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

12/98



CD im Heft

RAILROAD TYCOON 2



Mit Volldampf zum Erfolg

Die glorreiche Drei
Caesar 3
Populous 3

VOLLTREFFER

HALF LIFE

Mofa-Fahrers Alptraum
Grand Prix 500ccm
Starke Renn-Sim für schnelle Biker

Im Power-Test

Elexis wird Euch höllisch hetzen!

12
4 391054 206507

TICK, TICK, BOOM!

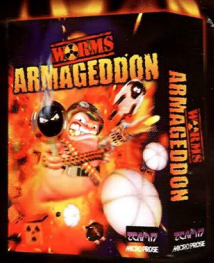


WORMS: Verschlagene kleine Fieslinge, die superschlecht drauf sind, und denen jeder Tag schnurzegal ist, auch wenn's der letzte sein sollte!

ARMAGEDDON: Der entscheidende Kampf zwischen **GUT** und **BÖSE** am Tag des Jüngsten Gerichts.

WORMS, die Sie uns nicht erst aus der Nase ziehen müssen! Größer. Besser. Und vollgepackt mit besonders tollen (und besonders bösartigen!) Extras. Ob Einzelspieler, Multiplayer oder schleim-schleichend durch das Internet – dies ist **DAS GROSSE ROSA SUPERDING** – alle Ergänzungen, alle Features und umwerfend viele ultracoole Spielmodi: Dies ist das Ultimative Worms-Spiel.

Worms Armageddon: Lustig, nervig, clever und gemein, aber immer und vor allem **GAMEPLAY PUR.**



TEAM 17

worms.team17.com www.team17.com

MICROPROSE

www.microprose.com

AUFWACHEN! ZEIT ZUM STERBEN!

CD-ROM

Worms Armageddon © 1998 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Team 17 Software Ltd. Vertrieb und Marketing: MircoProse Ltd. TEAM17 & WORMS ARMAGEDDON sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Team 17 Software Ltd. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd oder angeschlossenen Unternehmen. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Idee: Andy Davidson.

Redaktion intern

Service-Offensive

Ihr habt es sicher schon gemerkt: Es tut sich einiges bei der Power Play. In der vorherigen Ausgabe stellten wir unsere neuen **Service-Hotlines** für Hardware und Spielelösungen vor (Telefonnummern siehe Impressum). Wer es sich zutraut, sein eigenes System zusammenzubauen, umzurüsten oder zu erweitern, findet am Kiosk einen weiteren Service aus unserem Haus: Das **Power Play Special 4/98** beschäftigt sich mit allen spielerischen Aspekten der PC-Hardware. Das reicht von der anschaulich bebilderten Bauanleitung (mit interaktiver Komponenten-Erkennung auf CD) über Tests und Vorstellungen aktueller Peripherie (3D-Beschleuniger, Soundkarten...) bis hin zu hilfreichen Praxisleitfäden – zum Beispiel für Aufbau und Spielen im Netzwerk.



Außerdem bieten wir darin einen expliziten Spiele-PC an, den wir speziell für Euch entwickelt haben. Er zeichnet sich durch grandiose Grafikleistungen, eine sehr gute Systemperformance und ein erschwingliches Preis-Leistungsverhältnis aus. Ausstattungs-Schnickschnack muß dabei nicht zwangsläufig mitgekauft werden, sondern läßt sich ganz nach eigenem Gusto aus der Optionsliste frei wählen.

Im Mittelpunkt des Sonderheftes stand ein Mammut-Vergleichstest aller aktuellen Spiele-Eingabegeräte, deren wir habhaft werden konnten. Rund 100 Joysticks, Throttles, Gamepads, Lenkräder, Pedale, Trackballs und Spezialgeräte mußten unsere harten Labortests überstehen. Dabei zerbröselten allein um die 30 Joysticks in den Torsions- und Falltests. Die detaillierten Testergebnisse finden sich in den Artikeln, im Tabellenwerk und auf der Cover-CD unseres Hardware-Specials. Außerdem wollen wir die rund 3000 Meßwerte auch auf unserer **Power Play-Homepage** anbieten. Jene nähert sich nun mit eiligen Schritten ihrer Vollendung. Noch in diesem Monat soll es unter ***www.powerplay.de*** losgehen. Dort erwarten Euch unter anderem ein Message-Board, um miteinander oder mit uns Kontakt aufzunehmen, ein Download-Bereich für die aktuellsten Demos und Tools sowie eine ganze Menge Links zu den wichtigen Hard- und Software-Herstellern des Spiele- und PC-Marktes. Der tagesaktuelle News-Ticker hält Euch auf dem laufenden. Im nachgeschalteten News-Archiv könnt Ihr Wissenslücken aufarbeiten. Unsere bewährte Tips&Tricks-Datenbank nebst dem beliebten Flohmarkt sollen bis zum Dezember wieder bereitstehen.

Viel Spaß beim Surfen wünscht *Euer Power Play-Team*

KOLUMNE

Trau schau wem?



Unter den großen, populären Irrtümern der Weltgeschichte findet sich neben der Annahme, daß die Erde eine Scheibe sei, auch die Vermutung, der Job eines Spieleredakteurs sei so etwas ähnliches wie ein Lottogewinn: Man könne den ganzen Tag spielen und werde dafür sogar noch prächtig bezahlt. Natürlich stimmt das keineswegs, und von den üblichen Schwierigkeiten (bugverseuchte Frühversionen, polnische Screentexte, Hersteller, die glauben, sie müßten Druck auf uns ausüben etc.) haben wir Euch bestimmt schon oft genug erzählt, liebe Leser. Doch seit kurzem kommt noch etwas anderes hinzu, das nun wirklich geeignet ist, einem die Arbeit zu vermiesen. Die Spielentwickler leiden nämlich momentan unter einem wahren Verfolgungswahn, was Raubkopien betrifft. Und das führt zu äußerst lästigen, manchmal nachgerade absurden Situationen. Beispielsweise erfreut sich der altbekannte Dongle einer neuen Beliebtheit. Dieses kleine Hardwareteil wird hinten an den Rechner gesteckt und dann – aber nur dann – läßt sich das Spiel starten. Auch verschiedene Varianten von Kopierschutz-Maßnahmen feiern fröhliche Urständ. Wie man allerdings unter solchen Umständen z.B. einen Multiplayer-Test machen soll, haben sich die Herren Raubkopierschutz-Strategen offenbar nicht überlegt.

Doch es kommt noch besser. Neulich etwa kündigte eine große amerikanische Company an, wir dürften zwar einen Test von ihrem neuen Game machen, allerdings nur, wenn der PR-Verantwortliche der Firma einen Tag lang zu uns ins Haus kommt, ständig das Geschehen beaufsichtigt und abends die kostbare CD wieder mitnimmt. Als absolute Krönung erweisen sich jedoch codegeschützte Versionen. Hier bekommt man nach der Installationen einen Zahlencode ausgeworfen, ruft damit die Softwarefirma an und erhält telefonisch einen weiteren, 16stelligen (!) Code, den man eintippt und damit das Spiel legalisiert. Aber wehe, wenn das Datum des Computers nicht stimmt! Wehe, wenn uns der Hersteller selbst eine CD mit falscher Codierung geschickt hat! Dies ist beides schon vorgekommen und kann dazu führen, daß man schließlich einen halben Nachmittag am Telefon hängt, um sinnlose Zahlenreihen zu erfragen und einzutippen, bis das Programm dann endlich läuft! Um es kurz zu machen: Liebe Hersteller, was Ihr da veranstaltet, ist nichts anderes als eine Behinderung Eurer eigenen Pressearbeit. Wenn Ihr anhand Eurer Fingerprinting-Verfahren tatsächlich mal einen Journalisten erwischen solltet, der Eure neuen Spiele weiterverbreitet, dann geht ihm halt meinetwegen an die Gurgel. Aber verschont uns bitte in Zukunft mit diesem Code- und Kopierschutz-Schmarrn! *Joachim Nettelbeck*



[titelthemen]

Elexis wird Euch höllisch hetzen! 54
Im Power-Test

Railroad Tycoon 84
Mit Volldampf zum Erfolg

Half Life 100
Volltreffer

Grand Prix 500ccm 108
Starke Renn-Sim für schnelle Biker

Die glorreiche Drei
Caesar 3 60
Populous 3 116

[pipeline]

Kurzmeldungen 10
Brandaktuelles aus der Spieleszene

Serie: Ultima Online 24
Tagebuch eines Abenteurers

Mankind 30
Vielversprechende Online-Strategie

Quake III Arena 36
Action-Feuerwerk der anderen Art

Thunder Brigade 32
Mit Schwebepanzern zum Sieg

KURT 40
Maskottchen als Fußball-Manager

Grand Touring 42
Alles, was Hobby-Rennfahrer auf Touren bringt

Trespasser 44
Überleben im Jurassic Park

Saga 46
Echtzeit in der Frühzeit

Apache/Havoc 48
Empires exquisite Hubschrauber-Flotte.





Half-Life Seite 100



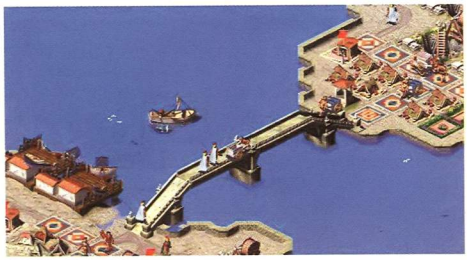
Rent a Hero
Seite 114

[wettbewerb]

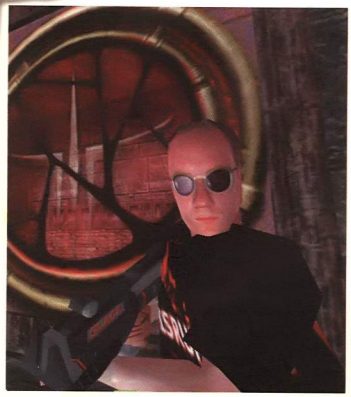
Pizza Syndicate 128
Auf die Plätze, backen, los!

[hardware]

Rund um Hardware 140
Vom Surfen direkt zum Spielspaß



Caesar 3 Seite 60



Quake III
Seite 36



[support]

Final Fantasy VII 67
Komplettlösung 2. Teil

Dune 2000 73
Ein Erfolgsrezept

Vangers 79
Der Weg zur Erde

Cheats-Fundgrube 81
Kleine, feine Tips



[rubriken]

Editorial 3

Was ist auf der neuen Power-Play-CD? 6

Charts 25

So werten wir 52

Team intim:
Die Vorlieben der Redakteure 136

Leserpost 144

Inserenten 145

Impressum 146



Populous
Seite 116

[test]

Actua Tennis. 124

Age of Empires: Rise Of Rome 113

Anno 1602 - Neue Inseln 107

Big Race USA 130

Bundesliga 99. 122

Caesar 3 60

Chaos Gate 134

DBTS: Schwert des Schicksals 65

Delta Force 120

Dethkarz 98

European Air War 128

Grand Prix 500ccm 108

Half-Life 100

Larry´s Casino 124

Lode Runner 2 112

MS Combat Flight Simulator 132

Newman Haas Racing 96

N.I.C.E. 2 94

Populous - The Beginning 116

Railroad Tycoon 84

Rainbow Six 92

Rent A Hero 114

Riverworld 64

SiN 54

Sonic R 111

Space Bastards 126

Survival 106

Titanic 90



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
Abe`s Exoddus	**47,9 MB***
Airline Tycoon	**77,5 MB***
Delta Force	**25,5 MB***
Rent a Hero	**219,1 MB***
Populous – The Beginning	**37,0 MB***
Powerslide	**35,5 MB***
Racing Simulation 2	**30,6 MB***
Survival	**11,9 MB***
Viper Racing	**30,1 MB***
Komplette spielbare Version: Juicy Town	**37,4 MB***
Pizza Syndicate – die Demo zum Wettbewerb	**25,1 MB***

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

VIDEOS

- **Heavy Gear II**
- **Hanse 1480**



Abe´s Exoddus

Wohin Euch Abe´s zweites Abenteuer führt, dürft Ihr mit dieser dicken Demo ausprobieren.

CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 6x



Airline Tycoon

Hier könnt Ihr in die Luft gehen: Flugzeuge, Flugstrecken, Last-Minute-Flüge – alles, was das Herz begehrt!.

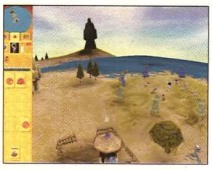
CPU: P133 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x



Rent a Hero

Piraten belagern das Fantasy-Städtchen Smashville - Miethelden Rodrigo fällt dem Schicksal in den Arm!.

CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x



Populous – The Beginning

Die Wusel schlagen wieder zu: Die Götter-Sim par excellence auf der Höhe ihrer Zeit!

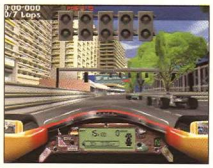
CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 4x



Powerslide

Unreal auf Rädern. Die mögliche Rennspiel-Überraschung von Down Under zum Antesten und Genießen.

CPU: P166 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx,CD-ROM 6x



Racing Simulation 2

Trotz fehlender Lizenz liegen Simulationsprofis auch bei Ubis Neuaufguß gut auf der Straße.

CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: 3Dfx, CD-ROM 8x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Survival • Delta Force • Viper Racing • Pizza Syndicate – die Demo zum Wettbewerb • Juicy Town – komplette spielbare Version

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 12/98

[demos]

- Top Demo: Abe´s Exoddus
- Airline Tycoon
- Delta Force
- Rent a Hero
- Populous – The Beginning
- Powerslide
- Racing Simulation 2
- Survival
- Viper Racing
- Pizza Syndicate mit Wettbewerb
- Juicy Town

[updates]

- Dominion – Upd. 1.2
- Final Fantasy 7 – Riva-Patch
- Forsaken – Patch 09-29
- H.E.D.Z. – Patch
- I-War – 3Dfx-Patch
- Tex Murphy – Upd. 1.03
- Vangers – Patch 1.3
- Xenocracy – Patch 2

[tools]

- DirectX 6 – Systemtreiber Win95
- DirectX 6 – Systemtreiber Win98
- Virenscanner
- McAffee WIN
- McAffee DOS
- Web Scan
- ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32 – Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software

[online]

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

[videos]

- Heavy Gear II
- Hanse 1480

POWER PLAY CD 12/98



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:

- **Dominion – Upd. 1.2**
- **Final Fantasy 7 – Riva-Patch**
- **Forsaken – Patch 09-29**
- **H.E.D.Z. – Patch**
- **I-War – 3Dfx-Patch**
- **Tex Murphy – Upd. 1.03**
- **Vangers – Patch 1.3**
- **Xenocracy – Patch 2**

ONLINE

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

TOOLS

- **DirectX 6 – Systemtreiber Win95**
- **DirectX 6 – Systemtreiber Win98**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Virenscanner:**
  – McAffee WIN95
  – McAffee DOS
  – Web Scan
- **ELSA-Treiber**
- **Hex-Workshop 32 – Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber**
- **Glide 2.51 – Voodoo2-Treiber**
- **Indeo 5 – Videoplayer**

Tom Clancy's RAINBOW SIX



FEATURES

- die ultimative Kombination aus Strategie und 3D-Action
- die Story und Charaktere basieren auf dem neuesten Tom Clancy Bestseller
- 16 einzigartige Missionen in unterschiedlichen Einsatzgebieten
- 20 spielbare Charaktere mit persönlichen Eigenschaftswerten
- Multiplayer-Unterstützung mit verschiedenen Spielmodi per Netzwerk oder Internet
- unterstützt 3D-Grafikkarten via Direct 3D

AWARDS/PRESSESTIMMEN

PC Player 80%: „Man hat wirklich das Gefühl, Mitglied eines Antiterror-Kommandos zu sein." GOLD PLAYER

PC Games 86%: „Rainbow Six fasziniert von der ersten Minute an durch die ausgewogene Mischung aus Strategie- und Actionelementen."

PC Joker 83%: „Hut bzw. Helm ab vor einer derart realistischen Verknüpfung von Vorbereitungsstrategie und Action."

PC Action 82%; Multiplayer 89%: „Rainbow Six bietet alles, was ich von einem anspruchsvollen 3D-Shooter erwarte."

Gamesmania Award of Excellence 8,5/10: „Für anspruchsvolle Actionfreunde, Taktiker und Simulationsfans gleichermaßen ist Rainbow Six das Spiel des Monats."



PC CD ROM

PlayStation

3Dfx

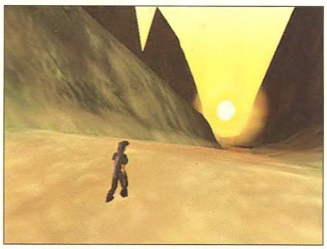
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

Red Storm

Junge, Junge!

Evenstar

Seed war ein ganz gewöhnlicher Junge, bis er entdeckte, daß er über das „Geschenk" verfügt (das „Geschenk" ist ungefähr das, was man vor langer, langer Zeit und in einem anderen Universum die „Macht" nannte). Der König seines Landstriches nahm ihm das übel, da er im „Geschenk" schon seit eh und je eine Bedrohung seiner Position sah, also mußte Seed fliehen. Tja, und wo er schon mal unterwegs war, konnte er sich auch gleich daran machen, das Geheimnis seiner Herkunft aufzudecken – denn wer über das „Geschenk" verfügt, der kann nicht gewöhnlichen Blutes sein...



Seed trabt in den Sonnenuntergang

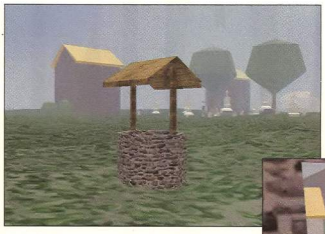
Aus dieser Ausgangslage ergibt sich nahtlos ein in japanischem Stil gehaltenes 3D-Rollenspiel mit Lara-Perspektive. Selbstablaufende Sequenzen, Adventure-Parts und Echtzeitkämpfe sollen das Gameplay prägen. Tja, und was den Namen angeht, da sind sich die Programmierer noch nicht ganz einig – vielleicht heißt's nämlich am Ende auch „Shiken Takeshi"... *jn*

Evenstar
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
DreamStone
Erscheinen geplant
4. Quartal '99

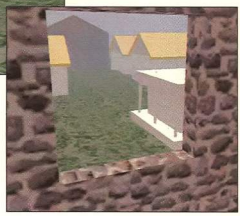
Wachen! Wachen!

The Awakening Project

Allüberall reifen momentan große Online-only-Spiele heran, besonders vielversprechend scheint dieser in einem Fantasy-Universum angesiedelte Titel. In Egoshooter-Perspektive abenteuert man sich hier durch die Lande, immer auf der Suche nach Monstern, Items und Zaubersprüchen. Man kann sogar seine eigenen Städte gründen und Baugrund an Interessenten verscherbeln oder etwa ein Handelsimperium aus eigenen Kramläden aufziehen. Damit niemand sich nach längerer Spieldauer übermächtig vorkommt (wie es etwa in „Ultima Online" der Fall ist, wo die Leute aus purer Langeweile zu Player Killern werden), planen die Designer einige Megamonster, die schon ein kleineres Heer benötigen, um ins Gras zu beißen. Unter www.dtcomputers.com/awaken kann man sich für die kommenden Testphasen anmelden. *jn*



Am Brunnen vor dem Tore...



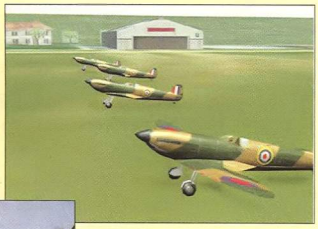
Na, wo bleiben die Feinde?

The Awakening Project
Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
DT Computers
Erscheinen geplant
1999

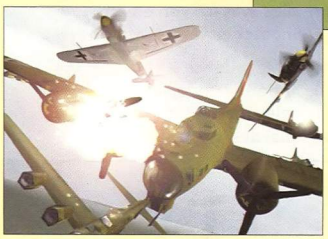
Messerschmitt & Co.

Luftwaffe Commander

Von SSI fliegt demnächst ein neuer Kampfflugsimulator aus dem Zweiten Weltkrieg über die Ladentheke. In mehr als zehn verschiedenen Cockpits wird der Baron der Lüfte hocken dürfen, darunter denen der Me-109 und der experimentellen Me-262. Zwei verschiedene Flugmodelle (eins für Anfänger, eins für Himmelhunde) sowie 50 Missionen für Singles und 20 für Multiplayer sollen die Technik-Tagesordnung vervollständigen. Gekämpft wird übrigens über Spanien, Frankreich, Deutschland, Großbritannien und der Sowjetunion... *jn*



Noch sieht alles friedlich aus...



...aber nicht mehr lange!

Luftwaffe Commander
Genre
Flugsimulation
Hersteller
SSI/Mindscape
Erscheinen geplant
1999

Letzte Meldung

Rival Realms

Wie kurz nach Redaktionsschluß verlautet, hat CDV dieser Tage eine weitere recht interessante Lizenz eingekauft, diesmal sind die Programmierer in Rumänien zu suchen. Das Game erinnert stark an „Age of Empires", verfügt aber zusätzlich über Rollenspielelemente und spielt sich in manchen der abwechslungsreichen Missionen eher wie „Starcraft". Wir hoffen, schon bald mehr über diesen Titel zu hören... *jn*

Dämonisch schnell ...

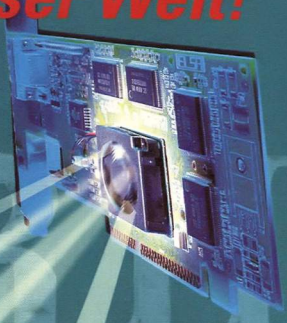


EMPFEHLUNG PC PROFESSIONAL DER REDAKTION
Ausgabe 11/98

TOP-PRODUKT 11/98 win

PC go! 11/98 sehr gut

... 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

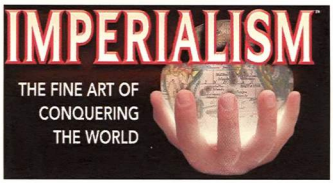
ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · **Service-Faxline** +49-(0)241-606-5199 · **www.elsa.de**

Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten möglich. Irrtümer auch.

Hoch lebe die Industrialisierung

Imperialismus 2

Eines der echten Hardcore-strategiespiele mit kaum zu erschöpfender Spieltiefe und immer neuen Variationen in Wirtschaft, Militär und Diplomatie war SSIs Imperialismus. Einige Schwächen in der Bedienung und eine einsteigerfeindlich gnadenlose Härte trübten das Bild im ansonsten tintenreichen Aufbauvergnügen. Ressourcen erschließen, eine Arbeiterklasse heranbilden, Industrien und Welthandel fördern und schließlich sämtliche konkurrierenden Großmächte im Ringen um Kolonien und Hegemonie ausstechen, das ist genau das Richtige für eingefleischte Freizeitstrategen. Vor allem, wenn man ob seiner Erfolge zu guter Letzt vom Gouverneurskonzil zum Weltpräsidenten gekürt wird. Notfalls hilft etwas Gewalt. Nun erreicht uns die Nachricht, daß im Entwicklerstudio Frog City bereits am Nachfolger gearbeitet wird. Er startet ein Jahrhundert früher, um mehr Raum für Erforschung und Wissenschaft zu lassen – man wird also erst Entdecker aussenden müssen, bevor die Schätze der neuen Welt zu Verfügung stehen. Auch die Forschung wird keinem simplen Schema folgen: Wie in der realen Geschichte sind manche Neuerungen nur manchen zugänglich, und stetige Ausgaben zeitigen nicht immer auch Resultate. Eine größere Änderung erfährt das Industriemanagement: mit dem ewigen Fensteröffnen und -schließen soll es ein Ende haben. Übersichtliche Menüs werden die Kontrolle verfeinern und den Mausfinger schonen. Handel und Diplomatie folgen, so hört man, weiterhin bewährten Pfaden, dagegen wird die Grafik aktualisiert. *fe*



Imperialism 2
Genre
Strategie
Hersteller
SSI
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Gute Zeiten

Schlechte Zeiten

Die fähigsten Schauspieler Deutschlands haben neben der Mattscheibe ein neues Feld für Ihre herz- und hirnerweichende Tätigkeit gefunden.



Uns wollte auf der Schauspielschule niemand!

Für 50 Mark bekommt Ihr ein Infotainment-Adventure rund um die Trash-Serie, natürlich alles im bekannt realistischen Stil. Echt explosiv! *sf*

Gute Zeiten, schlechte Zeiten
Genre
Seifenoper-Adventure
Hersteller
Software 2000
Erscheinen geplant
bereits erhältlich

Voll von der Rolle

Rollcage

Und noch ein Arcade-Rennspiel ist im Anmarsch auf die, in Vergangenheit schmählich vernachlässigten PC-Besitzer. Beim futuristischen Rollcage, das im Frühjahr 1999 die Joypads zum Glühen bringen soll, ist allerdings alles ganz anders als bei der Konkurrenz. Durch die irre Geschwindigkeit, mit der Ihr über elf Tracks in vier Landschaften rauscht, sind die auf Eurem Vehikel lastenden Fliehkräfte so stark, daß Ihr förmlich auf dem Untergrund klebt. Dadurch habt Ihr auch kein Problem, an Wänden entlangzurasen oder gar Tunneldecken als Fahrbahn zu nutzen. Falls Ihr ungeschickterweise doch mal auf dem Dach zum Liegen kommt, kein Problem, denn durch das Flunder-Design der Karrosserie und die optimale Reifenaufhängung könnt Ihr schnurstracks kopfüber weiter brettern. Haufenweise Power-Ups auf der Strecke lassen Euch auf eine Vielfalt an gemeinen Waffensystemen zugreifen, mit denen nicht nur die Konkurrenz in die Luft gejagt oder eingeeist wird, sondern sich auch Gebäude und andere Umgebungsdetails in Schutt und Asche legen lassen. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern dient zudem dazu, den Gegnern ein paar Hindernisse in den Weg zu legen. Euch selbst machen auch verschiedene Wetterbedingungen zu schaffen, vor allem auf den Mars-Strecken müßt Ihr mit gelegentlichen Meteoritenschauern rechnen. Unterlegt werden soll die flotte Action von aktuellen UK-Pophits à la Fatboy Slim. Multiplayer-Freunde kommen zusätzlich in den Genuß dreier Zusatzstrecken. Also: Weihnachtsgeld sparen und in einen neuen PII mit 3D-Karte anlegen! *sf*

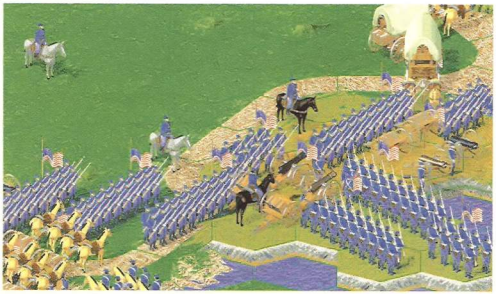


Auf dem Mars werdet Ihr rot sehen



Ein gezielter Schuß macht aus einem Haus eine hübsche Straßenblockade

Rollcage
Genre
Rennspiel
Hersteller
Psygnosis
Erscheinen geplant
Frühjahr '99



Schützen, Kavallerie und Kanonen stehen untätig auf dem Feld der Ehre herum – bis zum nächsten Zug

North vs.South

Bürgerkrieg

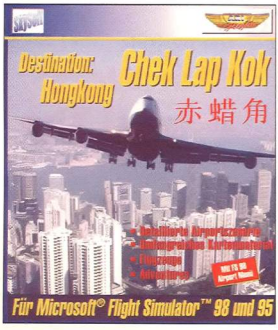
Zumindest in den USA ist der „Civil War" ein bis heute nicht ganz verarbeitetes und deswegen wahrscheinlich um so faszinierenderes Phänomen. Obwohl er über 100 Jahre zurückliegt, sind in keinem anderen Krieg mehr amerikanische Bürger umgekommen als im Kampf zwischen Nord und Süd, zwischen den Stahlmogulen Neuenglands und den Baumwollbaronen des Südens. Letztlich wurde die Auseinandersetzung durch die industrielle Übermacht des Nordens entschieden. Ein Grund wohl für I-Magic, die bewährte Erudite-Engine aus den großen Schlachten der Antike für dieses Thema umzusetzen. Die Weiterentwicklung trägt den veränderten Anforderungen Rechnung: Sichtlinie, Fernwaffenreichweite und Motivation folgen anderen Regeln als damals in der beginnenden Eisenzeit. Die rundenbasierte Spielweise in der Erudite-typischen Ausführung – die Fähigkeiten der Kommandeure bestimmen den Aktionsradius der einzelnen Truppenteile – ist ein Garant für ruhiges, mit vielen Denkpausen garniertes Strategievergnügen. *fe*

North vs. South
Genre
Strategie
Hersteller
Erudite/I-Magic
Erscheinen geplant
Januar '99

Flight Simulator

Chek Lap Kok

Kaum ist der Hongkonger Flughafen fertiggestellt, steht er auch schon für Euch zum Anflug bereit. Auch ohne jahrelange Pilotenausbildung, sondern nur mit einem MS Flight Simulator 95 oder 98 ausgerüstet, dürft Ihr den Anflug auf den modernsten Airport dieses Planeten üben. Dazu könnt Ihr aus der ganzen Flotte der Cathay Pazifik Fluggesellschaft unter Airbus 330, 340, Boeing 747 und 777 und einer Tristar 1011 wählen, über 50 Kilometer Rollbahnen entlangrollen und die ganze Route von Frankfurt/Main über Hongkong bis nach Los Angeles fliegen. Destination Chek Lap Kok gibt´s ab sofort für 49,95 Mark von ARI Data. *fe*



Für diesen Flughafen wurde eigens eine Insel aufgeschüttet. Also nicht ins Wasser fallen!

Destination Chek Lap Kok
Genre
Zusatzpack
Hersteller
ARI Data
Erscheinen geplant
schon erhältlich

Titus schlägt zurück

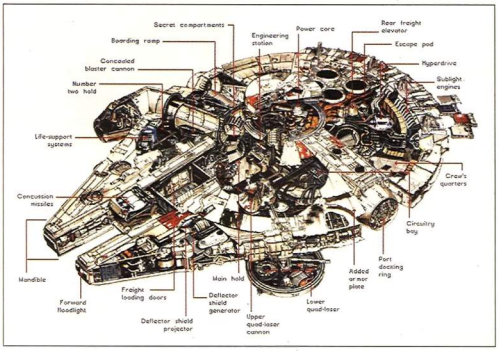
Comic-Helden

Die Software-Firma Titus hat jetzt die Lizenzen für Herkules, Xena, Superman und Bluesbrothers 2000 erworben, um daraus Adventure-Spiele zu fabrizieren. Beim natürlich vorhandenen Trashpegel der Film- und Fernsehstoffe dürften die Anforderungen an das Gameplay wohl nicht allzu hoch ausfallen. Die Überraschung kann daher also nur positiv sein. In jedem Fall dürfen wir erste Ergebnisse nicht vor Ende des Jahres 1999 erwarten. Na, schaun´wir mal – vielleicht wird´s ja auch erst was zur Jahrhundertwende... *fe*

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

Die digitale Bibel für Fans

Star Wars: Behind The Magic



Detaillierte Rißzeichnungen aller wichtigen Schiffstypen – hier der Millennium Falcon – lassen keine (technischen) Fragen mehr offen

Vor gut 20 Jahren legte George Lucas mit seinem Weltraummärchen „Krieg der Sterne" den Grundstein für die populärste SF-Film-Trilogie aller Zeiten. Bis heute hat die Saga, deren Special-Effects-Orgien immer noch atemberaubend wirken, nichts von ihrer Faszination eingebüßt. widmet. Bevor aber die Fangemeinde ins Kino pilgert, um sich erneut von einem tricktechnischen Spektakel verzaubern zu lassen, veröffentlichte LucasArts nun ein Kompendium in digitaler Form, das den Wissensdurst beinharter „Krieg der Sterne"-Anhänger zu stillen vermag.



Erfahrt alles über Leias Goldbikini und schickt sie damit auf den Laufsteg

Mit „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" wurde der Zyklus, der sich mit den Abenteuern von Luke, Leia und Han befaßte, zwar abgeschlossen, das „Star Wars"-Universum hält aber noch viele Geschichten bereit. Und so wird nächstes Jahr im Sommer ein weiterer „Star Wars"-Streifen Premiere feiern, der sich thematisch quasi der Vorgeschichte zu der bereits abgedrehten Trilogie

Unterteilt in verschiedene Bereiche wie „Personen", „Ereignisse", „Schauplätze", „Technologie" oder „Behind The Scenes", offenbart sich auf zwei Silberscheiben ein wahres Füllhorn an Hintergrundinformationen. Neben umfangreichem Material zu den verschiedenen Charakteren, Alien-Rassen, Raumschiffen, Planeten etc. in Wort und Bild, sind noch Filmszenen, Soundeffekte und ähnliches zu den einzelnen Themen per Mausklick abrufbar. Ein Glossar rundet diese Informationsquelle ab. Zu den Highlights dieses „Insider Guide" gehören nicht verwendete Filmsequenzen aus „Krieg der Sterne", eine Modenschau (!) von Prinzessin Leia Organa, ein Rundgang durch den Rasenden Falken und eine Demonstration der Durchschlagskraft verschiedener Waffensysteme, bei der die Macher von „Behind The Magic" auch eine gehörige Portion Humor integrierten. Der Einblick in das 1999 fertiggestellte „Star Wars"-Epos ist dagegen leider etwas dürftig ausgefallen. Außer ein paar Interviews, Bildern von den Dreharbeiten und eine sehr vage Zusammenfassung des Inhalts, werden recht wenige Details über das kommende Filmereignis preisgegeben. Bei einem 300 Fragen umfassenden Quiz könnt Ihr letztendlich überprüfen, wie es um Euer „Star Wars"-spezifisches Wissen bestellt ist. *cis*

Star Wars: Behind The Magic
Genre
Infotainment
Hersteller
LucasArts
Erscheinen geplant
erhältlich

Shadow Company

Schattenstrategie

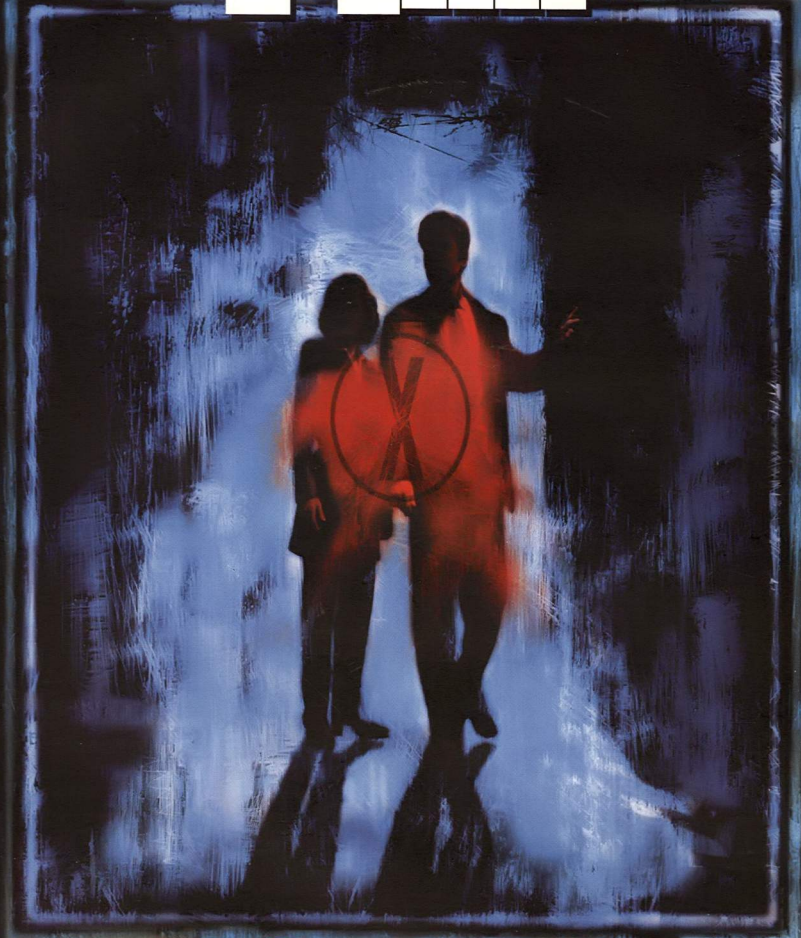
Im Jahr 2014 sind Militäreinsätze die Angelegenheit gutbezahlter Spezialisten. Eine zwölfköpfige Gruppe solcher Hi-Tech-Söldner wird während eines Einsatzes vom Auftraggeber in der Patsche sitzengelassen. Jetzt (bzw. im nächsten Frühjahr) ist es an Euch, die Crew durch 60 Missionen zu führen und dabei ihre verschiedenen Charaktereigenschaften und Fähigkeiten zu beachten. Jede Figur kann mit unterschiedlichsten konventionellen und futuristischen Waffen ausgerüstet werden. Fahrzeuge und andere Hilfsmittel werden wie selbstverständlich benutzt, so daß im Verbund mit der aktuellen 3D-Grafikengine ein knackiges Strategiespiel mit ganz eigenen Wendungen zu erwarten ist. Oder wann habt Ihr beispielsweise zum letzten Mal eine Actionstrategie gespielt, in der die Befehlsempfänger Ski, Taucherausrüstung, Helikopter und Schwebetank benutzen, und das alles frei dreh- und zoombar? Damit dürfte das Terrain um Commandos und Jagged Alliance noch um einiges erweitert werden. *fe*



Stilleben mit Panzern in echter 3D-Umgebung

Shadow Company
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Sinister/I-Magic
Erscheinen geplant
April '99

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" UND "THE X-FILES" UND DIE ENTSPRECHENDEN LOGOS SIND EIGENTUM DER TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. MAC IST EIN WARENZEICHEN VON APPLE COMPUTER, INC. WWW.FOXINTERACTIVE.COM.

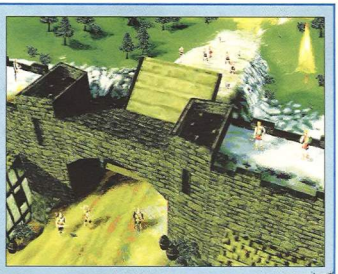
Myth 2

Soulblighter

Nach dem Achtungserfolg von Myth: Kreuzzug ins Ungewisse im letzten Jahr setzt Bungie nun mit einem neuen Strategieabenteuer nach. Wieder geht es mit Schwert und Zauberei gegen die Horden des Bösen. Nachdem Tausende begeisterter Spieler das land von dem Joch des tyrannischen Balor befreit haben, droht neue Gefahr durch einen noch mächtigeren und gemeineren Feind: Soulblighter und seine Armee der Untoten. Mit noch mehr Animationen (drehende Windwühlen, fallende Herbstblätter), neuen Schauplätzen (innerhalb von Gebäuden, auf Schiffen oder vor Festungen), gesteigerter KI und noch detaillierterer Darstellung wollen die Entwickler Euch in Scharen in die Fänge des namenlosen Grauens locken, aus denen Ihr Euch nur unter Aufbietung aller taktischen Fähigkeiten befreien könnt. Auch gegeneinander dürft ihr zu Felde ziehen. Bis zu 16 Teilnehmer können im nächsten Jahr ihre Armeen via IPX oder TCP aufeinander hetzen. *fe*



Auch im zweiten Teil gibt's wieder tüchtig rote Flecken auf dem Teppich



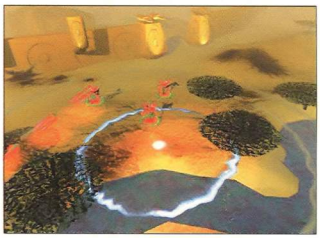
Wohnt hinter diesen Mauern das Böse?

Myth 2: Soulblighter
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Bungie/GT
Erscheinen geplant
Anfang '99

Neue Perspektiven

Dark Reign 2

Direkt nach der Fertigstellung des Strategieerfolges Dark Reign gingen die Programmierer bei Pandemic daran, den Nachfolger zu gestalten. Echte 3D-Strategie mit neuen Spieloptionen war das Ziel. Im selben Haus wird nebenbei auch an Battlezone 2 gearbeitet, was den Fortgang sichtbar befruchtet. Dabei geht es nicht nur um echtes 3D-Terrain mit frei schwenk- und zoombarer Kamera, wie es in mehreren neuen Spielen dieser Art (War Games, Earth 2140, Warzone 2100) zu sehen ist. Auf der Basis konventioneller, kampagneorientierter Echtzeitstrategie – Basis aufbauen, Ressourcen sammeln, Massenschlachten abhalten – sollen neue Ideen für Aufregung sorgen. Die Optik dazu (siehe Screenshot) stimmt bereits. *fe*



So plastisch-bunte Mech (und Panzer-)-Schlachten eröffnen tatsächlich neue Perspektiven

Dark Reign 2
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Pandemic/ Activision
Erscheinen geplant
Mitte '99



Fragen über Fragen...

Der Gott des Schlafes

Morpheus

Grafikadventures mit eingestreuten Cutscenes sind nicht gerade der letzte Schrei der Spieleentwicklung, haben aber nichtsdestotrotz ihre Fans. Im Dunstkreis von Myst und Zork bewegt sich der Spieler im kommenden Adventure Morpheus mittels konsequentem Mausklicken durch eine phantastische Welt voller Wunder und Rätsel. Ein verschollenes Schiff in antarktischen Gewässern, das Vermächtnis Eures Vaters, des berühmten Polarforschers und der unerwartete Verlauf Eurer eigenen Expedition verwirren sich mit einer Reihe von eisigen Puzzles zu einer anstrengenden Form der Abendgestaltung. *fe*

Morpheus
Genre
Adventure
Hersteller
Piranha
Erscheinen geplant
Anfang '99

Battle Of Britain

Luftcore

Für Hardcore-Strategiespiele gibt es zwei stetig sprudelnde Quellen: SSI und Talonsoft. Gerade letztere machte in jüngster Vergangenheit wieder mehr von sich reden. Operational Art Of War besaß einen Grad an Abstraktion und strategischer Finesse, wie sie über dem Echtzeitrausch der vergangenen Jahre beinahe schon vergessen war. Der nächste Schritt in diese Richtung ist Battle Of Britain. Zeitlich auf dem Höhepunkt der Luftschlacht um England im Zweiten Weltkrieg angesiedelt, dürft Ihr nicht etwa hinter dem Steuerknüppel Platz nehmen, ja nicht einmal mit der Generalsmaus Rahmen um Jagdflugzeugsprites ziehen. Statt dessen seht Ihr Euch in die Rolle des strategischen Oberkommandos der britischen Luftverteidigung versetzt. Es liegt also an Euch, Radargeräte, Flakbatterien, Jägerstaffeln und Nachschubtransporte zu koordinieren. Hereinkommende Informationen, zum Beispiel aus abgehörten Funkmeldungen, müssen bewertet werden, um die nächsten wahrscheinlichen Angriffsziele zu bestimmen und dort geeignete Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Das Ganze spielt sich in einem Quasi-Rundenmodus ab, in dem Ihr für den nächsten Tag Befehle erteilt. Die Auswirkungen Eurer Entscheidungen rollen dann vor Euren Augen ab. Nun zeigt sich, ob es richtig war, die Abfangstaffeln vor der Küste kreisen zu lassen. Durch den realistisch begrenzten Treibstoffvorrat müssen die Jäger früher oder später landen, um aufzutanken. In diesem Moment sind Flugzeuge und Industrieziele ungeschützt. Ein Spiel mit diesem Thema und Ablauf ist wieder mal etwas Neues, und da es von ehemaligen, altgedienten SSI-Mitarbeitern programmiert wird, dürfen wir außerdem solide Arbeit und beträchtlichen Unterhaltungswert erwarten. *fe*



Strategischer Luftkrieg um die britischen Inseln

Battle Of Britain
Genre
Strategie
Hersteller
Talonsoft/Empire
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Devastator

SciFi-Ballerfahrt

Im 21. Jahrhundert ist noch echte Wildwestmentalität gefragt. Möglicherweise zumindest. Falls nämlich alles so kommt, wie es sich die Entwickler des Spiels ausgedacht haben, dürft Ihr bedenkenlos im Sitz eines flotten Kampfmobils Platz nehmen, auf einem von (bösen) Aliens beherrschten Planeten landen und auf alles schießen, was sich bewegt. Und auch auf alles andere. Das simple Spielprinzip wird durch eine abwechslungsreiche Umgebung aufgewogen. Die 18 Solo- (und Coop-) Level spielen sich auf sechs unterschiedlichen Planeten ab, 60 mobile Gegner und 100 Gebäude sorgen für Hindernisse. Dagegen dürft Ihr Eure flinke Kampfmaschine mit 23 Waffen und neun Zusatzsystemen aufpowern. Selbst um Luftunterstützung könnt Ihr funken. Für die Freunde der Mehrspielerschlacht stehen 12 eigene, vergrößerte Karten zur Verfügung. Und alles in einer extrem explosionsfreudigen 3D-Darstellung. *fe*



Kleiner Knopfdruck, große Wirkung. Für schnelle Finger verspricht Devastator muntere Freizeitgestaltung

Devastator
Genre
Action
Hersteller
TopWare
Erscheinen geplant
Februar '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
Spormmachergasse 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 ☎ 02133-477764

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
Unnaer Straße 42 ☎ 02373-390214

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

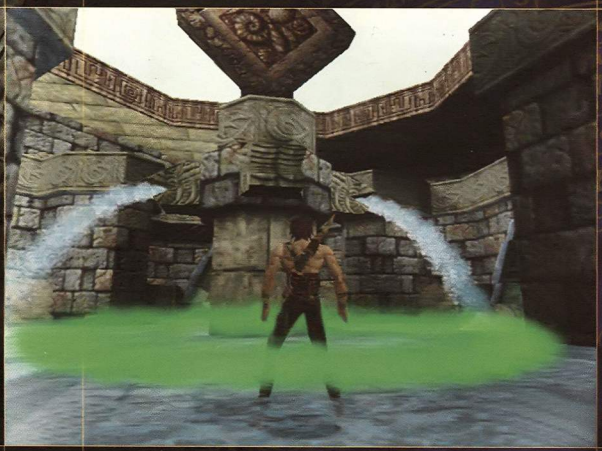
99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

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

RAVEN

HERET

PREPARE F
SECOND C



Heretic meets Third Person
Das hier liegt jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Lassen Sie sich in den Bann rasanter Action aus einer mitreißenden Third- Person-Perspektive ziehen. Noch nie haben Mehrspieler-Kooperationen oder Deathmatches so real gewirkt.



Das beeindruckende Heretic-Universum
Das Entwicklerteam von Raven hat sich mal wieder selbst übertroffen und präsentiert ein Gameplay, wie es das Spielerherz begehrt. Kämpfen Sie sich durch einen 3D-Kontinent mit versunkenen Städten und Untergrund-Zivilisationen, die buchstäblich legendär sind.

Es erwartet Sie ein Erlebnis, von dem Sie
Intensive Action mit geballter Power. Atemberaubende V
Zauberkräfte. Third-Person-Gameplay von unbeschreiblicher

ACTIVISION SUPPORT TÄGLICH VON 16 BIS 18 UHR,
AUSSER AN GESETZLICHEN FEIERTAGEN.
HINTLINE: 0190 - 510055 (DM 1,21/MIN.)
TECHNISCHER SUPPORT: 01805 - 225155
E-MAIL: SUPPORT@ACTIVISION.DE

www.activision.de

Heretic II™ © 1998 Raven Software Corporation. ist ein eingetragenes Waren
Software Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision® ist ein eingetragenes Warenz
("Id Technology"). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weit

ACTIVISION.

IC II™

OR THE
OMING



Revolutionäre Action mit der Power von Id
Trauen Sie ruhig Ihren Augen.
Die verbesserte Id-Software-Engine liefert perfekte 3D-Animationen, temporeiche Action, und obendrein atemberaubende Spezialeffekte, verblüffend naturgetreue Umgebungen sowie eine intelligente Kameraführung, die sich zu jeder Zeit aufs Spielgeschehen konzentriert.



Vielseitige Handlungsmöglichkeiten
Schlüpfen Sie in die Gestalt von Corvus, dem Sidhe-Kämpfer aus Heretic, und üben Sie magische Macht aus. Lassen Sie Ihre Zauberkräfte walten, machen Sie von animierten Waffen Gebrauch, oder unternehmen Sie waghalsige Kletterpartien und Akrobatik-Manöver.

nicht zu träumen gewagt hätten.
lten in 3D. Unbegrenzt einsetzbare Waffen und
ffinesse: eine wahrhaftig haarsträubende Erfahrung.

chen und Heretic II™ ist ein Warenzeichen der Raven Software Corporation. Entwickelt von der Raven
n von Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie.
n Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

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



Ein Marktplatz in Arcadia

Alles 'ne Frage der Balance...

The Longest Journey

Stark ist eine Welt ganz ähnlich der unseren – Arcadia hingegen ist ein magisches Land ohne jede Technik. Beide sind durch mystische Tore miteinander verbunden und existieren aufgrund einer Balance zwischen Zauberei und Technik, die jedoch aus den



Ein Flur in der Stark-Welt - eindeutig erkennbar am maschinellen Outfit...



Fugen zu geraten droht. Aber da ist zum Glück April, eine junge Frau aus Stark. April ist ein Shifter, sie kann also zwischen den beiden Realitäten hin – und herwechseln. Und sie ist der einzige Mensch, der die Balance retten könnte...

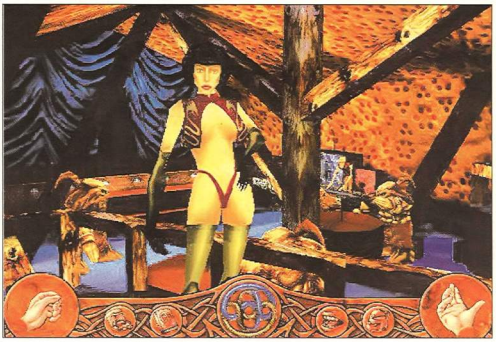
Aus diesem faszinierenden Stoff schmiedet derzeit Funcom ein traditionelles Point & Click-Adventure; wir berichteten bereits in der Juli-Ausgabe. Neu ist, daß sich die Story über 13 Kapitel erstrecken soll, die insgesamt über 40 Stunden Abenteuer für den durchschnittlichen Spieler bereithalten. Dabei versprechen die skandinavisch-irischen Hersteller, daß sie insbesondere großen Wert auf die Rätsel legen werden, so daß niemand den Eindruck hat, die Puzzles seien um der Puzzles willen eingebaut. Die Zahl der Örtlichkeiten hat sich inzwischen auf über 120 erhöht, und ein fortgeschrittenes Motion-Capturing-System sorgt für realistische Animationen der aus mehr als Tausend Polygonen bestehenden April. Praktisch alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt, weshalb Echtzeit-Source-Lighting, Echtzeit-Schattenberechnung und farbige Lichteffekte in Hülle und Fülle auf den Spieler warten. *jn*

The Longest Journey
Genre:
Adventure
Hersteller
Funcom
Erscheinen geplant
1. Quartal '99

Fantasia-Land

The Real Neverending Story

Habt Ihr auch seinerzeit mit Begeisterung Fantasien und seine Kindliche Kaiserin geretet? Dann dürfen wir Euch die frohe Botschaft ausrichten, daß demnächst Nachschub auf der Tagesordnung steht. Eine eigens entwickelte 3D-Routine (die „MonsterEngine") ist bei diesem Adventure für die darstellerischen Feinheiten verantwortlich, und die Hersteller loben schon mal die „flexible Spiel-Mechanik" (worunter man sich vermutlich eine mehrgleisige Storyführung vorstellen darf). Zudem versprechen sie ganz allgemein jede Menge Neuerungen. Na, da sind wir aber mal mächtig gespannt! *jn*



Hm, diese Dame verleiht dem Titel irgendwie eine völlig neue Bedeutung...

IN EIGENER SACHE

Die Vorschau am Ende des Heftes zu schreiben, das hat etwas von Wahrsagerei und Kristallkugel an sich. Kein Wunder also, daß eigentlich immer ein oder zwei der dort genannten Titel schließlich nicht den Weg in die nächste Power Play schaffen. Letztes Mal (also bei der Vorschau auf diese Ausgabe) erwischte es uns allerdings besonders kalt: Nicht ein einziges Spiel hielt durch! Schon kurz nach Drucklegung verabschiedete sich „Thief – The Dark Project", „Heretic II" hingegen warf als „Last Man Standing" erst kurz vor Redaktionsschluß das Handtuch. Na ja, einstweilen können wir Euch immerhin mit Granaten wie „Half Life", „Populous – The Beginning", „Railroad Tycoon II" oder „SiN" trösten, die wir alle erst für das Januar-Heft erwartet hatten – und für die Zukunft hoffen wir zuversichtlich wieder auf bessere Trefferquoten... *jn*



Nette Skelette!

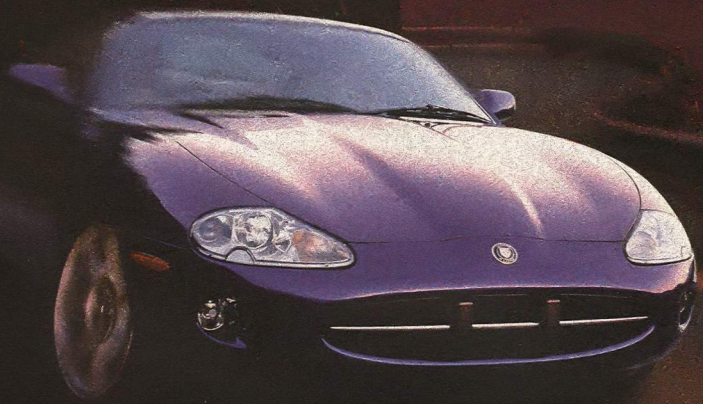
The Real Neverending Story
Genre
Adventure
Hersteller
Discreet Monsters
Erscheinen geplant
Ostern '99

Sydney 5.15 Uhr 290 km/h





Kneif Dich ruhig,
das ist kein Traum.





PlayStation PC CD

ACCOLADE

Test Drive 5 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accolade, Inc. 1998 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Pitbull Syndicate. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer und werden unter Lizenz verwendet.

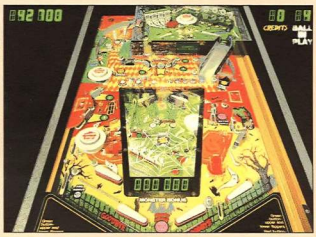
Insert Coin

Pinball Arcade

Microsoft bedient schon seit geraumer Zeit Spielhallen-Nostalgiker mit Umsetzungen ihrer Lieblingsmünzgräber. Nach Return und Revenge of Arcade ist die Spieleabteilung des Softwaregiganten nun dabei, über ein halbes Dutzend Flipper auf CD zu bannen. Dank einer Lizenz des Stahlkugel-Königs Gottlieb werdet Ihr bei Pinball Arcade sieben, zum Teil mehr als leicht angegraute, Klassiker vorfinden. Vom 1932 erschienenen „Baffle Ball", der – da ohne Schläger – eher mit einem Pachinko-Automaten vergleichbar ist, bis zum 93er „Cue Ball Wizard" unternehmt Ihr eine kleine Reise durch die Geschichte des Kneipensports. Alle Tische werden detailliert am Rechner nachgebaut, zusammen mit den originalen Geräuschen und der exakt simulierten Ballphysik solltet Ihr Euch ein paar Wochen lang den Besuch der Spielhalle sparen können. Für interessierte Naturen wird auf der CD zusätzlich noch ein Lexikon mitgeliefert, in dem Ihr neben der Beschreibung der Geräte noch eine nette Abhandlung über die Geschichte des Flippers findet. *sf*



Baffle Ball, der erste Gottlieb-Flipper überhaupt



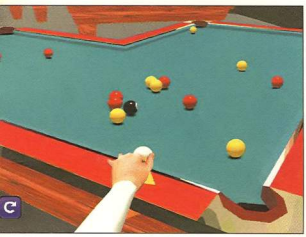
Haunted House bietet insgesamt acht Schläger

Pinball Arcade
Genre
Flipper-Simulation
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
Dezember '98

Runde Sache

Actua Pool

Die Insulaner von Gremlin Interactive sind berühmt-berüchtigt für Ihre Actua-Reihe, die Ballspiele aller Art zum Thema hat. Nach Actua Tennis (Test in dieser Ausgabe), Actua Soccer und Actua Golf werdet Ihr in Bälde auch noch mit einem Billardspiel beglückt. Dank Unterstützung aktueller Grafikbeschleuniger wie Power VR oder 3Dfx soll das dünn besiedelte Genre um einen optisch herausragenden Toptitel bereichert werden. In einem polygonalen Billardsalon, der neben den filzbespannten Tischen auch einen Gentlemens Club (klingt interessant), ein Casino und eine Bar beherbergt, dürft Ihr den Queue zur Hand nehmen und einlochen, was das Zeug hält. Zwei Jahre Entwicklungsdauer für die Physik-Engine sollen exaktes und realistisches Ballverhalten garantieren – sogar so peinliche Aktionen, wie die Kugel vom Tisch zu schubsen, werden möglich sein. 18 animierte und mit unterschiedlichen Attributen ausgestattete Charaktere, eine KI von Hobbyspieler bis Großmeister und 14 verschiedene Spielregeln versprechen durchwachte Nächte und eine schweißnasse Maus. Durch die zuschaltbaren Hilfslinien und den Besuch einer „Pool-Schule" werdet Ihr Euch zudem zum Billard-Profi ausbilden lassen können. *sf*



Auch ein paar obskure Überraschungen werden bereit gehalten

Actua Pool
Genre
Billard-Simulation
Hersteller
Gremlin Interactive
Erscheinen geplant
Dezember '98

Fairway-Freuden

Links LS 1999

Die anerkannten Golf-Experten von Access Software haben durch Ihre Links-Reihe schon vielen Sportmuffeln den grünen Yuppie-Sport schmackhaft gemacht. Auch 1998 ist es wieder Zeit für eine neue Version und auch diesmal schöpfen die Programmierer wieder aus dem Vollen. Vier prallgefüllte Silberlinge werden acht digitalisierte Golfer, fünf, der Wirklichkeit nachempfundene Kurse (darunter drei komplett neue), 30 verschiedene Turniervarianten und die bekannte und beliebte Vielfalt an Optionen und Statistiken bieten. Anhänger des klassischen Doppelmausklicks bekommen natürlich wieder ihre Simpelsteuerung geboten, anspruchsvolle Naturen benutzen den Dreifachklick, und für die Probierfreudigen unter Euch steht ein neuer „Power Stroke" zur Verfügung. Auch an Geräuschuntermalung mit Live-Kommentaren und Zuschauerreaktionen wird nicht gespart werden. Besonderes Zuckerl für Spieler, die des Englischen nicht mächtig sind: Links LS 1999 wird als erstes Spiel der Reihe komplett in Deutsch erscheinen. *sf*



Auch die Dame hat einen kräftigen Schlag

Links LS 1999
Genre
Golfsimulation
Hersteller
Access Software/Eidos Interactive
Erscheinen geplant
Dezember '98

Wettbewerbsauflösung

Und die Gewinner sind...

Na, der Fußballwettbewerb, den wir in unserer Ausgabe 10/98 gemeinsam mit Psygnosis ausgeschrieben haben, war doch gar nicht so schwer.
Die Antwort auf die Frage, gegen welche zwei Teams die deutsche Nationalmannschaft Anfang September dieses Jahres angetreten ist, lautete natürlich Malta und Rumänien.

Je ein Super-Set bestehend aus einem WM-Ball, einem Nationaltrikot und einem Paar Adidas Predator Accelerator haben gewonnen:

Paul Stanoszek, 22143 Hamburg
Nikolai Putz, 82194 Gröbenzell
Dorothea Krugel, 14169 Berlin
Alexander Ernst, 44866 Bochum
Michael Doppelreiter, 65934 Frankfurt
Liane Scazzari, 63128 Dietzenbach

Und je ein Nationaltrikot ziert jetzt den Oberkörper von:

Matthias Lull, 53913 Swisttal
Frank Gruppe, 47803 Krefeld
Daniel Berger, 09130 Chemnitz
Roman Schultheiß, 12105 Berlin
Marc Müller, 23730 Neustadt
Wolf Müller, 23730 Neustadt
Sebastian Vogt, 34613 Schwalmstadt Treysa
Dirk Schmidt, 42855 Remscheid
Bernd Lakatos, 74918 Angelbachtal
Lars Baumann, 27711 Osterholz-Scharmbeck
Hannes Meyer, 24582 Bordesholm
Rudolf Böß, 67546 Di.-Heßloch
Marco Peterseil, A-4060 Leonding
Oliver Franke, 40764 Langenfeld
Frank Löhmann, 20099 Hamburg
Oliver Seubert, 65779 Kelkheim Ts.

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß bei der Körperertüchtigung!

① ☎ 0180/522 5300 (Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h) 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

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

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

Preise Stand: 15.10.98 *= noch nicht verfügbar am 15.10.
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

Game It!

Titel des Monats November: Apache Havoc* 79,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empire: Rome*	54,99
Anno 1602	79,99
Caesar 3*	79,99
Combat Flight Sim*	89,99
Dune 2000	69,99
F 16 Agressor*	69,99
Grand Prix Legends*	79,99
Mana (Art of Magic)*	69,99
Sin*	69,99
Tomb Raider 3*	89,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings 27,99
7th Guest 17,99
7th Legion 19,99
1942 Pacific Air War 19,99 P
1944 Across the Rhine 19,99
Aces of the Deep 19,99
Airline 19,99
Albion Classic 24,99
Ancient Empires 19,99
Asse der Tiefe 19,99
Battle Isle 2 + Data 27,99
Battle Isle 3 27,99
Battle Zone 24,99 P
Beasts & Bumpkins CI. 19,99
Bing 50,99
Blade Runner 24,99 N
Bleifuß 2 19,99
Bleifuß Rallye 19,99
Bundesliga Man. Hatt 19,99
Bundesliga Man. Pro 19,99
Carmageddon (USK 12) 69,99
Champ.of Europe 97/98 29,99
Chewy 24,99
Christoph Kolumbus 19,99
Civil War General 19,99
Creature Shock 12,99
Cyberstorm 29,99
Dark Earth 24,99 N
Dark Reign 19,99
Dark R.: Dark Rule Level 19,99
Dark Reign Mission 34,99
Das Amt 19,99
Das schwarze Auge 1-3je 9,99
Der Industriegigant 19,99
Der Reeder 19,99
Descent 3 24,99 P
Destruction Derby 2 24,99
Diablo 24,99
Diablo: Hellfire 24,99
Diablo: Diaboli. Tricks 24,99
Die Siedler 1 Master 19,99
Die Fugger 2 19,99
Die Hanse 29,99
Die Kosmicks* 69,99
Die Siedler 1 Classic 19,99
Die total wilde Rallye 22,99
DSF Baseball 22,99
Dune 24,99
Dungeon Keeper Gold 29,99
Keeper Dungeons 24,99
Earthworm Jim 2+1 22,99
Ecstatica 2* 69,99
Echockey Manager 19,99
Elisabeth I. Classic 19,99
F-15 Fighting Falcon 16,99
FIFA Soccer 96 Classic 19,99
FIFA Soccer Manager 22,99
Fields of Glory 19,99
Flying Corps Replay 24,99
Flottenmanöver 24,99
Flood 29,99
Frogger* 24,99
FX Fighter Turbo 9,99
Gene Machine 9,99
Gex 3D 29,99
Gex 24,99
Heroes of M&M Full Pack 29,99
Herrscher der Meere 29,99
Hexen 2 27,99
Hexen 2 Portal Praevus 29,99
Holiday Isiand 24,99
Imperium Galactica 29,99
Indiana Jones 3+4 29,99
Interstate 76 24,99
JK 9,99
Jack Orlando 9,99
Jurassic War 19,99
Kanaan* 72,99
KKND Xtreme 29,99
King's Quest 7 19,99
Koala Lumpur 24,99
Korea Classic 19,99
Last Express 24,99
Legends of Urak* 69,99
Lighthouse 19,99
Little Big Adventure 2 19,99
Lucky Luke 27,99
Lure of Temptress 24,99
M1A2 Abrams 24,99
Mad News 19,99
Magic Carpet 2 19,99
Man of War* 24,99
Manic Karts 19,99
Master of Orion 2 34,99
MAX 29,99
MDK 19,99
Mechwarrior 2 27,99
Monster Trucks 27,99
Monty Python: Waste of 29,99
Need 4 Speed 2 SE 59,99
NHL Hockey 97 29,99
Nihilist 24,99
Pandemonium 2 29,99
Phantasmagoria 1 24,99
Pinball Classics Vol. 1 29,99
Pinball Classics Vol. 2 29,99
Pinball Pack 19,99
Pinball Gold 29,99
Player Manager 2 12,99
POD Miss. Back to Hell 29,99
Prince of Persia 24,99
Prince of Persia 1+2 24,99
Privateer 2: Darkening 24,99
Pro Pinball: The Web 19,99
Pro Pinball: Timeshock 29,99
Project Paradise 9,99 P
Puzzle Bobble Classic 19,99
Pyst 14,99
Rail Road Tycoon Deluxe 29,99
Raymans World 29,99
Rebel Assault 1 9,99
Rebel Assault 2 24,99
Red Baron 1 Classic 19,99
Redline Racer 24,99
Resident Evil 24,99
Road Rash Classic 24,99
Sean Dundee 24,99
Sens. World of Soccer 24,99
Seven Kingdoms 2 24,99
Shanghai Great Mom. 24,99
Shanghai 2 Dragonage 19,99
Shivers 2 19,99
Silent Service 2 19,99
Sim City Classic 29,99
Stadt der verl. Kinder 29,99
Stars 29,99
Steel Panthers 2 24,99
Stonekeep 24,99
Street Racer 59,99
Subwar 2050 19,99
Super Ef. 2000 19,99

Preisaktion!

Conquest Earth	29,99
Mechcommander	59,99
Trash It!	19,99
X-Com Interceptor	54,99
Verbal Commander	159,99

Tamarin 29,99
Tanarus 19,99
Tekwar 19,99
Terminator: Future Shock 19,99
Terminator Rampage 19,99
Terminator: Skynet 19,99
Theme Hospital 29,99
Time Gate 29,99
Time Lapse 19,99
Time Warriors Classic 19,99
Teamchef 19,99
Tomb Raider 2 29,99
The Dig 29,99
Theme Hospital 29,99
Tie Fighter 29,99
TOCA Touring Car 29,99 P
Top Gun (USK 12) 24,99
Total Annihilation 29,99 N
Transport Tyc+World Ed. 24,99
Trash It! 19,99
Uprising Classic* 22,99
US Navy Fighters 97 CI. 29,99
Vermeer 29,99
Voigas 19,99
War in the Gulf 29,99
Warbreeds 29,99
Warcraft 2 29,99
Warwind 2 29,99
Wing Commander 4 19,99 P
Wipeout 2097 27,99
Worms 24,99
X-Com -Apocalypse 24,99 P
X-Com:Terror f.t.Deep 24,99
X-Wing Collector's 29,99
Z + Expansion Set 29,99
Zeppelin 19,99

CD ROM

1 Night Airborne 34,99
3D Ultra Mini Golf 34,99
3D Ultra Deluxe* 49,99
Abe's Oddysee 74,99
Actua Golf 3* 69,99 N
Actua Soccer 2 69,99 N
Actua Soccer 3* 69,99 N
Addiction Pinball 42,99
Addas Power Soccer 98* 64,99
Adrenix 29,99
Age of Empire 19,99
Age of Empire Mission 19,99
Age of E.german.Offen. 24,99 N
Allied Assault Roms 24,99
Alone in the Dark 3 74,99
Anno 1602 Deutsch 69,99
Anno 1602: Add on 29,99 N
Anno 1602: Neue Inseln 29,99 N
Antares 2 24,99
Anstoss Gold 69,99
Antigotchi* 24,99
Apache 74,99
Apache Havoc* 79,99
Apollo 18 - Mission 79,99
Army Men 69,99
Armored Fist 2 69,99
Art of War, Vol. 1 79,99
Asteria Worlds 69,99
Atlantis 74,99
Atom Bomberman 69,99
Autobahn Raser 49,99
Axis & Allies 69,99
Baldur's Gate 69,99
Baphomets Fluch 19,99
Baphomets Fluch 2 69,99
Barrage* 69,99 N
Battle Arena Toshinden 2* 69,99
Battle Zone 69,99
Battlecruiser 69,99
Beast Wars 69,99
Behind the Magic* 79,99
Betrayal in Antara 79,99
Big Air 74,99
Bing 2* 69,99
Billiard Nights* 64,99
Bleifuß 2 Rallye 69,99
Borsenfieber 69,99
Brain ouvert 69,99
Broadsides 69,99
Bundesliga Man. 98 69,99
Bundesliga M.Ch.Pack 49,99
Caesar Schlachten d.A. 69,99
Caesar 2 69,99
Caesar's Fantasy Slots 39,99 N
Carmag. Max. (ab 12) 64,99
Cart Precision Racing 84,99
Castro Fidel - Superbike 69,99
Cities of Justice 69,99
Civil War General 2 74,99
Civilization 2000 69,99
Civ 2: Conflicts 24,99
Civ 2: Fantastic Worlds 24,99
Civ2 Upenntdeckte Welt 24,99
Civ 2+Data 1+2 34,99
Claw 34,99
Colin McRae Rally 69,99
Comanche 3.0 Gold 79,99
Combat Flight Simulator 89,99
Commandos 79,99
Conflict 69,99
Conquest Earth 29,99
Constructor 69,99
Corp War 24,99
Creatures 24,99
Creatures 2 69,99
Crime Killer* 79,99
Croc 79,99
Cromagnon* 69,99
Daikatana* 77,99
Dark Colony 42,99
Dark Colony Mission 15,99
Dark Hermetic Order* 69,99
Das fünfte Element 69,99
Das schwarze Auge 1-3 34,99
Deathtrap Dungeon 69,99
Demonworld 64,99
Der Industriemanager* 69,99
Der Industriegig. Exp.Set 29,99
Der Patrizier Gold 69,99
Descent Freespace 79,99
Die hetzige Silent Threat 24,99
Die by the Sword 69,99
Die by the Sword Mission 29,99 N
Die gr. Schlacht: + Napoleon in Rußland 32,99
+ Irrfluge d.a.Waterloo 29,99
Die Siedler 2 Gold 79,99
Die Siedler 2 Mission 19,99
Siedler 2: extrem 19,99
Siedl.2: Die Besiedlung 24,99
Die Siedler 3* 79,99
Die Versuchung 74,99
Die Völker 69,99
Discworld 2 37,99
Dogem Arena* 69,99
Dominion dt. 74,99
Dragon Lore 2 82,99
Drakan* 82,99
Duckman* 69,99
Dune 2000 69,99
Dungeon Keeper 2* 59,99
Earthsiege 2 24,99
DSF Fußballmanager 37,99
DSF Fußballmanager 98 64,99
Dynasty General* 72,99
Earth 2140 69,99
Earth 2140 Mission je 19,99
Earth 2140 Gold Pack 34,99
Eastern Front 74,99
Eastern Front Mission 1 24,99
Eliminator* 69,99
Emergency 69,99
Enemy Zero* 69,99
Esoteria* 74,99
European Air War 69,99 N
Evolution 77,99
Expert Pool* 69,99
Extreme Assault 34,99
Extreme G 2 79,99
F1 Racing 69,99
F1 Racing Sim. 2* 79,99
F15 Gamers 69,99
F 16 Aggressor* 69,99
F 22 Raptor 79,99
F 22 Red Sea Ops 29,99
F/A 22 Total Air War 69,99 P
Falcon 4.0* 69,99
Fallout 69,99
Fallout 2* 79,99
Fields of Fire* 79,99
Fighter Duel Scout 98 79,99
Fifa Soccer 98 84,99 N
Fighter Pilot* 69,99
Fighter's Squadron* 69,99
Fighting Force 74,99
Final Fantasy 7 77,99
Liste „Flugsims" anfordern
Flight unlimited 2 72,99
Flo Pilot 69,99
Flow 74,99
Flying Corps Gold 74,99
Football Gamers 2* 64,99
Football 99 49,99 N
Forsaken 1 79,99
Forsaken 74,99
Frankr. 98 Fußb. WM 64,99
+ Alfa Dread Joypad 84,99
Fritz 4 74,99
Fritz 5 79,99
Gabriel Night 2 dt. 34,99
Galaxy Fighters 69,99
Game, Net & Match 49,99
Gangsters* 69,99
G-Police 84,99
Global Domination* 64,99
Golf 4.0 (Microsoft) 84,99

Voodoo 2 zum Knallerpreis:
(solanges Vorrat reicht)
Guillemot Maxi Gamer V2 8 MB mit Spiel 219,99
V2 8 MB 199,99

Grand Prix 500 CC* 69,99
Grand Prix Legends* 79,99
Grand Theft Auto 69,99
Gulf gemischt* 79,99
H.E.D.Z. Deutsch 69,99
Half Life US Version 89,99
Hall Life 74,99
Hardball 6 74,99
Hardwar 69,99
Hattrick Wins* 69,99
Have a j.h.C Day 2* 69,99
Heart of Darkness 74,99
Heavy Gear 44,99
Hexen 2* a.A.
Hercules Limited Ed.* 54,99
Heretic 2 79,99
Hexplore 79,99
Hidden & Dangerous 79,99
Hugo 5 69,99
Hugo 6 69,99
IF A-18E Carrier Strike* 74,99

Das Game It! Mega Bundle: Best of Games Vol. 1 + Best of Games 3 104,99

Incoming 84,99
Incubation 39,99
Incubation Mission 19,99
Internat. Football 98* 64,99
Interstate 76 Nitro 24,99
Interstate 76 74,99
Israeli Air Force* 74,99
Jagged Alliance 2* 79,99
Jazz Jack Rabbit 2+1 69,99
Jedi Knight 69,99
Jedi K.Mysteries of t. S. 34,99
Jetfighter: Full Burn 79,99
John Madden NFL 99* 79,99
John Sinclair 69,99
Judge Dredd Pinball 69,99
Judgement Force* 79,99
Kampf des Adlers 74,99
KKND 2 - Krossfire 69,99
Knights and Merchants 69,99
Lands of Lore 2 69,99
Leisure S. Larry 1-6 CI. 34,99
Leisure S. Larry 7 64,99
Leisure S. Larry Casino 47,99

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

Liberation Day 84,99 N
Links LS 98 84,99
Links Sea Island 34,99
Links 79,99
Links LS Kurs Coll. 4 59,99
Loki a.A.
Lode Runner 2* 69,99
Lords of Realm Royal Ed. 69,99
Lord of Magic 69,99
Lost Legends of Urak* 69,99 N
Lost Vikings 2 69,99
M1 Tank Platoon 2 69,99
Magic: Der Zusammenkunft 69,99
Merzu: Spells of 24,99
Magic: Duel of Planes 24,99
Man of War 24,99
Mana 69,99
Maximum Force* 79,99
Mayhem 84,99 P
Mechcommander 64,99
Megaman X4* 69,99 N
Metal Fatigue 69,99
MIA WW2 69,99
Micro Machines 3 69,99
Might & Magic 69,99 N
Might & Magic 6 69,99
Monkey Island 1+2 69,99
Monkey Island 3 69,99
Monopoly 64,99
Monopoly Wars 69,99
Monopoly WM Edition 64,99
Monster Truck M.2 69,99
Moto Racer 79,99
Moto Racer 2* 79,99
Motocross* 74,99
Motor Mash* 49,99
Moving Puzzles je 19,99
Myst Special 39,99
Myst 2: Riven 79,99
Myth: The Fallen Lords 79,99
Nascar Racing 2 69,99
NBA Live 98 74,99
NBA Live 99* 79,99
NBA 98 + Alfa Dread Joypad 84,99 N
NBA 99 + Alfa Dread Joypad 84,99 N
Need 4 Speed 2 79,99
Newman Haas Racing* 69,99
NFL Blitz 64,99
NFL Quarterback 99 64,99
NHL 97 Classic 29,99
NHL 99 79,99
Nightlong* 74,99
Nuclear Strike 69,99 N
O.D.T.* 79,99
One* 84,99
Outcast* 69,99
Outlaws 74,99
Outwars 79,99
Panzer Commander 74,99
Panzer General 3D 74,99
PC Games Cheats 2 64,99
Pax 69,99
Perry Rhodan 69,99
Pinball Brooke i.d.Unendl. 64,99
Pin: Die verbotene Stadt 34,99
Pharaon 69,99
Pinball Arcade* 69,99 N
Pizza Syndicate* 69,99
Police Quest Swat 2* 69,99
Populus - The 3rd* 79,99
Pro 3D 29,99
Pool Shark* 69,99 N
Powerboat Racing 74,99
Premier Manager 98 69,99 N
Prost Grand Prix 98 74,99
Pro 18 Golf* 79,99
Prof. Sports Car Racing 74,99 N
Quake Mission Pack 1 29,99
Rayman 34,99
Real Pool 3-D 74,99
Reah 74,99
Rebel Moon Revolution* 69,99
Rebellion 69,99
Red Alert 69,99
Red Baron 2 69,99
Redline* 79,99

Red Line Racer 69,99
Revenge of Arcade* 64,99
Revenge of the Toys 37,99
Ring der Nibelungen* 74,99
Risiko Wins95 64,99
Risiko Rund um d. Welt 49,99
Rückkehr nach Krondor* 64,99
SAS A.R.S. 69,99
Sega – Age of Vikings* 69,99
Schlechthin* 39,99
Sega Family Pack 49,99
Sega 3D Power Pack 49,99
Sentinel Returns 74,99
Shadow of the Empire 34,99
Shanghai Dynasty 34,99
Shattered Light Exp. Ed. 34,99
Sim City 3000* 69,99
Simon the Sorcerer Pack 44,99
Sin 69,99 N
Sin US Version* 69,99
Skullcaps* 44,99
Small Soldiers:
Globotec Design Center 49,99
Squad Commander 49,99
Soldier 72,99

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Soldiers at War 72,99
Space Bar 69,99 N
Sports TV Boxing 49,99
Star Craft 69,99
Star Craft Insurrection 24,99
Starsiege 74,99
Star Trek
Birth of Federation* a.A.
Captain's Chair 79,99
Compilation 79,99
Encyklopädie englisch 79,99
Generations 24,99
Klingon Honor Guard* 24,99
Next Gen. Final Unity 24,99
Starfleet Academy 69,99
Star Trek Pinball 44,99
Star Trek: Voda Stories 74,99
Starshot* 74,99
Steel Panther 3 79,99
Stratosphere* 74,99
Streetfighter Alpha 2* 64,99 N
Streetfighter Movie* 69,99
Streets of Sim City 79,99
Swing 37,99
Symfactor* 37,99
Strategiehits für Deutschland
Tellurian Defence* 69,99
Tenth Planet* 79,99 N
Test Drive 4* 79,99 N
Test Drive 5 79,99
Tex Murphy: Overseer 79,99
The Full Wormage 69,99 N
The House o. t. Dead 79,99
The Reap 69,99
The Settlers of Pain* 69,99
Tides of War 69,99
Tiger Woods 99* 79,99
Titanic Hetze zu je 19,99
Tirty Trails 34,99 P
Titanic 79,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 39,99
Tomb Raider 2 39,99
Tomb Raider 3 Add on 29,99
Tomb Raider 3 79,99
Tonca Notruf* 69,99
Total Annihilation Mega Pack 59,99
Total Annih. Add-On 29,99
Tribal Rage 69,99
Turbo Prop Racing* 69,99
Turok 69,99
Turok 2 dt.* 79,99
Turok 2 engl. Original 69,99
Ultima Ascension* 79,99
Ultimate Race Pro 57,99
Ultimate Race Pro (Zusatz) 29,99
Ultimate Strategy Archives 54,99
Unreal dt. Version 79,99
Unreal 69,99
Urban Assault 69,99
Utim. Warcraft* 57,99
Viper* 74,99
Virtua Fighter 2 69,99
Virtual Pool 2 69,99
VR 3000* 79,99
VR Baseball All Stars* 74,99
Wall Street Tycoon* 74,99
War 2000* 69,99
Warbirds* 74,99
Wargames* 74,99
Warhammer 2 79,99
Wild Metal Country* 79,99
WC Prophecy Gold 79,99
Wizardry Compilation* 79,99
World Football Manager 59,99
World War 2 Fighters* 69,99
Worms 2 69,99
X-Com - Interceptor 54,99
X-Files: Unrest Access 42,99
X-Files: The Game 79,99
X-Wing vs. Tie Fighter 69,99
You don't know Jack 42,99
Zork-Grand Inquisitor 42,99

Sammelausgaben

3D Powerpack 49,99 N
Aber Hallo 34,99
Aber Hallo 2 34,99
Best of Games Vol. 1 64,99
Best of Sierra 69,99
Big 10 Simulation 39,99
Big 10 Strategie/Sport 39,99
Bille Byte Collection 39,99
Bundesl. Man. 97 Pack a.A.
Game Box 20 Spiele 29,99
Game Box 2 (50 Spiele) 69,99 N
Gold Games 3 Pack 29,99 N
Lucas Arts 10 Advent. 49,99
Lucas Arts Air Combat 24,99
Lucas Arts Comic Adv. 22,99
Megagames Science F. 74,99
Megapack 3 74,99
Roll Play Game Comp. 19,99
Sim Box 2 19,99
Spielelösung: Cheats 24,99
Total Heaven 2 69,99
Total Heaven 69,99
The Forgotten Realms 69,99
Westwood Compilation 34,99

HARDWARE

Liste Zubehör anfordern
Joysticks
Notebook Joystickport 109,99
Quickshot Warrior Joystick 29,99
C & C: Trackball 79,99
Dashboard 24,99
Ad Mang Lenkrad&Ped. 119,99
Alfa Bat programmierbar 29,99
Alfa Dread Joypad 79,99
Alfa Twin Box 24,99
Alfa Twin Box pro 34,99
Alfa Quad Box 39,99
Alfa Quad Box pro 49,99
CH Prodacts
Flightstick Pro 84,99
F 16 Flight Stick 142,99
F 16 Combat Stick 142,99
F 16 Fighter Stick 199,99
Force FX Feedback 229,99
Virtual Pilot 119,99
Virtual Pilot Pro 169,99
Throttle 129,99
Throttle Pro 199,99
Pedals 99,99
Pedals Pro 169,99
Gravis
Gamepad 29,99
Gamepad Pro 49,99
Gamepad Pro+Chasm 64,99
Analog Pro 84,99
Blackhawk 24,99
Thunderbird 79,99
Firebird 2 109,99
Logitech
Thunderpad 29,99
WingMan light 44,99
WingMan extreme digital 84,99
Warrior 124,99
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,99
Freestyle Pro 129,99
Precision Pro 2.0 169,99
Force Feedback 2 269,99
Force Feedback Wheel 379,99 N
Thrustmaster
Formel 1 Sprint Wheel 149,99 N
TM Porsula 2 Lenkr. 164,99
TM T3 Formel 1 Lenkr. 244,99
Premier Pad 29,99 N

Speicher

PS 2 60 ns 16 MB..... 44,99
PS 2 60 ns 32 MB..... 89,99
S-DRAM PC-100 32 MB 69,99
S-DRAM PC-100 64 MB 109,99
S-DRAM PC-100 128MB 309,99

Voodoo 2 Karten
Guillemot mit Spiel 219,99
Guillemot ohne Spiel ... 199,99
Creative Labs 12 MB ... 329,99

LADEN

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

21335 Lüneburg
Heiligenthalerstr. 26/27 04131/75386
37327 Leinefelde
Bergstr. 7 – 0551/70536
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/219140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Unterhauptstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762
87700 Memmingen
Maximiliansstr. 21 · 08331/497799
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
95028 Hof ab Okt.
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

PowerPlay 10/98

Straßen der Gewalt

Über Geschmacksfragen läßt sich bekanntlich vortrefflich streiten, ebensogut über den möglichen Einfluß von Gewalt in Computerspielen auf die Psyche der (vor allem minderjährigen) Nutzer. Was SCi aber mit Carmageddon II auf den Markt bringen will, läßt zumindest erstere Diskussion im Keim ersticken. Denn



geschmacklos, und da wird selbst der blutrünstigste Splatterfan zustimmen, ist der Titel allemal. Damit Ihr auch wißt, worum's geht, hier eine kurze Beschreibung des Spielprinzips: Am Steuer Eures Wagens tuckert Ihr durch große 3D-Landschaften, die nicht nur gegnerische Fahrzeuge beherbergen, sondern auch viele, viele Fußgänger (zudem noch Hunde oder einen ganzen Zoo voller exotischem Getier). Ein Zeitlimit und die begrenzte Schadenstoleranz des Gefährts machen Euch das Leben schwer. Punkte und Zeitboni könnt Ihr auf ganz normale Weise verdienen, nämlich durch Abfahren von Checkpoints oder Aufsammeln von Extras. Die etwas andere Art, sich durch das Spiel zu schlagen, ist gleichwohl aufregender wie fragwürdig. Sämtliche Polygonbewohner lassen sich nämlich ganz simpel über den Haufen fahren, meist in Einklang mit jämmerlichem Geschrei, fliegenden Körperteilen und Unmengen Blut. Einige Extras verschaffen gar besonders grausame Waffen oder versetzen die Leute in einen Selbstmord-Modus. Ähnlich ging es zwar schon beim ersten Teil von Carmageddon zu, doch der Nachfolger ist natürlich optisch besser in Szene gesetzt. Daß in Deutschland dieses Produkt aufgrund des Jugendschutzes nicht auf den Markt kommen wird, ist eigentlich logisch. Interessanterweise wurden aber selbst in England, das für gewöhnlich selten Spiele auf den Index



gesetzt, Psychologen hinzugezogen, die die möglichen Auswirkungen des Spiels auf das Verhalten von Jugendlichen einschätzen sollen. SCi arbeitet daher gerade an einer Zombie-Version für die Länder, die Carmageddon II ihren jungen Bewohnern nicht zumuten wollen. Daß das natürlich an der zweifelhaften Thematik (und deren möglichen Auswirkungen) nichts ändert, versteht sich von selbst. Ebenso ist klar, daß – wie bei indizierten Titeln üblich – massenhaft Raubkopien mit der blutigen Version in Umlauf gelangen werden. Die Frage bleibt, wie wir mit solchen Spielen umgehen sollen. Verteufeln, Testen, nicht beachten oder sie ganz einfach – mögliche moralische Bedenken beiseite – spielen? *sf*



Für den Vierspieler-Modus solltet besser einen großen Monitor besitzen

Wasa-Raser

Excessive Speed

Beinahe konkurrenzlos und im Multiplayermodus unschlagbar konnte sich bisher „Micro Machines" im Bereich der Matchbox-Simulationen behaupten. Nun will der schwedische Distributor Iridon mit dem polnischen Produkt „Excessive Speed" den Codemasters-Titel vom Spielzeug-Thron stoßen. Wie bei der Konkurrenz seht Ihr die scrollenden Kurse – gelegen in futuristischen bis märchenhaften Welten – von schräg oben. 14 Tracks und sechs witzige Mini-Flitzer stehen für die rasante Hatz bereit, wie üblich müßt Ihr Euch die Vielfalt aber erst durch ordentliche Leistungen verdienen. Und das bedeutet, in den verschiedenen Spielmodi jeweils als Erster durchs Ziel zu rauschen. So tretet Ihr beim Einzelrennen gegen fünf Computerfahrer an oder müßt beim Time und Dynamite Trial ein Ghostcar bezwingen. Wie der Name schon andeutet, ist Euer Wägelchen beim Dynamit-Rennen mit Sprengstoff vollgeladen, bei Bekanntschaft mit der Bande nehmt Ihr deshalb recht schnell Abschied von Eurem Bildschirmleben. Auch in den anderen Rennen könnt Ihr Eurer Energieleiste beim Schrumpfen zusehen, sei es wegen kleinerer Unfälle oder gezielten Beschuß durch das Verfolgerfeld. Nur gut, daß Ihr über zehn verschiedene Power-Ups einsammeln könnt, die beispielsweise den Wagen reparieren, Unsichtbarkeit oder Schutzschild verschaffen oder Euer Waffenarsenal mit Lenkraketen, Minen oder Vereisungsgeschossen aufstocken. Hämisches Gelächter wird vor allem im Multiplayermodus aufkommen, der mit einem Vierer-Splitscreen für drangvolle Enge um den PC sorgt. *sf*



Rauchentwicklung deutet auf ein nahes Ende hin

Excessive Speed
Genre
Rennspiel
Hersteller
Chaos Works/Iridon Interactive
Erscheinen geplant
Dezember '98

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir seit kurzem 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
2.	Railroad Tycoon 2
3.	SiN
4.	Caesar 3
5.	indiziert 2 – id Software
6.	Need for Speed 3
7.	Total Annihilation
8.	Dethkarz
9.	Robosaurs vs. the Space Bastards
10.	M.A.X. 2

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 Dezember sind:

Michael Plischner
Poststr. 34
09394 Hohndorf

Christof Federwisch
Albrechtstr. 113
12103 Berlin

Nadine Räth
Haderwaldstr. 57
36041 Fulda

Klemens Wittwer
Eichenweg 3
71706 Markgröningen

Konrad Bergen
Herderstr. 80
72762 Reutlingen

Karstadt/Hertie

GAMES TOP 20

1	(1)	COMMANDOS	Strategie
2	(2)	ANNO 1602	Simulation
3	(NEU)	BUNDESLIGA MANAGER 98	Sport
4	(NEU)	KNIGHTS AND MERCHANTS	Strategie
5	(3)	DSF FUßBALL MANAGER 98	Simulation
6	(NEU)	DUNE 2000	Strategie
7	(7)	AUTOBAHNRASER	Simulation
8	(9)	AGE OF EMPIRE	Strategie
9	(13)	FLUGSIMULATOR 98	Simulation
10	(6)	STARCRAFT	Strategie
11	(NEU)	X-FILES: THE GAME	Action
12	(4)	BATTLETECH MECHCOMMANDER	Strategie
13	(12)	TOMB RAIDER 2	Action
14	(10)	EMERGENCY	Simulation
15	(8)	FINAL FANTASY VII	Strategie
16	(NEU)	MAYDAY	Strategie
17	(11)	HEART OF DARKNESS	Action
18	(16)	PRO PILOT	Simulation
19	(19)	GRAND THEFT AUTO	Action
20	(NEU)	UNREAL – D –	Action

TOP-NEUHEITEN OKTOBER






LOW PRICE TOP 20

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

TOP-NEUHEITEN OKTOBER

LITTLE BIG ADVENTURE 2
THEME HOSPITAL
DER INDUSTRIEGIGANT
I-WAR

MANN GEGEN MANN

...DEIN FINGER ZITTERT AM ABZUG – ES GIBT KEIN ZURÜCK MEHR...

DU WÄHLST DIE WAFFEN

WAR

- STEUERBARE TRUPPEN: HUBSCHRAUBER, PANZER, INFANTERIE
- ZAHLREICHE NATIONEN UND SCHLACHTFELDER
- BEEINDRUCKEND REALISTISCHE EFFEKTE: RAUCH, WOLKEN, NEBEL, REGEN, TAG/NACHT-WECHSEL
- LEICHTESTE BEDIENUNG UND STEUERUNG, NUR 20 SEITEN HANDBUCH
- MULTIPLER WARGASMUS (BIS ZU 16 GEGNER) ÜBER NETZWERK UND INTERNET
- UNTERSTÜTZUNG VON 3DFX-KARTEN UND FORCE-FEEDBACK JOYSTICKS



UNTERSTÜTZT VON:

intel inside showcase Versuchen Sie's mit einem Pentium II Prozessor
www.intel.com/deutsch/showcase

Saitek
www.saitek.de

cyberspace Rock'n'Ride personal motion simulator
www.cybermind.de

NetPlayer
www.netplayer.de

GAMES ZONE

CHOPPER-ACTION

DER STEUERKNÜPPEL VIBRIERT IN DEINEN HÄNDEN, UNTER DIR TOBT DER FRONT-KAMPF...

PANZERSCHLACHTEN

...HINTER DIR DRÖHNT EINE GEWALTIGE PANZER-ARMADA...

UND KOMMST ZUM

GASM



published by ocean

developed by DID

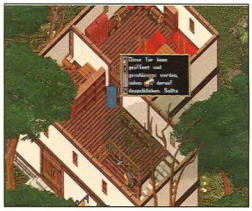
Vertrieb Österreich/Schweiz DYNAMIC SYSTEMS

Im Exklusiv-Vertrieb von INFOGRAMES DEUTSCHLAND

www.infogrames.de

Ultima
Tagebuch eines

Der erste Euroserver mit dem Namen Drachenfels ist nun endlich online.



Einer der letzten Tage auf Atlantic. Die meisten waren bereits auf Drachenfels.



Die Skills steigen wirklich erstaunlich schnell. Selbst was früher Monate dauerte, kann nun in wenigen Tagen erreicht werden.



Sauron mit Beute der beglückenden Art



Drachenfels beweist: GMs können auch nett sein. Mujab ist bereits überzeugt.

Viel wurde in der Vergangenheit spekuliert. Lange war es nicht mehr als ein Gerücht, aber niemand wollte so recht daran glauben. Speziell für die europäischen Spieler eingerichtete Server waren nicht mehr als nur ein Wunschtraum einiger vieler. Doch Origin hat erkannt, welch Potential selbst im europäischen Markt liegt und besann sich darauf, die Kunden entsprechend zu unterstützen. Seit dem 22. Oktober ist nun der erste Server online. Er erhielt den Namen Drachenfels.

Als bekannt wurde, daß der lang gehegte Traum endlich Wirklichkeit werden würde, war es nicht nur einfach ein Grund zur Freude. Viel diskutierten die Spieler, denn wenn auch Ultima Online nichts weiter als ein Spiel war, so hatte doch jeder viel Zeit und auch Geld in seinen Charakter investiert. Unzählige Menschen hatte man in der Vergangenheit kennengelernt, neue Freundschaften geknüpft, sich eventuell einer Gemeinschaft angeschlossen. Alles drehte sich um die zentrale Frage, ob nun gewechselt werden solle oder nicht.



Unsere Schmiede stand bereits nach wenigen Tagen

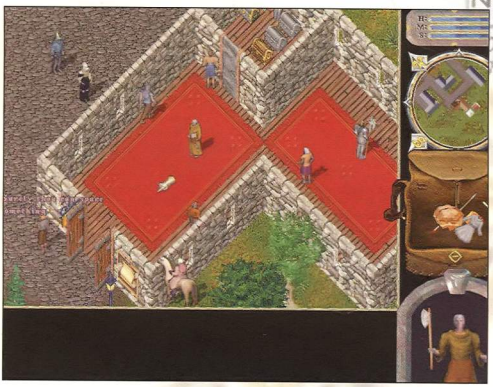




Viele entschlossen sich schließlich dazu, ein „neues Leben" auf Drachenfels zu beginnen, andere hingegen wollten die vertraute Umgebung nicht verlassen. So zerbrachen Freundschaften, ganze Gilden verschwanden vom Antlitz der virtuellen Welten. Diejenigen, die sich der neuen Herausforderung stellten, mußten mit ungewöhnlichen und oft kontroversen Ereignissen kämpfen. Da der persönliche Werdegang auf Britannia vom Geld abhän-

Online Abenteurer

gig ist, versuchten natürlich alle zunächst Geld anzuhäufen. Es gibt verschiedene Wege, das benötigte Kapital zu mehren. Einige entschlossen sich für die Schmiedekunst, andere für den Beruf des Alchimisten, weitere begannen wiederum das Schneiderhandwerk auszuüben. Die Erfahrung der Vergangenheit zeigte jedem, daß gewisse Berufe wie beispielsweise das Schmieden oder auch die Magie besonders schwierig und nur langwierig zu erlernen waren. Doch die Dynamik des Systems in Ultima Online hatte bereits auf dem kurz zuvor eröffneten japanischen Server gezeigt, daß sich der Beginn einer neuen Welt anders auf die Entwicklung der Fähigkeiten auswirkte. Alle Fertigkeiten stiegen besonders schnell. Es bedurfte in der Vergangenheit viel Geduld und Mühen, um den Titel Großmeister als Schmied zu tragen. Nun war dies innerhalb weniger Tage möglich. Das gleiche galt für die ansonsten genauso schwierig zu steigernde Magie. Diese Tatsache sprach sich schnell herum und eine Jagd begann, die einem Goldrausch glich. Die meisten konzentrierten sich darauf, so schnell wie möglich ihre beruflichen Fertigkeiten zu steigern. Bereits in der ersten Woche sah man allerorts Meister oder Großmeister ihres Faches.



Die Ruhe vor dem Sturm: Die Ocllоer Bank ist abends mittlerweile hoffnungslos überfüllt

Nachdem ein paar Tage ins Land gegangen waren, konnte man allerorts Männer und Frauen beobachten, die wie besessen an der Steigerung ihrer Magiefähigkeiten arbeiteten. Um schnell voranzukommen ist es Pflicht, die Grenze des Machbaren zu trainieren. In der Zauberei war dies aber einer gewissen Stufe das Herbeirufen von Elementarwesen. In annähernd jeder Stadt konnte bereits nach kurzer Zeit beobachtet werden, wie der Großteil der jeweiligen Bevölkerung einer Ansiedlung aus Elementarwesen bestand. Oft glich ein Spaziergang durch die Straßen einem



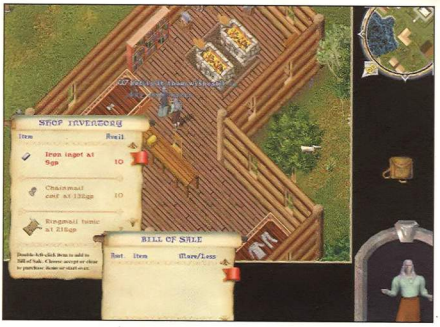
In Minoc gibt es leider wieder einmal mehr und mehr Diebe



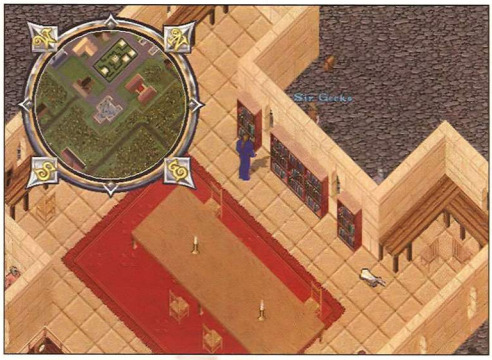
Elementals sieht man gerade abends mehr, als einem lieb ist



Bogenmacher haben es in diesen Tagen schwerer als andere, denn ihr Skill steigt im direkten Vergleich langsamer als die Schmiedekunst



Der Verkauf gestaltet sich aufgrund der Konkurrenzsituation alles andere als einfach



Selbst Gecko konnte dem Ruf von Drachenfels nicht entgehen. Auch wenn er hier etwas desorientiert mit dem Gesicht zur Wand steht, waren seine Ziele schnell deutlich.



Ein beschworener Dämon gehört zum alltäglichen Bild



Sauron wurde ebenfalls von dem Rausch erfaßt. Ohne tägliches Zaubern von Elementals fehlt ihm einfach etwas.



Schnell gab es die ersten Spielerhäuser

Hindernis- oder Slalomlauf. Ein nie offiziell ausgesprochener Wettlauf hatte begonnen. Wie in Trance vergaßen manche andere, nur um so schnell wie möglich zu den Besten zu gehören. Versprochene Hilfeleistungen wurden verweigert, da nur noch die eigenen Ziele von Bedeutung waren. Viele Freundschaften zerbrachen an der Gier des Einzelnen.

Krieg, oh du herrlicher Zeitvertreib...

Nicht einmal eine Woche hatte es gedauert. Nur wenige Tage waren nötig gewesen, um Krieger heranzuzüchten. Und wo Kämpfer sind, wird der Konflikt nicht lange auf sich warten lassen. Die ersten Gilden befinden sich bereits im Krieg. Es erinnert viel an die alten Zeiten, denn es wird nur gekämpft um des Kampfes willen. Auch hier gibt es keine Ziele, die damit verfolgt werden. Es soll einfach nur alles ein großer Spaß sein. Doch leider werden grundsätzlich Menschen mit hineingezogen, die diese Einstellung nicht teilen. So mußten viele bereits ihr Leben lassen und abermals in die Opferrolle schlüpfen. Was als Hoffnung für viele begann, entwickelt sich mehr und mehr zu dem alten Chaos, dem eigentlich so viele entfliehen wollten.

Atlantic – von den Kindern verlassen

Auf der alten Welt ist es ruhiger geworden. Viele folgten dem Ruf von Drachenfels, doch ebenso viele blieben auch zurück, auch in der Hoffnung, es würde nun besser werden. Atlantics Britannia wirkt wie ein Haus, daß von den Kindern verlassen wurde. Überall, egal wo man sich auch befindet, sind es lediglich die Erinnerungen an alte Zeiten. Große Schlachten, vergebene Kämpfe, viel Freude aber ebenso viel Leid. Es ist ein merkwürdiges Gefühl durch das Land zu reisen, denn überall sah ich die alten Begebenheiten, hatte es klar vor meinem geistigen Auge. Vieles was ich und andere getan hatten, sollte Bestand haben. Nichts scheint mehr eine Bedeutung zu haben. Vor wenigen Tagen traf ich meinen alten

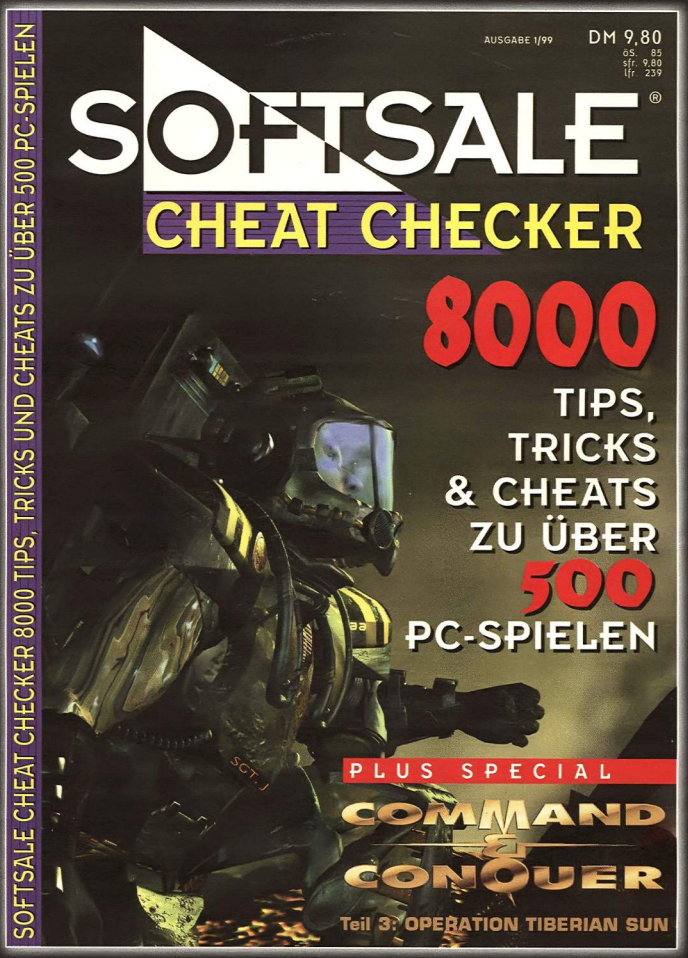


Mörder gab's in der ersten Woche genug

Freund Centaurus. Er trat von seinem Posten als Gildenoberhaupt der MiG zurück. Es war keine einfache Entscheidung gewesen, doch die Kriege in der Vergangenheit und nun das Erscheinen der neuen Welt „Drachenfels" hatten viele Zerreißproben mit sich gebracht. Nun stand auch er vor einem Trümmerfeld. Und obwohl es eigentlich nur eine virtuelle Welt ist, zeigt es sich einmal wieder deutlich, daß die Grenze allzu schnell verschwimmen kann und die Ereignisse zuweilen realer sind, als wir uns selbst gegenüber eingestehen wollen. Fast wehmütig sprachen wir über die alten Zeiten und besuchten alte Orte, die viele Geschichten zu erzählen hatten. Wir beide werden Atlantic nun erst einmal verlassen. Vielleicht werden wir eines Tages wiederkommen, ja vielleicht werden wir in unsere alte Heimat zurückkehren, dort wo alles begann...

Sir Elric

MOGELN
BIS DER ARZT KOMMT!



JETZT NEU AM KIOSK!

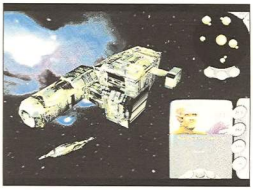
SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416



ONLINE

Man
900 Millionen

Es braust ein Ruf wie Donnerhall: Brüder, auf ins Weltenall!

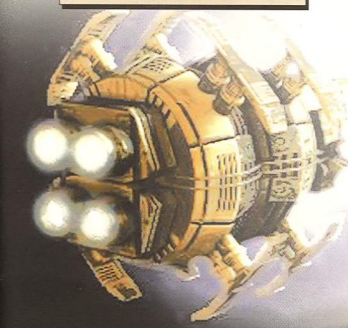


Eine neutrale Raumstation



Man kann die Oberfläche aller Welten erkunden – hier hätten wir eine Eiswelt unter den Raupenketten

Mankind
Genre
Online-Strategie
Hersteller
Vibes/Cryo
Erscheinen geplant
Jahresende '98





Boldly go where no man has gone before!

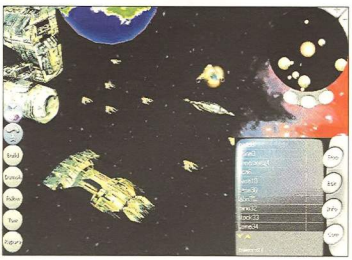
Manchmal wachsen ja geniale Spiele in verborgenen Nischen heran, und wenn man dann unversehens mit ihnen konfrontiert wird, benötigt man erstmal ein paar stille Stunden, um langsam zu begreifen, was da eigentlich auf die Spielergemeinde zukommt. In diesem von Cryo/Vibes zu verantwortenden Fall sind es etwa 900 Millionen Planeten, die allerdings nur Raumpiloten mit Internetzugang offenstehen. 900 Millionen Planeten! Ein ganzes Universum in Eurem Rechner!

Denn die Milchstraße (die sich reifenförmig um den unzugänglichen Kern erstreckt) wird in diesem Online-only-Game von zwei verfeindeten Imperien beherrscht. Beim ersten Einloggen wird man einem dieser beiden Reiche zugeschlagen und erhält die Grundausstattung, bestehend aus einem Schiff und einer gewissen Geldsumme. Im übrigen gilt bei „Mankind" das Mach-was-du-willst-Prinzip. Zwar ist man Untertan eines der beiden Imperien, aber doch unabhängig: Händler, Piraten, Planeten-Gouverneure, Bergwerkbetreiber – alles hat Platz unter dem großen Dach der Menschheit. Ja, man kann sich sogar am Aufbau eines dritten Sternenreichs versuchen!

Um einen guten Einstieg zu garantieren, werden anfangs viele kleine Jobs angeboten, mit denen man Erfahrungen sammelt und etwas Geld verdient. Die Erfahrung bezieht sich übrigens auf den Spieler, nicht auf die Spielfigur, denn eine solche gibt es nicht. Deshalb ist „Mankind" auch kein Rollenspiel und deshalb kann man hier auch nicht sterben. Sollte einmal der Fall eintreten, daß alle Eure Werte vernichtet werden, so bleibt immer noch das Geld, und Ihr könnt ohne Abzüge in irgendwelchen Charakterwerten einen neuen Anfang probieren.

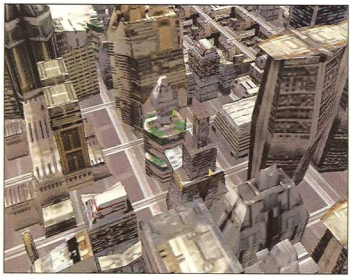
Hat man sich akklimatisiert, steht dem Drang zu Größerem nichts im Wege. Ihr möchtet viele Kolonien gründen? Kein Problem, ein Städtebaukasten à la „Sim City" steht zur Verfügung. Ihr möchtet eine große Flotte bauen? Bitte, wenn Ihr das Geld dazu habt und genügend Sims, um die Schiffe zu bemannen... Ihr wollt lieber in die Kriegsmarine Eures Imperiums eintreten? Nichts leichter als das. Ihr würdet gern als steinreicher Händler in die Geschichte eingehen? Ja, warum nicht! Was immer Ihr wollt, Ihr werdet es zumindest theoretisch verwirklichen können. Und falls Ihr mal Hilfe benötigen solltet: Noch vor Beginn des Betatests haben sich bereits etliche Gilden gebildet – unter www.mankind.net finden sich die entsprechenden Links.

Natürlich sind 900 Millionen Planeten eine Menge Holz, und auch wenn die Hersteller betonen, daß die Teilnehmerzahl wirklich und wahrhaftig unbegrenzt sei, so kann man sich immer noch locker im Gewimmel der Sterne verlieren. Vibes hat aber bereits Gegenmaßnahmen im Sinn: Der Milchstraßen-Ring ist wie eine Uhr in 24 „Stunden" aufgeteilt – wer immer sich neu



Raumschiffe und Planeten bewegen sich immer auf einer Ebene; es handelt sich hier also nicht um echtes 3D

kind
Planeten!



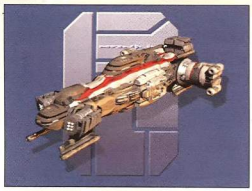
So sieht eine mächtig große Stadt aus..

anmeldet, wird in eine Gegend gesteckt, in der auch die anderen Spieler aus seiner Zeitzone sind. Und natürlich bergen die unerforschten Weiten auch Überraschungen und Geheimnisse. Durch spezielle Tricks sollen Lags praktisch neutralisiert werden, und wer offline geht, kann für seine Einheiten Dauerbefehle einrichten (wie zum Beispiel „Transportiere ständig Rohstoffe von A nach B!"). Automatische Verteidigungsoptionen sollen verhindern, daß die Schiffe in Abwesenheit ihres Eigners zur leichten Beute werden. Als besonderen Clou planen die Programmierer sogar eine Warnroutine einzubauen, die den Spieler per Handy benachrichtigt, wenn er überfallen wird.

Optisch schaut's recht lecker aus, zu Beginn werden schon 160 unterschiedliche Fahrzeugtypen verfügbar sein, durch Forschung beziehungsweise Updates sollen noch viele dazukommen, und selbst die finanziellen Belastungen halten sich in Grenzen. Der Kaufpreis im für Computerspiele gewohnten Rahmen beinhaltet nämlich eine Zugangsberechtigung für ein Jahr, erst danach muß eine weitere Gebühr in ähnlicher Höhe entrichtet werden, die dann ein weiteres Jahr legalisiert. *jn*



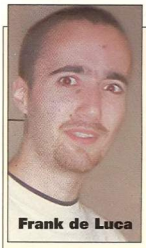
...und so ein kleiner Stützpunkt



Ein Beispiel für Raumschiff-Design



Eine Station im Zeichenstift-Stadium



Frank de Luca

DIE MEISTER VON „MANKIND"

Yannis Mercier (29, Game Designer) und Frank de Luca (23, Project Manager und unser Gesprächspartner), die Gründer von Vibes, geben Auskunft zu ihrem neuen Online-Hammer:

Powerplay: Wie seid ihr eigentlich auf so ein riesiges Szenario gekommen?

Yannis Mercier: Wir waren schon immer SF-Fans – nicht ungewöhnlich also. Asimov zum Beispiel hat es uns besonders angetan. Tatsächlich hatten wir zeitweise sogar überlegt, „Mankind" als eine „Foundation"-Lizenz zu veröffentlichen.

PP: Wie wird Eure weitere Rolle bei dem Spiel aussehen?

Frank de Luca: Wir treiben die Entwicklung voran. Das Spiel wird sich laufend weiterentwickeln. Das gilt sowohl für das Regelwerk als auch für „materielle" Bestandteile – zum Beispiel neue Raumschiffe und dergleichen.

PP: Habt ihr schon mal daran gedacht, daß die Eigenaktivitäten der Spieler in eine andere als die von euch gewollte Richtung gehen könnten?

YM: Ja sicher. Wir bieten ja schließlich auch nur die Grundlage dafür. Was die Spieler letztendlich daraus machen, ist einzig und allein ihre Sache.

FL: Das Spiel ist offen für virtuelle Gemeinschaften und selbst aufgestellte Regeln. Es wird sich kaum vermeiden lassen, daß wir irgendwann die Kontrolle über die Ereignisse verlieren.

PP: Man kann also die beiden etablierten Imperien tatsächlich über den Haufen werfen?

FL: Ich habe keine Sicherungen einprogrammiert, die das verhindern würden. Es ist theoretisch möglich, aber ich glaube nicht, daß es wirklich so weit kommt.

YM: Ich schon! Denn die Imperien dürften das bevorzugte Angriffsziel der Spieler sein. Wir werden uns zwar nach Kräften wehren, aber früher oder später kriegen sie uns...

PP: Und wie sieht die Zukunft der Menschheit aus?

YM: Wir hoffen, damit jahrelang beschäftigt zu sein. Übrigens: Sobald die Startphase einigermaßen hinter uns liegt und alle Spieler sich eingerichtet haben, wird eine ganz besondere Herausforderung auf sie zukommen. Aber mehr verrate ich noch nicht! *jn*

Der ultimative K(l)ick – T-Online

Über 2,4 Mio. T-Online Kunden sind begeistert!

Eintauchen ohne unterzugehen

Jetzt supergünstige 5 Pfennig pro Minute, 24 Stunden am Tag, bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt. Bundesweite Einwahl zum CityCall-Tarif der Deutschen Telekom AG. Echt günstig – das kann Ihr Konto locker verkraften!

Gleichzeitig in vielen Welten unterwegs sein

Mit T-Online ist paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online Classic, Internet und eMail. Einfach genial!

Bummelzug gegen Concorde tauschen

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank leistungsstarker Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Selbst zum Bankdirektor werden

T-Online inklusive Onlinebanking! Erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus – und dabei supergünstig durch Offline-Vorbereitung und blitzschnelle Online-Übertragung. Eine Idee, die ankommt: Rund 4 Millionen T-Online Konten bei mehr als 1.500 Geldinstituten sprechen für sich!

Schneckenpost ist Schnee von gestern

eMail – elektronische Post in alle Welt, in Sekundenschnelle um den Globus! Jetzt können Sie mehrere Text-, Grafik- oder Video-Dateien anhängen!



T-Online

Ihr Sofort-Start ins Internet!

Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der POWER PLAY CD!



Ihr Direkteinstieg in T-Online

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich per Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden. In wenigen Minuten starten Sie in die faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

- Freieinheiten im Wert von 10,– DM!
- 10 Tage keine Grundgebühr!
- 50,– DM Anmeldeentgelt gespart!

Extra! **Die T-Online Software 2.0x, mit der Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie nach Ihrer Anmeldung per Post!**

Jetzt neu! **Ab sofort 2 Surf-Freistunden jeden Monat!** Ab Version 2.0x, zzgl. Verbindungsentgelte

Große ISDN Promotion bei 1&1 für alle, die einfach, schnell und clever ins Internet einsteigen möchten:

Mit T-Online und ISDN, dem starken Duo für den ultimativen Multimedia-Spaß.

...isdn®
Eingetragenes Warenzeichen der Deutschen Telekom AG*



Best.-Nr. 9408

FRITZ!X PC-ISDN-Box von AVM zum Spitzenpreis!

149,–* in Verbindung mit T-Online und ISDN

ISDN-Telefonanlage und ISDN-Modem in einem.
Ob Internet, Onlinebanking, eMail, Fax oder einfach nur Telefonie: mit der FRITZ!X PC-ISDN-Box von AVM sind ISDN-Verbindungen schnell, einfach und sicher. Sie können bis zu 4 Ihrer analogen Geräte problemlos anschließen und brauchen keine teuren neuen ISDN-Geräte anzuschaffen.

*Nur in Verbindung mit einer ISDN (100,87 DM einmaliges Bereitstellungsentgelt, zzgl. der jeweiligen Grundentgelte) und T-Online Neuanmeldung

Die FRITZ!X PC-ISDN-Box von AVM kostet ohne ISDN-Anmeldung 449,– DM!

Einfach bei 1&1 anrufen, beraten lassen und bestellen: 01 80-5 00 00 26

Kennziffer: 002 128 L

Quake III Arena

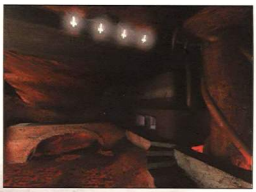
Das nächste Action-Feuerwerk der Kult-Programmierer soll neue Maßstäbe setzen.



Na, haben wir auch letzte Nacht wieder zu lange vor dem Computer gesessen?



H.R. Giger könnte diese Kulisse entworfen haben



Satanische Symbole an den Wänden - die Jungs bei id sind wieder ganz die Alten

Quake III Arena
Genre
Action
Hersteller
id Software
Erscheinung geplant
Mai '99

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, vor allem dann, wenn eine in Mesquite, Texas ansässige, unabhängige Softwareschmiede ein neues Produkt ankündigt. Die Rede ist natürlich von id Software und dem jüngsten Projekt „Quake III Arena", dessen Veröffentlichung für Mai 1999 anvisiert ist. Um dieses Ballerspektakel so realistisch und visuell so atemberaubend wie möglich zu gestalten, verwenden die Ego-Shooter-Spezialisten eine komplett neue Engine. Daher werden dank 24-Bit-Farbtiefe die Texturen so detailliert wie noch nie aussehen. Überwältigende Licht-, Nebel- und Spiegelungseffekte, runde Objekte und Strukturen garantieren ferner ein herausragendes Leveldesign. Die zirka 20 Spielfiguren, wovon sich jede einzelne aus 1000 Polygonen zusammensetzt, erhalten zudem jeweils 350 Bewegungsabläufe. Sie werden sogar den Kopf drehen können, so daß Ihr immer genau erkennt, in welche Richtung ein Kontrahent gerade schaut. Neue Waffen – wie ein Flammenwerfer – sollen das Zerstörungspotential aufwerten. Über die Implementierung einer Sniper-Rifle wird in diesem Zusammenhang ebenfalls nachgedacht. Obwohl hauptsächlich für Multiplayer-Matches konzipiert, soll „Quake III Arena" auch über einen Single-Player-Modus verfügen. Ähnlich dem Botmatch in „Unreal" können sich Einzelkämpfer mit computergesteuerten Gegnern beharken, wobei deren KI selbst eingefleischte Shooter-Experten das Fürchten lehren soll. *cis*



Ein Unterarm nimmt konkrete Formen an

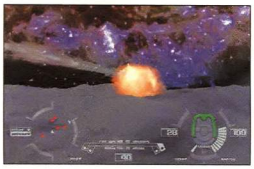

Wegbereiter für Wohneigentum
Kurz vor knapp noch volle Bausparprämie '98 sichern. Man weiß ja nie, wofür das mal gut ist.
Mit Bausparen kann man gar nicht früh genug anfangen. Jetzt zum Beispiel. Denn wer 16 oder älter ist und bis zum 31. 12. einen Bausparvertrag abschließt, kann noch die volle Bausparprämie '98 kriegen. Und auch danach winken jährlich bis zu 1000 Mark von Chef und Staat. So kommst Du schnell in Deine eigene Wohnung. Und Dir wird sicher 'ne Menge einfallen, was Du dann mit Deiner gesparten Miete anstellen kannst. Infos bei den Volksbanken und Raiffeisenbanken, den Schwäbisch Hall-Beratern oder unter www.schwaebisch-hall.de
417/98
Im FinanzVerbund der Volksbanken Raiffeisenbanken
Schwäbisch Hall
Auf diese Steine können Sie bauen

Thunder Brigade

Mit Schwebepanzern zum Sieg. Und das alles in Fraktalgrafik.



Solche prächtigen Explosionen belohnen erfolgreiche Einsätze



Auf kahlen Monden sieht man den Sternenhimmel um so besser



Aber auch erdähnliche Planeten wollen verwüstet werden



Zu jeder Einheit gibt es eine genauere Beschreibung

ThunderBrigade
Genre
Action
Hersteller
I-Magic
Erscheinen geplant
Februar '99

Die Actionstrategie feiert immer neue Erfolge, wobei sich der Grad der Durchmischung zwischen den beiden Ur-Genres mit jedem neuen Spiel ändert. Thunder Brigade – das bisher unter dem Namen Grav Armor entwickelt wurde – stürzt sich vor allem auf den Actionpart. In verschiedenen Schwebetanks haben wir Aufträge zu erledigen, Feinde zu zerblasen, dessen Geschütztürme und Radaranlagen zu pulverisieren und dabei die Beschaffenheit des schroffen Geländes zu nutzen. Da drängt sich der Vergleich zu Battlezone doch geradezu auf. Ähnlich ist die Handhabung der Fliegepanzer, das übersichtliche Display und die Kampagnenstruktur. Dagegen müssen wir als Tank-Commander in der Thunder Brigade Ressourcenverwaltung und den Bau von Gebäuden und Einheiten nicht auch noch kontrollieren. Sprich: Wir können uns auf's Ballern konzentrieren. In einer fernen Zukunft wird, wie nicht anders zu erwarten, die Reise durchs Weltall möglich. Zwei Sternensysteme, reich an Rohstoffen und frei von Umweltverschmutzung, werden schnell zum Auswandererparadies. Aber auch hier wiederholt sich die Geschichte, und eine Gruppe Militärs reißt die Macht an sich. Sowohl im Halon- als auch im Kildaesystem herrscht nun ein totalitäres Regime. Das können die freiheitlich Gesinnten unter den Kolonisten auf keinen Fall hinnehmen – es kommt zum Krieg, der sich über alle Planeten und Monde beider Systeme ausbreitet. Nachteil: Die armen Bewohner von Floranes, Arakhos und der anderen besiedelten Welten werden lange nicht zur Ruhe kommen. Vorteil: Wir dürfen in abwechslungsreichen Landschaften herumballern. Luftleere Monde, grelle Wüsten, saftige Wiesentäler und plätschernde Meeresstrände bilden das Ambiente unserer Kampagne. In den 20 verschiedenen Panzertypen vom leichten Scout bis zum überschweren Demolisher sind fünf v erschiedene Waffensysteme montiert: Laser, Raketen, Minen, Maschinengewehre und Geschütze. Dieses Auswahl ist auch von Nöten, da die Gegner individuelle Taktiken ins Feld führen. Im umfangreichen Missionsbriefing sind dankenswerterweise alle Informationen über eigene und gegnerische Waffensysteme abrufbar. Während einer Mission könnt Ihr eine Übersichtskarte einschalten, die den Fortgang im gesamten Frontabschnitt zeigt. Das Spiel wird in Osteuropa entwickelt, wo es zur Zeit haufenweise arbeitslose Mathematiker zu geben scheint. Thunder Brigade beruht daher auf einer eigens konstruierten 3D-Engine, die mit Fraktalberechnungen statt herkömmlicher Drahtgitter und Texturen arbeitet. Deswegen sieht es bereits auf einem 133er mit 2D-Grafikkarte (ohne Beschleuniger) fast so gut aus wie aktuelle 3D-Orgien. Macht Euch ab Februar selbst ein Bild davon. *fe*



Giftige außerirdische Farben sind eine Spezialität von Thunder Brigade

POPULOUS

THE BEGINNING



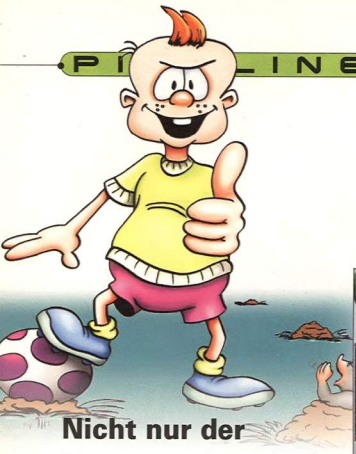




Bullfrog. Schöpfer der Göttersimulation. legt nun die Macht in Ihre Hände. Lassen Sie Verwüstungen über die komplett drehbare 3D-Welt hereinbrechen und machen Sie mit Ihren Zauberkräften die Ungläubigen gefügig.

PC CD-ROM Demo unter:
www.populous.net
www. bullfrog.co.uk

© Bullfrog Productions Ltd. Populous, Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten

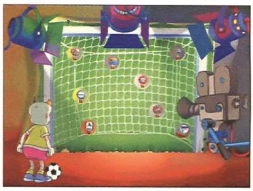


KURT

Nicht nur der Name dieses neuen deutschen Fußball-managers ist ungewöhnlich...



Alles im Blick: Der Teamvergleich erleichtert Euch eine vernünftige Aufstellung



Pokalspiele werden an der Torwand 'ausgelost'



Im Stadionmenü wird renoviert, ausgebaut, aber auch der Kartenpreis festgelegt

KURT
Genre
Fußballmanager
Hersteller
Heart-Line
Erscheinen geplant
Januar '99

Software mit Herz zu produzieren, das haben sich drei altgediente Managerprofis aus dem Stall von Software 2000 auf die Fahne geschrieben. So haben die Drei der Bundesliga-Manager-Serie den Rücken gekehrt und die kleine Firma „Heart-Line" gegründet, um unter Eigenregie neue Wege im Fußball-Management-Genre zu beschreiten.

Kurt ist nicht nur der Titel des Spiels, Kurt ist auch ein kleines Maskottchen, das an allen Ecken und Enden im Spielverlauf auftaucht. Recht bunt und mit einer Prise Humor sind die vielen Menüs gestaltet, durch die Ihr Euch zu klicken habt. Um nicht heillos im Optionen-Dschungel unterzugehen, bietet Kurt einiges an nützlichen Hilfen auf. An sämtlichen Icons werden bei Berührung mit dem Mauszeiger einige erklärende Worte eingeblendet, genügt das nicht, so läßt sich eine ausführlichere Hilfe aufrufen. Zudem wird bei Kurt sehr viel mit dem Drag&Drop-Verfahren gearbeitet. Wollt Ihr Euer Team zum Beispiel in ein Trainingslager schicken, so könnt Ihr einfach den gewünschten Ort auf ein paar freie Tage in Eurem Veranstaltungskalender ziehen. Ähnlich ist es mit dem Sponsoring. Je nach Einschätzung Eures Saisonerfolges, bekommt Ihr Werbeangebote unterschiedlicher Firmen und Fernsehsender. Diese werden angenommen, indem Ihr einfach das jeweilige Logo auf einen freien Bandenplatz, das T-Shirt oder die Sporttasche Eures Spieler zieht. Auch den Vergleich Eurer Mannschaft mit dem Gegner macht die simple Benutzerführung zum Kinderspiel. Die Kickerportraits werden in einem Diagramm entsprechend der gewählten Kriterien (z.B. Ausdauer oder Kraft) angeordnet. Wollt Ihr nur Eure stärksten oder schwächsten Teammitglieder sehen, um sie entweder einzusetzen oder am freien Markt anzubieten, so könnt Ihr beliebig Spieler in bestimmten Wertebereichen ausblenden. Auch die Mannschaftsaufstellung funktioniert über Drag&Drop. Nach der Plazierung der Kicker auf dem Feld könnt Ihr zusätzlich die Lieblingswege und den Aufenthaltsraum jedes Einzelnen einstellen.

Was bisher von Kurt zu sehen ist, läßt schon jetzt auf einen recht ideenreichen und gut zu handhabenden Manager hoffen. Die eigentlichen Matches sind aber das Tüpfelchen auf dem I. Ihr könnt Euch nämlich nicht nur das Spiel des eigenen Teams zu Gemüte führen (das übrigens nicht aus vorberechneten Szenen besteht, sondern „live" in Zeitraffung dargeboten wird), sondern auch beliebig viele zeitgleiche Spiele über kleine Radarschirme mitverfolgen. Sollte Eure Mannschaft gerade mal lahm auf dem Rasen herumschussern, könnt Ihr einfach zu einem anderen Spiel zappen und Euch dort Eure zukünftigen Gegner näher ansehen. Natürlich



In Iso-Ansicht wuseln die Spieler übers Feld

dürft Ihr auch während dem Match Taktiken verändern oder Anweisungen von „gebt alles" bis „kontrolliert das Spiel" aufs Feld brüllen.

Auch einen Multiplayermodus wird Kurt bieten, zudem basteln die Heart-Line-Programmierer gerade an einem Play-by-Email-Modus, bei dem menschliche Gegner um Tabellenplätze in Internet-Ligen kämpfen können. *sf*

„...KÖNNTE HIERMIT EINE NEUE REFERENZ FÜR DAS GENRE DER AKTION-ADVENTURES AUF UNS ZUKOMMEN...“

PC GAMES 11/98



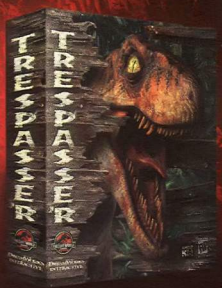




TRESPASSER

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

Die letzte Stufe der Evolution.



Sie finden sich auf einer einsamen Insel vor der Küste Costa Ricas wieder - allein, wie Sie glauben. Doch schon bald bekommen Sie Gesellschaft. Kämpfen Sie um Ihr Leben und entkommen Sie den gnadenlosen Dinosauriern.

DER DIGITALE NACHFOLGER VON VERGESSENE WELT™. FÜR PC CD-ROM.

DREAMWORKS INTERACTIVE

www.trespasser.com

ELECTRONIC ARTS®

The Lost World: Jurassic Park™ & © 1997 UCS & Amblin. Trespasser™ & © UCS. Computer Program © DWI. Alle Rechte vorbehalten. AMD, das AMD-Logo, K6, 3D Now! und Kombinationen davon sind Warenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Grand Touring

Verspoilerte Serienautos mit aufgemotzten Motoren: Da kommt der Hobby-Rennfahrer auf Touren



Hier kommt Arcade-Flair auf: Für den, der die Jagd nach den Checkpoints verliert, heißt es „Game Over"

Nach ihrer Blütezeit in den 80er Jahren mit Homecomputer-Umsetzungen so klassischer Automatenspiele wie Ghost'n Goblins, Paperboy oder Bomb Jack ist es um Elite Systems recht still geworden. Seit einiger Zeit forcieren die Engländer nun wieder die Entwicklung von Spielesoftware. Nach dem letztjährigen Test Drive Off Road wird Ende dieses Jahres mit Grand Touring ein weiteres Rennspiel auf die PS-süchtige Kundschaft losgelassen. Da mittlerweile der Digi-Automarkt von Simulation und Arcade-Racern jeglicher Bauart regelrecht überschwemmt wird, ist es nicht einfach, noch eine Sparte zu finden, die nicht bereits von einem halben Dutzend Konkurrenten besetzt ist. Grand Touring stößt deshalb in eine Baureihe vor, die momentan noch recht spärlich auf dem PC vertreten ist: Die Tourenwagen.





Das Wagendesign orientiert sich an bekannten Marken

Grand Touring
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Elite Systems/Empire Interactive
Erscheinen geplant
Dezember '98



20 blitzende Wagen aus acht verschiedenen Klassen werdet Ihr in Eurer Garage vorfinden. Natürlich müßt Ihr Euch zunächst mit den langsamsten, aber dafür am besten zu kontrollierten Fahrzeugen aus der Sonntagsfahrer-Kategorie begnügen, bevor Ihr an die hochgezüchteten Boliden der Meisterklasse herangelassen werdet. Mangels Lizenzen bekannter Hersteller ähneln die Autos nur ihren realen Vorbildern, nichtsdestotrotz sind Typen wie Porsche, Mercedes oder Ford unschwer zu identifizieren.

Wie in jeder guten Simulation üblich, werdet Ihr Euch auch in Grand Touring unter die Kiste legen und den Schraubenschlüssel zücken dürfen. Im Simulationsmodus könnt Ihr über 100 Attribute von Chassis, Motor, Übersetzung oder Stoßdämpfern beliebig verändern, wollt Ihr lieber gleich und ohne viel Aufhebens auf die Piste, befreit Euch der Arcade-Modus von allen Mechanikeraufgaben. Auf den über 20 Rennstrecken soll – im Gegensatz zu vielen anderen Simulationen – der Spielspaß im Vordergrund stehen. Das bedeutet, daß die Programmierer nur Wert auf realistische Physik legen, solange sie die Freude am Fahren nicht beeinträchtigt. Dennoch wird die Tourenwagenmeisterschaft nicht so einfach zu bestehen sein. Neben den sieben – selbst im Anfänger-Level – knackigen Gegnern sorgt vor allem ein Checkpoint-System für die nötige Motivation. Wie bei den meisten Autorennen in der Spielhalle tickt die Uhr nämlich gnadenlos gegen Euch, wer den nächsten Checkpoint nicht mehr in der Zeit erreicht, wird mit dem vorzeitigen Absaufen der Karre bestraft.

Grafisch will sich Grand Touring mit Lens Flares, detaillierten Landschaften, Environment Mapping auf dem polierten Autolack, rauchenden Reifen und wabernden Staubwolken von der besten Seite zeigen. Dafür wird aber von Euch auch ein kräftiger Rechner verlangt, unter einem P200 mit 3D-Beschleuniger bleiben die Motoren wahrscheinlich kalt. Zudem wäre ein Netzwerk ganz brauchbar, das bis zu acht Leuten Platz für herausfordernde Wettbewerbe bietet. *sf*



Trübe Stimmung auf der Straße

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



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



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

STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™

KLINGON HONOR GUARD™

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

WILLKOMMEN BEI KLINGON HONOR GUARD!



Tauchen Sie in 26 interaktive Level voller unerwarteter Gefahren ein.

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

HEUTE IST EIN GUTER TAG ZUM STERBEN...



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

CD-ROM

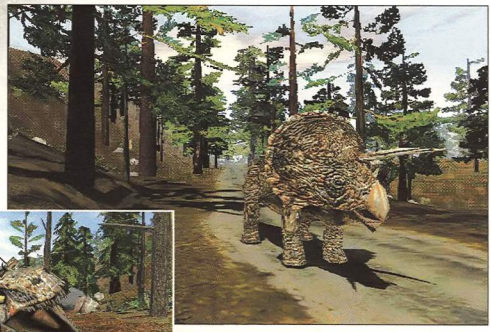
MICROPROSE

www.microprose.com

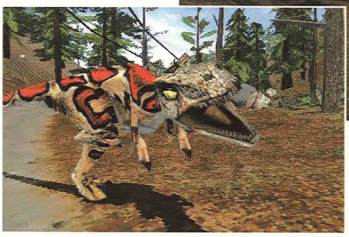
™, ® & © 1998 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und dazugehörige Namen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist ein autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. © 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.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

Trespasser

Überleben im Jurassic Park



Dinosauriern werdet Ihr öfter begegnen, aber nicht alle sehen in Euch eine kleine Zwischenmahlzeit





Wir haben ein weiteres Etappenziel vor Augen



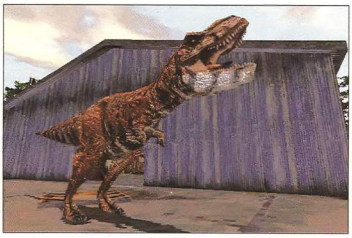
Auch ein Abenteurer hat Bedürfnisse...

Trespasser
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Dreamworks Interactive/EA
Erscheinen geplant
November '98

Bevor Universal Pictures im Sommer 2000 zum dritten Mal die Dinos auf die große Leinwand losläßt, werden Computerbesitzer in „Trespasser", der digitalen Fortsetzung von „The Lost World", ein neues Kapitel der „Jurassic Park"-Saga am eigenen, virtuellen Leib erleben können. Mittlerweile steht dieses Projekt, an dem das Entwicklerteam von Dreamworks Interactive schon geraume Zeit werkelt, kurz vor der Fertigstellung und soll mit seiner technischen Raffinesse dem 3D-Spielegenre neue Horizonte eröffnen.

Als junge Amerikanerin namens Anne hat es Euch auf das Eiland, auf dem die Überreste der aus dem Film „Lost World" bekannten Site B vor sich hin rotten, verschlagen. Euren Charakter steuert Ihr dabei via Ich-Perspektive durch die Wildnis, wobei das Spielprinzip mit einem herkömmlichen Ego-Shooter herzlich wenig gemein hat. Zwar werdet Ihr bis zu 25 unterschiedliche Schußwaffen finden können, was bei Begegnungen mit den gefräßigen Exemplaren der Urzeit-Echsen auch Euer Leben entscheidend verlängert, jedoch gilt es nicht – wie etwa in „Turok" – jedes Vieh über den Haufen zu ballern, das in Eure Nähe kommt. Ihr müßt vielmehr nach Mitteln und Wegen forschen, um in die Zivilisation zurückzukehren. Das Geschehen wird dabei so wirklichkeitsnah wie möglich in Szene gesetzt. Ihr könnt mit Annes virtueller Hand Objekte aufheben und begutachten, Stöcke oder Steine als primitive Waffe benutzen, Bretter ziehen, Kisten schieben oder Fässer umwerfen und anschließend zusehen, wie sie physikalisch korrekt über den Boden rollen. Setzt Ihr einen Fuß auf ein wackeliges Holzgerüst, fällt es aufgrund dieser Last in sich zusammen, streift Ihr bei Eurem Marsch durch das Gebiet Pflanzen, biegen sie sich und schwingen hin und her. Ein Sturz, etwa von einer Mauer, resultiert außerdem nicht in dem Verlust von ein paar „Lebenspunkten", sondern wird – abhängig vom Aufprall – mit dem Tode quittiert. Der hohe Grad an Realismus macht auch vor der künstlichen Intelligenz der Inselbewohner, den Dinosauriern, nicht halt. Faktoren wie Hunger, Angst, Neugier, Schmerz oder Wut bestimmen, wie die Geschöpfe auf den Spieler reagieren. So ignoriert Euch ein pflanzenfressender Triceratops, sofern Ihr ihn nicht unnötig provoziert. Bei einer Raptoren-Attacke ist es möglich, daß die Echse die Flucht ergreift, falls sie verletzt wird, oder von Euch abläßt, weil sie als Mittagessen eine leichtere Beute erspäht hat.

Akustisch angereichert mit authentischen Soundeffekten und Ambient-Geräuschen, über 25 Minuten Hintergrundmusik sowie Dialogen von Minnie Driver und Sir Richard Attenborough, könnte „Trespasser" dem so oft strapazierten Begriff „Virtual Reality" im PC-Spiele-Bereich eine neue Bedeutung verleihen. *cis*



Ein T-Rex zeigt die Zähne

BYZANTINE

TOD IN ISTANBUL

„...ungewöhnlich gute Geschichte..."
PC Player 10/98

„...ein spannender Thriller..."
PC Games 10/98

Rätsel... Mord... Intrigen...

Allein gegen alle in einer fremden Stadt.

Willkommen in **Istanbul...**

Willkommen zum **Abenteuer** Ihres Lebens!





Features für PC/CD-Rom:

- komplett in deutsch
- 6 CD-ROMs
- 40 Schauspieler
- 45 Minuten Video
- 40 Stunden Gameplay
- 120 versch. Panorama-Locations
- Photorealistische Umgebung
- 360°-Bewegungsfreiheit
- Gespräche, Verhöre und Verhandlungen mit anderen Charakteren
- Packender Soundtrack



EGMONT

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

STORMFRONT STUDIOS

www.egmont-interactive.de

Saga

Echtzeit in der Frühzeit. Wikinger und Elfen, Trolle und Zwerge gegen die christlichen Eroberer



Riesen, Trolle und Elfen kämpfen um die besten Weidegründe



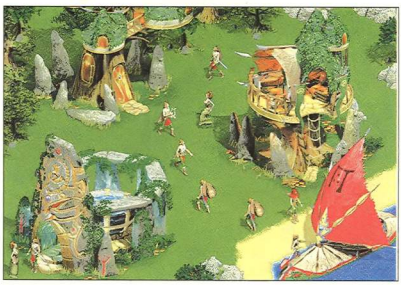
Der lange kalte Winter stellt die Wikingergemeinschaft auf eine harte Probe



Selbst Trolle müssen sich aufs offene Meer wagen

Saga
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Cryo
Erscheinen geplant
Dezember '98

Noch liegt heidnisches Dunkel über Nordeuropa. Die Wikinger gehen ihren Geschäften nach – Häuser bauen, Felder bestellen, Drachenboote zimmern und Überfälle verüben. Und da die alte Sagenwelt noch nicht völlig ausgerottet ist, tummeln sich auch Zwerge und Riesen, Elfen und Trolle auf den Inseln des mythischen Meeres. Aus dem Süden kriecht der Katholizismus heran. Er bedeutet Schutz vor dunkler Magie, aber wer konvertiert und Kirchen statt Tempeln und heiliger Haine errichtet, muß sich einzig auf rohe Waffengewalt verlassen. Im Grunde ist Saga ein klassisches Echtzeitstrategiespiel im Stil von Warcraft und Age Of Empires – wäre da nicht das Cryo-typische Übermaß an Phantasie. Die verschiedenen Rassen sind detailliert und gekonnt dargestellt, allein schon das Artwork zum Spiel ist eine Augenweide. Dazu kommt der intensive Gebrauch der Magie als Spielelement. Jede der beteiligten Gruppen besitzt eigene, typische Fähigkeiten und Veranlagungen. Gelingt es Euch aber, durch Raub oder Handel Angehörige anderer Spezies dem eigenen Stamm einzuverleiben, dann verfügen die Nachkömmlinge aus solchen multikulturellen Ehen durchaus über die Kenntnisse beider Elternteile. So ist es dann auch den eher wenig in den dunklen Künsten bewanderten Nordmännern möglich, Elfen- und Zwergenzauber anzuwenden. Dazu müssen natürlich zuerst die entsprechenden Kultstätten errichtet werden. Das Gedeihen des eigenen Stammes hängt verständlicherweise stark von der Ernährungslage ab. Hierbei müssen genreuntypisch die Jahreszeiten beachtet werden, denn was im Herbst eingelagert wurde, muß über den Winter reichen. Die Jahreszeiten sind an der Färbung des Bodens oder der Schneedecke erkennbar. In den einzelnen Missionen der Kampagne geht es darum, den Stamm zu immer größeren Höhen zu führen, notfalls mit Gewalt. Dazu sind aber auch Handel und Forschung geeignet. Mit freundlichen Nachbarn lassen sich Güter, Nahrung, Personen und Wissen tauschen. Schon die erste spielbare Alphaversion von Saga überzeugt nicht nur durch einfallsreiche Gestaltung von Gebäuden und Spielfiguren, sondern auch durch eine durchdachte Spielmechanik, die einen „Heidenspaß" für Fantasy-Strategen verspricht. *fe*



Die Elfen besitzen die mit Abstand ästhetischsten Gebäude



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 II
HOT PURSUIT

ELECTRONIC ARTS

PC CD

Software © 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Automobili Lamborghini, Diablo SV, Countach, 2.5Vt 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.

Apache/Havoc

Wilde Hornissen und exquisite Grafik. Das ist Empires neue Hubschrauberflotte



Manöverierfähig selbst im Großstadtdschungel



Romantische Abendstimmung mit Apache



Das Cockpit in sozialistischer Ausführung

Apache/Havoc
Genre
Helikoptersim
Hersteller
Empire
Erscheinen geplant
Dezember '98

Die Kavallerie moderner Kriege sind die Luft-Boden-Helikopter. Im Tiefstflug beinahe unsichtbar fürs gegnerische Radar, nutzen sie jede Geländeformation, um dann blitzschnell zuzuschlagen und schwerste Verwüstungen anzurichten. Gezielter und genauer, als dies mit den viel zu schnellen Jets möglich wäre. Zu den aktuellen Schlachtrössern der Luft zählen der amerikanische AH-64D Apache Longbow und der russische Mil-28N Havoc B. Ihnen widmet Empire nun den ersten Teil ihrer „Enemy Engaged"-Reihe, die nächstes Jahr mit dem Pärchen Comanche und Hokum fortgesetzt wird. Da beide Spiele auf derselben Engine basieren und von vorneherein multiplayerfreundlich ausgelegt sind, werdet Ihr dann alle vier in ein gemeinsames Mehrspielergefecht schicken können. Bis dahin aber stehen drei dynamische Solo-Kampagnen zur Verfügung, die erst einmal durchgespielt sein wollen. Die erste behandelt eine fiktive Kubakrise, in der die Erben Fidel Castros Ernst machen und den Yankees die Zähne zeigen. Da muß natürlich gleich zurückgeschossen werden. Im Opiumkrieg ist der Schauplatz das „Goldene Dreieck" zwischen Laos, Thailand und Myanmar (das frühere Birma). Trotz der geographischen Nähe zu Vietnam kommt eine Staffel US-Kampfhubschrauber zum Einsatz. Die dritte Kampagne gründet sich auf der realen Möglichkeit weiterer politischer Umstürze in der Region der ehemaligen UdSSR. In diesem Fall kommt in Georgien eine ultranationalistische Regierung an die Macht, die sich die reichen Ölfelder des Kaspischen Meeres unter den Nagel reißen will. Ein klarer Fall für die Luftkavallerie. Apache/Havoc glänzt durch extreme Detailtiefe, ist also eher eine Hardcoreflugsim als ein Arkadeshooter. Trotzdem erleichtert ein anwählbarer Einsteigermodus den Start. Die Grafikengine des Spiels verspricht Standards zu setzen. Da sie speziell für bodennahe Flusimulationen entwickelt wurde, dürft Ihr Euch auf gewagte Manöver in Waldgebieten, Schleichflüge durch Flußcanyons und extremes Hügelhopsen freuen. Allein der Cockpitinnenraum bietet 30 verschiedene Ansichten. Beim Start der Maschine könnt Ihr außerdem beobachten, wie sich mit zunehmender Drehzahl wirklichkeitsgetreu die Rotorblätter heben, und die Halterungen abgefeuerter Raketen bleiben sichtbar leer. Bis zum nächsten Mal. *fe*





Der Apache als praktischer City-Hopper



APOKALYPTISCHER KAMPF DER SUPERMÄCHTE!





Voll kompatibel mit Microsoft Direct3D®



APACHE HAVOC

Das ultimative Kräftemessen:

Zwei detailgetreu simulierte Kampfhubschrauber - der amerikanische AH-64D Apache Longbow und der russische Mil-28N Havoc B in einem einzigartigen Head-to-Head Spektakel

- ★ Speziell für den Tiefflug entwickelte 3D-Engine
- ★ Extrem aufwendige 3D-Modelle mit authentischer Flugdynamik
- ★ Drei riesige Kampfzonen mit unzähligen Missionen und dynamischen Kampagnen
- ★ Verschiedene Wetterzonen und Tageszeiten: Tag, Nacht, Dämmerung



- ★ Superrealistisches Flugverhalten und funktionstüchtige Instrumente
- ★ Multiplayer-Kampagnen für bis zu 32 Spieler (serielle Verbindung, Modem, LAN, Internet)
- ★ Hervorragende Stereo-Sound-Effekte
- ★ Anfänger-Modus für Einsteiger

Zwei großartige Flugsimulationen, ein geniales Spiel - beherrschen Sie zwei der hochentwickeltsten Hubschrauber der Welt

PC CD-ROM
WINDOWS® 95 & 98

empire® INTERACTIVE

www.empireflight.com

KOCH MEDIA

Tel: 089 / 857 95 120

MULTIMEDIA

MEGAPREISWERT

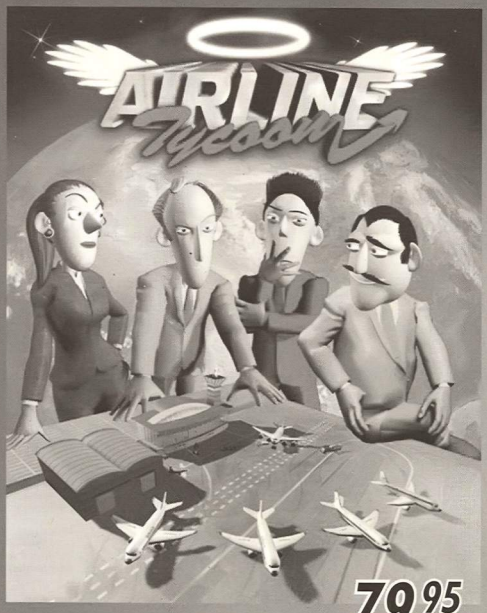


D-SAT 2
Satellitenatlas für Deutschland mit hochauflösenden Luftbildaufnahmen. Jetzt zum Superpreis!

COMBAT FLIGHT SIMULATOR
Historische Luftkampfsimulation die im 2. Weltkrieg angesiedelt ist und atemberaubende Spannung sowie höchstmöglichen Realismus bietet.

119.-

1198.3.4620



79.95

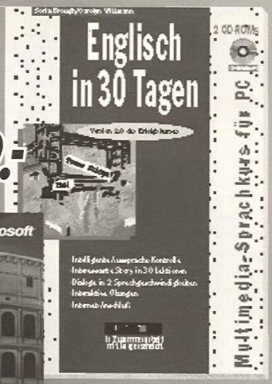
AIRLINE TYCOON
In AIRLINE TYCOON ist der Spieler der Manager einer Fluggesellschaft. Dazu muß er sich erstmal eine eigene Flotte aufbauen, damit er Flugzeuge kaufen und wieder verkaufen kann.



399.-

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL
Erleben Sie ein komplett neues Spielgefühl mit diesem PC-Lenkrad. Durch den Widerstand beim Lenken ergibt sich ein sehr hoher Grad an Realismus. Zum Sofort-Einstieg erhalten Sie in diesem Pack »Monster Truck Madness 2« und »Cart Precision Racing« von MICROSOFT gleich dazu!

ENGLISCH IN 30 TAGEN VERSION 2.0
Die Version 2.0 des erfolgreichen Selbstlernkurses von HUMBOLDT für Anfänger und Auffrischer bietet auf 2 CD-ROM's alles, was Sie von einem ausgereiften Sprachkurs erwarten dürfen.

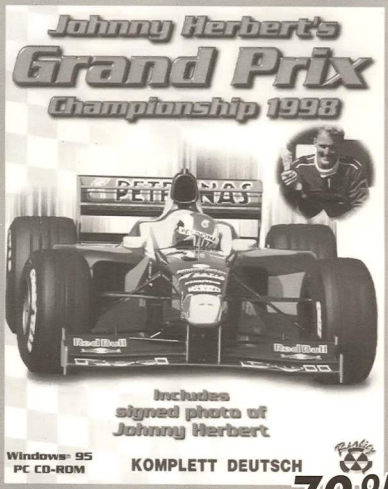


99.-



69.-

AGE OF EMPIRE EXPANSION PACK
Getreu der Devise »Alle Wege führen nach Rom«, präsentiert MICROSOFT nun ein Erweiterungspaket für den Strategieknüller AGE OF EMPIRE, in dem die alten Römer die Hauptrolle spielen!



79.95

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

KARSTADT · HERTIE

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

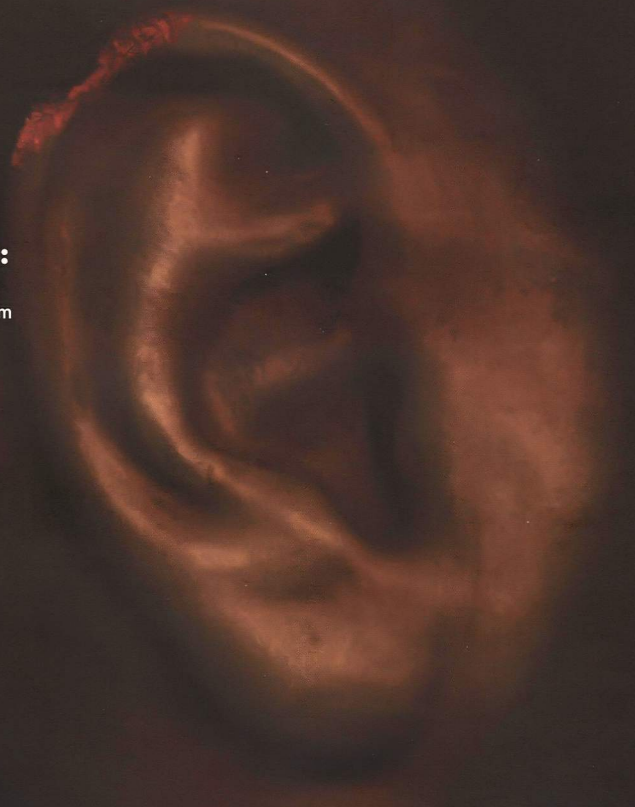
SPORTS TV: BOXING!

MANAGEMENT RUND UM DEN BOXSPORT

PC Joker 11/98:
" Mit seiner intuitiven Benutzerführung landet Sports TV: Boxing einen Volltreffer! ... Die 3D-Kämpfe sind ein optisches Highlight!"
Gesamtwertung **83%**
Motivation **86%**

Bravo Screenfun 11/98:
"Alles dran, alles drin. Feinstes, mitunter unlauteres Boxgeschäft bis zum Knockout."
Note 2

Super Games 12/98:
"Ein ansprechender Box-Manager mit beachtlicher Spieltiefe."
Gesamtwertung **80%**



BLACKSTAR MULTIMEDIA

Für PC CD-ROM



SILVER STYLE

Mit freundlichen Grüßen

MIKE T.



SiN

Elexis Sinclaire wickelt die Actionfreaks um den kleinen Finger



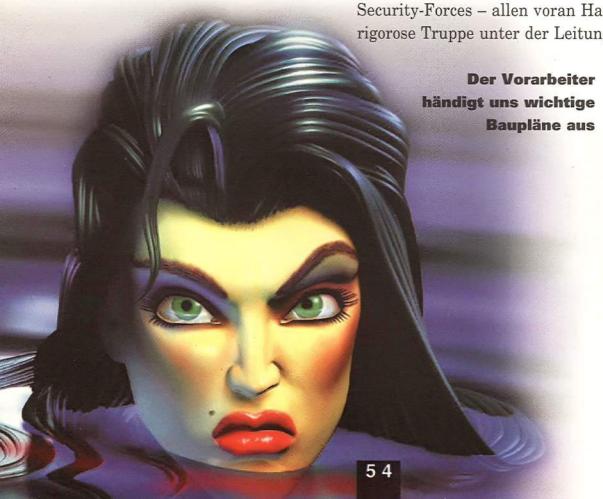
In Elexis' Eigenheim erleben wir so manche Überraschung



Diesen Angestellten von SinTEK haben wir bei der Arbeit gestört

Im Jahre 2027 drohte die Stadt Freeport im Chaos zu versinken. Die phlegmatische Polizei konnte gegen die ständig wachsende Kriminalität nichts mehr ausrichten und die Bevölkerung war dem Terror, der auf den Straßen regierte, schutzlos ausgeliefert. Letztendlich erließ die Regierung ein Gesetz, welches Unternehmen erlaubte, ihre eigenen, privaten Sicherheitsdienste zu unterhalten. Diese Organisationen sollten nicht nur die Belange der jeweiligen Firma schützen, sondern auch zur globalen Verbrechensbekämpfung in den Städten herangezogen werden. Durch diese Maßnahme schien sich die außer Kontrolle geratene Situation in den Metropolen schon bald zu entschärfen. Einige dieser Security-Forces – allen voran HardCorps, eine rigorose Truppe unter der Leitung von Colonel John R. Blade – befreiten Freeport von dem kriminellen Abschaum und stellten Recht und Ordnung wieder her.

Heute schreiben wir das Jahr 2037. SinTEK Industries, ein ursprünglich auf Forschung und die Herstellung von Medikamenten spezialisierter Konzern, hat sich zu einem der weltweit führenden Unternehmen entwickelt. Durch den Erfolg von Produkten wie Vanity, einem Präparat, das den Alterungsprozeß zu stoppen vermag, katapultierte sich SinTEK endgültig an die Spitze der Geschäftswelt und expandierte unter der Leitung von Elexis Sinclaire, der atemberaubend schönen und außerordentlich intelligenten Tochter des Firmengründers, in andere Wirtschaftsbereiche. Mittlerweile gibt es kein Business mehr, in dem die Company nicht schon längst



Der Vorarbeiter händigt uns wichtige Baupläne aus



Make My Day, Elexis!



Nicht nur in Freeport sind wir im Einsatz, uns verschlägt es unter anderem auch auf eine kleine Insel

Fuß gefaßt hätte. Just zu dem Zeitpunkt, als SinTEK den Gipfel des Wirtschaftsolymps erklimmt, findet auch eine neue Designerdroge namens U4 auf dem Schwarzmarkt reißenden Absatz. Die Verbreitung des Suchtmittels nimmt bald verheerende Ausmaße an und HardCorps ist fieberhaft damit beschäftigt, den Ursprung des Rauschgiftes zu ermitteln.

An dieser Stelle kann nun der Spieler als HardCorps-Chef John Blade aktiv in das Geschehen eingreifen. Den Auftakt bildet dabei der Banküberfall, der bereits in der vor zwei Monaten veröffentlichten Demo-Version von „SiN" probegespielt werden durfte. Ihr laßt Euch mit einem Helikopter zu dem Tatort bringen und eliminiert dort erst vom Frachtraum aus mit einer Art stationärer Chaingun herumtreibende Übeltäter sowie Geschützstellungen, bevor Ihr Euch anschließend über das demolierte Dach Zutritt in das Geldinstitut verschafft. Im Inneren des Gebäudes versucht Ihr den Drahtzieher des Überfalls, ein zwielichtiges Subjekt namens Alfredo Mancini, zu stellen und befreit nebenbei die Geiseln, die sich in der Gewalt von Mancinis Handlangern befinden. Der Fiesling selbst kann jedoch durch einen unterirdischen Tunnel entkommen und Ihr heftet Euch kurzentschlossen an seine Fersen. Behindert von schießwütigem Gesindel, führt Euch die Verfolgung des Schurken durch abbruchreife Häuser, auf eine Baustelle und schließlich in eine U-Bahn-Station. Statt des Ganoven trefft Ihr dort aber auf einen mies gelaunten Mutanten, dem Ihr letztendlich den Garaus macht, bevor er in seinem Amoklauf ein Blutbad unter den unschuldigen Passanten anrichten kann. Bei der anschließenden Autopsie der Leiche stellt sich heraus, daß dieses Monstrum eigentlich Mancini war. Die seltsame Deformierung läßt sich auf eine hochkonzentrierte Dosis U4 zurückführen. Eine eingehendere Untersuchung dieser Substanz fördert außerdem zu Tage, daß ein Bestandteil des Suchtmittels in den Laboren von SinTEK Industries hergestellt wird. Demnach wird es höchste Zeit, daß Ihr dem Mega-Konzern einen Besuch abstattet...

Im weiteren Handlungsverlauf blickt der Spieler nun immer mehr hinter die nur scheinbar makellose Fassade von SinTEK Industries und deren skrupelloses Oberhaupt, Elexis Sinclaire. Bedrängt von Sicherheitspersonal, weiblichen Heckenschützen, Bauarbeitern, spinnenähnlichen Robotern, Mutanten und sonstigen gräßlichen Resultaten irgendwelcher obskurer Genexperimente, sucht Ihr die



In der U-Bahn treibt sich allerhand Gesindel herum



Elexis ist über Mancinis Handeln alles andere als erfreut

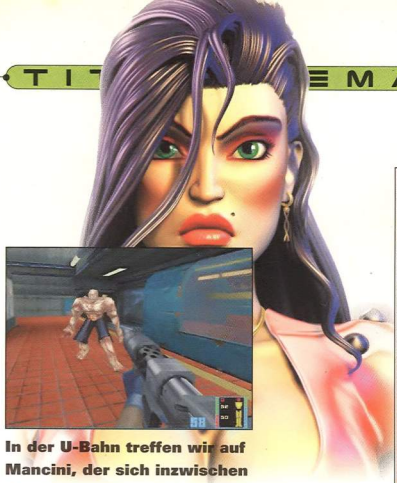


Wenn alle Häuser so aussehen, dann hat Freeport ein ernstes Wohnungsproblem



Diese Kreatur wird uns mit ihrer Klaue ziemlich gefährlich





In der U-Bahn treffen wir auf Mancini, der sich inzwischen drastisch verändert hat...



In einem Laborkomplex können wir Wissenschaftlern bei ihren fragwürdigen Experimenten zusehen



...und einfach abgeknallt wird, bevor er noch mehr Unheil anrichten kann



unterschiedlichsten Schauplätze auf. So verschlägt es Euch unter anderem an einen Staudamm, in das Wasserwerk von Freeport, in eine Lagerhalle, auf eine Bohrinsel oder in das mit Fallen und sonstigen Überraschungen gespickte Domizil der teuflischen Elexis. Über Funk haltet Ihr währenddessen ständig mit dem HardCorps-Hauptquartier Kontakt. Von dort aus versorgt



Elexis stattet ihrer Bohrinsel per Hubschrauber einen kleinen Besuch ab

Euch nämlich Euer Kollege JC mit den neuesten Informationen und gibt Euch nützliche Hinweise zu den zahlreichen primären und sekundären Missionsdirektiven. Eine dieser Operationen verlangt zum Beispiel, möglichst unbemerkt in ein Laborgebäude einzudringen und einen U4-Behälter zu stehlen. Entdecken Euch die Wissenschaftler, lösen sie einen Alarm aus und Euer Vorhaben ist zum Scheitern verurteilt.

Natürlich müßt Ihr in „SiN" beinahe permanent von der Waffe Gebrauch machen. Euer Arsenal setzt sich dabei überwiegend aus Variationen der traditionellen Ego-Shooter-Vernichtungswerkzeuge zusammen. Als Standard-Waffe besitzt Ihr eine futuristische Magnum, und selbstverständlich müßt Ihr auf Shotgun, Maschinengewehr, Chaingun, Granaten- und Raketenwerfer sowie eine Sniper Rifle nicht verzichten. Recht praktisch sind auch die Spider-Mines, die man mit ihren mechanischen „Beinen" an Oberflächen heften und mittels eines Fernzünders zur Explosion bringen kann. Unter Wasser bewährt sich obendrein die handlichere Ausführung einer Harpune, mit der Ihr Froschmänner mit kleinen Speeren durchbohren könnt. Aus dem Fundus von SinTEK Industries lassen sich zudem ein paar exotischere Waffen wie die Pulse-Rifle oder der Quantum-Destabilizer requirieren. Geht Euch trotz der relativ großen Auswahl an martialischen Geräten einmal die Munition aus, könnt Ihr Euren Widersacher immerhin noch mit gezielten Faustschlägen ins Nirwana schicken. Sollten Euch die Schergen doch einmal eine Verschnaufpause gönnen, müßt Ihr Geschicklichkeitseinlagen absolvieren und beispielsweise über morsche Dielenbretter oder an Mauervorsprüngen entlang balancieren. Das eine oder andere Puzzle will ebenfalls gelöst werden. So müßt Ihr zum Beispiel auf zwei an einem Kran hängende Stahlpfeiler schießen, die dann herunterfallen. Dadurch werden zwei Rohre beschädigt, woraufhin Wasser in eine Mulde fließt und Ihr zu einem vorher unerreichbaren Zugang schwimmen könnt.



Der „Use"-Button scheint bei der Garde der neuen Ego-Shooter-Generation wieder in Mode zu kommen. Neben „Half-Life" ver-



Eine Sekretärin bei der Maniküre



In diesem Gebäude suchen wir eine Probe der Droge „U4"



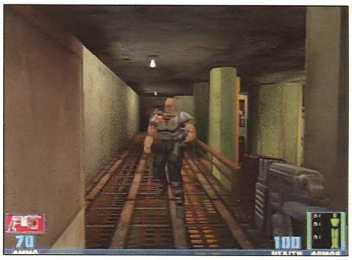
fügt nämlich auch „SiN" über dieses „Relikt" aus alten 3D-Action-Zeiten. Mittels dieser Funktion werden Schränke und Türen geöffnet, Schalter, Hebel, Computerterminals oder ähnliches betätigt, sowie Gegenstände wie Kevlar-Westen und Health-Packs von eliminierten Kontrahenten aufgenommen. Obendrein könnt Ihr eine ganze Reihe von Vehikeln benutzen. Beispielsweise schwingt Ihr Euch in einen Bagger und rammt mit dem Baufahrzeug anschließend eine verschlossene Tür, oder Ihr heizt mit einem Quad-Bike durch die Straßen von Freeport.



Neben all den spielerischen Finessen überzeugt zudem das realistische Gameplay. Die Szenerie ist auf viele Arten manipulierbar und es lassen sich nicht nur durch das Betätigen von Schaltern Veränderungen herbeiführen. Man kann Einschußlöcher in Wänden und Objekten wahrnehmen, durch Schüsse und Detonationen Felswände und andere Interieurs zum Einsturz bringen und dergleichen mehr. Diese Aktionen wirken sich unter Umständen sogar auf nachfolgende Spielabschnitte aus.

Davon abgesehen, besitzen Eure Gegner durchaus Überlebenswillen, nutzen Kisten oder andere räumliche Gegebenheiten als Deckung, versuchen Euren Geschossen seitlich auszuweichen und ducken sich. Der Schaden, den Ihr mit Eurem martialischen Gerät bei einem Kontrahenten anrichten könnt, ist dabei nicht nur von der Durchschlagskraft der verwendeten Waffe abhängig. Zusätzlich spielt es eine Rolle, an welcher Stelle ein Feind getroffen wird. Es kann sich also mitunter als munitionssparend erweisen, wenn Ihr Euer Feuer auf ein bestimmtes Körperteil konzentriert. Optisch werden Verletzungen im übrigen durch klaffende Wunden dargestellt – und zwar exakt an der Stelle, wo das Projektil in den Polygonleib des Feindes eingedrungen ist. Trifft Euch dagegen beispielsweise eine Salve aus einer Shotgun, wird Euer virtueller Körper durch die Wucht ein wenig nach hinten geschleudert. Bezüglich der Gewaltdarstellung nimmt Activision allerdings Rücksicht auf den deutschen Markt und veröffentlicht eine entschärfte Fassung, bei der manche visuellen Details deaktiviert sind.

Für Auflockerung bei diesem bleihaltigen



Mit dem Sicherheitspersonal von SinTEK Industries geraten wir des öfteren aneinander

DIE GUTEN

John R. Blade

Nachdem seine Mutter schon früh gestorben war und sein Vater, ein Police Officer, in Ausübung seiner Pflicht ums Leben kam, wurde John von seinem Onkel Garret, dem Leiter eines Sicherheitsdienstes, großgezogen. Schließlich trat auch John nach einer umfangreichen Ausbildung diesem Sicherheitsdienst bei und wurde bald einer der fähigsten Mitarbeiter. Als sein Onkel heimtückisch ermodet wurde, gründete Blade mit HardCorps eine kompromißlose Einheit, die sich der Verbrechensbekämpfung widmete und das kriminelle Gesocks von Freeport das Fürchten lehrte.



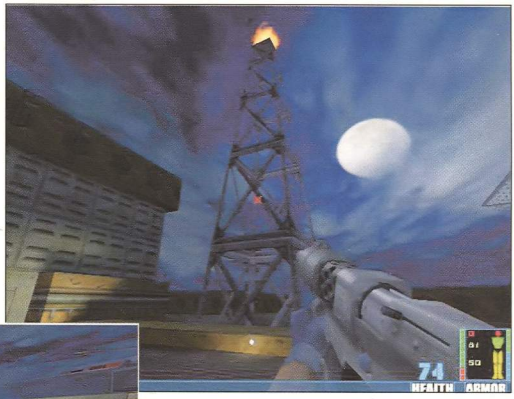
JC

Bereits im Alter von 10 Jahren hackte sich JC in einen Großrechner und brachte das System zum Absturz. Als sich das Computergenie Zugang zum HardCorps-Netzwerk verschaffen wollte, wurde er allerdings von Blade und seinen Leuten geschnappt. Blade bot dem Jungen eine Stellung bei HardCorps an, die dieser letztendlich annahm. Mittlerweile ist JC der Leiter des Computer-Netzwerkes von HardCorps und versorgt Blade bei seinen Einsätzen mit wichtigen Informationen, was dem HardCorps-Chef schon öfter das Leben gerettet hat.

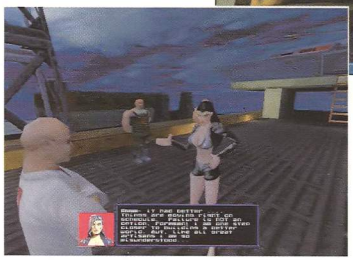




Ein Schuß aus der Shotgun sollte genügen, um diesen Kerl zu Fall zu bringen



Leider hat man keine Zeit, um diese Mondscheinromantik zu würdigen



Auf der Bohrinsel hält Elexis einen Plausch mit dem Vorarbeiter, dem sie ihre Ziele erläutert

DIE BOSE



Das Oberhaupt des Mega-Konzerns SinTEK Industries ist nicht nur eine verführerisch schöne Frau, sondern außerdem noch eine Autorität in den Bereichen Bio-Chemie und Genetik. Mit ihrem Wissen und ihrer Macht strebt sie danach, die Welt zu verändern. Und sie wird wirklich alles dafür tun, um dieses Ziel zu erreichen.

Geschehen sorgen zum einen die mit Hilfe der Spiele-Engine realisierten Cut-Scenes, welche die Storyline vorantreiben, sowie die – vom guten alten Duke her bekannten – Sprüche Eures Alter Egos, mit denen gelegentlich eine Situation kommentiert wird. Die Optik des Spiels wirkt generell eher schlicht, sowohl bezüglich des Leveldesigns, als auch hinsichtlich der Texturen mancher Charaktere. Da hätten die Entwickler ruhig noch mehr aus der von id Software lizenzierten Quake2-Engine herauskitzeln können. Immerhin wurde Blickfang Elexis ordentlich in Szene gesetzt, man spendierte Ihr sogar ein paar besonders aufreizende Animationen. Wenn die Dame ihre schwarze Mähne nach hinten wirft oder grazil durch die Gegend schlendert und dabei ihre üppigen Formen wogen, wird überdeutlich, wer der unbestrittene Star des Spiels ist.

Angesichts der unglaublich reichhaltigen Auswahl an Deathmatch-Leveln ist „SiN" aber nicht nur für den Solo-Spieler eine Sünde wert, sondern geradezu für Mehrspieler-Gefechte im lokalen Netzwerk oder via Internet prädestiniert. Die Designer haben diesbezüglich ihrer Phantasie freien Lauf gelassen, so daß ein geniales Sortiment an Szenerien für die Multiplayer-Action zur Verfügung steht. Egal ob verwinkelte Areale und übersichtliche Arenen, zwei gegenüberliegende Hochhäuser, ein fahrender Zug oder ein überdimensionales Wohnzimmer (in dem Ihr als Däumling Mausefallen als Sprungbretter benutzen, Bleistifte hinaufklettern oder auf dem Sofa herumhüpfen könnt) als Austragungsorte dienen, der dargebotene Einfallsreichtum ist nur schwer zu überbieten. *cis*





Chris Peller

SUPER

„SiN" rules! Auch wenn sich Ritual Entertainments Ego-Shooter im Single-Player-Modus „Half-Life" geschlagen geben muß, ist dieser knallharte Action-Titel dennoch ein grandioses Erlebnis. Von der Atmosphäre her erinnert „SiN" am ehesten an Duke Nukem – und das nicht nur wegen der Kommentare, die Blade manchmal zum besten gibt. Das stark missionsorientierte Gamplay, die Storyline sowie die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten, inklusive dem Benutzen von Vehikeln, garantieren ein höchst abwechslungsreiches Ballervergnügen. An einer bestimmten Stelle im Spiel muß man sich sogar entscheiden, welchen Schauplatz man als nächstes aufsuchen will. Dadurch bestimmt Ihr, welche Level Ihr im weiteren Spielverlauf zu Gesicht bekommt. Dies fördert natürlich die Motivation, „SiN" ein weiteres Mal durchzuspielen, um die anderen Regionen abzuklappern. Und Elexis in Action bewundern zu können – ganz gleich ob im Solo-Spiel oder bei einem Multiplayer-Gefecht – ist letztendlich auch nicht zu verachten.

Name:	SiN
Genre:	Action
Hersteller:	Ritual Entertainment/Activision
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 32; IPX, TCP/IP

Mindestanforderung
P133, 32 MB RAM, 2x CD, ca. 50 MB HDD

Empfohlen
PII266, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte

Grafik **83%**
Sound **87%**
Spielspaß

Solo	Multi
91%	93%

AB 18



SPEARHEAD

Power Play 11/98:
"Ein Muß für jeden Panzersimulationsfan, der Wert auf Action legt."

PC Joker 11/98:
"Actionorientierte Panzersim mit realistischer Atmosphäre."

Games Zone: "Recht vergnügliche Panzersimulation mit hohem Actioneinschlag ... es macht einfach Spaß!"

PC Games 11/98: "So einfach dieses Spielkonzept auch ist, macht es doch überraschend viel Spaß."

Nix für müslifressende Peacemaker!*

*für die Anderen ab sofort auf PC CD-ROM erhältlich.
Natürlich komplett in Deutsch.

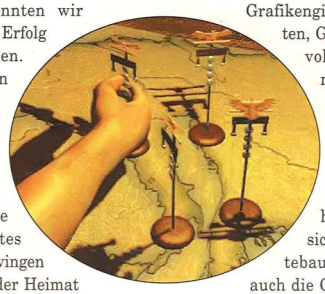
www.imagicgames.de



Cae
Im Schatten

Der Caesar unter den Aufbaustrategien ist zurückgekehrt – zu neuen Triumphen

Freunde, Römer, Mitspieler... wir alle leiden unter einem stetigen Mangel an Aufbaustrategien, das konnten wir schon am immensen Erfolg von Anno 1602 sehen. Der Sim-Sandkasten mit herumwuselnden Bewohnern, schnuckeligen Gebäuden und wechselnden Gefahren und Bedrohungen, die nur durch überlegtes Management zu bezwingen sind, hat gerade in der Heimat des Wirtschaftswunders eine besonders große Anhängerschar. Schon die letzte antike Städte-Simulation aus dem Hause Impressions – Caesar 2 – fand Legionen von willigen Architekten, die sich gerne mit den Launen des Imperators und des Programms selbst herumschlugen. In den Wirtschaftssims der alten Generation waren scharf umrissene Wirkungsbereiche der Schlüsselgebäude, ermüdende Wiederholungen von Spielverläufen und der reichlich hölzerne Schlachtenteil zu ertragen. Dennoch war der Mix antiker und aktueller Elemente so faszinierend, daß so mancher die nichtlineare Kampagne ein dutzendmal durchspielte (zum Beispiel der Rezensent). Bringt der dritte Teil nun Neues, oder ist es nur ein weiterer Aufguß eines bewährten Produkts? Schon der erste Augenschein zeigt: Hier gelangt eine komplett neue Grafikengine zum Einsatz. Die Landschaften, Gebäude und Personen sind liebevoll animiert, ohne in Knollennasenniedlichkeit zu versinken, und können sich mit allen Konkurrenzprodukten messen. Über noch unberührte Wiesen ziehen Schafherden- und Wolfsrudel, die Wüste wird von Zebraherden belebt. Erstmals spielt sich alles auf einer Karte ab: Städtebau, Farmen und Bergwerke und auch die Gefechte mit übellaunigen Feinden. Nur das Knüpfen von Handelsverbindungen geschieht auf einer Landkarte des gesamten Imperiums, dort sieht man auch, ob sich Gefechte mit Gegnern der eigenen Stadt nähern. Aber zunächst müssen Wohngebiete ausgewiesen, Farmen, Kornspeicher und Märkte, dazu Grünflächen errichtet und die Wasserversorgung installiert werden. Präfekturen und





Im Feldherrenzelt werden Pläne geschmiedet

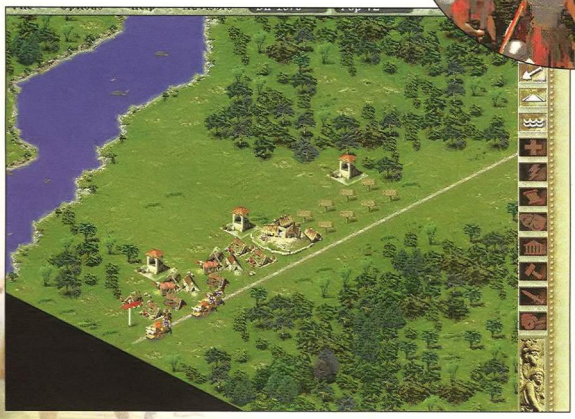


Höchste Zeit, denn die Barbaren rücken an



Aber die Zenturien stehen schon bereit





Jede neue Kolonie fängt schließlich einmal klein an



sar 3
des Imperators



Gewaltige Schlachten gehören zum Pflichtpensum des erfolgreichen Gouverneurs...

...denn regelmäßig rücken die Barbaren an



Gut ausgebildete Truppen schützen die Grenzstadt zuverlässig vor Angriffen...



... auch wenn die Feinde des Imperiums den letzten Mann aufbieten

Handwerkerstützpunkte erhöhen die Sicherheit, Schulen, Theater, Handwerksbetriebe folgen. Steuereinnehmer patroullieren die Straßen entlang, sobald Forum und Senat erbaut sind. Sämtliche auf dem Bildschirm sichtbaren Personen und Gebäude geben auf Rechtsklick umfangreiche Auskunft; auch die Berater halten detaillierte Informationen bereit, so daß man über den Stand der Dinge nie im Unklaren gelassen wird – sobald sich der Informations-Dschungel gelichtet hat. Caesar 3 verfügt tatsächlich über eine immense Spieltiefe. Das ist faszinierend und anstrengend zugleich. Immer wieder wirken äußere Einflüsse auf das zart sprießende Gemeinwesen ein. Feinde wollen – in den gefährlicheren Provinzen – eins auf den Helm bekommen, der Imperator fordert stetige Tributleistungen und gelegentliche Rohstofflieferungen, die Götter sorgen je nach Laune für Glück oder Katastrophen. Erfreulicherweise läßt sich die Gunst der Unsterblichen durch fleißigen Tempelbau und Abhalten gelegentlicher Feste zu ihren Ehren beeinflussen. Verläuft die Entwicklung der Stadt ungestört, dann kann der frischgebackene Gouverneur bald Handelswege mit anderen Teilen des Imperiums erschließen. Karawanen halten bei den Lagerhäusern und Schiffe legen an Docks an, erst jetzt rollen die

Nur ein florierender Handel mit anderen Provinzen füllt die Kassen des Statthalters.



Eingeborene sind ständige Unruhestifter und müssen mit Kulturmissionen besänftigt werden.



Spektakuläre Wagenrennen erfreuen die Population



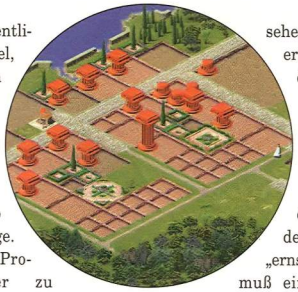
Wasserwege ermöglichen Fernhandel und bringen Fischernten – sofern Neptun gnädig ist



Feuer ist die größte Bedrohung einer römischen Stadt

Dinare. Mit dem so erwirtschafteten öffentlichen Vermögen könnt Ihr größere Tempel, Forts, Mauern und Vergnügungsstätten errichten.

In fast jeder Provinz können bestimmte Güter nicht erzeugt werden. Diese werden aber von den Bewohnern verlangt, sobald sie eine kultiviertere Lebensart angenommen haben, also kommt nur kostspieliger Import in Frage. Um Euch als erfolgreicher römischer Provinzverwalter zu profilieren und die Karriereleiter wieder eine Sprosse nach oben zu klettern, müßt Ihr die jeweiligen Anforderungen in den Sparten Kultur, Frieden, Wirtschaft und Ansehen beim Imperator erfüllen. Zu Anfang des Spiels, in den beiden Tutorial-Provinzen, gelingt das noch relativ leicht. Aber schon im dritten Schritt, der ersten wirklich „ernsthaften" Provinz, muß eine empfindliche Balance gewahrt werden, um nicht zuletzt jämmerlich von aller Verantwortung entbunden zu werden und als Galeerenruderer zu enden. Gerät Caesar nämlich in haltlosen Zorn über Euer Unvermögen, schickt er Legionen, um den mißliebigen Statthalter zu arrestieren. Dann hilft nur noch der Griff zum Schwert – möge Mars gnädig sein. Die Kämpfe vor den Toren der Stadt sind eher einfach





In den Bädern erholen und pflegen sich die Bewohner



SUPER

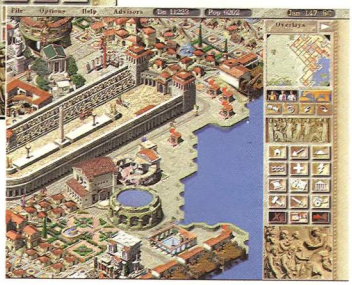
Ralf Müller

Das Leben des Brian, Asterix & Obelix, Ben Hur und zahlreiche italienische Kostümfilme zweifelhafter Qualität brachten mir das Römische Imperium nahe. Bei Caesar 2 spürte ich, wie spannend der Job als Quaestor sein kann. Caesar 3 nun wäre das optimale Trainingswerkzeug für angehende Caesaren gewesen – außer für Nero, der hätte alle Präfekturen abgerissen, um die aufflackernden Flammen zu sehen. Engagiertere Spieler aber setzen alles daran, um Brände, Hungersnöte, Aufstände oder römische Strafaktionen in ihrer Provinzstadt zu vermeiden. Gerade weil der Job als Hobby-Statthalter so anspruchsvoll ist (es gibt keinen Easy-Mode), ziehen die Stunden unbemerkt ins Land. Falls Langeweile droht, hilft ein kurzes Ankurbeln der Spielgeschwindigkeit. Für mich ist Caesar III momentan die Krone der Schöpfung: Spielprinzip, Balance, Kampfmodus, Grafiken und Komplexität sind zu einem römischen Kunstwerk verschmolzen. Nur die Karte könnte zoombar und mehr als vierstufig drehbar sein. Aber wer sich verklickt, hat endlich einen genialen Undo-Button.





Zum Glücklichsein benötigt der Römer Brot...

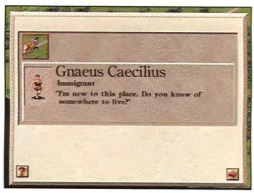


... und Spiele, am besten auch spektakuläre Wagenrennen



Sinkende Moral führt zu blutigen Unruhen

gehalten und bieten nur wenige taktische Finessen. Legionen – dargestellt durch maximal 16 Soldaten – bilden den Kern der heimischen Streitmacht, Speerwerfer sorgen für Fernkampfunterstützung und die Reiterei ermöglicht schnelle Flankenmanöver. An extrastarken Mauern können Türme plaziert werden, die sich selbsttätig mit Wachen und Katapulten bestücken. Ein gutes Heer in Kombination mit Speeren und Katapulten ist fast unbesiegbar, selbst wenn Hannibal seine gefürchteten Kriegselefanten aufbietet. Falls die Barbaren doch alle Verteidigung zerschlagen und in die Stadt eindringen, hilft allerdings nur noch das Aufrufen des letzten Speicherpunktes. Caesar 3 stellt den „State-Of-The-Art" einer Aufbaustrategie dar und verspricht dem gewieften Spieler ein wochenlanges Herrschervergnügen. Eine einzelne Provinz wird in der Regel aber schon mehrere lange Abende verschlingen. Der Nachteil dieses Mikromanagementfestes: Einsteiger und Genre-Neulinge werden jedoch schnell überfordert und frustriert sein. Geduld und Hartnäckigkeit belohnen dagegen mit einer faszinierend tiefen Aufbausim. *fe*



Alle Bewohner geben bereitwillig Auskunft



Erst wenn das Kolosseum seine Arbeit aufgenommen hat, gilt die Siedlung als Stadt



Die Götter wollen mit prächtigen Tempeln verwöhnt werden



Fritz Effenberger

SUPER

Ich bin im siebten Aufbauhimmel! Neben dem Weltklasse-Eisenbahnspiel in diesem Heft ist Caesar 3 ein Paradies für Wirtschaftsstrategen. Wohlgemerkt, nur für die erfahrenen Spieler. Die werden sich so richtig in die Missionen verbeißen und nächtelang an einer Stadt feilen. Einsteiger dagegen haben's buchstäblich schwer, mit dem äußerst komplexen Spielkonzept klarzukommen. Die Masse der Optionen wirkt zunächst erdrückend, und was mich in kreischendes Entzücken versetzt, kann für andere den Overkill bedeuten. Ich hätte gerne wählbare Schwierigkeitsgrade, vor allem für die Neulinge. Trotzdem setzt Caesar 3 die Meßlatte für das Genre. Alles, was wir bei Anno 1602 vermißt haben, finden wir bei Impressions' neuestem Strategiewerk: Komplexe Hintergrundstory, anschauliches Spielziel und Ereignisse am laufenden Band. Bei aller Mikromanagement-Verliebtheit stimmt das Wirtschaftssystem, die Zufälle und vielfach wechselnden Anforderungen lassen keine Langeweile aufkommen.

Name	Caesar 3
Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Impressions/ Cedant
Schwierigkeit	gehoben
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 150 MB HD, 4x CD, 1 MB Grafik

Empfohlen
P 133, 32 MB RAM, 330 MB HD

Grafik 85%
Sound 81%
Spielspaß

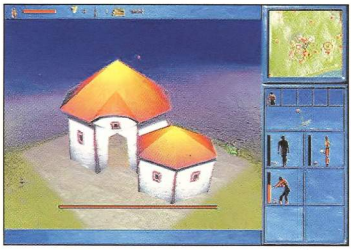
Solo	Multi
88%	-%

Riverworld

Als Versoftung von P.J. Farmers bekanntem Romanzyklus machte „Riverworld" schon vorab eine Menge Furore...

Am Ende aber kann das Echtzeitspiel leider nicht halten, was der Vorschuß-Lorbeerkranz versprach. Dabei ist die von Farmer übernommene Idee als Bühne für ein Strategical geradezu genial: Im Rahmen eines Experiments von Außerirdischen werden alle jemals gestorbenen Menschen wiederbelebt, auf einer künstlichen Welt ausgesetzt, deren Oberfläche aus einem einzigen riesigen Flußtal besteht, und dann sich selbst überlassen. Sir Richard Burton, ein Forschungsreisender aus dem viktorianischen England, will jedoch mehr als nur die sich bald entwickelnden Kleinstaaten beherrschen. Er sucht die Urheber des ganzen Schlamassels...

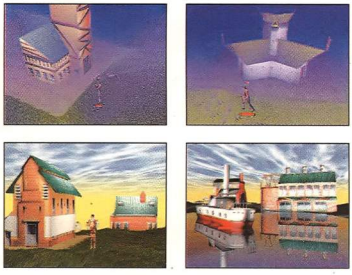
So auch hier. Mit anfangs wenigen Getreuen muß Burton Helfer um sich scharen, die er zu Arbeitern, Soldaten oder Forschern ausbilden läßt. Bestimmte Gebäude eröffnen zusätzliche Optionen, während die Eroberung von Nachbarstaaten Macht und Möglichkeiten erhöht. Besonders schwierig wird es mit den konkurrierenden Ländereien, die von Persönlichkeiten wie Queen Victoria oder Iwan dem Schrecklichen beherrscht werden. In jedem der vier Level gilt es, als Erster eine bestimmte technische Großtat zu vollbringen (wie etwa den Bau eines Tunnels durch das Gebirge), um so zu neuen Territorien und der nächsten Aufgabe vorzustoßen. Während all dieser Zeit muß man natürlich auch fleißig forschen, um bis ins Atomzeitalter und darüber hinaus zu gelangen. Optisch wirkt das Spiel in guter französischer Tradition sehr gefällig (jedenfalls mit 3Dfx-Karte), die Begleitmusik geht auch in Ordnung, aber mit der Steuerung konnten wir uns überhaupt nicht anfreunden (s. Meinungskasten). Ein Versprechen der Programmierer, daß man zwischendurch auch mal Zeit haben soll, sich einfach bloß die Gegend anzuschauen, wurde übrigens nicht eingelöst: „Riverworld" hält seinen Mann auf Trab, Schlendrian wird sofort bestraft... *jn*



In der Werkstatt können gewöhnliche Bürger in Arbeiter oder Forscher verwandelt werden



Die blaue Stadt muß fallen, wenn die roten Rächer kommen...



Je nach dem Stand der Technik ändern sich die Baustile



Joe Nettelbeck

NAJA

Für guten Willen und interessante Ansätze gibt es ja bekanntlich keine Noten – stattdessen lautet die alles entscheidende Frage: Macht es Spaß? Und darauf gibt es leider nur eine Antwort: Nein, nicht wirklich! Woran es liegt? Tja, ich schätze, daß wohl in erster Linie die Handhabung für das Mißvergnügen verantwortlich ist: ein merkwürdiges Gemenge aus Ego-, Third Person- und indirekter Icon-steuerung, das alles andere als intuitiv ist. Die für Burton selbst gedachte Ego-Perspektive ist eigentlich zu kaum etwas nütze, der isometrisch überhöhte Blickwinkel, in dem man das Spiel normalerweise per Point & Click dirigiert, erweist sich als reichlich eigenwillig und unübersichtlich, und die indirekten Icons zur Ansteuerung von Objekten und Einzelpersonen sind, na ja, gewöhnungsbedürftig. Dazu kommen noch Gameplay-Elemente, bei denen man das deutliche Gefühl hat, sie seien mit heißer Nadel genäht und nicht genügend durchdacht (wie z.B. die Forschung). Nö, also, da habe ich nun wirklich schon Besseres gesehen...

Name	Riverworld
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Cryo
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 80 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 100 MB HD

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 8x CD, 3Dfx-Karte (!)

Grafik **79%**
Sound **75%**
Spielspaß

Solo	Multi
56%	-%

DBTS: Das Schwert des Schicksals

Ein paar Monate sind vergangen, seit Enric seine Geliebte Maya aus den Fängen eines fiesen Zauberers befreit hat und mit dem kalten Stahl seines Schwertes die Leiber zahlreicher Gegner tranchierte. Nun darf der Spieler abermals mit „Das Schwert des Schicksals" einen Ausflug in Rastegars unterirdisches Reich wagen. In einer neuen Quest gilt es insgesamt sechs Regionen mit viel Gemetzel und dem Lösen von ein paar Rätseleinlagen zu bewältigen, um im großen Finale dem bösen Alter Ego von Maya den Garaus zu machen. Unter verschiedenen Charakteren (Enric, Maya, Ork, Zauberer etc.) könnt Ihr diesmal Eure Spielfigur und deren Verteidungswerkzeug (darunter Schwert, Axt oder Keule) auswählen. Neben bekannten Unholden kreuzen ferner Minotauren und käferähnliche Geschöpfe, Greebles genannt, in diesem Abenteuer Euren Weg.

Die Zusatz-CD wartet aber nicht nur mit einem neuen Fantasy-Abenteuer auf, sondern bietet zusätzliche Optionen im Arena-, respektive Multiplayer-Spiel. Jetzt könnt Ihr nämlich in vier weiteren Arealen bis zu drei Kontrahenten die Gliedmaßen absäbeln und währenddessen außerdem eine Fahne vor den Widersachern verteidigen. Im Modus „Begegnung" meistert Ihr gemeinsam mit einem Kameraden ein Szenario, oder spielt eine Partie „Ogre-Hockey", bei der man als Ogre einen Kobold mit Hilfe seiner Keule ins gegnerische Tor befördern muß – Personenschäden sind dabei allerdings ausgeschlossen. *cis*



Maya metzelt sich durch



GUT

An der Optik wurde zwar nicht gefeilt und ein paar Grafik-Bugs trüben immer noch die Präsentation, doch ansonsten ist „Das Schwert des Schicksals" gerade mit der neuen, wenn auch ziemlich mageren, Quest sowie den zusätzlichen Multiplayer-Features ein wirklich empfehlenswertes Add-On. Wer das Originalprogramm besitzt, sollte es unbedingt mit dieser Erweiterung aufwerten.

Name: . . . . . **DBTS: Das Schwert des Schicksals**
Genre: . .Action-Adventure
Hersteller: . . . . . .Interplay
Preis: . . . . . .cirka
Multiplayer: .bis 4 Spieler, Seriell, Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4x CD, 200 MB HDD

Grafik 76%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
79%	84%

AB 18

Power INTERACT On!

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

SV 742 AEROSPACE GAMMA
Perfektion im Detail
• Aktiv-Lautsprecher • 80 Watt P.M.P.O. Power-LED • Lautstärkeregler • Bass- & Treble-Booster zuschaltbar • Netzteil integriert • Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkenstecker • Abmessungen: 99 x 127 x 200mm (BxTxH)
unverb. Preisempf. DM 74,99

SV-753 AEROSPACE SURROUND PLUS
Perfekter Klang, perfekte Ausstattung
• Aktiv-Lautsprecher • 120 Watt P.M.P.O. • Power-LED • Lautstärkeregler • Bass- & Treble-Booster zuschaltbar • Surround-Effekt zuschaltbar • Kopfhörer im Lieferumfang • Netzteil im Lieferumfang • Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkenstecker • Abmessungen: 94 x 155 x 220mm (BxTxH)
unverb. Preisempf. DM 99,99

SV 723 MIKROFON & KOPFHÖRER
Mit diesem Zubehör ist Ihre Ausstattung fast komplett
• Stereo Kopfhörer • Kondensatormikrofon • Wiegt nur ca. 100g
unverb. Preisempfehlung DM 39,99

SV 752 AEROSPACE ULTRA PLUS
Absoluter Ohrenschmaus
• Aktiv-Lautsprecher • BBE-Schaltung (aktive Klangverbesserung) • 100 Watt P.M.P.O. • Power-LED • Lautstärkeregler • Bass- & Treble-Booster zuschaltbar • Kopfhörer im Lieferumfang • Netzteil im Lieferumfang • Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkenstecker • Abmessungen: 94 x 155 x 200mm (BxTxH)
unverb. Preisempf. DM 89,99

INTERACT
Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.
Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Jetzt kommt's ganz dicke ...



... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der *VICTORY II* von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden. Und als erster All-in-One-Chip von 3Dfx glänzt der Voodoo Banshee auf der *VICTORY II* dank zügiger 128-bit-Beschleunigung auch in allem, was nur in 2D daherkommt, sei es nun Internet, Textverarbeitung, Publishing oder Musiksoftware.



inkl. Vollversionen
NEED FOR SPEED III
und **RECOIL**

ELSA VICTORY™ II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

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

Lösungsweg – 2. Teil

Final Fantasy VII

Bone Village und der schlafende Wald



Cloud findet den Bronco direkt an der südlichen Küste. Da Euer Ziel der nördliche Kontinent ist, müßt Ihr zurück an der äußersten Ostküste entlang schippern und schließlich im Norden gen Westen, um am einzigen Strand des Nordkontinents anzulegen. Ihr geht schnurstracks nach Bone Village im Norden, wo Cloud den Gegenstandsverkäufer wegen der Mondharfe anspricht, da Ihr diese für den Eintritt in den schlafenden Wald benötigt. Cloud bekommt die vergrabene Mondharfe, indem er oben in Zeltnähe herumläuft und mit [Wechseln] für je 100 Gil einen Hilfsarbeiter hinstellt. Beim Zünden der Suchbombe lauft Ihr zum Schnittpunkt aller Blickrichtungen der Arbeiter (links vom Zelt) und laßt graben. Anschließend nehmt Ihr die Mondharfe aus der Kiste an Euch. Nun marschiert Ihr in den schlafenden Wald. Dort fängt sich Cloud im zweiten Bild die rote herumrollende „Kujata"-Materia und läuft weiter nach Norden, holt den Wasserring aus der Kiste und kriecht durch den Baumstamm. Es greifen Boundfat (500/80/Eisabsorb) und Malltänzer (600/100) an. Danach gelangt Ihr in das Tal auf der Weltkarte (speichern!) und erreicht so die Vergessene Stadt.

Die Vergessene Stadt

Im Haus auf der linken Seite befindet sich ein Speicherpunkt. Im zweiten Haus auf der rechten Seite erhaltet Ihr die Gelegenheit zu rasten und eine weitere „Feindtechnik"-Materia mitzunehmen. Schließlich wählt Cloud den mittleren Weg, findet die „Asteroid"-Materia und kommt über eine Kristalltreppe zu einem weiteren Speicherpunkt im Inneren der Vergessenen Stadt. Aeris entdeckt Ihr südlich in einer zerbrochenen Glaskuppel sitzen. Dort täuscht Cloud vor, daß er sie ermorden will, bis Sepiroth das tragische Werk vollendet. Für Trauer bleibt keine Zeit, da ein Kampf mit einem Jenova-Leben (10000/300/Schwach gegen Erde) bevorsteht. Das Wesen kann Blitz, Feuer und andere Zauber reflektieren. Effektiv sind direkte Attacken und Limitangriffe. Zurück in der oberen Region, folgt Ihr Sepiroth nach Nordosten, wobei Euch Grimwachen (880/120) und Trickspiele (1500/100) aufhalten wollen. An einer Felswand klettert Cloud schließlich hoch und plündert alle Kisten neben der Zauber-Plus-Materia, die er ganz links per Leiter erreicht. Auf der Weltkarte angekommen, führt Euch der Weg gen Osten. Achtung: Nehmt Euch vor dem Bandersnatch (860/100/Hitzeschwäche) in Acht!

Snowboarding

Clouds Team erreicht den Gasthof zum Eiszapfen, wo erst einmal ordentlich Geld ausgegeben wird, um neue Waffen für das gesamte Team zu erwerben und die alten zu verscherbeln. Aus dem rechten Haus mit dem Schneemann nimmt Cloud die Gletscherkarte mit und sieht sich im obersten linken Gebäude Interviews von Prof. Gast über eine Cetra an. Als nächstes bringt Euch der Mann, der im Norden herumläuft, das Snowboarden bei. Ihr sagt zu ihm, daß es Euch egal ist, wie steil der Gletscher ist, und Elena

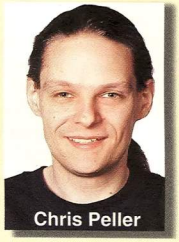


SUPPORT



[Tips & Tricks]

Final Fantasy VII Komplettlösung 2.Teil 67
Dune 2000 Ein Erfolgsrezept 73
Vangers Der Weg zur Erde 79
Cheats-Fundgrube Kleine, feine Tips 81



Chris Peller

Die Entscheidung naht: Der zweite Teil von Helge Ruddats Lösungshilfe zum Japano-RPG-Hit „Final Fantasy VII" schildert den abenteuerlichen Weg der Truppe von Cloud & Co. bis zum Happy End.



kommt, um Euch eine zu verpassen. Da sie nicht glaubt, daß Ihr den Gletscher schaffen könnt, beweist Ihr mit Hilfe des Snowboards von dem verletzten Jungen im mittleren Haus das Gegenteil. Der nächste Teil ist ein Kapitel für sich, kann jedoch nicht verloren werden: Snowboard fahren. Entweder man genießt es oder ist ehrgeizig und sammelt sämtliche Luftballons ein. Unten angekommen, muß wieder gekämpft werden: Fetzer (900/100/Hitze/Windschwäche), Gefrorener Nagel (1300/100), Eis-Golem (4000/300), Bandersnatch (s.o.), Lessalopoth (2000/400/windschwach) und Schnee (4000/160) machen Euch das Leben schwer.

Zitterpartie an den Gaeas-Klippen

Cloud läuft zum Schild „Ice Gate" und kurz nach Süden, um zu speichern. Das erste Ziel in der Gletscher Region ist der mittlere Berg auf der Karte ([Wechseln]). Dort angekommen, springt Ihr über ein Eisschollengitter, bei dem jede angrenzende Scholle, auf die man springt, ihre Größe ändert. Cloud kann nur mittlere und große Schollen betreten. In dem Berg findet er einen Gegenstand und läuft zurück, wo er zusammenbricht und von Holzhoff gerettet wird. Die Gruppe rastet bei ihm und nutzt den Speicherpunkt. Nun gilt es einen Berg zu besteigen. Cloud erklimmt Fahne um Fahne und erwärmt sich jeweils auf den Plattformen mit mehrmaligem [Wechseln]-drücken. Angriffe sind von Kopfbombern (1600/200), Zolokaltern (950/90), Cuahl (1300/60) und Stilva (2000/300) zu erwarten. Ihr erreicht eine Höhle, in der Ihr erst die Kiste mit dem Kurzspeer aufsuchen und von ihr aus weiter nach Nordost durch den Durchgang und den Weg hochlaufen müßt, um dort einen Felsen umzustoßen, der den etwas tiefer gelegenen Weg freimacht. Nach der Höhle geht das Gekletter weiter. Vorsicht: Sinkt die Temperatur auf -26 wird Cloud zwar gerettet, muß aber alles wiederholen! Er nimmt den linken Weg nach oben, geht weiter zur Plattform mit den zwei Fahnen und wählt eine Ebene darüber den linken Pfad. Weiter oben befindet sich eine Höhle mit einem Speicherpunkt und diversen Kisten. Lauft Ihr weiter nach rechts, betretet Ihr bald eine Halle mit Eiszapfen an der Decke. Diese gilt es im Kampf herunterzuschlagen, wobei Euch noch vier Bösköpfe (740/45) einheizen. Cloud springt dann in die Höhle darunter, da jetzt der Weg zu einer Speedkapsel und nach Norden frei geworden ist. Die dritte Etappe der Kletterpartie (links halten!) führt Cloud wieder in eine Höhle. Faßt er hinter dem Speicherpunkt ins Helle, werden HP/MP wiederhergestellt, was unbedingt vonnöten ist, um das nächste Monster zu besiegen: Schizo (rechts:18000/350/Feuerabsorb.; links:18000/350/Eisabsorb.). Den rechten greifen wir mit Eis, den linken mit Feuer an, aber setzen auf gar keinen Fall „Alle" ein. Außerdem sind „Komet" und Limitattacken sinnvoll. Wenn Ihr Euch zunächst auf einen Hals konzentriert, wird es leichter, das Monster zu bezwingen. Vor der endgültigen Vernichtung muß das Team jedoch volle HP besitzen, da der Abgang der Kreatur bis zu 1500 Schaden verursacht.

Der Wirbelwind-Irrgarten

Nach Erklimmen des Kraterrandes steigt die Gruppe in ihn hinunter, findet eine „Neo-Bahamut"-Materia und nutzt den Speicherpunkt. Weiter im Westen nehmt Ihr den Gestalten ihre Gegenstände ab und lauft nach Norden durch zwei Windenergiefelder. Hier sind mehrere Versuche und etwas Glück nötig: Jeder Fehlversuch bedeutet einen Kampf gegen einen Windflügel (1900/350). Cloud wählt sich möglichst eine Stelle mit wenig Energie oder wartet, bis die Welle vorbei ist. Auf dem Weg nach Norden werden Gremlins (1500/100) und Eisenod (2400/100) besiegt. Sepiroth läßt Clouds Team gegen Jenova-TOD (25000/800) antreten, der mit Limitattacken und Stufe 3-Zaubern oder Komet vernichtet wird. Die schwarze Materia befindet sich nun wieder in Eurem Besitz. Wir wählen ein kampfstarkes Teammitglied (z.B. Barret), das die Materia von Cloud erhält, bekommen die Materia MP-Turbo, einen Giftring und die Speichermöglichkeit. Wer das nächste Kraftfeld nach dem x-ten Versuch durchläuft, wird mit einer langen Zwischensequenz belohnt.

Weapon greift an

Ihr steuert jetzt Tifa – dann Barret – zur Hinrichtung von Euch als Sündenbock. Auf dem Weg gibt es einen zu nutzenden Speicherpunkt. Tifa wird in die Gaskammer geführt und anschließend besiegen Barret und Cait Sith beim ausgelösten Alarm zwei lächerliche Shirasoldaten. Ihr rüttelt an der Gaskammertür, und nach der Sequenz verläßt die Zweiergruppe den Raum und läuft im Gang nach rechts unten. Besiegt die Roulettekanonen (3000/200/Gewitterschwäche: 1xBlitz3)



und die Soldaten (4000/340). Nehmt Yuffie mit und fahrt per Plattform zum Flughafen hoch, der sich zunächst als Sackgasse entpuppt. Tifa steuert Ihr mit den Füßen [Abbruch] zum verlorenen Schlüssel, den Ihr mit Kopf und Fuß gleichzeitig in den Mund nehmt und dann mit [Kopf] + [R/L Hand] die Schlösser öffnet. Der Gasschalter befindet sich oben hinter dem Stuhl. Der Versuch, die Tür zu öffnen mißlingt zwar, aber just in dem Moment rettet Weapon Tifa mit einem Schuß in die Außenhülle der Festung. Tifa klettert hinunter und läuft ans Ende des Kanonenrohres. Die ankommende Scarlet schlägt die faststarke Tifa durch mehrmaliges [Enter]-Drücken grün und blau, bis Cid und die anderen Tifa mit dem Luftschiff retten.

Tifa folgt den anderen ins Cockpit und spricht alle möglichen Teammitglieder an. Der Techniker in der Halle erklärt die Steuerung, danach spricht Tifa den Steuermann an und geht in das „Operation"-Zimmer. Durch Anreden der Person dort wird das Team ausgewählt, die HP/MP restauriert und gespeichert. Nochmaliges Ansprechen des Steuermanns läßt Euch das Schiff auf der Weltkarte lenken.

[Vergleichswerte: Tifa Lvl.47 (2491/448) Gil: 205000]

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:

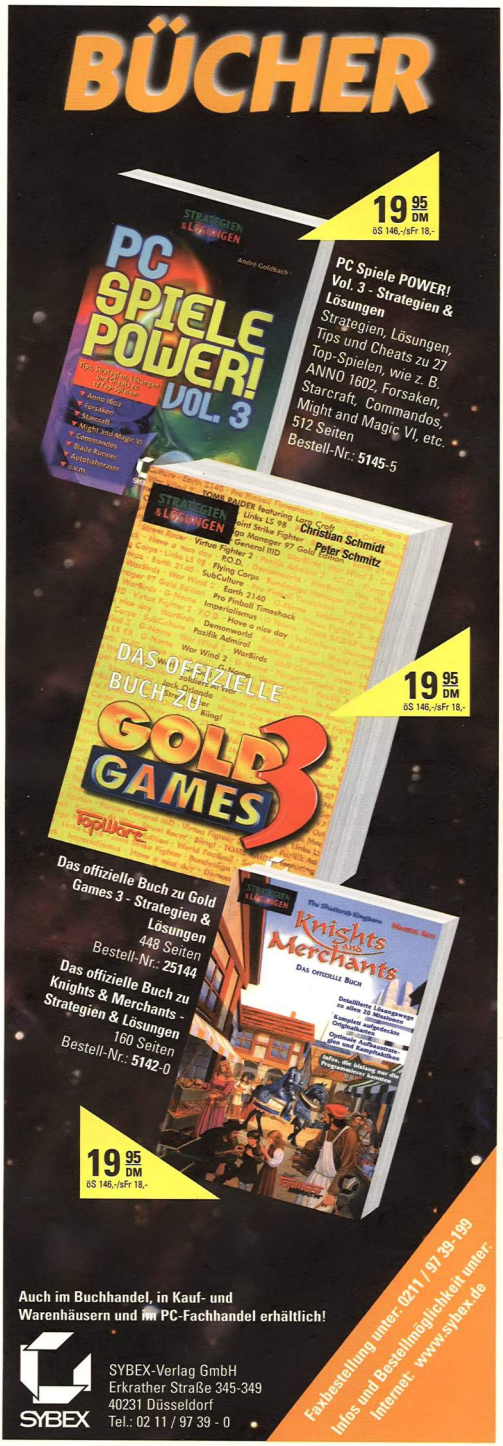
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

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**



Chocobozucht und Midgar

Ihr besitzt jetzt das beste Reisefahrzeug, mit dem Ihr problemlos Wasser und Land überqueren könnt. Allerdings kann man nur auf Grünflächen landen. Wer Spaß daran hat, kann sich einen Chocobo züchten. Auf der Farm sprecht Ihr erst den Alten im westlichen Haus an und mietet eine Box. Wer seinen Chocoboköder weggeworfen hat, der findet unten rechts auf der Farm noch einen. Tifa fängt sich jetzt vier Chocobos und bringt sie zur Farm. Falls der Köder nicht gut genug ist, fangt Ihr nur schlechte Chocobos und solltet deshalb erst mit dem Köder in den Kampf ziehen, um ihn zu verbessern und später wiederkommen.

Um den Schlüssel für Midgars Tore zu erhalten, grabt Ihr in Bone Village nach einem „kleinen Schatz". Wer Cid im Team hat, kann sich im unteren mittleren Haus im Wall Market mit dem Maschinengewehr das „Herz der Sehnsucht" für Tifa besorgen, und falls jemand unbedingt auf 129.000 Gil verzichten will, kauft er sich einen Räuberhandschuh beim Waffenhändler, der die Erfolgsquote beim Stehlen erhöht.

Mideel

Verschiedene Quellen empfehlen Euch die südöstliche Insel als Reiseziel, um dort einen Arzt aufzusuchen. Tifa erreicht die Stadt Mideel, wo sie in der Dorfmitte eine Katze anspricht und von zwei Männern hört, daß Cloud vor einer Woche hier angeschwemmt wurde. In der Klinik trefft Ihr Euch mit dem durch den Lebensstrom makovergifteten Cloud, der geistig abwesend ist. Tifa bleibt bei ihrem Freund aus alten Tagen, während der Rest der Gruppe weiterfliegt. Über Cait Sith erfahrt Ihr, daß Rufus plant, den existenzgefährdenden Meteor mit stark komprimierter Materia aus den Reaktoren in Corel und Fort Condor abzuschießen, was Ihr ihm natürlich nicht durchgehen lassen dürft.

Corel Reaktor

Cid wird zum neuen Führer der Gruppe bestimmt und stellt im „Operation"-Raum das Kampfteam zusammen, speichert und nimmt auf der Brücke Kurs auf Nord Corel. Vor dem Reaktor erledigt Ihr zwei Angriffstrupps (1300/100); Cid bedient den zweiten Zug, der vorbeikommt. Etwa eine Minute lang drückt Ihr nun abwechselnd [hoch] und [Menü], um den Zug zu beschleunigen und den anderen einzuholen. Nachdem die Gruppe übergesprungen ist, kämpft sie sich in den verbleibenden neun Minuten bis zur Ankunft gegen Gasblaser (3000/200), Wolfmeister (10000/200/Schwach gegen Wasser), Adlerpistole (17000/50/Gewitterschwäche) und schließlich einen Angriffstrupp (1300/100) nach vorne durch. Pro Waggon gibt es einen Kampf, insgesamt fünf, die schnell abgewickelt werden müssen. Daher sollten ruhig sämtliche teuren Zauber und Hast eingesetzt werden.

Vorne angekommen, läßt sich der Zug durch gleichzeitiges Schalten der Hebel recht schnell



bremsen. Wer versagt, sollte alles wiederholen, denn es gibt neben der Großen Materia als Schlüsselobjekt noch die Materia „Ultima" und eine kostenlose Erholung einzusammeln.

Fort Condor

Das nächste Ziel ist Fort Condor in der Junon-Region. In der Höhle steigt Cid ganz nach oben und läßt sich über verschiedene Angriffseinheiten informieren, denn die nächste Aufgabe ist, den brütenden Condor vor Truppeneinheiten der Shinra zu schützen. Das Ganze ist eine Art eingebautes Strategiespiel. Am besten verteilt man zunächst Geschütze und viele Verteidiger und Schützen um das Haus herum, so daß alle Wege gedeckt sind. Bis zu 20 Einheiten können so verstreut werden. Wenn im Kampf welche sterben, sollten sie sofort ersetzt werden. Unser Ziel ist der gegnerische Befehlshaber, der sich jedoch noch nicht sofort zeigt. Es müssen erst etwa 30 bis 40 Angreifer abgewehrt werden, bis er erscheint. Wir stellen dann eine große Gruppe Angreifer, Kämpfer und Schützen an einem Punkt zusammen, mit der wir gegen den sehr langsamen Befehlshaber losziehen. Nach gewonnener Schlacht schlüpft das Küken und Cid erhält vor dem Nest die Materia „Phönix". Der Mann am Tisch unten gibt Cid des weiteren die zweite große Materia.



In Clouds Erinnerungen

Zurück in Mideel besucht Ihr Cloud und Tifa, als plötzlich der Lebensstrom an die Oberfläche tritt und Weapon unser Team angreift. In diesem Kampf ist nur Durchhalten und Überleben gefordert. Weapon verschwindet wieder, und ein stärkeres Beben erschüttert die Gegend. Tifa stürzt bei dem Versuch, sich und Cloud zu retten mit ihm in den Lebensstrom. Wir steuern Tifa durch Clouds Gedanken und erleben, wer Cloud wirklich vor fünf Jahren war, als Sepiroth und ein anderer Soldier nach Nibelheim kamen. Damit rettet Tifa Cloud aus dem Strom und die Gruppe ist wieder vollständig. Auf der Highwind stellt Cloud sein Team neu zusammen, verteilt Materia anders, speichert und kann anschließend in Richtung Junon aufbrechen.

Junons Unterwasserreaktor

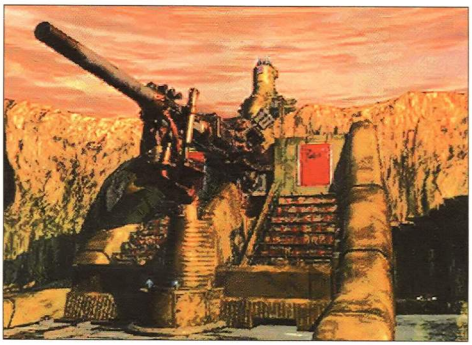
In Junon läßt die Wache Cloud für 10 Gil hochfahren, wo er die U-Boot-Station aufsucht. Dazu muß er im langen grauen Gang dem Soldatentrupp in den Fahrstuhl folgen, wo zwei U-Boot-Crews (1500/85) besiegt werden. Unten angekommen, wiederholt Ihr das Ganze und folgt dem Gang in südlicher Richtung, nutzt den Speicherpunkt und fahrt mit dem Fahrstuhl weiter nach unten. Cloud folgt dem Gang durch eine Unterwasserwelt und kämpft gegen Corvetten (3200/260), Expertkämpfer (2600/245) und Powerangreifer (2500/150). Im nächsten Fahrstuhl drückt Cloud den Schalter links und gelangt durch Shinras U-Boot-Hafen zu einem weiteren Speicherpunkt im Unterwasserreaktor. Nach erneuten Auseinandersetzungen mit U-Boot-Crews muß die Gruppe zusehen, wie die große Materia per Kran entfernt und weiter rechts ins rote U-Boot verladen wird. Reno läßt Euch gegen einen dreiteiligen Roboter antreten (Klaue (24000/200) + linker/rechter Arm (10000/100)). Gefährlich ist der Lapis-Laser, den der Roboter zu Beginn einsetzt und damit auf Anhieb einige Teammitglieder

töten kann, da er über 1500 HP abzieht. Außerdem kann der Kontrahent mit seinen Armen Teammitglieder fangen, so daß sie auch verletzt werden, wenn man die Arme angreift – die müssen dann allerdings attackiert werden, um die Kameraden wieder zu befreien. Es empfiehlt sich, unter anderem Blitz3 einzusetzen und ausschließlich die Klaue zu bekämpfen. Habt Ihr den bösen Buben besiegt, ist das rote U-Boot schon weg. Cloud öffnet beide Kisten und erhält das Krummschwert und die Leviathanschuppen, bevor er das graue U-Boot stürmt. Die paar Soldaten sind schnell erledigt. Der Speicherpunkt wird angepeilt und auf der Brücke schließlich die Besatzung gefangengenommen. Cloud fährt nun direkt hinter dem roten U-Boot und schießt so lange Torpedos mit [Wechseln], bis die Mission geschafft ist und Ihr das rote U-Boot entern könnt. Damit erhaltet Ihr ein U-Boot als neues Fahrzeug.

Die Erfüllung des Traumes

Auf dem Flugplatz von Junon sieht Cloud die Große Materia im Jumbo nach Rocket Town davonfliegen. Ihr folgt ihr mittels Highwind und nehmt es mit der Bewachung der Rakete auf. Mit Cid im Team gelangt Ihr nach oben und beharkt Euch mit Rude (9000/240) und zwei weiteren Schergen. Wenn er eine Barriere aufbaut, wird diese sofort durch Zerstörung entfernt. Auch die Heilung, die er sich zwischendurch zulegt, sollte ihm gegen eine derartige Übermacht nicht viel nützen. Nach seinem Ableben und dem Dahinscheiden eines weiteren Soldaten habt Ihr das Cockpit erobert. Ein unerwartet früher Raketenstart mit Todeskurs auf den Meteoriten überrascht Euch und Ihr müßt versuchen, nach dem Zufallsprinzip in drei Minuten den Materiacode in der oberen Etage herauszufinden. Falls dies mißlingt, geht das Spiel trotzdem im Maschinenraum weiter. Dort hilft Shera Cid bei einem Unfall und rettet alle anschließend mit der Rettungskapsel, wodurch Cid wieder mit ihr versöhnt ist.

Die weiße Materia



Im Cosmo Canyon bei Bugenhagen findet erst einmal ein Brainstorming der ganzen Truppe statt. Als Lösung des allgemeinen Chaos kommt man auf das alte Volk. Ihr deponiert die Großen Materias und nehmt Bugenhagen mit zur Vergessenen Stadt. Ihr benötigt vorher jedoch noch einen Schlüssel, den Cloud mit dem U-Boot in einer Ozeanhöhle in der Mitte zwischen Costa del Sol und dem Gasthaus zum Eiszapfen findet. Glücklicherweise kann der Highwind im Canyon vor der Vergessenen Stadt landen. Dort schlagt Ihr den linken Weg zum großen leuchtenden Stein ein. Bugenhagen hört von den Stimmen, daß die ultimative weiße Materia Holy den Planeten retten könnte. Daraufhin verliest er eine Notiz, die auf den Steinen steht, in der von unserem Schlüssel die Rede ist. Dieser eröffnet der Gruppe die Einsicht, wer die weiße Materia bereits hatte. Es wird ebenfalls deutlich, daß Sepiroth die Rettung des Planeten blockiert. Cait Sith gibt uns Einblick in Rufus´ neuen Plan, der Aufschluß gibt, wie Sepiroth besiegt werden kann. Zurück am Luftschiff startet Weapon einen neuen Angriff.



Sister Ray in Aktion

Die Crew beschließt, die Stadt Midgar zu retten. Also fliegt Ihr nach Midgar und wartet an der Küste auf Weapon, die Ihr so lange hinhalten müßt, bis Rufus' Sister-Ray-Kanone fertig ist. Der Dank sind 35000 Erfahrungspunkte und 3500 AP. In der nachfolgenden Sequenz vernichtet die Sister Ray Weapon und die Barriere um den Pol gleichzeitig, allerdings läßt Weapon vor seinem Ableben noch einen Energiehagel gegen Midgar los und trifft den Präsidenten tödlich. Das Luftschiff erreicht sodann den Nordkrater. Der Shinramitarbeiter Reeve wird als Controlleur von Cait Sith enttarnt, während Hojo die Stadt Midgar mit überladener Kanone in die Luft jagen will, um Sepiroth zu erwischen.

Sepiroths Vater

Das Luftschiff fliegt direkt über Midgar und Ihr springt per Fallschirm über Sektor 8 ab. Am Speicherpunkt stellt Ihr dann das Team zusammen und laßt Cait Sith eine Klappe zum Untergrund öffnen. Es muß wieder mit Kämpfen gegen Verrückte Sägen (3900/240/gewitterschwach/greift mit Psycho an), Cromwell (3500/120/gewitterschwach), Schattenmacher (2000/120/gewitterschwach) und Schacht (2500/110) gerechnet werden. Zuerst wandert Ihr den oberen Gang zu einer Kiste mit Elixir entlang, dann geht es zurück zur unteren Treppe. Ihr gelangt westlich zur Truhe mit dem Aegis-Armband und fallt dann östlich mit einer Plattform hinunter. Schließlich erreicht Ihr den Speicherpunkt. Nun marschiert Ihr durch einen Luftschacht zu den Schienen, denen Ihr nach Süden folgt und Barret trefft. Weiter den Schienenweg entlang nach Süden findet Ihr mehrere Kapseln in Kisten, trefft Red XIII und schließlich die Materia „2xObjekt", sowie einen Speicherpunkt in einer Sackgasse. Zurück in Sektor 7 begegnet Ihr wieder den Turks, jedoch könnt Ihr einen Kampf aufgrund des allgemeinen Chaos´ ablehnen. Die Auseinandersetzung erfolgt dann in Sektor 8 nach Wahl der linken Abzweigung gegen die Shinraüberbleibsel Heidegger und Scarlet. Sie verstecken sich im zweiteiligen Anti-Weapon-Robo: Jamar-Rüstung (20000/300) +

Stolzrobo. Die Rüstung sollte zuerst besiegt werden, wobei zunächst Zauber mit „Alle-Wirkung“ einzusetzen sind. Starke Magie wie Komet2 oder Ultima sind ebenfalls sehr hilfreich. Da die Waffen des Gegners nicht wirklich gefährlich sind, kommt es mehr auf

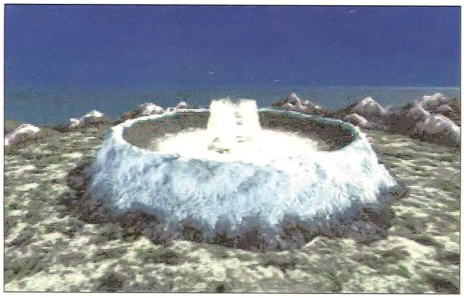


die Ausdauer an. Vorsicht ist geboten, wenn sich der Robo hinlegt, um seine Strahlenkanone vorzubereiten, die jedem „nur“ ~1200 abzieht. Nach dem Sieg warten im Norden zwei Kisten, ein Speicherpunkt und Cait Sith, der Euch die Treppe hochführt. Ihr eliminiert ganz nebenbei eine X-Kanone (20000/100) mit Schwerkraft und erreicht Hojo (13000/250). Im Kampf erzeugt er zwei weitere Gegner, allerdings konzentriert Ihr Euch weiterhin auf ihn, bis er durch Makosaft zum Transform-Hojo (26000/200) mutiert. Nun sollten starke Alle-Zauber eingesetzt werden, bis ihm die Arme abfallen. Er transformiert letztlich zur Lebensform Hojo NA, die durch die anormalen Zustände, die sie verbreitet, außerordentlich gefährlich ist. Durch einen speziellen Ring gegen diese anormalen Zustände kann jedoch mindestens ein Kämpfer problemlos das letzte Gefecht gegen Sepiroths Vater Hojo überstehen.

[Vergleichswerte: Cloud Lvl.55(3021/651) Gil: 313000]

Jetzt wird es spannend

Cloud gibt allen Teammitgliedern Gelegenheit, über ihre letzte Mission nachzudenken: „Das Ziel ist der Nordkrater. Der Gegner...Sepiroth“. Die Highwind bringt Euch in Windeseile auf den festen Boden des Kraterrandes. Nach einer Rutschpartie müßt Ihr mit Attacken von Flügelhunden (2000/200/Flucht!), Schwarzen Drachen (14000/600/Vorsicht vor Ultima, daher sofort Schweigen benutzen->5000EXP), Scheren (2x2900/88) und Parasiten (6000/300/Wind/helligkeitsschwach/gegen Beben immun) rechnen. Das Speicherkristall in der ersten Kiste ist besonders nützlich. Das Überleben im letzten Abschnitt hängt teilweise stark vom Glück ab. Spiralförmig geht Ihr nun abwärts, dann solltet Ihr, um alle Kisten zu kriegen, erst den rechten Weg hinunter und dann den linken hoch gehen, um letztendlich rechts runterzuspringen. Im zweiten Abschnitt lauft Ihr in die erste Höhle und nach unten durch, wo der Rest der Gruppe versammelt ist. Unser Kampfteam schicken wir nach links und dann nach unten, wo mehrere Kisten und eine Materia Zauber-Plus zu holen sind. Die folgenden Gegner sind wegen unvorhersehbarer Todesgefahr mit Vorsicht zu genießen: Master-Tonberry (über 40000/ Schwerkraftabsorb./ 1Pers. Soforttod/SOFORT: Flucht) oder Allemagne (8000/Windschwach/E4-Tod:Flucht!), König Behemoth (18000/560) oder Gepanzerter Golem(10000/200). Nach diesen zähen Auseinandersetzungen erreicht Ihr endlich den Mittelpunkt der Erde und trefft die anderen wieder, die Euch gefundene Sachen überreichen. Hier ist ein guter Punkt, um das Speicherkristall zu nutzen. Ohne Ruhepause müßt Ihr Euch gegen einen Drachenzombie (13000/400/Helligkeitsschwach) und einen Eisenmann (20000/ 100/ Wasserschwach/ Schwertschlag: ~1700HP) wehren. Beide lassen sich leicht besiegen, wenn man sie einschläfert und dann mit Schwertkraft + MPAbsorb attackiert. Wichtig ist zudem die gute Verteilung der Materia. Jeder Kämpfer sollte in der Lage sein, seine Freunde wiederzubeleben und zu heilen, beispielsweise durch Phoenix-Federn + 2xObjekt, Wiederbelebung + Alle, Phoenixbeschwörung, Genesung + Alle oder Tränke. Nur der mittlere Kämpfer sollte in der zweiten Reihe plaziert werden und eine gute Abwehr sowie Schutz + Gegenangriff besitzen. So dürfte es Euch gelingen die sechs bis acht Kämpfe zu überstehen, denen Ihr über die Plattformen zum Planetenmittelpunkt hinweg ausgeliefert seid.



Final Fantasy

Für die letzten Gegner ist anzumerken, daß sie sich von den vorhergehenden dadurch unterscheiden, daß es bei geschicktem und schnellem Einsetzen von Heilungen zu keinem Tod kommt. Genießt also die letzten drei planetenrettenden Schlachten.

Im Planetenmittelpunkt tritt die Gruppe zunächst gegen die dreiteilige Jenova-SYNTHESE (~70000) an. Es sind harte Zauber wie Ultima und Komet2 gefragt, Schwerkraft und Erde sind dagegen wirkungslos. Teamkollegen unterstützen die Zauberer mit Tränken und Heilung. Die Arme besitzen zwar nur cirka 10000 HP, wachsen aber nach! Als Siegprämie winken jedenfalls 60000 EXP. Ihr trefft schließlich Sepiroth vor der Holy-Materia. Er tritt gegen Euch als Bizarro an, der aus fünf Teilen besteht, die jeweils eigene Eigenschaften besitzen, daher ist Zauber + Alle für manche Teile nützlich, für andere hingegen schädlich. Sinnvoll ist weiterhin der neutrale Zauber Komet2 und Ultima, womit schnell einige Körperteile zerstört werden. Der Kern ist das endgültige Ziel. Es kommt zum absolut letzten Gefecht. Alle guten Tränke, Tricks, Barrieren, starke Zauber dürfen jetzt benutzt werden; später braucht man sie nicht mehr. Der ENDGEGNER Sepiroth-Retter stellt sich Euch in den Weg, der durch seine Super Nova, die er mehrfach einsetzt, gefährlich ist. Um dagegen bestehen zu können, muß die Lebensenergie aller Haudegen auf Maximum gehalten werden. Heilung hat immer Priorität, auch wenn der Kampf dadurch stark verlangsamt wird. Wir sollten nicht an Tränken oder Zauberenergie sparen. Wenn der Gegner eine Barriere aufbaut, wird sofort „Bloßstellen“ eingesetzt. Hilfreich ist auch „Esuna“ gegen alle abnormalen Zustände. Habt Ihr diesen Fliesling endlich vernichtet, könnt Ihr den Abspann genießen!

Lösungsweg

Dune 2000

Michael Steinkuhl hat den Nachfolger des Echtzeitstrategieklassikers „Dune 2" unter die Lupe genommen und schildert sein Rezept, wie er sich gegen die Harkonnen, Ordos, Atreides und Sandwürmer durchsetzen konnte.

Allgemeine Tips:

1. Baut unter jedem Gebäude Platten, da Ihr Euch damit das Reparieren sparen könnt.
2. Da Euch der Gegner meistens nur von einer Seite angreift, solltet Ihr dort eine sehr starke Verteidigung errichten. In vorderster Reihe ist eine Mauer aus Raketen- oder Geschütztürmen empfehlenswert, hinter der Einheiten mit einer langen Reichweite plaziert werden.
3. Schützt Eure Sammler vor allem vor den Sandwürmern!
4. Eure Gebäude sollten immer upgegradet sein. Je mehr Gebäude vom gleichem Typ Ihr Euer Eigen nennen könnt, umso schneller geht die Produktion vonstatten.
5. Im Raumhafen solltet Ihr öfter nach Angeboten schauen.
6. Ihr solltet immer mehrere Sammler besitzen, um Geldmangel zu vermeiden.
7. Ihr könnt den Gegner locken, indem Ihr auf eine seiner Einheiten schießt, die sich in der Nähe seiner Station befinden. Dann wird er mit allen ihm zur Verfügung stehenden Einheiten angreifen.

Wissenswertes zu den Einheiten:

1. **Carryalls** bringen angeschlagene Einheiten und den Sammler zu Eurer Station zurück.
2. Die **Wüstentruppen** sind Infanteristen mit Raketenwerfern. Mit einer Gruppe dieser Einheiten lassen sich auch Panzer vernichten.
3. Invasoren aus C&C heißen in Dune 2000 **Pioniere**.
4. **Trikes** sind sehr schnelle Einheiten, die zum Erkunden benötigt werden.
5. **Quads** sind Einheiten, die etwas durchschlagkräftiger als ein Trike sind, dafür aber langsamer.
6. Das Herzstück jeder Armee sind die **Kampfpanzer**. Sie sind sehr schnell und in Massen auch stark, wobei die **Belagerungspanzer** die stärksten der Ordos sind, die für die Harkonnen und Atreides allerdings nicht das Maß aller Dinge darstellen.
7. **Raketenpanzer** sind Einheiten, die Ihr hinter Eurer Verteidigungslinie plazieren und im Angriff durch Panzer schützen solltet.

Einheiten nur für die Atreides:

1. Einzige Angriffsflieger im Spiel sind **Ornithopter**, wodurch die Atreides einen sehr großen Vorteil gegenüber den anderen besitzen.
2. Aufgrund ihrer Reichweite und Durchschlagskraft sind **Schallpanzer** gefürchtete Gegner.
3. Im Palast der Atreides werden **Fremen** trainiert. Sie können es mit ganzen Armeen aufnehmen, da sie solange getarnt bleiben, bis sie schießen oder ihnen Infanteristen zu nahe kommen.

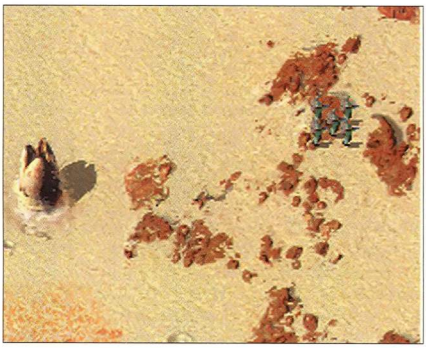
Einheiten nur für die Ordos:

1. **Deviatoren** sind die Spezialwaffe der Ordos. Sie können gegnerische Einheiten für eine bestimmte Zeit übernehmen. Dies ist eine gute Methode, um die Harkonnen-Devestatoren zu eliminieren, weil nach der Übernahme die Selbstzerstörung eingeleitet werden kann.
2. **Saboteure** können sich unsichtbar machen und so unbemerkt ins gegnerische Lager eindringen. Sie zerstören das Gebäude, welches sie betreten, völlig.
3. Die **Raider** sind die schnellsten Einheiten des Spiels und etwas stärker als das Trike.

Einheiten nur für die Harkonnen:

1. Die mächtigste Waffe im Spiel ist der Harkonnen-**Devestator**. Wenn er die Selbstzerstörung auslöst, kulminiert dies in einer große Explosion.
2. Die **Todeshand** ist eine Rakete, die nur für die Harkonnen verfügbar ist. Sie ist nicht mehr so mächtig wie im Vorgänger, dafür aber noch genau so unpräzise. Falls Ihr diese Rakete benutzt, solltet Ihr vorher abspeichern, verfehlt sie ihr Ziel verfehlt, können Ihr den Spielstand laden und Euer Glück erneut versuchen.

Kampagnen



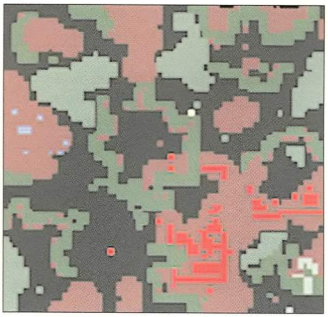
Der Sandwurm verschlingt Fahrzeuge aller Art

Mission 1-3 (gilt für alle Häuser):
In diesen Missionen genügt es, alle Gebäude zu bauen und dann mit Infanteristen und Fahrzeugen den Gegner zu überrennen. Alternativ könnt Ihr auch den gewünschten Geldbetrag sammeln.

Die noblen Atreides

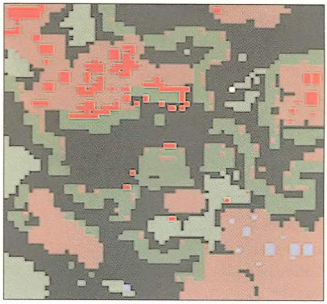


Mission 4:
Baut zuerst drei Windfallen, dann eine Raffinerie und eine Kaserne. Als nächstes folgen leichte und schwere Waffenfabriken. An-



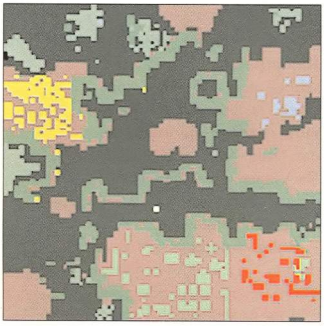
schließend konstruiert Ihr fünf Kampfpanzer und fünf leichte Infanteristen zur Verteidigung. In der Zwischenzeit errichtet Ihr noch einen Außenposten, eine Werkstatt und zwei Pioniere.
Jetzt solltet Ihr noch auf die nächste Verstärkung warten und dann mit allen Einheiten angreifen. Mit den Pionieren nehmt Ihr die Schwere Waffenfabrik und die Raffinerie ein. Den Rest erledigen Eure Einheiten. Mit den Panzern sollten alle Infanteristen überrollt werden.

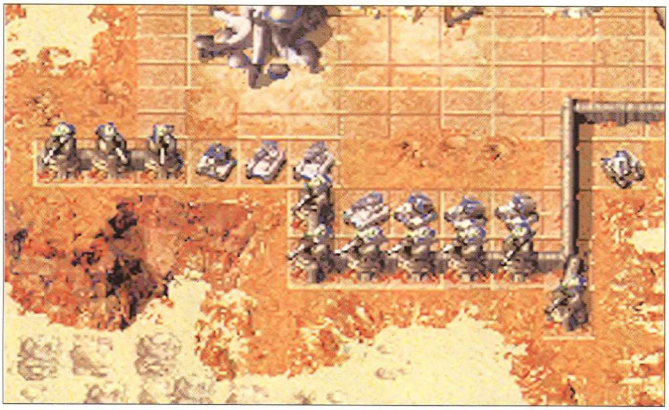
Mission 5:
Baut fünf Trikes und mindestens 15 Wüstentruppen. Mit dieser Mannschaft zieht Ihr in den oberen Teil der Karte. Direkt über Euch befindet sich der Schmugglerhafen, der eingenommen wird. Anschließend baut Ihr das Lager mit Werkstatt, Schwerewaffenfabrik und Außenposten aus. Es sollte noch eine Verteidigungsmauer aus mindestens fünf Türmen und drei Belagerungspanzern errichtet werden. Beim Raumhafen zieht Ihr weitere vier Türme hoch und plaziert drei Raketenpanzer dahinter. Nun erschafft Ihr eine gemischten Armee aus mindestens 30 Fahrzeugen. Mit diesem Heer solltet Ihr das Lager überrennen. Während der Attacke solltet Ihr zur Sicherheit bei dem Raumhafen



einige Einheiten nachbestellen. Diese Schwadron darf aber nicht gegen alle Türme des Gegners anrennen, sondern nur diejenigen beharken, die auf ihrer Marschroute liegen. Habt Ihr alles gesäubert, könnt Ihr mit einem Pionier die Kaserne einnehmen.

Mission 6 (Östliches Gebiet):
Errichtet zu Beginn eine mobile Verteidigung, mit der die ersten Angriffe abgewehrt werden sollten. In der Zwischenzeit baut Ihr eine Raffinerie, eine Kaserne und die beiden Waffenfabriken und plaziert unten eine Verteidigungsmauer aus fünf Türmen. Anschließend fabriziert Ihr den

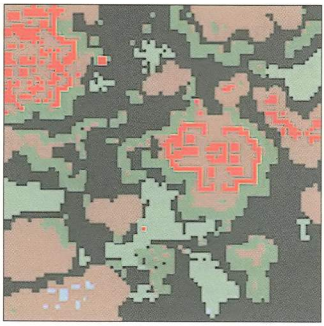




Die perfekte Abwehr für Mission 6

Rest der Gebäude und produziert 15 Wüstentruppen und zehn Trikes. Mit den Einheiten greift Ihr das Lager der Söldner (links) von der unteren Seite her an. Schaltet zuerst die Einheiten aus, dann den Strom und letztendlich die Türme.
Für den Angriff auf das Lager der Ordos sind 30 Wüstentruppen, 20 Leichte Infanteristen und je 10 Panzer jeder Art. Habt Ihr diese Killer-Armee zusammengestellt, attackiert Ihr das Lager von der linken Seite aus.

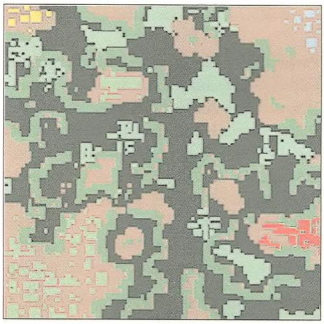
Mission 7:



Errichtet zuerst eine Verteidigung aus den preiswerteren Geschütztürmen, hinter denen Raketenpanzer plaziert werden sollten. Danach baut Ihr die Eingänge mit Mauern zu und rüstet das Lager weiter auf. Wenn kein Geldmangel mehr besteht, verkauft Ihr nach und nach Eure Geschütztürme und setzt dafür Raketentürme. Mit einem Trupp von 30 verschiedenen Einheiten zerstört Ihr schließlich von rechts nach links die beiden kleinen Lager.
Für das große Lager sind erst einmal nur fünf Quads, fünf Pioniere und eine gute Verteidigung vonnöten. Mit den Quads schießt Ihr am oberem Ende des Stützpunktes ein Loch in die Mauer, greift eine Einheit an und zieht die Quads zu Verteidigungszwecken zurück Alle Einheiten aus dem gegnerischen

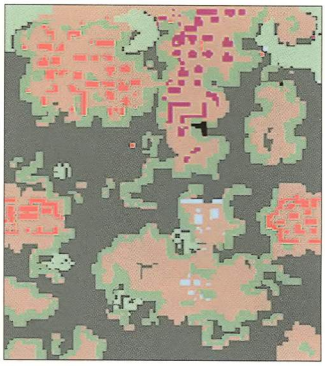
Lager werden Euch folgen und an Eurer guten Verteidigung scheitern. Durch das Loch gelangt Ihr mit den Pionieren nun in die feindliche Station und nehmt die Produktionsgebäude ein. Konstruiert in dieser Basis eine Kaserne und trainiert dort Pioniere, um die restlichen Gebäude einzunehmen. Als letztes zerstört Ihr die Türme.

Mission 8:
Mauert Euren Bauhof so schnell wie möglich zu. Ist dies erledigt, solltet Ihr schnell eine Reparaturstation bauen und anschließend eine starke Verteidigung. Nehmt als nächstes mit fünf Pionieren und einigen Einheiten das Schmugglercamp ein und attackiert danach das Sammellager der Ordos. Bereits fünf Schallpanzer und einige Fremen genügen, um es zu vernichten.



Jetzt erobert Ihr das Harkonnenlager von unten her und sichert es mit Türmen und Einheiten. Dadurch stehen Euch die Devestatoren sowie die Todeshand zur Verfügung. Den Bauhof in dem großem Ordosstützpunkt zerstört Ihr mit zehn Fremen und vernichtet anschließend die Produktionsgebäude mit der Todeshand und dem Luftangriff. Ist dies geschehen, lockt Ihr die Einheiten aus dem Lager und stürmt von unten her den Palast. Zuletzt schaltet Ihr noch den Strom aus und zerstört die Türme mit etwa 15 Einheiten.

Mission 9 (Östliches Gebiet):
Damit Euch genügend Geld für eine starke Verteidigung zur Verfügung steht, solltet Ihr nur die wichtigsten Gebäude bauen. Bei Eurem Bauhof sollte eine Reihe aus Raketentürmen stehen, wobei an der unteren Seite fünf Türme ausreichen. Anschließend werden alle anderen Gebäude errichtet.
Das Harkonnenlager rechts von Euch ist nur leicht bewacht. Ihr könnt es von unten her einnehmen oder gleich ganz zerstören.



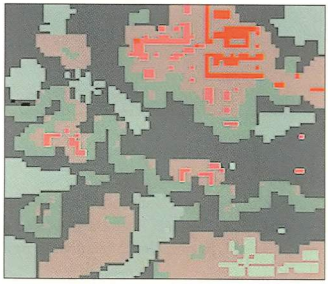
Nach dieser Aktion stürmt Ihr mit vielen Fremen und Wüstentruppen auf das linke Harkonnenlager los. Diesen Stützpunkt solltet Ihr auf jeden Fall zerstören, da er nutzlos ist. Durch die Öffnung oben rechts gelangt Ihr mit Fremen unbemerkt in die Basis des Imperators. Lenkt ihn ab, indem Ihr ein Gebäude zerstört und erobert dann den Bauhof und die Produktionsgebäude. Falls Ihr nicht alle Gebäude einnehmen könnt, zerstört Ihr sie mit den Ornithoptern. Sobald der Imperator nicht mehr nachbauen kann, attackiert Ihr ihn von unten, um seine Einheiten zu zerstören. Schaltet schließlich den Strom aus und zerstört den Rest.
Jetzt sind die Harkonnen wieder an der Reihe: Die kleine Brücke führt direkt zum Bauhof. Wenn die Produktionsgebäude beseitigt sind, greift Ihr die Türme mit Fremen an und vernichtet die restlichen Gebäude und Einheiten. Habt Ihr dies geschafft, ist die Atreides-Kampagne erfolgreich beendet.

Die Hinterlistigen Ordos

Mission 4:

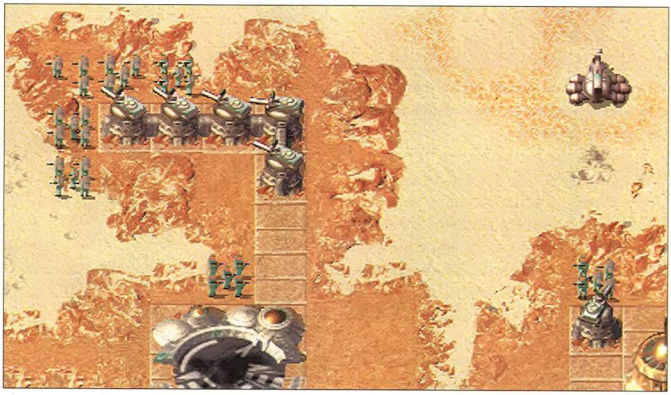


Ihr habt genügend Zeit und könnt alle Gebäude bauen. Die ersten Attacken übersteht Ihr mit zehn leichten Infanteristen und fünf Wüstentruppen. Geht dann mit zehn Kampfpanzern, zehn leichten Infanteristen und einem Pionier selbst zum Angriff über. Zerstört die beiden unteren Türme, um ins Lager zu kommen.



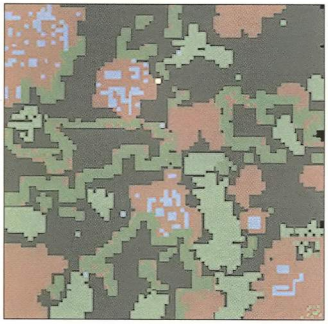
Schießt jetzt ein Loch in die Mauer und greift die Einheiten aus der Nähe an. Durch das Loch in der Mauer gelangt letztendlich der Pionier unentdeckt zum Außenposten und nimmt ihn ein.

Mission 5:
Greift mit all Euren Einheiten den Turm an und danach erst die gegnerischen Einheiten. Erobert anschließend die Gebäude.



So kann Euch nichts passieren

Baut nun eine Kaserne, einen zweiten Sammler, eine Raffinerie, einen Außenposten, 13 Silos und eine Verteidigungsmauer. Vor die Mauer plaziert Ihr leichte Infanteristen. Jetzt müßt Ihr nur noch die 15000 Spice-Einheiten sammeln, um diese Mission zu beenden.

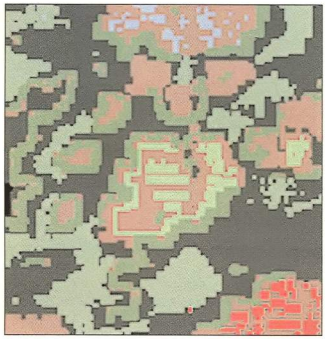


Mission 6 (Östliches Gebiet):
Trainiert zu Beginn leichte Infanteristen und Wüstentruppen. Mauert Eure Basis unten zu und errichtet zu den Geschütztürmen und



Falls Euer Raumhafen nicht dem Gegner zum Opfer fallen soll, dann müßt Ihr ihn so schützen

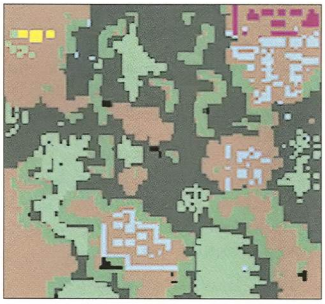
dem Raumhafen eine Verteidigungsmauer. Bestellt einen zweiten Sammler und einige Kampfpanzer zum Raumhafen. Sobald die Lieferung eintrifft, baut Ihr erst einmal das Lager aus, während Ihr in der Zwischenzeit weiter mit Einheiten beliefert werdet. Besitzt Ihr schließlich genügend Einheiten, greift Ihr die Harkonnen an.
Anschließend sind die Atreides an der Reihe. Da sie etwas stärker als die Harkonnen sind, werdet Ihr mehr Einheiten benötigen. Falls



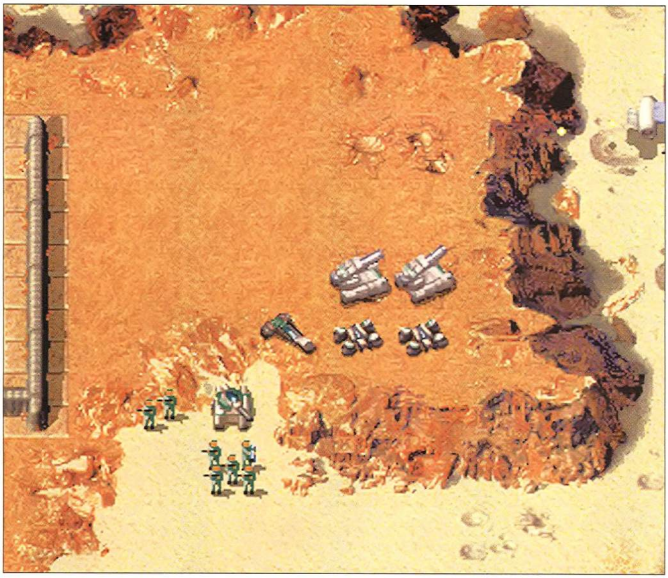
Euch der Kampf gegen die Sammler auf die Nerven geht, könnt Ihr einfach einen Deviator benutzen.

Mission 7:
Zu Beginn benötigt Ihr leichte Infanteristen und eine Verteidigung aus Raketentürmen. Die Verteidigung solltet Ihr nach unten bauen, da Ihr oben durch die Söldner geschützt seid. Steht die Abwehr, werden alle Gebäude errichtet.
Nach einem Angriff der Söldner wird die untere Basis der Atreides gestürmt. Anschließend attackiert Ihr mit sieben Wüstentruppen, sieben leichten Infanteristen und vier Pionieren das Sammlerlager. Die wichtigen Gebäude des Imperator werden eingenommen und verkauft. Dann baut Ihr ein großes Heer auf und geht gemeinsam mit den Söldnern zum Angriff über. So sollten sich Eure Verluste in Grenzen halten.

Mission 8:



Postiert Eure Einheiten auf dem Berg neben Eurem Stützpunkt, denn so könnt Ihr den Infanteristen-Ansturm ohne Schaden überstehen. Danach baut Ihr Euren Stützpunkt aus. Errichtet rechts und unten eine Verteidigung, da Ihr oben von den Söldnern geschützt werdet. Stellt zudem Wüstentruppen vor die Abwehr, um feindliche Panzer eliminieren zu können. Sobald Ihr ausreichend Geld zur Verfügung habt, ist es emp-

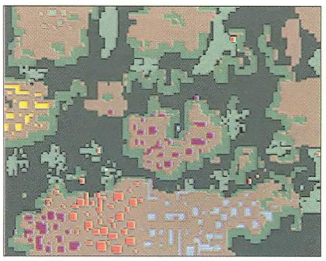


Postiert so Eure Einheiten, um den Ansturm der Infanteristen zu zerschlagen



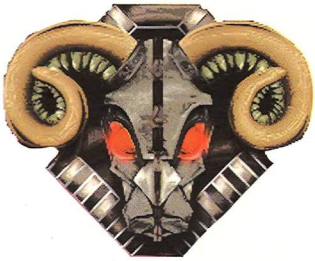
fehlenswert, die Söldner durch zwei Raketentürme abzuschirmen.
Ist Eure Abwehr fertig, solltet Ihr zuerst alle Bauhöfe der Gegner mit Saboteuren zerstören. Es folgen die Produktionsgebäude und Raketentürme.
Habt Ihr schließlich eine große Armee aufgestellt, werden zuerst die restlichen feindlichen Einheiten und abschließend die Gebäude vernichtet. Die Söldner werden Euch dabei sehr gute Dienste leisten.

Mission 9 (Östliches Gebiet):
Errichtet unten eine Abwehr, nach rechts verteidigen Euch die Starteinheiten. Sobald die Verteidigung nach unten steht, wird sie nach rechts ausgebaut und die Basis im Anschluß daran mit den restlichen Gebäuden ausgerüstet. Saboteure sind nun überlebenswichtig, da Ihr mit ihnen – neben anderen Einheiten – das Angriffslager des Königs zerstören könnt.
Als nächstes werden die Harkonnen sabotiert. Gegen diesen Feind empfiehlt es sich, gemeinsam mit den Söldnern loszuziehen, wobei Ihr bei der Schlacht Belagerungspanzer und Deviatoren einsetzen solltet. Die in der gegnerischen Basis gelegenen Gebäude des Imperators werden gleich mitzerstört. Als letztes kümmert Ihr Euch um die Atreides. Dabei solltet Ihr in etwa die selbe Taktik wie gegen die Harkonnen anwenden, statt der Belagerungspanzer jedoch Raketenpanzer mit in den Kampf nehmen. Wurde alles ausgelöscht, habt Ihr auch die Ordos-Kampagne erfolgreich abgeschlossen.



Die bösartigen Harkonnen

Mission 4:



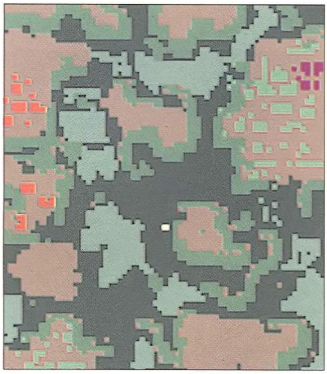
Die Abwehr solltet Ihr aus Kampfpanzern, die Ihr über ihrem Lager postieren, aufbauen. Von unten ist Eure Basis nur für Fußtruppen zugänglich. Dort errichtet Ihr eine Mauer. Über Eurem Stützpunkt solltet Ihr gegen die Bodentruppen auch Infanteristen aufstellen.

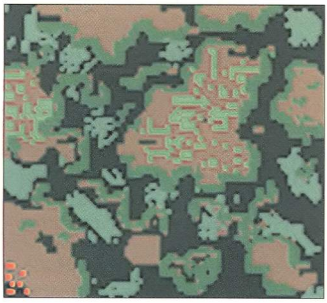


Der obere Sietch kann mit drei Kampfpanzern zum Einsturz gebracht werden. Ihr solltet die Fremen mit den Vehikeln einfach überfahren. Attackiert nun das Lager von unten mit 15 Kampfpanzern. Zerstört zuerst die Türme, dann die Einheiten sowie die Produktionsgebäude und zuletzt den zweiten Sietch.

Mission 5:
Errichtet zu Beginn an beiden Stützpunkten Kasernen und dann eine starke Verteidigung. Sobald die Verteidigung steht, baut Ihr oberen Eure Basis aus.
Mit fünf Kampfpanzern, zehn Wüstentruppen und zehn leichten Infanteristen greift Ihr sodann das untere Ordoslager an. Habt Ihr den Sieg davongetragen, attackiert Ihr schließlich mit 15 Kampfpanzern, 15 Wüstentruppen, zehn leichten Infanteristen und einigen Pionieren die große Basis der Ordos.

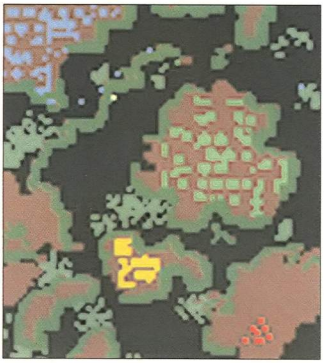
Mission 6 (Westliches Gebiet):
Eine sehr starke Verteidigung und rasches Aufbauen sind in dieser Mission das Allerwichtigste. Ihr solltet sehr schnell einen zweiten Sammler und Carryalls besitzen. Erobert und sichert dann das Lager der Schmuggler.
Da Ihr nur den Raumhafen zerstören müßt, solltet Ihr eine Riesenarmee zusammenstellen und damit angreifen. Der Raumhafen befindet sich im großen Ordosstützpunkt. Es ist empfehlenswert, fünf Pioniere mitzunehmen, da Ihr Euch mit ihnen durch das Kampfgetüm-

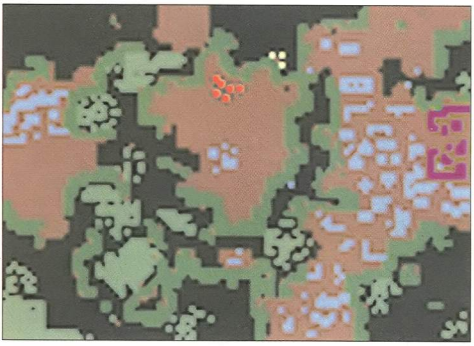




mel zum Raumhafen wühlen könnt und Ihr Euch damit das Zerstören spart.

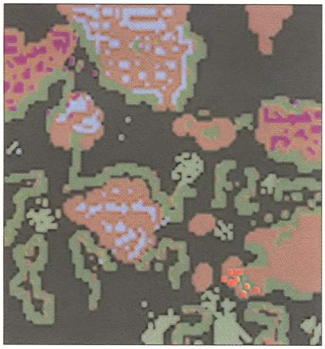
Mission 7:
Zieht schnell nach unten und nehmt den Bauhof ein. Baut danach so schnell wie möglich eine Verteidigung, die aus mindestens 20 Türmen bestehen sollte. Attackiert als nächstes die linke Ordosbasis mit etwa zehn Devestatoren. Nehmt die Schwere Waffenfabrik und die Raffinerie ein.
Wenn Ihr das riesige Lager angreifen wollt, benötigt Ihr 30 Devestatoren. Attackiert in zwei Gruppen von unten her und zerstört den Bauhof. Mit einer der Gruppen beharkt Ihr des weiteren die Einheiten und mit der anderen die Türme. Falls diese Armee nicht ausreicht, baut ein gemischtes Heer, bestehend aus allen Truppentypen.



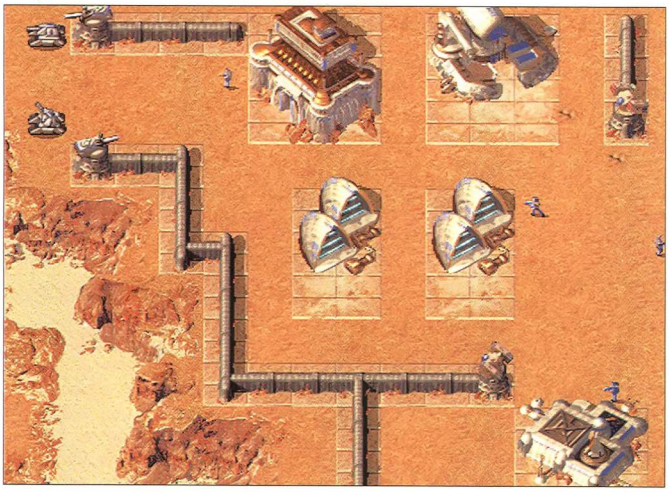


Mission 8:
Oben solltet Ihr eine starke Verteidigung aus Raketentürmen errichten. Auf der linken Seite der Basis reichen fünf Raketentürme aus. Zudem sollte Euer Bauhof eingemauert sein, da die Ordos ihre Saboteure aussenden werden. Nach einem Angriff der Söldner schickt Ihr 15 Wüstentruppen, zehn leichte Infanteristen und einige Belagerungspanzer zu ihrem Stützpunkt. Vernichtet die Einheiten und erobert lediglich die Waffenfabrik. Ab jetzt werden die Söldner auf Eurer Seite kämpfen. Über den Windfallen der Söldner errichtet Ihr nun zusätzlich Raketentürme.
Falls die Söldner die Ordos von links her angreifen, beharkt Ihr mit fünf Wüstentruppen den Geschützturm an der unteren Seite. Mit einem Pionier schlüpft Ihr durch das Loch und nehmt den Bauhof ein. Jetzt werden die Türme mit Wüstentruppen zerstört. Mit etwa 20 Devestatoren gebt Ihr den Ordos den Rest. Die Söldner werden Euch weiterhin gute Dienste leisten, wobei Ihr die Arteides in Ruhe lassen solltet, da sie sich nach einiger Zeit neutral verhalten.

Mission 9 (Nördliches Gebiet):
Über Eurem Lager solltet Ihr zwei Reihen aus Raketentürmen hochziehen. Damit Ihr das finanzieren könnt, müßt Ihr eine Raffinerie bauen, sie anschließend verkaufen und wieder eine neue zu bauen. So besitzt Ihr erst einmal zwei Sammler. Zur linken Seite hin reichen vier Raketentürme aus. Hinter beide Mauern solltet Ihr Belagerungspanzer plazieren, um die Infanteristen auszuschalten. Nun werden alle Gebäude vernichtet. Das kleine Lager des Königs über Euch wird mit zehn Devestatoren und einigen Wüstentruppen zerstört. Für den Atreides-Stützpunkt sind schon 20 Devestatoren und etwa 20 andere Panzer vonnöten. Die ganz kleine Basis überrennt Ihr einfach mit fünf Devestatoren.
Der Rest ist eine Frage der Zeit. Greift mit einem riesigen Heer von Devestatoren



und anderen Einheiten zuerst die Arteides und dann den Imperator an. Sobald alles dem Erdboden gleichgemacht wurde, habt Ihr Dune 2000 beendet. Herzlichen Glückwunsch!



Der Bauhof der Atreides ist sehr stark gesichert

Vangers

Finde den Weg zur Erde, Vanger!

Eines der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Jahre ist I-Magics Vangers. Die Meinungen dazu gehen stark auseinander – entweder man haßt es oder man liebt es. Auf jeden Fall ist es verwirrend. Ausgehend von der Herstellerseite www.vangers.com wollen wir Euch mit Einstiegstips zu diesem Phantasie-Actiongame versorgen, die Euch den Start erleichtern und die ersten drei von neun Planeten zugänglich machen sollen.

Allgemeine Hinweise

Beachtet unbedingt die Demo-Animationen. Sie verraten Euch einiges über das Leben eines Vangers.

In jeder Welt könnt Ihr mehr tun als nur herumzufahren. Es gibt immer wieder kleine Geheimnisse zu entdecken, die Euch Vorteile verschaffen und das Geheimnis hinter allem enträtseln helfen.

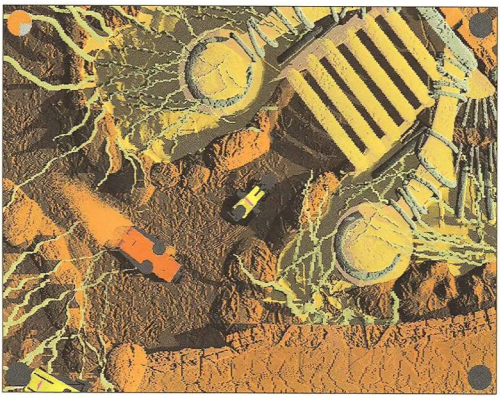
Übersetzt nicht die seltsamen Wörter und Redewendungen. Neu auftauchende Begriffe und deren Verwendung sind oft wichtige Fingerzeige. Fragt also, so oft Ihr die Gelegenheit dazu habt.

Vorsicht beim Verkauf Eures Mechos. Benutzt die Autoload Funktion, um Euer gesamtes Equipment und auch die Ladung in das neue Fahrzeug zu übertragen. Vergeßt Ihr das Umladen, ist es für immer verloren.

Waffen

Wenn Ihr über ein Speetle System verfügt, solltet Ihr unbedingt Okorok Munition verwenden. Sie sucht ihre Ziele selbst. Beschafft Euch ein Ghorb Getriebe und einen Vector. Der Vector erleichtert das Zielen auf andere Mechos, und der Ghorb ermöglicht das Schießen in alle Richtungen.

Das Maschinengewehr (macHotinegun) ist am besten dazu geeignet, um Stinkhorngewächse aus dem Weg zu räumen.



Fostral

Ihr beginnt auf einem Stützpunkt namens Podish auf dem Planeten Fostral. Nachdem Ihr Euch mit dem Stationsvorsteher Leepky unterhalten habt ist es Zeit, das Abenteuer zu suchen. Aber Vorsicht: Wichtige Dinge erzählen die Vorsteher manchmal nur einmal, also lohnt es sich, aufzupassen. Dabei hält dieser Planet besondere Überraschungen bereit:

Sobald Ihr einen Crotrig gefunden habt, könnt Ihr Euch einen direkten Tunnel von einem Stützpunkt zum nächsten graben.

Die Larven erscheinen auf Eurer Radarkarte als farbige Vierecke.

Gefundene Artefakte können eine große Hilfe sein. manche davon fügen Euch allerdings auch Nebenwirkungen oder



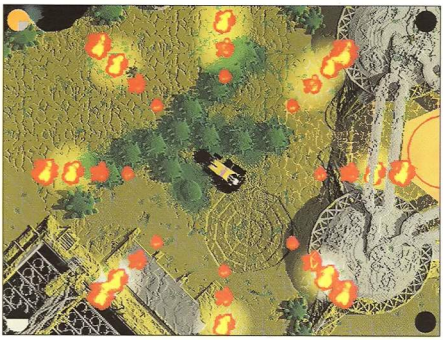
Schaden zu. Verfügt Ihr z.B. über den Mech Messiah, seid Ihr nicht in der Lage, einen Stützpunkt zu betreten.

Selbst wenn Ihr Euch in der Kette der Welten vorangearbeitet habt, lohnt sich ein gelegentlicher Besuch des Startplaneten Fostral. Die dortigen Verstecke enthalten dann oft neue wertvolle Güter und ein paar Beebs sind schnell gesammelt.

Legt Euch nicht zu früh auf einen Mecho fest. Probiert möglichst viele verschiedene Typen, Waffen und Ausrüstungen aus, um die für Euch optimale Zusammenstellung zu finden. Jedes Bauteil hat bestimmte Stärken und Schwächen, das kann sich in manchen Situationen besonders auswirken.

Ein guter Mecho für den Einstieg ist der Oxidize Monk.

Jeder Stützpunkt hält einige Aufgaben bereit. Um den Planeten verlassen zu können, müßt Ihr zu jedem Stützpunkt mindestens eine Aufgabe erfüllt haben.

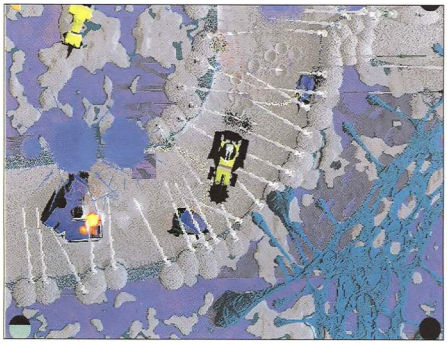


Vergeßt nicht, Eure Waren zwischen den Stützpunkten zu handeln. Der Handel ist die profitabelste Einnahmequelle, da sich so ziemlich alles zu Geld machen läßt. Die Preise schwanken je nach Ort sehr stark.
Versucht, die gesamte Welt zu erforschen. Zieht Euch aus Kämpfen rechtzeitig zurück, um den Mecho noch reparieren zu können. Übertreibt es nicht mit dem Sammeln der Beebs, sondern kehrt immer wieder in den nächsten Stützpunkt zurück, um den Mecho aufzurüsten oder gegen einen besseren auszutauschen.
Wenn Ihr unter Wasser fahrt, müßt Ihr regelmäßig auftauchen, um Luft zu holen. Die Sprungtaste ist auch hier eine wertvolle Hilfe.
Wenn Ihr anderen Mechos folgt, könnt Ihr bequem gut befahrbare Wege herausfinden.
Fostral schließt sich übrigens im Kreis, wenn ihr immer nach rechts (Osten) fahrt, kommt Ihr irgendwann zu Eurem Startpunkt zurück.
Beachtet den Kompaß und lernt, mit ihm umzugehen. Später werdet Ihr ihn noch dringend brauchen.
Wenn Euch ein Platz seltsam vorkommt, versucht, ihn zu öffnen. Es könnte ein Versteck sein. Falls Ihr es leer vorfindet, kommt ein andermal wieder. Hier regiert das Glück, und das wiederum ist ganz von Eurem Ansehen unter den anderen Vangers abhängig.
Die Rennen öffnen Euch den Weg zu den Geheimnissen von Fostral.
...und vergeßt nicht, zwischendrin abzuspeichern. Der Tod kommt plötzlich.

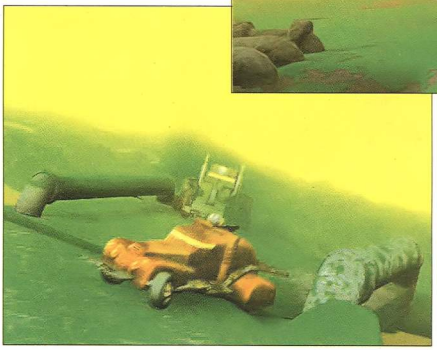
Glorx

Die zweite Welt, Glorx, ist bereits sehr viel gefährlicher als das gute alte Fostral. Auch die Stationsvorsteher sind überheblich und autoritär und bestrafen jedes Abweichen von ihren Regeln. Also lernt sie!

Zunächst müßt Ihr einen Rubbox besitzen. Wenn Ihr keinen habt oder ihn verliert, nimmt Euch der nächste Vorsteher den Mecho und alle Waren weg und gibt Euch dafür den Rubbox und einen kleinen Mecho, den Raffa.
Eine Ausnahme bildet der alte Oboorez von Ogorod. Wenn Ihr bei ihm aufpaßt, vermeidet Ihr die schmerzhafte ruBeecarion.
Geer'Ah von Lampasso ist launisch und unberechenbar.



Besucht ihn nicht zu oft und niemals mit einem Shrub.
Nur wenn Ihr die Regeln wißt, könnt Ihr Glorx verlassen.
Um Euren Mecho hier zu verbessern, könnt ihr auf preisgünstige Kernoboos und Pipetkas zurückgreifen.
Auch hier gibt es eine Menge Verstecke. Dreht jeden Stein auf Glorx um.



Zusatzgeräte sind besonders nützlich. Fliegt grabt oder schwimmt, um schneller Entfernungen zu überbrücken.
Wenn Ihr einen Raffa fahrt, stellt die Option Auto-Run ab. Er ist schnell genug. Der Motok ist übrigens der stabilste Raffa. Haltet den Raffa von Strudeln fern. Er kann sich kaum daraus befreien.
Die Beeboorat Larven sind hier orange.

Necross

Der dritte Planet, Necross, hat wiederum seine Eigenheiten. Betretet nicht gleich den ersten Stützpunkt, den Ihr seht. Besucht die B-Zone ein paarmal, bevor Ihr Zeepa aufsucht, das wird Euch vor Strafe schützen.
Wenn Ihr im Schlamm steckenbleibt, rollt den Mecho hin und her, bis er loskommt.
Feuert auf die Stinkhorns nur aus der Entfernung. Sie sind hier gefährlicher als sonst. Wenn Ihr trockene Reifen bewahren wollt, benutzt die Brückenwege, aber achtet auf plötzlich auftauchende Löcher. Dort könnt Ihr auch von Schwärmen angegriffen werden. Rechtsklickt Poponkas, um die Geschichte von Xeexen zu erfahren.
Um Bozeena zu erhalten, müßt Ihr 80 Einheiten Cirt liefern oder 10 Aufgaben auf Necross lösen.



Die Necross Larven sind blau.
Wir hoffen, daß Euch diese Tips auf die Sprünge helfen und den Spielspaß an diesem abgefahrenen Genremix-Spiel erhöhen. Für weitere Hinweise, auch zu den folgenden Planeten solltet Ihr gelegentlich auf der *www.vangers.com* vorbeischauen.

Cheat-Fundgrube von A bis B

Age Of Empires: Rise Of Rome

Folgende Codes können im Chat-Fenster eingegeben werden:

king arthur – verwandelt die Vögel in Drachen
pow big mamma – verschafft Euch die Einheit BabyPrez (ein Baby auf einem Fahrrad)



convert this! – verschafft Euch eine neue Priester-Einheit („Saint Francis")
stormbilly – verschafft Euch einen futuristischen Roboter („Zug 209")

Colin McRae Rally

Im Name-Edit-Screen von Codemasters famosen Racing-Game könnt Ihr folgende Cheats eintippen:

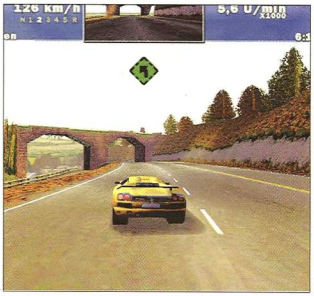
TROLLEY – schaltet Vierradantrieb an/aus
FORKLIFT – schaltet Heckantrieb an/aus
HELIUMNICK – Euer Beifahrer spricht wie Mickey Mouse
MOREOOMPH – schaltet Turbo-Modus an/aus
BLANCMANGE – schaltet Gummiauto-Modus an/aus
BACKSEAT – Euer Beifahrer ist Nicky Grist
PEASOUPER – schaltet exzessiven Nebel an/aus
OPENROADS – alle Strecken sind verfügbar
SHOEBOXES – alle Fahrzeuge sind anwählbar

Need For Speed 3

Gebt folgende Cheats in irgendeinem Spiel-Menü ein:

rushhour – auf den Straßen herrscht dichter Verkehr
empire – Ihr könnt die Empire City-Strecke fahren
elninor – Ihr erhaltet das El Nino-Vehikel als fahrbaren Untersatz
merc – Ihr braust in einem Mercedes CLK GTR durch die Gegend
gofast – Hochgeschwindigkeit im Single-Race-Modus
allcars – Euch stehen alle Autos zur Verfügung
Ihr müßt die unten aufgeführten Codes eintippen und dann auf RACE klicken, um mit dem jeweiligen Auto die Straßen unsicher machen zu können:

go01 – Miata
go02 – Toyota Landcruiser
go03 – Lastwagen
go04 – BMW der 5er-Serie
go05 – 71er Plymouth Cuda
go06 – Ford Pickup mit Camping-Aufsatz
go07 – Cherokee Jeep
go08 – Ford Fullsize Van
go09 – 64er/65er Mustang
go10 – ca. 66er Chevy Pickup
go11 – Range Rover
go12 – Schulbus
go13 – Taxi



go14 – Chevy Van
go15 – Volvo Mini-Van
go16 – Sedan
go17 – Crown Victoria Polizeifahrzeug
go18 – Mitsubishi Eclipse Polizeifahrzeug
go19 – Grand Am Polizeifahrzeug
go20 – Range Rover Polizei- bzw. Rangerfahrzeug

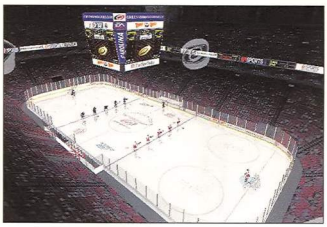


Ihr Groß-händler für Spiele + Zubehör

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



NHL '99

Damit die sportlichen Auseinandersetzungen auf dem Eis noch mehr Spaß machen, können auch einfach während eines Spiels verschiedene Codes aktiviert werden.

MANTIS – die Spieler bekommen verlängerte Gliedmaßen
NHLKIDS – die Spieler werden so groß wie Kinder
HOMEGOAL – die Heimmannschaft bekommt einen Treffer zugesprochen
AWAYGOAL – die Gastmannschaft bekommt einen Treffer zugesprochen
PENALTY – versucht eine Strafe
INJURY – verursacht eine Verletzung
ZAMBO –
VICTORY – Feuerwerk
FLASH – Blitzlichtgewitter auf den Tribünen
SPOTS – schaltet die Spotlights vor dem Spiel an
CHECK – jeder Spieler, der mit einem Kontrahenten in Berührung kommt, wirft diesen mit einem Bodycheck aufs Eis
GRAB – statt eines Bodychecks wird der Stock eines Gegenspielers festgehalten

Rage Of Mages

Über CDV gelangte Monoliths interessanter Mix aus RPG und Strategie auch nach Deutschland. Hiermit liefern wir ein paar nützliche Cheats zu diesem fabelhaften Produkt.
#Chicken – aktiviert den Cheat-Modus
#modify self +god – God-Modus; auch #modify army +god



#create gold – verschafft Euch Gold
#killall – vernichtet alle feindlichen Einheiten
#pickup all – nimmt alle Säckchen auf
#show map – zeigt Euch die gesamte Karte an
#hide map – verbirgt die Karte
#event x – zeigt Gespräche der Einheiten im gegenwärtigen Level an. X steht für eine beliebige Zahl.
#victory – Ihr beendet siegreich die gegenwärtige Runde

Shogo: Mobile Armor Division

Wie für ein Produkt dieses Genres üblich, wurde Monoliths Fusion aus Mech- und herkömmlichen Ego-Shooter natürlich mit ein paar Cheatcodes gesegnet. Drückt während des Spiels „T" und tippt dann einfach den gewünschten Cheat ein.

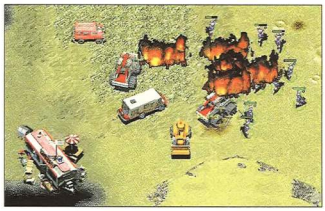




MPGOD – God-Modus
MPKFA – volle Lebensenergie, Rüstung, Munition etc.
MPHEALTH – frischt die Lebensenergie komplett auf
MPPOS – Eure gegenwärtige Position wird angezeigt
MPLIGHTSCAPE – schaltet den Lichtschein ein bzw. aus
MPCAMERA – Kameraposition einstellen
MPAMMO – maximaler Vorrat an Munition
MPARMOR – maximale Panzerung
MPCLIP – schaltet das Clipping ein bzw. aus

Tribal Rage

Auch Empires Echtzeitstrategical hat einige Cheats zu bieten. Um diese Schummeleien zu aktivieren, müßt Ihr SHIFT und STRG und einen der nachfolgenden Buchstaben drücken:



V – Sieg
R – deckt die Karte auf
Z – Ihr bekommt 1000 Credits

War Games

Die Cheats können im Single-Player-Modus eingegeben werden, nachdem Ihr „T" oder die F1 bis F4-Taste gedrückt habt.

unclejohn – Unverwundbarkeit
eyeofgod – ermöglicht eine weitere Zoomstufe
shaft – Eure Feuerkraft wird erhöht
shank – reduziert die Feuerkraft des Gegners
chaching – Ihr bekommt 10.000 Geldeinheiten
gimmiegimmie – Ihr könnt alles bauen
donkeys – statt Raketen werden jetzt Jeeps (!) abgefeuert
saladtossed – freie Levelauswahl
morningafter – Fog Of War wird ausgeschaltet
hermes – beschleunigt den Bau Eurer Einheiten
mrmuscle – erhöht Eure Panzerung
bigsofty – schwächt die Panzerung des Gegners
coffee – erhöht Eure Geschwindigkeit
beer – verringert die Geschwindigkeit des Gegners
twobyfour X – Einheiten werden gebaut. Anstatt dem „X" muß der Name der Einheit eingegeben werden.




BELIEVE
4YOU
ALL YOU NEED
The Original
4YOU®
ALL YOU NEED

VOLLTREFFER

Railroad

Professionelle

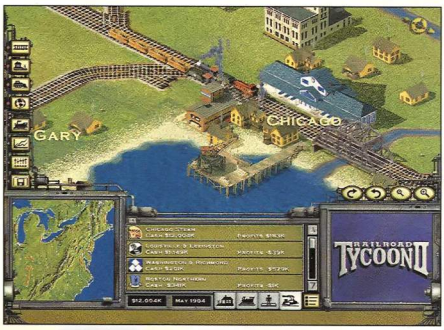
Schon das Original aus der Feder Sid Meiers ist ein All-Time-Classic. Der neue Pop-Top-Tycoon hat das Zeug, es abzulösen.



Auch der Großraum London floriert und gedeiht. Oben in der Mitte steht der Hauptbahnhof, direkt inmitten einiger Häuschen und Industrien



Noch ist Chicago ohne Anschluß an den Rest der Welt...



...aber schon bald ist die Stadt mit der ganzen Nation verbunden

All on Board! Dieser Ruf ist jedem Wirtschaftsstrategen aus dem ersten großen Spiel dieser Art wohl bekannt. Railroad Tycoon war ein früher Geniestreich, der ein ganzes Genre hervorbrachte. Trotz des Erfolges dauerte es lange, bis ein Nachfolger in Sicht war. Das junge Programmiererteam PopTop, zuvor an Heroes of Might and Magic und anderen Projekten beteiligt, begann aus Liebe zum Eisenbahnspielen im allgemeinen und dem Microproseklassiker im Besonderen, ein eigenes Zug-und-Schaffnerspiel unter dem Namen Iron Horse zu entwickeln. Durch die Übernahme des Traditionsnamens Railroad Tycoon wird die großartige Umsetzung des bewährten Spielprinzips in aktuellem Gewand noch mehr Freunde finden. Tatsächlich wurden viele Elemente übernommen, andere dagegen verändert. Entspechend dem Zeitgeschmack gibt es nun nicht nur freie Spiele, die den erfolgreichen Aufbau einer eigenen Eisenbahngesellschaft zum Inhalt haben, sondern darüber hinaus auch die Möglichkeit, in einer Kampagne mit klar umrissenen Missionszielen die Welt der Dampfrösser zu erkunden. Anhand historischer Beispiele dürfen wir den Aufbau der Schienenwege und die damit verbundenen wirtschaftlichen Veränderungen nacherleben. 15 Level mit wählbaren Schwierigkeitsgraden und kleinen optionalen Erleichterungen schaffen die solide Grundlage für ein virtuelles Leben als erfolgreicher Eisenbahnbaron. Die 15 Einzelszenarien haben allesamt eine historische Grundlage.

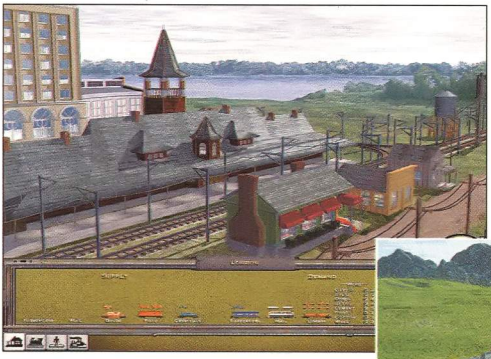


Die Zeitung liefert wichtige Zusatzinformationen

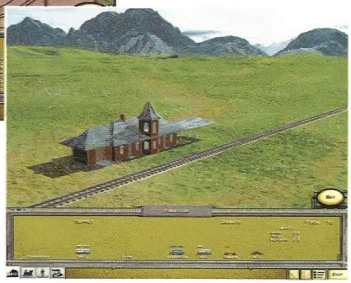


Tycoon 2

Eisenbahnromantik



Der Bahnhofsbildschirm zeigt die erworbenen Gebäude und die umliegende Landschaft...

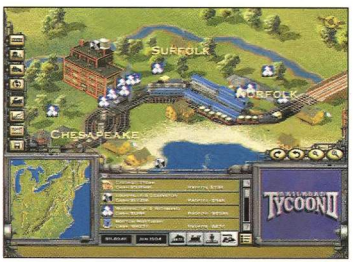


...hier zum Beispiel in den Rocky Mountains



Zu jedem Bahnhof ist eine detaillierte Frachtliste abrufbar

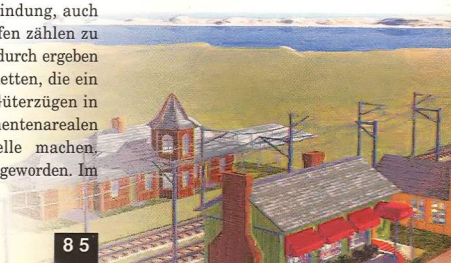
Nicht nur auf den bekannten „alten Kontinenten" Europa und Amerika, sondern auch in exotischen Regionen wie China, Japan, Australien und Afrika dürfen Schwellen und Schienen ausgelegt werden. In einer erweiterten Zeitspanne von 1830 bis 2000 sind Aufgaben zu lösen, die von der Transkontinentalverbindung in Nordamerika über eine Kapstadt-Kairo-Bahn im kolonialen Afrika oder den Wiederaufbau Chinas nach dem zweiten Weltkrieg bis zur Öffnung des Zoom: Mitunter könnt ihr vor den Häusern Wäsche auf den Leinen flattern sehen. Insgesamt 51 verschiedene Loks, von Dampf- über Elektrik- zu Dieselmaschinen, werden Eure Züge schleppen. In den Zukunftsszenarien kann auch eine Magnetschwebebahn ihre Kreise ziehen. Innerhalb dieser reichlichen Auswahl werdet Ihr das passende Modell für Güter- und Schnellzüge oder steile Bergstrecken finden. Auch die Palette der transportierbaren Güter wurde erweitert. Nicht nur Passagiere und Post, Kohle und Kaffee warten am Bahnsteig ungeduldig auf die nächste Verbindung, auch Uran, Müll, Bauxit oder Autoreifen zählen zu den insgesamt 34 Gütertypen. Dadurch ergeben sich noch komplexere Transportketten, die ein fein ausgewogenes System von Güterzügen in Rohstoff-, Industrie- und Konsumentenarealen zu einer sprudelnden Geldquelle machen. Die Zugsteuerung ist detaillierter geworden. Im Ostblocks 1990 und dem damit verbundenen Bedarf nach Transportwegen reichen. Die verwendete Grafikengine ist für die junge Firma ein echter Grund, stolz zu sein. In fünf Zoomstufen können wir die liebevoll nachgebildeten Landschaften, Städte und Industrieanlagen betrachten. So geht die Übersicht nie verloren, zumal sich verschiedenste Zusatzinformationen wie Streckengefälle oder zum Transport bereitstehende Gütermengen einblenden lassen. Betrachtet einmal ein Städtchen im nahesten

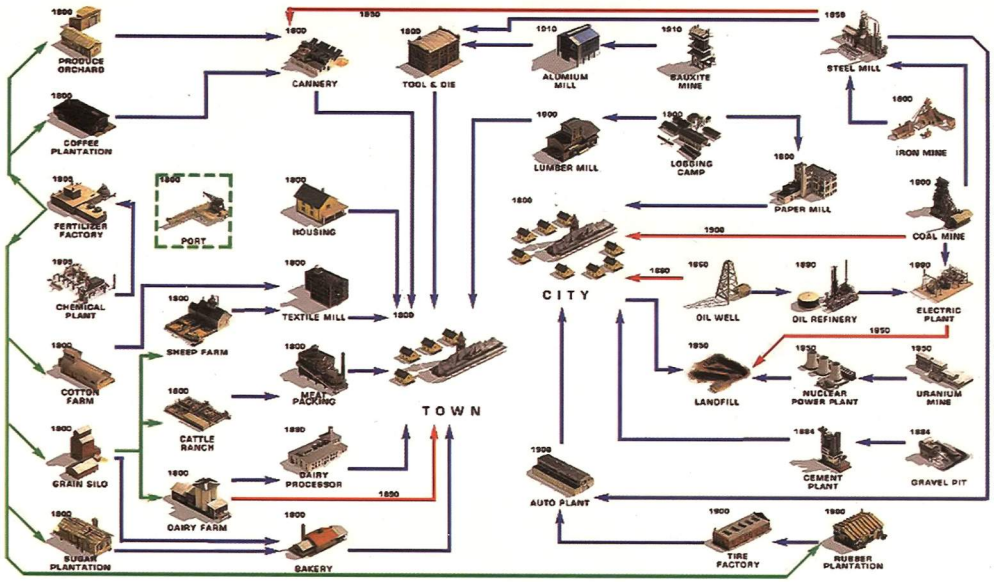


Zu dichter Verkehr führt zu Stauungen

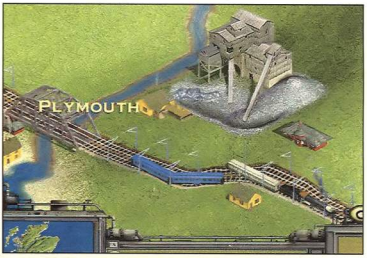


Mangelnde Wartung endet in einem Totalausfall. Vorsicht!

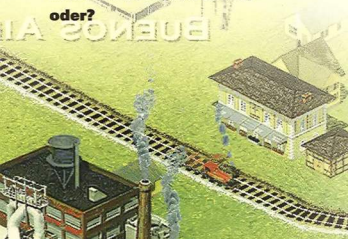




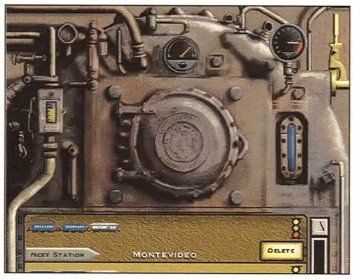
Das Geflecht von Transportbedarf, Produzenten und Konsumenten im Wandel der Zeit. Letztendlich landet alles beim Endverbraucher, der weiter nach besseren Waren verlangt.



Plymouth ist berühmt für seine Kalksteinindustrie, oder?



Bildschirm jedes einzelnen Zuges könnt Ihr seinen momentanen Zustand plastisch dargestellt sehen. Wieviel Öl, Sand und Wasser er mitführt, ist an authentisch wirkenden Füllanzeigen zu ersehen. Hier könnt Ihr auch seine Betriebsgeschwindigkeit einstellen: Langsamer heißt sicherer, bringt aber weniger Umsatz. Hohe Geschwindigkeiten dagegen machen die schnelle Mark, verschleißen die Maschine aber rapide und führen zu vermehrten Ausfällen. Beim Neukauf einer Lok dürft Ihr sogar das Gewicht ihrer Waggons verändern. Größere Waggons erzielen höhere Gewinne, machen aber den Zug langsamer. Die – damals wie heute bestehenden – politischen Grenzen und Verhältnisse führen ebenfalls zu Komplikationen. Gerade im zerstrittenen Europa des 19. Jahrhunderts sind die Weg- und Durchfahrtsrechte ungleich verteilt und müssen mitunter erst erworben werden. Aber nicht alle Features wurden bis ins Unendliche erweitert, manches wurde auch sinnvoll zurechtgestutzt. Der Tunnelbau ist völlig entfallen, so daß die Streckenplanung im Gebirge nun noch kniffliger ist. Signale entlang der Strecken müssen ebenfalls nicht mehr gebaut werden. Das wird altgediente Stellwerksprofis etwas enttäuschen. Statt dessen gelten die Prioritäten der verschiedenen Zugklassen – Schnellzüge fahren weiter, während die Getreide- oder Baumwolltransporte solange wartend stehenbleiben. Auch der „Preiskrieg" des Originals, mit dem man den Bahnhof eines Konkurrenten „angreifen" konnte, hat sein Gesicht gewandelt. Nun ist es möglich, Strecken und Bahnhöfe anderer Gesellschaften wie selbstverständlich mitzubenutzen – gegen Bares, versteht sich. Da auch die Züge auf firmeneigenen Gleisen immer Vorfahrt haben, lohnt sich eine Nutzung konkurrierender Anlagen nur in ganz bestimmten Fällen – und wird umgekehrt zu einer hübschen

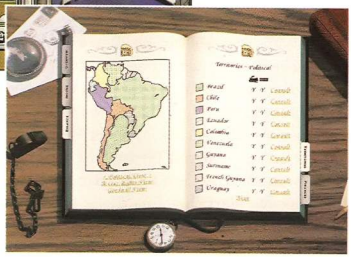


Das Zugmenü wurde erweitert. Wieviel Wasser hat er noch?



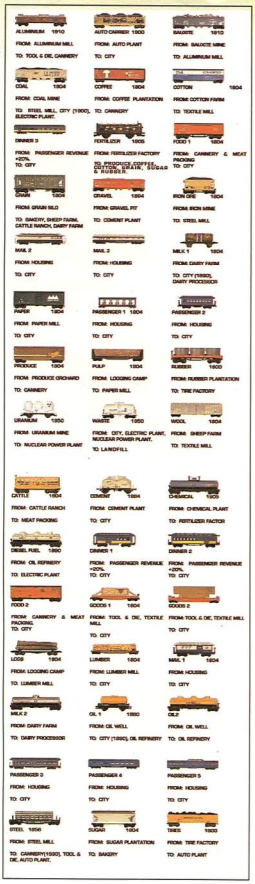
Stuttgart verfügt hier über eine beachtliche Autoindustrie und ein Kernkraftwerk. Muß wohl in den Siebzigern sein.

Nebeneinnahme. Aber der Gleisbetrieb ist nur eine Interessenssphäre des gewieften Schienenmoguls. Erst erfolgreiche Aktiengeschäfte machen aus dem persönlichen Kapital ein märchenhaftes Vermögen. Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe kann die halsabschneiderische Vorgehensweise mancher berüchtigter Kapitalhaie eine ansonst blühende Eisenbahngesellschaft in den Ruin – oder aus den Händen des Gründers – reißen. Damit der unerfahrene Jungtycoon nicht über die Stränge schlägt, greift das Direktorium der Company schon einmal ein, verhindert unüberlegte Käufe oder rasante Verschuldung mit seinem Veto und ändert eigenmächtig die Dividende, um einem möglichen finanziellen Desaster vorzubeugen. Als dritter Wirtschaftsraum ist die Industrie dazugekommen. Im „alten" Railroad Tycoon hatten wir die Möglichkeit, Industriebetriebe zu bauen, um neue Abnahmemärkte zu schaffen. Jetzt können wir nur noch bestehende Betriebe übernehmen, am besten, wenn diese durch hohes Transportaufkommen eine gute Profitabilität besitzen. Habt Ihr beispielsweise zwei Getreidesilos mit



Politische Grenzen spielen nun eine tragende Rolle

einer Bäckerei verbunden, dann könnt Ihr eine hohe Zusatzrendite erzielen, wenn Ihr die Gebäude aufkauft, bevor es ein Anderer tut. Deshalb lohnt ab und zu ein Blick über den Gartenzaun, um einem Konkurrenten einen lukrativen Industriebetrieb vor der Nase wegzuschnappen. Da man seine Gleise nicht durch ein vorhandenes Gebäude legen kann, müssen diese mitunter kostspielig entfernt werden. Bei reichlichem Kapital kann dieses Spielmoment, gerade in Multiplayerpartien, zur alles entscheidenden Bulldozeraktion werden. Stellt Euch vor, ein Mitspieler hat sich darauf konzentriert, ein Stahlwerk aus einem Dutzend verschiedener Berg-



Alle Waggonklassen auf einen Blick



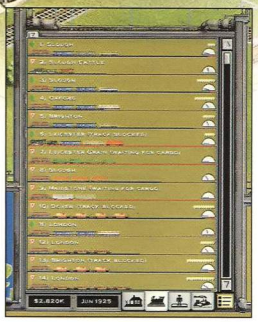
Allentown, Stahlzentrum der Appalachen. Wenigstens hier...



Joe Nettelbeck

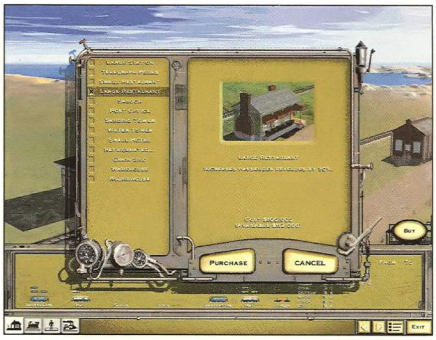
SUPER

Ich will gar nicht erst lang verflossene Spielefreuden mit den Vorgängern des neuen Eisenbahners herbeibeschwören. „Railroad Tycoon 2" ist auch für sich genommen einer der drei Toptitel des Jahres. Ich habe mich mit der Handhabung sofort angefreundet (einzig das Schienenlegen kann manchmal fitzelig sein) und versank in den Möglichkeiten, die die höchste Schwierigkeitsstufe bietet: Da geht es nicht nur darum, Städte und Industriestandorte verkehrstechnisch zu erschließen, sondern man kann auch Fabriken kaufen, gegnerische Spieler um ihre Aktienmehrheiten bringen oder unfreundliche Übernahmen entschlossen abwehren. Die Riesenmenge an Szenarios bietet zudem für jeden etwas: Wer mag, darf sich an reizvollen, missionsähnlichen Aufgaben versuchen, während Freeplayer wie ich nichts weniger als die komplette Vernetzung von England oder was auch immer wollen. Tja, und das alles ist noch in einer ganz ungewohnt schnuckeligen Grafik präsentiert! Da werde ich wohl über Weihnachten auf Tauchstation gehen müssen...

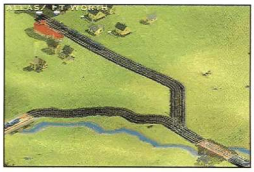


Der Zugpark ist beträchtlich angewachsen

werke zu beliefern und über dem Ausbau des Schienennetzes versäumt, eben dieses zentrale Werk zu kaufen. Könnt Ihr es Euch leisten, das Gebäude zu sprengen, dann habt Ihr ihn kurzerhand aus dem Rennen geworfen. Der Informationsfluß ist in den Solospielerpartien hoch: Regelmäßig erscheint die Zeitung und bringt die wichtigsten Ereignisse in ihren Schlagzeilen, zum Jahresende liegt automatisch das Kassenbuch auf dem Schreibtisch, das alle relevanten Daten der eigenen Firma enthält. Hier könnt Ihr nachlesen, wie es um Eure Firma bestellt ist und ob die Investoren etwa schon daran denken, den Tycoon wegen Mißwirtschaft zu feuern, was das Spielende bedeuten würde. Im Multiplayermodus dagegen tröpfeln die Hinweise spärlicher. Hier müßt Ihr aktiv nach Informationen suchen und auch die Wirtschaftsdaten der Gegner im Auge behalten. Railroad Tycoon 2 ist dankenswerterweise allen Spielern zugänglich: Im „Sandkastenmodus" darf ohne finanzielle Beschränkungen gebaut werden – reines Märklinvergnügen. Je nach zusätzlicher Schwierigkeitsstufe kommen weitere Spieloptionen hinzu. In der höchsten Spielstufe sind volle Aufmerksamkeit und gesteigerte Managementfähigkeiten gefragt. Dafür wird der Nachwuchs-Tycoon auch mit faszinierenden Partien und Szenarien belohnt, die übrigens kaum je versiegen werden. Schon jetzt stehen auf privaten Fan-Websites neue, mit dem beiliegenden komfortablen Editor des Spiels gestaltete Szenarien zum Download bereit. *fe*



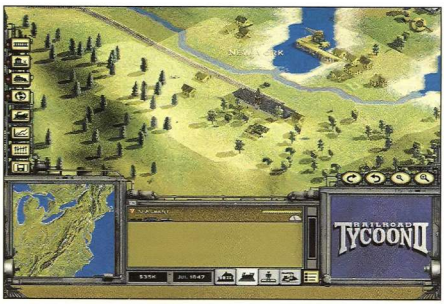
Kaufe ich zuerst ein Restaurant oder ein Hotel?



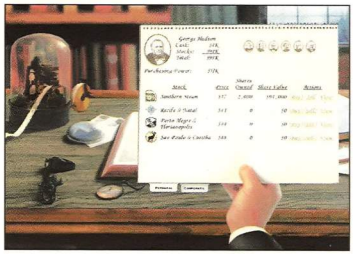
Doppelgleise erhöhen die Transportkapazität, vor allem bei gemischtem Betrieb



Endlich! Der Aufschwung ist da



Der Einzugsbereich eines Bahnhofs wird aufgehellt dargestellt



Die Börse kann zur bösen Falle werden



Fritz Effenberger

SUPER

Was für ein Spiel! Jetzt wird wohl der Tag heraufdämmern, an dem das alte Railroad Tycoon aus dem Reigen meiner aktuellen Lieblingsspiele in den wohlverdienten Ruhestand versetzt wird. Die neue Version läßt wirklich keine Wünsche offen und ist ein in jeder Hinsicht würdiger Nachfolger. Schon die putzige Optik ist eine wahre Freude (für jung und alt). Wenn die Loks qualmend ihre Fracht durch Wälder und Gebirge schleppen und lange Rauchsäulen von der Geschäftigkeit der heimischen Industrie zeugen, lacht das Herz des Wirtschaftsstrategen. Ein echter Frühlingsanblick! Die hohe Schwierigkeitsstufe dagegen läßt einen so richtig ins Schwitzen kommen. Komplexe Schienennetze und darauf aufbauende wirtschaftliche Verflechtungen fordern den Märklinfreund im Mann bis spät in die Nacht. So müssen Wirtschaftssims im Winter 98/99 einfach aussehen (und aufgebaut sein). Dieses Spiel setzt in seinem Genre den Spielestandard für die nächste Zukunft. Und überhaupt: Güter gehören auf die Bahn.

Name **Railroad Tycoon 2**	Mindestanforderung
Genre .....Wirtschaftssim	P 133, 16 MB RAM, 140 MB HD, 4x CD, 1 MB Grafik
Hersteller ..PopTop/Take2	Empfohlen
Schwierigkeit ..einstellbar	P 200, 32 MB RAM
Preis .....99 Mark	**Grafik 84%**
Steuerung .Maus, Hotkeys	**Sound 80%**
Spiel .....deutsch	**Spielspaß**
Anleitung .....deutsch	Solo 91% Multi 91%
Multiplayer ...LAN bis 32, ... Internet bis 16 Spieler	

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

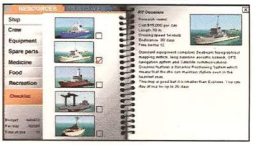
Titanic

Auch versunkene Schiffe sind noch zu was gut – sie locken nämlich Jäger und Taucher in Scharen an...

Robert Ballard ist im richtigen Leben Experte für Tauchexpeditionen. Er stöberte z.B. die unsterblichen Überreste des römischen Händlers „Isis", des im Zweiten Weltkrieg versenkten Schlachtschiffes „Bismarck" und vor allem die Trümmer der legendären „Titanic" auf. Diese drei Entdeckungen dienten ihm auch als Vorlage für seine demnächst erscheinende Wrack-Simulation. Das Spiel ist linear aufgebaut: Erst die Galeere, dann der ehemalige Stolz der einstigen deutschen Kriegsmarine und schließlich der unglückselige Kreuzfahrer warten auf den Forscher. Auch die Jahreszeit beeinflußt natürlich die auftretenden Probleme, so oder so beginnt man aber in einem gemütlichen Hafen, wo per optisch nicht so überzeugendem Rundum-3D diverse Gebäude inspiziert und Leute befragt werden können – was aber im Grunde wenig Einfluß auf den weiteren Verlauf hat. Schließlich wird die Expedition auf einer Checkliste zusammengestellt, und los geht's. Mit den Schiffsgeräten (Sonar, Kameras, ferngesteuerte Sonden) sucht man dann das Wrack und steigt schließlich im Mini-U-Boot ab. Auch diese Tauchsequenz kommt grafisch gesehen über ein ganz nettes Niveau nicht hinaus, aber sie bietet immerhin ein bißchen Abwechslung. Denn auch wenn man das Wrack bereits vor der Sichtluke hat, fällt die Orientierung oft gar nicht so leicht. Zudem ist es möglich, an irgendwelchen Trümmern hängenzubleiben oder das Boot zu schwungvoll in den Meeresboden zu rammen, was dann zum „Game Over" führt. Zum guten Schluß wollen die Hersteller übrigens ein Preisausschreiben veranstalten, dessen Gewinner den großen Ballard auf einer seiner nächsten Expeditionen begleiten darf... *jn*



Vor der Abfahrt mit Experten zu reden, kann niemals schaden



Welchen Eimer nehmen wir denn?



Bingo! Wenn das nicht die „Bismarck" ist, bin ich Lurchi!



Heiliges Kanonenrohr! Am unteren Lukenrand ist der Greifer erkennbar, mit dem Proben an Bord geholt werden können



Joe Nettelbeck

NA JA

Die Jagd auf versunkene Schätze ist hauptsächlich geeignet für Leute mit eher ernsthaftem Interesse am Thema, da Planung, Ausrüstung und Durchführung von Tauchexpeditionen hier offensichtlich sehr nahe an der Wirklichkeit liegen. Wer wissen möchte, wie so etwas tatsächlich funktioniert, wer vielleicht berufliche Ambitionen hat und gerne mal ein paar Trockenübungen machen will, der ist mit „Titanic" gut beraten. Aber aus der Sicht von Spielern sind diese Stärken gleichzeitig auch die Schwächen des Produkts – nicht umsonst heißt es ja TROCKEN-Übung. Das Ganze ist einfach zu statisch (besonders in der Planungsphase), trotz diverser Zufallsereignisse passiert letzten Endes nichts, und die wirklichen Alltags-Schwierigkeiten des Tauchens können auf diese Weise natürlich ohnehin nicht simuliert werden. Der interessanteste Part ist noch der Abstieg selbst – aber auch hier gilt wie überall, daß das Programm in puncto Präsentation nicht gerade die Speerspitze der Bewegung darstellt.

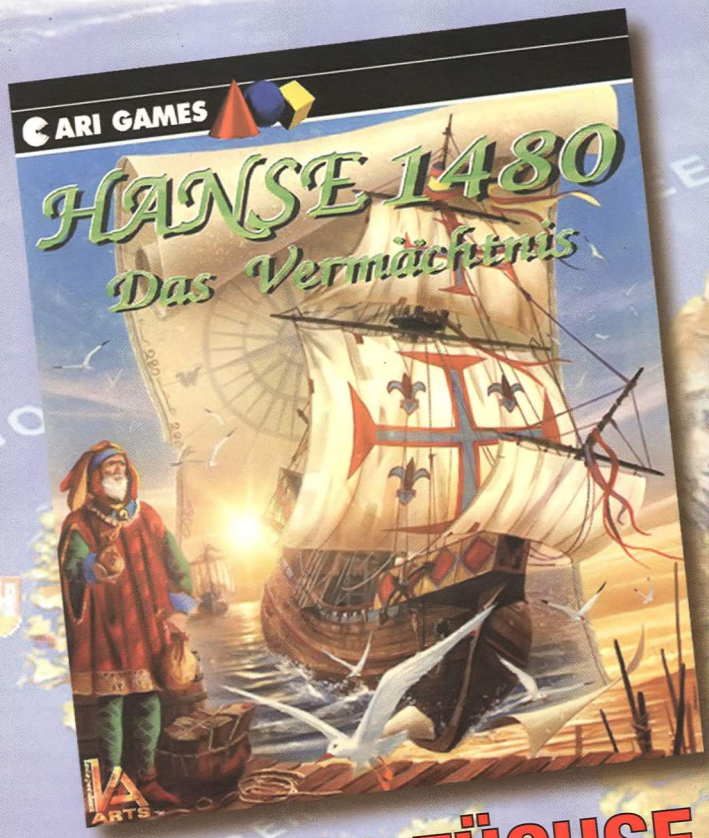
Name	Titanic
Genre	Simulation
Hersteller	Panasonic/United Soft Media
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 50 DM
Steuerung	Maus
Besonderheiten	–
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P120, 16 MB RAM, 4x CD, 120 MB HD

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8x CD

Grafik 65%
Sound 70%
Spielspaß

Solo	Multi
69%	67%

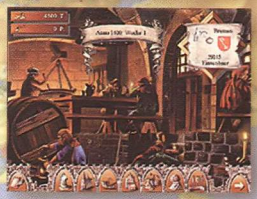
















FUGGER-FÜCHSE AUFGEPASST !!!

49,95
unverbindliche Preisempfehlung

ARI

ARI DATA CD GmbH - Germany
Hans-Böckler-Straße 13 · D-47877 Willich
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0
Fax: +49 (0) 2154-9476-42
Internet: http://www.ari-data.de
e-mail: aricdrom@aol.com

Die historische Wirtschafts-simulation von ARI-Games mit toller Grafik für 1-4 Spieler

Jetzt erhältlich !

Rainb

Ein Job für

Die Russen als Gegner sind Tom Clancy endgültig abhanden gekommen. Zum Glück gibt's noch Terroristen...



Wer sich von hinten anschleicht, lebt länger...



Die Personalauswahl



Ein typischer Einsatzplan – ob er gut ist, zeigt sich hinterher...

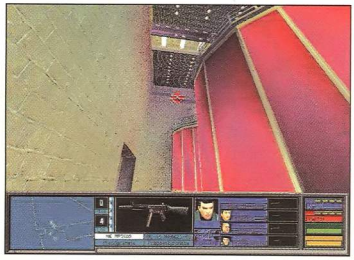


Einer wie Tom Clancy weiß natürlich seit eh und je, was eine gute Antiterror-Truppe wert sein kann, weshalb es kein Wunder ist, daß er aus dem Thema jetzt sowohl einen Roman (in den USA bereits erschienen) als auch ein Computerspiel gemacht hat. Als Steuermann und „Gehirn" einer international operierenden Spezialeinheit gilt es, 17 aufeinanderfolgende Missionen erfolgreich zu absolvieren, in denen etwa Nazigeiseln zu befreien, Ökoterroristen zu plätten oder Drogenbosse auszuhebeln wären. Dabei ist übrigens die ganze Kampagne untereinander verflochten: Dieser Auftrag hängt irgendwie mit dem übernächsten zusammen, und der wiederum mit einem noch späteren, und so weiter.

Abgesehen davon fällt als erstes ins Auge, daß sich das Game in zwei komplett unterschiedliche Teile gliedert. Zu Beginn einer Mission steht die Planungsphase. Hier geht es zum einen darum, möglichst viele Informationen aus den diversen angebotenen Quellen (zum Teil sind das sogar Leute, die in frühere Aufträge verwickelt waren) herauszufiltern, zum anderen darum, die gesammelten Infos in die jeweils passende Ausrüstung sowie einen knackigen Aktionsplan umzuwandeln.

Vor allem letzteres nimmt dann die meiste Zeit in Anspruch. Über einem drehbaren Grundriß des Geländes bzw. Gebäudes brütend, in den bereits wichtige Infos wie die vermutlichen Aufenthaltsorte von Personen eingetragen sind, plant man die Marschrouten von bis zu vier eigenständigen Angriffsgruppen. Den wiederum bis zu vier Mann starken Trupps muß alles bis ins kleinste Detail vorgekaut werden: An welchen Stellen rennen sie? Wo sind sie vorsichtig und sichern erst die Gegend? Welche Türen müssen geöffnet werden? Wo sollen die Krieger stehenbleiben und auf einen per Funk übermittelten Go-Code warten? Die Jungs halten sich strikt an diese Anweisungen – wer etwa eine Türöffnung vergißt, wird in Kauf nehmen müssen, daß seine Kampfgruppe später im Einsatz vor der Pforte stehenbleibt und Däumchen dreht. Übrigens sollte man sich auch ein paar Gedanken über die zeitliche Abfolge der Dinge machen, denn falls etwa während der Aktion in einer engen Passage zwei Gruppen aufeinandertreffen, kann es auch in der neuesten Version noch vorkommen, daß sie sich gegenseitig blockieren und hängenbleiben. Unverständlich, daß der Hersteller hier keine „Selbstbefreiungsroutine" einprogrammiert hat!

Überhaupt, die KI! Doch bevor wir dazu kommen, muß wohl zunächst Teil Zwo erläutert werden. Dort geht es nämlich an die Umsetzung des

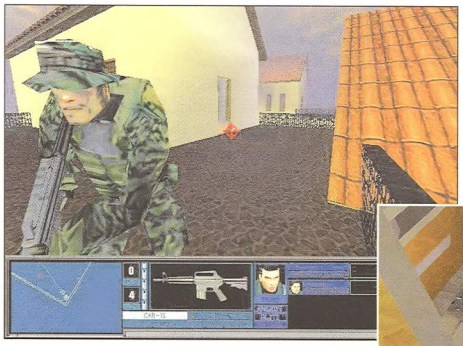


Hinter diesen riesigen Turbinen könnte sich eine halbe Terroristenarmee verstecken!

ow Six

Terror-Toreros





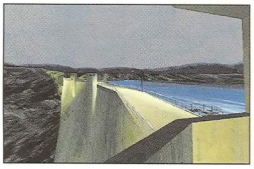
Melde: Die Veranda ist gesichert!

Prima, die Kameraden folgen noch...





Na also, die unschuldigen Opfer sind gerettet!



Rettet den Staudamm: Freier Strom für freie Bürger



Piratenszenario im Vergnügungspark

zuvor Geplanten! In Egoshooter- oder Third-Person-Perspektive rennt man als einer der Truppführer durch das Terrain, während alle übrigen Mitglieder des Kommandos vom Rechner gesteuert werden – entsprechend den vorher erarbeiteten Richtlinien. Das funktioniert normalerweise recht gut, äußerst ärgerlich sind aber die Mannen der eigenen Gruppe, die dem Spieler gnadenlos im Gänsemarsch folgen. Versteckt sich also der Spieler hinter einer Deckung, die nicht jedem Schutz bietet, bleiben die anderen Gänselein dickfellig draußen im (Kugel-) Regen stehen. Betritt er einen Raum, sollte er besser vorher darauf achten, daß der auch groß genug für alle ist, denn der Letzte des Teams versperrt der Leitgans ansonsten ungerührt den Ausgang.

Soweit es freilich um die anderen, automatisch gesteuerten Gruppen geht, kann man sich über die KI in der Regel ebensowenig beklagen wie bei den Bösewichtern selbst. Ergeben sich dennoch Unklarheiten oder möchte man einfach nur die Lage peilen, kann man per Klick zu den Kollegen umschalten. Dabei landet man allerdings u.U. mitten in einem Feuergefecht – was wegen der unvermeidlichen Orientierungssekunde meist fatal endet. Grafisch ist das Game nicht ganz an der Spitze der Bewegung einzuordnen (insbesondere die Figuren selbst sehen eher blockig aus), aber wenn man bedenkt, daß es sich hier um „gewöhnliche" Direct-3D-Optik handelt, kann man sich allemal drüber freuen. Erfreulich auch der schicke und abwechslungsreiche Sound, während die Handhabung alles in allem doch etwas gewöhnungsbedürftig (weil ziemlich tastenintensiv) ausgefallen ist. *jn*



Joe Nettelbeck

GUT

Das Komische an „Rainbow Six" ist, daß es noch mehr Spaß macht, wenn man das ganze Planungsbrimborium in den Jordan kippt und einfach alleine oder allenfalls mit ein oder zwei Spezialisten loszieht, um planlos und in Shooter-Manier das Gelände zu säubern. Kein Wunder daher, daß die verschiedenen Multiplayer-Varianten ebenfalls viel launiger sind. Frühe (amerikanische) Versionen des Spiels erlangten durch exzessiven Bug-Fraß traurige Berühmtheit; das ist in der aktuellen deutschen Fassung 1.03a allerdings kein Thema mehr. Was es jetzt noch an Ärgernissen gibt, das ist wohl eher der „Künstlichen Dämlichkeit" der eigenen Teammitglieder geschuldet. Trotz dieser Ungereimtheiten: Das Spiel hat schon was, ganz ohne Zweifel! Auch der Tüftelscreen vor einer Mission ist zwar etwas umständlich zu bedienen, aber davon abgesehen gar nicht übel. Wenn man dabei nur nicht immer das Gefühl hätte, daß man im Alleingang eh genauso gut durchkäme, wär's vielleicht sogar ein richtig tolles Programm...

Name	Rainbow Six
Genre	Action/ Strategie-Mix
Hersteller	Red Storm
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler kooperativ oder gegeneinander, Netzwerk und Internet

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 100 MB HD

Empfohlen
P200 MMX, 32 MB RAM, 270 MB HD, Direct3D-kompatible 3D-Karte

Grafik **78%**
Sound **79%**
Spielspaß

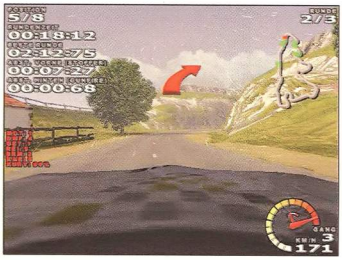
Solo	Multi
73%	78%



N.I.C.E. 2

Vergeßt die Nettigkeiten! Hier wird skrupellos über die Straßen geheizt

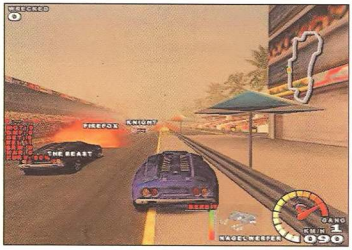
Auch wenn keiner mehr daran geglaubt hat, der Megastau bei Synetic scheint sich endlich aufgelöst zu haben. Freie Fahrt also für den langerwarteten Nachfolger zu dem 97er Spaß-Raser „Have a N.I.C.E. day", der mit einer überbordenden Menge an Fahrzeugen und Strecken die Konkurrenten in den Graben drängen will. In N.I.C.E. 2 verlaßt Ihr die ausgefahrenen Spurrillen, die Dutzende Rennspiele in diesem Jahr auf dem digitalen Asphalt hinterlassen haben. Ihr kämpft hinterm Steuer von insgesamt 48 Karossen zwar auch um Meisterschaftspunkte, der eigentliche Antrieb, hunderte Kilometer virtuell zurückzulegen, ist aber nicht eine Frage der Ehre, sondern des Geldes. Zum Saisonbeginn seid Ihr erstmal zu Fuß und die Taschen leer, doch natürlich stehen eine Reihe Sponsoren Schlange, um einen hochmotivierten Sportler mit dem nötigen Kleingeld auszustatten. Das geschieht aber nicht ganz uneigennützig, je freigiebiger der Sponsor, desto anspruchsvoller ist dieser in Bezug auf Eure Erfolge. Erreicht Ihr die vorgegebenen Saisonziele nicht, gibt's Ärger mit dem Mäzen. Zunächst investiert Ihr Euer Geld in ein schickes Auto, wobei die Wahl wegen der horrenden Preise für Neu- oder Gebrauchtwagen ziemlich eingeschränkt ist. Allerdings lassen sich durch fünf kostenpflichtige Updates verschiedener Bauteile auch PS-Krücken in kleine Rennsemmeln verwandeln. Euer wichtigstes Handwerkszeug zu Beginn ist der Rennkalender, mit dem Ihr den Saisonverlauf plant. Neben der eigentlichen Meisterschaft in den Klassen Premium (moderne Sportwagen), Classic (schnittige Oldtimer) oder Bonsai (klein in Preis und Leistung), dürft Ihr auch bei anderen Rennen Prämien kassieren. Pro Woche werden Euch je fünf unterschiedliche Geschicklichkeitstests angeboten. So könnt Ihr auch in einer anderen als der Wettbewerbsklasse mitfahren, Truck- oder Kart-Rennen bestreiten oder beim Shoot-Out den Gegnern eins auf den blechernen Pelz brennen. Ein weiterer Modus ist die Fuchsjagd, bei der Ihr entweder in der Rolle des Gejagten Euren gewährten Vorsprung halten oder als Jäger das Feld von hinten aufrollen müßt. Da anfangs Garage wie Geldbeutel gleich leer sind, könnt Ihr benötigtes Renngerät auch mieten und nach Gebrauch zurückgeben.



Die Ego-Perspektive gibt freie Sicht auf die Motorhaube



Eddi: Sieht ein bißchen aus wie Max Headroom, ist aber ungleich geschwätziger



In Shoot-Out-Rennen wird an deftigen Explosionen nicht gespart

Habt Ihr Euch erfolgreich durch die vielen Menüs geklickt, geht es schließlich an den Start einer der 24 Rennstrecken in sechs Ländern. Da die Tracks auch gespiegelt und gegen den Uhrzeigersinn angeboten werden, fällt es nicht leicht, die Streckenführung im Kopf zu behalten. Das ist aber auch gar nicht nötig, da vor Kurven und Kuppen stets Symbole eingeblendet werden, die Euch frühzeitig vor überhöhter Geschwindigkeit warnen. Beachtet Ihr den gut gemeinten



Stephan Freundorfer

SUPER

Man nehme eine flotte 3D-Engine, baue eine Unmenge an farbenfrohen Strecken, gebe eine simple Fahrzeugsteuerung hinzu und ummantele das Ganze mit einem abwechslungsreichen Meisterschaftsmodus. Fertig ist N.I.C.E. 2, ein ansprechender Fun-Racer mit erstaunlicher Dauermotivation. Synetic hat sich wirklich Mühe gegeben, aus dem vergnüglichen Konzept so viel wie möglich herauszuholen. Statt Datenwust gibt's bunte, leicht bedienbare – wenngleich nicht gerade ästhetisch wertvolle – Menüs, statt fieser, unnachgiebiger Fahrzeugphysik lockeres Arcade-Handling. Simulationswütige und Perfektionisten werden zwar die Nase rümpfen, Actionfans und Spaßspieler aber entzückt sein vom rasanten Ablauf und den fetzigen Waffen- und Fox-Hunt-Modi. Was auf Dauer allerdings nervt, ist die Überladung des Spiels mit pseudo-witzigen Kommentaren. Sowohl die „flotten" Sprüche in den Menüs, als auch die tipgebende Quasseltante Eddi können selbst hartgesottenen Anhängern deutscher Comedy nicht mehr als ein müdes Lächeln entlocken.

Name	N.I.C.E. 2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Synetic/ Magic Bytes
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Besonderheiten	umfangreiche Wettbewerbsmodi
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)Modem (2), TCP/IP, IPX (bis 8)

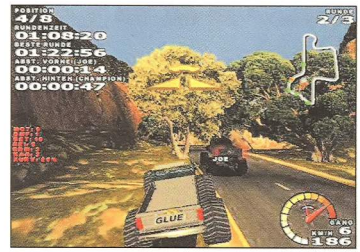
Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4x CD

Empfohlen
P233, 32 MB RAM, 3D-beschleunigte Grafikkarte

Grafik **83%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
84%	87%

Was lange währt wird endlich gut



Die Monstertrucks sind zwar kraftvoll, haben aber eine elende Straßenlage

Ratschlag nicht, kostet Euch das neben Zeit auch Geld, das Ihr zwischen den Rennen in die Reparatur der Fahrzeuge stecken müßt.
Die vielfältigen und detaillierten Landschaften warten neben vielen verschiedenen Bauwerken und jeder Menge Natur auch mit Feinheiten wie Canyons und Tunnels auf, von deren Wänden die Motorengeräusche wiederhallen. Lens Flares, Rauch, Schatten- und Spiegeleffekte verwöhnen das Auge ebenso wie die verschiedenen Wetter- und Lichtbedingungen.
Was aber wäre N.I.C.E. ohne einen zünftigen Waffenmodus. Beteiligt Ihr Euch an einem Shoot-Out- oder Death-Match-Rennen, so kommt Ihr in den Genuß einer ganzen Latte brauchbaren bis skurillen Equipments. Neben gewöhnlichen Waffen wie MG, Minenleger und Raketen, fehlen auch Gemeinheiten wie eine Schrumpfkanone oder ein Reifenschlitzer nicht. Natürlich macht der waffenlastige Wettbewerb besonders im Multiplayer-Spiel Spaß, in dem Netzwerk oder Internet zur Rennspielwiese für bis zu acht Leute umfunktioniert werden. *sf*



Der N.I.C.E.2-Spieler ist natürlich auch ein nachtaktives Individuum

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

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

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

die aktuellsten Infos: www.OKAYSOFT.de

BLUT 2-74,90

Lösungshefte 9,90

CD Rom Spiele:

101. Airborne *	DV	77,90	Close Combat 2.0	DV	85,90
Abe's Exodus *	DV	73,90	Colin McRae Rally	DV	74,90
Abenteuer Afrika	DV	54,90	Comanche 3.0 Gold	DV	74,90
ACM 1918 *	DA	74,90	Combat Flightsim. *	DV	97,90
Actua Golf 3 *	DV	67,90	Commandos	DV	79,90
Actua Soccer 3 *	DV	75,90	Conflict of Nations *		68,90
Adrenix *	DV	67,90	Conflict: Freespace	DV	75,90
Age of Empire	DV	84,90	- Mission *	DV	33,90
- Expansion Pack *	DV	61,90	Creatures 2	DV	67,90
- neue Epoche 1+2	DV	34,90	Crime Killer *	DA	71,90
- Die neue Epoche	DA	26,90	Cromagnon-Wiege d... *	DV	72,90
- germanische Offensive	DA	24,90	Daikatana *	DV	78,90
Age of Empires 2 *	DV	i.V.	Daikotana *	EV	i.V.
Airline Tycoon	DV	72,90	Dark Vengeance *		74,90
Alien Intelligence *	DV	69,90	Das fünfte Element	DV	63,90
Alpha Centauri *	DV	76,90	Delta Force		78,90
Anno 1602	DV	71,90	Descent 3 *		i.V.
- neue Insel, n. Abent.	DV	33,90	Diablo 2 *		i.V.
- Pirates Isle	DV	25,90	Diablo Hellfire	DA	35,90
Anstoss 2 Gold Edition	DV	59,90	Die Siedler 2 Gold Ed.	DV	54,90
- Verlängerung	DV	28,90	Die Siedler 3 *	DV	69,90
Apache/Havoc *	DA	76,90	Dodgem Arena *	DA	74,90
Army Men	DA	73,90	Drakan *	DA	83,90
Art of War Vol. 1	DA	72,90	DSF Fussballman. '98	DV	39,90
Asghan *	DV	73,90	Duckman *	DV	59,90
Asteroids 3D *	DA	58,90	Dune 2000	DV	74,90
Autobahn Raser	DV	53,90	Dune 2000	EV	69,90
Axis & Allies *		73,90	Dune 2000 - AddOn *	DV	22,90
Babylon 5 Guided.Tour	DA	24,90	Dungeon Keeper 2 *		82,90
Baldurs Gate *	DV	76,90	Dynasty General *	DV	73,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	Earthsiege 3 -Starsiege *		73,90
Baseball 2000 *	DA	60,90	Earthworm Jim 3D *	DV	74,90
Baseball 3D (Microsoft) *		i.V.	Eastern Front Mission *	DA	26,90
Battlespire *	DA	73,90	Elder Scrolls: Red G. *		73,90
Big Air *	DV	74,90	Eliminator *	DA	72,90
Bing 2 *	DV	67,90	Emergency (Topware)	DV	59,90
Billard Nights *	DV	67,90	Enemy Zero *	DV	67,90
Bio Freaks *	DA	74,90	Eques - Wettl.d.Ritter *	DV	52,90
Black & White *		i.V.	European Air War *	DV	59,90
Black Dahlia *	DV	71,90	Expert Pool *	DA	72,90
Bundesliga 99 Manag. *	DV	76,90	Extreme G 2 *	DV	79,90
Bundesliga Manager '98	DV	79,90	F-16 Agressor *	DV	73,90
Byzantine *	DA	74,90	F16/Mig 29 Bundle *	DV	79,90
C+C 2 Alarmstufe Rot	DV	71,90	Falcon 4.0 *	DV	71,90
- Vergeltungsschlag	DV	27,90	Fallout 2 *	DV	79,90
C+C 3: Tiberian Sun *	DV	i.V.	Fifa '99 *	DV	82,90
Caesar 3 *	DV	73,90	Fifa 98 WM Qualifik.	DV	74,90
Caesars Fantasy Slots *	DA	45,90	Fighter Pilot *	DV	51,90
Carmageddon 2 *	EV	79,90	Fighter Squadron *		74,90
Carmageddon, Fahr zur Hölle- Max Pack	DV	49,90	Final Fantasy VII	DV	79,90
Centipede *		73,90	First Contact *		i.V.
Charibuster	DV	49,90	Flesh Feast	US	109,90
Chessmaster 6000 *	DV	73,90	Flight Simulator 98	DV	105,00
Civilization 2 - Ult.Cl.Ed.	DV	66,90	F5 '98 Cockpit Collect.	DV	37,90
Civilization: Call t.Pow. *		77,90	- German Airports 2		52,90
			-Sc. Rio de Janeiro *	DA	52,90
			Gabriel Knight 3 *	DV	i.V.
			Gabriel Knight Anthol. *	DV	39,90
			Game, Net & Match	DV	56,90
			Gangsters *	DV	82,90
			Get Medieval	DA	73,90
			Global Domination *	DA	72,90
			Glover *	DV	61,90
			Gnap	DV	37,90
			Golf Pro 2 *		i.V.
			Gothic *		i.V.
			Grand Prix 500cc *	DV	72,90
			Grand Prix Legends	DV	78,90
			Grand Theft Auto	DV	61,90
			Grand Touring *		78,90
			Grim Fandango *	DV	73,90
			H.E.D.Z.	DV	71,90
			Halflife *	DV	78,90
			Halflife *	EV	81,90
			Hattrick Wins *	DV	71,90
			Heart of Darkness	DV	62,90
			Heavy Gear 2 *	DV	78,90
			Heretic 2 *	EV	78,90
			Heroes o.Might+Magic 3 *		i.V.
			Hesperian Wars *	DV	72,90
			Homeworld *	DV	i.V.
			Hordes *	DV	81,90
			Hugo Gold *	DV	43,90
			Incoming - Exp. Pack *	DA	34,90
			Incubation - Mission	DV	33,90
			Indiana Jones 5 - Inf. M. *		i.V.
			Inline Race	DV	39,90
			Internat. Football '98 *	DV	67,90
			Interstate '82 *		i.V.
			Intervention *	DV	77,90
			Israeli Air Force *	DV	72,90
			Jagged Alliance 2 *	DV	72,90
			Jazz Jackrabbit 2	DV	58,90
			Jedi Alliance	DV	25,90
			Jedi Knight	DA	79,90
			- Mysteries a.t. Sith	DA	37,90
			Jet Fighter Fullburn *		76,90
			John Madden NFL '99 *	DA	76,90
			Kings Quest 8 *		73,90
			KKND 2 - Krossfire	DV	59,90
			Knights and Merchants	DV	65,90
			Lands of Lore 3 *	DV	79,90
			Larry's Casino	DV	48,90
			Lath *	DA	74,90
			LMK - Lady, Mage ... *		i.V.
			Lords of Magic	DV	66,90
			- AddOn *	DV	27,90
			Lords Royal Edition	DV	68,90
			LucasArts 10-Adventure	DV	52,90
			M1 Tank Platoon 2	DV	71,90
			Machines *		i.V.
			Mad Trax *	DA	74,90

tOp tiTel

Die Siedler III *	69,90
Gold Games 3	55,90
Play the Games 1	65,90
SIN *	76,90
Halflife uncut *	81,90
Tomb Raider 3 *	87,90
N.I.C.E. 2 *	72,90

3D Ego Shooter auf Anfrage!

Hardware - Empfehlungen

Sidewinder Freestyle Pro+Motocr.M.	125,00
Sidewinder- Force Feedback Wheel	369,00
Thrustmaster F1 Sprint Wheel	119,00
TM- Force Feedback Wheel	339,00
Diamond Monster 3D	179,00
Diamond Viper 550 16 MB AGP/PCI	379,00
Maxi Gamer Phoenix 16 MB PCI	289,00

LoW BudGet

Battlezone	DV	26,90	Little Big Adventure 2	DV	32,90
Betrayal in Antara	DV	27,90	Master of Orion 2	DV	25,00
Blade Runner	DV	39,90	Outlaws	DV	37,90
Bleifuss 2	DV	28,90	Pandemonium 2	DV	33,90
Civilization 2	DV	39,90	Panzer General 3D	DV	39,90
Civ. 2 Multiplayer *	DV	39,90	Phantasmagoria 1	DV	29,90
Dark Earth	DV	25,90	Pizza Connection	DV	19,90
Dark Reign	DV	22,90	Privateer 2	DA	29,90
Diablo	DV	29,90	Redline Racer	DV	33,90
Discworld 2	DV	35,90	Resident Evil 1	DV	27,90
F1 Racing Simulation	DV	39,90	Shadow of the Empire	DA	37,90
F22 ADF (ITX 3)	DV	34,90	Sub Culture	DV	42,90
Flying Corps *	DV	33,90	Theme Hospital	DV	32,90
Frankreich 98 WM	DV	45,90	TOCA Touring Car Ch.	DA	33,90
Gabriel Knight 2	DV	35,90	Tomb Raider Dir. Cut	DV	27,90
Gex 3D	DV	34,90	Total Annihilation	DV	33,90
Heavy Gear	DV	26,90	Uprising	DV	27,90
Hexen 2	DA	29,90	Warcraft 2	DV	27,90
I-War	DV	34,90	Wet - The Sexy Empire	DV	42,90
Incubation	DV	29,90	Wing Commander 4	DV	37,90
Larry 7	DV	38,90	Wipeout 2097	DA	27,90
Lands of Lore 2	DV	39,90	X-Com Apocalypse	DV	25,90
Lemmings 1-3	DA	26,90	Zork: Großinquisitor	DV	26,90

PSX: Konsole 245.-

C & C Gegens.	83,90	Moto Racer 2	83,90	Tomb Raider 3 *	94,90
Constructor	87,90	NHL 99	83,90	Formel 1 '98 *	89,90
MediEvil	87,90	Tekken 3	89,90	Multimorn Set	29,90

CD Rom Spiele:

Malkari *	DA	73,90	Redline *	DV	76,90
MANA- Weg d.schw. *	DV	73,90	Rent a Hero *	DV	75,90
Manhatten *	DA	71,90	Requiem *	DA	73,90
MAX 2	DV	75,90	Revenge of Arcade *	DV	61,90
Max Payne *		i.V.	Ring der Nibelungen	DV	77,90
Mayday	DV	71,90	Riven (Myst 2)	DV	71,90
Mechcommander	DV	67,90	Riverworld *	DV	75,90
Mechwarrior 3 *	DA	i.V.	S.C.A.R.S. *	DA	61,90
Mega Pack 9	DV	68,90	SAGA- Age o.t.Vikings *	DV	77,90
Messiah *		i.V.	San Francisco Rush *	DV	74,90
Metro-Police *	DV	73,90	Scotland Yard *	DA	77,90
Might + Magic 6	DV	71,90	Sega Rally 2 *	DA	61,90
Might + Magic Compil. *	DV	61,90	Shadow Company *		i.V.
Moto Racer 2 *	DA	76,90	Shogo	DA	81,90
Motocross Madness	DV	84,90	Sim City 3000 *	DV	82,90
Mystery Islands *	DV	65,90	Sin *	DA	75,90
Myth 2 - Soulblighter *	DV	79,90	Sin *	EV	76,90
NAM (3D Shooter)	US	79,90	Skullcraps *	DV	46,90
NBA live 99 *	DV	76,90	Small Soldier - Squad C.	DV	49,90
Need for Speed 3	US	69,90	Soldiers at War	DV	69,90
Need for Speed 3	DV	74,90	Sonic R *	DA	53,90
Newman Haas Racing *	DV	73,90	Space Circus *		i.V.
NFL Blitz *	DA	75,90	Spearhead	DV	73,90
NFL Quarterb. Club '99 *	DA	60,90	Spec Ops: Ranger Ass.	DV	69,90
NHL '99	DV	74,90	Speed Busters *		i.V.
NHL '99	US	69,90	Speed Commander 6	DV	71,90
Nice 2 *	DV	72,90	Spellcross *		i.V.
Nightmare Creatures	EV	59,90	Spiel des Lebens *	DV	61,90
O.D.T. *	DA	78,90	Sports TV Boxing	DV	65,90
Off Road Challenge *		68,90	Star Trek		68,90
Outcast *		i.V.	- Compilation *	DV	61,90
Panzer Commander	DV	66,90	- Klingon Honor G.	EV	59,90
People's General *	DV	77,90	- Klingon Honor G. *	DV	59,90
Pinball Arcade *	DA	63,90	- New Worlds *		i.V.
Pizza Syndicate *	DV	68,90	- Secret o.Vulcan Fury *		i.V.
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90	Star Wars:		
Pool Shark *	DV	67,90	- Force Commander *		i.V.
Populous Schöpfung *	DV	82,90	- Rogue Squadron *		i.V.
Power Chess 2.0 *	DV	79,90	- X-Wing Alliance *		i.V.
Powerslide *	DV	74,90	Starcraft	DV	81,90
Premier Manager '99 *	DV	74,90	Starcraft - Broodwar *	DV	36,90
Prey *		i.V.	Starcraft - Insurrection	DV	28,90
Pro 18: World T. Golf *	DA	77,90	Stratego *	DV	61,90
Pro Pinball - Big Race *	DV	69,90	Super Match Soccer	DV	69,90
Prof. Sports Car Racing *	DA	73,90	Superbike World Ch. *	DA	73,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	Tellurian Defence *	DA	73,90
Racing Simulation 2	DV	79,90	Test Drive 4x4 *	DA	76,90
Rage of Mages	DV	85,90	Test Drive 5 *	DV	76,90
Railroad Tycoon 2 *	DV	74,90	Tex Murphy Overseer	DV	46,90
Rainbow six	DV	68,90	The House of the Dead	DA	67,90
Rainbow Six	US	83,90	Theatre of Pain *	DV	71,90
Rally Generation *	DV	73,90	Tides of War *	DA	71,90
Rayman 2 *	DV	73,90	Tiger Woods '99 *	DV	76,90
Reah	DV	76,90	Tomb Raider 2	DA	78,90
Rebel Moon Revolution *	DA	66,90	Tomb Raider 2 - AddOn	DV	23,90
Red Baron 2	DV	65,90	Tomb Raider 3 *	DV	87,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

ADDY Lernsoftware je 67,90

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

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

Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

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

Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 199,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00



Newman Haas Racing

Die neue Rennsimulation von Psygnosis: Ausnahmsweise kein F1-Spiel!

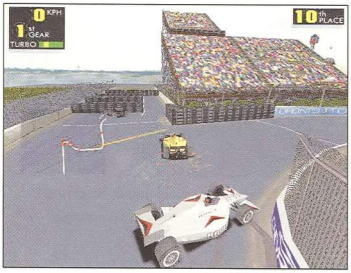
Nicht nur bei Ballsportarten unterscheiden sich amerikanische und europäische Geschmäcker, sondern auch bei Autorennen, liegen die Interessen zu beiden Seiten des Atlantiks äußerst ungleich. Während für Millionen Deutsche die Formel 1 unzweifelhaft die Königsdisziplin im Motorsport ist, erfreut sich der US-Bürger vornehmlich an Indy-Car-Rennen. Uns PC-Spielern kann es egal sein, ob echte PS-Helden nun am Steuer der einen oder anderen Höllenmaschine über den Rundkurs heizen, dank Rennspielüberfluß kommen wir ja in den Genuß, alle Genres mal austesten zu dürfen. Newman Haas Racing geht mit der CART-Liga-Lizenz der 97er Rennsaison an den Start. Das bedeutet, daß Ihr neben 16 originalen Fahrern auch 11 reale Indy-Strecken vorgesetzt bekommt. Zudem werden vier weitere Fantasiekurse je nach erbrachter Leistung im Lauf des Spiels freigeschaltet. Im Gegensatz zu den immer gleichen und daher potentiell langweilenden Kursen der F1-Spiele bringen die angebotenen Strecken etwas Abwechslung in den Rennalltag. Kräftige Höhenunterschiede sind ebenso zu finden wie scharfe 90°-Kurven oder ovale Rundkurse. Welchen und wie viele der Rennorte Ihr besucht, bleibt Euch weitestgehend selbst überlassen. Schnellstart, Einzelrennen oder Gesamtmeisterschaft stehen als Spielmodi zur Verfügung, zusätzlich gibt es einen „Challenge-Mode", bei dem Ihr eine Serie von immer schwerer werdenden Wettbewerben bestehen müßt.



Auch Indy Cars brauchen hier und da einen Boxenstopp



Eine zuschaltbare Mini-Karte hilft, den Überblick zu wahren



Die engen Kurven bieten gute Möglichkeiten für einen herzhaften Crash

Das 15köpfige Fahrerfeld will Euch den Gewinn natürlich so schwer wie möglich machen, durch vier wählbare Schwierigkeitsgrade läßt sich allerdings Realismusgrad wie Gegner-KI justieren, zusätzlich könnt Ihr Lenk- und Bremshilfen zuschalten. Um sich der Kategorie „Simulation" würdig zu erweisen, werden auch ein paar Tuningoptionen angeboten, die allerdings nicht gerade durch Vielfalt und Feinheit berauschen. Bei den drei bis 200 Runden langen Rennen wird Euch Genretypisches geboten: Eine schräge Verfolgerkamera, Bremsstreifen, Staubwolken und gut sichtbare Unfallfolgen. Knallt Ihr einem Konkurrenten ins Heck, wandert die Kamera in eine weiter entfernte Vogelperspektive, die einen netten Überblick über das angerichtete Chaos gibt. Deutsche Sprecherkommentare zu Eurer Fahrleistung, eine Netzwerkoption, das reale Indy-Flaggensystem und einige Infohäppchen zu Kursen und Piloten runden das Spiel ab. *sf*



Stephan Freundorfer

GEHT SO

F1-Boliden und Indy Cars mögen sich ja im Fahrverhalten unterscheiden, ob allerdings in den USA andere physikalische Gesetze herrschen als im Rest der Welt, wage ich zu bezweifeln. Jedesmal, wenn man stark beschleunigt, dampfen die kantigen Räder und hinterlassen dicke Gummibeläge auf der Strecke. Die Reifen haben zudem einen so unglaublichen Grip, daß selbst die extremsten Kurven flott genommen werden können und der Wagen, nach Loslassen des Gaspedals, keine zehn Meter weiter abrupt zum Stehen kommt. Newman Haas ist von der Aufmachung her eigentlich ein nettes, simples Rennspiel mit unschein-, aber annehmbarer Optik, der stark beschnittene Realismus und das mangelhafte Tuning verbieten aber fast, von einer Simulation zu sprechen. Eigentlich schade, denn bei einem Ausbau des Sim-Bereichs würden sowohl die etwas anderen Fahrzeuge als auch die erfrischend ungewöhnlichen Kurse viel Spaß und Herausforderung bringen. So bleibt ein Allerwelts-Rennspiel ohne Höhen und allzu tiefe Tiefen.

Name	Newman Haas Racing
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Studio 33/Psygnosis
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX (bis 8)

Mindestanforderung
P166, 16 MB, 3D-beschleunigte Grafikkarte
Empfohlen
P233, 32 MB, Lenkrad

Grafik **65%**
Sound **61%**
Spielspaß

Solo	Multi
63%	65%

S·A·G·A

Siegeszug der Wikinger

3 Jahrhunderte lang beobachtete die bekannte Welt angstvoll den Horizont, in der Hoffnung sie niemals auszumachen.

Jetzt sind sie auf Deinem PC!

- 7 verschiedene Völker: Wikinger, Riesen, Zwerge, Trolle, Elfen, Zentrauren und Südländer
- Mehr als 60 Clans
- Hochentwickelte Künstliche Intelligenz aller Einheiten
- 3 Zoom stufen
- 4 Magie-Kategorien
- Wechselnde Spielbedingen wie Jahreszeiten, Windrichtung etc.
- Einzelspieler oder Netzwerk-Modus (LAN u. Internet für bis zu 8 Spieler)







Echtzeit-Strategie in 2 und 3D für PC CD-Rom. Ab November.

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

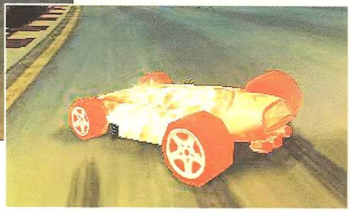
© 1998 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Spielkonzept, design und -programmierung: Cryo Interactive Entertainment.

Dethkarz

Nach KKND2 überrascht Beam Software mit einem schicken Zukunfts-Actionracer



Der Minenleger: Eine gemeine und vor allem wirkungsvolle Waffe



An Effekten wird in Dethkarz nicht gespart



Das Schutzschild läßt den Wagen blau anlaufen



Der Afterburner macht seinem Namen alle Ehre

Denken Spielehersteller an die Zukunft im Motorsport, dann steht meist der Geschwindigkeitsrausch im Vordergrund. Klar, im 25. Jahrhundert fährt weder Mensch noch Mutant mit fossilen Flüssigkeiten, unter der Haube kommender Autogenerationen befindet sich natürlich ein handlich kleiner Fusionsreaktor. Und natürlich muß die Serienausstattung auch ein paar Waffen bieten, um das dröge Umrunden der Rennstrecken etwas aufzupeppen. Auch bei Dethkarz wird dieses Bild der futuristischen Formel 1 gezeichnet, der Name ist Programm.

Die 12 Kurse im Spiel entführen Euch in vier unterschiedliche Landschaften. Auf- und abwärts führen die heftig gewundenen Pisten durch eine düstere Megastadt, an Eiswüsten vorbei, über eine tropische Insel und rotglühende Lavafelder. Um Euch zu Bestzeiten zu treiben, sind zunächst nur vier Strecken verfügbar, die in einem Meisterschaftsmodus bewältigt werden wollen. Auch von den 13 verschiedenen Fahrzeugen, die sich im Aussehen, aber auch in Attributen wie Beschleunigung oder Straßenlage unterscheiden, bekommt Ihr zunächst nur vier zu Gesicht.

Unter den Ersten ins Ziel zu kommen ist allerdings gar nicht so einfach, wie es anfangs scheint. Neben der knackigen Fahrzeugphysik, die viel Können abverlangt und häufig zu ungewollten Sturzflügen führt, wird Euch vor allem die begrenzte Belastbarkeit Eurer Karosse zum Verhängnis. Kontakte mit den anfänglich 19 gegnerischen Fahrzeugen führen ebenso zum Schrumpfen der Energieleiste, wie der stete Beschuß durch die Plasmakanonen und Laserwummen des Verfolgerfeldes. Natürlich dürft Ihr Euch Eurer Chromhaut erwehren, sei es durch die Standard-Bordwaffe oder durch die Verwendung der unzähligen Power-Ups, die auf der Strecke verstreut sind. Neben explosiven Extras wie Lenkraketen kommt Ihr auch in den Genuß von allerhand defensiven Specials wie kurzzeitiger Unverwund- und Unsichtbarkeit, einem Turbo-Booster oder einem Reparaturkit. Ein frühzeitiges Abrauchen könnt Ihr zudem mittels Durchfahren einer Boxengasse umgehen. *sf*



Stephan Freundorfer

SUPER

Was zuerst nach einem grafisch aufgebohrten Renntitel ohne Tiefgang aussieht, entpuppt sich recht schnell als echte Herausforderung. Alles, was ich von einem kurzweiligen, aber hochmotivierenden Arcade-Rennspiel erwarte, bekomme ich in Dethkarz geboten. Die Gegner sind nicht zu happig und nicht zu leicht, die Kurse abwechslungsreich gestaltet und die verschiedenen Fahrzeuge verhalten sich wirklich unterschiedlich. Die zahlreichen Power-Ups und der ständige Blick auf die eigene Energieleiste würzen das an sich schon schweißtreibende Rennegeschehen. Als Dreingabe gibt's noch die (trotz der 19 Gegner) flüssige, wunderschöne Grafik mit grandiosen Licht- und Explosionseffekten und eine anstachelnde Sounduntermalung. Die geschickte Benutzerführung, die sehenswerte Replayfunktion und der durchdachte Ghostmodus im Time-Trial-Modus runden den tollen Gesamteindruck ab. So richtig Spaß macht's dann natürlich erst recht im Multiplayermodus, wenn man seinen Kumpels gehörig eine auf den Pelz brennen kann.

Name	Dethkarz
Genre	Rennspiel
Hersteller	Beam/ Infogrames
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 70 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem, IPX (bis 8)

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, D3D-kompatible Grafikkarte

Empfohlen
P233, 32 MB RAM, 3Dfx2

Grafik **89%**

Sound **83%**

Spielspaß

Solo	Multi
85%	87%

PINBALL HEAD TO HEAD

ZUM ERSTEN MAL: ZWEI-SPIELER-ACTION IN ECHTZEIT!



Schnallen Sie sich an, denn beim wildesten Flipperspiel Ihres Lebens werden Sie ganz schön durchgeschüttelt!

- Das erste Flipperspiel mit Zweikampf-Modus in Echtzeit für adrenalingeladene Zwei-Spieler-Action (über LAN und Internet).
- Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika mit 16 Großstädten als Spielumgebungen.
- Innovative Gegner: Monster-Truck, Hot Rod, Sportwagen, Mini-Käfer und die allgegenwrtige Polizeistreife.
- Unglaublich detailgetreue, hochauflösende Grafiken.
- Wahnsinns-Feature für bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig.
- Kugeln mit authentischem Gleit- und Drehverhalten.
- Benutzerdefinierte Tischneigung, Schwierigkeitsgrad und Flipper-POWER

CUNNING DEVELOPMENTS

PRO·PINBALL BIG RACE USA

AKTUELLE SCREEN-SHOTS

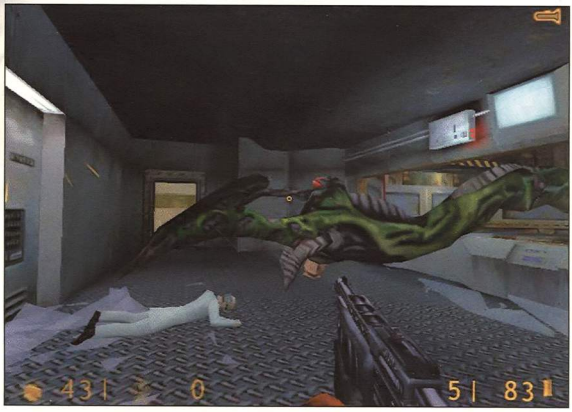
empire INTERACTIVE KOCH MEDIA

www.propinball.com • tel: 089/857 95 120



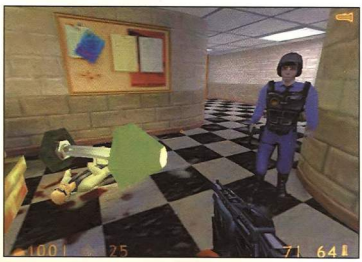
Half-
Überleben um

Wolltet Ihr schon immer einmal die Hauptrolle in einem Action-thriller spielen? Willkommen in „Half-Life“...

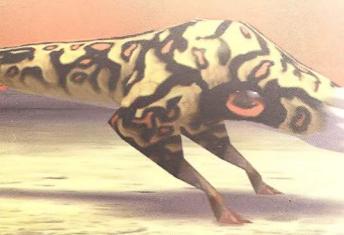


Die Kreaturen haben Wissenschaftler zum Fressen gern

Fast bei jedem neuen Produkt im 3D-Action-Bereich prahlen die Entwickler im Vorfeld mit unglaublichen Innovationen, mit denen ausgerechnet ihr Titel das Genre revolutionieren soll. Doch selbst „Unreal“ schaffte es trotz bombastischer Grafik und dichter Atmosphäre nicht wirklich, aus dem üblichen Ego-Shooter-Schema auszubrechen und neue Wege zu beschreiten. „Shogo – Mobile Armor Division“ von Monolith ließ in dieser Hinsicht mit seinen unterschiedlichen Handlungsverläufen und dem Anime-Touch schon mehr Bemühungen erkennen, um das Gameplay abwechslungsreicher zu gestalten.



Von einer Lampe erschlagen - das ist auch kein schöner Tod



Auch bei „Half-Life“, dem ersten Projekt der 1996 gegründeten und in Kirkland, Washington ansässigen Software-“Fabrik“ Valve, wurde mit Versprechungen dieser Art nicht gespart. Seit einem Jahr zögerte sich die Veröffentlichung dieses Produktes hinaus, bis vor wenigen Wochen eine OEM-Fassung und nun schließlich eine zum Test freigegebene Version des Verspätungskandidaten folgte. Und tatsächlich verdient „Half-Life“ seine Vorschußlorbeeren: Valve führen mit ihrem Beitrag das Ego-Shooter-Genre in ungeahnte Dimensionen und verwöhnen Action-Spezialisten mit einem Ausnahme-Produkt...

Übung macht den Meister

Bevor Ihr Euch Hals über Kopf in das Spektakel stürzt, ist es ratsam, sich mit den Bewegungsabläufen und generellen Bedienelementen vertraut zu machen. Die Entwickler spendierten dem Shooter-Happening nämlich ein paar spezielle Moves, die im Spielverlauf auch des öfteren angewendet werden müssen. So könnt Ihr Kisten ziehen oder schieben, durch Drücken einer Tastenkombination weite Sprünge vollführen und Euch aus einer gebückten Haltung heraus beispielsweise zum Rand einer Röhre oder an Mauervorsprüngen hochstemmen. Diese essentiellen Aktionsmöglichkeiten lassen sich im „Hazard Course“ üben, eine Art Trainingsparcours, durch den Euch eine holografische Assistentin führt. Das Schulungsprogramm umfaßt



Das Militär hat es auf Euch abgesehen, also laßt die Waffen sprechen!

Life
jeden Preis



Dieses Ungetüm läßt sich mit bloßer Waffengewalt nicht bezwingen

ferner den Umgang mit martialischem Gerät und das Benutzen von an den Wänden angebrachten Health- und HEV-Suit-Stationen, mit denen Ihr Eure Gesundheit sowie die Energie Eures Schutzanzuges auffrischen könnt. Habt Ihr Euch dadurch ein wenig auf „Half-Life" vorbereitet, seid Ihr für ein außergewöhnliches Abenteuer im „Outer Limits"-Stil gewappnet.

Ein Experiment mit Folgen

Der Spieler schlüpft bei „Half-Life" in die Haut von Gordon Freeman, einem 27-jährigen Doktor der Physik, der in einem unterirdischen Hochsicherheitskomplex des isoliert gelegenen Black Mesa Forschungsinstituts seine Brötchen verdient. Etwas verspätet trifft er zu Beginn des Spiels an seiner Arbeitsstätte ein und ist – nachdem er sich den Schutzanzug übergestreift hat – gleich für die gewissenhafte Durchführung eines geheimen Experiments zuständig. Der Versuch endet jedoch in einer Katastrophe, denn das Testgerät erleidet einen Kurzschluß und explodiert. Die Station wird verwüstet, Menschen schwer verletzt oder getötet. Außerdem scheint sich durch diesen Vorfall ein Tor zu einer anderen Welt geöffnet zu haben, so daß auf einmal die merkwürdigsten Wesen die Basis bevölkern und die Überlebenden des Unglücks abschlachten. Parasitenartige Viecher setzen sich sogar am Kopf ihrer Opfer fest und verwandeln sie in willenlose Ungeheuer.



Die Verbindung zur realen Außenwelt ist abgeschnitten und Ihr versucht nun, Euch bis zur Erdoberfläche durchzuschlagen, um Hilfe zu holen. Da der Unfall erheblichen Schaden angerichtet hat und deshalb Bereiche und Durchgänge von Trümmern blockiert, Türen verschlossen und Aufzüge funktionsuntüchtig sind, müßt Ihr nach alternativen Möglichkeiten Ausschau halten, um diesem Chaos zu entkommen. Euer erstes Fundstück, ein Brecheisen, leistet Euch dabei gute Dienste. Mit diesem Handwerkszeug schlagt Ihr den Weg versperrende Glasscheiben ein oder zerstört Schutzgitter, um durch die dahinterliegenden Lüftungsschächte zu krabbeln. Durch todesmutige Sprünge über tiefe Abgründe, das Balancieren auf Stahlrohren und das Erklimmen von Leitern arbeitet Ihr Euch zudem in neue Regionen vor. Hin und wieder trefft Ihr auf weitere Überlebende wie Sicherheitspersonal und Wissenschaftler, die Euch auf Wunsch ein Stück begleiten, neue Anweisungen erteilen, Türen öffnen und mit Euch gegen die seltsamen Geschöpfe kämpfen, die sich in dem Areal herumtreiben.



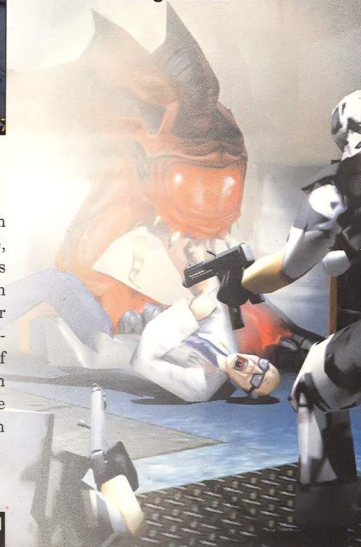
Diese vierbeinigen Feinde sollte man schnellstens zum Schweigen bringen



Ein Wachmann hilft uns im Kampf gegen die fiesen Aliens



Aua! Die Energieentladung hat uns voll getroffen







Mit einem Schienenwagen könnt Ihr durch unterirdische Bereiche zuckeln



Kaum habt Ihr eine Tür geöffnet, steht Euch ein weiterer Gegner gegnüber



Auch an diesem Ort müßt Ihr wieder einmal Eure kleinen grauen Zellen anstrengen



Hurra! Diesen Vogel haben wir vom Himmel geholt!



Leider: Ein Soldat hat ins Gras gebissen



Auf der Flucht

Mittlerweile hat auch das Militär von diesem Vorfall Wind bekommen und Truppen zu dem Forschungsstützpunkt entsandt. Doch die erhoffte Rettung bleibt aus, stattdessen knallen die Soldaten jeden erbarmungslos über den Haufen und Ihr müßt Euch neben den Monstern zusätzlich vor den schießwütigen Befehlsempfängern in Acht nehmen. Es scheint, als würde die Regierung versuchen, diesen Unfall zu vertuschen und alle Hinweise zu beseitigen. Denn kaum erblickt Ihr das Tageslicht, müßt Ihr Euch schon wieder in Sicherheit bringen, um dem auf den Stützpunkt niederprasselnden Bombenregen sowie dem Kugelhagel der Soldaten und einem Bombenteppich zu entgehen. Da kämpft Ihr Euch lieber wieder unterirdisch durch die verschiedensten Szenerien, fahrt mit einem Schienenfahrzeug durch das weiläufige Areal, laßt Euch von Förderbändern transportieren, klettert – erneut unter freiem Himmel – Felswände hinauf oder tastet Euch vorsichtig durch Minenfelder. Währenddessen werdet Ihr weiterhin vom Militär gejagdt, falls die Burschen nicht gerade in erbitterte Auseinandersetzungen mit den Aliens verwickelt sind. Das Aufgebot an Streitkräften ist wirklich beachtlich: In den Örtlichkeiten wimmelt es von Soldaten, Army-Hubschrauber fliegen über dem Gelände Patroullie, Panzer und Geschützstellungen entpuppen sich als ernsthafte Hindernisse und außerdem wurde noch eine Spezialeinheit der Regierung abgestellt, die Euch den Garaus machen soll.

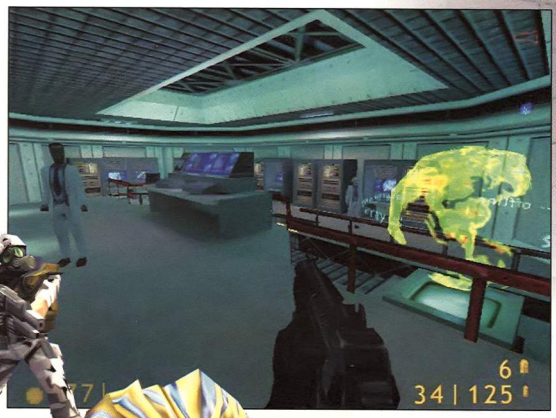
Garstige Gegner, wuchtige Waffen

Bei den verschiedenen Kontrahenten, denen Ihr im Laufe Eurer Odyssee begegnet, lassen sich durchaus unterschiedliche Verhaltensweisen beobachten. Soldaten wagen regelrechte Vorstöße und arbeiten sich, Deckungsmöglichkeiten wie Kisten oder Säulen nutzend, an den Feind heran. Angehörige des Sonderkommandos, Assassins genannt, bewegen sich zudem außerordentlich flink und bieten ein schlechtes Ziel. Auch die Vertreter der verschiedenen Alien-Rassen agieren eigenwillig. So bevorzugen es die Houndeyes (vierbeinige Geschöpfe, die mit Hilfe von Sonarwellen ihren Opfern Schaden zufügen), in einer größeren Gruppe anzugreifen und treten wiederum den Rückzug an, wenn sie verwundet werden oder sich unterlegen fühlen.

Damit Ihr dieser Armee von Widersachern nicht hoffnungslos unterlegen seid, steht Euch selbstverständlich ein reichhaltiges Sortiment an Verteidigungsinstrumenten zur Verfügung – das anfängliche Brecheisen mag zum Zertrümmern von Objekten zwar recht hilfreich sein, doch als Waffe ist es wenig effektiv. Dieses Arsenal könnt Ihr im fortschreitenden Spielverlauf durch ebenso durchschlagkräftige wie bizarre Gerätschaften aufstocken. Manche Wummen, wie zum Beispiel das MG mit angeschraubtem Granatwerfer, besitzen zudem zwei Feuermodi.



Eine Jump'n'Run-Einlage steht Euch kurz bevor



Wenigstens können wir auf die Hilfe unserer Kollegen zählen



Noch kann uns dieser ungemütliche Geselle nichts anhaben

Euer Equipment an Zerstörungswerkzeugen läßt sich über die ersten fünf Zifferntasten aufrufen, wobei die Tasten mehrfach belegt sind. So befinden sich eine 9mm-Pistole und ein Colt in der gleichen Kategorie, während die Sprengkörper (Handgranaten, Sprengsätze mit Fernzünder etc.) über die Taste „5" anwählbar sind. Zu den obskureren Waffen gehören unter anderem seltsame, kleine Geschöpfe, die sich wie wild auf ein Ziel stürzen und nach kurzer Zeit explodieren, der Prototyp eines Laserstrahlers oder eine Alien-Knarre, deren Munition sich automatisch regeneriert.

Gameplay satt

„Half-Life" als Ego-Shooter zu titulieren, wird dem Spielprinzip eigentlich gar nicht mehr gerecht. Die Bezeichnung „Action-Adventure in der Ich-Perspektive" greift da schon eher. Durch wildes Herumballern lassen sich die nahtlos ineinander übergehenden Level nicht meistern, zumal manche Gegner mit roher Waffengewalt gar nicht zu besiegen sind. Das Lösen zahlreicher, actionorientierter Puzzles, die den üblichen Rahmen (das Umlegen diverser Hebel oder das Drücken von Schaltern) bei weitem übersteigen, sowie viele Geschicklichkeitsprüfungen nehmen Euch beinahe mehr in Anspruch als das Eliminieren der Widersacher. Obendrein erreicht die Interaktion mit computergesteuerten Charakteren eine neue Dimension, indem sie nicht nur auf Eure Anwesenheit reagieren – dies war bereits in „Shogo: Mobile Armor Division" der Fall –, sondern Euch auch tatkräftig unterstützen. Außer, daß sie Euch wichtige Informationen mitteilen, müßt Ihr teilweise ihre Hilfe sogar unbedingt in Anspruch nehmen, um von einem Bereich in den nächsten zu gelangen. Segnet ein für Euer Vorankommen wichtiger Protagonist das Zeitliche, bedeutet dies gleichzeitig das abrupte Spielende.



Dieses possierliche Tierchen entpuppt sich als ernstzunehmende Waffe

Mittendrin statt nur dabei

Bereits das nahtlos ins Spielgeschehen überleitende, filmreife Intro läßt erahnen, daß einem ein ganz besonderes Erlebnis in der Ich-Perspektive bevorsteht. Während die Credits eingeblendet werden, fahrt Ihr – einer Sight-Seeing-Tour nicht unähnlich – minutenlang in einem Zug durch unterschiedliche Bereiche der Forschungseinrichtung und könnt unter anderem Roboter bei der Arbeit zusehen. Für Unterhaltung sorgt dabei eine angenehm säuselnde Lautsprecherstimme, die Euch mehr oder weniger Wissenswertes über diese Instution mitteilt und damit die Fahrtzeit zu



Ein Armeehubschrauber kreist über dem Schauplatz



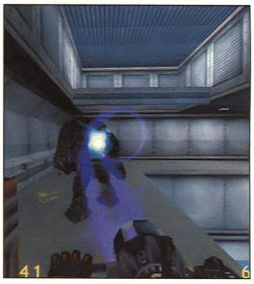
Auch unter Wasser müssen wir uns mit gefährlichen Viechern herumschlagen



Ein Glück, daß wir die Stromrechnung nicht bezahlen müssen



Den Tank konnten wir glücklicherweise in die Luft sprengen



Im fortgeschritteneren Spielverlauf erhält man immer mächtigere Waffen



Der Herr erläutert Euch Eure nächste Aufgabe

Eurem Bestimmungsort verkürzt. Aber nicht nur dadurch mutet die Präsentation von „Half-Life" wie ein interaktiver Kinofilm an, bei dem Ihr die Hauptrolle spielt. Weiterhin verleihen die szenischen Intermezzi dem Gameplay eine unglaubliche Intensität. So rast ein voll besetzter Aufzug vor Euren Augen in die Tiefe oder Wissenschaftler werden von einem unsichtbaren Etwas in Lüftungsschächte gezogen. Ferner könnt Ihr Kollegen oder Militär bei ihrem Kampf gegen die merkwürdigen Geschöpfe beobachten, oder registriert, wie einen Mann, der sich verzweifelt an einer Leiter festklammert, die Kraft verläßt und er abstürzt. Neben den eigenen Aktionen wird der Spieler zum Rezipienten verschiedenster Geschehnisse, die sich ereignen oder bereits im vollem Gang sind, wenn er einen Raum betritt oder durch ein Fenster späht.

An Schockmomenten mangelt es ebenfalls nicht. Apparaturen stürzen mit großem Getöse um, während Ihr an ihnen vorbei rennt, elektrische Entladungen verfehlen um Haaresbreite Euren Körper, Explosionen zerstören nur Millimeter neben Euch den Bodenbelag und Kreaturen materialisieren sich plötzlich hinter Euch oder brechen unvermittelt durch Türen und Wände. Panik kann zudem in Euch aufkeimen, wenn Ihr mit einem Schienenwagen in voller Fahrt in einen Abgrund stürzt oder sich nach einer Explosion in einer engen Röhre eine Feuerwand langsam auf Euch zubewegt. „Half-Life" steckt in diesen Belangen so manchen Hollywood-Actionfilm in die Tasche und konfrontiert Euch mit Situationen, die Euch glatt den Atem verschlagen.



Zahlreiche Hindernisse und grimmige Aliens gilt es in „Half-Life" aus dem Weg zu räumen

Multiplayer?

Die fertige Version dieses Ego-Shooter-Glanzstückes wird selbstverständlich neben dem Einzelspielermodus und dem Trainingsareal auch über Multiplayer-Optionen verfügen. Diese waren jedoch in dem uns vorliegenden Testexemplar noch nicht implementiert, so daß die Wertung für den Multi-Spaßfaktor an dieser Stelle leider entfallen muß. Die Wertung wird aber in einer der nächsten Ausgaben nachgereicht. *cis*





Chris Peller

SUPER

Ein Traum ist wahr geworden! „Half-Life" ist für Solo-Spieler tatsächlich die ultimative Erfüllung. Alles, was man sich jemals in puncto Gameplay und Atmosphäre von einem Ego-Shooter erhofft hatte, sieht man nun in diesem phänomenalen Produkt verwirklicht. Die Handlungstiefe ist überwältigend, die Puzzledichte so enorm, daß sie auch für zwei Titel ausgereicht hätte, und die Interaktion mit freundlich gesonnenen NPCs, die einem Türen öffnen oder gegen gemeinsame Feinde beistehen, schlicht überragend. Das Abknallen der differenziert agierenden Gegner verkommt dabei zur Nebensache, man ist vielmehr damit beschäftigt, sich seinen Weg durch die zahlreichen Locations zu bahnen und die verschiedensten Aufgaben zu erfüllen. In diesem Genre besitzt „Unreal" zwar immer noch die opulenteste Grafik, doch dies ist angesichts des atemberaubenden Gameplays und der vielen Ideen, mit denen „Half-Life" aufwarten kann, belanglos. Hollywood hätte diesen filmreifen Actionthriller kaum besser in Szene setzen können.

Name:	Half-Life
Genre:	Action
Hersteller:	Valve/Sierra
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Maus, Gamepad
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 32, in der Testversion noch nicht verfügbar

Mindestanforderung
P133, 32 MB RAM, 2x CD

Empfohlen
P266, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte

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

Solo	Multi
94%	-%

AB 18

Guillemot

MAXI GAMER PHOENIX

Featuring Voodoo Banshee™

Phoenix, der Rest ist Asche!

Außergewöhnliche 2D Qualität

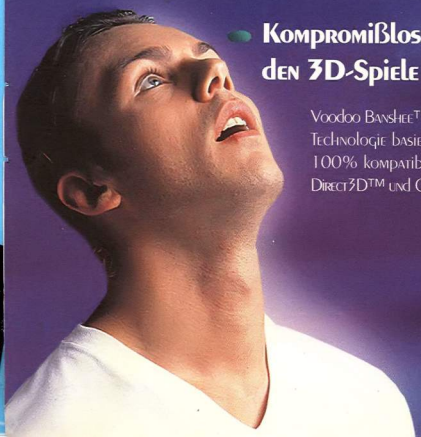
Enorme Leistungssteigerung durch 2D Voodoo Banshee™
100 Mhz / 128-Bit Architektur.
100% Hardwarebeschleunigung.

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®.

AGP
16MB
PCI





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

www.guillemot.com

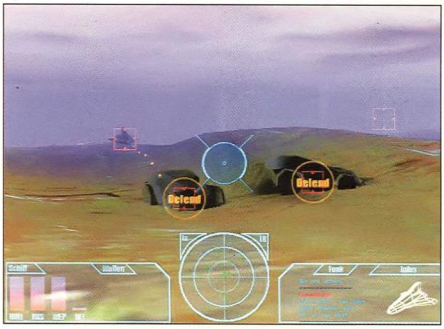
Survival

Shoot'em Up im „Incoming"-Stil aus deutschen Landen

Will man der Hintergrundstory von „Survival" glauben schenken, dann steht die Menschheit im Jahr 2235 einer feindlich gesinnten, außerirdischen Rasse gegenüber. Bislang vernichteten diese Aliens einige menschliche Kolonien auf entlegenen Planeten. Um für den Kampf gegen diese fremde Spezies gewappnet zu sein, wurde eigens eine Kampfeinheit namens Survival gegründet. Ihr selbst verkörpert nun einen der erfahrensten Soldaten dieser Truppe und versucht, die Kolonien vor der Zerstörungswut der Alien-Brut zu bewahren. Vor Beginn eines Einsatzes werdet Ihr durch ein Briefing über die jeweils zu erreichenden Missionsziele aufgeklärt. Das tatsächliche Spielgeschehen entpuppt sich dann letztendlich immer als eine geradlinige Ballerorgie. Prinzipiell müßt Ihr nämlich außerirdische Flugobjekte, Bodenfahrzeuge oder Gebäude eliminieren, um dadurch eigene Einheiten und Bauwerke vor der Zerstörung zu bewahren. Mit einem Gleiter flitzt Ihr dabei über die Oberflächen der unterschiedlichsten Gestirne und verrichtet Euren martialischen Job mit diversen Waffensystemen, darunter Raketen- und Laserwummen.



Ein Gegner weniger



Diese Fahrzeuge müssen wir vor Angriffen der Aliens schützen

Ähnlich wie „Incoming" protzt „Survival" mit einer auf Hochglanz getrimmten Optik. Wenn zum Beispiel gegnerische Vehikel oder Geschütztürme unter Eurem Beschuß in tausend Einzelteile zerbersten und diese dann zu Boden regnen, wird dies durch ebenso prachtvolle wie gigantische Explosionen begleitet. Hübsch gerenderte Landschaften, auf denen sich je nach Lichteinfall die Schatten der Kampfgefährte abzeichnen sowie Lens-Flare-Effekte schmeicheln ebenfalls den Augen des Spielers. Neben dem obligatorischen Blick aus dem Cockpit könnt Ihr die optischen Reize auch mittels verschiedener Außenperspektiven genießen.



Und wieder löst sich ein feindliches Schiff in seine Bestandteile auf

Momentan muß Euer Pentium-Rechner allerdings mit einer 3Dfx-Beschleunigerkarte ausgestattet sein (ein Direct3D-Patch soll es erst zu einem späteren Zeitpunkt via Internet geben), damit Ihr dieses Grafik-Feuerwerk überhaupt begutachten könnt. Optimal wäre diesbezüglich eine Karte mit Voodoo2-Chipsatz, da Ihr ansonsten Einbußen in der Spielbarkeit in Kauf nehmen müßt. Immerhin läßt sich der Detailreichtum konfigurieren, wodurch das Spiel an die Leistung Eures Systems angepaßt werden kann. *cis*



Chris Peiler

GEHT SO

Diese deutsche Antwort auf Rage Softwares Ballerspektakel „Incoming" ist für das Original keine ernsthafte Bedrohung. Bezüglich der Optik haben sich die Programmierer zwar mächtig ins Zeug gelegt, jedoch fordert diese Opulenz auch ihren Preis: Die Hardware-Anforderungen (Pentium II und Voodoo2-Karte) sind recht anspruchsvoll. Das größte Manko von „Survival" ist aber die wenig gefühlvolle Steuerung, mit der Ihr Euren Gleiter durch die Schauplätze dirigieren müßt. Auch der Sound läßt zu Wünschen übrig: Feuert Ihr Eure Laserkugeln ab, klingt das wie bei einem Arcade-Spielchen aus den 80ern. Ebenso dilettantisch ist die Sprachausgabe. Insbesondere bei den Missionbriefings wird der Text so gelangweilt heruntergeleiert, daß man schon gar keine Lust mehr verspürt, den danach folgenden Einsatz zu bestreiten. Trotz zahlreicher Level wird das ewig gleiche Spielprinzip auf Dauer dann doch ziemlich öde, denn auch an den schönsten Explosionen hat man sich irgendwann einmal sattgesehen.

Name:	**Survival**
Genre:	Action
Hersteller:	Enjoy Entertainment
Schwierigkeit:	ansteigend
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Maus, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P200, 16 MB RAM, 2x CD, 3D-Karte
Empfohlen
PII266, 32 MB RAM, 4xCD, 3D-Karte mit Voodoo 2-Chipsatz

Grafik **77%**
Sound **46%**
Spielspaß

Solo	Multi
59%	-%



Auch im Land der Kokospalmen klappert die Mühle am rauschenden Wildbach

ANNO 1602
Neue Inseln, neue Abenteuer

Nehmen wir einmal an, die Europäer des 17. Jahrhunderts wären nette und kultivierte Zeitgenossen gewesen, dann wäre die Kolonisierung Amerikas wahrscheinlich so gemütlich und zivilisiert verlaufen wie in Anno 1602. Immer schönes Wetter und meist gutgelaunte Kolonisten machen hier die Besiedelung subtropischer Inseln zum reinen Feierabendvergnügen. Im Frühsommer lernten wir die Grundbegriffe eines erfolgreichen Überseewirtschaftens, nun folgt das offizielle Missionspack mit weiteren Aufträgen und Aufgaben. Diese sind im Schwierigkeitsgrad bereits fortgeschritten, macht Euch also auf widrige Umstände gefaßt: Piraten, Eingeborene, knappe Ressourcen oder mißliebige Konkurrenten. Die neuen Inseln und Abenteuer lassen den erfahrenen Freizeitkolonisten durchaus ab und an ins Grübeln kommen, beachtet die Balance zwischen den Konsumbedürfnissen, Handel und Militär. *fe*



GUT

Immer noch eins der schönsten Wirtschafts- und Aufbauspiele. Die neuen Missionen sind nichts für Anfänger, sondern stellen dem erfolgreichen Anno-Spieler neue karibische Herausforderungen. Die netten Häuschen und putzigen Siedler vermitteln dazu ein entspanntes Bild einer heilen neuen Welt. Das und die noch relativ übersichtlichen Wirtschaftsverflechtungen ergeben ein hochempfehlenswertes Siedlerspiel.

Name **Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer**
Genre: . . .Aufbaustrategie
Hersteller: . . . .Sunflowers/ . . . . . .Infogrames
Multiplayer: bis 4 (IPX, TCP)

Mindestanforderung
P 100, 16 MB RAM, 300 MB HD (inkl.Original), 4x CD, 2 MB Grafik

Grafik 81%
Sound 72%
Spielspaß

Solo	Multi
80%	84%

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**

DK 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.

Grand Prix

Rasen an der

Gnadenlos verspätet meldet sich Ascarons ehrgeizige Simulation an den Start



Spannende Überholmanöver: Bei der Formel1 von Seltenheitswert, hier häufig





Im Info-Screen könnt Ihr sämtliche Kurven genau unter die Lupe nehmen

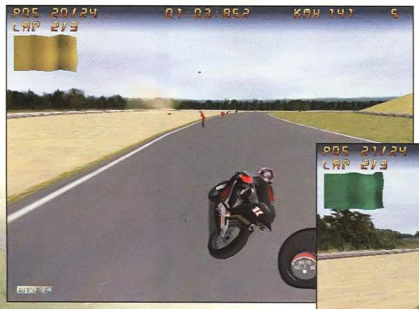
Wer an gute Vorzeichen glaubt, sollte eigentlich nur das Beste von Grand Prix 500ccm erwarten. Alexander Hofmann nämlich, seines Zeichens gerade mal volljähriges Motorradtalent aus dem Allgäu und als einziger Fahrer original in dieser Zweiradsimulation vertreten, hat souverän die diesjährige deutsche Meisterschaft in der 250cc-Klasse für sich entschieden und die gesamte Konkurrenz deklassiert. Auch die Gütersloher Softwarefirma Ascaron hegt die Hoffnung, mit ihrem Spiel jetzige und zukünftige Anwärter auf einen Spitzenplatz im Simulationsgenre in die Schranken zu weisen.



500 Meter nur auf dem Hinterrad: Kein Problem

Nicht nur Alex' Name und Maschine werdet Ihr im Spiel finden, die Belegschaft des zugehörigen Bochumer Rennstalls „Racing Factory" hat nicht unerheblich an der technischen Seite mitgewirkt und den Entwicklern Wissen, Daten und Motorengeräusche zur Verfügung gestellt. Und als Beta-Tester hat sich natürlich der junge Rennfahrer selbst statt des Lenkers den Joystick gegriffen und ist die Strecken x-mal ohne Helm und Protektoren abgefahren (und das in etwa den realen Zeiten, die er so auch in der Realität hinlegt). Doch nicht nur der deutsche Meister und seine 250er Maschine werden Euch zum Umrunden der Kurse zur Verfügung gestellt. 75 weitere Fahrer aus den drei Klassen 125cc, 250cc und 500cc wurden ins Spiel implementiert, allerdings namentlich – wegen fehlender Lizenz – leicht abgeändert. In guter, alter Ascaron-Manier bietet ein mitgelieferter Editor aber Motorsportfans die Möglichkeit, Namen, Daten und Fahrereigenschaften der Wirklichkeit anzupassen. Und wie man das von der Anstoss-Reihe so kennt, dürfte in der nächsten Zeit sicher auch ein kleiner Realo-Patch im Internet auftauchen.

Via Quickstart findet Ihr Euch in Windeseile im Sattel einer 250er Maschine auf dem Nürburgring wieder. Dank des Anfänger-Schwierigkeitsgrades mit einer





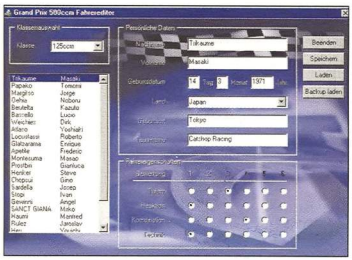
Die gelbe Flagge warnt Euch vor dem Unfall, der eine Ecke weiter passiert ist. Die grüne Flagge gibt Entwarnung.

500ccm

Drehzahlgrenze

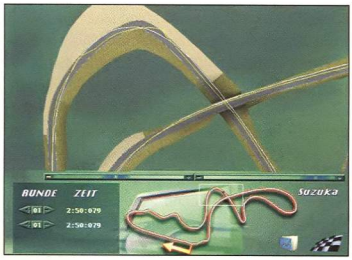


Reihe zuschaltbarer Fahrhilfen erleichtert Euch das Programm den Einstieg ungemein. Brems- und Lenkunterstützung fehlen ebensowenig wie eine Ideallinie, Schalt- und Kupplungsautomatik, Kurvenhinweise oder die Möglichkeit, Unfälle und Schäden vollkommen abzuschalten. Auch das Bremsverhalten in Kurvenlage wird durch die Wahl des Beginner-Levels erheblich vereinfacht. Allerdings werdet Ihr mit all den Hilfen nie Bestzeiten fahren, da Zweiradfrischlingen im Gegenzug auch der Motor etwas gedrosselt wird. Um das ungewohnte Handling des Ofens in den Griff zu kriegen und schneller als bei vielen anderen Simulationen erste Plazierungserfolge zu erzielen, ist der niedrige Schwierigkeitsgrad aber die vernünftige erste Wahl. Von allen bisher erschienen Motorradsimulationen hat Grand Prix 500ccm das umfangreichste Fahrzeug-Setup, das sich je nach gewähltem Level unterschiedlich stark auf den Rennerfolg auswirkt. Knapp 30 Seiten im dicken Handbuch widmen sich ausführlich den wichtigsten Tuning-Aspekten, Ihr braucht also nicht wirklich ein abgeschlossenes Ingenieurstudium



Der mitgelieferte Editor erlaubt, die Fahrer auf neuesten Stand zu bringen

zur Bedienung, solltet aber auf jeden Fall etwas Zeit und Interesse mitbringen. Die jeweiligen Wetterbedingungen an einem Renntag solltet Ihr beispielsweise bei der Wahl von Profil und Härtegrad Eurer Reifen beachten, wobei Ihr Vorder- und Hinterrad jeweils unterschiedlich ausstatten könnt. Ebenso vom Wetter bzw. Außentemperatur, Luftfeuchtigkeit und -druck abhängig, sind die Einstellungen von Kühlsystem und Motor. Vielfach orientiert sich das ideale Tuning der verschiedenen Motorradteile auch an Eurer Fahrweise und den Anforderungen, die der jeweilige Kurs stellt. So könnt Ihr das Bremssystem wählen, Euch an der vorderen und hinteren Federung zu schaffen machen und die Übersetzungsverhältnisse exakt justieren. Damit das Tuning nicht zur tagelangen Trial-and-Error-Orgie ausartet, habt Ihr die Möglichkeit, auf ein umfangreiches Data-Recording zurückzugreifen. Mittels eines ausführ-



Nach jedem Rennen könnt Ihr Euer Kurvenverhalten nachverfolgen

lichen Telemetriebildschirms könnt Ihr beliebig die aufgezeichneten Werte vergleichen und auswerten. Gelungen und neuartig ist der zusätzliche Fahrlinienbildschirm, auf dem Ihr den Idealweg mit dem tatsächlich gefahrenen vergleichen und Schwachpunkte in Eurer Fahrweise ausmachen könnt.

Neben einer einfachen Testrunde, in der Ihr die Besonderheiten jedes Kurses ohne lästige Mitbewerber erlernen und Eure frisch frisierte Mühle ausprobieren könnt, stehen Euch mit den Punkten Rennen, Grand Prix und Weltmeisterschaft drei weitere Spielmodi zur Wahl. Rennen und Grand Prix sind beides Einzeltests, bei denen nur jeweils eine Strecke absolviert wird. Bei ersterem findet Ihr Euch augenblicklich in der Startreihe wieder, welchen Platz Ihr dabei einnehmt, dürft Ihr frei bestimmen. Der Grand Prix simuliert ein echtes Rennwochenende mit Freitags- und Samstags-Training bzw. Qualifying und sonntäglichem Warm-Up vor dem eigentlichen Wettbewerb. Im Qualifying, dem Ihr Euch entweder 30 Echtzeit-Minuten oder 12 Runden lang unterzieht, wird natürlich die Startposition ermittelt. Das Warm-Up dient dazu, die Wetterbedingungen zu prüfen und geeignete Einstel-



Ein ausgefeiltes Motor-Tuning darf natürlich nicht fehlen





Ab in den Acker: Im Amateurmodus noch ohne ernste Folgen





Daten-Overkill: Auf den ersten Blick verwirrt der umfangreiche Telemetrie-Bildschirm etwas



Leistungsfähige 3D-Karten liefern Euch hübsche Gischt- und Regeneffekte



Die Cockpitansicht: Erst hier erfahrt Ihr, was es heißt, sich in die Kurve zu legen

lungen am Motorrad vorzunehmen. Gegen wie viele Gegner (von vier bis real, also je 24 bei 125cc- und 500cc-Rennen, 25 in der 250cc-Klasse) und welche Rundenzahl (von einer bis real, je nach Kurs und Klasse verschieden bis etwa 30) Ihr dabei fahren wollt, bleibt Euch selbst überlassen. Gleiches gilt für die Weltmeisterschaft, bei der Ihr auf den 15 originalen WM-Strecken von Suzuka bis zum Nürburgring um Plazierungen und Punkte kämpft. Zusätzlich hatten die Ascaron-Grafiker während des halben Jahres Verzögerung anscheinend genug Zeit, noch drei Fantasie-Kurse einzubauen. Ein Infoscreen zu jedem einzelnen Rennort gibt Euch eine brauchbare Übersicht über den Streckenverlauf und zudem die äußerst sinnvolle Angabe der Maximalgeschwindigkeiten, mit denen Ihr die vorhandenen Kurven und Schikanen nehmen könnt.

Im Rennen selbst dürft Ihr beliebig zwischen verschiedenen Fahrperspektiven umschalten. Die Cockpitsicht versetzt Euch direkt hinter das niedrige Visier Eurer Rennmaschine, wobei Ihr die Motortemperaturanzeige, den Drehzahlmesser und ein Lämpchen, das Euch durch Blinken zum Schalten auffordert, im Blickfeld habt. Durch die niedrige Augenhöhe und die dadurch eingeschränkte Weitsicht ist dieser Blickwinkel aber eher den Profis vorbehalten, die die Kurse bereits wie ihre Westentasche kennen. Zudem wankt wie in der Realität das Sichtfeld ständig mit Euren Bewegungen, so daß Spieler, die schnell einer gewissen Übelkeit anheim fallen, besser auf die zwei externen Perspektiven zurückgreifen. Eine statische Verfolgerkamera zeigt sich dabei am Augen- und Magenfreundlichsten, bei der dynamischen kippt der Horizont mit der Neigung des Motorrads. Eine Beobachterkamera liefert zudem TV-artige Bilder in schnellen Schnittfolgen, die allerdings zum Fahren wegen der Unübersichtlichkeit absolut ungeeignet sind.

Einen flotten Rechner und eine leistungsfähige 3D-Karte vorausgesetzt, bietet sich Euch eine ansprechende Optik mit einer Sichtweite, bei der keine Pop-Ups zu entdecken sind. Die getrennt von einander animierten Polygonmaschinen und -fahrer werden zu einer Vielfalt von Aktionen kombiniert. So kommt Ihr in den Genuß extremer Seitenlagen, steigt beim Durchstart mit Vollgas zum Wheelie auf oder senkt Euren Kopf auf der Geraden tief hinter den Windschutz. Auch spektakuläre Unfälle oder rüde Gesten der Konkurrenten bei versehentlichen Berührungen fehlen nicht. Lens Flares, Staubwolken, kurzfristig verschmutzte Reifen nach einem Ausflug ins Kiesbett, durch Überhitzung rauchende Motoren und spritzendes Wasser bei miesem Wetter erzeugen intensive Rennatmosphäre. Unterstützt wird die rasante Rundenjagd von gesampelten Motorengeräuschen und einigen fetzigen Rock-Audiotracks, die auch nach längerer Beschallung recht hörenswert bleiben.



Nach jeder Fahrt dürft Ihr Eure Rundenzeiten mit der Konkurrenz vergleichen oder Euren Punktestand in der Weltmeisterschaft abrufen. Da menschliche Gegner gewöhnlich mehr Spaß bringen als die KI-Fahrer, gibt Euch ein Netzwerkmodus die Möglichkeit mit bis zu 26 Leuten an den Start zu gehen. *sf*



Stephan Freundorfer

SUPER

Ohne Zweifel, Grand Prix 500ccm ist die beste Motorradsimulation, die Ihr Euch für den PC zulegen könnt. Und das liegt nicht nur daran, daß es nahezu keine Konkurrenz in dem noch stark unterbesetzten Genre gibt. Der Titel gehört zur ersten Wahl im Bereich der Motorsportsimulationen, weil er einfach rundum gut gelungen ist. Das beginnt mit einer hervorragenden Abstufung des Schwierigkeitsgrades, wodurch bereits nach kurzer Einübung Erfolgserlebnisse die Stimmung hochhalten, und geht bis zur lang anhaltenden Spielbarkeit durch die drei Hubraumklassen und 18 Strecken. Auch die Grafik macht einen guten Eindruck, wenn auch die Kurse insgesamt etwas spärlich detailliert wirken, was wohl eher an dem realen Aufbau der Rennstrecken denn an der Nachlässigkeit der Designer liegt. Durch den brauchbaren Telemetriebildschirm und das gute Handbuch lassen sich zudem die vielfältigen Tuningoptionen sinnvoll nutzen und einige interessante Erkenntnisse über den Zweiradsport gewinnen.

Name	Grand Prix 500ccm
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Ascaron/Funsoft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	TCP/IP (bis 26)

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

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

Grafik **86%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%

Sonic R

Der schnellste Igel der Welt läuft wiedermal um die Wette

Wenn schon einmal ein PC-Titel aus dem Hause des traditionellen Konsolenherstellers Sega kommt, kann man sich sicher sein, daß das Ganze vorher schon mal auf irgendeinem hauseigenem Videospielsystem zu finden war. So ist auch Sonic R eine Umsetzung des knapp ein Jahr alten, gleichnamigen Titels für den in Europa wenig erfolgreichen Sega Saturn. Im Gegensatz zu den vielen berühmten Sonic-Jump&Runs glorreicherer Sega-Tage bekommt Ihr mit Sonic R ein Rennspiel im wahrsten Sinne des Wortes auf Euren Rechner. Als der flinke Igel, aber auch in Gestalt von Tails, Knuckels oder Amy (alle besitzen unterschiedlich starke Laufeigenschaften) bestreitet Ihr rasante Dauerläufe durch eine kunterbunte 3D-Welt. Vier, im Comicstil gehaltene Landschaften stehen zunächst als Rennorte zur Verfügung: Eine tropische Insel, eine futuristische Stadt, eine frühgeschichtliche Ruinenlandschaft und eine karge Industrieanlage. Schafft Ihr es, im Grand-Prix-Modus jeweils als Erster ins Ziel zu kommen, wird noch eine fünfte Welt freigeschaltet, die dank psychedelischer Lichteffekte und krassem Streckenverlauf bei Spielern mit schlechtem Magen leicht übelkeitserregend wirken kann.



Fünf bunte Welten erwarten Euch

Alle Landschaften sind sehr offen gehalten, was bedeutet, daß Ihr viele brauchbare Abkürzungen finden könnt, aber auch unter Umständen im Eifer des Gefechts vom Kurs abkommt und Umwege in Kauf nehmen müßt. Glücklicherweise hinterlassen alle Spielfiguren Fußstapfen, so daß Ihr Euren Gegnern einfach folgen könnt und Euch so nicht zu sehr im 3D-Gelände verfranst. Sonic und seine Freunde sind natürlich nicht nur auf Bestzeiten aus; sowohl auf den Kursen als auch in entlegenen Winkeln verborgen gibt es eine Menge Goodies zu finden. Sammelt Ihr z.B. die großzügig verstreuten Goldringe auf, könnt Ihr für eine bestimmte Anzahl Türen zu Abkürzungen öffnen oder ein Hochgeschwindigkeitsfeld benutzen, das Euch Dampf unter den Sohlen macht. Auch ein paar Extras wie Goldring-Megapacks, Rennstiefel oder ein Magnet, der die Ringe kurzzeitig ansaugt, sind zu finden. Zudem könnt Ihr nach den versteckten Edelsteinen suchen, die Euch, in Tateinheit mit einer guten Plazierung, bis zu fünf weitere Charaktere verfügbar machen.



Neben dem Meisterschaftsmodus erkundet Ihr in einem Time-Attack-Rennen die Welten, kämpft gegen einen Ghost um Bestzeiten, findet möglichst schnell fünf Ballons oder macht Jagd auf vier Charaktere. An einem Multiplayermodus wurde natürlich auch nicht gespart. Bis zu vier Spieler dürfen sich Bildschirm und Rechner teilen (was allerdings etwas eng werden könnte...). *sf*



Lohn der Hatz ist der erste Platz



Im Splitscreen dürft Ihr mit ein paar Freunden Ringe sammeln und Runden drehen



Stefan Freundorfer

NA JA

Eins vorweg: Es mag ja an der Beta-Version gelegen haben und bis zur Verkaufsversion noch optimiert werden, aber auf meinem privaten Rechner (P200, 3Dfx) degenerierte das Rennen zu einer zermürbenden 3D-Diashow. 300 MHz und Voodoo2 dagegen lassen den Igel auf Touren kommen; wieder ein Beweis dafür, daß Videospielproduzenten unfähig sind, ihre Titel sauber der PC-Umgebung anzupassen. Macht aber eigentlich nix, denn für Sonic R müßt Ihr Euch gar keinen neuen Rechner anschaffen, Ihr könnt gleich ganz darauf verzichten. Die Welten sind hinreichend komplex, dafür gibt es aber nur fünf Strecken, die mehr oder weniger exakt abgelaufen werden sollten, um zu gewinnen. Die paar Extras und freizuschaltenden Polygonkasper bringen leider auch nicht die Motivation, die man sich von einem Rennspiel erwartet. Als Geschicklichkeitstest für die Jüngeren geht Sonic R gerade noch durch, doch bevor die Eltern einen High-End-PC ins Kinderzimmer stellen, sollten sie doch besser mit einer gebrauchten Sega-Konsole vorlieb nehmen.

Name	Sonic R
Genre	Rennspiel
Hersteller	Sega
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 70 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (4)

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 2x CD (laut Hersteller in der Endversion)
Empfohlen
PII/300, 64 MB RAM, 3D-Karte

Grafik 78%
Sound 72%
Spielspaß

Solo	Multi
50%	54%

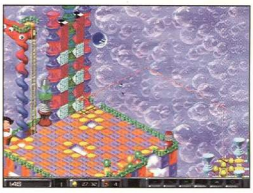
Lode Runner 2

Ein Spieleklassiker wird reanimiert

Ein großer Spieletitel nach dem anderen aus der Hochzeit der 8-Bit-Computer, Mitte der 80er Jahre, wird zur Zeit neu aufgepeppt. Sierra hatte sich an diesem Klassiker zwar schon 1995 versucht, jedoch ohne große Neuerungen einzuführen. GT Interactive wagte sich nun daran, ein bißchen mehr zu bieten.

Das Spielprinzip von Lode Runner war und ist ganz einfach. Man steuert ein Männchen durch eine Vielzahl von verzwickt aufgebauten Leveln, gräbt für sich oder gegnerische böse Mönche Fallen, und sobald man alle verstreuten Goldstücke eingesammelt hat, öffnet sich die rettende Tür zur nächsten Herausforderung. An diesem klar verständlichen Aufbau wurde für Lode Runner 2 auch nichts geändert. Neu ist jedoch die isometrische Darstellung. Während beim Veteranen noch reines 2D angesagt war, blickt der Spieler nun von rechts oben auf eine aus Würfeln aufgebaute Landschaft und steuert seinen Helden (oder Heldin) auf schräg verlaufenden Wegen zum Ziel. Da es ansonsten nur noch sieben weitere Tasten zum Graben, Bombenlegen bis hin zur Selbstaufgabe gibt, übt sich selbst das Handbuch in Bescheidenheit und fordert den Spieler auf, es sofort selbst auszuprobieren. Der einzige Knackpunkt, der sich nicht auf Anhieb erklärt, ist das Fallen der Spielfigur. Wenn sich diese hoch auf irgendwelchen Mauern befindet, kann sie sich nur von kurzen Ecken, jedoch nicht von langen Kanten nach unten plumpsen lassen. Dies hört sich jetzt vielleicht etwas kompliziert an, aber spätestens bei den ersten eigenen Kletter- bzw. Fallstudien wird sofort klar, nach welchen Regeln dies funktioniert. An manchen Stellen ist man sogar dankbar dafür, daß man nicht aus Versehen in die Tiefe, die den Tod bedeutet, stürzen kann. Ansonsten geht es „nur" darum, jeden Level nacheinander nach dem Goldklumpen zu durchsuchen. Ist der letzte eingesackt, öffnet sich ein Portal, wodurch die Figur in den nächsten Level beamt. Das Vertrackte an diesem Levelaufbau ist, daß manche der Goldstücke so raffiniert versteckt sind, daß es dauern und manchmal ein paar graue Zellen kosten kann, bis einem die Idee zur Lösung kommt.

Lode Runner 2 besteht aus fünf unterschiedlichen Welten, von denen jede mindestens 15 Level enthält. Für ganz unermüdliche Goldgräber steht noch der Level-Editor, mit dem Lode Runner 2 erstellt wurde, zur freien Verfügung. Für Augen- und Ohrenschmaus wurde gesorgt. Jede der fünf Welten überrascht mit vielen animierten Objekten. Wo man geht und steht drehen sich Räder, wächst die Flora, wabbeln außerirdische Blobs oder fließen Springbrunnen. Die gezielt eingesetzten Stereo-Soundeffekte sorgen immer wieder für kleine akustische Überraschungen, und wer's möchte, kann sich die auf der CD enthaltenen 60 Minuten Audiotracks auch unabhänging vom Spiel zu Gemüte führen. *ts*



Die in Iso-3D dargestellten Level sind manchmal recht farbenfroh gestaltet



Sowas könnte man glatt auch aus Legosteinen bauen



Auf der Suche nach Goldstücken rast unsere Spielfigur durch vertrackte Level



tom schmidt

GEHT SO

Jetzt ist wohl endgültig das Fieber, Golden Oldies aufzupeppen, ausgebrochen. Selbst wenn die Erinnerung an Lode Runner auf alten 8-Bit-Compies auch bei mir Sehnsüchte an die „guten alten Spielezeiten" weckt, enttäuscht diese Neuauflage. Sicher steckt viel Liebe zum Detail in der Grafik, dem Sound und dem Level-Design, aber es hilft nichts. Ich wusele mit meinen Männchen über den Bildschirm, sammle Goldklumpen ein, schmeiß hier und da eine Bombe, und renne vor prügelnden Mönchen weg. Das mag ja für eine Stunde oder zwei ganz nett sein, nur dann reibe ich mir die Augen und frage mich: Wieso das alles? Es ist nicht wirklich witzig, aber auch nicht richtig spannend. Kann es auch nicht, da sich die Entwickler nicht mal der Mühe unterzogen haben, eine kleine Hintergrundgeschichte zu ersinnen. Der Trieb, den nächsten Level zu erreichen, macht so keinen Sinn, ist aber auch nicht sinnlos genug, um kultig zu sein. Vielleicht wäre es doch besser, manche Spieleklassiker einfach in Ruhe zu lassen, und sie nicht mit aller Macht wiederzubeleben.

Name	Lode Runner 2
Genre	Action
Hersteller	GT Interactive
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick
Besonderheiten	Level-Editor, CD-Audio
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	LAN, TCP/IP

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 2x CD

Empfohlen
P 133, 32 MB RAM, 4x CD

Grafik 66%
Sound 72%
Spielspaß

Solo	Multi
67%	70%

Age Of Empires – Rise Of Rome:

Zum Strategie-Verkaufshit aus Bills Software-Imperium erschienen ja schon einige Missionpacks – jetzt schlägt das Imperium zurück und beglückt uns mit der Bildschirmversion vom epochalen Aufstieg Roms. Etwas spät, aber dennoch für AoE-Spieler interessant, bringt es doch drei neue lange Kampagnen rund um das antike Weltreich der Italiker, vier neue Völker (Römer, Palmyrer, Karthager und Makedonier) und weitere Einheiten. Elefanten und Kamelreiter sorgen für verbesserte Spielbalance in Multiplayerschlachten und mächtigere Kriegsgaleeren garantieren Spannung auf hoher See. Sogar an den bekannten Mängeln des Spiels wurde gearbeitet: Die Einheiten verhalten sich nun nicht mehr ganz so dusselig wie ehedem, sie bleiben kaum noch an Hindernissen hängen. Gerade für Mehrspielergefechte dürften sich die neuen Features und Verbesserungen positiv auswirken, noch größere Karten als im Originalspiel tun da ihr übriges. *fe*



Neue Einheiten und Völker laden zu weiteren, noch größeren Feldzügen ein



GUT

Solider Spielspaß für Echtzeitstrategen. Auch nach einem Jahr lädt der beste Warcraft-Clone aller Zeiten zu Schlacht- und Siedelvergnügen ein. Das Missionpack enthält nicht nur neue Völker und Kampagnen, sondern auch Verbesserungen im Gameplay, so daß sich der Kauf (trotz des eher gehobenen Preises) für eingeschworene AoE-Fans lohnen könnte.

Name . . .**Age Of Emires: Rise Of Rome**
Genre . . .Echtzeitstrategie
Hersteller . . . . .Ensemble/Microsoft
Preis . . . . . .60 Mark
Multiplayer . . . . . .bis 8, alle Optionen

Mindestanforderung
P 60, 16 MB RAM, 26 MB HD, 4xCD, 1 MB Grafik

Grafik 84%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
82%	84%





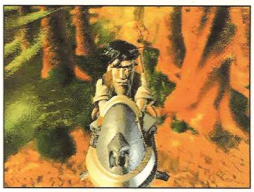
Rent A

Ein Held für ge

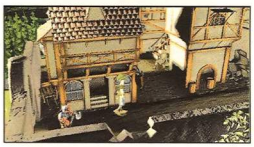
NEO kennt die Lösung aller Probleme: Hast du Ärger, miete dir 'nen Helden...



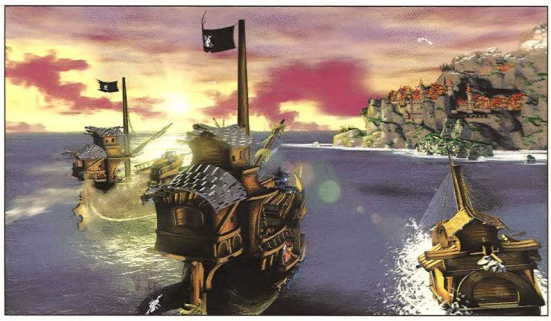
Mist, die Steinchen müssen auch noch in einer bestimmten Reihenfolge in die Löcher!



Wilde Flucht auf dem Flug-Motorrad



Rodrigo wagt sich in die Höhle des Löwen



Die Piraten greifen an!

Rodrigo ist Geschäftsführer und einziger Mitarbeiter eines Helden-Mietservice, seine Spezialgebiete sind entführte Prinzessinnen. Soweit zumindest sein Marketing-Image – die Wirklichkeit sieht (wie überall in der Welt, so auch auf der kleinen Fantasy-Insel Tol Andar) etwas schäbiger aus. Die Prinzessinnen stellen sich nämlich gelegentlich als übergewichtige Prinzen heraus – da muß Rodrigo schon froh sein, wenn er hin und wieder eine Ehefrau befreien darf.

Genau das winkt ihm zu Beginn des Spiels, doch diesmal stolpert der wie ein mediterraner Guybrush Threepwood wirkende Klein-Unternehmer im Gefolge der gelungenen Rettung in ein dramatisches Abenteuer: Piraten haben sich nämlich der magischen Steine bemächtigt, die aus dem täglichen Leben in Tol Andar nicht wegzudenken sind und konnten auf diese Weise Feuerballkanonen und fliegende Schiffe bauen. Eine der beiden menschlichen Städte haben sie bereits erobert; Nur Rodrigos Heimatort Smashville und die Zwergensiedlung Esragoth halten noch aus. Die einzige Möglichkeit, die Pirateninvasion zu stoppen, scheint darin zu bestehen, die magischen Steine zu zerstören. Doch kaum ist Rodrigo das gelungen, muß er einsehen, daß er vom Regen in die Traufe geraten ist...



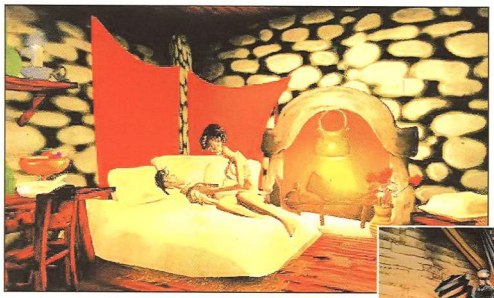
Der Schöne und das Biest

Das klingt spannend und ist es auch (nach dem reichlich zähen ersten Drittel jedenfalls), zudem sorgen bissiger Humor und einige bühnenreife Slapstick-Einlagen für entspannende Kontrapunkte. Doch das Pfund, mit dem „Rent A Hero" ganz klar am meisten wuchern kann, ist die Präsentation: 3D-Screens und Figuren sind gerendert und glänzen je nach heimischer Hardwarequalität in Hi- oder gar Truecolor. Bei alledem sind übrigens die zahlreichen Mega-Animationen auch auf kleineren Rechnern durchaus anschauenbar. Ohnehin scheint hier die Menge an RAM mehr auszumachen als das Tempo des Chips.

Überhaupt Animationen: Hier hat NEO Maßstäbe gesetzt. Und damit meine ich nicht so sehr die Standards wie das Gehen und das Manipulieren von Objekten, sondern eher die „Kleinigkeiten". Wenn die Charaktere beispielweise reden, dann tun sie das lippensynchron. Während nämlich die Sprecher ihre Texte vertonten, wurden die Lippenbewegungen per Motion Capturing aufgenommen – daraus hat das Programm eine „Sprach-Videothek" aufgebaut, in der bestimmte Laute bestimmten Mundbewegungen zugeordnet sind. In der Praxis kann es auf schwächeren Rechnern zu Verzögerungen kommen, in aller Regel funktioniert das Verfahren aber bestens. Auch Gesten und kleinere Bewegungen, die man unbewußt vollführt, sind hier liebevoll eingebaut. Da beugen sich die Leute vor, schlagen ein Bein übers Knie, breiten die Hände aus und dergleichen mehr. Ebenfalls sehr überzeugend wirken etliche Spezial-Effekte wie Transparenzen oder Spiegelungen.

Hero

wisse Stunden





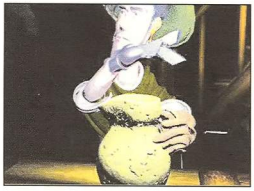
Wer sündigt, sündigt nicht...

Was, um alles in der Welt, ist das nun wieder?

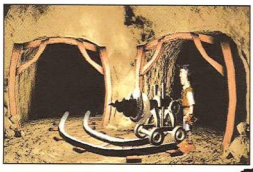




Messer, Schere, Gabel, Licht...



„Schnaps!", das war sein letztes Wort!



Eine echt verbohrte Situation!

Immer wieder in das eigentliche Spiel eingestreut finden sich kurze Video-Sequenzen. Sie wirken dabei nicht als Unterbrechung des Spielflusses, denn es handelt sich wirklich nur um Mini-Szenen, die den Fortgang der Geschichte eher unterstreichen (z.B.: Rodrigo fährt Fahrstuhl, er marschiert aus der Tiefe des Bildes nach vorne, er schwingt sich auf sein Moped usw.). Ab und zu sind an wichtigen Drehpunkten der Story auch größere, zum Teil ziemlich eindrucksvolle Videos eingebaut, etwa wenn die Piraten zum Großangriff blasen, oder wenn Rodrigo mit seinem Motorrad-Gleiter durch den Wald flieht.

Die vielfältige musikalische Untermalung gefiel gut (kein Wunder, sind hier mal wieder die Wiener Philarmoniker am Werk), und auch die Sprachausgaben, besonders Rodrigos nuancierte Deklamationen, überzeugen. Was das Handling angeht, so gibt es keinen Grund zur Klage, denn mit wenigen Mausklicken hat man seinen Helden voll im Griff. Auch muß man die Objekte im Inventory nicht einzeln mit allen möglichen Bestandteilen des jeweiligen Raums ausprobieren. Ein einziger Klick auf das Item genügt – wenn es eine Anwendung gibt, wird sie ausgeführt.

So weit, so fein – doch beim entscheidenden Prüfstein aller Adventures (nämlich den Rätseln und dem Storydesign) kann „Rent A Hero" leider nicht so gut mithalten. Es kommt z.B. mehrfach vor, daß man nur durch systematisches Durchklicken mehrerer Räume weitergelangt, und es dauert auch viel zu lange, bis die Geschichte auf Touren kommt. Wäre das erste Drittel des Spiels radikal zusammengestrichen worden, hätte der Rest wohl deutlich überzeugender gewirkt und demnach eine bessere Note eingefahren. Aber auch so ist der Mietheld ein durchaus vergnüglicher Spaß – nach dem Durchhänger am Anfang... *jn*



Joe Nettelbeck

GEHT SO

Wenngleich „Rent A Hero" meine von der tollen Präsentation geweckten Erwartungen in spielerischer Hinsicht nicht erfüllen konnte, ist es doch eigentlich ein ganz lässiges Spiel – nur hat es mit zwei Problemen zu kämpfen: Erstens erlebt es gerade dann einen echten Oldenburger Hänger, wenn man nach kurzer Eingewöhnung glaubt, nun würde es richtig loslegen. Stattdessen fasert sich die Story plötzlich in mehrere Stränge auf, ohne daß wirklich etwas voranginge. Zweitens gibt es eine Reihe von „Rätseln" à la Klicke-Dich-systematisch-durch-den-Wald-um-irgendwo-ein-wichtiges-Dingsbums-zu-finden. Und die erste dieser Waldläufer-Elegien schlägt natürlich ausgerechnet in der erwähnten kritischen Hängephase zu. Trotzdem hat das Spiel vor allem nach dem ersten Drittel seine Momente. Wenn man sich dort durch die spannend werdende, mit leisem (und manchmal auch weniger leisem) Sarkasmus servierte Story grübelt, dann ist man geneigt, die anfängliche Dürre zu vergeben. Aber ob viele Spieler bis dahin durchhalten werden?

Name	**Rent A Hero**
Genre	Render-Adventure
Hersteller	NEO/ Magic Bytes/Funsoft
Schwierigkeit	uneinheitlich
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer:	–

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 6x CD, 170 MB HD

Empfohlen
P166, 48 MB RAM, 6x CD

Grafik **87%**
Sound **80%**
Spielspaß

Solo	Multi
72%	-%

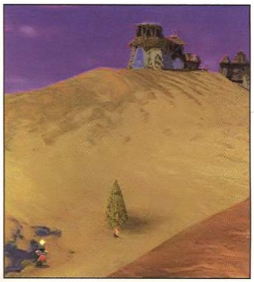
VOLLTREFFER

Popu
The Be

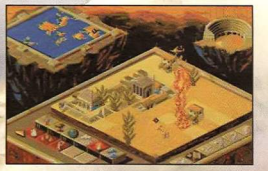
Bullfrog geht zurück zu den Wurzeln – und pflanzt dabei doch ein völlig neues Apfelbäumchen...



Die Level-Anwahl wurde besonders fantasievoll gestaltet: Man klickt hier richtige Welten an...



Ein heimlicher Kleriker auf dem Weg zum Gegner



Populous 2: Die Welt ist flach...

Spiele, die lange angekündigt werden und sich von einem Jahr aufs nächste oder vielleicht gar übernächste verschieben, nötigen dem Tester jedesmal wieder viel Vorsicht ab – zu häufig hat sich nämlich der, bei langen Verzögerungen erste Gedanke („Wahrscheinlich kommen sie mit dem Ding einfach nicht zurecht.") als richtig erwiesen. Und wenn das Spiel dann schließlich doch kam, war es oft genug irgendwie vermurkst und vor allem technisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Aber es gibt auch Gegenbeispiele, und zu denen wird man in Zukunft „Populous – The Beginning" zählen dürfen.

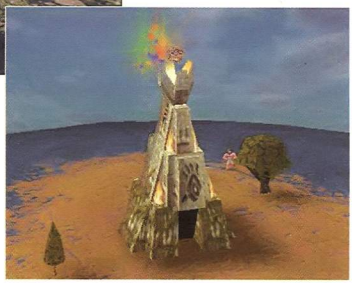


Priester der Gegenseite haben sich im Schutze der Unsichtbarkeit ins Dorf geschlichen und bearbeiten jetzt unsere blauen Jungs

Am Anfang

Die Populanten-Sippe verfügt ja über eine komplizierte Familiengeschichte, die vom Ur-"Populous" Ende der 80er (damals noch auf den Homecomputern Amiga bzw. Atari ST und der erste Bullfrog-Titel überhaupt) über „Power Monger" bis hin zu „Populous 2" reicht. Die beiden Nachfolger konnten trotz (oder gerade wegen?) höherer Komplexität den Charme und die Spiellaune des Altmeisters freilich nicht mehr erreichen, der ja zu seiner Zeit auch eine echte Innovation und ein ganz neues Spielprinzip verkörperte.

Wenn wir das etwas anders geartete „Power Monger" mal außen vor lassen, gibt es inhaltlich betrachtet sogar so etwas wie eine Zeitschiene, auf der die einzelnen Games angesiedelt sind: In „Populous" beispielsweise verkörperte der Spieler eine Art höheres Wesen, das durch die erfolgreiche Führung seines Stammes zum Gott aufsteigen sollte – bei dem in griechischem Ambiente angesiedelten „Populous 2" ist man dann ein solcher Gott und kann daher auch viel umfangreicher in die Geschicke der Wuselmenschen eingreifen. Der nun erscheinende dritte Teil freilich ist vor den beiden früheren Spielen einzuordnen (und heißt deshalb im Untertitel auch „The Beginning"). Hier muß man sich mit der Rolle einer bloßen Stammes-Schamanin begnügen, die einigen Beschränkungen unterliegt. Erstens kennt sie in jedem Level nur ganz wenige der prinzipiell zur Verfügung stehenden Zaubersprüche (und selbst die muß sie sich oft erst mühsam durch Beten an bestimmten heiligen Stätten aneignen), zweitens kann sie nur in ihrer unmittelbaren Umgebung mit Magie um sich werfen.



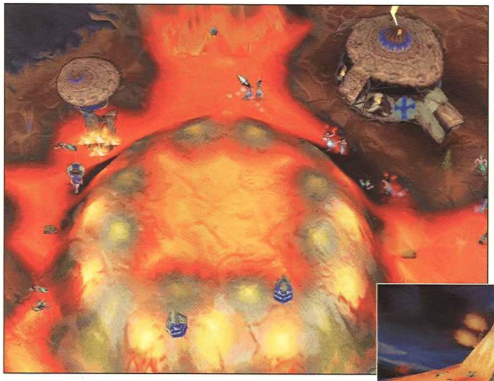
Eine Gruft des Wissens – hier kann die Schamanin wertvolle Sprüche zusammenbeten

So geht's

Wer die Vorgänger noch kennt, dem werden zunächst einmal viele Dinge auffallen, die sich geändert haben. Aus der ursprünglich indirekt gesteuerten Völkerschlacht, die vage Ähnlichkeiten mit Blue Bytes Siedlern aufweist, ist spieltechnisch gesehen ein auf den ersten Blick durchaus konventionelles Echtzeit-Strategical

lous

ginning



Ein grauenhafter Vulkan mitten im Dorf – hier aus der Vogelperspektive...



...und hier von der Seite!

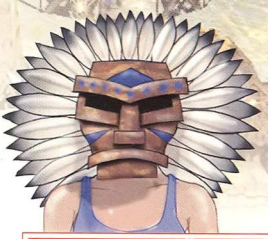
mit direkter Steuerung geworden. Man baut also Häuser für die Geburtenrate, kann die normalen Arbeiter in Spezialberufen wie Krieger, Priester oder Spion ausbilden lassen und muß letzten Endes den oder die Gegner (insgesamt sind bis zu vier Parteien möglich) militärisch besiegen. Dennoch hat das Game sein besonderes Spielgefühl nicht verloren. Das mag vielleicht an den herumsausenden Wuseln liegen, die zwar schöner aussehen als früher, aber doch wiedererkennbar sind und sich die Zeit mit putzigen Gymnastikübungen vertreiben, wenn sie mal nichts zu tun haben. Sicher hat auch die Magie etwas mit diesem Effekt zu tun, finden sich doch einige Zaubersprüche von damals im modernen Populous wieder: der tückische Sumpf etwa, der gewaltige Vulkanausbruch oder gar das endzeitliche Armageddon.

Doch der Reihe nach: Man beginnt einen Level mit der Schamanin sowie einer handvoll Arbeiter. Während letztere sich gleich mal daran machen, Wohnhäuser zu errichten, checkt das Stammesmädel die Lage ab. Vor allem interessiert dabei, ob es in der Nähe steinerne Köpfe, Totempfähle oder Grüfte des Wissens gibt. Die kann man nämlich anbeten, wofür als Gegenleistung in der Regel ein neuer Zauberspruch fällig wird. Manchmal bewirkt eine solche Huldigung auch Veränderungen der Landschaft wie etwa das Auftauchen einer Landbrücke zwischen zwei Kontinenten und dergleichen. Nicht selten ist sogar eine ganze Kette derartiger Weihestätten hintereinandergeschaltet; man erreicht die jeweils nächste erst, wenn man die vorherige besucht hat.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Das erste Totem befindet sich vielleicht auf einer Insel, die vorläufig unerreichbar ist. Die Schamanin kann aber dort lebende neutrale Wilde per Zauberspruch zum eigenen Glauben konvertieren und sie dann beten lassen. Dies bringt ein Boot ein, mit dem die frisch Überzeugten zu einer weiteren entlegenen Insel schippern können, um dort einen Steinkopf zu verehren – woraufhin die Schamanin mit dem Landbrücken-Spruch belohnt wird und nun aus eigener Kraft ihr Territorium erweitern kann.



Der Bekehrungszauber in Aktion: Aus Wilden werden Blaue



TIPS FÜR EINSTEIGER

1) Behaltet eine gleichgewichtige Entwicklung Eures Dorfes im Auge. Krieger, Priester und dergleichen sollten immer in ausreichender Zahl vorhanden sein, aber auch der normale Hausbau ist wichtig. Im fortgeschrittenen Stadium neigt man nämlich dazu, den zu vernachlässigen.
2) Bei zwei oder drei Gegnern kann es erfolgversprechend sein, sich erstmal rauszuhalten und nur eventuelle Attacken aufs eigene Dorf abzuwehren. Haben die anderen dann einen Sieger unter sich ausgemacht, schlägt man mit geballter Kraft zu.
3) Vorsicht mit allzu verschwenderischem Zaubern! Manchmal sind die Spells nämlich limitiert, auch wenn sie anfangs unbegrenzt erscheinen und sich immer wieder aufladen. Und Ihr dürft darauf wetten, daß Eurer Schamanin die Feuerbälle gerade im ungünstigsten Moment ausgehen...
4) Manchmal kann man eine nahegelegene Insel partout nicht erreichen, weil Brücken oder Boote nicht zur Verfügung stehen. Aber die Reichweite von Spells ist nicht selten groß genug, um dort etwas zu manipulieren.



Reges Treiben im Dorf – ein Arbeiter hat gerade einen künftigen Bauplatz eingeebnet

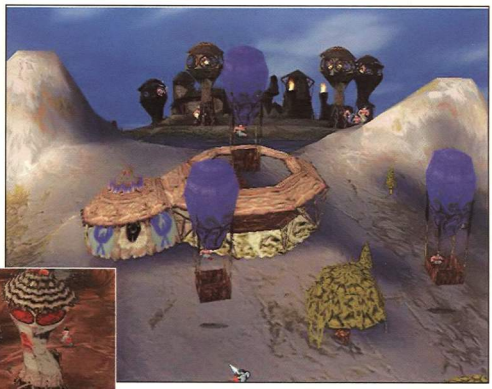


Die Gelbe Gefahr hat friedliche blaue Hütten überfallen – doch im Hintergrund naht schon die Rettung!



Das spiralige Symbol in der Mitte zeigt, daß wir soeben den Hypnose-Zauber gefunden haben

Wer nicht zu Fuß gehen will, kann stattdessen im Ballon reisen...



...oder auch im Segelboot



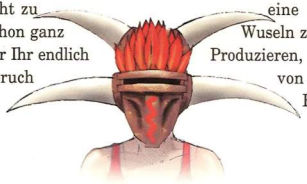
Zwei Dinge ergeben sich aus diesem Exempel: Erstens muß es nicht immer die Chefin selbst sein, die die verstreuten Monumente anbetet, und zweitens ist die Magie ein schwieriges Geschäft. Anfangs kann die Zauberin nämlich höchstens zwei oder drei Sprüche. Wenn der Konvertierungs-Spell dabei ist, sollte man ihn möglichst schnell an den wilden Stämmen ausprobieren, um so rasch mehr Anhänger zu bekommen. Die Zahl der Anhänger nämlich (insbesondere die der in Wohnhäusern lebenden) ist entscheidend für die Manaproduktion und damit für das Tempo, in dem sich benutzte Magie wieder auflädt – „Populous"-Kennern ist dieses Konzept vertraut. Zu bedenken wäre allerdings, daß jeder Spruch nur in einem bestimmten Radius um die Schamanin herum wirksam ist, die Frau sich also im Gefecht nicht vornehm zurückziehen kann. Naja, sollte sie mal das Zeitliche segnen, bekommt man immerhin nach kurzer Wartezeit eine neue...

Generell lassen sich die Zauber in zwei Gruppen einteilen, nämlich in die zum Kämpfen geeigneten (wie etwa Feuerball oder Blitzschlag) und in die umweltverändernden Sprüche (Landbrücke oder Konvertierung). Manchmal vermischen sich die beiden Bereiche auch. So können z.B. Sümpfe äußerst effektiv gegen anstürmende Feindeshorden eingesetzt werden, während der schon früher besonders beliebte Vulkan exorbitante Schäden in den Dörfern der Gegner anzurichten vermag. Aber freut Euch nicht zu früh: Ihr werdet Euch hier schon ganz schön abrackern müssen, bevor Ihr endlich Euren ersten Vulkan-Spruch bekommt. Ein paar witzige neue Zauber sind übrigens ebenfalls mit von der Partie: Hypnose z.B. redet einem Feind-Männchen ein, daß es zur eigenen Partei gehört, während die Killerwespen ganze Heerwürmer auseinandertreiben, dabei aber mehr Chaos stiften als echten Schaden anrichten. Besonders gemein ist auch die Unsichtbarkeit, unter deren Schutz man sich bis ins feindliche Lager schleichen und dann dort aktiv werden kann.

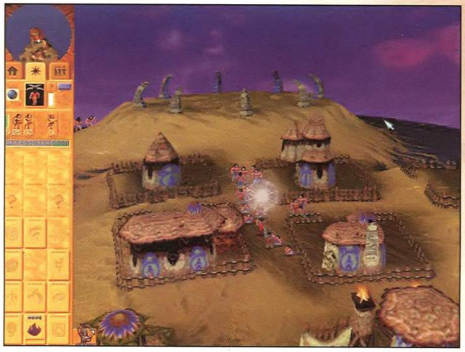
Dies ist ein Job, für den sich insbesondere die Priester eignen, weil sie in der Lage sind, gegnerische Arbeiter und Krieger durch ein bißchen geistliches Blabla in Anhänger der eigenen Religion zu verwandeln. Den dramatischen Effekt, der entsteht, wenn plötzlich mitten im anderen Lager zehn oder 20 Konvertierte zu wüten beginnen, mag sich jeder selbst ausmalen. Tatsächlich kann man durch solche Überraschungsangriffe das ganze Spiel kippen, wenn sie zur rechten Zeit erfolgen (wenn also die gegnerische Schamanin gerade nicht zu Hause ist oder vielleicht kurz vorher getötet und noch nicht wiedergeboren wurde). Das ist auch der Hauptgrund, weshalb man immer einige Priester zur Verteidigung im Dorf lassen sollte, denn die Burschen sind natürlich resistent gegen religiöse Einflüsterungen und können daher die Kleriker der anderen Seite durch saftige Backpfeifen an ihrem schändlichen Tun hindern. Ausgebildet werden sie übrigens in extra zu bauenden Tempeln – genau wie auch Spione ein Sondergebäude benötigen. Dafür kann man dann aber seine Schnüffler mit den Landesfarben der anderen Seite tarnen und auf Sabotagetour schicken.

Nachdem die Häuser einmal gebaut sind, sorgen sie für sich selbst – will sagen, sie beherbergen eine bestimmte Menge an Wuseln zum Vermehren und Mana-Produzieren, und bei Bedarf werden sie von ihren Einwohnern in Eigenverantwortung aus-





gebaut. Mit Ausnahme von speziellen Anwesen wie zum Beispiel Wachtürmen, Tempeln oder Krieger-Schulen, die sich nicht verändern. Jedes Gebäude ermöglicht in einem bestimmten Radius den Bau weiterer Nachbar-Häuser, so daß sich die Siedlung nur langsam und organisch ausdehnen kann. Einzige Ausnahme von dieser Regel ist der Wachturm, der praktisch beliebig plaziert werden und dann auch als Keimzelle weiterer Städte dienen kann.



Äußerlich unterscheidet sich der Multiplayer-Modus nicht vom Normalspiel – hier stürmt die siegreiche Rote Armee das feindliche blaue Dorf

Die Welt ist rund!

Optisch gibt es sozusagen schon auf den ersten Blick einen großen Unterschied zu den Pop-Ahnen: Die Welt ist hier nicht nur rund, sondern auch eine komplette Kugel – wie im richtigen Leben. Mit Hilfe von Maus und Pfeiltasten läßt sich der Globus drehen, was nach kurzer Eingewöhnungszeit prima funktioniert, zumal man durch Klicks auf die Übersichtskarte bzw. per Verknüpfung von Orten mit bestimmten Tasten



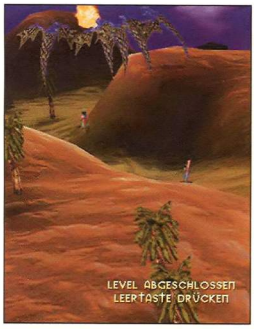
Die Kugelperspektive sorgt für Überblick

auch im Schnellverfahren in eine andere Gegend springen kann. Dabei wirkt die Präsentation (besonders in der Bewegung am Bildschirm) absolut schnuckelig – und man möge bedenken, daß all dies allein durch die Verwendung von Direct3D erreicht wurde. Es ist also niemand dazu gezwungen, eine 3Dfx-Karte zu verwenden, stattdessen kann man mit jedem 3D-Beschleuniger, ja, sogar mit „normalen" Karten die bunte Optik genießen – wenngleich in letzterem Fall dann wenigstens ein etwas schnellerer Rechner zur Verfügung stehen sollte.

Der Sound (abwechslungsreiche und atmosphärische Musik sowie jede Menge teils recht witziger FX) gefällt ebenfalls sehr gut, und wir haben uns besonders über die Möglichkeit gefreut, via Netzwerk oder Internet anderen lebendigen Populisten eins auf den Hut zu geben. Es macht einfach eine diebische Freude, die Schamanin des Kumpels von nebenan mit Feuerbällen zu beharken, bis sie nicht mehr weiß, wo oben und unten ist. An einer solchen Multi-Partie können bis zu vier Spieler teilnehmen, teilweise sind auch noch Sondereinstellungen (etwa die Zulassung bestimmter Zaubersprüche) möglich. Insgesamt warten 25 Level auf die Schamanin, was im Vergleich zu den Hunderten von Sandkästen der Vorgänger wenig ist. Aber die wurden ja von Generatoren erzeugt, während die 25 aktuellen Welten bis ins Detail durchgetüftelt sind – und das merkt man dann auch, weil spätestens ab Level sechs der Schwierigkeitsgrad rapide ansteigt. *jn*



Versteckter Steinkopf – bestens zum Beten geeignet



Wieder einmal haben wir gesiegt – diesmal, indem wir die fliegenden Drachen für uns gewinnen konnten



Joe Nettelbeck

SUPER

Was für ein spannendes, gemeines, niederträchtiges, süchtig machendes, vertracktes, tolles Spiel! Wie oft hätte ich mich schon in den Allerwertesten beißen können, weil einer meiner Feinde zur Unzeit vor meinem Dorf aufmarschierte – während meine Krieger-und-Priester-Armee etwa noch zu klein war oder während ich gerade mit meiner Schamanin die Möglichkeiten der Welt erkundete. Doch wie von Fesseln gehalten grübelte ich anschließend über neue Strategien nach, um es gleich noch mal zu versuchen. Den Satz „Irgendwie muß es doch gehen!" hörte man von mir auf dem Weg zum Supermarkt, in der S-Bahn und selbst nachts im Bett... Und in der Tat: Irgendwie geht es dann auch. Oft ist es sogar überhaupt nicht mehr schwierig, wenn man erst auf den richtigen Dreh gekommen ist. Mag sein, daß sich manch einer über die vergleichsweise kleine Zahl der Level beschwert – ich gehöre jedenfalls nicht dazu, denn die Arenen sind tiptop ausgetüftelt und sorgen bald genug für zerraufte Haare. Außerdem schreit das ja geradezu nach einer Mission-CD...

Name	Populous – The Beginning
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Bullfrog/ Electronic Arts
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer:	bis 4 Spieler; IPX, Internet

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 6x CD, DirectX 6.0, 120 MB

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 8xCD, Direct3D-kompatible Karte

Grafik **84%**
Sound **80%**
Spielspaß

Solo	Multi
90%	91%

www.novalogic.com

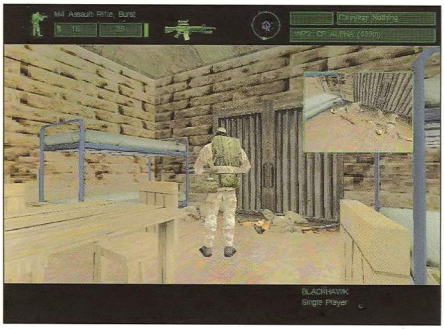
Delta Force

Auf in den Kampf, Soldat!

Nach dem Vorbild des British Special Air Service gegründet, ist die Delta Force eine streng geheime Spezialeinheit der US-Armee. Primär auf Terroristenbekämpfung, Geiselbefreiungen sowie heikle militärische Einsätze in Übersee spezialisiert, werden Mitglieder aus anderen Elite-Truppen wie 82nd Airborne, Green Berets oder den Rangern rekutiert. Bis heute streitet die US-Regierung jedoch die Existenz der Delta Force ab, obwohl es als gesichert gilt, daß dieses Top-Secret-Kommando zum Beispiel an dem mißglückten Befreiungsversuch von 66 amerikanischen Geiseln aus der US-Botschaft in Teheran im November 1979 maßgeblich beteiligt war. Nachdem Zombie vor ein paar Monaten mit „Spec Ops" den beruflichen Alltag der Rangers näherbrachte, darf man jetzt in Novalogics neuestem Software-Produkt als Angehöriger dieser ultra-geheimen Spezialeinheit in den Kampf ziehen.



Langsam pirschen wir uns an den Feind heran



Wem die Ich-Perspektive nicht gefällt, kann auch in die Außenansicht wechseln

Habt Ihr Euren Charakter aufgebaut, könnt Ihr als Einzelspieler unter fünf Kampagnen, die jeweils in mehrere Einsätze unterteilt sind, wählen. So müßt Ihr in Peru, Indonesien, Chad, Usbekistan und Novaya Zemlya diffizile militärische Operationen erfolgreich durchführen. Nach der Missionsbeschreibung könnt Ihr noch Euer Waffenrepertoire (darunter Scharfschützengewehre, Pistolen, Sprengsätze usw.) bestimmen, bevor Ihr Euch schließlich im Einsatzgebiet wiederfindet. Per Ich-Perspektive oder Third-Person-Ansicht pirscht Ihr Euch dann von einem Wegpunkt zum nächsten und orientiert Euch mit Hilfe des Kompasses oder einblendbarer Übersichtskarten. Um pflichtbewußt Eure Aufgaben zu erfüllen, ist generell eine möglichst lautlose Vorgehensweise ratsam. Unbedachtes Herumballern alarmiert nämlich vorzeitig den Feind, und maximal zwei Treffer genügen, um ins Gras zu beißen. Bevor einem buchstäblich die Kugeln um die Ohren fliegen, bringt man deshalb am besten Wachposten oder patrouillierende Widersacher mit dem Messer oder einer Pistole mit Schalldämpfer zum Schweigen. Die Missionen werden ferner nicht nur zu den unterschiedlichsten Tageszeiten bestritten, sondern auch in der Nacht, wobei der Spieler aufgrund eines Sichtgerätes das Terrain und die Gegner in unwirklichen Grüntönen wahrnimmt.



In Peru überraschen wir Drogendealer dabei, wie sie ein Flugzeug beladen

Der Multiplayer-Modus ermöglicht es den Freizeit-Soldaten, gemeinsam gegen die computergesteuerten Feinde vorzugehen, sich gegenseitig im traditionellen Deathmatch zu beharken, oder sich in den Spielvarianten „King Of The Hill" und „Capture The Flag" zu behaupten. *cis*



Chris Peller

GEHT SO

„Delta Force" ist eine Hardcore-Simulation von exakt dem gleichen Kaliber wie „Spec Ops", so daß Pazifisten und Wehrdienstverweigerern zwangsläufig die Haare zu Berge stehen. Auch ich kann auf solch ein realistisch anmutendes Kriegsspiel ja verzichten und ziehe die fiktiven Szenarien herkömmlicher Ego-Shooter diesem auf authentisch getrimmten Ambiente vor. Wer allerdings schon das Produkt aus dem Hause Zombie mit Begeisterung aufgenommen hat und nun auf Nachschub giert, wird mit „Delta Force" sicher seine Freude haben. Mit seiner beachtlichen Anzahl von Missionen und dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad sorgt der Titel für lang anhaltenden „Spielspaß" bei demjenigen, der so einer Art von Spiel etwas abgewinnen kann. Ein paar Worte noch zu der Grafik, die ohne 3D-Beschleunigung auskommt: Gerade auf größere Distanz wird es teuflisch schwer, im Sniper-Modus die zu kleinen Pixeln oder undefinierbaren Punkten geschrumpften Gegner aufs Korn zu nehmen.

Name:	Delta Force
Genre:	Action
Hersteller:	Novalogic
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 32, Seriell, Modem, IPX, Internet

Mindestanforderung
P166, 32 MB, 4x CD, ca. 150 MB HDD

Empfohlen
PII 266, 64 MB, 8x CD

Grafik **71%**
Sound **74%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	75%

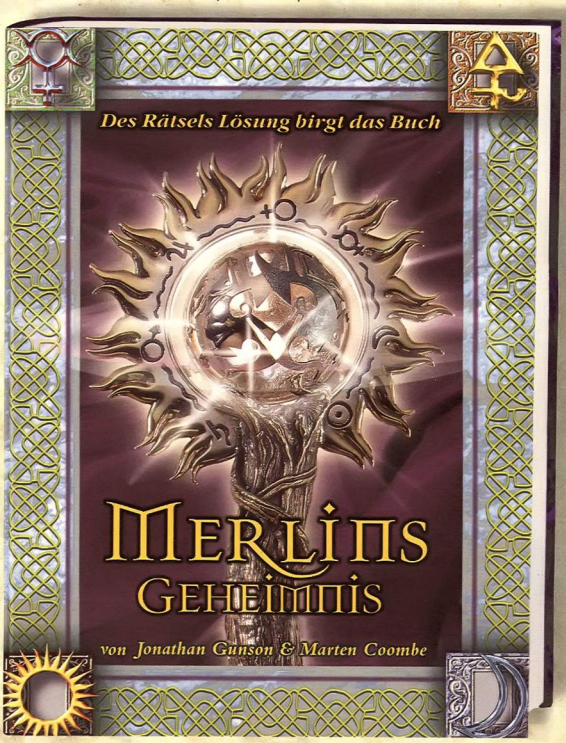
AB 18

BASTEI LÜBBE Taschenbücher

Ab 7. September weltweit im Handel

Das letzte Geheimnis dieses Jahrtausends – und nur Sie können es lösen!

Vor langer, langer Zeit ward ein Zauberstab geschaffen, die Welt vor allem Bösen zu bewahren. Im Kampf um diesen Stab wurden der mächtige Merlin und die wunderschöne Nymphe Nimue in Stein und Wasser gebannt – nun liegt es an Ihnen, dem Leser, den Zauberspruch zu finden, der beide zu retten vermag.



ISBN 3-404-71523-3/DM 29,90/öS 218,–/sFr. 27,50
Gebunden, 275 x 203 mm, durchgehend farbig
http://www.merlinmystery.com

Merlins Geheimnis: Eine zauberhafte Geschichte um Liebe und Magie

Merlins Geheimnis: Ein weltweites Ereignis und das kniffligste Rätsel, das je geschaffen wurde – die besondere Herausforderung für jeden Rätselfreund

Merlins Geheimnis: Ein ständig anwachsender Geldpreis, um den zu knobeln es sich lohnt, in Höhe von mindestens 300.000,– DM!!!

Bundesliga 99

Actionfußballer hat EA Sports schon lange in der Tasche, jetzt sollen auch die Manager eingesackt werden



Im Charakterscreen bekommt Ihr auch eine Animation des Spielers zu sehen



Augsburg gegen Pfullendorf: Das Topspiel der Regionalliga Süd



Von oben habt Ihr den besseren Überblick über das Spielgeschehen

Sportlizenzen sind gefragt, aber auch teuer wie nie, und so verwundert es nicht, daß nur noch wenige Softwarehäuser Geld und Nerven aufbringen können, um ihre Produkte mit ein paar bekannten Namen zu würzen. EA Sports hat beim Schacher um Lizenzen seit jeher ein glückliches Händchen (und genug Dollar in der Portokasse), weshalb Ihr auch beim hauseigenen Manager in den Genuß realer Clubs und Profispieler kommt. Im Gegensatz zu den updatelastigen deutschen Manager-Serien hat Bundesliga 99 mit seinem Vorgänger FIFA Soccer Manager nicht mehr viel gemeinsam, abgesehen vielleicht von der nüchternen Benutzerführung. Der Verzicht auf allzuviel Farbe, „witzige" Icons und ein geradliniges Menüsystem führt allerdings zu einem leichten Einstieg und läßt Euch nicht im Tabellenwust ersticken. Aus zwei Bundes- und vier Regionalligen der Saison 98/99 könnt Ihr Euer Lieblingsteam herauspicken. Wegen europäischer Begegnungen und dem Transfermarkt werden zusätzlich diverse ausländische Ligen mit ca. 500 Teams vom Computer berechnet. Euer Siliciumkumpel übernimmt aber auch Aufgaben für Euer eigenes Team, ein virtueller Manager erledigt alle Aspekte aus den Bereichen Training und Finanzen, für die Ihr keine Lust oder Geduld aufbringt. Die Qualität Eurer Schützlinge wird neben Verfassung und Form durch 15 Attribute bestimmt, daraus ermittelte Kurzkommentare geben einen schnellen Überblick über deren Einsatzmöglichkeiten. Zudem informieren Euch Statistiken über Schützenkönige und Abwehrkanonen. Neben der Aufstellung wird auch die Bevorzugung von Spielern für Elfmeter oder Eckschüsse Eurem Trainerinstinkt überlassen. Die Taktikwahl beschränkt sich leider nur auf vordefinierte Systeme, dafür dürft Ihr zusätzlich Schwerpunkte, z.B. auf Pressing oder Flügelspiel setzen. Über Transfers und Jugendarbeit schließt Ihr die Lücken, die Alter oder Meniskusoperationen in Eure Reihen schlagen. Betreut Ihr auch den BWL-Bereich selbst, dürft Ihr Sponsoren angeln, Kartenpreise festlegen, Merchandise-Artikel vertreiben, am Stadion herumbasteln oder Gebäude kaufen. Viele der Interaktionen laufen über ein Mail-System, mit dem Ihr Nachrichten versendet oder abruft. Die Begegnung selbst könnt Ihr entweder in abgespeckter 3D-FIFA-Qualität oder stark stilisiert aus der Vogelperspektive mitverfolgen. *sf*



Stephan Freundorfer

GEHT SO

Als netter Versuch geht Bundesliga 99 in jedem Fall durch, ins Wanken bringt der Manager von EA Sports die schwergewichtige deutsche Konkurrenz allerdings nicht. Augenfreundlich und gediegen sind die Menüs, gut zu bedienen und nicht übermäßig komplex. Das trifft aber leider auch auf Optionen zu. Sämtliche wichtigen Aufgabenbereiche sind zwar vorhanden, so richtig aus dem Vollen wird aber nie geschöpft. Bestes Beispiel ist da das Training, bei dem nur die Gewichtung von Ausdauer, Technik und Erholung der einzelnen Kicker bestimmt werden kann. So richtig an die Nieren gehen mir allerdings die Spielszenen. Es ist ja löblich, daß eine hübsche Engine verwendet und die Begegnung „live" übertragen wird. Soviel Kaffee kann man allerdings während des Spiels gar nicht aufsetzen, um die elend langen, nicht abzubrechenden Begegnungen sinnvoll zu nutzen. Spätestens nach zwei Partien läßt man sich nur noch die Ergebnisse errechnen, natürlich ohne in das laufende Match eingreifen zu können.

Name	**Bundesliga 99**
Genre	Fußballmanager
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Nein

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 3D-Karte

Grafik **70%**
Sound **59%**
Spielspaß

Solo	Multi
63%	-%

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



Top Titel!
Anno 1602
Original Data
"Das offizielle Erweiterungsset
Neue Inseln - Neue Abenteuer"

DV **DM 29,99**

CD-ROM

101 Airborne	DV	**79,99**
Age of Empires	DV	79,99
A.o.E. Neue Epoche 1 + 2	DV	29,99
A.o.E. Neue Epoche 2	DV	19,99
A.o.E. Rise of Rome	DV	x54,99
Airline Tycoon	**DV**	**69,99**
Anno 1602	DV	69,99
A 1602 Originaldata	DV	x29,99
Ansto82+Verlängerung	DV	59,99
Ansto82 Verlängerung	DV	24,99
Apache Havoc	DV	x69,99
Art of War	DV	74,99
Ashgan Facts	DV	74,99
Autobahn Raser	DV	49,99
Axis & Allies	DV	74,99

CD-ROM

Gadget	DV	64,99
Gangsters	DV	x79,99
Game, Net + Match	DV	59,99
Get Medievil	DV	69,99
Glover	DV	74,99
Gold Games 3	**DV**	**49,99**
Grand Prix Legends	**DV**	**79,99**
Grand Prix 500 ccm	**DV**	**74,99**
Grand Touring	DV	x69,99
Grim Fandango	DV	79,99
Gut gemischt Kartensp.	DV	44,99
Half-Life	DV	x79,99
Hard War	DV	69,99
Have a Nice Day 2	DV	x74,99

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

HIER SIND DIE SUPERKNALLER!

101 Airborne oder
Caesar 3 oder
Gangsters
DV **je DM 79,99**

F 22 Total
Air War
DV **DM 64,99**

Age of Empire
Rise of Rome
DV x **DM 54,99**

Baldurs Gate oder
Have a Nice Day oder
Israeli Air Combat
DV **je DM 74,99**

European
Air War
DV **DM 59,99**



... UND MEHR DAVON!

Dynasty General oder
Jagged Alliance 2
DV **je DM 69,99**

Gut gemischt
8 Kartenspiele
DV **DM 44,99**

Pro Pinball Big
Race USA
DA **DM 69,99**

Bundesliga 99 -
Der Fußballmanager
DV **DM 79,99**

Grand Prix Legends oder
Grim Fandango oder
F1 Racing Simulation Teil 2
DV **je DM 79,99**

Unsere Angebote sind auch ideal zum Füllen der DM 100,- damit wir Sie
VERSANDKOSTENFREI bellefern?

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

Baldurs Gate	**DV**	**x74,99**
Baphomets Fluch 2	DV	69,99
Barrage	DV	54,99
Battlespire	DA	74,99
Best of Games Vol. 1	**DV**	**59,99**
Big Air	DV	79,99
Biing 2	DV	x74,99

Wir führen
Lösungen
ab DM 9,90

Bonn Overt Skat	DV	39,99
Börsenfieber	DV	69,99
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	49,99
Colin Mc Rae Rallay	**DV**	**74,99**
Comanche 3.0 Gold	DV	79,99
Combat Flight Simulator	DV	x99,99
Command & Conquer 3	DV	x89,99
Commandos	DV	79,99
Conflict: Freespace	DV	79,99
Cop Wars	DV	69,99
Creatures 2	DV	69,99
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit	DV	74,99
Daikatana	DV	i.V.
Das fünfte Element	DV	59,99
Der rote Kosar	DV	x69,99
Die by the Sword	DV	39,99
Die by t. Sword Data	DV	29,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	59,99
Die Siedler 3	**DV**	**x69,99**
Die Völker	DV	x74,99
Dominion-Starmover Gift 3	DV	79,99
Droiyan	DA	x74,99
Dune 2000	DV	74,99
Dungeon Keeper 2	DV	x84,99
Dynasty General	**DV**	**69,99**
Easternfront	DV	69,99
Easternfront Data	DV	24,99
European Air War	DV	x59,99
F1 Racing/Ubi Teil 2	**DV**	**79,99**

Heart of Darkness	DV	64,99
H.E.D.Z.	DV	74,99
Heretic II	DV	i.V.
Hesperian Wars	DV	x69,99
Hexplore	DV	69,99
Hugo 6	DV	59,99
iF / A 18E Carrier	DV	74,99
Interstate 76:Nitro Riders	DA	44,99
Intervention	DV	x74,99
Israeli Air Combat	**DV**	**74,99**
Jedi Knight	DA	79,99
Jedi Knight Data	DA	29,99
John Maddon 99	DV	x79,99

F1 Racing Simulation Teil 2 von UBI Soft
Deutsche Version **DM 79,99**

John Sinclair	DV	69,99
Klingon Honor Guard	**DV**	**64,99**
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	69,99
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
Missing in Aktion	**DA**	**69,99**
Might & Magic 6	DV	74,99
Monkey Island 3	DV	79,99
Moto Racer 2	DV	79,99
Motorcross Madness	DV	84,99
NBA Live 99	DV	x79,99
Need for Speed 3	**DV**	**79,99**
NHL Hockey 99	**DV**	**79,99**
Outcast	DV	x84,99
Outwars	DV	79,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

F 22 Total Air War	**DV**	**64,99**
Falcon 4.0	DV	x69,99
Fields of Fire	DV	74,99
Fifa Soccer 99	DV	x84,99
Fighter Pilot	DV	x49,99
Fighting Steel	DV	69,99
Final Fantasy 7	DV	79,99
Flugsimulator 98	DV	99,99

Panzer Commander	DV	69,99
Police Quest SWAT 2	**DV**	**69,99**
Populus 3 Die Schöpfung	DV	x84,99
Pro Pilot	DV	79,99
Pro Pinball USA	**DA**	**69,99**
Quest of Glory 5	DV	x79,99
Reah	DV	74,99
Rebellion	DV	79,99

CD-ROM

Red Baron 2	DV	64,99
Requiem	DV	74,99
Ring - Helden u. Götter	DV	74,99
Riverworld	DV	74,99
Saga - Age o. t. Vikings	DV	x74,99
S.C.A.R.S.	DV	x59,99
Shogo	**DV**	**84,99**
SIN	**DA**	**74,99**
Soldier at War	DV	69,99
Sonic R	DV	x49,99
Spec Ops	DV	74,99
Speed Buster	DV	x74,99
Sports TV : Boxing	**DV**	**69,99**
Starcraft	DV	79,99
Starcraft Data Original	DV	x34,99
Star Trek First Contact	DV	i.V.
Star Trek Klingon H.G.	**DV**	**64,99**
Stratego	DV	59,99
Stratosphere	DV	79,99
Superbike World Champion	DV	74,99
Team Apache	DV	69,99
Test Drive 5	DV	x79,99
Tex Murphy: Overseer	DV	42,99
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	29,99
T. Anni.-Battle Tactics	DV	34,99
T. Anni.- Core Offensive	DV	34,99
Tribal Rage	DV	74,99
Turok 2	DV	i.V.
Ultima Online	EV	59,99
Ultima Online Second Age	DV	x79,99
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
War Games	DV	79,99
Warlord 3 Data	DV	39,99
Western Front	DV	x69,99
Wing Prophecy Gold	DV	x79,99
World War II Fighters	DV	x79,99
Worms 2	DV	39,99
X-Com: Apocalypse	DV	39,99

Angebote: (Fortsetzung)

Herrscher der Meere	DV	19,99
Hexen 2	DV	19,99
Hexen 2 Data	DV	29,99
Holiday Island	DV	19,99
Incubation	DV	24,99
Incubation Data	DV	29,99
Interstate 76	DV	29,99
I-War	DV	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	DV	29,99
2 Edition NHL Hockey 97	DV	29,99
Outlaw	DV	39,99
Pandemonium 2	DA	29,99
Pete Sampras Tennis	DV	29,99
Pirates Gold	DV	24,99
POD + Data	DV	29,99
Pro Pinball Timeshock	DA	29,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Raymans World	DV	29,99
Red Line Racer	DV	29,99
Resident Evil	DV	24,99
Riddle of Master LU	DV	29,99
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

Ständig neue Import-Versionen vorrätig!

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
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	19,99
Ultima 8	DA	29,99
Uprising	DV	24,99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

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

Warcraft 2	DV	29,99
Warwind 2	DV	19,99
Wing Commander 4	DV	34,99
Worms + DATA	DV	24,99
Worms 2	DV	39,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
Zorck: Großinquisitor	DV	24,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Angebote solange Vorrat reicht

Akte Europa	DV	29,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Zone	DV	24,99
Bleifuß 2	DV	24,99
Bleifuß Fun	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Dark Earth	DV	24,99
Dark Reign	DV	19,99
Dark Reign Data	DV	29,99
Der Industriegigant	DV	19,99
Diablo	DV	19,99
Diablo Data Hellfire	DV	29,99
Die Fugger 2	DV	19,99
Dunkle Manöver	DV	29,99
Extreme Assault	DV	24,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**39,99**
Flottenmanöver	DV	19,99
Frankreich 98	DV	39,99
Frogger	DV	19,99
Gex 3 D	DV	29,99
Heavy Gear	DV	24,99

Zubehör

Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Joystick Sidewinder Precision Pro	119,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Game Pad	19,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Game Pad X- Terminator	89,99
Gravis Joyst. Analog Pro	39,99
Gravis Joyst. Blackhawk	49,99
Gravis Firebird 2	69,99
Gravis Thunderbird 2	59,99
PC-Dash Command Pad	129,99

Wir führen verschiedene Thrustmaster Lenkräder Bitte fragen Sie uns!

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!



NAJA

Rundum durchschnittlich präsentiert sich dieses Tennisspiel im typisch gremlinschen Actua-Stil: Mittelmäßige Grafiken, ein Gameplay ohne Höhen und Tiefen und eine seicht dümpelnde Geräuschkulisse aus Schiedsrichter, Moderator und Effekten. Auch die Simpelsteuerung und die wenig exakte Kollisionsabfrage sind ziemlich hausbacken. Für einen kleinen Geschicklichkeitstest geht das in Ordnung, auf Dauer ist's aber genauso uninteressant wie Wimbledon ohne Graf und Becker.

Name .....**Actua Tennis**
Genre .....Tennisspiel
Hersteller .....Gremlin
.....Interactive
Preis .....ca. 100 Mark
Multiplayer .....alle (bis 4)

Mindestanforderung
P133, 16 MB, 4x CD, (3D-Beschleuniger optional)

Grafik 50%
Sound 62%
Spielspaß

Solo	Multi
51%	53%

Actua Tennis

Seitdem die einheimischen Tennis-Superstars in Rente gegangen sind und nur noch zu kurzfristigen Aufwärmübungen auf den internationalen Courts erscheinen, ist der weiße Sport in Deutschlands Medienlandschaft so gut wie tot. Auch im PC-Spielebereich tut sich nicht viel, gerade mal zwei mittelmäßige Simulationen wurden dieses Jahr auf die Sportgemeinde losgelassen. Die Leute von Gremlin wollen die magere Auswahl nun mit ihrem Spiel aus der Actua-Sports-Reihe erweitern.



Fünf Kameraperspektiven erlauben den Blick auf die Polygongestalten

Mit bis zu drei Mitspielern dürft Ihr Euch im Einzel oder (auch gemischten) Doppel auf Asphalt, Gras, roter Erde oder gar Indoor vergnügen. Als Spielfigur nutzt Ihr dabei entweder eine von je 32 männlichen und weiblichen Berühmtheiten oder Ihr erschafft Euch Euren persönlichen Charakter von der Körperlänge bis zur Haarfarbe selbst. Neben einem Quickstartmatch stehen noch Einzelspiele und -turniere oder eine Tour durch zehn Spielstätten in aller Welt zu Eurer Verfügung. Im Gegensatz zu anderen Simulationen bestimmt Ihr Härte und Genauigkeit Eures Aufschlags via golfspielartigem Doppelklick über eine gesonderte Anzeige. Beim Ballwechsel selbst müßt Ihr Euch mit ganzen zwei Schlagvarianten (Lob, Schuß) begnügen. Schöne Spielszenen bekommt Ihr über ein Replay nochmal aus anderer Perspektive zu Gesicht, über die Qualität urteilt dabei ein fachkundiger, englischer Kommentator. *sf*



GEHT SO

Lacht mit Larry, wenn Ihr könnt. Ich kann es leider nicht. Larrys Adventures gehörten zwar auch noch nie zu meinen Super-Lieblingen, aber sie waren doch unterhaltsam genug, mich bei der Stange zu halten. Larry's Casino dagegen schafft es einfach nicht, mir auch nur ein müdes Lächeln abzuringen. Hierbei wird das zum Stolperstein, was sein eigentliches Highlight sein sollte: der Witz. Nur Mut, Sierra! Ihr könnt doch witzig sein! Nur vielleicht hättet Ihr es mal mit „Lukas Casino" á la Dirk Bach versuchen sollen.

Name ....**Larry's Casino**
Genre ..Casino-Simulation
Hersteller .....Sierra
Schwierigkeit .....leicht
Preis .....80 Mark
Multiplayer .....Internet

Mindestanforderung
P90, 16 MB, 2x CD,
Empfohlen
P166, 32MB, 4xCD, Modem

Grafik 64%
Sound 65%
Spielspaß

Solo	Multi
58%	61%

Larry's Casino

Seit mittlerweile elf Jahren treibt ein gewisser Herr im Polyesteranzug sein Unwesen auf PCs der ganzen Welt. Ein ums andere Adventure konnten wir die vergeblichen Versuche des eingefleischt chauvinistischen Losers Larry Laffer, der holden Weiblichkeit hinterherzujagen, mitverfolgen. Kein noch so alter Abschleppspruch war je zu schade, um nicht von Larry verwurstet zu werden; jedoch selten mit dem von ihm erwünschten Erfolg.



Einmal dürft Ihr raten, was das Interessanteste an diesem Bild ist...

Larry's Casino ist, neben den in Europa untergegangenen „Laffer Utilities" (einer Sammlung überflüssiger PC-Tools) der Versuch, den beliebten Serienhelden auch anderweitig spieletechnisch zu vermarkten. Es handelt sich hier um eine Sammlung von Casino-Spielen, von einarmigen Banditen und Black Jack über Poker bis zum unvermeidlichen Craps, in der der Spieler einen Charakter aus früheren Larry-Abenteuern übernimmt. Neu ist die Idee, alle Spiele auch übers Internet spielen zu können. Im WWW kann man dann nicht nur seinen schwindenden Geldbeutel auffrischen, sondern soll vor allem mit anderen Zockern fröhlich chatten. So gibt es u.a. auch Comedy-Clubs, in denen Witze zum besten gegeben werden, für die dann per „Applaus-Meter" weitere Münzen für die Spieltische fällig werden. Falsch machen kann man hier wenig, da selbst bei einem mehrstimmigen „Buuh" immer noch ein paar Dollar abfallen – praktisch! Von diesen Clubs abgesehen, findet das komplette Casino-Geschehen in Whirlpools statt, um feucht-fröhliche Stimmung aufkommen zu lassen. Und allein ist man auch nie. Stets spielt man gegen eine volle Wanne von Larry-Charakteren, die, komplett deutsch synchronisiert, Laffer-übliche Sprüche von sich geben. *ts*

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 täglich von** 18.00-19.00 Uhr

SPONSORED by

WWW.GAMESMANIA.COM
GAMES MANIA
Das Spielemagazin im Netz

Dein **Gegner wartet** schon.

www.netplayer.de

NetPlayer®
lieber online als allein

KAHTS & PARTNER

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

Robosaurs versus the

Space Bastards

Frech, rotzfrech, Space Bastards – Unkonventionelle Alienjagd aus England

Clint Eastwood, Jean-Claude van Damme, Sean Connery und Bruce Campbell sind die vier Robosaurs, die nur eine Aufgabe kennen: sämtliche Planeten von den Space Bastards zu befreien. Die Bastards sind roboterhafte Aliens, die sich unverschämterweise in unserem Universum breitgemacht haben. Wenn sich jedoch die vier größten Filmhelden der guten alten Erde zusammentun, um gegen diese außerirdische Brut vorzugehen, kann es nicht lange dauern, bis diese, unsere Milchstraße wieder befriedet sein wird.

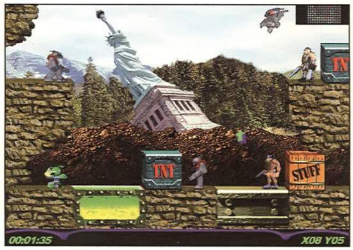
Planet für Planet soll diese Säuberungsaktion vor sich gehen, jeweils in 10-Level-Schritten. Auf jedem dieser Level treiben sich ein oder mehrere Space Bastards, teilweise von kleinen, grünen Arbeiter-ETs begleitet, herum. Sobald der letzte Bastard ge-ZAPped, d.h. in den Robo-Himmel geschickt wurde, werden Punkte je nach Schnelligkeit und guter Erledigung vergeben, und der nächste Level steht offen. Leider sind jedoch auch den größten Pistolenhelden des Universums Grenzen gesetzt. So kann sich die Spielerfigur nur sehr eingeschränkt bewegen. Links und rechts, solange nichts im Weg steht, hinunterfallen, oder per Aufzügen oder Teleportern rauf oder runterfahren, ist okay. So ausgefallene Bewegungsmethoden wie Klettern, Springen oder gar Ducken sind nicht drin. Auch mit der Reichweite der eigenen Schüsse steht es nicht besonders, Kisten mit Krimskrams oder TNT gefüllt, sind Blockaden oder wichtige Hilfsmittel, so daß oft eine ganze Menge guter Überlegung vor der Eliminierung der Aliens steht. Die Steuerung per Maus ist relativ simpel gehalten.



Bump it, boot it, zap it; einige der Aktionen auf einen Blick



Die Space Bastards besitzen ein recht diktatorisches Auftreten



Zwei Spieler an einem PC: nur mit guter Absprache sind die Level zu schaffen

Ein Klick mit der linken Maustaste schickt unseren Helden an bestimmte Punkte, vorausgesetzt, es stehen keine Hindernisse im Weg. Stößt man auf ein Objekt oder ein Alien, wird mit der rechten Maustaste die nächste Aktion ausgewählt. Ausgeführt wird sie dann mit einem letzten Linksklick. Wer auf Spielpunkte und nicht ums nackte Weiterkommen spielt, wird durch den Zeitdruck leicht eine falsche Aktion mit einem rechten Mausklick ausführen, was schnell dazu führt, daß der aktuelle Level nicht mehr korrekt beendet werden kann. Hierzu haben die Entwickler eine sehr hilfreiche Funktion eingesetzt; das OOPS. Mit der Rückschritt-Taste können bis zu 50 der letzten Bewegungen und Aktionen zurückgenommen werden. So ist es nicht nur einfach, unbedachte Schnitzer ungeschehen zu machen, man kann auch verschiedene Wege zum Ziel ausprobieren. Von den bösen Sprüchen, die sich teilweise mehr nach Dosen-Telefon als nach Sprachsamples anhören, wird an Grafik und Sound Durchschnittliches geboten. Worauf es bei Space Bastards ankommt, ist die freche Präsentation und die vielen Knobel-Level. Ein schräger Spaß, der gut rüberkommt. *ts*



tom schmidt

GUT

Space Bastards ist böser englischer Humor vom Feinsten. Dreiste Sprüche und Kommentare überall. Nichts ist den Machern heilig, aber auch sich selbst nehmen sie kräftig auf die Schippe. Die Webseite, wenn auch klein, lohnt auf jeden Fall einen kleinen Ausflug. Das Spiel selbst ist dank der Trainings-Level schnell verständlich, selbst wenn es noch eine ganze zeitlang etwas ungewohnt bleibt, so viel mit der rechten Maustaste zu arbeiten. Die echten Level werden jedoch recht schnell schön knackig, und es dauert dann auch leider nicht lange, bis der erste Frust aufkommt. Leider gibt es immer nur einen vorgegebenen Weg zum Sieg, und wenn der einmal nicht einleuchten will, steckt man in einer Sackgasse. Auch scheinen die Macher zu glauben, daß jeweils nur ein Spieler pro Installation spielt. Kommt ein zweiter Solospieler daher, sind zwar alle bereits erspielten Level anwählbar, er kann jedoch nicht seine eigenen Fortschritte speichern. Grundsätzlich sind die Space Bastards aber ein toller Einstieg in die Spielebranche, und ich bin jetzt schon sehr auf einen evtuellen Folgetitel gespannt.

Name	Space Bastards	Mindestanforderung	
Genre	Plattform-Action	P90, 16 MB, 2 MB	
Hersteller	Smokin Guns	Empfohlen	
	Prod. Ltd	P166, 32 MB, 4 MB	
Schwierigkeit	mittel	**Grafik**	**65%**
Preis	10 engl. Pfund	**Sound**	**63%**
Steuerung	Maus, Tastatur	**Spielspaß**	
Besonderheiten	–	Solo	Multi
Spiel	englisch	**75%**	**74%**
Anleitung	englisch		
Multiplayer	bis 2, Coop		


DER COMIC-KULT!
LOBO™
HEEE, HACKFRESSE -- HIER HÄNGT DER HAMMER!!!
DER COMIC-KULT: BÖSE, FIES & ABGEFRÄGGT!
JEDEN MONAT NEU • NUR DM 5,90!
Dino COMICS
LOBO and all related elements are the property of DC Comics ™ & © 1998. All rights reserved.

European

Their Finest Hour -

Während wir weiterhin auf Falcon 4.0 warten müssen, haucht Microprose dem wahren Luftkampf neues Leben ein.



Und wieder hat es einen feindlichen Bomber erwischt



Der Ärmelkanal eignet sich nur bedingt für Landungen



Erst raucht er, später brennt er, am Ende stürzt er ab – ein weiterer Abschuß

Moderne Flugsimulationen sprechen nicht jeden an. Hoch entwickelte Zielsysteme ermöglichen die Aufschaltung eines Zieles bereits auf größere Distanz – damit gehören „richtige" Luftkämpfe der Vergangenheit an. Im 2. Weltkrieg war das noch anders, oft regierte nicht nur das Glück, sondern gerade das fliegerische Können entschied über Sieg oder Niederlage. Liebhaber der alten Luftkämpfe mußten eine lange Durststrecke durchleben, die mit European Air War nun endlich ein Ende hat. In Microprose´ neuer Simulation geht es, wie der Name schon sagt, um den Krieg in Europa. Als Szenarien dienen die Jahre 1940, 1943 und 44. Je nach gewähltem Jahr stehen die beteiligten Kriegsparteien zur Verfügung. Bei der Luftschlacht um England könnt Ihr zwischen den Briten und den Deutschen wählen, bei den anderen Feldzügen gesellen sich die Amerikaner als dritte Option hinzu. Die zur Auswahl stehenden Maschinen sind vom jeweiligen Jahr abhängig. So werdet Ihr auf britischer Seite anfangs noch mit der Spitfire oder Hurricane gegen die feindlichen Bomberverbände starten, später kommt Ihr dann beispielsweise auch in den Genuß der Tempest. Insgesamt habt Ihr 11 verschiedene Flugzeugtypen zur Auswahl, auf der deutschen Seite sogar den Düsenjäger Me-262.

Die Aufgaben verlangen von Euch entweder so viel feindliche Bomber wie möglich vom Himmel zu holen, oder Eure eigenen Verbände sicher zum Ziel zu geleiten. Ihr könnt vor Beginn einer jeden Kampagne entscheiden, ob sich die Verluste an Material auf die folgenden Einsätze auswirken sollen. So kann es vorkommen, daß Ihr unverhofft einem zahlenmäßig überlegenen Feind gegenübersteht, da Eure Staffel nicht genügend Maschinen stellen kann.

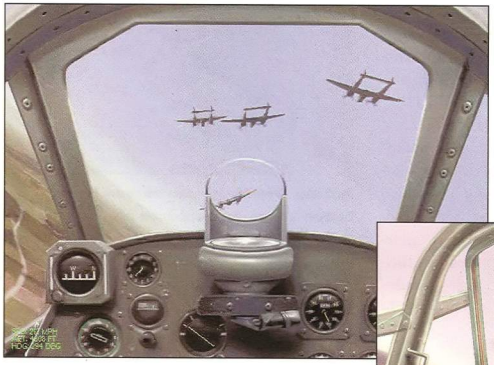
Um Langeweile während der langen Anflugzeiten vorzubeugen, könnt Ihr wahlweise die Zeitbeschleunigung aktivieren oder mittels Tastendruck zum nächsten wichtigen Punkt wie beispielsweise dem Rendezvous mit dem zu beschützenden Bomberverband springen. Häufig befinden sich weit über 50 Objekte am Himmel, wodurch es dann entsprechend hektisch zur Sache geht. Die Atmosphäre, die damals vorgeherrscht haben muß, wurde gut eingefangen und Ihr werdet förmlich ins Geschehen eingesogen. Nach erfolgreich beendetem Einsatz läßt sich auch der Rückflug per Tastendruck verkürzen.



Herumfliegende Trümmer sind nicht wirklich ein Problem

Air War

The Battle Over Britain



Die Formation bricht durch den Angriff des Gegners auseinander



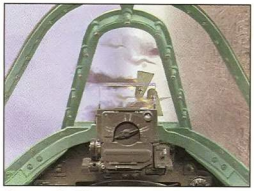
In einer heftigen Explosion verabschiedet sich ein Gegner vom Schlachtfeld



Auch wenn die Maschine bereits raucht – sicher ist sicher



Auch die obligatorischen Außernansichten sind vorhanden



Je nach Flugzeugdichte steigt die Gefahr, von Kameraden getroffen zu werden

Für den Quickie zwischendurch sorgen Instanteinsätze. Dabei könnt Ihr jedoch nicht aus vorgefertigten Einsätzen wählen, vielmehr entscheidet Ihr Euch für einen Flugzeugtyp und legt die Missionsdaten fest. Ihr könnt unter anderem Faktoren wie die Art des Einsatzes, die Wetterverhältnisse, Zielgebiet, Anzahl der beteiligten Staffeln sowie die Stärke des Gegners bestimmen. Durch die vielfältigen Realismus-Optionen spricht European Air War Einsteiger und Profis gleichermaßen an. Bei Aktivierung aller Features gleicht ein Luftkampf dann auch dem „Tanz auf dem Vulkan". Wer sich einmal bei schweren Turbulenzen mit feindlichen Jägern herumschlagen mußte, wird sofort verstehen, was gemeint ist.

Grafisch präsentiert sich der Luftkampf um Europa ansprechend. Die Flugzeuge sind ausgesprochen detailliert. Um so erstaunlicher ist es, daß gewisse Details wie das Bewegen der Seitenruder bei entsprechenden Manövern nicht berücksichtigt wurden. Aber wie oft fliegt man seine Maschine schon in der Außenansicht? Die Sprachausgabe in der von uns getesteten englischen Version trägt viel zur Atmosphäre bei. Die deutschen Piloten sprechen in ihrer Landessprache mit englischen Untertiteln. Selbst die Briten besitzen ihren typischen Akzent und heben sich damit von ihren amerikanischen Kollegen ab. Multiplayerfreunde können mit bis zu sieben weiteren Piloten den König der Lüfte bestimmen.

mw



Maik Wöhler

Super

So schnell kann's gehen. Während Freunde zünftiger Dogfights eine lange Zeit nasebohrend Löcher in die Luft starren mußten, geht es nun richtig zur Sache. Mehrere Hersteller haben Flugsimulationen angekündigt, und Microprose ist nicht nur mit dem Erscheinungstermin Erster, sondern hat auch gleich ein Produkt in der Hand, an dem sich die Mitbewerber beweisen müssen. Im direkten Vergleich zum ebenfalls getesteten MS Combat Flight Simulator hat es bezüglich Atmosphäre und stimmiger Feldzüge auf jeden Fall die Nase weit voraus. Lediglich bei dem Gelände und den Einzelmissionen fällt es hinter dem Microsoft Kontrahenten zurück. Für mich persönlich jedoch stehen die Feldzüge an erster Stelle und die extrem riesigen Schlachten mit oft mehr als 50 Flugzeugen am Himmel haben es mir angetan. European Air War ist momentan die Referenz in diesem Genre und die Konkurrenten müssen sich den direkten Vergleich gefallen lassen, was ihnen die Sache nicht einfach machen wird.

Name: .**European Air War**
Genre: . . . . .Flugsimulation
Hersteller: . . . . .Microprose
Schwierigkeit: . . . .variabel
Preis: . . . . . .ca. 100 DM
Steuerung: . . . . . .Joystick,
. . . . . .Tastatur
Spiel: . . . . . .englisch
Besonderheiten: **3Dfx**
Anleitung: . . . . . .englisch
Multiplayer: . . .Modem(2),
. . . . . IPX/TCP (8)

Mindestanforderung
P200, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
PII/266, 64 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, **3Dfx**

Grafik 82%
Sound 81%
Spielspaß

Solo	Multi
86%	82%

Big Race USA

Zum dritten Mal treten die Pinball Wizards von Empire Interactive an

Die Pro Pinball-Reihe genießt einen ausgezeichneten Ruf was Realismus, Atmosphäre und Spielspaß betrifft. „The Web" und „Timeshock" waren in den letzten zwei Jahren stets die Referenz für Flippersimulationen, auch wenn – im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten – nur jeweils ein einziger Tisch zum Ausflippen zur Verfügung stand.

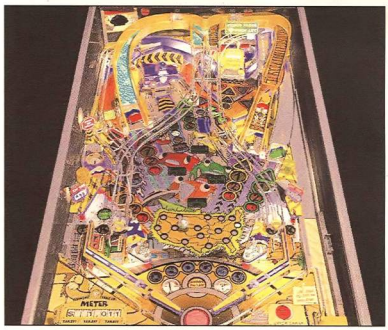
Auch in Big Race USA bekommt Ihr nur eines, dafür reich bestücktes und gummibuntes Betätigungsfeld zu sehen, und das netterweise wieder im Vollbild. Dank hoher Auflösung und einem Design, das so auch von einem echten Standgerät stammen könnte, ist jede der drei unterschiedlich schrägen Perspektiven übersichtlich und gut spielbar. Augen- und nervtötendes Geruckel entfällt – wie schon bei den Vorgängern – so völlig.

Diesmal ist das Thema des Tisches die große Reise durch das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Ihr flippert Euch durch 16 amerikanische Städte und findet dabei auf dem Tisch alles was dazugehört: Highways, Taxis, Cops, sogar Aliens und UFOs haben einen kleinen Auftritt. Reaktionsschnelligkeit und Können ist von Euch gefragt, um mit den vier Schlägern die glänzenden Stahlkugeln auf Rampen zu lenken oder in Fallen zu versenken. Durch gezielte Aktionen wie den Abschuß einer Reihe von Targets oder mehrmaliges Umrunden bestimmter Bahnen werden gute zwei Dutzend Specials freigeschaltet, die nicht nur den Punktestand in die Höhe treiben, sondern durch die sich auch Extrabälle, Mittelblocker oder ein Multiballspiel mit bis zu 10 Kugeln erarbeiten lassen. Der Spielstand und unzählige Animationen werden über ein Dot-Matrix-Display eingeblendet, auf dem Ihr als Special auch mal ein simples Autorennen spielen dürft. Von den Lichtreflexen auf den Kugeln über die Geräusche der Schläger und Bumper bis zur Ballphysik wird alles simuliert, was das Spiel am Standgerät ausmacht. Um den Realismus auf die Spitze zu treiben, dürft Ihr zusätzlich Parameter wie die Tischneigung, die Schlägerstärke oder den Wartungszustand des Flippers beliebig verändern. Eine integrierte Statistikoption klärt Euch zudem über Quantität und Qualität Eures Spiels auf. So erfahrt Ihr so „wichtige" Details wie die prozentuale Nutzung des linken Schlägers, die bisherige Gesamtspieldauer oder die Anzahl der Replays, die Ihr Euch bislang verdient habt.

Eine echte Innovation im Genre ist der Multiplayermodus. Über Netzwerk, Modem oder Internet könnt Ihr in einem Kopf-an-Kopf-Match zeitgleich gegen einen Kameraden antreten und beweisen, wer der größere Zocker ist. Zudem lassen sich High-Scores in einer offiziellen Rangliste im Internet verewigen. *sf*



Der gesamte Tisch läßt sich auch in verschiedenen Zoomstufen betrachten



Big Race in seiner ganzen Pracht



Auf der Dot-Matrix am oberen Rand laufen kleine Animationen ab



Stephan Freundorfer

SUPER

Wieder einmal beweist Empire, wer der Champion im digitalen Kugelstoßen ist. Auch der dritte Teil der Pro-Pinball-Reihe glänzt durch realitätsnahes Spielgefühl, durchdachtes Tischdesign, witzige Details, atmosphärische Soundeffekte und hörenswerte Audiotracks. Klar, die Konkurrenz bietet meist vier Tische für das gleiche Geld. Dafür ist aber das eine Spielfeld von Big Race USA so gehaltvoll, daß man Stunden damit verbringen kann, ohne wirklich alles gesehen, geschweige denn das Spiel gemeistert zu haben. Und auch nach der ausdauernden Beschäftigung mit dem Titel lädt der Flipper immer wieder zu einer kurzen Zockerrunde ein. Schön ist auch, daß Big Race stets dem mechanischen Vorbild treu bleibt und auf unnötiges, unrealistisches Brimborium wie Videosequenzen, Zoomlns oder Zwischenspiele verzichtet wird. Selbst den Multiplayermodus könnte man sich gut in der Spielhalle vorstellen. Eigentlich schade, daß es dort noch keine vernetzten Flipper gibt, da würde sogar ich wieder mal ein paar Münzen opfern.

Name	Big Race USA
Genre	Flippersimulation
Hersteller	Empire Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	an einem Rechner (bis 4), Modem, IPX, TCP/IP (2)

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD

Empfohlen
P266, 64 MB RAM

Grafik **79%**

Sound **80%**

Spielspaß

Solo	Multi
84%	85%

Power Play mit CD im Abo.
Und Euch entgeht nichts mehr!



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 5,50 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 66,-; Studenten-Abo DM 57,60) 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.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München 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

CPE8B

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 CSJ, Postfach 140220, 80452 München 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!

MS Combat Fli

Microsoft

Nach Jahren der friedlichen Lufthoheit versuchen sich die „Redmonder" nun auf dem bewaffnetem Sektor



1943: Auf dem Weg nach Hamburg, um den Bomberverband zu beschützen, denn noch sind die Deutschen nicht am Boden



Dieser deutsche Jagdfliegerpilot ist von so viel Aufmerksamkeit nicht begeistert...



...dieser auch nicht, denn mit Treffern in der Maschine geht er zu Boden

Es besteht immer ein Risiko, wenn ein Hersteller gewohnte Pfade verläßt und zu neuen Ufern aufbricht. Microsoft, bekannt durch die „Flight Simulator"-Reihe, hat diesen Schritt nun vollzogen und nimmt sich mit seinem ersten Projekt gleich den Luftkampf in Europa an. Eines wollen wir gleich vorweg nehmen, auch wenn es hier und da Mängel gibt, weiß das erste Ergebnis zu gefallen und macht Spaß. Das Experiment ist also geglückt und da es sich um eine neue Reihe handeln soll, sind wir bereits auf die Nachfolger gespannt.

Gleich zu Beginn fällt die Herkunft des kriegerischen Simulators auf. Die Bedienung ist an die bewährte „Flight Simulator"-Reihe angelehnt. Entsprechend müßt Ihr umdenken, denn so findet Ihr nicht wie gewöhnlich verschiedene Außenansichten auf den F-Tasten. Besitzer von 3Dfx-Karten werden mit einer wählbaren Auflösung bis zu 1024x768 Punkten belohnt, die gerade das Terrain in einem besonderen Glanz erstrahlen läßt. Auch die Städte wurden entsprechend mit den typischen Wahrzeichen versehen und kommen sehr gut. Die Flugzeuge hingegen sehen weniger ansprechend aus und fügen sich nicht in das ansonsten positive Gesamtbild ein.



Frischlinge werden in Trainingsmissionen behutsam an die Materie herangeführt. Von Start und Landung der Maschine bis hin zu korrekten Anflügen bei Bombenabwürfen könnt Ihr alles in Ruhe trainieren. Wollt Ihr nach erfolgreicher Ausbildung nicht sofort an einem kompletten Feldzug teilnehmen, stehen die Einzelmissionen zur Verfügung, die mit viel Liebe zum Detail entworfen wurden. So könnt Ihr einen Spion mit wichtigen Dokumenten daran hindern, den Ärmelkanal zu durchqueren, Verräter in den eigenen Reihen aufstöbern oder ein feindliches Hauptquartier ausfindig machen. Wer es von Euch besonders eilig hat, kann via Quickstart sofort abheben. Insgesamt stehen Euch



Hier war alles zu spät – eine Sekunde später waren wir tot

ght Simulator

wird militant

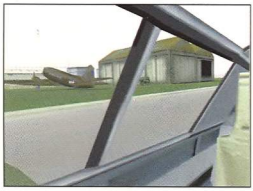


Je mehr Flugzeuge am Himmel, desto größer auch die Gefahr, von einem Kameraden getroffen zu werden

Und wieder ein bestätigter Abschuß



sieben verschiedene Flugzeuge zur Verfügung. Ihr habt lediglich zwei Kampagnen. Die erste verschlägt Euch in das Jahr 1940 und handelt von der Luftschlacht um England. Entsprechend dürft Ihr entweder auf Seiten der Royal Air Force oder der deutschen Luftwaffe kämpfen. Im zweiten Feldzug bekämpfen sich im Jahre 1943 die Amerikaner und Deutschen. Die Aufträge sind dabei erwartungsgemäß einfach gehalten. Hauptsächlich geht es darum, gegnerische Bomberverbände vom Himmel zu holen oder die eigenen zu beschützen. Bodenziele dürfen jedoch auch angegriffen werden. So geht es einmal gegen ein feindliches Flugfeld oder gegen U-Boote, die erfolgreich vernichtet werden müssen. Die Feldzüge wurden linear gestaltet, so wirken sich Verluste leider nicht auf den weiteren Spielverlauf aus. Aber bestimmt wird das auch eine gewisse Anzahl von Spielern begrüßen. Um größere Leerlaufzeiten zu überbrücken, könnt Ihr wie bei „European Air War" zum nächsten Aktionspunkt mittels einfachem Tastendruck springen, optional steht auch eine Zeitbeschleunigung zur Verfügung. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad befinden sich am Einsatzort mehr oder weniger viele Flugzeuge am Himmel. Die KI ist solide, hat jedoch auch ihre Schwächen. Gerade die Bomberverbände verhalten sich oft wie richtige Opferlämmer und bieten sich dem Jägerpiloten bereitwillig an. Multiplayerfreunde können sich im einfachen Dogfight Mann gegen Mann respektive Frau messen oder auch staffelweise gegeneinander antreten. Über den Microsoft-eigenen Internetdienst „Gaming Zone" könnt Ihr auch internationale Konflikte austragen. *mw*



Noch steht alles, doch die Bomber sind unterwegs...



Die Industrieanlagen müssen verteidigt werden



Ein Gegner wassert unsanft im Ärmelkanal



Maik Wöhler

GUT

Der Combat Flight Simulator macht Spaß. Auch wenn die Kampagnen aufgrund ihrer starren Struktur und der kleineren, an einem Gefecht beteiligten Verbände, nicht an die Atmosphäre und den Nervenkitzel von European Air War herankommen, sind es doch gerade die sehr gut ausgearbeiteten Einzelmissionen, die wieder einmal zeigen, daß auch solche liebevoll designt werden können. Bei welchen Simulationen könnt Ihr Euch sonst auf die Jagd nach einem Verräter machen oder V1-Raketen über London abfangen? Anfänger werden im Gegensatz zu dem Konkurrenten von Microprose schneller Erfolgserlebnisse erzielen, und die Importfunktion gibt ausgiebig Gelegenheit dazu, mit unterschiedlichen Flugzeugtypen Dogfights zu bestreiten. Grafisch machen gerade in der höchsten Auflösung das Gelände und die Wahrzeichen der Städte viel her, die Flugzeuge fallen im direkten Vergleich jedoch stark ab. Ein Schritt von Microsoft in die richtige Richtung. Und wer weiß, vielleicht wird die nächste Version den Thron für sich beanspruchen.

Name:	**MS Combat Flight Simulator**
Genre:	Flugsimulation
Hersteller:	Microsoft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 100 DM
Steuerung:	Joystick, Tastatur
Spiel:	englisch
Besonderheiten:	**3Dfx**
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	Modem(2), IPX/TCP (??)

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

Empfohlen
PII/266, 64 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, **3Dfx**

Grafik **79%**

Sound **76%**

Spielspaß

Solo	Multi
80%	82%



Chaos

Warhammer

Der Kriegshammer macht wieder von sich reden – dunkles Leben schleicht durch den Kosmos...



Die Chaotiker schrecken auch vor dem Einsatz von Monstern nicht zurück

WAS IST WARHAMMER 40.000?

Das Tabletop-Szenario von Games Workshop beschwört eine ferne Zukunft, die stark mit Fantasy-Elementen durchmischt ist. Das menschliche Imperium ist gewaltig, wird aber bedroht von den im Hyperraum ansässigen Chaos-Kreaturen. Haupthelden im Kampf gegen alle Chaoten sind die religiös organisierten Space Marines. Bestimmte Kleriker („Psyker" genannt) verfügen sogar über PSI-Fähigkeiten. Eine durchaus verschrobene Melange, die jedoch wegen ihrer Düsterheit und vielschichtigen Abgründigkeit weit über das gewöhnliche Superhelden-Gesumse für Kids hinausgeht. Und warum auch nicht, schließlich funktioniert eine verwandte Mischung bei „Shadowrun" seit vielen Jahren ganz hervorragend. Wer sich vorab schon mal einfühlen möchte, ohne gleich sein Wohnzimmer in ein Plastikfiguren-Panorama zu verwandeln, dem sei die im Heyne-Verlag erschienene Romantrilogie „Inquisitor", „Space Marine" und „Harlekin" von Ian Watson empfohlen.



Nicht zum ersten Mal steht das Science-Fantasy-Scenario des Brettspiele- und Tabletop-Spezialisten Games Workshop Modell für eine Versoftung – erst im Februar erblickte z.B. „Final Liberation" das Licht der Monitore. Die diversen Vorgänger hatten in der Schlacht um spielerische Qualität mit durchaus wechselndem Kriegsglück zu kämpfen, „Chaos Gate" hingegen gefiel uns ausgesprochen gut. Man begleitet hier in ferner Zukunft die Bodentruppen eines riesigen Raumschiffs in ihrem Kampf für das Imperium (näheres zum Hintergrund s. Kasten). Diesmal geht es vor allem um die Zurückdrängung der Chaos Marines, eines Regiments, das in früheren Zeiten ganz normal zu den Space Marines gehörte, dann aber von der Fahne ging und fortan den Kräften des Bösen folgte.

Über die reine Dezimierung des Gegners hinaus haben die Einsätze natürlich auch noch einen anderen Zweck, denn es gilt, wichtige Artefakte zu bergen, die in Zukunft das Blatt zugunsten der good guys wenden sollen. Aus einem Pool von 50 Space Marines (zuzüglich zehn weiterer Sonder-Offiziere) wählt man also je nach den Erfordernissen und Beschränkungen des bevorstehenden Einsatzes seine Truppe aus, die zunächst noch passend ausgerüstet und gegebenenfalls mit Fahrzeugen versorgt werden muß. Anschließend wird man im Einsatzgebiet abgeworfen und findet sich im Dschungel, in Industrie-Wüsten oder Eislandschaften wieder, um rundenweise gegen die Unholde vorzugehen.





Im Ausrüstungsscreen wird der Space Marine mit allem versorgt, was gut und teuer ist

Das spielt sich dann beinahe wie die taktischen Engagements der frühen X-COM-Spiele. Man kann gehen, rennen oder kriechen – aber auch im Stile der Echtzeitstrategien als Gruppe gesammelt vorrücken. Das empfiehlt sich freilich in der Anfangsphase nicht so sehr, weil man damit rechnen darf, alsbald von den Horden des Chaos attackiert zu werden – und wer dann selber erstmal nur die Stellung hält, hat schlichtweg mehr Aktionspunkte zum Schießen zur Verfügung. Die diversen Höhenstufen des Geländes (oder auch der Bauwerke) bergen übrigens ein Problem: Oft liegt die Auto-Einstellung zu niedrig, was die Orientierung erschwert, weil höheres Gelände durch schwarze Löcher dargestellt wird. Generel-

Gate 40.000



Im kalten, kalten Schnee tut die Hitze doppelt weh...



...aber auch auf grüner Wiese ist das Feuer richtig fiese!



Insgesamt stehen dem Kommandeur 50 normale und zehn Sonder-Soldaten zur Verfügung



Die Space Marines verwenden auch mechähnliche Kampfmaschinen...



...und gepanzerte Fahrzeuge!

les Hochsetzen wäre aber auch nicht gut, weil die Leute dann unter den Bäumen (oder in Höhlen) verschwinden. Nichtsdestotrotz wäre es wohl besser gewesen, dies wie im erwähnten „X-COM" dem Spieler zu überlassen, statt es automatisch regeln zu wollen.

Natürlich erfreuen viele dicke Schießprügel das Herz des Pyromanen, aber es gibt auch Marines, die zaubern können und ihre Kontrahenten z.B. magisch verbruzzeln – oder etwa ihre Kameraden hurtig an andere Stellen des Schlachtfeldes teleportieren. Man kann tote Gegner ebenso ausplündern wie eventuelle Vorratskisten (und das Zeug dann bei späteren Einsätzen wieder mitnehmen), man kann seine Leute mit Hilfe von Rotkreuz-Päckchen heilen oder auch Objekte austauschen. Die Kampagne umfaßt 15 Missionen, ist also nicht gerade groß. Allerdings sind öfter optionale Zufalls-Jobs eingestreut, die dazu beitragen, Ausrüstung und Skills der einzelnen Truppenmitglieder zu verbessern. Zudem kann man mit dem Editor ohnehin seine eigenen Einsätze erstellen bzw. maschinell generieren lassen.

Die Iso-Landschaften wirken nicht überwältigend, aber okay – ein großes Plus ist allerdings der geradezu hypnotische Sound, der freilich kaum Abwechslung bietet und sich daher relativ schnell abnutzt. Aber gut, Abwechslung ist auch bei manchem modernen Musiker nicht unbedingt eine Stärke, habe ich mir sagen lassen... *jn*



Joe Nettelbeck

GUT

Meine Güte, die Musik in diesem Spiel ist gar keine Musik, sondern eine gregorianische Droge. Leider sind bloß zwei oder drei Tracks eingebaut, ansonsten würde ich alle erlaubten und unerlaubten Mittel einsetzen, um SSI zur Herausgabe einer Soundtrack-CD zu zwingen! Okay, auch das restliche Spiel ist schick genug für ein „Gut" – aber die wuchtigen Choräle addieren einfach soviel zusätzliche Atmosphäre, daß man sich fühlt, als hätte man ein paarmal zu oft John Boormans „Excalibur" angeschaut. Davon abgesehen, kommt beim Spielen fast so etwas wie das gute, alte X-COM-Feeling auf, wenngleich das Handling an ein oder zwei Punkten wohl noch nicht optimal ausgefeilt ist. So schaltet die Darstellung etwa beim Anwählen eines Marines auf dessen Höhenlevel herunter – höherliegendes Terrain wird dann schwarz; zum Zwecke der Übersicht muß man das oft genug per Hand wieder korrigieren. Aber dies ist eine (wenn auch nervige) Kleinigkeit, insgesamt kann ich mich nur dem Standardspruch der Chaos-Krieger anschließen: „Join us! Come to Chaos"!

Name	Chaos Gate
Genre	Runden-Strategie
Hersteller	SSI/Mindscape
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung:	Maus/ Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Mulriplayer	bis zu 4 Spieler; IPX und Internet

Mindestanforderung
P133, 32 MB RAM, 8x CD, 190 MB HD
Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 12x CD

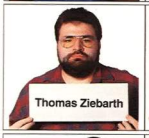
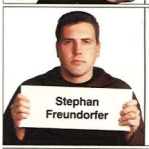
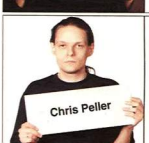
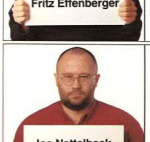
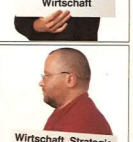
Grafik **69%**
Sound **81%**
Spielspaß

Solo	Multi
80%	80%

an: Abt: 017 Persönlich / Vertraulich von

Steckbrief

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

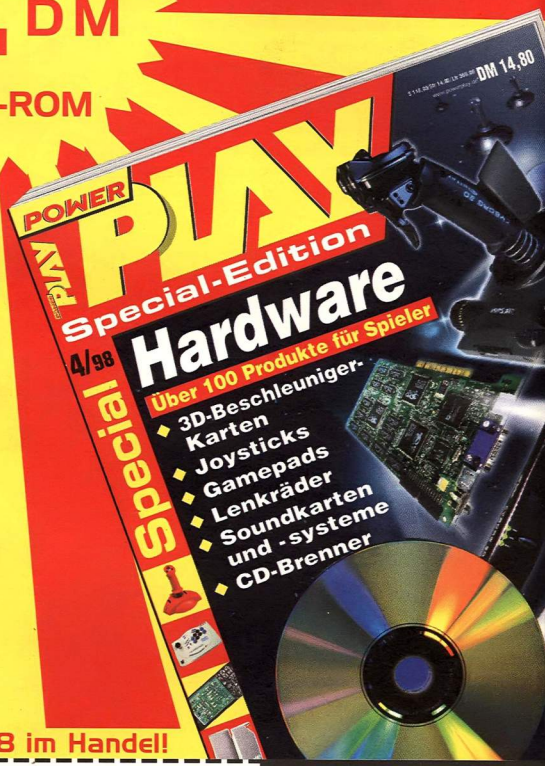
Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 	**Warzone 2100,** weil es dann endlich wieder Spaß machen wird, sich mit dem Thema Echtzeitstrategie zu befassen.	**SiN, Half Life, Caesar III, Railroad Tycoon II und Populous III -** wenn ich doch nur genügend Zeit dafür hätte (seufz)...	**Lode Runner 2,** denn seit ich Indy 5 gesehen habe, kann ich einem läppischen 2D-Jumper nichts mehr abgewinnen.	...freue ich mich, daß die Ego-Shooter damit anfangen, die Lücke zwischen Ballerspiel und interaktivem Spielfilm sinnvoll zu füllen.
 	**PowerSlide,** weil es einem bei dieser gigantischen Grafik schon völlig egal ist, wie oft man von der Piste segelt...	immer noch **Railroad Tycoon 2,** weil es jetzt da ist und ich die Züge nach meiner Pfeife tanzen - nein fahren lassen kann.	**Railroad Tycoon 2,** weil ich bis jetzt noch nicht eine einzige Sekunde Zeit hatte, mit der Huschebahn zu spielen...	...versuche ich mich immer noch vom Umzugsstress zu erholen - jetzt weiß ich erst, wie viele Möbel in zwei Zimmer passen...
 	**Mankind,** weil Joe und meine Wenigkeit endlich unseren Expansionsgelüsten in den Weiten des Alls frönen können.	**Half Life,** weil es endlich einen spannenden Einzelspielermodus hat, der seines gleichen sucht. Konkurrenz aufgepaßt!	**Stephan,** weil er in SiN ausschließlich mit Elexis spielen will und das die Story eigentlich nicht vorsieht.	...sehe ich meine Freundin einfach zu wenig und arbeite gerade an Möglichkeiten, diesen Umstand zu ändern.
 	**Indy 5,** weil nach der neuesten Verschiebung von Grim Fandango dieses Lucas-Arts-Spiel vielleicht sogar zuerst erscheint.	**SiN und Half-Life,** weil ich gut gemachte Ego-Shooter mag, selbst wenn Chris meint, daß ich dafür einfach zu doof bin. Bin ich nicht!	**Larry's Casino,** weil Sierra wohl Angst hat, etwas Eigenes, Witziges zu wagen. Die hatten ja schon vor „You don't know Jack" Muffen! Ha, ha!	...wird's hier langsam kalt, und ich überlege, meinen Winterschlaf lieber in wärmeren Gefilden zu halten. Nur wo und wann?
 	**Grim Fandango,** weil es hoffentlich nächsten Monat wirklich kommt und ich endlich wieder ein gutes, altes Adventure spielen will	**Halflife und SiN,** auch wenn diese beiden genialen Teile dringend nötige Zeit für Arbeit und Privatleben kosten werden.	**Sonic R,** weil es Sega immer noch nicht kapiert, daß PC-Spieler mit billigen Konsolenkonvertierungen nichts anfangen können.	...bin ich jetzt endlich fertig umgezogen. Ich schwöre, nie mehr soviel Kram in Keller und Speicher anzusammeln! (wer's glaubt...)
 	**Indy 5,** weil ich endlich einmal selber Dr. Jones auf seiner Jagd nach verlorenen Schätzen behilflich sein will.	**Half-Life und SiN,** weil man diese beiden Ego-Shooter-Highlights in nächster Zeit nur schwer übertreffen kann.	**Sonic R,** weil man bei dieser Konsolenkonvertierung einfach viel zu wenig Spiel fürs Geld bekommt.	...verpasse ich in letzter Zeit unentwegt die neuen Folgen von „X-Files". Ich sollte doch weniger „Half-Life" und „SiN" spielen...
 	**Thunder Brigade.** Es sieht einfacher in der Bedienung aus als Battlezone und verspricht arkademäßigen Ballerspaß mit eigenständiger Grafik.	**Caesar 3, Railroad Tycoon 2 und Half-Life,** dieses Überangebot macht's einem wirklich schwer! Alle drei sind Bombenspiele.	**Larry's Casino,** weil diese unsäglich dumme Spielereihe noch weniger Humor enthält als Joes allerübelste Kalauer.	...grüble ich unentwegt darüber nach, wie man bei „Robosaurs vs. Space Bastards" das Ressourcenmanagement aktiviert.
 	**Mankind,** weil mich die 900 Millionen Planeten einfach überwältigt haben. Weltraum, ich komme!	**Railroad Tycoon II,** weil es eins der faszinierendsten Dinge dieser Welt ist - kommt gleich nach Lukas, dem Lokomotivführer...	**Fritz,** weil man ihn immer erst durch gutes Zureden dazu bringt, fein ziselierte Dolche statt eiserner Schmiedehämmer zu benutzen!	...hat Scully auf einmal eine Tochter, wußtet Ihr das schon? Wahnsinn!

WÄHL' DEINE WAFFEN!!!

ÜBER 100 JOYSTICKS, GAMEPADS, LENKRÄDER UND CONTROLLER IM HÄRTETEST!

14.80 DM

MIT CD-ROM



Sofort bestellen oder ab 21. Oktober 98 im Handel!

Stell Dir vor, Du fliegst gerade quer durch ein Meteoritenfeld und plötzlich bricht Dein Steuerknüppel ab. Verdammt blöd, oder? Damit Du sicher gehen kannst, daß Dich die Technik in Extremsituationen auf keinen Fall im Stich läßt, unterziehen wir in der neuen PowerPlay Special Edition Joysticks, Gamepads, Lenkräder und Controller einem hammerharten Test, bei dem nur die besten heil wieder rauskommen.

☐ Ja, ich bestelle das Power Play Sonderheft „Hardware im Spielebereich" für nur DM 14,80 zuzügl. DM 3,- für Porto und Versand!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift CPE8B

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

Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxt ihn unter 089-200 281 22 oder bestellt per E-Mail unter weka@csj.de

Außerdem in der Special Edition:
- 3D-Beschleunigerkarten
- CD-Brenner im Test
- Soundkarten und -systeme
- alles über Spielen im Netz

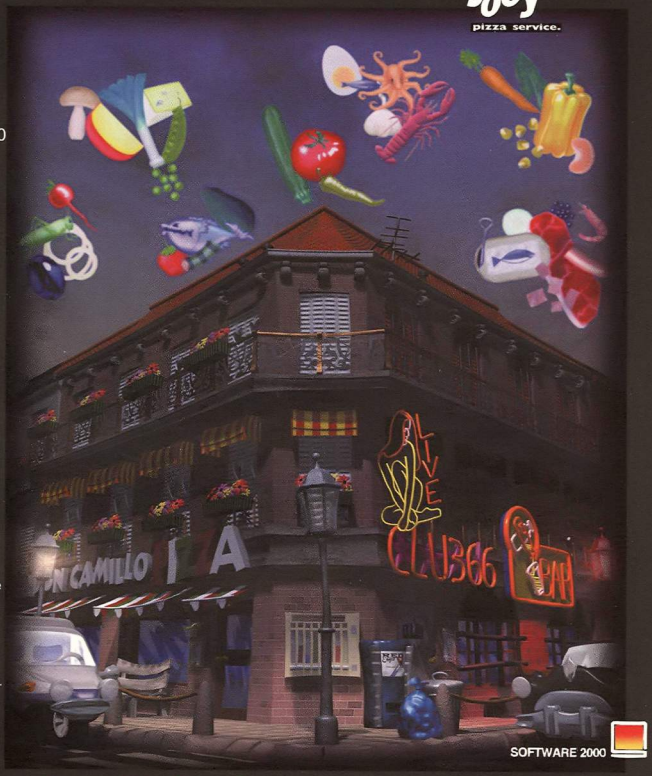
Also, auf zum Kiosk und hol Dir die neue PowerPlay Special Edition.

Power Play – das wird gespielt!

Auf die Plätze, backen, los!

Der PIZZA SYNDICATE Wettbewerb

Joey's pizza service.



Ihr seid ein Pizzabäcker, wie er im Koch-Geschichtsbuch steht? Alle lieben Euren Erfindungsreichtum (solange Ihr in Hörweite seid)? Dann habt Ihr beste Voraussetzungen, auch vor der strengen Jury von Software 2000 als Meister-Alfredo zu bestehen - und mit buchstäblich leckersten Preisen überschüttet zu werden!

SO EINFACH GEHT´S:
1. Mit der Wettbewerbsversion von „Pizza Syndicate“ (auf der Heft-CD) eine Pizza „backen“
2. Namen, Adresse eingeben ...
3. auf Diskette speichern ...
4. und einsenden an:

SOFTWARE 2000
STICHWORT: PIZZA
COMPETITION/POWER PLAY
POSTFACH 110
23691 EUTIN

EINSENDESCHLUSS: 31.Dezember 1998

Teilnahmebedingungen:
Jeder kann nur einmal mitmachen. Ausgenommen sind Mitarbeiter von Software 2000 und von der Redaktion – die dürfen überhaupt nicht.
Das eingesandte Pizzarezept wird bei Software 2000 mit einer Prozentangabe bewertet; bei Erreichen der gleichen Wertung entscheidet das Los. Wer keine Heft-CD hat, findet die Wettbewerbsversion auch im Internet unter www.software2000.de. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN: DirectX, Pentium 133, Windows 95 oder Windows 98, 16 MB Ram

1. Preis
80 Pizza-Gutscheine

...einzulösen in den bundesweit 100 Filialen von Joey's Pizza-Service. Joey liefert frei Haus, soweit sich einer der Läden in Eurer Nähe befindet – ansonsten könnt Ihr Eure Freunde zu knackigen Pizza-satt-Feten bei Joey's einladen, Die Gutscheine sind bis Ende 1999 gültig!

2. + 3. Preis
40 Pizza-Gutscheine



4. + 5. Preis
20 Pizza-Gutscheine



Jeder Preisträger erhält zusätzlich ein Pizza-Bäcker-Überraschungspaket inklusive dem Pizza-Syndicate-Spiel

Holt euch den neuen HAMMER! Ab 20. November am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

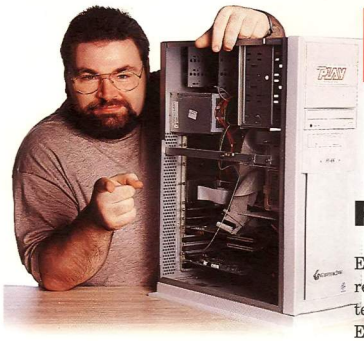
DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!



METALLICA

ALLES ÜBER IHRE NEUESTEN AKTIVITÄTEN

PLUS: NAPALM DEATH * THE GATHERING * AEROSMITH * DIMMU BORGIR * OFFSPRING * JUDAS PRIEST * ENTOMBED u.v.a.



Rund um
Vom Surfen direkt

Beinahe jeder dritte Computer-Nutzer ist heute „online". Dazu braucht er einen Provider und der seine eigene Zugangssoftware – oder auch nicht...
Außerdem: Neues für Hardcore-Gamer.

Provider-Dschungel

Es gibt mitterweile Massen von ihnen, größere und kleinere, billige ,teure und viel zu teure - die Rede ist von Internet-Providern. Ein Provider (auch Internet-Dienstanbieter genannt) ist für den Online-Zugang erforderlich. Bei ihm wählt sich der User per Modem oder ISDN-Karte ein und der Provider „organisiert" den Zugang zum Internet – so könnte man das ganze einfach, sehr einfach darstellen. Die größten (und bekantesten) Anbieter sind – der Gerechtigkeit wegen alphabetisch geordnet – **AOL** (AmericaOnLine), **CompuServe**, **MSN** (MicroSoftNetwork) und **T-Online** (Telekom). Alle haben eines gemeinsam: Ohne eine spezielle Zugangssoftware geht nichts! Und die ist mehr oder weniger umfangreich, muß installiert, eingerichtet und konfiguriert werden. Schon dabei kann es vereinzelt zu Problemen kommen, wenn einige Modem-Treiber mit bestimmten Software-Modulen eines Providers nicht klarkommen, oder ein PC-Neuling die teilweise komplizierte und nur mit Fachbegriffen ausgestattete Software allein einrichten muß. So installiert die CompuServe-Software zum Beispiel auch auf Win95/98-Maschinen erstmal den sogenannten **„cFos"**-Treiber, der nur für Win 3.x benötigt wird. Es ist ein 16-Bit-Treiber, der beim Programmstart mitgeladen wird und jede Menge Performance kostet – brauchen tut ihn kein Mensch mehr. Aber nur Profis wissen, wie mit der Installation umgangen wird.

Um sowas und das regelrechte „zumüllen" des Systems mit allen möglichen (unnützen) Treibern zu verhindern entschied ich mich schon vor geraumer Zeit für einen Internet-Anbieter, der KEINERLEI eigene Software benötigt – das DFÜ-Netzwerk reicht hier völlig aus. Eine der (im Vergleich zu CompuServe & Co.) winzigen Münchner Firmen zum Beispiel bietet zudem **alle Leistungen** für einen fixen monatlichen Grundpreis an – zumindest was den Privat-User-Zugang betrifft. **„Online-Stunden-Gebühr"** oder **„MByte-Download-Grenze"** sind in diesem Fall Fremdworte. Klartext: **30 Mark – das war's**. Laufende Kosten sind nur noch die Telefongebühren.



Viele derartige Anbieter gibt es in nahezu jeder Großstadt oder zumindest im „Einzugsgebiet" des Orts-Vorwahlbereiches. Der Vorteil dieser Kleinanbieter für den User: Nur wenige sind so bekannt, daß sie schnell überlaufen sind. Daß heißt, daß die Einwahl (Ortstarif) problemlos möglich ist und ein schneller Datentransfer stattfindet. Mein derzeitiger Provider hat in günstigen Tageszeiten eine Download-Transferrate von bis zu 9,5 Kb pro Sekunde über ISDN-Einzelleitung. Aber der geringe Bekanntheitsgrad ist auch ein Nachteil – für den Provider. Wie auch immer, es lohnt sich auf jeden Fall, solche Kleinanbieter ausfindig zu machen. Viele ermöglichen jedoch leider kein Probesurfen – sie wollen gleich eine Mitgliedschaft. Aber auch das ist kein Problem, denn bei der meistens einmonatigen Kündigungsfrist kann rein gar nichts schiefgehen.

Mein Tip daher: Wer für das Surfen im Internet mehr als die Telefongebühr plus monatlich ca. 30 Mark bezahlt, ist selbst Schuld. Preisvergleiche lohnen sich immer. Auch Provider, die zum Beispiel **50**, **100** oder sogar **720** (!?) Freistunden (nur im ersten Monat!) anbieten können, um Kunden zu locken, müssen diesen Überschuß ja irgendwann verdienen... *tz*

Power Play Service-Telefon

Falls Ihr mal mit Eurem PC-System nicht klarkommt, die Netzwerksession zusammenbricht oder die 3D-Karte einfach nicht funzt, ruft einfach unser Service-Center an. Dort sitzen in zwei Abteilungen 55 findige Köpfe, die sich mit Hardware, Betriebssystemen und der Spielesoftware auskennen. Die schnelle Hilfe kostet zwar ein paar Mark, aber dafür seid Ihr Euren Trouble ganz fix los.

Tips & Tricks-Hotline
Spielelösungen und Tips zur Spielehardware
(0190) 873 268 13
Täglich von 11 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Technik-Hotline
Problemlösungen zu PC, Netzwerk & Betriebssystem
(0190) 88 24 19 11
Täglich von 7 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Hardware

zum Spielspaß

Neues für Game-Profis

Microsoft schlägt wieder zu!
Nach dem umwerfenden Erfolg der Force-Feedback-Joysticks will der Software-Riese nun auch die Rennfahrer-Freaks endgültig „einkaufen". Wie? Na mit dem „SideWinder ForceFeedback Wheel".



Dieses erste FF-Lenkrad aus dem Hause Microsoft hat wie alle SideWinder-Produkte etwas Eigenes. Sowohl im Design wie in der Verarbeitung kann es allen Ansprüchen gerecht werden. Ein absolut professionelles Aussehen und sehr gute Materialien sorgen zweifellos für einen Platz in der absoluten Spitzenklasse. Der Anschluß der Hardware und die Installation der „SideWinder"-Software ist kinderleicht, die Zusammenarbeit mit dem System perfekt. Anfängliche Störungen wie etwa mit der ersten Generation der SideWinder-ForceFeedback-Joystick-Software (wenn´s zu heftig wurde, stieg das ganze System aus) sind nicht aufgetreten. Die ergonomische Form läßt den Spieler das Lenkrad fest und vor allem auch auf Dauer angenehm im Griff haben. Gegen „Abrutscher" wurden die primären Grifflächen mit einer Anti-Sweat-Gummi-Schicht überzogen. Das Lenkrad selbst und der Korpus sind aus hoch schlagfestem Kunststoff hergestellt, an der Unterseite finden sich rutschfeste Gummi-Pads – Saugnäpfe sind konstruktionsbedingt nicht erforderlich. Zur komfortablen Tischbefestigung dient ein verstellbarer Schnellspann-Mechanismus, dessen Teile allesamt aus relativ weichem und dadurch absolut bruchfestem Kunststoff gearbeitet sind. Somit ist eine Beschädigung dieser Teile oder gar der Tischplatte – von Vorsatz mal abgesehen – ausgeschlossen. Das Handling des „SideWinder ForceFeedback Wheel" ist auf den ersten Fahrmetern etwas schwammig, der Mittenspielraum erscheint etwas groß. Dieser Eindruck entsteht jedoch durch die realitätsnahe Anlehnung an eine amerikanische Servolenkung. Wer einmal einen großen Ami-Schlitten gefahren hat, wird's merken. Da aber in jedem Spiel eine „Nullzonen-Einstellung" möglich ist, kann hier nach Herzenslust geregelt werden – jeder mag's halt anders...

Es gibt acht Knöpfe – sechs in Daumennähe und zwei in Form der „Formel-1-Schaltwippe" hinten an der Querstrebe des Lenkades. Alle können natürlich frei belegt werden. Ebenfalls sehr fein reagieren die Pedale. Auch sie sind aus Spezial-Kunststoff, daher kein Grund zur Panik – sie halten viel aus! Trotz einer recht leichten Bodenplatte haben sie auch in Streß-Situationen „Standfestigkeit" bewiesen, dafür sorgt die Form und Proportion des Grundkörpers.

An dieser Stelle soll noch auf eine weitere „SideWinder"-Besonderheit hingewiesen werden: Für alle Geräte dieser Familie muß nur ein einziger Treiber installiert werden, der es mittels „SideWinder-Zentrale" ermöglicht, die Sticks, Lenkräder oder Gamepads individuell zu konfigurieren. So können alle „SideWinder"-Gerätschaften – je nach Spiel und Geschmack des Users – abwechselnd genutzt werden, ohne in der „Spielsteuerung" jedesmal ein neues Gerät einzutragen. Während des Spielens können z.B. abwechselnd das „SW-ForceFeedback Wheel", der „SW-ForceFeedback-Pro" Joystick und die SW-Gamepads benutzt werden. Zum Umstecken braucht der Spieler den Rechner nicht einmal herunterzufahren – HotPlug ist das Zauberwort. Lediglich ein Neustart des jeweiligen Spiels ist erforderlich. Dabei wird das neue Steuerungs-Gerät anstandslos vom Spiel übernommen und konfiguriert.



Nicht ganz so brandneu wie das Lenkrad und ohne ForceFeedback-Ausstattung ist das „Sidewinder Freestyle-Pro"-Gamepad. Mit einer analog arbeitenden (!) elektronischen Wasserwaage ausgestattet, schreit es förmlich danach, für Flugsims und Rennspiele aller Art eingesetzt zu werden. Wie alle SideWinder-Produkte unterstützt auch das Game-Pad Hot-Plugging. Unschlagbar ist das super-ergonomische Freestyle-Pro bei Motorradrennen. Das neueste Microsoft-Spiel dieser Art, „Motocross Madness", bietet in den Steuerungs-Optionen dieses Pad bereits standardmäßig an und macht damit ein ohnehin schon affenstarkes Spiel noch interessanter. Das Pad kann hier wie der Lenker einer Crossmaschine gehandhabt werden – vorlehnen, zurücklehnen, rechts, links. Wahrscheinlich wird dieses Spiel genau deswegen so oft mit dem Freestyle-Pro zu einem Superpreis gebundelt.

Aus zwei mach vier

Surround mit nur zwei Boxen? Warum nicht! Diamonds „Sonic Impact S-90" PCI-Soundkarte machts möglich. Mit A3D Interactive (Aureal Vortex) ausgestattet, glaubt man z.B. einen Hubschrauber tatsächlich hinter sich vorbeifliegen zu hören, obwohl die Lautsprecher nur vorn plaziert sind. Die PCI-Karte ist mit dem „AU8820" Audio-Controller ausgestattet, ermöglicht Sampling-Raten bis 48 kHz, unterstützt 3D Positional Audio, DirectSound und DirectSound 3D. Kosten tut das Ganze keine 200 Mark! Die Lautsprecher müssen keine besonderen „Fähigkeiten" besitzen, aber je besser sie sind, desto beeindruckender der 3D-Effekt. Bei der Vorführung taten es sogar NoName-Billig-Speaker für 29 Mark.

Weitere Features sind natürlich Full Duplex und ein 64-stimmiger DLS Wavetable-Synthesizer. Die Soundblaster-Kompatibilität ist ebenso selbstverständlich, wie ein perfekt arbeitendes Plug & Play. Wenn man bedenkt, daß jetzt bereits über 60 Spiele-Hersteller das A3D Interactive unterstützen, ist die Sonic Impact S-90 eine echte Bereicherung für wenig Geld in bewährter Diamond-Qualität.

Packard Bell mit Voodoo 2

Platinum PC

An ambitionierte Spieler und Video-Freunde hat Packard Bell bei der Entwicklung des Platinum-PC gedacht. Der Computer wird ab November zu haben sein. Ohne Monitor kostet das Platinum-Grundmodell 3499 Mark. Dafür gibt es Pentium-II-Prozessor, 64 MByte RAM und ein Motherboard mit BX440-Chipsatz.
Das System beinhaltet außerdem ein 3D-Beschleunigerboard mit Voodoo2-Chipsatz, die AGP-Grafikkarte G200 von Matrox, ein Lautsprecher-Trio von Diamond mit Subwoofer Satelliten und Fernbedienung, ein vierfach DVD-Laufwerk, die Spiele Blade Runner (DVD-Version), Actua Soccer 2, Redline Racer und Ultimate Race Pro, sowie die Video- und Fotobearbeitungen MediaStudio pro 5 VE und PhotoImpact 4. *rm*

Cyborg 2000 erst 2000?

Der Joystick-Hersteller Saitek teilte jetzt mit, daß der günstige 99-Mark-Stick Cyborg 2000 frühestens 1999 auf den Markt kommen werde. Es sei sogar möglich, daß es gar nicht zu einer Markteinführung kommen werde. Kein Wunder, gibt es den wesentlich besser ausgestatteten Cyborg 3D Stick für ebenfalls ausgesprochen attraktive 149 Mark.

Force Feedback-Lenkrad von Guillemot

Race Leader

Schon optisch macht der „Race Leader Force Feedback" einiges her. Wer es in einem Rennspiel einsetzt, wird ganz schnell auch seine inneren Werte zu spüren bekommen, denn die eingebauten Motoren simulieren 27 Effekte, unter anderem die Zentrifugalkräfte, die z.B. auf einen Rennwagen einwirken. Mit dem mitgelieferten Dual-Pedal-System kann ein Fahrer außerdem weich bremsen und präzise beschleunigen. So werden Formel-1- und Rallye-Fahrten am PC deutlich eindrucksvoller. Dabei helfen auch die f1-mäßigen Schalthebel im Cockpit des Lenkrades. Für knapp 300 Mark gibt es das bessere Fahrgefühl. *rm*



Ganz schön abgefahren: Das Race Leader gibt dem Fahrer Feedback, sobald seine Lenkmanöver zu gewagt werden

Trust Predator Digital 3D

Total digital

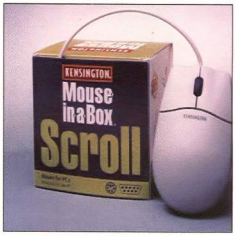
Ein digital-optisches Design liegt dem jüngsten Trust-Joystick zugrunde. Durch den konsequenten Verzicht auf Analogtechnik eigne sich der Stick vor allem für präzise Schüsse in Actionspielen. 8 Feuertasten sorgen dafür, daß der Finger immer am Abzug bleibt. Ein Coolie-Hat, Schubkontrolle und der drehbare Griff aktivieren weitere Programmfunktionen. Für die nötige Stabilität im hektischen Spielgeschehen sorge ein Metallfuß. Den exakten Verkaufspreis konnte Trust noch nicht nennen. *rm*



Beim Predator Digital 3D erfaßt eine Optik alle Stickbewegungen gleich als digitale Information

Kensington ahmt Microsoft nach

Boxen-Maus



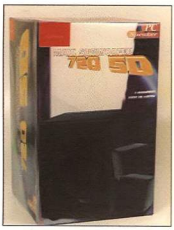
Die Maus mit dem Dreh: Mit dem Rad zwischen den Tastern läßt sich angenehm in Dokumenten blättern

Das Drehrad zwischen den beiden Maustasten hat sich mit der Microsoft-Maus etabliert. Nun stellt auch Hersteller Kensington mit der „Mouse in a Box. Scroll" ein ähnliches Konzept vor. Auch hier dient das Abrollrad dazu, in praktisch jeder Windows-Applikation das Blättern durch ein längeres Dokument zu übernehmen. In Office 97 sind per Rad auch Auto Scroll und Zoom auslösbar. Die Mouse in a Box kostet im Handel 69 Mark. *rm*

Maxi Subwoofer 720 5D

Tiefer Raum-Sound

Lupenreinen HiFi-Sound für den Computer stellt Guillemot in Aussicht. Dafür soll der Maxi Subwoofer 720 5D sorgen.
Holzgehäuse, zwei Satellitenboxen, integrierte Endstufe, aktive Ansteuerung und zusätzliche Stereoausgänge für echte Quadrophonie sind die edlen Zutaten des knapp 300 Mark teuren Systems. *rm*



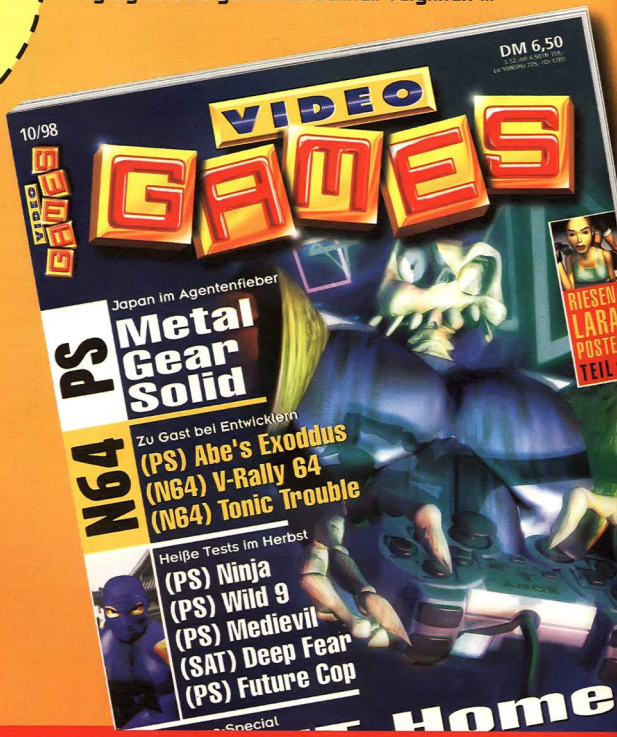
Mächtiges Paket: Fetter Subwoofer und zwei Satelliten sorgen beim Guillemot-System für satten Sound jenseits der Zimmerlautstärke.

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation •

Hol' Sie Dir – die neue Video Games!!

Lara Croft als lebensgroßer Starschnitt in den nächsten beiden Video Games

Was denn – du bist immer noch noch nicht auf dem Weg zum Kiosk? Okay, dann paß' mal auf, was Dir Video Games noch so alles bietet: Video Games hat nicht nur die extrascharfe Lara als Starschnitt, sondern auch einen richtig abgefahrenen neuen Look! Da mußt Du reinschauen! Und natürlich ist da alles drin, was Du sonst noch zum Spielen brauchst – und zwar für alle Konsolen. So – jetzt aber genug geredet – mach Dich auf die Socken! Solche Highlights sind gerne mal schnell vergriffen ...





in Ausgabe 10 und 11

Die neue Video Games – jetzt am Kiosk

Power Post


Ralf Müller

Sind alle Spielehefte objektiv? Auch bei Exklusiv-Geschichten? Und warum wird soviel Platz für die falschen Spiele verschwendet? Fragen über Fragen, die Ihr diesmal aufwerft...

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

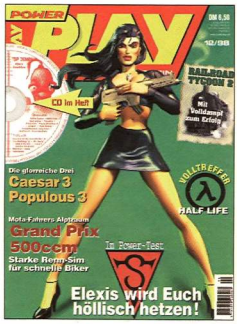
Platz-Verschwendung

Ich möchte mal etwas zu Spielemagazinen im Allgemeinen loswerden. Es geht um das Thema: Exklusivtest oder Exklusivbericht. Ob es nun Demos auf der Begleit-CD sind oder ob es sich um die große Titelstory handelt, ich muß mich immer fragen, sind solche „Exklusiv-Verträge" überhaupt objektiv??? Sozusagen „überparteilich"? Die Erfahrung hat mir gezeigt: normalerweise NEIN! Denn diese Titel bekommen so gut wie immer eine hohe Wertung! C&C 3 wird mit Sicherheit wieder alles abräumen, was abzuräumen ist! Egal, ob dieses Spiel nur ein Aufguß alter Elemente in neuem Gewand ist, es wird! So geht es mit allen sogenannten Top-Titeln. Über solche Spiele wird seitenweise, Heft für Heft berichtet. Ich finde, das ist Verschwendung!!!! Sicher möchte ich keinen Flop seitenweise beschrieben haben, aber wie Lara Croft sich die Nägel lackiert, geht mir dann doch ein paar Millimeter am Hintern vorbei.
Ein weiterer Grund meines Schreibens: Überall wird das ewige „Neuaufgießen" alter Titel bemängelt. Ob es jetzt Echtzeitstrategiespiele sind oder 3D Shooter, alle meckern über das immer gleiche Prinzip der Spiele. Und angeblich kommen so gut wie keine echten neuen Sachen auf den Markt. Sind es nicht aber auch die Spielemagazine, die durch ihre guten Testwertungen für fast alle dieser „ewig gleichen" Spiele diesen Trend mit unterstützen? Klar, am Ende entscheiden die Verkaufszahlen. Die werden dadurch aber mit beeinflußt. Es ist wie ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite sind diese Spiele natürlich beliebt, bewährt, immer gern gespielt; man hat sich eben an diese Spiele gewöhnt. Denn sie geben dem Spieler genau das, was er will. Warum sollte so ein Spiel dann abgewertet werden? Auf der anderen Seite bringen sie außer besserer Grafik eigentlich keine neuen Herausforderungen mit. (obwohl, an den PC schon: 3D-Karte, Prozessor, Festplatte...) Sollte man solche Spiele deshalb dann doch abwerten? Ich kann das leider auch nicht beantworten, gefallen mir zum Beispiel die 3D-Shooter doch so wie sie sind. Was ich sagen will: Mich stört das ewige Gemecker der Spieletester in allen Magazinen. Und kommt dann mal ein neuer Titel, dann wird sich aber auch gleich über das komische Gameplay, die komische Steuerung und die seltsame Story beschwert. War es denn nicht klar, daß so ein neues Spiel ganz anders sein muß als die anderen? Das ist der Punkt! Es wird dem neuen Spiel häufig gar keine Chance gegeben. Nein, es wird niedergemacht. Weil es eben so ungewöhnlich ist, so unvertraut. Kommt keiner mit klar. Dann soll sich aber bitte keiner mehr beschweren, wenn nur noch alte Hüte veröffentlicht werden!
Michael Kreuzmann, via Internet

Ich behaupte mal, daß wir Power Player doch etwas weltoffener agieren als andere. Einige Beispiele: Mit unendlicher Geduld arbeitete sich Stephan in das ungewöhnliche Vangers hinein. Am ersten Tag gefiel es ihm gar nicht, nach einer Woche Spielzeit war er ganz angetan. Woanders hagelte es nur undifferenzierte Verrisse. Alle (Zeitschriften-) Welt schimpft konstant auf Film-Umsetzungen, aber wir gaben X-Files wie auch 5th Element eine Chance. Bei Dune 2000 dagegen stimmten wir eben nicht in das allgemein übliche Hurra-Gebrüll ein, denn es war ein sehr lauer Aufguß, auf den ein Dune 2-Veteran locker verzichten kann. Und auf C&C 3 oder Tomb Raider 3 reiten wir im Vorfeld nicht in ellenlangen Lobeshymnen herum. Wir schenken da lieber interessanten Neuerscheinungen wie O.D.T., Fallout 2 oder der ersten Vorabversion von Earth 2150 unsere Aufmerksamkeit.

Endlich teurer

Jetzt werdet Ihr bestimmt staunen: Ich freue ich mich über die Erhöhung des Preises (richtig gelesen!). Das beweist nämlich, daß sich in der nächsten Zeit etwas am Heftumfang ändert. Mal ehrlich, die 4,90 Mark waren konkurrenzlos, aber davon konntet Ihr doch kaum was auf die Beine stellen.
Daniel Kolster, per E-Mail.



Für diese Äußerung gibt es einen Power Play-Volltreffer! Aber im Ernst: Wie dick das Heft künftig wird, hängt direkt von Euch ab – je mehr es kaufen, desto dick.!



Christianes Dropzone

Spieleentwicklung

In der Power Play 10/98 hattet Ihr in den Leserbriefen einige Anfragen wegen Spieleentwicklung. Ich möchte nur darauf hinweisen, daß ich zwei Systeme zum Erstellen von 3D-Spielen kenne, die erschwinglich sind. Das erste System schimpft sich „Conitec 3D Gamestudio" und enthält eine Duke3D-ähnliche Engine. Ihr benötigt keine Vorkenntnisse, da alles mit einer speziellen, schnell erlernbaren Script-Sprache definiert wird. Ich selbst habe bereits zwei Jahre mit diesem System herumgespielt. Die Ergebnisse sind ganz nett. Der Preis liegt je nach Version zwischen 200 und 2000 Mark. Im Internet gibt es unter www.conitec.com genauere Informationen.

Die zweite Engine (Genesis3D genannt) liegt zwischen Quake2 und Unreal und kostet nichts. Allerdings benötigt man C-Kenntnisse und Visual C++ ab Version 4.0, damit man Scripts für Monster, NPCs und Waffen hinbekommt. Genaueres verrät www.genesis3d.com.

Robert, via Internet

Vielen Dank für die Tips. Wir hörten mittlerweile von einem deutschen Anbieter namens nxn (München), der ein ganz frisches Entwicklungssystem auf den Markt bringen will.

Flankor 2.0

Vor einiger Zeit las ich, daß im November 98 der Flugsimulator „Flankor 2.0" erscheinen soll. Ich habe aber seitdem nichts mehr darüber erfahren. Vielleicht könntest Du mir sagen, wann diese Flugsimulation erscheinen wird?

Thomas Freimüller, via Internet

Laut Hersteller wird „Flankor 2.0" wohl erst im Winter 1999 erscheinen. Mehr Informationen kannst Du Dir unter der Adresse www.ssionline.com holen.

Talkhouse

Ich mußte meine Computerfestplatte formatieren. Dabei verlor ich die Internet-Adresse von Talkhouse, laut Eurem UO-Tagebuch eine der wichtigsten Sites für Ultima Online. Kast Du mir bitte die http nochmal nennen?

Latschesar Sweschtarow, via Internet

Klar: www.talkhouse.gzone.de

Ultima Online

Seit Beginn des Reisetagesbuches zu Ultima Online in Power Play, interessiere ich mich für Online-Rollenspiele und besonders für UO. Ich überlege nun schon seit Wochen, ob ich das Spiel kaufen soll. Mir sind bisher jedoch noch einige Punkte unklar: Wann kommt der Zusatz „Second Age"? Wann wird der Europa-Server betriebsbereit sein? Wie verläuft die Abmeldung vom Spiel? Wie verhält es sich mit dem monatlichen Geldeinzug von Origin im Falle einer Abmeldung? Was passiert mit der Spielfigur nach der Abmeldung? Wird sie sofort gelöscht oder bleibt sie noch einige Zeit verfügbar? Welcher Provider wäre empfehlenswert?

Sebastian Dibowski, via Internet

Es ist noch ungewiß, wann der Zusatz „Second Age" kommt, da der Betatest noch läuft. Der Europa-Server (Drachenfels) läuft bereits. Die Abmeldung erfolgt über die Website und es sind bisher keine Probleme bekannt, die den Geldeinzug von Origin betreffen. Die Charaktere bleiben nach Kündigung noch 90 Tage erhalten. Einen einzelnen Provider zu empfehlen, wäre unfair. Es kommt vor allem auf die regionalen Gegebenheiten an – für beinahe jeden Ort gibt es einen anderen optimalen Anbieter.

Leidensthema

Nun will ich auch mal was zum Thema Indizierung sagen: Meiner Meinung nach werden Spiele durch Indizierung nicht von den Minderjährigen, sondern von den Erwachsenen ferngehalten. Zumindest wußte ich als Minderjähriger (ich bin jetzt 20) immer, welche Spiele gerade indiziert sind und wo man sie bekommt. Sobald ich volljährig war und solche Spiele hätte kaufen dürfen, war das Interesse weg...

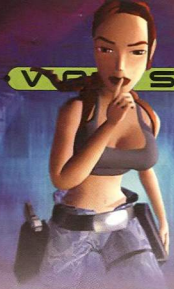
Ich habe auch sonst im Bekanntenkreis die Erfahrung gemacht, daß immer die Jüngsten das beste Wissen über „verbotene" Spiele haben. Ich halte die derzeit praktizierte Form der Indizierung Schmarrn. Ansonsten: Dickes Lob an die Redaktion!

Andreas Schicker, per E-Mail

Danke für Deinen Beitrag (grins)

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Informationstechnik GmbH 34-35
Activision Deutschland GmbH ... 18-18
Alfred Sternjakob GmbH & Co. KG 83
Ari Data CD 91
Bastei Verlag 121
Blackstar Multimedia 53
Call and Play 123
CRYO 97
Delius Klasing Verlag 107
Dino Verlag 127
Egmont Interactive 45,89
Eidos Interactive 145
Electronic Arts 15,21,39,41,47
ELSA GmbH 11,66
Empire Interactive 49,99
Game Express 13
Game it! 23
Game Zone 113
Groß Elektronik 81
Guillemot International GmbH 105
Infogrames Deutschland GmbH 26-27
Interact of Europe Jöllenbeck GmbH 65
Interactive Magic 59
KARSTADT AG 50-51
Microprose 2,43
Multimedia Soft 17
MVG Medien Verlagsges. mbH 139
NetPlayer ogs GmbH & Co. KG 125
Okay SoftSoft- und Hardware Vertrieb 95
Philip Morris GmbH 148
Schwäbisch HallBausparkasse 37
Softsale Lau und Zielke GmbH 31
SYBEX-Verlag GmbH 69
Take 2 Interactive 9
WEKA Consumer Medien GmbH 131,137,143
Weka Informationsschriften 113



Tomb Raider 3

Die Heroine üppiger Träume hüpft wieder. Neue Special Moves sorgen für Gymnastik und die lockeren Colts legen ihr jeden Gegner zu Füßen...



Gangsters

Eidos kommt als Freund zu Euch und macht Euch ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt! Die endgültige Patensimulation – das Geschäft mit den blauen Bohnen!



Trespasser

Schiffbrüchig auf der Insel der Dinosaurier: Sei schlauer als ein Raptor, gefährlicher als ein T. Rex und zäher als ein Triceratops! Nur die besten werden den Heimweg finden!



Abe's Exoddus

Der Kult-Außerirdische muß mal wieder seine Mudokens aus den Fängen fieser Brauherren befreien. Schöner, bunter, knuddeliger...



King's Quest VIII

Roberta Williams ist wieder da! Ihre neueste Mär aus Daventry strahlt in schickem 3D und glänzt mit Action-Elementen. Rettet das Königreich vor der Versteinerung!

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0", „Quest for Glory V", „Malkari", „Daikatana", „Pizza Syndicate", „LMK", „Die Siedler III", „Heretic II", „Baldur's Gate", „Asghan", „Turok II", „Global Domination", „Drakan"...

1/99

erscheint am **14. Dezember**

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: Activision/Sierra/Take two

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: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark; Ausland: 90,- Mark; A: 552,- ÖS; CH: 67,20 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

Neueste Version mit aktuellen Saisondaten

KMF Hamburg

BUNDESLIGA MANAGER 98



Bildschirmfoto/Trainingsmodus

- Bringen Sie Ihren Lieblingsverein als Manager und Trainer an die europäische Spitze
- Managen Sie Vertragsverhandlungen, Werbung, Vereinswechsel, Stadionausbau, Presse-Interviews und neue Spieltaktiken
- Bestimmen Sie Ihren Schützen für Freistoss, Elfmeter und Eckball



SOFTWARE 2000

PC CD

RTL SPIELEDITION

TV TODAY

© 1998 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000. Im Vertrieb von Eidos Interactive.

EIDOS INTERACTIVE



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)