier eindrucksvoll vorgeführt wird,...



... sein Ursprung allerdings noch ein Geheimnis ist

Gameplay satt

Bereits der erste Teil besaß eine durchdachte Bedienung, die nur wenig Wünsche offen ließ. Die Programmierer scheinen wirklich die Briefe ihrer Kunden gelesen zu haben, denn die Söldner lassen sich nach wie vor auf die gleiche gelungene Weise durch das Gelände ziehen. Zusätzliche Optionen erleichtern Euch noch das Leben und erhöhen die taktische Tiefe des Nachfolgers. So ist es von nun an möglich, die Söldner im gebückten Zustand oder gar robbend fortzubewegen. Um die Auswahl zu vereinfachen, wurde neben der rechten Maustaste eine weitere Funktion integriert: Haltet Ihr die Taste eine Sekunde länger gedrückt, öffnet sich ein kleines Menü, das Euch alle in der jeweiligen Situation verfügbaren Aktionen anbietet.

Das Inventar wurde ebenfalls überholt und läßt sich nun einfacher und vor allen Dingen intuitiver bedienen. Gespräche mit Bewohnern der Insel werden über ein einblendbares Menü realisiert. Dabei könnt Ihr keine spezifischen Fragen stellen. Vielmehr gebt Ihr die



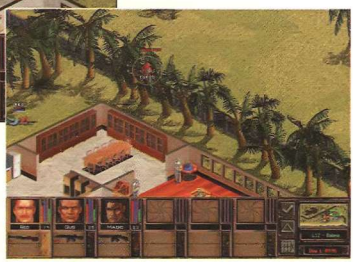
Die Landschaften besitzen viele sinnvolle Details

liance 2

auf seine Befreiung

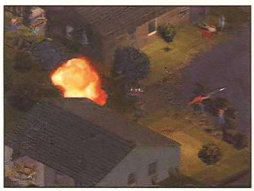


Auch durch geschlossene Fenster können die Gegner anvisiert werden. Die Scheiben zersplittern dabei effektvoll.





Fußbad: Eigenheiten des Geländeswie Felsen und Furten nutzen gewiefte Taktiker vorteilhaft



Rrrrumms: Dank mächtiger Kaliber sind nun die Häuser einsturzgefährdet..

Richtung vor, in die das Gespräch der Söldner verlaufen soll. Um selbst gewieften Strategen viel Freiraum für ausgefallene Manöver zu geben, legte Sirtech großen Wert darauf, die Interaktion mit der Umwelt so frei wie möglich zu gestalten. So könnt Ihr die Fahrzeuge zur Fortbewegung mißbrauchen oder am Wegesrand ganze Häuser dem Erdboden gleichmachen. Oder aber dem Hausherren aufs Dach steigen, denn die Fassadenkletterei wir nun auch unterstützt. Aus erhöhter Position läßt sich der Feind ohenhin viel besser in Schach halten.

Veteranen des Metavira-Problems werden sich erinnern, daß nur am Tage gekämpft werden konnte. Sobald die Nacht hereinbrach, wurden die Kämpfer automatisch vom Einsatzort abgezogen und begaben sich zur Ruhe. Oftmals war es der sprichwörtliche Kampf gegen die Zeit, um den einen Sektor noch einzunehmen. Dies gehört der Vergangenheit an. In Arulco wird zukünftig zu jeder Tages- und Nachtzeit gekämpft. Es liegt an Euch, wie lange die Söldner auf den Beinen bleiben. Natürlich gilt das gleiche auch für den Gegner, der sicherlich gerade im Schutz der Dunkelheit Attacken starten wird.

Größer & schöner

Der mitunter größte Reiz lag beim ersten Teil in der völligen Entscheidungsfreiheit des Spielers. Ihr mußtet nicht stur Mission für Mission eine Kampagne durchspielen. Vielmehr war das Land, respektive damals Insel, in Sektoren unterteilt. Ihr konntet frei entscheiden, welcher Landstrich als nächstes in Angriff genommen werden sollte. Lediglich die zwischendurch auftauchenden Untermissionen – beispielsweise die Einnahme einer Quelle, um die Frischwasserversorgung zu garantieren – unterbra-



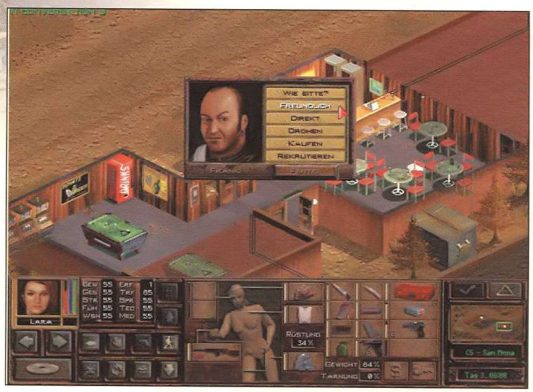
Der Waffenmarkt hält Ausrüstung für jeden Söldner-Geschmack bereit



Nimm zwei: Im SF-Modus ändern sich Spieleigenschaften und Gegner



Online-Shopping einmal anders. Via Internet wird mit den Söldnern verhandelt.



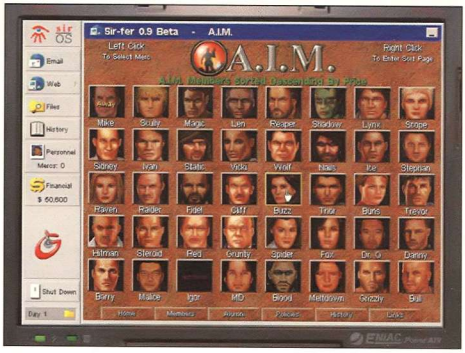
Diese zwielichtige Gestalt wird sicherlich einigen von Euch bekannt vorkommen. Ähnlichkeiten sind jedoch rein zufällig und keineswegs beabsichtigt.



Beeindruckende Explosionen erfreuen das Pyromanenherz in Jagged Alliance 2

chen den freien Spielfluß. Das Gelände besaß damals 60 Sektoren, im neuen Teil sind es derer beinahe 200. Im zu befreienden Land gibt es Städte, um die Ihr Euch primär kümmern solltet. Am Ende des Feldzuges kommt es zum finalen Kampf mit der bösen Herrscherin.

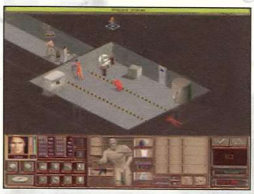
Einige Orte sind überlebenswichtig, da sie Minen besitzen, in denen Mineralien abgebaut werden. Diese Rohstoffe bedeuten klingende Münze, welche Ihr für bessere Ausrüstung und frische Söldner benötigt. Da Ihr selbstverständlich nicht überall gleichzeitig anwesend sein könnt, ist es wie gehabt möglich, Wachposten zu engagieren, die Euer Territorium vor unerwünschten Besuchern verteidigen. Natürlich sind diese Milizen kein Garant dafür, sorglos in die Zukunft zu blicken, denn bei einem Überfall können sie ebensogut versagen.



Wie sieht es denn heute auf dem Transfermarkt aus?



Vor jedem Einsatz könnt Ihr Eure Männer beliebig im Kartenausschnitt plazieren



Vorsicht, Hinterhalt: Bereits hinter der ersten Tür lauern drei Wachposten

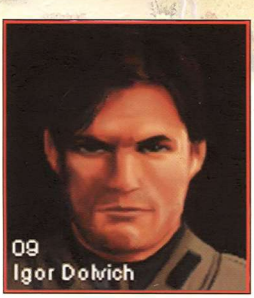


Das in Sektoren unterteilte Land muß von Euch komplett befreit werden

Um für Abwechslung zu sorgen, wurden viele Untermissionen eingebaut. Die Aufträge dafür erteilen Euch die Arulco-Bewohner selbständig. So dürft Ihr Euch als Retter in der Not betätigen oder mal ein paar Terroristen beseitigen, die Ihren Urlaub in der Nähe machen. Manche dieser Aufgaben sind nötig, um das Land zu befreien, andere hingegen nicht. Gerade die Story wird dabei für die eine oder andere Überraschung sorgen. Wenn zu Beginn des Spiels zwischen den Modi „realistisch" und „SF" gewählt werden muß, wird sich sicherlich der eine oder andere Stratege fragen, wo der Unterschied liegt. Soviel sei verraten: Obwohl das Spielziel bei beiden Varianten das gleiche ist, unterscheiden sich Story und Gegner. Außerdem überrascht die SF-Version mit Geschehnissen der dritten Art. Damit Euch im Verlauf des Spiels Eure Männer so richtig ans Herz wachsen, wurde allen Söldnern eine noch ausgeprägtere eigene Persönlichkeit spendiert. Jeder Kämpfer hat zudem seine



Ivan hat alles im Griff. Kein Gegner ist ihm zu hart oder zu flink.



„Laaas misch": Unser alter Freund Igor macht wieder

individuellen Stärken und Schwächen. So wird die Auswahl des passenden Teams oftmals zu einer Gratwanderung. Nicht jeder Kämpfer kommt mit allen Kollegen respektive Kolleginnen klar, und so kann es passieren, daß jemand seine Kündigung ausspricht, weil das neue Teammitglied inakzeptabel für ihn ist. Auch spontane Befehlsverweigerungen sind drin.





Die einzelnen Aktionen lassen sich bequem über das Menü auswählen

Grafisch besticht Jagged Alliance 2 durch einen Detaillevel, der bisher in Strategiespielen nicht vorhanden war. Die eigenen Männer bewegen sich nicht nur äußerst elegant und flüssig, vielmehr sind es gerade ihre persönlichen Bewegungsarten, die jedem Söldner einen individuellen Anstrich verleihen. Weiterhin läßt sich das Gelände im Gegensatz zu vielen anderen Genrevertretern sinnvoll ausnutzen: Flora und Fauna geben entsprechend ihrer Größe und Beschaffenheit unterschiedlichen Schutz. Ein Felsbrocken kommt da gelegener als ein Rosenbusch. Fenster sind gefährlich, eröffnen sie doch ein nettes Schußfeld. Die Scheiben zersplittern beim Beschuß, Wände werden bei größerem Kaliber eingerissen. Übrigens birgt die Natur selbst gewisse Gefahren: Raubtiere springen die tapferen Kämpfer aus dem Unterholz heraus an, und Geier stürzen sich auf gestürzte Kameraden. Das Problem vieler exzellenter Produkte war bisher die zuweilen mehr als schlechte Lokalisierung. Falsch übersetzte Texte oder miese Synchronsprecher ließen die Atmosphäre in ungeahnte Tiefen abtauchen. Der deutsche Publisher Topware Interactive hatte sich deshalb das ehrgeizige Ziel gesetzt, eine deutsche Fassung von Jagged Alliance 2 zu gestalten, die dem Original in Sachen Atmosphäre in nichts nachsteht. Daraufhin haben wir die deutsche Beta geprüft und mußten neidlos anerkennen: Operation gelungen. Mehr zum Thema Lokalisierung verrät unser folgendes Interview. *mw*



Was mag in diesem Labor geschehen sein?

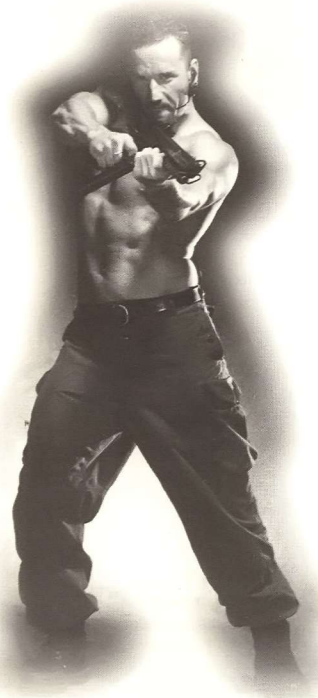
BETA-TEST?

Wir durften dem deutschen Sirtech-Lizenznehmer Topware Interactive nicht nur über die Schulter schauen, sondern deren beinahe fertige deutsche Version intensiv testspielen. Das dürft Ihr jetzt auch gleich tun, denn unsere Heft-CD beinhaltet exklusiv für Euch die neue **deutsche Demo**-Version, die bereits einen sehr guten Eindruck von dem Strategie-Hit vermittelt.

Danach dürfte jedem Genrefan klar sein, daß wir es hier mit einem kommenden Bestseller zu tun haben: Das geniale rundenbasierte Taktikspiel Jagged Alliance wird von seinem Nachfolger getoppt. Die Echtzeit zwischen den Kampfhandlungen sorgt für einen flüssigen Spielverlauf. Im Prinzip ähnelt Jagged schon sehr stark dem nicht minder schlechten Fallout, zumal die Söldner auch hier individuell ausgerüstet werden. Eindeutig besitzt Jagged Alliance 2 einen hohen Suchtfaktor. Am liebsten hätten wir es sofort in allen Einzelheiten bewertet, doch noch fehlen ein paar entscheidende Details. Auch der in diesem Fall sehr wichtige Multiplayer-Modus wurde noch nicht eingebaut. Aber Ihr könnt schon mal das Geld für das Spiel bereitlegen.

Maik Wöhler

Das Problem der Lokalisierung



Wenn eine Firma sich derart für die deutsche Version eines Produktes wie Jagged Alliance 2 einsetzt, lohnt sich ein Blick hinter die Kulissen. Frank Heukemes, ehemaliger PowerPlay-Redakteur und mittlerweile verantwortlicher Manager für die Lokalisierung bei Topware Interactive, trieb mit seinem Team einen gehörigen Aufwand. Was die Jagged-Lokalisierung auszeichnet, verriet er uns im Interview.

Power Play: Was wir bisher sehen konnten, sieht sehr vielversprechend aus. Was war der schwierigste Teil Eurer Arbeit?

Frank Heukemes: Viele US-Ausdrücke lassen sich unmöglich wörtlich übersetzen, da sonst der Sinn verloren gehen würde oder es einfach nur gekünstelt klingt. Viele Begriffe sind genau wie im Deutschen umgangssprachlich und müssen entsprechend übertragen werden. Außerdem haben wir genau darauf geachtet, genügend Sprecher einzusetzen, um keine Monotonie aufkommen zu lassen. Bei 130 Charakteren keine leichte Aufgabe...

PP: Und wie habt Ihr das Problem gelöst?

FH: Wir haben eng mit den verschiedenen Sprechern zusammengearbeitet, schließlich kennen sie sich in Ihrer Muttersprache am besten aus.

PP: Das klingt, als hättet ihr für jeden Söldner und jede Nationalität, die im Spiel vorkommt, den passenden Sprecher gefunden?

FH: Stimmt. Jagged Alliance lebt u.a. von der Atmosphäre, die durch die unterschiedlichen Söldner und ihre persönliche Sprache entsteht. Wir mußten dem Rechnung tragen. Glaub mir, es war nicht einfach, aber letztendlich haben wir es geschafft.

PP: Welche „Landsmänner" sind denn vertreten, um das zu erreichen?

FH: Ohje, da gibt es viele: Japaner, Spanier, Italiener, Dänen, Südamerikaner, Russen – mir fallen jetzt wirklich nicht alle ein, die wir aufgetrieben haben (lacht). Aber besonders schwierig war es, für die vielen amerikanischen und englischsprachigen Stimmen ausreichend viele Sprecher zu engagieren.

PP: Heißt das, ihr hattet verschiedene für die unterschiedlichen Dialekte?

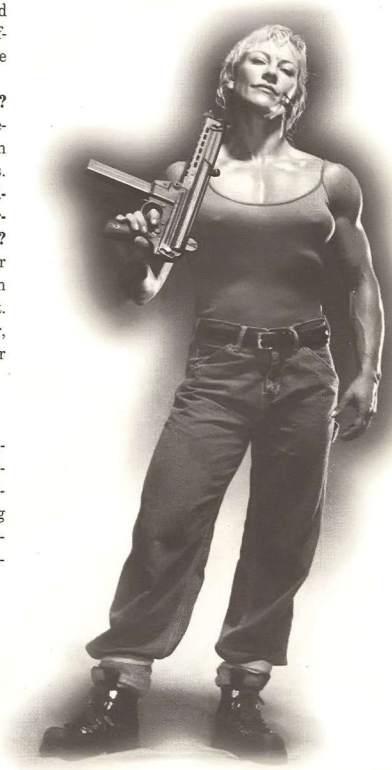
FH: Genau, denn das macht ja den Reiz aus. Aber wir hatten Glück und konnten wirklich jedem Söldner eine charakteristische Stimme verleihen.

PP: Die Portraits der Personen wurden nur gezeichnet, dennoch bewegen sie ihre Lippen völlig synchron. Wie ging das?

FH: Dafür haben wir ein kleines, aber durchaus feines und effektives Tool. Es prüft jedes WAV-File auf Pausen und paßt die Mimik des Charakters entsprechend an. Das war eine der wenigen einfachen Sachen bei der Lokalisierung. (lacht)

PP: Ok, kommen wir zu den schwierigeren Themen: Habt ihr Angst vor Indizierung? Schließlich werden Menschen gezielt getötet.

FH: Natürlich ist dieses Thema in Deutschland ernstzunehmen und wir mußten gewisse grafische Details verändern. Aber ich bin sicher, daß wir einen Weg gefunden haben, ohne die Atmosphäre zu schmälern. Die Gefahr einer Indizierung sehe ich nicht, da der erste Teil auch nicht auf dem Index steht.



Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
Bundesliga Manager `98
Deutsche Version
DM 79,99

CD-ROM

101 Airborne	DV x79,99
500 ccm Grand Prix	DV x74,99
688 Hunter Killer	DV 74,99
Addy Programme je	DV 69,99
Abenteuer a. d. Legoinsel	DV 49,99
Aber Hallo 2	34,99
Adrenix	DA 69,99
Age of Empires	DV 89,99
A.o.E. Neue Epoche 1	DV 19,99
A.o.E. Neue Epoche 2	DV 19,99
AH 64 Longbow 2	DV 79,00
Air Warrior 3	DV 69,99
Airline Tycoon	**DV69,99**
Alien Earth	DV 69,99
Anno 1602	DV 69,99
A 1602 Originaldata	DV x29,99
Anstoss 2	DV 69,99

CD-ROM

Dawn of War	DV x69,99
Deadlock 2	DV 79,00
Deathtrap Dungeon	DV 79,99
Deep Trouble	DV x39,99
Demonworld	DV 69,99
Der Aufstieg	DV 29,99
Der Industriegiant Gold	DV 59,99
Der Kanzler	**DV 39,99**
Diablo	DA 49,99
Diablo-Hellfire	DA 34,99
Die by the Sword	DV 79,99
Die Siedler 2 + DATA	DV 59,99
Die Siedler 3	DV x69,99
Die Versuchung	DV 74,99
Die Völker	DV x74,99
Dominion-Starmover Gift 3	**DV 79,99**

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
http://www.callnplay.de



Have a Nice Day II
Deutsche Version
DM 74,99

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

Anstoss 2 DATA	DV 24,99
Apache Havoc	DV x74,99
Army Men	DV 69,99
Art of War	DV x74,99
Ashgan Facts	DV x74,99
Asse der Tiefe	DV 44,99
Autobahn Raser	DV 54,99
Axis & Allies	DV x74,99

Wir führen
Lösungen
ab DM 9,90

Baldurs Gate	DV x74,99
Baphomets Fluch 2	DV 69,99
Best of Voodo	DV 49,99
Biing 2	DV x74,99
Billard Nights	DA 69,99
Bio Freaks	DV x69,99
Blade Runner	DV 84,99
Börsenfieber	DV 69,99
Bonn Overt Skat	DV 39,99
Bundesl. Manager 98	**DV 79,99**
Bundesl.Man.Compilat.	DV 54,99

Droiyan	**DA 74,99**
DSF Fußballmanager	DV 39,99
Dune 2000	**DV 74,99**
Dungeon Keeper+Data	DV 76,99
Dungeon Keeper Data	DV 29,99
Dunkle Mannöver	DV 69,99
Dynasty General	DV x69,99
Easternfront	DV 59,99
Easternfront Data	DV x24,99
Emergency	DV 59,99
F1 Racing/UBI Soft	DV 69,99
F15	DV 79,00
F 16 Agressor	DV 74,99
F 16 Fighting Falcon	DA 64,99
F22 Raptor/Novalogic	DA 74,99
Falcon 4.0	DV x69,99
Fallout	DV 69,99
Fields of Fire	DV 74,99
Fighter Squadron	DV x74,99
Fighting Force	DA 79,99
Final Fantasy 7	**DV 79,99**
Flight Unlimited 2	DV 79,99
Flugsimulator 98	DV 109,99
Forsaken	DV 79,99
Frankreich '98 Die WM	DV 89,99
Fritz 5 Schach	DV 119,99
Gadget	DV 64,99
Gangsters	DV x79,99

Suchen Sie gute Software

Incubation
Battle Zone
Heavy Gear
Schleichfahrt
Extreme Assault
Zorck Großinquisitor

zum kleinen Preis z.B. zum Füllen der DM 100,- damit wir Sie **VERSANDKOSTENFREI** beliefern?
Deutsche Versionen jedes Spiel nur DM 24,99



Comanche 3.0 Gold
Deutsche Version
DM 79,99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Caesar Gold Edition:	DV 39,99
· Caesar 1	
· Caesar 2	
· Lösungsheft	
Caesar 3 / Sierra	DV x79,99
Castrol Honda Superbike	DV 79,99
Charly Naseweis	DV 44,99
Chart Buster	DV 54,99
Civilization 2	DV 39,99
Civilization Netzw.	DV 39,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV 24,99
Civil War General 2	DV 64,99
Claw	DV 44,99
Cluedo 2	DV x59,99
Colin Mc Rae Rallay	**DV x74,99**
Comanche 3.0 Gold	**DV 79,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV 29,99
Commandos	**DV 79,99**
Conflict: Freespace	DV 79,99

Game, Net + Match	DV 59,99
Gex 2/3D	DA 74,99
Golf 4.0 Micropose	**DV 89,99**
Golf PRO	DV 69,99
Grand Prix Legends	DV x79,99
Grand Prix 500 ccm	**DVx74,99**
Gut gemischt Kartensp.	DV x44,99
G. Zeiten schl. Zeiten	**DV 49,99**
Half-Life	DV x79,99
Hattrick Wins	**DV 69,99**
Have a Nice Day 2	**DV 74,99**
Heart of Darkness	DV 64,99
H.E.D.Z.	DV x74,99
Heroes o.M&M Samml.	DV 79,99
● Heroes o. M&M 1	
● Heroes o. M&M 2	
● Heroes o. M&M 2 Data	
Hexplore	DV 69,99
Hugo 6	DV 59,99
Hugo die Zaubereiche	DV 39,99
I-Panzer 44	DV 69,99
Incoming	DV 89,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Creatures 2	**DV 69,99**
Crimson Wars	DV x39,99
Croc	DA 79,00
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit	**DV 74,99**
Dark Omen	DV 79,00
Dark Reign	DV 29,99
Dark Reign DATA	DV 29,99
Das fünfte Element	DV i.V.

Incubation/Battle Isle 4	DV 24,99
Incubation Data	DV 29,99
Interstate 76:Nitro Riders	DA 44,99
Intervention	DV x74,99
Jack Nicklas Golf 5	DA 74,99
Jedi Knight	DA 79,99
Jedi Knight Data	DV 29,99
John Maddon 98	DV 79,99
John Maddon 99	DV x79,99

Dominion
Deutsche Version
DM 79,99

Police Quest SWAT 2 Erscheint 15. September!
Deutsche Version
DM 69,99

Knights & Merchants
Deutsche Version
DM 69,99

Eastern Front Mission CD Erscheint 15.9.!
Deutsche Version
DM 24,99

Starcraft Originaldata Erscheint 15. September!
Deutsche Version
DM 34,99

Dune 2000
Deutsche Version
DM 74,99

John Sinclair	DV 69,99
KKND 2	DV 64,99
Knight & Merchants	**DV 69,99**
Knock Out Kings	DV x79,99
Lady, Mage & Knight	DV x84,99
Lands of Lore 2	DV 69,99
Links LS 98	DV 79,99
Lode Runner 2	DV x69,99
Lords of Magic	DV 69,99
Löwenzahn	DV 39,99
Löwenzahn 2	DV 39,99
M1 Tank Platoon 2	DV 69,99

Ständig neue Importversionen vorrätig!

Maikai	DV x69,99
Manz Weg d. schw. Macht	DV 74,99
Mastermind	DV 34,99
MAX 2	DV 79,99
Mayday	**DV 69,99**
Mechcommander	**DV 69,99**
Mechwarrior 3	DV i.V.
Megapack 9	DV 69,99
Missing in Aktion	**DA x69,99**

Micro M. V 3	DV 69,99
Micropose Strategy:	DV 69,99
· Civilization 2	
· X - Com Apocalypse	
· Magic die Zusammenkunft	
Might & Magic 6	DV 74,99
Monkey Island 3	DV 79,99
Monopoly	DV 54,99
Monster Truck Madness 2	DV 89,99
Moto Racer 2	DV x79,99
Motorcross Madness	DV x84,99
Motorhead	DA 79,99
Motor Mash	DV 49,99
Motto Racer / Win95	DV 76,99
Myth	DV 79,99
NBA Live 98	DV 79,00
NBA Live 99	DV x79,99
NBA Action 98	DA 49,99
Need for Speed 3	DV x79,99
NHL Hockey 98	DV 74,99
NHL Hockey 99	DV x79,99
NHL Power. Hockey 98	DA 69,99
Of Light and Darkness	DV 69,99
Off Road Challenge	DV x69,99
Outcast	**DV x84,99**
Outwars	**DV 89,99**
Pandemonium 2	DA 74,99

CD-ROM

Panzer Commander	**DV 69,99**
Peron	DV 39,99
Perry Rhodan o. Eastside	DV 69,99
Perry Rhodan Adventure	DV 69,99
Police Quest SWAT 2	**DVx69,99**
Project Airos	DA 74,99
Pro Pilot	DV 79,99
Prost Grand Prix 98	DV 69,99
Quest of Glory 5	DV x79,99
Rallay Generation	DV x69,99
Raymans World	DV 49,99
Reah	DA x74,99
Rebellion	DV 79,99
Recoil	DV 74,99
Red Baron 2	DV 64,99
Red Line Racer	DV 69,99
Rent a Hero	DV x79,99
Requiem	DV x69,99
Ring - Helden u. Götter	DV x74,99
Rising Lands	DV 69,99
Risiko	DV 59,99
Riven / Myst 2	DV 69,99
Riverworld	DV x74,99
Saga - Age o. t. Vikings	DV x74,99
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
Sim City 3000	DV x84,99
SIN	**DA 74,99**
Snow Racer 98	DV x59,99
Soldier at War	DV 69,99
Spec Ops	**DV 74,99**
Starcraft Data Original	DV x34,99
Starcraft	DV 79,99
Starfleet Academy	DV 69,99
Starfleet Academy Data	DV 29,99
Starship Titanic	DA 69,99
Star Trek First Contact	DV i.V.
Streets of Sim City	DV 79,99
Team Apache	DV 69,99
Tennis Manager	DV 34,99
Tenth Planet	DV 69,99
Test Drive 4	DV 79,00
Test Drive 5	DV x79,99
Tex Murphy: Overseer	DV 42,99
TFX 3: F22	DV 74,99
TFX 3: F22 Data	DV 29,99
The Reap	DV 64,99
Theatre of Pain	DV x74,99
Tides of War	DV x74,99
Tiger Woods 99	DA x79,99
Tini Trails	DV 59,99
Titanic	DV 39,99
Tomb Raider 1 Dir.Cut	DV 39,99
Tomb Raider 2	DV 79,99
Tonic Trouble	DV x69,99
Tonka Notruf	DV x44,99
Total Annihilation	DV 49,99
T. Anni.-Battle Tactics	DV 34,99
T. Anni.- Core Offensive	DV 34,99
Tribal Rage	DV 74,99
Unreal	DV 79,99
Unreal Developer Level	DV x34,99
Unreal Level Editor	DV x34,99
Ultima Race Pro	DV 59,99
Uprising	DV 69,99
US Racing Power:	DA 44,99
· Nascar Racing 2	
· Indy Car Racing 2	
V 2000	DV x74,99
Viva Football	DV x69,99
War Breeds	DV 44,99
War Games	**DV 79,99**
Warlord 3	DV 74,99
Warlord 3 Data	**DV 39,99**
Wing Prophecy Gold	DV x79,99
World League Soccer 98	DV 74,99
Worms 2	DV 39,99
X-Com: Interseptor	DV 69,99
X-Files	**DV 79,99**
X-Wing vs. Tie Fighter	DV 84,99
X-Wing vs. Tie F. Data	DV 39,99
Xenocracy	DV 69,99
XLR 8	DV x69,99
You Don´t Know Jack	DV 59,99
Youngblood	DA 79,99
Zeus	DV 54,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 D Pinball 1+ 2	DA 29,99
3 Skulls o. t. Tolteks	DV 29,99
AH64 Longbow	DV 29,99
Akte Europa	DV 29,99
Albion	DV 24,99

Angebote: (Fortsetzung)

Baphomets Fluch 1	DV 19,99
Battle Isle 3	DV 24,99
Battle Zone	**DV 24,99**
Beast u. Bumpk	DV 29,99
Bleifuß 2	DV 24,99
Bleifuß Fun	DV 24,99
Civilization 1	DV 24,99
Colonization	DV 24,99
Creatures	DV 29,99
Dark Reign	DV 29,99
Die Fugger 2	DV 24,99
Die Siedler 1	DV 24,99
Die total ver. Rallay	DV 24,99
Extreme Assault	DV 24,99
Fifa Soccer Manager	DV 29,99
Fritz 4 Schach	DV 39,99
Heavy Gear	DV 24,99
Holiday Island	DV 19,99
Imperialismus	DV 29,99
Incubation	**DV 24,99**
Indiana Jones 3+4	DV 24,99
Interstate 76	DV 29,99
JSF Fighter	DV 34,99
KKND	DV 29,99
Links LS 97	DA 29,99
Master of Orion 2	DV 24,99
Mechwar. Mercenary	DV 24,99
Monkey Island 1+2	DV 24,99
Monopoly Star Wars	DV x29,99
Need for Speed 2 Edition	DV 29,99
NHL Hockey 97	DV 29,99
Panzergeneral 3D	DV 39,99
Pirates Gold	DV 24,99
POD Planet o. Death	DV 29,99
POD Planet o. D. DATA	DV 19,99
Privateer 2	DV 29,99
Pro Pinball the Web	DA 19,99
Pro Pinball Timeshock	DA x29,99
Puppen, Perlen u. Pistolen	DV 19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA 24,99
Realm o. t. Haunting	DV 34,99
Rebel Assault 2	DV 29,99
Resident Evil	**DV 24,99**
Road Rash	DV 29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV 24,99
Schleichfahrt	DV 24,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Sherlock Holmes 2	DV 29,99
Shivers 2	DV 29,99
Silent Hunter Comp.	DV 39,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 24,99
Star Trek Generation	**DV 24,99**
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
Toca Touring Car	DV x29,99
Transp. Tycoon + Data	DV 24,99
Trivial Pursuit	DV 34,99
U.F.O.	DV 24,99
US Navy Fighter 97	DV 29,99
Vermeer	DV 29,99
Warcraft 2	DV 29,99
Wing Commander 4	DV 34,99
Worms + DATA	DV 24,99
Worms 2	**DV 39,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
Yathzee	DV 19,99
Z + Expansion Pack	DV 29,99
Zorck: Großinquisitor	**DV 24,99**
Zorck Nemesis	DV 29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	a.A.
Voodo II	a.A.
Fanatec Programator	69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale	154,99
Comm. & Conqu. Trackball	79,99
Microsoft Joystick	
Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Joystick	
Sidewinder Precision Pro	119,99
Microsoft Sidewinder	
Game Pad	69,99
Gravis Game Pad	19,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Game Pad X- Terminator	89,99
Gravis Joyst. Analog Pro	39,99
Gravis Joyst. Blackhawk	49,99
Gravis Firebird 2	69,99
Gravis Thunderbird	59,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Formula 1	
Racing Wheel	
incl. Fußpedale und neuen Optionen!	234,99

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

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

Urban Assault

Die Städte der Zukunft – und ihr Ende durch Kriegseinwirkungen

Das neue Subgenre der Actionstrategie treibt weitere Blüten. Nach Uprising und Battlezone, die Aufregung und Verwirrung in die friedliche Strategiegemeinde gebracht hatten, wagt das Berliner Entwicklerteam Terratools einen Vorstoß in dieses weitgehend noch unerforschte Gelände. Strategische Echtzeitentscheidungen gepaart mit schweißtreibender Action – sprich Egoballerei – machen auch im Fall von Urban Assault das Spielprinzip aus. Angesiedelt in der Mitte des nächsten Jahrhunderts, spielt es sich in den vom Dauerkrieg verwüsteten Städten dieses Planeten ab. Und was Ihr dabei tut, wird die Städte nicht eben gesünder machen. Eure Basisstation ist Ausgangspunkt und Königsfigur im Spiel – verliert Ihr die Station, dann ist auch die Mission gescheitert. Die Wirtschaftsgrundlage allen unseligen Wirkens ist Energie, die von der Basis oder freistehenden Kraftwerken erzeugt wird, und zwar in Abhängigkeit von der Anzahl der umliegenden eigenen Planquadrate. Ist doch auch ein Prinzip, oder? Bei ausreichend vorhandener Energie lassen sich die zur Verfügung stehenden Units "generieren". So aus der Luft. Typisch für die Actionstrategie ist die voreingestellte Sichtweise: ein Ausblick aufs Kampfgelände. Von der Werkzeugleiste am unteren Bildschirmrand ausgehend, lassen sich halbtransparente Fenster wie die Übersichtskarte oder ein Einheitenmanager einblenden. Wollt Ihr das Heft selbst in die Hand nehmen, könnt Ihr in eines der Gefährte oder auch einen Geschützturm der Basis springen, um höchstpersönlich den Gegner Mores zu lehren. Nach absolviertem Tutorial kämpft Ihr Euch durch vierzig Missionen und zerballert 45 verschiedene Units und 100 Gebäude. Das Zusammenspiel von strategischer Übersicht in den Hilfsfenstern und dem persönlichen Geballer macht tatsächlich Spaß, allerdings hinkt die Grafik trotz 3d-Beschleunigung gewaltig hinter der Konkurrenz her. Spieltiefe darf ebenfalls nicht eingefordert werden, die Präsentation ist hübsch, das Spiel geradlinig – das war´s. *fe*



Feuerbälle sind anscheinend auch im nächsten Jahrhundert noch sehr beliebt



In der Boden-Luft-Schlacht kommt Spannung auf



Das Fadenkreuz immer schön auf die Polygongegner richten!



Die Ego-Ansicht aus dem Cockpit des Kampfgefährts, rechts oben die strategische Karte



Fritz Effenberger

GUT

Urban Assault ist meiner persönlichen Meinung nach etwas zu simpel geraten. Die Strategie kommt zu kurz und erschöpft sich im Sichern von abstrakten Geländequadraten zur Energieversorgung und gelegentlichen Verteidigungstaktiken. Die Actionbetonung läßt uns dagegen manche unterhaltsame Finte ausprobieren. Geländehindernisse und Gebäude können als Deckung benutzt werden, flinkes Herumkurven und rechtzeitiges Feuern kann den Feind um seine Basisstation bringen, und die Geschützturmeinsätze gegen anfliegende Feindhubschrauber sind launiges SciFi-Geballer. Schade, daß die Optik nicht ganz zeitgemäß daherkommt, verglichen mit Battlezone oder Incoming bleibt das neueste Kriegsspiel in Microsofts Produktpalette blaß und unauffällig. Trotz alledem hat Urban Assault seinen ganz eigenen Spaßfaktor, mit schön düsterer Atmosphäre, Käsekästchenknobeleien und simplem Arkade-Gameplay. Es ist einfacher und übersichtlicher zu bedienen als die Konkurrenzprodukte und auch für Genreeinsteiger zu empfehlen.

Name	Urban Assault
Genre	Actionstrategie
Hersteller	Terratools/ Microsoft
Schwierigkeit	mittel
Preis	99 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 70 MB HD, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik

Empfohlen
P 200, 32 MB RAM, 140 MB HD, 4 MB 3dfx

Grafik **74%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
75%	73%

Total Annihilation – Battle Tactics

Nachschub für Bildschirmgeneräle: Zum Strategiehit TA kommt das zweite Erweiterungspack. Was bringt es Neues? Zunächst sind alle Einheiten und Patches des ersten Packs – die Core Offensive – enthalten, eine Handvoll hübscher Multiplayerkarten und keine neue Kampagne. Wie? Richtig, statt dessen beschritt Cavedog neue Wege der Freizeitgestaltung. In Battle Tactics müßt Ihr nicht Mission für Mission Eure Basis hegen und pflegen und bei angehäuften Bot- und Hover-Heeren den Gegner vaporisieren, sondern werdet in respektablen 100 Einzelmissionen vor die verschiedensten Aufgaben gestellt. Arm- und Corestreitkräfte bekämpfen sich in brenzligen Situationen, die in verschiedene Spieldauerzeiten eingeteilt sind, von superkurz (in 10 Minuten zu schaffen) bis lang (mindestens 45 Minuten). Die Schwierigkeitsgrade variieren ebenfalls, von Lehrling bis Altmeister. Sämtliche Taktiken und Strategien, auch solche die der Solo- und Multiplayer selten einsetzt, werden hier durchexerziert. Vor allem für Solospieler und zum Aufbau der strategischen Fähigkeiten für erbitterte Netz- und Internetpartien ist Battle Tactics zu empfehlen. Alle Karten und Erweiterungen werden auf Festplatte kopiert, zum Spielen benötigt Ihr allerdings wieder die Original TA-CD. *fe*



Spezielle Aufgaben sind im zweiten TA Erweiterungspack zu lösen: Hier die klassische Panzerschlacht



SUPER

Wer von TA immer noch nicht genug hat (wie ich), der wird sich über diese Masse an neuen, teilweise hochkniffligen Einsätzen freuen. Vor allem die ungewöhnlicheren Szenarien, die weit über konventionelle Panzer- und Seeschlachten hinausgehen, zeigen neue Facetten dieses Ausnahmestrategiespiels. Für alle echten TA-Fans ein Muß.

Name **Total Annihilation – Battle Tactics**
Genre ...Echtzeitstrategie
Hersteller ....Cavedog/GT
Preis .....35 Mark
Multiplayer .alle Optionen, ...bis 10 Spieler

Mindestanforderung
P166, 32Mb RAM, 100MB HD, 4xCD, 1MB Grafik

Grafik 85%
Sound 89%
Spielspaß

Solo	Multi
86%	83%

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

ADDY Lernsoftware Je 67.90 * Commandos- offiz. Taktikbuch 19,90 .

CD Rom Spiele:

688i Hunter Killer	DV	75,90
ACM 1918 *		74,90
Addicton Pinball	DV	48,90
Adidas Power Soccer 98	DV	73,90
Age of Empire	DV	84,90
- Die neue Epoche	DV	26,90
- german. Offensive	DV	24,90
Age of Empires 2 *	DV	i.V.
AR-64D Longbow 2	DV	72,90
Airline Tycoon *	DV	72,90
Alien Intelligence *	DV	69,90
Anno 1602	DV	71,90
- Pirates Isle	DV	27,90
- Zu neuen Ufern	DV	25,90
Anstoss 2 GOLD *	DV	59,90
Antigatchi: Der Kanzler	DV	39,90
Army Men	DA	73,90
Autobahn Raser	DV	53,90
Babylon 5 Guided.Tour	DA	24,90
Baldurs Gate *	DV	76,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90
Battlespire *		73,90
Bleng 2 *	DV	67,90
Billard Nights *	DA	67,90
Black Dahlia *	DV	71,90
Blechtas Rally	DV	52,90
Börsenfieber	DV	73,90
Bonn Ouvert *	DV	39,90 -
Bundesliga Man. 98 *	DV	79,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90
- Vergeltungsschlag	DV	27,90
C+C 3: Tiberian Sun *	DV	92,90
C+C 3: Tiberian Sun *	EV	i.V.
Caesar 3 *	DV	78,90
Caesar Gold Edition	DV	38,90
Carmageddon Max		
Pack-Fahrt z.Hölle	DV	49,90
CART Prescision Racing	DV	85,90
Castr. Honda Superbike	DV	73,90
Cham Man Allstar *		69,90
Chartbuster *	DV	51,90
Civil War General 2	DV	64,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV	65,90
Claw	DV	40,90
Close Combat 2.0	DV	85,90
Colin McRae Rally *	DV	76,90
Comanche 3.0 Gold *	DV	74,90
Command+Conq. SVGA		87,90
Commandos	DV	79,90
- offiz. Taktikbuch		19,90
Conflict: Freespace	DV	75,90
Corp Wars *	DV	63,90
Creatures 2 *	DV	74,90
Crime Killer *		71,90
Croc	DA	73,90
Cromagnon-Wiege d. *	DV	72,90
D-Sat 2.0	DV	37,90
Daggerfall	DA	72,90
Daikatana *	DV	78,90
Dark Reign - Mission P.	DV	37,90
Days of Oblivion	DA	65,90
Deadlock Shrine Wars	DV	73,90
Deathtrap Dungeon	DV	78,90
D.Industrie Gigant Gold	DV	62,90
Der Planer Gold	DV	43,90
Destruction Derby 2	DV	26,90
Diablo	DA	52,90
Diablo - Hellfire	DA	35,90
Die by the Sword	DV	79,90
Die Siedler 2 Gold Ed.	DV	54,90
Die Siedler 3	DV	69,90
Die Versuchung	DV	73,90
Dominion-Storm ... *	DV	69,90
Droiyan	DA	71,90
DSF Fussballman. '98	DV	39,90
DSF Off Road	DV	46,90
Duckman *	DV	59,90
Dune 2000 *	DV	74,90
Dungeon Keeper 2 *	EV	81,90
Dungeon Keeper Gold	DV	74,90
- Deeper Dungeon		33,90
Dungeon Keeper 2 *		i.V.
Earth 2140 Gold Ed.	DV	41,90
Elder Scrolls Red Guard *		73,90
Emergency (Topware)	DV	59,90
F-15 (Jane's)	DV	73,90
F-16 Agressor *	DV	73,90
F-22 ADF (TFX 3)	DV	75,90
- Red Sea Operations	DV	33,90
F1 Racing Simulation	DV	71,90
Falcon 4.0 *	DV	71,90
Fallout	DV	72,90
Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	72,90
Fighter Squadron *		74,90
Fighting Force	DV	77,90
Final Fantasy VII	DV	79,90
First Contact *		i.V.
Flight Simulator 98	DV	105,90
FLMK - Lady, Mage & Knight *		i.V.
Lode Runner 2 *		72,90
Lords of Magic	DV	66,90
Lords Royal Edition	DV	68,90
Lucky Luke	DV	32,90
Lula Inside	DV	29,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90
Machines *		i.V.
Mad Trax *		74,90
Mailkeri *	DA	73,90
Game, Net & Match	DV	56,90
Gex 3D	DA	79,90
Golf 4.0	DA	86,90
Grand Prix 500cc *	DV	72,90
Grand Prix Legends *	DV	78,90
Grand Theft Auto	DV	61,90
Grim Fandango *	DV	73,90
H. I. D. Z. *	DV	73,90
Halflife *	DV	78,90
Halflife *	EV	81,90
Hardball 6	DA	72,90
Heart of Darkness	DV	62,90
Heavy Gear 2 *	DV	78,90
Heretic 2 *	EV	78,90
Hero, Night + Magic 2	DV	55,90
Hexen 2 - Mission		36,90
Hexplore	DV	71,90
Hugo Gold *	DV	43,90
I-War	DV	74,90
iF/A-18 E Carrier Str. *	DV	73,90
Incoming	DV	85,90
Incubation - Mission	DV	33,90
Indiana Jones 5 *		i.V.
Int. Football '98 *	DV	67,90
Interstate 76 Nitro Rid.	DA	44,90
Ipanzer 44	DA	73,90
Jagged Alliance 2 *	DV	72,90
Jazz Jackrabbit 2	DV	58,90
Jedi Alliance	DV	25,90
Jedi Knight	DV	79,90
- Mysteries o.t. Sith	DA	37,90
Jet Fighter Fullburn *		76,90
John Sinclair	DV	72,90
J.Herbert's Grand Prix*	DA	i.V.
Judge Dredd Pinball	DA	31,90
KKND 2 - Krossfire	DV	59,90
Klingon Honor Guard *		i.V.
Knights & Merchants *	DV	65,90
Lands of Lore 2	DV	73,90
Lands of Lore 3 *	DV	79,90
Larry 1-6	DA	49,90
Larry's Casino *	DV	48,90
Liath *		74,90
Links LS '98	DA	77,90
- Kurs Kollektion 4	DV	57,90
Privateer 2: The Darkening	DV	79,90
Resident Evil 1		27,90
Royal Rpsk		29,90
Schlechthart		29,90
Theme Hospital *		32,90
Warcraft 2 *		27,90
Wet - The Sexy Empire		42,90
Wing Commander 4		37,90
Zork: Der Großinquisitor		26,90

tOp tiTel

Knights+Merchants	65,90
Grand Prix Legends *	78,90
Prey *	i.V.
SIN *	75,90
Halflife *	78,90
Daikatana *	78,90
Dune 2000 *	74,90
Comanche 3 Gold *	74,90

Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Gravis Gamepad xTerminator	96,90
Sidewinder Gamepad	69,90
Sidewinder Freestyle	125,00
Sidewinder- Force Feedback pro	249,00
Sidewinder Precision Pro	125,00
- Force Feedback PACK	369,00
Saitek PC-Dash	124,00
Diamond Monster 3D	179,00
Diamond Monster II 12 MB ohne Spiele	479,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB	559,00
Miro Highscore 2 12 MB	615,00
Maxi Gamer 3D 2 -12MB	499,00
CD - Rohlinge ab	2,70

LoW BudGet

Battlezone	26,90	Mechwarrior 2 *	26,90
Buccaneer	27,90	Need for Speed 2 Spec. Ed.	32,90
Carmageddon Fahrt z.Hölle	26,90	Panzer General 3D	39,90
Civilization 2 Multiplayer *	39,90	Phantasmagoria 1	29,90
Dark Reign	35,90	Privateer 2: The Darkening	29,90
Floyd	35,90	Resident Evil 1	27,90
Formel 1	37,90	Royal Rpsk	29,90
Heavy Gear	26,90	Schlechthart	29,90
Hexen 2	29,90	Theme Hospital *	32,90
Incubation	29,90	Warcraft 2 *	27,90
JSF Joint Strike Fighter	36,90	Wet - The Sexy Empire	42,90
Little Big Adventure 2 *	32,90	Wing Commander 4	37,90
Master of Orion 2	25,00	Zork: Der Großinquisitor	26,90

PSX: Konsole 289,- N64: Konsole 299,-

Tekken 3	69,90	Iggys Rocking Ball	84,90
Xploder	76,90	Bania Kazooie	84,90
Multinarm Set	29,90	WWF: Warzone	102,90

CD Rom Spiele:

Mana: Weg d.s. Macht *		73,90
Manhatten *	DV	71,90
MAX 2	DV	75,90
Mayday *	DV	71,90
Mechcommander	DV	67,90
Mechcommander	DV	88,90
Mechwarrior 3 *	DA	i.V.
Metro-Police *		i.V.
MIA - Missing i.Action *	DA	69,90
Micro Machines V3	DA	68,90
Might + Magic 6	DV	71,90
Monkey Island 3	DV	82,90
Monster Truck Mad. 2	DV	88,90
MotorHead	DA	73,90
Mystery Islands *	DV	72,90
Myth-Kreuzzug ins Ung.	DV	79,90
NAM (3D Shooter)	US	79,90
NBA '98	DV	72,90
Need for Speed 3 *	DV	76,90
Newman Haas Racing *	DV	75,90
NHL '98	DV	72,90
Nice 2 *	DV	72,90
Nightmare Creatures	EV	59,90
Of Light and Darkness	DV	69,90
Outcast *		i.V.
Outlaws	DV	72,50
Outwars	DV	85,90
Panzer Commander	DV	66,90
Pete Sampras Tennis 97	DV	27,90
Pizza Syndicate *	DV	71,90
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90
Populous 3rd Coming *	DV	75,90
Power Chess 2.0 *	DV	39,90
Prey *		i.V.
Pro Pinball-Flipper M.	DV	53,90
Project Airas	DA	73,90
Prost Grand Prix '98	DV	62,90
Queen: The Eye	DV	73,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90
Quest for Glory Coll.	DA	49,90
Rage of Mages *	DA	85,90
Railroad Tycoon 2 *		i.V.
Rally Generation *	DV	73,90
Rash *	DV	76,90
Rebellion	DV	72,90
Recoil *		73,90
Red Baron 2	DV	65,90
Rent a Hero *	DV	75,90
Requiem *	DA	73,90
Riven (Myst 2)	DV	71,90
Riverworld *	DV	77,90
RoboRumble	DV	66,90
San Fransisco Rush *	DV	74,90
Secret of Vulcan Fury *		81,90
Sentinel Returns *		i.V.
Seven Kingd. Anc. Adv.	DV	61,90
Shanghai Dynasty	DV	44,90
Sierra - Pro Pilot	DV	75,90
Silent Hunter Com. Ed.	DV	72,90
Sim City 3000 *	DV	82,90
SIN *	DV	75,90
SIN *	EV	81,90
Soldiers at War	DA	66,90
Sonic R *	DA	53,90
Spearhead *	DV	73,90
Spec Ops: Ranger Ass.	DV	69,90
Star Trek: Fleet Acade.	DV	75,90
Star Trek: Generations	DV	39,90
Star Wars: Force Com. *		i.V.
Starcraft	DV	81,90
- Broodwar *	DV	36,90
- Game On! *		29,90
- Insurrection	DV	28,90
- StarCraft	DV	26,90
Stratosphere *	DV	73,90
Superbike World Ch. *	DA	73,90
Team Apache	DV	66,90
Tex Murphy Overseer	DV	46,90
The House of the Dead	DA	67,90
Tides of War *		72,90
Tie Fighter	DV	34,90
Time Warp *	DA	46,90
Tiny Trails	DV	53,90
Tomb Raider 3 *	DV	i.V.
Tomb Raider Dir. Cut	DV	42,90
Tonic Trouble *	DA	73,90
Tonka Notruf! *	DA	46,90
Total Annihilation	DV	47,90
- Core Offensive	DV	37,90
Trespasser *		i.V.
Tunguska *		74,90
Turok 2-Seads of Evil *	DV	i.V.
Twisted Metal 2 *		i.V.
Ultima 9 *		i.V.
Ultima Online		92,90
Unreal	DV	79,90
Unreal - uncut	EV	79,90
- Unreality	DA	24,90
- Developer Levels *		35,90
- Level Editor *		35,90
Urban Assault	DV	82,90
V-Rally *	DV	77,90
Vangers *	DA	73,90
VIVA Football *		73,90
War Games *	DV	74,90
Warlords 3-Darklords *	DV	39,90
Wartorn *		i.V.
Wet Attack *	DV	85,90
Windows '98 - Update	DV	189,00
Wing Commander 5	DV	72,90
World Leaque Soccer 98	DV	71,90
World Rally Fever	DV	25,00
Worldmanager 98 *		73,90
Worms 2	DV	39,90
Wrecking Crew *	DA	75,90
X-Car *	DA	73,90
X-Com Bundle	DV	65,90
X-Com Interceptor	DV	65,90
X-Files: The Game	EV	76,90
X-Files: The Game *	DV	76,90
X-Files: Unrestrict. Aces	DA	45,90
X-Wing vs. Tiefighter	DV	79,90
- Missionen	DV	36,90
Youngblood *	DA	80,90
Zeus *	DV	51,90

Hardware

Soundblaster 16 Value	63,00
Soundblaster AWE 64 Val.	125,00
MaxiSound Homestudio 2	269,00
MaxiSound Dynamic 3D	215,00
Diamond Viper PCI	159,00
Diamond Viper AGP	159,00
Orchid Righteous I	199,00
Righteous II 12 MB	599,00
Flightboard für Flusi 98	299,00
Thrustmaster F1 Lenkrad	239,00
- Rage 3D	57,00
CH F-16 Fighterstick	192,00
Eagle Max	89,90
Verbal Commander	164,90

SAMMLUNGEN

486 Explosion *	DV	47,90
Best o.Microprose Strat.	DV	66,90
Best of Voodoo Camp.	DV	53,90
Game Box 2-50 Titel	DV	35,90
Gold Games 2	DV	39,90
Lucas Arts 10 Advent.	DV	57,90
Mega Pack 9	DV	68,90
Role Play Game Camp.	DA	59,90
Total Heaven 2 *	DV	69,90
Ultimate Strategy Archiv	DA	55,90

Hits für Kids

Abenteuer LEGO - Insel	DV	52,90
ADDY Lernsoftware	DV	67,90
Arielle - Int.Abenteuer	DV	65,90
Asterix & Obelix	DV	32,90
Bibi Blocksberg	DV	27,90
Charly Hoseweis	DV	46,90
Janosch Riesenparty	DV	58,90
Löwenzahn 2	DV	41,90

Lösungshefte ab 9,90

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

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

* Vorbestellungen erwünscht

AUSGELIEFERT wird am TAG des Erstercheinens; SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

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

Johnny Herbert´s GP Championship 1998

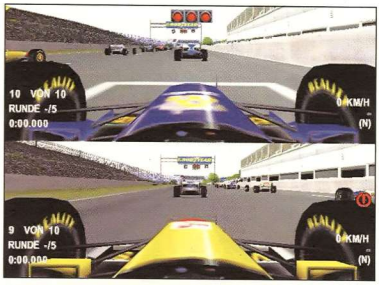
Vergeßt Autobahnraser, die Holländer wissen es besser!

Lizenzen für die Verwendung realer Namen in Sport- und Rennspielen sind teuer wie nie zuvor. Mittlerweile verzichten sogar große Softwarehäuser darauf, internationalen Verbänden irrwitzig hohe Geldbeträge nur dafür zu überweisen, zwei Dutzend bekannte Namen in einem F1-Produkt verwenden zu dürfen. Billiger kommt es da, nur eine Einzelperson als Namensgeber, aber auch als Berater und Testspieler zu verpflichten. Bei Alain Prost GP ist dieses Konzept in die Hose gegangen, die Entwickler von Midas zeigen aber, daß es auch anders geht.

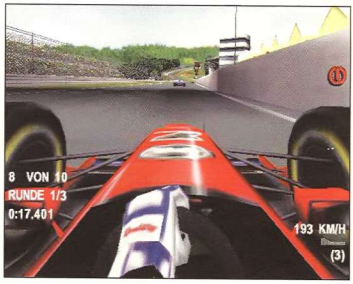
In Johnny Herberts Petronas dürft Ihr denn auch einsteigen, um auf 15 Rennstrecken in aller Welt zu Formel-1-Ehren zu gelangen. Von Belgien über Kanada bis China reicht die Palette der gastgebenden Nationen, die Kurse sind zwar der Realität entnommen, erinnern aber bisweilen – vor allem was das Aussehen der Landschaft und Gebäude anbelangt – nur rudimentär an das, was man aus Fernsehen und F-1-Spielen gewohnt ist. An Spielmodi bekommt Ihr das normale Spektrum einer Simulation präsentiert. Im Training läßt sich die Strecke einprägen, beim Wochenendrennen oder der Meisterschaft könnt Ihr dann Euer Wissen anwenden. Als hilfreich erweist sich ein spezieller Übungsmodus, bei dem Ihr einem idealfahrenden Trainer im Wagen vor Euch folgt. Natürlich darf ein Werkstattmenü nicht fehlen, in dem Ihr den Boliden für jeden einzelnen Kurs nach Euren Vorstellungen tunen könnt. Dem Anfänger machen die überschaubaren Optionen den Einstieg in die Formel 1 recht einfach, Profis werden sich bei ganzen sechs Einstellungsmöglichkeiten jedoch unterfordert fühlen. Neben Spoilerneigung, Reifenhärte, Bremsbalance, Lenkausschlag und Kraftstoffvorrat bleiben noch die Übersetzungsverhältnisse Euren persönlichen Erfahrungen und Vorlieben überlassen. Um nicht gleich zu Anfang Opfer der ungewohnten Fahrphysik eines F-1-Boliden zu werden, könnt Ihr aus sechs Schwierigkeitsgraden auswählen und sieben Realismus-Optionen wie Reifenverschleiß oder Motorüberhitzung an- bzw. abwählen. Auch die Zahl der Konkurrenten dürft Ihr von ursprünglich 23 relativ beliebig herunterschrauben, sei es, daß Euer Rechner zu niedertourig läuft oder Ihr nicht gleich das gesamte Fahrerfeld im Weg haben wollt. Einmal auf dem Asphalt bietet sich gewohnte Rennkost; auf die Rückspiegel am Wagen wurde verzichtet, dafür gibt´s auf Tastendruck im Vollbild den Blick nach hinten. Ein menschlicher Gegner läßt sich via Splitscreen ausbremsen, im Netz dürft Ihr mit bis zu fünf Leuten Eure Runden drehen. *sf*



Nur bedingt hilfreich: Ein verstohlener Blick zurück



Geteilter Bildschirm ist doppelter Spaß



Mit 3D-Karte bekommt Ihr eine ordentliche Grafik serviert



Stephan Freundorfer

GEHT SO

Johnny Herbert schwindelt sicher nicht, wenn er sein Patenkind als das beste Rennspiel anpreist, das er je gespielt hat. Allerdings kennt der Sportler auch nicht die harte Konkurrenz, die mittlerweile am Spielemarkt um Käufern buhlt. Dieser Titel von Midas ist ein grundsolides Produkt, das in allen Belangen – Grafik, Sound, Einstellungen – zwar nett, aber auch recht nüchtern und unspektakulär daherkommt. Alles, was man bei Johnny Herbert`s Grand-Prix-Variante zu sehen bekommt, hat man so schon woanders erspäht, nur eben detailverliebter, realistischer und exakter. Übrig bleibt eine Simulation, die durch die Abstufung der Schwierigkeitsgrade und den findigen Trainingsmodus Neulingen und Gelegenheitsfahrern angenehm streßfreien Feierabendspaß bietet, dem Profi aber doch – trotz ansprechender Fahrphysik – nur ein mildes Lächeln entlockt. Was an dem Spiel allerdings verwundert, ist das gesamte Spiel- und Menüdesign. Hätte der Bolide zwei Räder, könnte man fast meinen, Castrol Honda Superbike zu spielen...

Name	Jonny Herbert's Grand Prix Championship 1998
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Prism Leisure/Midas
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (2), IPX (bis 6)

Mindestanforderung	P120, 16 MB RAM, SVGA
Empfohlen	P 166, 32 MB RAM, 3D-beschleunigte Grafikkarte, Lenkrad
Grafik	72%
Sound	69%
Spielspaß	Solo 70% / Multi 70%

Bundesliga Manager 98

Wer erinnert sich nicht an den großen Aufruhr, den Software 2000 mit seiner ersten Version des BM 97 hervorgerufen hat. Bugs ohne Ende machten aus dem an sich vernünftigen Fußballmanager ein Trauerspiel, erst einige Patches später trockneten die Tränen der Anwender. Dabei ist und bleibt der BM 97 – so er stabil läuft – neben Anstoß 2 die Sportmanagement-Simulation auf dem deutschen Markt. Jetzt kommt also die 98er-Version in die Läden, zwar bug-, aber dafür auch innovationsfrei. Sehr viel hat sich nämlich nicht geändert, Ihr managt Eure Fußballer wie gehabt mit einer kaum veränderten Benutzeroberfläche. Die Neuerungen lassen sich an einer Hand abzählen: Als Betriebssystem wird Windows 95 verwendet, das Mannschaftsprämiensystem wurde wieder eingeführt, passende Kicker für Spezialsituationen können aufgestellt werden, neue Sprachaufnahmen sind zu hören und die 98er-Daten sind integriert. Für den Nutzer erst nach längerem Spiel merklich sind einige Verbesserungen der inneren Spieldynamik, Eure Handlungen wirken sich dadurch exakter und realitätsnaher auf das Spiel Eurer Mannschaft aus.

sf



Hübscher sind die 3D-Szenen nicht geworden, für einen Manager genügt die Optik trotzdem



GUT

Durch die marginalen Neuerungen ist der BM 98 zwar etwas besser als sein Vorgänger, trotzdem muß man den Spinnwebenfaktor bei der Wertung berücksichtigen. Kommt Ihr zum ersten Mal mit dem BM in Kontakt, könnt Ihr Euch den Kauf allemal überlegen, steht der 97er schon zu Hause, laßt Ihr besser die Finger davon oder besorgt Euch als registrierter User das kostspielige Update.

Name .....**Bundesliga .....Manager 98**
Genre ...Fußballmanager
Hersteller .....Software 2000/Eidos
Preis ...80 (Upd. 40) Mark
Multiplayer ....bis vier an .....einem Rechner

Mindestanforderungen
P100, 16 MB, 4x CD, 1 MB SVGA

Grafik 50%
Sound 64%
Spielspaß

Solo	Multi
80%	80%

ACTION INTERACT FEELING
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 281 RATTLESNAKE PC
Force Feedback Minilenkrad für Windows™ 95/98
• Robuste Servomotoren ermöglichen softwaregesteuerte Gegenkräfte • Analog-/Digital-Trigger für Gas und Bremse
• Sechs programmierbare Tasten
• Zwei LED Statusindikatoren
• Umfangreiche Treibersoftware auf CD • Betrieb wahlweise mit Netzteil oder Batterie
• Anschluß über den Gameport
unverbindl. Preisempf.
DM 99,95 »

P 284 ULTRA RACER PC
Lenken aus dem Handgelenk
• Analoge Lenkreaktion • Einfache Handhabung
• Triggersteuerung der Y-Achse • LED Status Indikator
• Ergonomisches Design
unverbindl. Preisempf.
« DM 59,95

P 228 MORAYPAD
Sechs-Tasten GamePad für Windows™ 95/98
• Besonders ergonomisches Design für ermüdungsfreies Spielen
• Sechs programmierbare Feuertasten
• Treiber-Software auf Diskette
unverbindl. Preisempf. DM 24,95 »

SV 210 PC RAIDER PRO
Der Stick für die totale Kontrolle
• Analoger Joystick für Windows™ 95/98 und MS-DOS Spiele
• 4 programmierbare Feuertasten
• Dauerfeuer
• Für Links- und Rechtshänder
unverbindl. Preisempf.
DM 29,95 »

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel.: (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Reah

Im Vorfeld machte das Mystery-Adventure von Project Two durch recht stimmungsvolle Bilder von sich reden. Doch nun naht die Stunde der Wahrheit...



Dieser verwunschene Brunnen hat einen besonderen Zweck



Eines der lösbaren Rätsel: Über Deckenrollen miteinander verbundene Sandsäcke müssen farblich sortiert werden



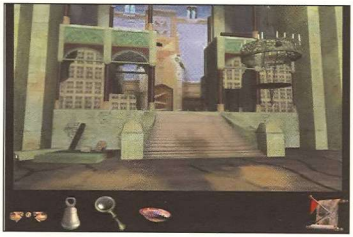
Doch, er kann erlöst werden

Zum Planeten Reah zu fliegen und dort einen Exclusivbericht über das geheimnisvolle Tor zu anderen Welten zu verfassen, das die Wissenschaftler dort entdeckten, das ist weit in der Zukunft der Wunschtraum aller Journalisten. Für einen aus der schreibenden Zunft geht er sogar in Erfüllung, doch stürzt das Tor gerade in dem Moment ab, wo der arme Kerl hindurchtritt und vor einer seltsamen Wüstenstadt wieder herauskommt; der Rückweg ist also versperrt. Nun, mit Hilfe des Spielers wird er sich schon irgendwie wieder freischaufeln lassen. Oder auch nicht...

Auf der Suche nach dem Weg zurück wandert man also durch eine wunderhübsch gerenderte Gegend, die so sehr die Atmosphäre von Wüste, Trockenheit und auch Zerfall ausstrahlt, daß für solche Intensität die Vergleiche fehlen. Insbesondere die Stadt selber ist hier schlicht unübertroffen. Per Mauszeiger klickt man sich von Standort zu Standort, wobei sich die Kamera auf vorberechneten Bahnen bewegt und am Ziel jeweils Drehungen um 360 Grad ermöglicht. Das präsentiert sich flott und screenfüllend, während Musik und Soundeffekte das Geschehen passend und atmosphärisch dicht untermalen.

Schon bald aber stellt man fest, daß hier alles etwas anders funktioniert, als man es gewohnt ist. Viele Puzzles im Stile von „The 7th Guest" warten auf den Exilanten, aber auch etliche klassische Adventure-Rätsel, die leider häufig außerordentlich schwer sind.

Tja, und wer erst einmal mit der zunächst unverständlichen Wüstensprache zurechtkommt, kann sich auch in nicht beeinflußbaren Sequenzen mit den Einwohnern des Örtchens unterhalten. *jn*



Im Innern der Kathedrale



Joe Nettelbeck

NA JA

Ich habe es schon beim Test zu „Black Dahlia" gesagt, und anscheinend muß ich es hier wiederholen: Es mag leichte und schwere Adventures geben, je nach Geschmack. Wenn die Rätsel aber einen bestimmten Punkt an Zugänglichkeit hinter sich lassen und dann eigentlich nur noch durch schieren Glückszufall gelöst werden können, kommen wir als Tester um Notenabzüge nicht herum – und da gibt es bei „Reah" leider einige echte Hirnsauser, noch dazu gleich am Anfang. Man fragt sich wirklich, ob die (russischen) Programmierer das Game jemals normalen Menschen zum Testspielen gegeben haben; auch die geplanten Help-Lines sind da wohl keine wirkliche Lösung! Was in diesem Fall doppelt schade ist, denn solange wir von der Präsentation reden, kann „Reah" allemal in der obersten Liga schwimmen, und auch die Story ist interessant genug für mindestens eine Mittsiebziger-Wertung. Naja, einen Trost haben wir für Euch: Einige besonders abwegige Puzzeleien findet Ihr bei den Tips und Tricks aufgelöst...

Name	Reah
Genre:	Adventure
Hersteller:	LK Avalon/ Project Two
Schwierigkeit:	extrem schwer
Preis:	ca. 90 DM
Steuerung:	Maus/Tastatur
Besonderheiten:	–
Spiel:	englisch, deutsch in Arbeit
Anleitung:	englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA

Empfohlen
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD, 1 MB SVGA

Grafik 86%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
61%	-%

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.

CPE80

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. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

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.

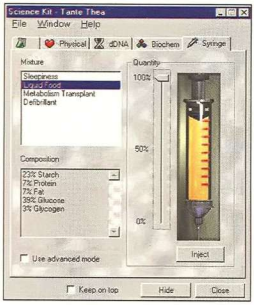
Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar:
Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle 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!

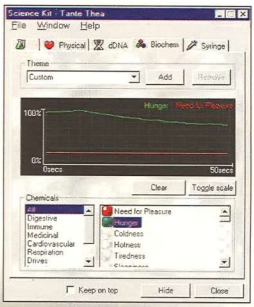


Creat
Leben und

Der Computer ist nicht tot... Kleine Wuseltierchen leben dort... Sie heißen Norns...

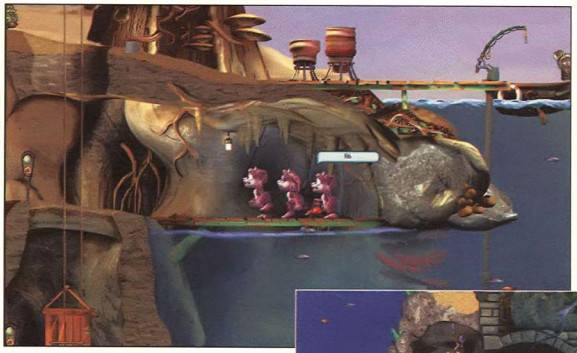


Tante Thea zeigt Eßstörungen – deshalb wird sie künstlich ernährt...



...woraufhin ihr Hungergefühl deutlich sinkt





Drei männliche Norns (hier noch im Uni-Outfit) erforschen eine Unterwasserhöhle



Diese Glasröhre erlaubt sogar einen direkten Ausblick in die Tiefsee

Jeder der das erste „Creatures" kennt, kennt auch die Norns. Sie sehen ein bißchen aus wie Spielbergs Gremlins und stehen in der Tradition digitaler Lebewesen, an deren Anfang wohl die im C-64 hausenden „Little Computer People" zu finden sind. Sie leben nun erneut in einer riesigen, kunterbunten 2D-Welt namens Albia, die vom Präsentations-Stil her ihre Verwandtschaft mit Jump & Runs nicht leugnen kann. Massenweise liegen dort benutzbare Objekte herum: Musikinstrumente, Spielsachen, Lerncomputer, aber auch Transport- und Lebensmittel. Denn Norns können viel! Manche mögen eine Liebe zur Musik entwickeln, andere streifen eher als Entdecker durch ihre Welt oder geben sich gar der Trunksucht hin.

Die Ursache für diese Vielfalt liegt in ca. 500 „Genen". Hier sind nicht nur Einzelheiten des äußeren Erscheinungsbildes festgehalten (jeder Norn unterscheidet sich optisch durch viele Kleinigkeiten von seinem Nachbarn – allerdings war diese Variabilität in unserer Testversion noch nicht voll ausgeprägt), sondern auch, was die Triebfedern des Verhaltens sind, wie die Biochemie der inneren Organe funktioniert oder wie ein Norn auf Umweltreize reagiert. Nehmen wir beispielsweise an, er liefe gegen eine Mauer. Für diese Situation gibt es ein Gen, das erstens für eine ordentliche Schmerzausschüttung sorgt und zweitens ein Enzym namens „Turnase" freisetzt, eine Substanz also, die bewirkt, daß der so unvermittelt Gestoppte sich umdreht und in die andere Richtung weiterläuft.

Da Norns sich vermehren, sind all diese Gene natürlich auch Objekt von Mutationen. Forschernaturen werden diese Entwicklungen akribisch verfolgen, um zu sehen, welche Auswirkungen auf das Verhalten oder die Lebensfähigkeit eines Norns festzustellen wären. Ja vielleicht werden sie sogar so weit gehen, einen Norn mit einer der beiden anderen Rassen (Ettins oder gar die bösen Grendel) zu kreuzen. Oder sie öffnen das Science Kit und injizieren ihrem Versuchskaninchen eine Spritze voll mit irgendeiner fragwürdigen Substanz (selbst Gifte oder Schwermetalle können so verabreicht werden). Trotzdem ist „Creatures 2" keineswegs nur ein Spiel für Experimentatoren, jedenfalls nicht mehr, als es ein Sandkasten für Pädagogen ist.

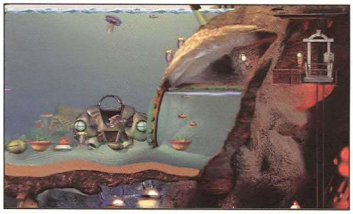
Norns nämlich sind lernfähig. Entsprechenden Unterricht in ihrer Kindheit vorausgesetzt, können sie sogar rudimentär das Sprechen lernen (der jeweilige Text erscheint leider nur in Sprechblasen über ihren Köpfen) und sinnvoll auf Fragen des Spielers antworten. Norns lassen sich freilich nicht direkt steuern. Sie akzeptieren zwar die Hand des Mauszeigers als eine Art höheres Wesen, weshalb man durch Zeigen und Deuten ihre Aufmerksamkeit auf bestimmte Dinge lenken bzw. durch Streicheln und Schla-

ures 2
leben lassen



Albia kennt auch Wetterphänome – hier hat der Fotograf z.B. geistesgegenwärtig einen Blitz verewigt

gen positive und negative Reize auslösen kann, haben aber letzten Endes ihren eigenen Kopf – ganz wie richtige Kinder eben.
Drittens wird es wohl eine Gruppe von Leuten geben, die ihre Norn-Zucht einfach nur beobachten, ohne einzugreifen, in der Hoffnung, auf ihrem Rechner so etwas wie Evolution zu erleben. In mancherlei Hinsicht ist das die interessanteste Spielart, zeigen sich die individuellen Eigenarten der Wusel dabei doch besonders ausgeprägt. So oder so gilt, daß man jeweils erstaunliche Tiefen ausloten kann, wenn man sich mit einer dieser Facetten besonders befaßt.
Anfangs hat man nur ein Reservoir von sechs Norn-Eiern, später legen geschlechtsreife Exemplare selber Eier. Und natürlich darf auch aus dem Internet Nachschub in Form von dorthin exportierten Norns anderer User heruntergeladen werden. Zu erwähnen ist auf alle Fälle noch der Rest der Welt: Da gibt es die Ettins, die gelegentlich als Konstrukteure tätig werden, die hinterhältigen und gefährlichen Grendel sowie



Ein Norn ist mit dem U-Boot unterwegs

jede Menge Pflanzen und Tiere. Flora und Fauna sind dabei als echtes Ökosystem angelegt: Kakteen entwickeln Samen, die sich verbreiten, andere Pflanzen werden von Bienen bestäubt, Ameisen, Raupen und Schmetterlinge erfüllen ebenfalls ihren Zweck, und man kann sogar Fische angeln – wobei der Aufenthalt in Wassernähe für Norns nicht ungefährlich ist. Sie können nämlich durchaus ertrinken.
Tja, mal sehen, ob ich diesmal endlich eine echte KI züchten kann... jn

CREATURES IM NETZ

Das vor geraumer Zeit erschienene erste Creatures konnte sich über die Jahre hinweg einen zwar nicht gigantisch großen, aber stabilen und aktiven Freundeskreis erobern – was sich auch in buchstäblich unzähligen WWW-Adressen niederschlug. Zentrale Anlaufstelle der Züchter und Züchtiger ist **http://www.creatures.co.uk**, ein Website, auf dem sich nicht nur jede Menge Downloads finden (insbesondere neue Norns), sondern auch ein FAQ-File, von Usern eingesandte Norn-Stories und natürlich Links satt. Keine Frage, daß auch dem noch gar nicht erschienenen Nachfolger bereits viel Platz gewidmet wird.



Die zentrale Creatures-Page im Internet



Joe Nettelbeck

GUT

Natürlich hat „Creatures 2" seine Grenzen, an die man recht schnell stoßen kann, wenn man es darauf anlegt: So geben die Norns z.B. nach wie vor nur unartikulierte Geräusche von sich – auch dann, wenn sie per Sprechblase „richtig" reden. Nichtsdestotrotz gibt es keinen Zweifel daran, daß dieses Programm mit weitem, weitem Abstand die Speerspitze dessen ist, was man zum Thema Künstliches Leben kaufen kann. Um so mehr, als diesmal einige wesentliche Funktionen wie etwa das Genetic Kit gleich von Anfang an mitgeliefert werden. Vermutlich dürfte die Anhängerschaft dieses Games nicht unbedingt bei den klassischen Spielefreaks zu suchen sein, aber all jene, die Tamagotchis züchteten oder sich für die „Dogz"- bzw. „Catz"-Bildschirmschoner begeistern können, sollten einen zweiten Blick riskieren – zumal jeder sich so intensiv mit seinen Creatures befassen darf, wie er eben mag. Das reicht von bloßer Beobachtung über rein erzieherische Eingriffe bis hin zu ausgesprochen wissenschaftlichen Experimenten und Zuchtversuchen.

Name	**Creatures 2**
Genre	Künstliches Leben
Hersteller	Mindscape
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 100 DM
Steuerung	Maus
Besonderheiten	–
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen
P233, 64 MB RAM, 8x CD, 2 MB SVGA

Grafik **77%**
Sound **62%**
Spielspaß

Solo	Multi
74%	–%

Get Medieval

Monolith versetzt Euch ins Mittelalter der elektronischen Unterhaltung

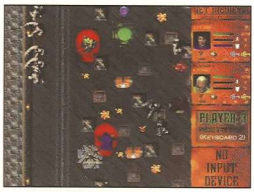
Zu Zeiten, als an weltweites Internetrollenspiel oder nächtelange Diablo-Netzwerksitzungen noch nicht zu denken war, gab es bereits ein Multi-Userdungeon, das in der Spielhalle und auf diversen Heimcomputern Erfolge feierte. Gauntlet hieß Ataris Glanzstück, bei dem man sich mit bis zu drei Kameraden als Elfe, Valküre, Krieger oder Zauberer durch unzählige Dungeons kämpfte, immer auf der Suche nach lebensverlängernden Mahlzeiten und goldwerten Schatzkisten. Der Fantasy-Klassiker erlebt nun unter neuem Namen und in frischem Gewand ein Comeback. Am simplen, aber unterhaltsamen Spielprinzip hat sich dabei (Gott sei Dank) nichts geändert.



Schlachtfest: Von den anstürmenden Horden bleibt nach getaner Arbeit nicht viel übrig...



Als Zwischengegner will ein Riesen-Golem überwunden werden



Die Maske des Bösen verschreckt die Monster

Ihr steigt also mit Eurem Lieblingscharakter, der feurigen Amazone, dem trägen, aber schlagkräftigen Barbaren, der schnittigen Schwertkämpferin oder dem flinken Bogenschützen in feindhaltige Höhlen hinab, die in leicht isometrischer Vogelperspektive dargestellt werden. Anfänglich strotzend vor Lebensenergie durchkämmt Ihr die Level, in denen neben den obligatorischen Monsterhorden Berge von Gold, unterschiedliche Schlüssel, reihenweise Kisten und eine Handvoll Power-Ups auf Euch warten. Um den Energieverlust auszugleichen, der von den Angriffen der Werwölfe, Golems, Spinnen, Goblins oder schwarzen Ritter herrührt, dürft Ihr außerdem die großzügig verteilten Heiltränke aufnehmen. Für einen kleinen Hauch von Rollenspiel sorgen die verstreuten Waffen- und Rüstungsboni ebenso wie einige Spezialgegenstände, die nur für kurze Zeit ihre Wirkung zeigen. Eine Maske des Bösen jagt den Feinden Angst ein und läßt sie davonlaufen, mit den Merkur-Stiefeln rast Ihr durch die Gänge, und ein Skelettschlüssel dient als Universalwerkzeug zum Öffnen von Türen und Kisten. Auch Bodenschalter und Teleporter können betätigt werden, um zu entlegenen Schatzkammern zu gelangen oder ungewollt eine Monster-Armada zu entfesseln. Steckt Ihr gehörig in der Klemme, könnt Ihr von einer Zauberrolle Gebrauch machen, die sämtlichen Angreifern auf dem Bildschirm den Tod bringt. Ab und zu tauchen auch Diebe oder Magier aus den Kisten auf, erstere bereichern sich aus Eurem Gepäck, zweitere belegen Euch kurzfristig mit gemeinen Flüchen. 40 Level dauert die Odyssee im Quest-Modus, in dem auch mächtige Zwischengegner überwunden werden müssen. Damit die Motivation auch nach dem Durchspielen noch erhalten bleibt, laden Euch zufällig erstellte Karten zu weiteren Ausflügen in die bunte Höhlenwelt ein. Bis zu vier Spieler können sich zudem gleichzeitig um Schätze, Heiltränke und einen Platz am Rechner balgen, für klaustrophobische Naturen gibt's auch Internet- und Netzwerkunterstützung. *sf*



Stephan Freundorfer

SUPER

Unzählige Markstücke verschwanden in meiner Kindheit im Bauch des wuchtigen Gauntlet-Automaten, so viele, daß ich bald nach taschengeldschonendem Ersatz suchen mußte. Auf vielen Computern und Konsolen waren sie auch zu finden, ob originale oder geklonte Gauntlets, keine Umsetzung hat mich bisher jedoch so überzeugt wie Get Medieval. Die rasante Dungeon-Hatz ist auf dem PC trotz der eher mageren Grafik bestens in Szene gesetzt, einige sinnvolle Erweiterungen und die humorvolle Sprachausgabe können aus dem klassischen Prinzip sogar noch ein paar Punkte Spielspaß zusätzlich rausquetschen. Freunde kurzweiliger Arcade-Action können hier bedenkenlos zugreifen, denn die 40 Quest- und die unzähligen Zufallslevel erlauben nächtelange Betätigung Zudem sind Missiondisk und Editor bereits geplant. Der Multiplayer-Modus setzt dem Spaß die Krone auf, so heiß ist es vor meinem Rechner nur selten hergegangen. Übrigens: Wer mal herzhaft lachen will, sollte sich unbedingt das Intro zu Gemüte führen!

Name ....**Get Medieval**	Mindestanforderung
Genre .....Arcade-Action	P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA
Hersteller ...Monolith/CDV	Empfohlen
Schwierigkeit ...einstellbar	P133, 32 MB RAM
Preis .....69 Mark	**Grafik 63%**
Steuerung .....Tastatur, ...Gamepad	**Sound 75%**
	Spielspaß
Spiel .....Englisch	Solo: **80%** Multi: **83%**
Anleitung .....Deutsch	
Multiplayer .....1 bis 4 an einem Rechner, TCP/IP, IPX	

Chartbuster

Die schrillbunte Welt des Pop und Rock auf humoristische Weise verpackt, ist Schauplatz dieser Wirtschaftssimulation. So dürft Ihr Euch nicht wundern, wenn am Bass Eurer neugegründeten Reggae-Band ein Pater Alexander wirkt oder das Lager Eurer Plattenfirma schon



Ein florierendes mittelständisches Unternehmen der Unterhaltungsbranche

wieder wegen Wasserrohrbruchs nicht arbeiten kann. Ihr startet als emsiger Rock-Impresario von schräg oben gesehen in einem kargen Büro mit bescheidenem Bankkonto. Dieses schmilzt schnell dahin, da Ihr Musiker engagiert, um die Bands zu bestücken und sie in ein Tonstudio schickt, um die erste Single aufzunehmen, wobei Komponist und Texter extra bezahlt werden müssen. Ihr ordert Rohlinge und Hüllen, stellt CDs her, bringt Werbekampagnen ins Rollen und kämpft überdies gegen allerlei Widrigkeiten, die zum Teil von den drei Computergegnern verursacht werden. Das alles kostet Geld, und so ist ein neuer Gang zum Kreditinstitut unausweichlich. Nun noch die Charts beachten und auf den Geldregen warten. Die rundenbasierte Spielweise läßt genug Zeit zum Überlegen und Reagieren, alle Ereignisse werden durch Info-Sternchen am oberen Bildschirmrand angezeigt, so daß die Übersicht nicht verlorengeht. Leider neigt das Spiel mit der Zeit etwas zur Eintönigkeit, da immer dieselben Aktionen und Mausklicks ausgeführt werden müssen. Durch das Thema, seine persiflierende Umsetzung und den insgesamt comichaften Stil bleibt es aber über weite Strecken recht unterhaltsam. *fe*



GEHT SO

Eigentlich ein nettes Spiel, es bleibt aber zu oft in den Fußangeln des Genres hängen: Wiederholungen und Gleichförmigkeit dämpfen den Spielspaß, und wer nicht auf „lustige" WiSims steht, wird lieber zu einem Konkurrenzprodukt mit mehr Spieltiefe und Realismus greifen. Selbst in diesem Teilbereich gibt es Spiele wie Airline Tycoon, die augenzwinkernde Unterhaltung mit gut bedienbarer Spieltiefe ohne ermüdende Wiederholungen bieten.

Name .....**Chartbuster**
Genre Wirtschaftssimulation
Hersteller .....Blackstar
Preis .....70 Mark
Multiplayer .....–
Mindestanforderung
P 100, 16 MB RAM, 2 MB Grafik, 40 MB HD
Grafik 69%
Sound 65%
Spielspaß

Solo	Multi
62%	-%

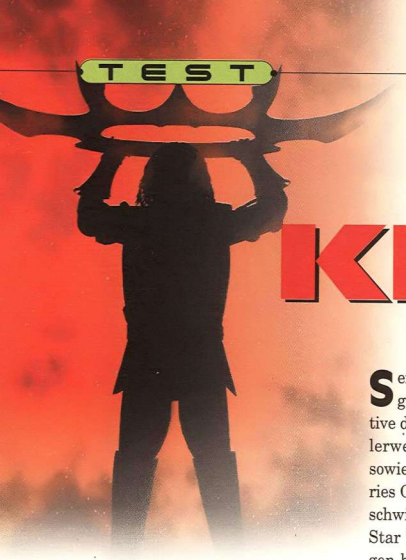
KÖLN ist anges@gt ...

... denn hier geht megamäßig der Punk ab. Coole Hardware, abgefahrene Software, Entertainment, Anwendungen, Neuheiten, Internet und vieles mehr. Alles gleich zum Kaufen – und das meist zu günstigen Messepreisen. Außerdem gibt´s jede Menge Infos, Unterhaltung, Wettbewerbe, Seminare und Fun für die ganze Family.

computer '98 – der Treffpunkt für Computerfreaks und solche, die es werden wollen.

13.-15. November 1998
KÖLN
Messegelände





Star Trek: The Klingon Ho

***DaHjaj Suvwl"e' jlH!* (dt.: Heute bin ich ein Krieger!) Also los, tretet der Ehrengarde bei!**

Seit ein paar Jahren können „Star Wars"-Jünger bereits auf dem PC in der Ich-Perspektive dunkle Mächte aufs Korn nehmen, und mittlerweile darf der Spieler dank „Jedi Knight" sowie dem dazugehörigen Mission-Pack „Mysteries Of The Sith" sogar virtuell das Lichtschwert schwingen. Ein reinrassiger Shooter-Ausflug ins Star Trek-Universum blieb den Trekkies dagegen bislang vorenthalten. Microprose beendet diese Misere nun mit „Klingon Honor Guard" und siedelte das martialische Geschehen stilgerecht im kriegerischen Klingonen-Reich an. Die 'avwl' batlh – die Ehrengarde – ist eine Elitegruppe von Kriegern, deren Aufgabe es ist, den Hohen Rat zu schützen. Nur den Besten der Besten wird die Ehre zuteil, in die Reihen dieser ruhmreichen Organisation dem klingonischen Imperium dienen zu dürfen. Bevor jemand als Mitglied der 'avwl' batlh auserkoren wird, muß er zuvor in einer der Dun vajpu' DuSaQmey – der Schulen der großen Krieger – eine harte Ausbildung durchlaufen. Jede dieser Institutionen wählt dann die vielversprechendsten Kandidaten aus, sobald sie ein bestimmtes Alter erreicht haben, und unterrichtet sie in der Philosophie von Kahless sowie in der Kampfkunst. Befinden die Lehrmeister einen schließlich als würdig, um in die Leibgarde berufen zu werden, müssen die Anwärter nochmals eine Reihe von Prüfungen bestehen.

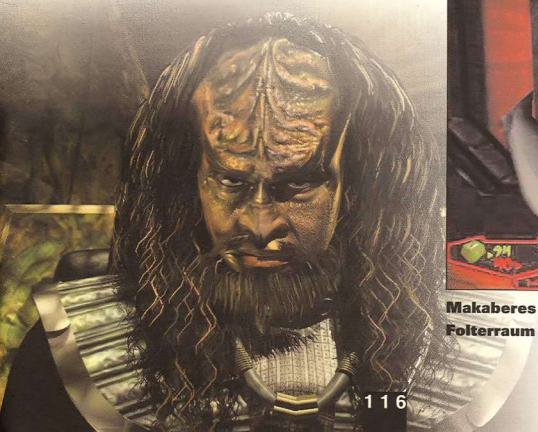
Der Spieler verkörpert einen dieser Adepten und soll zu Beginn sein kämpferisches Geschick in einer Holodeck-Simulation unter Beweis stellen. Das Trainingsprogramm wird jedoch abrupt beendet, da auf Gowron, den Führer des Hohen Rates, ein Attentat verübt wurde, bei dem er nur knapp mit dem Leben entkommen konnte. Eurer Verantwortung obliegt es nun, die Schuldigen zu finden und für ihre feige Tat büßen zu lassen. Während des Spielverlaufs teilen Euch Korek, der Führer der Ehrengarde, oder Kurn, Worfs jüngerer Bruder, vor Beginn eines Levels die jeweils zu erreichenden Einsatzziele in Videosequenzen mit. Euer Auftrag führt Euch beispielsweise auf dem gefrorenen Planetoiden Rura Penthe durch Eishöhlen und Diliziumminen, um in das klingonische Gefangenenlager zu gelangen, in dem zu allem Überfluß gerade eine Revolte tobt. Des weiteren verschlägt es Euch auf die Föderationswelt Qualor 2, wo Ihr auf der Suche nach einer Schmugglerbasis in einer Stadt neben einer Lagerhalle und der Kanalisation auch ein Freudenhaus sowie einen Nachtclub abklappern dürft. An Bord einer Raumstation gilt es zudem,



Mit dem Bat'leth in der Hand drückt Ihr die Schulbank der großen Krieger



Makaberes Schauspiel: Ungewollte Einsicht in den frisch benutzten Folterraum der Klingonen



Next Generation

nor Guard



Im Gefängnis von Mura Penthe tobt eine Revolte



Ärger im Anmarsch: Ein aufrührerischer Klingone mit Raketenwerfer führt mit Sicherheit nichts Gutes im Schilde

Aber auch sonst kann man seinen eigenen Landsleuten nicht trauen



deren Kommunikations- sowie die Verteidigungssysteme zu zerstören, und mit Hilfe von Sprengsätzen soll gar ein Schlachtkreuzer der K't'inga-Klasse in die Luft gejagt werden. Ausflüge in den luftleeren Raum könnt Ihr mitunter ebenfalls bestreiten – allerdings solltet Ihr darauf achten, den entsprechenden Schutzanzug zu tragen, da der Trip sonst nur von kurzer Dauer ist. Darüber hinaus verschafft Ihr Euch in typischer Ego-Shooter-Manier durch eingesammelte Codekarten und ähnliche Utensilien, sowie durch das Betätigen von Schaltern und Hebeln Zutritt zu Räumlichkeiten oder setzt mit diesen Aktionen Apparaturen in Gang.

Eure Ausbildung zum tapferen Krieger macht sich während dieses Einsatzes jedenfalls bezahlt, denn Eure kämpferischen Qualitäten und der Umgang mit den unterschiedlichen Waffen werden arg strapaziert. Garstige Gesellen wie Klingonen, Andorianer oder Nausicaaner versuchen Euch unter anderem den Garaus machen. Die auf Rura Penthe hausenden Krea-



Hübsche Welt, böse Buben: Auf Qualor 2 suchen wir die Schmugglerbasis



Die letzten Aufständischen, bevor Ihr den bösen, einäugigen Gefängnisaufseher stellen könnt

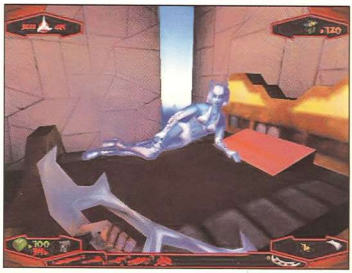


turen namens Ro'peD gehören dabei zu den unangenehmsten Zeitgenossen. Sie bewerfen den Spieler nämlich mit Eisplatten oder traktieren ihn auf kurze Distanz mit Prankenhieben – eine gewisse Ähnlichkeit zu den Giants in „Unreal" läßt sich nicht leugnen, zumal der Boden ebenfalls unter den Schritten dieser Biester vibriert. Im Wasser rücken einem obendrein bissige Fische auf den Leib, und des weiteren versuchen die schweineähnlichen Targs, die normalerweise eine leckere klingonische Leibspeise abgeben, den Spieß umzudrehen und betrachten den Spieler plötzlich als willkommene Zwischenmahlzeit. Die Künstliche Intelligenz der Widersacher hält sich allerdings in Grenzen. Ein paar Opponenten versuchen zwar durch beherzte Sprünge zur Seite oder durch hektisches Hin- und Herlaufen den Angriffen auszuweichen, doch in der Regel sind die Gegner ein recht dankbares Ziel für Eure Vernichtungswerkzeuge. Was den Schergen an Intellekt fehlt, machen sie jedoch teilweise durch Widerstandsfähigkeit wieder wett, da sich manche als äußerst zähe Burschen entpuppen. Obwohl augenscheinlich bezwungen und am Boden liegend, stemmen sich die Unholde wieder hoch und stetzen ihre Attacken fort. Deshalb solltet Ihr Euch immer vergewissern, daß Euer Kontrahent auch wirklich das Zeitliche gesegnet hat, da er Euch sonst unverhofft in den Rücken fallen kann. Das (endgültige) Ableben eines Feindes kommentiert Euer Alter Ego im übrigen zuweilen mit einem lapidaren Spruch (der gute alte Duke oder Lo Wang lassen grüßen!) – nicht zu vergessen das Kichern, wenn man das D'k Tahg oder das Bat'leth als Verteidigungsinstrument auswählt.

Eine etwas besonnenere Vorgehensweise vorausgesetzt, nehmen Euch Computercharaktere unter Umständen sogar die lästige Arbeit ab, agressive Unholde und Kreaturen zu eliminieren. So kommt es vor, daß die zur Zwangsarbeit in den Diliziumminen verdonnerten andorianischen Häftlinge ihre Aufseher meucheln, sich Euch gegenüber aber friedlich verhalten. Ferner greifen die Ro'peD nicht nur Euch, sondern auch Eure Feinde an, so daß Ihr manchmal durch simples Abwarten Munition und Lebensenergie sparen könnt.



Typisch: Die Kanalisationen wirken auch auf fremden Welten wenig einladend



Im Freudenhaus: Hallo, ist neben Dir noch ein Plätzchen frei?

DIE WAFFEN DES KRIEGERS



D'k Tahg
Das traditionelle Messer der Klingonen leistet im Nahkampf treue Dienste und wird auch bei Zeremonien verwendet.



Bat'leth
Mit dem Schwert der Ehre können Feinde problemlos tranchiert werden.



Disruptor-Pistole
Die Handfeuerwaffe gehört zur Standardausrüstung eines Klingonen-Kriegers.



Disruptor-Gewehr
Das Disruptor-Gewehr ist eine präzise Waffe und seine Energieentladungen können einen Gegner auf kurze Distanz schnell in die Knie zwingen. Auf größere Entfernung fächert der Strahl auf.



Bach'Hich Assault Disruptor
Wenn der Bach'Hich-Disruptor abgefeuert wird, haben die Feinde nichts mehr zu lachen. Definitiv die effektivste aller Disruptionswaffen.



Ding-pah
Diese ungewöhnliche Waffe feuert eine rasiermesserscharfe, rotierende Scheibe ab, die sich durch ihr Opfer schneidet und von den Wänden abprallt, bis Ihr sie durch nochmaligem Druck auf den Feuerknopf zurückbeordert.



Granatwerfer
Mit dem Standard-Granatwerfer des Imperiums verschießt Ihr Bomben, die bei Berührung mit dem Ziel explodieren. Falls kein Ziel getroffen wird, erfolgt die Detonation nach drei Sekunden.



Trilizium-Raketenwerfer
Der Raketenwerfer feuert Projektile ab, deren Aufprall in einer Explosion kulminiert, die immerhin einen beträchtlichen Schaden zufügen kann.



Sith Har Blaster
In seinem primären Feuermodus verschießt der Sith Har Blaster subatomare Partikel. Bei der Zweitfunktion entlädt sich die gesamte Energie einer ganze Zelle.



Particle Dispersal Cannon
Die primäre Energie-Entladung dieser Waffe zerstört die molekulare Struktur des Opfers, während im anderen Feuermodus ein Kraftfeld generiert wird, das alle Objekte ansaugt und dann schließlich implodiert.

Nicht nur vor offensichtlichen Gegnern müßt Ihr Euch in den Levels in Acht nehmen, die Umgebung selbst birgt für den umherstreifenden Klingonen-Krieger so manche Gefahrenquelle. Ausgerechnet wenn Ihr auf einem schmalen Vorsprung an einer Eiswand entlangbalanciert und zu Eurer Rechten ein Abgrund in die scheinbar bodenlose Tiefe führt, wird das Szenario von Erdbeben erschüttert, die die Figur eines unvorbereiteten Spielers aus dem Gleichgewicht bringen. Außer durch ein via Fallgruben und Lava herbeigeführtes Ableben kann beispielsweise in einer Raumstation das Öffnen eines Schotts mit einem ungewollten Freiflug ins All enden.

Abgesehen von den martialischen Geräten (die à la „Unreal" mit zwei verschiedenen Modi ausgestattet wurden), der dazugehörigen Munition (Trilizium, Plasma- und Dilizium-Zellen, Granaten und Raketen) und den obligatorischen Medikits könnt Ihr während des Spielverlaufs weitere Gegenstände in Kisten, Behältern oder sogenannten Secret Areas entdecken und zur späteren Anwendung im Inventar verstauen. Überwachungskameras, die an einer beliebigen Stelle plaziert werden, ein Tricorder, mit dem Ihr die Umgebung nach Feinden und Equipment scannt, ein Stealth Suit, der Euch kurzzeitig unsichtbar werden läßt, und Magnetschuhe, die für die nötige Bodenhaftung sorgen, falls Ihr an der Außenseite eines Raumschiffs entlangwandern wollt, gehören beispielsweise zu den nützlichen Utensilien. Obwohl „Klingon Honor Guard" auf der Unreal-Engine basiert, kann der Star Trek-Titel in optischer Hinsicht nicht mit dem Produkt von GT Interactive mithalten. In diffuses Licht getauchte Locations und die Darstellung mancher Energiebarrieren lassen zwar die visuell beeindruckende Handschrift der Engine erkennen (weiterhin sieht man auch den Atem der Widersacher bei frostigen Temperaturen – ein recht netter Effekt), jedoch haben sich die Entwickler beim Leveldesign und teilweise bei der Gestaltung der Polygon-Charaktere etwas weniger Mühe gegeben. Die Figuren und Interieurs besitzen meist nicht den Detailreichtum, mit dem einen „Unreal" verwöhnt – besonders die Eislandschaften von Rura Penthe wirken durch die vielen Ecken und Kanten wenig natürlich. Allerdings werden die Schwächen in der Präsentation durch eine Reihe von netten Einfällen, wie die sich auf Betten räkelnden oder im Nachtclub tanzenden andorianischen Girlies, kompensiert. Auflockerung erfährt das Gameplay obendrein durch kurze Zwischensequenzen und die zuvor erwähnten Missionbriefings. Begegnet Ihr im Spielverlauf ferner wichtigen Personen, wird der Handlungsfaden mittels von der Engine realisierten In-Game-Cut-Scenes kurzzeitig weitergeführt. Außerdem sorgt das Star Trek-Flair für eine adäquate Spielatmosphäre, denn immerhin darf man sich unter anderem auf einem klingonischen Schlachtkreuzer und an Bord eines Bird Of Prey herumtreiben und sich via Transporter zu diversen Örtlichkeiten beamen.

Neben dem „Botmatch", wo Ihr gegen computergesteuerte Kontrahenten antretet, werden sich bis zu acht Klingonen-Krieger in Multiplayer-Gefechten (via LAN oder Internet) beharken können. Dieses Feature konnte jedoch in der uns vorliegenden Testversion vom 21. August noch nicht ausprobiert werden, so daß die Wertung für den Multi-Spaß in dieser Ausgabe leider entfallen muß. *cis*



Abwärts: Wer klettert und auf Vorsprüngen balanciert, muß mit Stürzen rechnen



Hmmm, Hinterhalt oder doch nur eine verlassene Station?



Bitte recht freundlich: Feind kurz vor dem Fangschuß mit unserem Disruptor-Gewehr



Vorsicht, Lethian: Dieser Bursche macht sich unsichtbar und mißbraucht Energie



Chris Peller

SUPER

Auch wenn „Klingon Honor Guard" trotz gleicher Engine nicht die grafische Brillanz von „Unreal" erreicht, die Gegner ziemlich uninspiriert agieren und das Ego-Shooter-Spielprinzip wenig innovativ ist, möchte ich das Produkt in meiner Spielesammlung nicht missen. Es ist schon eine tolle Erfahrung, mit Magnetschuhen an der Außenseite eines klingonischen Schlachtkreuzers entlanglaufen zu können, oder einfach schwerelos durchs All zu driften – dabei kann man schon mal das gerade aktuelle Missionsziel vergessen. Locations wie Bars, ein Bordcasino mit (funktionierenden) einarmigen Banditen, die Stadt auf Qualor 2 oder die Mannschaftskabinen sorgen obendrein für ein stimmiges Ambiente. Und sich im Nahkampf, ausgerüstet mit traditionellen Waffen wie dem D'k Tahg oder dem Bat'leth, mit den Widersachern duellieren zu können, läßt das Herz eines Trekkies höher schlagen. Zusammen mit dem missionsorientierten Gameplay ist somit gewährleistet, daß man sich trotz mancher Mängel nicht mehr vom Monitor trennen kann.

Name:	Klingon Honor Guard
Genre:	Action
Hersteller:	Microprose
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Besonderheiten:	3Dfx
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 8, Modem, TCP/IP, IPX

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 250 MB HDD

Empfohlen
PII266, 64 MB RAM, 8x CD, Voodoo2

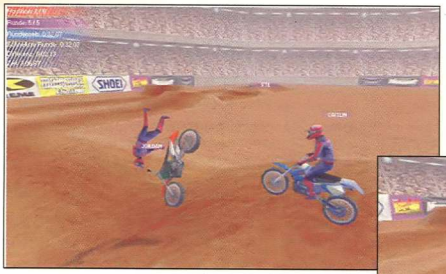
Grafik **81%**
Sound **79%**
Spielspaß

Solo	Multi
81%	-%

Motocross

Schlamm, Schweiß

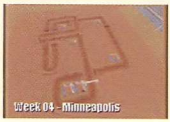
Nicht geteert, dafür umso besser gefedert: Auf Gelände maschinen durch Feld und Flur...





Spannende Szenen animieren beim Supercross-Rennen die Zuschauer zu Begeisterungsstürmen

BUNTE VIELFALT



Supercross
9 Stadien
15 SX-Pisten
5 Canyons



MX-Rennen
14 Strecken



Baja
12 Strecken



Freestyle
7 Landschaften

Auch wenn der Formel-1-Zirkus momentan noch so boomt, irgendwie fehlt diesem „Sport" mit seinen millionenschweren Gefährten und Piloten doch die Dramatik, die den Zuschauer auf der Tribüne oder im Fernsehsessel fesseln soll. Spannend wird so ein Lauf für etwa drei Sekunden nach dem Startsignal, der Rest ist gähnende Langeweile. Wer als Sieger hervorgeht, wird zum größten Teil durch technische Überlegenheit und nicht durch fahrerische Leistung bestimmt. Daß aber Motorsport sehr viel mehr mit dem Menschen und weniger mit der Maschine zu tun haben kann, zeigt sich in den vielfältigen Spielarten des Motorradsports. Gerade im Motocross zählt das Können des Athleten erheblich mehr als das des Technikers. Wie viel Geschick Ihr beim Heizen durch die Pampa, halsbrecherischen Wheelies und gewagten Sprünge auf dem PC braucht, zeigt Euch Microsoft mit seiner neuesten Rennsimulation, die den Wahnsinn des echten Sports schon im Namen trägt. Motocross Madness versetzt Euch in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten mit seinen riesigen Superdomes und den weiten, menschenleeren Landschaften. Die USA ist geradezu prädestiniert für diese Sorte Motorsport, bei der die freie Natur oder künstliche Sandpisten mit gut gefederten Geländemaschinen durchgeackert werden. Mit der Freude am Fahren im Vordergrund wird im Spiel auf das Tuning des Motorrads kein allzu großer Wert gelegt. Die Wahl eines Fahrers und seines Ofens ist ein rein kosmetisches Detail, das sich nicht spürbar auf die eigene Leistungsfähigkeit auswirkt. Dafür dürft Ihr aber in einem simplen Optionsmenü noch ein paar grundlegende Werte bestimmen, also eine von drei Einstellungen für Euren Motor auswählen, den Grip der Reifen verändern und an der Federung herumschrauben. Um Frusterlebnisse beim Einstieg zu vermeiden, könnt Ihr außerdem bis zu fünf Fahrhilfen zuschalten.

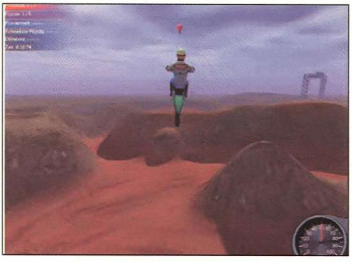
Vier verschiedene Spielmodi – Baja, Freestyle, Supercross und MX – sind geboten, um just-for-fun durch die Gegend zu pflügen oder im Wettkampf gegen bis zu zehn Gegner das Letzte aus der Maschine herauszuholen. Das Baja-Rennen, bei dem Ihr zufällig verteilte oder fest vorgegebene Tore in der Landschaft durchfahren müßt, ist die am wenigsten mühsame Variante in Motocross Madness. Dennoch ist die Hochgeschwindigkeitsfahrt durch karstige Steppen und steinige Wüsten anspruchsvoll. Auf langen Geraden könnt Ihr zwar richtig aus dem vollen Tank schöpfen, Felsspalten, Erdbuckel oder Dünen wollen aber gemieden oder zumindest sicher genommen werden. Ebenfalls unter freiem Himmel finden die MX-Strecken ihr Zuhause. Diese Rundkurse bestehen aus breiten Erdpisten mit steilwandigen Kurven, bösartigen Buckelpassagen und natürlichen Sprungschanzen, die den Fahrer hoch in die Lüfte befördern. Bei der Indoor-Variante, dem Supercross, dagegen finden die Rennen auf kunstvoll gestalteten Kursen innerhalb großer Sportarenen statt. Zwei grundsätzliche Arten von Strecken stehen Euch in diesem Modus zur Verfügung. Die SX-Pisten führen, abgesehen von





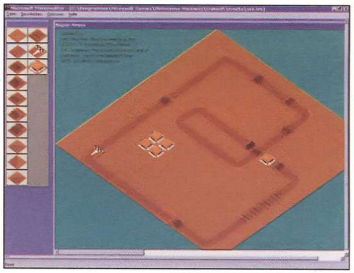
Madness
und Dröhnen

Sprunghügeln und Buckeln, ebenerdig durch das Stadion, bei den Canyons sind noch zusätzliche Höhenunterschiede in die Strecke eingebaut. Bei der letzten Spielvariante, dem Freestyle, wird endlich auch mal der ganze Unfug belohnt, den man auf und mit einem Motorrad so machen kann. Sieben weite Landschaften mit so markanten Namen wie Widowmaker bieten Euch genug Möglichkeiten für weite Sprünge und unsanfte Landungen. Punkten könnt Ihr, indem Ihr die Zeit in der Luft für allerlei Stunts und Tricks



Wer beim Flug nicht gegensteuert riskiert eine unsanfte Landung

nutzt. Wer allerdings den Hintern nicht rechtzeitig vor der Landung auf den Sattel bekommt, darf Staub schlucken und seine Knochen zählen. Egal für welchen Modus Ihr Euch entscheidet, grundlegend ist nicht nur das Spiel mit Gas und Bremse, auch die Maschine selbst will gezähmt werden. Bei den Sprüngen müßt Ihr durch Gegensteuern eine fatale Bauch- oder Rückenlage vermeiden, die sonst im Überschlag oder Abwurf endet. Je nach Winkel, in dem Ihr den

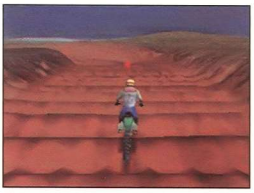


Mit dem Pisteneditor dürft Ihr Eurer Kreativität freien Lauf lassen

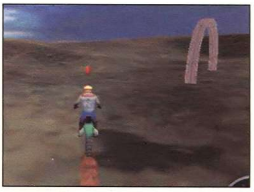
Buckel genommen habt, kommt auch noch ein seitliches Kippen des Motorrads ins Spiel, das Ihr vor der Landung tunlichst korrigieren solltet. Trotz der Vielfalt, mit der sich das Fahrzeug dirigieren läßt, ist die Steuerung einfach und intuitiv zu handhaben. Allerdings sind die Gegner, mit denen Ihr Euch meßt, nicht ganz ohne. Schnell fährt Euch mal ein Konkurrent in die Seite oder legt sich genau vor Eurer Maschine flach. Auf diese Weise, aber auch durch Geschwindigkeitsunter- oder Selbstüberschätzung kommt Ihr recht häufig in den Genuß fein animierter Stürze. Zusätzliche Atmosphäre verleihen das realistische Knattern und Dröhnen der Motoren, spritzendes Erdreich und wabernde Staubwolken. Dank der Möglichkeit, durch geschickte Fahrweise die Gegner vom Kurs abo der zu Fall zu bringen, verwandelt sich besonders der Multiplayer-Modus via Netzwerk und Internet mit bis zu acht Teilnehmern in ein spannendes und schadenfrohes Spektakel. *sf*



Die mageren Tuning-Optionen passen auf einen Bildschirm



Schont die Familienjuwelen: Buckelpisten werden stehend überwunden



Von Tor zu Tor beim Baja-Rennen



Stephan Freundorfer

SUPER

Nach dem faden Monster Truck Madness 2 und der dafür umso aufregenderen Beta-Version von Motocross Madness war ich wirklich gespannt auf den neuesten Motosproß von Microsoft. Und, oh Wunder, (beinahe) sämtliche Erwartungen, die man an ein actionbetontes Motorradprodukt stellen kann, wurden zu absoluter Zufriedenheit erfüllt. Das Geschwindigkeitsgefühl auf der Geländemaschine ist fantastisch, die krassen Sprünge, die heftigen Stürze, die knatternden Motorsamples und die johlenden Zuschauer vermitteln viel Atmosphäre des echten Sports. Die Anzahl der Kurse ist überreichlich, und auch wenn sie oft sehr ähnlich aussehen, muß man sich doch wie bei einer F-1-Simulation die Strecken gut einprägen, um im Spitzenfeld mitzumischen. Ein bißchen Kritik muß dennoch sein: Die an sich brillante Grafik sieht wegen dem Mangel an Geländedetails wie Steinen oder Pflanzen etwas steril aus, eine Replayfunktion fehlt völlig und die Rechneranforderungen bei vielen Gegnern sind enorm.

Name	Motocross Madness
Genre	Rennspiel
Hersteller	Microsoft
Schwierigkeit	mittel
Preis	80 Mark, mit Freestyle Pro Pad 150 Mark
Steuerung	Tast., Joystick
BesonderheitenPisteneditor	
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)Modem (2), TCP/IP (4), IPX (8)

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, Direct3D-kompatible 3D-Grafikkarte

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 3Dfx

Grafik 83%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
86%	88%



Tellurian Defence

Und wieder steht das Schicksal des Planeten auf dem Spiel...



Die Mission-Briefings sind noch am Besten gelungen

Nicht ohne Grund hört sich die Geschichte, die hinter Tellurian Defence steckt an, wie aus einem Hollywood-Drehbuch entnommen. Kein Geringerer als Morgan Gendel, seines Zeichens Autor diverser Episoden von „Star Trek: Next Generation" und „Deep Space Nine", arbeitete am Script zum Spiel mit. Die Story selbst ist allerdings schnell erzählt, irgendwie kennt man die Thematik mittlerweile auch zu Genüge. Der „Deep Impact" fand auf der Erde Anfang des 21. Jahrhunderts statt. Ein dicker Brocken aus dem All hat allein beim Einschlag an die 20 Millionen Menschen getötet, und die Flutwelle danach war für größten Rest der Weltbevölkerung zuständig. In ihrer Not haben die Terraner gemeinsam eine Weltregierung, die Earth Defence Organisation, gebildet. Nun, 16 Jahre später, wird die menschliche Rasse erneut aus dem Weltraum bedroht...



Hier dürft Ihr den Transport von Containern üben

Natürlich haben die fiesen Aliens nicht damit gerechnet, daß gerade Ihr Euch ans Steuer des Abfangjägers setzt und alles versucht, die Erde vor der Zerstörung zu bewahren. Über 30 Missionen stehen dafür insgesamt zur Verfügung, allerdings bekommt Ihr beim einmaligen Durchspielen nicht alle zu Gesicht, denn der Verlauf der Story hängt davon ab, wie Ihr Euch in den ersten Leveln anstellt. Um den Einstieg einfacher zu gestalten, bekommt Ihr fünf Trainingsmissionen spendiert, in denen Ihr Euch erstmal mit Eurem X29 und seinen Waffen vertraut machen könnt. Ohne Feindkontakt müßt Ihr über 3D-Landschaften Wegpunkte abfliegen, unbewegte und fliegende Ziele abknallen und Gegenstände von A nach B transportieren. Eure Aktionen in den eigentlichen, von einem Briefing eingeleiteten Missionen, unterscheiden sich denn auch nicht groß von der Lehrstunde. Dutzende Feinde sind vom Himmel über (Eis-)Wüsten, Städten und Gebirgen herunterzuholen, selbst ins Wasser könnt Ihr mit Eurem Vehikel abtauchen. Für einen kleinen Strategiehappen sorgt der mögliche Einsatz von Wingmen, die individuelle Bewaffnung und die Verteilung von Entwicklungs- und Forschungsressourcen. Untermalt werden Eure Einsätze durch ansprechenden Industrial- und Techno-Sound von Tim Wright, der sich schon für ein paar Tracks in Wipeout 2097 verantwortlich zeigte. *sf*

Wenigstens die Explosion bringen etwas Licht in den Nebel



Stephan Freundorfer

HILFE

So schön die Story, so hörbar der Sound, Tellurian Defence macht mir einfach überhaupt keinen Spaß. Und das liegt noch nichtmal an der uninspirierten 3D-Grafik mit ihren drögen Texturen und kantigen Objekten. Richtig schlimm und jeden Ansatz von Motivation im Keim erstickend ist diese ekelhaft schwammige und ungenaue Steuerung, mit der ich versuche, meinen X29 in der Luft zu halten. Ein hoher Schwierigkeitsgrad ist für mich nur dann vertretbar, wenn er aus dem Spiel selbst kommt und nicht aus der Unmöglichkeit, Gegner verfolgen und exakt anvisieren zu können. Was mich persönlich zusätzlich ärgert (auch wenn wir es normalerweise vermeiden, Schelte wegen zu hoher Anforderungen zu verteilen) ist die Tatsache, daß auf einem 200-Mhz-Rechner mit 3Dfx-Karte die Grafik derart ruckelt, daß man einen Nebeleffekt einschalten muß, der zwar aufpoppende Berge und Häuser nicht verhindern hilft, dafür aber die ganze Szenerie in einen einzigen trüben und unansehnlichen Siff verwandelt.

Name	Tellurian Defence
Genre	3D-Action
Hersteller	Psygnosis
Schwierigkeit	unerträglich
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Modem (2), TCP/IP (bis 8)

Mindestanforderung: P166, 32 MB RAM, 3D-beschleunigte Karte

Empfohlen: PII/300, 64 MB RAM

Grafik **38%**

Sound **73%**

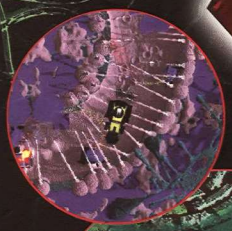
Spielspaß

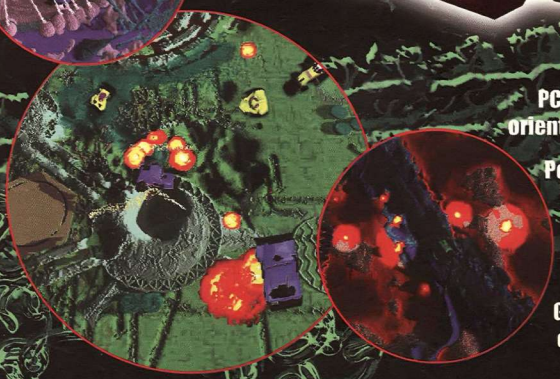
Solo	Multi
26%	26%

Vangers hat alles, was man sich nur wünschen kann! Viele unbekannte Planeten, viele lustige Autos und viele liebe Mitspieler, die nur eins wollen: Deine Kohle und Deine Karre!

VANGERS
one for the road.







PC Games: "...an keinem anderen bekannten Spiel orientiert ... somit (steht man) vor etwas völlig Neuem..."

Power Play: "Vangers bietet soviel Unkonventionelles, daß KD-Lab einen Orden verdient hätte."

PC Joker: "Ein höchst abwechslungsreicher Genremix im Stil des Klassikers »Elite« ..."

Gamesmania: "Vangers ist bizarr, merkwürdig und einzigartig ... Das wohl eigenwilligste Spiel des Jahres."

Distribution:
Guillemot International GmbH,
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.
Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottensmann
Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich

INTERACTIVE MAGIC

www.imagicgames.de

WHERE DO YOU WANT TO DIE TODAY?



Airline

Das beste „Mad

Komischerweise hat bisher noch niemand eine richtig gute Airline-Sim abgeliefert. Bisher...

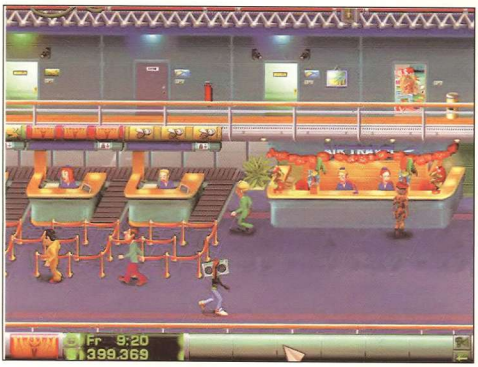


Die Maschine steht vor dem Gate, die Passagiere steigen ein



Personalmanagement gehört mit zu den Aufgaben

Ach, was waren das noch für Zeiten, wo man sich mit „Mad TV" Nacht für Nacht um die Ohren schlug! Irgendwann war das Spiel dann technisch überholt, und der inoffizielle Nachfolger „Mad News" konnte nicht halten, was die Erwartung versprach. Ganz im Gegensatz zum neuen Genrevertreter von Spellbound, wo die Erwartung dem Programm schweißgebadet hinterherhechelt. Wer das erwähnte „Mad TV" noch kennt, weiß schon ungefähr, was ihn hier erwartet, alle anderen mögen bitte an den Seitenaufriß eines Flughafens denken. Der ist gefüllt mit vielen Leckereien wie etwa Reisebüros, Duty-Free-Shops, Werbefritzen, Flugzeughändlern, arabischen Agenturen für alle Fälle und dergleichen mehr. Natürlich gibt es auch Büros, denn der Spieler mimt ja eine brandneue Fluggesellschaft, die sich gegen drei gleichartige Echtzeit-Konkurrenten durchsetzen muß. Und dazu braucht man eben Büros!

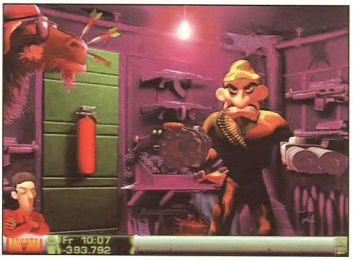


Die Flughafen-Ansicht



Zu Beginn sieht der Alltag so aus, daß man den als Wuselmännchen eingebauten Firmenchef gleich frühmorgens zu den Schaltern von Reisebüro und Last-Minute-Travel hetzt, um dort an den einen oder anderen profitträchtigen Charterflug zu kommen. Im erwähnten Büro werden die Aufträge dann in Flugpläne für die beiden anfangs zur Verfügung stehenden Maschinen umgemünzt. Das ist kniffliger als es aussieht, denn wenn man sich beim Einkauf vertan hat, hängt einem plötzlich ein undurchführbarer und daher konventionalstrafenpflichtiger Flug am Hals: weil man etwa keinen Vogel hat, der über ausreichend Sitzplätze verfügt oder weil die Streckenlänge jenseits der Reichweite angesiedelt ist. Oder, weil die Zeitvorgabe sich nicht einhalten läßt – was besonders bei Last-Minute-Flügen ein kritischer Punkt ist. Natürlich darf man auch neue Jets kaufen. Na ja, eher wohl gebrauchte, denn bei den wirklich neuen winkt die Geldbörse empört ab. Aber gerade Sonderangebote können sich als echte Millionengräber erweisen, wenn sie in miesem Zustand sind – weshalb es immer lohnt, einen Flugzeuganalysten einzustellen, der Schnäppchen von Pleitegeiern unterscheiden kann.

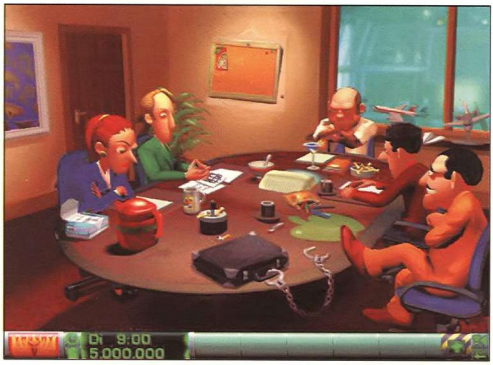
Der gute Ruf einer Firma ist schon die halbe Miete. Man kann ihn durch Reklame steigern oder auch durch eine gute Ausstattung der Flugzeuge. Hat er jedenfalls so oder so eine gewisse Verbreitung erreicht, wäre an die Einrichtung fester Flugrouten zu denken. Die haben den Vorteil, daß man sich nicht mehr ständig um sie kümmern muß, wenn sie mal etabliert sind – und den Nachteil, daß die Lizenzen teuer sind. Außerdem muß man mindestens 10 Prozent des Passagieraufkommens dieser Route abwickeln; wer das nicht schafft, kriegt die Konzession entzogen. Auch das Anmieten von Zweigstellen in anderen Weltgegenden verspricht Profit, da auf diese Weise zusätzliche Flugangebote zugänglich werden.



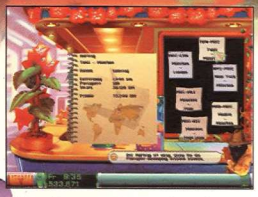
In dieser geheimen Kemenate kann man die schmutzigeren Geschäfte verhandeln

Tycoon

TV" seit „Mad TV"



Die morgendliche Besprechung beim Flughafenleiter gibt Auskunft darüber, wie man im Vergleich zu den konkurrierenden Linien dasteht



Wer einen entsprechenden Berater engagiert hat, bekommt Beurteilungen zu den angebotenen Charterflügen



Telefonisch nehmen wir Kontakt mit der Filiale in Sydney auf



Das Innenleben einer fürstlich ausgestatteten Maschine. Komisch, mit sowas dürfen wir Redakteure in Wirklichkeit nie fliegen...

Man kann „Airline Tycoon" locker vor sich hin spielen, ohne jemals ernsthaft die Nase in Tabellen zu stecken – alles was man benötigt, läßt sich ganz nebenbei in Erfahrung bringen: Wirken z.B. frisch gelandete Passagiere etwas grünstichig, so stand es mit diesem Flug nicht zum besten. Lag's am Kapitän, der vielleicht ein Flasche ist? Ein schneller Besuch im Personalbüro bringt es ans Licht. Ist der Jet etwa reparaturbedürftig? Eine einfache Prozentzahl im Routenplaner gibt die augenfällige Antwort. Das heißt aber nicht, daß Tüftler nicht auf ihre Kosten kämen: Wer will, kann tief in die Materie von Gewinn und Verlust einsteigen und so an den Stärken und Schwächen seines Unternehmens basteln.

Auch der Schwierigkeitsgrad läßt sich ganz unkonventionell über die anfängliche Auswahl des Startflughafens regeln. Mega-Airports wie Berlin, Paris oder London bieten etwa die Gewähr für ordentliches Passagieraufkommen und viele verfügbare Flugrouten, während der Standort München schon kritischer ist. Lima schließlich ist gar nicht prima. Wer nicht so sehr auf Freeplay steht, darf sich übrigens auch mit Missionen vergnügen. Zwar gibt es nur sechs Stück, aber dafür sind sie zum Teil gar nicht so einfach – bei der letzten beispielsweise geht es sogar darum, einen Space Shuttle zu bauen und in den Kosmos zu schießen. Optisch wirkt das Spiel ausgesprochen gefällig und läuft wie schon gesagt recht flott, die deutsche Sprachausgabe läßt sich auch über längere Zeiten hinweg ertragen (was heutzutage nicht selbstverständlich ist), und überhaupt ist das Game einfach rundum rund. Schön, daß es sowas auch mal wieder gibt... *jn*



Joe Nettelbeck

SUPER

Ich geb's ja zu: Ich habe gehofft, dieses Spiel möge gut werden – und fürchtete, es würde vielleicht doch nur eine mäßige deutsche Wirtschaftssimulation sein. Doch was Spellbound hier abgeliefert hat, warf mich dann doch vom Hocker. Schon vor ein paar Jahren versuchte sich bekanntlich „Mad News" am Erbe von „Mad TV" und scheiterte an technischen Unzulänglichkeiten (man verplemperte z.B. viel zuviel Zeit damit, die langsame Spielfigur von Raum zu Raum zu hetzen). Hier aber paßt einfach alles! Man kann im Eiltempo durch den Airport rennen, wichtige Punkte in Augenschein nehmen, ohne erst mit der Spielfigur dorthin laufen zu müssen, ja, man kann Wichtiges und Eiliges vielfach auch einfach per Telefon erledigen. Ganz zu schweigen von der launigen Flugplantüftelei und dem Umstand, daß im Laufe der Zeit immer wieder etwas Neues dazukommt: Feste Flugrouten etwa, die ein ganz anderes Handling erfordern, oder Auslandsniederlassungen, neue Flugzeuge... Endlich ein würdiger Nachfolger für das „Mad TV"-Spielprinzip!

Name	**Airline Tycoon**
Genre:	Wirtschaftssimulation
Hersteller:	Bomico/Spellbound
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 90 DM
Steuerung:	Maus/Tastatur
Besonderheiten:	–
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	nein – wird aber per Patch nachgeliefert

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB SVGA
Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA
Grafik 80%
Sound 74%
Spielspaß

Solo	Multi
85%	–%

Mayday

Harte Echtzeitmissionen ohne „lästige" Aufbau- und Wirtschaftselemente aus Stuttgarter Produktion

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt. Gegen Mitte des 21. Jahrhunderts ist die Welt in drei rivalisierende Blöcke gespalten. Die Nordamerikanische Allianz, eine dekadente Pseudodemokratie, zu der auch Südamerika gehört, sieht sich als Weltpolizist. In Peking etabliert sich das asiatische Kaiserreich, mit einem japanischen faschistischen Tenno an der Spitze, das China, Indien, Rußland, den größten Teil Asiens und somit auch der Weltbevölkerung kontrolliert. Islamische Fundamentalisten schließen sich zum Südlichen Block zusammen, der Nahe Osten und weite Teile Afrikas fordern fanatisiert Weltgeltung und werden zu einer Bedrohung des globalen Kräftegleichgewichts zwischen West und Ost. Das alles wäre nun eine fürchterlich verfahrene Situation, wenn nicht ein strategisches Genie in Person des Spielers die Weltbühne beträte. Richtig, Ihr seid gefragt, in zähem Ringen Mission für Mission den Weltfrieden auf der gebeutelten Erde wiederherzustellen, gleich, für welche Seite. Die Mittel, die den Zweck in diesem Fall rechtfertigen, kennt Ihr schon aus anderen Echtzeitstrategien. Sie halten sich in recht konventionellem Rahmen. Infanterie-Droiden (keine Menschen werden getötet, ein sauberer Krieg), Spähfahrzeuge, Tanks, Artillerie und Kampfhubschrauber sollen die passenden Argumente internationaler Diplomatie liefern. Angenehmerweise hat jede der drei Parteien einen individuellen Fuhr- und Waffenpark, was zu unterschiedlichem taktischen Vorgehen führt. Schon in der ersten Mission wird ein frappanter Unterschied zur Konkurrenz deutlich: Gebaut wird nicht. Gebäude können nur erobert und anschließend genutzt werden. Resourcen gibt es ebenfalls nicht. Langsam tröpfeln die Credits, Eroberungen bringen Prämien und mit angehäuften Siegeslorbeeren steigt das Salär. So können in den eigenen oder besetzten Fabriken neue Kampfeinheiten geordert werden. Dieses Konzept ist tatsächlich selten anzutreffen, etwa bei Z oder Akte Europa. Dagegen spielt Forschung und Spionage eine bedeutende Rolle. Der über Videophon erreichbare Professor, entwickelt gegen Bares neue, schlagkräftigere Waffensysteme, der Spion kann mitunter, wenn auch zu gesalzenen Preisen, Informationen über die Gegenseite enthüllen. Über ein Dutzend Missionen pro Seite – und Kampagne – mit ganz unterschiedlichen Zielen und Vorgehensweisen versprechen Langzeitspielspaß für Echtzeitgeneräle. *fe*



So eine Basis läßt sich leicht verteidigen


Die Weltkarte zeigt Eure Erfolge und Mißerfolge


Gebäude werden erobert und gegebenenfalls repariert


Fritz Effenberger

GUT

Mayday macht es mir wirklich nicht leicht. Weder helle Begeisterung noch finstere Ablehnung kann mir das Spiel entlocken. Einerseits hat es einen ganz leicht angestaubten Touch – verglichen mit den Klassensiegern ist die Grafik solide, aber bodenständig – auch, wenn das Gebirge wirklich erstklassig aussieht. Punkte kann es dagegen im Spielverlauf gutmachen. Die Handlung wird vom üppigen Videomaterial vorangetragen, Spionage und Forschung kommt in der Kampagne eine bedeutende Rolle zu, und die Missionen spielen sich doch um einiges anders als bei herkömmlichen Echtzeitstrategien. Die sehr überschaubare Anzahl der Units ermöglicht taktische Tüfteleien, Sicht- und Radarreichweiten sind von großer Bedeutung, die eng umrissenen Missionsziele machen ab und an mehrere Versuche nötig. Ein Sonderlob verdient die Belegung der Funktionstasten F1-5 mit verschiedenen Verhaltensmustern für die angewählten Units – das bringt Übersichtlichkeit und schnelle Kontrolle.

Name	Mayday
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Boris/ Infogrames
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, alle Optionen

Mindestanforderung
P 100, 16MB RAM, 200 MB HD, 4x CD, 1 MB Grafik

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 4 MB Grafik

Grafik 74%
Sound 72%
Spielspaß

Solo	Multi
79%	74%

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 18. September am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

Das Magazin mit allen Neuigkeiten und Trends aus der Rock- und Metalszene!

Ab jetzt jeden Monat

CD + HEFT = DM 8,90



KISS

JURASSIC ROCK II

Die Rückkkehr der Schminke-Monster

PLUS: HAMMERFALL * BOLT THROWER * ROB ZOMBIE * HOLE * BRUCE DICKINSON * AXEL RUDI PELL * WACKEN OPEN AIR u.v.a.

Rage of

Reif für

Ein gediegener Rollenspiel-Komet aus dem Land der Sputniks



Am Anfang war das Bastelset: Man kann seinen Helden fix und fertig übernehmen oder noch ein wenig an ihm feilen





In der Taverne erfährt man Neues – z.B. durch ein Gespräch mit den unten als Icons dargestellten Gästen



Hier darf trainiert werden

Ursprünglich hieß das in Rußland bereits auf dem Markt befindliche Game "Allods" – aber weil kaum jemand weiß, daß ein Allod so etwas ähnliches ist wie ein mittelalterliches Lehen, haben die Jungs von Monolith das gute Stück einfach umgetauft, als sie die Lizenzen für den Westen erwarben. Dabei hätte der alte Titel sogar sehr gut gepaßt, denn genau um solche Allods geht es nämlich...

Das Bühnenbild

Eines unschönen Tages wurde die bis dahin friedliche Welt von einem riesigen Meteor bedroht – Land versank im Gefolge des Einschlags in den Meeresfluten! Daß die Menschen ihrer völligen Vernichtung entgingen, haben sie den Magiern zu verdanken, die nämlich ein paar Ländereien um ihre Burgen herum durch Zauberei vor dem Untergang bewahren konnten – so daß jetzt ein Haufen Inseln das Wasser sprenkelt – eben die Allods.

Freilich sind damit längst nicht alle Sorgen beseitigt, denn es gibt ein Allod, das seit geraumer Zeit isoliert ist. Man kommt zwar hinein, aber offensichtlich kann niemand mehr das Terrain verlassen. Der König des Reiches schickt also ein vierköpfiges Heldenteam in das abgeschottete Land, um herauszufinden, was dort vor sich geht.

Akteure und Handlung

Einen dieser Vier sucht sich der Spieler anfangs aus – nur um festzustellen, daß er nach erfolgter Teleportation mutterseelenallein in der Wildnis herumsteht. Tja, und da der Rest der Truppe sich auch bei einer Untersuchung der näheren Umgebung nicht zeigt, macht man sich also auf den Weg zur Hauptstadt der Insel. Diese übernimmt dann im weiteren Verlauf des Spiels die Rolle einer Basis: Man kann hier Waffen, Ausrüstung oder magische Utensilien kaufen (bzw. verkaufen), sich in kämpferischen und magischen Fähigkeiten trainieren lassen (gegen klingende Münze, versteht sich) oder im Gasthof mit den Anwesenden reden, was Informationen und Aufträge ergibt. Ebenfalls in der Kneipe befindet sich gewissermaßen das inoffizielle Rekrutierungsbüro. Es lungern dort nämlich allerlei Keulenkasper, Schwertschwinger und Magiermeister herum, die für ein haarsträubendes Entgelt nur allzu gern bereit sind, ihre Haut für Euch zu Markte zu tragen.

Wie gut, daß man in "Rage of Mages" andererseits auch eine Menge Gold verdienen kann. Die Handlung gliedert sich nämlich klar erkennbar in einzelne Echtzeit-Aufträge, die man erledigt, um dann zur Stadt zurückzukehren und nach neuen Jobs Ausschau zu halten. Nach und nach kommt man so dem Geheimnis näher, das den Zauberturm des Allods umgibt. Viele dieser Aufträge haben freilich nichts oder nur am Rande etwas mit der Hauptqueste zu tun, dennoch sind sie oft mit satten Belohnungen verbunden. So mag es beispielsweise darum gehen, eine menschenfressende Schildkröte aufzuspüren und zu töten oder ein von Zaubermönchen entführtes Mägdelein wiederzubeschaffen. Aber auch wenn



Die Stadt – hier kann man Händler, Kneipe und Trainingshalle besuchen

Mages

die Insel



In lockerer Formation durch den Wald planieren...

...oder als kompakte Truppe vor dem unheilvollen Tore



Geister und Fledermäuse greifen uns an



Nach dem Kampf werden die Helden durch blaue Funken-Magie geheilt



Zu spät – dieses Dorf wurde zerstört



Ob hier Hilfe zu erwarten ist?

am Ende keine unmittelbare Prämie winkt, kann man doch den gefallenen Feinden ihre Waffen abnehmen, um sie hinterher beim Krämer in harte Währung umzutauschen, die man dann wieder dringend benötigt, um die Söldner für den nächsten Job anzuheuern.

Die eigentlichen Protagonisten sind aber nicht die Mietlinge, sondern natürlich die vier Helden, denn im Laufe der Zeit gabelt man die verlorenen Schäfchen mal hier und mal da wieder auf. Aber auch Überlebende von früheren Expeditionen schließen sich dauerhaft der Gruppe an. Dieser Kämpfer-Kern darf praktisch als Rollenspiel-Party betrachtet werden, ist aber oft nicht allein in der Lage, mit den Feinden fertigzuwerden. Die Söldner machen den Mangel wett, und je nach Angebot bzw. Geldbeutel kann man also durchaus mit einer Truppe von zehn bis 15 Mann durchs Unterholz brechen – wobei die anfangs dominierenden Rollenspielelemente dann sehr wohl taktischen und strategischen Überlegungen Platz machen.

Die Requisiten

Die eher mäßige Iso-Optik wird zwischen den Aufträgen durch hübsche Cut-Szenes aufgelockert, und musikalisch steht Euch Mittelalterliches bevor, das sich gut in die Atmosphäre einpaßt. In puncto Handhabung könnte es manchmal einfacher gehen (etwa beim Zaubern oder, wenn man schnell ins Inventar muß, um beispielsweise die Waffe zu wechseln). Andererseits läßt sich das Verhalten der Helden im Optionsmenü beeinflussen, damit sie sich etwa selbständig zurückziehen, wenn sie schwer verwundet sind – oder damit Heilzaubersprüche im Bedarfsfalle automatisch gesprochen werden. *jn*



Sascha Gliss

GUT

Eigentlich könnte man diesen Meinungskasten in einem Satz zusammenfassen: "Rage of Mages" macht Spaß! Schwieriger wird es schon, zu erklären, warum das so ist, denn auf den ersten Blick macht das Spiel vor allem optisch keinen so überwältigenden Eindruck. Aber die Story ist frisch und fantasievoll, die Helden erwecken durch gelegentliche Diskussionen den Eindruck, lebendige Leute mit ganz unterschiedlichen Charakteren und Ansichten zu sein. Bei der Mischung der Genre-Elemente hatte jemand ein glückliches Händchen, und nicht zuletzt tragen wohl die scharf abgegrenzten und gut durchkonstruierten Aufträge ihr Scherflein zum Spaß bei. Auf die Art kann man zwischen Feierabend und Date mit der Freundin schnell noch eine Runde Goblins plätten, ohne daß die Dame sich wegen Vernachlässigung beschwert. Gut, das Handling ist manchmal umständlicher, als es sein müßte, aber andererseits auch nicht so schlimm, daß deshalb ernsthafte Abzüge am Spielspaß festzustellen wären. Da hoffen wir doch mal auf viele feine Nachfolger...

Name	**Rage of Mages**
Genre	Rollenspiel-strategie in Echtzeit
Hersteller	CDV/Monolith/Buka/Nival
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Maus/Tastatur
Besonderheiten	–
Spiel	Deutsch in Arbeit
Anleitung	Deutsch in Arbeit
Multiplayer	bis zu 16 Spieler; Netzwerk/Internet

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA

Empfohlen
P 166 MMX, 32 MB RAM, 8x CD, 1 MB SVGA

Grafik **62%**
Sound **70%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	81%

Zeus

Das antike Griechenland war bisher nicht oft Thema von PC-Spielen. Zeus ist auch kein Volltreffer...

Der Göttervater der Hellenen, dem mehr Abenteuer und Entgleisungen nachgesagt wurden als selbst Bill Clinton, erteilt Euch höchstpersönlich einen Auftrag. Entweder ganz Griechenland erobern, oder eine bestimme Anzahl von Städten, oder so-und-so reich werden, das Optionsmenü zu Beginn des Spiels hält die unterschiedlichsten Spielziele vorrätig. Kurz entschlossen tauchen wir kopfüber in die Welt des antiken Griechenland und finden uns als Herrscher der Stadt Athen wieder, umgeben von vielen anderen griechischen Städten, allesamt von zweifelhafter Vertrauenswürdigkeit.

Zunächst schicken wir Siedler aus, um naheliegende Dörfer zu gründen, denn nur dort lassen sich Bodenschätze nutzen und Manufakturen errichten. Und ohne Schwerter und Helme kann man nun mal keine Armeen ausrüsten. Dann leisten wir uns ein paar kostspielige Spione, die zum einen unsere eigenen Ansiedlungen vor nächtlichen Eindringlingen mit bösen Absichten schützen sollen, zum andern in gegnerischen Dörfern und Städten Zwietracht säen, Betriebe sabotieren oder das Trinkwasser vergiften. Floriert die Wirtschaft, kann ein Heer bestellt werden, das die Überlegenheit der athenischen, äh, der Regierungsform zeigen soll. Die Kämpfe sind nicht direkt zu beobachten, je nach Stärke der beteiligten Schwadronen wird ein Ergebnis berechnet, so daß Zeus auf eine rundenbasierte Wirtschaftssimulation mit gelegentlichen historischen Hintergrundinformationen und einigen Eigenheiten hinausläuft. In einigen Punkten wird der frischgebackene Hellene schon ins Grübeln gebracht. Bildschirmscrolling? Vergiß es, Sohn des Odysseus, Du hast auf die Übersichtskarte zu klicken, um woanders hinzukommen. Pop-Up-Menüs, Mouse-Over-Infos? Nichts dergleichen, O Edler, statt dessen müßt Ihr Euch einen Weg durch fitzelige Menüs stochern. Diese Hindernisse und Hürden bremsen ein flottes Spiel doch ganz erheblich. Rundenbasierte Spielweise allein ist noch kein Beinbruch, wenn sie denn durch erheblich Spieltiefe gerechtfertigt wird. Leider ist das hier nicht der Fall. *fe*



Wenn's zu spät ist, kommt die Nachricht von der Niederlage



Spione spielen meist eine tragende Rolle



Alle Ereignisse werden in Textfenstern dargestellt



Die Übersichtskarte erlaubt Fernreisen und zeigt die Ausdehnung der Stadtstaaten

NA JA



Fritz Effenberger

Die gute Absicht sei anerkannt. Das Erstlingswerk des jungen Programmierteams bringt einige gute Ideen und den Mut zu neuen Wegen mit. Das Thema – hellenisches Wirtschaften und früheisenzeitliche krumme Touren – ist auch noch nicht so breitgetreten wie andere historische Stoffe. Der Spielspaß andererseits bleibt nahezu auf der Strecke, da die Bedienung nicht nur ungewohnt, sondern nachgerade umständlich und mühsam ist. Ein munterer Spielfluß will sich einfach nicht einstellen. So gesehen, handelt es sich bei Zeus leider einfach um eine weitere deutsche Wirtschaftssimulation mit einem Reichtum an unausgeschöpften Möglichkeiten. Und ein Augenschmaus ist das Spiel auch nicht, es bleibt in Optik, Präsentation und Motivation weit hinter dem in etwa vergleichbaren „Lords of the Realm 2" zurück. In Zeiten von grafisch brillierender Echtzeitstrategie einerseits und optionsüberladenen, spieltiefen Wirtschaftstüftelspielen, die alle Vorteile der Rundenzugweise weidlich ausnutzen, ist das einfach nicht nötig.

Name	Zeus
Genre	WirtschaftsSim
Hersteller	Blackstar/NBG
Schwierigkeit	mittel
Preis	70 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 15

Mindestanforderung
P60, 16 MB RAM, 30 MB HD, 2x CD, 1 MB Grafik

Empfohlen
P 100, 32 MB RAM

Grafik 54%
Sound 52%
Spielspaß

Solo	Multi
49%	41%

Nur selber spielen ist schöner!

In der neuesten Ausgabe des PlayStation Magazin Sonderhefts berichten Profizocker über ihre Lieblinge aus den Bereichen Strategie, Aufbau und RPG. Alle Beiträge sind so gehalten, daß Sie das Gefühl haben, selbst gespielt zu haben. Und damit Sie in der Praxis nicht an einem unlösbaren Problem scheitern, finden Sie eine Unmenge an (überlebensnotwendigen) Cheats, Tips und ausgeklügelten Taktiken.
Auf der Heft-CD befinden sich – gleich zum selbst ausprobieren – Demoversionen zu den besten Spielen des Genres, wie z.B. Command&Conquer 1 + 2, Warhammer 1 + 2, Z und Theme Hospital.

Also: Auf zum Kiosk oder jetzt bestellen und Sie wissen, was und wie gespielt wird!



Praxis-nutzen pur

Ab 16.9.98 im Handel!

Die ultimative Sammlung der besten Strategie-, Aufbau- und Rollenspiele in einem Sonderheft.

Bestellen Sie jetzt, solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft Strategiespiele und Rollenspiele für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CPE80

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

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089-200 281 22 oder bestellen Sie per E-Mail unter weka@csj.de

Hardwar

Überraschung in Elite-Qualität aus Gremlins Spielewerft

Die Menschheit dringt ins Sonnensystem vor, besiedelt alle auch nur entfernt erträglichen Monde und Planeten unseres Systems. Der Saturnmond Titan, fast so groß wie der Planet Mars und umgeben von einer giftigen Atmosphäre, eineinhalbmal so dicht wie die der Erde, wird für lange Zeit zum Bergbauzentrum. Bis die Minen erschöpft sind und jeder, der es sich leisten kann, weiterzieht. Zurück bleiben die Verlierer, die Mittellosen, Opfer von Genexperimenten und einige wenige Antihelden. Alle haben sie nur ein Ziel: Einmal soviel Geld zu verdienen, daß sie den bleichen, ausgebeuteten Mond verlassen können. In die riesigen Krater auf Titans Oberfläche ist eine Stadt hineingebaut: Misplaced Optimism (Unangebrachter Optimismus) ist ihr Name. Die luftdicht versiegelten Gebäude sind durch Einschienenbahnen miteinander verbunden, die durch Tunnel von einem Krater zum nächsten geleitet werden. Ihr seid einer der Abenteurer wider Willen, der mit seinen winzigen Flugbooten, Motten genannt, zwischen den Bauwerken und Kratertälern hin- und-herpendeln, auf der Suche nach Jobs, Frachtaufträgen oder Beute. Die Motten werden mit Solarenergie betrieben, daher ihr Name. Und in der Nacht? Im stetigen Wechsel der Tageszeiten sammeln sich die Motten an den wenigen öffentlichen Lichtquellen, um Energie für den Weiterflug und gelegentliche Luftgefechte nachzutanken. Zu Beginn des Abenteuers – es wird für jedes neue Spiel eine neue Welt zufallsgeneriert – könnt Ihr zwischen drei Karrieren wählen: Händler, Schrottsammler oder Draufgänger. Euer erstes Boot, eine Motte vom Typ Silver Y, ist entsprechend mit mehr oder weniger Waffen und Zusatzeinrichtungen ausgerüstet. Ob in der Luft oder im Dock, Ihr erhaltet regelmäßige Email-Nachrichten von potentiellen Kunden, Nachfragen nach bestimmten Handelsgütern oder auch illegalen Jobs. Zwischendurch meldet sich der unabhängige Sender Hardwarp FM mit brandheißen Hintergrundinformationen, die wichtige Hinweise auf den Verlauf der Story geben. Titan und damit Misplaced Optimism wird von drei Fraktionen beherrscht. Die Polizei ist ein ultimativ korrupter Haufen und nur daran interessiert, die (recht humanen) Bußgelder für Angriffe und Morde rechtzeitig zu erhalten, bezahlt aber auch Kopfprämien für gesuchte Verbrecher. Admiral Saffle ist der vergreiste, übermächtige Chef dieser Organisation, die ständig versucht, die anderen Parteien gegeneinander auszuspielen. Die Klamp G Organisation beabsichtigt, die Macht in der Kraterstadt zu erringen, indem sie freie Piloten engagiert und eigene Patrouillen aufstellt, aber die eigentlichen Drahtzieher sind die Mitglieder der Lazarus-Familie, die über die letzten Rohstoffvorkommen und beträchtlichen Reichtum verfügen. Andere, kleinere Teilnehmer am Intrigenspiel sind die Händler, die Kirche und die Fabriken. Über 300 Gebäude stehen zum Andocken bereit, allein das Erkunden aller Orte und ihrer Möglichkeiten



Silver Y



Moon Moth



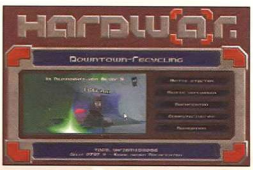
Neo-Tiger



Hawk



Rasante Tunnelflüge gehören zum Routineprogramm des Mottenpiloten



In den Gebäuden stehen Euch verschiedene Handlungsoptionen offen

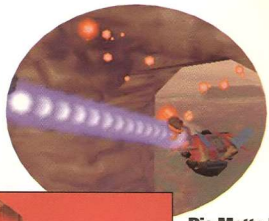


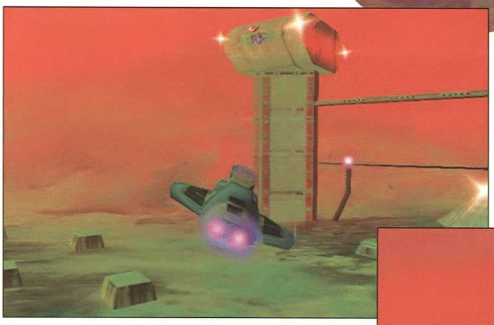
Der Sprecher der Lazarus Familie. Ist er wirklich komplett wahnsinnig?



Ein Besuch in der Kirche kann sich lohnen. Hochwürden wartet schon.

The future is greedy

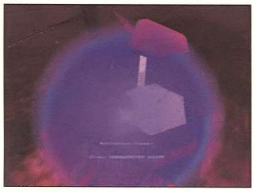




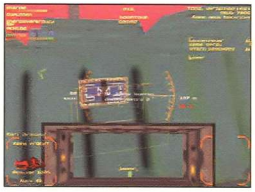
Die Motte bringt Euch sicher durch die (Alp-) Traumlandschaften des Titan



Geglückte Treffer führen zu gigantischen Explosionen – und neuen Problemen



Ein rätselhaftes Schiff lähmt die Motte und verschwindet wieder



Anflüge auf Luftschleusen ohne Autopilot erfordern Fingerspitzengefühl



Die Kamera kann auf Außenansicht geschaltet werden

dauert schon Tage (Realzeit). Gefangen in der Hauptstadt Titans und dem nebelverschleierten Wechsel von Tag und Nacht müßt Ihr Euch einen Weg in die Freiheit und zur Lösung des großen Rätsels hinter allem suchen, denn bald wird klar, daß eine sinistre Verschwörung das Schicksal der Mondbevölkerung steuert. Vereinzelte günstige Handelsgelegenheiten, eingesammelte Schrottteile und rare Spezialaufträge ermöglichen es, die Silver Y aufzurüsten, mit verbesserter Software zu bestücken und einen Ruf zu erwerben, der Euch weitere Türen öffnet und wichtige Informationen zugänglich macht. Will der Reichtum gar kein Ende nehmen, dann könnt Ihr sogar einen der größeren Brummer, eine Moon Moth, Neo-Tiger oder Hawk erwerben, der Euch noch gewagtere Unternehmungen und lukrativere Geschäfte ermöglicht. Durch ständiges Mitverfolgen der eintreffenden Nachrichten und Abfliegen der Krater und Tunnel bleibt Ihr im Bilde und könnt Eure eigenen Ziele weiterverfolgen – über die Kraterränder hinausdüsen können die Motten übrigens nicht, so daß Euch halsbrecherische Kurvenflüge an Gebäudekanten und Tunneleingängen bevorstehen. Alles ist in einen giftig-pink bis lilafarbenen Nebel eingehüllt, der die Sicht über größere Entfernungen verschleiert. Wer also immer schon der Meinung war, daß pink und lila Anzeichen der Gefahr darstellen, findet hier seine Bestätigung. Auch Flugtaxis und die Einschienenbahn können benutzt werden – manchmal ist es einfach sicherer, zu Fuß zu gehen, statt selbst zu fliegen. In dieser absolut gelungenen Mischung aus Sci-Fi-Hintergrundstory, (Arcade-) Flugsim und RPG-Elementen entwickelt sich das Geschehen auf dem vernarbten Titan sowohl mit Ablauf der (Spiel-)Zeit, als auch als Folge Eurer eigenen Handlungen und Unterlassungen, bis zur Enthüllung der finsteren Verschwörung hinter allem. *fe*



Fritz Effenberger

SUPER

Endlich ist er da, der erste würdige Elite-Nachfolger. Ich habe mich schon über das kommende „X Beyond the Frontier" gefreut, aber Hardwar ist ein echter Überraschungssieger. Von Gremlin im Stillen entwickelt, vereint es alle positiven Aspekte des alten GameTek-SciFi-Klassikers, addiert aktuelle 3D-Grafik mit Nebeleffekten und wabernden Explosionen und glänzt durch eine eigenständige Story, die dem ganzen Herumfliegen, -schachern und -ballern einen tieferen Sinn gibt: Vom verlassenen Bergwerksmond Titan zu fliehen. In ein besseres Leben. Bis dahin aber gibt die tolle Spielbalance und die manchmal unvermuteten Wendungen Anlaß zu fiebrig durchgezockten Nächten. Hardwar verfügt über echten, genuinen Suchtfaktor. Selten bin ich so am Monitor festgeklebt und selten konnte ich mich so schwer überwinden, das Spiel zu beenden, um mit dem Schreiben zu beginnen. Der i-Punkt aber ist der ultimativ coole Soundtrack von Bands des britischen intelligent-techno-Kultlabels Warp, der dem Spiel eine besonders prickelnd-bizarre Atmosphäre verleiht.

Name	Hardwar
Genre	Action RPG
Hersteller	Gremlin
Schwierigkeit	passabel
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Keyboard, Maus, Gamepad, Joytick
Besonderheiten	Original-soundtrack
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 40 MB HD, 4x CD, 4 MB Grafik

Empfohlen
P 200 MMX, 64 MB RAM, 16x CD **3D-Karte**

Grafik 86%
Sound 92%
Spielspaß

Solo	Multi
87%	86%

Knights and
The Shattered

Als Kriegsherr und Kaufmann für König und Vaterland



Pech: Die Bogenschützen sind machtlos gegen die feindlichen Nahkämpfer





Eure Stadt ist leicht angeschlagen

Das deutsche Softwarehaus Blue Byte kommt momentan nicht so recht zur Ruhe. Neben der durchschnittlichen Tennis-Simulation „Game, Net & Match" verließ auch eine Menge Personal die Mülheimer, darunter ein Programmierer und ein Grafiker, die sich mit dem Klassiker „Siedler" bereits ihre Lorbeeren verdient hatten. Topware Interactive hat nun die beiden Kreativen unter seine Fittiche genommen. Mit ihrem Projekt Knights and Merchants wollen sie zeigen, wieviel Potential immer noch in deutschen Entwicklern steckt. Wie der Titel schon verrät, werdet Ihr in das düstere europäische Mittelalter zurückversetzt, in die Zeit ehrbarer Ritter, reicher Kaufleute und rechtlosen Volkes. Nun, der Bevölkerung des Reiches, in dem Ihr Euren Dienst als Hauptmann der königlichen Truppen leistet, geht es eigentlich ganz gut, da der Regent ein weiser und milder Zeitgenosse ist. Dennoch gibt es Ärger im Königreich, denn der Thronfolger ist des Wartens auf sein Erbe überdrüssig und sammelt Teile des Militärs um sich, um seinen alten Herrn zu stürzen. Nur ein winziger Teil des Landes befindet sich noch in der Gewalt des Königs. Da kommt Ihr als intelligenter Stratege ihm natürlich wie gerufen, um Kriegstreiber und rebellisches Volk zu bekämpfen und das Reich vor dem endgültigen Chaos zu bewahren.



Im Lauf der Level erhält Eure Kaserne zentrale Bedeutung



Bereits der erste der insgesamt 20 Level wirft Euch mitten ins Geschehen. Die letzte Feste der Königstreuen wird gerade von den feindlichen Truppen belagert und die halbe Stadt steht in Flammen. Trotz Schlachtengetümmel und Kampfgeschrei ist es zunächst Eure Aufgabe, den Überblick zu wahren und den Feind mit Hilfe der verfügbaren Milizen zurückzuschlagen. Mit einem blauen Auge und einigen beschädigten Gebäuden davongekommen, müßt Ihr vor dem Gegenschlag erst einmal wieder Infrastruktur und Wirtschaft Eures Städtchens auf Vordermann bringen. Euer zu Anfang wichtigstes Gebäude ist dabei das Lagerhaus, in dem schon etwas Nahrung (Brot, Wein und Würste) und Baumaterial (Steinklötze, Bretter) bereit liegen. Auch ein paar Gehilfen und Arbeiter stehen Euch zur Verfügung, die Ihr indirekt über Bauaufträge schuften lassen könnt. Nachdem Ihr eine Schule zur Ausbildung und einen Gasthof zur Speisung Eurer Untertanen errichtet habt, könnt Ihr progressiv aus einem immer größeren Angebot an Gebäuden schöpfen. Im Steinbruch fertigt der Steinmetz Quader aus den Felsbrocken der Umgebung, der Holzfäller schlägt und pflanzt Bäume, die vom Schreiner im Sägewerk zu Brettern geschnitten werden. Diese wiederum dienen nicht nur als Baumaterial, sondern auch zur Waffen- und Schildproduktion in den jeweiligen Werkstätten. Um den Hungertod Eurer Leute zu vermeiden, sollte der Gasthof stets gut mit Naturalien versorgt werden, was durch den Bau von Weingütern, Bauernhöfen, Mühlen, Bäckereien, Schweinefarmen und Metzgereien zu bewerkstelligen ist. Damit die Gehilfen, die für den Transport der Waren zuständig sind, flott in Eurem Städtchen vorwärtskommen, solltet Ihr besonderes Augenmerk auf den Straßenbau legen. Oftmals ist auch die Anlage von Plätzen oder mehrspurigen Pflasterwegen von Vorteil, damit sich die bepackten Männchen nicht gegen-

Merchants

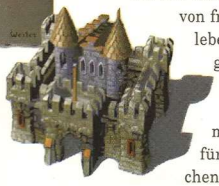
Kingdom



Das ganze Reich gilt es zurückzuerobern. Macht Euch auf einen langen Kampf gefaßt...

seitig blockieren. Um in den unterschiedlichen Gebäuden überhaupt Waren produzieren zu können, müßt Ihr in der Schule gegen Gold erst einmal die Werktätigen – vom Schreiner bis zum Winzer – „erschaffen". In der Lehranstalt lassen sich auch Rekruten heranziehen, die dann in Eurer Kaserne Unterschlupf finden und dort weiter ausgerüstet werden. Je nach Vorrat an Schilden, Leder- und Metallrüstungen, Lanzen, Bögen, Armbrüsten, Schwertern oder Äxten könnt Ihr neun verschiedene Truppentypen ausheben. Verfügt Ihr gar über eine Pferdezucht, können flinke Späher und mächtige Ritter dem Gegner entgegengeführt werden.

Neben den grundlegenden ökonomischen Entscheidungen, die Ihr in Eurer Gemeinde trefft, ist in Knights and Merchants eine geschickte Kriegsführung nötig, um den Gegner in die Knie zu zwingen. Sechs Level sind gar reine Schlachten, bei denen Ihr Euch um die Wirtschaft keine Gedanken machen müßt. Die aufgestellten Einheiten lassen sich durch insgesamt neun Kommandos positionieren, in den Angriffszustand versetzen, teilen oder gruppieren und in verschiedene Formationen bringen. Immer beachten müßt Ihr auch die Blickrichtung Eurer Kämpfer, um gegnerische Attacken gebührend zu empfangen.



Da die Soldaten nicht nur von frischer Landluft leben und nach gewisser Zeit auch verhungern können, müßt Ihr stets für eine ausreichende Nahrungsmittelversorgung durch Eure Gehilfen sorgen. Häufig verlangen die Kämpfe eine ausgeklügelte Taktik und eine geschickte Mixtur aus Fern- und Nahkampfeinheiten bzw. aus Berittenen und Bodentruppen. Netterweise wurde auf einen Fog-of-War verzichtet, so daß einmal aufgedeckte Gebiete für Euch sichtbar bleiben. In einigen Stufen greifen Euch sogar verbündete Dörfer bei den Gefechten unter die Arme.

Natürlich darf bei soviel Kampf auch ein Multiplayer-Modus nicht fehlen. Zehn spezielle Karten stehen bis zu sechs Leuten für deftige, mittelalterliche Gefechte und stundenlanges Häuslebauen zur Verfügung, sei es im Netzwerk, über Modem oder Internet.

sf

Kriegsvolk



Rückgrat der Verteidigung: Armbrust- und **Bogenschützen**



Lassen den Reitern keine Chance: Pikeniere und **Lanzenträger**



Kampfkraft und Kanonenfutter: Miliz, Axt- und **Schwertträger**



Zu Pferde in die Schlacht: **Ritter** sind teuer, aber schlagkräftig



Stephan Freundorfer

SUPER

Angefangen von den Cutscenes und den mittelalterlichen Musikstücken bis zu den putzigen Animationen und dem funktionierenden Wirtschaftssystem ist Knights and Merchants ein durchweg rundes und gelungenes Produkt. Allerdings lassen sich die Wurzeln des hübschen Pflänzchens kaum verleugnen, die „Siedler" lassen – abgesehen vom Kampfsystem – grüßen. Und genau dort könnten Echtzeit-Fans auch einige Kritikpunkte finden, denn die Handhabung der Truppen ist doch recht schwerfällig geraten. Einmal im Kampf lassen sich die Soldaten z.B. nicht mehr zurückziehen und die Aushebung neuer Einheiten ist äußerst zeitaufwendig. Da ist man dann wieder fast glücklich über die manchmal etwas seltsame KI der Gegner, die einen trotz Truppen-Totalverlusts und Militärfreier Stadt verschonen. Echtzeit-Generäle sollten also erstmal Probespielen, wer aber Spaß an niedlicher Aufbaustrategie mit taktischem Säbelrasseln hat, darf getrost zugreifen und wird mit Stunden anspruchsvollem Spielspaß belohnt.

Name	Knights and Merchants
Genre	Strategie
Hersteller	Joymania/Topware Interactive
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)Modem, IPX, TCP/IP (bis 6)

Mindestanforderung
P100, 24 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen
P166, 8x CD

Grafik **84%**
Sound **83%**
Spielspaß

Solo	Multi
83%	84%

beta TEST

Colin Mc

Mit 300 PS aufs

Ein Titel, der bereits auf der Sony Playstation Erfolge feiern konnte, schert nun auf dem PC auf die Überholspur aus



Hektik pur: Das Lenkrad schlackert und schlägt bei jeder Bodenwelle böse aus



Die Einsteigersicht: Über die Verfolgerkamera hat man die Strecke gut im Blick

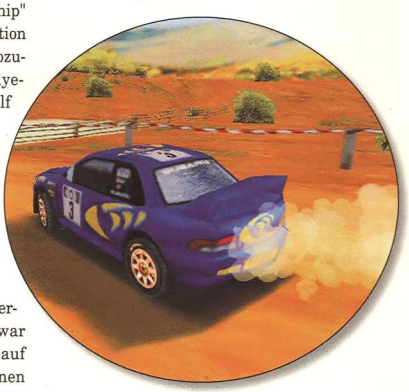


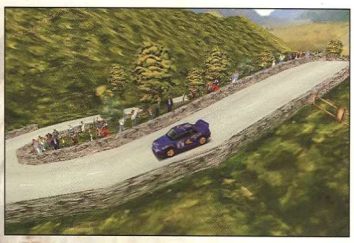
Pan-Europäische Rallye: ein Seat Ibiza auf griechischen Serpentinen

Wem bisher der Name Colin McRae, dem derzeit weltbesten Rallye-Fahrer, kein Begriff war, wird ihn sich ab nun etwas leichter merken können Denn die von Codemasters brandneu geschaffene Simulation setzt neue Maßstäbe für PC-Rennspiele. Sicher, bisher versprach noch jeder Hersteller von Sims aller Couleur den absoluten Realismus, doch endlich wird diese Aussage Wirklichkeit.

Codemasters, PC-Spielern sicher noch von der Micro-Machines-Serie bekannt, heimsten erst vor kurzem für "TOCA Touring Car Championship" recht gute Wertungen für ihre Realo-Simulation ein. Mit Colin McRae lizenzierten sie nun sozusagen den Michael Schumacher des Rallye-Sports. Der 30jährige Schotte, der vor zwölf Jahren seine Rennkarriere begann, hat sich bereits so manche Trophäe "erfahren". Er wurde mit nur 27 Jahren der jüngste Champion in der Geschichte des Rallyesports. Nun kann er sich auch noch eine namentlich lizenzierte Softwareumsetzung auf die Fahnen schreiben, derer er sich alles andere als zu schämen braucht.

Colin McRae Rally bietet Querfeldein-Fahrvergnügen pur für einen Solofahrer. Es gibt zwar auch die Möglichkeit, mit vernetzten PCs auf speziell entworfenen Rundkursen gegen einen zweiten Fahrer anzutreten, aber dies ist nicht der Kern des Spiels. Bei Colin McRae geht es darum, sich selbst und sein eigenes fahrerisches Können auf diversen, halsbrecherischen Kursen rund um die Welt zu beweisen. Bei echten Rally-Fahrten gehen die einzelnen Fahrer im Minutenabstand auf die Piste. Bei Colin MacRae Rally ist man dagegen allein auf der Strecke, d.h. die fiktiven Konkurrenten tauchen niemals im eigenen Blickfeld auf. Man erhält also erst nach der Absolvierung eines Streckenabschnitts seine neue Positionsangabe. Das macht jedoch überhaupt nichts, denn CMR fordert dem Spieler auch so schon ein Höchstmaß an Konzentration und Fahrkönnen ab. Es geht bei diesem Titel mehr um die Beherrschung des eigenen Wagens und der sehr schwierigen Strecken, und nicht um kleinliche Zweikämpfe der Fahrer untereinander. Um nicht dauernd in Gräben neben der Fahrspur oder gar um einen Baum gewickelt zu enden, starrt man bei der konstant hohen Geschwindigkeit ohnehin fast nur auf die nächsten paar Meter, die es zu meistern gilt. Zwar kommt man dadurch nicht dazu, sich die vielen optischen Highlights am Wegesrand zu betrachten, mit denen sich die Grafiker viel Mühe gegeben haben, kann das aber im Replay-Modus nachholen. Dann wird die exakte Fahrt aus den unterschiedlichsten Kameraperspektiven wiedergegeben. Dieser Vielfalt verschiedener Blickpunkte halten die wenigsten Fernsehübertragungen stand. Die abgebildeten Screenshots können auch nur einen Bruchteil der Faszination der bewegten Bilder wiedergeben, denn die butterweichen Animationen, herrlichen Texturen und die ohrenbetäubenden Geräusche muß man einfach selbst erleben.





Die vielen Zuschauer am Wegesrand haben großes Vertrauen in meine Fahrkünste

An Fahrzeugen stehen dem Spieler die neuesten Rallye-Wagen der Weltklasse zur Verfügung, darunter Collin McRaes erfolgreicher Subaru Impreza WRC (entwickelt von ProDrive, mit 300-PS-Motor, 6-Gang-Halbautomatikgetriebe, Vierradantrieb und elektrohydraulisch gesteuertem Differentialgetriebe; Schätzwert 750 000 Mark), ein Toyota Corolla WRC, Ford Escort WRC,

Rae Rally

Siegertreppchen





Die 3D-Pfeile unterstützen die hilfreichen Ansagen des Beifahrers. Ob schlitternd durch indonesische Dörfer oder mit Spikes über schwedische Eisstraßen; Colin McRae bietet laufend neue Herausforderungen.

Mitsubishi Lancer E4, VW Golf GTI, Renault Maxi Megane, Seat Ibiza Kit Car Evo2, ein Skoda Felicia und noch einige, geheime Geschosse. Alle Wagen wurden anhand von Laser-Vermessungen und Telemetriedaten der Hersteller genau nachgebaut. 48 internationale Kurse in über acht Ländern bieten sämtliche Witterungsbedingungen auf verschlungenen Kieswegen, Schlammpfaden und sogar vereisten Bergstraßen. Um die ersten Kurse kennenzulernen bietet sich zunächst das Zeitfahren an. Hier kann man drei (von bis zu sieben) Strecken in Neuseeland, Monte Carlo oder Griechenland austesten. Weitere Strecken und Länder öffnen sich erst, wenn man eine komplette Länder-Rallye oder die ganze Weltmeisterschaft startet. Hier heißt es dann, sich immer mindestens unter den ersten Sechs zu halten, da es sonst keine Wertungspunkte gibt, und man als zu schlechter Fahrer ausgeschlossen wird.

Man merkt sehr schnell, daß man gut damit beraten ist, zuerst die Rallye-Schule zu absolvieren. Sie wird in der englischsprachigen Version von Colin McRae höchstpersönlich (mit herrlich schottischem Akzent übrigens!) geführt. Beim Rallyefahren kommt es auf gutes Beschleunigen und Bremsen an, aber überraschenderweise überhaupt nicht auf eine gute Kurvenlinie: Hier wird Gas weggenommen, die Handbremse gezogen, das Lenkrad herumgerissen und zackig wieder aufs Gaspedal gedrückt, um mit möglichst wenig Geschwindigkeitsverlust um die Kurven herumzuschliddern. Das will erstmal gelernt sein. Zum Glück gibt es aber auch menschliche Unterstützung; den Beifahrer. Er ist bei den oft gefährlich verwuselten Streckenführungen eine unentbehrliche Hilfe. Zusätzlich zu eingeblendeten 3D-Pfeilen sagt er jede kommende Änderung der Wegstrecke an. Er warnt vor Hindernissen oder Gräben, die einem schnell mal einen Seitenspiegel abreißen, die Scheiben zersplittern, oder die Karosserie verbeulen können. Solche Blessuren, die sich im Eifer des Gefechts nie ganz vermeiden lassen, werden optisch und akkustisch hervorragend umgesetzt. Sind die Schäden zu stark, geht es nach dem Rennen in die Werkstatt. Hier kosten Reparaturen zwar kein Geld, dafür aber Zeit. Insgesamt stehen dafür 60 Stunden zur Verfügung, was nicht unbedingt viel ist, wenn man wie der Teufel fahren muß, um sich gut plazieren zu können.

Die Minimalanforderungen für Colin McRae Rally sind ein Pentium 166 mit 16MB RAM, 20 MByte Platz auf der Festplatte und ein 4x CD-ROM-Laufwerk. Es läuft unter Windows 95 und 98. DirectX 6.0 wird ebenso unterstützt wie alle aktuellen 3D-Grafikkarten (PCI/AGP). Empfohlen wird ein Pentium 200 mit 32 MB und 8x-Laufwerk. Die Steuerung kann per Tastatur erfolgen, aber Joysticks, Joypads und Lenkräder werden supportet und sind für den gehobenen Spielspaß auf jeden Fall anzuraten. *ts*

Wertungsfrei



Mein „Super" hat CMR sich schon verdient, auch wenn diese Beta-Version noch keine prozentuale Bewertung zuließ weil noch einige – vor allem grafische – Details fehlen. Sowie die endgültige Version da ist, holen wir das natürlich nach!

Colin McRae Rally ist für mich jedenfalls das Genialste, was es derzeit an Rennsimulationen gibt. Mir schlägt jedesmal das Herz höher, wenn sich im Championship ein neues Land mit noch unbekannten schönen Kursen und gemeinen Schikanen eröffnet. Dann heißt es, ein Ohr für den Beifahrer, ein Auge für die Richtungspfeile, und eines für die Strecke, die aus der Helmkamera bei Hügelfahrten oft nicht mehr zu sehen ist. In solchen Fällen ist eben Blindflug (oder -fahrt) angesagt. Wenn ich meinen Wagen halbwegs in einem Stück ins Ziel gebracht habe, gilt mein Dank nicht nur meinem Schutzengel, sondern auch dem Beifahrer, ohne den ich restlos aufgeschmissen gewesen wäre. Aber auch Codemasters muß ich für eine Rallye-Simulation danken, die ich immer wieder und wieder fahren will.



Shogo

Grandiose Anime-Ego-Action aus dem Hause Monolith



Zu Fuß müssen zahlreiche stille Örtchen erkundet werden


Der böse Bube hat uns ins Visier genommen


In einem gepanzerten Kampfanzug kann man viel Schaden anrichten

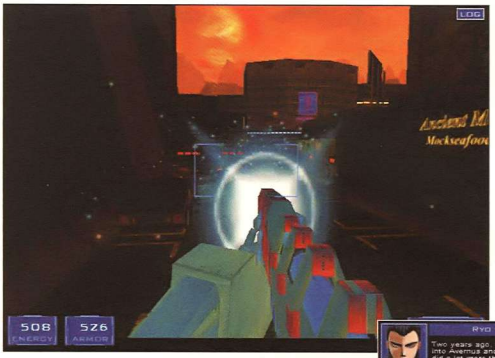
Den auf handfeste 3D-Action kalibrierten Zeitgenossen erwartet bis zum Jahreswechsel noch eine wahre Fülle an verheißungsvollen Ballereien. So soll John Romeros „Daikatana" ebenso um die Gunst der Käufer buhlen wie Ritual Entertainments „SiN" oder das mit Vorschußlorbeeren geradezu überschüttete „Half-Life" von Valve. Außerdem bastelt 3DO mit Hochdruck an dem vielversprechenden „Requiem" und last – but not least – wird auch Turok ein zweites Mal den Dinosauriern zeigen, wer der Herr im Dschungel ist. Damit ist aber der Veröffentlichungsreigen, der in den nächsten Monaten stattfinden soll, längst nicht beendet. „Shogo – Mobile Armor Division" von Monolith Productions gehört ebenfalls zur hochkarätigen Garde der Actionfeuerwerke und wird den Ego-Shooter-Spezialisten ab Ende Oktober die Abende verkürzen. Ursprünglich sollte das Spiel als „Riot – Mobile Armor" über Softwaregigant Microsoft, der auch an der Entwicklung der Spieleengine (damaliger Titel: DirectEngine) beteiligt war, erscheinen. Die Zusammenarbeit stand jedoch unter keinem besonders guten Stern und man trennte sich in beiderseitigem Einvernehmen. Monolith kaufte daraufhin die Rechte an der Engine und dem Spiel zurück, taufte erstere auf den Namen LithTech und änderte des weiteren den Titel in „Shogo – Mobile Armor Division". CDV sicherte sich schließlich die Vertriebsrechte für die im Herbst erscheinenden Produkte der amerikanischen Company, so daß einer Veröffentlichung dieses Spektakels auch in unseren Breitengraden nichts mehr im Wege steht. Das Besondere an „Shogo" ist aber nicht, daß hier erstmals die LithTech-Engine ihre virtuellen Muskeln spielen läßt, sondern die originellen Ideen und das stark handlungsorientierte Gameplay, die dieses Produkt auszeichnen.


Zu Beginn einer Mission werden wir durch Mitteilungen und In-Game-Cut-Scenes eingestimmt

In „Shogo – Mobile Armor Division" verkörpert der Spieler Sanjuro Makabe, einen jungen Commander des militärischen Sicherheitsdienstes der UCA (United Corporate Authority). Makabes Aufgabe ist es, eine terrorisistische Organisation, die auf dem Planeten Cronus ihr Unwesen treibt und sich selbst „The Fallen" nennt, zu zerschlagen und deren Oberhaupt Gabriel zu eliminieren.

Etwa die Hälfte der Missionen bestreitet Ihr dabei nicht in der herkömmlichen Ego-Shooter-Manier, sondern in einer mechähnlichen Panzerung, Mobile Combat Armor genannt. Zwischen

Mobile Armor Division



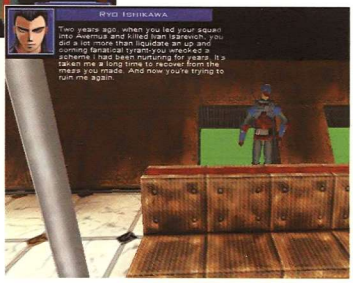
Wer zuerst schießt, lebt länger

vier unterschiedlichen Modellen dieser zirka 10 Meter großen, stählernen Ungetüme dürft Ihr während des Spielverlaufs wählen. Wer nun glaubt, daß diese Kolosse behäbig durch die Gegend stapfen, wird gleich im ersten Level eines Besseren belehrt. Die MCA bewegt sich erstaunlich flink durch die Szenerien und kann sich Transformers-like obendrein in einen noch rasanteren Luftkissenpanzer verwandeln. Insbesondere, wenn Ihr mit Hilfe eines solchen Stahlgiganten durch Städte marschiert und Fahrzeuge sowie kleine, herumwuselnde Polygon-Männchen mit Euren Schritten zermalmt, kann schon ein gewisses Godzilla-Feeling in Euch aufkeimen.

Während der Einsätze zu Fuß stehen Euch überdies andere Waffensysteme als in den Mech-Missionen zur Verfügung, wodurch Ihr auf eine Palette von 20 verschiedenen Vernichtungswerkzeugen zurückgreifen könnt. Ohne Eure Panzerung seid Ihr logischerweise um einiges verwundbarer, was Eure Kontrahenten



Kein Gegner in Sicht – aber das kann sich schnell ändern



Ryo hat uns viel zu sagen

natürlich auch schamlos ausnutzen. Die Gegner schießen allerdings nicht nur enorm akkurat, sondern agieren zudem noch recht intelligent, weichen Euren Schüssen aus und rotten sich zusammen, um Euch dann in Überzahl anzugreifen. Fazit: Ohne schnelle Reaktionen und genügend Munition kann man in „Shogo" schnell das Zeitliche segnen. Der dadurch recht hohe Schwierigkeitsgrad sollte selbst eingefleischte Genre-Experten zufrieden stellen.

Eure Aufgaben bekommt Ihr durch eine Kommunikationsverbindung zum UCA-Hauptquartier via sogenannter In-Game-Cut-Scenes und durch am oberen Bildschirmrand erscheinende Mitteilungen in Wort und Bild vordiktiert. Auf diese Weise werdet Ihr auch während des Spiels mit weiteren Informationen (neue Missionsziele etc.) auf dem laufenden gehalten und die Handlung wird weitergeführt. Die zu erfüllenden Pflichten lassen sich übrigens jederzeit per F1 in Erinnerung rufen. Mit Euren Aktionen bestimmt Ihr obendrein, welche der knapp 40 Level Ihr überhaupt zu Gesicht bekommt, wodurch der Reiz geschürt wird, „Shogo" ein weiteres Mal durchzuspielen.



Mit den durchschlagskräftigen Waffen macht die Zerstörung doppelt Spaß



Auch im Museum bekommt man es mit den Terroristen zu tun



Raketen hinterlassen einen imposanten Rauchschweif





Auch die Interaktion mit Personen bekommt in „Shogo“ eine neue Bedeutung. Betretet Ihr eine Örtlichkeit, werdet Ihr beispielsweise von einem Non-Player-Charakter freundlich gegrüßt, rempelt Ihr dagegen einen geschäftigen Techniker an, kassiert Ihr dafür von ihm einen bösen Kommentar. Mit solchen Situationen werdet Ihr des öfteren während des gesamten Spielverlaufs konfrontiert. Die verschiedensten Polygon-Figuren dienen demnach nicht als schmückendes Beiwerk, sondern scheinen tatsächlich auf Eure Anwesenheit zu reagieren, und sei es nur mit einer mehr oder weniger charmanten verbalen Äußerung. Darüber hinaus haben die Programmierer noch weitere originelle Ideen in das Gameplay einfliessen lassen. So sichern sie sich etwa mit dem Level „Scooldays“ den absoluten Originalitätsbonus: In einer Art Traumsequenz rennt Ihr in der Third-Person-Perspektive durch ein menschenleeres Gebäude und pflückt anschließend vor dem Haus auf der Wiese eine Blume, die Ihr einem Mädchen überreicht. In puncto Design und Storyline hebt sich „Shogo“ ohnehin von den „normalen“ Ego-Shootern ab, da sich die Entwickler augenscheinlich von japanischen Zeichentrickfilmen, Anime genannt, inspirieren ließen. Die Einflüsse von „Robotech“ oder „Patlabor“ sowie Referenzen an die SF-orientierten Animes „Ghost In The Shell“ und „Venus Wars“ sind jedenfalls nicht zu übersehen.

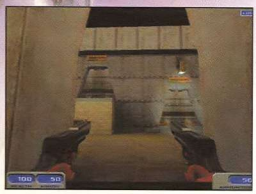
Technisch ist die LithTech-Engine auf der Höhe der Zeit. Die Darstellung von unterschiedlichen Licht- und Schatteneffekten bereitet ihr ebensowenig Probleme, wie die Realisierung von eindrucksvollen Explosionen inklusive herumfliegender Trümmer. Die Waffenanimationen, beispielsweise wenn Euer Charakter in Pistolero-Manier mit seinen beiden Wummen jongliert, sind gleichermaßen sehenswert.

Natürlich bietet die storylastige Anime-Ballerei auch die Möglichkeit, sich mit bis zu 31 weiteren „Shogo“-Infizierten in martialischen Multiplayer-Schlachten zu messen oder das Spiel im Coop-Modus zu bestreiten. Allerdings sollte man sich aufgrund des Gewaltpotentials dem Produkt erst widmen, wenn man das 18. Lebensjahr vollendet hat.

cis



Die Beiden scheinen harmlos zu sein



Hinter jeder Ecke könnte ein Schurke lauern



Dieser Typ sieht aber grimmig aus



Dieses Hotel hat schon bessere Zeiten gesehen



Chris Peller

SUPER

Alle Achtung, da bereichert Monolith das Shooter-Genre mit einem wirklich erstaunlichen Produkt. Die Handlungstiefe ist bemerkenswert und in dieser Form noch nicht dagewesen. Das Anime-Ambiente weiß ebenfalls zu gefallen, obwohl man sich an die eigenwillig dargestellen Polygon-Charaktere mitunter erst gewöhnen muß. In den Missionen, in denen man in einem dieser Kampfanzüge unterwegs ist, kann man seine Zerstörungswut – vorausgesetzt, man ist mit der nötigen Feuerkraft ausgestattet – jedoch so richtig ausleben. Außerdem überzeugt die Grafik mitsamt der beachtlichen Effektpalette, die die Engine zu leisten vermag. Der Sound hinkt der optischen Präsentation dabei keinesfalls hinterher. Die Musik ist stimmig und die Waffengeräusche klingen unglaublich „fett“ und realistisch. Garniert mit ein paar abgefahrenen Ideen und dem für dieses Genere obligatorischen Multiplayer-Modus, ist „Shogo“ für mich momentan die erste Wahl, wenn es darum geht, in der Ich-Perspektive auf virtuelle Widersacher zu ballern.

Name:	**Shogo: Mobile Armor Division**
Genre:	Action
Hersteller:	Monolith/CDV
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Maus, Gamepad
Besonderheiten:	3Dfx
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 32, Modem, TCP/IP, IPX

Mindestanforderung
P133, 32 MB RAM, 4x CD

Empfohlen
P233, 32 MB RAM, 8x CD, Voodoo 2

Grafik **84%**
Sound **85%**
Spielspaß

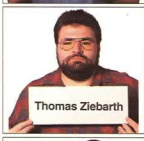
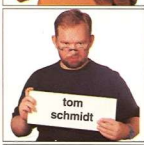
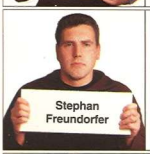
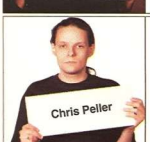
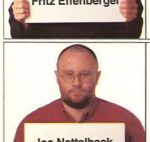
Solo	Multi
88%	87%

AB 18

an: Abt, Wo
Abt: 017
Persönlich / Vertraulich
von

Steckbrief

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

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 	**Fallout 2,** weil ich in dem abgefahrenen Endzeit-Szenario gerne auf die Suche nach der Paradies-Erzeugungsmaschine gehen würde <g>	**Jagged Alliance 2,** weil ich allein schon die Söldnerbörse (Igor zu mir!) spannender finde als manch anderes Spiel!	**Zeus,** weil ich am liebsten vom Olymp herabsteigen würde, um solch´ langweiligen Unsinn zu unterbinden...	...verdaue ich gerade mit Mühe einige überhöhte Werkstattrechnungen, die mir die „Freude am Fahren" eingebrockt hat (grummel).
 	**Grand Prix Legends,** weil: Nostalgie-Romantik und PS-Boliden - was will man mehr...	**Motocross Madness,** weil es geil ist, sich bei Fullspeed auf die Schnauze zu packen, ohne blaue Flecken zu kriegen.	**Operational Art of War,** weil ich mir die Kriege dieser Welt wirklich nicht auch noch auf den Monitor holen möchte.	...freue ich mich auf die Hotline-freie Sommer-Urlaubszone im September und Oktober.
 	**Jagged Alliance 2,** weil ich es bald in seiner kompletten Pracht spielen kann - das wird ein wochenlanger, strategischer Hochgenuß.	**mein Urlaub,** weil ich diesen nach anstregender Heftphase und Cebit Home endlich antreten durfte.	**Joe,** weil er es nicht fertigbrachte, mir auch nur auf eine Frage eine vernünftige Antwort zu geben. Außer: mhm...	...freue ich mich auf das "Ego"-Wochende mit meinen Freunden. Endlich mal wieder Gelegenheit, sich auszutoben.
 	**Avatars Erleuchtung,** weil ich viel Vertrauen in Garriot habe. Ultima IX wird auf jeden Fall toll werden, das weiß ich einfach.	**Colin McRae Rally,** weil mir endlich wieder ein Rennspiel gefällt. Vielleicht liegt's ja daran, daß ich zulange kein eigenes Auto hatte.	**Reah,** weil ich von Adventures, die einfach ZU schwer zu spielen sind, spätestens seit „Black Dahlia" die Nase gestrichen voll habe.	... warte ich immer noch auf **Fairy-3D,** die neue Wash-em-Up Simulation, weil ich mir immer noch keine Spülmaschine leisten kann.
 	**Need for Speed 3,** weil man endlich mal den Cops zeigen kann, wo der Hammer hängt (und nicht umgekehrt wie sonst immer...)	**Motocross Madness,** weil es genau die Portion sorgenlosen Spaß bringt, die ich momentan nötig habe ;-)	**Tellurian Defence,** weil ich dachte, Sentient wäre der letzte üble Titel von Psygnosis (sie schaffen's immer wieder)	...glaube ich nicht an Ufos. Was nicht heißen soll, daß es keine Aliens gibt. Schaut Euch doch nur mal meine Mitredakteure an...
 	**Heretic 2,** weil die Grafik schon jetzt phantastisch aussieht und ich gerne einmal als Elf Monster aufmischen möchte.	**Shogo,** weil diese Mischung aus Mech- und reinrassiger Ego-Action neuen Schwung in das Shooter-Genre bringt.	**Zeus,** weil ich schon allein bei der Bezeichnung „deutsche Wirtschaftssim" eine Gänsehaut bekomme.	...bin ich froh, daß mein Computer die unerträglich heißen Sommertage heil überstanden hat.
 	**X,** weil es der nächste Vertreter in der Schlachtschiff-klasse der Elite-Nachfolger ist. Hoffentlich wird es so gut wie Hardwar.	**Hardwar,** weil es das erste in einer hoffentlich langen Reihe von Elite-Remakes ist und außerdem noch abgefahren coole Musik bringt.	**Zeus,** weil diese Rundenstrategiespiel wieder mal alle Klischees einer staubtrockenen deutschen Wirtschaftssim erfüllt.	...spiele ich zuhause: Lords Of The Realms 2, Civilization 2, Master Of Orion 2, X-Com Interceptor und natürlich Hardwar.
 	**Gangsters,** weil ich als subversives Element schon immer mal 'ne Gang dirigieren wollte. Da freut sich die Familie...	**Airline Tycoon,** weil bisher noch niemand einen so perfekt gelungenen „Mad TV"-Clone abgeliefert hat.	**Reah,** weil ich auf ein spannendes Mystery-Adventure hoffte - und einen Sack hoffnungsloser Rätsel à la „Black Dahlia" bekam...	...hat mir Fritz gerade ein Buch über UFOs geliehen. Und wahrlich, ich sage Euch: Bald schon werden sie Stephan holen!



Dauer INTEL

Eigentlich dachte ich, ich hätte den ewigen philosophischen Krieg langsam hinter mir. Wer ist denn nun besser? Intel? AMD? Aber dafür gibt´s auch was Erfreuliches: iiyma senkt seine Monitor-Preise – und das ganz erheblich!

In eigener Sache

Selbst Hotliner haben ein Recht auf Urlaub! Darum trete ich jetzt erstmal meine redlich verdiente herbstliche Sommerpause an. Also: Im

September und Oktober

gibt´s keine Hardware-Hotline!

Danach werde ich Euch dann schon wieder mit einer neuen Rufnummer überraschen – ich gebe sie Euch rechtzeitig bekannt.
Bis dahin viele Grüße

Euer Tom

Schon seit AMD mit seinem ersten Pentium-Klon auf den Markt drängte, erreichen mich Leserbriefe, in denen ich in übelster Weise beschimpft werde – natürlich anonym. Thema: Meine „Vorliebe" zu Microsoft und Intel. „AMD-CPUs seien ja das einzig Wahre" – ich dagegen würde ja nur von Intel und Microsoft bestochen, bin die – so wörtlich: „Re-Inkarnation der hardwaretechnischen Inkompetenz", und könne meine eigenen Fehler nicht eingestehen... und so weiter. All diesen Prinzip-Meckerern sei es ein für allemal gesagt:

Erstens: Ich bin schon immer **gerechtfertigter und vor allem konstruktiver Kritik** gegenüber offen.

Zweitens: Wenn diese CPUs so perfekt sind, warum haben dann so viele Leute nichts als Ärger damit?

Drittens: Erwarte ich bei solchen Briefen wenigstens, daß Ihr den Mut aufbringt, in Eurem Namen zu schreiben! Wer dazu zu feige ist, sollte den Stift besser liegenlassen. Auch in einem neueren Leserbrief wird wieder behauptet, daß „...ich auch dann noch für Intel und Microsoft spreche, wenn sie Schrott produzieren!". Ein Tip an den Schreiber: Junge, bevor man meckert, sollte man erstmal richtig Lesen lernen!

Von wem ist denn der „Celeron", über den ich ja nun wirklich nichts Gutes zu sagen hatte? Von wem ist denn „Windows 98", über das von mir ja zunächst auch nicht gerade gejubelt wurde?

Es ist nämlich so: Wenn AMD es tatsächlich mal schaffen würde, ein in wirklich **allen Bereichen** zu Intel konkurrenzfähiges Produkt auf den Markt zu bringen, würde ich es genauso empfehlen! Beispiel: Denk nur an den Artikel über den AMD-K6-200 – der war doch ein einziges Loblied!

Aber kaum ist der K6-II-300 auf dem Markt, gibt's wieder Zoff! Probleme über Probleme damit an der Hotline – Spiele stürzen ab, Anwendungen laufen nicht mehr korrekt, Hitzeprobleme treten auf und so weiter.

An gut 85 Prozent aller Probleme dieser Art ist nunmal ein AMD-Prozessor beteiligt! Ob das nun an der CPU selbst, an der beratungstechnisch mangelhaften Kompetenz mancher Händler oder an den zu einigen Programmen und Karten inkompatiblen Chipsets der überzüchteten „Super-Sockel-7"-Boards liegt, sei dahingestellt – gibt's Abstürze – gibt's Ärger!

Was nun speziell den K6-II betrifft, wurde ja keine Möglichkeit der Werbung ausgelassen! Schon auf der Deutschland-Präsentation wurden alle Register gezogen, um ihn der Presse, den Händlern und somit auch dem Endverbraucher schmackhaft zu machen. Es sollte um jeden Preis bewiesen werden, wie schnell diese CPU ist. Dazu ließ man sage und schreibe **ein und die selbe Demo parallel** auf einem Pentium-II 300 von Intel und dem K6-II-300 von AMD laufen – nebeneinander. Identische Festplatten, identische Grafikkarten, identischer Arbeitsspeicher, identische (!) Demo. Der AMD zog natürlich um Längen davon. Am Ende der etwa vierminütigen 3D-Demonstration war der AMD gute zehn Sekunden schneller. Welche Leistung! Oder? Lag es etwa daran, daß eben diese Demo für den K6-II mit seinen 21 neuen „3D-Now!"-Befehlssätzen programmiert wurde und daher natürlich auf dem Pentium-II-System gar keine vergleichbare Performance zu erreichen war...?

Kurz darauf bekam ich dann ein solches K6-II-System zum Test. Schon nach dem Auspacken und Begutachten des Rechners wurde mir klar, daß ich diesen Test keinesfalls durchführen werde, da an Praxisnähe nicht zu denken gewesen wäre! Warum? Ich werd's Euch sagen...

Erstens: In diesem Testsystem (AMD K6-II-300) fanden sich nur High-Tech-Komponenten, die – laut eines Telefongespräches mit AMD – allerdings „längst gängiger Standard" sind. Der sieht bei AMD übrigens so aus: Kompletter UltraWide-SCSI-Rechner mit 100 Mhz-

brenner: vs. AMD

Board, riesiger UW-Festplatte, AGP-Grafikkarte, PCI-Soundkarte (!), 64 MByte SDRAM in 100-MHz-Technologie und so weiter. Wert: Schätzungsweise 2500 Mark aufwärts – gängiger Standard eben...

Als Software gab es ausschließlich von AMD ausgewählte, speziell diese CPU unterstützende Spiele, wie zum Beispiel „Incoming", außerdem war auf dem System bereits das neue, für diese CPU erforderliche DirectX-6 installiert. Als Anwendung war das Office-Paket vorgesehen, mit dem man ja auch hervorragend die Performance eines Systems testen kann – naja...

Zweitens: Meine Bitte, zum Test unterschiedliche, die CPU belastende Anwendungen wie Rendering- und Video-Bearbeitungsprogramme installieren zu dürfen, wurde abgelehnt! Begründung am Telefon: **„...das System ist direkt bei AMD zum Test konfiguriert worden und eine zusätzliche Installation könnte die Performance durch eventuelle Beschädigung der DirectX-6-Treiber beeinträchtigen..."** (DirectX-6 war zu diesem Zeitpunkt in Deutschland noch nicht einmal erhältlich)!

Wenn ich mir vorstelle, was hier also wovon beeinträchtigt wird, dann kommt mir noch der Kaffee von vorgestern hoch!

Um dem ganzen die Krone aufzusetzen, stieß ich bei meiner „Inspektion" des Rechner-Inneren auch noch auf eine selektierte Muster-CPU, die sogar noch den Aufdruck „Engeneering Sample" trug!

Was sollte das denn für ein „Test" werden?! Ein handverlesener, nicht aus der Serienproduktion stammender Prozessor, was laut AMD übrigens absolut belanglos ist (!?), selektierte Spiele-Software mit DirectX-6 - Unterstützung, weil sonst die so sehr gepriesene „3D-Now!"-Technologie kläglich ihren Dienst versagt!

Also machte ich einen wesentlich praxisnäheren „Test"! Auf mehreren „Durchschnitts"-Systemen dieses Typs (AMD K6-II-300, E-IDE, PCI-Grafikkarte, Win95, 3Dfx, 64 MByte SDRAM), die ich durch Händler vermittelt bekam, erwies sich die CPU jedenfalls in ALLEN „ernsthaften" Anwendungen als **deutlich langsamer** und vor allem **instabiler**, als der vergleichbare Intel P-II-300 – von der „Demo-Performance" im Alltag keine Spur mehr!

Doch eines muß selbst ein Intel-Verfechter wie ich dem K6-II fairer Weise lassen – in einer **reinen 3D-Spiele-Maschine der Oberklasse (etwa wie AMD's Testrechner), auf der keinerlei Anwendungen laufen,** erreicht er mit seiner „3D-Now!"-Technologie nahezu P-II-300 MHz-Niveau zum wesentlich günstigeren Preis...

Fazit: Wer unbedingt will, kann jetzt wieder meckern, denn mein Standpunkt ist und bleibt der gleiche – ich kann nur jedem, der an seinem System auch arbeiten muß und daher absolute Zuverlässigkeit und maximale Kompatibilität sucht, raten: Finger weg von den Sockel-7-Prozessoren. Egal, wie billig sie sind und egal, ob sie AMD, IBM oder gar Cyrix heißen!

Da Praxis-Erfahrung nun einmal Aussagefähiger ist, als bunte Benchmark-Balken, verwende ich nach dieser Test-Erfahrung gerade in meinem Job weiterhin Rechner mit Prozessoren, auf die ich mich verlassen kann, wenn ich damit arbeiten muß – und die mich vor allem nicht dazu zwingen, beim Mainboard-Kauf auf meist unbekannte NoName- oder Klein-Hersteller – mit oft Software-Inkompatiblen Chipset's – zurückzugreifen.

Schließlich hat bei den „großen", namhaften Herstellern ja schon längst die wahre Zukunft begonnen – sie haben sich aus dem Sockel-7-Geschäft zurückgezogen...*tz*

Mit INTEL auf die Überholspur

Mit 450 MHz Taktfrequenz hat Intel die neueste Prozessor-Generation vorgestellt. Diese High-End-CPUs brechen alle bisherigen Leistungsrekorde im Personal-Computer-Bereich! Ganze zehn Prozent Leistungsgewinn gegenüber dem 400er werden erreicht! Vorgesehen sind diese CPUs für den High-End-Bereich – sowohl in Home-PCs wie für geschäftliche Anwendungen und als Netzwerk-Server. Digitale Fotografie, Video-Bearbeitung und ultra-realistische Spiele werden zum reinen Vergnügen!

Was den Preis betrifft, wird der kaum über dem bisher üblichen des 400-MHz-Prozessors liegen – genaue Zahlen sind noch nicht bekannt.

Ebenfalls neu: Intel-Celeron-Chips mit 128 kByte L-2-Cache. Sie werden mit 300 und 333 MHz Taktrate zu haben sein. Der Celeron-300A beispielsweise steigert die Leistung gegenüber dem „normalen" 300er Celeron um ganze 25 Prozent! *tz*

iijama senkt die Preise

Viel Bild zum kleinen Preis – diesen Slogan dürfte einer der führenden Monitor-Hersteller wörtlich genommen haben! Die Firma iijama senkt nämlich die Preise – und zwar drastisch! Den größten Preissturz erfährt der **19-Zöller Vision Master 450**. Er wird etwa **400 Mark** preiswerter! Aber damit nicht genug! Auch alle anderen **Vision-Master-Modelle** und die **TFT-Displays der Pro-Lite-Serie** sind dieser Preis-Diät unterworfen. Egal, ob **15, 17** oder sogar **21 Zoll** – ab dem 16. September 1998 purzeln die Verkaufspreise um teilweise mehr als 20 Prozent! Damit will iijama seinen enormen Marktanteil weiter ausbauen. Dieser ist inzwischen beachtlich: Bei den 21-Zöllern trägt iijama derzeit bereits 18 Prozent und stellt damit den zweiten Platz!

Außerdem hat bei iijama die Zukunft begonnen: Für nur **299 Mark** wird ein sensationeller **USB-Hub** angeboten, der sich in einem separat erhältlichen Ersatz-Standfuß der 17", 19" und 21"-Vision-Master-Monitore verbirgt. An diesen Hub können problemlos USB-Geräte wie Maus, Tastatur, Joystick, Scanner usw. angeschlossen werden – das schafft Ordnung auf dem Arbeitsplatz und erspart den „Kabelsalat"! *tz*

Power Post



Ralf Müller

Seit dem Video der Ärzte weiß es auch die Nation: Lara Croft ist eigentlich nur ein Showgirl. So ähnlich sieht es wenigstens Leser Christian, der gar keine Tomb Raider-Fortsetzung haben will.

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.

Auf Sex aufgebaut

Ich bin seit neuestem ein begeisterter Ultima Online User und möchte jetzt gerne einmal wissen, ob noch ein Server für Europa zu erwarten ist, oder ob man das zu den Akten legen kann. Außerdem würde ich gern wissen, ob sich Ultima 9 an Ultima 8 und UO im Spielprinzip hält, oder ob es ein Spiel wie Tomb Raider wird. Noch was zu Tomb Raider: Meiner Meinung nach haben solche Spiele keine Fortsetzung verdient und darum stimmt es mich sehr traurig, daß Indiana Jones jetzt diesem Spiel nacheifert. Tomb Raider ist leider nur auf dem Sex von Lara aufgebaut und taugt sonst nichts.

Christian Baumgarten, per E-Mail



Nur Sex-Symbol? Leser Christian vermißt ein sinnvolles Spiel hinter Lara Croft.

Bezüglich des Ultima-Servers für Europa wissen wir, daß sowohl in England als auch in Deutschland entsprechende Verhandlungen geführt werden. Diese ziehen sich offenbar in die Länge, da sich die Wirtschaftlichkeit solcher „lokalen" Server nicht so leicht erreichen läßt. Zu Ultima 9 können wir heute nur soviel sagen, daß wir darin in gewohnter Weise Britannia unsicher machen dürfen, nur eben in dreidimensionaler Perspektive. Es bleibt auf jeden Fall ein Rollenspiel (siehe Artikel ab Seite XXX). Bei Tomb Raider handelt es sich ja um ein reines Actionspiel, ohne Interaktion und Rollenverhalten. Indiana Jones V wird zwar auch dreidimensional aussehen, aber nach wie vor ein ironisches Abenteuerspiel sein. Dr. „Indy" Jones war schließlich Laras großes Vorbild. Sie blieb allerdings intellektuell auf der Strecke...

Es fehlt was

Mein Kompliment an Stephan Freundorfer. Seine „Vorsicht Spiesser"-Kolumne in der vorherigen Ausgabe war die beste, die ich seit Jahren gelesen habe.
Die PowerPlay bietet ein sehr gutes Preis/Leistungs-Verhältnis, aber es gibt einige Dinge, die mich wirklich stören: Bei Tests von 3D-beschleunigten Spielen wird im Text und im Wertungskasten meistens nur die Unterstützung der Chips von 3Dfx erwähnt, obwohl auch andere 3D-Chips oder gar Schnittstellen wie Direct 3D unterstützt werden. So erhält man zum Beispiel beim Test von Unreal den Eindruck, daß nur Besitzer von Voodoo-Modellen in den Genuß des Spiels kommen und alle anderen Besitzer von 3D-Karten (Riva 128, ATI Rage Pro, Permedia 2) in die Röhre gucken. Ihr solltet in Zukunft alle unterstützten Karten erwähnen. Zudem solltet ihr in regelmäßigen Abständen das aktuelle 3D-Grafikkartenangebot einem Vergleichstest unterziehen. Ansonsten fiel mir auf, daß in den letzten drei Ausgaben der Power Play die Mitmachkarten fehlten. Wurden sie etwa abgeschafft oder liegts an der Ferienzeit? Zudem fehlten bei der aktuellen Ausgabe (9/98) die Leserbriefe. Aus dem selben Grund?

Pascal Parvex, via Internet

Das Kompliment gebe ich gerne an Stephan weiter. Hinsichtlich der 3D-Unterstützung sind wir auf die Angaben der Entwickler angewiesen. Wir testen ja die spielbaren Versionen zu einem Zeitpunkt, wo die Treiber für 3D-Chips dafür noch gar nicht fertig sind. Oft erhalten wir auf Nachfrage die Antwort „Voodoo supporten wir auf jeden Fall. Die anderen 3D-Chips? Sicherlich auch. Aber welche, können wir heute noch nicht sagen." Bis zum endgültigen Produkt sind sich die Hersteller also oft selber nicht sicher, welche Karten wirklich im Einzelnen supportet werden. Manchmal werden Treiber sogar später per Patch nachgeliefert. 3Dfx hat also definitiv die Nase vorn. Und Direct-3D kann man heute praktisch schon voraussetzen, sofern sich ein Spiel nicht ausschließlich auf Hardware-Beschleunigung beschränkt.
Deine weiteren Beobachtungen sind völlig richtig: Die Leserbriefe in der vorigen Ausgabe mußten leider einem Test weichen, der uns noch in letzter Minute auf den Tisch flatterte. Und im Zweifelsfall genießt ein aktueller Spieletest eben Vorrang. Daß die Mitmachkarten fehlen, ist bislang kaum jemanden aufgefallen. Kein Wunder, wurden sie doch kaum noch genutzt. Den meisten Input erhalten wir heutzutage via Fax, Post und vor allem E-Mail. Die für uns teure und umständlichere Mitmachkarte wurde also ein Opfer des Zeitgeistes. Da wir ja gerade an einer völlig neuen Internet-Homepage basteln, wird es hier im Herbst eine interaktive Mitmach-Ecke geben, bei der Ihr uns künftig wesentlich schneller mehr Hinweise geben könnt. Also, schaut bitte im Internet vorbei: www.powerplay.de



Christianes Dropzone

Spieleentwicklung

Gibt es eigentlich eine Software, mit der ich privat Spiele programmieren kann? Ich suche schon seit Wochen danach, jedoch finde ich keine. Könnt Ihr mir helfen?

Sebastian Thewissen, via Fax

– Antwort folgt weiter unten

Erst einmal muß ich Euch ein riesiges Kompliment machen, denn Ihr seid das erste PC-Spiele-Magazin, daß mich dazu bringen konnte, mein weniges Geld für ein Abonnement auszugeben. Das liegt wohl daran, daß Ihr es irgendwie schafft eine gewisse Nähe zu Euren Lesern aufzubauen. Das gelingt Euch zum Beispiel durch die Meinungskästen, die Ihr in die Testberichte einbringt und die „Steckbriefseite". Aber nun zu meiner Frage: Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt, denn nirgendwo habe ich eine Antwort gefunden. Ich würde gerne wissen, wo man Software (und Hardware) zum Programmieren von Spielen und Programmen bekommt. Gibt es da einen speziellen Versand?

Thomas Bandt, Kirschau

Danke für das Lob. Es besteht eigentlich kaum eine Möglichkeit, spezialisierte Software zu bekommen, da die Spieleherstellen ihre eigenen Programmiertools entwickeln. Nur Level-Editoren werden manchmal verbreitet; eine 3D-Engine gar kann nur teuer lizenziert werden. Ausgewiesene Autorensysteme für Spiele gibt es unseres Wissens nach gar nicht. Also bleibt nur der steinige Weg, selber zu programmieren. Dafür eignet sich eine höhere Sprache wie C++. Kenntnisse der Windows-Betriebssysteme, der 3D-Grafik und der wichtigsten Schnittstellen sind notwendig. Um prächtige Hintergrundgrafiken zu entwickeln, wären Kenntnisse und Eigentum von Designsoftware wie 3D Max hilfreich. Bei der Hardware reicht ein aktueller PC mit ordentlich Plattenplatz aus.

Warum keine Kennzeichnung?

Der Brief „The bloddiest game ever" in der Dropzone 08/98 spiegelt wohl die Meinung vieler Spieler wieder. Allerdings bezieht er sich lediglich auf den Staat als Sündenbock, was einerseits in Ordnung ist - irgendwer muß die Gesetzesgrundlage ja geschaffen haben - aber dennoch etwas einseitig wirkt. Für indizierte Spiele besteht schließlich nur ein Werbe- und Abgabeverbot an Minderjährige, aber kein vollkommenes Verkaufsverbot. Das würde bedeuten, daß die Spiele weiterhin (fast) frei verkäuflich wären, würden sich hierfür Geschäfte finden. Doch hier liegt das Problem: Indizierte Spiele müßten eindeutig als solche gekennzeichnet sein. Beim Kauf solcher Spiele muß zudem ein Altersnachweis erbracht werden. Mein Vorschlag: Die Kennzeichnung könnte im einfachsten Fall gleich beim deutschen/europäischen Vertreiber erfolgen, zum Beispiel als Farbcode in der Einschweißfolie, als Teil eines Barcodes auf der Packung oder als auf der Packung aufgedruckter Hinweis. Der Altersnachweis dürfte das größere Problem sein, da sich größere Geschäfte und Filialisten gegen den Mehraufwand sträuben. Gerade hier läge eigentlich die Chance kleinerer, auf Spiele spezialisierter Geschäfte, für die dieser Vorgang wirklich kein Problem sein dürfte.

Nicos Gollan, via Internet

Prinzipiell eine gute Idee, die sicher auch schon von manchem Fachhändler betrieben wird. Es gibt aber eine Einschränkung: Indizierte Spiele dürfen nicht in der frei zugänglichen Ladenfläche offen herumliegen. Da die Händler in der Regel keinen Platz für abgetrennte „Ab 18"-Räume haben (wie Videotheken), müssen sie darauf warten, vom volljährigen Kunden auf ein indiziertes Spiel angesprochen zu werden. Dann erst dürfen sie es unter der Theke oder aus dem Lager hervorkramen, um es gegen Altersnachweis zu verkaufen.

INSERENTENVERZEICHNIS

Call and Play 105
Cendant 31
Creative Labs GmbH 47
CRYO 15
Electronic Arts 39,45
ELSA 12
Game it! 21
Groß Elektronik 23
Infogrames 9
Interact of Europe Jöllenbeck 109
Interactive Magic ...37,123
Koch Media 2
Media World 53
Microprose 41,148
Microsoft GmbH 18/19
Modern Games 29
MVG Medien Verlag ...127
NetPlayer ogs 95
Okay Soft 107
PEARL Agency ... Beihefter
Philip Morris 43
Prism Leisure 27
PRO Concept 115
Software 2000 33
TopWare CD-Service ..147
Ubisoft GmbH 17
WEKA Consumer Medien 111,131
WEKA Informationsschriften 53

Grand Prix Legends

Oldtimer-Rennwagen aus der Zigarren-Zeit rasen ohne Spoiler und doppelten Boden über haarsträubende Kurse. Von Papyrus, den ungekrönten Königen realistischer Renn-Sims!



O.D.T.

Maschinen, Monster und Magie! Im besten Lara-Stil durch ein bizarres Turm-Labyrinth! Die kommende Referenz der Action-Adventures...



Fallout II

Das Trümmer-Drama überhaupt geht in die Verlängerung. 80 Jahre nach „Fallout", und die Welt ist immer noch eine Ruine. Dieselbe Engine – viel größer!



Cäsar III

Bauen wie bei den alten Römern. Dazu Handel, Kampf und Senats-Karrieren – antike Wirtschaft schöner denn je!



Jagged Alliance II

Das beste Söldnerspiel aller Zeiten komplett runderneuert! Und ein Wiedersehen mit den durchgeknalltesten Helden der Softwaregeschichte...

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0", „Grand Prix 500cc", „Riverworld", „Quest for Glory V", „Malkari", „Daikatana", „Pizza Syndicate", „Populous: The Beginning", „LMK", „N.I.C.E. 2"...

11/98

erscheint am **19. Oktober**

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)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
CompuServe: Michael Vondung (CIS)
Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Martina Siebert
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Topware Interactive/Sirtech
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-Gebiet 0-5 : Nicole Radewic (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Kerstin Holtmann (1470)
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, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltungs AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax: (089)20240215
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer Medien herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

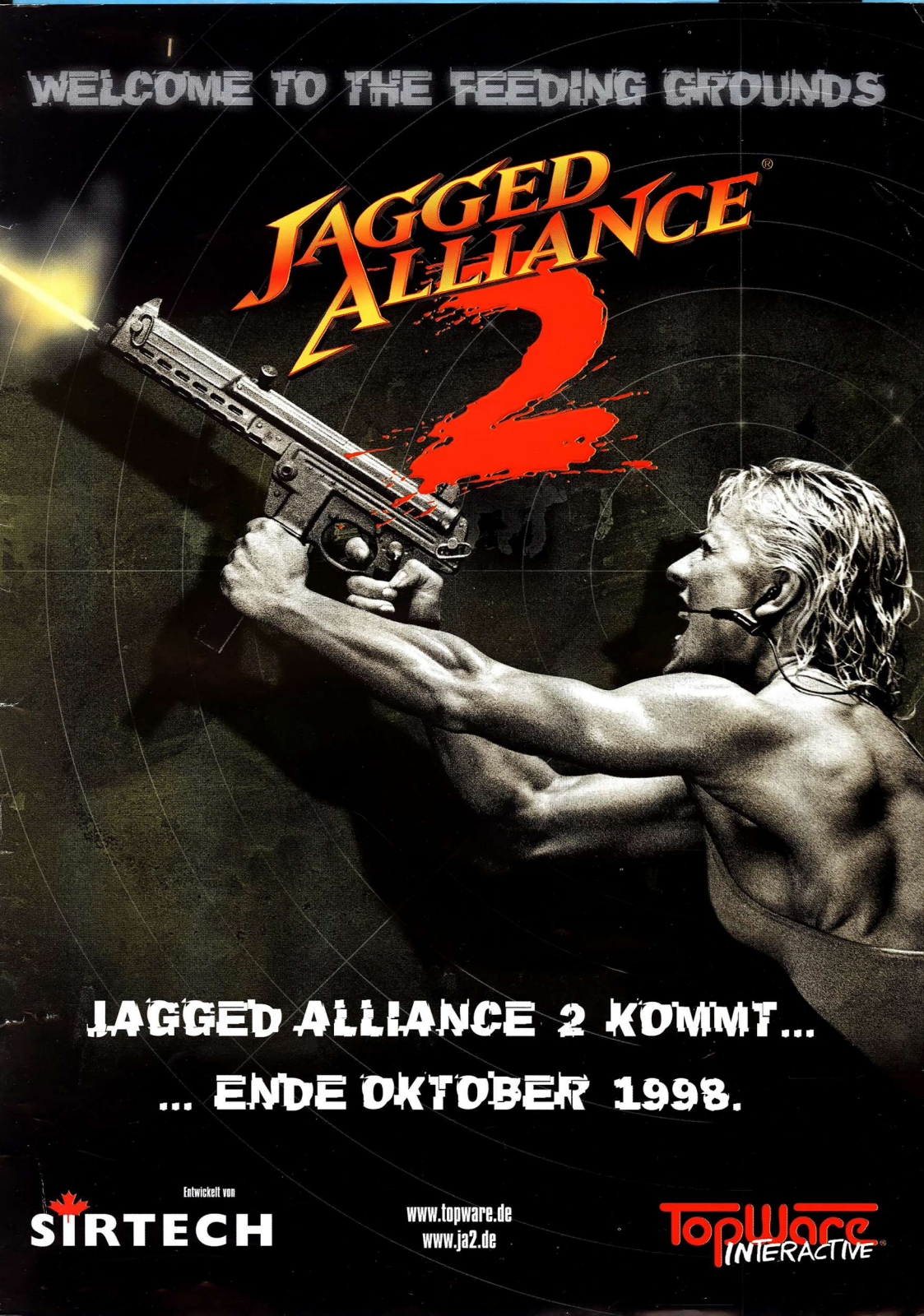
Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

JAGGED ALLIANCE® 2



JAGGED ALLIANCE 2 KOMMT...

... ENDE OKTOBER 1998.

Entwickelt von

SIRTECH

www.topware.de
www.ja2.de

TopWare INTERACTIVE®



EUROPEAN AIR WAR

THE KING OF SIMS IS BACK!

Der Luftkrieg über Europa im Zweiten Weltkrieg hat die Flugzeugentwicklung bis ans Limit vorangetrieben und war Auslöser für einen Technologiesprung, der in der Geschichte seinesgleichen sucht! European Air War bietet Ihnen die Möglichkeit, 20 Flugzeuge aus dieser legendären Zeit zu fliegen: von den ersten Spitfire-Varianten bis hin zur Me 262 - dem ersten Kampfjet der Geschichte. Stürzen Sie sich in den European Air War und erleben Sie hautnah, was Technologievorsprung wirklich bedeutet!



- 20 realistische Flugmodelle, deren Cockpits und Flugeigenschaften ihren Originalen aus der englischen, amerikanischen und deutschen Luftwaffe vollkommen nachempfunden sind, bis zu 256 Flugzeuge gleichzeitig im Einsatz an der Front
- Authentische Markierungen der Flugzeuge, historisch genaue Missionen und außergewöhnlich detaillierte Flugmodelle
- Soforteinsätze, einzelne Missionen und Karriere-Modus, zufallsgenerierte Einzelmissionen für einen schnellen und einfachen Einstieg, vorgefertigte historische Missionen, die eine Vielzahl von unterschiedlichen Aufträgen ermöglichen
- Dynamischer Feldzug durch ein zufallsgesteuertes Auswahlverfahren der Missionen
- Editor, um bestehende Missionen zu verändern und neue zu erschaffen filmreife Replay-Funktion
- Direct3D-Unterstützung für aufwendige Grafiken und Spezialeffekte
- Netzwerkunterstützung über LAN für bis zu 8 Spieler oder über Modem mit 2 Spielern, um entweder Head to Head gegeneinander oder kooperativ zu fliegen, während sich bis zu 32 Flugzeuge gleichzeitig in der Luft befinden
- Interaktives Demo im WEB: www.microprose.com/gamedesign/eaw/index.html

CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

©1998 MICROPROSE und *European Air War* sind eingetragene Warenzeichen von MicroProse, Inc. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber.