POWER PLAY
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
11/98



CD im Heft

Warning

BLOOD II INSIDE

Tomb Raider III
Das läßt tief blicken

Earth 2150
Materialschlachten in 3D

Nix für Warmduscher

Fallout 2
Beinhartes Rollenspiel

Laß' fahren, Kumpel

- Grand Prix Legends
- Racing Simulation 2
- Need for Speed 3

Tolle Vorlage für Steven Spielberg

O.D.T

Action-Trip für Unerschrockene

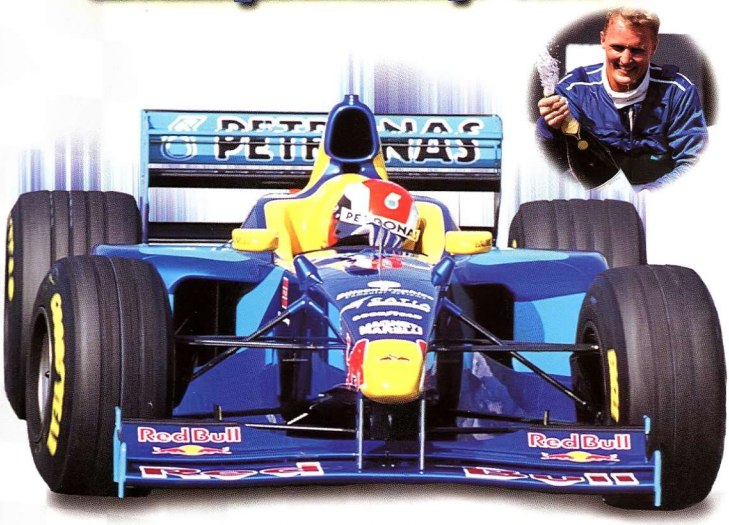
TOLLE GEWINNE FÜR EURE MEINUNG

ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation, die hält was sie verspricht *

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

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Entwickelt in Zusammenarbeit mit Johnny Herbert

Deutsche Version

Windows® 95
PC CD-ROM



* 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

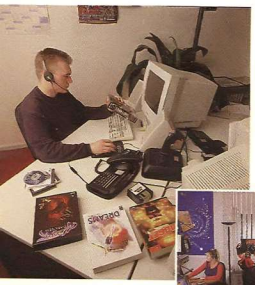
3Dfx

http: //www.gamesarena.com

Redaktion intern

7 Tage, 55 Köpfe

Jost Stollmann, designierter Wirtschaftsminister der neuen Regierung, forderte im Wahlkampf vehement die Abkehr von überkommenen Arbeitsvorstellungen: Eine auf den Kunden ausgerichtete Dienstleistungsgesellschaft mit höchst flexiblen Arbeitszeiten schwebte ihm vor. Ok, soll er haben: Künftig sind bei der Power Play 7 Tage die Woche, bis zu 17 Stunden am Tag rund 55 dienstbare Geister an unseren Service-Hotlines zu erreichen. Um ehrlich zu sein, machen wir das natürlich nicht, um Stollmann zu gefallen, sondern um Euch das Leben zu erleichtern. Wir kennen das schließlich aus eigener Erfahrung: Der PC streikt gerne im falschen Augenblick („dabei muß ich den Kram ganz dringend fertigkriegen"), die frisch eingebaute Beschleunigerkarte bringt alles zum Stehen („ich wollte es doch nur schnell ausprobieren") und die Nacht wird immer kürzer, weil ich mich im neuesten Suchtspiel ums Verrecken nicht an den Wachen vorbeimogeln kann („diesen Level spiel ich schnell noch fertig..."). Situationen, die einen an den Rand des Wahnsinns treiben können („warum bootet der verfluchte Kasten nicht mehr?"). Da würde mancher liebend gerne einen Geldschein zücken, um das Problem in Minutenschnelle zu lösen. Und hier kommen wir wieder ins Spiel, mit unserer nagelneuen Service-Abteilung: Beinahe rund um die Uhr und die ganze Woche durch stehen ab sofort 40 PC-Experten und 15 Spielekenner parat, um sich im Fall des Falles telefonisch um Eure Krisenherde zu kümmern. Klar, so ein Aufwand kostet natürlich ein paar Mark (0190er-Nummer), aber dafür haben unsere Telefon-Seelsorger auch eine riesige Datenbank aufgebaut, in der zum Beispiel über 1200 Spielelösungen (!) lagern – von Abaron bis ZPC. Und falls unsere Jungs dann doch mal eine sofortige Antwort schuldig bleiben müßten, wird sofort nachrecherchiert und – sofern eine Antwort möglich ist – der Fragesteller anschließend zurückgerufen (oder gefaxt). So verplempert niemand in unnötigen Warteschleifen Zeit und Geld.





Rettungsdienst: Spielekenner erwarten in unserem Service-Center Eure Hilferufe. Zu über 1200 PC-Spielen können sie ad hoc Ratschläge erteilen.

Schreibt uns, was Ihr von diesem Service-Modell haltet (auch Eure ersten Erfahrungen damit) und ruft an, falls Ihr ein Problem habt:

Tips & Tricks-Hotline
Spielelösungen, Tips zur Spielehardware
(0190) 873 268 13
Täglich von 11 bis 24 Uhr

Technik-Hotline
PC-Probleme, Betriebssystem, Netzwerk
(0190) 88 24 19 11
Täglich von 7 bis 24 Uhr

Das Ende aller Probleme und ein servicefreundlicheres Klima wünscht Euch Euer

PowerPlay-Team

KOLUMNE

Karneval digital



Alle Menschen dieser Welt haben das Bedürfnis, sich hin und wieder mit gleichen Brüdern zu treffen – Computerspieler und Computerspiele-Hersteller machen da keine Ausnahme. Und wo treffen die sich am besten? Klaro, wenn nicht gerade zwischen die Augen, dann eben auf der nächstbesten Messe. Nun gibt es von diesen Veranstaltungen zwei Sorten, nämlich einmal die Publikumsshow für Otto-Normal-User (z.B. die CeBit Home) und zum anderen das Happening für Fachtouristen (wie etwa die ECTS).

Wenn Massen von Privatbesuchern das Gelände stürmen, dann wollen die Produzenten verständlicherweise ein Spektakel bieten, das sich den reizüberfluteten Hirnen dauerhaft einprägt – mindestens aber so lange, bis der Konsument das demnächst kommende Spiel der jeweiligen Firma erstanden hat. Das Resultat ist dann eine ohrenbetäubende Mischung aus Oktoberfest und Disneyland – der Kundschaft wird's wohl recht sein, denn für einen Tag läßt sich das ganz gut ertragen, und man will ja auch was geboten kriegen für sein Geld.

Ich habe aber noch nie kapiert, wozu man Stände benötigt, die sich über Hunderte von Quadratmetern erstrecken, an jeder zweiten Ecke eine leichtgeschürzte Hupf-Dol'-Truppe beschäftigen und den Lärmpegel eines startenden Space Shuttles ausstrahlen, wenn sich dort ohnehin bloß Hersteller, Händler und Journalisten die Klinke in die Hand drücken (und auch möglichst schnell wieder verschwinden, um an ruhigerer Stelle nachzuprüfen, ob sie noch Geräusche unter 90 Dezibel hören können). Gut, auf der diesjährigen ECTS in London war in dieser Hinsicht eine gewisse Beruhigung zu vermerken, doch möchte ich bezweifeln, daß sie besserer Einsicht geschuldet ist. Vielmehr, so meine Vermutung, dürfte nach der E3 und der CeBit Home das Karnevalsbudget vieler Firmen schon arg geplündert gewesen sein – was die Sperenzien-Quote dann dementsprechend drückte.

Meine Wunschvorstellung für eine Fach-Messe würde jedenfalls so aussehen: Man miete irgendwo ein nettes, kleines Kongreß-Center und weise jedem Hersteller einen Raum zu, wo er dann in aller Ruhe seine Produkte vorführen kann. Das hätte nur Vorteile! Die Software-Firmen müßten ihre schmaler gewordenen Gewinnspannen nicht für teuren Tand verplempern, man könnte den stolz gebrüsteten Programmierer, der gerade neben einem steht, wieder verstehen, ohne wie Opa Stockbiesler aus der zweiten Etage die Hand hinters Ohr zu halten, und vielleicht... Vielleicht würden sogar meine Füße nicht mehr ganz so sehr qualmen wie auch diesmal wieder. Andererseits, woher sollte London dann seinen berühmten Nebel nehmen? *Joachim Nettelbeck*



[titelthemen]

O.D.T.
Actiontrip für Unerschrockene 76

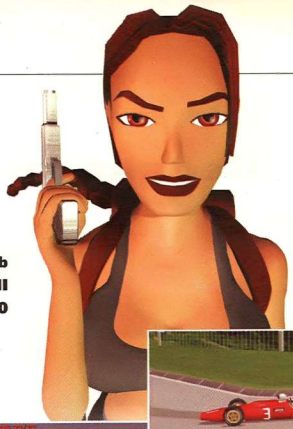
Special: Blood II
Spritziges von Monolith 54

Tomb Raider III
Das läßt tief blicken 50

Earth 2150
Materialschlachten in 3D 38

Fallout 2
Beinhartes Rollenspiel – nix für Warmduscher 100

Laß´fahren, Kumpel !
Grand Prix Legends 90
Racing Simulation 2 106
Need for Speed 3 86



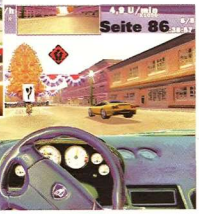
Tomb Raider III
Seite 50



Seite 90



Seite 106



Seite 86

Grand Prix Legends
Racing Simulation 2
Need for Speed 3

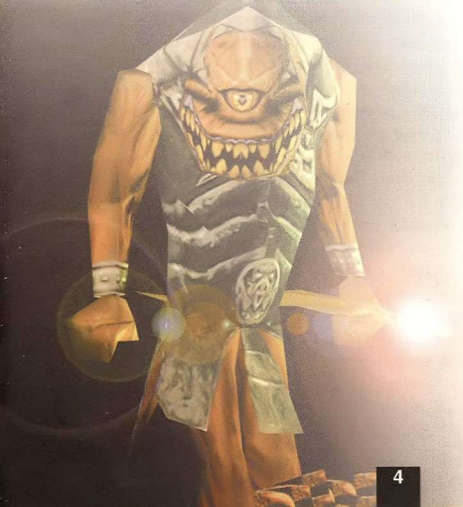
[support]

Final Fantasy VII
Komplettlösung 1. Teil 59

Hexplore
Lösungsweg 2. Teil 69

[wettbewerb]

Tolle Gewinne für Eure Meinung
Tausche PC-Equipment gegen Fragebogen 128



[pipeline]

Kurzmeldungen
Brandaktuelles aus der Spieleszene 10

Serie: Ultima Online
Tagebuch eines Abenteurers 24

Uprising 2
Politur für den Action-Strategie-Kracher 30

Hattrick bei EA Sports
Anpfiff, der Dritte... 31

Septerra Core
Vielschichtiges Rollenspiel 32

Arkade-Rennspiele
Was bringt die nächste Generation? 36

Earth 2150
Angriff auf die Echtzeit-Schallmauer 38

Warzone 2100
Massenschlachten in der Zukunft 40

War Of The Worlds
Wells' Wahn wird Wirklichkeit 42

Star Trek: Birth of the Federation
Eroberungszug ohne Kirk & Co. 44

Turok 2: Seeds Of Evil
Der Indianer ist wieder da 46

Die Siedler III
...und ewig wuseln die Winzlinge 48

Tomb Raider III - The Adv.of Lara Croft
Schöne Aussichten auf heiße Abenteuer 50

Indiana Jones and the Infernal Machine
Schwing' die Peitsche, Junior! 52



Dynasty General
Seite 114



H.E.D.Z.
Seite 110

[hardware]

Rund um Hardware
Cyberhelm für Fliegerasse 126

[test]

101st Airborne	112
Barrage	119
Colin McRae Rally	113
Der Ring des Nibelungen	122
Deer Stalker	94
Dynasty General	114
Fallout 2	100
Galaxis Futura	81
Grand Prix Legends	90
iF/A-18 E Carrier Strike Fighter	116
H.E.D.Z.	110
Need for Speed III	86
NHL 99	82
Nightlong	84
O.D.T.	76
Spearhead	96
Spellcross	120
Sports TV: Boxing	95
Racing Simulation 2	106
Total Air War	98
V2000	80
Wing Commander SecretOps	28

[rubriken]

Editorial	3
Was ist auf der neuen Power-Play-CD?	6
So werten wir	58
Team intim: Die Vorlieben der Redakteure	124
Inserenten	126
Impressum	130



Blood 2:
The Chosen
Seite 54



Die CD im Überblick



INSTALLATION

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

DEMOS

Demos	Größe
O.D.T.	15,9 MB*
Get Medieval	24,5 MB*
Global Domination	0,3 MB*
Virus 2000	15,0 MB*
Tiger Woods 99	15,0 MB*
Caesar 3	26,0 MB*
Grand Prix Legends	33,6 MB*
iF 18 – Super Hornet	55,0 MB*
Railroad Tycoon 2	65,3 MB*
Urban Assault	27,0 MB*
Army Men	39,0 MB*
Space Bastards	8,9 MB*
Motocross Madness	43,0 MB*

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

VIDEOS

- iF 18 – Super Hornet
- Shadowman



O.D.T.

Actionadventure im Jules-Verne-Universum. Grafisch und spielerisch ein echtes Highlight.

CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 4x



Global Domination

Arkadestrategie, ein neues Genre? Schnell denken und reagieren ist hier gefragt.

CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x



Virus 2000

Kultprogrammierer David Braben schuf ein neues, hübsches Ballerspiel mit einigen strategischen Elementen.

CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Grand Prix Legends

Nach langer Zeit kommt wieder eine Rennsimulation von Papyrus. Von Profis für Profis!

CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: D3D, 3Dfx, CD-ROM 4x



Caesar 3

Aufbaustrategie im alten Rom, noch besser als der Vorgänger! Mögen die Götter Euch gnädig sein.

CPU: P133 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Railroad Tycoon 2

Hier kommen endlich die Eisenbahnfreaks zum Zug. Geniales Remake des Wirtschaftsklassikers.

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

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Get Medieval • Tiger Woods 99 • iF 18 – Super Hornet • Urban Assault • Army Men • Space Bastards • Motocross Madness

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 11/98

[demos]

- Top Demo: O.D.T.
- Get Medieval
- Global Domination
- Virus 2000
- Tiger Woods 99
- Caesar 3
- Grand Prix Legends
- iF 18 – Super Hornet
- Railroad Tycoon 2
- Urban Assault
- Army Men
- Space Bastards
- Motocross Madness

[updates]

- Blade Runner – Upd. (engl.)
- Rainbow Six – Upd. 1.02a
- Tonic Trouble – Save Game fix
- Knights and Merchants – Upd. 1.30 (engl.)
- Resident Evil – Voodoo2-Sup.
- Commandos – Upd. 1.1 (engl.)

[videos]

- iF 18 – Super Hornet
- Shadowman

[tools]

- DirectX 6 – Systemtreiber Win95
- DirectX 6 – Systemtreiber Win98
- Virenscanner
- McAffee WIN
- McAffee DOS
- Web Scan
- ELSA-Treiber
- Hex Workshop – Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Multimedia Tool
- Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software

[online]

- CompuServe – Provider
- WinCim – Online-Tool
- T-Online – Provider
- Net Player/War Birds – Online-Zugangssoftware
- Primus Online

POWER PLAY CD 11/98



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:

- **Blade Runner – Upd. (engl.)**
- **Rainbow Six – Upd. 1.02a**
- **Tonic Trouble – Save Game fix**
- **Knights and Merchants – Upd. 1.30 (engl.)**
- **Resident Evil – Voodoo2 Support**
- **Commandos – Upd. 1.1**

ONLINE

- **CompuServe – Provider**
- **WinCim – Peovider**
- **T-Online – Provider**
- **NetPlayer/War Birds – Zugangssoftware**
- **Primus Online**

TOOLS

- **DirectX 6 – Systemtreiber Win95**
- **DirectX 6 – Systemtreiber Win98**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Virenscanner:**
  - **McAffee WIN95**
  - **McAffee DOS**
  - **Web Scan**
- **ELSA-Treiber**
- **Hex-Workshop – Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber**
- **Glide 2.51 – Voodoo2-Treiber**
- **Indeo 5 – Multimedia Tool**

Tom Clancy's RAINBOW SIX

coming soon!



ENTWICKLE DEINE STRATEGIE



ERFÜLLE DEINE MISSION



RETTE DIE WELT



PC CD ROM

PlayStation

3Dfx

TAKE 2

Red Storm ENTERTAINMENT

GAMESTATION

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir ab sofort wieder Charts. Wir zeigen Euch reelle Verkaufszahlen – und zwar von Karstadt/Hertie – und bekennen die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien. So hat die Power Play Redaktion abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Half Life (Oem)
2.	Railroad Tycoon 2 (Beta)
3.	Jagged Alliance 2
4.	O.D.T.
5.	Need For Speed 3
6.	SiN (Demo)
7.	Dynasty General
8.	Shogo
9.	Total Annihilation
10.	Might & Magic 6

POWER PLAY

MICROPROSE
Seriously Fun Software

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

Markus Walking Ribeiro
Hermann-Hesse-Str.64
13156 Berlin

Martin Wassermann
Julius-Leber-Str. 1
30823 Garbsen

Andreas Krohn
Werner-Heisenberg-Weg
106/7/230
85577 Neubiberg

Henrik Kramer
Am Spoertplatz 6
38889 Blankenburg

Christian Kley
Minden-Weseler-Weg 214
32130 Enger-Besenkam

Karstadt/Hertie

GAMES TOP 20

1	(1)	COMMANDOS	Strategie
2	(2)	ANNO 1602	Simulation
3	(4)	DSF FUßBALL MANAGER 98	Simulation
4	(3)	BATTLETECH MECHCOMMANDER	Strategie
5	(5)	FRANKREICH 98 – DIE FUßBALL WM	Sport
6	(8)	STARCRAFT	Strategie
7	(7)	AUTOBAHNRASER	Simulation
8	(6)	FINAL FANTASY VII	Strategie
9	(12)	AGE OF EMPIRE	Strategie
10	(13)	EMERGENCY	Simulation
11	(18)	HEART OF DARKNESS	Action
12	(10)	TOMB RAIDER 2	Action
13	(14)	FLUGSIMULATOR 98	Simulation
14	(11)	FREESPACE	Strategie
15	(15)	COMMAND & CONQUER – DAS COMBINAT	Strategie
16	(NEU)	PRO PILOT	Simulation
17	(9)	MIGHT & MAGIC 6	Simulation
18	(17)	ANSTOSS 2	Simulation
19	(16)	GRAND THEFT AUTO	Action
20	(NEU)	TIME WARP	Strategie

TOP-NEUHEITEN SEPTEMBER



LOW PRICE TOP 20

1	(2)	HOLIDAY ISLAND	Simulation
2	(1)	TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	Action
3	(3)	HEXEN 2	Action
4	(5)	PIZZA CONNECTION	Simulation
5	(4)	DIE FUGGER 2	Simulation
6	(7)	DIE SIEDLER	Simulation
7	(6)	TITANIC	Strategie
8	(9)	WARCRAFT 2	Strategie
9	(8)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	Simulation
10	(19)	WET	Simulation
11	(NEU)	NEED IV SPEED 2	Action
12	(10)	FLOYD	Strategie
13	(NEU)	PHANTASMAGORIA 1	Action
14	(11)	WORMS UNITED	Action
15	(12)	POLICE QUEST SWAT	Strategie
16	(13)	MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2)	Strategie
17	(16)	INTERSTATE 76	Action
18	(17)	BIING	Simulation
19	(15)	SHANGHAI	Gesellschaftsspiel
20	(18)	DESTRUCTION DERBY 2	Sport

TOP-NEUHEITEN SEPTEMBER

RESIDENT EVIL
BLEIFUß FUN
STEPHEN HAWKING

Gorki 17

Mutantenparty

Nach dem Zusammenbruch des Ostblocks zieht sich das Sowjetische Militär aus Polen zurück. Das Land nähert sich der Nato an. Verlassene Militärstützpunkte werden übernommen. Aber was, wenn dort geheime Experimente mit futuristischer Teleportertechnologie unternommen wurden? Die meisten von uns haben den Film „Die Fliege" gesehen und wissen, was dabei passieren kann. Gorki 17 untersucht diese Angelegenheit. Im Jahr 2008 wird ein Stützpunkt entdeckt, dessen



Fantastisches Interieur kann so manches schreckliche Geheimnis verbergen

oberirdische Gebäude völlig zerstört wurden. Doch warum nur? Ein Team, bestehend aus einem Actionstrategen und zwei kampfgewohnten Kommandosoldaten, dringt in die Unterwelt des aufgelassenen Lagers ein und entdeckt dort grauenhafte Mutationen...

Etwas actionlastiger als Fallout und mit größerem Strategieanteil, dafür mit jeder Menge isometrischem 3rd-Person-Geballer und finsteren Mutanten, wird es im nächsten Frühjahr die Genregrenzen weiter verwischen und jede Menge spannender SciFi-Unterhaltung produzieren. *fe*

Gorki 17
Genre
Actiontaktik
Hersteller
TopWare
Erscheinen geplant
April '99

Budgettitel

Für´n Appel und ´n Ei

Gute Spiele müssen nicht teuer sein. Man braucht nur etwas zu warten – ein Jahr oder zwei, und schon kosten eine ganze Kiste davon soviel wie ein einzelenes Neues. Den schlagenden Beweis für diesen inflationären Vorgang liefert TopWares Gold Games 3. Ganze 23 Spiele, darunter erstklassige Titel, vereinigt die Massenpackung. Bemerkenswert ist auch, daß saure Gurken wie drittrangige Schach- und Kartenspielprogramme, die man in anderen Compilations findet, hier dankenswerterweise fehlen. Tomb Raider 1, Panzer General 3D, War-Birds, Flying Corps, Sub Culture, Imperialismus, Earth 2140 oder Pro Pinball Timeshock sind nur einige der enthaltenen Highlights. Bei einem Preis von 70 Mark bleiben da keine Wünsche mehr offen – außer vielleicht nach den Originalhandbüchern. Speziell für Strategen eignet sich Interplays „Ultimate Strategy Archives". Acht hochkarätige Kriegsspiele wie Civilization, Railroad Tycoon, M.A.X., X-Com Ufo Defense, Jagged Aliance oder Heroes of Might and Magic machen es gerade für Neueinsteiger, die einige dieser Klassiker verpaßt haben, zum unverzichtbaren Bestandteil der persönlichen Spielebibliothek. Sega eröffnet PC-Besitzern mit dem „Family Pack" die Möglichkeit, Sonic CD, Baku Baku, Ecco the Dolphin und Bug wiederauferstehen zu lassen. *fe*

Big Race USA

Flippiger Flipper

Der Flipperspezialist Empire schickt den nächsten Kandidaten im Wettlauf um den



Taxi, Taxi! Mein Flipper wartet!

Freizeitspaß ins Rennen: Big Race USA ist ein Flipper der Zukunft, mit Hintergrundstory, Kampagne, Multiplayermodus und maximal zehn Bällen im Spiel. Ihr startet auf dem ersten Tisch, New York, und müßt den Kontinent Richtung Westen durchqueren. Dabei erzielt Ihr Power-Ups wie Booster oder Airbag (der bewirkt für eine Weile, daß die Bälle den Tisch nicht verlassen können) und nehmt Taxifahrgäste auf, was zusätzlich Geld und Punkte einbringt. Durch 14 US-Städte (und ebensoviele Tische) geht die wilde Jagd. Spielt Ihr gegeneinander, dann können besonders gelungene Schüsse auf dem Tisch des Gegners Hindernisse bewirken – hat man sowas schon jemals gehört? Dazu kommt die weiterentwickelte Ballphysik, welche die Kugel in drei Dimensionen rotieren und schon mal gegen die virtuelle Glasabdeckung des Flippertisches knallen läßt. *fe*

Big Race USA
Genre
Flipper
Hersteller
Empire
Erscheinen geplant:
November '98

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

Bundesliga Manager 98 DV 78,95
Raymans World DV 39,95
Overboard DV 29,95
Evidence DV 39,95
Heavy Gear DV 44,95
Frankreich 98 WM Ed. DV 49,95
Hellfire Diablo Mission DV 25,95
Flying Saucer DV 59,95
X-Files:The Game DV 71,95

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
Alien Earth DV 69,95
Crime Killer DV 69,95
Grim Fandango DV 79,95
Quest of Glory 5 DV 79,95
Rash DV 74,95
Riven: The Sequel of Myst DV 72,95
X-Files The Game DV 71,95

Rollenspiele
Baldures Gate DV 71,95
Fallout 2 * DV 79,95
Final Fantasy 7 [3dfx][TIP] DV 76,95
Might and Magic 6 DV 69,95

Autorennspiele
Alain Prost: Grand Prix 98 [3dfx] DV 69,95
Colin Mcrae Rally DV 76,95
Grand Prix 500 cc DV 78,95
N.I.C.E 2 DV 72,95
Motocross Madness 2 DV 82,95
Monstertruck madness 2 [3Dfx,D3D] DA 84,95
Redline Racer [3dfx,D3D,3dfx2] DV 72,95

Flugsimulationen
Combat Flight Simulator DV 94,95
ACM 1918 DA 74,95
Apollo 18: The Moon Mission DA 74,95
Commanche 3.0 Gold DV 74,95
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
Earthworm Jim 3-D [3dfx] DV 69,95
Claw DV 39,95
Heart of Darkness [TIP] DV 64,95
Sonic R DA 54,95

Denkspiele
Börsenfieber [TIP] DV 71,95
Bust a Move 2 [NP] DV 19,95
You Don't Know Jack! DV 59,95

Simulationsspiele
Der Rote Korsar DV 76,95
Forsaken [3dfx,3dfx2] DV 69,95
Holiday Island Gold DV 54,95
Buccaneer [3dfx][NP] DV 19,95

Sportspiele
Bundesliga Manager 98 [TIP] DV 79,95
Frankreich 98 WM Ed. [NP] DV 49,95
NHL 99* [3dfx] DV 74,95
Game.Net and Match DV 74,95
Triple Play 99 DV 84,95
Virtual Pool 2 [3dfx,D3D] DA 49,95

Strategiespiele
Age of Empires Win95 DV 82,95
Axis und Allies DV 69,95
Anno 1602 DV 69,95
Caesar 3 DV 79,95
Commandos [TIP] DV 78,95
Dominion 3:Storm over Gift DV 69,95
Dune 2000 [TIP] DV 71,95
Genetic Evolution DV 75,95
Knight and Merchants [TIP] DV 69,95
Mayday [TIP] DV 72,95
M.A.X. 2 DV 74,95
Mech Commander [TIP] DV 72,95
Roboumble [3dfx,3dfx2] DV 64,95
Seven Kingdoms [NP] DV 42,95
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: 15.11.98



Der Aufstieg Roms zur antiken Supermacht

Age Of Empires Missions

Rise of Rome

Zum Verkaufshit Age Of Empires kommt nun das erste offizielle Erweiterungspack – der Nachfolger AoE 2 wird bis zum späten Frühjahr dauern. Rise Of Rome bringt uns vier neue Völker, neue Karten (darunter eine im Riesenformat), Einheiten, Technologien und Kampagnen. Dazu kommen einige Verbesserungen der KI und anderer Lästigkeiten – die Schlagkraft der Kavallerie wird z.B. etwas besser ausbalanciert, Priester dafür gestärkt, das Mikromanagement der Wirtschaft abgemildert – so daß tatsächlich zusätzlicher Spielspaß auf Echtzeitfeldherren zukommt. *fe*

Age Of Empires - Rise Of Rome
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Ensemble/ Microsoft
Erscheinen geplant
Dezember '98

Gorki 17

Mutantenparty

Nach dem Zusammenbruch des Ostblocks zieht sich das Sovjet-Militär aus Polen zurück. Das Land nähert sich der Nato an. Verlassene Militärstützpunkte werden übernommen. Aber was, wenn dort geheime Experimente mit futuristischer Teleportertechnologie unternommen wurden? Die meisten von uns haben den Film „Die Fliege" gesehen und wissen was dabei passieren kann. Gorki 17 untersucht diese Angelegenheit. Im Jahr 2008 wird ein Stützpunkt entdeckt, dessen oberirdische Gebäude völlig zerstört wurden. Warum nur? Ein Team, bestehend aus einem Actionstrategen und zwei kampfgewohnten Kommandosoldaten, dringt in die Unterwelt des aufgelassenen Lagers ein und entdeckt dort grauenhafte Mutationen. Etwas actionlastiger als Fallout und mit größerem Strategieanteil, dafür mit jeder Menge isometrischem 3rd-Person-Geballer und finsteren Mutanten, wird es im nächsten Frühjahr die Genregrenzen weiter verwischen und jede Menge spannender SciFi-Unterhaltung produzieren. *fe*



Fantastisches Interieur kann so manches schreckliches Geheimnis verbergen

Gorki 17
Genre
Actiontaktik
Hersteller
TopWare
Erscheinen geplant
April '99



Ubis Fußballmanager will durch Masse beeindrucken

Daten, Daten, Daten

World Football Manager

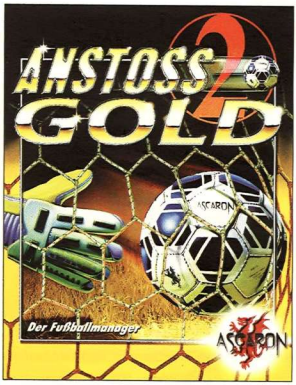
Der Name des kommenden Strategietitels aus dem Hause Ubi Soft sagt eigentlich schon alles. Der erste Fußballmanager der Franzosen soll vor allem dadurch aus der momentanen Flut an Digitrainern hervorstechen, daß er die Kickerszene der ganzen Welt abdeckt. 30 000 Profis, 1000 Vereine, 70 Ligen, 50 Länder, diese Zahlen klingen nach einer gehörigen Portion Fleißarbeit für Entwickler wie künftige Spieler. Bei über 1000 Begegnungen, die das Programm pro Saisonwoche berechnet und in Tabellen- und Zeitungsform resümiert, dürften sich selbst hartgesottene Statistikfreaks nicht beschweren können. Natürlich werden alle managerüblichen Optionen im Spiel enthalten sein, von finanziellen Aspekten bis zu Taktikeinstellungen bleibt nichts dem Zufall überlassen. Eine eher praktische als hübsche Oberfläche soll zudem garantieren, daß Ihr im Datenwust nicht untergeht. *sf*

World Football Manager
Genre
Fußball-Manager
Hersteller
Caffeine Studios/Ubi-Soft
Erscheinen geplant
November '98

Fußball satt

Anstoss 2 Gold

Nicht nur DFB und Bundesliga-Vereine greifen momentan auf altbewährte Hoffnungsträger zurück, auch auf dem PC wird in Sachen Fußball fleißig in der Mottenkiste gekramt. Nach der Neuauflage des Bundesliga Managers von Software 2000 kontert Ascaron mit einer Goldedition seines zwar lizenzlosen, dafür nicht minder anspruchsvollen und beliebten Managers Anstoss 2. Für rund 70 Mark bekommt Ihr „Anstoss 2" plus der Erweiterung „Verlängerung". Als kleines Zuckerl ist zudem ein immerhin hundertseitiger Schmöcker vom Anstoss-Urvater Gerald Köhler beigelegt. Darin findet Ihr nicht nur Tips und Tricks zum Spiel, sondern auch einige unterhaltsame Anekdoten rund um den Dauerbrenner (inklusive der beknacktesten Anrufe von Käufern bei der Ascaron-Hotline). Zusätzlich erhaltet Ihr im Programm ein paar Verbesserungen wie optionale Mannschaftssitzungen, erweitertes Merchandising mit Dutzenden Fanartikeln, komplexere Manageroptionen und neue Statistiken geboten. Genre-Fans und -Neueinsteiger sollten den Kauf des Goldstücks in jedem Fall in Betracht ziehen. *sf*



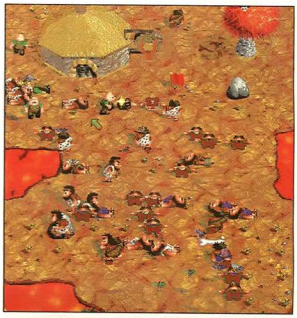
Vor dem dritten Anstoss dürft Ihr nochmal mit der Neuauflage üben

Wuselnde Wichtel

Skullcaps



Auch wenn sich der Atari Jaguar nicht gerade erfolgreich gegen die Sony- und Sega-Konkurrenz durchsetzen konnte, einige Spiele der untergegangenen Konsole besitzen heute Kultstatus. „Baldies", ein Denkspiel, in dem Ihr eine Horde knuddeliger Glatzköpfe hüten mußtet, ist so eines. Nun kommen auch PC-Benutzer in den Genuß, Gott zu spielen und die in Skullcaps umbenannten Männchen zum Sieg zu führen. In 50 Level müßt Ihr die Balance zwischen den verschiedenen Typen der Skullies wahren und die ekligen Hairies bekämpfen. Mit den Bauarbeitern könnt Ihr Häuser und Festungen für Eure wachsende Population errichten, die Wissenschaftler laßt Ihr mit der heimischen Fauna experimentieren und Eure Soldaten schützen die eigene Scholle und überfallen den Feind. Besonders die Menge an schrägen Fallen und Waffensystemen – über 40 Erfindungen können Eure Eierköpfe im Lauf des Spiels machen – sorgen dafür, daß Humor und Motivation nicht zu kurz kommen. Mit bis zu drei Mitspielern solltet Ihr mit der schrägen Mixtur aus Lemmings und Populous natürlich noch mehr Spaß haben. *sf*



Der Friedhof der Knuddelwesen

Skullcaps
Genre
Denkspiel
Hersteller
Creative Edge/Ubi-Soft
Erscheinen geplant
November '98

FANATEC

Kalibrieren

SUXX

WWW.FANATEC.COM

Frisches Software-Futter

Neues von Soft Enterprises

Die deutsche Softwareschmiede Soft Enterprises, in der Vergangenheit schon durch Titel wie „The Hidden Below" und „Project Paradise" aufgefallen, startet zur großen Offensive: Gleich drei vielversprechende Produkte dürfen wir in den kommenden Monaten erwarten.

Über das 3D-beschleunigte Tüftelspiel „Twisted Mind" haben wir bereits vor ein paar Ausgaben berichtet. Mit seinen einhundert Leveln soll der Titel nun noch vor Jahresende die kleinen grauen Zellen zum qualmen bringen.

„SKOUT" ist dagegen im Ego-Shooter-Genre beheimatet. In ferner Zukunft wird ein schwerbewaffneter Special Agent namens Skout zusammen mit seiner Kampfdrone auf den Planeten Lugubrios entsandt, um dort die bösen Kybernoids unschädlich zu machen. In 21 Leveln müssen Geiseln befreit, Kraftfelder umprogrammiert und natürlich auch die Drone gesteuert werden. Eine Vielzahl von Gegnern, ausgestattet mit anspruchsvoller KI und über 1 500 Animationen pro Charakter,





3D-beschleunigtes Knobelspielchen: Twisted Mind



Project Darkside

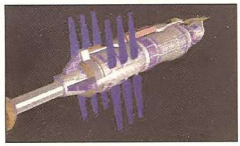
will dabei dem Spieler den Garaus machen. Die Veröffentlichung dieser „deutschen Antwort auf Unreal" ist für Frühjahr des nächsten Jahres vorgesehen.

Zu guterletzt werkeln die fleißigen Programmierer noch an dem Nachfolger zu „Project Paradise" mit dem Titel „Project Darkside", in dem Ihr wieder actionlastige RPG-Abenteuer in einer düsteren Welt erleben werdet. Neue, spektakuläre Waffen und Zaubersprüche, viele Rästel, Interaktion mit NPCs, unzählige Effekte, eine umfangreiche Polygon-Welt und die Möglichkeit, erworbene Erfahrungspunkte auf insgesamt fünf verschiedene Charakter-Attribute zu verteilen, sollen das Sequel auszeichnen. Bis Sommer `99 will man dieses verheißungsvolle Projekt fertigestellt haben. *cis*

Babylon 5

Space Combat Simulator

Die definitive Konkurrenz zur Wing-Commander-Serie? Könnte sein, denn Sierra stellt mit dem Babylon 5 Space Combat Simulator einiges auf die Beine, das nicht nur Fans der TV-Serie schätzen werden. Dazu kommt, daß das F/X-Film-Team und der Komponist in die Arbeit mit einbezogen werden. Ihr könnt Euch



Die berühmte Raumstation noch ohne 3D-Lichteffekte

mehr oder minder ungehindert im Babylon-5-Universum bewegen, Eure Lieblingsschiffe fliegen und strategische sowie taktische Anweisungen geben. Das gilt für die Solospielerkampagnen mit starkem Storytiefgang und ebenso für die Multiplayergefechte. Zusätzlich wird es Rassen, Planeten und Raumschiffe geben, die in der Originalserie nicht oder nur am Rande vorkommen. Grundsätzlich ist Eure Aufgabe die Leitung der unabhängigen Raumstation, von Ausflügen im Kampfschiff einmal abgesehen. Diese zeichnen sich durch eine realistische Weltraumphysik aus – also kein abgespeckter Flugsimulator. In der durchweg dynamischen Kampagne – Eure Erfolge und Mißerfolge steuern den Verlauf der Geschichte – können Euch durchaus auch Charaktere aus der Serie begegnen. *fe*

Babylon 5
Genre
Weltraumsim
Hersteller
Sierra
Erscheinen geplant
Mitte '99

Fanatec

Maus on Mars

Was Eingabegeräte für PC-Spiele betrifft, können sich nur selten neue Ideen durchsetzen. Der PC-Dash von Saitek oder die Force-Feedback-Joysticks bilden da eher eine Ausnahme. Nun hat sich die Firma Fanatec eines Klassikers der PC-Geschichte erinnert – des Trackballs. Lange außer Mode, ist diese "auf dem Rücken liegende Maus", solide Verarbeitung vorausgesetzt, eine interessante Alternative für Echtzeitspieler.

Was bisher die Maus für den Echtzeitstrategen und Shooter-Spezialisten war, kann der „Command&Conquer Mission Controller" in Zukunft darstellen. Schon der erste Eindruck zeigt: Der große Ball liegt sicher in der Handfläche und sorgt für schnelle Bewegungen, während die Finger ideal auf drei frei programmierbaren Tasten ruhen. Trotzdem, die Umgewöhnung ist erheblich und erfordert einige Geduld. Erst die Erfahrung wird zeigen, ob der Trackball wieder zu alten Ehren kommt und in der Werkzeugkiste des PC-Gamers Aufnahme findet. Da der durchsichtige Steuerball im Fanatec-Gerät in wechselnden Farben beleuchtet wird, ist ihm zumindest ein gehobener Gimmickstatus sicher. *fe*





Merkwürdige Wesen traktieren Euch mit Energiestrahlen

OEM-Version

Half-Life: Day One

Die Hardware-Hersteller Diamond Multimedia und Guillemot sicherten sich die Rechte an der inzwischen fertiggestellten OEM-Version des kommenden Ego-Shooter-Highlights „Half-Life", die zukünftigen Produkten wie etwa Grafikkarten als Schmankerl und potentieller Kaufanreiz beiliegen soll. Im Single-Player-Modus voll spielbar, präsentiert die Schnupperfassung des Valve-Titels einen großzügigen Einblick in das Spiel und läßt keinen Zweifel daran aufkommen, daß sich das Warten auf dieses Produkt definitiv lohnt. Nach einem langen, grandiosen Intro nimmt der Spieler als Wissenschaftler Gordon Freeman an einem Experiment teil, das außer Kontrolle gerät: Das Tor zu einer anderen Dimension wird geöffnet und fortan treiben sich merkwürdige Wesen in der unterirdisch gelegenen Forschungsstation herum. Anfangs nur mit einem Brecheisen bewaffnet, müßt Ihr Euch nun zur Oberfläche durchschlagen. Immer wieder wird dabei das atmosphärisch unglaublich dichte Spielgeschehen von Ereignissen aufgelockert: Ein vollbesetzter Aufzug rast vor Eurer Nase in die Tiefe, Kreaturen brechen unvermittelt durch Türen und Wände oder ziehen Forscher in Lüftungsschächte etc. Obendrein könnt Ihr mit Wissenschaftlern und Wachpersonal plaudern und sie dazu bewegen, Euch zu helfen oder ein Stück zu begleiten, damit sie gegebenenfalls gemeinsam mit Euch gegen die schrecklichen Geschöpfe kämpfen. Außerdem müßt Ihr nach Mitteln und Wegen forschen, damit Ihr Euer Ziel, die Oberfläche, erreicht. So überwindet Ihr mit gewagten Sprüngen Abgründe, kriecht durch Lüftungsschächte oder zerschießt Glasscheiben, um in eine neue Region vorzudringen. Durch den leichten Action-Adventure-Aspekt, die vielseitigen Interaktionsmöglichkeiten und die extreme Handlungstiefe könnte „Half-Life" jedenfalls das neue Flaggschiff des Shooter-Genres werden. Es wird gemunkelt, daß die Veröffentlichung der US-Version bereits für November vorgesehen ist. *cis*

Half-Life
Genre
Action
Hersteller
Valve/Sierra
Erscheinen geplant
4. Quartal '98



Ein Experiment gerät außer Kontrolle

FANATEC

SUXX

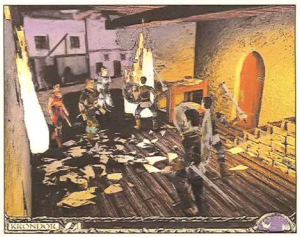
Systemsteuerung

WWW.FANATEC.COM

Return to Krondor

Die Stunde der Bewährung rückt näher – wer findet die „Träne der Götter"?

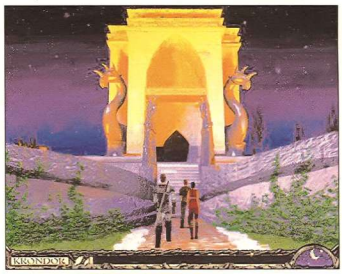
Nach schier endlosen fünf Jahren steht der Nachfolger von „Betrayal at Krondor" jetzt kurz vor der Veröffentlichung. Zur Story haben wir schon bei früheren Gelegenheiten etwas gesagt (siehe z.B. PP 6/98), weshalb es hier um Steuerung und Gameplay gehen soll: Ähnlich wie in „Alone In The Dark" dirigiert man den Spieler-Charakter durch Szenerien, die aus sehr abwechslungsreichen Kameraperspektiven gezeigt werden. In Krondor selbst umfaßt so ein Viertel allenfalls zwei,



Im Kampf geht's hoch her!

drei Straßen; wer weiter reisen möchte, klickt das Ziel auf einem Stadtplan an und wird quasi dorthin teleportiert. Optisch wirkt das Geschehen meist sehr ansprechend, zumal auch stets die ganze Party ihrem Vorkämpfer hinterhertrottet.

Ähnlich wie bei BaK ist das Game in Kapitel unterteilt, welche klar umrissene Aufgabenstellungen und z.T. auch unterschiedlich zusammengesetzte Parties mit sich bringen. Stärker als gewohnt offenbart das neue Krondorial einen linearen (oder vielleicht besser gesagt zielführenden) Verlauf der Geschichte – zwar gibt es sehr wohl etliche Unter- und Nebenquesten, doch müssen die zu erledigenden Dinge so oder so in festgelegten Reihenfolgen erledigt werden.



Heilung findet sich im Tempel



Wir retten die Insassen eines brennenden Waisenhauses

Gekämpft wird immer noch rundenweise, nach der Musik kann man sich alle Finger ablecken, und die Steuerung per Tastatur ist recht okay, während die optionale Maus etwas unpräzise arbeitet. Dafür haben die Gamedesigner ein komplett neues Alchemie-System eingebaut, und eine Multiplayer-Option soll auch mit von der Partie sein. *jn*

Return to Krondor
Genre
Rollenspiel
Hersteller
PyroTechnix/Sierra
Erscheinen geplant
Ende '98

Raymond Feist – die Worte des Meisters

Der gebürtige Kalifornier Raymond E. Feist hat unter Fantasy-Freunden weltweit einen wohlklingenden Namen, nämlich als Autor der spannenden und perfekt durchkonstruierten Midkemia-Romane. Computerspieler kennen ihn auch als Story-Designer des 1993 erschienenen Rollenspiels „Betrayal at Krondor".

Powerplay: Wie kam es eigentlich dazu, daß du mit dem Krondor-Nachfolger zunächst zu 7th Level gegangen und dann doch wieder bei Sierra gelandet bist?
Raymond Feist: Das lag nicht an mir, sondern am zunächst nur mäßigen Verkaufserfolg der Diskettenversion von „Betrayal at Krondor" – die zu Sierra gehörende Firma Dynamix zeigte daher wenig Interesse an einem Nachfolger. Später kam dann eine recht erfolgreiche CD-Fassung auf den Markt, und Dynamix kontaktierte mich, um die Zusammenarbeit doch noch fortzuführen, aber da war ich schon bei 7th Level unter Vertrag. Dann geriet man dort jedoch in finanzielle



Raymond E. Feist

Schwierigkeiten, und schließlich sicherte sich Sierra die Rechte. Nun bin ich also wieder da, wo ich angefangen habe.

PP: Was hältst Du von „Betrayal in Antara", das von Sierra als inoffizieller Nachfolger veröffentlicht wurde?
RF: Antara war kein schlechtes Spiel, aber es war auch nicht herausragend. Ich glaube, es hatte vor allem darunter zu leiden, daß es überall mit BaK verglichen wurde.

PP: Wo und wann nahm die Midkemia-Welt, zu der ja auch Krondor gehört, ihren Anfang?
RF: Das war 1974, und zwar zunächst in Form eines Pen & Paper-Rollenspiels. In Europa dürfte das aber ziemlich unbekannt geblieben sein, da wir es nur in den Staaten verkauft haben.

PP: Bei BaK hieß es seinerzeit, eine Romanfassung des Spiels sei geplant?
RF: Richtig, die ist in den USA mittlerweile unter dem Titel „Krondor: The Betrayal" erschienen. „Return to Krondor" beginnt übrigens ein Jahr nach den dortigen Ereignissen.

Blackstone Chronicles

Wer seinen Stephen King liebt, sollte auch etwas mit dem Namen John Saul anfangen können. Saul, als Horror-Autor zur ersten Garnitur gehörend, wandte sich vor drei Jahren mit der Idee zu einem Computerspiel an Legend Entertainment. Den Legendären gefiel's, und sie beauftragten Bob „Eric The Unready" Bates mit der Sache. So wartet nun also ein Render-Adventure auf den gänsehäutigen Spieler, in dem das Örtchen Blackstone von gräßlichen Postpaketen geplagt wird, welche beim Öffnen Wahnsinn hervorrufen. Und es scheint, als ob die nahegelegene Nervenklinik etwas damit zu tun hat. Man kann sich zur Lösung des Falles in 90-Grad-Winkeln drehen und entlang vorberechneter Wege von Bild zu Bild laufen. Eine Blackstone-Buchfassung ist übrigens bei Bastei-Lübbe erschienen. *jn*

Erscheinen geplant:
Ende '98



So ein Sultans-Palast ist doch eine wahre Augenweide

Prince of Persia 3D

Der biegsame Perser-Prinz, der ständig seine Angebetete retten muß, gehört schon in zwei Fassungen zu den Klassikern der Softwaregeschichte. Jordan Mechner läßt es sich nicht nehmen, nun bei Red Orb noch einen dritten Teil zu fabrizieren – in schönster Lara-Perspektive, versteht sich. Diesmal werden Prinz und Prinzessin (mittlerweile brav verehelicht) in eine sinistere Falle gelockt – also muß der hüpfende Held wieder Plattformen entern und Krummsäbel-Wächter ausmanövrieren, damit letzten Endes alles gut wird. Das Gameplay kann seine beiden Ahnen nicht verleugnen, erweitert sich aber durch die dritte Dimension um etliche neue Möglichkeiten. *jn*



Hau ihn wech: Eine Rolle für den Prinzen

Erscheinen geplant:
1999

Dreamcast

Am Rande der ECTS stellte Sega einen ersten Prototyp der neuen Wunder-Konsole vor. Das „Dreamcast" arbeitet mit



Segas Dreamcast-Konsole

200 MHz und verfügt über eine 128-Bit-Grafikengine, ein 12er-CD-ROM sowie die Möglichkeit, bis zu 4 MB an Saveständen zuspeichern. Das Gerät werkelt mit einem abgewandelten Windows CE-Betriebssystem, was lt. Sega jedoch nicht heißt, daß die Konsolen-Software auch auf einem PC lauffähig sein wird. Obwohl gerade das eigentlich ein vermarktungstechnischer Clou gewesen wäre. Die vorgeführten Spielsequenzen sahen zwar sehr beeindruckend aus, und es mag sein, daß die Konsole jetzt einem PC noch überlegen ist – in einem Jahr jedoch, zur europäischen Markteinführung, dürfte es im Vergleich über mittelmäßige Werte nicht hinauskommen... *jn*

FANATEC

Na

Endlich!

GAME COMMANDER
PLATIN EDITION

Ab jetzt:

1. Schnellstart des Spiels von einer übersichtlichen Oberfläche
2. Automatische Auswahl des passenden Controllers
3. Automatische Eintragung des Controllers in die Systemsteuerung
4. Automatische Kalibrierung
5. Programmierung von Controllern aller Hersteller mit einem einzigen Programm

WWW.FANATEC.COM
advanced gameware

Jetzt überall im Handel Empf. VK: DM 29,95

"Entdecken heißt ...

sehen, was jeder schon

gesehen hat,

und denken, woran noch

niemand gedacht hat."

Albert Szent-Györgyi



Die Zukunft liegt in Ihrer Hand:
Bauen Sie Ihre Zivilisation auf – von den primitiven Anfängen bis ins Weltraumzeitalter 3000 n. Chr. Jede Entscheidung hat ihre Folgen. Werden Sie einen grimmigen Großstadt-dschungel regieren oder eine futuristische Gesellschaft?

Nicht alle Kämpfe werden auf dem Schlachtfeld ausgetragen:
Bekämpfen Sie Ihre Gegner auf die unkonventionelle Art, z. B. mit ökologischer oder religiöser Kriegsführung. Außerdem gibt es Einheiten, Gebäude, Wunder sowie Regierungs- und Forschungsoptionen.

Welcher Ihrer Freunde behält die Oberhand?
Liefern Sie sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen beim Mehrspieler-Weltenbau. Aber denken Sie daran: Im Krieg werden selbst Freunde zu Feinden. Schneidern Sie Ihre Strategie auf den Gegner zu – von friedlich bis brutal, von gradlinig bis verschlagen.







Civilization: Call to Power © 1998 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call to Power ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. CIVILIZATION-Computerspiele © 1991 - 1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von MicroProse, Inc. oder der ihnen angegliederten Unternehmen. Entwicklung und Verkauf dieses Produktes unter Lizenz von MicroProse. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION®
games for generations



CIVILIZATION®
CALL TO POWER™

www.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : "Infomail", Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning

Planescape Torment

Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) gehört zu den bekanntesten Markenzeichen für Pen & Paper-Rollenspieler. Im Unterschied zum deutschen Schwarzen Auge (DSA) abenteuert man dort allerdings nicht nur in einer einzigen Welt, sondern hat etliche Szenarien zur Verfügung, die sich zum Teil sehr unterscheiden. Das bekannteste dieser Universen dürfte wohl „Forgotten Realms" sein, wo z.B. das aktuelle „Baldur's Gate" angesiedelt ist. Planescape ist eine weitere, extrem bizarre AD&D-Welt, die freilich eine besondere Rolle spielt, weil sie, in einer übergeordneten Dimension schwebend, auch eine Art Umsteigebahnhof zu den anderen Szenarien darstellt – abgesehen natürlich von ihrer „normalen" Funktion als Abenteuer-Sandkasten für gelangweilte Rollenspieler. Denn alle Beschränkungen, denen selbst Fantasy-Universen unterworfen sind, gelten hier nicht. Nichts ist unmöglich, um es mal auf japanisch zu sagen. Inhaltlich geht es um einen armen Kerl, der nicht sterben kann. Jedesmal, wenn das dennoch geschieht, wacht er anschließend in einer Art Wiederbelebungsmaschine auf und vermißt die meisten seiner Erinnerungen. Als Spieler schlüpft man in die Rolle des Geplagten und muß herausfinden, wer man überhaupt ist – und was hinter diesem eigenartigen Schicksal steht. All dies wird von der „Baldur's Gate"-Engine präsentiert sowie vom rollenspielgestählten Guido Henkel („Die Schicksalsklinge", „Sternenschweif", „Schatten über Riva") bei Interplay in Szene gesetzt. *jn*



Komische Gegend hier



Planescape und der Teich des Todes



In diesem Turm gibt es bestimmt nix Gutes

Erscheinen geplant:
Frühjahr '99



Die Schwere Artillerie im Einsatz

Star Trek: New Worlds

Aufruhr in der Neutralen Zone: Die Romulaner haben ein astrophysikalisches Experiment ausgeführt, das leider scheiterte, allerdings auf seltsame Art und Weise. Denn plötzlich wimmelt es in der Zone von wohlstandsträchtigen Planeten. Tja, die Romulaner beanspruchen den plötzlichen Reichtum natürlich für sich, die Klingonen steigen ebenfalls ein (schon weil es Ruhm und Ehre zu erbeuten gibt), und die Menschen lassen sich ebenfalls nicht lumpen, weil sie, äh, den Heiligenschein der Föderation verbreiten wollen. Was daraus folgt, ist ein fulminantes Aufbau-Strategiespiel in Rundum-3D. Zuerst steht dabei die Etablierung einer ökonomisch lebensfähigen Kolonie auf dem Zeitplan, wobei man oftmals schon mit den Unbilden der Natur zu kämpfen hat: hohe Gravitation etwa, korrosive Atmosphären oder gar natürliche Ionenfelder, die selbst die hochmoderne Trekkie-Technik nachhaltig durcheinanderbringen. Anschließend darf man sicher sein, daß romulanische Tarnkappen-Tanks oder klingonische Artilleristen nicht weit entfernt stehen – und trotzdem wird er kluge Commander mit der Zeit feststellen, daß es abgesehen von den bekannten Lieblingsfeinden noch eine weitere Macht gibt, die unterschiedslos allen Eindringlingen die Hölle heiß macht...

Hersteller Interplay verpricht höchste Originaltreue, und tatsächlich sieht es schon gigantisch aus, wenn man nichtsahnend mit einem seiner Panzer durch die Gegend fährt, und sich plötzlich z.B. die Umrisse eines abgestürzten Kreuzers vom Enterprise-Typ aus dem Dunst schälen. Man darf wohl annehmen, daß New Worlds zusammen mit ein paar anderen derzeit in Entwicklung befindlichen 3D-Strategicals die Grenzen des Genres neu definieren wird! *jn*



Da hat's einen erwischt

Erscheinen geplant:
1999

TechnoMage

Auf dem Planeten Gothos leben zwei Völker, die ursprünglich mal zusammengehörten, nämlich die Dreamer und die Steamer. Erstere sind, wie der Name schon sagt, ein recht esoterischer Verein, der sich mit allerlei magischem Firlefanz durchs Leben schlägt. Die Steamer hingegen sind für Maschinen und Technik zuständig. Irgendwann kommt es jedoch zu einem unkeuschen Verhältnis zwischen zwei Angehörigen der beiden Nationen – woraufhin es nicht zu einer Anklage vor der Grand Jury kommt. Stattdessen wird ein Söhnlein geboren, das beides ist: Techniker und Magier. Natürlich kriegt der arme Bursche stets die Schuld an allem Ungemach, nur weil er anders ist. Als schließlich eines Tages Horden von Monstern die Städte verwüsten, wird er gar vollends verbannt, denn das kann ja nur an ihm liegen. Tja, und so ist es dann also an ihm allein, die schnöde Welt zu retten...



Der Meteorspell läßt keinen Gegner ungekillt!



In düsteren Tropfsteinhöhlen spenden Glühwürmchen Licht

Warum die unbedingt gerettet werden muß, ist uns zwar nicht ganz klar, umso deutlicher ist jedoch, daß hier ein knuddeliges, aber ernstzunehmendes Action-Rollenspiel im Hause Sunflowers heranwächst. Ein bißchen erinnert das Game in Grafik und Präsentation an das launige „Hexplore" von Infogrames – allerdings sehen die Zaubersprüche viel schöner aus als dort! *jn*

Erscheinen geplant
1999



Gleich läuft der Zug ein – man kann's kaum noch erwarten

Railroad Tycoon II

Die neue Kult-Eisenbahn von Gathering of Developers rollt allmählich in den Bahnhof. Hier noch ein paar aktuelle Infos frisch aus der Entwicklerküche: Es wird viele nette Sonderereignisse wie z.B. Raubüberfälle auf Züge geben, die gut funktionierende, aber recht komplizierte Signalsteuerung des Ur-Tycoons wird einem einfacheren Modell weichen (Züge bekommen Prioritäten – kommt es auf eingleisigen Strecken zu einer Begegnung, wartet der Zug mit niedrigerer Priorität automatisch), es sind nicht nur die Loks, sondern jetzt auch die Waggons der echten Eisenbahngeschichte entnommen, und vor allem wartet das Game mit einem Riesenangebot von Szenarien rund um den Globus auf. *jn*

Erscheinen geplant
Januar '99

Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer

Den Inselfreunden stehen erneut lange Winterabende bevor, denn Sunflowers hat für Weihnachten eine 1602-Erweiterung im Sack. Mehr als 200 neue Eilande (darunter ein besonders großer Typ) und 40 zusätzliche Szenarien sollen dabei für Abwechslung sorgen. Im übrigen wurde das Kampfsystem aufpoliert, während ein paar kleinere Gimmicks (wie etwa neue Tiere) die Optik verschönern. Zudem ist Sunflowers eine Kooperation mit der Popgruppe „Die Prinzen" eingegangen, was sich in entsprechenden Szenarien auf der CD sowie einem 1602-Song auf dem nächsten Prinzen-Album äußert. „Neue Inseln, neue Abenteuer" ist übrigens kein Alleinunterhalter, sondern benötigt das Originalspiel. *jn*



Dieser Riesentintenfisch ist neu

Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Machines

Bei Acclaim feilt man derzeit fleißig an den bereits bekannten Titeln, Neuigkeiten sind also rar. Mit einer Ausnahme: Beim Echtzeitstrategical „Machines" wurde das bisherige Outfit komplett gecancelt – stattdessen verwenden die Programmierer nun die „Forsaken"-Engine. *jn*

Erscheinen geplant
Januar '99



Vier Feinde auf einmal? Da hilft nur der Rückzug!

Wild Metal Country

Im Tehric-Sonnensystem haben Maschinen die Macht an sich gerissen und ihre Schöpfer verjagt. Im Laufe der Zeit verwandelten sie die drei Planeten des Systems in triste Wüsten und übernahmen in einer Art technischer Evolution die Rolle des biologischen Lebens. Damit ist dank Gremlin Schluß, denn jetzt starten die Vertriebenen mit dem Spieler an der Spitze einen Rückeroberungsfeldzug. Schnelle 3D-Action ohne Moral-Probleme – wenn das nicht ein Schlager wird... *jn*

Erscheinen geplant:
1999

Käfer fressen Regenbogen auf

Tom Clancy war wieder fleißig und veröffentlichte mit „Rainbow Six" kürzlich einen neuen Roman. Clancys Softwarefirma Red Storm Entertainment war hingegen nicht fleißig genug, denn zwar brachte sie das Rainbow-Computerspiel (ein prinzipiell recht interessanter Action/Strategie-Mix) ebenfalls zeitig auf den Markt, doch möchten wir wegen starken Bugbefalls davon abraten – auch wir haben auf den eigentlich in dieser Ausgabe geplanten Test verzichtet. Ihr braucht Euch aber nicht zu grämen, denn eine deutsche Fassung ist bereits in Arbeit, und die wird auch vorher vom Kammerjäger nochmal gründlich durchgecheckt. Für die, die es dennoch nicht abwarten können, haben wir den derzeit aktuellsten Patch auf die CD gepackt. Freilich beseitigt er nur einen Teil der Schädlinge. *jn*

Blade

Der dritte Gremlin im Bunde ist eine Mischung aus Rollenspiel und 3D-Combat-Game. Angesiedelt in einem Fantasy-Szenario mit monumentalen Riesenbauten, die von Orks, Trollen und anderen Haudraufs bevölkert sind, überzeugt das Spiel nicht zuletzt durch seine unglaublich realistische Optik. Man meint die ägyptische Hitze in dieser Gegend zu spüren, während man durch die Sandsteinlabyrinthe irrt. Und die Special Effects beim Bogenschießen sind schon jetzt ziemlich spektakulär – vor allem wenn man Brandgeschosse verwendet. *jn*

Erscheinen geplant:
1999

Quest for Glory V: Dragon Fire

Mittlerweile ist die jüngste Ehrenqueste schon zum dritten Mal einer Grafik-Umbildung unterzogen worden, aber unsere brandaktuellen Screenshots beweisen: Es hat sich gelohnt! Im übrigen geht es nach wie vor darum, daß der König von Silmaria einem Attentat zum Opfer fällt, weshalb natürlich ein neuer Monarch her muß. Das Interims-Konzil verbindet in diesem Sinne das Angenehme mit dem Nützlichen und setzt die Helden des Landes auf die Spur des Killers: Wer ihn erledigt und dabei gleich noch ein paar berufliche Eignungstests auf die Reihe kriegt, soll neuer König sein. Und damit wollen wir es im Moment bewenden lassen, damit noch Platz für die tollen Bilder bleibt... *jn*



Auf dem Weg nach Wolkenkuckucksheim



In der Mitte des Bilds war noch Platz für'n Pilz...

Erscheinen geplant:
4. Quartal 1999

Soulbringer

Ebenfalls aus Gremlins Küchen stammt dieses mit phänomenaler Grafik ausgestattete 3D-Rollenspiel. Sieben Dämonen kehren nämlich auf eine düstere Fantasy-Welt zurück – aber es gibt wie stets einen Helden, der dem Übel die Stirn bietet. Und das in einer geradezu traumhaften Präsentation, die laut Hersteller dennoch bis zu 50 Charaktere auf einem Bildschirm ermöglichen soll! *jn*



Gibt es denn hier kein Vermumifizierungsverbot?

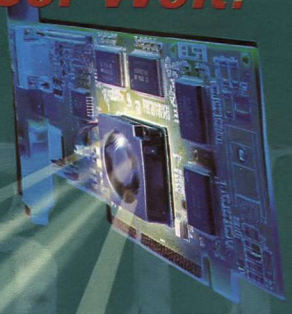
Erscheinen geplant:
1999

Dämonisch schnell ...



... und nicht von dieser Welt!

In geradezu unheimlicher Perfektion bringt das neue Top-Grafikboard von ELSA, die *ELSA ERAZOR™ II*, 3D-Realismus pur auf Ihren Monitor. Erleben Sie, was Virtual Reality wirklich bedeutet.



Der neue RIVA-TNT-Grafikprozessor und satte 16 MB synchrones RAM bringen

- **die schnellsten Frame-Raten:**
  Zwei unabhängige Rendering-Pipelines für absolut flüssige Spiele und brilliante Effekte
- **die höchste Qualität:**
  Die Rendering-Engine rechnet in Echtfarben mit bis zu 1600 x 1200 Pixeln
- **die umfangreichsten und neuesten 3D-Features:**
  Bump-Mapping, TrueColor- und Multipass-Rendering oder Procedural-Textures!

Noch Fragen? Einfach anrufen: Service-Hotline 0241-606-5113

NVIDIA TNT (AGP)
Execute 1550,0

3Dfx Voodoo2
Execute 1140,0

Ziff Davis 3D WinBench 98/Quelle: Mercury Research™ getestet auf P II, 400-MHz-System

ELSA ERAZOR II 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 ELSA Produkte können ohne Rechte Dritter verletzende Inhalte installiert werden. Alle genannten Marken sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer. Das ELSA Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten oder Druckfehler.

Ultima
Tagebuch eines

Der Betatest der Erweiterungs-CD The Second Age hat begonnen und die Euro-Server kommen



Die Gefahren lauern überall und gerade bei dieser Spezies kann man fast immer sicher sein, da wo einer ist, sind auch mehrere...



Das neue Reputation-System hat so seine Auswirkungen



Diese riesigen Frösche sehen niedlicher aus, als sie in Wirklichkeit sind. Wie fast alles auf dem neuen Kontinent sind sie aggressiv

Die Auseinandersetzungen zwischen den Gilden häuften sich zunehmend und auch die Verbrechensrate stieg bedrohlich an. Es schien fast so, als würde es nur noch einen Sinn in Britannia geben: den Kampf. Natürlich gab es Streiter, die sich gegen das vermeintlich Böse richteten und den Krieg annahmen. Doch verschwimmen allzu leicht die Grenzen und Außenstehenden fiel es mit der Zeit schwer, zu unterscheiden. Die Kriege wurden nur der Kriege willen geführt. Es ging schon lange nicht mehr um Ideale oder Prinzipien, die man sich einst auf die Fahnen schrieb.

Das neue Reputations-System hat vieles verändert und nicht wenige haben Britannia den Rücken gekehrt, ja sogar ganze Gilden verschwanden vom Antlitz der Welt. Neue Gemeinschaften bildeten sich und aus Freunden wurden Feinde. Dabei ging es nur selten darum, daß unterschiedliche Ziele verfolgt wurden, vielmehr war das Gemetzel der einzige Zeitvertreib, der blieb. Diejenigen, die sich diesem Wandel nicht anschließen wollten und das sinnlose Kämpfe nicht akzeptierten, wurden verlacht und mit Spott überschüttet. Schon eine lange Zeit herrschte ein rauher Umgangston, der in der jüngsten Vergangenheit neue Dimensionen erreicht hat. Nach dem Zusammenbruch des Obsidianischen Ordens rief Jester Radics eine neue Gemeinschaft ins Leben. Niemand vermag genau zu sagen, wie es passieren konnte, doch befindet sich diese Gilde nun im Krieg mit der Nemesis Alliance. Auf die Frage wie alles begann, gab es viele unterschiedliche und sich widersprechende Aussagen. Wie immer lag es im Auge des Betrachters, aber mittlerweile sind Gründe nicht mehr von Bedeutung. Inzwischen geht es nur noch darum, der anderen Partei so viel Schaden wie möglich zuzufügen. Doch noch schlimmer sind die verbalen Attacken, die zuweilen ausgeführt werden. Wird diese Sinnlosigkeit jemals enden?



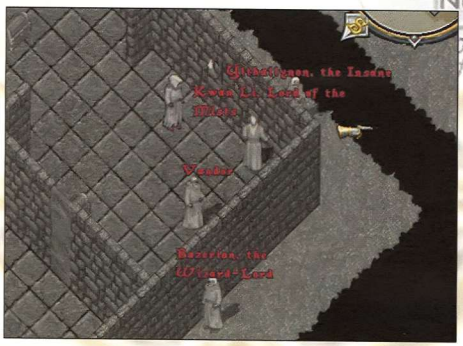
Einer alleine ist schon ein Problem, in der Gruppe sind sie kaum zu besiegen

Neuigkeiten von dem unentdeckten Land

In der Zwischenzeit drohte dem Land jedoch eine ganz andere Gefahr. Verborgen, fast schleichend, wurde die Gemeinschaft „Followers of Armaggeddon" immer stärker. Ihr Ziel war klar. Die Welt mittels des verloren geglaubten Armaggeddon-Spruchs vernichten, um Britannia zu rei-

Online Abenteurers

nigen. Zwischenzeitlich ist bekannt, wie diese Fanatiker das anstellen wollen. Das seltene Schwarzgestein wird für den erfolgreichen Ausspruch benötigt. Die bekannten Stücke wurden sofort in Kisten sicher verwahrt, doch gelang es den Anhängern dieser Gemeinschaft bereits, einige Gesteinsbrocken zu erobern. Nur noch wenige fehlen ihnen. Doch tapfere Männer und Frauen beispielsweise in Yew beschützen Tag und Nacht die letzten Steine. Möge das Schicksal verhindern, daß die Welt untergeht.



Von dieser Perspektive aus sehen wir nur allzu oft die Welt. Der Tod ist allgegenwärtiger denn je.

Da durch die ersten Versuche, das Armaggeddon auszulösen, ein neuer Kontinent entdeckt wurde, meldeten sich im ganzen Land Freiwillige, um das unbekannte Terrain zu erforschen. Mir war es vergönnt, zu den Auserwählten zu gehören. Lange arbeiteten befreundete Magier daran, den Äther für mich und viele andere zu öffnen. Ich verabredete mich mit ein paar Freunden. Da wir nicht wußten, wie es auf der anderen Seite sein würde und wo wir landeten, mußten wir einen Treffpunkt vereinbaren. Ein weiser Entschluß!



Der neue Kontinent ist sehr schwer zu bereisen

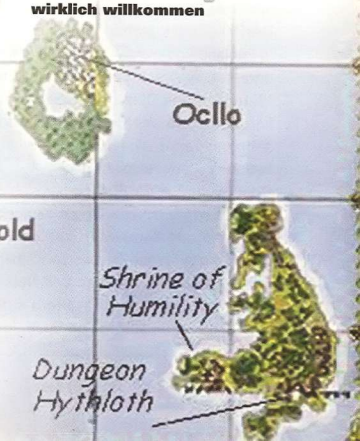
Nachdem ich das Portal betrat, fiel ich in tiefe Bewußtlosigkeit. Als ich die Augen wieder öffnete, fand ich mich in Britain, der Hauptstadt, wieder. Doch es war sonderbar. Die Straßen waren leer, nichts zeugte von dem sonst so geschäftigen Treiben, für das die Stadt im ganzen Land bekannt war. Nach relativ kurzer Zeit bemerkte ich jedoch noch andere Veränderungen, die tiefes Entsetzen in mir hervorriefen. Ich und all die anderen waren ihrer alten Kenntnisse und Fähigkeiten beraubt worden. Auch wenn wir uns durchaus an alles erinnern konnten, so waren wir nicht in der Lage, bereits erworbenes Wissen anzuwenden. Mühsam und beschwerlich würde unser Weg werden. Ein Neuanfang, der uns vieles abverlangen würde. Wir machten uns zuerst daran, die Straßen zu erkunden. Da Britain sehr groß war, teilten wir uns auf. Beide Gruppen fanden schließlich interessante Dinge. Wir entdeckten in der Halle der Tugenden seltsame, magische Portale, die einmal durchschritten, uns eine Fähigkeit beinahe perfekt beherrschen ließ. Wir vertrauten alle der Magie und viele wählten das entsprechende Tor. Ein folgenschwerer Fehler, wie sich später herausstellen sollte. Die anderen Männer fanden einen Zugang zur Kanalisation, dessen Ende einen der Übergänge zum neuen Kontinent auftat. Wir rüsteten uns so gut aus, wie es unsere bescheidenen Barmittel möglich machten. Niemand von uns konnte erahnen, was uns dort erwarten würde, doch selbst die kühnsten Phantasien waren nicht

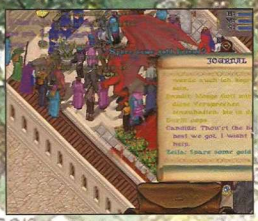


Diese neue Drachengattung hat immer heiße Tips für arglose Wanderer parat



In der Festung der Terrathans ist man nicht wirklich willkommen





Leider gab es auch so manchen Störenfried

Viele reisten zu den Festlichkeiten und nicht wenige erschufen einen neuen Charakter auf Chesapeake, um unserem treuen Freund Istvan das Beste zu wünschen





Die Hochzeit von Istvan war in vielerlei Hinsicht ein bewegender Moment



Auch von bekannten Rassen gibt es auf dem neuen Kontinent Variationen. Ich danke Nexus für die Bilder.

imstande das Ausmaß an Bedrohung zu erfassen, welches von diesem Land ausging. Wir trafen auf Kreaturen, die selbst nach dem zehnten Energy Bolt, ein wahrhaft mächtiger Zauberspruch, nur angekratzt waren. Der Tod war unser stetiger Begleiter und schnell mußten wir uns daran gewöhnen, daß wir uns nicht ausschließlich auf unsere Magie verlassen durften. Viele erlernten nach und nach mühsam den Umgang mit Bogen oder Armbrust, wiederum andere besorgten sich Schwerter oder Keulen. Die Kämpfe waren hart und unerbittlich. Die unbekannten Rassen, die dort lebten, zeichneten sich durch ihr aggressives Vorgehen aus. Selbst als wir im Verhältnis von 2:1 angriffen, mußten wir uns nach relativ kurzer Zeit geschlagen zurückziehen. Über die Hälfte unserer Kameraden war gefallen. Von den fanatischen Anhängern des Armaggeddon fehlt bisher jedoch jede Spur. Viele Landstriche sind nur schwerlich zu erreichen und wir werden noch eine lange Zeit benötigen, bis wir alles gesehen haben.

Sir Elric

Euroserver und The second Age

Lange Zeit war es nur ein Wunschtraum europäischer Spieler. Die Existenz von Euroservern wurde aus vielfältigen Gründen geradezu herbeigesehnt. Lange war es still um dieses Thema, große und gut organisierte Demonstrationen und eine Petition schienen nichts zu nützen. Doch endlich hat sich etwas getan und das Warten hat bald ein Ende. Während diese Ausgabe sich im Druck befindet, stehen bereits drei Server in England und werden ausgiebig von Origin getestet. Wir rechnen damit, daß bereits Mitte bis Ende Oktober die Server für die Fangemeinde geöffnet werden und sind sehr gespannt, wieviele Spieler auf die neuen Welten wechseln.

Doch nicht nur für Europa hat sich etwas getan. Endlich scheint Origin ein Einsehen zu haben und den hohen Verkaufszahlen Rechnung zu tragen. Bereits zwei japanische Server sind erfolgreich an das Netz angeschlossen worden und weitere sollen in Amerika folgen. Wir halten Euch auf dem laufenden. Eigentlich hätte alles so schön sein können. Der Betatest hatte trotz gewisser Serverprobleme begonnen. Origin hatte daran gedacht, die Tester zu unterstützen. Gates wurden in das Spielareal integriert, um eine Fähigkeit nach Wahl auf einen hohen Level zu katapultieren. Leider scheint es so, als hätten sie den Blick für das Spiel verloren, denn ein paar Verhaltensweisen lassen sich nicht anders erklären. Die neuen Kreaturen sind sehr stark und selbst erprobte Attacken durch Magie beispielsweise scheitern kläglich. Der Verbrauch an benötigten Zutaten für jeden Zauberer ist enorm, doch können maximal 16 Stück jeder Reagenzie bei den Händlern erworben werden, danach heißt es warten, bis die NPCs (NonPlayerCharakter) ihre Bestände wieder aufgefüllt haben. Aber etwas anderes ist den Testern besonders aufgestoßen. Viele hatte Häuser erworben, um Vorräte anlegen zu können. Denn ohne ausreichende Ausrüstung ist die Erforschung des neuen Kontinents sinnlos. Origin löschte jedoch alle Häuser. Ein Mitarbeiter antwortete auf die Frage nach dem Warum „...die Spieler sollten schließlich das Land erforschen und keine Gegenstände horten...". Uns und vielen anderen Spielern ist schleierhaft, wie es zu diesen lapidaren Äußerungen kommen kann, und weshalb Origin offensichtlich vergessen hat, daß die Spieler ein Anrecht auf Support haben. Aber damit war es noch nicht genug. Ohne Vorankündigung wurden die Spielercharaktere gelöscht. Jeder hat Verständnis dafür, wenn die Charaktere aufgrund technischer Probleme gelöscht werden müssen, doch als zahlende Kunden können wir verlangen, besser mit Informationen versorgt zu werden. Viele deutsche Spieler haben verständlicherweise aufgehört an dem Betatest teilzunehmen, der Frust durch die Handlungsweise von Origin und deren uneinsichtige Reaktionen auf die Nachfragen der Tester wurde einfach zu groß.

TOTAL AIR WAR

„Kein anderer Titel bietet auch nur im entferntesten die Detailtreue, Spieltiefe und Kontrollmöglichkeiten, die dieses Spiel bietet." *



• Totale Simulation

- 4,5 Mio. qkm gerenderte Landschaften mit wechselnden Licht- und Wetterbedingungen
- Atemberaubende Bilder der Smart View Kameras
- 60 verschiedene Flugzeuge und 36 verschiedene Waffensysteme



• Totale Strategie

- 10 herausfordernde Missionen, die sich immer wieder neu generieren
- Intelligentes Kommunikationssystem mit über 10.000 Wörtern

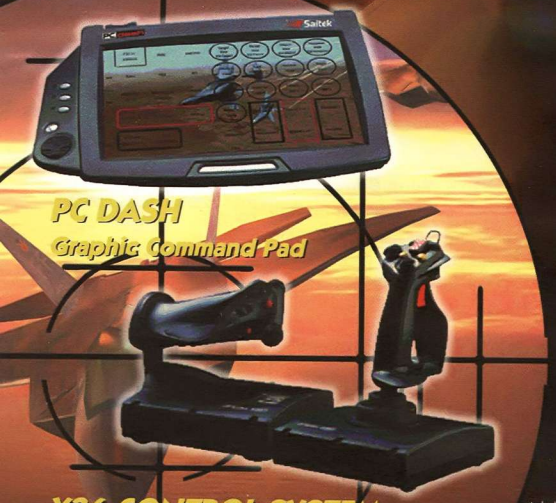


• Totale Action

- Jump-Function
- Alarmstarts

Die totale Kontrolle von

Saitek





*Feuererlaubnis ab Oktober***

** voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

*schreibt PC Format 10/98

DYNAMIC SYSTEMS ocean DID DIGITAL IMAGE DESIGN

Im Exklusiv-Vertrieb von

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

www.infogrames.de

©1998 Infogrames Deutschland GmbH

Wing Commander Secret Ops

Im Himmel ist Jahrmarkt und EA verteilt statt Freibier PC-Spiele für umsonst!



Rechts: Ein Insekt weniger



Videos, die die Story weitererzählen, gibt es diesmal leider nicht



Grafisch wird die gewohnte Qualität geboten

Seit Ende August können gestählte Raumkrieger erneut gegen die niedlichen Insekten von nebenan antreten. Doch EA stellt diesmal die zusätzlichen Missionen nicht als eine Mission-CD zur Verfügung, sondern hat es ins weltweite Netz zum Download gepackt. Ihr solltet Euch jedoch nicht zu früh freuen, denn das Komplettpaket inkl. zugehöriger Sprachdateien hat einen Umfang von satten 128 MByte. Selbst bei guter Anbindung an das Internet sowie Kanalbündelung via ISDN benötigt Ihr noch sehr lange, um in den Genuß zu kommen. Der Hersteller hat natürlich versucht, diesem Umstand Rechnung zu tragen und bietet die geheimen Missionen in verschiedenen Varianten an. Nicht alle Aufträge sind in dem Basispaket enthalten. EA veröffentlicht die komplette Story nach und nach in Episoden verpackt. Diese enthalten jedoch nur noch die benötigten Daten der einzelnen Einsätze und sind nicht größer als 700 KByte. Die Geschichte beginnt nach dem ersten Feldzug gegen die neuen Aggressoren. Die Ceberus, ein neuer gigantischer Schlachtkreuzer der Konföderation, wurde gerade frisch in Dienst gestellt und befindet sich auf seiner ersten Mission. Aber bereits beim Routineflug kommt überraschender Besuch vorbei.

Die Insektoiden mit Hang zum Größenwahn können es sich nicht verkneifen, zur Einweihung ein paar Salven auf das neue Aushängeschild der Menschheit abzufeuern. Ihr, abermals in der Rolle des nicht mehr unerfahrenen Caseys, seid jedoch auch an Bord und habt natürlich keinerlei Verständnis für die energetische Kommunikation der Fremden. In der ersten Episode geht es dann darum, den Kreuzer sicher aus dem gefährdeten Sektor zu geleiten. Aber die interessante Frage ist, woher die Feinde nun kamen? Eigentlich sollten sie wieder in ihrem Heimatgebiet sein.

Wenn etwas im Internet kostenlos zur Verfügung gestellt wird, muß man in der Regel Abstriche machen. Hier ist das anders: Grafik und Gameplay haben keine Einbußen hinnehmen müssen. Die Raumschlachten sind von gewohnt hoher Qualität. Lediglich auf die Videos wurde verzichtet. So wird die Geschichte mit Zwischensequenzen weitererzählt, die mit der WC-Grafikengine erstellt wurden. Das ist aber nicht wirklich ein Nachteil und liegt letztendlich im Auge des Betrachters. *mw*



Maik Wöhler

SUPER

Nach dem schier endlosen Download, der von mehreren Problemen wie Abbruch des Vorgangs und einer neckischen Schutzverletzung gewürzt wurde, hatte ich mich schon entnervt gefragt, ob es die ganze Mühe wert sei. Doch letztendlich hat es sich mehr als gelohnt. Sicher bin auch ich an die Videosequenzen gewöhnt, und selbst wenn sie eigentlich nur schmückendes Beiwerk waren, trugen sie doch viel zur Atmosphäre bei. Aber man kann auch ohne sie leben, denn die Missionen sind wie immer extrem gut, aber auch extrem schwierig zu meistern. Und die Geschichte fängt auch gleich interessant an und zog mich förmlich durch die Aufträge. Denn eigentlich waren diese Mistviecher besiegt worden. Ihre Existenz ist nun wirklich nicht mehr zu dulden. Also machen wir uns auf die Suche. Es lohnt sich! Wer den fünften Teil bisher nicht besitzt, kann sich freuen. EA wird bereits im Herbst diesen einschließlich aller SecretOps herausbringen. Ob es eine kostengünstige Upgrade-Option für Prophecy-Besitzer geben wird, ist leider noch nicht bekannt.

Name	**Wing Commander SecretOps**
Genre:	Action
Hersteller:	EA/Origin
Schwierigkeit:	hoch
Preis:	Telefongebühren beim Download
Steuerung:	Joystick, Tastatur
Spiel:	deutsch
Anleitung:	–

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 6 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 6 x CDROM, 2 MB SVGA, **3Dfx**

Grafik **82%**
Sound **79%**
Spielspaß

Solo	Multi
85%	–%

NIGHTLONG

UNION CITY CONSPIRACY™

Tauchen Sie in die Schatten von Union City ein, und stürzen Sie sich in ein episches Grafikabenteuer voller Spionage und Mord. Schlüpfen Sie in die Rolle des Privatdetektivs Joshua Reev, und machen Sie sich auf die Suche nach dem vermißten Agenten Simon Ruby. Mit fünf riesigen Leveln, mehr als 80 Schauplätzen und über einer Stunde handlungsgesteuerter Videosequenzen versetzt Nightlong: Union City Conspiracy™ Sie mitten in ein Netz voller Intrigen, in dem Betrug und Täuschung Sie auf Schritt und Tritt begleiten.

Die Wahrheit wird sich durchsetzen.
Sie sich auch?

Mit deutscher Synchronstimme von Bruce Willis









LEISURESOFT GMBH

Robert-Bosch-Str. 1
59199 Bönen
Tel: (0) 2383-690
Fax: (0) 2383-69500

TEAM17

www.team17.com

TRECISION

CD-ROM

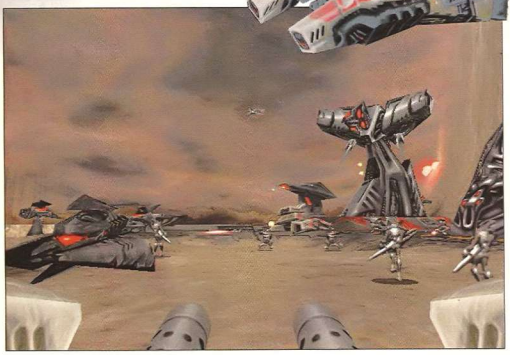
MICROPROSE

www.microprose.com

Nightlong Union City Conspiracy™ 1998 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Spielentwurf Trecision. Spielentwicklung Team17/Trecision. Vertrieb und Marketing: MicroProse. Team17 und Nightlong Union City Conspiracy sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Team17 Software Ltd. Trecision ist ein Warenzeichen von Trecision SRL. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd.

Uprising 2

Die auf Hochglanz polierte Fortsetzung des Action-Strategie-Krachers läßt nicht mehr lange auf sich warten



Die Kampfhandlungen sind im vollen Gange und die Truppen werden in die Schlacht geschickt



Das HUD bekommt einen neuen Look spendiert



Unsere Einheiten leisten ganze Arbeit

Vor ungefähr einem Jahr entschloß sich die kleine Company Cyclone Studios zu einem waghalsigen Manöver und bereicherte die PC-Spielelandschaft um einen neuartigen Genre-Mix namens „Uprising", in dem Anleihen aus Echtzeitstrategicals à la „Command & Conquer" mit 3D-Action-Elementen eine innovative Fusion eingingen. In dem Titel produzierte und dirigierte der Spieler seine Einheiten nicht mehr nur distanziert in dem jeweiligen Szenario, sondern wurde aktiv in das Schlachtgetümmel miteinbezogen und beharkte zusätzlich mittels eines futuristischen Panzers selbst die Gegner. Mit „Uprising" wurde ein neues Spielprinzip geboren, das bislang nur „Battlezone" von Activision in den Schatten stellte. Nun wollen die einstigen Wegbereiter den Thron im Bereich der Action-Strategie mit „Uprising 2" zurückerobern.

Im ersten Teil bot der Spieler als Rebellen-Kommander einem tyrannischen Imperium die Stirn und trug letztendlich den Sieg davon. Im Nachfolger wird er indes gegen eine brutale Spezies von Außerirdischen, die Kri'isaran Horde, in die Schlacht ziehen, die danach trachtet, die menschliche Rasse auszulöschen und deren DNA für ihre dubiosen Machenschaften zu mißbrauchen. Auf über 25 Welten muß demzufolge den echsenähnlichen Kreaturen der Garaus gemacht werden, um das Überleben der Menschheit zu gewährleisten.

Bezüglich der Optik wird „Uprising 2" seinen Vorgänger deutlich überflügeln. Die hochauflösende Grafik mit 16-Bit Farbtiefe und 16 Millionen Farben soll den Betrachter mit nahezu realistisch wirkenden Terrain-Texturen sowie detaillierter dargestellten und animierten Einheiten verwöhnen. Wettereffekte wie Regen, Schnee oder Nebel können dabei die Sichtverhältnisse beeinträchtigen, und auch in der Nacht müssen diesmal Einsätze absolviert werden.

Die Verbesserungen beschränken sich aber nicht nur auf die Präsentation, die Programmierer haben auch am Gameplay gefeilt. So wurden die strategischen Elemente weitaus mehr in die Ego-Perspektive des Spielers integriert. Simplere Befehlsoptionen und ein neu gestaltetes „Heads-Up-Display" sollen obendrein das Kommandieren der Truppen wesentlich erleichtern. Zudem werdet Ihr zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen können.

Außer der Einzelspieler-Kampagne, die durch eine sich entfaltende Storyline mehr Tiefgang und Atmosphäre aufweisen wird, dürfen bis zu acht Generäle in Multiplayer-Gefechten gegeneinander antreten. An den Hobby-Designer haben die Entwickler ebenfalls gedacht: Mit einem mitgelieferten, benutzerfreundlichen Editor soll das Entwerfen eigener Kampfschauplätze zu einem Kinderspiel werden. *cis*

Uprising 2
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Cyclone Studios/3DO
Erscheinen geplant
Herbst '98



Das Gefährt nähert sich dem Angriffsziel



Hattrick bei EA Sports

Zum dritten Mal in diesem Jahr kommt ein Spiel der FIFA-Reihe. Kann es seine Vorgänger übertreffen?

Mit schöner Regelmäßigkeit läßt EA Sports im Herbst jedes Jahres Neufassungen seiner sportlichen Bestseller vom Stapel. Im kanadischen Vancouver durften wir hinter die Kulissen der erfolgsverwöhnten Firma blicken und eine frühe Version von FIFA 99 anspielen.

Im Gegensatz zum Vorgänger „Frankreich 98" wird die 99er-Variante wieder Liga-Fußball vom Feinsten bieten. Oberligen aus zwölf Ländern und 50 weitere europäische Topclubs stehen Euch für Meisterschafts- und Pokalbegegnungen zur Verfügung. Auch Beckenbauers Traum von der Europäischen Superliga ist bereits ins Spiel integriert (wenn auch die Kanadier diese Idee für sich in Anspruch nehmen). Ein Cup-Editor erlaubt Euch zudem, Ligensysteme selbst zu entwerfen. Natürlich findet Ihr dank FIFA-Lizenz alle Originaldaten der aktuellen Saison vor, insgesamt zirka 7000 Spieler, die von Leistungswerten bis zur Haarfarbe exakt wiedergegeben werden. An der umwerfenden Grafik des Vorgängers hat sich – abgesehen von ein paar zusätzlichen Schatteneffekten – nicht viel geändert. Dafür wurde wieder das hauseigene Motion-Capturing-Team kräftig beansprucht. Dreimal mehr Animationen als im Vorgänger entstanden mit Hilfe dreier amerikanischer Soccer-Profis. Besonders im Bereich der Foul-, Jubel- und Schiedsrichterszenen werdet Ihr jede Menge Abwechslung geboten bekommen.

Aber auch an der Spielbarkeit wurde gefeilt. So sollen Euch einige neue Aktionen eine größere Kontrolle über das Team geben. Neben Täuschungsmanövern bei der Ballannahme und verbesserten Tacklings ist der Brusteinsatz eine recht sinnvolle Neuerung. Ihr nehmt dabei den Ball mit der Brust aus der Luft und könnt gleichzeitig zum Abdecken des Leders Euren Körper drehen. Endlich führt EA Sports auch einen halbautomatischen Torhüter ein. Ihr dürft nun mit dem Goalie das Tor verlassen und versuchen, einem Angreifer den Ball vom Fuß zu stibitzen. Trotz dieser neuen Möglichkeiten bleibt die Steuerung der Kicker via Gamepad unkompliziert. Da sich alle Animationen nun auch jederzeit unterbrechen lassen, solltet Ihr in der Lage sein, Euren Spieler exakter zu kontrollieren und ungewollte Dribblings ins Aus zu vermeiden.

Ein Problem vieler Fußballsimulationen ist die mangelnde KI der Computergesteuerten Spielfiguren. Leider verhalten sich oft nicht nur die Gegner ziemlich dämlich, auch die eigene Mannschaft ist zu beschränkt für die Durchführung taktischer Spielzüge. Dieses Manko haben die Programmierer erkannt und durch Überarbeitung der KI-Routinen zu beheben versucht. In FIFA 99 unterstützen die Teamkameraden endlich auch das Flügelspiel, Ihr werdet also häufiger als bisher Anspielpartner für Flanken in den Strafraum finden.

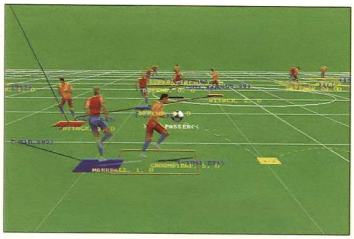
Viel Arbeit steckten die Entwickler auch in den Audio-Bereich. Etwa 5000 Samples (darunter 300 charakteristische Fangesänge) wurden neu aufgenommen und mit weiteren 13000 ins Spiel integriert. Natürlich werdet Ihr neben Gejohle und Sounds auch noch unablässig mit Sprecherkommentaren bombardiert. Diesmal teilen W.-D. Poschmann, Martin Siebel und Werner Hantsch ihren reichen Erfahrungsschatz mit Euch. *sf*



Der Torwart hat endlich Laufen gelernt



Die Spieler sind noch emotionaler geworden



FIFA light für die KI-Programmierer

FIFA 99
Genre
Fußball-Simulation
Hersteller
EA Sports
Erscheinen geplant
November '98



Septerra Core

Welten wie Zwiebelschalen – und im Kern ruht ein unglaubliches Mysterium



Eine schematische Darstellung von Septerra



Platz ist schließlich in der kleinsten Hütte!



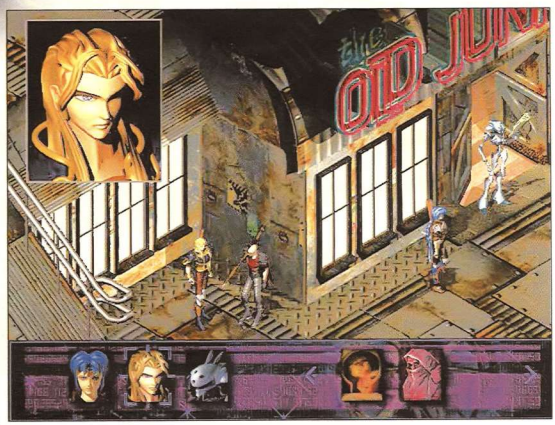
Ein neues Partymitglied wird rekrutiert

JSFSepterra Core
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Valkyrie/Topware Interactive
Erscheinen geplant
1999





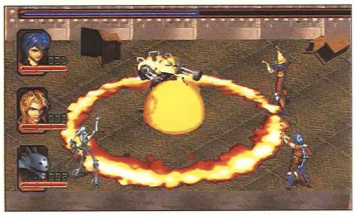
Heute hängen wir mal vor der Kneipe ab – schöner als „Final Fantasy VII" ist das allemal



Septerra dürfte neben „Riverworld" zu den seltsamsten Planeten gehören, die je als Bühne für ein Computerspiel dienten. Sieben Oberflächen liegen hier in Schichten übereinander, jede dieser „Zwiebelschalen" birgt fantastisches und geheimnisvolles Leben. Auf der äußersten Kruste beispielsweise hausen Leute, die sich „Die Auserwählten" nennen. Sie glauben, es sei ihre heilige Pflicht, zum Kern hinabzusteigen, um dort das Rätsel von Septerra zu lösen. Da die Auserwählten nicht geneigt sind, auf weiter unten Lebende Rücksicht zu nehmen, gleicht dieser Abstieg jedoch eher einem Kreuzzug als einer Expedition. Dem Spieler als Angehörigen einer auf der zweiten Schale lebenden Zivilisation fällt also die Aufgabe zu, den Expansionsdrang der Auserwählten zu stoppen und auf lange Sicht selbst das verborgene Schicksal von Septerra zu enthüllen...

Was wie eine Mischung aus Philip José Farmers „Welt der tausend Ebenen" und der Rhodan'schen Hohlwelt Horror klingt, wird sich beinahe wie „Final Fantasy VII" spielen – nur mit dem Unterschied, daß eine Maussteuerung hier kein unerreichbarer Luxus ist. Im Laufe der Zeit baut sich also eine Party aus verschiedenen vorgefertigten Helden auf, die in schönstem Iso-3D durch die weitläufigen Landschaften des Planeten joggt. Beim Kämpfen wird auf einen Extra-Screen umgeschaltet – hier hat man die Möglichkeit, seine Aktionen ziemlich in Ruhe auszutüfteln, während eine Zeitschaltuhr aktiviert ist. In der Praxis läuft dieses System mehr oder weniger auf einen rundenbasierten Kampf hinaus. Die Programmierer von Valkyrie versprechen eine in 15 Kapitel unterteilte Geschichte, was offenbar auf eine recht stringent ausgearbeitete Story schließen läßt. In Abhängigkeit von den als Begleiter erwählten Kumpels und ihren speziellen Fähigkeiten soll es aber dennoch meistens mehrere Lösungsmöglichkeiten geben. Über die Zauberei war bislang nur zu erfahren, daß sie mit Hilfe von sogenannten „Schicksalskarten" funktioniert, was die Tarot-Fans unter uns sicherlich freuen wird.

Grafisch präsentiert sich das Game in schönster 16-Bit-Optik, wobei auch während normaler Spielsequenzen immer alle Figuren zu sehen sind. Ein leichter Manga-Touch läßt sich vor allem in den Gesichtsporträts nicht verleugnen, aber glücklicherweise führt das nicht so weit, daß man sich über die sonst üblichen Kopffüßler ärgert. Tja, ich werde wohl doch wieder Lotto spielen, denn solange ich als Lohnsklave schuften muß, habe ich doch nie richtig Zeit für tolle Spiele wie dieses... *jn*



Im Kampf gegen gräßlich große Gegner

JÄGER — GEJAGTER



Fahren Sie auf beiden Seiten des Gesetzes. Erwischen Sie die Raser oder entwischen Sie der Polizei in dieser außergewöhnlichen Fahrsimulation für den PC.





automobili Lamborghini Diablo SV

NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

ELECTRONIC ARTS

PC CD

Software © 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von und Lizenzen in den Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Automobili Lamborghini, Diablo SV, Countach 25th und alle dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A. 3Dfx © 1998 3Dfx Interactive, Inc. Das 3Dfx Interactive Logo ist ein Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

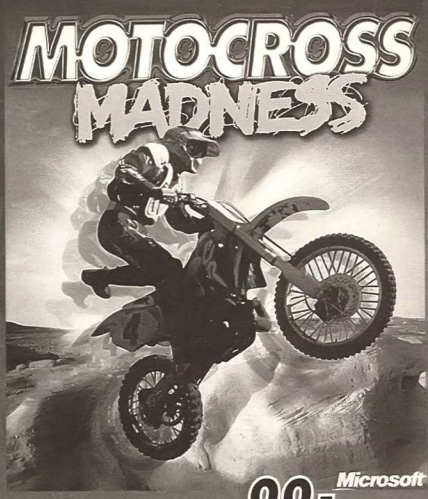
MULTIMEDIA

MEGAPREISWERT



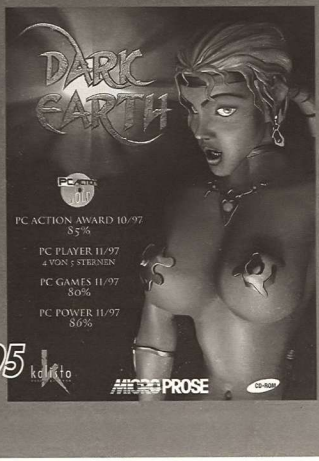
49.90

ASTROSTAR 6.0
Haben die Sterne Einfluß auf unser irdisches Schicksal? Wie hängen Planeten-Konstellationen und Persönlichkeit zusammen? ASTROSTAR 6.0 ermöglicht das Erstellen von Horoskopen für Personen oder bestimmte Ereignisse.



99.-

MOTOCROSS MADNESS
30 Super MOTOCROSS-Kurse im Freien und in der Halle. Zahllose Spielvarianten: Indoor, Outdoor, Enduro Supercross und US-Rennen.



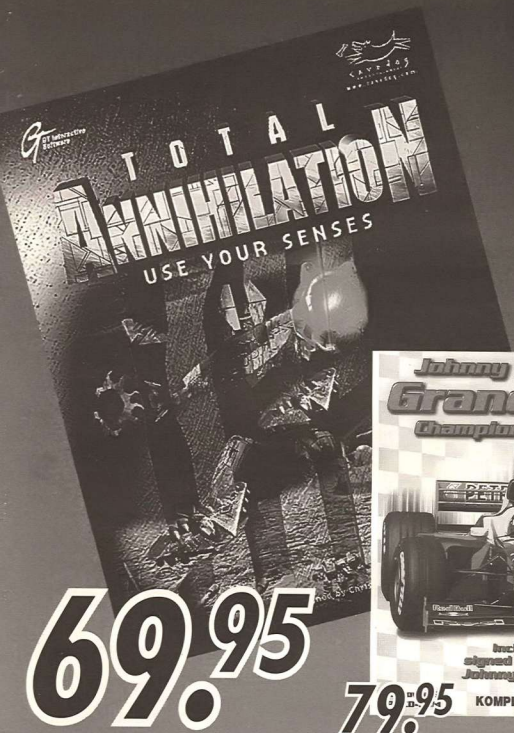
29.95

DARK EARTH
DARK EARTH ist ein überwältigender Mix aus phantastisch gezeichneten, atmosphärischen Spielumgebungen, 3-D-Charakteren, sowie Actionelementen in Echtzeit und überragendem Gameplay.



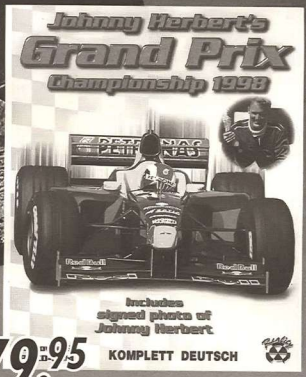
79.-

DER KLEINE PRINZ
Der Buchklassiker zählt seit 50 Jahren zu den meistverkauften Büchern der Welt. Jetzt auf CD-ROM.

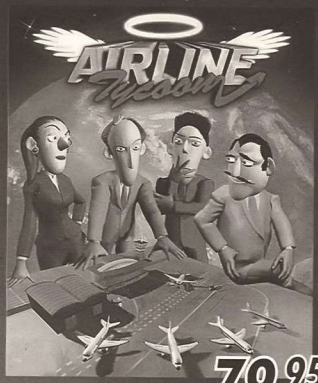


69.95

TOTAL ANNIHILATION MEGAPACK
TOTAL ANNIHILATION jetzt im Bundle mit Mission.



79.95



79.95

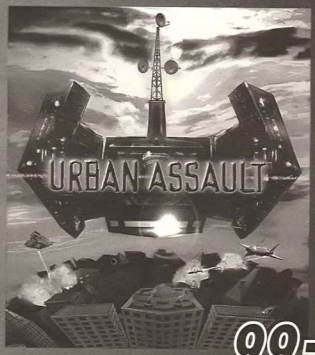
AIRLINE TYCOON
In AIRLINE TYCOON ist der Spieler der Manager einer Fluggesellschaft. Dazu muß er sich erstmal eine eigene Flotte aufbauen, damit er Flugzeuge kaufen und wieder verkaufen kann.

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998
Nicht nur ein Spiel, sondern fast schon Realität – Formel 1 – Rennspiel der Extraklasse!



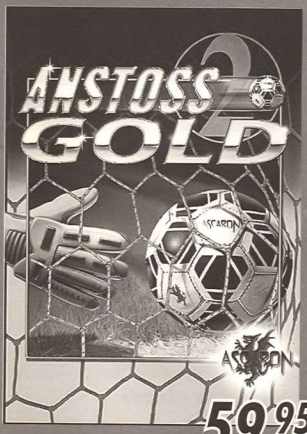
149.-

SIDEWINDER FREESTYLE PRO
Vermittelt ein realitätsnahes Spielgefühl, in dem er Krafteinwirkungen an die Hand des Spielers weitergibt.



99.-

URBAN ASSAULT
Furioser Genre-Mix aus Echtzeit-Strategie, Aufbauspiel und Action-Knüller. In URBAN ASSAULT ist der Spieler gleichzeitig General und Soldat.



59.95

ANSTOSS 2 GOLD
Nach dem Highlight Anstoß 2, jetzt die Goldversion erhältlich.

KARSTADT · HERTIE

Arcade-Re
Die nächste

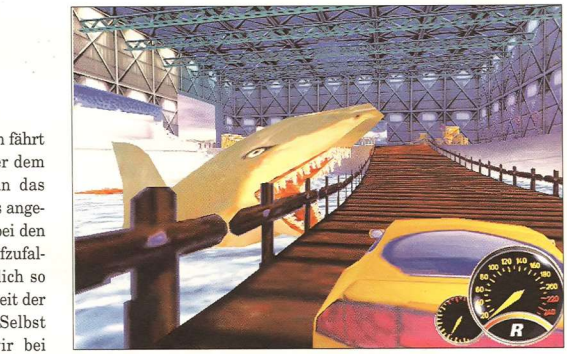
Die ungebrochene Entwicklungswut im Rennspielgenre sorgt für volle Festplatten und leere Geldbeutel. Wir sagen Euch, auf welche Titel Ihr ein Auge haben solltet.



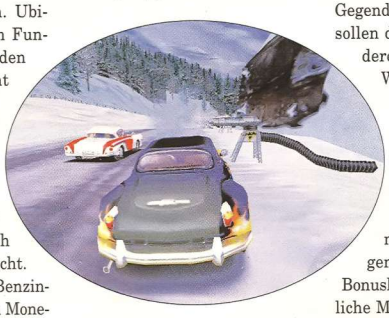
Wer rast, kassiert

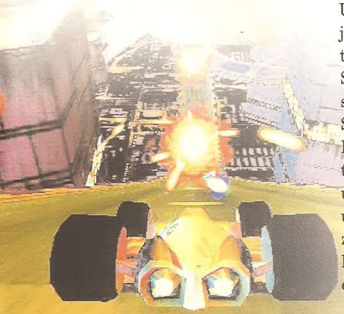
Speed Busters

Kennt Ihr das auch? Kaum fährt die Verkehrspolizei hinter dem eigenen Wagen, hat man das dumpfe Gefühl, irgendwas angestellt zu haben. Und um bei den grünen Männern nicht aufzufallen, hält man sich plötzlich so exakt an die Regeln, wie seit der Fahrschule nicht mehr. Selbst auf dem PC werden wir bei Rennspielen wie Need for Speed oder Test Drive durch die virtuellen Cops an der freien Fahrt gehindert und häufiger als uns lieb ist abgemahnt und mit kostspieligen Strafmandaten überzogen. Ubi-Soft dreht jetzt mit dem Fun-Racer Speed Busters den Spieß um. Hier bekommt Ihr keinen Strafzettel verpaßt, wenn Ihr mal das Gaspedal ein bißchen zu fest drückt, richtig Geld macht nur der Fahrer, der mit maximalem Tempo durch jede Radarkontrolle rauscht. Und was tut der wahre Benzinjunkie mit den verdienten Moneten? Klar, er verwandelt das Serienauto in seinen ganz persönlichen Traum in Blech. In Speed Busters bedeutet das, daß Ihr für Euer Geld den Wagen tieferlegt, verspoilert oder umlackiert, Euch breitere Reifen und einen stärkeren Motor zulegt oder wichtige Extras wie Landkarten, Radardetektor oder eine Haftpflichtversicherung anschafft. Und die ist bitter nötig, denn auf den sechs Kursen gibt es eine ganze Reihe Möglichkeiten, die Karosserie zu verunstalten. Abgesehen von rennspieltypischen Hindernissen wie konkurrierenden Fahrzeugen, Bäumen oder Straßenlaternen, werden nämlich einige, hübsch animierte Überraschungen für Euch bereitgehalten. So müßt Ihr Euch in der malerischen Schneelandschaft des amerikanischen Skiparadieses Aspen ebenso vor Steinschlag in Acht nehmen wie vor kleineren Lawinen, die die halbe Straße verschütten. Zusätzlich stellen Euch die Programmierer noch ein paar absurde Straßensperren wie King Kong oder einen Dinosaurier in den Weg. Alle sechs Kurse basieren auf realen Gegenden in Nordamerika und sollen daher einen hohen Wiedererkennungswert haben. Wer also schon einmal in Kanada, Kalifornien, Mexiko, Louisiana, Nevada oder Colorado war, sollte das eine oder andere Wahrzeichen identifizieren können. Geheime Abkürzungen und ein verborgener Bonuskurs versprechen zusätzliche Motivation. Wieviel Spaß dieses etwas andere Rennen aber wirklich macht, werdet Ihr hoffentlich in der nächsten Ausgabe erfahren. *sf*



Der weiße Hai als Hindernis in einem Rennspiel? Ihr hättet die Tour durch die Universal Studios vielleicht doch nicht mitmachen sollen...





Speed Busters
Genre
Arcade-Rennspiel
Hersteller
Ubi-Soft
Erscheinen geplant
November '98

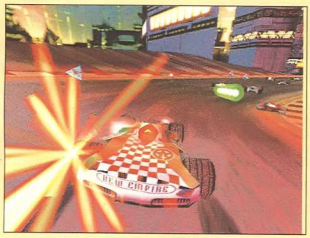
nnspiele: Generation

Tödlich schnell
Dethkarz

Nein, ausnahmsweise hat bei der Überschrift kein Fehlerteufel zugeschlagen, das Spiel, das gerade bei Beam Software in der Mache ist, hört wirklich auf diesen ominösen Namen. So locker die Australier mit ihrer Muttersprache auch umgehen, programmieren können die Jungs vom fünften Kontinent. Besonders die Grafikengine, die die futuristischen Landschaften und Fahrzeuge auf den Monitor zaubert, hat's in sich. Über 12 Tracks in vier unterschiedlichen Umgebungen rast Ihr in Eurem hochgezüchteten Rennwagen und ballert dabei, was Plasmakanone oder Laserwumme hergeben. Neben der Standardausstattung gibt es noch eine ganze Menge Spezial-Equipment wie Lenkraketen, Splitterbomben, Schilde oder Turbo-Booster, die sich in Form von Power-Ups von der Strecke pflücken lassen. Um Euren Energievorrat zu füllen, dürft Ihr zusätzlich Reparaturkits aufsammeln oder durch die Boxengasse der Zukunft brettern. Nicht nur die 19 Gegner machen Euch auf den Kursen das Leben schwer, auch ein knackiges Zeitlimit will eingehalten werden, um nicht vorzeitig den Schlüssel abzugeben. Zeigt Ihr eine ordentliche Leistung, werden nach und nach alle Kurse und die 12 Boliden freigeschaltet, wahre Meister bekommen auch noch ein verborgenes Superauto zu Gesicht. Vom Spiel unterstützt werden die gängigen 3D-Beschleuniger, P200MMX kommen sogar ohne Zusatzkarte aus (was dann allerdings von den 700 Polygonen je Wagen und den furiosen Explosions- und Spiegeleffekten übrig bleibt, ist fraglich). *sf*



Unsichtbarkeit ist eines der Specials, die auf der Straße rumliegen

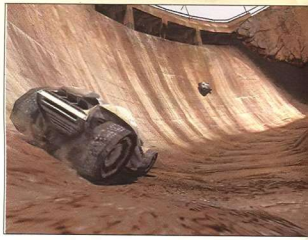


Effektvoll geht Ihr zugrunde...

Dethkarz
Genre
Action-Rennspiel
Hersteller
Beam Software/ Infogrames
Erscheinen geplant
November '98

Unreal auf Rädern
Powerslide

Und noch ein futuristisches Rennspiel-Highlight aus Australien soll die trüben Novembertage aufhellen. Nach einem ökologischen Desaster mangelt es den verbliebenen Menschen etwas an sinnvoller Freizeitgestaltung, denn viel mehr als verlassene Städte und karge Steppen sind von der Erde nicht übrig geblieben. Der einzige Spaß besteht in illegalen Rennen mit selbstgebastelteten Offroadern, wegen der ungewöhnlichen Straßenlage der Vehikel auch „Powerslide"-Meisterschaften genannt. Sieben Prototypen postapokalyptischen Fahrzeugdesigns stehen Euch zur Verfügung, Lackierung und Karosseriedetails variieren je nach dem Piloten, in dessen Rolle Ihr schlüpft. Natürlich bekommt Ihr nicht gleich zu Anfang die volle Auswahl, der gesamte Fuhrpark wie auch die insgesamt zehn Strecken werden erst durch Eure Titelgewinne zugänglich. Diese Fakten deuten zunächst auf ein recht ordinäres Rennspiel hin, sieht man allerdings erst einmal die Grafik und fährt ein bißchen in der Gegend herum, ist man selbst als hartgesottener Spieletester verblüfft von dem Potential, das in Powerslide steckt. Egal für welchen Kurs Ihr Euch entscheidet, Ihr werdet mit Eurem Wagen in eine echte 3D-Welt entführt. Das heißt Ihr könnt beliebig vom eigentlichen Weg abweichen, die Streckenführung ist nie eben und Objekte wie Häuser, Mauern oder Felsen sind nicht einfach flache Fassaden, sondern echte, dreidimensionale Objekte. So werdet Ihr geradezu herausgefordert, nicht nur stur den Kurs abzufahren, sondern auf Entdeckungsreise in die Landschaft zu gehen. Dadurch kommt Ihr ebenso in den Genuß verborgener Abkürzungen und Geschicklichkeitstests wie auch spektakulärer Stunts und Sprünge. Trotz der leistungsfähigen Grafik-Engine, die 300 000 Polygone je Sekunde liefert, und der vielen, reich detailierten Texturen, wird sich aber der Hardwarehunger von Powerslide in Grenzen halten. Ein magerer 166MMX mit billiger 3D-Karte soll bereits für einen Ausflug in verlassene Minen und verfallene Städte genügen. *sf*



Viele Objekte in den weiten Landschaften – wie diese Staudamm-Wand – könnt Ihr zu Eurem Vorteil nutzen



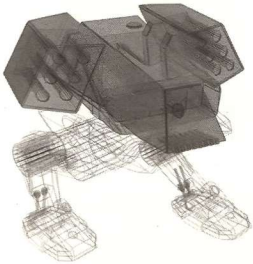
Powerslide
Genre
Arcade-Rennspiel
Hersteller
Ratbag/GT Interactive
Erscheinen geplant
November '98

Earth 2150

Der Vorgänger – 2140 – galt noch als waschechter C&C-Klon. Aber nun wird die Echtzeitschall-mauer in Angriff genommen.



Durchgestylte Gebäude, Einheiten und realistisches Gelände mit schattenwerfenden Bäumen machen das Kriegspielen zum Vergnügen





Natürlich werden die Mechs noch gewaltiger und kampfstärker

Earth 2150
Genre
Strategie
Hersteller
Topware Interactive
Erscheinen geplant
März '99

Eines der unterschätztesten Strategien des letzten Jahres war Earth 2140, das im Gefolge der C&C-Welle unterging. Grafik und Präsentation bewegten sich eher im Mittelfeld, die absolut überdurchschnittliche KI des Spiels offenbarte sich erst dem Fan und Langzeitspieler. Auch die hübschen Mechs brachten der polnischen Produktion nicht den totalen Durchbruch. Die Fortsetzung, dankenswerterweise nicht Earth 2140-2 genannt, wartet nun mit schwereren Kalibern auf. Eine völlig neue Grafikengine wurde programmiert, Ihr könnt den Lauf der Jahreszeiten und das wechselnde Tageslicht mitverfolgen. Alle Gebäude, Berge, Bäume und Einheiten werfen Schatten, die mit dem Lauf der Sonne weiterwandern. Das ist neu! Nachts blinkern die Scheinwerfer der Bodenfahrzeuge anheimelnd über die Landschaft. Die Spielstruktur und das Ziel wurden ebenfalls modernisiert. Die Hintergrundstory berichtet, daß eine komplette Zerstörung der Erde bevorsteht. Die beiden vom ersten Teil bekannten Seiten kämpfen nun um alle verfügbaren Rohstoffe, um ein riesiges Raumschiff zu bauen, in dem man fliehen kann. Doch halt! Da meldet sich eine neue Fraktion zu Wort. Die Bewohner der Mondkolonien wollen ebenfalls den Sprung ins Weltall unternehmen. Ihre völlig anders gestaltete Technologie macht das Spiel auch um einiges interessanter. Alle drei Seiten haben sehr charakteristische Eigenschaften – so besitzen die Eurasier riesige Kraftwerke, deren Energie über Mikrowellenmasten weiterverteilt wird, die Amerikaner kleinere Powerplants mit entsprechend kleinerem Versorgungsradius, und die Lunatiker Sonnenkollektoren, die Batterien aufladen, damit auch nachts Strom zur Verfügung steht. Nicht nur die neuartigen Einheiten – wie achtbeinige Spinnenmechs – sondern vor allem die physikalisch richtige Darstellung des 3D-Geländes sorgt für neue Spielspaßquellen. Wasser fließt nun tatsächlich nach unten. Mit dem Ergebnis, daß ein Konstruktionsfahrzeug jetzt Gräben rund um Euer Lager und zum nahen Fluß ziehen kann. Schnell füllt sich das Hindernis und schützt die Basis vor allzu raschen feindlichen Angriffen. Umgekehrt können Staudämme gesprengt und damit in tödliche Fallen verwandelt werden, die über der Armee des Gegners zusammenschnappen. Das Spielziel soll nicht über eine langwierige lineare Kampagne angestrebt werden. Habt Ihr die Basis genügend befestigt, dann schwärmen Eure Truppen in benachbarte Sektoren aus, um die dortigen Rohstoffe zu sichern. Die Schlachten dürfen also durchaus wiederholt werden. Dem Ressourcenmanagement kommt entscheidende Bedeutung zu. Gewonnene Bodenschätze können zu Gebäuden und Kampfeinheiten verbaut werden. Aber was nützt der glänzendste Sieg auf dem Schlachtfeld, wenn alle Materialien dafür draufgegangen sind und das rettende Raumschiff deswegen nicht rechtzeitig fertig wird? *fe*



Die stark befestigte Basis ist wieder Dreh- und Angelpunkt allen Tuns

O.D.T

Das Grauen bekommt eine neue Dimension

- Mischung aus RPG und Action-Adventure

- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken

- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen

- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern

- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme



"Surreales 3D-Actionabenteuer mit Topgrafik und Rollenspielelementen"
Richard Löwenstein
(PC Joker 10/98)

"Die bei O.D.T. eingesetzte Motion Capture-Technik erlaubt frappierend natürlich wirkende Bewegungsabläufe"
(PC Action 10/98)





www.odt-game.com

PC CD ROM

PSYGNOSIS



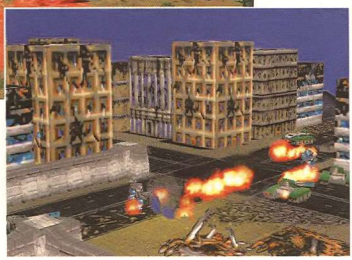
O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Warzone 2100

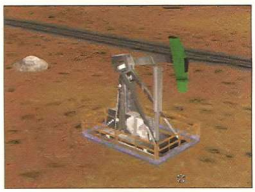
Einer der Überraschungs-Hits der Herbstmessen kommt von dem neuen Team Pumpkin Studios. Die Echtzeit-strategie wird an ihre Grenzen getrieben.



Beherzte Angriffe führen zu leuchtenden Ergebnissen



Die Städte der Zukunft haben zu leiden



Keine nebulösen Materiequellen, sondern handfeste Ölpumpen halten die Wirtschaft in Schwung

Warzone 2100
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Pumpkin/Eidos
Erscheinen geplant
März '99

Obwohl der „Trend" in diesem Jahr zum Actionadventure geht, gibt es immer noch unerschrockene Programmierer, die am wahren Weg der Strategie festhalten. Die Spieler werden's ihnen danken, denn neue Nahrung für den Panzergeneral im Mann ist auch in Zeiten von Lara-Klonen immer willkommen. So haben sich 18 alte Hasen der Spieleprogrammierung zusammengefunden, die schon an der X-Com-Reihe, Gunship oder G-Police beteiligt waren. Screenshots und die erste spielbare Messeversion zeigten, daß hier von den Möglichkeiten einer 3D-Karte ausgiebig Gebrauch gemacht wird. Das abwechslungsreiche Gelände ist durch eine beliebig dreh- und zoombare Kamera aus jeder Perspektive zu betrachten. Die Gebäude und Einheiten zeigen einen Detailreichtum, den man bisher oft schmerzlich vermißte. Endlich sehen Tanks, Radar- und Artilleriefahrzeuge auch wie solche aus und nicht wie ruckelnde Legosteine. Die echten Innovationen aber lauern in der Spielmechanik,wir werden vom Fließbandjob des Basisbauens erlöst. Nur einmal müssen wir unser Camp errichten, von dem aus Missionen in immer entlegenere Landesteile starten. Eine glückliche Verbindung der bekannten Kampagnenstruktur mit den Vorteilen der Imperiumsstrategien alter Schule. Der massive X-Com-Hintergrund macht sich positiv bemerkbar. Warzone besitzt einen ungewöhnlich großen Forschungsbaum, der sich trotz der üppigen Größe im Spiel bequem hantieren läßt. Die Früchte der Wissenschaft reifen zu zahllosen Bauoptionen, die es uns ermöglichen, ebenfalls in Echtzeit neue Fahrzeugtypen zu konstruieren, indem wir unter Dutzenden verschiedener Modelle Fahrgestelle, Waffen und Ausrüstung miteinander kombinieren und das Ergebnis in unseren Fabriken anfertigen lassen. Aber wehe, wenn die Superkanone auf einem zu kleinen Chassis montiert ist: Ein Schuß kann das wacklige Gefährt hintüber purzeln lassen. Nicht nur in drei Kampagnen auf unterschiedlichem Terrain könnt Ihr im nächsten Frühjahr Eure Fähigkeit beweisen, mehrere Dinge gleichzeitig im Auge zu behalten. Multiplayer dürfen sich auf Schlachtenepen mit bis zu 2000 Units pro Seite freuen, wobei die Entwickler selbst zugeben, daß ein solcher Riesenhaufen Tanks eigentlich schon lächerlich ist. Aber Ihr wißt ja: erlaubt ist, was Spaß macht. *fe*



Auch auf unsere geliebten Massenschlachten müssen wir nicht völlig verzichten



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

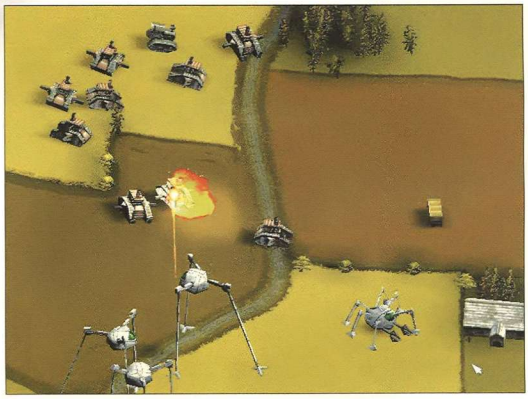
FOX INTERACTIVE

"THE X-FILES" TM & ©1998 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. "TWENTIETH CENTURY FOX," "FOX," "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.

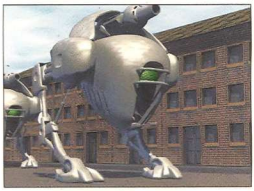
War Of T

Die Marsianer

Einhundert Jahre Krieg der Welten. Zum runden Jubiläum von H.G.Wells' frühem Sci-Fi-Thriller erscheint das Spiel zum Buch zum Hörspiel zum Musical zum Film...



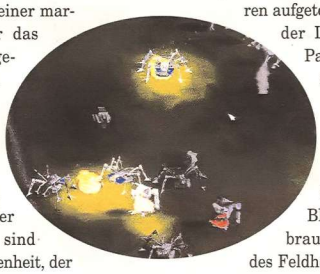
Gegen Laserwaffen haben die klapprigen Panzerwagen keine Chance



Das wollen die Aliens: In friedliche englische Landstädtchen einmarschieren

War Of The Worlds
Genre
Strategie
Hersteller
Rage/GT
Erscheinen geplant
November '98

Eine der frühen Schreckensvisionen des industriellen Zeitalters, noch vor Beginn des 20. Jahrhunderts verfaßt, beschreibt das überraschende Hereinbrechen einer marsianischen Invasion über das damals noch kohlenrußgeschwärzte Großbritannien. Rettungslos überlegene Technik der Außerirdischen trifft auf plumpe Panzerwagen und dampfgetriebene Schlachtschiffe. Die einzigen Vorteile der überraschten Menscheit sind ihre zahlenmäßige Überlegenheit, der Ressourcenreichtum der Erde und die Kenntnis des Geländes. Der geniale Regisseur und Schauspieler Orson Welles verarbeitete den Romanstoff in den vierziger Jahren dann zu einem Hörspiel in Reportageform, das bei der Ausstrahlung trotz ständig wiederholter Entwarnung („das ist nur ein Hörspiel") zu Massenpanik und wilder Flucht aus der betreffenden Stadt führte. Und das nicht nur bei der Erstaufführung. Selbst die cinemascope-breitgewälzte Hollywoodversion atmete noch den paranoiden Geist des Originals. Vor genau 20 Jahren wurde dann von Jeff Wayne ein Musical zum Weltuntergangsthema geschaffen, jetzt verfaßte er auch den Soundtrack zur Computerspielversion. Auch in der „interaktiven Bildschirmversion" für Strategiefreunde, die sich eng am Original orientiert, landen die Marsianer mit ihren spinnenbeinigen Kriegsmaschinen auf den britischen Inseln, genauer gesagt im äußersten Norden Schottlands. Die strategische Übersichtskarte zeigt eine in Sektoren aufgeteilte Insel, die Zugehörigkeit der Landesteile zu den beiden Parteien und die dort vorhandenen Ressourcen, Industrien und Militäreinheiten. Die Menschen benötigen Stahl, Kohle und Öl, während die Marsianer Zink, Blei, Kupfer und... Blut für die Waffenproduktion brauchen. Das erste Bestreben des Feldherrn, gleich, ob Mensch oder Alien, dürfte daher das Besetzen möglichst vieler Sektoren sein, um sich die betreffenden Rohstoffe zu sichern. Konstruktionseinheiten bauen dann Minen, Ölförderanlagen, Stahlwerke und Fabriken. Letztere erzeugen, abhängig vom Grad





Stimmungsvolles Gebirgspanorama mit marsianischem Tourismusfahrzeug...



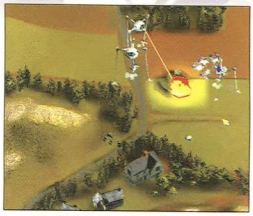
he Worlds
machen mobil



Die Marsianer dringen schon bis an den Stadtrand vor und machen sich über anständige britische Fabriken her



Jetzt geht es der Marsbasis an den Kragen



Das Terrain wird erfreulich realistisch dargestellt, Wälder und Hügel spielen eine taktische Rolle

der Forschung, die Armeen und Flotten. Und immer tickt die Uhr – die (verstellbare) Echtzeit bringt auch strategische Entscheidungen unter Termindruck. Es gibt eine Menge zu tun: Forschungsaufträge müssen aktualisiert, Rohstoffe für die Produktion genutzt und Marschbefehle für die Truppen ausgegeben werden. Ist ein Sektor besetzt, wird von einem Baufahrzeug ein Kommandoposten errichtet. Erst dann gilt er als erfolgreich besetzt. Wie in anderen Spielen sind



Böse Insektenaugen sehen Dich an...

mit der Zeit Upgrades für die bestehenden Units und Baupläne für neue verfügbar. Die Spielbalance ist eigenwillig ungleich aufgebaut: zu Anfang besitzen die Marsianer nur ein sehr kleines Gebiet, ihren zweiten Brückenkopf nämlich. Schon in der üppigen Eingangssequenz wird beschrieben, wie der allererste Versuch der Aliens, auf unserem blauen Planeten Fuß zu fassen, durch sofortigen beherzten Einsatz britischer Truppen mit massiver Artillerie-Unterstützung und nicht minder massiven Verlusten zurückgeschlagen wird. Erst die nächste Landung in den unwegsamen Gebirgstälern Nordschottlands zeigt Erfolg – und startet den Feldzug. Die Menschen dagegen verfügen über reiche Rohstoffe und Industrieressourcen, sind aber technisch – zumindest in den ersten Zügen des Krieges – hoffnungslos unterlegen. Das wird in den ersten Gefechten mehr als deutlich, wenn die irdischen Tanks und Schlachtkreuzer gegen die staksigen Marsmaschinen mit ihren Laser- und Plasmastrahlern gerade mal den Hauch einer Chance haben – aber nicht mehr. Im weiteren Verlauf gleicht sich die Situation etwas aus: Die Marsmenschen erobern neue Gebiete, verfügen somit über erweiterte Versorgungsmöglichkeiten und ziehen in puncto Nachschub mit den Erdlingen gleich. Diese dagegen können durch emsiges Forschen Nützlichkeiten wie Flugzeuge, hitzefeste Panzerung oder verbesserte Explosivmunition erhalten und den Außerirdischen eins auf die Mütze geben. Aber all das strategische Streben zielt doch letztendlich auf den offenen Kampf Mensch gegen Maschine. Denn sobald feindliche Parteien in denselben Sektor einmarschieren, schaltet das Bild um: der Taktikmodus beginnt. Hier prallen Mars und Erde in einer realistisch gerenderten 3D-Umgebung aufeinander. Bunte Explosionswölkchen beleuchten selbst die düsteren Nachtgefechte, die durch den steten Wechsel der Tageszeiten im ungünstigen Fall eintreten können. Dieser Teil des Geschehens ist herkömmlichen Echtzeitstrategien gar nicht so unähnlich, wären da nicht der separate Strategiepart und die atmosphärisch dichte Hintergrundstory, die in auffallend langen Renderfilmsequenzen fortgeführt wird.

fe



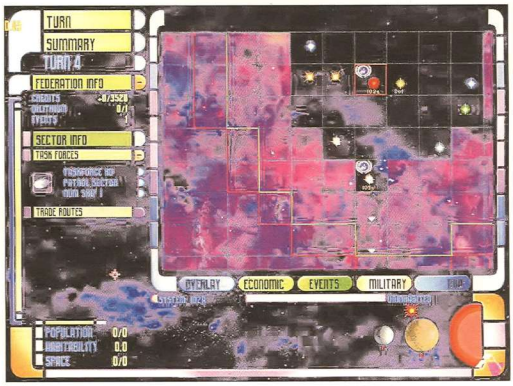
Bereits die leichten Scoutsmaschinen vom roten Kriegsplaneten verfügen über beachtliche Feuerkraft

Auch Seestreitkräfte werden herangezogen, um die Eindringlinge vom Antlitz der Erde zu tilgen



Star Trek: Birth of the Federation

Auch für Strategen ist das StarTrek-Universum bald zugänglich. Die Geburt der Föderation findet Runde um Runde statt



So hat der föderale Präsident alles im Griff



Die klingonische Ökonomie in vereinfachter Darstellung

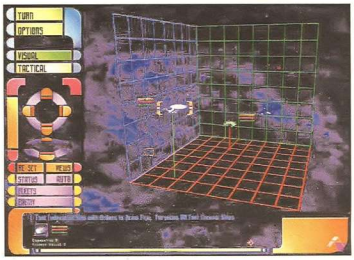


Forschung muß Spaß machen

Star Trek: Birth of the Federation
Genre
Strategie
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant
Februar '99

Nicht nur eingeschworene Star-Trek-Fans werden sich für das anstehende Spiel aus dem Hause Microprose erwärmen. Strategen mit dem unwiderstehlichen inneren Drang zu galaktischen Eroberungen werden ebenfalls nicht daran vorbeigehen können. Betrachtet man nämlich die zahllosen Optionen in Ressourcen-Management, Forschung und Produktion, hält sich das Spielziel vor Augen, eine Ausbreitung des eigenen Imperiums mit diplomatischen und militärischen Mitteln und addiert die Rundenspielweise, dann drängt sich unwillkürlich der Vergleich mit Master Of Orion 2 auf. Die Ähnlichkeiten sind tatsächlich frappierend, auch wenn im Fall Star Trek keine Detailflut wie im Fall Orion stattfindet. Die Parameter beschränken sich auf's Wesentliche, damit ist es sicher kein reines Hardcore-Teil, sondern ist auch Einsteigern und Gelegenheitsspielern zugänglich. So stehen nur fünf unveränderliche Rassen zur Auswahl: Menschen, Ferengi, Romulaner, Klingonen und Cardassianer. Weitere Sternenvölker treten, wenn überhaupt, nur in Nebenrollen auf, als Handelspartner oder mögliche Vasallen. Auch die Forschung beschränkt sich auf sechs Gebiete ohne Unterabteilungen: Biotechnik, Computer, Antriebe, Energie, Waffen und Konstruktion. Der Raumkampf ist ebenfalls rundenbasiert, aber in 3D. Die Schiffe kämpfen, ihren zuvor gegebenen Befehlen zufolge, in kurzen Echtzeitsequenzen gegeneinander. Auch die Spionage wird nicht zu kurz kommen, schließlich will man ja über die Gegenseite genau im Bilde sein. Wenn die Kolonien in den unendlichen Weiten des Universums erstmal blühen, steht auch fruchtbaren Handelsverträgen nichts mehr im Weg.

Dafür wurde die Grafik kräftig modernisiert. Im postmodernen Technolook, mit leuchtenden Farben und futuristisch wirkenden Icons wird die Designwelt der frühen Star-Trek-Filme nachempfunden. Jedes der beteiligten fünf Imperien hat sein eigenes Interface, wie überhaupt auf eine möglichst atmosphärische Darstellung in Bild und Ton größter Wert gelegt wird. *fe*



Raumschlachten in bunter 3D-Grafik

MAYDAY

Tag der Entscheidung

... erst planen ...



Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen!

¡Sie haben es satt,
daß immer dieselbe
Taktik zum Ziel führt?
Sie können die ewig gleichen
Massenschlachten nicht mehr sehen?

Dann steigen Sie ein bei MAYDAY.
Nur die richtige Strategie
wird Ihnen den Sieg bringen.
Erleben Sie das prickelnde Gefühl,
wenn Ihre wenigen Einheiten
die gegnerische Übermacht besiegen.

Wo andere nur Echtzeitkampf bieten,
bringt MAYDAY Echtzeitstrategie!



Spionage und Forschung!
Zahlreiche Spezialausrüstungen!
Land-, Luft- und Marineeinheiten!
Auflösung bis 1024x768!







... dann ballern!

Exklusivvertrieb Deutschland

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb
Österreich & Schweiz

DYNAMIC SYSTEMS

Published by

JoWooD Productions

http://www.jowood.at

Developed by

BORIS GAMES

Turok 2
Seeds Of Evil

Der Indianer muß wieder die Welt vor dem Bösen bewahren



Wenn nur die Waffenhand nicht so zittern würde...



An eindrucksvollen Schauplätzen wird nicht gespart

Turok 2: Seeds Of Evil
Genre
Action
Hersteller
Acclaim
Erscheinen geplant
November '98

Acclaims Dino-Killer Turok konnte vergangenes Jahr einen bemerkenswerten Erfolg auf dem N64 verbuchen (über 1,5 Millionen verkaufte Exemplare) und schlug sich ein paar Monate später auch auf dem PC recht tapfer. Logisch, daß der muskelbepackte Indianer nun ein weiteres Mal gegen die Mächte des Bösen kämpfen muß, wobei „Turok 2: Seeds Of Evil" den Vorgänger in allen Belangen in den Schatten stellen soll. Joshua Fireseed, alias Turok, hat zwar den fiesen Campaigner besiegt und daraufhin die mächtigste Waffe des Universums, das Chronocepter, in den Vulkan geworfen, aber damit nimmt nur noch ein großeres Unheil seinen Lauf. Durch die Explosion wird nämlich ein gar fürchterliches, außerirdisches Wesen namens Primagen aufgeschreckt, dessen Gefolge nun loszieht, um die Energie-Totems zu zerstören, welche die Kreatur gefangen halten. Turok, der diesen Schlamassel angerichtet hat, muß dafür sorgen, daß der Primagen nicht aus seiner Behausung, einem verschütteten Raumschiff, entfliehen und die Schwelle ins Diesseits überschreiten kann.



Kämpfen ist anstregend, jeder braucht einmal eine Verschnaufpause. Dieses Alien schläft allerdings für immer.



Der wackere Krieger wird sieben riesige Spielewelten durchwandern und gegebenenfalls öfter aufsuchen müssen, um sämtliche Geheimnisse entdecken und alle Aufgaben lösen zu können. Der „Nebel", der die Sichtverhältnisse in „Turok: Dinosaur Hunter" doch arg beeinträchtigte, hat sich diesmal merklich gelichtet, so daß der Spieler mehr von dem detaillierteren Leveldesign mit seiner Effektpalette wie flackernde Lichtquellen oder schimmernde Wasseroberflächen wahrnehmen kann. Über 40 komplett unterschiedliche Widersacher werden Euch in den Arealen ernsthafte Probleme bereiten, da sie weitaus intelligenter und flinker agieren als ihre Kollegen im ersten Teil und sich zahlenmäßig deutlich überlegen auf ihr Opfer stürzen. Ferner wirken die Texturen der Feinde extrem realistisch. Sie zwinkern, ihre Haut legt sich in Falten und sogar das Anschwellen einzelner Muskelpartien kann bewundert werden. Mit satten 21 Verteidigungswerkzeugen dürft Ihr der Brut des Bösen mächtig einheizen, wobei Ihr mit einem implementierten Fadenkreuz auf bestimmte Körperteile feuern könnt. Das Resultat und der Schaden, den Ihr Eurem Opponenten zufügt, ist dabei abhängig von der Spezies sowie der Art der Waffe und des Auftreffpunktes.

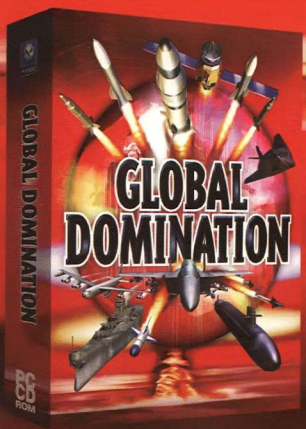
Auch Freunde gnadenloser Multiplayer-Gefechte dürfen aufatmen: In „Turok 2: Seeds Of Evil" können endlich bis zu 16 Spieler in 12 Deathmatch-Leveln über LAN oder Internet beweisen, wer der Häuptling im Urwald ist. *cis*



Wie gut, daß wir ausreichend martialisches Gerät zur Verfügung haben

GLOBAL DOMINATION

WER NICHT HÖREN WILL MUSS FÜHLEN



GLOBAL DOMINATION. DIE KOMPROMISSLOSE ECHTZEIT-ALTERNATIVE.

„Das Gameplay ist frisch und unverbraucht ... dafür gibt es schon mal die Goldene Innovations-Medaille."
Power Play 9/98







- 4 Spielmodi: Academy, Arcade, Mission oder Global Domination
- Realistische Waffensysteme, u.a. taktische Bomber, Satelliten, U-Boote
- 20 packende Kampagnen
- Flexibler Missions-Editor
- Bis zu 16 Spieler via LAN, Modem oder Nullmodem

PlayStation

PSYGNOSIS

www.psygnosis.com/globaldomination

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Die Siedler III

Mit schöner Regelmäßigkeit erklettern Blue Bytes Siedler im Zwei-Jahres-Rhythmus ihre neue Evolutionsstufe und hoffen darauf, von den Spielern eine bessere Zukunft erbaut zu bekommen



Mit wahrer Begeisterung haben sich ganze Heerscharen von Spielern darum bemüht – zumindest lassen das die Verkaufszahlen der ersten beiden Teile des Strategie-Renners vermuten – den sympathischen, knuffigen Männchen bei ihrem Besiedelungsbestreben hilfreich unter die Arme zu greifen. Und auch der dritte Anlauf, drei Völkern in fruchtbares Land und eine goldene Zukunft zu führen, verspricht ähnliche Hilfsaktionen.



Das römische Volk auf dem Weg zur Weltmacht

Verständlich, daß seitens Blue Bytes an dem erfolgreichen Spielprinzip von Siedler I + II nichts Grundlegendes geändert, sondern eine Menge Verbesserungen und sinnvolle Funktionen hinzugefügt wurden. So fällt natürlich besonders die überarbeitete Grafik ins Auge, die in buntem Iso-3D Hügel, Täler, Flüsse, Meere, Tiere und Pflanzen bietet. Die über 150 Figuren im Spiel selbst sind nach wie vor knuddelig animiert und bewegen sich aufgrund noch vielfältigerer Animationsphasen natürlicher als je zuvor.



Noch ist Jupiter in Orgienstimmung



Einige Bauten in verschiedenen Entwicklungsstufen



In Asien wird bereits fleißig gewerkelt

Jedes der drei Völker kann über 30 Berufsgruppen ausbilden und 40 Bauten errichten, von denen die größeren nun sogar begehbar sind. Die Wegesteuerung des zweiten Teils weicht einem logischeren Vorgehen. So kann man z.B. Untertanen mit ihren Waren jetzt direkt dorthin schicken, wo sie gebraucht werden. Auch die im zweiten Teil eingeführten Schiffe gibt es nun ebenso für Transport- und Handelszwecke.

Sobald es zu Auseinandersetzungen mit einem kriegerisch gesinnten Nachbarvolk kommt, finden sämtliche Kämpfe nun in Echtzeit statt. Schlachten können vom Spieler direkt gesteuert werden, wobei er beobachten kann, wie Soldaten in ihren Rängen aufsteigen (sofern sie überleben). Auch wurde großes Augenmerk auf den Mehrspieler-Aspekt gelegt – Völkerschlachten werden auf lokalen Netzwerken wie auf speziellen Siedler-III-Servern im Internet möglich sein.

Zur Story: Die Götter des Olymp sind träge, faul und übersättigt, so daß ein Tag wie der andere verläuft. Bis IHM, dem Obersten aller Götter, plötzlich der Kragen platzt, und er Jupiter (für die Römer), Horus (für die Ägypter) und Ch'ich-Yu (für die Asiaten) zu sich ruft. Er schreibt einen Wettkampf aus, in dem jeder der drei sein Volk aus der Steinzeit in eine glorreiche Zukunft führen soll. Wem dies gelingt, wird dem Gotteszorn entgehen.



Da jedes der Völkchen von Anfang an selbst fleißig zupackt, um das Bruttosozialprodukt zu steigern, macht es den Einstieg für den Spieler einfach. Nach einiger Zeit wird klar, daß es zwischen den Völkern gewisse Unterschiede gibt: Während die Asiaten Meister der Kriegsführung sind, sich aber wenig um die Wirtschaft kümmern, tun sich die kriegsunlustigen Ägypter durch schnellen Häuser- und Tempelbau hervor. Die Römer wiederum sind ein ausgeglichenes Volk und beherrschen sowohl zivile wie militärische Fähigkeiten einigermaßen, vollbringen aber in keinem Feld Spitzenleistung. Der Spieler hat also die Wahl, welcher Rasse er sein Vertrauen ausspricht und wie er seine Arbeiter und Krieger zum Wohle des Volkes einsetzt.

ts

Die Siedler III
Genre
Strategie/Aufbau
Hersteller
Blue Byte
Erscheinen geplant
Spätherbst 1998

WELCOME TO YOUR NEW RELIGION

Eine spirituelle Offenbarung ohnegleichen: Mitreißende Action, göttliche 3D-Welten, mächtige Waffen und Zaubersprüche und das ehrfurchtgebietende Third-Person-Gameplay sorgen für eine wahrhaft übernatürliche Erfahrung.





Magische Kräfte, Zaubersprüche und Akrobatik
Unterirdische Zivilisationen und versunkene Städte
Third-Person-Action mit der Power der id-Engine
Knallharte Mehrspieler-Deathmatches oder Kooperationen

HERETIC II™

SURRENDER
TO THE HERESY

www.activision.de

Heretic II™ © 1998 Raven Software Corporation. ist ein eingetragenes Warenzeichen und Heretic II™ ist ein Warenzeichen der Raven Software Corporation. Entwickelt von der Raven Software Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie ("Id Technology"). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION®
games for generations

RAVEN

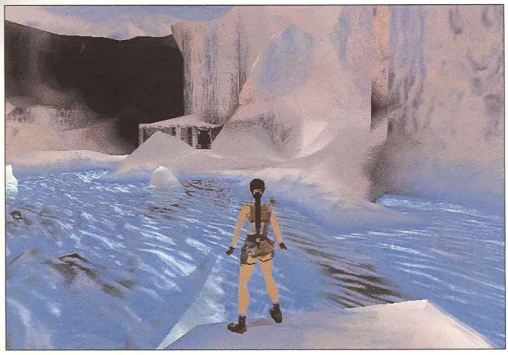
Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : "Infomail", Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning

Tomb Ra

The Adventures

Lara Croft bestreitet erneut einen Survival-Trip



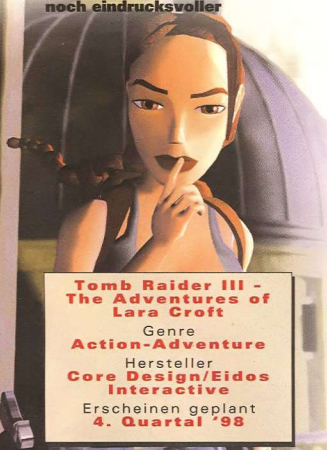




Was hat nur dieses Pferd zu bedeuten?



Die Locations wirken jetzt noch eindrucksvoller



Tomb Raider III - The Adventures of Lara Croft

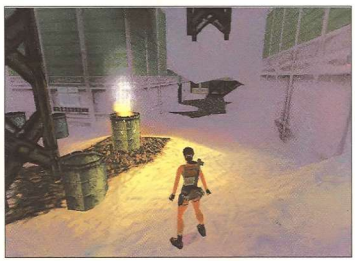
Genre
Action-Adventure

Hersteller
Core Design/Eidos Interactive

Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Laras Streifzüge durch das virtuelle Abenteuer-Land scheinen zu einer Institution zu werden: Vorweihnachtszeit ist Tomb-Raider-Zeit. Die durch Auftritte im Fernsehen und Musikvideos inzwischen zum absoluten Multimedia-Star avancierte Ikone des Computerspielegenres – der Kinostart des Tomb Raider-Spielfilms mit einer Lara aus Fleisch und Blut ist für Ende 1999 vorgesehen – wird auch dieses Jahr auf Tour gehen. Gleich vier Artefakte, die einst Matrosen erbeuteten und über den gesamten Erdball verteilten, will sich die Brünette unter den Nagel reißen. Die Gegenstände sollen geheimnisvolle Kräfte besitzen und obendrein existiert eine Verbindung zu einem Meteoriten, der im ewigen Eis der Antarktis begraben liegt. Hetzte die emanzipierte Lady in den ersten beiden Abenteuern von einem Schauplatz zum nächsten, während FMV-Sequenzen die Storyline weiterführten, so wird in „Tomb Raider III" ein neues Spielprinzip Premiere feiern. Laras Reise ist diesmal in fünf miteinander verbundene Kapitel unterteilt. Hat der Spieler den ersten Abschnitt, der ihn nach Indien führen wird, absolviert, kann er nun selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge er die nächsten drei Exkursionen – nach Nevada in die berüchtigte Area 51, in den Südpazifik und nach London – bestreiten möchte. Schießlich verschlägt es ihn dann in die Antarktis, wo ihn das obligatorische Finale erwartet.

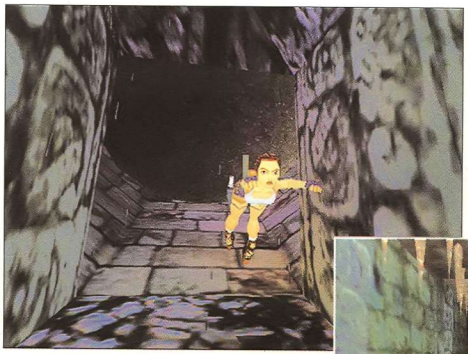
Obendrein können in den verzweigten Leveln verschiedene Wege zum Erfolg führen. Ihr seid somit nicht mehr gezwungen, eine bestimmte Route einzuschlagen, um das jeweilige Abenteuer zu meistern und dürft sogar zwischen einem einfachen und einem schwierigen Modus wählen. Natürlich wartet „Tomb Raider III" wieder mit zahlreichen Verschönerungen und technischen Verbesserungen auf. Vor allem die Spielumgebung soll beim Betrachter Eindruck schinden. Ein neues Landscaping-System ist für die realistischere Darstellung von architektonischen Details wie Kuppeln oder Rundbögen und organischen Strukturen, sowie für die unterschiedliche Beschaffenheit von Bodenbelägen zuständig. Lichtquellen erhellen jetzt in verschiedenen Farben die Szenerien, und aufwendigere Wassereffekte inklusive verfeinerter Spiegelungen dürfen bestaunt werden. Durch unterschiedliche Witterungsverhältnisse wie Regen oder Nebel, über den Boden wehendes Laub, in Sand und Schnee zurückbleibende Abdrücke des Schuhwerks, sowie am Himmel kreisender Vögel, soll Laras Welt noch lebendiger wirken.



Eine Gelegenheit, um sich aufzuwärmen

ider III

of Lara Croft



Das Freischwimmerstadium hat die Maid längst hinter sich gelassen



Lara läuft einem weiteren Abenteuer entgegen



Ist dies der Tempel des Todes?

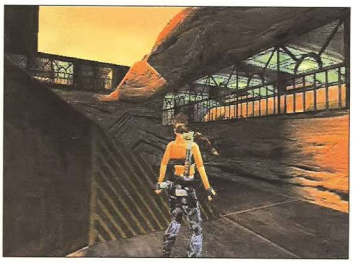


Vorsicht! Diese Lady schießt scharf



Die Vögel sind ganz schön aufdringlich

Auch die Schurken werden in dem dritten Teil mit mehr Intelligenz ausgestattet sein. Dies resultiert aus anspruchsvolleren Kampftechniken der Kontrahenten; ferner ist es nun durchaus möglich, daß Widersacher vorsichtshalber den Rückzug antreten, wenn sie die schlagkräftige Maid das erste Mal erblicken.



Scheint, als wär' hier gar nichts los...

Nachdem die Jägerin verlorener Schätze ihr letztes Abenteuer überstanden hatte, gönnte sie sich nicht etwa eine Ruhepause, sondern trainierte fleißig und kann deshalb in diesem Trip auf eine Reihe neuer Moves zurückgreifen. Aus brenzligen Situationen rettet sie sich mit Hilfe eines Sprints, der zusätzlich mit einem abschließenden Hechtsprung kombiniert werden kann. Außerdem ist sie in „Tomb Raider III" in der Lage, sich zu ducken und in gebückter Haltung zu kriechen. Die sogenannte Affenschaukel, mit der sie sich um Hindernisse manövriert, seitwärts schwimmen, morsche Türen eintreten kann, sowie das Schwingen an Seilen gehören ebenfalls zu dem erweiterten Bewegungsrepertoire. Davon abgesehen hat sich ihre 180-Grad-Drehung und ihre Wurftechnik deutlich verbessert.

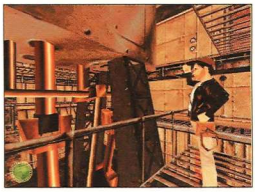
Dem Modebewußtsein des prominenten Computerspielecharakters mußten die Programmierer wieder Tribut zollen und verstauten neben ihrem Standard-Dress vier weitere Outfits in ihrem Reisegepäck. In manchen Gegenden halten nur ein paar knappe Bustiers ihre üppigen Formen im Zaum und bringen ihr schmückendes Bauchnabelpiercing erst richtig zur Geltung.

Prinzipiell wird aber „Tomb Raider III" dem Erfolgsrezept treu bleiben: Abermals gilt es exotische Schauplätze zu erkunden, wobei die bewährte Mischung aus Action- und Rätselelementen offeriert wird und erneut diverse Fortbewegungsmittel zur Verfügung stehen. Ob die Großmutter des Action-Adventures ihre Fangemeinde wieder um den kleinen Finger wickeln kann, werden wir spätestens in einer der nächsten Ausgaben erfahren. Der vierte Ausflug der attraktiven Heldin ist jedenfalls schon in Planung. *cis*



Indiana Jones and the Infernal Machine

Der berühmteste Abenteurer der Welt kehrt zurück



Wo bleibt der Mechaniker, wenn man ihn braucht?

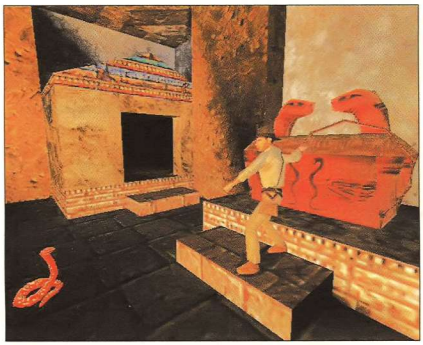


Hoffentlich hat unser Held warme Unterwäsche dabei



Soll ich jetzt wirklich da einsteigen?

Indiana Jones and the Infernal Machine
Genre
Action-Adventure
Hersteller
LucasArts
Erscheinen geplant
März '99



Indy läßt die Peitsche knallen

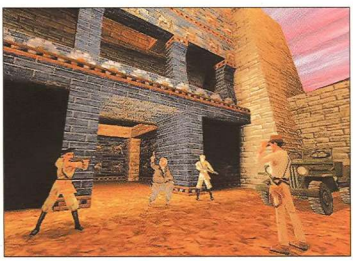
Nachdem der virtuelle Männertraum Lara Croft schon seit längerem mit beachtlichem Erfolg gefährliche Situationen an exotischen Schauplätzen meistert, betritt in wenigen Monaten erstmalig auch ihr großes Vorbild Indiana Jones die Gefilde des Action-Adventure-Genres. Auf den Spuren von Eidos' emanzipierter Maid können Spieler demnächst in „Indiana Jones and the Infernal Machine" den berühmten Archäologen höchstpersönlich durch ein filmreifes PC-Abenteuer steuern.

Im Mittelpunkt der zu Beginn des Kalten Krieges im Jahre 1947 angesiedelten Rahmenhandlung steht dabei eine antike Maschinerie, mit deren Hilfe angeblich das Tor zu einer Paralleldimension namens Aetherium geöffnet werden kann. Wem auch immer es gelingt, diese teuflische Apparatur in Gang zu setzen, könnte durch die freigesetzte Macht den Konflikt zwischen Ost und West dramatisch beeinflussen. Um diese Maschine zu aktivieren, werden jedoch bestimmte Bestandteile benötigt, die über den gesamten Globus verstreut sind. Indy muß nun also die Komponenten finden, bevor diese Bauteile den Kommunisten in die Hände fallen.

Die Jagd nach den mit magischen Kräften ausgestatteten Maschinenteilen wird den Draufgänger an die verschiedensten Örtlichkeiten führen. So muß er unter anderem die Ruinen von Babylon, das Tian-Shan-Gebirge in Kasachstan sowie aztekische Pyramiden in Teotihaucan erkunden und in sinisteren Gemäuern, Verliesen oder Grabkammern actionorientierte Rätsel lösen, bzw. sich mit sowjetischen Geheimdienstlern und anderen Kontrahenten herumschlagen. Dabei wird sich Indy die Widersacher nicht nur mittels seiner berüchtigten Bullenpeitsche vom Leib halten, sondern auch Pistolen, Gewehre, Handgranaten und eine Bazooka als Verteidigungswerkzeuge spendiert bekommen.

Außer Situationen, in denen Dr. Jones jr. seine körperliche Fitneß beim Schwimmen, Klettern, Springen, Rennen und Kriechen unter Beweis stellt, gilt es obendrein spektakuläre Actionsequenzen bewältigen. So wird er bei einer Verfolgungsjagd mit einem Jeep quer durch den Dschungel rasen, ein Floß durch tückische Stromschnellen manövrieren oder – als Reminiszenz an den zweiten Indy-Film „Indiana Jones und der Tempel des Todes" – in Kipploren eine halsbrecherische Achterbahnfahrt durch ein Bergwerk heil überstehen müssen.

Neben dem Single-Player-Spiel sind sogar Multiplayer-Szenarios vorgesehen, in denen Ihr entweder alleine oder gemeinsam mit Freunden per lokalem Netzwerk oder Internet auf Entdeckungsreise gehen dürft. Euer Rechner sollte allerdings auf jeden Fall mit einer 3D-Beschleunigerkarte bestückt sein, da Ihr ohne dieses Accessoire den Haudegen nicht bei seinem neuesten Ausflug begleiten könnt. *cis*



Da läßt man die Waffe lieber stecken

Ego Shooter 08/15:

rennen, schießen, rennen, schießen, rennen, schießen, rennen, schießen, rennen, schießen,

Na, und – schon gelangweilt?

Rennen, schießen, Soldaten im Nacken, Wissenschaftler zu Netzhautscannern führen, unter Geschützfeuer wegtauchen, Vorräte plündern, Stromzufuhr abschneiden, Lichtquellen nutzen, an stockwerkhohen Aliens vorbei schleichen, durch Fenster springen, Feinde überraschen, ...

Schießen, um zu überleben! Denken, um zu gewinnen!







www.chip.de

H λ L F - L I F E

SIERRA™

© 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. Entwickelt von VALVe Software.

Blood 2:
Die Far

Monolith stößt ein weiteres Mal das Tor zur Hölle auf



Die Durchschlagskraft einer Tesla-Cannon ist nicht zu verachten



Clive Barker läßt grüßen!



Über ein Jahr ist vergangen, seit sich der Spieler erstmals als Caleb gegen Legionen von Untoten, Anhängern eines obskuren Kultes und Kreaturen aus den tiefsten Abgründen der Hölle behaupten mußte. Die amerikanische Company Monolith lieferte ein Machwerk ab, daß das Genre der Ego-Shooter um keinerlei innovative Aspekte bereicherte, dafür aber durch explizite Gewaltdarstellung und sein gewisses Pulp-Horror-Flair prompt die Aufmerksamkeit der BPjS auf sich zog. So geschah es zwangsläufig, daß dieser Titel kurz nach der Veröffentlichung aus den Regalen der hiesigen Softwarehändler wieder verschwinden mußte. Dies hielt Monolith jedoch nicht davon ab, dem Spiel mit dem plakativen Namen eine Fortsetzung zu spendieren. Bald wird also Caleb zurückkehren und sich abermals seinem blutigen Handwerk widmen – und diesmal ist er nicht allein.

Die Mächte des Bösen

Als Schauplatz dient „Blood 2: The Chosen" eine von Zerfall gezeichnete Metropole im Jahre 2028. Der Cabal-Kult, einst ein unorganisierter Haufen von Fanatikern, die eine Gottheit namens Tchernobog anbeten, tarnt inzwischen seine dubiosen Machenschaften mit Hilfe von Cabalco, einem Megakonzern mit ungeheurem wirtschaftlichen Einfluß. Neue Mitglieder wählt die Sekte kurzerhand unter den Angestellten des Unternehmens aus und rekrutiert sie notfalls gegen ihren Willen. Primäres Ziel der Cabal ist es, mit ihrem momentanen Anführer Gideon die Weltherrschaft zu erlangen.

Dem gegenüber steht Caleb, der Anti-Held des ersten Teils, der endlich einen Weg gefunden hat, die drei anderen Auserwählten – die unbarmherzige Kriegerin Gabriella, den Schwarzmagier Ishmael und Calebs Freundin Ophelia – in das Reich der Lebenden zurückzuholen. In einem verlassenen Gebäude kann er seine Gefährten mittels einer schwarzen Messe reanimieren. Das Quartett bietet nun der Cabal, die bereits eine kleine Armee entsandt hat, die die Auserwählten liquidieren soll, und ihren sogenannten Oberhäuptern die Stirn. Und während der Kampf zwischen diesen beiden Fronten tobt, bahnt sich noch eine weitere unheilvolle Macht ihren Weg in die düstere Zukunftsvision...

Eine Frage des Charakters

In dem indizierten Vorgänger konnte der Spieler nur als Caleb gegen die Heerscharen des Bösen antreten und deren Reihen lichten. In der Fortsetzung wird man sich hingegen entscheiden müs-



Die Typen sollte man auf Abstand halten

Blood 2: The Chosen
Genre
Action
Hersteller
Monolith Productions/GT Interactive
Erscheinen geplant
Herbst '98

AB 18

The Chosen

be Rot



Manchmal hat Caleb einen wirksamen Spruch parat

sen, welchen der vier Auserwählten man verkörpern möchte. Die unterschiedlichen Eigenschaften der Charaktere sollen sich vor allem auf die Kampfhandlungen auswirken. So ist beispielsweise der psychopathische Caleb allein schon aufgrund seiner Statur viel eher in der Lage, direkte Konfrontationen unbeschadet zu überstehen, als seine große Liebe Ophelia, die sich wegen ihres zierlicheren Körperbaus bevorzugt ihrer Kontrahenten über eine größere Distanz hinweg mit einer Sniper Rifle entledigt. Für jeden Protagonisten ist demzufolge eine andere Spielweise vonnöten, um die unzähligen Gefechte zu überleben. Die Wahl des Alter Ego wird aber neben dem Gameplay auch den Handlungsverlauf beeinflussen. Die Story entfaltet sich dabei durch homogen mit dem actionreichen Geschehen verknüpfte Zwischensequenzen. Obendrein sorgen die in Bild und Text eingeblendeten Mitteilungen der Figuren für Auflockerung – so hat Caleb den einen oder anderen markigen Spruch parat, wenn er zum Beispiel einer Fleischfabrik einen Besuch abstattet.

Von Menschen, Monstern und Waffen

Um die 20 verschiedene Arten von Unholden sollen dem Spieler begegnen, während er durch die 30 Single-Player-Level streunt (eine zusätzliche Episode mit acht weiteren Stages bleibt



Das sieht nach einer Kommandozentrale aus



Dieser Gang ist für uns beide einfach zu eng



Ein Schlächter in der Fleischfabrik



DIE VIER AUSERWÄHLTEN



Caleb, der Protagonist des ersten Teils ist ein unberechenbarer Amokläufer, angetrieben von Haß und Rachegelüsten, sowie dem Verlangen, abermals der Anführer des Cabal-Kultes zu werden. Schnelligkeit und physische Stärke machen ihn zu einem äußerst gefährlichen Zeitgenossen.



Der schweigsame wie hochgradig intelligente Ishmael ist ein Meister auf dem Gebiet der magischen Künste. In Gefechten verläßt er sich ausschließlich auf seine enormen Zauberkräfte, denen seine Gegner kaum etwas entgegensetzen können.



Calebs große Liebe Ophelia ist den anderen Auserwählten in puncto Körperkraft weit unterlegen. Deshalb benutzt die rothaarige Schönheit herkömmliche Waffen in Verbindung mit Schwarzer Magie, um sich ihre Feinde vom Leib zu halten.



Gabriella ist die geborene Kriegerin, brutal und erbarmungslos. Unglaublich stark und mit einem schweren Waffenarsenal sowie einer robusten Panzerung ausgestattet, pflastern Leichen den Weg dieser wandelnden Kampfmaschine.



Grün ist doch eine hübsche Farbe



Jetzt fehlt nur noch, daß Fox Mulder zur Tür hereinkommt



Die düstere Zukunftsvision von „Blood 2" erinnert an „Blade Runner"



Das Leveldesign sieht teilweise recht schick aus



dabei den Multiplayer-Enthusiasten für Metzeleien im lokalen Netzwerk oder via Modem vorbehalten). Unter den feindlich gesinnten Geschöpfen befinden sich nicht nur so phantasievolle Wesen wie der Bone Leech, ein Parasit, der seine Opfer in grauenvolle Mutationen verwandelt, sondern auch Angehörige der humanoiden Spezies, wie z.B. die Anhänger des Cabal-Kultes, sowie ein Widersacher, der bereits im ersten Teil sein Unwesen trieb. Um gegen diese illustre Gegnerschar gerüstet zu sein, werden einem in „Blood 2: The Chosen" insgesamt über 30 unterschiedliche Verteidigungsinstrumente zur Verfügung stehen. Neben „konventionellen" martialischen Geräten wie Bowie-Messer, Beretta, Sniper-Rifle, MG oder einem Sturmgewehr umfaßt das Repertoire natürlich auch exotischere Vernichtungswerkzeuge, namentlich die T34 „Irradiator" Microwave Gun und den „Decapitator". Für einen Deja-vu-Effekt sorgen zudem die abgesägte Schrotflinte, die Voodoopuppe, die Flare Gun sowie die Tesla Cannon – bereits im Vorgänger konnte man sich nämlich von dem Zerstörungspotential dieser Items überzeugen. Die makaberste Waffe ist aber wohl der „Flayer", ein aus Ketten und Haken bestehendes Instrument, das einem Gegner buchstäblich das Fell über die Ohren zieht. Wie bei „Unreal" besitzen die Waffen obendrein zwei unterschiedliche Funktionsweisen, wobei der sekundäre Modus einen deutlich verheerenderen Schaden anrichten kann.

Ein audio-visueller Horrortrip

Wurde der erste Teil damals mit der von 3DRealms entwickelten Build-Engine realisiert, konnte Monolith beim Nachfolger allerdings teure Lizenzdeals vermeiden, da wie bei „Shogo – Mobile Combat Armor" nun die hauseigene Engine namens LithTech für die Präsentation verantwortlich zeichnet. Visuell darf sich der Rezipient somit unter anderem an vorüberziehenden Wolkenformationen, den obligatorischen Transparenz- und farbigen Lichteffekten sowie, abhängig von der Beleuchtung, den hochdetaillierten Schatten der Opponenten sattsehen. Das düstere Zukunftsszenario läßt dabei gewisse Paralellen zu Filmen wie „Blade Runner" oder „The Crow" erkennen. Akustisch verstärkt ein CD-Audio-Soundtrack die Atmosphäre, der sich stimmungsmäßig den Situationen bzw. den Umgebungen anpaßt, in denen sich der Spieler gerade befindet. Bemerkenswert ist ebenfalls die breit gefächerte Geräuschkulisse, angefangen von den realistischen Waffensounds, dem Klang der zu Boden fallenden Patronenhülsen und zerberstenden Glasscheiben, bis hin zu den Kontrahenten, die unverständliche Sätze vor sich hin murmeln.

„Blood 2" – der derzeit härteste Ego-Shooter?

Der kritischste Punkt von „Blood 2" sind aber die hemmungslosen, ja schon überzogenen Gewaltexzesse, die dem Vorgänger in keinster Weise nachstehen werden. Der titelgebende Lebenssaft sprudelt förmlich aus den Widersachern (selbstverständlich akkurat an den Stellen, wo sie beispielsweise von Geschossen getroffen wurden), ganz zu schweigen von den anderen extremen Formen des Dahinscheidens, die sich durch das reichlich ausgestattete Arsenal von martialischem Handwerkszeug verwirklichen lassen. Aufgrund der deftigen Splatter-Elemente sollte man sich erst gar nicht der Illusion hingeben, daß dieses Produkt hierzulande veröffentlicht wird – und wenn doch, dann wandern die Exemplare garantiert schnell unter die Ladentische der Einzelhändler. So etwas müssen die amerikanischen Hardcore-Zocker dagegen nicht befürchten, die dürfen sich immerhin ab dem 31. Oktober, also exakt an Halloween, an dem virtuellen Blutbad ergötzen.

cis



Ob hier die Beretta die richtige Waffe ist?



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)

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

Komplettlösung – 1. Teil

Final Fantasy VII

Vorbemerkungen

Gegnerbeschreibungen sind in der Regel so gehalten, daß in den Klammern zuerst die Trefferpunkte, dann die Magiepunkte (wichtig für MP-Absorb!) und schließlich eventuelle Stärken oder Schwächen sowie zusätzliche Tips aufgeführt sind. Beispiel: Drachenzombie (13000/400/helligkeitsschwach).

Um problemlos alle Kämpfe absolvieren zu können, wird gezieltes Trainieren nötig sein. Das einfache Nachspielen der Lösung reicht wahrscheinlich nicht aus. Geht keinem Gefecht aus dem Weg, andererseits aber bei Auseindersetzungen kein zu großes Risiko ein. Tote Recken müssen jedenfalls umgehend wiederbelebt und geheilt werden. Damit Ihr in etwa wißt, wie gut Euer Charakter ist, sind ab und zu im Text Vergleichswerte angegeben. Früher oder später müßt Ihr Euch auf ein Kampfteam konzentrieren, mit dem Ihr letztendlich gewinnen wollt. Bis auf Aeris bleiben alle Mitglieder bis zum Ende im Team. Nehmt Euch an unbekannten Örtlichkeiten die Zeit alles zu erkunden, Gegenstände zu finden und mit Personen zu sprechen, um die komplexe Hintergrundgeschichte vollends zu verstehen.

Sprengung des Reaktors

Nach dem Intro startet gleich der erste Kampf gegen zwei Soldaten, und Cloud erhält seine erste Beförderung. Ihr trefft die Gruppe vor dem Tor des Reaktors und lernt Barret kennen. Cloud folgt den anderen und wird unterwegs in weitere Kämpfe verstrickt. Nach dem Fahrstuhl klettert Ihr die Leiter hinunter und erreicht einen Speicherpunkt. Die Materia „Genesung" nimmt Cloud mit zum Reaktor im Süden. Nach Zündung der Bombe begegnet ihm der erste „richtige" Gegner: ein Skorpion. Wenn es kritisch wird, sollten Tränke benutzt werden – ein Angriff ist außerdem nicht zu empfehlen, wenn der Skorpionsschwanz oben ist. Danach muß der Rückweg schnell erfolgen. Cloud befreit noch Jessie und spricht die Leute an, um die Türen zu öffnen. Nach der Explosion läuft Cloud eine Strecke alleine, bis er südlich mehreren Soldaten gegenübersteht. Erst nachdem er alle besiegt hat, trifft er den Rest von Avalanche im Zug wieder. Ihr erreicht die Slums und folgt den anderen ins Hauptquartier. Dort begegnet Ihr Eurer Jugendfreundin Tifa, nehmt an der Konferenz im Keller (Spielautomat) teil und entschließt Euch letztendlich einen weiteren Auftrag anzunehmen



Der Reaktor 5

Bevor Ihr nach Osten zum Bahnhof rennt, besichtigt Ihr das südliche Haus, wo neben einem Speicherpunkt auch eine „Alle"-Materia im Anfängerclub zu finden ist. Bei der Zugfahrt wird die Gruppe von den Kontrollen entdeckt und flüchtet durch die Waggons. Ihr lauft dabei immer Barret hinterher und springt vom Zug. Weiter im Norden klettert Ihr dann vor der Sicherheitssperre in ein Loch und kommt in einen Raum mit mehreren Leitern, wo Ihr die mittlere hinaufklettert. Cloud trifft Jessie und gelangt im Osten zu einem weiteren Speicherpunkt. Noch weiter östlich geht es auch schon in den Reaktorbereich. Beim Zünden der Bombe hat Cloud eine Eingebung über einen sogenannten Sepiroth und den Tod von Tifas Vater. Auf dem Rückweg wird der Speicherpunkt und der Fahrstuhl genutzt. In einem runden Raum müssen auf einem Tastenpult alle Schalter gleichzeitig gedrückt werden, was ein wenig Geschick erfordert. Auf dem Weg nach draußen wird Avalanche von Shin-Ra Soldaten gestoppt. Der Präsident erscheint und läßt die Gruppe gegen den Airbuster kämpfen, während er selbst flieht. Den Roboter könnt Ihr von beiden Seiten beharken; wer rechtzeitig Tränke benutzt, wird keine Probleme haben. Bei der Vernichtung reißt der Gegner schließlich ein Loch in die Brücke, in das Cloud hinabstürzt.

Aeris

Cloud erwacht in einer Kirche in den Slums, wo er das Blumenmädchen Aeris kennenlernt. Bald kommen Turks auf der Suche nach Aeris in die Kirche und jagen die beiden aus dem Hintereingang des Gebäudes. Im





Mit dem siebten Teil der RPG-Vorzeigeserie aus dem Land der aufgehenden Sonne wurden erstmals auch PC-Spieler beglückt. Falls wackere Helden während des phantastischen Abenteuers ins Straucheln geraten, hilft sicher ein Blick in die Lösung von Helge Ruddat aus Buxtehude.

folgenden läßt Cloud Aeris immer weglaufen und besiegt notfalls die Soldaten, bis sie die Treppe heraufrennt und die beiden über den Giebel aus dem Loch im Dach der Kirche klettern. Cloud wird Aeris' Leibwächter. Im Osten geht es an einem Speicherpunkt vorbei weiter, bis der Weg nach Norden abzweigt. In den Läden dort kauft Ihr Aeris eine Hitzemateria und rüstet Eure Armbänder auf. Nordöstlich kommt Ihr zu Aeris' Haus, in dem sich ein Äther und die Materia „Schutz" finden läßt.

Cloud verspricht Kathrins Mutter, daß er sich nachts davonstielt, wird jedoch auf dem Weg zurück vor dem Eingang zu Sektor 6 von Aeris überrascht. Zusammen bezwingt



Ihr im Osten ein Höllenhaus und marschiert auf dem Weg nach Norden durch das Gerümpel zum Spielplatz. Während einer Unterhaltung der beiden, sieht Cloud Tifa im Wagen vorbeifahren und läuft ihr zusammen mit Aeris zum Wall Market nach.

Hier gibt es erst einmal einen zu nutzenden Speicherpunkt und diverse Gegenstände gegen verschiedene Gemütszustände, von denen man ruhig welche kaufen sollte. Weiter nördlich im Waffenladen erwerbt Ihr einen Boxhandschuh für Tifa, einen Kampfstab für Aeris und einen Mythrilarmreif.

Verkleidung I

Ganz im Norden liegt Don Corneos Villa, wo Tifa gefangen gehalten wird. Der Portier läßt Euch nur als Mädel verkleidet herein. In einer Kleiderboutique links weiter im Süden, erfahrt Ihr, daß der Vater des Kleidernähers in einer Bar weiter im Norden aufzusuchen ist. Dort findet Ihr ihn direkt neben dem Eingang. Er erklärt sich nach einem Gespräch mit Aeris damit einverstanden, ein Kleid für Cloud zu nähen. Im Kleiderladen merkt Cloud, daß ihm eine Perücke fehlt. Diese gibt es im Sportstudio im Norden, wo schon der Versuch reicht, den Mann mit Kniebeugen zu besiegen, um die Perücke zu erhalten. Zurück in der Boutique, erhaltet Ihr das Kleid kostenlos und betretet diesmal verkleidet die Villa im Norden. Wenn der Portier weggeht, lauft Ihr die Treppe hoch und nach links runter in den Keller. Tifa erklärt dort, daß sie Don ausspionieren wollte. Don ruft die Drei heraus und sucht sich Tifa als Lustobjekt für die Nacht aus. Cloud landet bei Dons Männern. Dort sammelt er rechts eine Phoenixfeder ein, spricht mit den gierigen Verfolgern und schließlich mit Scotch, dem er das wahre Geschlecht erläutert. Es kommt zu einigen Kämpfen. Cloud holt Aeris aus dem Keller ab, betritt Dons Schlafgemach und stellt ihn zur Rede.



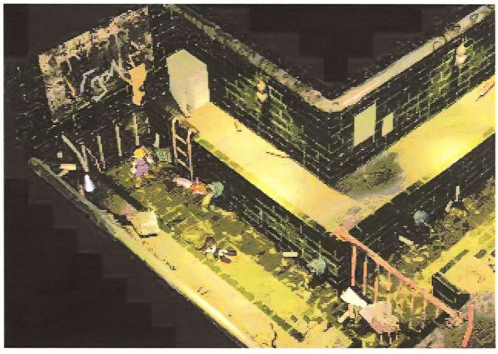
Er bringt in Erfahrung, daß der Shinrapräsident den Plan hegt, die Metallplatte über den Slums von Sektor 7 abstürzen zu lassen, um dardurch die Rebellen zu vernichten und sie gleichzeitig als Schuldige darzustellen.

Die Plattform fällt

Auf dem Rückweg stürzt die Gruppe in eine Falltür und schlägt sich durch die Kanalisation von Midgar.

Im Kampf gegen den Abwasserkanal-Tsunami sind Zauber hilfreich, wobei die Limitattacke von Aeris Eure Kämpfer heilt. Schließlich wird die Materia „Raub" mitgenommen, bevor Ihr durch das Loch und anschließend durch das Hochklettern einer Leiter den Eisenbahnfriedhof erreicht. Nach





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:

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 Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer **(0190) 873 268 13**



Ihr Groß-händler für Spiele + Zubehör

PC
CD-ROM
+
SONY PSX
+
NINTENDO 64

Bitte nur Händleranfragen!

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

MultiMedia Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:



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

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

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

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-424067

NEU * NEU * NEU
41539 DORMAGEN
Kölner Straße 122

47441 MOERS
Neuer Wall 2–4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

58706 MENDEN
Unnauer Straße 47 ☎ 02373-390214

78224 SINGEN
Friedrich-Ebert-Platz 2 ☎ 07731-181866

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

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

der Benutzung des Speicherpunktes sammelt Ihr sämtliche Tränke auf dem Weg nach Norden über die demolierten Waggons ein. Zweimal muß ein Zug gefahren werden, um den weiteren Weg zu ermöglichen. Am Bahnhof vorbei gelangt Cloud zum Pfeiler von Sektor 7 und speichert. Durch seine Sprengung würde die Ebene darüber herunterbrechen. Aeris wird damit beauftragt, Barrets Tochter Marlene in Sicherheit zu bringen. Auf der Treppe nach oben trefft Ihr Biggs und Jessie und schließlich Barret. Der Turkanführer Reno kommt per Hubschrauber und aktiviert die Bombe. Im Kampf gegen ihn setzt er seinen Elektrostock und Pyramiden ein, die einzelne Kampfgefährten ausschalten. Um die Kameraden zu reaktivieren, muß die Pyramide angegriffen werden. Letztendlich verabschiedet sich Reno mit der Aussage „Es ist Zeit" und entführt Aeris. Ein Drahtseil rettet das Team vor der herabstürzenden Plattform.

Shinras Hauptquartier

Auf dem Weg zu Aeris Haus besiegt Cloud allein einen Höllenbomber und hat eine weitere Eingebung. In der Läden von Sektor 5



kauft Ihr der Gruppe so viel Materia, daß Ihr alle unterschiedlichen Sorten Euer Eigen nennen könnt. Aeris' Mutter Elmyra erzählt, daß sie nicht Kathrins wahre Mutter ist, sondern sie als kleines Kind gefunden hat. Cloud übernachtet und macht sich dann auf dem Weg zum Wall Market. Im Park liegt eine „Analyse" Materia. Weitere Materia kauft Ihr im Wall Market im nördlichsten Haus des ersten Abschnitts. Beim Waffenhändler erwerbt Ihr zudem für alle einen Mythrilarmreif sowie Batterien bei dem Mann hinter dem Gitter. Der Speicherpunkt sollte genutzt werden, bevor Ihr ganz im Norden bei der besprühten Wand (rechts) das Kabel hochklettert. Die erste Batterie benutzt Ihr, um den Propeller zu aktivieren, die zweite, um eine Schranke zu bewegen. Weiter oben ist eine Tarzan-Aktion gefragt: Wenn sich die baumelnde Schranke auf der linken Seite befindet, springt Cloud darauf und kann dadurch das Shinra-Hauptquartier erreichen. Wer Kämpfe vermeiden will (nicht empfehlenswert), der wählt den Treppenaufstieg links. Ansonsten stürmt die Gruppe den Haupteingang und besiegt Granatenkombattanden (130), bis der Fahrstuhl nördlich erreicht ist. Auf dem Weg nach oben müssen mehrfach Kämpfe gegen Roboter und Schwerttänzer (130) überlebt werden.

Auf dem Dach besiegt Clouds Team schließlich die Starken Kämpfer (230), indem er mit Eis+Alle deren Rüstung zerstört. Mit der



gefundenen Codekarte 60 gelangt Ihr in die nächste Etage, wo Euch ein Geschicklichkeitsspiel erwartet. Ihr rennt von Säule zu Säule, und zwar immer genau dann, wenn die Wachen sich in Bewegung setzen. Wer entdeckt wird, muß gegen Starke Kämpfer gewinnen und von vorne anfangen. In Stock 61 erhaltet Ihr von einem Mitarbeiter die Codekarte 62, falls Ihr mit „...." antwortet. Stock 62 ist die Bibliothek. Hier nennt Ihr dem Bürgermeister das Passwort MAKO und erhaltet die Materia „Nebenwirkung" sowie die Codekarte 65. In den Kammern von Stock 63 sind:

A: ein Sternmedaillon
B: der „Vier Fassungen"-Reif
C: die Materia „Alle".

Wer zuerst B betritt, kann über den Luftschacht auch nach A gelangen. Im Stock 64 darf Cloud rasten und den Speicherpunkt besuchen. In den Duschumkleideschränken findet Ihr eine Phoenixfeder und einen Äther. In Stock 65 setzt Ihr dann nacheinander Teile aus den Kisten links Mitte, rechts oben, links Mitte, links unten, links unten und rechts Mitte in das Midgarmodell in der Mitte ein, um die Codekarte 66 zu bekommen. Es greifen Schwerttanz (160) und Hammer-Blaster (408), später Mottenschlächter (260) und Soldat 3 (150/hitzeschwach) an. In Etage 66 klettert Cloud anschließend im Luftschacht über der Toilette hoch, um die Exekutivsitzung zu belauschen. Folgt daraufhin Professor Hojo, der die Treppe zu 67 hochläuft. Ihr erreicht den unteren westlichen Teil seines Labors, benutzt den Speicherpunkt und fahrt nach 68 hoch. Dort hält Hojo Aeris und ein tigerähnliches Tier gefangen. Das Tier kann sprechen und heißt Red XIII. Es unterstützt Euch im Kampf gegen Prototyp HOS (1000), der kleine Viecher um sich schart (300). Ihr konzentriert Eure Attacken auf ihn, da er seine Helfer wiederbeleben kann. Hojos Assistent gibt Euch schließlich eine Codekarte für Stock 68. Im Osten lauft Ihr dann die Treppen zu 66 runter. Im südlichen Fahrstuhl wird die Gruppe von Tseng und seinen Turks gefangengenommen.

Sepiroth taucht auf

Im Gefängnis legt sich Cloud nach einem kurzen Gespräch schlafen und stellt beim Aufwachen fest, daß die Tür offen und die Wache tot ist. Ihr weckt Tifa und befreit die anderen. Red XIII seht Ihr im Labor wieder, wo das Jenova-Subjekt ausgebrochen ist und enormen Schaden angerichtet hat. Ihr besiegt auf dem Weg nach oben Gehirnhüllen (240/helligkeitsschwach), folgt einfach weiter der Blutspur, speichert und findet schließlich den Shinrapräsidenten ermordet vor. Der Angestellte Palmer erzählt, daß er den Mörder Sepiroth gesehen habe. Auf den Dach begegnet Ihr dem Nachfolgepräsident Rufus, gegen den Cloud alleine kämpft (nehmt allen Mitgliedern die Materia ab). Tifa wartet auf Cloud, während Ihr Aeris mit den anderen die Treppen hinunter und zum Fahrstuhl steuert und des weiteren die Materia neu verteilt (Blitz ist wichtig), da Kämpfe bevorstehen. Zuerst müßt Ihr gegen einen Hunderter-Schützen (1600/gewitterschwach) antreten, dann gegen einen Heli-Schützen (1000/gewitter&windschwach). Im Kampf

solltet Ihr viel Zauber eingesetzen, da nur Barret auf die Distanz angreifen kann. Limitattacken sind ebenso hilfreich.

Gleich anschließend muß Cloud sein Können gegen Rufus unter Beweis stellen. Als Materia gebt Ihr ihm Gift+Alle sowie Kälte+Nebenwirkung für seine Waffe. Rufus (500) attackiert Euch mit einer Schrotflinte. Überwiegend müßt Ihr ihn attackieren und dabei die Blackdog außer Acht lassen, wobei er flüchtet, sobald seine Lebensenergie rapide geschmolzen ist. Cloud nutzt nun unten den Speicherpunkt, bevor er mit Tifa spricht. Anschließend steuert Ihr Aeris zum Ausgang. Tifa kommt herunter und holt alle ab.



Die Gruppe flieht mit dem Wagen und Cloud per Motorrad über den Highway. In dem folgenden Intermezzo hält sich Cloud dicht hinter dem Wagen und fährt immer sofort neben die angreifenden Motorräder, um sie per Schwertschlag zu Fall zu bringen. Wer das geschickt anstellt, kann mit einem stürzenden Motorrad gleich weitere mit umreißen. Am Ende der Strecke steht eine Auseinandersetzung gegen Motor-Ball (2600/120) auf dem Programm, der sich allerdings leicht mit Eis und Blitz besiegen läßt. Nach dem grollenden Feuer, was über 200 HP pro Kopf abzieht, sollte gleich geheilt werden. Sterbende Spieler werden von Kumpanen per Phoenixfedern reanimiert. Nach einer kurzen Teambesprechung erreicht Ihr letztendlich die Weltkarte, wo im übrigen Speichern immer möglich ist.

Die Ereignisse vor fünf Jahren

Die Stadt Kalm, die Ihr als nächstes aufsuchen müßt, liegt im Osten. Ihr checkt im Gasthaus ein und trefft dort auch die anderen Gesellen wieder. Cloud erzählt von seiner Vergangenheit, in der Ihr ihn selbst steuert. In Clouds Heimatstadt Nibelheim will Sepiroth mit ihm den Makoreaktor wegen eigenartiger Anomalien besichtigen. Ihr trefft auch Tifa wieder, die Euch zum Reaktor führt. Durch das Gebirge erreicht Ihr den Reaktor und folgt Sepiroth in eine Kammer mit mehreren eiförmigen Zellen. Auf Sepiroths Befehl dreht Ihr ein Ventil zu, und ein Monster bricht aus. Nach der Zwischensequenz sucht Ihr nun Sepiroth in der Villa in Nibelheim im rechten oberen Flügel durch einen Geheimgang im Keller auf. Dort studiert er stundenlang, also geht Ihr wieder. Eines Tages trefft Ihr ihn schließlich im Keller und er erklärt, daß er ein Nachfolger der Cetra, des alten Volkes, ist. Sepiroth stürmt raus, Cloud folgt und findet sein Dorf vor, das von dem Verrückten in Brand gesetzt wurde. Sepiroth flieht zum Reaktor. Dort erblickt Ihr Tifa und ihren sterbenden Vater. Tifa wird bei ihrem Versuch Sepiroth zu schlagen hart getroffen und Clouds Erinnerungen setzten beim Betreten des Jenova-Raumes aus.

Chocobofang

Am Gasthausausgang gibt Barret uns das PHS-Objekt, mit dem Ihr an Speicherpunkten oder auf der Weltkarte das Kampfteam neu zusammenstellen könnt. Wenn alle Aufgaben wie Einkäufe, Mitnehmen der Peacemaker-Waffe aus dem Turm etc. in der Stadt erledigt sind, läuft die Gruppe in den Süden zur Chocobofarm. Dort erhaltet Ihr den ersten Beschwörungszauber von den tanzenden Chocobos. Choco Billy verrät Cloud, daß er sich einen Chocobo fangen muß, um mit ihm über den Sumpf im Süden zu gelangen. Dafür benötigt er die Materia „Chocobo-Köder", die er von Choco Billy für 2000 Gil kaufen muß. Wenn das Geld nicht reicht, muß Cloud noch einmal losziehen und so lange in der Umgebung Monster töten, bis er genügend Geld besitzt. Außer dem Köder solltet Ihr auch noch etwas Gemüse erwerben. Cloud muß nun die gekaufte Materia benutzen. Um einen Chocobo zu fangen, sucht Cloud auf der Weltkarte um die Farm herum die Chocobo-Fußabdrücke. Dort findet er einen wilden Chocobo, den er erst von den ihn begleitenden Monstern befreien muß. Es greifen Mandragora (120) an, gegen die – bis auf den Beschwörungszauber – alle Zauber relativ unwirksam sind. Beim Chocobofang ist neben Geduld ausreichend Gemüse vonnöten. Damit der Chocobo nicht wegläuft, muß man ihm das Gemüseobjekt geben und die anderen Monster schnell eliminieren. Wenn Clouds Team endlich einen gefangen hat, läuft er mit ihm zum südlichen Sumpfgebiet. Vorsicht: Sofort, wenn Ihr die Abbruch- oder Menütaste drückt, läuft der Chocobo weg und der Spaß geht von vorne los!

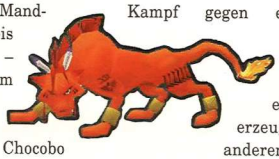
Der Sumpf und die Mythril-Mine

Anmerkung: Mittlerweile kann es vorkommen, daß manche Materia einen Level aufsteigen und dadurch mehr Fähigkeiten ermöglichen.

Cloud durchquert mit dem Chocobo den Sumpf, wobei er sich mit angreifenden Kastagnette-Krebsen (190) herumschlagen muß. Unten in der Mitte findet er letztendlich das tote, von Sepiroth aufgespießte, Sumpfmonster. Anschließend steigt Ihr vom Chocobo ab und betretet die Mythril-Mine. Auch in der Mine müssen Kämpfe bestritten werden, z.B. gegen Kastagnette (190/schwach gegen Hitze). Unten rechts in der Mine findet Cloud eine Kiste mit einer Gemütskapsel. Nutzt Cloud den rechten Ausgang, kommt er noch zu einem Äther und nach einem kleinen Gefecht gegen vier Flugmonster mit guten Zauberfähigkeiten zu einer Kiste mit einem Zelt. Der linke Ausgang führt Euch weiter zu Rude und Elena von den Turks. Schließlich gesellt sich auch Tseng hinzu. Cloud erfährt, daß Sepiroth auf dem Weg zum Hafen von Junon ist. Im oberen rechten Ausgang findet Cloud eine Kiste mit Elixir, dann läuft er zurück und klettert die Ranken hoch. Wenn Ihr wieder auf der Weltkarte seid, wird gleich gespeichert. Ihr solltet versuchen, bei den Kämpfen alle Teammitglieder etwa gleich stark zu halten, daher müssen sie bei Gelegenheit im Kampfteam durchgetauscht werden. Sobald Cloud Stufe 18 erreicht, erhält er Klingenstrahl und es lohnt sich, das Schmerzlimit hochzusetzten.

Die Hafenstadt Junon

Eure Reise führt Euch jetzt direkt nach Westen zum roten Punkt an der Küste, zur Hafenstadt Junon. Das erste Haus rechts ist ein Waffenladen. Die Treppe links führt Cloud zur Küste, wo er Priscilla in einem Kampf gegen einen Bottomswell (2500/100/Schwach gegen Wind) rettet. Wenn das Wesen eine Wasserkugel erzeugt, müssen sie alle anderen Teammitglieder sofort bekämpfen, da sie ständig Lebensenergie absaugt. Letztendlich erhaltet Ihr vom Bottomswell ein Kraftarmband, 550 Erfahrungspunkte und 1000 Gil. Nach dem Gefecht muß Cloud eine Mund-zu-Mund-Beatmung bei Priscilla vornehmen. Dazu solltet Ihr etwa achtmal seine Lunge komplett mit Luft füllen und, bevor die Anzeige ganz oben ist, die Umschalttaste drücken, um die Luft weiter- zugeben. Habt Ihr das geschafft, können die Helden im unteren Haus ein wenig schlafen. Nach dem Erwachen erhält Cloud von Priscilla die Materia „Shiva". Priscilla erklärt des weiteren, daß der Delphin Cloud den Starkstrommast



hochbefördern kann, um in die Shinra-Einrichtung zu gelangen. Um eine geeignete Absprungposition für den Delphin zu erhalten, schwimmt Ihr links über den braunen Punkt etwas tiefer, so daß Euch die Stange nicht verdeckt, und pfeift mit [Umschalt].

Verkleidung II

Ist Cloud oben angekommen, geht er unter dem Luftschiff durch zum gelben Schalter, der die Plattform herunterfährt. Im Gebäude bekommt Cloud eine Shinra-Uniform verpaßt und erklärt, wie man die Parade durchführt. Um an Rufus heranzukommen, müßt Ihr Euch in die Soldatenreihen einordnen und mitlaufen. Rufus rennt in das Schiff und Cloud erfährt, daß Sepiroth schon seit zwei Tagen in der Stadt ist. Der nächste Soldatenauftrag lautet: „Rufus an Bord verabschieden". Dazu zeigen zwei Soldaten Cloud die Abschiedsformation.

Auf dem Gang findet Ihr einen Speicherpunkt. Folgt Ihr den anderen Soldaten durch den unteren linken Ausgang, kommt Ihr an einem Laden vorbei, in dem Ihr neben anderen Utensilien „Versiegelung" oder „Wiederbelebung" kaufen könnt. Falls das Geld reicht, sackt Ihr beide ein. Kauft außerdem in der nächsten Seitengasse im Waffengeschäft die Hartklinge für Cloud und – falls das Geld nicht schon zu knapp ist – auch noch andere Waffen, die später jeweils für einen unserer Mitstreiter gedacht sind. In Hausnummer 27 findet Ihr allerlei nützliche Dinge, wie die Feindtechnikmateria im Expertenclub im Keller. Cloud läuft weiter oberhalb des Luftschiffes nach links und dann gleich geradeaus zum Hafen. Dort drückt Ihr immer schnell die Tasten, die Euch der Vorgesetzte vorschreibt. Wenn Rufus' Laune bei 130 angelangt ist, ist alles überstanden. Cloud erhält von Heidegger die Waffe „Superdieb" als Belohnung, die jedoch nur drei getrennte Schächte hat. Als nächstes kommen die anderen Teammitglieder und alle fahren mit dem Frachtschiff los.

Das Frachtschiff

Im Laderaum findet Cloud Äther und eine Alle-Materia. Auf dem Schiff sind ebenfalls die anderen Teammitglieder, die Shinra-Uniformen tragen. An Deck bei Red XII gibt es einen Speicherpunkt. Weiter vorne trefft Ihr Barret in Matrosenuniform. Gerade als er beschließt, Rufus zu bekämpfen, wird Alarm ausgelöst. Sepiroth ist wahrscheinlich auf dem Schiff, daher müßt Ihr ein Kampfteam zusammenstellen. Ihr wählt die Stärkeren und oder diejenigen, die die Materia besitzen.

Im Laderaum entdeckt Ihr dann die Leichen der ermordeten Besatzungsmitglieder. Nun kann es passieren, daß überlebende Matrosen (300/20) oder Autosensoren (240/60/ Schwach gegen Wind) Eure Gruppe angreifen.

Nachdem Ihr Euch die Windklinge aus der Kiste geholt habt, lauft Ihr zum roten Soldaten, nach dessen Ableben Sepiroth auftaucht. Sepiroth läßt Euch gegen eine Jenova-GEBURT Lvl:25 (4000/110) antreten. Dieser Gegner stellt eine Herausforderung dar. Clouds Team sollte alles einsetzen, was möglichst schnell viel Schaden anrichtet, also beispielsweise die beiden Beschwörungszauber „Shiva" und „Choco/Mog", die Limitangriffe oder andere, wirksame Zauber. Bio und Schlaf zeigen meist keine Wirkung. Besonders effizient hingegen ist Tifas Limitattacke, bei der möglichst zweimal „Yeah" erreicht werden sollte, womit Ihr dem Kontrahenten über 600HP abziehen könnt. Wer vorhin die Wiederbelebungsmateria gekauft hat, muß in der Auseinandersetzung keine Phönix-Feder einsetzen, sobald ein Kämpfer stirbt. Wenn alle den Kampf überstehen, erhalten sie 680 EXP und 64 AP. Die Materia „Ifrit" sollte Cloud einsammeln, bevor er sich mit den anderen versteckt.

Costa del Sol

Im Hafen von Costa del Sol angekommen, nimmt sich Cloud alle drei Gegenstände, die er im Keller des geradeaus liegenden Hauses findet. Das nächste Gebäude, das Ihr aufsuchen solltet, ist die Bar, in der Euch der linke Kerl gute Armbänder verkauft (beispielsweise ist im Platin-Reif das Wachstum der Materia schneller, allerdings besitzt dieser nur zwei getrennte Schächte). Weiter rechts befindet sich noch ein Materia- und Gegenstandsladen neben dem Gasthaus. Am Strand weiter rechts trifft Cloud Aeris und den Professor Hojo, der auch hinter Sepiroth her ist. Nach einer Übernachtung im Gasthaus verlaßt Ihr die Stadt, indem Ihr unter der Brücke durchmarschiert, anschließend eventuell Teammitglieder tauscht und sofort auf der Weltkarte speichert.



Mt. Corel und Nord Corel

Als Gegner tauchen nun sich vermehrende Grangala-Eier (550/60) oder leichtere Flugviecher wie der Nadelkuß (180/40/Windschwäche) auf. Clouds Weg führt zwangsläufig über die Brücke zum Bergweg am Mt. Corel im Westen, den auch Sepiroth schon besucht hat. Er kommt an einem Reaktor vorbei und erreicht einen Speicherpunkt, wenn er die Schienen weiter verfolgt. Wer anschließend die obere Schiene wählt, findet in einer Kiste die Doppel-MG für Barret. Angriffe müßt Ihr von einem Cokatolis (420) sowie drei Nadelküssen (180/60/Windschwäche) und später von Kronpilzen (150/30) erwarten. Ein Stück weiter findet Ihr einen Turbo-Äther und die Materia „Verwandlung", mit der Ihr Gegner in Zwerge verwandeln könnt. Schließlich wandert Ihr den oberen Schienenweg entlang, um Euren Freunden im Holzhäuschen die Brücke herunterzulassen und danach selbst den unteren Weg entlangzulaufen. Das Team trifft in Nord-Corel ein. Nach den üblichen Erfrischungsaktionen (Tränke kaufen, schlafen etc.) rennt Cloud kurz nach rechts auf die Weltkarte, um zu speichern. Im Anschluß daran geht Ihr zurück und nach links zur Gold Saucer, wo Barret erzählt, daß Corel einst von den Shinra niedergebrannt wurde.

Gold Saucer

Im Gold Saucer gibt es eine weitere Währung, die Ihr unter anderem benötigt, um an Speicherpunkten zu speichern. Von der Station aus folgt Cloud zunächst Barret, der zum Wonder Square läuft. Dort begegnet Ihr dem Spielzeugtier Cait Sith, das neues Teammitglied wird. Als nächstes braucht Ihr etwas Geld der neuen Währung. Dies erhaltet Ihr, wenn Ihr verschiedene Spiele im Wonder Square spielt, bei denen Ihr mit Gil bezahlt und GP herausbekommt – falls Ihr gewinnt. Zu empfeh-

len ist das Basketballspiel, da es schnell geht und nach ein paar Eingewöhnungsrunden viel Geld einbringen kann, wenn man pro Korb einen GP erhält. Am Battle Square findet Ihr mehrere tote Shinrasoldaten, und der Parkbesitzer Dio verdächtigt Euch und Euer Team dieser Tat, woraufhin Ihr im Wüstengefängnis von Corel landet.

Wüstengefängnis

Cloud trifft Barret, folgt ihm und nutzt den Speicherpunkt. Im Gefängnis begegnet Ihr nicht ernstzunehmenden Gegnern wie Doppelgesichtern (330/80) und Banditen (360). Außerhalb trefft Ihr auf Todesklauen (400/120) und Bullmotoren (420/96). Letztendlich könnt Ihr mit Barret und den fehlenden Teammitgliedern im Haus unter dem Speicherpunkt ein Wiedersehen feiern. Wenn das Team wieder nach oben geht, stellt es fest, daß ein Mann erschossen und das Tor geöffnet wurde. Die Gruppe läuft durch, an einem Autoschrottplatz vorbei und trifft den verrückt gewordenen Dyne, den ehemaligen Freund von Barret. Es kommt zum Kampf zwischen Dyne (1200/ 20) und Barret. Barrets Vorteil ist, daß er notfalls Energietränke einsetzten kann. Nach dem Sieg erhält Barret ein Silberarmband und einen Anhänger für Marlene, bevor sich Dyne in den Abgrund stürzt. Anschließend kommt die Gruppe zu Mr. Coates, der Euch mitteilt, daß einer als Jockey das Chocoborennen im Gold Saucer-Park gewinnen muß, um aus dem Gefängnis zu kommen.

Chocobojockey

Die Trainerin Ester holt Euch einen Chocobo, während Ihr noch die Materia „Ramuh" oben rechts im Warteraum einsammelt. Falls es beim Rennen das erste Mal nicht mit der Automatikfunktion klappt, solltet Ihr beim zweiten Versuch auf manuell umschalten, um sicherzugehen, daß Euch keine nervigen Chocobos abbremsen. Die Ausdaueranzeige darf nicht bis ganz unten aufgebraucht werden, da sonst der Chocobo keine Kraft mehr hat. Wenn der Chocobo auf eigene Faust beschleunigt, ist es unter Umständen ratsam, ihn abzubremsen. Ansonsten solltet Ihr kurz nach Start und kurz vor dem Ziel, sowie bei Überholversuchen anderer die [Enter]-Taste zum schnellen Beschleunigen einsetzen, um immer die erste Position zu halten. Habt Ihr schließlich gesiegt, läßt Dio das Team frei und schenkt Euch einen Buggy, mit dem Ihr auf der Weltkarte auch Wüsten und niedrige Flüsse durchqueren könnt. Ihr erfahrt zudem, daß Sepiroth südlich des Flusses nach Gongaga gereist ist.



Gongaga und Yuffie

Auf dem Weg begegnen Euch Joker (370/ Windschwäche) und Flipschläge (330/60/ Windschwäche). Nach Überquerung des Flusses im Süden an der helltürkisen Stelle trefft Ihr des weiteren auf Bebschlag (460/43), Gagighandi (480/55) oder Wüsten-Sagahin (580/schwach gegen Kälte/Hieb). Wer noch ein weiteres Teammitglied sucht, der fährt südlich zu den Ruinen von Gongaga, die kreisförmig von Wald umgeben sind. Dort belauscht Clouds Team ein Gespräch zwischen den Turks Rude und Reno, bis Elena von hinten kommt. Im Kampf gegen Reno (2000/80) und Rude (2000/135) habt Ihr nach dem Einsetzen aller Beschwörungszauber ein leichtes Spiel, und die Beiden ziehen sich schließlich zurück. In den Reaktorruinen (rechts) kämpft das Team gegen einen Schweren Panzer (1600) und belauscht Scarlet, die Shinrawissenschaftsleiterin, und Tseng, die eine materiaschluckende Waffe bauen wollen. Ihr lauft zurück nach Westen, wo Ihr zum ersten Mal mit Froschverwandlung in Berührung kommt. Bevor Ihr nördlich nach Gongaga rennt, holt Ihr Euch allerdings noch die „Todesstoß"-Materia auf dem westlichen Weg. In Gongaga angekommen, erhaltet Ihr im Geschäft erstmalig die Materia „Zeit". Im nördlichen Haus findet Ihr außerdem das weiße Megaphon für Cait Sith und habt im Haus daneben Gelegenheit zum Übernachten.

Es geht weiter auf der Weltkarte, wobei das Team sorgfältig durch den Wald in Flußnähe im Westen fahren sollte, da Ihr dort bei einem Gefecht einem Mystery-Ninja Lvl.27 (1120/190) begegnet, der sich nach seiner/ihrer Besiegung als neues Teammitglied Yuffie entpuppt. Yuffie zum Beitritt zu bewegen, ist jedoch reichlich schwierig. Im Bild nach dem Kampf könnt Ihr nicht speichern und müßt eine Reihe von Fragen, die sie Euch stellt, richtig beantworten – ansonsten dürft Ihr die Suche nach ihr und den Kampf wiederholen. Yuffie will Gleichgültigkeit und Bewunderung hören. Ihr müßt abwechselnd die obere und untere Antwort wählen, wobei Ihr mit der unteren beginnt.

Zum Cosmo Canyon

Ihr folgt der südlichen Küste nach Westen und überquert einen weiteren Fluß, bevor Ihr die Heimat von Red XIII, den Cosmo Canyon, erreicht. Er wird auch nach Cosmo Canyon weiter unserem Team angehören, daher sollte er nicht anders behandelt werden. Im ersten Shop links oben kann Cloud alle Waffengattungen erneuern, Silberarmbänder kaufen und speichern. Neuheiten sind die HP/MP erhöhende Materia im Geschäft weiter oben. Klettert Ihr überdies die Leiter nach oben, lernt Ihr den allwissenden Großvater von Red XIII, Bugenhagen, kennen. Er präsentiert Euch in seinem 3D-Planetarium den Begriff „geistige Energie". Die anderen findet Ihr versammelt an der Cosmo Flamme. Sprecht mit allen und zuletzt mit Red XIII, der Informationen über seine Eltern preisgibt. Wenn schließlich Bugenhagen kommt, solltet Ihr Euch gut überlegen, wer von der Gruppe ihm folgt, da dieser Ausflug ein gutes Training ist.

Gi-Nattak und Seto

Cloud folgt Bugenhagen die Treppe hoch und durch eine versiegelte Tür. Die Gruppe erreicht eine tiefe Höhle, nach deren Verlassen sie einen eigenartig beleuchteten Weg erreicht. Wer im zweiten Höhleneingang die Felsen bewegt, bekommt Zugang zur Materia „Zusatzwirkung", einem Äther und einem „schwarzen Megaphon" – doch Vorsicht: im Höhlenweg rutscht Ihr im Lauf auf dem Untergrund aus und geratet dadurch in Stacheln, die alle Teammitglieder sehr stark verletzen. Von Schleicher-Monstern (600/65) oder vom Gi-Spector (450/88/hitzeschwach) kann hier die Feindtechnik „Todesurteil" erlernt werden. Die Giftkobra ist schwach gegen Kälte. Das Team folgt dem Weg weiter nach Norden und steht vor fünf Höhleneingängen. Die einzig nützlichen sind der zweite und vierte Eingang. In beiden Fällen müßt Ihr gegen eine Stingerspinne kämpfen (2200/60). Der zweite Eingang von rechts führt zu einem X-Trank, der andere zu einem Weg nach Norden, wo das Team gegen Gi-Nattak (5500/200/Helligkeitsschwäche) antreten muß. In diesem Marathonkampf ist es wichtig, schnell andere Teammitglieder zu heilen und eventuell wiederzubeleben. Direkte Angriffe haben nur geringe Wirkung. Als sehr effektiv erweisen sich Eis2- oder Blitz2-Angriffe, nicht aber Feuer, da Ihr damit die kleinen Feuergehilfen des Gegners stärkt. Die Auseinandersetzung mit diesen kleinen Handlangern des Feindes überläßt Ihr zeitweilig den Mitgliedern Eures Teams, um sie regelmäßig zu schwächen. Nach dem Sieg wird natürlich die Materia „Schwerkraft" eingesammelt. Letztendlich verliert auch Red XIII den Grund, auf seinen Vater Seto zornig zu sein, da dieser früher den Cosmo Canyon vor den Gi schützte und dafür mit seinem Leben bezahlte.
Bevor Ihr den Canyon verlaßt, ist noch eine Übernachtung fällig.

Nibelheim

Das nächste Reiseziel ist Nibelheim im Norden, die Heimat von Cloud, die unerklärlicherweise wieder auferstanden ist. Im zweiten Haus links erhält Cloud ein Elixir von einem Mann im schwarzen Umhang, der etwas von Sepiroth weiß. Ebenso gibt Euch so eine Gestalt oben in Jennas ehemaligem Haus eine Platinfaust, wobei Euch noch weitere Personen mit Gegenständen über den Weg laufen. In Tifas Zimmer verrät ein Zettel auf dem Tisch den mysteriösen Wiederaufbau des Dorfes. Eine weitere Notiz findet Ihr in der Villa vorne im linken Zimmer.
Im Klavierzimmer greifen Euch ein Girofelgo (1600/Schwerkraftschwach), mehrere Dorkygesichter (520/80) oder Jersey (500/ 100/!! zuerst jeweils einen Direktangriff, dann Zauber) an. Aufgepaßt: Obendrein können die Miragegegner (570) Zauber reflektieren, was unter Umständen tödlich ist. Im ersten Stock



entdeckt die Gruppe eine Doppelviper für Yuffie und ein Silbernes Megaphon für Cait Sith. Im zweiten Stock warten die Feindschleuder und eine Zauberkapsel auf Euch. Wie der Notiz im vorderen Zimmer zu entnehmen war, gibt es in der Villa (2.Stock links) einen Tresor. Um ihn zu öffnen, muß Cloud die Zettel mit den Drehzahlen finden. Ihr erspäht sie im Blumengarten (2.St. links) auf der Kiste hinter dem Flügel, wenn Ihr den Schritten der Notiz folgt (2.St. rechts), die mit Geheimtinte aufgeschrieben sind. Dreht Ihr am Tresor dann nacheinander nach rechts auf 36, links auf 10, rechts auf 59, rechts auf 97 und bestätigt diese Aktionen jeweils mit [Enter], öffnet sich das Behältnis und offenbart neben einem Kellerschlüssel und der „Odin"-Materia einen Kampf gegen Nummernlos (7000/300), den Ihr am besten gleich zu Anfang vergiftet (Bio2).
Im Keller stößt Cloud neben Fledermäusen (550/Wind+Helligkeitsschwäche) und Ying (1200) noch auf Sepiroth (rechts weiter zur Bücherei), der eine „Zerstörung"-Materia zurückläßt. Anschließend besorgt Ihr Euch noch einen starken Mann für Euer Team, indem Ihr im nördlichen Kellerraum den Sarg öffnet und den Ex-Shinra-Turksproduzenten Vincent herausholt. Er weiß von Sepiroth, da er bei dessen Erzeugung mit Sepiroths Mutter Lukretia dabei war. Ihr laßt Vincent liegen, weil er Euch schließlich beim Verlassen des Kellers folgt.

[Vergleichswerte: Cloud: Lvl.32 (1555/281) 37000 Gil]

Mt. Nibel

Nach einem Aufenthalt im Gasthaus verlaßt Ihr Nibelheim nach Norden und lauft auf der Weltkarte zum Mt. Nibel. Dort trefft Ihr auf Schallgeschwindigkeit (750/50/Windschwäche) oder Kyuvilduns (800/hitzeschwach) und bergt das Runenschwert und die Platinspange aus den Kisten. Cloud folgt der Hängebrücke im Westen in eine Höhle mit fünf Rohren. Zuerst läßt er die Leiter herunter, bevor er dann ins zweite Rohr springt und die „Power Soul" an sich nimmt. Wer noch eine „Alle"-Materia gebrauchen kann, rutscht noch einmal in Rohr 4 (nicht 5!!!). Im Kampf gegen den Drachen (3500/250) erlernt Ihr die Feindtechnik „Flammenwerfer". An dem Speicherpunkt wird das Spiel gesichert, so daß Ihr es nun wagen könnt, den Substanzhalter (8400/300) unten rechts anzugreifen. Von ihm erlernt Ihr mit etwas Glück die Feindtechnik „Trine" und ergattert zudem die nützliche Materia „Gegenangriff". Die Höhle wird schließlich nach Süden hin verlassen, den Fels hinuntergesprungen und ein weiteres Gewölbe betreten, in dem Ihr ein Elixir erhaltet, falls Ihr kurz vor dem Ausgang wiederum nach unten und links am Bildrand hinunter rennt. Weiter nördlich liegt die aus Clouds Traum bekannte Makoquelle sowie die Materia „Nebenwirkung". In dieser Richtung befindet sich auch eine Kiste mit der Heckenschützen-CR sowie ein Ausgang im Osten. Cloud landet auf einem Gebirgsweg, dem er vorbei an dem Reaktor nach Westen folgt. So kommt er wieder in die bekannte Höhle, die er diesmal nach Osten hin verläßt, um auf die Weltkarte zu gelangen.

Rocket Town

Auf dem Weg nach Norden westlich am Gebirgszug vorbei trefft Ihr auf Nibelwölfe (700), und im Wald auf Bahba Velamyu (640/40). Nach der Ankunft in Rocket Town

beginnt die übliche Nachrüstungs/-Erholungszeremonie, also der Besuch im Gasthaus und das Aufräumen im Gegenstandsinventar: Nicht benutzte und überholte Waffen werden verkauft und Tränke gekauft (besonders Phoenix-Feder, wobei der Vorrat etwa acht Stück betragen sollte). Für spätere Ereignisse ist es obendrein wichtig, daß Ihr genügend Zelte besitzt (etwa sechs Stück). Die Gruppe bestaunt nun den Flieger im Hinterhof des nördlichen Hauses und erfährt, daß Rufus erwartet wird. Nachdem Cloud die Kraftkapsel im östlichen und den Bohrarm im nördlichen Haus gefunden hat, sucht er Kapitän Cid auf. Danach erhält er die Yoshiyuki-Waffe von dem alten Mann,



der die Rakete bewundert. Im Haus von Shera erfährt Cloud obendrein, wie wütend der Kapitän noch wegen eines Versagens von Shera bei einem früheren Raketenstart ist. Rufus kommt, um den Flieger Bronco abzuholen, und während er vorne mit Cid spricht, erwischt Ihr seinen Gehilfen Palmer, der sich hinten am Bronco zu schaffen macht. Im Kampf ist der Hampelmann Palmer (6000/240) leicht zu besiegen, sofern er vergiftet und dann mit diversen Zaubern malträtiert wird, da er nur mit Blitz/Feuerpistole Widerstand leistet. Nach Palmers spektakulärem Abgang flüchtet Ihr schließlich mit dem Flugobjekt.

Das nächste Kapitel ist nur für Teams mit Yuffie von Bedeutung, kann also möglicherweise übersprungen werden.

Wutai

Nach der Bruchlandung steuert Ihr den Wasserbronco zur östlichen Küste und steigt aus, um den nördlichen Gebirgspaß zu überqueren. Dort meldet sich Yuffie zu Wort und plötzlich kommen zwei Shinrasoldaten (~1500), die Ihr im Kampf besiegen müßt, ohne Materia anwenden zu können. Mit der gesamten Materia ist nämlich Yuffie abgezogen, daher empfiehlt es sich, für das Team die stärksten Kämpfer auszuwählen. Cloud folgt ihr schließlich über drei Hängebrücken nach Norden. Nach der zweiten Brücke müßt Ihr unter dieser von Süden her durchlaufen, um die dritte zu erreichen. Behindert werdet Ihr während des Weges im übrigen von Klingenkraut (1000/145), Schwanzspringer (960) und Bizarr-Wanzen (975) – und wer vorher genug Zelte eingekauft hat, der weiß dies jetzt zu schätzen, da keine Materiaheilung möglich ist. Außerdem lohnt es sich nun, die Objekte einzusetzen, die Zauber zu ersetzen und in Gefechten Waffen zu verwenden, die hohe Angriffswerte besitzen.

Ihr begegnet der Diebin abermals im Norden von Wutai, allerdings flüchtet sie gleich. Zum Rasten bekommt Ihr in einem Haus rechts vor der Pagode im Westen Gelegenheit, wo Ihr außerdem noch hinter dem westlichen Vorhang die Zauber-Schuriken sowie hinter der östlichen Geheimtür eine Haarnadel entdecken könnt. Wenn Cloud im östlichen Flügel Godo mehrfach anspricht, sieht er Yuffie wieder. Im nordwestlichen Haus wird ihm schließlich die MP-Absorptionsmateria, die er erhält, von Yuffie gleich wieder gestohlen. Der Diebin begegnen wir danach erneut in dem östlich gelegenen Haus am unteren Stadteingang, wo sie sich hinter dem Klappbrett versteckt. Anschließend verbirgt sie sich im Krug vor dem Wirtshaus, wo Cloud sie mit den anderen Teammitgliedern umzingelt und herauslockt. Yuffie führt Euch schließlich in ihren Trainingsraum, wo Ihr einen Schalter betätigen sollt. Egal welchen Cloud nimmt, es fällt immer ein Käfig auf seine Freunde und er muß den Hebel erneut betätigen, während Yuffie flieht. Die Tür zum Gong im östlichen Teil Wutais ist offen, also schlagen wir den Gong an, um unten durch die Geheimtür gehen zu können. Nach kurzer Schadenfreude über Yuffies Situation plündert Ihr die Kisten und folgt Corneo die Treppe nach oben. Die drei Shinrasoldaten überlaßt Ihr mit Feuer2-Bomben ihrem Schicksal und trefft die beiden Turks vor dem Haus wieder. Cloud folgt ihnen zum Da-Chao-Felsen. Dort wandert Ihr den mittleren Weg hinter dem Kopf des Gottes vorbei zur Höhle hinauf, um die Dragonerlanze einzusacken. Als nächstes findet Ihr Corneo und die Mädels südlich vor dem Kopf des Gottes, wo Clouds Team sein Können im Kampf gegen Arca (~6200) – wieder ohne Materia – unter Beweis stellt. Im richtigen Moment helfen anschließend die Turks und Yuffie, so daß Ihr wieder auf die gesamte Materia inklusive MP-Absorption zurückgreifen könnt. Schließlich läuft die Gruppe den Weg nach Süden zurück zum Wasserbronco.

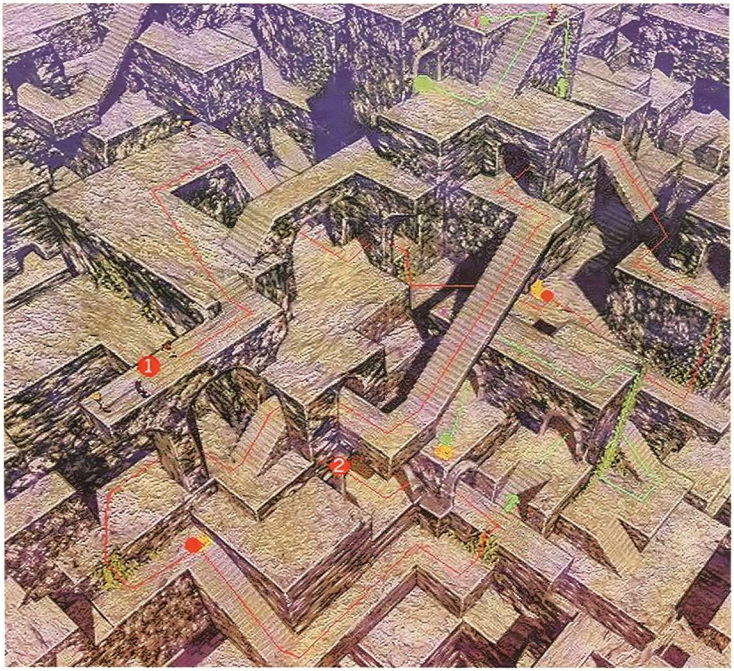
[Vergleichswerte: Cloud: Lvl.38 (2162/329) 114000 Gil]

Der Schlüsselstein und der Spion

Der Wasserbronco führt das Team zurück zum Buggy, mit dem es gen Süden zum Haus an der Ostküste der Gongaga-Region geht. Ihr erfahrt von dem dort lebenden Waffenschmied, daß er den gesuchten Schlüsselstein – den Schlüssel zum Tempel des alten Volkes – an Dio verkauft hat, also müßt Ihr Dio im Gold Saucer aufsuchen. Ihr entdeckt ihn in seinem Show Room beim Battle Square. Dio verlangt als Gegenleistung für den Schlüsselstein, daß Ihr in der Kampfarena für etwas Unterhaltung sorgt. Cloud muß alleine nacheinander mit verschiedenen Handicaps gegen mehrere Gegner antreten. Allerdings kann er schon nach wenigen Kämpfen aufhören und erhält den Stein. Auf dem Rückweg erklärt Euch ein Angestellter, daß die Bahn gerade repariert wird, so daß

Ihr gezwungen seid, im Hotel zu übernachten. Bei dieser Gelegenheit klären sich die Teammitglieder gegenseitig über das bisher Erlebte und das Ziel der Reise auf. Je nach vorheriger Verhaltensweise kommt später entweder Tifa oder Aeris und holt Cloud zum Theater ab.

Schließlich begegnet Ihr auch Cait Sith, der den Schlüsselstein gestohlen hat. Cloud verfolgt ihn (Battle, Speed, Wonder, Chocobo) bis zu einem Ort, an dem er den Stein an Tseng weitergibt und sich als Spion entpuppt. Trotzdem er ein Verräter ist, wird er weiterhin mitgenommen, da er Marlene gefangenhält. Nun will gut überlegt sein, wen Ihr außer Aeris zum Tempel des alten Volkes mitnehmt. Falls Tifa gut trainiert ist, sollte sie Aeris begleiten.



Der Tempel des alten Volkes

Per Buggy sucht Ihr wieder den Bronco auf. Mit seiner Hilfe wird nördlich am Saucer-Kontinent vorbeigefahren und anschließend der Midgar-Kontinent nördlich und dann östlich umfahren, um die Insel südlich von Junon zu erreichen. Im Folgenden fordern Euch Untergrundeidechsen (1400/140), Klezmelzer (800) und Doppelhörner (2500) zum Kampf heraus. Habt Ihr die lästigen Widersacher bezwungen, erreicht Ihr die Pyramide mitten im Wald. Im Tempel begegnet Ihr abermals Tseng, der uns den Schlüsselstein überläßt. Ihr legt den Gegenstand auf den Altar und gelangt in ein Labyrinth, wo Ihr dem Geist des alten Volkes – oder besser: der Linie auf der Abbildung – folgt.

Ist Cloud bei Punkt 2 angekommen, muß er einen Gang mit rollenden Felsbrocken passieren. Dazu hockt er sich immer in die Lücken der Brocken, wobei er jedesmal ein Stück vorankommt (sterben kann hier glücklicherweise niemand) und auch die Morph-Materia einsackt. Nach getaner Arbeit erlebt Ihr eine Vision, in der Sepiroth Tseng meuchelt. Am Ausgang trifft Cloud dann den Geist des alten Volkes wieder und Ihr erhaltet Gelegenheit abzuspeichern und Euch zu erholen.

Als nächstes kommt die Gruppe in den Uhrenraum, in dem Ihr über den großen und den kleinen Zeiger in verschiedene Kammern gelangen könnt, wobei der Sekundenzeiger nicht berührt werden sollte. Nach einem Besuch in Kammer 1, 3, 4, 5, 7 und 8 geht es weiter durch Kammer VI. Hier muß Cloud den Geist fangen, um



einen Schlüssel zu bekommen. Dazu müßt Ihr Euch die Wege merken, die der Geist zurücklegt. Sobald der Geist von ganz unten hochspringt und in der mittleren Ebene dem ganz rechten Pfad folgt, läuft Cloud unten in den ganz linken und erhält so den Schlüssel. Um zur Tür zu gelangen, nehmt Ihr dann unten den rechten Weg.

Die Schwarze Materia

Ihr erkennt den Saal mit den Wandbildern aus der Vision wieder, und Sepiroth ist ebenfalls dort. Nachdem er Euch über sein weltzerstörendes Vorhaben unterrichtet hat, schickt er der Gruppe einen Roten Drachen (6800/300) auf den Hals, der unter allen Umständen nicht mit Feuer bekämpft werden darf. Töten läßt er sich bevorzugt durch Beben2/Bio2 und (insbesondere Tifas) Limitattacken. Als Belohnung erhaltet Ihr dafür dann die Materia Bahamut und ein sehr nützliches Drachen-Armband.

Beim Altar rechts erfahrt Ihr, was die „Schwarze Materia" ist. Cait Sith will sich daraufhin für den Planeten opfern und die schwarze Materia erhalten, was Ihr natürlich nicht zulassen könnt. Cloud läuft deshalb zurück zur Uhr und in die XII, wobei Ihr unbedingt mindestens ein Teammitglied mit dem Zauber Heilen2+Alle ausstatten müßt. Dort gilt es dann, das Dämonentor (10000/400) zu besiegen, was am besten durch direkte Angriffe und Limitattacken gelingt. Zauber hingegen wirken kaum oder gar nicht. Angeschlagene Kameraden sollten zudem sofort kuriert werden, da die gegnerischen Attacken bis zu 1500 HP abziehen. Anschließend führt Cait Sith seine Rettungsaktion durch und Cloud erhält die Schwarze Materia – zumindest bis Sepiroth kommt. Cloud fällt in eine Art Traumzustand, in dem Aeris losläuft, um den „schlafenden Wald" zu schützen. Schließlich erwacht Cloud im Gongagadorf.

[Vergleichswerte: Cloud: Lvl.40 (2149/379) Gil:137000]

Lösungsweg – 2. Teil

Hexplore

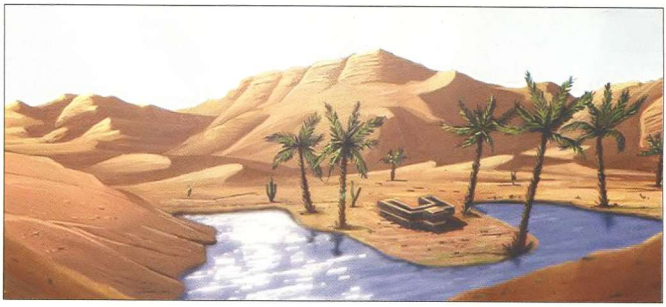


Zum zweiten Mal schildern die Helden – dank Michael Berg aus Bayreuth – ihre Abenteuer in dem actionlastigen RPG „Hexplore" von Helio Visions. Diesmal begleiten wir die wackeren Recken bis ins Finale.

Level 06 – Die Wüste

(aus der Sicht des Bogenschützen)

Südöstlich vom Start aus befand sich die Hütte des Generals. Im Tagebuch stand, daß vier Steine der Macht gefunden werden müssen. Also machten wir uns gleich an die Arbeit und wurden beim Untersuchen der Steinwände an den Rändern der Karte fündig: Im N, O, S und W erspähten wir jeweils eine versteckte Höhle. Das nördliche Gewölbe war nicht sehr interessant, doch in der Höhle im Westen hatten wir Erfolg: Im



Süden mußte ich auf eine Bodenplatte drücken und die entstandene Brücke überqueren, wodurch ich den ersten Stein der Macht in meinen Händen hielt. Die Höhle im Süden beherbergte den zweiten Stein. Die östliche war schließlich das größte Gewölbe. So mußte ein Mechanismus im Nörden enträtselt werden und ich schob im Süden die Steine auf die roten Platten. Im Wasser befand sich ein Strudel, den ich betrat und somit auf die erste blaue Platte stieß. Im Norden der Karte stand ein Teleporter zur zweiten blauen Platte. Im Osten der Karte lag ein Stein der Macht, und hinter einer Geheimwand konnte ein weiterer aufgelesen werden. Im einzigen freistehenden Fels der Karte war eine weitere Höhle, in der wir schließlich den Zugang zur dritten blauen Platte entdeckten.

Front der Kämpfe

Massenansammlungen von Soldaten konnten mit dem Feuerregenzauber effektiv zerschlagen werden. Allerdings erhielten wir mehr Erfahrungspunkte, wenn ich die Soldaten einzeln erschoß. In einer geschickt versteckten Grotte im Süden der Karte entdeckte ich außerdem einen Wasserstrudel. Dadurch konnte letztendlich die letzte blaue Platte unser werden und die Kiste gehörte uns. In der Höhle im Norden sammelte ich dann einen weiteren Stein der Macht auf. Abschließend betraten wir die Höhle, die sich in der Mitte der Karte befand.

In der Wüste vergrabener Tunnel

In die vier Fassungen setzten wir die Steine der Macht ein, reparierten einen Mechanismus, und außerdem mußte der Krieger seine Kraft in einem anderen Raum unter Beweis stellen. In der nun zugänglichen Örtlichkeit setzte ich den letzten Stein der Macht in die Fassung ein, um Fallen zu deaktivieren. Obendrein wurde ein weiterer Mechanismus enträtselt. Danach löste die Magierin eine Zauberformel und der Abenteurer zeigte erneut sein Können. Zudem mußte der Krieger abermals eine Kraftprobe ablegen. In dem Raum fanden wir glücklicherweise eine Platte, mit der man zumindest manche Fallen deaktivieren konnte. Der Abenteurer, der nun schon viel Erfahrung mit Mechanismen gesammelt hatte, mußte erneut einen solchen reparieren und fand in einem Geheimraum eine Bodenplatte sowie einen Stein der Macht. Die Magierin überquerte das Wasser und kam in den Genuß, zwei Zauberformeln enträtseln zu dürfen.

Front der Kämpfe

Die Sarazenen wurden auf bewährte Art und Weise bekämpft. Im SO der Karte sichteten wir bei einem kleinen See eine versteckte Höhle, in der wir einen weiteren Stein der Macht einsacken konnten. Schließlich entdeckte ich im SO den Eingang zum Lager der Sarazenen.

Das Lager der Sarazenen

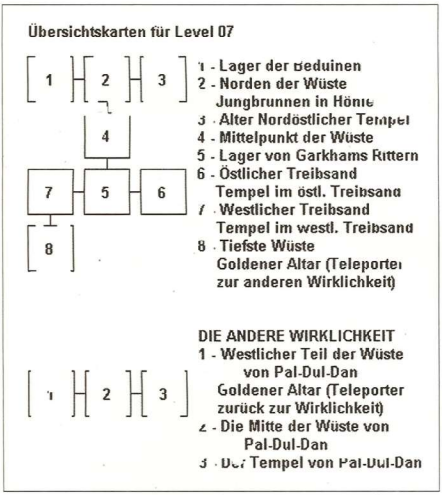
Einer der Soldaten hinterließ mir nach seinem Ableben einen goldenen Schlüssel. In einer geheimen Kammer fand ich dann den Zugang zu dem nördlichen Teilen des Verließes. Dort öffnete ich eine der beiden goldenen Türen und versuchte, die Gegend von bösartigen Kreaturen zu säubern. Direkt westlich hinter der Tür erspähte ich eine Trittplatte und in dem mittleren der drei östlichen Räume, hinter einer Halterung für Steine der Macht, eine weitere. Wir teleportierten uns in den südlichen Teil des Labyrinths zurück und zuerst legte die Magierin eine Probe ab, danach der Krieger. Abermals mußten wir den anderen Teil des Lagers aufsuchen, damit auch Mac Bride und ich unser Können unter Beweis stellen konnten. Die Tür zum Endgegner öffnete sich. Der Pharao hatte trotz seiner 12000 HP keine Chance gegen den permanenten Angriff mit Armbrustpfeilen. Die Tür zum nächsten Level entriegelte ich mit dem Schlüssel, den uns der Pharao hinterließ.

Level 07 – Auf der Suche nach Pal-Dul-Dan

(aus der Sicht der ganzen Gruppe)

Zunächst erforschten wir alle Karten, die an der frischen Luft angesiedelt waren. Gleich auf der ersten entdeckten wir eine Höhle (im quadratischen Felsen im SO der Karte), in der wir den zweiten Schalter von links betätigten und uns zwei Steine der Macht holten.
Im Norden der Wüste fanden wir in einer größeren Grotte einen Jungbrunnen, gingen dann weiter zum westlichen Treibsand und benutzten das Teleporterfeld im SO der Karte.

Alter nord-östlicher Tempel
Den gigantischen Raum in der Mitte der Karte betraten wir vorerst noch nicht, sondern gingen nach mehreren schweren Kämpfen nach Westen, wo der Abenteurer seine Fähigkeiten einsetzen mußte. Weiter südlich aktivierten wir einen Schalter, traten auf die rote Bodenplatte und marschierten anschließend weiter nach Süden. Im südlichsten Raum entdeckten wir hinter der Halterung für einen Stein der Macht eine Geheimwand und der Abenteurer mußte dort erneut seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. In östlicher Richtung wurden der Krieger und abermals der Abenteurer gefordert. Anschließend verließen wir den Tempel und wanderten zum östlichen Treibsand, wo wir den Teleporter im NW der Karte benutzten.



Alter nord-östlicher Tempel (der riesige Raum)
Als wir alle Gegner ausgeschaltet und die Platten gedrückt hatten, töteten wir im Norden noch einen Gespensterbaum. Nun mußten in dem gigantischen Raum Bodenplatten gefunden und aktiviert werden (mindestens zwei normale und eine blaue im östlichen Teil, sowie zwei weitere im kleineren nordwestlichen Teil des Raumes).
Im SO wurde der Bogenschütze gefordert, der trat auf eine Platte. Südlich dieses Raumes demonstrierte der Krieger seine Stärke und wir fanden einen Geheimraum (südliche Wand). Des weiteren mußte sich die Magierin in den noch nicht erforschten Räumen im Norden gleich drei Mal (2 normale Proben und eine in einem Geheimraum) behaupten. In einem geheimen Raum im NO wurde der Krieger noch einmal gebraucht. Danach verließen wir den Tempel.

Im östlichen und westlichen Treibsand entdeckten wir allerlei interessante Dinge und betraten schließlich den im im östlichen Treibsand gelegenen Tempel.

Tempel im östlichen Treibsand
Im großen Raum wurden zwei Platten gedrückt und ein Mechanismus repariert. Danach rannten wir über die gerade entstandene Brücke und drückten die zweite blaue Bodenplatte. Im SO des großen Raumes war bei der Südwand eine Geheimtür zu finden, wo der Krieger eine Probe ablegte. Im Süden öffnete sich sodann eine Tür und wir kamen in einen Raum, der aus zwei Teilen bestand. Im Osten des oberen Teils entdeckten wir eine Geheimwand, im nächsten Raum eine weitere und schließlich erspähten wir noch eine Bodenplatte. Der Altar wurde „aktiviert", danach die Mauerritze im Süden geöffnet, und am Ende des langen Ganges bewies der Krieger seine Kraft. Der Bogenschütze lief durch die offene Tür und entdeckte eine Bodenplatte sowie ein Schleusenrad. Im NW befand sich noch eine weitere Kiste und die dritte blaue Bodenplatte sichteten wir letztendlich im NO der Karte. Nun ging es zum nächsten Tempel.



Tempel im westlichen Treibsand
Im Osten erblickten wir gleich die erste Bodenplatte. In die Halterung steckten wir einen Stein der Macht und der Krieger konnte im Süden seine Fähigkeiten demonstrieren. Im W wurde ein Mechanismus enträtselt, der die Tür im Süden, hinter der sich der Altar befand, öffnete. Nördlich des Raumes mit dem Altar mußte sich der Bogenschütze durch einen Spalt zwängen, um unter anderem eine Brücke zur letzten blauen Platte herzustellen. Damit man über das Lavafeld vor dem Raum mit dem Altar gelangen konnte, mußte an der Ostwand eine Geheimtür geöffnet werden. Der Altar wurde „benutzt". Die blaue Kiste war in einem engen Gang im westlichen Teil der Karte versteckt. Außerdem suchten wir den Jungbrunnen (im Norden der Wüste in einer Höhle) auf, um uns zu stärken.
Wir suchten den goldenen Altar (in der tiefsten Wüste) auf und ließen uns in eine andere Wirklichkeit teleportieren.

Die andere Wirklichkeit
In jeder der drei Karten erspähten wir jeweils eine Höhle, in der Platten gedrückt werden konnten, um Brücken in der Wüste erscheinen zu lassen. Auf der östlichen Karte warteten schließlich die Endgegner auf uns. Diese



Rieseninsekten waren sehr harte Brocken, aber mit der Armbrust gelang es dem Bogenschützen, die Viecher unschädlich zu machen. Wir betraten den Tempel und konnten endlich den Teleporter aufsuchen, der uns ins nächste Level brachte.

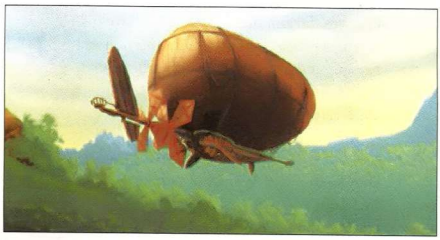
Level 08 – Der Tempel von Pal-Dul-Dan

(aus der Sicht des Bogenschützen)

Eingang zum Tempel von Pal-Dul-Dan

Nördlich vom Eingangspunkt war hinter einer Geheimwand die erste blaue Bodenplatte versteckt. Östlich dieses Raumes entdeckte ich einen Stein der Macht und nordöstlich mußte der Krieger in einem Geheimraum eine Kraftprobe ablegen. Dadurch fand ich einen zweiten Stein der Macht. Im gegenüberliegenden Raum verlor außerdem noch ein Golem freundlicherweise einen Eisenschlüssel. Ich kehrte schließlich zum Startraum zurück und schob den dort liegenden Stein erst nach Süden, dann nach Westen bis zur roten Platte und schoß mit einem Wurfstern gegen den Schalter in der Nähe. In dem Gang entdeckte ich zwei Geheimtüren, wobei ich hinter einer einen Stein der Macht einsammeln konnte. Weiter östlich hinterließ mir zudem ein Gespensterbaum einen weiteren Eisenschlüssel.

Im Gang nordwestlich des Schalters sichtete ich schließlich das erste Schleusenrad. In der Mitte der Karte setzte ich die drei Steine der Macht in die dafür vorgesehenen Fassungen. Weiter östlich war die zweite blaue Platte. Im Norden befand sich ein beweglicher Stein, den ich auf die weiter nördlich gelegene Bodenplatte schob, so daß sich der Krieger auf die nun sichtbare rote Platte stellen konnte. Ich sperrte die nördlichere Eisentür auf, wobei in dem dahinterliegenden Raum schon Arbeit auf unseren Abenteurer wartete. Anschließend rannte ich durch die Giftgasfalle und aktivierte die rote Platte, um die Falle abzuschalten. Im Raum hinter der südlicheren Eisentür wurde die Magierin benötigt. Ich besiegte den daraufhin erscheinenden Pharao auf bewährte Weise und legte meine Probe im Westen des Raumes ab. Der Krieger war im Osten an der Reihe und letztendlich konnten wir den „Eingangsbereich" verlassen.



Kammer der sechs Schleusen

In der Kiste im Vorraum entdeckte ich das zweite Schleusenrad. Alle Helden betraten dann den ersten größeren Raum und der Krieger stellte sich auf die Bodenplatte. Nach dieser Aktion gingen wir nach Süden. Sobald sich die drei anderen Helden im südlichen Raum

ACTION INTERACT FEELING

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

SV 281 Fx RACING WHEEL
Analoges 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 99,99 »

SV-283 V4FX RACING WHEEL
- Analoges Force Feedback Lenkrad für Windows® 95/98
- Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Lenkintensität stufenlos regelbar
- Frei programmierbare Feuerknöpfe

« unverbindl. Preisempf.
DM 279,99

P 284 ULTRA RACER PC
Analoges Mini-Lenkrad
• Trigger für Gas und Bremse • Zwei Trigger-Modi: Y-Achse oder Schubkontrolle • Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort • Dauerfeuer für die Tasten A & B • LED Status Indikator

« unverbindl. Preisempf.
DM 59,99

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 29,99 »

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
Vertrieb nur über den Fachhandel

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



versammelt hatten, verließ der Krieger die Bodenplatte und der Abenteurer stellte sich auf die Platte in dem anderen Raum. Nun konnte der Krieger nachkommen.
Im östlichen Gang zerstörte ich eine Art Maschine, im Raum dahinter wurde das Wissen der Magierin in Anspruch genommen. Im östlichen Raum mußte der Krieger eine Kraftprobe meistern und löste danach den Abenteurer bei der Bodenplatte ab.
Ich mußte über die Lava springen, um nach Süden zu gelangen. Dort holte ich mir einen Steinschlüssel. Im Osten zwängte ich mich durch einen Spalt, und der Abenteurer setzte sein technisches Talent ein. Der Abenteurer löste nun abermals den Krieger bei der Platte ab. Der Krieger sowie die Magierin absolvierten jetzt ihre Aufgaben und ich fand ein Schleusenrad. Mit dem Steinschlüssel ließ sich die bislang verschlossene Tür in der ersten Karte öffnen, wodurch ich das vierte Schleusenrad entdeckte.
Weiter ging es nach Norden (vom Eingang aus). In dem Raum mit den Krilons gab es eine weitere Maschine, hinter der Schleusenrad Nr. 5 versteckt war. Die Türen und Schalter funktionierten nach dem Schleusenprinzip und bald waren alle Mitglieder (bis auf einen) im Norden angekommen. Ich kämpfte mir den Weg nach Osten frei und trat auf die Bodenplatte, um den letzten Helden hereinzulassen. Im Norden befand sich eine weitere Platte, mit der man Schleusen öffnen konnte. Die dritte blaue Platte entdeckte ich in dem Raum vor den nächsten Schleusen auf einer Insel in der Lava; schließlich ging ich durch die Schleusen.
Ein Monster im Süden hinterließ mir einen goldenen Schlüssel, ich drückte die Bodenplatte im Westen und die Schleusenprobleme gehörten der Vergangenheit an. Zudem fand ich noch ein weiteres Schleusenrad. Ich schloß das goldene Tor auf und setzte die Räder ein.
Ich betrat zuerst den nördlichen Durchgang. Dort endeckte ich einen Spalt, durch den nur ich mich zwängen konnte. Ich verfolgte den Gang, zerstörte wieder einmal eine Maschine und drehte in dem Raum dahinter an einem Rad. Nun nahm ich den Weg nach Süden. Dort galt es, eine weitere Bogenschützenprobe zu meistern. Hinter einer Maschine, die ich zerstörte, drehte der Abenteurer an einem Schleusenrad und mußte seine Fähigkeiten einsetzen. Im NW war nun eine Tür offen und der Abenteurer ging noch einmal ans Werk.
In dem großen Raum im NO warteten einige Pharaos darauf, durch meine Armbrustpfeile zu sterben. Außerdem mußten der Krieger und die Magierin noch arbeiten. Im Norden des Raumes entdeckte ich die letzte blaue Platte und konnten endlich in den Keller hinabsteigen.

Der Keller der Wächter von Pal-Dul-Dan

Ich folgte dem Gang und konnte sogar einen besseren Feuerzauberstab einsammeln. Die Endgegner besiegte ich mit Armbrustpfeilen, wobei mich die Magierin unsichtbar machte, bevor ich angriff, so daß die Gegner nie wußten, wo ich stand.
Anschließend schob ich die Steine auf die Platten und plünderte die blaue Kiste (im SW des Lavasees). Endlich konnten wir die Kammer des Wissens betreten...

Die heilige Kammer für das Buch des Wissens

Jeder Held stellte sich auf eine Bodenplatte. Das Buch HEXPLORE erschien und ich las es. Dann erschien jedoch Garkham und uns blieb nichts anderes übrig, als uns zum nächsten Level zu begeben...



Level 09 – Flucht

(aus der Sicht der Magierin)

Gefängnis im Himalaya

Allein in unserer Zelle befanden sich zwei Geheimwände. Ich erforschte systematisch das ganze Gefängnis – es war symmetrisch angelegt. Vier Quadrate umgaben das mittlere Quadrat. Durch Geheimgänge waren sie miteinander verbunden. Es gab etliche Proben zu meistern und viele Erfahrungspunkte zu sammeln, und auch einige Geheimräume waren hier versteckt. Daß sich hier nur einige mutierte Gloren und Hauptmänner, die alle nur wenige 100 Trefferpunkte besaßen, als Gefängniswärter aufhielten, empfanden wir schon fast als beleidigend. Nachdem alle Aufgaben bewältigt waren, sprach ich mit dem weißen Hexer im O und wir verließen das Gefängnis.



Nordwesthang der Berge

Die Höhlen, die ich in den folgenden drei Karten entdeckte, sind meist für die Lösung des Spiels nicht unbedingt erforderlich, aber dennoch war es sinnvoll, sie zu erforschen, da in ihnen wertvolle Gegenstände versteckt waren.
Eingang im O des Nordwesthanges bzw. im W des Nordhanges: Eine blaue Bodenplatte (beim nördlichen Eingang), einige Waffen.
Eingang im S: Jungbrunnen (SO), Hellseherzauber.

Nordhang der Berge

Eingänge im W/SW: Diese Höhle entpuppte sich als wichtiger Durchgang.



Nordosthang der Berge

Eingänge im O: Morgenstern für Krieger, Wurfsterne sowie eine blaue Bodenplatte (SW).

Der Endtunnel (SO): Die Endgegnermusik schreckte mich nicht davon ab, auch diese Höhle zu erforschen. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, daß ich immer am Rand der Gänge entlanglief, da ich so seltener von Feuerbällen getroffen wurde. Zwei blaue Bodenplatten gab es zu entdecken: Eine im westlichen Bereich und eine fast auf der gleichen Höhe im östlichen Bereich. Die dazugehörige blaue Kiste war hinter einer Geheimwand ganz oben im NO versteckt. Die Tränke hoben wir für die lästigen Endgegner der letzten Level auf.

Den Ausgang sichteten wir im N und die Flugmaschine brachte uns schließlich in den nächsten Abschnitt.

Level 10 – Der Weg zum Garten Eden

(aus der Sicht des Bogenschützen)

Ufer des Flusses der Ursprünge

– Westliche Seite des Flusses

Im N erblickte ich zwei Höhlen. In einer der beiden stellte ich mich auf die erste blaue Bodenplatte.

– Östliche Seite des Flusses

Auch hier befanden sich zwei Höhlen – eine im O und eine im N. In der östlichen Höhle betrat ich die zweite blaue Bodenplatte.

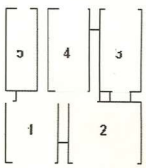
Der Krieger durfte nun in der anderen Höhle von seinen Fähigkeiten Gebrauch machen. Durch einen Teleporter gelangten wir schließlich in einen „verschütteten Tunnel", wo sich der Abenteurer im W behaupten mußte. Wir teleportierten uns zurück und im nächsten Raum löste die Magierin eine Zauberformel. Ich kämpfte mich bis zu der Location mit dem Gespensterbaum vor, wo ich das Amulett des Wassers fand und verließen letztendlich die Höhle sowie die Karte im O.

Haupttempel

In der Höhle im SO entdeckten wir die dritte blaue Bodenplatte und im NO einen weiteren verschütteten Tunnel. Dort legten die Helden alle nacheinander eine Probe ab und danach wartete hinter einer Geheimwand das Amulett der Erde darauf, von uns in Besitz genommen zu werden.

Im Haupttempel (südlicher Teil) „benutzte" ich die beiden Altäre. Einige Gegenstände, viele Erfahrungspunkte und auch die blaue Schatztruhe waren hier zu finden. Danach verließen wir die Karte in nordöstlicher Richtung.

Übersichtskarte für Level 10

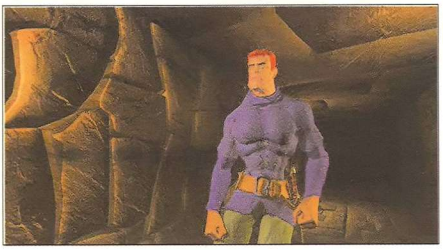


1 - Ufer des Flusses der Ursprünge
Verschütteter Tunnel
2 - Haupttempel
Südeingang zum Haupttempel
Verschütteter Tunnel
3 - Dorf der Höhlenbewohner
Nordeingang zum Haupttempel
Tempel des Feuers
4 - Heiliger See
Tempel der Erde
Tempel des Luftmeers
Teleporter zum letzten Level
5 - Tempel des Wassers
Pfahldorf
Verschütteter Tunnel

Das Dorf der Höhlenbewohner

Im NO stellte ich mich in einer Höhle auf die letzte blaue Platte. Nun sahen wir uns im Dorf um.





In den meisten Wohnungen erspähten wir nur Heiltränke. Aus dem südlichsten Domizil konnte ich allerdings eine Feuerstatue mitgehen lassen, im kleinen Höhlentempel südwestlich stahl ich eine weitere. Anschließend marschierten wir zum Pfahldorf.

Tempel des Wassers (außerhalb)
Südwestlich des Dorfes stiegen wir in einen verschütteten Tunnel hinab. Jeder Held bewies auch hier wieder, daß er ein Meister seines Faches war. Wir fanden letztendlich ein Glas mit Heilpflanzen, das ich dem kranken Chef des Dorfes gab, der uns freundlicherweise dann den Zugang zum Tempel des Wassers öffnete.

Tempel des Wassers (innerhalb)
Durch geschicktes Betreten und Verlassen der Bodenplatten öffnete ich die Gitter, die mir den Weg versperrten, und setzte dann im letzten Raum das Amulett des Wassers in den Aktivator ein. Nun suchten wir den Tempel der Erde (Heiliger See) auf.

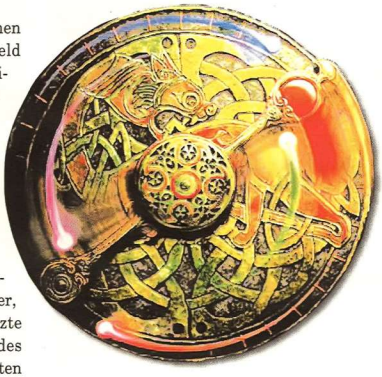
Tempel der Erde
Indem die anderen Helden mit den Bodenplatten experimentierten, ebneten sie mir den Weg zum Aktivator. Dort setzte ich diesmal das Amulett der Erde ein. Anschließend betraten wir den nördlichen Teil des Haupttempels (Dorf der Höhlenbewohner).

Haupttempel (nördlicher Teil)
Es galt mal wieder diverse Aufgaben zu meistern. Im Raum mit der Kraftprobe war das Amulett der Luft versteckt und der Ort, in dem das Amulett des Feuers lagerte, konnten wir nur durch den Südeingang zu erreichen.

Dorf der Höhlen-Bewohner
Nun waren wir endlich so gut ausgerüstet, daß wir den zweiten Höhlentempel betreten konnten. Im Vorraum setzte ich die beiden Feuerstatuen ein, danach stiegen wir in den Keller. (Falls manche Helden jetzt noch nicht genügend Erfahrungspunkte besitzen, sollten diese in den anderen Tempeln gesammelt werden).

Tempel des Feuers
Jeder Held mußte hier sein Können unter Beweis stellen, danach setzte ich das Amulett des Feuers in den Aktivator ein. Wir marschierten zum Tempel des Luftmeeres am Heiligen See.

Tempel des Luftmeeres
Hier mußten wir wieder einmal mit den Bodenplatten spielen, aber auch dieses Rätsel war schnell gelöst.



Heiliger See
Den immer wieder neu auftauchenden Gespensterbaum hielten der Abenteurer, der Krieger und die Magierin in Schach, ich dagegen bekämpfte, nachdem ich mich mit allerlei Tränken gestärkt hatte, den Riesentintenfisch. Meine Armbrust erwies sich auch hier wieder als eine sehr effektive Waffe. Der tote Tintenfisch gab eine hervorragende Brücke ab, über die wir steigen mußten, um in den letzten Level zu gelangen...

Level 11 – Showdown in der heiligen Kammer von Eden

(aus der Sicht des Kriegers)

Endlich komme ich auch mal zu Wort. Während des ganzen Abenteuers mußte ich zusehen, wie meine Kameraden die tollsten Schlachten führen und die größten Gegner besiegen durften, während ich niemals eingreifen konnte. Und jetzt erteilte man mir – ausgerechnet im Finale! – das Kommando! Im Osten entdeckten wir hinter zwei Geheimwänden alle vier Kisten, womit wir bereits alles aufgestöbert hatten, was es zu finden gab. Ich ging mit der Magierin bis zur Spießfalle im Süden. Sie heilte mich, machte mich unsichtbar und ich nahm je einen blauen, gelben und grünen Trank zu mir. Danach lief ich zu Garkham im Süden und sprach mit ihm. Da er und die Hexenmeister mich nicht sehen konnten und mich folglich auch nicht angriffen, fielen sie alle sehr bald meinen äußerst mächtigen Nahkampfwaffen (oder Minen) zum Opfer.
Bevor ich den nächsten Raum betrat, ließ ich den Unsichtbarkeitszauber auffrischen und nahm wieder einige Tränke zu mir. Ich sprach mit der monströsen Gottheit und dank meiner „erbärmlichen Kräfte" zwang ich sehr bald alle ach so großartigen und mächtigen Gottheiten in die Knie. Nun kamen die anderen Kameraden nach. Gemeinsam betraten wir den endgültig letzten Raum und stiegen in den Teleporter.



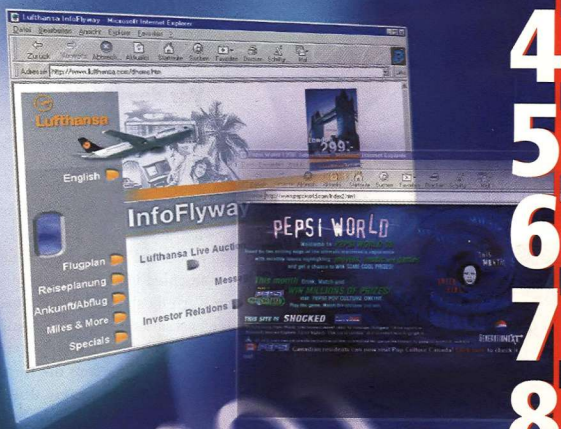
Für 1,– DM am Tag* surfen soviel man mag!

www.sofort-start.de

1&1 Internet.*profi* ist der brandneue blitzschnelle Internet-Service für alle Profi-Surfer. Exklusiv bei 1&1, mit 8 fantastischen Vorteilen.
Am besten gleich online anmelden.
Oder telefonisch:

01 80/5 00 08 20

7 Tage die Woche, rund um die Uhr.



1. **Für 1,– DM am Tag* surfen soviel man mag:** Supergünstige Pauschale für Profi-Surfer.
2. **Einwahl deutschlandweit zum günstigen Citytarif.** Mit bundesweit einheitlicher Rufnummer.
3. **Highspeed bis zu 128.000 bit/s** bei ISDN-Kanalbündelung und 56.000 bit/s mit Modem auf dem 155 MBit-Backbone.
4. **International Roaming: Günstige Einwahl weltweit** aus über 50 Ländern.
5. **10 MB Profi-Homepage –** wo gibt's schon soviel Speicherplatz inklusive?
6. **Profi E-Mail mit 5 E-Mail-Adressen,** automatischer Abwesenheitsbenachrichtigung u.v.m.
7. **Surfmania mit brandaktuellen Seiten im Netz:** Toplinks, Newsticker, Treiberdatenbank u.v.m.
8. **Sofort-Start in Nullkommanix:** www.sofort-start.de eingeben, online anmelden und profimäßig lossurfen.

Kennziffer: 015118W

1&1 Internet.*profi*

* Nutzungsunabhängige Tagespauschale; Sie zahlen 1,– DM an jedem Tag eines Monats. Hinzu kommen die Telefongebühren für die Einwahl ins Internet (für alle Kunden der Deutschen Telekom AG zum günstigen Citytarif)

1888007

O.D.T.

Psygnosis überrascht mit einem faszinierenden Action-Adventure im Jules-Verne-Stil



Elegant schwingt sich Ike von dem Stahlträger auf die Plattform



Mit den Wesen, die den seltsamen Turm bevölkern, ist nicht zu spaßen



Diese kranähnlichen Gebilde müssen erst in die richtige Position gebracht werden

Eine tödliche Epidemie rafft die Bewohner der Stadt Calli dahin. Die Mediziner sind ratlos, und ein Gegenmittel ist nicht zur Hand. Die letzte Hoffnung scheinen die heilenden Kräfte einer ominösen grünen Perle zu sein. Captain Lamat bricht zusammen mit einer erfahrenen Crew in seinem Luftschiff Nautiflyus auf, um dieses Objekt zu bergen. Die Suche ist von Erfolg gekrönt und die glücklichen Finder treten mit der Perle im Gepäck die Heimreise an. Auf dem Rückflug über unerforschtes Gebiet gerät das Schiff jedoch in ein seltsames Kraftfeld. Der Absturz ist unvermeidlich und die Nautiflyus landet unsanft direkt auf einem mysteriösen Turm. Während der Rest der Mannschaft versucht, das arg beschädigte Fortbewegungsmittel zu reparieren, beauftragt Captain Lamat den Spieler, Gas für den Ballon zu finden. Kurz nachdem Ihr Euch ein wenig umgesehen habt, wird auch noch Captain Lamat, der als einzigster bei der Nautiflyus zurückgeblieben ist, gekidnappt. Jetzt müßt Ihr nicht nur nach Gas fahnden, sondern zudem die Einzelteile des zerbrochenen Kontainers sicherstellen, in dem die grüne Perle aufbewahrt wurde. Deshalb dringt Ihr nun immer tiefer in das merkwürdige Bauwerk ein und erkundet eine obskure Örtlichkeit nach der anderen.

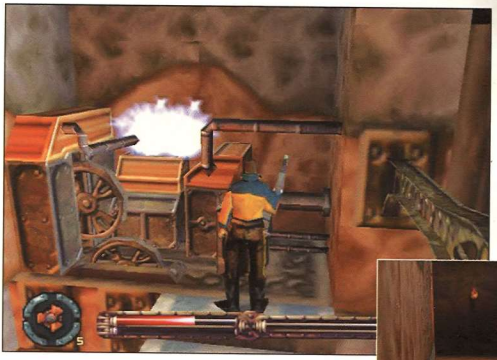


Raketen helfen, diesen Big Boss klein zu kriegen, doch wo ist der Raketenwerfer?

Vor dem Start

Bevor Ihr Euch ins eigentliche Abenteuer stürzen könnt, müßt Ihr Euch den Protagonisten aussuchen, mit dem Ihr Euch in das ungastliche Gemäuer wagt. Insgesamt vier Charaktere, deren Fähigkeiten jeweils unterschiedlich stark ausgebildet sind, stehen Euch diesbezüglich zur Verfügung. Entweder bestreitet Ihr „O.D.T." mit Lieutenant Ike Hawkins, einem Hitzkopf mit brillanten Schießkünsten, übernehmt die Kontrolle über die rothaarige Kartographin Julia Chase, dirigiert den Magier Solaar, seines Zeichens ein ehemaliges Mitglied der Magi von Tonantzin, den sechs Hütern der Perle, oder Ihr geht mit dem bärenstarken, dafür aber spirituell unbegabten Chefingenieur Maxx Havoc auf Entdeckungsreise.

Tausend Wege, um zu sterben



Apperaturen müssen in Gang gesetzt werden, damit unser Held in weitere Bereiche vordringen kann



Über die gläsernen Gänge erreichen wir eine wichtige Örtlichkeit



Dieser dürre Kerl hat aber einen mächtigen Schießprügel in der Hand...



Hier wartet eine kleine Kletterpartie auf uns

Ein phantastisches Abenteuer

Habt Ihr Euch für einen Charkter entschieden, führt Euch das Spielgeschehen von der Spitze des Turms durch diverse Locations wie Fabrik, Gefängniskomplex oder Gärten bis in einen Tempel. Während Ihr die verzweigten, stellenweise sogar labyrinthartig angelegten Regionen durchkämmt, solltet Ihr auf jeden Eurer Schritte achten. Eine falsche Bewegung endet nämlich nur allzu oft mit dem Verlust eines Lebens. So müßt Ihr unter anderem an Holzpfosten über gähnende Abgründe entlanghangeln, auf sich bewegenden Plattformen brodelnde Lavaseen überqueren, mit Holzpflöcken gespickte Fallgruben umgehen, Euch durch eine Reihe von wild kreisenden Rotorblättern hindurchschlängeln sowie des öfteren todesmutige Sprünge ausführen. Weitere Gemeinheiten entpuppen sich unter anderem in Form von morschen Holztreppen und brüchigen Steinplatten, die plötzlich unter dem Gewicht Eurer Spielfigur, die Ihr im „Tomb Raider"-Stil via Third-Person-Perspektive durch die Level steuert, zusammenbrechen. Damit Ihr überhaupt in der Lage seid, all diese Gefahren und heimtückischen Fallen zu meistern, verfügt Euer Charakter über außerordentlich sportive Fähigkeiten. Ducken, Kriechen, sich zur Seite hin abrollen, sich an Mauervorsprüngen festklammern und hochziehen und von einem Balken auf ein nahegelegenes Podest schwingen, gehören ebenso zu den Bewegungsabläufen wie das obligatorische Sprungvermögen. Schwimmen hat Euer Alter Ego allerdings nicht gelernt. Sollte deshalb der Held, beziehungsweise die Heldin, einmal im Wasser versinken, empfiehlt es sich, schnellstmöglich eine höhergelegene Region aufzusuchen oder mit Hilfe von gelegentlichen Hopsern nach Luft zu schnappen.



Der erste Endgegner ist schon ziemlich furchteinflößend

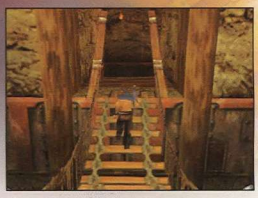


Außer der feindseligen Umgebung muß der Spieler des weiteren vor den überwiegend unfreundlichen Bewohnern des Turms auf der Hut sein. Monströse Geschöpfe mit noch monströseren Knarren, Gefängnisaufseher, zyklopische Tempel-Priester, die sich an verschiedene Plätze teleportieren können, Fledermäuse, Spinnen, Ratten





Von dem patrouillierenden Droiden sollte man sich fernhalten



Über eine Hängebrücke erreicht Ike Hawkins weitere Schauplätze



Der arme Kerl in dem Behälter muß befreit werden



Bei den kreisenden Rotorblättern ist exaktes Timing gefragt



Der Ausgang am Ende des Raumes ist durch Energiebarrieren versperrt



und eine Vielzahl von anderen, abartigen Unholden, bei denen die Entwickler ihrer überschäumenden Phantasie freien Lauf ließen, sind bestrebt, Euer Vorankommen zu vereiteln. Habt Ihr Euch mühsam durch eine Region gekämpft, stellt sich Euch am Ende noch ein besonders robuster Endgegner in den Weg, mit dem Ihr Euch duellieren dürft. Neben organischen Mordbuben warten auch mechanische Gefahrenquellen, darunter Selbstschußanlagen, die Euch mit Lasersalven beharken oder patrouillierende Droiden, die auf alles feuern, was sich innerhalb ihrer Sensoren bewegt, auf eine Gelegenheit, Euch ins Jenseits zu schicken.



Um von einem Sektor in den nächsten zu gelangen, müßt Ihr in gewohnter Weise in den Räumlichkeiten nach Hebelmechanismen fahnden, durch deren Betätigung der Zugang zu weiteren Arealen ermöglicht wird, und zudem diverse Gegenstände wie Schlüssel einsammeln, die in einer anderen Region Verwendung finden. Neben kleineren Rätseln bedarf es ferner auch der Interaktion mit Apparaturen oder ähnlichem. In dem Gefängniskomplex stöbert Ihr beispielsweise eine Programmkarte auf und steckt diese dann in den leeren Schlitz eines Roboters, damit der Automat für Euch die Absperrung zum nächsten Sektor entriegelt. Andernorts wollen erst Stahlkonstruktionen mittels Stellrädern in die richtige Position gebracht werden, damit man über diese Gebilde den Zugang zu einem neuen Abschnitt erreichen kann.

Inventar und Charakter-Management

Durch Druck auf die Tabulatortaste wird nicht nur das vom Fassungsvermögen her begrenzte Inventory aufgerufen, in dem die eingesackten Gegenstände abgelegt werden, sondern auch das Charakter-Management, ein kleines, von RPG-Titeln entliehenes Feature, mit dem die Programmierer dieses Action-Adventure versehen haben. Im Spielverlauf sammelt Euer Held nämlich „Erfahrung", die Ihr nach Belieben auf Attribute wie Umgang mit dem martialischen Gerät, Widerstandsfähigkeit und Magie verteilt und somit Eure Figur aufwertet. Erreicht Euer Recke eine bestimmte Erfahrungsstufe, könnt Ihr mit Hilfe von speziellen Power-Ups die Durchschlagskraft der vier Feuermodi Eurer Handfeuerwaffe bis ums Neunfache steigern oder Zaubersprüche, die als verschiedenfarbige Kristalle symbolisiert werden, „erlernen". Die magischen Fähigkeiten reichen von der Selbstheilung bis zum Heraufbeschwören eines Schutzschildes. Solche



Der Gefängniswächter will uns mit seinem Rohrstaberl verdreschen



Der Typ fügt uns mit den Energiestrahlen merklichen Schaden zu

Aktionen verbrauchen allerdings sogenanntes Mana, das ebenso wie zusätzliche Lebensenergie, Munition und sonstige Goodies wie Bomben oder Minen in irgendwelchen Ecken, Schränken, Fässern und Kisten lagert, oder eliminierten Widersachern abgenommen wird. Aufmerksame Zeitgenossen können obendrein geheime Durchgänge und Verstecke aufspüren, um das Inventory mit nützlichen Items aufzustocken.

Präsentation mit Flair

Vor Beginn eines Szenarios erzählen FMV-Sequenzen einen weiteren Handlungsstrang, der sich paralell zu Euren Abenteuern in dem suspekten Gemäuer entwickelt. In den Videos, die viel zur Hintergrundstory des Spiels beitragen, berichtet Captain Lamat von den Ereignissen, die ihm während Euer Abwesenheit widerfahren.

Auf die offensichtliche Inspirationsquelle, die phantastisch-abenteuerlichen Geschichten von Jules Verne (20 000 Meilen unter dem Meer), deutet nicht nur der Name des Luftschiffs – „Nautiflyus" – hin. Auch der generelle Stil von „O.D.T.", vor allem aber das Leveldesign mitsamt den verrosteten Stahlbauten entspricht dem Interieur, wie man es aus den nach den Erzählungen des Franzosen entstandenen Celluloid-Adaptionen kennt. Lichteffekte, wenn ein Raum zum Beispiel durch den flackernden Schein von Fackeln erhellt wird, Lens Flares sowie durchsichtige Wasseroberflächen und Glasscheiben garnieren zudem die stimmige Optik. Für eine unheimliche Spielatmosphäre sorgt zuweilen der hervorragende Ambient-Soundtrack, der das Geschehen mit stellenweise recht bedrohlichen Geräuschkulissen unterlegt. Einzig den Polygon-Charakteren hätten jedoch ein paar zusätzliche grafische Feinheiten spendiert werden können. Dieses Manko fällt aber aufgrund der flüssigen, per Motion-Capture-Technik realisierten Bewegungsabläufe nicht weiter ins Gewicht.

Falls Euer PC noch nicht mit einer 3D-Beschleunigerkarte (3Dfx oder AGP) ausgerüstet sein sollte, kann „O.D.T." auch im Software-Modus gespielt werden. Allerdings müßt Ihr dabei erwartungsgemäß trotz vergleichbarer Auflösung eine schwächere Grafik in Kauf nehmen.

Übrigens: Die Abkürzung „O.D.T." steht für „(Escape) Or Die Trying" – man kann demnach die Company nicht nur zu diesem herausragenden Produkt beglückwünschen, sondern auch dazu, daß sie sich für die drei unverfänglicheren Buchstaben als Titel entschieden hat. *cis*



Ob auf diesem Altar auch Menschenopfer dargebracht werden?



Hinter diesem hübschen Fenster gibt es etwas zu entdecken



Chris Peller

SUPER Bravo Psygnosis! Endlich gibt es mit „O.D.T." eine ernsthafte Alternative zu den Abenteuern einer Lara Croft. Die leicht unheimliche Atmosphäre spiegelt das Leveldesign mitsamt den stilvollen Texturen und den stimmigen Lichteffekten hervorragend wieder. Verstärkt wird dieses Ambiente noch durch die unheilschwangeren Audio-Tracks, die das angedunkelte Flair mit eindringlichen Soundcollagen abrunden. Sowohl manche Gegner als auch die eigene Spielfigur sehen zwar etwas klobig aus, wurden dafür aber recht ordentlich animiert. Eine weitere Zutat, nämlich das Charakter-Management, inklusive dem Erlernen und Anwenden von Zauberspüchen, verleiht dem Programm das gewisse Etwas. In „O.D.T" gilt es recht umfangreiche Areale zu durchforsten, eine Menge Gegenstände zu entdecken, viele Monster zu eliminieren und unzählige Geschicklichkeitsprüfungen zu absolvieren. Mehr Spieltiefe kann man sich eigentlich gar nicht wünschen und deswegen übersieht man auch großzügig den einen oder anderen Grafikbug – auch Lara ist ja nicht fehlerfrei.

Name:	O.D.T.
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Psygnosis
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P133, 24 MB, 4x CD

Empfohlen
P200, 32 MB, 4x CD, ca. 160 MB HDD, 3D-Karte

Grafik 78%
Sound 79%
Spielspaß

Solo	Multi
86%	-%

V2000

Die Neuauflage eines Klassikers

Normalerweise ist es für einen stolzen Computerbesitzer der Alptraum schlechthin, wenn sich ein Virus ausgerechnet seinen CPU-Boliden als Heimat aussucht. Vor zehn Jahren tobte jedoch durchaus gewollt eine andere Art von Virus auf so manchem Heimcomputer: Ursprünglich als „Zarch" für den Archimedes entwickelt, mußten Zocker in einer Art Luftkissengleiter Aliens eliminieren, die die Welt mit einem rotfarbenen Virus verseuchen wollten. Das Spiel vom „Elite"-Schöpfer David Braben wurde später auch für den Amiga und den Atari ST konvertiert und erhielt den Titel „Virus". Gerade noch vor dem Eintritt in ein neues Millenium griff Altmeister Braben dieses betagte Spielprinzip wieder auf und präsentiert mit „V2000" grafisch zeitgemäß und mit neuen Ideen gewürzt das Remake des Game-Oldies.

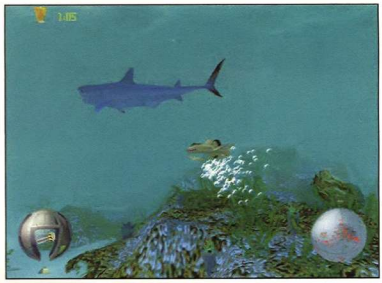


In unserer Basis herrscht eifrige Betriebsamkeit



Ein mutierter Käfer stürmt die Burg

Wieder breitet sich der außerirdische Virus auf der Erde aus und läßt Lebewesen (Spinnen, Käfer, Wespen, Tausendfüßler etc.) zu erstaunlicher Größe mutieren. Um zu verhindern, daß eine Location vollständig in den Besitz der Aliens gelangt, muß der Spieler, abermals in einem Luftkissengleiter unterwegs, in den zahlreichen Leveln jeweils sämtliche infizierte Geschöpfe ausschalten und anschließend das Nest vernichten – schafft er dies in einer bestimmten Zeitspanne, bekommt er eine Auszeichnung (bei fünf Awards winkt im übrigen ein Extraleben). Außerdem gilt es, die Bewohner einer Region davor zu bewahren, den feindlichen Kreaturen zum Opfer zu fallen. Die Einheimischen könnt Ihr auch an Bord Eures Schiffes beamen und bei Eurer Basis absetzen, wo sie in Wissenschaftler umgewandelt werden und in der Fabrik nach neuen Waffentechnologien oder anderen Power-Ups (z.B. eine Vergrößerung des Laderaums) forschen. Davon abgesehen, lassen sich solche wertvollen Ausrüstungsgegenstände auch in der jeweiligen Szenerie entdecken. So könnt Ihr Euer Fluggefährt mit Flammenwerfer, Plasmakanone, Raketen, verschiedenen Bomben, Granaten und weiteren Verteidigungswerkzeugen bestücken und auf hilfreiche Items wie Ballast, der es Euch ermöglicht in Gewässer hinabzutauchen, Schutzschilde, ein Robotfahrzeug, das verseuchte Areale mit Gegengift besprüht, oder diverse Geschütze zurückgreifen. Je weiter der Spielverlauf voranschreitet, desto mehr Utensilien dürft Ihr Euer Eigen nennen. Gelingt es Euch nicht, eine Region von dem Virus zu befreien, stürzt diese Welt in Dunkelheit und Ihr müßt erst alle Gegner und die Brutstätte vernichten, bevor Ihr einen erneuten Anlauf unternehmen könnt, um die Mission doch noch erfolgreich abzuschließen. *cis*



Die Unterwasser-Level sind wirklich schön – und wer hat schon Angst vorm weißen Hai?



Chris Peller

GUT

Was oberflächlich wie ein recht simpel gestricktes Ballerspiel aussieht, offenbart bei näherer Betrachtung doch überraschend viel Einfallsreichtum. Nicht jede Waffe zeigt bei den Feinden die gewünschte Wirkung, so daß man mitunter erst ausprobieren muß, mit welchem Gerät einer Kreatur der Garaus gemacht werden kann. In der Colorado-Welt ist es sogar möglich, durch das Zerstören eines bestimmten Felsbrockens quasi das Wasser abzulassen, damit man das herumwuselnde Getier besser beharken kann. Auch das Feature mit den Einwohnern, die man an Bord teleportiert und dann in der eigenen Basis nach neuen Technologien forschen läßt, ist ein geniales Spielelement. Die extrem gewöhnungsbedürftige Steuerung des Kampfgefährtes inklusive seiner beiden Flugmodi ist die eigentliche Schwäche von „V2000", da sie doch einiges an Übung erfordert und deshalb ein schneller Einstieg in das Spiel verwehrt bleibt. Hat man diese Hürde erst einmal genommen, besitzt „V2000" jedoch durchaus Suchtpotential.

Name:	V2000
Genre:	Action
Hersteller:	Grolier
	Interactive/Ubi Soft
Schwierigkeit:	ansteigend
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Maus, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 8 Spieler, Seriell, Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderung
P120, 16 MB RAM, 2x CD, 10 MB HDD

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 4x CD, 3D-Karte

Grafik **78%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	80%

Galaxis Futura



GUT

In unseren politikmüden Zeiten tut ein bißchen Selbstverarschung immer gut. Und Captain Gysi schafft es erneut, ein wenig Spaß in das sonst so staubtrockene Bonn-Imperium zu bringen. Das Spiel ist schnell durchgezockt, aber das ist in Ordnung für den kleinen Scherz zwischendurch. Wer aber dennoch festhängt, findet auf der Burns-Webseite einen kompletten Walkthrough.

Name .....**.Captain Gysi –**
.....Galaxis Futura
Genre: .....Adventure
Hersteller: ..Burns Software
Spieler: 1
Multiplayer .....–

Mindestanforderung
P133, 32MB, 8x-Laufwerk, SVGA

Grafik 58%
Sound 55%
Spielspaß

Solo	Multi
67%	-%

Captain Gysis zweiter Ausflug ins politische Adventure scheint ihm bei der Bundestagswahl ja ein paar Prozentpunkte eingebracht zu haben. Nachdem er sich bereits in Teil 1 mit Commander Kohl auf dem Raumschiff Bonn angelegt hatte, wird er als Einstieg in sein neuestes Abenteuer auf einem düstren Planeten ausgesetzt, während sich das Mutterschiff auf direktem Kurs auf ein schwarzes Loch zu bewegt. Nun ja, mit dem „schwarzen" Loch ist das ja nun wohl nichts mehr...



Der Bart ist ab, aber nur für Hierse

Gab es den Vorgänger noch als Shareware-Version, kommt Galaxis Futura nun in einer großen, bunten Box, allerdings zum (sozialistischen?) Sparpreis von knapp 40 Euros, äh, Mark. Nun liegt alles in den Händen des bebrillten und in seinem blauen Gummi-Actionsuit leicht drallen Captain Gysi. So muß er mit einigen merkwürdigen Gestalten auf einem Planeten palavern was das Zeug hält, und eine um die andere schräge Situation mit stoischer Ruhe bewältigen. Als eifriger Helfer steht ihm wieder Kollege Kinkelstein zur Seite, ein Steinbrocken mit Füßen, Hut und Brille, der Hüter des Inventars (solange keiner fragt, wo dieser „Fels in der Brandung" seine ganzen Sachen verstauen will). Polit-Prominenz wird erneut in vielen durchgeknallten Charakteren erscheinen, so z.B. die vollbusige Laura Nolte oder die „space-ige" Angie (Merkel, wie sie im richtigen Leben heißt). Mehr Probleme hat da Zwerg Hierse, dem sein Bart Wolfgang entflohen ist. Dieser will aber nur zu dem alten Laberkeks zurückkehren, nachdem er vom Captain rosa eingefärbt wurde, und so für ein weiteres Puzzlesteinchen auf dem Weg in eine neue Welt der Politikgeschichte sorgt.

ts

WARUM wenden 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

Lösungshefte 9,90

CD Rom Spiele:

10). Airborne [9-98]	DA	84,90	Charthuster	DV	49,90
5 th Element [9-98]	DV	61,90	Civilization 2-Ult.Classic	DV	66,90
688i Hunter Killer	DV	75,90	Civilization Call to Power*		77,90
Abe's Exodus [2-99]		74,90	Close Combat 2.0	DV	85,90
ACM.1918 [2-99]	DA	74,90	Clusda 2 *	DV	61,90
Adrenix	DV	67,90	Colin MCRae Rally *	DV	74,90
Age of Empire	**DV**	**84,90**	Comanche 3.0 Gold *	DV	74,90
- Expansion Pack *	DV	61,90	Combat Flightsimulator*	DV	97,90
- neue Epoche 1+2 *	DV	34,90	Commandos	DV	79,90
- neue Epoche 2 *	**DV**	**24,90**	Conflict: Freespace	DV	75,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	- Mission [9-98]	DA	35,90
- germanische Offensive	DV	24,90	Corp Wars [9-98]	DV	62,90
Age of Empires 2 [1-99]	DV	i.V.	Creatures 2 [9-98]	DV	67,90
Airline Tycoon [10-98]	DV	72,90	Crime Killer	DA	71,90
Alien Earth	DA	67,90	Cromagnon-Wege d...	DV	72,90
Alien Intelligence [9-98]	DV	69,90	**Daikatana [10-98]**	**DV**	**78,90**
Alpha Centauri [?]	DV	76,90	Dark Vengeance *		74,90
Anno 1602	DV	71,90	Deathtrap Dungeon	DV	78,90
- neue Insel, neue Abent.		33,90	Deer Stalker	DA	54,90
- Pirates Isle	DV	25,90	D. Industrie Gigant Gold	DV	62,90
Anstoss 2 Gold Ed.	**DV**	**59,90**	Descent 3 [12-98]		i.V.
- Verlängerung	DV	28,90	Diablo	DA	29,90
Apache/Havoc [11-98]	DA	76,90	Diablo 2 [99]		i.V.
Army Men	DA	73,90	Diablo Hellfire	DA	35,90
Art of War Vol. 1	DA	72,90	Die by the Sword - Miss.	DA	35,90
Asghan [10-98]	DV	73,90	Die Siedler 2 Gold Ed.	DV	61,90
Asteroids 3D [11-98]	DA	58,90	**Die Siedler 3 ***	**DV**	**69,90**
Autobahn Raser	DV	53,90	Die Versuchung	DV	73,90
Axis & Allies [10-98]	DA	72,90	Dominion Storm a.Gift 3	DV	69,90
Babylon 5 Guided.Tour	DA	24,90	Drakan [2-99]	DA	83,90
Baldurs Gate *	**DV**	**76,90**	Drakyan	DA	71,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	DSA 1-3 Nordland Tril.	DV	37,90
Barrage [10-98]		52,90	DSF Fernsehturm. '98	DV	39,90
Baseball 2000 [10-98]	DA	60,90	**Dune 2000**	**DV**	**74,90**
Battle Arena: Toshinden	DV	67,90	Dune 2000	EV	69,90
Battlegate [10-98]	DA	73,90	Dungeon Keeper		i.V.
Big Air [11-98]	DV	76,90	- Mächte d. Finsternis *	DA	27,90
Bising 2 [10-98]	DV	67,90	Dungeon Keeper 2 [?]		82,90
Billiard Nights [9-98]	DA	67,90	Dynasty General [?]		i.V.
Bio Freaks [10-98]	DA	74,90	Earthworm Jim 3D *	DV	74,90
Black Dahlia [10-98]	DV	71,90	Eastern Front Mission 1 *	DA	26,90
Buggy [10-98]	DV	74,90	Eliminator [1-99]	DA	72,90
Bundesliga 99 - Fußb.M.	DV	76,90	Emergency (Ropware)	DV	59,90
Bundesliga Manager 98	DV	79,90	Enemy Zero [11-98]	DV	79,90
Byzantine [11-98]	DA	74,90	European Air War *	DV	59,90
C+C 2 - Vergeltungsschl.	DV	27,90	Expert Pool [1-99]	DA	72,90
C+C 3: Tiberium Sun *	**DV**	**92,90**	Extreme G 2 [12-98]	DA	79,90
C+C 3: Tiberian Sun [?]	EV	i.V.	F-15 (Jane's)	DV	73,90
Caesar 3 [10-98]	DV	78,90	F-16 Agressor [9-98]	DV	73,90
Caesar Gold Edition	DV	38,90	F-22 ADF Red Sea Op.	DV	33,90
Caesars Fantasy Slots *	DA	5,90	**F1 Racing Sim. 2 ***	**DV**	**79,90**
Carmageddon 2 *	EV	79,90	Falcon 4.0 [10-98]	DV	71,90
Carmageddon Max Pack			Fallout	DV	72,90
- Fahr zur Hölle	DV	49,90	Fallout 2 [11-98]	DV	79,90
Castrol Honda Superbike	DV	73,90	Fields of Fire	DA	72,90
Centipede [11-98]		73,90	**Fifa '99 [11-98]**	**DV**	**82,90**
Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	74,90			
Fighter Pilot [10-98]	DV	51,90			
Fighter Squadron *		74,90			
Final Fantasy VII	DV	79,90			
Flight Simulator 98	DV	105,00			
- German Airports 2		52,90			
Formel 1 '97	DV	76,90			
Forsaken	DV	75,90			
Frankreich 98 WM	DV	i.V.			
Gabriel Knight 3 *	DV	i.V.			
Gab. Knight Anthology *	DV	37,90			
Game, Net & Match	DV	56,90			
Gangsters [11-98]	DV	82,90			
Genetic Evolution [9-98]	DA	79,90			
Get Medieval	DA	73,90			
Global Domination *	DA	72,90			
Gold Games 3 *	**DV**	**55,90**			
Grand Prix 500cc *	**DV**	**72,90**			
Grand Prix Legends*	**DV**	**78,90**			
Grand Theft Auto	DV	61,90			
Grim Fandango *	DV	73,90			
H.E.D.Z. [9-98]	DV	71,90			
Halflife [10-98]	DV	73,90			
Halflife [10-98]	EV	81,90			
Hattrick Wins	DV	71,90			
Heart of Darkness	EV	67,90			
Heavy Gear 2 [11-98]	DV	78,90			
Heretic 2 [11-98]	EV	78,90			
Hesperian Wars [9-98]	DV	72,90			
Hexplore	DA	71,90			
Homeworld [12-98]	DV	i.V.			
Hordes [18.12.98]	DV	81,90			
Hugo Gold *	DV	43,90			
IF/A-18 E Carrier Str. *	**DV**	**73,90**			
Incoming	DV	85,90			
Incubation - Mission	DV	33,90			
Indiana Jones 5 [99]		i.V.			
Int. Football '98 [9-98]	DV	67,90			
Intervention [11-98]	DV	77,90			
Israel Air Force [10-98]	DV	72,90			
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 Madden NFL '99 *	DA	76,90			
KKND 2 - Krossfire	DV	59,90			
Knights+ Merchants	**DV**	**65,90**			
Lands of Lore 3 [2-99]	DV	79,90			
Larry's Casino	DV	48,90			
Lieth [10-98]	DA	74,90			
Links LS '98	DA	77,90			
- Kurs Kollection 4	DV	57,90			
Links LS '99 [11-98]	EV	83,90			
LMK - Lady, Mage.. *		i.V.			

tOp tiTel

Anno neue Inseln...*	**33,90**
AoE. Expans.Pack*	**61,90**
Jagged Alliance 2 *	**72,90**
Shogo *	**81,90**
Grand Prix Legends*	**78,90**
SIN *	**75,90**
Halflife *	**78,90**
3D Ego Shooter auf Anfrage!	

Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Sidewinder Freestyle Pro	125,00
Sidewinder- Force Feedback Wheel	369,00
Thrustmaster F1 Sprint Wheel	119,00
Diamond Monster 3D	179,00
Diamond Monster II 12 MB	429,00
Maxi Gamer Phoenix AGP oder PCI	293,00

LoW BudGet

Battlezone	DV	26,90	Need for Speed 2 Spec.	DV	32,90
Bleifuss 2	DV	28,90	North & South		9,90
Bleifuss Fun	DV	25,90	Outlaws	DV	37,90
Carmag.-Fahr zur Hölle	DV	26,90	Pandemonium 2 *	DV	33,90
Civilization 2	DV	39,90	Panzer General 3D	DV	39,90
Civilization 2 Multipl. *	DV	39,90	Phantasmagoria 1	DV	29,90
Dark Reign	DV	22,90	POD Gold	DV	24,90
Destruction Derby 2	DV	26,90	Privateer 2: Darkening	DA	29,90
Double Manixer *	DV	37,90	Pro Pinb.I-Time Shock *	DA	35,90
F1 Racing Simulation	DV	39,90	Redline Racer *	DA	33,90
Floyd	DV	35,90	Resident Evil 1	DV	27,90
Gabriel Knight 2	DV	33,90	Schlechtfahrt	DV	29,90
Sex 3D *	DV	34,90	Shadow of the Empire	DA	37,90
Heavy Gear	DV	26,90	Sub Culture	DV	27,90
Hexen 2	DA	29,90	Syndicate Wars	DV	29,90
I-War	DV	34,90	Theme Hospital	DV	32,90
Incubation	DV	29,90	TOCA Touring Car Ch.	DA	35,90
Kyrandia 3 *	DV	16,90	Tomb Raider Dic. Cut	DV	42,90
Larry 7	DV	38,90	Total Annihilation	DV	47,90
Little Big Adventure 2	DV	32,90	Uprising	DV	27,90
Lost Eden *	DV	16,90	Wet - The Sexy Empire	DV	42,90
Master of Orion 2	DV	25,00	Wing Commander 4	DV	37,90
Mechwarrior 2 *	DV	26,90	Zork: Grafinquisitor	DV	26,90

PSX: Konsole 245,- N64: Konsole 249,-

Tekken 3	89,90	F1 World Grand Prix	84,90
Formel 1 '98 *	92,90	Mission Impossible	96,90
Multimorn Set	29,90	Off Road Challenge	123,90

CD Rom Spiele:

Löwenzahn 2	DV	41,90	Rayman 2 [1-99]	DV	73,90
Lode Runner 2 [9-98]	DA	71,90	Reah	DV	73,90
Lords of Magic	DV	66,90	Rebel Moon Revolution *		69,90
- AddOn [10-98]	DV	27,90	Rebellion	DV	72,90
Lords Royal Edition	DV	68,90	Red Baron 2	DV	65,90
Lula Inside	DV	29,90	Redline [11-98]	DV	71,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90	Rent a Hero [11-98]	DV	75,90
Machines [12-98]		i.V.	Requiem [12-98]	DA	74,90
Mad Trax [10-98]	DA	74,90	Revenge of Arcade *	DV	73,90
Malkari [1-99]	DA	73,90	Ring v. Helden+Göttern*	DV	77,90
Mana:Der Weg der sch.*		73,90	Riverworld [10-98]	DV	75,90
Manhatten [10-98]	DV	71,90	S.C.A.R.S. [10-98]	DA	61,90
MAX 2	DV	75,90	SAGA - Age o.t. Vikings*	DV	77,90
Mayday	DV	71,90	Scullcaps [10-98]	DV	46,90
Mechcommander	**DV**	**67,90**	**Shogo [10-98]**	**DA**	**81,90**
Mechwarrior 3 [?]	DA	i.V.	Sierra - Pro Pilot	DV	75,90
Messiah [2-99]		i.V.	Sim City 3000 [11-98]	DV	82,90
Metro-Police [10-98]	DV	73,90	**SIN [11-98]**	**DV**	**75,90**
MIA [9-98]	**DA**	**69,90**	**SIN [10-98]**	**EV**	**81,90**
Might + Magic 6	DV	71,90	Soldiers at War	DV	69,90
Monkey Island 3	DV	82,90	Sonic R [9-98]	DA	53,90
Moto Racer 2 [11-98]	DV	76,90	Space Circus [11-98]		i.V.
Motocrossmadness	DV	84,90	Spearhead [10-98]	DV	73,90
Myst - Jubiläums Edition	DV	39,90	Spec Ops: Rangers Ass.	DV	67,90
Mystery Islands [?]	DV	65,90	Spiel des Lebens *	DV	61,90
NAM (3D Shooter)	US	79,90	Sports TV Boxing *	DV	65,90
NBA '98 *	DV	72,90	StarTrek Klingon Honor*	DV	59,90
NBA Live '99 *	**DV**	**76,90**	- Secret o.Vulcan Fury *		i.V.
Need for Speed 3	**DV**	**74,90**	Star Wars: Force Com. *		i.V.
Newman Haas Racing *	DV	73,90	**Starcraft**	**DV**	**81,90**
NFL Blitz [10-98]	DA	73,90	**- Broodwar [10-98]**	**DV**	**36,90**
NFL Quarterback '99 *	DA	60,90	- Insurrection	DV	28,90
NHL '98	DV	72,90	- ScumCraft	DV	26,90
NHL '99 [9-98]	DV	74,90	Stratego [10-98]	DV	61,90
Nice 2 [10-98]	**DV**	**72,90**	Stronghere	DV	73,90
Nightlong - Union City *		72,90	Superbike World Ch.*	DA	73,90
Nightmare Creatures	EV	59,90	Team Apache	DV	66,90
O.D.T. [11-98]	DA	78,90	Tellurian Defence *	DA	73,90
Off Road Challenge *		68,90	Test Drive 4x4 [11-98]	DV	76,90
Outcast [11-98]		i.V.	Test Drive 5 [11-98]	DV	76,90
Panzer Commander	DV	66,90	Tex Murphy Overseer	DV	46,90
Pinball Arcade [12-98]	DA	63,90	The House of the Dead	DV	67,90
Pizza Syndicate [11-98]	DV	68,90	Theatre of Pain [9-98]	DV	71,90
Police Quest Swat 2	DV	66,90	Tides of War [9-98]	DV	71,90
Populous 3: Schöpfung*	DV	82,90	Tiger Woods '99 *	DV	82,90
Power Chess 2.0 *	DV	79,90	Tomb Raider 2	DV	78,90
Premier Manager '99*	DV	74,90	Tomb Raider 2 - AddOn	DV	23,90
Prey [10-98]		i.V.	**Tomb Raider 3 ***	**DV**	**87,90**
Pro 18: World Tour Golf*	DA	77,90	Tonic Trouble [11-98]	DA	73,90
Prof. Sports Car Racing*	DA	73,90	**Total Annihilation**		
Project Airos	DA	73,90	- Battle Tactics	DV	33,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	- Kingdoms [3-99]		81,90
Rage of Mages *	DA	85,90	- Core Offensive	DV	37,90
Railroad Tycoon 2 [?]		i.V.	- Mega Pack	DV	61,90
Rainbow 6 [9-98]	US	76,90	Trespasser [3-99]		i.V.
Rally Generation *	DV	73,90	Tribal Rage	DA	72,90

Tunguska [12-98]	DA	74,90	
Turok 2 [12-98]	**DV**	**79,90**	
Twisted Metal 2 [?]		i.V.	
Ultima 9 [12-98]		i.V.	
Ultima Ascension [?]	DV	65,90	
Ultima Online		**52,90**	
Unreal	DV	77,90	
Unreal	EV	79,90	
- Unreality	DA	24,90	
- Developer Levels *		35,90	
- Level Editor *		35,90	
Urban Assault	DV	82,90	
V 2000 [10-98]	DV	72,90	
V-Rally [9-98]	DV	71,90	
Vangers [10-98]	DA	73,90	
VIVA Football [11-98]		73,90	
Wall Street Tycoon *	DA	73,90	
War Games	DV	74,90	
War of the Worlds *	DV	81,90	
Warlords 3 - Darklords	DV	39,90	
Wartorn [9-98]		i.V.	
Wet Attack [11-98]	**DV**	**85,90**	
Wild Metal Country *	DV	74,90	
Wing Commander 5	DV	72,90	
Gold [10-98]	DV	76,90	
Wizardry 8 [2-99 *]		i.V.	
World Football Man.*	DA	73,90	
World War 2 Fighters *	DV	76,90	
Worldmanager 98 *		73,90	
Worms 2	DV	39,90	
X-Com Interceptor	DV	65,90	
X-Files: The Game	DV	76,90	
X-Wing vs. Tiethjter	DV	79,90	
Youngblood [10-98]	DA	80,90	
Zeus	DV	49,90	
ZZAP [10-98]	DV	39,90	

Hardware

Gravis Gamepad xTerminator		96,90
Sidewinder - Gamepad		69,90
- Freestyle Pro + MotoCross		125,00
- Force Feedback pro		249,00
- Force Feedback pro USB		265,00
- Precision Pro USB		118,00
Saitek PC-Dash		124,00
Soundblaster 16 Value		65,00
Soundblaster AWE 64 Val.		125,00
Diamond Viper PCI/AGP je		159,00
Creative L. 3D-Bl. 12MB		429,00
Maxi Gamer 3D 2 -12MB		499,00
CD - Rahlinge	ab	2,70

SAMMLUNGEN

Best of Sierra *		46,90
Gold Games 3 *		55,90
Role Play Game Comp.		59,90
Silver Games 1		34,90
Total Heaven 2		69,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

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

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

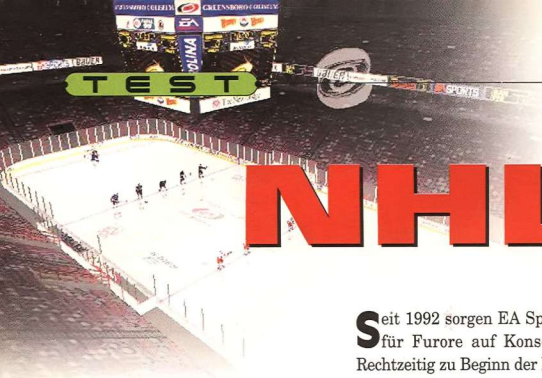
Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

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

ADDY Lernsoftware je 67,90

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

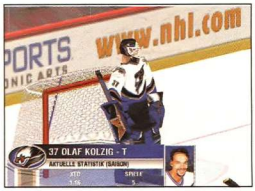


NHL 99

Die heißesten Kufen des Jahres

Seit 1992 sorgen EA Sports' Eishockey-Spiele für Furore auf Konsolen wie Computern. Rechtzeitig zu Beginn der kalten Jahreszeit dürft Ihr nun wieder in die Schlittschuhe schlüpfen und Euch einen Spitzenplatz in der nordamerikanischen Eishockeyliga erkämpfen.

Dank Lizenz sind auch in der Neuauflage wieder alle originalen Teams und Spieler der NHL vertreten. In umfangreichen Statistiken bekommt Ihr sämtliche Daten der Saison 97/98 geboten, zusätzlich könnt Ihr 18 internationale Mannschaften – von Tschechien bis Deutschland – aufs Eis führen. Wer mit der Datenfülle nichts anfangen kann oder will, darf ohne Umwege über eine Quickstartfunktion in das actionreiche Geschehen auf dem Eis einsteigen. Auf Dauer fesselnder ist es natürlich, ein Team innerhalb einer Saison auf die vorderen Plätze zu bringen. Zwischen den Begegnungen dürft Ihr dann auch etwas Trainer- und Managerarbeit wie Spielertransfers, Neuverpflichtungen oder Umstellen der Mannschaftsreihen erledigen. Wenn Euch die reguläre Saison zu lange dauert, könnt Ihr auch gleich direkt in die Playoffs einsteigen oder in einem selbstgestalteten Turnier um die Goldmedaille kämpfen.

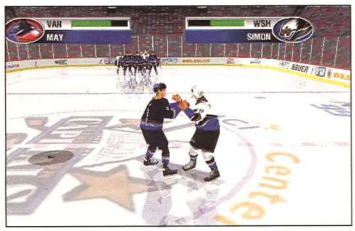


Kamerazooms und Spielerstatistiken würzen das Match



Star-Spieler: Taucht der Stern auf, ist ein Spezialschuß möglich

An der Steuerung der gut gepolsterten Schlittschuhläufer hat sich seit NHL 98 nicht viel geändert. Ob Passen, Schießen, Hakeln oder Bodycheck, Feldspieler wie Torhüter lassen sich exakt kontrollieren, ohne daß Ihr zu viele Tastenbelegungen auswendig lernen müßtet. Gehen Eure Spieler zu aggressiv gegen gegnerische Hitzköpfe vor, bekommt Ihr für die folgende Massenprügelei durch eine Reihe Befehle vom Verhöhnen bis zur kurzen Geraden schlagkräftige Argumente in die Hand. Auch der Reihenwechsel und eine Änderung der Taktik lassen sich während der Partie via Knopfdruck durchführen. Neu eingeführt wurde ein Powerbalken, mit dem Ihr die Schlagkraft des Schusses bestimmt. Damit NHL-Neulinge nicht gleich zu Beginn scheitern, hat EA Sports einen extrem leichten Anfängermodus eingebaut, der neben schnarchigen Gegnern auch einen größeren Puck bietet. Zudem lassen sich 18 verschiedene Spielzüge ausgiebig üben. Für Veteranen, die sich bereits von NHL 98 unterfordert fühlten, gibt es ein All-Star-Level, das noch etwas schwieriger als beim Vorgänger ist. Grafisch bietet EA Sports wieder mal feine 3D-Kost. Fünf NHL-Profis wurden verpflichtet, um den Polygonen via Motion-Capturing lebensechte Bewegungen beizubringen. Kamerafahrten durch die verschiedenen Stadien, schnelle Schnitte zwischen Wiederholung, Ersatzbank und Großaufnahmen einzelner Spieler und die Einblendung detaillierter Matchstatistiken schaffen überzeugende Fernsehatmosphäre. *sf*



Voll auf die 12: Auch Schlägereien werden kommentiert



Stephan Freundorfer

SUPER

Eigentlich wird es ja langsam ermüdend, Meinungskästen für die Spiele der FIFA- oder NHL-Reihe zu schreiben. Aber auch bei der 99er Version bleibt mir nichts anderes übrig, als in Lobeshymnen auszubrechen. Wie die Jahre zuvor kommt die Referenz in Sachen Eishockey aus Nordamerika, wie immer technisch brillant und spielerisch einwandfrei. Ob adrenalintreibende Zweikämpfe, spannende Torszenen, harte Bodychecks oder schnelle Konter, alles, was diesen Sport so rasant und attraktiv macht, bekommt Ihr in geballter Form geliefert. Bis auf einige eckige Polygone und ein paar Grafikfehler (manche Animationen sind etwas abgehackt) unterstützt die schmucke Optik den hervorragenden Gesamteindruck. Auch die Soundeffekte passen hervorragend zur Action auf dem Monitor. Einzig die lahmen Sprecherkommentare sind wie jeher mehr nervig als nützlich (das mag aber auch ein allgemeines Problem deutscher Sportberichterstattung sein). Fazit: Sportfans greifen zu, Sporthasser auch (damit sie mal merken, was Ihnen entgeht).

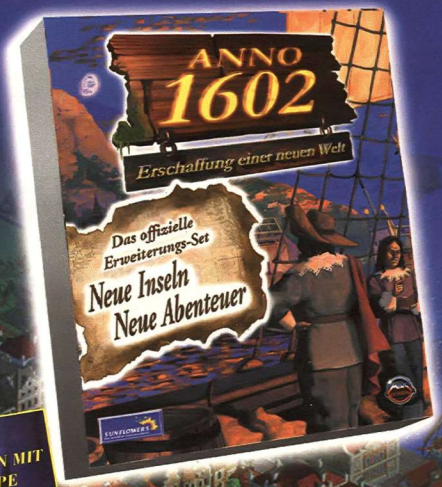
Name	NHL 99
Genre	Eishockey-Simulation
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Modem, IPX (bis 12)

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4x CD,
Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 8x CD, 3D-beschleunigte Grafikkarte, Gamepad

Grafik **88%**
Sound **83%**
Spielspaß

Solo	Multi
89%	91%

WENN IHRE WELT ZU KLEIN WIRD...



Mehr als 40 neue Szenarien für Einzel- und Mehrspieler

Über 300 neue und größere Inseln mit neuen Landschaftstypen

Benutzerfreundlicher Editor zum Erstellen eigener Inselwelten

Optimierter Computergegner in Bezug auf Taktik und Reaktionszeit

Erweiterter Kampfmodus

Noch mehr Details: neue Figuren, Zwischenereignisse, Cut Scenes

Neuer Soundtrack

INKLUSIVE BONUS-SZENARIEN MIT DER POPGRUPPE die PRINZEN

„Das Offizielle Erweiterungs-Set"

ab Ende Oktober

Published by

SUNFLOWERS
the world of entertainment

http://www.sunflowers.de

*voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

Developed by

Distributed by

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

http://www.infogrames.de

Nightlong

Wir schreiben das Jahr 2099: Ein Verwirrspiel um Macht und Geld – und eine furchtbare Gefahr...

Joshua Reev ist Privatdetektiv, hartgekocht wie alte Rinderleber. Hugh Martens ist Bürgermeister von Union City, und aus alten Zeiten hat er noch was gut bei Joshua. Eva Tompson gibt sich als femme fatale und besitzt einen Nachtclub. Um diese drei Figuren herum strickten die Storydesigner ein Netzwerk aus Intrigen und Täuschungen. Martens muß nämlich um die Wiederwahl bangen, da sein Hauptsponsor Genesis Cryogenetic, ein Biotech-Konzern, Ziel von wiederholten terroristischen Anschlägen und deshalb mächtig böse ist. Reev scheint genau der richtige Mann zu sein, um die Hintermänner der Bombenleger zu entlarven.



Nein, dies ist nicht das Wohnzimmer von Tarzan und Jane, sondern die Bar in einem aufgegebenen Zoo

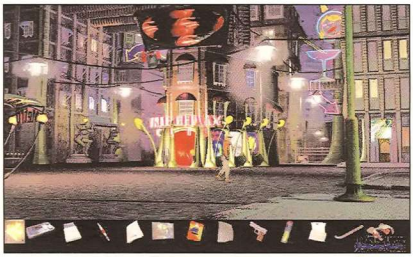


Hoppala, ist diese Dame giftig?

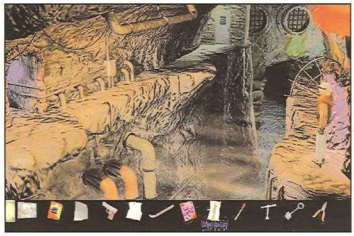
Er geht denn auch frisch ans Werk – aber bald schon stellt sich die Frage, auf welcher Seite die bad guys in Wahrheit lauern...



Man steuert Reev durch ein klassisches 3D-Grafikadventure im Lucas-Arts-Stil. Hauptsächlich geht es darum, Gegenstände zu nehmen, sie zu kombinieren und/oder anzuwenden. Die Maus zeigt alle wichtigen (und ein paar unwichtige) Objekte an, sobald sie darüberfährt. Und wenn auch einige der Rätsel nicht gerade zu den leichtesten gehören, so steckt doch immer nachvollziehbare Logik dahinter. Zudem gibt es die folgende Faustregel: Ist ein Gegenstand schon mal extra per Mauserkennung eingebaut worden, so lohnt es sich meistens, zwei oder drei Gedanken darauf zu verwenden, wozu er vielleicht taugen könnte. Dem Sound muß man insofern ein Kompliment machen, als er sich perfekt und unauffällig an das Geschehen anpaßt, aber doch einiges zur düsteren Atmosphäre beiträgt. Und die deutsche Sprachausgabe klingt – soweit sie in unserer Version schon eingebaut war – ebenfalls sehr annehmbar. *jn*



Der Nightclub Free Climax – das Sündenbabel von Union City



Selbst die U-Bahn hat noch einen Untergrund (schauder)



Joe Nettelbeck

GUT

Das italienische Programmiererteam Trecision wehrt sich gegen einen Vergleich mit „Blade Runner" – einerseits zu Recht, weil der traditionelle Rätselstil von „Nightlong" mit Westwoods kultiger Filmversoftung tatsächlich nicht so viel zu tun hat. Andererseits laufen aber Atmosphäre und Feeling beider Games schon ziemlich parallel, und nach all den Renderorgien macht es mal wieder richtig Spaß, ein klassisches Adventure mit gezeichneten Bildern und knobeligen Rätselnüssen zu spielen. Gut, es gibt ein paar Ecken und Kanten: Notwendige Objekte sind z.B. manchmal ziemlich klein, bei den Rätseln stößt man ab und zu auf eine etwas ungeschickte Stelle, und die versprochene 16-Bit-Farbtiefe scheint sich nicht auf das (ansonsten interessante) Intro zu beziehen. Aber das alles sind letzten Endes Randerscheinungen, die den Spielspaß nicht wirklich beeinträchtigen. Anders gesagt: Wer Cyberpunkiges mag, wird „Nightlong" lieben – aber auch sonstige Adventurefreunde dürften hier auf ihre Kosten kommen.

Name	**Nightlong**
Genre	Adventure
Hersteller	Trecision/ Team 17/Microprose
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus
Besonderheiten	minimaler Festplattenbedarf
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	-

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4x CD, 35 MB HD

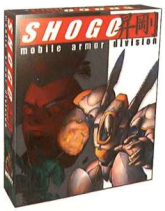
Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD

Grafik **75%**
Sound **76%**

Spielspaß

Solo	Multi
74%	-%

SHOGO 昇岡
mobile armor division



Christian Peller, Power Play 11/98:
"Die Handlungstiefe ist bemerkenswert und in dieser Form noch nicht dagewesen.", "Garniert mit ein paar abgefahrenen Ideen und dem für dieses Genre obligatorischen Multiplayer-Modus, ist *SHOGO* für mich momentan die **erste Wahl**, wenn es darum geht, in der Ich-Perspektive auf virtuelle Widersacher zu ballern."

Singleplayer **88%**

Multiplayer **87%**

DER EINZIGARTIGE 3D-SHOOTER !!



Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17

Es kommt nicht auf die Größe an...

...oder doch?

Features

- Kämpfen Sie innerhalb/außerhalb des Mechs mit insges. **20 Waffen**
- Wählen Sie einen von vier transformierbaren Robotern
- Dynamische Storyline und Missionsziele, die sich anhand Ihrer Aktionen im Spiel entwickeln.
- Charaktere & Story im Manga-Stil
- Über 40 nervenaufreibende Level
- Mehr als 30 herausfordernde Gegner, die die Umgebung zu ihrem Vorteil ausnutzen werden.
- Dynamische Lichteffekte, Schattenwurf und unglaubliche Special-F/X
- Spielen Sie mit bis zu **32 Mitspielern** (Direct Play) über Internet, Netzwerk oder Modem. Gegeneinander, Miteinander od. im Team.

MONOLITH PRODUCTIONS

CDV Software

Irrtum und Änderungen vorbehalten
CDV Software GmbH • Postfach 2749
76014 Karlsruhe • Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24 • WWW.CDV.DE

Ab Ende Oktober im Handel!

WWW.SHOGO-MAD.COM

Shogo: Mobile Armor Division and the "M" Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc.

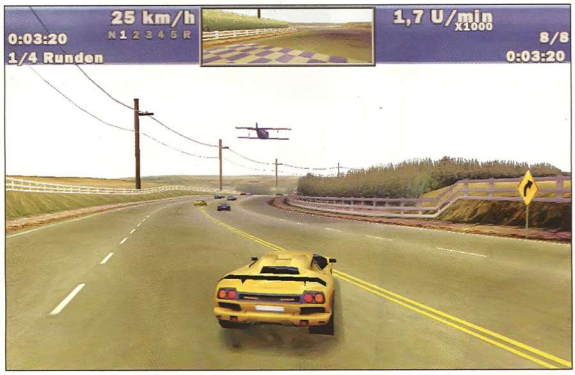
SYSTEMANFORDERUNGEN:
Ohne 3D-Karte: Pentium II 233 MHz
Mit 3D-Karte: Pentium 133 MHz
32 MB RAM, Windows 95, 4X CD-ROM

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Need for

Dritter Teil – kein

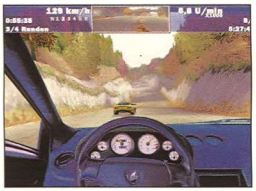
Rasen, bis die Reifen glühen – hier ist es nicht strafbar. Wer dennoch Angst vor den Computer-Strafzetteln hat, wechselt die Fronten und verteilt sie selber...



Wenn plötzlich Flugzeuge mitspielen, wergißt man schon mal das Losfahren...



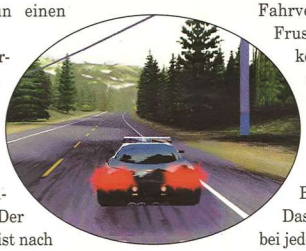
Als Polizei verkleidet ungestraft rasen – die „Bösen" sind nur die anderen...



...durch die Felder, durch die Auen...



Aller guten Dinge sind drei – so dachte man sich wahrscheinlich auch bei Electronic Arts. Nachdem schon beide Vorgänger-Spiele einen großen Erfolg verbuchen konnten, dürfte der dritte Teil nun einen hammerartigen Einschlag hinterlassen. Es wurden viele Änderungen vorgenommen – sei es optischer oder spieltechnischer Natur. Der Sinn des Spiels ist nach wie vor der gleiche: Rasen, sich nicht erwischen lassen und auf der Piste bleiben. Und genau letzteres ist der Haken! Ich kann mir keine Straßenbelag-Gemeinheit vorstellen, die die Programmierer von EA vergessen haben könnten. Dazu kommen perfekt in Aussehen und Wirkung (!) durchgestylter Regen, Schnee, etwas Schlamm und zu guterletzt der „Traum" eines jeden Autofahrers: Kopfsteinpflaster, das man nicht sieht, weil Laub drüber liegt – nasses, versteht sich. Bei der nachfolgenden Landung im Graben verdreckt dann auch noch die Windschutzscheibe...



Egal, welche der vier Kamerapositionen (Vogel, Dach, Innen, Stoßstange) gewählt wird – für den Auto-Fan gibt's Leckeres! Chrom- und Lackoberflächen realistisch bis zum geht nicht mehr, fotorealistische Cockpits und sensationelle Lichteffekte heben den „Suchtfaktor" dieses Spiels um einiges. Besonderes Zuckerl: Englische Wagen haben natürlich Rechts-Steuerung. Was das Fahrverhalten betrifft – da kann schon leicht Frust aufkommen, denn wer sich ohne „Vorkenntnisse" in den Lamborghini Countach setzt und losrast, bleibt wahrscheinlich nicht lange auf der Piste – schließlich verlangen diese Boliden einiges an Fingerspitzengefühl. Zum Anfang sollte man sich mit dem eher gutmütigen Mercedes-Benz SL 600 Cabrio begnügen.

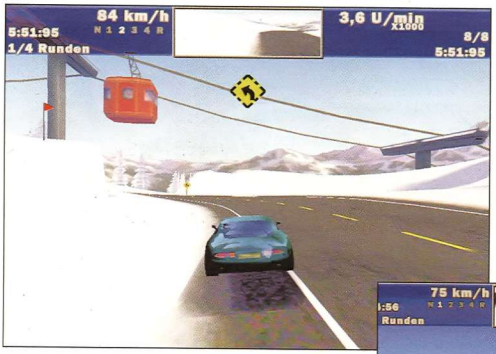
Das eigentliche Spielgeschehen ist dann – wie bei jedem Autorenn-Spiel – recht simpel. Fahren wie der Teufel, rempeln (oder auch nicht), ankommen und siegen. Aber bei NFS-III hat sich wiedermal gezeigt, daß auch ein Spiel ohne



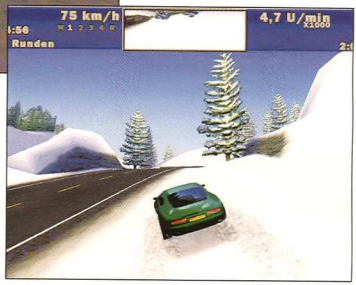
Das Hauptmenü in alter Manier – nur etwas unübersichtlicher

Speed III

dritter Aufguß!

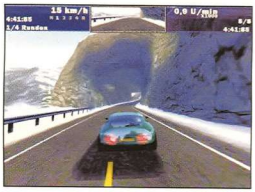


Wenn Schnee und Eis die Wege glätten, dann gibt's auch 'nen Winterdienst. Aber trotz perfekt gefegter Pisten kann's rutschig werden – schließlich wurde man ja auch vor der Kurve gewarnt...





Der Vorausfahrende hat unsere Wndschutzscheibe eingesaut! Glücklicherweise verfliegt der Dreck recht schnell...



Da fällt einem der Fuß vom Gas: Herrliche Landschaften mit tollen Licheffekten...



Der Clou liegt im Detail: Lichteffekte und Schatten gut gestylt...

„mystischen Tiefgang" und verzwickte Rätsel irren Spaß machen kann. Dazu tragen auch die vielen Neuerungen bei. Die interessanteste ist zweifellos der (in den Vorgänger-Versionen nicht mögliche) „Zweikampf" mit den Bul... – sorry – mit der Polizei. Wurde man in „Need for Speed I+II" vom Gesetzeshüter nämlich erstmal überholt, war's aus mit der Raserei.

Mit NFS-III wird das jetzt endlich anders! Obwohl nun ganze Heerscharen von Streifenwagen über uns arme Verkehrssünder hereinbrechen, kann man diesen auch wieder entwischen – vorausgesetzt man hat den Wagen im Griff und umfährt die aus meist zwei Funkwagen bestehenden Straßensperren. Bei jedem Fluchtversuch werden die zwar immer dichter, aber stets ist eine Lücke vorhanden, durch die man schlüpfen kann – theoretisch. Eine nützliche Sache ist dabei in jedem Fall das Mithören des Polizeifunks (!), da sich die Herren des Knöllchens über Funk absprechen, wo die nächste Strassensperre aufgestellt wird. Aber Vorsicht: Die „Brüder" haben jetzt Krähenfüße dabei – und das tut den Reifen gar nicht gut.

Wer dann doch das ewige Flüchten satt hat, kann nun auch flüchten lassen! Bloß einfacher wird's dadurch auch nicht, schließlich darf jetzt der Spieler die Strafzettelchen austeilen. Dazu muß er aber erstmal den oder die Raser kriegen. Am meisten Spaß macht das natürlich im Multiplayer, wenn man gegeneinander nach dem „ich gut – du böse – Prinzip" fährt. Die Computergegner – egal auf welcher Seite – sind mit allen

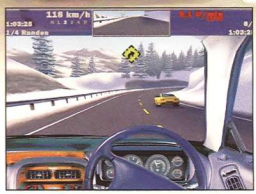


Vor das Spiel hat EA die Konfiguration gestellt...



Welches Luxus-Gefährt soll's denn sein? Tip: „klein" anfangen...

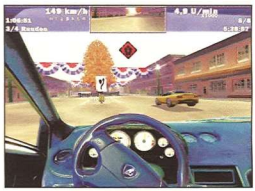




Es gibt schlechte Positionen zum Überholen...



In englischen Wagen ist einiges anders - zumindest Fahrertür und Lenkrad...



...und noch schlechtere – das knallt bei dem Tempo!

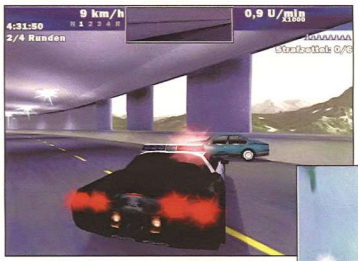
Wassern gewaschen und für einen absoluten Anfänger in jedem Falle zu schnell.

Leider gibt es auch in diesem Spiel einige kleine Enttäuschungen (in welchem Spiel nicht), die aber kaum zur Abwertung führen. Da sind erstmal die Systemanforderungen. Auch wenn NFS-III dank 3Dfx schon auf „kleineren" Maschinen läuft, sind erfüllte Mindestanforderungen noch lange kein Garant dafür, daß es auch Spaß macht. Der richtige „Kick" kommt erst ab einem Pentium-II oder einem 333er AMD K6-2 mit mindestens 64 MByte RAM. Auch sollte die Maximal-Installation gewählt werden, um noch mehr Geschwindigkeit rauszukitzeln. Ich jedenfalls finde es unpassend, wenn von der CD „nachgeladen" wird, wenn ich gerade auf ein Hindernis zurase.

Dann gibt es da noch die Spiel-Menüs. Sie sind zwar definitiv die unübersichtlichsten seit es NFS gibt, doch hat man sich erstmal reingefunden, gewöhnt man sich recht schnell daran.

Ein weiteres „Ärgernis" ist die playmobilhafte Darstellung der Polizisten, wenn man einen Strafzettel bekommt oder gar verhaftet wird. Es ist mir unerklärlich, warum auf die aus beiden Vorgänger-Teilen bekannten Verwarnungs- und Verhaftungs-Videos verzichtet wurde. Stattdessen steht ein unbewegtes Plastik-Pixel-Männchen ohne Gesicht am Auto in High-End-Grafik (!) und dazu läuft ein abwechslungs- und einfallsloses Verwarnungsgelaber...

Tja – Knöllchen für EA: 10 Prozent Grafik-Abzug! Aber all das und auch die oft recht grobe Darstellung bewegter Umgebung, wie etwa ein Zeppelin, der die Aerodynamik eines Zweifamilienhauses haben dürfte, können dem Spielspaß nichts anhaben – die Pisten und Autos sind mustergültig und darum geht's ja schließlich. Deshalb: Ein klarer Award für Need for Speed-III... *tz*





Bis zu fünf Strafzettel gibt's – dann geht's ab in den Knast...



Thomas Ziebarth

SUPER

Schon die ersten beiden Teile von Need for Speed hatten etwas Kultiges. Von Anfang an konnten sie sich gegen die Bleifuss-Reihe durchsetzen und bestachen durch realistischeres Fahrverhalten der Autos. Leider waren auch die Systemanforderungen schon immer recht heftig. Durch den Einsatz von 3Dfx wurde das schon bei NFS-II SE verbessert, und NFS-III kommt nun mit den gleichen Resourcen bei noch mehr Grafik-Raffinessen aus. Was hier an Landschafts- und Fahrzeugdetails geboten wird, sucht seinesgleichen – einige Patzerchen mal ausgenommen. Bemerkenswert sind all die Kleinigkeiten, die erst auffallen, wenn sie wirklich da sind: Gewitter mit Blitz und Donner, Regentropfen, die an der Windschutzscheibe zerplatzen, ultrarealistischer Nebel, Schlammspritzer auf der Scheibe nach einem „Ausritt" in die Botanik, Blend- und Schatten-Effekte und vieles mehr. Auch spielerisch ist „Need for Speed-III" den Vorgängern gegenüber enorm verbessert worden und zweifellos ein „Muß" für jeden Renn-Freak.

Name: **Need For Speed III**
Genre: .....Autorennspiel
Hersteller: . .Electronic Arts
Schwierigkeit: .....mittel
Preis: .....ca. 90 Mark
Spieler: 1-bis 8
Steuerung: .....Lenkrad, ...Joystick, Tastatur
Besonderheiten:... Lenkrad-.....Force-Feedb., Dolby
Spiel: .....Deutsch
Anleitung: .....Deutsch
Multiplayer: . . .IPX/TCP-IP, ...Modem, Seriell

Mindestanforderung
P 166 MMX, 32 MB RAM, 6 x CD, D3D-taugliche 3D-Karte

Empfohlen
P-II 266, 64 MB RAM, 12 x CD, 3Dfx-II

Grafik 75%
Sound 85%
Spielspaß

Solo	Multi
83%	89%

Guillemot

MAXI GAMER PHOENIX

Featuring Voodoo Banshee™

Phoenix, der Rest ist Asche!

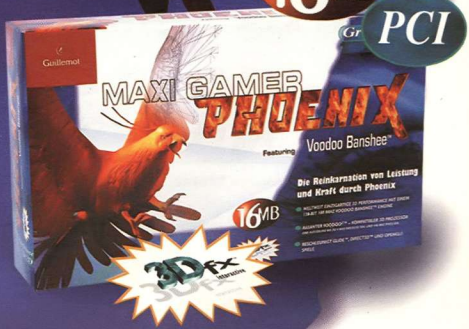
Außergewöhnliche 2D Qualität

Enorme Leistungssteigerung durch 2D Voodoo Banshee™
100 Mhz / 128-Bit Architektur.
100% Hardwarebeschleunigung.

Kompromißlose 3D Leistung für den 3D-Spiele Kick

Voodoo Banshee™ Prozessor, auf Voodoo^2 ™ Technologie basierend.
100% kompatibel zu allen 3D Spielen : Glide™, Direct3D™ und OpenGL®.



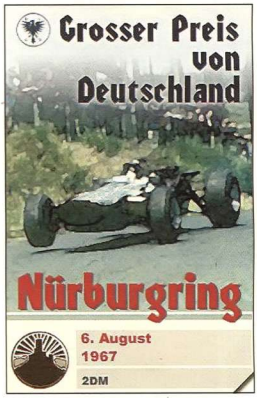


GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020

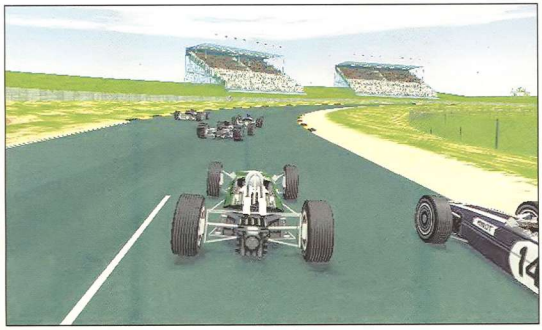
www.guillemot.com

Grand Prix Legenden der

Übernehmt das Steuer in Papyrus' Oldieracer!



Original-Grafiken beleben vergangene Zeiten wieder

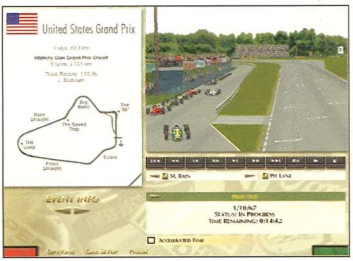


Die Außenansicht gibt den besseren Überblick

Die Amerikaner sind ein seltsames Volk. Das zeigt sich nicht nur am eigenartigen Umgang mit dem Präsidenten oder der Angewohnheit, Bier aus braunen Papiertüten zu trinken, sondern auch an den sportlichen Vorlieben der jungen Nation. Baseball, Basketball und Football sind Sportarten, die Millionen US-Fans vor den Fernseher bannen, für Fußball haben höchstens die Programmierer von EA Sports etwas übrig. Auch die Formel 1, die in ganz Europa Rekordeinschaltquoten garantiert, interessiert die Amis ungefähr so viel wie eine deutsche Vorabendserie. Nichtsdestotrotz sind Motorsportfanatiker in der neuen Welt reichlich vertreten, von Destruction Derby über Dragster Racing bis zum legendären Indy-500-Rennen herrscht eine breite Vielfalt in Sachen PS. Das Bostoner Softwarehaus Papyrus beschäftigt sich schon seit jeher erfolgreich mit der Umsetzung motorisierter Sportarten auf den PC und buhlte das letzte Mal vor vier Jahren mit dem überzeugenden „Nascar Racing" um die Käufergunst. Erstaunlich, daß die Amerikaner nun – unter den Fittichen von Sierra Sports – gerade mit einer Formel 1-Simulation zurückkehren, die noch dazu 30 Jahre in die Vergangenheit führt. Bei Grand Prix Legends werdet Ihr in das Jahr 1967 zurückversetzt, eine Zeit, in der der F1-Sport zwar noch kein multimediales Großereignis war, die Namen der Piloten wie Jacky Ickx oder Graham Hill aber trotzdem jedes Kind kannte. Den damaligen Fahrzeugen sieht man an, welchen Quantensprung die Automobiltechnik in den paar Jahrzehnten gemacht hat. Die Boliden bekannter (Ferrari) wie vergessener (British Racing Motors) Marken, die Euch Verfügung stehen, haben zwar auch schon um die 400 PS unter der Haube, dafür ist die Karosserie nicht halb so windschnittig wie bei den Urenkeln. Da die zigarrenförmigen Oldies keine Spoiler besitzen, haben sie ein vollkommen anderes Fahrverhalten als das, was Ihr vielleicht von Grand Prix 2 oder F1 Racing Simulation gewohnt seid. Der Fahrtwind, der den Wagen eigentlich nach unten drücken und damit einer besseren Bodenhaftung dienen sollte, streicht hier ungenutzt an Eurem Helm vorbei. Auf den Geraden mag das kein Problem sein, um die Kurven allerdings mit maximaler Geschwindigkeit und ohne Ausflug in den Acker zu nehmen, ist eine längere Übungsperiode unerläßlich. Die Chance dazu bekommt Ihr in Grand Prix Legends natürlich geboten, genreüblich steht neben Einzelrennen und Gesamtweltcup auch ein Trainingsmodus zur Wahl.



Die Fahrerperspektive bietet zwei Rückspiegel



Ein Fernsehbildschirm zeigt Euch den Verlauf der Trainingsrunden

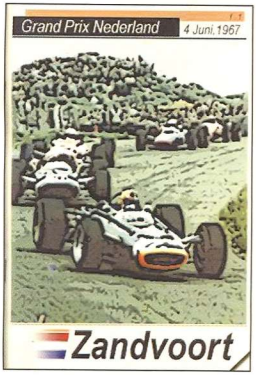
Legends
Leidenschaft



Profimodus in Monaco: Straßenlaternen wurden anno dazumal wohl nicht als Gefahr gesehen...

... was sich mit dem Verlust von Reifen und Rennen rächt





Nur noch wenige der elf gebotenen Kurse sind auch heute noch fester Bestandteil des F1-Zirkus', und selbst wenn im Spiel bekannte Strecken wie Monza, Silverstone oder Monaco auftauchen, unterscheiden sich diese im Aussehen doch beträchtlich von dem, was der Fan aus dem Fernseher kennt. Meist dienen nur einige Strohballen als Absperrung, Häuser liegen und Zuschauer stehen dicht an der Strecke, Büsche und Bäume säumen die Straßen. Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben und eine riesige Menge Archivmaterial gesichtet, um die Strecken so originalgetreu wie möglich in Szene zu setzen. Neben den oben genannten Kursen dienten der Weltmeisterschaft 1967 noch der lange Nürburgring, Mexiko City, Kyalami (Südafrika), Mosport (Kanada), Spa, Watkins Glen (USA) und Zandvoort (Holland) als Austragungsorte. Das französische Le Mans wurde durch den 68er Kurs in Rouen ersetzt, laut Papyrus nicht wegen fehlendem Datenmaterial, sondern weil schon anno dazumal die Fahrer dieser Strecke nicht viel abgewinnen konnten.



In sechs Schwierigkeitsgraden dürft Ihr zu den Rennen antreten. Diese beeinflussen allerdings nicht wie in vielen anderen Simulationen die Fahrphysik, sondern lediglich die Anzahl der zu fahrenden Runden, die Cleverness der Gegner und den möglichen Schaden. Als Anfänger könnt Ihr deshalb ohne bleibende Dellen in eine Wand krachen oder Euch überschlagen, während bei Profispielern schon eine kleine Unachtsamkeit mit dem Totalausfall geahndet wird. Schalt- und Bremshilfe lassen sich zwar ungeachtet des gewählten Modus zuschalten, dämpfen allerdings das hohe Schwierigkeitsniveau nur geringfügig.





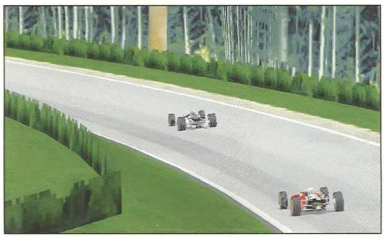
Hier dreht sich alles um die Formel 1...



Tuning: Die Präsentation ist nüchtern, aber übersichtlich

Natürlich durften auch 1967 die Piloten zunächst einige Übungsrunden auf dem Asphalt drehen. Allerdings wurde dabei nicht zwischen Training und Qualifying unterschieden, sondern sowohl das Austesten der Fahrzeugeinstellungen als auch die Erfassung der Bestzeit in einem Aufwasch erledigt. In Grand Prix Legends bedeutet das, daß Ihr je nach Schwierigkeitsgrad 15 Minuten bis zwei mal zwei Stunden in Echtzeit für die Vorarbeiten zur Verfügung habt. Über ein Fernsehfenster habt Ihr dabei auch die

Möglichkeit, den anderen Fahrern zuzusehen und Euch etwas von deren Können abzugucken. Zwei Setup-Bildschirme dienen der mechanischen Betätigung an Eurem Untersatz, wobei allerdings die Karosserie außen vor bleibt. Dafür gibt es ausreichend Möglichkeiten, sich an Reifen, Aufhängung und Motor zu vergehen.



Im Replay könnt Ihr die Fahrer beliebig anwählen

Auf dem Asphalt angelangt, stehen Euch zwei Fahrperspektiven zur Wahl. Entscheidet Ihr Euch für die Cockpitsicht, bekommt Ihr neben Lenkrad und Gangschaltung auch das animierte Armaturenbrett zu sehen. Zusätzlich besitzt Euer Bolide zwei Seitenspiegel, die im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen eine sehr detaillierte Sicht nach hinten bieten und so wirklich effektiv genutzt werden können. Die zweite Blickvariante, eine Verfolgungskamera, erzeugt zwar kein so intensives Fahrgefühl, dafür habt Ihr den größeren Überblick über den Streckenverlauf. Und dieser ist auch bitter nötig, denn im Gegensatz zum heutigen Rennalltag geht es bei den historischen Kursen häufig bergauf und -ab durch die Landschaft. Mehr als bei vergleichbaren Simulationen ist es grundlegend, die Streckenführung auswendig zu kennen, um gegen die – selbst im Simpelmodus happigen – Gegner eine Chance zu haben. Neben der gewöhnungsbedürftigen Straßenlage Eures Wagens machen Euch zusätzlich noch dessen antike Bremsen zu schaffen. Oft müßt Ihr schon einige hundert Meter vor einer Kurve in die Eisen steigen, liegt auch noch eine Anhöhe zwischen Euch und der Biegung, rettet nur noch ein gutes Erinnerungsvermögen vor dem Ende an der Bande. Eine unterstützende Ideallinie ist leider nicht zuschaltbar, dafür helfen Euch Reifen- und Ölspuren bei der Suche nach dem besten Weg.



Die Kurse führen auf gewöhnlichen Straßen durch die Natur oder kleinere Ortschaften



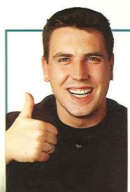
Voller Atmosphäre: Effekte wie Staubwolken, Rauchschwaden oder Funkenflug heben das Spielgefühl



Keine Ampel: Beim Start wurde 1967 noch gewunken

Grafisch zeigt sich Grand Prix Legends trotz 3D-Unterstützung zwiegespalten. Zwar sind die Wagen mit Ihren Insassen wunderbar animiert, die Reifen hinterlassen dauerhafte Spuren auf dem Asphalt, Funken sprühen, Rauch steigt vom lädierten Motor auf und die Aufhängung der Räder federt bei jeder Unebenheit. Dafür sind alle „Randerscheinungen" der rasanten Jagd wie Zuschauer oder Bäume eher schnödes Beiwerk als liebevoll gestaltete Umgebung.

Je nach Rechnerpower könnt Ihr die Rennen gegen bis zu 19 Computerfahrer bestreiten. Ist Euch ein großes Verfolgerfeld wichtiger als detaillierte Optik, dann dürft Ihr die umfangreichen Grafikoptionen gezielt abschalten. So richtig spannend wird der Wettbewerb im Multiplayermodus, in dem sich gleichzeitig Netzwerk, Internet und Computerfahrer nutzen lassen. *sf*



Stephan Freundorfer

SUPER

Wow, Grand Prix Legends merkt man wirklich an, daß bei Papyrus echte Profis und PS-Freaks am Werk sind. Nicht nur, daß das Oldie-Rennen durch das Aussehen der Wagen und die realistischen Motorengeräusche von bestechender, nostalgischer Atmosphäre ist, auch die Umsetzung der Fahrzeugphysik sucht unter den Konkurrenzprodukten ihresgleichen. So exakt wurde reales Fahrverhalten wohl noch nie auf einem PC simuliert. Leider liegt darin auch das größte Problem des Spiels. Es richtet sich vornehmlich an knallharte Profis, die Ubis Referenz F1 Racing Simulation zur Entspannung in der Mittagspause spielen. Einsteiger, Feierabendzocker oder leicht zu entmutigende Naturen werden den ersten Tage nicht viel Freude am Fahren erleben. Schon im leichtesten Modus ist es eine Meisterleistung, einen Kurs zu umrunden, ohne ein paar Mal im Graben gelandet zu sein. Ist Euer Frustpotential und Können groß genug, bekommt Ihr aber für Euer Geld eine extrem motivierende und konkurrenzlos realistische Simulation.

Name	Grand Prix Legends
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Papyrus/Sierra
Schwierigkeit	schwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Modem, IPX, TCP/IP (bis 8)

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 4x CD

Empfohlen
P200, 3D-beschleunigte Grafikkarte (3Dfx oder Rendition), Lenkrad

Grafik **83%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
90%	92%

INTELLIGENZ ÜBERLEBT

GENETIC Evolution

THE RACE FOR INTELLIGENT LIFE







84%
"... funktioniert fast wie SIM EARTH ... nur besser"
Joe Nettelbeck, Power Play 4/98

Features für PC / CD ROM:

- Komplett in Deutsch
- Single-Player-Modus oder bis zu 6 Spielern im Netzwerk
- Über 160 3D-animierte Creatures
- Kontinuierliche Veränderung des Terrains
- Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche, Meteoriteneinschläge, Eiszeiten, Erdbeben...
- Gerenderte Zwischensequenzen
- Soundtrack und Sound F/X
- WIN 95 only

EGMONT

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

CROSSOVER

Deer Stalker

Millionen US-Spieler können nicht irren! Jetzt kommt die Digi-Jagd auch nach Deutschland





Das Reh äst friedlich im Schnee (?)...



... bis Ihr es von der leidigen Futtersuche erlöst.



Entenjagd: Das Wasser steht Euch bis zum Hals

Seid Ihr es nicht auch leid, Euren Raketenwerfer immer auf menschenähnliche Roboter zu richten, halbwegs intelligentes Leben auszulöschen und Blut in Strömen zu vergießen für irgendein hirnverbranntes Ziel wie den Planeten zu retten oder eine entführte vollbusige Tussi zu befreien? Wäre es nicht viel besser einen guten Grund zu haben, die Waffe anzulegen und mit reinem Gewissen abzudrücken? Um Reaktionsschnelligkeit und Zielvermögen unter Beweis zu stellen, muß man ja nicht unbedingt digitale Vertreter der eigenen Art erledigen, es gibt auch in der Realität noch andere Methoden, Spaß beim Auslöschen von Leben zu haben. Neben eher simplen Freuden wie Fliegen fangen und Silberfische angeln birgt besonders die professionelle Jagd auf gefiederte und gehörnte Waldbewohner ungeahnte Freuden. Für uns alle, die wir zwar auf Wildbret verzichten können, die Glücksgefühle beim stundenlangen Ausharren im Unterholz aber auch einmal verspüren wollen, gibt es jetzt von Interplay den garantiert zeckenfreien Ego-Shooter Deer Stalker.



Also, quetscht Euch rein in die Kniebundhose, schultert die Lieblingswaffe und ab geht's in einen der vier ewig pixeligen Jagdgründe. Dort marschiert Ihr dann herum oder liegt Stunde um Stunde auf der Lauer und versucht, Enten und Truthähne durch erregtes Brunftgeschrei oder Wildschweine mittels Moschus-After-Shave anzulocken. Sogar Köder dürft Ihr auslegen, um das triebgesteuerte Vieh in Schußweite zu locken. Um scheue Rehlein und sanfte Wildsauen nicht zu verschrecken, muß stets vorsichtig gepirscht werden. Als kleiner Geschicklichkeitstest dienen herumliegende Zweige, die knackfrei zu umrunden sind. Fliegt oder läuft Eurem mausgelenkten Jägersmann dann wirklich was Eßbares über den Weg, nehmt Ihr Revolver, Gewehr, Schrotflinte oder Armbrust zur Hand und erlegt den Wald- oder Wiesenbewohner durch einen gezielten Schuß. Da das Revier leider nicht gerade an Überbevölkerung leidet und auch keine dankbaren Ersatzopfer wie Amseln oder Eichhörnchen zu finden sind, bleibt Euch viel Zeit, die Stille der Natur zu genießen, die nur durch manch sanften Vogelschrei durchbrochen wird.

Aber auch zartbesaitete Zeitgenossen und Tierschützer kommen bei Deer Stalker auf ihr moralisch einwandfreies Vergnügen. Am Schießstand dürfen zur Übung nämlich stundenlang Blechsilhouetten beliebter Beutestücke umgenietet werden. Das erweitert zwar nicht die Trophäensammlung, dafür habt Ihr fast so viel Spaß wie in der Volksfest-Schießbude (und das mit unendlich viel Munition). *sf*





Stephan Freundorfer

HILFE

Zugegeben, Deer Stalker ist ein faszinierendes Stück Unterhaltungssoftware, wobei mich weniger Technik oder Gameplay beeindruckt, sondern daß es scheinbar wirklich Leute gibt, die so was ernsthaft spielen. Es gibt wohl kaum eine Möglichkeit, sinnentleerter seine Zeit vor dem Rechner zu verbringen, selbst ein Windows-Screensaver bietet mehr Spannung. Wenn doch das Ganze wenigstens optisch einigermaßen auf der Höhe der Zeit wäre. Da die Grafik-Engine (einem indizierten und wenig erfolgreichen Ego-Shooter entliehen) sich nicht mal von 3D-Karten unterstützen läßt, bekommt Ihr Texturen auf den Schirm, die höchstens noch Nostalgiewert haben. Irgendwie ist dieses Feld-, Wald- und Wiesenspiel so schlecht, daß es fast schon wieder kultig ist. Jetzt fehlt mir eigentlich nur noch eine Angelsimulation, dann wäre ich vollends von der Tatsache überzeugt, daß Millionen amerikanischer Computerspieler einen Knall haben. Oh, hoppla, auch für Wasserjäger gibt's ja schon einiges...

Name	Deer Stalker
Genre	Ego-Jagd-Simulation
Hersteller	Xatrix/Interplay
Jagdglück	selten
Preis	ca. 50 Mark
Steuerung	Tastatur & Maus
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Allein auf weiter Flur

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 1x CD

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD

Grafik 35%
Sound 40%
Spielspaß

Solo	Multi
18%	-%

SPORTS TV: BOXING!

Dank RTL und einiger einheimischer Spitzenfaustkämpfer besitzt der Boxsport in Deutschland eine Fangemeinde, die so groß wohl nicht mal zu Zeiten Max Schmelings war. Die aktuelle Euphorie nutzen nun die Berliner von Silver Style für eine Simulation rund um den zwielichtigen Beruf des Box-Managers. Je nach gewähltem Spielziel macht Ihr den Aufstieg vom Kellerbüro zum Penthouse, den Weltmeistertitel oder die erfolgreiche Betreuung eines Starboxers zu Eurer Lebensaufgabe. Fangt Ihr bei Null an, dann dürft Ihr Euren Wunschboxer von Statur bis Stil selbst kreieren und Punkte auf Attribute wie Ausdauer, Reaktion oder Charisma und auf Angriffs- und Verteidigungstechniken verteilen. Eure Hauptaufgaben auf dem Weg zu Reichtum und Ruhm und einem guten Platz Eurer Schützlinge in der Weltrangliste bestehen im Aufstellen von Trainingsplänen und im Vereinbaren und Ausrichten von Kämpfen. Je mehr Geld Ihr (auch durch Bankgeschäfte, Wetten oder Sponsoring) verdient, desto mehr und bessere Betreuung könnt Ihr bis zu drei Kämpfern bieten. Ihr kümmert Euch um Arzt, Sauna, Massage, Sparringspartner, Leibwächter, selbst Kutte und Wettkampfmusik können gewählt werden. Im 3D-Kampf dürft Ihr Euren Mann zwischen den Runden verarzten und Grundtaktiken vorgeben, während des Boxkampfs könnt Ihr zusätzlich Anweisungen in den Ring brüllen. Natürlich dürfen auch illegale Aktivitäten wie Bestechung oder Doping in einer realistischen Simulation nicht fehlen. *sf*



Mit Zwischenrufen könnt Ihr die Aktionen Eures Kämpfers beeinflussen



GEHT SO

Schöne Benutzerführung, durchdachte Zusammenhänge und viele kleine Details versprechen zunächst anhaltende Motivation. Hat man aber mal alles schmucke Beiwerk gesehen und ausprobiert, bleibt nur noch das Basteln am Trainingsplan und das Ausrichten der Kämpfe. Als echte Herausforderung etwas wenig und auf Dauer so spannend wie Schattenboxen.

Name .**Sports TV: Boxing!**
Genre: .....Sportmanager
Hersteller: .....Silver Style
.....Entertainment
Preis: ..... ca. 90 Mark
Multiplayer ..... an einem
.....Rechner (bis 4)

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD

Grafik 67%
Sound 65%
Spielspaß

Solo	Multi
56%	60%



Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank – Ihre Versandabteilung

Spearhead

Realismus + Fiktion = Actionspaß. Diese Formel soll für die neue Panzersimulation von imagic aufgehen

Zombie, das Entwicklerteam aus Seattle, hat sich ganz dem militärischen Realismus verschrieben. Während der vorige Titel „SpecOps" letztlich ein wenig zu realistisch, d.h. beinahe unspielbar schwer wurde, hat das Team sich mit Spearhead einen neuen Weg gesucht. So wurde zuerst eine absolut realistische Simulation des M1A2 Abrams Battle Tanks umgesetzt, die ganz nebenbei bemerkt auch von US Militärs zu Trainingszwecken eingesetzt wird. Danach erst wurden Game-Designer an das Projekt gesetzt, die eine Action-Simulation entwerfen sollten, die nicht mehr staubtrocken ist, sondern Spaß macht. Trocken wurde in diesem Falle nur der Schauplatz. Es geht um den fiktiven Einmarsch Libyscher Streitkräfte in Tunesisches Hoheitsgebiet. Durch den lokalen Einfluß islamischer Fundamentalisten und politische Auseinandersetzungen mit dem benachbarten Libyen ist es ein potentielles Pulverfaß. Die Spearhead-Missionen spielen allerdings sieben Jahre in der Zukunft.

Für den Panzer-Kommandeur gibt es eine Menge zu tun. Es gilt, Besatzer aus kleinen Dörfern zu befreien, eigene Convois zu beschützen oder auch, den feindlichen Nachschub zu verhindern. Je nach Ausgang wird dem Spieler der neueste Stand der Dinge über eingestreute Informationen mitgeteilt. Wer nun bereit ist, sich durch die 20 Missionen oder gar die groß angelegte Campaign zu kämpfen, sollte sich erst etwas Zeit nehmen, mit der Steuerung seines M1A2 Abrams Battle Tanks vertraut zu werden. Es gibt vier Sicht- und Steuerpunkte, zwischen denen umgeschaltet werden muß: Cupola, der Tank-Commander mit einem .50- Kaliber-MG, CITV (Commander's Independent Thermal Viewer), ein Wärmesuchgerät, dem Schützen (Tages- und Wärmesicht mit drei Zoomstufen), der das 120mm-Hauptgeschütz steuert, sowie dem Fahrer des M1A2 (auch mit Nachtsicht). Interessant ist auch das nach (offiziell noch geheimen) Militärunterlagen entwickelte IVIS (Inter Vehicular Information System), das man sich ähnlich dem Radar eines Flughafen-Towers vorstellen kann. Das IVIS unterscheidet halbautomatisch zwischen Freund und Feind, was bei der Schußweite des M1A2 von guten drei Kilometern überlebenswichtig sein kann. *ts*



Diese Abrams Tanks haben ihre ganz eigene Art, wie man in einer belagerten Stadt aufräumt



Eine kleine Gruppe feindlicher T-72er





Der Missions-Editor mit Überblick über alliierte und gegnerische Einheiten



tom schmidt

GUT

Mit Spearhead ist die Kreuzung zwischen den Genres der Vollblutsimulation und spannender Action gelungen. Zombie, die Entwickler, hatten schon immer einen fast fanatischen Hang zum Realismus und schufen mit ihren guten Connections zum US-Militär Simulationen, die oft vom Pentagon für interne Trainingszwecke eingesetzt werden. Im Gegensatz zu "SpecOps" haben sie sich aber endlich getraut, "ihr Baby" mit echten Unterhaltungselementen zu durchsetzen; nicht zu verwässern! Die Hintergrundstory über den libyschen Einmarsch ist gut durchdacht, und entfaltet sich dem Spieler immer nur Stückchen für Stückchen, so daß man beinahe wie in einem spannenden Film mitfiebert, was die nächste Schweinerei sein könnte, die hinter der Ecke auf einen wartet. Bei soviel Realismus gepaart mit Kriegs-Fiktion könnte man schon fast am eigenen Medienverständnis zweifeln und darauf warten, echte Infos über CNN zu erhalten. Spearhead ist ein guter Tip für jeden Panzersimulationsfan, der auch Wert auf Action legt.

Name	Spearhead
Genre	Panzersimulation
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-12
Steuerung	Tastatur, Maus, Joysticks (ForceFeedback unterstützt)
Besonderheiten	Missions-Editor
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	LAN/Internet

Mindestanforderung
P133, 16MB, 4xCD, 4MB-PCI-Grafikkarte, DirectX-kompatible Soundkarte

Empfohlen
P166, 32MB, 16xCD, 3Dfx

Grafik 65%
Sound 64%
Spielspaß

Solo	Multi
72%	79%


Believe
The Original
4YOU®
ALL YOU NEED

www.did.com

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Total Air War

Nach ADF22 erhebt sich nun die vermeintliche Zusatz-CD als Vollprodukt in die Luft



Das sieht jetzt nicht wirklich gut aus...

Letztes Jahr hatte Hersteller DID den Heimpiloten mit aggressivem Potential wieder ein besonders gelungenes Produkt beschert. Da die liebgewonnenen dynamischen Kampagnen nicht integriert worden waren, wurde schnell eine Zusatzscheibe angekündigt. Nachdem „Red Sea Operations" jedoch in der Zwischenzeit die Lücke füllte, kommt nun Total Air War als Vollpreisprodukt in die Läden.

Ob sich die Investition lohnt, ist schnell beantwortet. Die vielen Zusatzoptionen inklusive der Detailverbesserungen rechtfertigen den hohen Preis. Von Anfang an werdet Ihr merken, daß die Fülle an neuen Möglichkeiten ein gänzlich neues Produkt erwarten läßt.

In Anbetracht der Tatsache, daß sich die Maschine nicht nach eigenem Gutdünken ausrüsten ließ, trieb der damals hohe Schwierigkeitsgrad viele ambitionierte Piloten förmlich in den Wahnsinn. Es scheint fast so, als hätte es eine wahre Flut an Zuschriften gegeben, die nicht nur diesen Umstand bemängelten, denn dieses Manko gehört jetzt der Vergangenheit an.

Die nun dynamisch ablaufenden Kriegsschauplätze vereinen gekonnt Strategie und Simulation. Jeder Feldzug beinhaltet diverse Ziele, die in einem gewissen Zeitraum erreicht werden müssen. Wie Ihr diese jedoch erreicht, liegt in Eurem Ermessen. Bei Bedarf könnt Ihr ganzen Staffeln neue Ziele vorgeben und entsprechend Eures strategischen Denkens erproben. Besonders reizvoll sind abermals die AWACS-Einsätze. Von diesen fliegenden Kommandoplätzen könnt Ihr nicht nur allen an einer Operation teilnehmenden Einheiten über die Schulter schauen, sondern jederzeit die vorgegebenen taktischen Ziele ändern. Für die Langzeitmotivation wurde in Form von zehn Kampagnen gesorgt.



Die AWACS-Einsätze besitzen einen besonderen Reiz



Alles im virtuellen Cockpit ist gut lesbar



Ein wohlplazierter Treffer verhindert den rettenden Ausstieg des Piloten

Grafisch nagt langsam der Zahn der Zeit an Total Air War, doch mindert das nicht entscheidend den Spielspaß. Das physikalische Modell wurde weitgehend übernommen und wirkt einfach überzeugend. Multiplayerfreunde können sich im Netz oder via Modem natürlich wieder mit geliebten Feinden messen. *mw*



Maik Wöhler

SUPER

Abermals beweist DID seinen Anspruch auf den Thron im Simulationsbereich. Nicht nur, daß auf gewohnt gekonnte Weise den Piloten unter den Spielern mehr als solide Simulationen geboten werden, vielmehr sind es die gelungenen dynamischen Kampagnen, die den Strategen zusätzlich erfreuen. Wer es leid ist, einfach nur Auftrag für Auftrag abzuarbeiten, wird bei Total Air War wieder einmal fündig. Es reicht nicht, nur das jeweils aktuelle Ziel im Auge zu behalten, es ist nötig, die langfristig gesetzten Ziele im Auge zu behalten und ggf. komplett neue Missionen zu kreieren. Ich für meinen Teil werde die nächsten Wochen abermals über der Karte des jeweiligen Krisengebietes sitzen und mich in der Strategie der besonderen Art üben. Wer sich an der mittlerweile betagten Grafik nicht stört und gerade im Moment auf Nachschub wartet, wird die Geldausgabe für Total Air War nicht bereuen. Für Piloten uneingeschränkt zu empfehlen. Flieger mit einem Hang zur Strategie kommen erst recht nicht daran vorbei.

Name:	Total Air War
Genre:	Simulation
Hersteller:	DID/Infogrames
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 100 DM
Steuerung:	Joystick, Tastatur, Maus
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 16

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 4 x CD, 2 MB SVGA, **3Dfx**
Empfohlen
PII/266, 32 MB RAM, 4 x CD, 2 MB SVGA, **3Dfx**

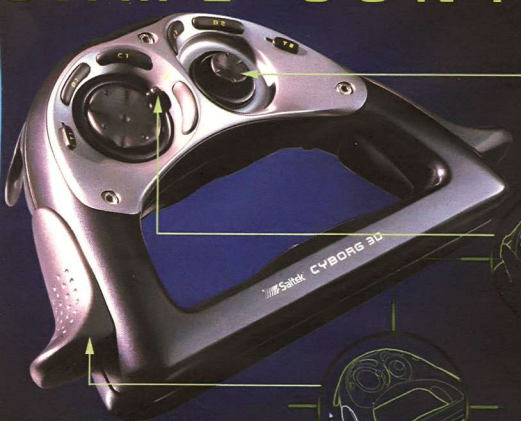
Grafik **72%**

Sound **71%**

Spielspaß

Solo	Multi
85%	83%

GAME CONTROL-SYSTEMS



Mini-Joystick

Ruder/Lenkrad

Digital
Cyborg 3D Pad
ca. 99,-

einstellbare Handstützen



Digital
Cyborg 3D Stick
ca. 149,-





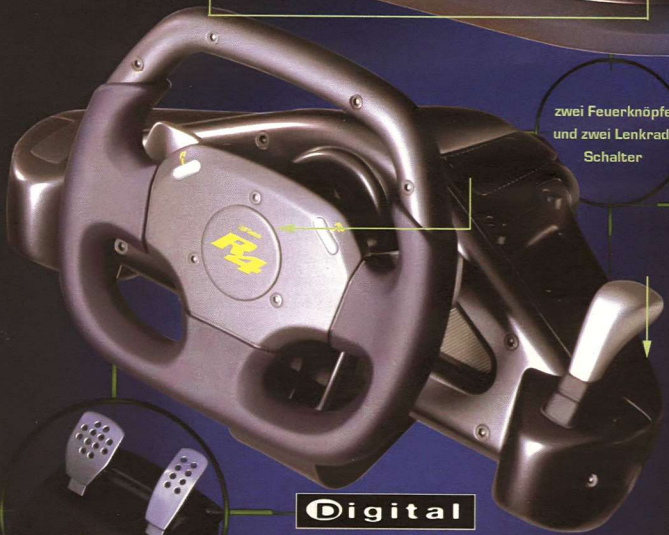
variable Einstellungen für Daumen und Handgröße



variable Einstellungen für Rechts- und Linkshänder

3D Twist-funktion





zwei Feuerknöpfe und zwei Lenkrad-Schalter

schnell reagierende Gangschaltung

Digital
R4 Racing Wheel
inklusive stabiler
Pedaleinheit

R4 Force Feedback
Racing Wheel
inklusive stabiler
Pedaleinheit

saitek

www.saitek.de

Fallout 2

Sarkastische Helden in der Endzeit

Nach knapp einem Jahr bedroht uns wieder Fallout: Die Fortsetzung des SF-Rollenspiels wird uns abermals in eine bitterböse Realität entführen



Auch in Fallout 2 gilt: Nur nicht den Kopf verlieren!

G.E.C.K.

The **G**arden of **E**den **C**reation **K**it; ein sagenumwobenes Gerät also, das die postatomaren Einöden wieder in blühende Landschaften verwandeln können soll.





Da strahlt der Held – falls er die Golden Geckos besiegen kann, um Trapper Smiley im Vault-Eingang zu befreien

Landläufige Rollenspiele sind vollgepfropft mit grimmigen Helden, goldgierigen Zwergen, tuffigen Bogenschützen, liebreizenden Elfen und einsilbigen Magiern. Wer sich aber sonst gerne als blutrünstiger Actionheld, unerbittlicher General oder eiskalter Jetfighter durch das Spielerleben schlägt, hat nicht unbedingt viel für zuckersüßes Märchenflair übrig. Viel lieber würde manch gestählter Haudegen beim RPG auch mal in die Rolle eines Hightech-Söldners, eines geschulten Einzelkämpfers, fiesen Auftragskillers, geschickten Diebes oder eines gut ausgerüsteten Agentens schlüpfen. Und wer Zauberstab, Keule, Schwert oder Pfeil und Bogen gerne mal gegen Sniper, Handgranaten, Lasergewehr und Sprengstoff eintauscht, ist seit dem vergangenem Jahr mit dem Endzeit-Rollenspiel Fallout an der richtigen Adresse.

Mit seinen postnuklearen Ruinenstädtchen voller Autowracks, Mutanten, Rauschgiftsüchtigen, Milizen und Zombies hat dieses atmosphärisch dichte Spiel bei den SF-Fans eingeschlagen wie eine Bombe. Das positive Echo erreichte Interplay, die flugs bei ihren Entwicklern in den Black Isle Studios eine Fortsetzung in Auftrag gegeben haben. So flugs, daß für eine neue Grafikengine wohl keine Zeit mehr blieb: Fallout 2 präsentiert sich also im Outfit seines Vorgängers. Sogar das Benutzerinterface und einige der Zwischenbilder waren in unserer Testversion absolut identisch. Vorteil dieser Eile: Das bewährte Aktionspunkte-Prinzip blieb unangetastet. Wer Fallout spielte, läßt im 2. Teil das Handbuch links liegen und startet sofort durch.

Auch Jagged-Alliance-2-Spieler werden sich mit der Fallout-Bedienung leichttun, denn das Prinzip gleicht sich: Solange sich kein Feind in der Nähe befindet und wir auch nicht selber in den Angriffs-Modus schalten, bewegen sich die Spielfiguren in Echtzeit durch die Gegend. Erst im Kampfmodus wird das Spiel angehalten und alle Protagonisten dürfen nur noch abwechselnd und gemäß ihrer Aktionspunkte agieren. Damit sind Gehen, Schießen, Werfen, Ein- und Auspacken, Öffnen und Schließen gemeint.

Was gibts Neues?

Von der Storyline her gibt sich Fallout 2 sofort als glasklare Fortsetzung zu erkennen: Ort der Handlung sind wieder die Ruinen des Großraums L.A. lang nach dem Atomkrieg. Die Bewohner und Nachkommen der Vault 13 haben sich in dem Dorf Arroyo niedergelassen. Da aber die zivilisatorischen Überreste immer mehr zerfallen, sucht die Dorfälteste einen Freiwilligen, um den sagenumwobenen Paradies-Konverter **G.E.C.K.** zu suchen.

Ihr spielt natürlich den Freiwilligen, wobei ihr zunächst einen der vorgegebenen Charaktere wählen oder einen Held im Wertemenü selber zurechtschnitzen könnt. Euer Alter Ego sollte aber nicht vor Intelligenz kaum laufen können, denn als erstes müßt Ihr im Tempel des Dorfes



Call & Play Software-Versand

Sabine Geratz

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

Erscheint ca. 15.10.98



CD-ROM

101 Airborne	**DV 79,99**
500 ccm Grand Prix	DV 74,99
A 1602 Originaldata	DV x29,99
A.o.E. Neue Epoche 1 + 2	DV 29,99
A.o.E. Neue Epoche 2	DV 19,99
Age of Empires	DV 79,99
Air Warrior 3	DV 69,99
Airline Tycoon	**DV69,99**
Anno 1602	DV 69,99
Anstoß2 + Verlängerung	DV 59,99
Anstoß 2 Verlängerung	DV 24,99
Apache Havoc	DV x74,99
Army Men	DV 69,99
Art of War	DV 74,99
Ashgan Facts	DV x74,99
Autobahn Raser	DV 49,99

CD-ROM

Grand Prix 500 ccm	**DV 74,99**
Grim Fandango	DV x79,99
Gut gemischt Kartensp.	DV 44,99
Half-Life	DV x79,99
Have a Nice Day 2	DV x74,99
Heart of Darkness	DV 64,99
H.E.D.Z.	DV x74,99
Heretic II	DV i.V
Hesperian Wars	DV x69,99
Hexplore	DV 69,99
Hugo 6	DV 59,99
Interstate 76:Nitro Riders	DA 44,99
Intervention	DV x74,99
Israeli Air Combat	DV 74,99
Jagged Alliance 2	**DVx69,99**

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

BRENNEN IST OUT bei diesen Preisen!

Erscheint ca. 10.10.98

Best Games Volume 1 Compilation

Lands of Lore 2 · KKND
Command & Conquer 1
Nuklear Strike · Floyd
Need for Speed 2
TFX3-F22 · Bleifuß Fun

Bleifuß Rallay · NHL Powerplay 98
Dungeon Keeper · Fifa Soccer 98
Fifa Soccer Manager

Deutsche Version

Alle Titel zusammen nur DM 59,99

Bestell-Telefon:

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

Baldurs Gate	**DVx74,99**
Baphomets Fluch 2	DV 69,99
Best of Games Vol. 1	**DV 59,99**
Biing 2	DV x74,99
Bio Freaks	**DV 69,99**
Blade Runner	DV 79,99
Börsenfieber	DV 69,99

Wir führen Lösungen ab DM 9,90

Bundesl. Manager 98	DV 79,99
Bundesl. Manag. 99/EA	DV x79,99
Caesar 3 / Sierra	DV 79,99
Castrol Honda Superbike	DV 79,99
Chart Buster	DV 54,99
Civiliz.2 Netz Ultimate	DV x69,99
Civiliz.2 Netzwerk	DV 39,99
Civil War General 2	DV 64,99
Colin Mc Rae Rallay	**DV 74,99**
Comanche 3.0 Gold	**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
Creatures 2	**DV 69,99**
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit	**DV 74,99**
Daikatana	DV i.V.
Das fünfte Element	**DVx59,99**
Die by the Sword	DV 39,99
Die Siedler 2 + DATA	DV 59,99
Die Siedler 3	DV x69,99
Dominion-Starnover Gift 3	**DV 79,99**
Droiyan	DA x74,99
Dune 2000	**DV 74,99**
Dynasty General	**DV 69,99**
Eastemfront	DV 69,99
Eastemfront Data	DV 24,99
European Air War	DV x59,99
F1 Racing/Ubi Teil 2	**DVx79,99**
F 16 Agressor	DV x74,99
F 22 Total Air War	DV 74,99
Falcon 4.0	DV x69,99
Fallout	DV 54,99
Fields of Fire	DV 74,99

John Maddon 99	DV x79,99
John Sinclair	DV 69,99
Klingon Honor Guard	**DVx59,99**
Knight & Merchants	DV 69,99
Knock Out Kings	DV 79,99
Lady, Mage & Knight	DV x84,99
Larrys Casino	DV 49,99
Lode Runner 2	DV x69,99
M1 Tank Platoon 2	DV 69,99
Mana: Weg d. schw. Macht	DV x74,99
Mastermind	DV 34,99
MAX 2	DV 69,99
Mayday	DV 69,99
Mechcommander	DV 69,99
Megapack 9	DV 69,99
Metro Police	DV x69,99

F1 Racing Simulation Teil 2 von UBI Soft Erscheint 15. Okt

Vorbestellung empfohlen!

Deutsche Version **DM 79,99**

Missing in Aktion	**DA 69,99**
Might & Magic 6	DV 74,99
Monkey Island 3	DV 79,99
Monster Truck Madness 2	DV 79,99
Moto Racer 2	DV x79,99
Motorcross Madness	DV 84,99
NBA Live 99	DV x79,99
Need for Speed 3	**DV 79,99**
NHL Hockey 99	**DV 79,99**
Nightlong City	DV i.V.
Off Road Challenge	DV 69,99
Outcast	DV x84,99
Outwars	**DV 79,99**
Panzer Commander	DV 69,99
Police Quest SWAT 2	**DV 69,99**
Pro Pilot	DV 79,99
Pro Pinball USA	DA x69,99
Quest of Glory 5	DV x79,99
Rebellion	DV 79,99
Red Baron 2	DV 64,99
Requiem	DV 74,99
Ring - Helden u. Götter	DV x74,99
Riverworld	DV 74,99
Saga - Age o. t. Vikings	DV x74,99
S.C.A.R.S.	DV x59,99
Sim City 3000	DV x84,99
SIN	**DA 74,99**

Vorbestellung empfohlen!

...oder wie wärs mit der neuen

Gold Games 3 Compilation?

Tomb Raider · Links LS 98 · Joint Strike Figther · Bundesliga Manager 97 Gold · Panzergeneral 3D · Virtua Fighter 2 · P.O.D. Flying Corps · Earth 2140 · Pro Pinball Timeshock · War Birds Imperialismus · Have a Nice Day · Demonworld · G-Nome Pazifik Admiral · War Wind 2 · Soldier at War · Jack Orlando Street Racer · Biing

Deutsche Version

Alle Titel zusammen nur DM 49,99

Erscheint ca 20.10.98

Ab sofort lieferbar für je DM 19,99

Jeweils Deutsche Version!

Herrscher der Meere
Diablo
Dark Reign
Seven Kingdom

Frogger
Holiday Island
Die Fugger 2
Trivial Pursuit
Flottenmannöver

...und jetzt fangen wir an total zu spinnen:

AH 64 Longbow
Mission CD -
Flash Point Korea
deutsche Version

99 Pf

JAHAA Plennige!!!!

Angebote solange Vorrat reicht!

Alle Angebote auch ideal zum Füllen der DM 100,- damit wir Sie VERSANDKOSTENFREI! beliefern?

CD-ROM

Star Trek Klingon H.G.	**DVx59,99**
Stratosphere	DV 79,99
Team Apache	DV 69,99
Test Drive 5	DV x79,99
Tex Murphy: Overseer	DV 42,99
The Reap	DV 64,99
Theatre of Pain	DV x74,99
Tides of War	DV 74,99
Tiger Woods 99	**DA 79,99**
Tomb Raider 1 Dir.Cut	DV 39,99
Tomb Raider 2	DV 79,99
Tomb Raider 3	DV i.V.
Tonic Trouble	DV x69,99
Total Annihilation	DV 49,99
T. Anni.-Battle Tactics	DV 34,99
T. Anni.- Core Offensive	DV 34,99
Tribal Rage	DV 74,99
Ultima Online	EV 59,99
Unreal	DV 79,99
Unreal Developer Level	DV x34,99
Unreal Level Editor	DV x34,99
Urban Assault	DV 84,99
V 2000	**DV 74,99**
Vangers	DA 74,99
War Birds	DV x74,99
War Games	**DV 79,99**
Warlord 3 Data	**DV 39,99**
Wing Prophecy Gold	DV x79,99
World War II Fighters	DV x79,99
Worms 2	DV 39,99
X-Com: Apocalypse	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
You Don´t Know Jack	DV 59,99
Zeus	DV 49,99

Angebote solange Vorrat reicht

AH64 Longbow	DV 29,99
Akte Europa	DV 29,99
Albion	DV 9,99
Baphomets Fluch 1	DV 19,99
Battle Zone	DV 24,99
Bleifuß 2	DV 24,99
Bleifuß Fun	DV 24,99
Chewy ESC f. F 5	DV 9,99
Civilization 1	DV 24,99
Colonization	DV 24,99

Angebote: (Fortsetzung)

NHL Hockey 97	DV 29,99
Outlaw	DV 39,99
Pandemonium 2	DA x29,99
Panzergeneral 3D	DV 39,99
Pete Sampras Tennis	DV 29,99
Pirates Gold	DV 24,99
POD + Data	DVx29,99
Pro Pinball Timeshock	DA 29,99
Puppen, Perlen u. Pistolen	DV 19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA 24,99
Raymans World	DV x29,99
Red Line Racer	DV x29,99
Resident Evil	DV 24,99
Riddle of Master LU	DV 24,99
Road Rash	DV 29,99
Schleichfahrt	DV 24,99
Seven Kingdom	**DV 19,99**
Shadow o.t. Empire	DA 39,99
Sherlock Holmes 2	DV 29,99
Silent Hunter Comp.	DV 39,99
Star Fleet Academy	**DV 29,99**
Star Fleet A. Data	DV 29,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 24,99
Star Trek Generation	DV 24,99
TFX 3 - F22	**DV 29,99**
Theme Hospital	DV 29,99
Toca Touring Car	**DV 29,99**
Transp. Tycoon + Data	DV 24,99
Trivial Pursuit	DV 19,99
U.F.O.	DV 24,99
Ultima 8	DA 29,99
Uprising	DV x24,99
Warcraft 2	DV 29,99
Warwind 2	DV 19,99

Ständig neue Import-Versionen vorrätig!

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

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Dark Earth	DV 24,99
Dark Reign	**DV 19,99**
Der Industriegigant	**DV 19,99**
Diablo	**DV 19,99**
Diablo Data Hellfire	DV 29,99
Die Fugger 2	DV 24,99
Dunkle Manöver	DV 29,99
Extreme Assault	DV 24,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV 39,99**
Flottenmannöver	DV 19,99
Flying Corps Gold	DV 19,99
Frankreich 98	**DV 39,99**
Frogger	DV 19,99
Gex 3 D	DV x29,99
Heavy Gear	DV 24,99
Herrscher der Meere	**DV 19,99**
Hexen 2	DV 19,99
Hexen 2 Data	DV 29,99
Holiday Island	DV 19,99
Imperialismus	DV 29,99
Incubation	**DV 24,99**
Incubation Data	DV 29,99
Interstate 76	DV 29,99
I-War	**DV 29,99**
JSF Fighter	DV 34,99
KKND	DV 29,99
Links LS 97	DA 29,99
Little Big Adventure 2	DV 29,99
Master of Orion 2	DV 24,99
Mechwar. Mercernary	DV 19,99
Monopoly Star Wars	DV 29,99
Need for Speed 2 Edition	DV 29,99

Zubehör

Fanatec Lenkrad & Pedale	154,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Joystick Sidewinder Precision Pro	119,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99

Orchid 3Dfx Voodoo II 12 MB plus 4 Spiele DM 499,99

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 2	59,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Maxi Gamer 3Dfx Voodoo II 12 MB	**399,99**

Wir führen verschiedene Thrustmaster Lenkräder Bitte fragen Sie uns!

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Fifa Soccer 99	DV x84,99
Fighter Pilot	DV x49,99
Final Fantasy 7	DV 79,99
Flugsimulator 98	DV 99,99
Frankreich '98 Die WM	DV 89,99
Gangsters	DV x79,99
Game, Net + Match	DV 59,99
Gold Games 3	**DVx49,99**
Grand Prix Legends	DV x79,99
Soldier at War	DV 69,99
Sonic R	DV x49,99
Spearhead	DV x74,99
Spec Ops	DV 74,99
Speed Buster	DV x74,99
Starcraft Data Original	DV x34,99
Starcraft	DV 79,99
Star Trek First Contact	DV i.V.

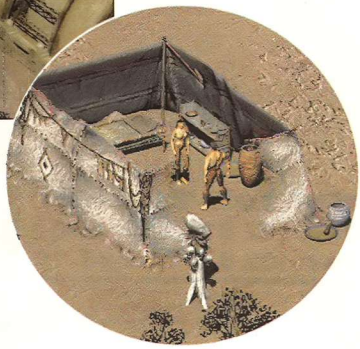
Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Eurocheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

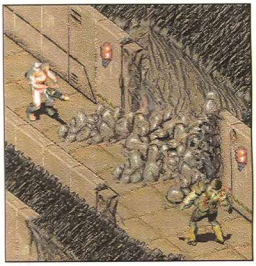
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!





Ein langer Weg: Vom heimischen Zelt (unten) bis zum Ölheizwerk sind etliche Spielstunden zu meistern...





Klassisches Duell: Mit einem Pistölchen hätten wir hier wenig Überlebenschance

Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



eine Prüfung bestehen, bei der es mehr auf Standfestigkeit und Schlagkraft ankommt. Erst nach dem Sieg über die Skorpione und einen muskelbepackten Stammeskrieger (einige Fallen sind ebenfalls zu entlarven) dürft Ihr wieder das Dorf betreten. Und hier werden schnell einige Neuerungen klar: Ihr seid nicht unter diesem extremen Zeitdruck wie bei der früheren Suche nach dem Steuermodul. So bleibt Zeit, auf die vielen Mini-Aufträge einzugehen, die manche Zeitgenossen Euch andienen – genügend Charisma vorausgesetzt. Wer seine Langfinger ausstreckt (dank „Nimm alles"-Taste viel schneller), wird diesmal in fremden Schatullen und Schränken mehr Zeug vorfinden. Bis zur abschreckenden GI-Ausrüstung vergeht aber einige Zeit. Ohnehin werden Fallout-Veteranen feststellen, daß der Schwierigkeitsgrad gestiegen ist. Sich durch die mit radioaktiven Pfützen verseuchte Höhle zu arbeiten, dabei alle goldenen Geckos zu erlegen, den Trapper Smiley zu befreien, die Vault auszuräumen und sich durch die Pfützen zurückzukämpfen, braucht sicher mehr als einen Anlauf. Wer es bis dahin geschafft hat, den wilden Stammeskrieger Torr auszulösen und mitzunehmen, wird noch größere Schwierigkeiten haben, denn er lockt mehr Geckos an als Euch lieb sein wird. Und das, obwohl sich die Mitstreiter nun durch neue Menüpunkte etwas besser anleiten und ausrüsten lassen als zuvor. Aber generelle Vorgaben wie „greife stets den stärksten Gegner an" oder „attackiere den, den ich gerade angreife" oder „zieh Dich bei leichten Verletzungen sofort zurück" reichen halt nicht aus, um die eigenen Kämpfer taktisch so geschickt zu manövrieren. wie es in Jagged Alliance möglich ist. Dafür sind hier aber genügend Rollenspiel-Elemente enthalten, um Statistikfans und Charakterbastler zu erfreuen. So gibt es neue Sondereigenschaften – über 100 sollen es sein – wie z.B. „Stonewall", was dem Helden eine bessere Standfestigkeit verleiht (das Umfallen im Kampf kostet viele Hitpoints und sogar Aktionspunkte). Während des Abenteuers darf der Held zudem interessante Kampftechniken lernen. Schon im Dorf kann er den Nahkampf mit und ohne Waffe trainieren. Später gibt es dann wieder die Chance, Verbesserungen an seiner Lieblingswaffe vornehmen zu lassen. So u.a. den Speer zu schärfen oder den Abzug am neuen Gauss-Gewehr zu verbessern.



Ganz normale Monstren

Bevölkert wird die wesentlich vergrößerte Landkarte wie gehabt von den Menschen, Super-Mutanten, Droiden, Ghouls, Brahmins und neuerdings auch von Roboter-Hunden und sporenschießenden Pflanzen. Allen gemeinsam ist ein etwas clevereres Verhalten in den Dialogen aber vor allem im Kampf



① ☎ **0180/522 53 00**
Mo-Fr 7-19 h Sa 9-13 h **0831/57 51 57**
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats Oktober:

Die Siedler 3* 74,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	79,99
Caesar 3*	89,99
Combat Flight Simulator*	89,99
Commandos	79,99
Dune 2000	69,99
Grand Prix Legends*	79,99
H.E.D.Z.*	69,99
Jagged Alliance 2*	69,99
N.I.C.E. 2*	69,99
Sin*	69,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel bereits nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich erwartungsgemäß bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen gelber unmittelbar vor Erscheinen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wann Ursicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

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

Preise Stand 16.9.98 *= noch nicht verfügbar am 16.9.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

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

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27,99
7th Guest	12,99
7th Legion	19,99
1942 Pacific Air War	24,99
1944 Across the Rhine	24,99
Aces of the Deep	19,99
Airlines	19,99
Albion Classic	24,99
Ancient Empires	19,99
Asse der Tiefe	39,99
Battle Isle 2 + Data	22,99
Battle Isle 3	22,99
Beasts & Bumpkins CI.	29,99
Bing	29,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bundesliga Man. Hatt	19,99
Bundesliga Man. Pro	19,99
Capitalism Classic	24,99
Carmageddon (USK)	39,99
Champ. of Europe 97/98	29,99
Chewy	24,99
Christoph Kolumbus	19,99
Civil War General	19,99
Creature Shock	29,99
Cyberstorm	9,99
Dark Reign	19,99 P
Dark R.-Dark Rule Level	22,99
Dark Reign Mission .	34,99
Das Amt	19,99
Das Schwarze Auge 1-3	9,99
Der Industriegigant*	24,99 N
Der Reeder	19,99
Descent	19,99
Destruction Derby	24,99
Destruction Derby 2	29,99
Diablo	24,99 P
Diablo: Hellfire	34,99
Diablo: Total. Tricks	24,99
Diablo Level Master	39,99
Die Fugger 2	19,99
Die Hulk	29,99
Die Kosmicks*	29,99 N
Die Siedler 1 Classic	22,99
Die total verrückte Rallye	29,99 N
DSF Baseball	22,99
Dune	29,99
Dungeon Keeper Gold	29,99 P
Dungeon K.-Evil Keeper	22,99 P
Dungeon Keeper	29,99
Earthworm Jim 1	9,99
Earthworm Jim 2+1	22,99
Ecstatica	29,99 N
Elsbockey Manager	19,99
Elsabeth 1 Classic	29,99
F 16 Fighting Falcon	12,99
Fallen Haven	24,99
FIFA Soccer 96 Classic	19,99
FIFA Soccer Manager	29,99
Fields of Glory	12,99
Flying Corps Replay*	29,99
Flottenmanöver*	24,99 N
Floyd	29,99
Frogger*	24,99 N
FX Fighter Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Gex 3D	34,99
Goal	12,99
Heroes of M&M Full Pack	29,99
Herrscher der Meere	24,99 N
Hexen 2	27,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Holiday Island	24,99
Imperium Galactica	29,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Interstate 76	29,99
I-War	29,99 N
Jack Orlando	9,99
Jurassic War	29,99
Kanaan*	12,99 N
KKND Classic	29,99
King's Quest 7	19,99
Kralla Lumpen	22,99
Korea Classic	29,99
Kyrandia 3*	12,99
Lands of Lore	19,99 P
Last Express	22,99
Legends of Urak*	29,99 N
Lightning	19,99
Little Big Adventure 2*	29,99 N
Lost Eden	27,99
Lucky Luke	12,99
Lure of Temptress	12,99
M1A2 Abrams	24,99
Mad News	19,99
Mad TV 1+2	22,99
Magic Carpet 2	19,99
Man of War*	24,99
Manic Karts	12,99
Master of Orion 2	12,99
MAX	29,99
MDK	29,99
Mechwarrior 2	24,99 P
Monster Trucks*	27,99 N
Monty Pyton: Waste of	19,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
NHL Hockey 97	29,99
Nihilist	9,99
Pandemonium 2	29,99 P
Phantasmagoria 1	27,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pinball Dreams	19,99
Stonekeep	24,99 P
Street Racer	22,99 P
Sub Culture	22,99 P
Subwar 2050	29,99
Super EF 2000	29,99
Syndicate Wars Classic	29,99
Terracide	19,99
TFX 3 F22*	29,99 P
Theme Park	29,99
Theme Hospital	29,99 P
Tie Fighter	29,99
Transport Tycoon	24,99
Top Gun (USK 12)	24,99
Transport Tyc+World Ed.	34,99
Trash It!	19,99
UEFA 96/97	19,99
Warcraft 2 Battle.net	29,99
US Navy Fighters 97 CI.	34,99
Vermeer	29,99
Virtua Cop	29,99
War in the Gulf	9,99
Warbreeds	22,99
Warcraft 2	29,99
Warwind 2	29,99
Wing Commander 4	29,99
Wipeout 2097	29,99 N
Worms	24,99
X-Com:Terror ft.Deep	24,99
X-Wing + Mission	29,99
Z + Expansion Set	29,99
Zeppelin	9,99

CD ROM

101st Airborne*	89,99
3D Ultra Minigolf	34,99
3D Ultra Deluxe*	49,99 N
Abe's Odysee	24,99
Addiction Pinball	42,99
Adidas Power Soccer 98*	77,99
Adrenix*	64,99
Age of Empire	24,99
Age of Empire Mission	24,99
Age of Empire Gold	39,99
Age: Aufstieg Roms	54,99 N
AH 64D Longbow 2	74,99
Airline Tycoon	69,99
Aironauts*	59,99
Akte Europa	32,99
Alarm für Cobra*	64,99
Alpha Centauri*	79,99
Anno 1602	79,99
Anno 1602 Pirate Isl.	39,99
Anno 1602: Ultimate Ad	24,99 N
Anno 1602: Neue Inseln	34,99
Anstoss 2: Data	24,99
Anstoss 2 Gold*	59,99
Antigonia*	37,99
Apache*	74,99
Apache Havoc*	79,99
Apollo 18 Mission	29,99
Army Men	69,99
Armored Fist 2	69,99
Art of War Vol. 1	37,99
Asterix & Obelix	37,99
Atlantis	69,99
Atomic Bomberman	54,99
Autobahn Raser	49,99
Axis & Allies*	69,99 N

Preisaktion!
Conquest Earth 29,99
Cyberstorm 9,99
Mechcommander 59,99
Nihilist 9,99
Trash It! 19,99
War in the Gulf 9,99
X-Com Interceptor 54,99
TM T2 Lenkrad 169,99
Verbal Commander 159,99

Baldur's Gate*	79,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	69,99
Battle Arena Toshinden 2*	69,99 N
Battle Zone	69,99
Battlespire*	69,99
Beast Wars	69,99
Betrogt in Antara	79,99
Big Air*	79,99
Bingo 2*	69,99 P
Blade Runner	77,99
Blue Byte Mythos	49,99
Börsenfieber	69,99
Bonn ouvert*	34,99 N
Bundesliga 98*	69,99
Bundesliga Man. 98*	79,99 P
+ Alfa Dread Joypad	54,99
Bundesliga M.Ch.Pack	49,99
Caesar Schlachten d.A.	69,99
Caesar Gold	37,99
Capitalism plus	49,99
Carmag. Max. (USK12)	44,99
Cart Precision Racing	84,99
Castrol Honda Superbike	74,99
Cities of Justice*	69,99
Civil War General 2	62,99
Civilization 2000	69,99
Civ 2: Conflicts	22,99
Civ 2: Fantastic Worlds	22,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2	62,99
Claw	69,99
Colin McRae Rally*	69,99
Comanche 3.0 Gold	74,99
Combat Flight Simulator	89,99
Commandos	79,99
C&C 1 + Civ 2	69,99 P
C & C 1	79,99
C & C 2	79,99
C & C 2 oder 2 Data je	39,99
C & C Trackball	79,99
C & C 3	89,99 N
Conquest Earth	69,99
Constructor	39,99
Corp Wars	64,99
Creatures	34,99

Geheimtip des Monats:
Age of Empire:
Rise of Rome 54,99
Neue Völker (Karthager, Palmyrener, Römer) und neue Einheiten (gepanzerte Elefanten, Kamelreiter, eine neue Galeere, stachelbewehrte Streitwagen und zerstörbare Mauerteile inbegriffen) sowie neue Technologien und Gebäude ...

Creatures 2*	79,99
Crime Killer*	64,99
Dark Colony	79,99
Cromagnon*	69,99
Dakkagang*	79,99
Dark Colony	42,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark Earth*	69,99
Dark Hermetic Order*	69,99
Das funfte Element*	89,99 N
Das Schwarze Auge 1-3	34,99
Deathtrap Dungeon	79,99
Defender	24,99
Der Fußballmanager*	79,99
Der Industriegig. Sp.Ed	59,99
Der Industriegig. Exp.Set	29,99
Der Planer Gold	34,99
Descent 1+2	42,99

www.gameit.com
bequem bestellen!

Descent Freespace	79,99
Data hierzu: Silent Threat	29,99 N
Die by the Sword	64,99
Die by the Sword Mission	29,99

Die gr. Schlacht:
+ Napoleon in Rußland 32,99
+ Prelude to Waterloo 32,99
Die Siedler 2 Gold 72,99
Die Siedler 2 Mission 29,99
Siedler 2 - extrem 19,99
Siedl 2: Die Besiedlung 24,99
Die Siedler 3 74,99
Die Versuchung 74,99
Die Völker 69,99
Dig Sword 2 37,99
Dodgem Arena* 69,99
Dominion* 74,99
Dragon Lore 2 34,99
Drakan* 82,99 N
Duckman* 64,99
Dune 2000 69,99
Dungeon Keeper 2* 89,99
Dyn Soccer Manager 69,99
DSF Fußballmanager 37,99
Earth 2140 General* a.A.
Earth 2140 34,99
Earth 2140 Mission je 19,99
Earth 2140 Gold Pack 34,99
Eastern Front 74,99
Eastern Front Mission 1 29,99
Eliminator* 69,99
Emergency 49,99
Enemy Zero* 69,99
Esoteria* 74,99
European Air War* a.A.
Evolution* 77,99 N
Expert Pool* 69,99 N
Extreme Assault 34,99
Extreme G 2* 77,99 N
F1 Racing 39,99 P
F1 Racing Sim* 79,99 P
F 15 (Jane's) 79,99
F 16 Aggressor* 69,99
F 22 Raptor 39,99 P
F 22 Red Sea Ops 29,99
F 22 Total Air War* 44,99
Falcon 4.0* 69,99
Fallout 69,99
Fallout 2* 77,99 N
Fields of Fire* 79,99
FIFA Soccer 98 74,99
Fighter's Squadron* 69,99
One* 84,99
Outcast* 69,99 N
Outlaws 74,99
Outwars 79,99
Panzer Commander 74,99
Panzer General 3D 34,99
Pax Imperia 69,99
PC Games Cheats 2 24,99
Perom* 34,99

Playstation, Sega Saturn & N64 führen wir auch!

Bling 2*	69,99
Blood Lust	24,99 N
Blade Runner	77,99
Bleifuß Offroad	49,99
Börsenfieber	69,99
Bonn ouvert*	34,99 N
Bundesliga 98*	69,99 P
Bundesliga Man. 98*	79,99 P
+ Alfa Dread Joypad	54,99
Bundesliga M.Ch.Pack	49,99
Caesar Schlachten d.A.	69,99
Caesar Gold	37,99
Capitalism plus	49,99
Carmag. Max. (USK12)	44,99
Cart Precision Racing	84,99
Castrol Honda Superbike	74,99
Cities of Justice*	69,99
Civil War General 2	62,99
Civilization 2000	69,99
Civ 2: Conflicts	22,99
Civ 2: Fantastic Worlds	22,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2	62,99
Claw	69,99
Colin McRae Rally*	69,99
Comanche 3.0 Gold	74,99
Combat Flight Simulator	89,99
Commandos	79,99
C&C 1 + Civ 2	69,99 P
C & C 1	79,99
C & C 2	79,99
C & C 2 oder 2 Data je	39,99
C & C Trackball	79,99
C & C 3	89,99 N
Conquest Earth	69,99
Constructor	39,99
Corp Wars	64,99
Creatures	34,99

Fighting Force	74,99
Final Fantasy 7	69,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps Gold	74,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Formel 1 '97	72,99
Forsaken	42,99
Frankie 98 Fußb. WM	42,99
+ Alfa Dread Joypad	54,99
Fritz 4	74,99
Fritz 5	124,99
Gabriel Night 2 dt.	34,99
Galaxis Future*	74,99
Game, Net & Match	49,99
Gangsters*	64,99 N
G-Police	82,99
Global Domination*	69,99 N
Golf 4 Ever (Microsoft)	84,99
Grand Prix 500 CC*	69,99
Grand Prix Legends*	79,99 N
Grand Theft Auto	69,99 N
Gut gemischt*	42,99 N
H.E.D.Z. Win95*	69,99
Half Life US Version*	89,99
Half Life*	79,99 N
Hardball 6	74,99
Hattrick Wins*	69,99
Have a N.I.C.E Day 2*	69,99
Heart of Darkness	74,99
Heavy Gear	44,99
Heavy Gear 2*	a.A.
Hercules Limited Ed.*	54,99
Heretic 2	89,99 N
Heroes of M&M 2	37,99
Heroes M&M 1+2+Data	69,99
Heroes M&M Data	27,99
Hesperian Wars*	69,99 N
Hexplore	79,99
Hugo	37,99
Hugo 5	59,99
Hugo 6	79,99
I.F.A.18C Carrier Strike*	74,99
Incoming	84,99
Incubation	29,99
Incubation Mission	29,99
Internat. Football 98*	64,99
Interstate 76 Gold	69,99
Panzer 44	69,99
Israeli Air Force*	74,95
Jagged Alliance 2*	69,99
Jazz Jack Rabbit 2+1	59,99
Jedi Knight	69,99
Jedi K.Mysteries of t. S.	34,99
Jetfighter: Full Burn*	74,99
John Madden NFL 99*	74,99
John Sinclair	69,99
Judge Dredd Pinball	79,99
Judgement Force*	74,99
KKND 2 - Krossfire	69,99
Knight Hawks*	69,99
Lands of Lore 2	69,99
Leisure S. Larry 1-6 CI.	44,99
Leisure S. Larry 5	34,99
Leisure S. Larry 8	47,99
Liberation Day	74,99
Links '98	74,99
Links Sea Island	39,99
Links LS	74,99
Links LS Kurs Coll. 4	59,99
LMA*	a.A.
Lode Runner 2*	64,99
Lords of t. Realm Royal Ed.	69,99
Lords of Magic	69,99
Lure of the Temptress	29,99
M1 Tank Platoon 2	69,99
Magic: die Gathermerkurft	77,99
hierzu: Spells of	34,99
Magic: Duel of Planes	69,99
Man of War*	29,99
Mayday	69,99
Maximum Force*	69,99
MAX 2	69,99
Mechcommander	64,99
Metro Police*	72,99 N
MIA Win95*	69,99
Micro Machines 3	64,99
Might & Magic 6	64,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	59,99
Monopoly	64,99
Monopoly Star Wars	69,99
Monopoly WM Edition	69,99
Monster Truck M.2	84,99
Moto 2	69,99
Moto Racer 2*	69,99
Motorhead	74,99
Motor Mash*	69,99
Moving Puzzles je	19,99
Myst Special	49,99
Myst 2 (Riven)	69,99
Mystery Island*	64,99
Myth-The Fallen Lords	69,99
Nascar Racing 2	64,99
NBA Live 97	59,99
NBA Live 98	79,99
NBA 98 + Alfa Dread Joypad	84,99
NBA Live 99*	69,99
NBA 99 + Alfa Dread Joypad	89,99 N
Need 4 Speed 3*	79,99
Newman Haas Racing*	69,99
NFL Blitz*	79,99
NFL Quaterback 99	69,99
NHL 97 Classic	29,99
NHL 98	74,99
NHL 99*	79,99
Nightlong*	74,99 N
Nuclear Strike	64,99
O.D.T.*	79,99 N
Perry Rhodan	69,99
dazu: Index f.d.Unendl.	49,99
PFA Soccer Manager	64,99
Pharao	64,99
Pizza Syndicate*	69,99
Police Quest Swat 2*	69,99
Populus - The 3rd*	79,99
Pool 3D	59,99
Powerboat Racing	74,99
Prost Grand Prix '98	74,99
Pro 18 Golf*	79,99 N
Rail Road Tycoon 2*	a.A.
Rayman	34,99
Rayman's World	44,99
Recoil	74,99
Rebel Moon Revolution*	69,99
Rebellion	69,99
Recoil	69,99
Red Baron 2	62,99
Redline*	79,99
Redline Racer	69,99 N
Revenge of Arcade*	64,99 N
Revenge of the Toys	64,99
Ring der Nibelungen*	74,99
Risiko Win95	54,99
Robo Rumble	69,99
Rückkehr nach Krondor*	64,99
S.C.A.R.S.*	69,99 N
SAGA - Age of Vikings*	74,99
Schleichfahrt	39,99
Sega Family Pack*	49,99 N
Sega 3D Power Pack*	49,99 N
Sentinel Returns	79,99 N
Shadow of the Empire	34,99
Shanghai Dynasty	39,99
Silent Hunter Comm. Ed.	34,99 P
Sim City 3000*	69,99 N
Simon the Sorcerer Pack	44,99
Sin*	69,99
Skullcaps*	44,99 N
Solar*	72,99 N
Soldiers at War	74,99
Sonic 3D	49,99
Star Craft	72,99
Star Craft Insurrection	24,99
Star Trek	
Birth of Federation*	a.A.
Captain's Chair	79,99
Enzyklopadie englisch	79,99
Generations	74,99
Klingon Honor Guard*	69,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Star Fleet Academy	79,99
Mission hierzu	34,99
Star Trek Pinball	64,99
Star Wars: Yoda Stories	29,99
Starshot*	74,99 N
Steel Panther 3	69,99
Stratosphere*	74,99
Streetfighter Alpha	74,99
Streetfighter-The Movie*	69,99
Streets of Sim City	79,99
Swing	74,99
Syntactor*	37,99
Telurian Defence*	69,99 N
Tenth Planet	74,99
Test Drive 5*	79,99
The Mercenary Overseer	74,99
The House o. t. Dead	62,99
Theatre of Pain*	79,99
Tides of War*	79,99
Tiger Woods 99*	79,99
Zusätze hierzu je	39,99
Tiny Tank*	79,99
Titanic	32,99
TOCA Touring Car	69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	74,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99
Tonca Notruf*	42,99
Total Annihilation	74,99
Total Annih. Add-On	39,99
Tribal Rage*	79,99
Triple Conflict*	69,99
Turok	69,99 P
Turok 2 dt.*	79,99 N
Turok 2 engl. Original	74,99 N
Ultima Ascension*	79,99
Ultimate Race Pro	74,99
Ultimate Race (Zusatz)	24,99
Ultimate Strategy Archives	54,99
Unreal dt. Version	74,99
Urban Assault	89,99
Villa Miramar*	54,99
Virtua*	59,99
Virtua Fighter 2	39,99
Virtual Pool 2	69,99
VR 3000*	69,99
VR Baseball All Stars*	74,99
Wall Street Tycoon*	74,99
War Box*	47,99
Warbirds*	72,99 N
Warzone	34,99
WC Prophecy Gold	79,99
Wizardry Compilation*	37,99
World Football Manager	72,99 N
World War 2 Fighters*	74,99
Worms 2	69,99
X-Com - Apocalypse	57,99
X-Com - Interceptor	62,99
X-Files: Unrest. Access	44,99
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	74,99
You don't know Jack	59,99
Zork-Grand Inquisitor	42,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	79,99
Pro Pilot	79,99
F 15	99,99
FS Aircraft Collection*	47,99
FS Airline Flights 2	54,99
FS Airport Add-On Des.	74,99
FS Flight Shop	79,99
FS Flight Sim Planer	49,99

Szenerien:

Australia Spec.Edition	54,99
Bavaria	49,99
Cleared to Land	49,99
Europe 2	54,99
Europe 3	69,99
Germany 1(Süd)	49,99
German Airports	44,99
Pacific Island	39,99

Sammelausgaben

Aber Hallo	34,99
90 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Pinball, Grime City, Der Clou!, Wing Voyage 1+2, B17, Der Seefenturm, Dark Universe, Iskar	
Aber Hallo 2	34,99
Power Rangers, Gealight, Kick off 97, F15 Fighting F.: das Amt, Apache L., Megarace, Mad News, Ijwt Kon 2 com.	
Action Pack*	49,99 N
Extreme Assault - Schleichfahrt	
Best of Games Vol. 1*	64,99 N
Fifa 98, Fifa Soccer Manager, Need 4 Speed 2, Wing Commander Prophecy, Hockey 98, Actua Soccer 2, Wipeout 2097, Formel 1 '97, Jetfighter 2, Jetfighter 3, KKND 2 Krossfire, Lands of Lore 2, NHL Powerplay Hockey 97, Pro Pinball	
Best of Voodoo Compil.	49,99
Blood Lust, Sunday Driver, Hattrick Wins, Red Ground	
Best Simulation	39,99
F/A 18C Hornet, Silent Steel, Silent Hunter, F/A 18 Korea, Jetfighter 2, Jetfighter 3, Fighter Duel 2.0, Apache Havoc	
Big 10 Strategie/Sport	39,99
Battle Isle 2 + Data, Battle Isle 3, Jagged Alliance, Burned in time, Terra Nova, S.O. Space Sports, Theme Park, Mini Golf, Hard Ball	
Blue Byte Collection	39,99
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Anno 1602, Settlers 2	
Super Mania	49,99
Fifa Fimball, The Web + Timeshock, Game Boy, Lotus 2 (SO Spiele)	
Game Box 1 (50 Spiele)	29,99
Fallmaker, Apidoss, Pandora, Crusader, Dalt Gun!, Her Thing, Planet, Premier Manager, Boing!, Lando, Jetstrike, Cyberwar	
Gold Games 2	34,99
Theme Hospital 1, Tfx, Wing Commander 3, Ultima 7 Part 2, Syndicate, Ecstatica, Ecstatica 2, Pc Cricket, Pinball Fantasies, Pinball Illusions, Pinball Dreams, Pinball Prophecy, Sensible Soccer, Sensible World of Soccer, Sim City 2000, Transport Tycoon, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, The Bards Tale Trilogy + Construction Set	
Jagged Alliance 2 Compil.	29,99
Jagged Alliance 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf, Links LS 98, Pro Pinball	
Megapack 9	69,99
Fifa 98, Pro Pinball Timeshock, Hattrick '98, Destruction Derby 2, Discworld 2, Ir Hog, Rollercoaster	
Role Play Game Comp.	52,99
Might & Magic 6, Realms of Arkania, Unterwasserwelt 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, The Bards Tale Trilogy + Construction Set	
Sim Games	39,99
Sim Tower 2, der Planer 2 + Mission, Sim City 2000	
Spielelösung. Cheats	24,99
Tex Murphy, 30 Cheats	
The forgotten Realms	54,99
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1+2, Dungeon Hack, Unlimited Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, Gateway	
Total Heaven	69,99
Command & Conquer, Sim City 2000	
Total Heaven 2	69,99
Starcraft, Warcraft 2, Warcraft 2 Mission CD, Warcraft 2 Battle.net, Warcraft 2 Battle.net Mission CD	
Ultimative Flight Pack 23	99,99
F16, Hind, Apache Longbow, Tornado & Desert Storm, Flanker Unlimited	
Westwood Compilat.	34,99
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	

Lösungshefte ab DM 9,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Edutainment, Infotainment und Lernsoftware.

Zum Beispiel:
Komplette Addy-Reihe je 67,99
Vollständiges Programm von Ubisoft (u. Tim 7)
Ravensburger, Tivola, Schrödel, Cornelson, Meyer Multim., Hexagitt, Kerstenbaum, Disney u.v.m.

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Notebook Joystickport 109,99
PCMCIA Karte für 2 Joysticks
C & C. Trackball 79,99
Lenkrad 169,99
Dashb. + Constructor 134,99
Le Mans Lenkrad&Ped. 159,99
Verbal Commander 159,99

Alfa

Alfa Dread Joypad	24,99
Twin Box	24,99
Twin Box pro	34,99
Quad Box	39,99
Quad Box pro	49,99

CH Produkts

Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	129,99
Force FX Feedback	229,99
Pedals	99,99
Throttle	129,99
Throttle Pro	149,99
Virtual Pilot	109,99
Virtual Pilot Pro	169,99

Gravis

Gamepad	29,99
Gamepad Pro	49,99
Xterminator Gamepad	99,99
Gamepad Pro	49,99
qto. incl. Rebel Assault	64,99
Grip-System	39,99
Analog Pro	99,99
Blackhawk	49,99
Thunderbird	79,99
Firebird 2	99,99

Logitech

Thunderpad	29,99
Wingman	124,99

Microsoft Sidewinder

Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1,0	129,99 N
Precision Pro 2	119,99 N
Force Feedback	399,99 N
Force Feedback Wheel	379,99 N

Thrustmaster

Formel 1 Sprint Wheel	**149,99 N**
Formula T2 Lenkrad	**169,99**
T3 Formel 1 Lenkrad	244,99
Premier Pad	29,99 N
Top Gun Joystick	119,99 N

Soundkarten

SB 64 Value	179,99
Guillemot Maxi Sound 64	
Dynamic 3D Pnl+VOD	219,99

Speicher

PS 2 60 ns 32 MB EDO	a.A.
PS 2 60 ns 32 MB EDO	a.A.
Dimm 10 ns 32 MB	a.A.
Dimm 10 ns 64 MB	a.A.
Dimm 100MHz 32 MB	a.A.
Dimm 100MHz 64 MB	a.A.

3D Grafikkarten

Diamond Viper V330 159,99
Guillemot Maxi Gamer 189,99

Voodoo 2 Karten

Guillemot mit Spiel ... 349,99
dto. 12 MB 419,99 F
Guillemot ohne Spiel 299,99
dto. 12 MB 389,99 F
Phoenix 16 MB PCI/AGP 319,99 N
Creative Labs 8 MB a.A.
Creative Labs 12 MB a.A.
Miro Highscore 12 MB a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Filialgeschäft: 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
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 ·0831/17762

87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 · 08331/47499

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036

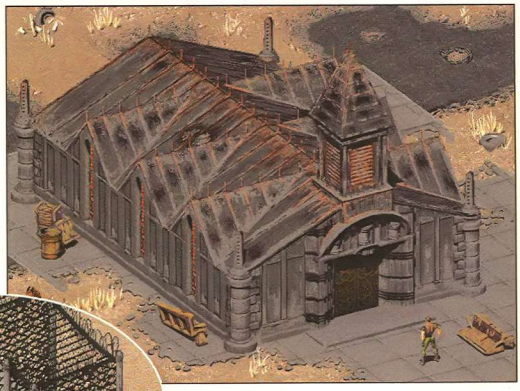
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 · 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 ·0731/9216497

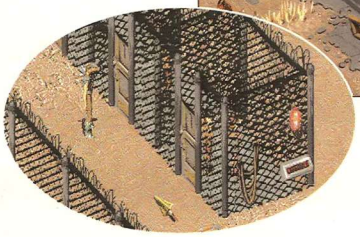
95028 Hof
Karolinenstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161



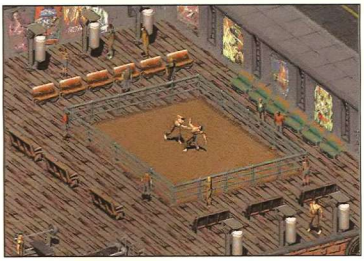


Gefährliche Brutstätten: Die Kirchen und Kerker bergen böse Buben

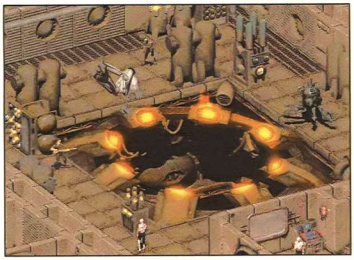




Hazienda: Das Auge spielt mit in Fallout 2



Im Clinch: Wer fleißig übt, wird fies...



Welt der Wunder: Handelt es sich hier um den gesuchten G.E.C.K.?

chung stellt Fallout 2 auf jeden Fall für alle bisherigen Fans, für Rollenspieler mit SF-Faible und für rundenorientierte Taktiker dar. Allerdings könnte die Grafik mittlerweile etwas schöner sein, und auch die verbesserte „Fern-Steuerung" meiner Party-Mitglieder hätte noch umfassender ausfallen dürfen (Ausrüstung, die ich zurückhaben will, muß ich nach wie vor stehlen), doch das sind nur Schönheitsfehler. Rollenspielende Taktiker, die harte SF statt süßem Märchenkitsch bevorzugen, finden in Fallout das Paradies (hoffentlich). *rm*

geschehen. Übrigens darf der Held noch mehr zwischenmenschliche Beziehungen pflegen. Neben dem Sex (der nicht gezeigt wird) darf er sogar heiraten und seine Frau anschließend zum Geldverdienen auf die Straße schicken. Das paßt ins Bild, denn in Fallout wird ein sarkastisches Gesellschaftsbild gezeichnet: Bordelle, brutale Sekten, Waffen-, Drogen- und Sklavenhändler, mafiöse Gruppen, korrupte Führer, Schwarzbrenner, Diebesgilden und machthungrige Militärs bestimmen im wesentlichen das Spielgeschehen (eigentlich wie im wahren Leben). So kommt es, daß der Protagonist nicht zwangsläufig strahlender Held sein muß, denn vom Mordauftrag über Verrat bis zum dreckigen Deal gehen die lukrativen Versuchungen. Eine Versu-



Ralf Müller

SUPER

Obwohl oder gerade weil sich wenig zum Vorgänger verändert hat, nimmt mich die Fallout-2-Atmosphäre sofort wieder gefangen. Die unheimlichen Hintergrundgeräusche und das beklemmend-realistische Szenario versorgt einen gerade nachts mit kribbelnden Nackenhaaren. Aufgelockert wird diese unheilvolle Stimmung durch Gags, die sich unter anderem im Bordell von Klamath oder beim Sex-Intermezzo mit der schönen Wirtin im Handelsflecken ergeben.

Endlich muß ich nicht zum x-ten Mal den heroischen und furzanständigen Paladin mimen, sondern schlüpfe in eine Mad-Max-mäßige, zwielichtigere Rolle. So darf ich in jeder Situation aus den vorgegebenen Antworten frei wählen, ob ich nett, weise, aggressiv, unverschämt oder böse sein möchte. Neben dem morbiden Humor gefällt mir die Handlungsfreiheit – ich entscheide selbst, wohin es als nächstes geht – sowie die Steigerungsmöglichkeiten der Charakterwerte. Witzig finde ich den Einfall, Auto fahren zu können – und dann noch im schön-protzigen Ami-Schlitten.

Name	Fallout 2
Genre	SF-Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Schwierigkeit	mittelschwer
Preis	ca. 100 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P90, 16MB RAM, SVGA, 2x-CD, DirectX 3.0

Empfohlen
PP133, 32 MB RAM, 6x-CD, DirectX 5.0

Grafik 73%
Sound 78%
Spielspaß

Solo	Multi
80%	-%

www.netplayer.de



Lieber
gemeinsam
statt
einsam.

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 mittwochs
20.00-22.00 Uhr

SPONSORED by

WWW.GAMESMANIA.COM
GAMES MANIA
Das Spielemagazin im Netz

Powerplay-Tip:
Download-Zeit sparen!
Software auf der CD in diesem Heft!

NetPlayer®
lieber online als allein

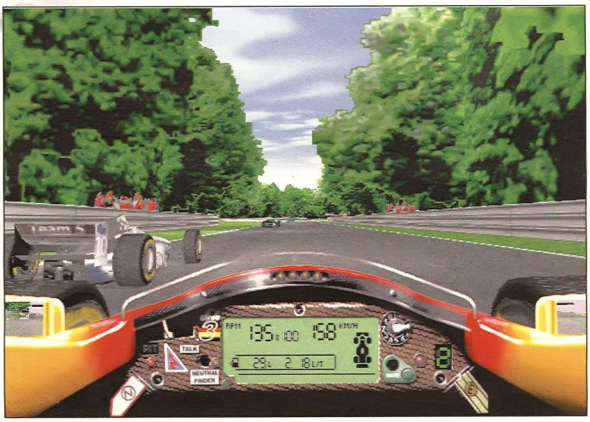
KABEL DEUTSCHLAND

PlayerNetwork OGS GmbH & Co. KG · Multimedia-Internet-Park · Gebäude 71 · 66482 Zweibrücken

Racing Sim

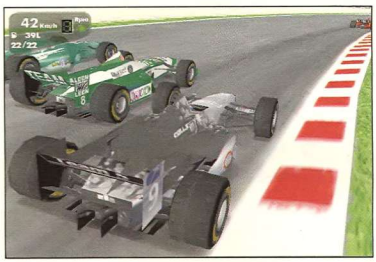
Ubi Soft wieder

Jeder kennt sie – die PS-Boliden der "F1-Racing Simulation". Jetzt hat Ubi Soft den Nachfolger aus der Box gefahren: Noch vielseitger, noch spannender – noch besser?



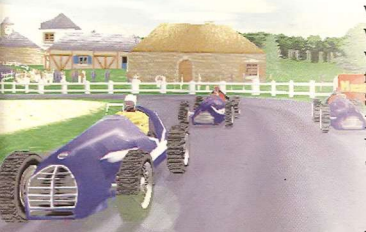
Bisher fast unübertroffen: Die nahezu fotorealistische 3D-Grafik

Es ist schon irgendwie eigenartig, in der Startaufstellung plötzlich völlig unbekannte Fahrernamen zu lesen und Autos zu sehen, deren Farbe und Design zu keinem Rennteam paßt. Ist hier etwa mit den Texturen was schiefgegangen?



Im Dreierpack durch die Kurve – das will gelernt sein

Nein, nein – keine Panik. Diese Realitäts-Kastration hat einen ganz anderen Grund: Die krawattierten Herren der FIA haben sich lediglich entschlossen, für die digitale Darstellung der Original-F1-Boliden nebst Werbung, Team- und Fahrernamen plötzlich eine Lizenzgebühr in zweistelliger Millionenhöhe (!) zu verlangen! Da das den Spielepreis natürlich in utopische Höhen jagen würde, dachte sich Ubi Soft nicht mit uns – und "lackierte" kurzerhand alle Wagen um, taufte die Fahrer anders und gab den Teams Nummern statt Namen. Auch, daß jetzt für Pasta-Gerichte, statt für Motorenöl geworben wird – wen stört's, wenn das Fahrerische stimmt? Naja, und der wahre Fan, der natürlich alle Fahrer kennt, wird wohl trotz der geänderten Namen "seine" Idole finden, wie zum Beispiel die Herren M. und R. Schmidtke oder E. Ismith...



Bei diesem Test hatte ich allerdings mit einem Vorurteil zu kämpfen: Kann man ein Spiel wie die "F1-Racing-Simulation" überhaupt noch verbessern? Man kann, wie Ubi Soft eindrucksvoll zeigt. Diese Vebesserungen beziehen sich allerdings kaum auf die Grafik, sondern vielmehr auf Regelwerk und Spieloptionen. Der Rest des Spiels ist nahezu unverändert geblieben, an der absoluten Hochwertigkeit hat sich nichts geändert.

Hinzugekommen ist zum Beispiel der "Karriere-Modus", der für einen Spielablauf wie im richtigen Leben sorgt: Man beginnt als ganz kleines Licht am Rennfahrerhimmel. Da kommt dann irgendein Manager daher und setzt einem einen Rennwagen vor, mit dem man beweisen muß, was man kann. Setup und Ausstattung des Wagens können nur bei recht unbedeutenden Punkten verändert werden – der Motor und der Wagen selbst stehen fest. So, und dann geht´s ab auf die Piste. Ist der Fahrer gut, bekommt er



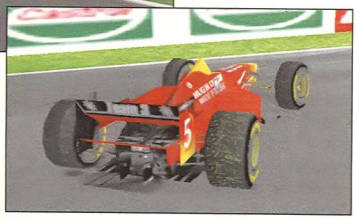
Wenig erfreulich, aber toll in Szene gesetzt – der „Ausritt" in die Botanik

ulation 2

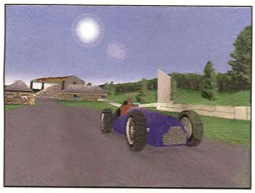
auf Achse



Noch ist alles friedlich – aber in wenigen Sekunden tobt der Bär, wenn die Startampeln verlöschen...



Bei dieser Fahrzeugstudie fällt besonders auf, daß die Wagen bis ins Kleinste detailliert wurden



Auch hier wieder tolle Lichteffekte – typisch für Ubi Soft



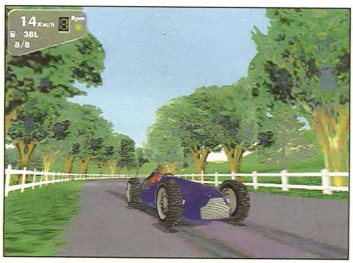
Fast zu realistisch: Foto-texturierte Zuschauer



Stadtrundfahrt auf nostalgisch – zu schnell für Sehenswürdigkeiten

zunächst mal ´nen besseren Wagen und so weiter. Je mehr Erfolg der Fahrer hat – sprich je mehr Punkte er einfährt – desto interessanter wird er für andere Teams. Schon bald winkt dann ein Profi-Vertrag, den er annehmen kann oder nicht. Das ganze passiert in einer vollen Saison von 14 Rennen. In der nächsten Rennperiode könntet Ihr also schon einen Platz in der "Elite-Group" haben und mit den Profis um die Wette fahren, die ich hier aus schon genannten Lizenzgründen nicht aufzählen darf... Nicht unbedingt neu, aber großzügig überarbeitet wurde die Telemetrie-Option. Sie ist mittlerweile so professionell geworden, daß ich einem Anfänger dringend rate, tunlichst die Finger davon zu lassen. Die eigentlichen Telemetriedaten sind nichts weiter als ein schwarzer Bildschirm mit einer Linie, die dem EKG eines Herzinfarkt-Patienten ähnelt. Daraus entnimmt der Rennmechaniker dann Lenkeinschlagwerte, Beschleunigungsfaktoren und Daten über die Straßenlage des Wagens. Die Daten eines kompletten Testlaufs werden gesammelt und im Computer ausgewertet. Das eigentliche Setup des Autos wird somit vom Elektronenhirn ermittelt. Wenn Ihr meint, das klingt kompliziert, seid versichert – das ist es auch!

Die zweite "große" Neuerung in der "Racing Simulation 2" ist der sogenannte "Retro-Modus". Diese Spieloption versetzt den Fahrer in die 50er Jahre zurück, wo er es sich im Cockpit einer "Rennzigarre" bequem machen kann. Naja, über das "bequem" kann man ja nochmal reden – denn an Komfort dachte damals niemand. Eben-



Das waren Zeiten: Kein ABS, keine Schlupfkorrektur und keine Servolenkung. Aber Spaß macht´s...

so blieb die Sicherheit in Ermangelung von ABS oder Schlupfkorrektur teilweise recht dramatisch auf der Strecke.

Letzteres kann auch dem Spieler zu schaffen machen, wenn er das erste Mal diese Wagen bewegt. Es ist nämlich überhaupt kein Problem, mit diesen Kisten von der Strecke zu fliegen. Die engen Kurven durchs Englische Hochland der 50er Jahre verlangen eben einiges vom Fahrer – noch dazu, wenn er von Foto-texturierten Zuschauern an der Piste abgelenkt wird und wunderschöne, von Bäumen und Weidezäunen (Vorsicht!) gesäumte, gerade Landstraßen befahren muß, an deren Ende – wie soll´s auch anders sein – eine tückische Kurve lauert... Sogar an eine alte Bahnschranke – glücklicherweise ohne Zugverkehr – wurde gedacht! Dazu gibt´s die von Ubi Soft schon gewohnte High-End-Grafik mit unübertroffenen Lichteffekten und ein (vor allem im Leerlauf) super klingendes, realistisches Motorengeräusch der herrlich tief gurgelnden alten Acht- oder Zwölfzyinder. Eine Enttäuschung ist





Hier gibt´s was Neues: Lenkrad-Force-Feedback



Auch neu: Der „Retro-Modus“: Fahren im Stil der 50er Jahre



Da gibt´s wenigstens noch „richtige“ Teams...

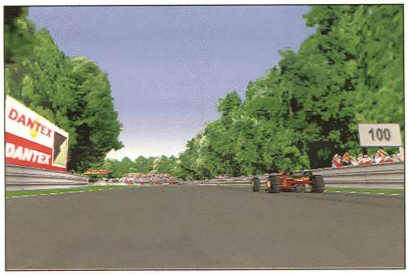
dagegen der Sound im "normalen" Modus mit den heutigen Wagen. Das Geheule erinnert eher grausam an ältere Konsolen-Games, was auch mit den nicht mehr bezahlbaren Lizenzen zusammenhängen könnte – schließlich waren im ersten Teil die Geräusche ja teilweise Aufnahmen der Original-Sounds!

An den Menüs hat sich nichts Nennenswertes gegenüber dem Vorgänger verändert. Hinzugekommen sind nur das zusätzliche Hauptmenü für den Retro-Modus und eine "Identifizierung": Spieler können in eine Liste eingetragen, editiert und in der Anordnung verändert werden, was für den Karriere-Modus recht praktisch ist. Auch für das Fahren gegen einen "Ghost" wird diese Liste nützliche Dienste leisten. Ein Ghost ist übrigens ein zuvor gespeicherter Spieler, gegen den z.B. eine "Time-Attack" gefahren wird. Das Ghost-Auto erscheint fast durchsichtig und kann nicht mit dem Spieler kollidieren – ein richtiger Geist eben. Nur auf der Zeittafel, da wird der Ghost wieder real – entweder vor oder nach dem Spieler plaziert. Die Einzel-Zeiten können dann abgespeichert werden. Somit ist es möglich, gegen sich selbst zu fahren, denn schon im nächsten Lauf kann man seine letzte Fahrt als Ghost laden und sich so ständig selbst verbessern... Alles in allem ein gelungener Nachfolger also. Wer den Vorgänger, die "F1-Racing-Simulation" kennt, wird sich vielleicht erst an die fehlenden Teams und Fahrer gewöhnen müssen. Der Neueinsteiger wird jedoch kaum etwas vermissen. Schön, daß auch Ubi Soft es geschafft hat, den Big-Bossen der FIA einen Strich durch die Rechnung zu machen: Sie vermiesen der Formel-1-Fangemeinde den Spielspaß auch durch hohe Lizenzgebühren nicht! *tz*

((((+1 Zeile)))



Mittendrin, statt nur dabei – die „Innen-Kamera“-Ansicht



Eine interessante, aber hektische Kamera-Ansicht: Die „Schnauzen-Kamera“



Für Anfänger am besten: Die „Spoiler-Kamera“ auf dem oberen Lufteinlaß



Thomas Ziebarth

SUPER

Zugegeben, am Anfang hatte ich gemischte Gefühle und auch Vorurteile, was den Test der "Racing Simulation 2" betrifft. Ich wußte, daß es nun wirklich nicht schwer ist, irgendein – sagen wir mal – mittelmäßiges Spiel zu verbessern, aber daß es gelingen soll, etwas nahezu Perfektes wie die "F1-Racing-Simulation" – Vorgänger der "Racing Simulation 2" – noch besser zu machen, konnte ich mir einfach nicht vorstellen. Nun, Ubi Soft hat mich eines besseren belehrt. Obwohl aus Lizenzgründen Team- und Fahrer-Namen sowie sämtliche Fahrzeugmarken frei erfunden sind, hat man es mit der Implementierung von neuen Features wie dem "Karriere-Modus" geschafft, einen völlig neuen Anreiz zum Spiel zu haben. Auch ist es bemerkenswert, wie sehr detailliert die Fahrzeuge dargestellt werden – besonders die Wagen im "Retro-Modus", der den "Digital-Rennfahrer" in die 50iger Jahre zurückversetzt. Fazit: Für den Kenner des Vorgängers eine Bereicherung, für den Neuling bahnbrechend – das Spiel ist einfach Pflicht!

Name:	Racing Simulation 2
Genre:	Autorennsimulation
Hersteller:	Ubi Soft
Schwierigkeit:	einstellbar / schwer
Preis:	ca. 89 Mark
Steuerung:	Lenkrad, Joystick, Tastatur
Besonderheiten:	Lenkrad-Force-Feedback
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 8,IPX/TCP-IP

Mindestanforderung
P 166 MMX, 32 MB RAM, 6 x CD, D3D-taugliche Grafikkarte

Empfohlen
P-II 266, 64 MB RAM, 12 x CD, 3Dfx-II

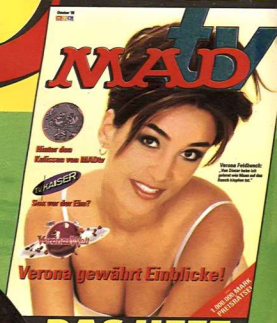
Grafik **86%**
Sound **75%**
Spielspaß

Solo	Multi
85%	85%

DAS INTELLIGENTESTE MAGAZIN DER WELT IST DA!

MAD

EXTRA



DAS HEFT IM HEFT!

DIESMAL MIT:



Rotzilla
...RÖSTET RICHTIG!



Don Martin
...HÄNGT AB!



SPION & SPION
...GNADENLOS!





® & © 1998 E.C. PUBLICATIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

JETZT JEDEN MONAT NEU
-ARTIG BILLIG FÜR NUR NOCH DM 5,-

52 SEITEN LANGEWEILE!

...finden Sie hier garantiert nicht!

Dino COMICS

MAD #1 • AB 7. OKTOBER IM HANDEL!

H.E.D.Z.

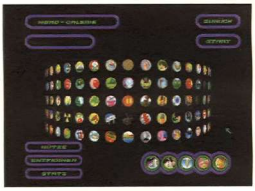


Hasbros Head-Hunter in Aktion: Macht die Aliens einen Kopf kürzer!



Immer Abstand halten! Auch die eigenen Waffen können einen verletzen.





Hunderte Köpfe von der Stange. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Das Jagen nach Köpfen hat nicht nur bei diversen Indio-Stämmen Tradition. Genauso gelüstet es auch die Alienrasse der H.E.D.Z. schon seit Jahrhunderten nach diesen Trophäen. Was als „harmloses" Sammelvergnügen für privilegierte Außerirdische begann, wurde schnell zum Volksport und nahm bald unzumutbare Zustände an. Es wurde der Entschluß gefaßt, diese Manie in geregelte Bahnen zu lenken und ein Turnier auszutragen, um festzustellen, wer der beste Kopfjäger der Galaxis sei. Auf einem Asteroidengürtel wurde ein Parcours aus diversen Arenen angelegt, durch den sich alle Anwärter kämpfen müssen. Wer nach 20 Prüfungen die meisten Köpfe besitzt, dem soll die Bewunderung des ganzen Alien-Volkes zuteil werden.

H.E.D.Z. ist ein Gotcha-ähnliches Spiel, bei dem sich die Spieler nach erfolgten Treffern einen von mehreren austauschbaren Köpfen abnehmen. Jeder dieser Köpfe, von denen man jeweils fünf aktive mit sich tragen kann, hat seine eigenen Fähigkeiten. Einige verleihen dem Spieler die Möglichkeit zu schießen, Gegner kurzfristig in den Bann zu schlagen, besonders hoch zu springen, oder sogar zu schweben oder zu fliegen.

Soweit wäre alles klar, gäbe es nicht die enorme Auswahl an unterschiedlichen Köpfen. Startet man ein neues Spiel, erhält man fünf Köpfe, von denen der jeweils aufgesetzte zum Kämpfen eingesetzt wird. Die für Anfänger festgelegte Kopf-Serie (Angry Demonstrator, Commando, Goblin, Highland Hammerthrower und Legionär) ist ein reines Angriffs-Set. Schafft man es jedoch, den ersten Aliens Köpfe abzunehmen, beginnt die eigentliche Herausforderung – das Austesten neuer Heads und ihrer Fähigkeiten. Insgesamt bietet H.E.D.Z. die fast unüberschaubare Vielfalt von über 220 Köpfen. Da kann man selbst als gieriger Sammler nur versuchen, sich jeden Kopf, der sich einem bietet, aufzusammeln. Jeder neu erbeutete wandert automatisch in einen Rucksack, den Ihr bei Euch tragt. Solange Ihr über genügend aufgesammeltes Geld (Zedz) verfügt, könnt Ihr minderwertige Köpfe austauschen, oder einen der fünf Slots auffüllen, falls Ihr bereits einen oder mehrere Köpfe verloren habt.

Die Action selbst findet in großen Levels voller angriffslustiger Gegner statt, von denen sich immer mehr aus dem Nichts herunterbeamen können, wenn Ihr Euch zu lange an bestimmten Stellen aufhaltet. Es gibt Aufzüge, Türen und verschlossene Tore, für die Ihr erst Schlüssel erbeuten müßt. In solchen Zwickmühlen geht einem schnell der Atem bzw. die Energie der eigenen Köpfe aus, denn jeder ein-



Mein Alien-Cowboy hat den Schlüssel zu einem Tor gefunden



Vor dem Einsatz lohnt es sich, die Eigenschaften eines Kopfes zu prüfen

Nur nicht den Kopf verlieren!



Selbst wenn sich der Ballon schlecht steuern läßt, ist bei Angriffen aus der Luft der Erfolg ziemlich sicher







Gottheiten können zwar kräftig zuschlagen, nur ihr Energie-Level ist spärlich bemessen

gesteckte Treffer läßt die aktive „Birne" schwächer werden, bis sie einem schließlich vom eigenen Rumpf fällt, und sie sich ein anderer Gegner schnappen kann.

Gerade in der Anfangsphase ist es überlebenswichtig, stets den Status seiner Köpfe im Auge zu behalten. Per einfachem Tastendruck muß man ständig von einem Kopf zum nächsten schalten, um dessen Fähigkeiten zu nutzen. Sinkt die Energie jedoch zu stark ab, und ist gar das Geld für einen Kopfwechsel aus dem Rucksack alle, heißt es beten, daß die letzten Köpfe bis zum Levelausgang durchhalten. Dann gilt es, wie der Teufel zu rennen und dabei den nie nachlassenden Attacken auszuweichen. Einige Köpfe besitzen zum Glück die besonders zu Beginn unterschätzten Defensivfähigkeiten oder verleihen dem Träger vielleicht auch nur ein flinkeres Füßchen. Auf diese Weise findet Ihr die ersehnte Möglichkeit, einen Gegner um einige Mauern herum zu umgehen, ruckzuck einen anderen Kopf aufzusetzen, dem anderen eins von hinten überzubraten, um dann ganz schnell wieder das Weite zu suchen. H.E.D.Z. versteht es wunderbar, den Spaßfaktor für Solo- und Multi-Spieler hochzuhalten. Beim Einzelspiel geht es um schnelles Erkunden der Level, Finden von Schlüsseln, Sammeln und Erforschen neuer Heads. Die acht Multiplayer-Arenen bringen dagegen mit den vielen Fähigkeiten der Köpfe neuen Wind in die üblichen Death-Matches. Hier zählt nur die Wahl des richtigen Kopfes. Schnell gibt es lange Gesichter, wenn ein vermeintliches Opfer durch die Schußlinie läuft, Blitze schon in seine Richtung zucken, er sich aber flott einen neuen Kopf aussetzt und in die Lüfte entschwebt.

H.E.D.Z. ist ein absolutes Muß für alle, die es actionreich mögen, egal ob solo oder als Head-



Kopflose Mitspieler werden sofort weggebeamt. Leider hat es mich selber erwischt.





tom schmidt

SUPER

H.E.D.Z. macht süchtig! Endlich ist Schluß mit dem kopflosen Herumgelaufe anderer Spiele; hier setzt das Sammelfieber und die Lust am Experimentieren ein. Sicher, der Spielspaß vom Einzel- zum Multispiel ist ein total anderer. Nur, wenn bei anderen Games der Solospaß einmal vorbei ist und nur noch die Teamjagd Freude aufkommen läßt, lohnt sich bei H.E.D.Z. das einsame Sammeln immer noch. Es gibt sooo viele Köpfe, und da nirgendwo (ich warte schon auf die ersten privaten Webpages!) eine vernünftige Beschreibung über sie zu finden ist, hilft hier eben nur Ausprobieren. Das hat schon fast den Charakter eines lebendigen Rollenspiels, in dem der Spieler selbst und nicht seine Figur an Erfahrung mit den Köpfen gewinnt. Eine Super-Idee, die das lange Warten und die vielen Design-Änderungen auf jeden Fall wert war. Das einzige, was ich wirklich vermisse, ist eine Art Trophäenraum, in dem man sich seine gesammelten Werke in Ruhe betrachten kann. Und was wäre, wenn man Köpfe tauschen oder sogar verkaufen könnte?

Name	H.E.D.Z.
Genre	Action
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Joypads
Besonderheiten	–
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	LAN/TCP-IP/Internet

Mindestanforderung
P100, 16MB, 4xCD

Empfohlen
P166, 32MB, 16xCD, 3Dfx

Grafik 72%
Sound 74%
Spielspaß

Solo	Multi
84%	85%

101st Airborne

Rundenbasierte Fallschirm-einsätze in der Normandie 1945

D Day 1945. Die Invasion der Normandie beginnt. Noch in der Nacht vor dem gewaltigen Ansturm auf Frankreichs entlegenste Strände landen Fallschirmeinheiten, um Nachschublinien zu unterbrechen, Kommunikationsleitungen zu zerstören und Schlüsselpositionen im Hinterland zu besetzen. Luftlandedivisionen sind die Heeresteile mit den höchsten Verlustraten, das wird auch in der Hardcore-Strategie 101st Airborne deutlich. Diese 100. Division, beziehungsweise eine Flugzeugladung von 18 hardgesottenen Fallschirmspringern, untersteht Eurem Alleinbefehl. Na dann viel Glück! Ihr habt hier eine extreme Detailtiefe vor Euch, schon vor Beginn des ersten Einsatzes dürft Ihr jeden einzelnen Mann und Offizier, seine Bewaffnung und seine Habseligkeiten aussuchen (oder die Voreinstellung benutzen) und nach dem Missionsbriefing in die Transportmaschine steigen. Durch heftiges Flakfeuer geht es zum Absprungpunkt. Ihr seht jeden Soldaten hinausspringen und erfahrt in einer kurzen Sequenz etwas über sein Schicksal: Vermißt, verletzt oder sicher gelandet. Auf dem Boden der (Kriegs-) Tatsachen angekommen, müssen sich Eure Männer von der Fallschirmseide befreien und die zerstreute Gruppe wieder zusammensuchen, wobei feindliche Maschinengewehrnester und Patroullien in der heckendurchkreuzten Landschaft der Normandie schnell zum Ärgernis werden. In rundenbasierter Gemütlichkeit heißt es, die lästigen Deutschen auszutricksen und den Weg von der Sammelstelle zum eigentlichen Einsatzgebiet zu finden.



Alle Aktionen werden über ein umfangreiches Pop-Up-Menü gesteuert

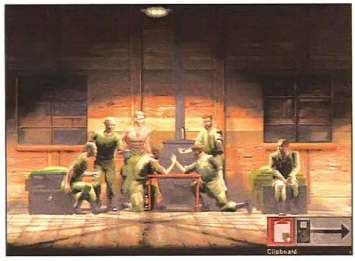


Die Bewegungsmöglichkeiten werden in Farbfeldern dargestellt



Privat Adams ist dummerweise direkt neben einem deutschen Wachtposten gelandet

Dabei sind der Gesundheitszustand, die Moral, der Grad der Erschöpfung und der Munitionsvorrat zu beachten. In neun Kampagnen mit bis zu 21 Missionen wählt Ihr Eure Einsatzgruppe aus 82 individuell unterschiedlichen Soldaten, die ihre 13 Gefechtsfähigkeiten gegen 140 Feinde einsetzen und dabei 47 verschiedene Verwundungen erleiden. An Features fehlt's also nicht. *fe*



Yankee-Romantik am Vorabend des Doomsday



Fritz Effenberger

GEHT SO

101st Airborne ist ein echtes, uneingeschränktes Hardcoregame. Stellt Euch den Taktik-Hit Commandos in rundenbasierter Ausführung vor, nur mit der vielfachen Anzahl von Missionen und anderen Details. Es ist ein Spiel für jemanden, der wirklich unglaublich viel Zeit hat. Wahrscheinlich dauert es ein ganzes Jahr, sämtliche Missionen durchzuspielen, und selbst dann ist das Spiel nicht vorbei, weil neue Kampagnen zufallsgeneriert werden. Wer allerdings an einer historisch genauen Simulation eines Fallschirmjägereinsatzes in freizeitverschlingend endloser Detailtiefe weniger Freude hat, der wird eher zu den actionorientierten Strategie- und Taktikspielen greifen, die einen greifbaren Erfolg schon nach einem durchspielten Abend zeigen. Mich kann dieses Füllhorn an Realismus jedoch nicht lange an den Bildschirm fesseln. Man muß dem Spiel aber zugute halten, daß diese historische Akkuratesse wirklich ihresgleichen sucht. Hier sind also die Bastelgeneräle angesprochen, die gerne nächtelang an der Kampagne feilen.

Name	101st Airborne
Genre	Strategie
Hersteller	Empire
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung
P100, 16MB RAM, 4x CD, 250 MB HD, 1MB Grafik

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 575 MB HD

Grafik 65%
Sound 70%
Spielspaß

Solo	Multi
67%	-%

Colin McRae Rally

In der vorigen Ausgabe (10/98) der PowerPlay konnten wir Euch bereits einen beta-Test der Colin McRae Rally präsentieren. Da die Grafik noch nicht so funktionierte, wie es in der Verkaufsversion jetzt der Fall ist, hatten wir keine Wertung vorgenommen. Wir holen dies nun nach. Es bleibt dabei: Colin McRae gehört zum Besten, was Rennsimulationen auf dem PC derzeit bieten können. Wilde Fahrten auf 300PS-Geschossen über Asphalt, querfeldein, durch Flüsse oder Schneewehen. 48 variantenreiche Strecken in acht Ländern sorgen für grafische Abwechslung und die unterschiedlichsten Herausforderungen an das fahrerische Können. Ein Beifahrer warnt optisch und akustisch u.a. vor bevorstehenden Schikanen. Wer erst einmal soweit ist, aus der Helmperspektive fahren zu können, wird auf diese Unterstützung nicht mehr verzichten wollen.



Drei links über Kuppe, zwei links...

Die detaillierte Grafik rauscht so am Spieler vorbei, daß man für die späteren Replays dankbar ist, um endlich die Schönheiten der Strecken zu genießen. Wer schon einmal mit 150 Sachen über eine schlammstrotzende Hügelkette gebrettert ist, kann sich vorstellen, daß sowas Spuren hinterläßt. Akribisch werden nicht nur Beulen an der Karosserie (Bäume können sowas von hartnäckig sein!) und zerplatzte Scheiben dargestellt, selbst matschige Schlammspritzer verunstalten den Wagen. Wagenwaschen ist kostenlos, aber für richtige Reparaturen stehen nur 60 Werkstattstunden zur Verfügung. Wenn die Instandsetzung des Getriebes oder der Schaltung mehr kostet, als das Zeitkonto zuläßt, muß man eben versuchen, im folgenden Rennen mit nur drei Gängen auszukommen, oder besser doch aufgeben und beim nächsten Mal einfach besser fahren... *ts*



SUPER

Schleudertrauma, Prellungen, Karosserie und Getriebe im Eimer, und alles nur wegen dieser rutschigen England-Strecken. Nur, ich ärgere mich höchstens über meinen Fahrstil, nicht über dieses faszinierende Spiel. YEAH! Colin rules! So viel Spaß, Realismus und Augenschmaus in einem Rennspiel, darauf habe ich gewartet! Aber keine Zeit für mehr. Ich will jetzt endlich diese schwedischen Schneestrecken schaffen, und das mit ein paar Blessuren weniger. Three, Two, One, Go!

Name .**Colin McRae Rally**
Genre ....Rennsimulation
Hersteller ...Codemasters
Preis .....ca. 100 Mark
Multiplayer 2

Empfohlene Anforderungen

P200, 4MB-3D-Karte, 4xCD, 16MB, Win95, DirectX 5, 40MB auf Festplatte

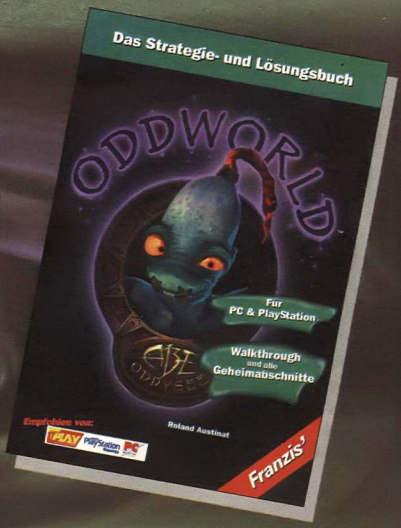
Grafik 81%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%

Jetzt meistern Sie auch...

Werden Sie zum Helden oder zur Salami?
Sie haben es in der Hand!
Sind Sie der Held oder das Hauptgericht?
Sligs, Slogs und Scrabs an jeder Ecke
Wie können Sie Abe und seine Freunde retten?
• Walkthrough für alle Level
• Alle Tempel-Puzzles gelöst

• Zugang zu allen Geheimabschnitten
• Alle Geheimnisse, die Sie wissen müssen, um die RuptureFarms auszuschalten
• Und vieles mehr



Oddworld
1998
ISBN 3-7723-8533-8
ÖS 182,–/SFr 23,–/DM 24,95

...die höchsten Levels!

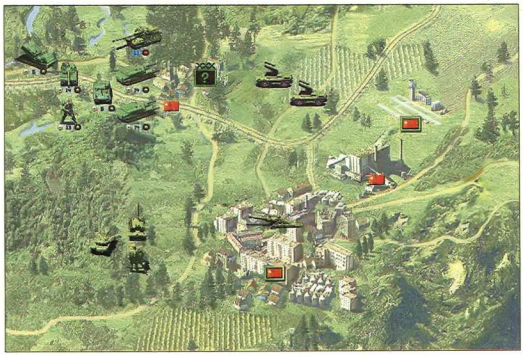
50 Jahre Franzis

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

Franzis'

Dynasty
Der Panzergene

Der neue (rote) Stern am Hexfeldhimmel. SSI schickt uns Generäle in die nahe Zukunft



Die exzellente Grafik gibt Aufschluß über Gelände-beschaffenheit und die Positionen aller sichtbaren Einheiten



Chinesische Truppen dringen von Norden her nach Korea vor

Der Nachfolger von Panzer General 3D ist in den USA als People's General erschienen. Namen hin oder her, trotz charakteristischer Hexfelder und bewährter Rundenspielweise zeigt er echte Neuerungen, nicht zuletzt durch die Zeit, in der er angesiedelt ist. Der Beginn des nächsten Jahrhunderts führt, zumindest nach den Erkenntnissen der Globalstrategen bei SSI, zu einer gefährlichen Machtzunahme im Reich der Mitte. Die Eskalation, auch begünstigt durch den schwachen Nachbarn Rußland, führt zu einem offenen Krieg zwischen China und dem unerheblichen Rest der Welt, also amerikanischen, russischen und UN-Truppen. Das bietet ausreichend Grundlage für satte neun Kampagnen, 24 Solo- und 10 Multiplayerszenarien, die nach dem erfolgreich absolvierten Tutorial keine Probleme mehr bereiten sollten. Wahlweise auf Seiten der US-, UN-, und russischer Truppen oder der chinesischer Volksarmisten warten klassische Hexfeldschlachten in hochmoderner Optik auf Euch. Die wie fotorealistische Luftaufnahmen wirkenden Karten vermitteln mehr militärische Atmosphäre als je zuvor. Explosionen und sogar die Einheiten sind animiert, man sieht das Abfeuern der Waffen, begleitet von passenden Geräuschen. Wer schon einmal einen der Vorgänger oder ein ähnliches Hexfeldstrategiespiel ausprobiert hat, wird sich schnell zurechtfinden. Aber auch der Einsteiger wird dank der fast intuitiv zu nennenden Benutzerführung damit klarkommen. Alle wichtigen Eigenschaften des Genres sind enthalten: Moral, Erfahrung, begrenzte Munition, Schuß- und Sichtweite, Kampf- und Verteidigungsstärke gegenüber harten (Panzer) und weichen (Infanterie) Zielen, Luftangriffe und Nahkampfgefechte. In erfolgreichen Schlachten erwerbt Ihr Prestigepunkte, die Ihr in den Neuerwerb von Einheiten oder das Upgraden der vorhandenen umsetzen könnt.



Die koreanische Halbinsel kurz vor der Eroberung durch die ruhmreichen Arbeiter- und Bauerntruppen Rotchinas

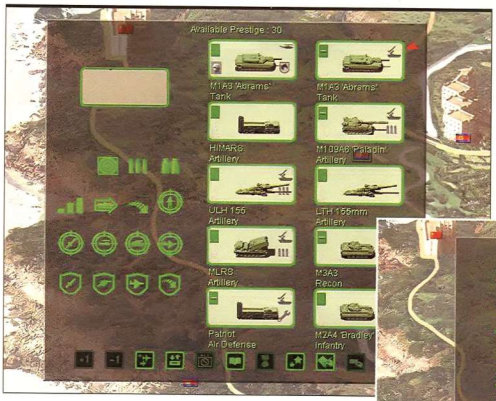
Neu ist die Möglichkeit, Lufteinsätze durch die Air Force anzufordern, die ansonsten nicht Eurem Befehl untersteht. Die Anzahl der verfügbaren Luftschläge hängt von der im Szenario bestehenden Luftüberlegenheit und Euren taktischen Fähigkeiten ab: geglückte Manöver bringen zusätzliche Luftunterstützung, aber auch andere Bonuspunkte. Das rasche Einnehmen einer feindlichen Stadt oder das souveräne Einkesseln gegnerischer Truppen machen Euch in der nächsten Mission geheime Prototypen hypermoderner Waffensysteme zugänglich oder verschaffen den Anführern der jeweiligen siegreichen Einheit Beförderungen. Das wirkt sich in erweiterten Spe-



Aufklärung, Bombeneinsätze, Flakbekämpfung und Unterstützungsmissionen sind vom Air Force Headquarter anzufordern

General

ral der Zukunft



Vor einer Schlacht erscheint eine detaillierte Aufstellung aller verfügbaren Truppen

Die Liste der eigenen Erfolge und Mißerfolge sind jederzeit abrufbar





Die letzte Bastion der UN-Verbände vor dem Fall



Luftunterstützung kommt als realistisches Element mit ins Spiel



Die Zugmöglichkeiten der gewählten Einheit in khakifarbenen Hexfeldern

zialfähigkeiten aus: Schnellere Bewegung, bessere Flugabwehr, Tarnung, Wetterfestigkeit, gesteigerte Angriffs- und Abwehrkraft sind nur einige davon. Das bedeutet andererseits, daß ein stumpfes Verheizen von Truppen langfristig die schlechteste Strategie ist. Nachschub und Versorgung sind daher ein wichtiger Punkt. Bewegung ist stark vom Gelände abhängig, also spielt das Terrain, durch die fotoartige Darstellung gut erkennbar, eine tragende Rolle. Artillerie (Geschütze oder Raketen) kann über bis zu 12 Felder zuschlagen, auch die Luft-Boden-Helikopter beider Seiten sind hocheffektiv gegen Bodenziele und sehr beweglich, werden aber von Luftabwehreinheiten stark dezimiert. Alle Units können mit Upgrades, z.B. verbesserte Luftabwehr oder Sichtweite, versehen werden. Aus diesem komplexen Design entsteht ein übersichtliches und einfach zu bedienendes Spiel, das dem Neuling ungebremsten Spielspaß und dem erfahrenen Spieler zahllose Optionen eröffnet, die Dynasty General auf lange Sicht bereichern und lebendig halten. Der Szenario-Editor hält umfangreiche Möglichkeiten bereit: Breitengrad, also Klima, Wetterbedingungen, Bodenbeschaffenheit (z.B. Wüste), die Frontlinie zu Beginn und Aufstellung der Units sowie andere Parameter. Die Anzahl der Spieler ist natürlich auf zwei beschränkt, auch dürfte ein Multiplaymatch in einem Echtzeitspiel mehr Spannung bringen als in einem rein rundenbasierten, das prinzipbedingt lange Wartezeiten erzeugt. *fe*



Fritz Effenberger

SUPER

Ein derartig professionell gemachtes Spiel ist ein echter Genuß! Wieder einmal beweist SSI, daß es der König der klassischen Hexfeldstrategie ist. Gegenüber dem Vorgänger Panzergeneral 3D sind echte Verbesserungen zu erkennen: Das Spiel ist noch einsteigerfreundlicher und gleichzeitig für die Hardcoregamer detailreicher geworden. Die Optik hat den Zusatz 3D nun wirklich verdient. Die ebenfalls vom Schlachtenglück abhängige Luftunterstützung bietet ein neues, gut eingesetztes Spielelement. Futuristische Einheiten und die bekannte Erfahrungsentwicklung der Units machen eine Kampagne spannend. Da lohnt es sich schon einmal, eine starke Kerneinheit zum Beispiel mit zusätzlicher Flugabwehr auszustatten. Auch sind sämtliche Befehle und Wahlmöglichkeiten durch Tastaturbefehle möglich, was den flinken Mausfinger doch sehr entlastet. Genau das richtige also für die kommenden langen, kalten Winterabende, in denen einsame Bildschirmgeneräle nach neuen Ländern suchen, die sie mit eiserner Faust erobern können.

Name	**Dynasty General**
Genre	Strategie
Hersteller	SSI/Mindscape
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 2, alle Optionen

Mindestanforderung
P 166, 32 MB RAM, 50 MB HD, 8xCD, 2 MB Grafik,

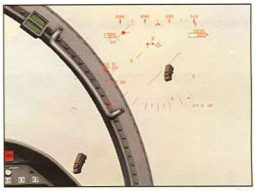
Empfohlen
P 200, 32 MB RAM, 175 MB HD, 16x CD

Grafik **80%**
Sound **79%**
Spielspaß

Solo	Multi
87%	80%

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Die F18 der E-Variante steht im Mittelpunkt von IMagics neuestem Werk



So statisch wie es wirkt, ist es auch oft

Daß es nicht immer nur auf das Äußere ankommt, sondern vielmehr auch die inneren Werte zählen, will IMagic mit seinem neuesten Flieger beweisen. Jede militärische Flugsimulation benötigt natürlich Krisenherde. Hier stehen zwei Szenarien zur Verfügung. Der altbekannte persische Golf darf abermals als Kriegsschauplatz herhalten. Ebenso geht es an Europas Grenzen. Die Türkei entwickelt beträchtliche Probleme mit seinem griechischen Nachbarn. Natürlich können die Amerikaner als Weltpolizei da nicht einfach zusehen. Ihr könnt aus einer Reihe von Missionen den passenden Auftrag wählen. Von einfachen Patrouillenflügen bis hin zur Verteidigung der eigenen Flotte ist das komplette Spektrum abgedeckt. Der weitere Verlauf wird von Eurem und dem Abschneiden Eurer Kameraden beeinflußt. Natürlich dürft Ihr nach eigenem Gutdünken Eure Maschinen selbst bestücken. Die Systeme der F18 wurden dabei gut umgesetzt. Ebenso überzeugen kann das physikalische Modell, was selbst für hartgesottene Profis eine Herausforderung darstellt. Weniger geübte Piloten können natürlich den Realismus entsprechend herunterschrauben und notfalls sogar die Unverwundbarkeit aktivieren. Besonders kreative Spieler haben die Möglichkeit, sich auch eigene Missionen zu basteln, leider können dabei keine verschiedenen Feindflugzeuge ausgewählt werden, sondern lediglich immer nur ein Typ.



Die Systeme wurden gut umgesetzt und sind mittels Coolie-Hat gut zu erreichen



Auf dem Weg zurück zur heimatlichen Basis

Grafisch konnten die IMagic-Produkte bisher wenig überzeugen, und der Carrier Strike Fighter macht da keine Ausnahme. Die Landschaften sowie das Wasser sind kläglich in Szene gesetzt. Bei einer zivilen Simulation wurde sowas noch mehr Punktabzug geben. Die Objekte selbst sind allerdings besser in Szene gesetzt worden – zumindest kann man jetzt wenigstens welche erkennen. Während der Kampagnen werden gelegentlich Videos eingeblendet, die im Nachrichtenstil über den Fortgang des Krieges berichten. Im Netz können sich bis zu acht Piloten gegenseitig vom Himmel holen. *mw*



Maik Wöhler

GUT

IMagic ist auf dem richtigen Weg. Die komplexe und variable Steuerung kann Profis wie Einsteiger ansprechen, und das dynamische Kampagnensystem sowie die Möglichkeit, eigene Aufträge zu erschaffen, motivieren langfristig. Was mir aber auch weiterhin ein Rätsel bleiben wird, ist die abermals mehr als mangelhafte Präsentation. Die Grafik als durchschnittlich zu bezeichnen ist schon mehr als geschmeichelt. Und machen wir uns nichts vor – das Auge fliegt halt mit. Was aber den Spielfluß besonders stört, ist die Tatsache, daß Ihr nie eine Meldung erhaltet, ob das Missionsziel nun erreicht ist oder nicht. Bis zur Landung oder respektive dem Absturz bleibt die quälende Frage, ob Ihr erfolgreich wart. Ein Patzer, der wie die mißlungende Grafik vermeidbar gewesen wäre. Wenn schon Detailverbesserungen vorgenommen werden, warum dann nicht auch in diesem Punkt? Dennoch erhaltet Ihr mit iF/A-18E eine Simulation, die für Kurzweil sorgt und Ihr solltet auf jeden Fall einen Blick riskieren.

Name:	iF/A-18E Carrier Strike Fighter
Genre:	Simulation
Hersteller:	Interactive Magic
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 100 DM
Steuerung:	Joystick, Tastatur
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	Modem (2), TCP (8)

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
PII/266, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, **3Dfx**

Grafik **36%**
Sound **50%**
Spielspaß

Solo	Multi
74%	69%

New Rock & Metal

HAMMER

Holt euch den neuen HAMMER! Ab 16. Oktober am Kiosk!

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!



CD + HEFT = DM 8,90

Ab jetzt jeden Monat

NEUER SÄNGER, NEUER STIL?

SEPULTURA

MARILYN MANSON

PLUS: THE GATHERING * RHAPSODY * MY DYING BRIDE * BLACK SABBATH * ASH * ROB ZOMBIE * J.B.O. u.v.a.

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.

CPE8A

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!

Barrage

Bodenständigen Ballerspaß zum moderaten Budget-Preis offeriert Activision den Zockern mit dem von einer Company namens Mango Grits entwickelten Titel „Barrage". Auf eine mühselig konstruierte Storyline haben die Programmierer gleich verzichtet, so daß Ihr Euch



Herzhaftes Ballern ist bei „Barrage" der Schlüssel zum Sieg

nur darauf konzentrieren müßt, recht primitve Missionen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne zu erfüllen. Zu diesem Zweck flitzt Ihr im Cockpit eines Fluggefährts durch fünf Szenerien (namentlich Prärie, Tunnel, Canyon, Chicago und Ozean) und haltet in der Ich-Perspektive beispielsweise nach den Einzelteilen einer Nuklearwaffe Ausschau oder zerstört den Anti-Gravity Bi-Linear Ultra Isotropic Flux Generator (!), um schließlich durch ein Portal zum nächsten Kampfschauplatz zu gelangen. Nebenbei werden gegnerische Einheiten (Jets, Helikopter, Panzer und Selbstschußanlagen etc.) mit Hilfe der insgesamt fünf verschiedenen Waffensysteme – darunter MG, Laserkanone und Lenkraketen – aufs Korn genommen und Power-Ups eingesammelt. Im Multiplayer-Modus könnt Ihr Euch außerdem zusammen mit bis zu sieben Kontrahenten via lokalem Netzwerk, Modem, serieller Verbindung oder im Internet gegenseitig vom virtuellen Himmel schießen. Dies bleibt Euch allerdings erspart, falls Euer Pentium-Rechner nicht mit einer 3Dfx- oder Direct3D-kompatiblen Grafikkarte ausgestattet ist, denn ohne einen solchen Hardware-Zusatz verweigert das Programm strikt seinen Dienst. *cis*



GEHT SO

Das simple Ballerspielchen glänzt mit seinen fünf Stages nicht gerade durch Umfangreichtum, und auch die Optik ist trotz 3D-Beschleunigerpflicht nicht wirklich bemerkenswert. Damit bei dem Shoot 'em Up überhaupt Freude aufkommt, empfiehlt sich außerdem die Verwendung eines Joysticks. Um sich kurz die Zeit zu vertreiben, ist „Barrage" ganz brauchbar, aber mehr sollte man von diesem Produkt nicht erwarten.

Name: .....**Barrage**
Genre: 3D-Action
Hersteller: .....Mango .....Grits/Activision
Preis: .....ca. 60 Mark
Multiplayer: .bis 8, Seriell, ...Modem, IPX, TCP/IP
Mindestanforderung
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 3D-Karte
Grafik 74%
Sound 75%
Spielspaß

Solo	Multi
59%	61%

Training für Seewölfe

Ultimatives Skippertraining
Erfolgstitel aus Frankreich: „Ein Spitzenprogramm" schwärmt der Whitbread-Profi Tim Kröger. Erleben Sie es selbst. Sie sind der Skipper an Bord und lernen von den ersten Handgrifffen an Bord, über Manövertraining bis hin zur Navigation und der Wetterkunde alles, was nötig ist, um eine 10m-Yacht sicher auf Kurs zu halten. Zeigen Sie in 10 Simulationsübungen, was Sie gelernt haben.





- jeder Lernabschnitt mit Theorie- und Praxisteil
- 50 Kapitel: von Bootskunde bis Navigation
- über 300 verschiedene Abbildungen
- 50 interaktive 3D-Animationen
- mehr als 1000 verschiedene Bildschirmseiten
- 90 Minuten gesprochener Kommentar
- großes Lexikon mit etwa 400 Fachbegriffen

Best.-Nr.: 3-7688-9509-2

99,– DM

softmedia

So einfach bestellen Sie:
- **Per Telefon:** persönlich von 8.00 bis 16.00 Uhr unter **0521/559-292** oder **-295**. Außerhalb dieser Zeit ist unser Anrufbeantworter für Sie da.
- **Per Fax:** Bestellschein an **0521/559-117** faxen.
- **Per Post:** an Delius Klasing Verlag, Postfach 10 16 71, D-33516 Bielefeld.
- **Im Handel:** unter o. a. Best.-Nr. im gutsortierten Buch- und Fachhandel.

Direktbestellung in Österreich über Freytag-Berndt & Artaria KG. Tel. 01/533 86 85 12, Fax 01/533 86 85 86
Direktbestellung in der Schweiz über Neptun Verlag. Tel. 071/664 20 20, Fax 071/664 20 23

Ja, ich möchte bestellen.
___ Exemplar(e) „Fahrtensegeln interaktiv" zu 99,– DM

Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum & Unterschrift

Wie möchten Sie zahlen? Per:
○ beiliegendem Verrechnungsscheck ○ Nachnahme zzgl. 6,– DM (Nur in Deutschland möglich.) ○ EUROCARD ○ VISA Card
Gültig bis: _____ Card-Nr.
○ Bankeinzug (Nur mit deutscher Bankverbindung möglich.)
Name des Kreditinstitutes
Konto-Nr. Bankleitzahl
Datum & Unterschrift Power Play

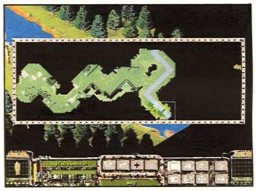
Versandkosten: Die Versandkosten betragen 6,95 DM (EU-Länder und Schweiz: 15,– DM/ sonstiges Ausland: 30,– DM). Per Nachnahme zusätzlich 6,– DM. Ab 500,– DM liefern wir frei Haus.
○ **Ja, ich wünsche den 24-Stunden-Service:** Bei Bestellungen, die wochentags bis 12.00 Uhr bei uns eingehen und per Bankeinzug/Scheck/Kreditkarte beglichen werden, liefern wir gegen einen Aufpreis von 6,– DM innerhalb 24 Stunden.

Spellcross

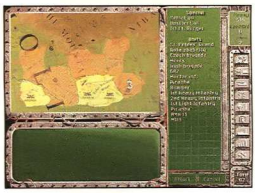
Eine Invasion aus dem Nirgendwo – und ein Kampf zwischen Technik und Magie



Die Invasoren machen mobil



Die Übersichtskarte während einer Mission...



...und im strategischen Teil



Gestern noch haben wir uns wegen Zahnschmerzen Sorgen gemacht und über den Preis von neuen Socken nachgegrübelt, morgen schon sorgen Horden von Orks, Riesenwölfen und anderem bizarrem Gekreuch dafür, daß wir gerne eine Kieferentzündung hätten und unser ganzes Monatsgehalt in Strumpfhosen anlegen würden – wenn sich die seltsame Invasion dadurch stoppen ließe. Doch vergebens, denn Zahnweh kriegt man immer nur dann, wenn man es nicht haben will, und Strumpfhosen sind irgendwie unpassend. Aber zum Glück gibt es ja John Alexander, einen Sonderoffizier der vereinigten Erdallianz, der mit strategischem Geschick die Reste der menschlichen Streitkräfte um sich schart und den widerlichen Wunderwesen die Hölle heiß macht.

Vom grundsätzlichen Gameplay her erinnert „Spellcross" ein wenig an „Final Liberation": Taktische Einsätze auf Rundenbasis dienen dazu, dem Feind ein frontnah gelegenes Territorium nach dem anderen zu entreißen, während der strategische Part zwischen solchen Missionen für die langfristigen Überlegungen gedacht ist. Auf der Karte kann man z.B. nachschauen, welches Gebiet sich am besten für die nächste Attacke eignet. Dabei geht es nicht etwa nur um die Steuern, die von dort fortan in Euren Sack fließen würden, sondern auch um besondere Merkmale. Gibt es da vielleicht Munitions- und Nachschublager, die man erobern könnte? Hat der Feind möglicherweise eines seiner Hauptquartiere im Terrain angelegt? Oder ist das Gebiet vielleicht strategisch günstig gelegen, weil sein Verlust den Orks die Möglichkeit nehmen würden, eine Gegenattacke zu starten? Auch die Forschung läßt sich von hier aus steuern. Zum einen gibt es ungezählte Themen aus verschiedenen Gebieten (Freunde der X-COM-Reihe werden sich an diesem Punkt gleich heimisch fühlen), zum anderen darf man einstellen, welchen Anteil am Steueraufkommen man für die Eierköpfe reservieren möchte – je mehr, desto schneller geht's voran. Beschädigte Einheiten lassen sich mit frischen Rekruten auffüllen (oder auch mit Veteranen, was freilich teurer ist), sind dann aber für ein Weilchen nicht einsatzfähig. Die Aufstellung ganz neuer Kompanien ist ebenfalls möglich, wenn man Zeit und Geld hat. Sobald die Labors ihre ersten Forschungsergebnisse auswerfen, darf man seine Schützlinge sogar mit besserer Ausrüstung (Waffen, Panzerung oder Motoren) beglücken. Zum guten Schluß muß man nicht auf der Stelle weitere Feindgebiete angreifen, sondern kann stattdessen eine oder mehrere Runden weiterklicken, um z.B. seinen gebeutelten Einheiten Gelegenheit



Ein fliegender Magotar – die senkrechte Strichlinie ist kein Grafikfehler, sondert deutet als Orientierungshilfe auf das Feld, über dem das Viech schwebt

Monster von der anderen Seite

zur Regenerierung zu geben. Je länger man jedoch wartet, desto größer ist das Risiko, daß die Orks ihrerseits einen Vorstoß zur Rückeroberung verlorener Territorien starten.
Die verwendeten Formationen erfreuen den Spieler mit breiter Vielfalt. Das Spektrum reicht auf Seiten der Menschen von verschiedenen Arten Fußsoldaten über Panzer und Artillerie bis hin



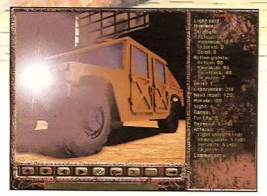
Mist! Hier sind wir in einen Hinterhalt gerannt!

zu Fluggeräten, während die Orks natürlich mit besonders eigenwilligen Kreationen aufwarten: Beispielsweise lauern Wolfreiter, Riesenfledermäuse und etliche Untote auf unvorsichtige Spaziergänger – und sie verwenden natürlich nicht bloß weltliche Waffen zum Massakrieren. Man tut jedenfalls gut daran, seine Einheiten am Leben zu erhalten, denn erstens werden sie von einer Mission zur nächsten übernommen, und zweitens gewinnen sie mit der Zeit an Erfahrung, so daß Infanterie-Veteranen ihre Haut viel teurer verkaufen als schnöde Grünschnäbel. Ja, man ist geradezu darauf angewiesen, seine Verluste so weit wie möglich zu begrenzen, weil Nachschub erstens teuer ist und zweitens nicht sofort nach Bestellung geliefert wird. Habt Ihr dann schließlich einen ansehnlichen Haufen von Schlagetots versammelt, dürft Ihr sie übrigens auch zu Gruppen zusammenfassen und en bloc steuern – was besonders dann hilft, wenn der Krieg weit vorangeschritten ist.
So oder so machen die Jungs keinen allzu fotogenen Eindruck. Das Gelände präsentiert sich in einer isometrischen Ansicht, die noch am schönsten und detailliertesten wirkt, wenn man gerade durch eine Siedlung streift. Im übrigen ragt das Outfit von „Spellcross" kaum über zweckdienliches Niveau hinaus – und wären nicht zwischen den Missionen die Video-Clips, würde die Grafiknote auch noch ein gutes Stückchen weiter unten liegen. Ganz anders dagegen die Musik:



Aber diesmal läuft es andersrum!

Atmosphärisch passend und manchmal sogar ein bißchen gruselig tönt es aus den Lautsprechern; die Sprachausgabe-Fetzen beschränken sich hingegen während des Einsatzes auf das Notwendigste, nur ein kurzes Briefing zu Beginn wird in akzeptabler Qualität verlesen. Insgesamt müssen mehr als 60 Territorien erobert werden, aber das dürfte zumindest nicht an der sehr eingängigen Steuerung scheitern... *jn*



Wissenswertes zu einem leichten Scout-Panzer



Monster im Info-Modus



Unter Umständen tummeln sich ganz schön viele Einheiten auf dem Screen



Joe Nettelbeck

GUT

Kein Zweifel, „Spellcross" ist der Geheimtip des Monats! Optisch unauffällig, überzeugt das Programm jedoch durch innere Werte. Wir haben es hier mit einer geradlinigen Rundenstrategie zu tun, die eine vergleichsweise originelle Story zu bieten hat und mit Features wie dem umfangreichen Forschungsbaum, der Finanzverwaltung oder dem strategischen Einheiten-Management weit über bloße Steinchenschieberei hinausgeht. Das Game ist ganz schön schwer (vor allem, weil man sich im strategischen Part zwischen den taktischen Einsätzen schon genau überlegen muß, was man tut), aber nicht unbesiegbar. Die schurkischen Orks und anderen Örgs stehen nicht nur blöd in der Gegend herum, sondern verstecken sich gemeinerweise in Wäldern, legen munter Hinterhalte und machen dem Spieler also ganz allgemein auf vergnüglichste Weise das Leben schwer. Wenn die aus Tschechien stammenden Programmierer jetzt noch ein bißchen bei der Präsentation draufliegen, darf man künftig bestimmt Großes von ihnen erwarten...

Name	Spellcross
Genre:	Runden-Strategie
Hersteller:	SCi/Cauldron
Schwierigkeit:	schwer
Preis:	ca. 90 DM
Steuerung:	Maus/Tastatur
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	–

Mindestanforderung
486/100, 16 MB RAM, 80 MB HD, 4x CD, DOS 6.2/Win 9x

Empfohlen
P100, 16 MB RAM, 8x CD

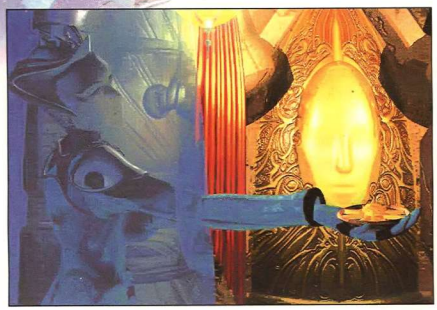
Grafik **60%**
Sound **78%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	-%

Der Ring des

Das Ringen

Cryo ist für unkonventionelle Spiele bekannt – doch das neueste Adventure setzt dem Faß die Rheingold-Krone auf...



Auf dem Weg zum Rheingold



Neben wankenden Welten gibt es auch viele kuriose Einfälle. Dieser Bursche dient z.B. als „Vergaser" für Alberichs Nibelheim-Motorrad. Und man muß ihn mit Mineralien füttern...

Freilich fällt schon gleich zu Anfang auf, daß es sich hier nur um die halbe Ring-Saga handelt, der Rest wird nächstes Jahr nachgereicht. Wer wissen möchte, worum es bei den Nibelungen im Großen und Ganzen geht, der möge jetzt erstmal unseren Kasten lesen, allen anderen sei gesagt, daß es hier um eine durchaus eigenwillige Interpretation des Themas geht. Und zwar erstens deshalb, weil Cryo sich nicht sklavisch, sondern vor allem im späteren Verlauf nur in Motiven an die Vorlage gehalten hat. Das ist gut, weil eine Oper eben eine Oper ist, und ein Spiel ein Spiel. Zweitens hat man sich bei den Franzosen noch eine ziemlich bizarre Rahmenhandlung einfallen lassen: Etliche tausend Jahre in der Zukunft ist die Menschheit nämlich nach einem großen Krieg mit den Aliens praktisch ausgelöscht – bis auf wenige Überlebende, die quasi eine Art Rest-Gedächtnis der Menschen darstellen. Einer dieser Burschen ist Ish, und er verbringt seine Tage damit, Wagners Ring aufzuführen, wobei er allerdings weniger ein Schauspieler, sondern eher eine Art Nach-Erleber ist. Und dieser Ausflug in die SF hat sogar einen tieferen Sinn, der sich jedoch erst ganz am Ende offenbart...

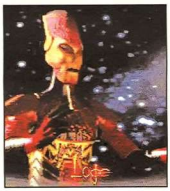
Jedenfalls bietet die Sache mit Ish einstweilen das perfekte Alibi, in Gestalt von vier wagnerianischen Charakteren durch die Mythenwelt zu lustwandeln, nämlich als...



Zwerg Alberich



Held Siegmund



Feuergott Loge



Walküre Brünnhilde

DER RING

Richard Wagners Nibelungen-Opern umfassen vier große Teile: Das Rheingold, Die Walküre, Siegfried und Götterdämmerung. Hier lest Ihr eine kurze Zusammenfassung der beiden ersten, jetzt von Cryo versoftenten Abschnitte. Der Zwerg Alberich ist König seines Volkes und gräbt in Nibelheim nach Gold und Glitzerkram. Vor allem aber hätte er gern das Rheingold – welches er dann prompt den Rheintöchtern entwendet, um einen Ring daraus zu schmieden, der mächtig Macht verleiht. Zur gleichen Zeit läßt sich Göttermeister Wotan von den Riesen Fafner und Fasolt eine gewaltige Festung namens Walhalla bauen. Als die beiden Maurer ihren Lohn wollen, beschließen Wotan und der Feuergott Loge, sämtliches Gold von Alberich sowie dessen Ring zu klauen. Gesagt, getan – sobald die Riesen den Krempel haben, streiten sie sich um die Aufteilung. Fafner bringt Fasolt um die Ecke und macht sich mit dem ganzen Schatz davon.

Der nächste Abschnitt beginnt mit dem Helden Siegmund, der ein Sohn von Wotan ist – geboren zu dem Zweck, Fafner zu töten und den Ring zurückzugewinnen. Siegmund bekommt allerdings Ärger mit einem unflexiblen Sheriff namens Hunding und muß sich mit ihm duellieren. Vorher schwängert er aber noch schnell Hundings Frau Sieglinde, die eigentlich – was keiner weiß – Siegmunds Schwester ist. Wotan wollte nun an sich Siegmund in dem Duell unterstützen, doch hat er die Ehegöttin Fricka am Hals, welche sauer auf Siegmund ist, von wegen Ehebruch und Inzest und so. Daraufhin muß Wotan seine Tochter Brünnhilde (die Walküre) beauftragen, Hunding zu helfen. Brünnhilde greift trotzdem zu Gunsten von Siegmund ein, weshalb sie anschließend von Wotan degradiert und auf unbestimmte Zeit schlafen gelegt wird...

Nibelungen

um den Ring



Alberich bei seiner letzten Verteidigungsrede...

...doch Loge kennt keine Gnade!

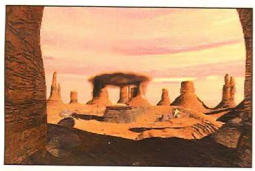




Eine letzte „Hürde"



Manchmal sind Puzzles im engeren Wortsinne zu lösen, bevor man weiterkommt



Brünnhilde hat hier ein Begräbnis zu erledigen...

Die unterschiedlichen Abschnitte können dabei unabhängig voneinander gespielt werden, aber da es sich letzten Endes ja doch um eine zusammengehörige Geschichte handelt, macht die logische Reihenfolge einfach mehr Spaß. Inhaltlich folgt man im Wesentlichen den Vorgaben. Zu Beginn als Alberich gilt es also beispielsweise, das Rheingold zu stehlen. Wild wogt dann der Wahn, wenn der Spieler als Loge mit Alberich um Schatz und Ring kämpft, und so weiter. Im übrigen muß man das Original nicht kennen, um an dieser digitalen Variante seine Freude zu haben.

Rätselmäßig geht es darum, Dinge aufzusammeln und zu verwenden; hin und wieder wird auch ein Verschiebe-Puzzle oder etwas Vergleichbares Euren Weg kreuzen. Besonders schwierig ist das nicht, aber die Qualitäten des Rings liegen auch an anderer Stelle, z.B. bei der Präsentation. Die Rundum-3D-Optik benötigt keine Voodoo-Karten, um schlichtweg phantastisch auszusehen. Wenn der große spanische Surrealist Dali je dazu gekommen wäre, ein Computerspiel zu illustrieren, dann wäre wohl etwas Ähnliches dabei entstanden. Die Musik ist über jeden Zweifel erhaben, handelt es sich doch um Ausschnitte aus dem Opern-Ring, gespielt von den Wiener Philharmonikern unter der Fuchtel von Sir Georg Solti. Tja, und nicht zuletzt überzeugt auch die Stimme von Senta Berger als Erdmutter Erda. Alles in allem gewiß ein sperriges Garn, aber mit famosen Wundern unter der Oberfläche... *jn*



Joe Nettelbeck

GUT

Tja, dieser Test war mal wieder alles andere als einfach, und zwar aus einem ganz bestimmten Grund: Es gibt in Deutschland Leute, die einen Computer haben (und damit spielen), und es gibt Leute, die auf Wagner und seine Walküren abfahren. Aber beides zusammen dürfte eher selten sein. Hinter der Frage, für wen das Spiel denn wohl gemacht ist, stehen also nach wie vor etliche Fragezeichen. Andererseits soll es ja unter Abenteurern eperimentierfreudige Menschen geben, und die kann ich nur bestärken, denn auch (und vielleicht sogar gerade) wenn man vom Ring keinen blassen Schimmer hat, spielt sich das Game wie ein etwas esoterisches Adventure mit berauschender Grafik und toller Musik. Allzu schwer ist es freilich nicht, und die Rätsel erfordern manchmal eher Intuition und Emotion als Logik. Unsere Endnote ist daher letzten Endes ein etwas unbefriedigender Kompromiß, aber für (noch) höhere Weihen ist das Spiel einfach zu weit weg von allen je betretenen Pfaden. Wer jedoch den Mut hat, sich drauf einzulassen, der wird reich belohnt...

Name	**Der Ring des Nibelungen**
Genre	Adventure
Hersteller	arxel tribe/Cryo
Schwierigkeit	einfach
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus
Besonderheiten	das ganze Spiel ist 'ne Besonderheit
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	-

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 8x CD-ROM, 250 MB HD

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 8x CD

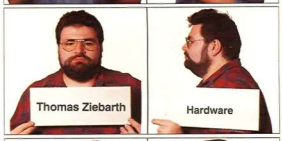
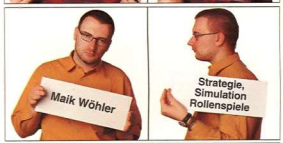
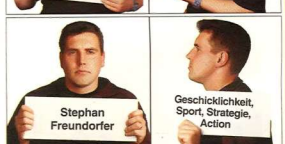
Grafik **87%**
Sound **86%**
Spielspaß

Solo	Multi
76%	-%

an: Abt, Wer
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...
	**Gangsters,** weil ich wirklich mal ein paar Zeitgenossen die Leviten lesen möchte (unheilschwanger grinsend...)	**Fallout 2,** weil ich endlich in einem Rollenspiel Auto fahren darf - und dann noch mit einem herrlichen Ami-Schlitten (brabbel)!	**Deer Stalker**, weil ich schon so nicht verstehen kann, wie jemand in natura auf alles ballert, was sich im Wald entspannen will.	...fehlen mir jetzt die italienischen Momente im Leben, also Amalfi, Alfa, Armani, Alfredo, kurzum Dolce Vita!
	**NFS-III,** weil die vielen Neuerungen wieder Pfeffer in das Spiel brachten - ich liebe Krähenfüße	**Railroad Tycoon 2,** weil es die erste Wirtschafts-Sim ist, die mich wirklich am Sessel fesseln kann.	**Banshee 3D,** weil mir der neue Chip von 3Dfx vor Augen führt, daß man doch nicht viel Geld für 3D ausgeben muß (Voodoo2 kostet...)	...habe ich endlich wieder mehr Zeit für mich (Frags,ich komme!), da ich die Hotline nun unseren Service-Profis überlassen kann.
	**Half-Life,** weil die Story ausnahmsweise eine mehr als dichte Atmosphäre verspricht.	**Total Air War,** weil es auf gelungene Weise Strategie und Simulation vereint.	**Stefan,** weil er noch immer nicht gelernt hat, daß sich gerade Redakteure in Geduld üben müssen.	...muß ich Mithrandir für sein Verständnis danken. Das Bild im letzten Tagebuch war wirklich nicht optimal. ;)
	**Grim Fandango,** weil es mir bis zum nächsten Indy viel zu lange dauert, aber Leichenschmaus nach Lucas' Art entschädigt schon.	**H.E.D.Z.,** weil es genauso gut in die Hose hätte gehen können, es sich dann aber doch als VOLL genial herausgestellt hat!	**NHL 2000,** weil ich Eishockey-Games weder heute, noch in zwei Jahren gut finden werde.	... habe ich vielleicht endlich wieder Chancen auf mehr Adventure-Tests, jetzt wo Joe anfängt, in Discos rumzuhopsen.
	**Indy 5,** auch wenn ich skeptisch bin, ob mir das 3D-Gehoppse genauso gefällt wie die genialen Adventure-Vorläufer	**NHL 99,** weil es unendlich Spaß und Spannung bringt (und so flott ist, daß 'Schnellspanner' Joe null Chance gegen mich hat)	**Grand Prix 500cc,** weil ich nun schon die 4. Ausgabe auf das Testmuster gewartet habe und das Ding immer noch nicht da ist	...ist es ein Glück für die Welt, daß Fritz keinen Sport mag. Wieso? Ihr habt ihn noch nicht in kurzen Turnhosen gesehen!
	**Half-Life,** weil mich die OEM-Version einfach süchtig nach diesem Spiel gemacht hat.	**O.D.T.,** weil Psygnosis damit wirklich ein fabelhaftes Produkt mit leichtem Gänsehaut-Effekt gelungen ist.	**Sports TV Boxing,** weil ich meiner Abneigung gegen Managersimulationen einfach treu bleiben muß.	...warte ich schon gespannt, wann mich Joe erneut mit einem Schwank aus seinem Leben verblüfft.
	Schon wieder **Railroad Tycoon 2.** Ich will jetzt endlich nach Nordamerika auch andere Kontinente mit meinen Stahlrössern erobern.	**Dynasty General,** das die gute alte Hexfeldstrategie mit neuem Leben erfüllt. Und es geht doch nichts über eine anständige Panzerschlacht.	**NHL 99.** Ich mag nämlich keine Sportspiele. Ich mag überhaupt keinen Sport. Ich bin bekennender Mouse-Potato.	...entwickelt sich der Ego-Shooter zu meinem neuen heimlichen Lieblingsgenre. Vor allem Vorabversionen von SiN und Half-Life..
	**Railroad Tycoon II,** weil ich jüngst unsere Vorab-Beta gespielt habe und schlichtweg hingerissen bin...	**Der Ring des Nibelungen,** weil trotz gegenteiliger Erwartungen ein Adventure mit Pfiff daraus geworden ist.	**Die ECTS,** weil dort kaum etwas zu finden war, was das Attribut „neu" verdient hätte.	...hat mir Layout-Martina erzählt, daß es in München wirklich eine Disco gibt, wo noch Musik gespielt wird. Do legst di nieder!

FILM & SOFTWARE PIRATEN



...wir kriegen sie alle!

GVU Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen

Bramfelder Straße 102 a
D-22305 Hamburg
Telefon: (040) 6906141-44
Telefax: (040) 6906237
Internet: www.gvu.de

Eine Initiative von: BVV Bundesverband Video e.V. VUD Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. VdF Verband der Filmverleiher



Rund um Kopfbedeckung

Ein neues Eingabegerät tanzt ganz nach Eurer Nase: Nur mittels Kopfbewegungen werden Flugzeuge, Rennwagen oder auch der Held Eures Ego-Shooters realitätsnah gesteuert!

Völlig losgelöst... ist der "UR-Gear", der neue Game-Controller von "Union Reality" zwar noch nicht, er vermittelt jedoch ein echt abgehobenes, am Anfang aber extrem gewöhnungsbedürftiges Steuer-Gefühl. Der UR-Gear ist eine Art offener, 420 Gramm leichter Helm, in den ein IR-Sender eingebaut ist. Der Empfänger, der mittels Klettband auf dem Monitor befestigt werden kann, nimmt die Koordinaten des Senders in drei Dimensionen (X-, Y- und Z-Achse) auf. So ist es möglich, ein Spiel nur durch simples Kopfdrehen oder -nicken zu steuern. Die Z-Achse entspricht einer Bewegung vom Monitor weg oder darauf zu. Dazu gehört noch ein Handheld-Pad mit vier programmierbaren Feuerknöpfen und einem Throttle-Regler. Aber der UR-Gear kann noch mehr: Er ist gleichzeitig ein hochwertiges Headset zur Sprachsteuerung von Spielen, die diese Funktion natürlich unterstützen müssen. Bei "Conflict FreeSpace" z.B. kann im Multiplayer-Modus unter den Piloten gechattet werden – sie können anderen Team-Mitgliedern ihre Position mitteilen, oder ihren Feinden ein paar nette Worte zukommen lassen. Die Kopfhörer sind vom Klang her befriedigend bis gut – HiFi wird nicht gerade geboten. Der eigentliche Clou an diesem Gerät ist aber die "Double-Device"-Funktion. Hier kann beispielsweise für Flugsimulationen ein komplettes FlightControlCenter inclusive Throttle-Regler zusätzlich betrieben werden. Dafür sorgt ein Adapter, der das bestehende System in die "Leitung" des UR-Gear einschleift. In naher Zukunft sollen eine große Anzahl von Spielen das Double-Device-Feature unterstützen. Zum Ausprobieren liegt dem Helm schonmal die Vollversion (!) von "Total Air War" bei. Da dieses Spiel die Double-Device-Unterstützung bereits hat, kann der "Pilot" mit dem Joystick die Maschine steuern, während er sich im Cockpit umschauen oder den Luftraum beobachten kann. Er schaut einfach in die gewünschte Richtung – die Steuerung wird davon nicht beeinflußt.



UR-Gear: Im Lieferumfang sind der Empfänger und das Spiel „Total Air War"

Die gleiche, ahnlich dem "Mouse-Look" arbeitende Funktion ist auch bei vielen weiteren Titeln, die eine Rundsicht per Coolie-Hat, Joystick oder Tastatur zulassen und mehrere Joysticks verwalten können, verfügbar. Für alle anderen Games dürften Patches folgen.

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Informationstechnik GmbH ..75
Activision Deutschland GmbH 18-19,49
Call and Play GeratzMarketing & Vertrieb ..101
CDV Software GmbH 85
Cendant 53
Delius Klasing Verlag 119
Dino Verlag 109
Egmont Interactive 93
Electronic Arts 33,41
ELSA GmbH 23
Endor Development & Distri Gmb ..13,15,17
Franzis-Verlag GmbH 113
Game Express 111
Game it! 103
Game Zone 95
Groß Elektronik 61
Guillemot International GmbH 89
Hegener & Glaser 99
Infogrames Deutschland GmbH 27,45,83
Interact of EuropeJöllenbeck GmbH 71
Interactive Magic 132
KARSTADT AG 34-35
Media World GmbH 11
Microprose 29
Multimedia Soft 61
MVG Medien Verlagsges. mbH 117
NetPlayer ogs GmbH & Co. KG 105
Okay SoftSoft- und Hardware Vertrieb ...81
Philip Morris GmbH 57
Prism Leisure 2
PRO Concept 73
Psygnosis Deutschland GmbH 39,47
Alfred Sternjakob GmbH & Co. KG 97
Take 2 Interactive 9
TopWare CD-Service AG 131
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. 125
WEKA Consumer Medien GmbH 118
Weka Informationsschriften 111

Hardware
mit Steuerfunktion

Einen starkes Steuer-Feeling gibt's auch bei Motocross-Madness: Das Vor- und Zurücklehnen auf der Maschine wird jetzt völlig realistisch durch entsprechende Bewegungen des Spielers gesteuert! Zu haben ist das "UR-Gear" zum wirklich günstigen (unverbindlichen) Straßenpreis von ca. 250 Mark – die Vollversion von "Total Air War" inklusive. Die Markteinführung ist für Ende Oktober 1998 geplant. Angeschlossen wird der UR-Gear per Adapter an die PS/2-Tastatur sowie den Game- und den seriellen Port. Laut Hersteller ist eventuell eine USB-Variante geplant. Weitere Infos und Treiber-Updates erhaltet Ihr unter der Internet-Adresse: **www.unionreality.com.** *tz*



Mit dem UR Gear heißt es bei Rennspielen wohl künftig „Auf den Helm, fertig, los!"

SO GEHT'S

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardware-Probleme haben, könnt Ihr Euch von jetzt an **sieben (!) Tage die Woche** an unsere **neue Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, dafür stehen Euch aber insgesamt 40 ServiceTechniker jeden Tag **zwischen 7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 882 419 11

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder der Spiele-Hardware hat, wählt die Rufnummer:

(190) 873 268 13

http://www.weka-cityline.de
WEKA CityLine
Interessante Information von A bis Z

WWW.GAMEEXPRESS.DE
your personal dealer for games, manga, merchandise & imports
fon (040) 89 703 480 fax (040) 89 703 380

Was haltet Ihr eigentlich von....?

Große Power-Play-Meinungsumfrage

MITMACHEN LOHNT SICH

Wer schwer schufften muß, sollte dafür auch belohnt werden. Wer sich also durch unseren Fragebogen arbeitet, darf dafür an unserer fetten Verlosung teilnehmen.

Die Computer '98 in Köln steht unmittelbar bevor (siehe Textkasten). Aus diesem Anlaß spendiert der Veranstalter Pro Concept im Rahmen unserer Leserumfrage eine Reihe attraktiver Preise im Gesamtwert von über 20.000 Mark. Im einzelnen sind dies:

Ein Pentium II/400-System mit 64 MByte RAM, 16 Bit-Soundkarte und CD-Laufwerk

Ein 17 Zoll-Monitor neuester Bauart mit superscharfem Bild und brillianter Darstellung

Ein flotter CD-Brenner, der in 8facher Geschwindigkeit rotiert

Ein Flachbettscanner, der Farbvorlagen in Nullkommanichts einliest

Zwei Sony PlayStations für das rasche Spielvergnügen zwischendurch

150 brandaktuelle PC-Spiele aus dem frischen Weihnachtssortiment

Das klingt schon verlockend, aber welche Marken und Titel stecken hinter den verlockenden Preisen, werdet Ihr Euch fragen. Ganz einfach: Wir wußten es zum Zeitpunkt der Vorbereitung noch nicht, weil es nämlich davon abhängt, welche neuen attraktiven Markengeräte kurz vor Weihnachten tatsächlich zu haben sein werden. Erst pünktlich zur Aussendung wird die Ware frisch eingekauft, so daß Ihr sicher sein könnt, interessante Neuerscheinungen zu erhalten. Wir wollten halt nicht alte Ladenhüter verlosen, von denen sich die Hersteller immer gerne trennen.

Was müßt Ihr nun tun, um gewinnen zu können? Ganz einfach, nehmt Euch fünf Minuten Zeit, füllt den anschließenden Fragebogen vollständig aus (Adresse und Telefonnummer brauchen wir für die Gewinnbenachrichtigung), steckt ihn in einen frankierten Umschlag und schickt ihn an:

WEKA Consumer GmbH
Redaktion PowerPlay
Stichwort: Leserumfrage 98
Gruber Str. 46a
85586 POING

Wer den Antwortbogen bis Montag, 16. November 1998, an uns geschickt hat (es zählt der Poststempel – Porto bitte nicht vergessen!), nimmt automatisch an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist dabei natürlich ausgeschlossen. Im Dezember werden dann alle Glückspilze ausgelost und von uns benachrichtigt. Sofern es die Post dann im Vorweihnachtsrummel schafft, liegen die Preise pünktlich zum Fest unter Eurer Tanne. Nun also viel Glück wünscht Euch das PowerPlay-Team

Einsendeschluß: Montag, 16. November 1998

PowerPlay – wir haben mehr unter der Tanne



Leserumfrage

Welches Spielegenre darfs denn sein?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
Action-Shooter ☐
Action-Adventure ☐
Adventure ☐
Rennaction ☐
Rennsimulation ☐
Flugaction ☐
mil. Flugsimulation ☐
ziv. Flugsim. ☐
Echtzeitstrategie ☐
rundenbasierte Strategie ☐
Aufbauspiel ☐
Wirtschaftssimulation ☐
Rollenspiel ☐
Pinball ☐
Jump&Run ☐
U-Boot-Simulationen ☐
Panzersimulationen ☐
Sportsimulationen ☐
Fußballmanager ☐
Prügelspiele ☐
Brettspiele/Denkspiele ☐
Online-Spiele ☐

Welche Heftbestandteile gefallen?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
News ☐
Messeberichte ☐
Previews ☐
Test ☐
Support ☐
Hardware ☐
CD-Inhalte:
Menü, ☐
Demos ☐
Videos ☐
Tools ☐
Compuserve-Foren ☐
Website ☐

Wieviele Seiten sollte das Heft jeden Monat haben?
_____Seiten

Wie hoch dürfte der Kaufpreis der Power Play maximal sein?
_____DM

Welche Heftbestandteile sollten verbessert werden?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
Hardware ☐
Tests ☐
Pipeline ☐
CD-Angebot ☐
Bücher/Audio-CDs, ☐
Interviews ☐
Supplements ☐
Sonderhefte ☐

Welche Heftbestandteile sollten erweitert werden?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
Hardware ☐
mehr Tests ☐
längere Tests ☐
Pipeline ☐
CD-Angebot ☐
Bücher/Audio-CDs ☐
Interviews ☐
Supplements ☐
Poster ☐
Sonderhefte ☐
Filme/Kino ☐

Wo steht die Wertungskompetenz der PowerPlay?
(PP-typische Note zwischen 0 und 100 %)
_____Prozent

Wie gefällt die optische Gestaltung der PowerPlay?
(PP-typische Note zwischen 0 und 100 %)
_____Prozent

Wie gefällt die Aktualität der PowerPlay?
(PP-typische Note zwischen 0 und 100 %)
_____Prozent

Wieviele Spiele pro Jahr gibt das persönliche Budget her?
0-5 ☐
5-10 ☐
10-20 ☐
20-50 ☐
>50 ☐

Wieviele Stunden Spielvergnügen werden es pro Woche (im Schnitt)?
_____Stunden

Dürfen es auch Konsolenspiele sein?
ja ☐
nein ☐

Wie steht´s mit DVD?
interessiert mich ☐
habe ich schon ☐
kauf´ ich mir 99 ☐
...und Online?
interessiert mich ☐
nutze ich bereits ☐
99 steige ich ein ☐

Wieviele Leute lesen die PowerPlay-Ausgabe mit?
_____Personen

Welche anderen Magazine sind außerdem eines Blickes wert?
(Mehrfachnennungen sind möglich)
PC Joker ☐
PC Games ☐
PC Player ☐
GameStar ☐
Bravo Screenfun, ☐
Computerbild ☐
PC Action ☐
PlaystationMagazin ☐
Play Playstation ☐
Maniac ☐
Konrad ☐
Tomorrow ☐
Max ☐
Cinema ☐
TV Spielfilm ☐
TV Movie ☐
TV Today ☐

Nun hätten wir gerne noch ein paar persönliche Angaben
Alter
_____Jahre

Adresse
_____
_____
_____

Telefon
_____

E-Mail-Adresse
_____

LMK

Ein unheimlicher Feind auf einer entlegenen Insel – „Das Schwarze Auge" ist wieder da! Joe, der Herr der Augenringe, berichtet aus kalten Kellern und feuchten Verliesen.



Grim Fandango

Müde Knochen knirschen, wenn Manny Calavera im Land der Toten sein Seelenheil jagt! Lucas Arts für Erwachsene!



Die Siedler III

Seiet fruchtbar und mehret Euch – seiet furchtbar und wehret Euch! Der Wusel-Klassiker sucht zum dritten Male koloniales Neuland.



The Dark Project

Rollenspiel, Action, Adventure, Strategie – nix kommt zu kurz, wenn die Langfinger durch finstre Gassen schleichen.



Heretic II

Elf Corvus wird von einer Gestaltwandler-Seuche heimgeseucht und sucht nach Rettung. Der neue 3D-Knaller mit Quake-2-Engine und Lara-Perspektive.

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0", „Grand Prix 500cc", „Riverworld", „Quest for Glory V", „Malkari", „Daikatana", „Pizza Syndicate", „Populous: The Beginning", „N.I.C.E. 2", „Cäsar III", „Jagged Alliance II"...

12/98

erscheint am **16. November**

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 (CIS): Michael Vondung
Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11
Täglich von 7.00 Uhr bis 24.00 Uhr
Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13
Täglich von 11 bis 24 Uhr
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: Psygnosis/Monolith Productions,Inc.
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)20959 138, Fax: (089)20028 122
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

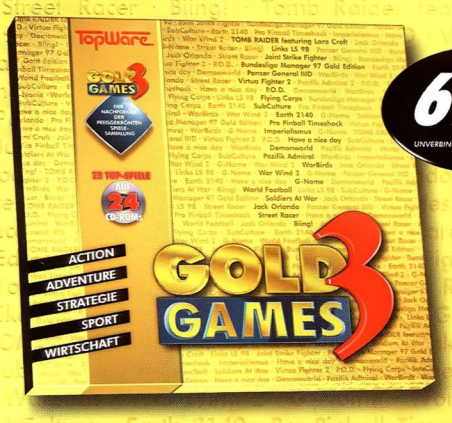
Der Nachfolger der preisgekrönten Spielesammlung:

GOLD GAMES - JETZT WIEDER NEU!

„EHRLICH, DIE MUSST DU KAUFEN!"



23 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMs!



69,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

www.topware.de

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Infoline: 0-800-8923766

Ab Oktober'98 im Handel!

AOL-Überschallforum:
"Hat Dich die US-Navy nicht als Piloten einstellen wollen? Macht nichts. Ab September gibt es iF/A-18E Carrier Strike Fighter. Mehr Realität wird man zur Zeit auf dem PC nicht finden."

PC Player 10/98:
"Lob gebührt dem TALON-Kampagnensystem: Die dynamischen Feldzüge verlaufen jedesmal völlig anders, und dank der Einzel-, Trainings- und editierbaren Einsätze ist ein hoher Wiederspielwert gewährleistet.

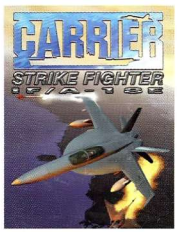
GameStar 10/98: "... ein spannender Flugsimulator ... vorbildliche Bedienung..."

Gamezone: "In puncto Realismus läßt man die Konkurrenz... weit hinter sich."



STRIKE FIGHTER
iF/A-18E

Spielbare Demo gibt's beim Händler oder auf www.imagicgames.de
oder gegen Einsendung von DM 5,– bei Interactive Magic GmbH, Stichwort "F18 Demo", Postfach 5161, 33279 Gütersloh



PC CD-ROM
Komplett in Deutsch

Distribution: Guillemot International GmbH,
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.

DYNAMIC SYSTEMS
Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottenmann
Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich

INTERACTIVE MAGIC