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

10/99 DAS PC-SPIELE MAGAZIN



Eine Woche Schottland zu gewinnen




# TOP DEMO
auf CD zum
# MEGA-TEST
im Heft
# System Shock 2

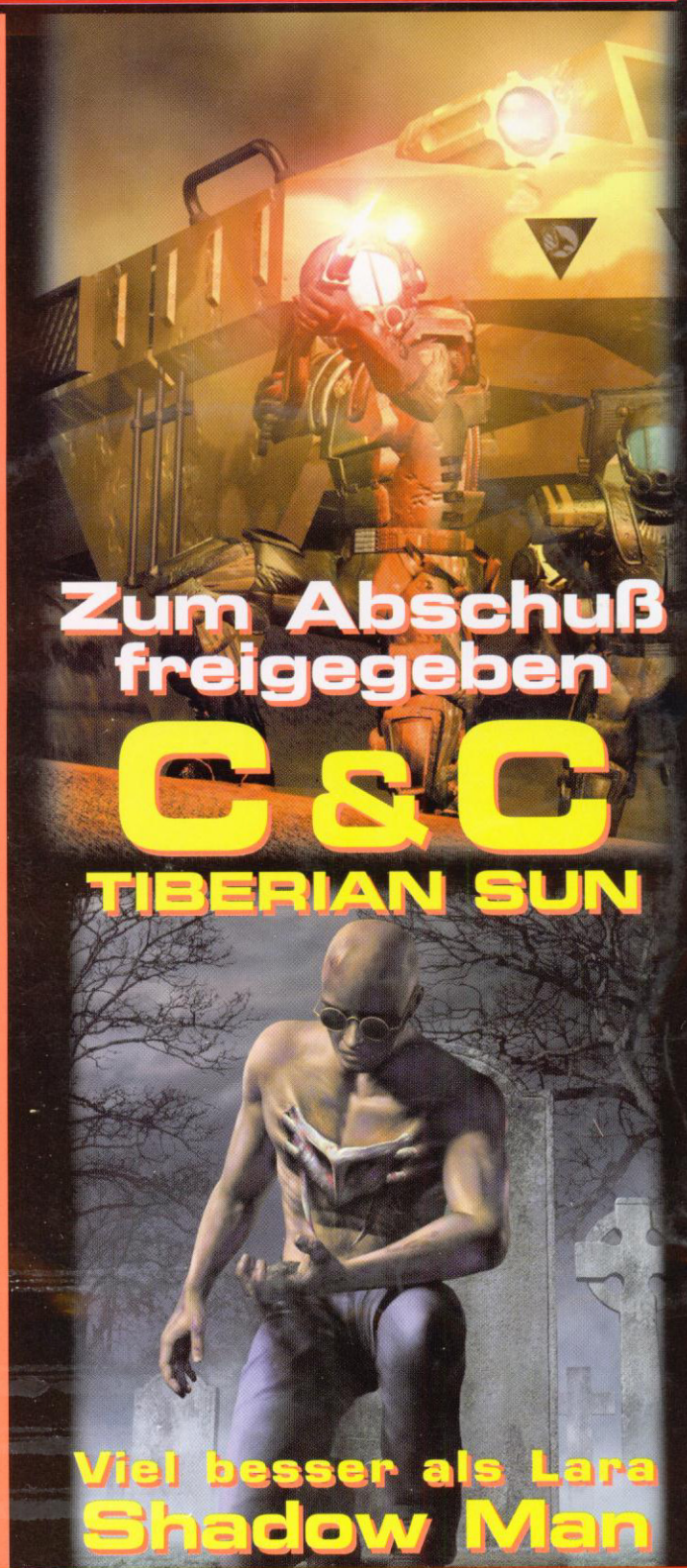
# EXKLUSIV
## Amerzone

**DEMOS**
Freespace 2 • Heroes of Might and Magic III • Midtown Madness • Panzer General 3D Assault • Shadow Man • Star Trek: Starfleet Command

**UPDATES**
Baldurs Gate, US-Patch • Dungeon Keeper 2, Bonus-Patch 1 und 2 • Star Trek – Birth of the Federation, Patch V 1.02 engl. • Fighting Steel, Patch V 1.03 • Starsiege Tribes, Upd. V 1.6 to 1.7 • Warzone 2100, Patch V 1.06 , X – Beyound the Frontier, Patch V 1.6 to 1.3

**VIDEOS**
Fly • Civilization – Test of Time

+ wichtige Tools & Utilities



# Zum Abschuß freigegeben
# C&C
## TIBERIAN SUN

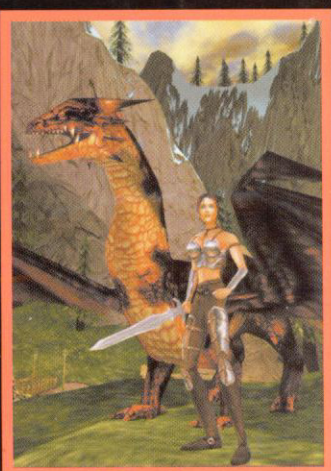
## Viel besser als Lara
## Shadow Man



Panzer General IV
Western Assault



Seven Kingdoms 2



Drakan

**Die Entscheidung: Lieber DVD oder wieder CD?**

4 391054 206507 10

# Might and Magic® VII

## FOR BLOOD AND HONOR™

© 1999 The 3DO Company. All rights reserved. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO and their respective logos are trademarks and/or service marks of the 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of the 3DO Company.

# DA WEISS MAN, WAS MAN HAT!!!

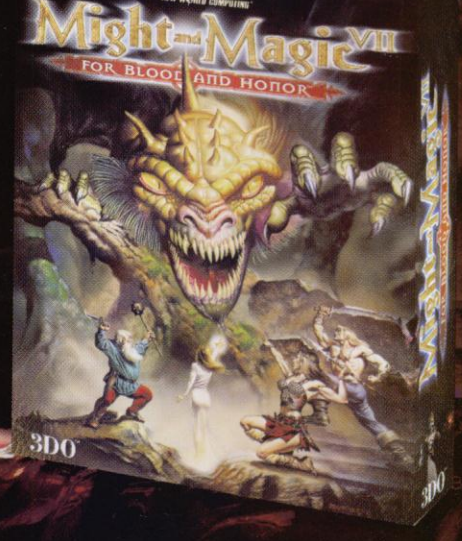
- Verbesserte 3D-Grafik
- Vereinfachter Zugang





Ein Spiel im Spiel:
Das süchtigmachende Kartenspiel
ARCOMAGE






Mehr Charakterklassen und -rassen

Komplett in Deutsch

26 neue Monster

Offizielles Lösungsbuch von PRIMA (Deutschland)

3DO NEW WORLD COMPUTING, INC

www.mightandmagic.de

Ubi Soft ENTERTAINMENT

## Redaktion *intern*

# Command & Conquer 3

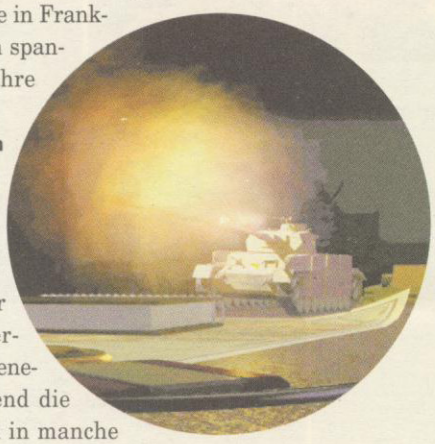
## total tiefenanalysiert...

Das Strategiespiel, auf das wir alle gewartet haben, steht seit Ende August in den Schaufenstern der Läden. Und allerorten springt Euch das Thema von den Titelblättern der Magazine entgegen. Bei näherem Hinschauen werdet Ihr aber meistens feststellen, daß es sich bloß um „Vorabtests", „Erste Eindrücke" und bessere Previews handelt. Das liegt zum einen wohl daran, daß Electronic Arts den Journalisten



**Durch seine zweijährige Verspätung sind die Erwartungen an C&C 3 enorm gestiegen. Ob es diesen gerecht wird?**

nicht zu früh **die volle Wahrheit über C&C3** vermitteln wollte (siehe auch nebenstehende Kolumne) – und zum anderen haben wir unsere Power Play-Produktionstermine so getimed, daß wir in Ruhe auf die Verkaufsversion warten konnten. Colonel Fritz Effenberger hat extra seine Nato-Manöver abgebrochen, um für Euch einen superausführlichen C&C3-Feldzug zu starten. Er hat das „bedeutendste Echtzeitstrategiespiel seit Erfindung dieses Genres" nicht nur intensiv getestet, sondern auch gleich mit den wichtigsten Herausforderern wie „Age of Empires 2" oder „Earth 2150" verglichen. Unser 12seitiger Frontbericht vom eisernen Fritz beginnt auf Seite 40. Kriegerisch geht es weiter mit unserem Lagebericht von der Westfront des 2. Weltkriegs. Das ist doch längst passé, werdet Ihr einwenden. Das dachten wir auch, doch **Panzer General IV – Western Aussault** kehrt an jenen Ausgangspunkt zurück, an dem der erste Panzer General seinen Erfolgszug startete. Optisch haben die beiden rundenbasierten Strategiespiele kaum noch etwas gemeinsam – und auch spielerisch wirken die Blitzkriege in Frankreich und Nordafrika wesentlich spannender. Wieso der Teil IV wahre



**Obwohl ohne 3D im Namen bietet der Panzer General diesmal wirkliche Dreidimensionalität**

Begeisterungsstürme in der Redaktion auslösen konnte, verdeutlicht unser großes Panzer General-Special ab Seite 94. Während die Strategen unter Euch sich nun in manche Kampagne vertiefen werden, haben sich unsere Verlagstaktiker ebenfalls ein paar entscheidende Vorwärtsstrategien einfallen lassen. Die Power Play-Kampagne unter dem Motto „schöner, größer, weiter" wird bald gestartet. Und nun, Feuer frei! *Euer Power Play-Team*

## KOLUMNE

# Verfolgungswahn



Milliardenschäden rechnet uns die nimmermüde Herstellerfront vor, verursacht einzig und allein durch Raubkopien. Aha. Warum sind viele von den bekannten Labels überhaupt erst in der vor Raubkopierern nur so strotzenden C64- und Amiga-Zeit groß geworden? Woher haben manche Publisher trotzdem das immense Geld, um ein Label nach dem anderen zu kaufen? Und warum wächst die Branche überhaupt und ertrinkt EIDOS in Tomb Raider-Geld, wenn doch der Heuschreckenschwarm der Raubkopierer nichts zum Überleben zurückläßt? Oder ist es nicht etwa so, daß in manchem Fall etwas hysterisch überreagiert wird? Daß der schädigende Faktor der Warez-Seiten überschätzt wird? Sind die zwanghaften Kopierer nicht ohnehin Leute, die kein Geld haben oder sowieso schon zuviel in die Läden tragen und im Endeffekt mehr Werbung für gute Spiele machen als ihnen zu schaden? Eine Diskussion, die sicher so alt ist wie die Kopierprogramme.

Aber die Hysterie scheint mir zuzunehmen. Denn sie treibt seltsame Blüten. Zum Beispiel, daß die Industrie jenen Menschen mißtraut, die doch eigentlich ihre Produkte promoten sollen. Zum Beispiel uns Spieletestern. Es grenzt an Schikane, was uns mittlerweile im Testalltag zugemutet wird. Da verlangt Westwood respektive EA von uns, für zwei Tage nach Duisburg zu fahren, um unter Aufsicht (!) ein wenig Command & Conquer 3 spielen zu dürfen. Dabei gab es die gecrackte Version längst im Internet (direkt vom Entwickler?). Power Play lehnte also dankend ab. Statt dessen präsentieren wir Euch in dieser Ausgabe bereits den vollständigen Test (12 Seiten !) von der Verkaufsversion. Ähnliches Heckmeck bei „Driver" – hier verlangt GT Interactive von uns, für das Preview (!) einen Freischaltcode in England anzufordern. Und zwar für jede Neuinstallation extra. Klasse, und dabei haben wir doch schon die Playstation-Verkaufsversion gespielt. Was für eine unnötige Sicherheitsmanie. Kopfschüttel...

Noch schlimmer trieb es vor einiger Zeit Bullfrog/EA mit Populous 3D – ewig viele Telefonate vergingen, bevor überhaupt irgendein Freischaltcode funktionierte...

Auch Darkstone von Delphine Software schafft es, auf manchen Systemen trotz vorhandener Freischaltcodes den Betrieb zu verweigern – die Version sei abgelaufen, heißt es lapidar. Unsere Geduld so langsam auch. Wir wollen uns beim Test weder auf die Finger schauen noch wie mögliche Raubkopierer und Schwerverbrecher behandeln lassen. Schließlich bedeutet Pressefreiheit, alle zugänglichen Quellen anzapfen zu dürfen. Und das dürfte der Industrie dann gar nicht gefallen. Denn wer weiß, was die Profi-Kopierer so alles ausplaudern könnten...

Fröhliches backupen!

Euer Ralf

## TITELTHEMA


**C & C Tiberian Sun** 40
Zum Abschuß freigegeben

**Shadow Man** 54
Viel besser als Lara

**Panzer General IV Western Assault** 94
Der 2. Weltkrieg neu aufgerollt

**Seven Kingdoms 2** 88
Wer hat das schönste Königreich im Land?

**Sheep-Wettbewerb** 123
Eine Woche Schottland zu gewinnen

**Lieber DVD oder wieder CD?** 124
16 brandneue Laufwerke im Test




Panzer General IV 94



Darkstone 78

## SPECIAL


**Panzer General IV – Western Assault** 94
Schlachten schlagen von Paris bis Dakar: Der 2. Weltkrieg aus SSI-Sicht, rundenbasiert und in 3D.


## WETTBEWERB


**Sheep – schaafe Bilder gesucht** 123
Eine Woche Schottland zu gewinnen




Wettbewerb 54

## PIPELINE


**Kurzmeldungen** 10
Brandaktuelles aus der Spieleszene

**Amerzone** 20
Der Fluch der wildgewordenen Wissenschaftler

**Imperium Galactica 2** 22
Ungarischer Angriff auf den Master of Orion 2

**Earth 2150** 24
Wenn Generäle ins Schwärmen geraten...

**Abomination** 26
Es lohnt sich nicht, zu überleben

**Pharao** 28
Caesar´s Ausflug nach Ägypten

**Autobahnraser 2** 30
Erst am Horizont beginnt die Freiheit

**Tomb Raider IV** 32
The same procedure as every year...

**Nations** 34
Historische Flugsim im Aufwärtswind

**Driver** 36
Autojagden à la Hollywood

**Die Siedler 3** 38
Achtung, die Frauen kommen




Shadowman 54



C & C Tiberian Sun 40

## TEST


| | |
|---|---|
| Command & Conquer Tiberian Sun | 40 |
| Dark Secrets of Africa | 52 |
| Darkstone | 78 |
| Drakan | 74 |
| Fly! | 84 |
| Re-Volt | 81 |
| Seven Kingdoms 2 | 88 |
| Shadow Man | 54 |
| Star Trek: Starfleet Command | 72 |
| System Shock | 64 |
| Unter schwarzer Flagge | 70 |
| Warhammer 40.000: Rites of War | 60 |


## HARDWARE


**Lieber DVD oder wieder CD?** 124
16 brandneue Laufwerke im Test

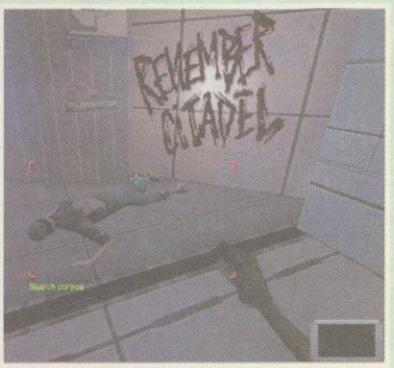



Re-Volt 81



9x DVD und 7x CD 124

Systemshock 2 64






Earth 2150 24

Seven Kingdoms 2 88





Amerzone 20

## SUPPORT


**Jagged Alliance 2** 105
Komplettlösung, Strategien
**Dungeon Keeper 2** 113
Lösung, 1. Teil
**Heroes of Might and Magic III** 116
Komplette Lösung, 1. Teil


## ONLINE


**Everquest – Geschichten aus Norrath** 100
**Everquest – Reiseführer für ahnungslose Abenteurer** 102


## SERVICE


| | |
|---|---|
| Editorial | 3 |
| Das ist auf der Power-Play-CD | 6 |
| Charts | 14 |
| Inserenten | 115 |
| Impressum | 130 |




# 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 200 MHz, 32 MB RAM und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium II/266 mit 32 MB RAM und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 80% aller Spiele-Demos nach einer 3D-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

**Top Demo**
System Shock

**Exklusiv:**
Amerzone

**Weitere Demos:**
Freespace 2
Heroes of Might and Magic III
Midtown Madness
Panzer General 3D: Assault (US-Version)
Shadow Man
Star Trek: Starfleet Command

## 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:

| | |
|---|---|
| • Baldur´s Gate | – US-Patch |
| • Dungeon Keeper 2 | – Bonus-Pack 1 und 2 |
| • Star Trek: Birth of the Federation | – Patch V 1.02 engl. |
| • Fighting Steel | – Patch V 1.03 |
| • Starsiege Tribes | – Upd. V 1.6 to 1.7 |
| • Warzone 2100 | – Patch V 1.06 |
| • X – Beyond the Frontier | – Patch V 1.0 to 1.3 |

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.



### Shadow Man

Ein Voodoo-Priester im Kampf gegen die Schrecken des Jenseits. Schaurig gut!

**CPU: P200 MMX, RAM: 32 MB, Grafik: D3D-kompatibel, CD-ROM 4x**



### Freespace 2

Und wieder geht es in den Weiten des Alls heiß her. Angehende Piloten checken hier schon mal die kommenden Schlachten.

**CPU: PII/300 MHZ, RAM: 64 MB, Grafik: 3D, CD-ROM 12x**



### Midtown Madness

Heizen wie Leo durch die Städte der Amis. Hier darf für den Bleifuß-Ernstfall geübt werden.

**CPU: P233, RAM: 32 MB, Grafik: 3D, CD-ROM 4x**



### Amerzone

Als Journalist auf den Spuren einer mysteriösen Expedition mitten ins Herz der Amerzone

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

## AUSSERDEM DEMOS VON:

• System Shock 2 (Monster im Raumschiff) • Panzer General 3D: Assault (jetzt wirklich in 3D) • Heroes of Might and Magic III **(das klassische Fantasy-Strategical besser denn je)** • Star Trek: Starfleet Command **(Raumkampf nicht nur für Trekkies)**

## VIDEOS

- Fly!
- Civilization – Test of Time

## ONLINE

- T-Online-Zugangssoftware 1.2D
- Gamechannel-Software

## TOOLS

- DirectX 6.1 Win 95/98 – Systemtreiber
- DirectPlay 6.1 Retail
- Voodoo 3 Refernz Treiber Glide 2.60
- Hex-Workshop 32
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Shareware
- Active Movie

POWER PLAY

Die CD zur Ausgabe 10/99

Top Demo
- System Shock 2

Exklusiv
- Amerzone

Weitere Demos:
- Freespace 2
- Heroes of Might and Magic III
- Midtown Madness
- Panzer General 3D: Assault (US-Version)
- Shadow Man
- Star Trek: Starfleet Command

POWER PLAY CD 10/99

**[demos]**

Top Demo
- System Shock 2

Exklusiv
- Amerzone

Weitere Demos
- Freespace 2
- Heroes of Might and Magic III
- Midtown Madness
- Panz. Gen. 3D: Assault (US)
- Shadow Man
- Star Trek: Starfleet Command

**[Updates]**
- Baldur´s Gate, US-Patch
- Dungeon Keeper 2, Bonus-Pack 1 und 2
- Star Trek _ Birth of the Federation, Patch V 1.02 engl.
- Fighting Steel, Patch V 1.03
- Starsiege Tribes, Upd. V 1.6 to 1.7
- Warzone 2100, Patch V 1.06
- X – Beyond the Frontier, Patch V 1.0 to 1.3

**[videos]**
- Fly!
- Civilization _ Test of Time

**[online]**
- T-Online Zugangssoftware
- Gamechannel-Software

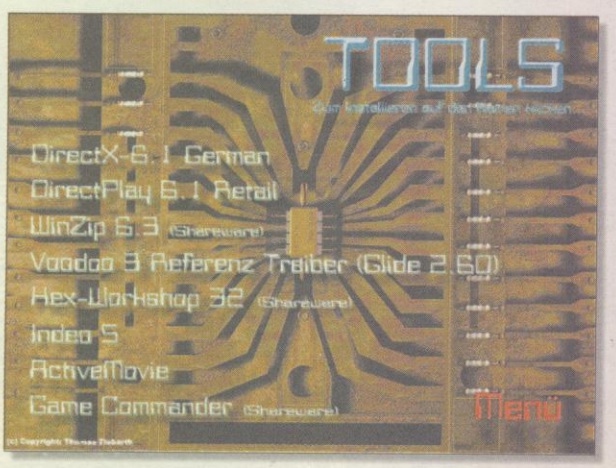
**[tools]**
- DirectPlay 6.1 Retail
- DirectX 6.1 – Win95/98 (dt)
- Hex Workshop 32
- Voodoo 3 Referenztreiber Glide 2.60
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander –Shareware
- Active Movie





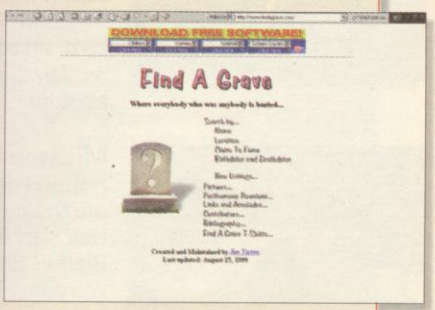





# Interessantes und Skurriles im WWW

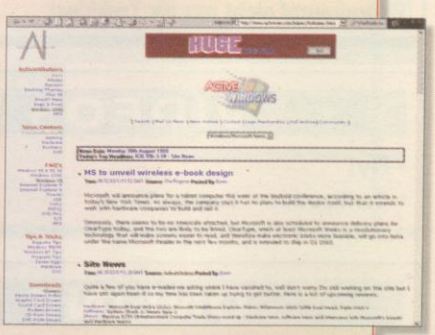
Auf der Suche nach Promis, selbst nach deren Tode. Das ist kein Witz! Unzählige Gräber berühmter Personen werden zu Pilgerstätten, die Jahr für Jahr Tausende von Anhängern anlocken. Wer Orientierungshilfen braucht, findet diese unter **www.findagrave.com**. Gut sortiert und mit einer excellenten Suchmaschine ausgestattet, lassen sich die letzten Ruhestätten verblichener Stars und Sternchen ausfindig machen. Aber mit der Ruhe hat es dann wahrscheinlich ein Ende.




Auch wenn das neue Jahrtausend noch über 365 Tage entfernt ist, ändert dies wohl nichts mehr an den Millenium-Feiern zum Ende dieses Jahres. Dem 21. Jahrhundert und dem damit verbundenen Wechsel in ein neues Zeitalter wurde sogar eine offizielle Seite gewidmet. Auf **www.m321.com** werden all diejenigen fündig, die noch nicht wissen, wo sie feiern sollen.

Gestandene Spieler, die sich zum Beta-Tester berufen fühlen, sollten mal bei **www.betazine.com** vorbeischauen. Hauptsächlich informieren die Macher über den aktuellen Entwicklungsstand zukünftiger Highlights und öffentlicher Betatests, an denen Normalsterbliche teilnehmen können.

Daß die Betriebssysteme von Microsoft dem unbedarften Benutzer so manche Hürde in den Weg stellen, sollten mittlerweile alle begriffen haben. Die amerikanische Site **www.activewin.com** widmet sich detailliert den MS Betriebssystemen und dem Drumherum wie dem MS Explorer und dem PlusPack, informiert aber auch über neue Treiber oder bietet Links zu interessanten Artikeln im Netz. Alles im allem eine interessante Seite zum Probesurfen.




## HINWEIS

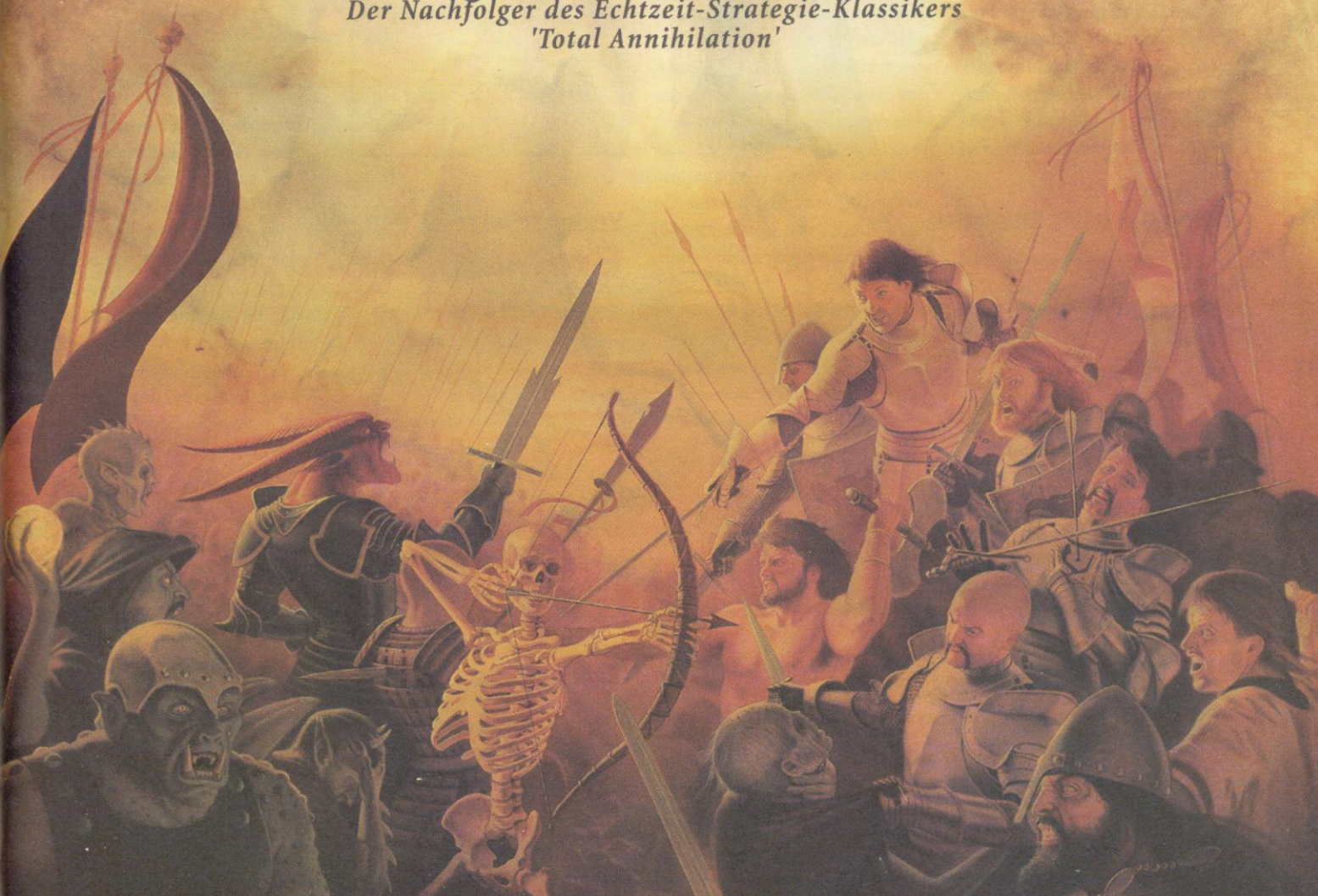
Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

TOTAL ANNIHILATION

# KINGDOMS

## Ein Königreich für diese Schlacht!

*Der Nachfolger des Echtzeit-Strategie-Klassikers 'Total Annihilation'*

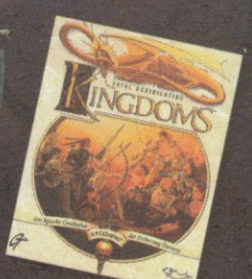


**Neuartige Features:**

- Eindrucksvolle Grafikeffekte durch 3D-Beschleunigerkarten
- Neues Ressourcen-Modell
- Eroberung von Burgen und Städten
- Karten- und Missions-Editor
- Über 160 verschiedene Einheiten
- Download von neuen Einheiten über das Internet
- Boneyard Online Server für weltweites Netzwerkspiel (ohne Spielgebühren)
- Steuerung von Land-, Wasser- und Lufteinheiten (z.B. Flugdrachen)

www.gtinteractive.de
www.ta-kingdoms.de






©1999 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved.
Total Annihilation and Total Annihilation: Kingdoms are trademarks of Humongous Entertainment, Inc. Cavedog Entertainment and the Cavedog Entertainment logo are registered trademarks of Humongous Entertainment, Inc.
Created and published by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.

Wunderstrategie

# Age of Wonders



Der Entwicklerring G.O.D. ist immer für eine Überraschung gut. Rundenstrategie mit Hexfeldgeschmack, ist das denn modern und cool? Für die echten und wahren Strategen auf jeden Fall. UIrsprünglich von Triumph in Zusammenarbeit mit Epic entwickelt, entführt Euch dieses Spiel – voraussichtlich noch in diesem Jahr – in die Welt der Elfen, Trolle, Schwerter und Zaubereien. Strategie gemischt mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen und angesiedelt in einer märchenhaften Fantasywelt dürfte bald neue (und alte) Freunde gewinnen. Das Versprechen, eine nichtlineare Kampagne mit unterschiedlichen Enden zu erschaffen, paßt da gut ins Bild. *fe*



**Einer der 100 Spells tut seine Wirkung**

**Age of Wonders**
Genre
**Strategie**
Hersteller
**G.O.D./Take 2**
Erscheinen geplant
**Ende '99**



**Aufgeklappte Übersicht : Leute, Items und Wunder**

Prähistorischer Spielspaß

# Atari is back (again)



**Pong in einer „Toys-R-Us"-3D-Version. Wer schreit hier: „Blasphemie"?**

Im letzten Jahr hatte Spielegigant Hasbro die Rechte am Kultlabel Atari erworben. Diese Firma wiederum war ja der erste kommerzielle Hersteller von Computerspielen, jeder von Euch kennt das legendäre Bildschirmtennis „Pong". Von den frühen Siebzigern an war die Company unter Führung von Gründer Nolan Bushnell eine Zeitlang so erfolgreich, daß man junge Computerfreaks unter die Fittiche nehmen konnte. Ein gewisser Steve Jobs bastelte so nachts in den Werkstätten von Atari den ersten Apple zusammen... Aber der Glanz vergangener Tage verblaßte zusehends. Nach dem Verkauf an den Medienriesen Warner führte konsequentes Mißmanagement zum Zusammenbruch, bis die Kultfirma 1998 für schlappe 5 Mio. Dollar unter den Hammer kam. (Wenn wir das gewußt hätten!) Um den Ruhm der Vergangenheit wieder aufleben zu lassen, wird Hasbro eine neue Auflage der Kultklassiker Pong, Centipede und „The next Tetris" vorstellen, jeweils in aufpolierter, farbiger 3D-Version – auf Missile Command und Breakout werden wir wohl noch warten müssen. Nicht geplant ist dagegen eine Wiedereinführung von Atari-Hardware. Schade. *fe*

Verbrechen zahlt sich aus

# Grand Theft Auto 2

Spaß im Dienste der Unterwelt, das kennen wir nicht zuletzt vom Autodiebe- und 2D-Ballerspektakel GTA. Der Nachfolger tritt nun in die Fußstapfen (Reifenspuren?) des Lieblingsspiels der bösen Jungs und gibt uns von allem noch etwas mehr. Neue Details – nicht nur grafische – erfreuen das finstere Herz des Bildschirm-Antihelden. So könnt Ihr nicht nur in der Hierarchie der „ehrenwerten Familie" aufsteigen, sondern werdet bei entsprechend guter Führung auch mit Hilfskräften belohnt. Deren Loyalität müßt Ihr Euch aber erhalten, nicht nur durch weitere Erfolge. Es ist also darüber hinaus gar keine gute Idee, für ein fünfköpfiges Team nur einen schnittigen, zweisitzigen Sportwagen zu klauen – da sind garantiert ein paar Jungs sauer. Auch die allgemeine Intelligenz hat zugenommen. Das fängt schon bei funktionierenden Ampeln an, die den Verkehr rhythmisch pulsieren lassen. Aber auch die Einwohner der vom Verbrechen geplagten Städte zeigen Eigeninitiative, warten brav an Bushaltestellen, schlagen zurück, wenn der Autodiebstahl gar zu plump abläuft oder laufen grundlos Amok. Wenn sich das nicht vielversprechend anhört...? *fe*



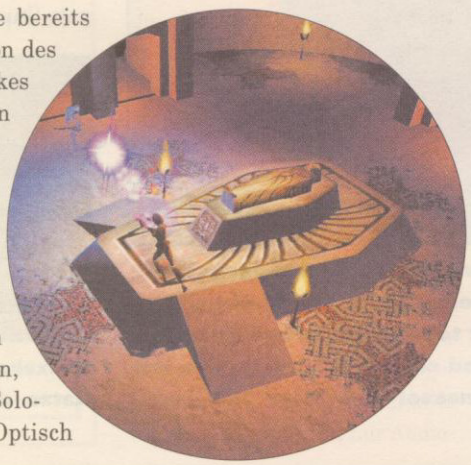
**Da hat's wohl was Größeres erwischt!**

**GTA 2**
Genre
**Actionadventure**
Hersteller
**Take 2**
Erscheinen geplant
**Ende '99**

Neue Regeln...

## Neverwinter Nights

Bei Bioware ist das Rollenspielfieber ausgebrochen: Nach „Baldur's Gate" und „Planescape Torment" arbeiten die Burschen nun erneut an einem AD&D-Titel, wobei allerdings in doppelter Hinsicht neue Wege gegangen werden sollen. Zum einen wird das Game bereits an die neue 3rd Edition des Pen & Paper-Regelwerkes angepaßt, zum anderen liegt der Schwerpunkt im Multiplayerbereich – und das, obwohl eine dichte Story gestrickt werden soll. Passionierte Einzelspieler brauchen jedoch nicht draußenzubleiben, für sie ist auch ein Solo-Modus vorgesehen. Optisch wird das Game „Baldur's Gate" ähneln, allerdings mit „richtigem", weil rotierbarem 3D. Figuren aus „Baldur's Gate" können übrigens übernommen werden – inclusive Anpassung an die 3rd Edition. *jn*



Träume sind Schäume

## Morpheus

Das ist nun wirklich seltsam: Ein versunkenes Schiff in der Arktis, an Bord ein „Neurographicon", in dem sechs Menschen aufbewahrt sind – genauer gesagt ihre Träume. Ein Forscher, der sich durch diese Träume (de facto handelt es sich dabei um phantastische und gefährliche Abenteuerwelten) hindurchwuseln muß, um das Schicksal seines verschwundenen Vaters aufzuklären. Ah ja! Das Ganze stelle man sich nun noch als 3D-Adventure im Stile von „Myst" & Co. vor, dann weiß man, worum es geht. *jn.*



**Grüß Gott, ich bin die Zenzi. Ich soll hier die Fenster putzen!**

**Morpheus**
Genre
**Adventure**
Hersteller
**Software Exclusiv**
Erscheinen geplant
**Spätherbst 1999**




## Kleine ECTS-Vorschau

Auf der diesjährigen ECTS in London will Westwood einen Shooter mit dem Namen **Renegade** vorstellen. Das Programm hängt thematisch mit der „Command & Conquer"-Serie zusammen. Red Storm arbeitet hingegen an einem Strategie-Rollenspiel: **Shadow Watch** verlangt vom Spieler, einem Komplott auf die Spur zu kommen, das sich die Verhinderung der Raumfahrt zum Ziel gesetzt hat. Blizzard möchte einen großen Titel bekanntmachen, der nach „Diablo 2" erscheinen soll. **Warcraft 3**, ick hör dir trapsen?

## The Discovery: Gene Wars




**Von Advanced Productions wird im Laufe des nächsten Jahres ein neues Action-Rollenspiel auf den Markt kommen. Im 22. Jahrhundert toben hier heftige Kämpfe, wobei es den Spieler (der Kind einer früheren Epoche ist) via Tiefkühlung in den Schlamassel verschlägt.**

## Alice im Shooterland?

Sachen gibt's, die gibt's gar nicht: Jetzt hat sich beispielsweise Electronic Arts mit dem früheren id-Mitarbeiter American McGee zusammengetan, um aus dem Alice-im-Wunderland-Stoff einen Shooter zu destillieren. „American McGees Alice" soll das für Ende 2000 geplante gute Stück heißen.



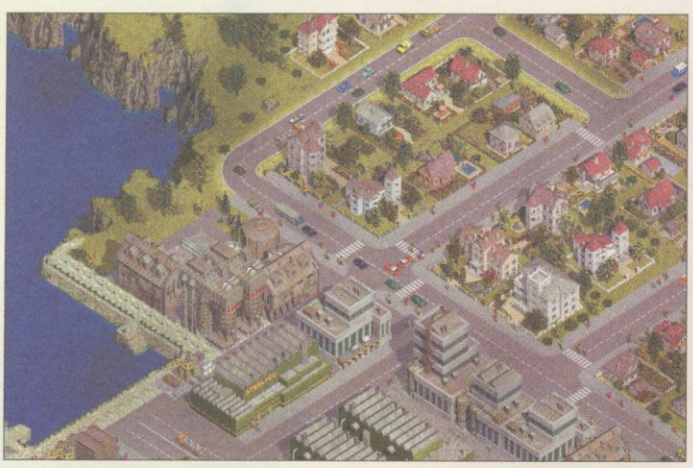
**Miezekatze oder miese Katze, das ist hier die Frage**

**On the road again**

## Der Verkehrsgigant

JoWood schickte uns jüngst neue Bilder vom Verkehrsgiganten und fügte auch ein paar speziellere Infos zum Spiel selber hinzu. Offensichtlich steht hier ein sehr komplexes Programm an, bei dem man auch über Winkelzüge zum Erfolg kommen kann. Beispielsweise mag der Ausbau des Verkehrsnetzes bis in die Vorstädte hinein nicht unbedingt gewinnträchtig sein, doch erhöht sich damit das allgemeine Ansehen der Firma, was sich wiederum generell in höheren Fahrgastzahlen niederschlägt. Zudem wird es zwei Spielvarianten geben: als Unternehmer sowie als Boß der Stadtwerke!

**Der Verkehrsgigant**
Genre
**Wirtschaftssimulation**
Hersteller
**JoWood**
Erscheinen geplant
**2000**



**Die Häuser-Details sind wirklich ungeschlagen!**




**Psygnosis hat für sein Roboter-Strategical „Metal Fatigue" (wir berichteten in der PP 4/99) neue Screenshots veröffentlicht. Da geht ganz schön die Post ab, wie es scheint!**

## Glen Dahlgren packt aus

Glen Dahlgren, Legends Chefdesigner für das „Wheel of Time"-Projekt, hat in einem seiner regelmäßigen Updates verraten, daß Legend neben der Robert-Jordan-Versoftung noch an einem weiteren Riesentitel arbeitet. Na, da sind wir aber mal gespannt!

### Civilization 2

## Test of time

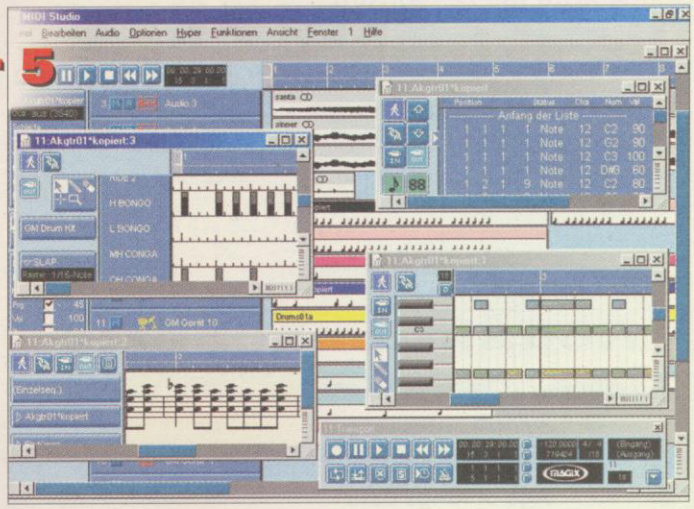
Unser Test von Civilization 2: Test of time in der nächsten PP-Ausgabe soll allen eingeschworenen Civ-Spielern die Wartezeit auf die angekündigte Strategie-Sensation Civilization 3 etwas verkürzen. Das Add-On „Test of time" bringt inzwischen außer einigen ungewöhnlichen Sci-Fi- (Alpha Centauri?) und Fantasyszenarien vor allem wünschenswerte Bugfixes und Spielverbesserungen. *fe*

**Civilization 2: Test of time**
Genre
**Strategie**
Hersteller
**Microprose**
Erscheinen geplant
**Oktober '99**

### Im Rhythmus bleiben

## Music Maker 5

Ein digitales Tonstudio für Anfänger oder auch Kompositionstool, das ist das Erfolgsrezept von Magix´ Music Maker, der hiermit in die fünfte Generation geht. Für 99 Mark beinhaltet die neueste Ausgabe außer einem bewährten 256-Spur Midi-Sequenzer und 16 echten Audiospuren mit umfangreichen Nachbearbeitungsmöglichkeiten auch eine Reihe von digitalen Klangeffekten wie Hall, Echo, Equalizer, Compressor etc.. Als Klangquellen stehen neben einem integrierten Synthesizer über 2600 Soundfiles auf drei beiliegenden CDs zur Verfügung. Weitere Sounds aus dem Internet zu bekommen, ist dank einer eingebauten FTP-Funktion beinahe ein Kinderspiel. Nicht nur Audio-CDs können eingelesen und nachbearbeitet werden, auch die beliebten MP3-Files lassen sich integrieren. Damit das Ganze nicht zu kompliziert wird, steht ein Auto-Arranger als Hilfe bereit. Ohne Vorkenntnisse sollen Musikbegeisterte ab 10 Jahren damit arbeiten können. *fe*




**Totale Kontrolle, einfacher Zugang. Pop-Business, wir kommen!**

**Music Maker 5**
Genre
**Musiksofware**
Hersteller
**Magix**
Erscheinen geplant
**Bereits erhältlich**



**Das wählte die Redaktion**

# Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wunsch veröffentlichen wir Charts - und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien.
So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat

## Redaktionscharts

| Platz | Name |
|---|---|
| 1. | System Shock 2 |
| 2. | Shadow Man |
| 3. | Age of Kings Beta |
| 4. | Panzer General 4 Beta |
| 5. | Unreal Tournament |
| 6. | Seven Kingdoms 2 |
| 7. | Half Life (dt) |
| 8. | Everquest |
| 9. | ST: Star Fleet Command |
| 10. | TA: Kingdoms |

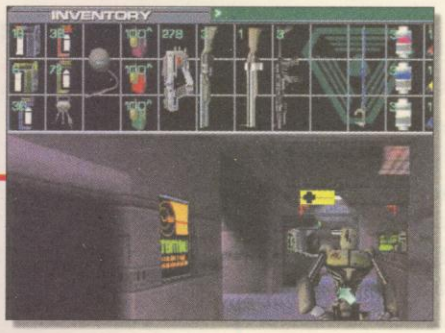
POWER PLAY

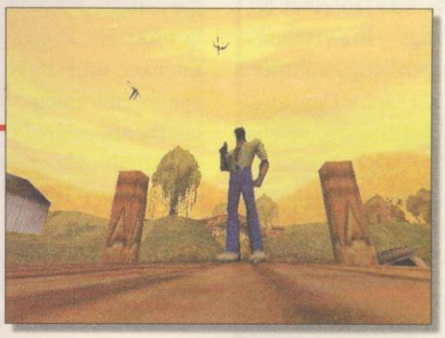
## Lesercharts

| Platz | Name |
|---|---|
| 1. | Baldur's Gate |
| 2. | Jagged Alliance 2 |
| 3. | Dungeon Keeper 2 |
| 4. | Outcast |
| 5. | Starcraft |
| 6. | Return to Krondor |
| 7. | Half Life (dt) |
| 8. | SimCity 3000 |
| 9. | TA:Kingdoms |
| 10. | Siedler 3 |

Unsere eigenen Redaktionscharts drücken wir Euch ja jeden Monat aufs Auge, aber bestimmt seid Ihr hin und wieder mal anderer Meinung, stimmts? Na bitte, Ihr dürft uns via Postkarte oder E-Mail die Leviten lesen. So oder so müßten dort Eure drei momentanen Lieblingsspiele vermerkt sein – die Reihenfolge ist dabei egal, denn jede Nennung bekommt ungeachtet ihrer Position eine Stimme.

**Future Verlag**
**Power Play**
**Kennwort Charts**
**Gruber Str. 46a**
**D-85586 Poing**
**E-Mail: powerpost@wekanet.de**





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 August sind:

Gabi Maftei
Gleiwitzerstr. 17
69502 Hemsbach

Marcus Brodbeck
Stationenweg 11
72818 Trochtelfingen

Patrick Staehr
Georg-Raloff-Ring 6
22309 Hamburg

Thomas Wahl
Dhauner Str. 184
55606 Kirn

Manfred Lindmeier
Am Weiherfeld 13
94152 Neuhaus am Inn

# DARKSTONE

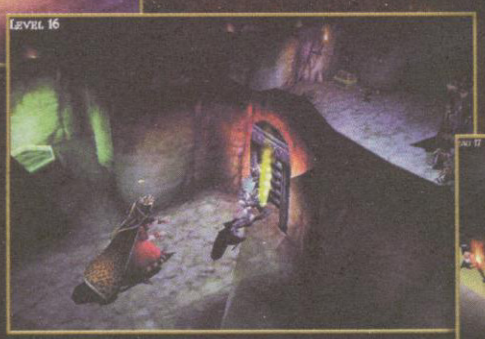
*Tauchen Sie ein in die Welt von Darkstone*
*und sagen Sie Ihrem früheren Ich Lebewohl ...*





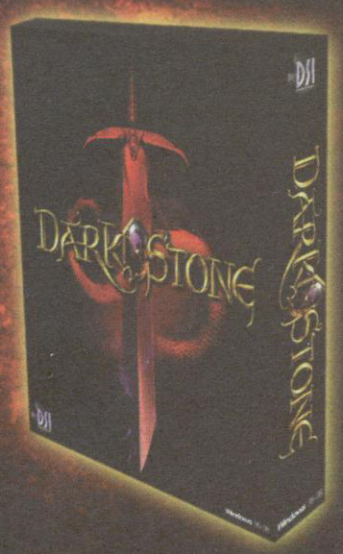







- *Freuen Sie sich auf dieses actiongeladene Rollenspiel. Erleben Sie faszinierende Abenteuer in einer komplett in 3D gehaltenen Phantasiewelt voller Helden.*
- *Die neueste 3D-Technologie mit intuitiver, benutzerfreundlicher Oberfläche macht dieses Spiel außerordentlich leicht spielbar.*
- *Steuern Sie 2 der 8 verfügbaren Charaktere gleichzeitig.*
- *Atemberaubende Grafik und Spezialeffekte in Echtzeit.*
- *Mehrspieler-Modus für bis zu 4 Spieler über LAN oder Internet.*
- *22 einzigartige Missionen mit 32 Levels. Zur Entwicklung Ihrer Charaktere stehen. Ihnen über 30 magische Zauber und 20 Fähigkeiten zur Verfügung.*
- *Eine zufällige Levelauswahl garantiert grenzenloses Spielvergnügen.*
- *Mehrere Kamerawinkel mit Zoom und 360°-Rotation.*






CD-ROM PC
Windows 95/98

*Delphine Software International, das Delphine-Software-International-Logo, Darkstone und das Darkstone-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Delphine Software International. ©1999. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Microsoft in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.*

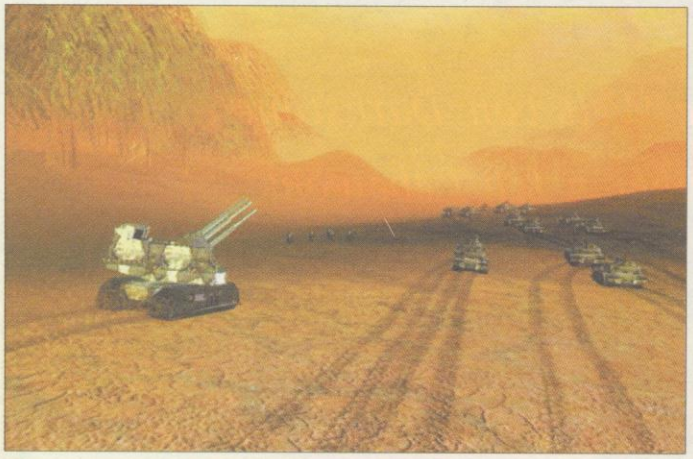
Distribué par
ELECTRONIC ARTS

www.delphinesoft.com

DSI
Delphine Software

Ein Blick in die Zukunft

## Ground Control



**Na, sieht das nicht cool aus?**

Einen ganz dicken Fisch scheint Sierra mit dem schwedischen Label Massive Entertainment und ihrem Echtzeitstrategical „Ground Control" an Land gezogen zu haben. Die Zukunft der Erde sieht darin düster aus: Rohstoff-Verknappung und Umweltverschmutzung läßt die in zwei Lager gespaltene Menschheit immer mehr schrumpfen. In dieser Situation wird ein bewohnbarer Planet entdeckt, und natürlich streiten sich sofort beide Seiten um die Besiedlungsrechte. Ressourcen-Management wird es hier nicht geben, sondern einfach nur grafisch verblüffende 3D-Action. Besonders stolz sind die Hersteller übrigens auf ihre besonders eingängige Steuerung. jn

**Ground Control**
Genre
**Action-Strategie**
Hersteller
**Massive/Sierra**
Erscheinen geplant
**Anfang 2000**

## LMK am Ende?

In der Branche machen Gerüchte die Runde, daß die Larian Studios die Entwicklung von „LMK" sowie die Zusammenarbeit mit Attic eingestellt hätten. Offizielle Bestätigungen seitens Attics oder Infogrames' waren bis Redaktionsschluß nicht erhältlich. jn



**Quo vadis, oh Ihr Helden?**

Doppelt gemoppelt

## Flight Simulator 2000



**Eine Cessna über Chicago**

Microsoft arbeitet derzeit an einer neuen Fassung seiner unendlichen Flugsimulations-Geschichte, die sogar noch zum Ende dieses Jahres erscheinen soll. Diesmal wird es sogar zwei Versionen des Spiels geben: Eine normale für Anfänger und Sonntagspiloten sowie eine Professional Edition mit mehr Fliegern, mehr Städten, mehr Features, einem detaillierteren Handbuch und etlichen Editoren. *jn*

**Flight Simulator 2000**
Genre
**Zivilflieger**
Hersteller
**Microsoft**
Erscheinen geplant
**Ende 1999**

Echtzeitüberraschung

## Thandor

Von Innonics, die mit ihrem wenig überzeugenden Siedler-Klon "Land der Hoffnung" recht eindeutig baden gingen, haben wir in näherer Zukunft Erfreuliches zu erwarten: Thandor wird, und zwar schon bald, ein Echtzeitstrategiespiel der jüngsten Generation. Das bedeutet Features wie nichtlineare Kampagne, dreh- und zoombare Perspektive, 3D-Landschaft mit Einfluß auf Bewegung, Sicht und Feuermöglichkeiten, Forschung und Diplomatie. Kampagnen dürfen auch kooperativ gespielt werden, zu Land, zu Wasser und in der Luft sorgen ansehnliche Units für leuchtenden Feuerzauber und eine Hintergrundstory sorgt für das Bereithalten von unterschiedlichsten Völkern und Waffensystemen. In einer fernen Vergangenheit: Die Golrathen, ein Volk von militaristischen Unsympathen, stampfte weite Teile des Galaxisrandes in Grund und Boden, bis sich eine freiheitsliebende Allianz, genannt "Ares" formte. Doch kaum waren die Übeltäter besiegt, kriegten sich die Sieger in die Wolle. Eine echte Alternative zu TA, Warzone und Earth, aus deutschen Landen frisch auf den Monitor. *fe*



**Häfen sind auch am Rand der Galaxis strategische Brennpunkte**



**Mechs und Tanks geben einander Saures**

**Thandor**
Genre
**Echtzeitstrategie**
Hersteller
**Innonics**
Erscheinen geplant
**Oktober '99**

Torschützenkönig

## Kicker



**Übersichtliche und farbenfrohe Menüs mit beeindruckender Detailtiefe zeichnen den neuen Kicker Fußballmanager aus**

Der Kicker Fußballmanager ist der Nachfolger von Fußballmanager Kurt. Gerade in Deutschland, der von wechselnden Weltmeisterschaftserfolgen geplagten Nation, dürfte er wieder einmal gut ankommen. Wieviele Fußballtrainer und -experten gibt es hierzulande? Über 80 Millionen, nach neuesten Schätzungen? Jedenfalls entfernt sich Kicker vom Comic-Stil des Kurt, bietet verständlichere Icons und Menüs und darüber hinaus sogar eine Art Hotseat-Modus, der bis zu vier Fußballfachleute an einem PC agieren läßt. Dabei können durchaus vier Spiele gleichzeitig betrachtet werden. La Ola im heimischen Wohnzimmer, oder? Die nächste WM machen wir zu Hause. Die 65 000 enthaltenen Spieler weisen je 50 Eigenschaften auf – das ergibt zusammen ca 3,2 Millionen Details. Noch Fragen? Ach ja, Besitzer des Vorgängers Kurt erhalten das neue Heartline-Spiel zum Freundschaftspreis. *fe*



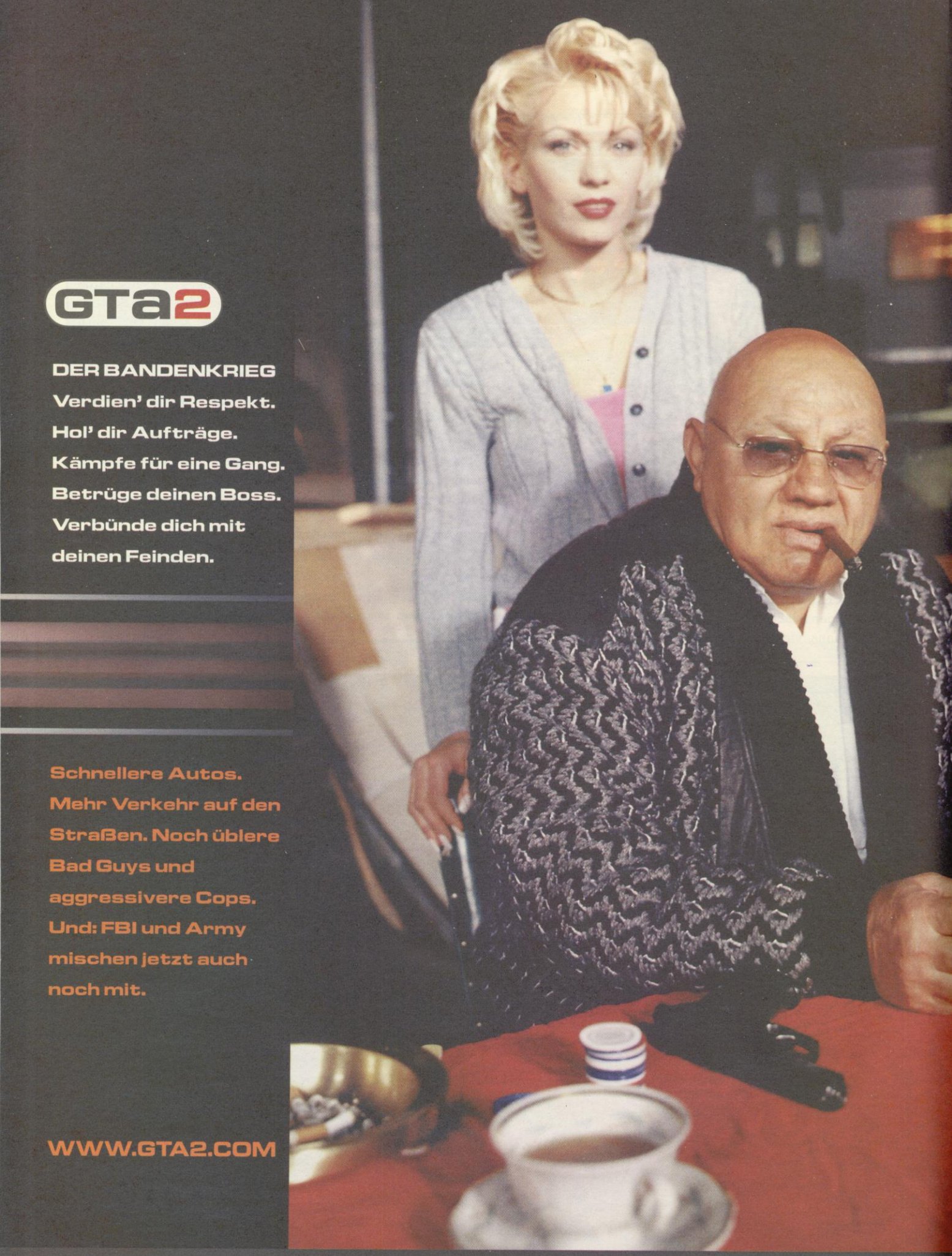
**Kicker**
Genre
**Fußballmanager**
Hersteller
**heartline/Koch**
Erscheinen geplant
**Ende '99**

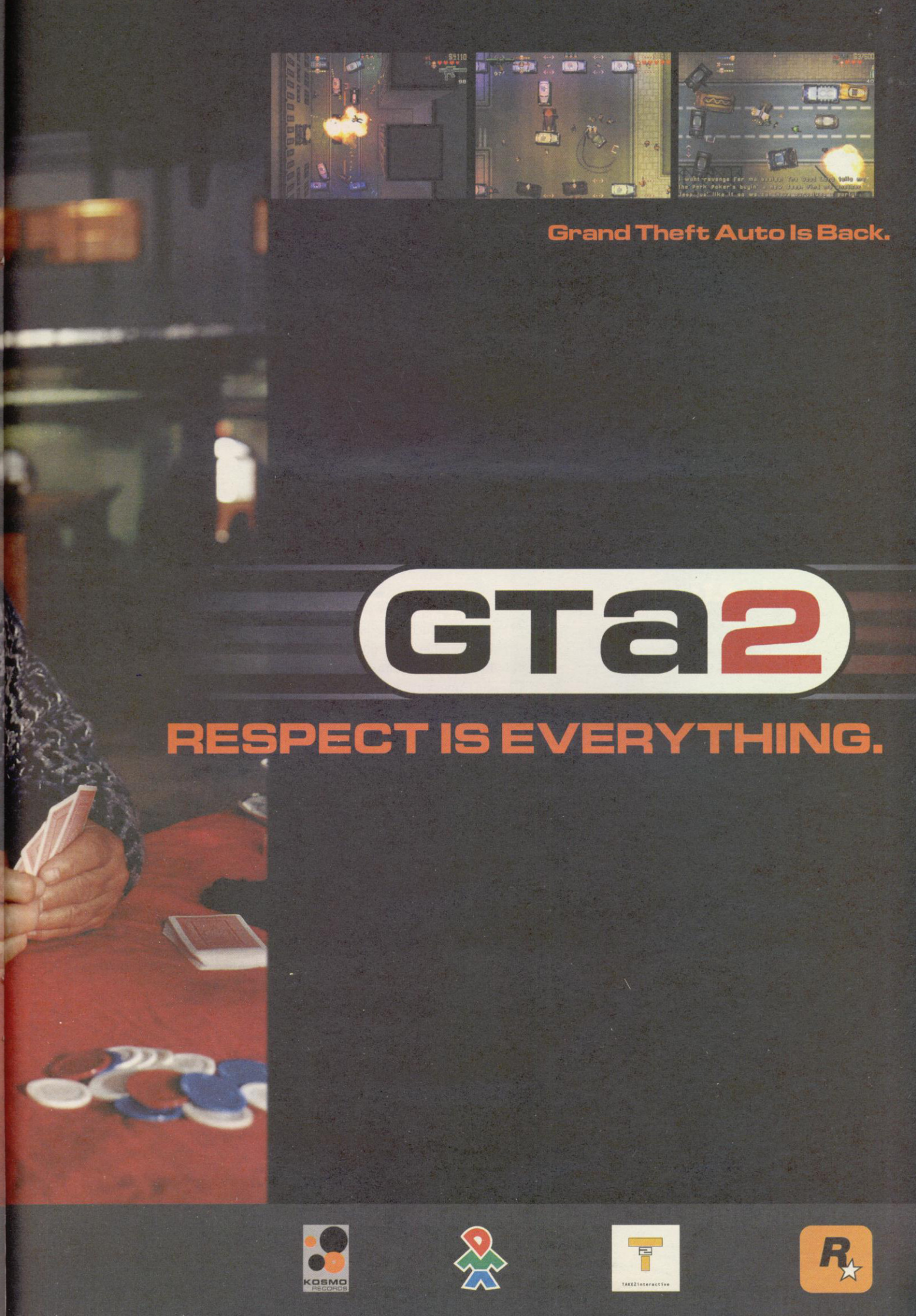
LAN-Party

## Unreales Tournament

Den Spieletitel etwas wörtlich genommen? Im Rahmen von Epics Gesellschafts-Shooter wird am 18.September, also schon kurz nach Erscheinen unseres Heftes, ein Mega-Deathmatch veranstaltet. In ca. halbstündigen Matches wird nach dem KO-System unter 288 Kandidaten der beste nationale Unreal-Tournament-Zocker ermittelt. Zum Auflockern gibt es zwischen den Ballerrunden Auftritte von Bands wie Harlekinz oder diversen bekannten DJs. Genaueres erfahrt Ihr unter der Web-Adresse des Veranstalters: www.promarkt.de *fe*





GTA2
DER BANDENKRIEG
Verdien' dir Respekt.
Hol' dir Aufträge.
Kämpfe für eine Gang.
Betrüge deinen Boss.
Verbünde dich mit
deinen Feinden.
Schnellere Autos.
Mehr Verkehr auf den
Straßen. Noch üblere
Bad Guys und
aggressivere Cops.
Und: FBI und Army
mischen jetzt auch
noch mit.
WWW.GTA2.COM
PlayStation
PC CD
GTA2 Release: Coming Soon Fall 1999.
Official GTA2-Theme by Da Hool: Wankers on Duty,
on Kosmo Records, Release: 25.10.1999

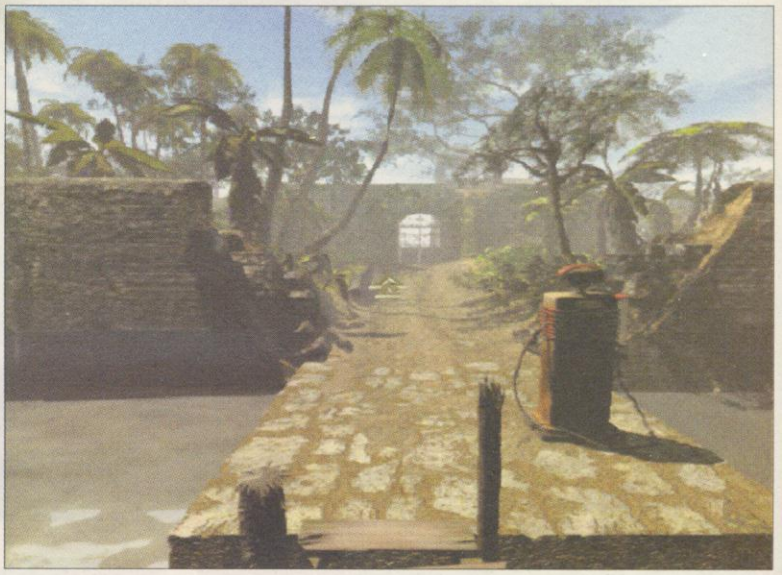

Grand Theft Auto Is Back.
GTa2
RESPECT IS EVERYTHING.
KOSMO
RECORDS
TAKE2interactive

# Amerzone

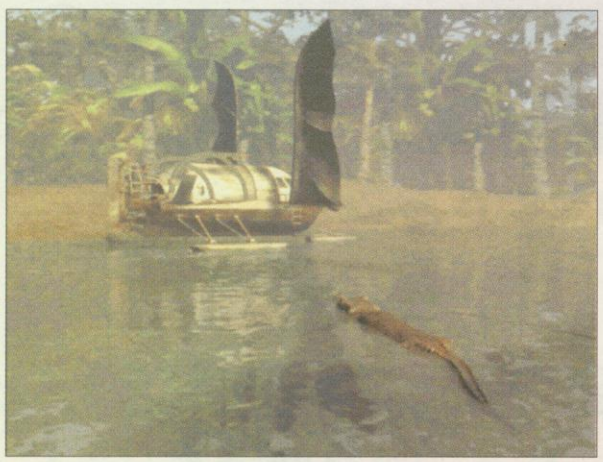
## The Explorer's Legacy

**Ein Adventure als Road Movie – von Frankreich bis in die weglosen Regenwälder der Amerzone**

**An den Grenzen der Zivilisation**



**Mit hochgestellten Flügeln segelt das Expeditionsboot durch die Seitenarme des Amazonasbeckens**





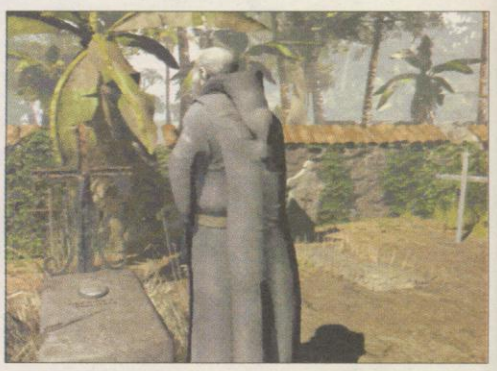
**Unter der gleißenden Sonne einer Tropeninsel gestrandet – wenn der Fischer nicht helfen kann, sieht es wohl düster aus...**

Stellt Euch drei junge Forscher vor, die zu Beginn des Jahrhunderts die Amerzone erkunden, einen fiktiven Staat in Südamerika, dessen Name (das Wortspiel mit „Amazonas" ist ja deutlich) schon andeutet, wo er etwa liegt. Diese drei sind ein Wissenschaftler, ein Priester und ein angehender Politiker. Jeder von ihnen wird dabei schuldig: Der Wissenschaftler, weil er seine Profession über Liebe und Menschlichkeit stellt, der Politiker, weil er die Macht im Lande an sich reißt und als Diktator regiert, der Priester, weil er abseits steht und die Dinge geschehen läßt.

Jahrzehnte später: Ihr sucht als Journalist den in Frankreich lebenden Professor des Trios auf. Doch der stirbt, kaum daß Ihr angekommen seid. Bücher und alte Schriften geben Auskunft über die damaligen Ereignisse – speziell über das ominöse weiße Ei, das der Mann aus der Amerzone mitbrachte. Dieses Ei, den Ursprung der legendären „Weißen Vögel", wieder in seine Heimat zurückzubringen, schien der Lebensinhalt des Alten während seiner letzten Jahre gewesen zu sein. Natürlich wäret Ihr ein schlechter Journalist, wenn Ihr diese Gelegenheit, einer mysteriösen Story nachzugehen, nicht nutzen würdet. Also schnappt Ihr Euch das wohlverwahrte Ei und stürzt Euch in das Abenteuer...

Optisch erinnert das Spiel stark an „Myst" bzw. „Riven", kann allerdings mit mehr und besseren Animationen aufwarten. Außerdem verfügt es in sehr viel stärkerem Ausmaß über eine Story. Wer das extrem puzzlelastige Gameplay der genannten Titel nicht mochte, braucht sich keine Sorgen zu machen: „Amerzone" ist ein ganz klassisches Adventure. Es richtet sich freilich nicht so sehr an Spieler aus der Action-Ecke, sondern eher an solche, die eine durchaus anspruchsvolle Geschichte schätzen. Zumal man zwar in der Regel recht glatt durchkommt, aber bei einigen Stellen doch zu knabbern hat...

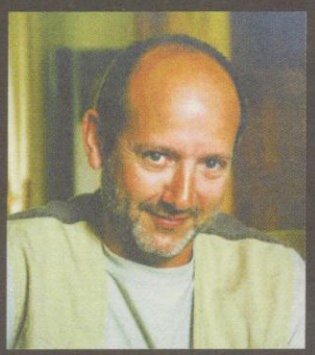
Steuerungsmäßig hat man das Game fix im Griff: Mit Rechtsklick gelangt man ins Inventory, während sich der Mauszeiger je nach den Gegebenheiten wandelt. Er zeigt sich also als Pfeil, wenn man an der betreffenden Stelle weitergehen kann, als Zahnrad, wenn ein Objekt irgendwie manipulierbar ist, und dergleichen. Mehr in unserem Test der deutschen Version im nächsten Heft... *jn*



**Der alte Priester bei seiner Arbeit**

INTERVIEW

# Benoit Sokal: „Mir kommt es auf Schönheit an"



**Benoit Sokal, Erfinder, Zeichner und Storydesigner von Amerzone**

Benoit Sokal ist 45 Jahre alt und lebt im französischen Reims. In seiner Heimat hat er sich als Comic-Zeichner einen Namen gemacht, doch auch in Deutschland sind seine Bildgeschichten um Inspektor Canardo erschienen. Wir besuchten ihn in seinem Domizil.

**Power Play: Einem „Comicer" dürfte Spieledesign doch eher fern liegen. Warum dieser „Verrat an der Kunst"?**

**Benoit Sokal:** Ja, etliche Kollegen machen einen großen Bogen um alles, was mit Computern zu tun hat. Ich habe allerdings schon früh damit begonnen, meine Comics am Rechner zu kolorieren – das hat den großen Vorteil, daß die Farben im fertigen Album tatsächlich so sind, wie ich sie haben will. Später stolperte ich dann über „Myst" – die Idee, selber ein Spiel zu machen, ergab sich daraufhin fast von selbst. Allerdings stellte mein Verlag Casterman bald fest, daß die Konkurrenz in diesem Business nicht ein anderer Comic-Verlag ist, sondern eben Lucas Arts. Deshalb haben wir uns dann mit Microids zusammengetan.

**PP: In „Amerzone" spielen alte Leute eine Schlüsselrolle. Das ist ungewöhnlich...**

**BS:** Nun, alte Leute haben eine Geschichte, nicht wahr? Junge Leute hingegen nicht. Im übrigen kann man das Trio der drei Forscher durchaus als Abbildung der Hauptströmungen unseres Jahrhunderts verstehen: Wissenschaft, Religion und Kolonialismus. Im Grunde sind sie sogar ein und derselbe Mann, nur eben in verschiedenen Ausprägungen.

**PP: Hat „Amerzone" also eine Botschaft?**

**BS:** Nein. Man könnte vielleicht einen grünen Zeigefinger hineininterpretieren, aber ich sehe das nicht so. Das Spiel erzählt nur eine Geschichte, und natürlich hat diese Geschichte Bezüge zu unserer Wirklichkeit. Wenn jemand solche Zusammenhänge aufgreift und als Denkanstoß betrachtet, habe ich natürlich nichts dagegen, aber „Amerzone" ist sicher kein politisches Lehrstück oder so.

**PP: Gibt es irgendwelche realen Hintergründe zur Legende der Weißen Vögel?**

**BS:** Ebenfalls nein. Ich habe mal in einem Buch Zeichnungen gesehen, die mich inspiriert haben, aber ansonsten handelt es sich hier um reine Phantasie.



**Die Comic-Vorlage, die abgesehen von einigen allgemeinen Motiven, nicht soviel mit dem Spiel zu tun hat – hierzulande bei Carlsen unter dem Titel „Weiße Vögel sterben leise" erschienen.**




**PP: „Amerzone" ist die Umsetzung eines schon etwas älteren Comics von dir?**

**BS:** Ja und nein. Der generelle Background und die Sache mit den Weißen Vögeln stammt aus diesem Comic, aber die eigentliche Story nicht.

**PP: Hast du Pläne für weitere Spiele?**

**BS:** Habe ich! Vorläufig kann ich dir aber nur sagen, daß der nächste Titel in einer eisig kalten Gegend spielen wird. Jede Menge Schnee, so wie in Sibirien.

**PP: Mit derselben Engine? Der Trend geht ja auch bei Adventures zum Rundum-3D.**

**BS:** Naja, ich bin zu alt, um Spiele für Hardcore-Gamer zu machen, wenn du das meinst. Mir kommt es eigentlich auf Schönheit an. Das Bild auf dem Monitor muß toll aussehen! Bei vorgerenderten Bildern ist das möglich, aber bei Echtzeit-Spielen? Sobald man da die eher engen Gänge und Kammern des Dungeons verläßt, gerät man optisch ganz schön in Schwierigkeiten...

*jn*

**Amerzone**
Genre
**Adventure**
Hersteller
**Microids/Sierra**
**Erscheinen geplant**

www.gt-interactive.com

# Imperium Galaktica 2

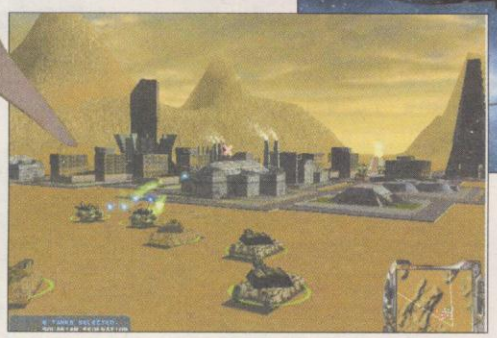
**Die ungarische Konkurrenz zu Master of Orion 2. Jetzt sogar in Top-Grafik!**



**Diesem Superschlachtschiff stellt sich besser keiner in den Weg**



**Bei einer solchen Grafik macht das Angreifen feindlicher Kolonien doppelt Spaß**





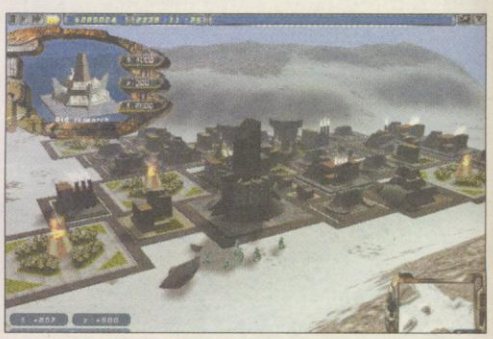
**Diplomatische Optionen für Verhandlungskünstler**



**Die Schiffskonstruktion – ein Fest für Detailverliebte**

Das ungarische Entwicklerstudio Digital Reality legte vor zwei Jahren ein ernstzunehmendes Erstlingswerk in der 4X-Kategorie vor. In enger Nachbarschaft zu Master of Orion oder Ascendancy und erkennbarer Verwandtschaft zu Klassikern wie Civilization galt auch hier: explore, expand, exploit, exterminate. Zu deutsch: Erforschen, Ausbreiten, Ausbeuten, Auslöschen. Das SciFi-Szenario versetzte den Spieler in die Rolle eines jungen Offiziers der (irdischen) Raumflotte, dessen Karriere mit einem erstaunlich breiten Spektrum von Anforderungen gekoppelt war. Leider waren die Weltraumschlachten mit den einzeln konfigurierbaren Schiffen völlig unansehnlich gestaltet. Auch einige Probleme im Spieldesign wie überschäumendes, nerviges Micromanagement im weiteren Spielverlauf, verhinderten eine Spitzenposition in der Kritiker- und Spielergunst. Jetzt, im zweiten Teil, soll alles besser werden. Die neuen Bilder aus den Cutscenes und dem Spiel selbst sind tatsächlich vielversprechend. Gerade die Bodenkämpfe – wiederum zwischen den (manchmal auf Kosten der.. ) Koloniegebäuden zeigen eine Engine der neuen Generation, vergleichbar mit Warzone 2100, Earth 2150 oder Dark Reign 2. Aber auch im Weltraum ist Schluß mit nostalgischem 2D-Geschiebe. Die designfrohen Raumschiffe bewegen sich in einer dreidimensionalen Darstellung, allerdings unter Zuhilfenahme einer 2D-Bezugsebene. Da geht die Übersicht nicht so schnell verloren. Wieder habt Ihr die Möglichkeit, das galaktische Imperium im Rahmen einer storybasierten Kampagne zu erleben. Drei verschiedene Campaigns stehen Euch offen, da sich drei große Völker im Sternenmeer tummeln: Die Shinari, ein eher diplomatisches Volk, die kriegerischen Kra'hen und die Solarier, die sich selbst auch einfach „die Menschen" (wie banal!) nennen. Im Multiplayermodus, der auch Solo als klassisches Welteroberungsspiel dient, ringen acht Rassen um die Herrschaft in der Galaxis. Dabei glänzt das diplomatische Menü durch eine wahre Vielzahl von Gesprächsoptionen, die es nun endlich möglich machen, den Nachbarn differenziert (hm...) zu erpressen. *fe*





**Eine dreh- und zoombare Perspektive ersetzt die altehrwürdige Iso-Ansicht**

**Imperium Galactica 2**
Genre
**Strategie**
Hersteller
**Digital Reality**
Erscheinen geplant
**Anfang 2000**


wire.
„Manchmal weine ich heimlich...
...vor Glück. Dann habe ich im Game Channel mal wieder so richtig abgeräumt. Wer mich provoziert, ist selbst schuld. Der wird richtig heulen, Alter. Aber nicht vor Glück."
DER INTERNETZUGANG FÜR ONLINE-GAMER
NEU!
• ALLE TOP-MULTIPLAYER-GAMES
• EXKLUSIVE ONLINE-GAMES
• LOW PING-CONNECTION
• INSTANT ACTION IM MATCHMAKER
• RANKINGS, LIGEN, CLANS
• DATING BOARDS, EVENTS, COMPETITION
• AKTUELLE PREVIEWS UND REVIEWS
• DEMOS, PATCHES, UPDATES
• CHATS, FOREN, BUDDY-LISTS
ZIEH DIR DEN GAME CHANNEL-MATCHMAKER VON DER HEFT-CD!
Game Channel fordert alles.
Game Channel, das ist der neue Treffpunkt für Multiplayer im Internet.
Du spielst gegen Hunderte. Von überall. Und mit absolutem High-Speed.
www.gamechannel.de
Heute schon gespielt?
Game
CHANNEL



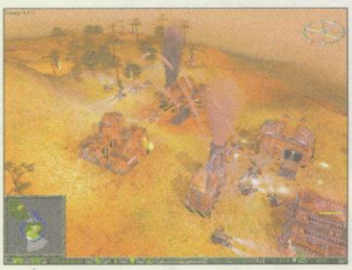
# Earth
## Wenn die Welt

**Der potentielle Kandidat für den Echtzeitstrategie-thron nähert sich seiner Fertigstellung**



**Die dreidimensionale Landschaft wird bei jedem Gefecht eine entscheidene Rolle spielen**





**Unsere Basis wird von der Lunar Corporation angegriffen**



**Brücken werden ein wichtiger Teil in der strategischen Planung sein**

Während derzeit das „Command & Conquer"-Fieber grassiert, wird in Polen unter Hochdruck an dem Spiel gearbeitet, das alle Merkmale aufweist, um dem mittlerweile altehrwürdigen Genre der Echtzeitstrategie neues Leben einzuhauchen. Die Featureliste ist dabei so lang, daß jeder gestandene General sofort ins Schwärmen gerät. Doch zunächst kurz zum Hintergrund eines weiteren, in der fernen Zukunft gelegenen, Weltkrieges.



Die Menschen haben ein Problem. Die aus ihrer normalen Umlaufbahn gerissene Erde nimmt eine Abkürzung zur Sonne und wird dort in wenigen Monaten ihr Ende finden. Da durch die gedankenlose Ausbeutung der heimatlichen Rohstoffe nicht genügend Ressourcen vorhanden sind, um Raumschiffe für alle Menschen zu produzieren, entbrennt ein neuer Konflikt. Insgesamt drei Parteien würden am liebsten ihre Anhänger in Sicherheit sehen: Die Eurasische Dynastie und UCS (ein Verbund ehemaliger amerikanischer Staaten) sowie die Lunar Corporation.

Earth 2150 macht dort weiter, wo Warzone 2100 aufgehört hat. Moderne Echtzeitschlachten finden in einer kompletten dreidimensionalen Landschaft statt. Berge, Täler, Flüsse oder gar große Seen bekommen damit eine neue Bedeutung in der Ausarbeitung langfristiger Strategien und unmittelbar auf dem Schlachtfeld ausgeknobelter Taktiken. Doch während in anderen Spielen die Landschaft unveränderbar ist, gehen die Programmierer hier neue Wege. Explosionen können gravierende Veränderungen hinterlassen, so daß beispielsweise ein zuvor noch begehbares Tal später eine unüberwindbare Hürde ist. Doch auch das Wetter wird in Earth 2150 eine entscheidende Rolle spielen. Durch nicht enden wollenden Regen werden plötzlich frisch installierte Landungsbrücken überflutet und unpassierbar. Heftige Schneefälle begraben Eure Truppen, oder aufkommende Stürme zwingen Eure Flieger zur Landung. Tag- und Nachtzyklen, der Traum aller gewieften Strategen, können nun auch endlich genutzt werden. Alle Einheiten und Gebäude verfügen über Scheinwerfer, die nach Belieben gerade in der Nacht ausgeschaltet werden können. Geräusche, die schwere Panzer oder stampfende Mechs hinterlassen, bekommen damit eine neue Bedeutung.

### In den Untergrund

Doch nicht nur auf der Erdoberfläche darf und muß gekämpft werden. Baufahrzeuge sind dazu in der Lage, ganze Tunnelsysteme auszuheben. Der Feind kann überall lauern, sich theoretisch unter Eurer Basis hindurchgraben

# 2150
## zugrunde geht...

und hinter Eurem Rücken einfallen. Um die Möglichkeit, drei Parteien in diesem Konflikt durchzuspielen, auch rechtfertigen zu können, haben die Programmierer viel Sorgfalt in die Ausarbeitung der einzelnen Einheiten gelegt. Jede Fraktion verfügt über spezialisierte Kampfvehikel und Produktionsgebäude. Die Lunar Corporation erzeugt beispielsweise den benötigten Strom durch saubere Solarenergie. Nachts kann selbstverständlich nur auf zuvor aufgebaute Reserven zurückgegriffen werden. Eine gut kalkulierte Planung des Energiehaushaltes ist daher unabdingbar.



**Schneefälle könnten die Truppen doch noch behindern**

### Baukastensysteme

Ähnlich wie in „Warzone 2100" muß an neuen Technologien geforscht werden. Bevor Ihr eine schlagkräftige Armee aufstellen könnt, geht es daran, Einheiten zu entwerfen. Im Grunde werden Fahrzeuge aus dem Chassis und einer der verfügbaren Waffensysteme erstellt. Damit nun nicht jeder auf die Idee kommt, künftig nur noch tonnenschwere Superpanzer zu bauen, sei eines erwähnt: Je größer Panzerung und Bewaffnung, umso schwerer, langsamer und behäbiger ist das Vehikel. Besonders schmerzlich macht sich eine Fehlplanung bemerkbar, wenn nur die Hälfte aller Einheiten einen Berg auch hochkommt. Da man aufgrund dieses frei konfigurierbaren Systems nie wissen kann, womit der Feind beim nächsten Mal um die Ecke kommt, sollte immer große Ausgewogenheit unter den eigenen Truppen herrschen und für sorgfältige Aufklärung gesorgt werden.

Um den Spielspaß auch langhaltig zu garantieren, will Topware nach dem Release regelmäßig neue Karten sowie Einheiten veröffentlichen.

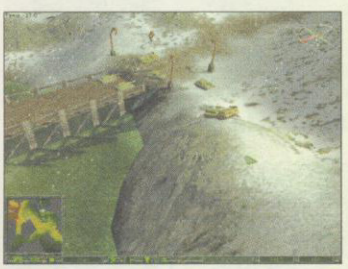
Damit Ihr aber auch Eurer Kreativität freien Lauf lassen könnt, wird ein Editor mitgeliefert, der gerade in Sachen Bedienkomfort neue Maßstäbe setzen soll. Das Endprodukt soll Multiplayerpartien für bis zu 15 Kontrahenten unterstützen, wobei die Karten groß genug sein werden, um einen vernünftigen Ausbau der heimatlichen Basis selbst bei der maximalen Anzahl von Spielern zu ermöglichen. Wenn keine allzu großen Katastrophen eintreten, könnte Earth 2150 bereits Anfang Oktober das Strategiegenre revolutionieren. *mw*



**Die dekorativen Explosionen versüßen so manchen Sieg**



**Die Basis der LC ist Geschichte**



**Diese Brücke muß um jeden Preis gehalten werden!**

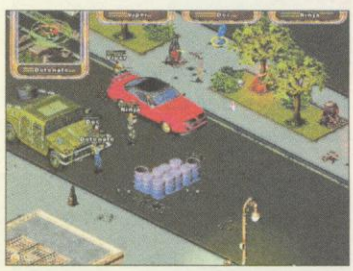


**Scheinwerfer können und sollten in der Nacht abgeschaltet werden**

**Earth 2150**
Genre
**Echtzeitstrategie**
Hersteller
**Topware Interactive**
Erscheinen geplant
**Oktober 1999**

# Abomination - The Nemesis Project

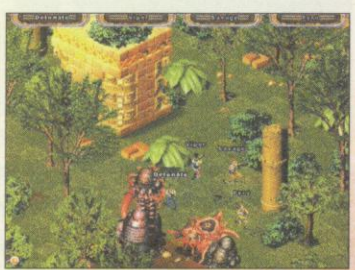
**Nach dem Untergang der Welt: Ein grausiges Schicksal für die Überlebenden!**



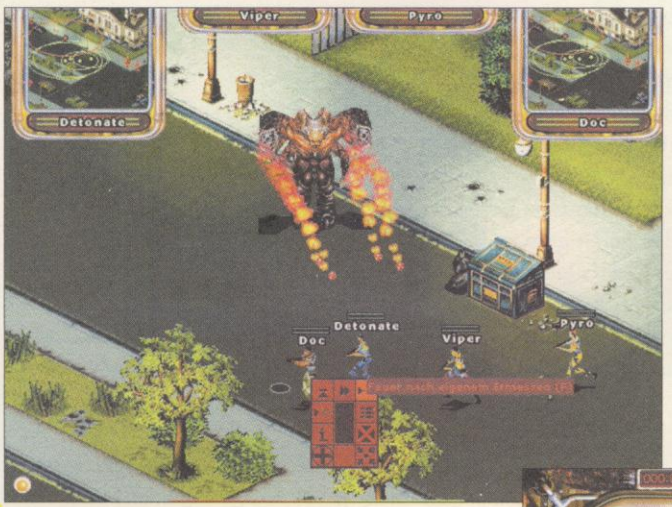
**Es ist sehr gefährlich...**



**...hinter Autos in Deckung zu gehen!**

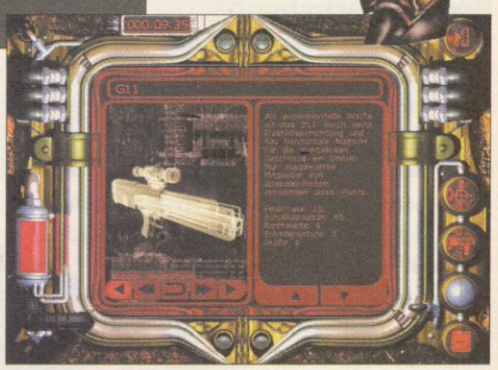


**Sogar die alten Maya-Tempel bleiben vom Unheil nicht verschont!**




**Ups, jetzt aber schnell über die Straße!**





**Die Online-Bibliothek informiert genauestens über alle Objekte**

Die Menschheit der Zukunft wird es mit einer Seuche zu tun bekommen, gegen die AIDS, Beulenpest und Zahnweh bloß ein mildes Unwohlsein darstellen. Nur wenige erweisen sich als immun, darunter die sog. „Kultisten", die allen „Gläubigen" das Überleben versprechen. Der Kult aber ist das Aushängeschild der „Brut", eines tief vergrabenen und urbösen Übels, dem es auf die Schliche zu kommen gilt.

Mittel zum Zweck stellt ein Trupp genetisch optimierter Soldaten dar, aus dem zunächst jeweils vier Kandidaten für Einsätze auszuwählen sind. Im Gegensatz zu den taktischen Missionen von „X-COM Apocalypse" oder „Jagged Alliance 2" steuert man seine Jungs in Echtzeit durch die Überreste von Stadt oder Land und erledigt Kultisten (in der deutschen Version Mutanten) sowie Matsch-Monster, wie sie H.P. Lovecraft schöner nicht hätte erfinden können.

Wer seine Einsatzkräfte am Leben erhält, wird feststellen, daß sie sich mit der Zeit verändern. Nicht nur, daß sie stärker werden – sie **verändern** sich auch! Dazu wollen wir hier nicht mehr verraten, wissen sollt Ihr aber noch, daß auch das Game selbst sich wandeln wird. Sitzt man zunächst in einer großen Stadt und versucht, sie und ihren Untergrund vor dem Zugriff der Brut zu schützen, so wird man bald auch Ausflüge in andere Weltgegenden unternehmen müssen.

## Jetzt spielbar

Eine erste spielbare Version der spannenden Schleimbatzen-Jagd macht deutlich, daß Action hier zwar eine große Rolle spielt, Strategie aber nicht minder! Wer seine Leute falsch ausrüstet, wer sie allzu forsch führt, der wird bald viele Gräber zu besuchen haben. Vorsicht heißt die Mutter der Porzellankiste, und Tricks gehen allemal vor Drauflosballern.

An dieser Stelle sei auch gesagt, daß die Handhabung an einigen Stellen noch zu umständlich erscheint. Aber Hothouse hat bereits Abhilfe versprochen und wird etwa das Inventory-Management oder die Zeitsteuerung noch wesentlich verbessern. *jn*

**Abomination**
Genre
**Action-Strategie**
Hersteller
**Hothouse/Eidos**
Erscheinen geplant
**Herbst 1999**

# DER 3. WELTKRIEG STEHT BEVOR !

**2015:**
**China und die USA führen den konventionellen Krieg der Zukunft.**
**Auf welcher Seite stehen Sie?**

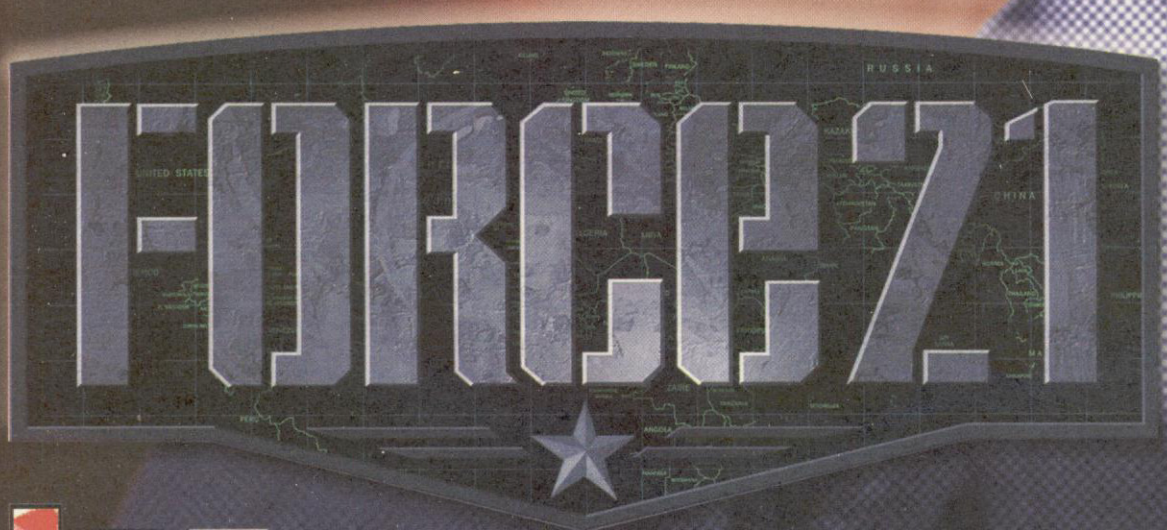








- Realistische 3D-Echtzeit-Strategie
- 30 Singleplayer-Missionen
- 10 Multiplayer-Missionen für bis zu vier Spieler
- Karten- und Missions-Editor



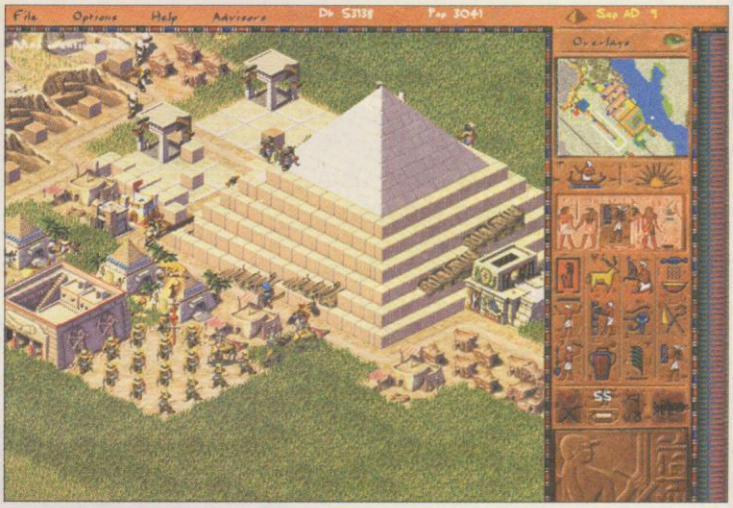

Red Storm

PC CD

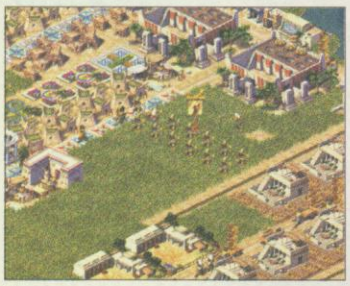
WWW.TAKE2.DE

# Pharao

## Der nächste Meilenstein in Impressions' Städtebauserie – vom Caesar zum Pharao



**Was ist schon ein Pharao ohne Pyramide? Wie soll man da richtig unsterblich werden?**



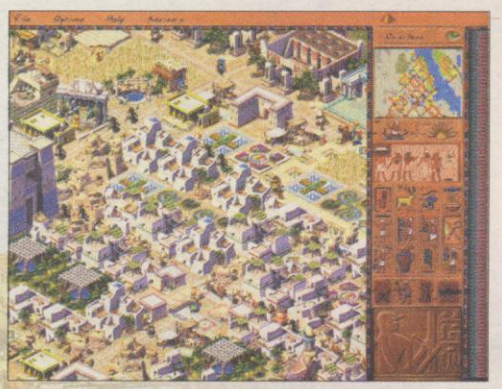
**Ägyptische Legionen (?) verteidigen die Städte und Grenzen des Reiches**



**Die Feldfrüchte im Nilschlamm gedeihen mit Bewässerung doppelt so gut**

**Pharao**
Genre
**Aufbaustrategie**
Hersteller
**Impressions/Havas**
Erscheinen geplant
**Ende '99**

Möge Ra unsere Taten mit seinem Licht erfüllen. In Kürze, also voraussichtlich noch in diesem Jahr, werden wir das auch bitter nötig haben. Dann nämlich eröffnen sich Karrieremöglichkeiten als Herrscher des Nils respektive beider Ägypten (Ober- und Unter-). In diesem geschichtsträchtigen Ambiente siedelt das bekannte Entwicklerstudio Impressions den Nachfolger zum Aufbaustrategiehit Caesar 3 an. Ähnlich wie in der Römerzeit werdet Ihr eine Reihe von Städten managen, allerdings steht nicht nur eine einzige Kampagne zur Verfügung. Da sich die Glanzzeit Ägyptens – anders, als im Fall der Italiker mit ihrem linearen Aufstieg und Fall – über Jahrtausende hinzieht, gibt es mehrere, sich entwickelnde Szenarien. Die prä-dynastische Zeit dient als Tutorial – danach geht es über die Archaische Periode und das Alte und Mittlere zum Neuen Königreich. Der historische Rahmen umfaßt ungefähr die Jahre von 2900 bis 700 vor unserer Zeitrechnung. Der Spieler kann sich bequem per Seelenwanderung von einer Ära in die nächste schwingen, für so etwas waren die Pharaonen ja bekannt. Im Wesentlichen beruht Pharao auf der Engine von Caesar 3, das heißt, Ihr dürft nicht nur dieselbe detaillierte Grafik erwarten (sie wurde weiter verbessert), sondern auch ein ganz ähnliches Spielprinzip: Städte entwickeln, Immigranten mobilisieren, Infrastruktur schaffen, die Götter besänftigen, Handel treiben und die Bewohner bei Laune halten. Im Nilstromland gab es zwar keine griechischen Dramen, Gladiatorenkämpfe oder Wagenrennen, dafür aber Gaukler, Tänzer oder Jongleure – das wirkt ebenfalls recht unterhaltsam. Sobald die lokalen Angelegenheiten halbwegs geregelt sind, richtet sich der Blick des weisen Herrschers nach außen. Damit sollte er wirklich nicht zu lange warten, denn nicht nur feindliche Landtruppen stören den Frieden, sondern auch gefährliche Kriegsschiffe, die alle marinen Unternehmungen empfindlich beeinflussen können. Letztendlich kann eine Seeblockade Handel und Nahrungsversorgung durch Fischfang zum Erliegen bringen und damit die Mission beenden. Das sollte wiederum peinlichst vermieden werden, denn der Pharao im fernen Theben reagiert darauf nicht minder hysterisch wie der göttliche Caesar ein paar Millennien später. Schließlich will man ja dereinst seinen Platz einnehmen und unsterblich werden. Das könnt Ihr auch in anderer Hinsicht: Die Endversion wird den kompletten Editor enthalten, so daß Ihr selber Karten und Szenarien entwerfen könnt, die Euren Ruhm für lange Zeit sichern. *fe*



**Liebevoll detaillierte Grafik macht das Herrschen wiedermal zu einem reinen Vergnügen**



# Es gibt ein Online-Spiel, das spielen 320.000 Menschen.

## Miteinander.

Ultima Online - tausende von Menschen sind schon da. Aus aller Welt, als Individuen. Sie leben miteinander,

## Gegeneinander.

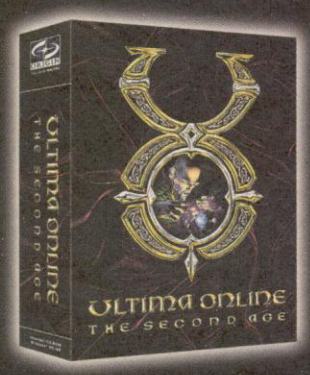
sie lieben, hassen und kämpfen. Sie beeinflussen Dein Spiel, Du beeinflusst ihr Spiel.

## Gleichzeitig.

Ultima Online - das Online-Spiel, das niemals endet.

## Endlos.

Die deutsche Version des weltweit erfolgreichsten Online-Spiels – jetzt überall, wo es Spiele gibt.




# Ultima Online
## The Second Age

Tausende simultaner Mitspieler auf 16 Servern weltweit ✪ Abenteuer und Rollenspiel in Echtzeit ✪ Mit Auto-Translator für deutschsprachige Dialoge ✪ 3D-Animationen und dynamische Lichteffekte in 16-Bit-Farbe ✪ Schon jetzt über 320.000 begeisterte Gamer ✪ Jetzt in deutscher Version und mit Zugriff auf die europäischen Server

PC CD

www.owo.com · www.ea.com · www.uo.ea-europe.com

ORIGIN

ELECTRONIC ARTS®

© 1999 Electronic Arts. Origin Systems Inc., Ultima, das Ultima-Online-Logo, The Second Age, Are You With Us?, Lord British, Origin, das ORIGIN-Logo und We create worlds sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Übersetzungssoftware unter Lizenz von Systran Software. ©1999 Systran Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SYSTRAN ist ein eingetragenes Warenzeichen von Systran Software, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. ORIGIN ist ein Unternehmen der Electronic Arts(tm)-Gruppe.

# Autobahnraser 2

**Im teuren Zweisitzer mit Bleifuß und ohne Reue durch Stadt und Land heizen – diesen Traum erfüllt Autobahnraser 2...**





**Auch Autobahnraser 2 trägt seinen Namen zu recht, denn erst hinter dem Horizont fängt die dreispurige Freiheit so richtig an...**

Noch ist kein Gras über den unsäglich flachen ersten Autobahnraser gewachsen, da rollt bereits der Nachfolger an die Startlinie. Allerdings gibt es hier einen Unterschied wie zwischen VW Käfer und New Beetle: Gefälligere Grafiken und beeindruckend detaillierte Stadtkurse weisen Richtung klassiche Funracer. Das holländisch-deutsche Ent wicklungsteam von Davilex orientierte sich offenbar an Outrun oder Need for Speed. Nach wie vor sind zwar drei vollgaslastige Autobahnstrecken (z.B. Wien-München) unter die Räder zu nehmen, doch hinzu kommen jetzt sechs spannende Stadtkurse. Dabei sollen die Citylimits von Wien, Berlin, Frankfurt, Dortmund, Hamburg und München kräftig übertreten werden.

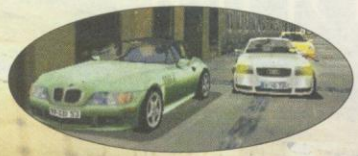
Damit die Straßenschluchten auch glaubwürdig rüberkommen, haben die Davilex-Teams per pedes und im Autokonvoi fotografierend und filmend den japanischen Touristen die Show gestohlen. „Allein in Wien haben wir 16 000 Fotos geschossen und fast alle Straßen der Innenstadt abgefilmt," stöhnt Grafik-Chefraser Bone Buddrus von Davilex Deutschland. Ein Großteil des Materials wurde digitalisiert und ins Spiel eingebaut – realere Hintergrundgrafik gibt es selten im Rennsport. Momentan werkelt das Team noch an einigen Rennstrecken, am Fahrverhalten der chicken Flitzer (Audi TT, New Beetle, Jaguar XLR, Mercedes SLR, Porsche 911, DeLorian etc.) und an der KI des übrigen Verkehrs. Auch Autobahnraser 2 verzichtet auf das Carmageddon-Feeling, denn es gibt erst gar keine Fußgänger oder Zweiradfahrer. Dafür sind Polizeikontrollen allgegenwärtig – wer dreimal geblitzt wird, ist seinen Lappen los. Langsam zu fahren könnt Ihr Euch aber auch nicht leisten, denn wie im klassischen Cannonball gilt es, vor den fünf Mitstreitern ins Ziel zu kommen. Wer es schafft, darf in der nächsthöheren Liga antreten – und damit auch bessere Autos fahren. Da es sich hier um einen Funracer handelt, sind zwar verschiedene Wetterbedingungen zu sehen, sie haben aber keinen Einfluß auf das Handling des Wagens. „Schließlich soll Autobahnraser 2 vor allem Spaß machen und auch ohne Lenkrad gut steuerbar sein," betont Projektleiter Michael Scholz. Ob er recht hat, davon sollt Ihr Euch schon in wenigen Wochen selbt überzeugen können. Übrigens befindet sich der Nachfolger auch schon in Planung: Teil 3 wird mit ausgefeilter Story glänzen und orientiert sich eher an „Driver" – mit einem Spritzer Madtown Madness... *rm*



**So was gibt´s nicht im Spiel: Projektboß Michael Scholz überfährt per TT Grafikchef Bone Buddrus**



**Cannonball: Sechs Fahrer mißachten die Verkehrsregeln, um im Ziel Erster zu sein**

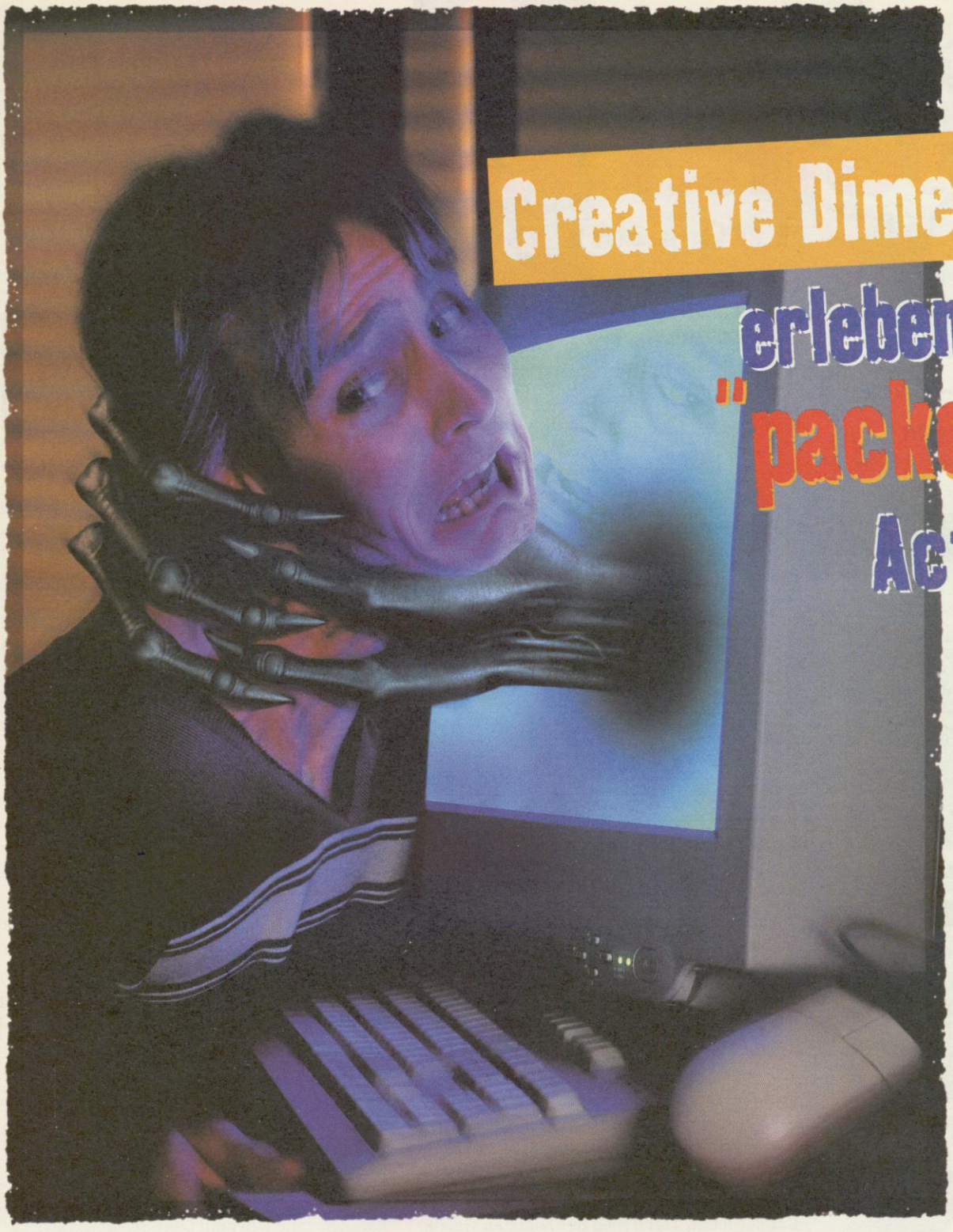






**Am Ende des Highways brettert Ihr mit gleichem Tempo durch schöne Städte wie Hamburg, München oder Wien**

**Autobahnraser 2**
Genre
**Rennspiel**
Hersteller
**Davilex/Koch Media**
Erscheinen geplant
**Oktober 1999**



# in der Creative Dimension erleben Sie "packende" Action!

*live! the experience!*

*the Live! experience.*

Wenn Sie das Maximum aus Ihren PC-Spielen herausholen möchten, brauchen Sie auch maximale Power. Kein Problem für die neuen 3D Blaster von Creative Labs: Ihre 32-MB-Grafiktechnologie mit 32 MB SDRAM, beschleunigten Frame-Raten und 32-Bit-Farbtiefe bietet noch schnellere, noch bessere Videoqualität und noch mehr Realitätstreue.

Willkommen in der Creative-Dimension: Packender Spielespaß ohne Wenn und Aber!

Ausführliche Informationen erhalten Sie auf unserer Website: www.creative.com

**3D Blaster Savage 4 und Riva TNT2 Ultra* bieten:**

- 32 MB SDRAM für Gaming Power im Überfluß
- 128-Bit-Architektur und Twin-Texel-Pipeline für brandheiße Grafikeffekte
- AGP- oder PCI-Bus

* *Riva TNT2 Ultra nur AGP*




CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM

**Your PC's key to another dimension!**

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring

© Copyright 1999. Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd.
Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

www.tombraider.com

# Tomb Raider IV

## The Last Revelation

**The same procedure as every year – Lara kommt wieder über Euch**

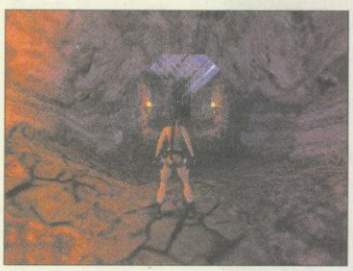




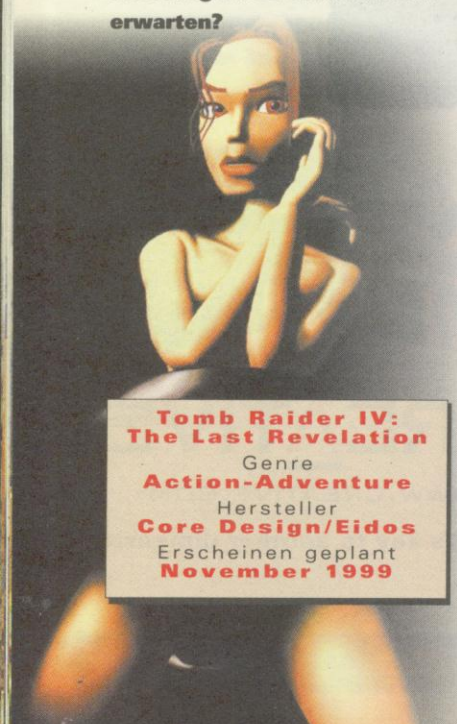
**Lara nimmt einen Skelettkrieger aufs Korn**



**Extravagante Lichtquellen**



**Was mag uns da hinten wohl erwarten?**

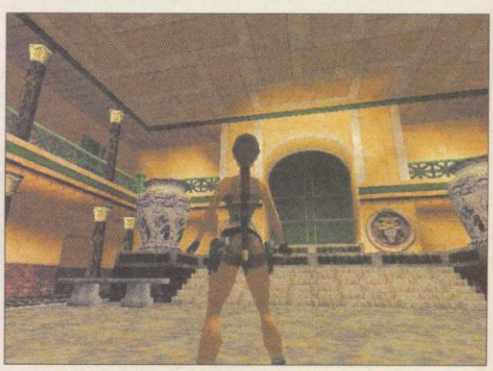


**Tomb Raider IV: The Last Revelation**
Genre
**Action-Adventure**
Hersteller
**Core Design/Eidos**
Erscheinen geplant
**November 1999**

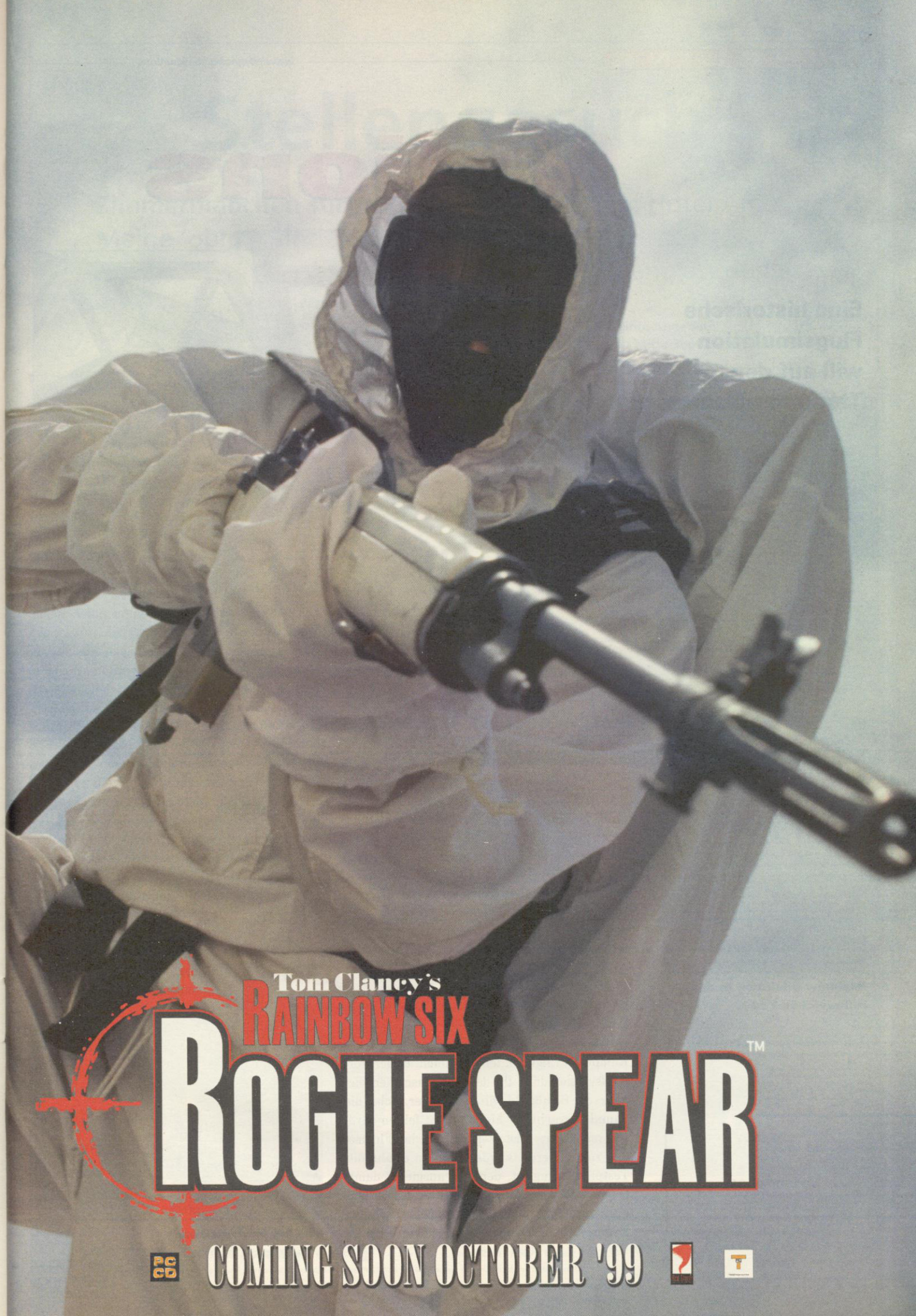
Erwartungsgemäß wird auch dieses Jahr die Wegbereiterin des Action-Adventure-Genres ihre Wanderstiefel schnüren und aufregende Abenteuer vor exotischer Kulisse erleben. Gegenüber dem Vorgänger, wo Madame Croft gleich fünf verschiedene Locations bereisen mußte, wird die Lady mit den rauchenden Colts ihr Abenteuer diesmal aber lediglich an einem Schauplatz bestreiten. Ort des Geschehens ist das Land der Pharaonen, wo die mutige Archäologin ein uraltes Grabmal erforscht. Dabei befreit sie – laut Aussagen der Entwickler – versehentlich etwas ziemlich „Ekelhaftes", und der Untergang der Menschheit steht kurz bevor. Es liegt nun ganz allein an Lara, die Apokalypse zu verhindern und somit ihrem eigenen grausamen Schicksal zu entgehen.

Bot der letzte Teil wegen der betagten Grafikengine eine nicht mehr zeitgemäße Präsentation, so wird die Abenteuerwelt für „Tomb Raider IV" optisch komplett überarbeitet. Die neue Technologie wird z.B. PC-typische Features und spezielle Funktionen moderner Grafikbeschleuniger berücksichtigen, wodurch der Betrachter mit einer insgesamt detaillierteren Darstellung und exquisiten Licht- sowie Reflexionseffekten rechnen kann. Auch die Lady soll jetzt besser aussehen, bekommt Ihr Body doch 200 zusätzliche Polygone spendiert. Obendrein kann sie aufgrund eines neuen Animationssystems realistischer durch die Umgebung turnen. In diesem Zusammenhang wird das Bewegungsrepertoire der Heldin ebenfalls wieder vergrößert. Die Gegner sollen sich ebenfalls durch flüssigere Animationen sowie aufwendigere Texturen auszeichnen und eine anspuchsvollere KI besitzen.

Fließende Übergänge zwischen Spiel- und Videosequenzen werden bei Laras Ägypten-Trip für dichtere Atmosphäre sorgen, zumal die Lade-Bildschirme zwischen den Leveln der Vergangenheit angehören. Außerdem verabschiedeten sich die Programmierer von dem bisherigen Inventar. In dem neuen System lagert beispielsweise neben Laras Tagebuch eine Karte mit nützlichen Hinweisen, und obendrein werdet Ihr Gegenstände jetzt miteinander kombinieren können. Davon abgesehen sollen ausgefeiltere Rätsel und Fallen das Gameplay bereichern, wobei letztere der Aktrice nicht mehr zwangsläufig ein frühzeitiges Ableben bescheren werden. Falls die Programmierer in der Lage sind, ihre ehrenhaften Vorsätze umzusetzen, könnte der Lara-Fangemeinde jedenfalls mit „Tomb Raider IV: The Last Revelation" die triumphale Rückkehr der Adventure-Queen bevorstehen. *cis*



**Hübsche Architektur...**


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
™
PC CD
COMING SOON OCTOBER '99

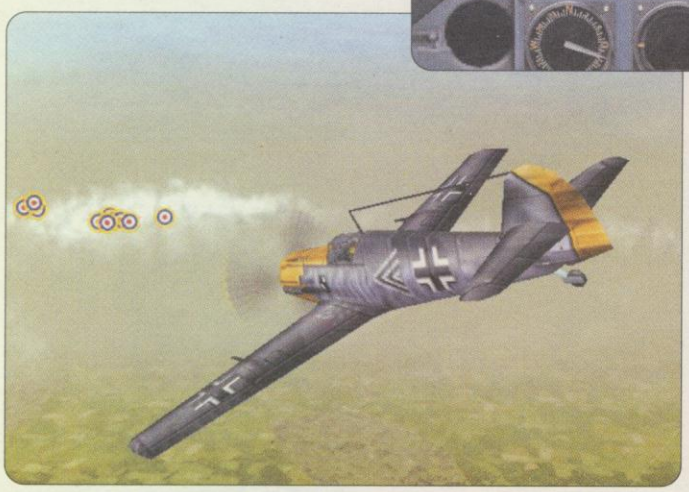
# Nations

**Eine historische Flugsimulation will auf den Thron des Genres**





**Die Luftschlacht in Europa war mitunter entscheidend für den Ausgang des Krieges**

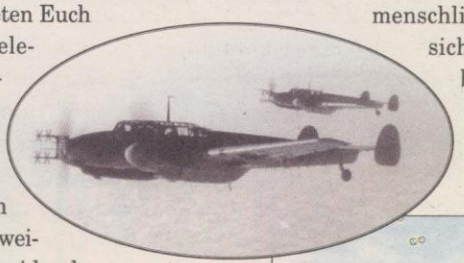


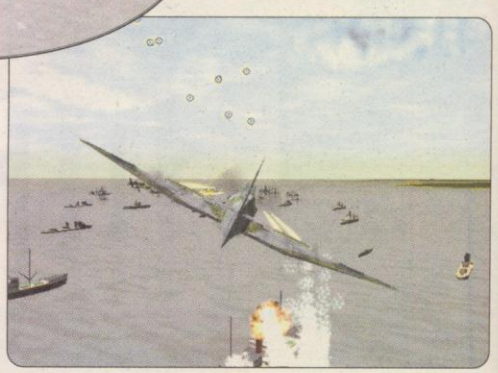
**Feindliches Geschwader direkt voraus**



**Explosiv: Effektvoll in den ruhmreichen Tod**

Unter den Piloten der PC-Spieler sind die klassischen Dogfights ohne modernes Hightech-Equipment beliebt. Und da bieten die beiden Weltkriege für Flugsimulationen genau den passenden Hintergrund. Das im letzten globalen Konflikt angesiedelte **Nations** von GT Interactive soll Euch nicht nur neue, klassische Zweikämpfe in der Luft bescheren, sondern auch am derzeitigen Spitzenreiter **World War II Fighters** vorbeiziehen. Die Kampagnen bieten Euch in 45 Missionen die Gelegenheit, in amerikanischen, englischen sowie deutschen Maschinen Platz zu nehmen und an historisch wichtigen Schlachten, wie beispielsweise dem alles entscheidenden Kampf um England, teilzunehmen. In der Verkaufsversion dürft Ihr dann 17 Maschinen fliegen, vom Bomber bis hin zum Jäger, wobei die damals berüchtigte Me262 nicht fehlen wird. Um verwöhnten Piloten ein realistisches Flugmodell zu bescheren, wurde extra ein erfahrener Testpilot engagiert, der sich ausgiebig damit beschäftigt. Unterschiedliche Witterungsverhältnisse dürfen gerade im wenig sonnenverwöhnten Europa nicht fehlen und so werden natürlich auch Schlechtwettereinsätze auf dem Flugplan stehen. Zwischen den Missionen wird es an historisch wichtigen Stellen (beispielsweise eingeleitete Offensiven) Videos geben, die unter anderem aus Wochenschauen entnommen wurden. Um gerade Einsteigern den ersten Probeflug zu erleichtern, kann man kräftig an der Realitätsschraube drehen. Damit nicht wie bei vielen anderen Simulationen jeder Treffer das vorzeitige Aus eines Auftrags bedeutet, wollen die Macher ein detailliertes Schadenssystem integrieren. Bis zu 12 Sektionen Eures Flugzeugs wie zum Beispiel Hydraulik, Fahrwerk, Bewaffnung, aber natürlich auch der Motor an sich, können getroffen werden. Ein besonderes Gimmick wird die Aufnahmefunktion für abgeschlossene Einsätze sein. So könnt Ihr Euch später an bereits bestandenen Luftschlachten erfreuen. Bis zu 16 menschliche Kontrahenten werden sich in Zukunft in der Luft beharken, wobei nicht nur die typischen Dogfights und Teammodi zum Einsatz kommen sollen. *mw*





**Viel los im Ärmelkanal**

**Nations**
Genre
**Flugsimulation**
Hersteller
**Psygnosis**
Erscheinen geplant
**4.Quartal 1999**

# Stellengesuch

**Zimmermädchen sucht Job** in erfolgreischem Hotel Amour.
Meine 'obbies sind Sonne, Strand und 'eiße Näschte!
Isch putze und 'elfe Dir, Dein 'otel aufzubauen. 'ast du Lust misch kennenzulernen?

Bitte nur ernstgemeinte Angebote.
Chiffre: **Biing! 2 – Ab Mitte September im Handel.**




**Biing! 2** – Die prickelnde Erotik-Wirtschaftssimulation ... *und es hat Biing! gemacht.*

MAGIC BYTES reLINE

VERTRIEB: ***RUSHWARE*** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

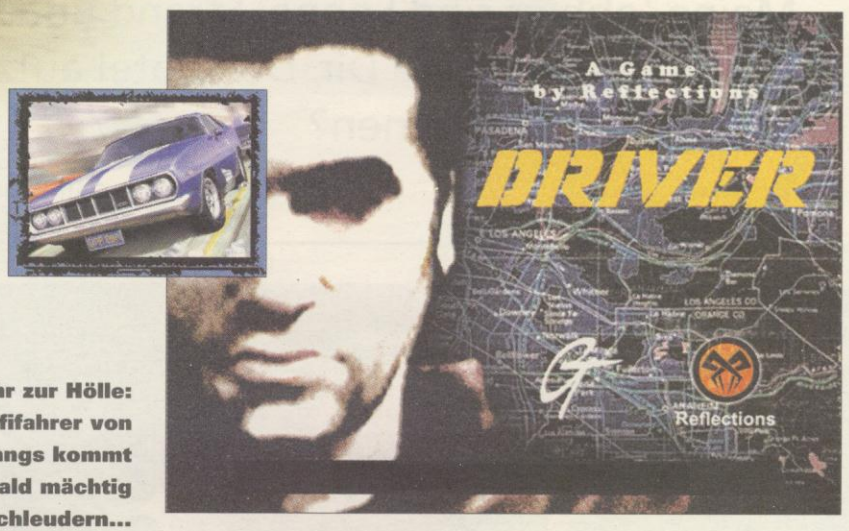
© reLINE Software. Developed by reLINE Software. Published by Magic Bytes. Manufactured and distributed by **THQ**. All rights reserved.

http://www.thq.de

THQ

# Driver

**Autojagden à la Hollywood und Blechschäden wie bei den Blues Brothers gehören zu Driver wie Mad zu Max**




**Fahr zur Hölle: Als Profifahrer von US-Gangs kommt Ihr bald mächtig ins Schleudern...**



**Umzingelt: Die Taxitarnung flog leider auf...**

Wer schon Grand Theft Auto (GTA) cool fand, wird auf Driver regelrecht abfahren, denn hier dürft Ihr die gleichen US-Städte (L.A., Miami, San Francisco, New York) auf vier Reifen unsicher machen – diesmal allerding in atemberaubender 3D-Perspektive. Damit auch adrenalingeschwängerte Rad-an-Rad-Duelle mit den ewig blaulichternden Ordnungshütern zustande kommen, sind entsprechende Fahrphysik und realistische Straßenbedingungen eingearbeitet worden – bis hin zu rauchenden Reifen, wegfetzenden Straßensperren und herrlich driftenden Heckschleudern.

Verfolgt werdet Ihr praktisch auto-matisch, denn Eure Aufgabe besteht darin, undercover in einen landesweiten Verbrecherring einzudringen. Dafür müßt Ihr Eure Dienste als Auftragsfahrer andienen und bei den Einsätzen möglichst spektakuläre Erfolge einfahren. Für Sightseeing bleibt da leider nicht viel Zeit, obwohl es sich lohnen würde, denn die beachtliche PC-Grafik bietet nette Schauplätze wie Golden Gate Bridge, Empire State Building oder South Beach (jenem aus Will Smiths Hitvideo „Miami“). Außerdem gibt es den üblichen Großstadtverkehr und sogar Fußgänger (hey, weg da!).

Wem die ganze Hetzjagd zu schnell vonstatten geht, darf sich am Ende eines jeden Auftrags gemütlich zurücklehnen und dank eingebauter Replay-Funktion die ganze Action nochmal als Zuschauer genießen. Hierbei sind sogar Kameraeinstellungen veränderbar, und der „Film“ kann für spätere Vorführungen geschnitten werden – wer braucht da noch die 17. TV-Wiederholung von „Getaway“?

Der Fuhrpark besteht aus heißgemachten, 70er-Jahre „Muscle-Cars“, die gerne durch heftige Karrosseriebewegungen, wegfliegende Räder (und Radkappen) und wunderschön knitternde Motorhauben auf sich aufmerksam machen.

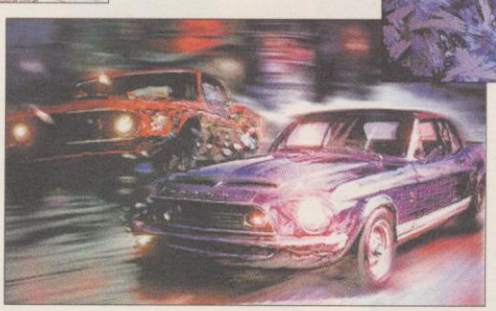
Dank verschiedener Kameraeinstellungen dürfte jeder Fahrer die richtige Perspektive zum Geschehen finden. Da es sich um einen reinrassigen Funracer handelt, kommen Highspeed-Fans auch ohne Lenkrad aus – aber Handschuhe wären schon sinnvoll, allein wegen der Fingerabdrücke... *rm*



**Die Spielefirma Reflections Interactive (Newcastle) ist seit 14 Jahren im Geschäft. Zu ihren größten Erfolgen gehören Destruction Derby 1 & 2.**



**Und hopp: In San Franzisco lassen wir die Karren fliegen**





**Driver**
Genre
**Action**
Hersteller
**Reflections/GT Interactive**
Erscheinen geplant
**September 1999**

# GNADENLOS GÜNSTIG:

# Sparen Sie über 100,- DM

Portofreie Lieferung



**GRATIS!**




26.90 6.50

CD-ROM 05295 1
CHECK UP 2000




39.90 10.00

CD-ROM 00242 8
LÖWENZAHN 3




39.90 10.00

CD-ROM 05359 5
ASTRO STAR 2000




26.90 6.50

CD-ROM 04692 0
POWERINFO & ROUTE




69.00 23.00

CD-ROM 00639 5
MAGIC DANCE MAKER




24.90 6.50

CD-ROM 04706 8
IQ TEST DE LUXE




39.00 10.00

CD-ROM 05546 7
E-MAIL ANIMATOR




44.90 11.50

CD-ROM 00899 5
WISO HOMEBANKING



69.95 23.50

CD-ROM 50092 6
COMMAND & CONQUER 2




99.95 50.00

CD-ROM 50094 2
COMMAND & CONQUER 3



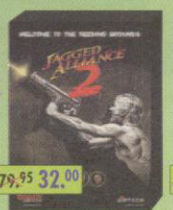

79.95 32.00

CD-ROM 57115 8
DIE VÖLKER




79.95 32.00

CD-ROM 50097 5
HEROES OF MIGHT & MAGIC III




79.95 32.00

CD-ROM 57116 6
JAGGED ALLIANCE 2



89.95 36.00

CD-ROM 57375 8
OUTCAST




49.95 12.50

CD-ROM 57372 5
RAN: DER FUSSBALLMANAGER




79.95 32.00

CD-ROM 57108 3
ROLLERCOASTER TYCOON



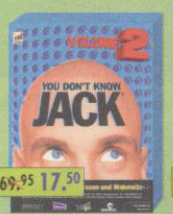

89.95 36.00

CD-ROM 57389 9
STAR WARS - EPISODE I




79.95 32.00

CD-ROM 57388 1
STAR WARS - EPISODE I




69.95 17.50

CD-ROM 57565 4
YOU DON'T KNOW JACK 2




79.95 32.00

CD-ROM 57086 1
CIVILIZATION: CALL TO POWER



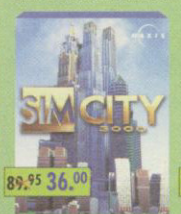

79.95 32.00

CD-ROM 56581 2
DIE SIEDLER III




29.95 6.50

CD-ROM 56238 9
F1-RACING




89.95 36.00

CD-ROM 56887 3
SIM CITY 3000




79.95 32.00

CD-ROM 57066 3
STAR WARS "X-WING ALLIANCE"

**PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation**




49.95 12.50

CD-ROM 57117 4
CRASH BANDICOOT 2 PLATINUM




99.00 49.50

CD-ROM 57350 1
RIDGE RACER TYPE 4




99.00 49.50

CD-ROM 57354 3
RUGRATS




99.00 49.50

CD-ROM 57120 8
CIVILIZATION II




49.95 12.50

CD-ROM 50089 2
FINAL FANTASY VII PLATINUM




99.00 49.50

CD-ROM 57078 8
NEED FOR SPEED IV
"BRENNENDER ASPHALT"




99.00 49.50

CD-ROM 57079 6
RACING SIMULATION 2




49.95 12.50

CD-ROM 56909
TOMB RAIDER II PLATINUM

Alle CD-ROMs USK 16 frei

## Nur Vorteile:

- **Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage risikolos testen!**
  Wir machen Ihnen das Kennenlernen so einfach wie möglich. Sie erhalten die 3 Artikel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 2.000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Infos rund um den Club und weiteren Angeboten sowie das praktische Mini-Radio – GRATIS!

- **Das Beste aus Buch, Musik, Video und CD ROM!**
  In jedem Katalog finden Sie alle wichtigen Titel aus den Bestseller-Listen und exklusive Deutschland-Premieren, die es nur im Club gibt! Natürlich gilt auch hier die 10-tägige Umtauschgarantie! Jetzt neu: Taschenbücher zu Mitnahmepreisen!

- **Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!**
  Nur im Club gibt es alle Bücher in hochwertiger Club-Ausstattung durchschnittlich 30% günstiger als die inhaltlich gleichen Verlagsausgaben - Titel der SPIEGEL-Bestsellerliste sind mind. 10,– DM günstiger! Sollten Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück – garantiert!

- **Einkaufen nach Lust und Laune!**
  Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr – per Post, Telefon, Fax oder Online. Und wenn es mal ganz schnell gehen soll, nutzen Sie unseren 24-Stunden-Lieferservice, oder kommen Sie in eine der 300 Club-Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

DER CLUB BERTELSMANN

## Mein Vorteils-Spar-Geschenk-Coupon

Nur 1 JAHR Mitgliedschaft

**Coupon bitte an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh**

**JA**, ich möchte die Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann bin. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel für 10 Tage zur Ansicht. Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung!** Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich Mitglied im Club Bertelsmann und kann alle Kundenvorteile nutzen. Diese Mitgliedschaft gilt zunächst für 1 Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich jeweils mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog einmal nicht dazu, wird mir der Club-Vorschlag des Quartals zugeschickt.

**KAUF OHNE RISIKO:** Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 05762/00420

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

oder bestellen Sie im Internet unter: www.sparangebot.de

*Meine 3 Wunsch-CD-ROM's (Bitte Bestell-Nr. eintragen)*

1 2 3

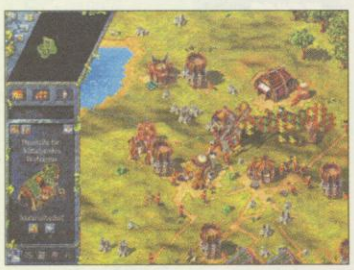
**GRATIS!**



**Dieses Mini-Radio mit abnehmbaren Boxen dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden! Maße: ca. 24 x 10 cm**

# Die Siedler 3
## Das Geheimnis der Amazonen

**Bluebyte versorgt die Fan-Gemeinde mit einem neuen Volk und neuer Kampagne**



**Der Beginn einer florierenden Landwirtschaft**



**In den Minen werden die so wichtigen Rohstoffe für Waffen und Werkzeuge abgebaut**




**Da lauert der Feind: Die Männer!**



**Auch Frauen brauchen Klingen für den Kampf, Charme allein reicht nicht**

Bei den bluebyte´schen Siedlern waren Frauen bisher immer fehl am Platze. Und das Geheimnis der Vermehrung des Volkes wird wohl immer eines bleiben. Nun arbeiten die Mühlheimer an einer Erweiterungs-CD für den sehr erfolgreichen dritten Ableger der Serie. Endlich dürfen auch die Frauen siedeln, und nicht nur das – diesmal geht es der Männerwelt an den Kragen. Denn wo die kriegslüsternen Amazonen sich niederlassen, ist das andere Geschlecht nicht einmal als Zaungast erwünscht. Das neue Volk soll sich in vielen Disziplinen von den männerdominierten Römern, Ägyptern und Asiaten unterscheiden. Zwei neue Kampagnen bieten die Gelegenheit, sich auf Seite der waffenschwingenden Feministinnen zu stellen oder gar mit den drei Völkern des letzten Teils gegen die neue Bedrohung zu bestehen. Neue Einheiten wie beispielsweise der Dieb oder der sonderbare Gong sollen für die nötige Abwechslung und neue Strategien sorgen. Diese flinken Finger sind dazu in der Lage diverses Gerät wie Werkzeuge oder Waffen, aus gegnerischen Siedlungen zu entfernen, um sie der eigenen Ökonomie zuzuführen. Die Magie kommt auch bei den Amazonen nicht zu kurz, und neue Zauber werden den Kampf gegen die männlichen Artgenossen einfacher gestalten.

Neue Multiplayerkarten sowie Einzelspielerszenarios gegen die KI werden für weitere Herausforderungen nach dem Durchstehen der Kampagnen sorgen. Der erweiterte Editor macht das Kreieren von Missionen noch einfacher und wird natürlich das neue Amazonen-Volk ebenfalls unterstützen. Im September können gestandene Männer dann auch ihre weibliche Ader ausleben und sich auf die Seite des vermeintlich schwachen Geschlechts schlagen. *mw*

**Die Siedler 3**
Genre
**Aufbaustrategie**
Hersteller
**Blue Byte**
Erscheinen geplant
**September 1999**

NEU!
ab 16.9. im Handel

# Bitte 128Bit(s)

**Dreamcast: Das Offizielle Magazin**

Eine Konsole. Ein Magazin. Eine GD-ROM. Alles über das schnellste Spielesystem der Welt in einem Heft.




Das einzige Magazin mit **GD-ROM**!




ein weiteres spannendes Magazin aus dem

future VERLAG

# Command & Tiberian

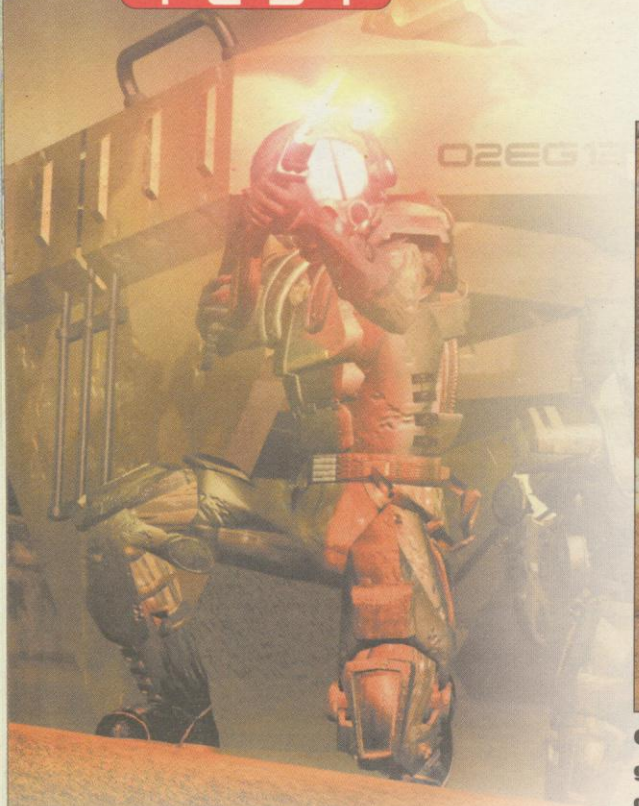



**Das am heftigsten erwartete Spiel des Jahres. Eine neue Generation von Echtzeitstrategiespielen. Der Traum von Millionen von Fans. Aufsehenerregende Lichteffekte. Knallharte Gegner-KI.**
**Tatsächlich ist kaum ein Computerspiel mit soviel Spannung (und Ausdauer) erwartet worden wie der dritte Teil von Westwoods legendärer „Command & Conquer"-Reihe, die mithalf, ein ganzes Genre zu definieren. Dank der „genialen" Veröffentlichungspolitik von Electronic Arts erhielt die Presse ihre Testmuster erst am Verkaufstag, dem 26. August. Angeblich war der Grund Angst vor Softwarepiraten*. Dies räumte aber nicht unser Mißtrauen aus. Gab es etwas zu verbergen? Fürchten die C&C-Entwickler etwa die Konkurrenz? Das machte uns neugierig. Intensiv fühlen wir dem möglichen alten und neuen Genrekönig jetzt auf den Zahn...**

# Conquer Sun



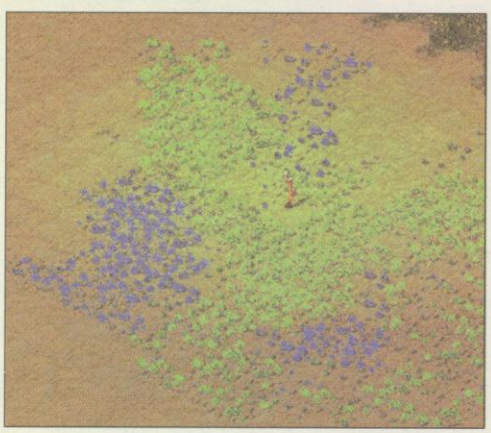
*Aus gewöhnlich gutunterrichteten Kreisen hörten wir trotzdem, daß schon Wochen vor dem Veröffentlichungstermin deutsche und englische Vollversionen auf den einschlägigen Warez-Webseiten zu finden waren.






**Optisch hat sich seit 1996 einiges getan. Die Auflösung ist größer, Gebäude sind animiert, echtes 3D-Terrain hat Einfluß auf die Bewegung der Einheiten**

Command & Conquer, die Legende! Und nun der dritte Teil! Millionen von eingeschworenen Fans richten ihre Hoffnung auf das neue Spiel: Eine Fortsetzung der Story aus dem ersten Tiberiumkonflikt, eine neue Ära im epochalen Zwist zwischen der UN-Schutztruppe GDI (Global Defense Initiative) und der sinistren, auf uralte Geheimsekten zurückgehenden Bruderschaft von Nod – also endlich die Klärung aller offenen Fragen. Die „Erfinder" des Echtzeitstrategiegenres kehren zurück, mit neuen, atemberaubenden Innovationen in Gameplay, Künstlicher Intelligenz, Missionsablauf, Einheitendesign und sicherlich einer nie gesehenen Grafik, die jedem Strategen das Wasser in die Augen treibt. Kurz: Neue Meilensteine an allen Ecken und Enden. Entsprechend enthusiastisch wurde Tiberian Sun von weiten Teilen der Fachpresse mit Vorschußlorbeeren dekoriert. Nur: Was ist dran an der „neuen Sonne" der Strategiespiele?



**Grünes, giftiges und blaues, explosives Tiberium wuchern nun um die Wette**

Betrachten wir es mal eingehender. Was ist der Aufhänger, der Startpunkt für die neue Story? Naja, Kane ist zurück. Eigentlich dachten wir alle, der schädelrasierte Finsterling hätte den Jordan schon vor langem überquert – weit gefehlt. Wir kennen diesen Effekt doch aus Film (Funk) und Fernsehen. Ein neuer Teil muß her, da die Beliebtheit des Originals entgegen der Marketing-Prognosen noch Jahre anhält, also wird – Schwupps – der Held wieder aus dem Hut gezaubert. Es muß ja nicht gleich so haarsträubend konstruiert zugehen wie zum Beispiel im Fall Alien 4. Die anfängliche Abwesenheit des Sektenoberhauptes bringt zunächst eine Variation ins Spiel. Als Commander der Nod-Truppen müßt Ihr zuallererst die Abtrünnigen um Euch scharen und dazu






**Auch im ewigen Eis wird der erbitterte Krieg weitergeführt**



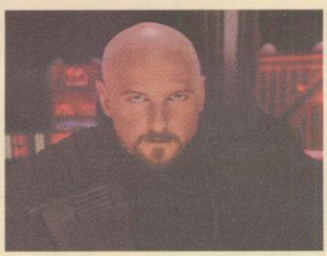
**Ständige Raketen- und Stealthangriffe bringen eine ganze Basis in Unordnung**

mißliebige Unterführer (gemeint ist der aalglatte Hassan) kaltstellen, bevor der Weltkrieg wieder so richtig in die Gänge kommt.

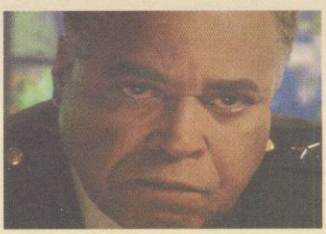
Überhaupt ist das Antlitz unseres Mutterplaneten im Jahre des Herrn 2030 durch das überhandnehmende Tiberium schrecklich entstellt. Schleichende Vergiftung und Mutation bedrohen die Bevölkerung, so daß die UN-regierte Population wenn nicht gleich in den Weltraum, dann doch wenigstens auf die Polkappen flieht – dort scheint das Tiberium nicht so gerne zu wachsen. Die Bruderschaft dagegen verbirgt sich – typisch Geheimbund – in unterirdischen Bunkern. Überhaupt entwickeln sie ihren latenten Hang zur Geheimniskrämerei weiter, Tunnelpanzer, Tarnvorrichtungen und blitzschnelle Angriffe aus dem Hinterhalt prägen ihre Strategie. Gerade die unterirdisch operierenden Mannschaftstransporter ermöglichen unterhaltsame Blitzüberfälle, was mir in einigen Situationen wertvolle Dienste leistete. Packt einen Ingenieur und eine Handvoll Infanteristen hinein, zielt in die Mitte der feindlichen Basis und – schwupps – habt Ihr seinen Bauhof oder die Raffinerie eingenommen und verkauft. Die GDI kontert mit dem Auslegen fester Betonplatten in ihrer Basis. Hat da jemand „Sandwurm" gesagt? Mich erinnert auch manches in Tiberian Sun an den direkten Vorgänger Dune 2000.

Dagegen nimmt sich der Nod-Maulwurfspanzer recht konventionell aus, er kann sich à la Starcraft in ein zeitweilig ortsfestes Geschütz verwandeln. Die mobile Artillerie der Nod, der die GDI nichts so recht entgegenzusetzen hat, ist eine unschätzbare Unterstützung bei konventionellen Angriffen. Im Gegensatz dazu bleibt die GDI beim Bewährten – ihre Schwebetanks, ausgerüstet mit Raketenwerfern oder Disruptoren auf Kettenfahrgestellen (die mit zerstörerischen Schallwellen operieren), bilden das Rückgrat der Streitkräfte. Auf den Mammutpanzer müssen C&C-Strategen diesmal leider verzichten, und vom noch furchtbareren Mammut Mk.II können

## Die Akteure



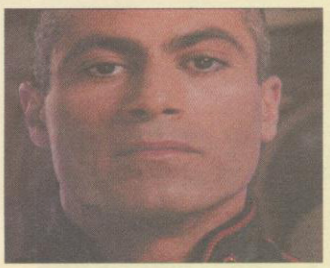
**Kane:** Der jüngere Bruder des Teufels, Führer der fanatischen Nod-Sekte und treibende Kraft hinter der schleichenden Tiberium-Vergiftung des ganzen Planeten Erde. Erst räumt er abtrünnige Nod-Häuptlinge aus dem Weg, dann holt er zum Vernichtungsschlag gegen die Reste der freien Welt aus.



**General Solomon**, der die Aktionen der GDI von der Orbitalstation „Philadelphia" aus lenkt, muß einsehen, daß sein Abkommen mit Hassan keinen Pfifferling wert ist, weil der Erzfeind in Person wieder aufersteht.



Eine typische Vertreterin der „Vergessenen". **Umagon**, wie sie sich nennt, geht dem GDI-Helden McNeil zunächst an die Gurgel, bietet ihm dann aber Zusammenarbeit an, wenn er ihrem Volk gegen die Nod-Plage beisteht. Von der grünen Tiberiumkristallakne abgesehen ist die Dame gar nicht mal so unansehnlich.



**Hassan**, der abtrünnige Nod-Emporkömmling. Er wird zum verratenen Verräter.



**Oxana**, Medienblondine im Dienst des Bösen und eine wichtige Figur beim Ausschalten von Hassan



**McNeil**, der aufrechte Held. In seiner Rolle verhelft Ihr der GDI zum Sieg. Er ist der Mann, der im Brennpunkt des Geschehens steht

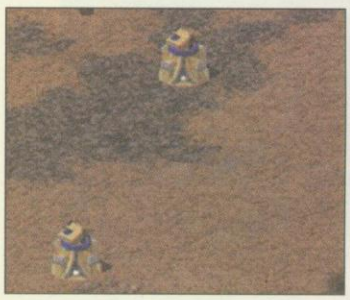


**Slavik**, der eifrige Erfüllungsgehilfe Kanes. Von Oxana vor einer qualvollen Hinrichtung durch Einwirkung von „Toxin" bewahrt, ist er McNeils Pendant auf Seiten der Nod-Bruderschaft.





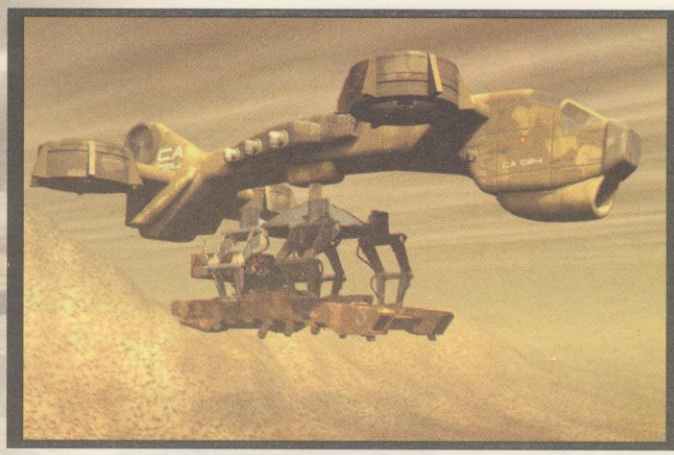
Nur für Nebenaufgaben zu gebrauchen: Der MG-Schütze



Im Zusammenspiel mit Sensoren schützt die Flak sogar vor dem Banshee-Fighter

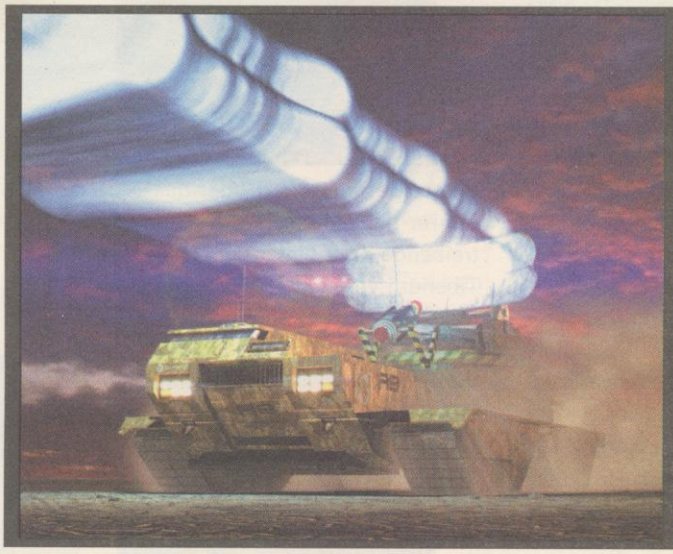


Die Krone der Schöpfung: Das Mammuth Mk. II



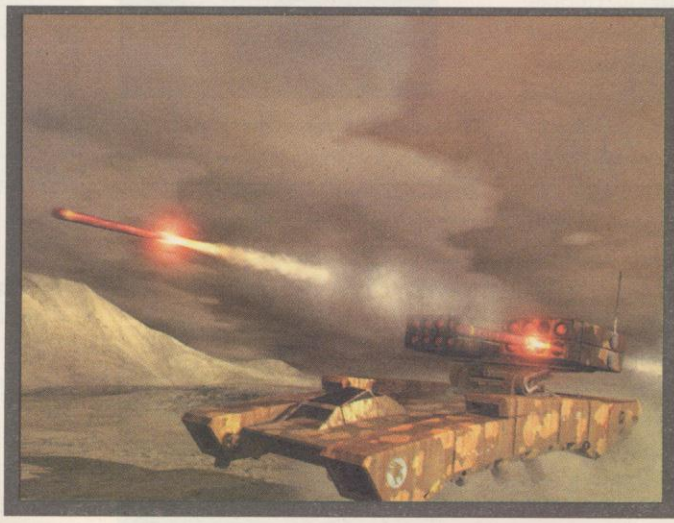


Die GDI bewegt sich gerne durch die Lüfte. Nachschub und Truppenbewegungen besorgt der Senkrechtstarter Carryall.





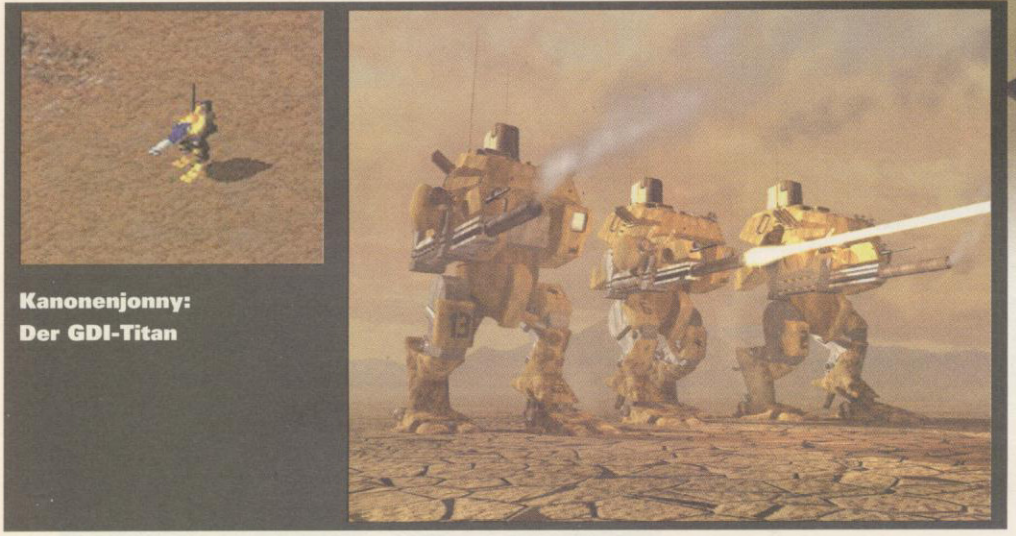
Der Stolz der GDI Bodentruppen: Der Supertank mit Disruptorgeschütz



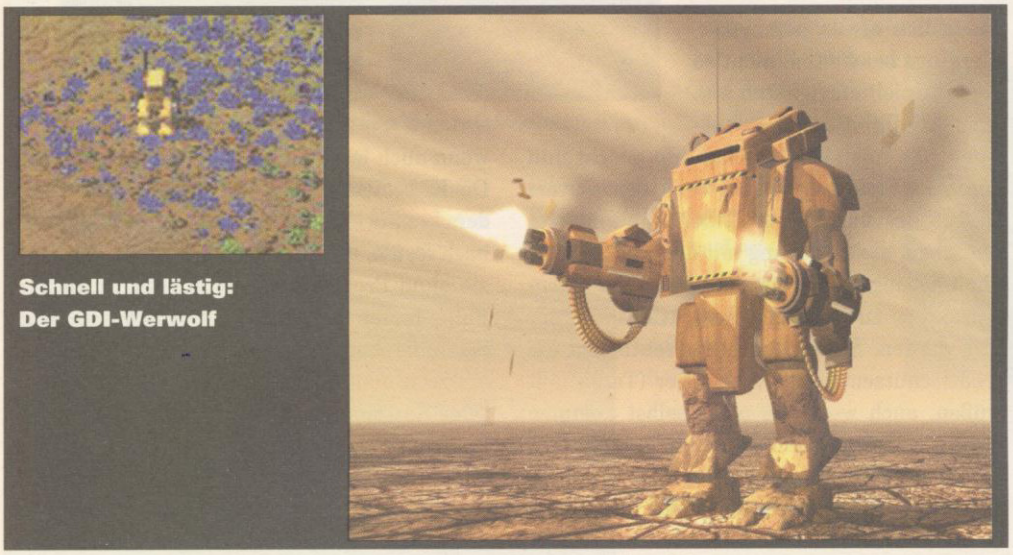


Vernichtende Schläge und zuverlässige Patrouillen auch in unwegsamem Gelände: Der GDI-Hovertank

GDI-Strategen „aus technischen Gründen" immer nur einen einsetzen. Die beliebten Orca-Jäger stehen wiederum zur Verfügung, allerdings sind sie durch die Flak recht leicht im Zaum zu halten. Infanteristen sind wichtiger geworden, vor allem die Bazooka-Jungs der Bruderschaft sind schnell in großen Stückzahlen hergestellt und bilden dann eine übermächtig starke Streitmacht. In den späten Phasen eines Multiplayerspiels greift dann sicher jeder zum großen Hammer, dem Ionenstrahl. Gegen ihn ist kein Kraut gewachsen, allerdings lädt er sich nur äußerst langsam wieder auf. So kommt gegenüber früher etwas mehr Balance ins Spiel, die Stärken und Schwächen der verschiedenen Einheiten beider Seiten sind wichtiger geworden, an einen Tankrush wie in der guten alten Zeit ist nun nicht mehr zu denken. Damit wird das Spiel

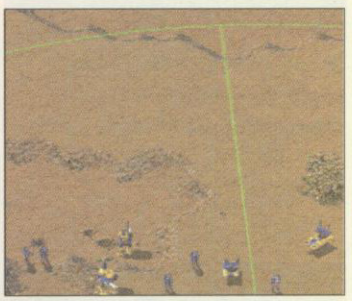


**Kanonenjonny:**
**Der GDI-Titan**



**Schnell und lästig:**
**Der GDI-Werwolf**



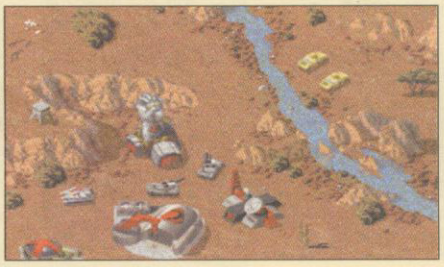


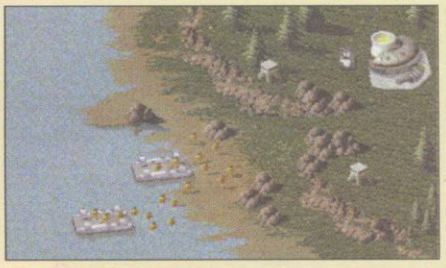
**Der mobile Sensor erkennt Tarneinheiten und unterirdische Aktivitäten**

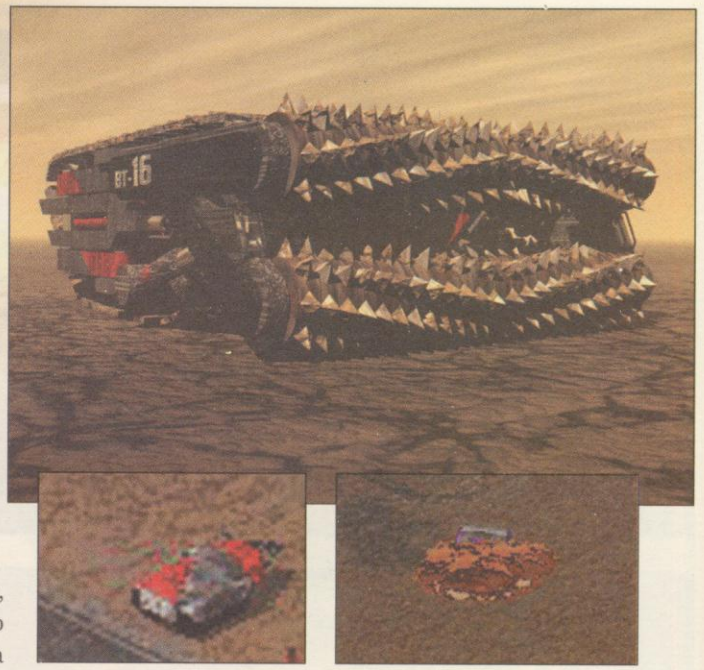
## Command and Conquer History: Der Tiberium-Konflikt

Als im Jahr 1995 die (bis dahin) kleine Firma Westwood ein Spiel mit dem nichtssagenden Namen „Command & Conquer" vorstellte, führte dies zu einer Revolution der Computerspiele. Obwohl es nicht das einzige Echtzeitstrategiespiel des Jahres war, formte es wie kein zweites das Genre und trat eine Lawine von Kopien los, die später spöttisch als Clone&Conquer-Welle bezeichnet wurde. Die Kombination aus adrenalintreibend schnellem Gameplay, raffiniertem Missionsdesign und knackig-rockender Hintergrundmusik trafen genau den Nerv der Zeit. Völlig aufregend und aufsehenerregend aber war die videolastige Präsentation, die mit Channel-Zippen und schnellen Schnitten dem Geschmack der MTV-Generation entsprach. Der Natural Born Killer hatte Pac Man endgültig abgelöst.
Erstmals wurde Strategie, bis dahin eine eher gemütliche Angelegenheit, mit Action verknüpft. Zehntelsekunden spielten eine Rolle. Das Schicksal der Erde stand – wie so oft – auf dem Spiel, aber diesmal in einer kaum gekannt dichten Atmosphäre. Egal, ob auf Seiten der guten Global Defense Initiative GDI oder der sinistren Bruderschaft von Nod unter dem Kommando des charismatischen Bösewichts Kane – Spielspaß pur war garantiert.





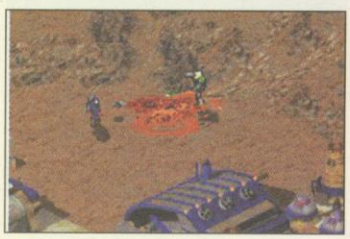




**Immer für eine Überraschung gut: Der Nod-Tunneltransporter. Blitzüberfälle aus der Tiefe, begleitet von der „Teufelszunge", verbreiten garantiert Chaos beim Gegner.**



**Moped mit Durchschlagskraft: Das Nod-Bike, eine starke Einheit**



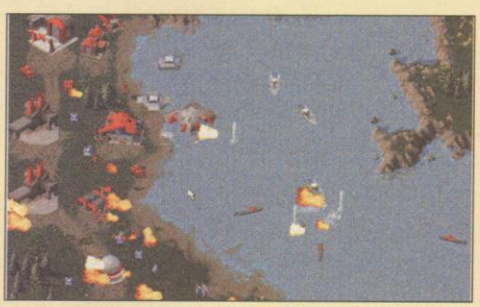


**Krieg der Maulwürfe: ein Nod-Tunnelangriff**

tatsächlich etwas komplexer, allerdings bei weitem nicht so wie bei Spieltiefegiganten à la Total Annihilation oder Warzone 2100. Auch bei Tiberian Sun mischt nun eine dritte Fraktion mit: „Die Vergessenen", vom Einfluß des unirdischen Tiberiums mutierte Menschen, die zu Anfang mit der Nod-Bruderschaft liebäugeln, es dann aber als Fehler erkennen und so zu wichtigen Sympathisanten der GDI werden. Sie stellen im wesentlichen die Scharfschützen und Bombenleger (Tania läßt grüßen, auch wenn sie nicht selbst kommen konnte). Außerirdische Technologie bereichert die taktischen Möglichkeiten weiter, der Banshee-Flieger der Nod ist demzufolge eine furchtbare, wenn auch letztlich nicht unbesiegbare Waffe. Die KI bedient sich dieses Arsenals nicht besonders kreativ – in den Solo-Missionen reagiert sie nach festen, überschaubaren Regeln. Ihr könnt sie ohne Probleme immer wieder in dieselbe Falle laufen lassen. Feste Abläufe (alle 10 Sekunden kommt wieder ein Infanterist...) halten zwar den Spieler auf Trab, vor allem wenn seine Ressourcen zu Anfang einer Mission noch beschränkt sind, bieten aber keine großen strategischen Herausforderungen. Um die Langzeitspielbarkeit ist es darum nicht gut bestellt.

## Command and Conquer History: Alarmstufe Rot

Schon im darauffolgenden Jahr, mitten in der aufbrausenden Welle der Klone, erfand Westwood einen neuen Dreh: Mit etwas verbesserter Grafik – erstmals in SVGA, also 640x480 Bildpunkten – und einer komplett neuen Story sorgte „Red Alert" (Alarmstufe Rot) erneut für Furore. Angesiedelt in einer Parallelwelt, die einen veränderten Ausgang des zweiten Weltkrieges voraussetzte (übrigens ein beliebtes Thema der klassischen Science Fiction), lenkte





der Spieler für die Aliierten oder die erstarkten Sowjets konventionelle und auch futuristische Einheiten durch die Pixellandschaften. Im Mutterland USA wurde Red Alert als Add-On zu Command & Conquer verkauft, nur in Deutschland galt es als eigenständiges Spiel und Teil 2. Deswegen wird nicht die fortlaufende Numerierung, sondern der Untertitel des dritten Teils „Tiberian Sun" so sehr in den Vordergrund gestellt. *fe*



**Die Teufelszunge verwandelt eben noch wildentschlossene GDI-Cyborgs in lustig herumspringende Flammenmännchen**



**Der sagenumwobene Tempel von Nod: Einmal erbaut, läßt er fiese Sepezialeinheiten zu**

Dadurch, daß der KI nur wenige Algorithmen oder Verhaltensregeln zur Verfügung stehen, laufen die Missionen bei einer Wiederholung stets nach dem selben Schema ab. Im Multiplay- bzw. Skirmishmodus versucht die KI, schnellstmöglich mit schweren Einheiten zu operieren. Gelingt das nicht, zeigt sie sich erstaunlich unflexibel. Zwischen taktischen Nadelstichen, Panzerangriffen und der großen Klatsche mit Hilfe der Ionenkanone (bzw. den diversen Raketen) bleibt anscheinend nicht viel Raum. Auch die eigenen Einheiten verhalten sich nicht besonders schlau. Schickt Ihr eine irgendwohin, wird sie sich nicht verteidigen, bis sie ihr anvisiertes Ziel erreicht hat. Wenn sie es denn überhaupt erreicht. Es gibt ein eigenes




**Silo des Todes: Hier entstehen die Nod-Raketen**

Menü für Wegpunkte bzw. Patrouillen, darunter die offensive Patrouille, die das ermöglicht, was in allen anderen Strategiespielen Standard ist, nämlich die Fähigkeit einer Einheit, auf Gegner angemessen zu reagieren. Immer noch ungelöst ist das Problem gemischter Infanterietrupps: MG-Schützen stellen sich nahe am Ziel auf und werden dabei von den eigenen Grenadieren oder Bazookaträgern bombardiert. Verluste sind so vorprogrammiert. Nach „alter Väter Sitte" gleicht die KI ihre Schwächen durch Mogeln aus: Der Gegner trifft, ohne vorherige Aufklärung, gezielt wichtige Gebäude in unserer Basis mit Ionen- oder Raketenbeschuß, verfügt über mehr Geld bzw. errichtet Gebäude und Einheiten einfach schneller als ein menschlicher Kontrahent. Verliert der Computer ein strategisch bedeutendes Gebäude, ersetzt er es in der Regel nicht, sondern baut planlos Einheiten in den anderen Fabriken weiter.

Ob sich Tiberian Sun im Multiplayer zwischen menschlichen Mitspielern langfristig bewährt, muß die Zukunft zeigen – wie früher sind hier Massenangriffe und Supereinheiten der Schlüssel zum Erfolg, nicht etwa kreative Strategien. Natürlich ist die Palette der Einheiten ausgewogener als damals in der Steinzeit der Echtzeitstrategie, aber da inzwischen die Konkurrenz beachtlich ist und der Neuartigkeitsbonus diesmal wegfällt, wird es sich vermutlich im Internet gegen Starcraft, Total Annihilation oder Age of Empires nicht durchsetzen können. Wie im Vorläufer – dem Tiberium-Konflikt –



**Verlustreiche Spähereinsätze bereiten den Weg für ein effizientes Raketenbombardement**

## Die zweite Generation: TA

Nach dem Erfolg von C&C warf die Spieleindustrie in großer Zahl Kopien auf den Markt. Alle zeichneten sich durch relativ schwache (schummelnde) KI, pixelige Einheiten-Sprites, flache Landschaften und mäßige Spielbalance im Multi-Modus (tank-rush etc.) aus. Das änderte sich 1997, als Cavedog mit Total Annihilation echtes 3D-Terrain, aus Polygonen aufgebaute Einheiten, eine bemerkenswerte KI und durchdachte Steuerung vorstellte und durch buchstäblich hunderte verschiedener Einheiten eine ausgezeichnete Balance von Strategien und Gegenstrategien im Solo- und Multispiel erreichte. Gerade in Mehrspielerschlachten zeigt sich, daß man Spielbalance bei entsprechendem Programmiereinsatz nicht nur durch Zahlenbeschränkungen (Ihr dürft von dieser Einheit nur soundsoviel Stück besitzen...), sondern auch durch geschicktes Abstimmen von Produktionskosten und Anti-Waffen erreichen kann.



## Die dritte Generation: Earth 2150

Die Entwicklung von 3D-Engines, vor allem für Egoshooter und Flugsimulationen wirkte sich auch auf Strategiespiele aus. Simple Draufsicht oder Iso-Perspektive war nun nicht mehr das Non-Plus-Ultra; auch in puncto Einheiten-KI und Steuerung läßt sich durch die weiterentwickelte Technik mittlerweile ein höheres Niveau erreichen. Activisions Battlezone vermischte die beiden Genres, erst Warzone 2100 aus den Pumpkin Studios zeigte, welche Möglichkeiten aktuelles Software-Engineering für die „klassische" Echtzeitstrategie bedeutete. Nächster Kandidat für das bestaussehendste Spiel des Genres ist Topwares Earth 2150, dessen Vorläufer 2140 noch in der Armada der C&C-Klone mitsegelte, wenn auch in den vorderen Rängen. Immerhin bewies er, daß die polnischen Entwickler des Spiels viel von Künstlicher Intelligenz und Missionsdesign verstehen – die aktuelle Betaversion von Earth 2150 gestattet Ausblicke auf eine atemberaubende Optik und erstaunliche Einfälle im Einheiten- und Spieldesign (z.B. echte Tageszeit- und Wetterveränderungen mit entsprechenden Licht- und Schattenverhältnissen). Weitere Vertreter der dritten Generation wie Dark Reign 2 oder Star Trek: New Worlds werden nicht vor nächstem Frühjahr erscheinen, so daß das neue Earth in diesem Winter die Spitzenposition der Sci-Fi-Echtzeitstrategien einnehmen könnte.



**Der Stolz jeder Grafikengine sind spektakuläre Explosionen. Leider wirken sie hier relativ grob-pixelig und wenig transparent. Auch diesmal gewinnt die Konkurrenz nach Punkten. Am schönsten sehen noch die grünglimmenden Einschläge der Nod-Chemieraketen aus.**





dürft Ihr dann und wann (nicht immer) Eure nächste Mission selbst auswählen. Ihr könnt entscheiden, ob Ihr schnell und hart, oder auf Umwegen und dafür sicherer vorgeht. Angenehm ist dabei, daß Euch die Missionsbeschreibungen nun schon vor Eurer Entscheidung zugänglich sind. Die zusätzlichen Missionen, die also nicht unbedingt zum Gewinnen erforderlich sind, bieten vor allem den Service, daß dann das Spiel nicht allzu schnell vorbei ist. Einen echten Vorteil für das Erreichen des Hauptziels haben sie nicht. Das sozusagen postapokalyptische Szenario – immerhin hat das überhandnehmende Tiberium große Teile der Erdoberfläche unbewohnbar gemacht – nimmt etwas von der originalen, stets aufregenden „Kalter-Krieg-Atmosphäre" weg. Sowird nun nicht mehr wie im ersten C&C um ganze Nationen gekämpft. Statt dessen tritt ein Held auf – McNeil –, mit dem sich der Spieler identifizieren kann, und auch die einzelnen Einsätze betreffen irgendwelche Orte auf dem Globus. Dadurch gewinnt Tiberian Sun gegenüber dem Original mehr Abenteuercharakter, verliert aber etwas den Duft der großen weiten Strategie.



**Mal was anderes: Der Status von Gebäuden in Würfelform**



**Raffinerien und Silos zeigen zusätzlich die Füllmenge an**

Zusammenfassend kann man sagen, daß Westwood mit Tiberian Sun eine echte Steigerung gegenüber dem ersten Tiberium-Konflikt und der Alarmstufe Rot gelungen ist – C&C-Fans werden's ihnen danken. Andererseits halten sich die Innovationen und Verbesserungen in Grenzen. Da haben Andere bereits Maßstäbe gesetzt. Die Bedienbarkeit und Benutzerführung bleibt klar

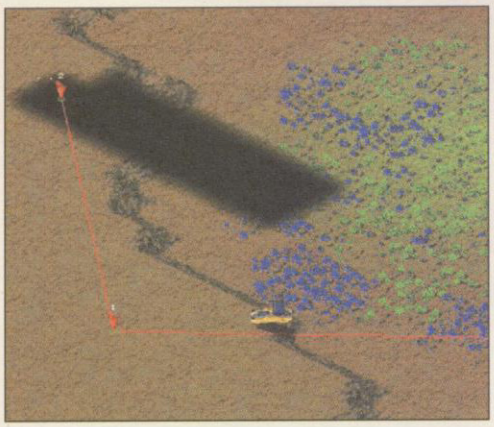
### NA JA



Maik Wöhler

Wenn es nicht die Verkaufsversion gewesen wäre, würde ich es für einen mehr als schlechten Scherz halten. Das soll der Nachfolger zu Command&Conquer sein? Ich habe nicht wirklich an eine Revolution im Genre geglaubt, aber das Ergebnis ist doch schlechter als ich jemals ahnen konnte. Das Missionsdesign ist einfallslos, die Zwischensequenzen können auch nicht auf Dauer von dem enttäuschenden Gameplay ablenken und die KI hat die Bezeichnung nicht verdient. Multiplayergefechte werden wieder durch flinke Bedienung der Maus und einem Überschuß an Einheiten gewonnen statt durch Strategien und taktische Finesse. Ich schließe mich Fritz an und kann mir auch nicht erklären, was an der Entwicklung drei Jahre gebraucht haben soll. Selbst Fans der Serie werden enttäuscht sein. Aber zum Glück aller Freizeitgeneräle gibt es genug Besseres auf dem Markt. Die Macher von C&C sollten über ihre Zukunft und den Wechsel des Genres nachdenken. Mir bleibt nur übrig, auf Earth 2150 und Age of Kings zu warten.

hinter vergleichbaren Strategicals zurück, für Abwechslung ist auch nicht in dem Maße gesorgt, wie wir es inzwischen, Ende 1999, erwarten. Das vielgerühmte C&C-Baumenü ist durch die vielen Einheiten von Tiberian Sun überfrachtet und unübersichtlich geworden. Auch die Grafik bleibt trotz aller Vorschußlorbeeren relativ grobpixelig und unspektakulär, die vorab gefeierte „MegaVoxel"-Engine erkauft sich die letztlich nicht ausgeschöpften Möglichkeiten einer Voxel-3D-Darstellung mit extremem Hardwarehunger. Zum Vergleich auf einem Einsteigerrechner (Pentium 233, 64 MB RAM) installiert, ließ sich das Scrollen bereits nicht mehr als butterweich, sondern eher als ruckelig bezeichnen. Auflösungen bis max. 800x600 entsprechen nicht mehr dem technischen Stand, vergleichbare Spiele bieten seit längerem schon bis zu 1280 x 1024. Größere Scharmützel auf dem Bildschirm verringern die Spielgeschwindigkeit, oft hilft ein Verstellen des Tempos. Einzig die Präsentation mit Hilfe der aufwendigen Zwischensequenzen und der gescripteten Einführungsteile der einzelnen Missionen sind gewohnt gut gelungen. Und da sich die beiden Kampagnen von einigermaßen erfahrenen Spielern durchaus an einem Wochenende bewältigen lassen, können wir das Spiel guten Herzens nur echten, eingeschworenen C&C-Fans und Genre-Einsteigern empfehlen. Strategiefeinschmecker werden woanders eher fündig. *fe*



**Reichlich umständlich zu bedienen, aber immerhin vorhanden: Wegpunkte, auch für Patroullien verwendbar**

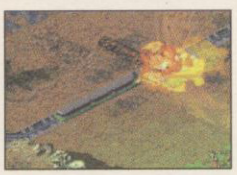


**Nicht nur Wegpunkte können jetzt definiert werden. Auch deploy points leiten neue Units von der Fabrik weg**







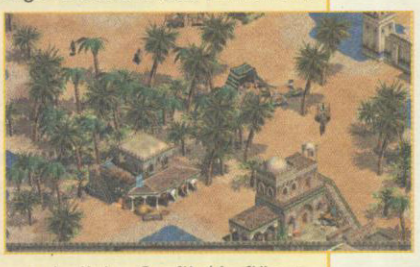


**Vergnügliche taktische Puzzles sind leider nur selten zu finden: Auf dem Vorstoß in Richtung GDI-Basis werden unsere schwach gepanzerten Buggies von einem Vulkanturm aufgehalten (1), eine Erkundung des Umfeldes enthüllt eine Unfallstelle: ein Bus blockiert die Gleise (2), das Zerstören des Autos bringt den Zug ins Rollen (3) und dieser kracht in den Geschützturm: der Weg ist frei (4).**

**Minimum: P 166, 32 MB RAM, 200 MB HD, 4 MB Grafik 4 x CD,**
**Empfohlen: P300, 128 MB RAM, 16 x CD**

## Age of Kings

Was hat Ensembles (Microsofts) Historienschinken in diesem Zusammenhang verloren, werdet Ihr Euch fragen. Ganz einfach: Es ist der kommerzielle Hauptkonkurrent für Tiberian Sun in diesem Herbst. In einem Monat dürft Ihr den Test lesen, bis jetzt ist nur soviel zu sagen: Age of Kings besitzt doppelt soviele Kampagnen (vier), ein flottes Dutzend verschiedener Völker (mit charakteristischen Eigenschaften und Einheiten),



ansehnliche Grafik (Auflösungen bis 1280x1024), eine nur noch von der Rechnerleistung abhängige Maximalzahl an Units und eine KI, an der es nichts mehr zu meckern gibt. Vom Spielspaß (und der Langzeitspielbarkeit) her dürfte das Ritterspektakel in Solo- und Multimodus an Westwoods letztem Erzeugnis vorbeiziehen, einzig der Kultfaktor bleibt strittig.

| | |
|---|---|
| **Name** | **Command&Conquer: Tiberian Sun** |
| **Genre** | Echtzeitstrategie |
| **Hersteller** | Westwood/EA |
| **Schwierigkeit** | einstellbar |
| **Preis** | ca 100 Mark |
| **Steuerung** | Maus, Tastatur |
| **Spiel** | deutsch |
| **Anleitung** | deutsch |
| **Multiplayer** | Modem 2, TCP/IP 4, IPX 8 |

## GEHT SO



Fritz Effenberger

Ich bin enttäuscht. Tiberian Sun ist ein gut zu spielendes Echtzeitstrategical. Wenn es vor zwei Jahren veröffentlicht worden wäre, hätten wir uns alle gefreut und gesagt: „Hey, wieder mal 'ne gute Command & Conquer-Kopie". Das ist es letztendlich auch. Die paar Lichteffekte sind ja ganz hübsch, und Grafik und KI sind eindeutig besser als in C&C 1 oder 2. Das ist aber auch keine Kunst, denn beide Versionen besaßen eine legendär schlechte KI und eine relativ billige Grafik. Damals innovativ, inzwischen völlig überholt. Leider blieb der einstige Innovator auf seinen Lorbeeren sitzen. Westwood war einmal führend, muß die Pole Position aber jetzt endgültig abgeben. Eine nicht allzu intensive Überarbeitung der alten Engine reicht nun mal nicht aus, da bietet die Konkurrenz sowohl optisch als auch spielerisch weit mehr. Was haben die Jungs von Westwood denn die letzten drei Jahre gemacht? Bietet ihr Firmensitz Las Vegas wirklich zuviele Ablenkungen, um dann noch gute Arbeit abliefern zu können?

## SPIELSPASS

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 71% | 69% |
| GRAFIK | 66% |
| SOUND | 71% |
| SPIELTIEFE | 36% |

# Die Welt von Tiberian Sun – Aus der

Die Waffenfabrik erstellt die schweren Einheiten. Dort solltet Ihr zuerst einen zweiten Sammler in Auftrag geben.

Der Heliport stellt unsere Jäger her und versorgt sie mit Munition.

Die verbesserten Kraftwerke produzieren noch mehr von der dringend benötigten Energie

Die legendäre Hand von Nod produziert unsere Infanteriebots

Gleich neben dem Tor hat sich ein Maulwurfpanzer eingegraben. An ihm kommt so schnell keiner vorbei.



Hier begibt sich ein Bazooka-Schütze an die Front. Pech für ihn, daß er dabei das Tiberiumfeld durchqueren muß.



Die GDI bewacht die zweite Brücke zu ihrer Basis durch einen mächtigen Titan-Mech.

Dieses neuerrichtete Kraftwerk ist im Gegensatz zu den anderen noch nicht mit Zusatzturbinen ausgerüstet.

Die Werkstatt der GDI. Hier werden sie ihre beschädigten Fahrzeuge reparieren.

Die Basis ist jetzt noch schlecht verteidigt – das ist unsere Chance.

Die GDI-Kommunikationszentrale, voll bestückt. Das bedeutet, sie können Jagdspäher und Ionenwerfer einsetzen. Jetzt ist Eile geboten!

Ein Flugabwehrturm verhindert, daß wir unsere Harpyen einsetzen – noch...

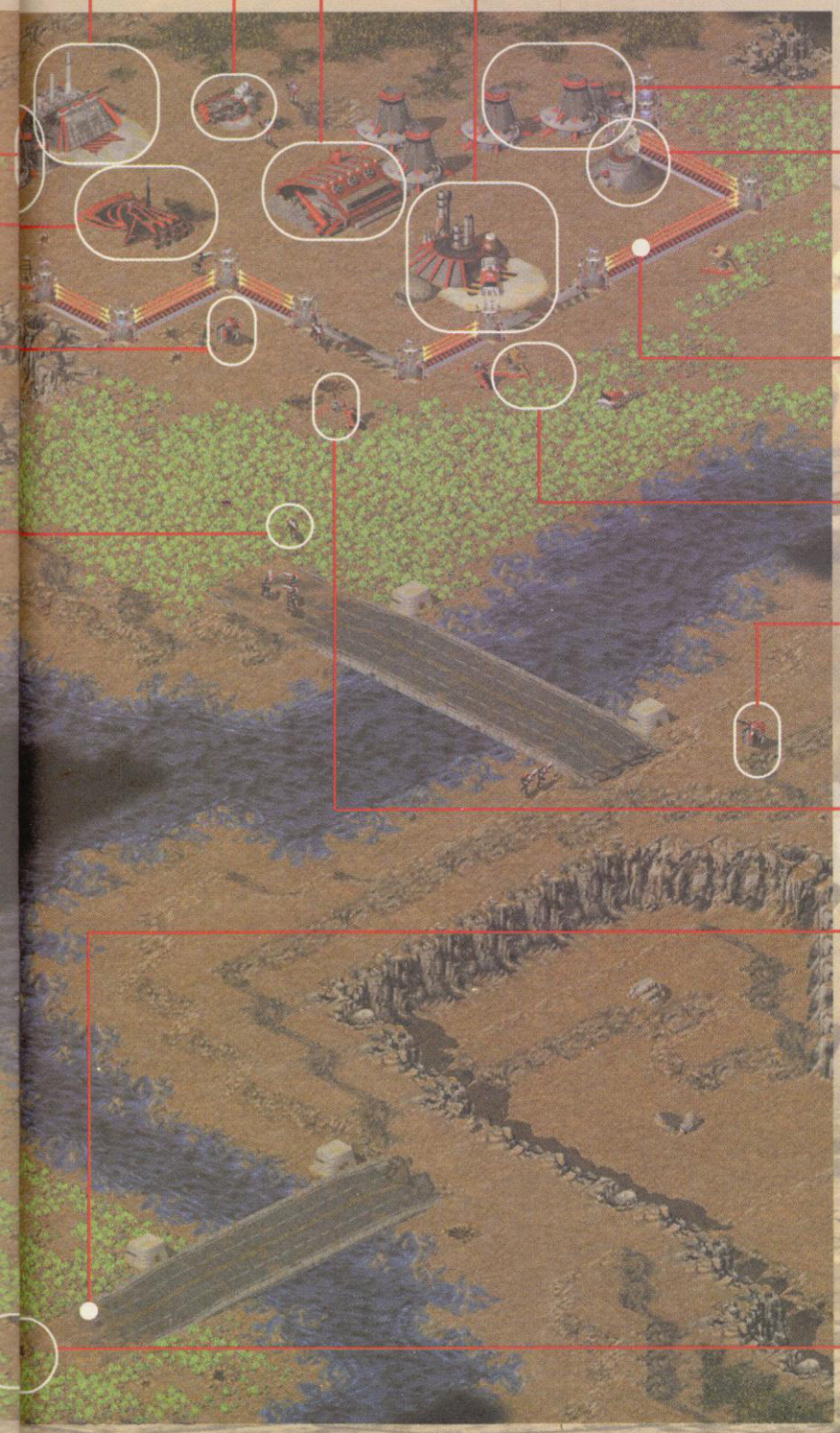
Dieser Abwehrturm ist mit der 50mm- Vulkan-Zwillingskanone ausgestattet. Er hat einem Dutzend unserer Bazooka-Schützen nichts entgegenzusetzen.



# Sicht der Bruderschaft von Nod

Nur im Bauhof können weitere Gebäude errichtet werden – ein lohnendes Ziel für weitreichende Waffen.

Unsere Tiberium-Raffinerie ist direkt am automatischen Tor plaziert, so vermeidet der Sammler lange Anfahrtswege.



Die Kraftwerke sind essentiell für Produktion und Verteidigung, sie müssen unbedingt geschützt werden.

Die Funk- und Radarzentrale gibt uns Überblick über die gesamte erforschte Karte.

Unsere Basis wird vom Laserzaun gegen Bodenangriffe geschützt.

Flakstellungen schützen uns vor den GDI-Orcas und ihrer Jetpack-Infanterie.

Auch der Zugang zur wichtigsten Brücke wird von einem Maulwurfpanzer bewacht.



Laserkanonen werden auch mit gepanzerten Bodenfahrzeugen fertig.

Die Brücke führt direkt auf das wichtigste Tiberiumfeld der GDI. Gelingt es uns, dort einen Brückenkopf mit Maulwurfpanzern und Artillerie zu errichten, können wir sie vom Nachschub abschneiden.

Unser erster (erfolgloser) Sturmangriff hat Spuren hinterlassen.



# Dark Secrets of Africa

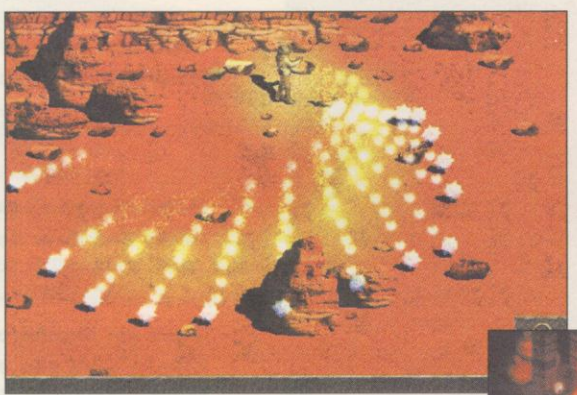
## Der schwarze Kontinent im 19. Jahrhundert – völlig umnachtet

Howard Hawk ist so etwas wie ein inoffizieller Vorfahr von Indiana Jones. Im ausgehenden 19. Jahrhundert forscht er nach dem Grab des Pharaos Schischak, wird dadurch jedoch in eine 15teilige Kampagne hineingezogen, in deren Verlauf er den gruseligsten Uralt-Mythen über den Weg läuft. Dabei steht der Spieler in Gestalt von Hawk zu Beginn einer Mission in der Nähe eines Afro-Dorfes, wo es Krieger und Träger anzuheuern gibt. Auch Vorräte sind hier gegen klingende Glitzersteine erhältlich, während das eine oder andere Gespräch mit den Ortsansässigen ganz umsonst zu haben ist.



**Die Karawane hat den vergessenen Dschungeltempel erreicht...**





**Die Magie sieht gar nicht mal so uncool aus**

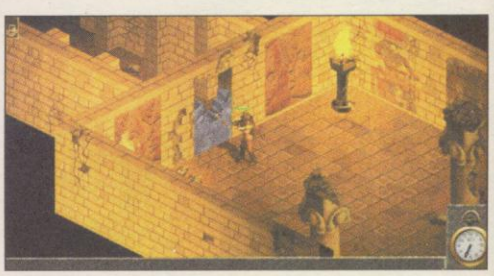
Aus der Vogelperspektive folgt nun die Echtzeit-Erforschung der Gegend (Wüste, Dschungel etc.), wobei oft schon Kämpfe gegen Räuber und Monster zu bestehen sind – die freilich erst später richtig interessant werden, wenn Hawk gelernt hat, mit Magie um sich zu werfen.

Ist der jeweils gesuchte Tempel (bzw. seine Ruine) dann gefunden, schleicht sich Hawk ohne Unterstützung hinein – die Boys bleiben lieber draußen. Etliche Kämpfe, mehrere Schätze sowie einige Puzzles später hat er dann sein Amulett gefunden – oder was auch immer er braucht, um in der nächsten Mission die nächste alte Legende zu untersuchen. jn

**Mindestanforderung P133, 32 MB RAM, 4x CD, 600 MB RAM**
**Empfohlen: P233, 64 MB RAM, 8x CD**



**Harte Kämpfe in schattigen Kavernen**



**Hawk hackt sich durch eine Geheimtür**

| | |
|---|---|
| **Name** | **Dark Secrets of Africa** |
| **Genre** | Strategie-Adventure |
| **Hersteller** | New Generation/ Magic Bytes/THQ |
| **Schwierigkeit** | mittel |
| **Preis** | 80 Mark |
| **Steuerung** | Maus, Tastatur |
| **Spiel** | Deutsch |
| **Anleitung** | Deutsch |
| **Multiplayer** | nein |

**SPIELSPASS**

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 59% | – |
| GRAFIK 72% | |
| SOUND 70% | |
| SPIELTIEFE 70% | |

**NA JA**



Joe Nettelbeck

Also, eines mal vorweg: Im Vergleich zu einer früheren Secrets-Version, die mich vor einigen Monaten ereilte, hat sich eine ganze Menge gebessert, da beißt die Maus keinen Faden ab. Freilich will das nicht soviel heißen, wie sich die Hersteller erhofft haben mögen, denn seinerzeit wäre der Titel ohnehin ein Komplettverriß geworden. Heute handelt es sich mit besserer Grafik und vor allem griffigerer Steuerung wenigstens um ein halbwegs vernünftiges Spiel, das aber doch an vielen ungefeilten Ecken krankt. Die Wegesuch-Routine ist z.B. unter aller Kanone und die Point & Click-Steuerung funktioniert etwas zäh (manchmal auch gar nicht, so daß neu geklickt werden muß). In puncto Atmosphäre haben sich die Designer erkennbar Mühe gegeben, aber auch hier sorgen etliche Schwächen eher für Minuspunkte: Wenn etwa Hawk so klingt wie der Nachwuchskassierer in der Volksbank um die Ecke (von anderen Besetzungs-Sünden gar nicht zu reden), dann habe ich schon so meine Schwierigkeiten, den Kerl ernstzunehmen...

# Call & Play Software-Versand

Sabine Geratz

**Nur in 46485 Wesel**

**Am Spaltmannsfeld 16**

**Bestellen oder abholen!**

Ladenpreise können variieren!

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

**KEIN CLUB!**

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen




VERSAND-KOSTEN-FREI!

**Bundesliga Stars 2000**

Deutsche Version DM **89,99**

## CD-ROM

| | | |
|---|---|---|
| Addy Lernprog. je | DV | 69,99 |
| Age o. Empire Gold | DV | 69,99 |
| A.o. E. Rise of Rome | DV | 34,99 |
| Age of Myst Compilation | DV | 39,99 |
| Alien vs. Predator | DV | 69,99 |
| Alpha Centauri | DV | 79,99 |
| Anno 1602 | DV | 69,99 |
| A 1602 Originaldata | DV | 29,99 |
| A 1602 I.Namen des Königs | DV | 29,99 |
| Attack Saucerman | DV | 39,99 |
| Baldurs Gate | DV | 49,99 |
| Baldurs Gate Mission | DV | 29,99 |
| Battle Of Britain | DV | 74,99 |
| Battlezone 2 | DV | x74,99 |
| Biing 2 | DV | x69,99 |
| **Bleem-Playst. Emulator** | **EV** | **79,99** |
| **Braveheart** | **DV** | **79,99** |
| Broodwars | DV | 34,99 |

## CD-ROM

| | | |
|---|---|---|
| John Madden NFL 2000 | DA | x69,99 |
| Land der Hoffnung | DV | 74,99 |
| Lander | DV | 49,99 |
| Larry Collection 1-7 | DV | 39,99 |
| LKW Racer-Hard Truck | DV | 49,99 |
| Machines | DV | 67,99 |
| Mechcommander | DV | 34,99 |
| Mechwarrior 3 | DV | 69,99 |
| Midtown Madness | DV | 69,99 |
| MightMagic 7 | DV | x74,99 |
| MightMagic 7 | EV | 79,99 |
| Monkey Island 3 | DV | 39,99 |
| Mortyr | EV | i.V. |
| Moto Racers 2 | DV | 79,99 |
| Nascar Revolution | DV | 79,99 |
| Nascar Road Racing | DV | 69,99 |
| NBA Live 2000 | DV | x79,99 |

## Bestell-Telefon:

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

**Fax: (02 81) 9 52 98-10**

**Bestellungen auch online im Internet:**
**http://www.callnplay.de**

| | | |
|---|---|---|
| Bundesl. 2000 Manager | DV | x69,99 |
| **Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!** | | |
| Bundesliga Stars 2000 | DV | 89,99 |
| Caesar 3 | DV | 77,99 |
| Castrol Honda 2000 | DV | x69,99 |
| Civil. - Call to Power | DV | 74,99 |
| Civilization 2 Multipl. | DV | 39,99 |
| Civil 2-Test of Time | DV | x69,99 |
| **Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!** | | |
| Command & Conquer III "Tiberian Sun" | DV | 99,99 |
| C & C 1 Megabox | DV | 29,99 |
| C & C 2 Megabox | DV | 58,99 |
| Commandos | DV | 79,99 |
| Commandos: i.A.d. Ehre | DV | 53,99 |
| Conflict Freespace 2 | DV | x69,99 |
| Creatures 2 | DV | 39,99 |
| Cybermercs | DV | 54,99 |
| D - Info 99 | DV | 29,99 |
| Daikatana | DV | x79,99 |
| Dark Project | DV | 69,99 |
| **Darkstone** | **DV** | **79,99** |
| Delta Force | DA | 74,99 |
| Der Kosar | DV | 67,99 |
| Descent 3 | DV | 69,99 |
| Diablo + Hellfire | DA | 39,99 |
| Die Siedler 3 | DV | 69,99 |
| Die Siedler 3 Data Orig. | DV | 24,99 |
| Die Völker | DV | 69,99 |
| Discworld Noire | DV | 74,99 |
| **Drakan** | **DV** | **x69,99** |
| **Drakan** | **EV** | **x69,99** |
| Driver | DV | x84,99 |
| **Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!** | | |
| Dungeon Keeper 2 | DV | 89,99 |
| Earth 2150 | DV | x64,99 |
| Elder Scroll: Red Guard | DV | x64,99 |
| European Air War | DV | 49,99 |
| Expert Pool | DV | x54,99 |
| F 1 Racing/Ubi Teil 2 | DV | 49,99 |
| Falcon 4.0 | DV | 59,99 |
| **Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!** | | |
| Fifa Soccer 2000 | DV | x89,99 |
| Fighting Steel | DV | 69,99 |
| Fleet Command | DV | 69,99 |
| Flight Unlimited 3 | DV | x69,99 |
| Fly | DV | 69,99 |
| **Force 21** | **DV** | **64,99** |
| Game Gallery | DV | 49,99 |
| Gangsters | DV | 69,99 |
| GP 500/Micropose | DV | x74,99 |
| Grand Teft Auto London | DV | 29,99 |
| Grand Teft Auto + London | DA | 59,99 |

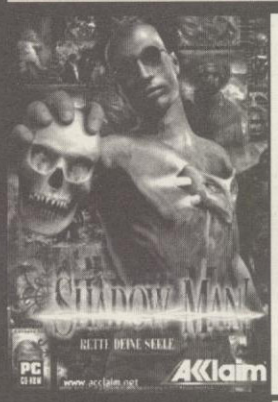
| | | |
|---|---|---|
| Need for Speed 4 | DV | 79,99 |
| NHL Hockey 2000 | DV | x79,99 |
| Official F1 Racing | DV | 77,99 |
| Outcast | DV | 79,99 |
| Panzer Elite | DV | x69,99 |
| PC-Games Collection | DV | 44,99 |
| Phoenix | DV | x69,99 |
| Pizza Syndicate | DV | 69,99 |
| Play the Game Vol.1 | DV | 59,99 |
| Play the Game Vol.2 | DV | x59,99 |
| **Prince of Persia 3 D** | **DA** | **74,99** |
| Pro Pilot 99 | DV | 84,99 |
| Quest for Glory 5 | DV | 79,99 |
| Railroad Tycoon 2 | DV | 74,99 |
| Railroad Tycoon 2 Data | DV | 29,99 |
| Rally Championship 99 | DV | x74,99 |
| Requiem/ungekürzt | DA | 69,99 |
| **ReVolt** | **DV** | **69,99** |
| Rollercoaster Tycoon | DV | 62,99 |
| Shadow Company | DV | x74,99 |
| Silver | DV | 67,99 |
| Sim City 3000 | DV | 84,99 |
| Sim City 3000 DATA | DV | 29,99 |
| Slave Zero | DV | x74,99 |
| Sinistar | DV | x69,99 |
| Skout | DV | x69,99 |
| Solar | DV | x69,99 |
| **Soul Reaver** | **DV** | **79,99** |
| South Park | DV | 69,99 |
| Sports Car GT | DV | 79,99 |
| Star Craft | DV | 79,99 |
| Star Craft Broodwars | DV | 34,99 |
| Starsiege | DV | 79,99 |
| Star Trek-Birth of Federation | DV | 69,99 |
| Star Trek-Star Fleet Command | DV | x69,99 |
| Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung | DV | 69,99 |
| Racer | DV | 64,99 |
| Street Wars | DV | 74,99 |
| Superbike World Champ. | DV | 79,99 |
| **System Shock 2** | **DV** | **x79,99** |
| Tomb Raider 2 Dir. Cut | DV | 39,99 |
| Tomb Raider 3 | DV | 74,99 |
| Top o.t. Pops Musicmaker | DV | 59,99 |
| Tot. Annihil. Kingdoms | DV | 74,99 |
| Touring Car Champ. 2 | DV | 74,99 |
| UEFA Champ. Leag. 98/99 | DV | 77,99 |
| Ultima Online Second Age | DA | 69,99 |
| Unreal: Return NA Pali | DA | 29,99 |
| Unreal Tournement | | x69,99 |

## Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

| | | |
|---|---|---|
| G.Z.S.Z. | DV | 39,99 |
| G.Z.S.Z. - Fun Pack | DV | 39,99 |
| Hazard | DV | x69,99 |
| Heavy Gear 2 | DV | 79,99 |
| Hell Copter | DV | 59,99 |
| Heroes Might&Magic 3 | DV | 69,99 |
| Hidden & Dangerous | DV | 74,99 |
| Interstate 82 | DV | x79,99 |
| Jagged Alliance 2 | DV | 67,99 |
| Jedi Knight + Data | DV | 54,99 |

| | | |
|---|---|---|
| Unter schwarzer Flagge | DV | x79,99 |
| V-Rally | DV | 69,99 |
| Warhammer Rites War | DV | x69,99 |
| Warzone 2100 | DV | 74,99 |
| Wet Attack: Cums back | DV | 79,99 |
| Western Front | DV | 69,99 |
| Worms Armageddon | DV | 54,99 |
| X-Beyound Frontier | DV | 69,99 |
| X-Wing Alliance | DV | 69,99 |
| You don´t know Jack 2 | DV | 64,99 |

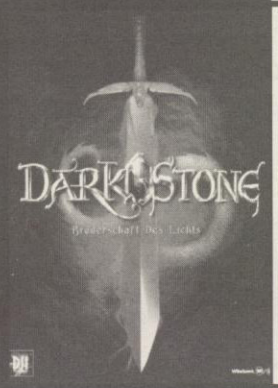
**ACHTUNG Unsere Internet-Adresse:**
**http://www.callnplay.de · info@callnplay.de**




**Top Titel!**

**Shadow Man**

Deutsche Version DM **74,99**




**Dark Stone**

Deutsche Version DM **79,99**

## Demnächst in diesem Theater

| | |
|---|---|
| Airline Tycoon-First Class | DV 29,99 |
| Biing 2 | DV x69,99 |
| Daikartana | DV x79,99 |
| John Maddon NFL 2000 | DV x69,99 |
| NHL Hockey 2000 | DV x79,99 |
| Panzer Elite | DV x69,99 |
| Prince of Persia 3D | DA x74,99 |
| ReVolt | DV x69,99 |
| Skout | DV x69,99 |
| Star Trek: Star Fleet Command | DV x69,99 |
| System Shock 2 | DV x79,99 |
| Unreal Tournement | x69,99 |
| Unter Schwarzer Flagge | DV x79,99 |

**Play the Games Volume 2** DV · ET 16.09.99

Command & Conquer 2 · Dark Omen · Gettysburg · LAPD
Sup. Bike World Champ. · Hard o. Darkness · V-Rally
Herrscher d. Meere · Railroad Tycoon · Tomb Raider 2 · Gangsters
Deathtrap Dungeon · Flight Unlimited 2
WLS 98 · Die Schlümpfe

DM **59,99**

## Angebote solange Vorrat reicht

**Jeder Titel nur 9,99 DM**
**Jewel Case** Deutsche Version
Azreals Tear•Dark Reign•Descent 2
Earthworm Jim•Fantasy General
Interstate 76•MDK•Mechwarrior 2
Mechwarrior Mercanaries•Pitfall
War Wind 2•Imperialismus 1
Team Apache•Silent Hunter+Datas

| | | |
|---|---|---|
| Age of Myst Compilation | DV | 39,99 |
| Agent Armstrong | DV | 19,99 |
| Airline Tycoon | DV | 29,99 |
| Airline Tycoon First Class | DV | 29,99 |
| Baphomets Fluch II | DV | 19,99 |
| Bleifuß Rally | DV | 19,99 |
| Civilization 2 | DV | 29,99 |
| Conflict Freespace | DV | 29,99 |
| **Creatures 2** | **DV** | **39,99** |
| Dark Omen | DV | 29,99 |
| Dethkarz | DV | 24,99 |
| Die Siedler 2 Gold | DV | 24,99 |
| Dungeon Keeper Gold | DV | 29,99 |
| Eastern Front | DV | 29,99 |
| **F1 Racing Simulation** | **DV** | **19,99** |
| F22 Total Air War | DV | 29,99 |
| Flottenmanöver | DV | 29,99 |
| Grand Prix2/Micropose | DV | 29,99 |
| Grand Prix Legends | DV | 39,99 |

## Angebote: (Fortsetzung)

| | | |
|---|---|---|
| Grand Prix Manager 2 | DV | 29,99 |
| Heretic 2 | DV | 29,99 |
| Interstate Nitro Rider | DA | 29,99 |
| **Kurt-Fußballmanager** | **DV** | **29,99** |
| M1 Tank Platoon 2 | DV | 29,99 |
| **Mana: Weg d. schw. Macht** | **DV** | **19,99** |
| Mayday | DV | 24,99 |
| Monopoly | DV | 29,99 |
| Pro Pinball Big Race USA | DA | 29,99 |
| Speed Buster | DV | 29,99 |
| Touring Car Champ. 1 | DV | 29,99 |
| Transport Tycoon del. | DV | 29,99 |
| Trivial Pursuit | DV | 29,99 |
| Warcraft 2 Battle Crest | DV | 34,99 |
| Worms 2 | DV | 29,99 |
| Wargasm | DV | 29,99 |
| Warhammer Collection: · Schatten der gehörnten Ratte · Final Liberation · Chaos Gate | DV | 29,99 |
| War Pack Compilation: · Panzergeneral III D · Team Apache · Silent Hunter · Soldier at War | DV | 29,99 |
| Wing Prophecy / WC 5 | DV | 29,99 |
| X-Com Apocalypse | DV | 29,99 |




**Soul Reaver**

**Rätsel: Wie macht der Frosch? . . . . . !**

*Ein kleiner TIP: . . . . . TEil 3 "Arena" EV 74,99*

## Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte:

**27570 Bremerhaven**
Play Soft Corner · An der Mühle 45

**47533 Kleve**
KLR Netzwerkservice · Gasthausstr. 12

**48565 Steinfurt**
S & B Computer · Wasserstraße 9

**50127 Bergheim-Quadrath**
Comput. Basar · Köln-Aachener Str. 176

**61118 Bad Vilbel**
Hard & Software · Friedberger Str. 8

**(Ladenpreise können variieren)**

## Hardware

### Saitek Produkte

| | |
|---|---|
| Joystick 2 Feuerknöpfe MX 230 | 19,99 |
| Joystick 4 Feuerknöpfe X7-34 | 29,99 |
| Joystick ST 110 | 39,99 |
| Joystick Cyborg 3 D digital | 99,99 |
| Pad 120 | 29,99 |
| Pad Anal/Digi X6-33 M | 39,99 |
| Pad Anal/Digi P 750 | 54,99 |
| Pad Cyborg 3 D | 64,99 |
| Pad+Rüttel+Tilt P2000 | 79,99 |
| Joystick+Pad Kombi. SP550 | 64,99 |
| Mouse GM 1 | 59,99 |
| PC - Dash Board | 79,99 |
| Lenkrad R4 Force Feedback | 229,99 |

### Gravis Produkte

| | |
|---|---|
| Game Pad | 19,99 |
| Game Pad Pro | 49,99 |
| X-Terminator Pad | 89,99 |
| Joystick Blackhawk digital | 59,99 |
| Joystick PC - Pro | 39,99 |

### Microsoft Produkte

| | |
|---|---|
| Sidewinder Pad | 59,99 |
| Joystick Presicion Pro | 119,99 |
| Freestyle Pad | 114,99 |
| Joystick Force Feedback Pro 2.0 | 209,99 |
| Lenkrad Force Feedback | 249,99 |

**Unsere weltweiten Kontakte zu allen TOP-Herstellern sind Ihr Gewinn!**

**Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten!**
Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

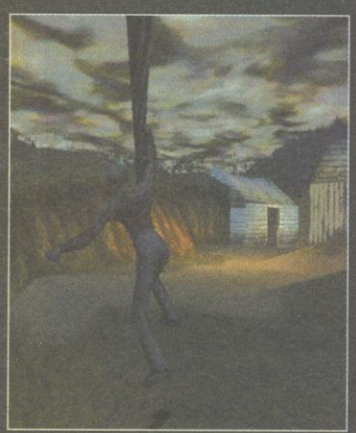
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



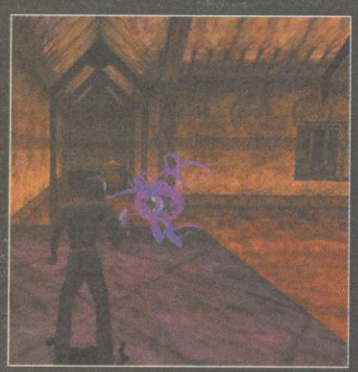
# Shadow

## Wanderer zwischen

**Mit geballter Voodoo-Power erobert der Schattenmann den Genre-Thron**



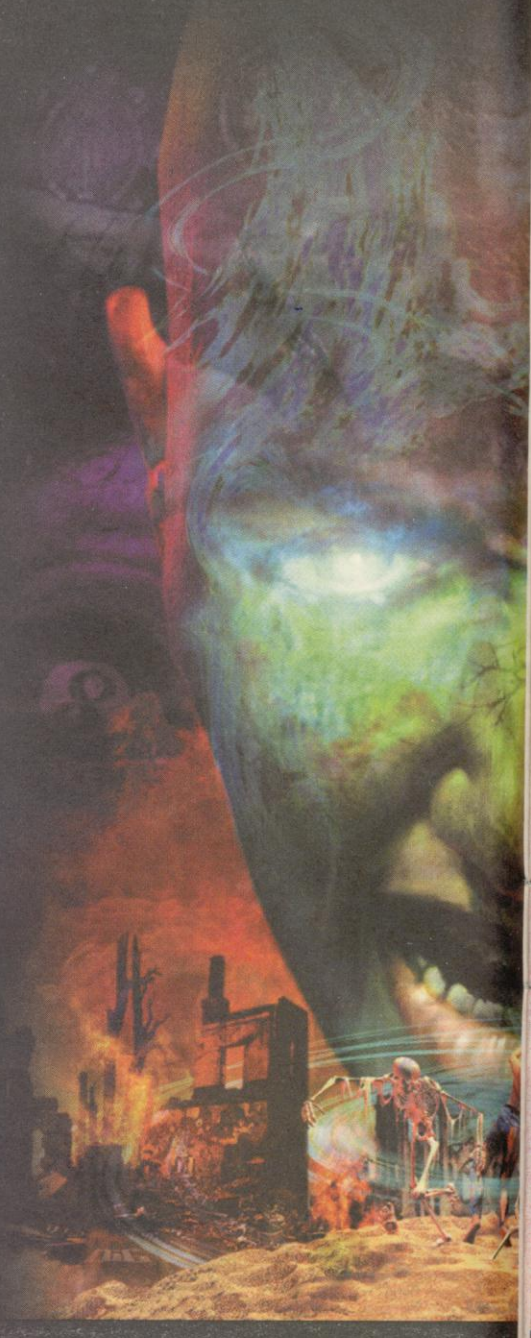
**Michael hangelt sich durch eine Sumpfgegend in Louisiana**



**Der Shadow Man kann sich eine weitere dunkle Seele einverleiben**

Der Tod ist nicht das Ende. Verläßt eine Seele die sterbliche Hülle, die ihr für ein paar Jahrzehnte als Wirt diente, findet sie im Reich der Toten eine neue Heimat. Dort fristen die Verstorbenen ihr klägliches Dasein, ohne Vergangenheit und ohne Zukunft, bevölkern das Ödland, schleppen sich durch düstere Höhlen und wandern ziellos durch mysteriöse Paläste. Seit vielen Jahrtausenden schon schützen die Shadow Men das Reich der Lebenden vor den Gefahren, die in dieser spirituellen Ebene lauern. Doch nun droht das Armageddon, was sich der mächtigen Voodoo-Priesterin Nettie in einem Traum offenbart. Die Legion, das ultimative Böse, errichtete ein monumentales Bauwerk, das Asyl, das allen dahingeschiedenen Mördern und Wahnsinnigen Unterschlupf bietet. Inmitten dieser „Kathedrale des Schmerzes" erschafft eine gigantische Maschine durch sogenannte dunkle Seelen eine Armee des Bösen, die den Tag des jüngsten Gerichts herbeiführen soll. Nur der Shadow Man Michael LeRoi ist in der Lage, in das Reich der Toten hinüberzuwechseln und die bevorstehende Apokalypse zu verhindern.

Ihr steuert nun Mike alias Shadow Man in Tomb-Raider-Manier via Third-Person-Perspektive durch das düstere Abenteuer. Um dabei die Umgebung eingehender unter die Lupe nehmen zu können, läßt sich ein Ego-Modus aufrufen, in dem Ihr auch weiter entferntere Feinde besser aufs Korn nehmen könnt. Hinsichtlich der körperlichen Fitneß steht der dunkelhäutige Protagonist übrigens der Vorzeige-Archäologin von Eidos in nichts nach. Er kann springen, sich an Mauervorsprüngen oder ähnlichem festhalten, daran hochziehen und nach hinten hin abstoßen, um somit auf eine ansonsten unerreichbare Plattform zu gelangen. An Seilen entlanghangeln, Tauchen und Ducken bereitet dem Schattenmann ebenfalls keine Probleme. Ferner kann der Held seitlich Geschossen oder den Hieben der Widersacher ausweichen sowie um einen Gegner herumlaufen und ihn dabei mit Hilfe einer automatischen Zielfunktion beharken. Gegenüber seiner weiblichen Action-Adventure-Konkurrenz hat Mike außerdem zwei nicht zu unterschätzende Vorteile. Zum einen ist er nämlich der Lage, beidhändig zu agieren. So kann er in der linken Hand beispielsweise einen Gegenstand halten, während er mit der rechten seine Waffe umklammert. Bei Sprüngen gilt es jedoch darauf zu achten, daß der Recke über mindestens eine freie Hand verfügt, damit es ihm möglich ist, sich noch an der Ecke einer Plattform oder an einem Felsvorsprung festzuhalten. Außerdem kann Mike nicht im herkömmlichen Sinne sterben. Segnet er in der Welt der Lebenden das Zeitliche, wird er im Jenseits als Shadow



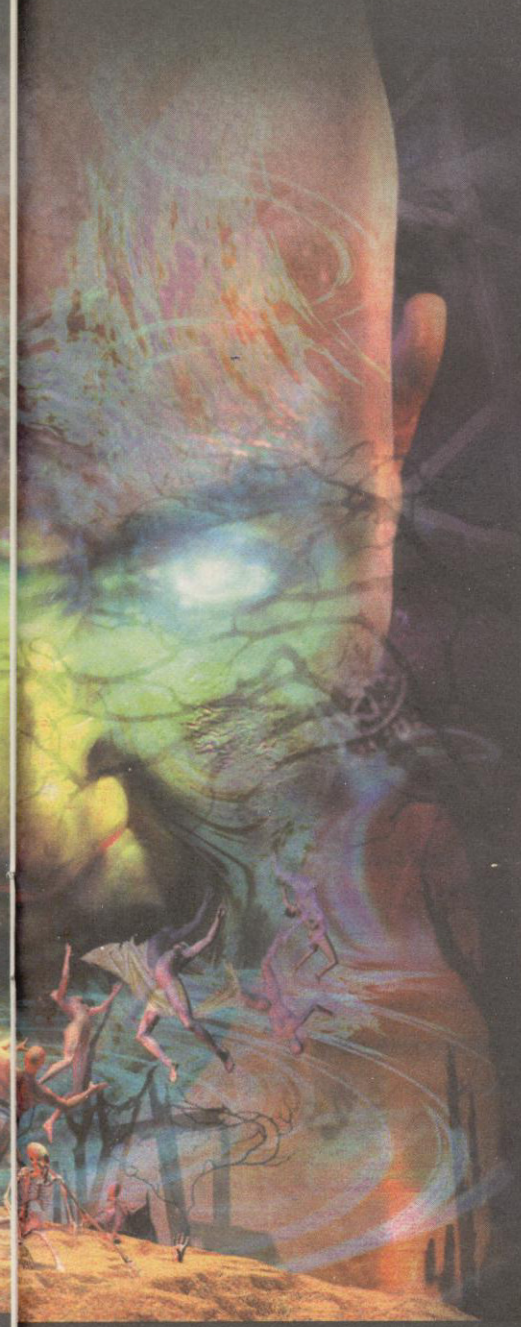
# Man
## den Welten

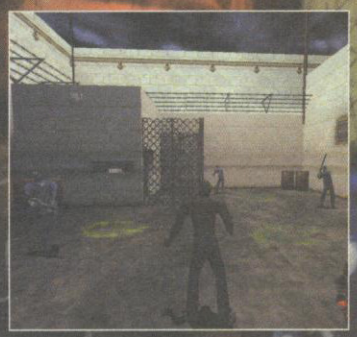


Man wiedergeboren. Erlischt sein Lebenslicht stattdessen im Totenreich, wird er lediglich an den Anfang des jeweiligen Spielabschnittes zurückversetzt.

Nachdem Ihr Euch zu Beginn während eines Marsches durch die Sümpfe von Louisiana mit der Steuerung vertraut gemacht habt, trefft Ihr in einer Kirche Nettie, die Euch Eurer Equipment aushändigt. Dies umfaßt neben einer Akte über fünf Serienmöder – die Vorboten der Apokalypse – den Teddy von Mikes verstorbenem kleinen Bruder Luke. Das Kuscheltier ist für den Shadow Man nicht nur von sentimentalem Wert. Obendrein fungiert der Plüschbär als eine Art Teleporter, mit dem Ihr zwischen bestimmten Schauplätzen im Dies- und Jenseits hin- und herwechseln könnt, sobald Ihr die betreffende Location einmal aufgesucht habt. Damit Ihr nicht unbewaffnet den verschiedenartigen Widersachern gegenübertretet, befindet sich auch eine Pistole mit unbegrenzter Munition unter den Ausrüstungsgegenständen. Im Reich der Toten verwandelt sich die Knarre in die Schattenwaffe, die statt blauer Bohnen Gespenster verschießt, die den Körper eines Gegners umkreisen, schließlich in ihn eindringen und ihm seine Seele entreißen. Die dadurch erlösten Seelen hinterlassen Lebenskraft-Energie, mit der Ihr Euren Gesundheitszustand aufbessert. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Eure Lebenskraft nur maximal bis zur Hälfte wieder auffrischen. Um weitere Segmente dieser Anzeige freizuschalten, müßt Ihr den Loa, den Voodoo-Göttern, an speziellen Altären Opfergaben in Form von kleinen Gefäßen (den Cardeaux) darbringen, die Ihr während Eures Streifzuges einsammelt. Jeweils 100 Stück dieser Items sind für einen solchen Ritus vonnöten.

In erster Linie müssen aber die dunklen Seelen ergattert werden, bevor sie in die Hände des Bösen fallen. Je mehr dieser obskuren Objekte sich der Shadow Man einverleiben kann, desto mächtiger wird er. Dadurch steigert sich neben der Effektivität seiner Waffe, die sich dann mit mehr Energie aufladen läßt, auch seine Schattenkraft. Mit deren Hilfe kann Mike die Sargtore im Jenseits sprengen – vorausgesetzt natürlich, er hat die Schattenkraft-Stufe erreicht, die für die Beseitigung der Blockaden notwendig ist. Hinter diesen Toren führen Wege in weitere Regionen des Totenreichs oder in Räume, in denen hilfreiche Voodoo-Artefakte lagern. Abgesehen von einem Schutzschild („Enseigne"),





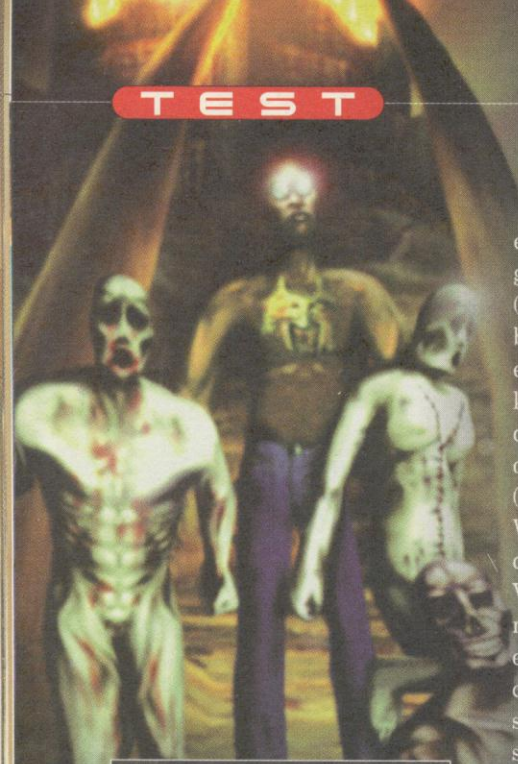
**In dem Gefängnis laufen wirklich viele agressive Gesellen herum**



**Das Domizil von Jack The Ripper**

### Geheime Gimmicks

Die Programmierer haben einige witzige Goodies im Spiel versteckt. Verschlägt es Mike an spezielle Schauplätze, werden dadurch unterschiedliche Modi freigeschaltet, die Ihr dann im Hauptmenü in der Rubrik „Geheimnisse" aktivieren könnt. Diese Optionen ermöglichen es Euch zum Beispiel, das Abenteuer mit anderen Charakteren (u.a. als Nettie) zu bestreiten, oder einen Nebel-Modus für das gewisse „Turok"-Flair anzuschalten. Besonders kurios ist der „Disko-Modus": Habt Ihr dieses Feature aktiviert, trägt Mike ein schrilles Outfit, die Szenerie wird durch Stroboskop-Lichteffekte in den schillerndsten Farben erleuchtet und als Hintergrundmusik ertönt Disco-Mucke der 70er Jahre.





**Im Asyl lungern kettensägenschwingende Unholde herum – Leatherface läßt grüßen!**



**Die „Schwestern" bewachen die dunklen Seelen in den Tempeln**

einem aus einem Kieferknochen gefertigten Trommelschlegel („Marteau"), einer kleinen Kürbisflasche („Kalebasse") und einem kurzen Speer („Baton"), könnt Ihr noch die heilige Rassel der Voodoo-Priesterin („Asson") oder einen fackelähnlichen Stab („Flambeau") in der verzweigten Welt der Verstorbenen entdecken. Neben ihrer Funktion als Verteidigungswerkzeug besitzen manche dieser Gegenstände noch einen weiteren, ebenso nützlichen Verwendungszweck und leisten etwa beim Beseitigen von speziellen Barrieren wertvolle Dienste. Damit Ihr in der Lage seid, die Blutfälle im Reich der Toten hinaufzuklettern, solltet Ihr außerdem nach den Poigne, besonderen Armbändern, Ausschau halten.

Obwohl Mike als Shadow Man ohnehin über erstaunliche Fähigkeiten verfügt (er kann in Blutseen tauchen ohne Luft holen zu müssen und selbst Stürze aus beachtlicher Höhe fügen ihm keinen Schaden zu), kann er sich im fortgeschritteneren Spielverlauf durch Voodoo-Tätowierungen weitere „übermenschliche" Eigenschaften aneignen. Diese Tatoos, „Gad" genannt, werden ihm verliehen, nachdem er in Tempeln geschicklichkeitsorientierte Prüfungen gemeistert hat. Durch die erste Gad kann sich der Held an brennenden Vorsprüngen entlanghangeln oder heiße Felsblöcke verschieben. Die zweite Gad befähigt ihn, unbeschadet über glühende Kohlen oder Feuer zu gehen, und ab Gad Nummer Drei kann er durch brennende Flüssigkeit schwimmen, ohne verletzt zu werden. Mit solchen Fähigkeiten und Acessoires ausgestattet, empfiehlt es sich, die eine oder andere Gegend, die man bereits abgeklappert hat, nochmals aufzusuchen, um bislang unzugängliche Bereiche zu erkunden.



**Ein Zombie wird erlöst**

Früher oder später gelangt Ihr auch in das Asyl. Tief im Inneren dieses bedrohlichen Bauwerkes befinden sich fünf Zugänge zu verschiedenen Örtlichkeiten im Reich der Lebenden (darunter ein heruntergekommenes Gebäude im New Yorker Stadtviertel Queens, ein texanisches Staatsgefängnis und ein Untergrund-Bereich in London), wo die Serienkiller – die Boten des Bösen – schon auf den Shadow Man warten. Da er seine Schattenkräfte benötigt, um diese Psychopathen zu besiegen, ist eine Konfrontation aber von vornherein zum Scheitern verurteilt. Im Diesseits ist Mike nämlich ein (mehr oder weniger) gewöhnlicher Sterblicher. Erst nachdem er im Land der Toten die



## Die Hauptpersonen

**Mike LeRoi/Shadow Man**



Nachdem Gangster seine gesamte Familie ermordeten, tauchte Mike LeRoi in die Unterwelt von New Orleans ein und wurde zum Auftragskiller eines Bokor (ein Voodoo-Priester). Eines Tages stürmte die mächtige Priesterin Nettie in die Spelunke des Bokors und pflanzte Mike die von ihr erschaffene Schattenmaske in die Brust. Dadurch wurde er Netties Werkzeug, zum unsterblichen Shadow Man, einem Wanderer zwischen der Welt der Lebenden und dem Reich der Toten.

**Nettie**



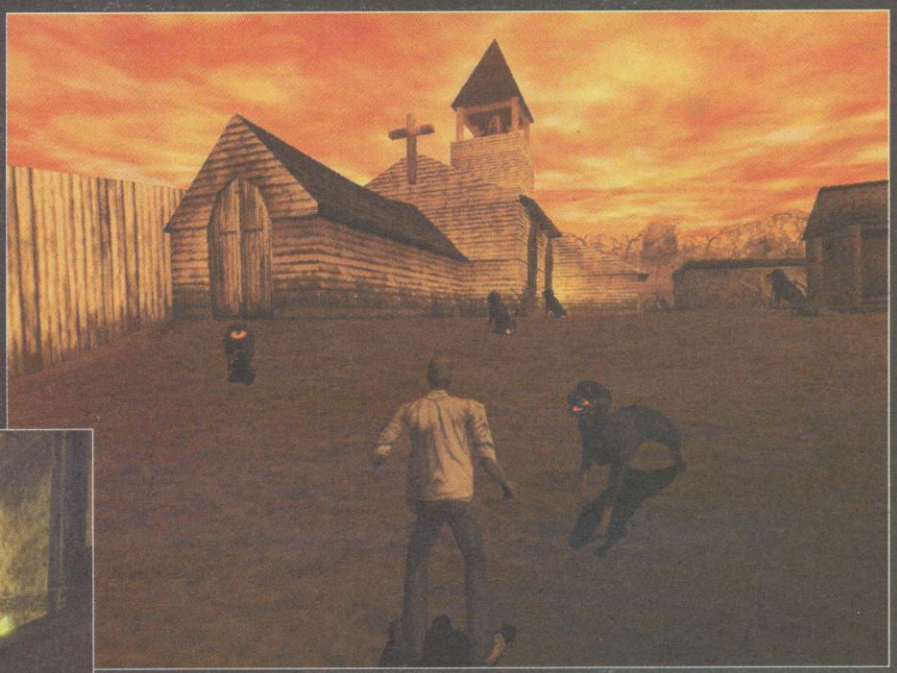
Die mächtige Voodoo-Priesterin sieht aus wie 20, ist aber tatsächlich schon mehrere Jahrhunderte alt. Durch die Schattenmaske kontrolliert sie Mike, der ihr blind gehorchen muß und als ihr Kämpfer im Reich der Toten fungiert. Als sie vom Armageddon träumt, schickt sie den Shadow Man los, um das Unheil abzuwenden.

**Jaunty**

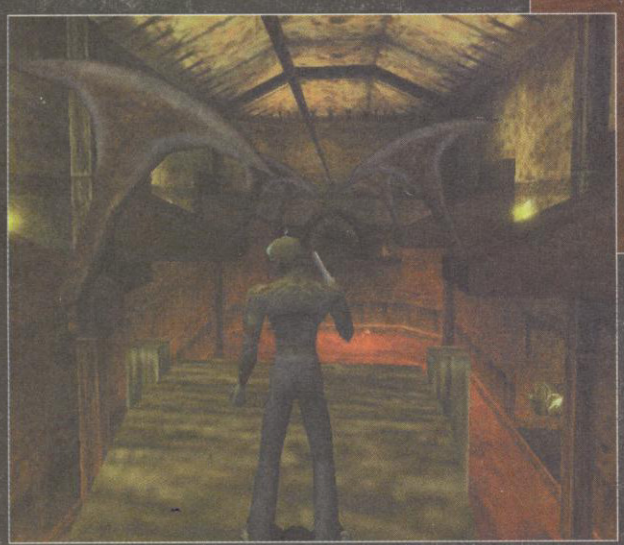


Jaunty ist Netties Assistent und bewacht die Marktore, den Eingang zum Reich der Toten. Mit seinem Schlangenkörper und seinem Totenschädel ist Jaunty keine Schönheit und außerdem kein großer Kämpfer. Immerhin hilft er dem Shadow Man während des Abenteuers mit Ratschlägen weiter.

drei Teile eines magischen Dolches namens L'Eclipser gefunden und Nettie dann durch ein Voodoo-Ritual die Nacht heraufbeschworen hat, kann der Held die Unholde bezwingen.
Allein durch seine Voodoo- und Massenmörder-Thematik ist das – ebenso wie „Turok" – nach einer Comicvorlage entstandene „Shadow Man" ein mitunter ziemlich unheimliches Spielvergnügen, das Zartbesaiteten so manchen Alptraum bescheren kann. Konsequent spiegelt sich die düstere Stimmung auch in der Optik dieses Action-Adventures wieder, wobei die Grafik mit



**In der Kirche erhält Michael LeRoi zu Beginn von Nettie seine Ausrüstung**



**Eine weitere Prüfung wartet auf uns**

teilweise beeindruckenden Interieurs sowie phantastischen Licht- und Spezialeffekten aufwartet. Details wie die am Himmel vorüberziehenden, bedrohlichen Wolkenformationen, Mikes Hemd, das abhängig von seinen Bewegungungen realistisch animiert wird, eine Sicht bis zum Horizont, ohne daß ab einer gewissen Entfernung die Szenerie wie bei „Turok" im Nebel verschwindet, die Lippenbewegungen der Charaktere in den mit der Engine realisierten Zwischensequenzen und Lichtstrahlen, die die Umgebung unterschiedlich stark erhellen, sind nur ein paar der Raffinessen, die die Technologie auf den Bildschirm zaubert. Damit sich Mike überhaupt auf die Suche nach den dunklen Seelen begeben kann, ist allerdings eine 3D-Beschleunigerkarte dringend erforderlich.

Zieht den Spieler schon die Grafik in seinen Bann, so wird die dichte Atmosphäre jedoch erst durch die verschiedenartigen Soundeffekte, Umgebungsgeräusche und Musikstücke veredelt. Im Asyl vermischen sich z.B. Wehklagen und Kindergeplärr zu einer unheil-

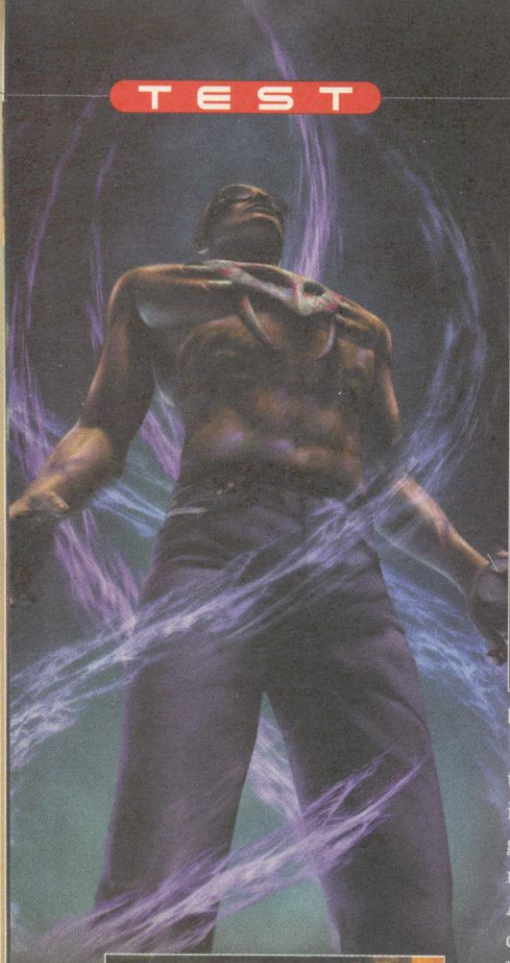


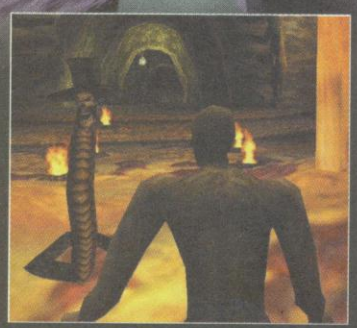
**Zwei gegen einen - wie unfair!**

schwangeren Kakophonie, die Geister aus der Schattenwaffe fahren mit einem ohrenbetäubenden Kreischen in die Körper der Opfer, ganz zu Schweigen von den markerschüt-



**Legion**
Das personifizierte Böse und neben den fünf Serienmördern der gefährlichste Gegner des Shadow Man. Von dem unheiligen Ort, dem Asyl, aus will er mit einer furchterregdenden Armee eine uralte Prophezeihung wahr werden lassen und das Ende der Welt herbeiführen.



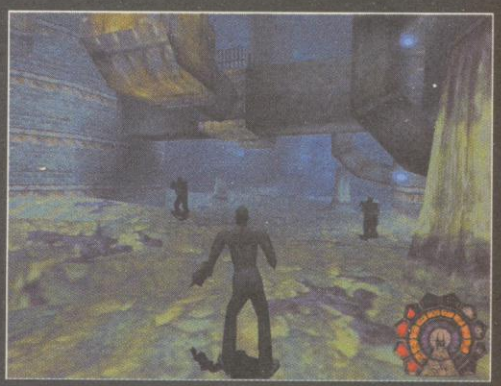


**Jaunty öffnet dem Shadow Man die Tore zum Reich der Toten**



**Legion zeigt sein wahres Gesicht**

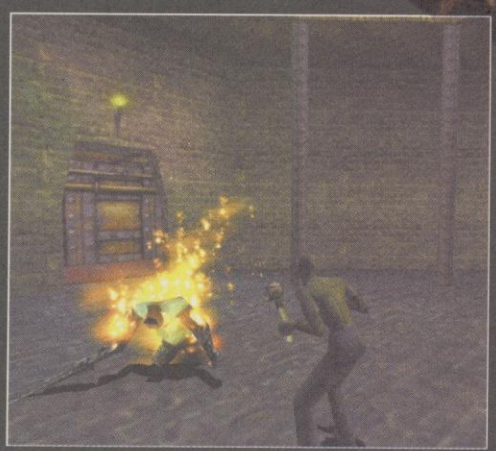
ternden Schmerzensschreien, wenn den Ärmsten ihre Seele entrissen wird. Bezüglich der Hintergrundmusik hat man das Geschehen mit stimmigen elektronischen Klangschwaden, Ambient-Tracks sowie – situationsbedingt – sakralen Gesängen unterlegt. Einer der beklemmendsten Momente des Spiels ist sicherlich, wenn Ihr mit Shadow Man durch das verwahrloste Gebäude in New York wandert – der Spieler kann praktisch nachvollziehen, wie Jodie Foster in dem Thriller „Das Schweigen der Lämmer" zumute gewesen sein muß, als sie allein in das Haus des mutmaßlichen Serienmörders eingedrungen ist. Aber auch ansonsten kann man in „Shadow Man" einige Anspielungen auf einschlägige Genrefilme entdecken: Wenn bullige Schergen



**Vorsicht! Die zwei Wächmänner schießen sofort...**

kettensägenschwingend auf einen zulaufen und sich dabei eine Maske vors Gesicht halten, dann weiß jeder, der den Low-Budget-Schocker „The Texas Chainsaw Massacre" gesehen hat, welchem Filmpsychopathen damit Tribut gezollt wird. Das Gefängnis-Szenario in der Welt der Lebenden erinnert dagegen nicht von ungefähr an Oliver Stones kontroverses Meisterwerk „Natural Born Killers".

„Shadow Man" wurde außerdem komplett lokalisiert. Für die Synchronisation verpflichtete Acclaim sogar eine namhafte Riege von Sprechern, die normalerweise Hollywood-Stars ihre Stimme leihen. Das Ergebnis ist eine erstklassige deutsche Version. Und so gehört das intensive Spielerlebnis auch in diesem Punkt zweifellos zu den eindrucksvollsten und bemerkenswertesten Titeln, die dieses Jahr die Festplatten der PC-Zocker frequentieren werden. Bye, bye Lara! *cis*



**Bei dieser Voodoo-Magie sind Gegner schnell Feuer und Flamme**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **Shadow Man** |
| **Genre:** | Action-Adventure |
| **Hersteller:** | Acclaim |
| **Schwierigkeit:** | mittel |
| **Preis:** | zirka 90 Mark |
| **Steuerung:** | Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick |
| **Spiel:** | Deutsch |
| **Anleitung:** | Deutsch |
| **Multiplayer:** | – |

**Minimum:P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 330 MB HDD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte**
**Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD**

## SPIELSPASS

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 91% | –% |
| GRAFIK 89% | |
| SOUND 90% | |
| SPIELTIEFE 75% | |

## SUPER



Chris Peller

Wahnsinn! Was für ein Spiel! Schon allein aufgrund seiner extrem finsteren Atmosphäre kann „Shadow Man" so manchem Alpträume bescheren. Wenn man zum Beispiel in dem verwahrlosten Haus in Queens durch die Räume schleicht und eine schreckliche Entdeckung nach der anderen macht, kann sich schon der Angstschweiß auf der Stirn bilden. „Shadow Man" ist sicher nichts für Leute mit schwachen Nerven. Die Mischung dieses Voodoo- und Massenmörderschockers stimmt einfach: Fabelhafte Grafik, tolle Musik, prägnante Soundeffekte und solides Gameplay kreieren neben der deftigen Thematik ein Spielerlebnis, das einen für Tage und Wochen unweigerlich an den Monitor fesselt. Bedenkt man nämlich, das alle Örtlichkeiten des öfteren aufgesucht werden müssen, um jeden Winkel zu erforschen, ist langer Spielspaß mit Gänsehaut garantiert. An der deutschen Synchronisation dieses Höllentrips könnten sich außerdem andere Publisher ein Beispiel nehmen, denn die ist, wie der ganze Rest, wirklich erstklassig.




© 1999 ELECTRONIC ARTS, COMMAND & CONQUER, TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN UND WESTWOOD STUDIOS SIND WARENZEICHEN BEZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ELECTRONIC ARTS IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WESTWOOD STUDIOS IST EIN UNTERNEHMEN DER ELECTRONIC ARTS(TM)GRUPPE. WESTWOOD ONLINE IST EIN SERVICEZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS INC. IN DEN VEREINIGTEN STAATEN. WINDOWS IST EIN WARENZEICHEN BEZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN.

# Warhammer 40.000
# Rites of

**In der Warhammer-Zukunft tobt wieder der Bär – diesmal begeben sich die Eldar auf den Kriegspfad...**





**Oft besteht die Aufgabe darin, einen bestimmten Punkt zu besetzen – so wie hier die schwerbewachte Eldar-Ruine unten im Bild. Der blaue Marine ist übrigens ein gefährlicher Psyker!**





**In den ersten Missionen ist der Widerstand (hier in Form der rotgefärbten Space Marines oben rechts) eher gering...**



**Die zoombare Landschaft im Überblickmodus**

Die Eldar, bislang etwas unterbelichtet, kommen in diesem neuesten W40K-Titel ganz groß raus. Der Spieler steuert in einer 24teiligen, linearen Kampagne ihre Armeen und muß dabei sogar (das ist nun wirklich neu) gegen die Space Marines des menschlichen Imperiums kämpfen. Die Sache ist nämlich, daß bei den Eldar Bestrebungen existieren, ihr altes Sternenreich in neuem Glanze auferstehen zu lassen. Zu diesem Zweck ist es allerdings erforderlich, die auf vielen Planeten verstreuten antiken Ruinen nach mächtigen Artefakten und psionischen Gegenständen zu untersuchen. Eine solche frühere Koloniewelt wurde jüngst wiederentdeckt, doch dummerweise haben sich dort mittlerweile menschliche Siedler niedergelassen.

Die Eldar versuchen, in geheimen Kommando-Unternehmen zu ihren Reliquien vorzustoßen, werden jedoch von Streitkräften der Marines attackiert – was ungewöhnlich ist, denn eigentlich haben Menschen und Eldar keinen richtig ernsthaften Streit. Wie auch immer, dient diese Situation als Startpunkt der Kampagne, in deren Verlauf es zumeist erforderlich ist, dieses oder jenes Überbleibsel einstiger Größe zu besetzen, die Space Marines des Imperiums zu eliminieren, wichtige Einzelpersonen an bestimmte Orte zu geleiten und dergleichen mehr.

Etwa in der Mitte des Spiels nimmt die Geschichte dann eine Wendung, die das ungewöhnliche Verhalten der imperialen Streitkräfte erklärt: Dahinter steckte nämlich niemand anders als die gefürchteten Tyraniden, ein gräßliches Glibbervolk, das den Zerg von „Starcraft" in nichts nachsteht. Von da an ficht man dann auch schon mal zusammen mit den Kaiserlichen gegen die infektiösen Feinde, zu denen übrigens die auch schon in früheren Warhammer-Spielen wohlgehaßten Genestealer gehören.



## Feuer frei!

Technisch gesehen läuft die ganze Sache folgendermaßen ab: Zwischen den Missionen darf man im Menüpunkt Army Management seine vorhandenen Einheiten zum Einsatz einteilen bzw. mit Hilfe von Glorypunkten (gibt's für erfolgreich erledigte Aufträge) neue Kämpfer kaufen. Ebenfalls hier können

# War

besondere Objekte verteilt werden, welche die Fähigkeiten der Units verbessern, und die meist als Kriegsbeute in Eure Lagerräume verfrachtet werden.

Last not least ist es möglich, für den kommenden Einsatz eine sogenannte „Strategy" anzuschaffen. Darunter muß man sich eine Sonderfähigkeit vorstellen, die zumeist nur einmal während der Mission angewendet werden kann. Manchmal kann sie aber auch dauerhafte Auswirkungen auf die Eigenschaftswerte (Defensive, Angriffsstärke usw.) Eurer Jungs haben.

Während des Einsatzes dirigiert man seine 10 bis 16 Kämpfer rundenweise durch eine Landschaft, die von der auch nicht mehr ganz neuen „Panzer General 3D"-Engine berechnet wird. Das führt zwar zu keiner überwältigenden Präsentation, sieht jedoch recht nett aus. Dummerweise wirkt die Optik aber in Tateinheit mit den an Plastikmännchen erinnernden Figuren allzu steril und keimfrei. Man kann nicht unbedingt sagen, daß der Vorgänger „Chaos Gate" im Vergleich besser aussah, aber er wirkte einfach „echter", wie er überhaupt sehr viel besser das Düstere und Gruselige des Szenarios einfing. „Rites of War" schafft es hingegen nicht, eine emotionale Beziehung zum Spieler aufzubauen, und das ist die größte Schwäche des Titels.

Wie dem auch sei: Die einzelnen Einheiten verfügen über Stärkewerte, die angeben, aus wievielen Einzelpersonen bzw. -fahrzeugen sie bestehen. Manchmal, wenn die Unit an sich nur eine Einzelperson ist (z.B. bei den übersinnlich begabten Psykern), repräsentiert der Wert gewissermaßen die Gesundheit. Generell steht eine Vielzahl verschiedener Militärzweige zur Verfügung: Flieger, Panzer und Scouts ebenso wie etwa die schon erwähnten Psyker oder die Artillerie.

Oft ist es sogar möglich, die Soldaten mit zunehmender Kampferfahrung zu befördern, bis sie schließlich den Exarch-Status erreichen (was so etwas wie eine Eliteversion ist). Tatsächlich wird es mit zunehmender Dauer der Kampagne ziemlich schwierig, ohne ein paar Exarchs gegen die Feinde zu bestehen – was andererseits bedeutet, daß



**Das traditionelle Online-Truppenhandbuch erklärt wieder alle Eigenheiten der jeweiligen Soldaten**



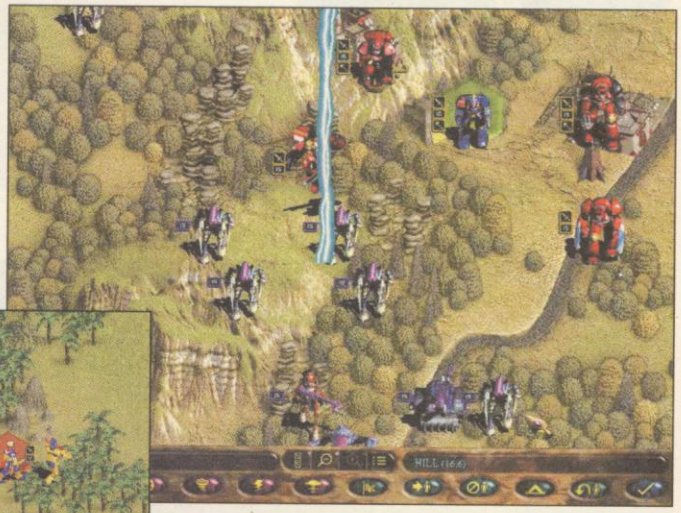




**Hier kämpfen in einem Standalone-Szenario die schön schaurigen Tyraniden gegen eine Truppe der Marines**

## Die Eldar

Das von Games Workshop stammende Tabletop „Warhammer 40.000" ist in einer weit entfernten, von grausigen Kreaturen aus dem Hyperraum bedrohten Zukunft angesiedelt. Die uralte Rasse der Eldar (am ehesten mit den Elfen der Fantasy zu vergleichen) spielt dabei mehr eine Statistenrolle, die nur selten näher beleuchtet wird – im Rahmen der diversen Computerumsetzungen ist dies sogar das erste Mal. In ferner Vergangenheit erlebten sie ihre Blütezeit, gingen dann aber an Degeneration und Anarchie zugrunde. Nur wenige überlebten, und heute sind die Eldar ein technisch hochstehendes, aber zurückgezogen lebendes und geheimnisvolles Volk. Nichtsdestotrotz gibt es sehr wohl Bestrebungen, wieder zu alter Größe zurückzufinden...



**Blitze dieser Art können von Psykern als Waffe eingesetzt werden**

**Das Überqueren von Flüssen ist eine zeitraubende Angelegenheit**





**Schwere Jungs versperren den Weg nach Norden**



der Neukauf nur noch begrenzten Nutzen bringt, weil man Grünschnäbel schwer am Leben erhalten kann.

Wie schon bei „Chaos Gate" besteht eine erfolgversprechende Strategie darin, sich mit seinen Jungs zu Beginn einer Mission einzuigeln und so die ersten Angriffswellen abzuwarten, die unausweichlich kommen werden. Anschließend läßt sich der Rest der Karte dann verhältnismäßig einfach aufräumen. Allerdings gibt es diesmal eine wichtige Einschränkung in Form der Zeitbegrenzung (zumeist 40 Züge). Diese ist oft nicht allzu üppig berechnet – der Ratschlag mit dem anfänglichen Einigeln sollte also nicht ohne ein gewisses Fingerspitzengefühl befolgt werden.

Zu den wichtigsten taktischen Elementen gehören drei Punkte. Erstens die Reichweite: Ohne einige Units, die über zwei oder gar drei Hexfelder hinweg feuern können, seid Ihr schon bald erledigt. Zweitens die Heilungsfunktion – soweit Eure Kampfgruppen nur Verwundete in ihren Reihen haben, können sie durch Rückzug aus der Frontlinie und einmaliges Rasten komplett wiederhergestellt werden. Sind aber auch Tote zu beklagen, hilft diese Option nicht mehr vollständig. In solchen Fällen muß man sich in eine bereits eroberte Stadt zurückziehen und dort Nachschub requirieren; manchmal übernehmen auch Eldar-Ruinen diese Funktion.

Von den rein handwerklichen Aspekten gefällt die stromlinienförmige Steuerung am besten – kein Wunder, ist doch die Panzer-Engine bereits in vielen Schlachten erprobt und ausgereift. Auch die Musik klingt überzeugend (sie erreicht allerdings nicht die hypnotische Qualität des „Chaos Gate"-Sounds), und die Effekte sind immerhin erträglich. Die Optik schließlich wirkt eher zwiespältig, aber dazu haben wir ja eingangs schon ein paar Worte gesagt. *jn*

**Mindestanforderung P 166, 64 MB RAM, 4x CD, 180 MB RAM**
**Empfohlen: P II, 64 MB RAM, 12x CD**



**Zwischen den Einsätzen kann man für erhaltene Glory-Punkte neue Kampfverbände einkaufen**

| | |
|---|---|
| **Name** | **Wh 40.000: Rites of War** |
| **Genre** | Runden-Strategie |
| **Hersteller** | DreamForge/SSI/Mindscape |
| **Schwierigkeit** | gehoben |
| **Preis** | 90 Mark |
| **Steuerung** | Maus/Tastatur |
| **Spiel** | englisch |
| **Anleitung** | englisch |
| **Multiplayer** | bis zu 4 Spieler/LAN und Internet |

## SPIELSPASS

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 72% | 75% |
| GRAFIK 71% | |
| SOUND 80% | |
| SPIELTIEFE 75% | |

## GEHT SO



Joe Nettelbeck

Ich muß gestehen, daß ich (wenn man mich denn vor die Wahl stellt) den schon etwas älteren Warhammer 40.000-Titel „Chaos Gate" bevorzugen würde. Denn zwar ist unbestritten, daß „Rites of War" in Sachen Handhabung die Nase weit vorn hat, aber es wirkt einfach wie ein keimfreies Sandkastenspiel mit bunten Plastikmännchen. Das besondere Flair, die Gänsehaut-Atmosphäre, das düstere Gruselpotential der Tabletop-Vorlage – in „Chaos Gate" vorbildlich umgesetzt – fehlt hier nahezu vollständig. Insofern ist das Game zwar keineswegs schlecht und stellt auch durchaus interessante taktische Anforderungen, aber den speziellen Kick, der einen vor den Monitor fesselt, den vermisse ich eben doch. Das ist im Multiplayer-Modus ein bißchen anders, vor allem, wenn man mit den gräßlichen Tyraniden spielt. Aber um ehrlich zu sein: Ich glaube ohnehin, daß die Multiplayer-Optionen bei Strategiespielen hierzulande noch keine so große Rolle spielen wie etwa bei den Shootern...

Hard Rock & Metal

# HAMMER

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

CD
+HEFT=DM
8,90

DER NEUE HAMMER
GRÖSSER!
DICKER!
BESSER!
164 SEITEN
HARTE FAKTEN

PLUS

- Type O Negative
- Queensrÿche
- Wacken Open Air
- Therapy?
- Moonspell
- Saxon
- Running Wild
- Great White
- Chris Cornell
- Coal Chamber
- My Dying Bride
- U.D.O.
- Helloween
- Riot
- Think About Mutation
- Running Wild

Die Metal-Troika

# RAGE



# System Shock Remember

**Wir alle wissen, daß Computerviren manchmal schwer zu killen sind. Aber der tödlichste und cleverste Virus ist eine KI, die außer Kontrolle gerät...**

Es war einmal eine Asteroidenstation namens Citadel, auf der Versuche mit künstlicher Intelligenz (KI) angestellt wurden. Die experimentelle KI „SHODAN" drehte durch und entwickelte mehrere tödliche Pläne zur Ausrottung der Menschheit. Damals (im ersten „System Shock") konnte ein begabter Hacker (nämlich der Spieler) das Unheil abwenden und SHODAN letztendlich zerstören.

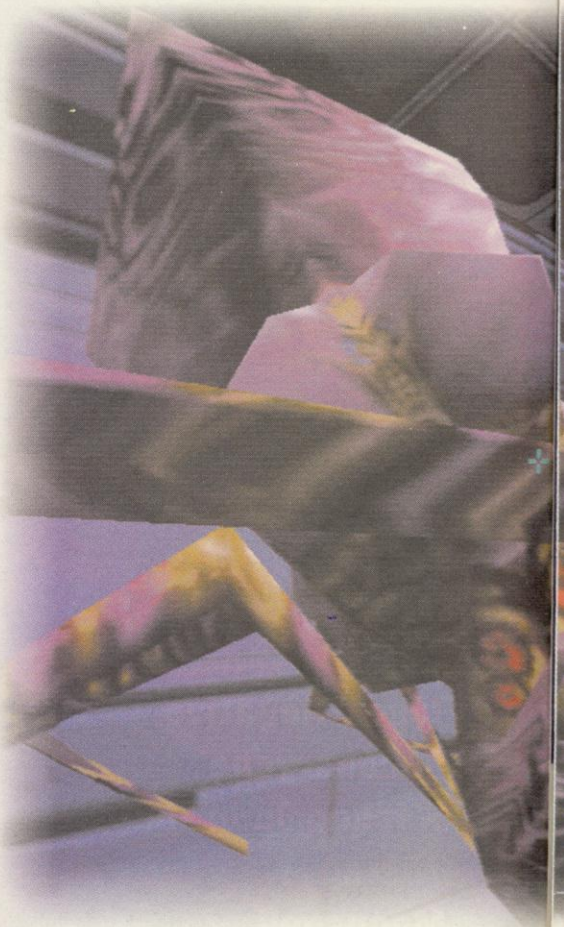
## Doch erstens kommt es anders!

Inzwischen jedoch, Jahrzehnte nach diesen Ereignissen, hat die geniale Wissenschaftlerin Marie Delacroix den überlichtschnellen Antrieb entwickelt. In aller Eile (und mit manchmal ungenügender Sorgfalt) wird das Forschungsschiff „Von Braun" gebaut, welches die etwa 11 Lichtjahre entfernte Sonne Tau Ceti anfliegen soll. Zur Sicherheit nimmt die „Von Braun" noch den Schweren Kreuzer „Rickenbacker" huckepack, und so scheint man gegen alle Eventualitäten gewappnet zu sein.



**Wir haben erfolgreich eine Steuer-Anlage für Sicherheitskameras gehackt!**

Nun, wie immer in solchen Fällen ist nichts falscher als das. Im System von Tau Ceti angekommen, werden Funksignale aufgefangen, die vom fünften Planeten stammen. Ein Erkundungsteam landet und entdeckt so etwas wie Leben – und außerdem kuriose Fragmente und Fetzen eines digitalen Codes. Beides wird vom Spähteam mit zurück an Bord der „Von Braun" genommen. Wer mehr über die Story wissen möchte, sollte jetzt zwischendurch zum Kasten „Freund oder Feind?" auf der nächsten Doppelseite wechseln. Wer hingegen den Spaß nicht missen möchte, selber im Laufe des Spiels peu a peu mehr zu erfahren, bleibt besser hier und ignoriert diesen Kasten...

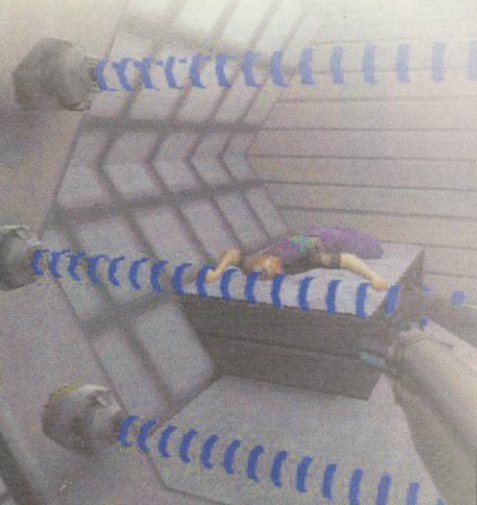


## Wer bin ich?

Für den Spieler beginnt die ganze Geschichte allerdings völlig anders, nämlich mit einem der durchdachtesten Charakter-Bastelsets der Softwaregeschichte. Denn schließlich haben wir es hier im Grunde mit einem Rollenspiel zu tun. Dennoch geht man hier nicht auf die übliche Art und Weise vor und erwürfelt Fähigkeiten oder Eigenschaften. Nein,

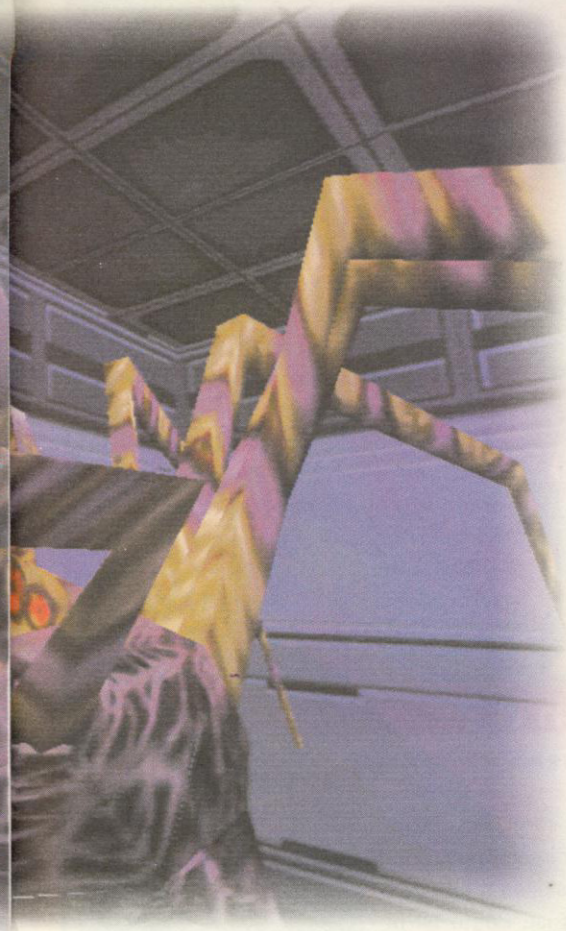


**Eine besonders gespenstische „Geisterszene"**



# Shock 2

## the Citadel!



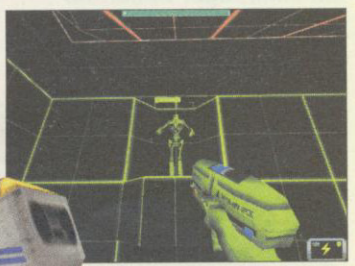
stattdessen erlebt man eine richtige Ausbildung! Am Anfang steht die Berufswahl: Als **Marine** entscheidet Ihr Euch für den traditionellen, eher shooter-orientierten Weg. Natürlich stimmt diese Charakterisierung nicht wirklich, denn kämpfen müßt Ihr einerseits in jedem Fall, während Ihr andererseits auch als Marine nicht darum herumkommt, die zahlreichen objekt- und hebelorientierten Puzzles zu lösen. Aber dennoch verfügt der Marine schon zu Beginn über grundlegende Kenntnisse in bezug auf Waffen und kann sich daher seine Widersacher vor allem am Anfang noch relativ leicht vom Halse halten. Als **Navy-Mann** hingegen ist man eher eine Art Hacker: Sicherheitskameras ausschalten, paßwortgeschützte Türen öffnen oder automatische Laserstellungen umprogrammieren, das sind die Kernkompetenzen bei dieser Karriere.

Der **Psioniker** schließlich ist so etwas wie ein moderner Magier: Er kann Eis- und Feuerbälle verschießen, sich unsichtbar machen oder Gegner an ihrem Platz festnageln. Er hat es anfangs vielleicht etwas schwerer, dafür später jedoch eher leichter.

In jedem Falle folgen anschließend drei simulierte Jahre der Berufsausbildung, bei denen es sich praktisch um die Wahl bestimmter Schwerpunkte handelt. Der Marine darf sich z.B. auf bestimmte Waffentypen oder auf körperliche Eigenschaften spezialisieren, während der Psioniker lieber sein Augenmerk auf bestimmte „Sprüche" richtet oder sich schon mal einen Research-Skill aneignet. Tja, und das vierte Jahr ist dann eben der Einsatz auf der „Von Braun" – als im Tiefschlaf befindlicher Reserve-Soldat macht Ihr den



**Ein ausgeschalteter roter Cyborg. Mit Hilfe seines Tascheninhalts lassen sich die Sim-Units umprogrammieren.**

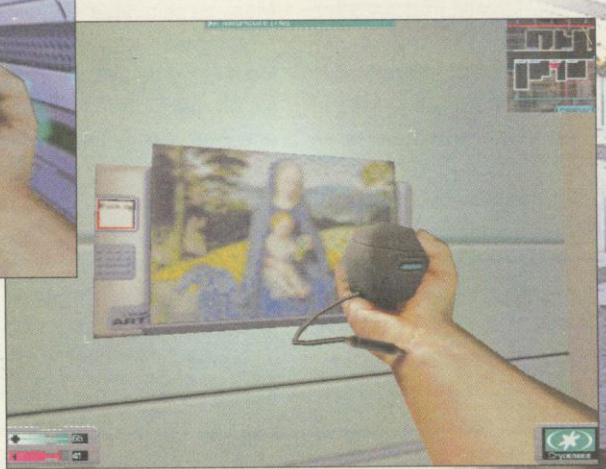


**Das virtuelle Training zu Beginn des Spiels**






**Dieser Zombie wird uns nicht mehr attackieren können!**



**Bilder wie dieses spielen auf Deck 5 eine große Rolle!**





Ein Rep-Automat. Hier lassen sich Nannites in nützliche Items umtauschen



Ein einarmiger Bandit im Casino. Man kann ihn tatsächlich benutzen

**Meine Güte, lebt hier tatsächlich noch ein gesunder Mensch?**



Flug nach Tau Ceti mit. Kurze Zeit, nachdem die Ereignisse eskalieren, werdet Ihr aufgetaut, nur um ein Schiff voller Leichen, Zombies und Monster vorzufinden. Doch wer hat Euch geweckt? Und zu welchem Zweck? Nun, das verraten wir jetzt mal nicht...

## Und wie weiter?

Im Spiel selber findet man dann sogenannte „Nannites" sowie kybernetische Module – vor allem letztere auch als Belohnung für gelöste Puzzles. Mit beiden lassen sich die Möglichkeiten der Spielfigur ausbauen. Nannites sind bei entsprechenden Automaten gegen Items eintauschbar, werden aber ebenfalls benötigt, um etwa ein Sicherheitsnetz lahmzulegen. Cyber-Module können in bestimmten Upgrade-Stationen zum Kauf von zusätzlichen Psi-Fähigkeiten, Skills oder auch Boni wie automatisch komplettierter Automap oder Teilimmunität gegen Strahlung verwendet werden. Auf diese Weise werden sogar die Berufsgrenzen allmählich durchlässig, kann sich ein Psioniker doch z.B. durchaus auch Hacker-Talente zulegen. In jedem Falle hat es keinen Sinn, einfach draufloszuballern, denn gegen Roboter oder elektronische Anlagen sind manche Waffen schlicht sinnlos. Hier empfehlen sich beispielsweise die EMP-Gun oder die gute Laserpistole. Auf der anderen Seite ist etwa der

## Freund oder Feind?

### (Vorsicht, Spoiler enthalten!)



Aliens



Zombies



SHODAN

Die Verhältnisse auf der „Von Braun" und der „Rickenbacker" sind wahrlich äußerst verworren. Zunächst einmal begegnen Euch mutierte und verwandelte Zombie-Menschen, die ganz eindeutig feindlich eingestellt sind. Dann wäre da XERXES zu nennen, der Bordcomputer des Forschungsschiffes. Auch er ist Euer Gegner, weshalb Ihr Euch hüten solltet, in den Erfassungsbereich seiner Sicherheitskameras, Laser-Lafetten oder Roboter zu geraten. Die dritte Partei besteht aus reinen Alienmonstern: Killerwürmer, Giftspinnen, Megamücken und später auch ein paar richtig dicke Wüstlinge gehören in diese Kategorie. Diese Burschen besitzen zusammen mit den Zombies so etwas wie eine Gemeinschafts-Intelligenz, die sich „The Many" (die Vielen) nennt..

Euer einziger Freund ist offenbar Dr. Janice Polito, die Euren Vormarsch per Funk von Deck 4 aus steuert und für wertvolle Infos sorgt. So scheint es jedenfalls, bis Ihr irgendwann Deck 4 erreicht und feststellen müßt, daß alles ganz anders ist. Polito ist in Wahrheit längst tot, an ihrer Stelle hat Euch eine elektronische Entität namens SHODAN unter ihre Fittiche genommen, die in einem Teil des XERXES-Systems beheimatet ist. SHODAN scheint ein erbitterter Feind ihrer fehlgeleiteten Wirts-KI und der Many zu sein, aber sie war im ersten „System Shock" auch ein gnadenloser Feind der Menschheit. Wie kam sie hierher? Und kann man ihr trauen? Was wird Euch auf der „Rickenbacker" erwarten, auf die Ihr überwechselt, nachdem die „Von Braun" gesäubert ist? Und was geschieht nach der „Rickenbacker"? Nur soviel: Die Wendungen der Story und die teilweise verblüffenden Locations lassen alles, was sich auf der „Von Braun" abspielt, nur wie eine harmlose Ouvertüre aussehen (evil grin)...



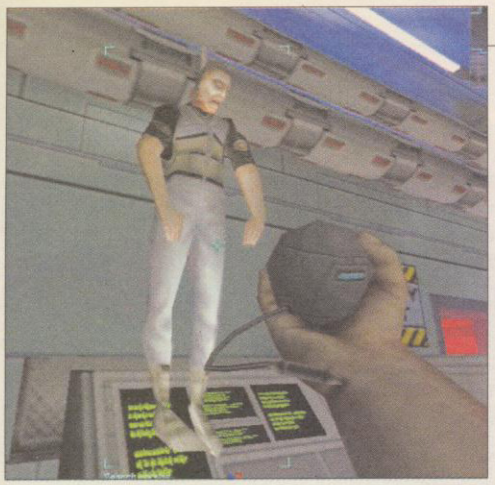
XERXES



Dr. Polito



Roboter



**Er hat sich aufgehängt, um einem schlimmeren Schicksal zu entgehen**



**Ein vollgepacktes Inventory**

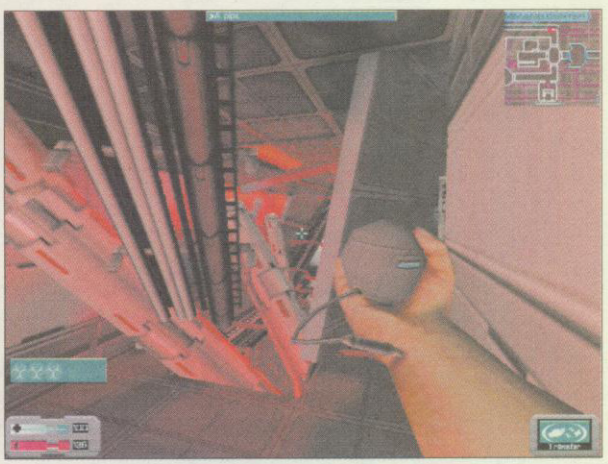


**Manchmal hängen die Dinger auch von der Decke – erinnert Euch das an was?**

Transfer-"Zauber" des Psionikers ausschließlich gegen organische Gegner wirksam – aber oft kann dieser Charakter seine Feinde auch einfach umgehen, indem er sich unsichtbar macht.
So oder so darf man nicht davon ausgehen, daß einmal gesäuberte Gebiete künftig gefahrlos sind, da die Monster oft und gern respawnen. Dies ist einer der Gründe dafür, daß „System Shock 2" ein ausgesprochen schweres Spiel ist, denn es erweist sich zwar als gar nicht so schlimm, z.B. eine der Riesenspinnen um die Ecke zu bringen, aber leider neigt die Munition (im Falle des Psionikers das Mana) dazu, verdammt knapp zu sein. Im Handbuch findet sich der Hinweis, daß jede Kugel zählt – und das können wir nur unterstreichen!
Einen gewissen Ausgleich zu diesem Engpaß stellt der Forschungsskill dar. Anfangs scheint er keinen großen Unterschied zu machen, aber später entpuppen sich etliche Gewebeteile der Aliens doch als äußerst hilfreich. Nervig ist in diesem Zusammenhang, daß zum Untersuchen der Proben oft bestimmte Chemikalien benötigt werden, was dann nicht selten Expedi-



**Eine Aufladestation für energiegespeiste Items**



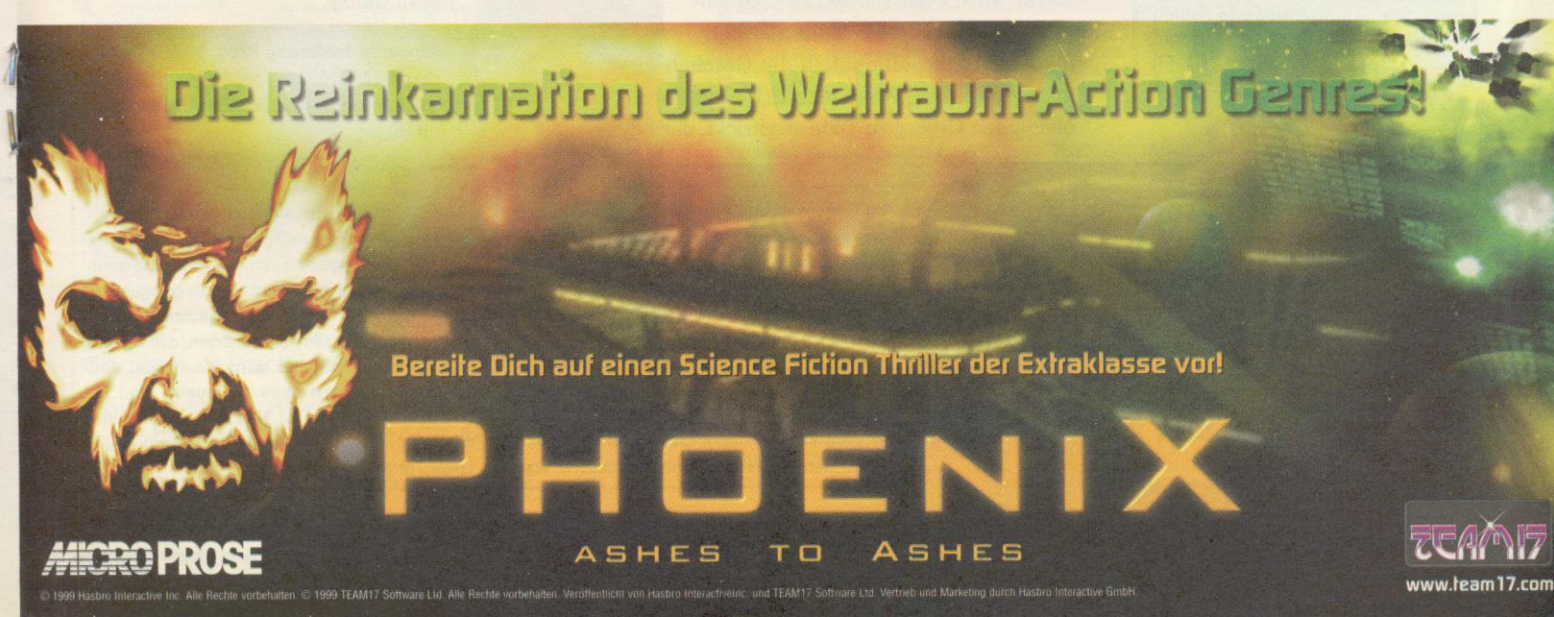
**Mist, hier geht es nicht weiter!**

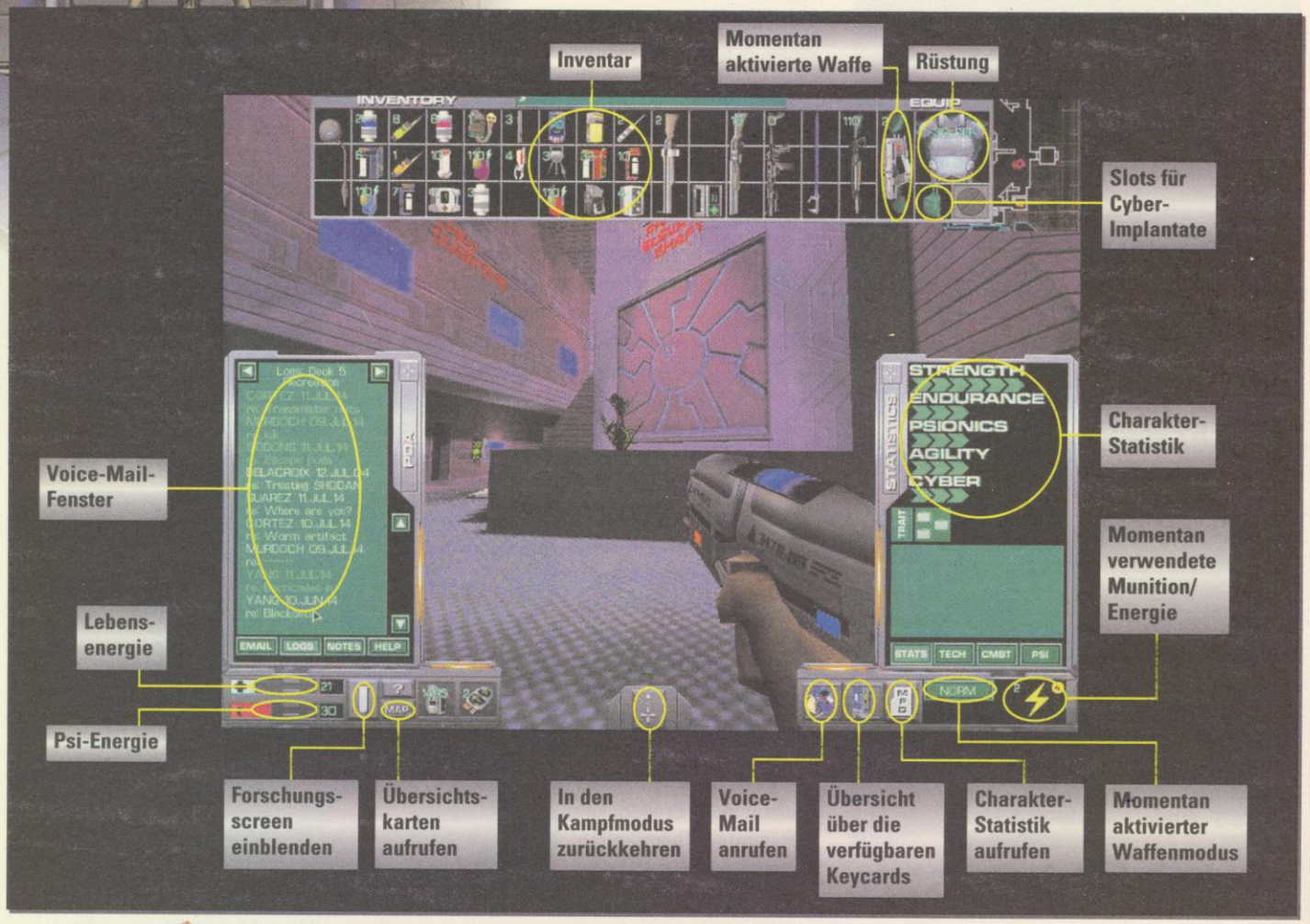
**SUPER**



Chris Peller

Bereits „System Shock 1" hat mir vor Jahren nächtelang den Schlaf geraubt, und dieser Effekt stellt sich nun auch beim Nachfolger ein. Die Bedienung (eine der Schwächen des ersten Teils) wurde optimiert, die Grafik kann sich dank der Thief-Engine durchaus sehen lassen, und durch die beklemmende Sci-Fi-Horror-Atmosphäre sträuben sich einem ohnehin des öfteren die Nackenhaare. Mit seiner unglaublichen Intensität erinnert „Shock 2" an „Half-Life" – schon allein, wenn unvermittelt Terminals explodieren oder Teile der Deckenverkleidung plötzlich zu Boden fallen, steigt der Adrenalinpegel. Wie Tutorial, Charakterwahl und -entwicklung in das Spielgeschehen integriert wurden, ist einfach fabelhaft. Denn, obwohl der Titel optisch auf den ersten Blick wie ein Ego-Shooter daherkommt und sich auch überwiegend so spielen läßt, verbirgt sich dahinter ein waschechtes RPG der Extraklasse. Man kann wirklich nur hoffen, daß man auf den dritten Teil nicht mehr so lange warten muß, wie auf dieses schlichtweg geniale Sequel.






**Name** .....System Shock 2
**Genre** .....Action-Rollenspiel
**Hersteller** ..... Irrational Games/ .....Looking Glass/Electronic Arts
**Schwierigkeit** .....variabel, .....aber schwer
**Preis** .....ca. 90 DM
**Steuerung** .....Maus/Tastatur
**Spiel** .englisch (deutsch in Arbeit)
**Anleitung** .....englisch .....(deutsch in Arbeit)
**Multiplayer** .....nein, Patch in .....Vorbereitung

tionen in eigentlich schon abgehakte tiefere Decks erforderlich macht. Aber andererseits muß man auch aus anderen Gründen hin und wieder zurück, so daß sich bei solchen Gelegenheiten dann das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden läßt.

Zu den ganz großen Pluspunkten des Spiels gehört jedenfalls die gnadenlos unheimliche Atmosphäre, die manchmal durch extrasensorische „Geisterwahrnehmungen" noch verstärkt wird. Über solche ESP-Sequenzen sowie über Voice-Mails stückelt man sich dann allmählich die Geschehnisse zusammen. Wenn man sich nicht gerade über einen Cyborg zu Tode erschrickt, der hinter der Ecke lauert. Wenn einem die genialen FX und Musikstücke nicht ohnehin schon den letzten Nerv zerrüttet haben. Oder wenn man nicht momentan zu sehr damit beschäftigt ist, den jüngsten Schwenk in der Hintergrundstory zu verdauen. Natürlich spart „System Shock 2" zu alledem auch nicht mit Schockelementen diverser Art, so daß wir zumindest für die uns vorliegende US-Version doch empfehlen würden, daß die Spieler schon ein halbwegs erwachsenes Alter erreicht haben sollten... *jn*



**Mindestanforderung P200, 64 MB RAM, 4x CD, 300 MB HD**
**Empfohlen PII 300, 128 MB RAM, 8x CD, 500 MB HD**

## SPIELSPASS

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 92% | –% |
| GRAFIK 80% | |
| SOUND 87% | |
| SPIELTIEFE 80% | |

## SUPER



Joe Nettelbeck

Im Gegensatz zu Chris habe ich das originale „System Shock" seinerzeit nur mit ganz langen Zähnen ausprobiert. Ich fand es schon am Anfang viel zu schwer, von der verkorksten Steuerung gar nicht zu reden. Entsprechend skeptisch machte ich mich an den Nachfolger, als Chris mit der abwegig scheinenden Idee zu mir kam, daß ich diesen doch testen möge. Aber was soll ich sagen: Zehn Minuten reichten, um mich zu überzeugen! Seitdem hocke ich in jeder freien Minute vor dem Rechner und sterbe tausend Tode, wenn ich den durchgeknallten Singsang der Midwife Cyborgs oder das metallene Stampfen der Droiden auch nur von ferne höre. Besonders gespenstisch finde ich die gelegentlich herumliegenden Voice Mails – Nachrichten von Leuten, die zuerst allmählich merken, daß irgendwas schiefläuft. Später wird ihnen klar, daß sie auf eine Katastrophe zusteuern. Und inzwischen sind sie alle tot. Kleiner Tip: Achtet mal speziell auf die Mails von Rebecca und ihrem Lover Tommy!

# POWERPLAYER

# hinterlassen Spuren!




www.powerplay.de




Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

**Power Play, Aboservice CSJ,**
**Postfach 14 02 20, 80452 München**

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **future@csj.de**

***Keine Erfolgs-Strategie, kein Trick und kein Cheat bleibt ihnen verborgen! Denn Power Player sind mit ihrer Power Play immer auf dem neuesten Stand! Wo die anderen noch grübeln, stürzen sich Power Player schon auf das nächste Level. Als Dauer Power Player bist auch Du immer dabei - mit einer randvollen CD, die Dich jeden Monat mit aktuellsten Spiele-Demos und Tips&Tricks versorgt. Und der Preisvorteil von 15% ist auch nicht zu verachten!***

## Ich werde Dauer Power Player

**Ja,** ich will Power Play jeden Monat frei Haus - mit 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

**Ich wünsche folgende Zahlungsweise** (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

**Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 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.

DPE90

Datum, 2. Unterschrift Meine Telefonnummer

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

**Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 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.

# Unter schw

## Das Leben

**Rauf mit dem Jolly Roger! Auch wenn das Piratenleben nicht ohne Probleme ist...**



**Am Morgen des fünften Januar, im Jahre des Herrn 1670, unweit des lieblichen, französischen Hafens Tortuga**



**Die „Dotted Dolphin", unser stolzes Schiff**

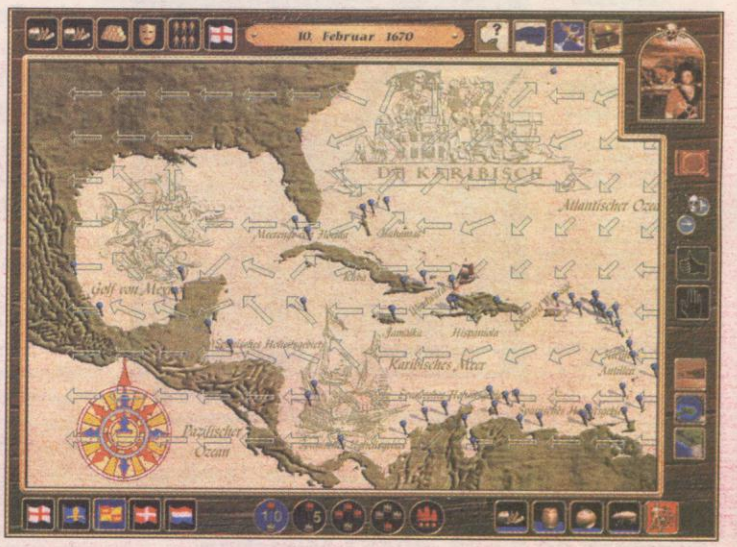


**Wir entern ruchlos die Fleute der spanischen Händler, während ihr leichtes Geleitschiff vor unseren Kanonen flieht**



**Ein üppiges Pop-Up-Menü läßt Euch verschiedene Gefechtsbefehle erteilen**

An die Kanonen, Männer! Endlich darf wieder geplündert, gesegelt und geentert werden! Das weitgehend unerschlossene Gewässer der Piratenspiele wird um einen sicheren Hafen bereichert. Hothouse, die zuletzt mit ihrer Al-Capone-Simulation Gangsters aktiv waren, wagen sich nun in die Karibik des 17. Jahrhunderts. Es wurde auch langsam Zeit, daß eine wagemutige Software-Werft ein Spiel für beutefrohe Nachwuchspiraten wie auch altgediente Bildschirm-Swashbuckler auf Kiel legte. Sid Meiers Pirates fand im Korsaren aus dem Hause Microids nur bedingt einen würdigen Nachfolger (auch SSIs Buccaneer hatte außer Grafik und einem physikalisch ausgefeilten Segelmodell nicht viel zu bieten), so daß die goldene Piratenschärpe noch immer frei ist. Tatsächlich orientiert sich das neue Bildschirmabenteuer mit dem vielversprechenden Titel „Unter schwarzer Flagge" weitgehend am Original – was will man als Freibeuter auch anderes machen als Teerzöpfe anheuern, in See stechen, die Spanier um Schiffe, Städte und Schätze bringen und dabei nach Möglichkeit am Leben bleiben. Den heutigen, modernen Zeiten entsprechend, geschieht das alles in ansehnlicher Grafik und mit einer Vielzahl an Optionen. Die Seekarte, auf der Ihr Eure hehren Ziele ansteuert, wirkt nun atmosphärisch altertümlich. Mit seltenen Unterbrechungen verläuft der Segeltörn zur angesteuerten Stadt, dort kann es zu ersten Sichtungen kommen, im Regelfall erteilt der Käptn den Befehl: Kreuzen. Gelangt ein potentielles Opfer in Sichtweite, kommt der Krähennestmodus ins Spiel. In einem Umkreis von etwa zehn Seemeilen werden außer möglichen Küsten und Häfen auch alle Flotten- und Schiffsbewegungen dargestellt. In „typischer" Piratenmanier erkundet Ihr durch Anklicken, wieviele Schiffe in einer solchen Flottille segeln, von welchem Typ sie sind und welcher Nationalität. Scheint das Opfer ebenbürtig oder schwächer, ergeht der Angriffsbefehl und das Bild wechselt abermals, diesmal in den Gefechtsbildschirm. Dort segelt unser Schiffchen gut



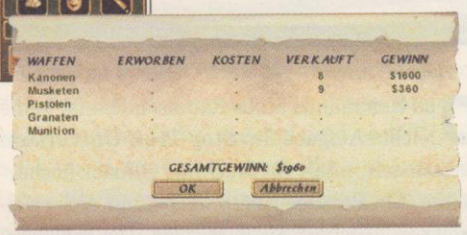

**Die Seekarte der Karibik mit eingeblendeten Windverhältnissen**

# arzer Flagge

## als Pirat




**Beim Zimmermann. Hier erwerben wir Waffen, verkaufen erbeutete Schiffe und lassen unseren Kahn reparieren.**




**Auf Pergament gekritzelt: die Abrechnung unseres Handelsgeschäftes**

erkennbar in der karibischen Brise, deren Richtung nur an unserer flatternden kleinen Piratenflagge erkennbar ist. Unser KI-Steuermann ist in der Lage, das Gefecht selbstständig durchzuführen, aber besser gelingt es mit manueller Steuerung, die auch noch verschiedene Optionen zuläßt: Feuern auf Segel, Deck oder Rumpf und mit Kugeln, Schrot (gegen die gegnerische Crew) oder Ketten (gegen Segel und Taue).

Das Entern und das Deckgefecht nach dem geglückten Anlegen geschieht ohne weitere Eingriffsmöglichkeit. Ein Säbelfechten wie im legendären Original findet also nicht statt. In dieser Weise freibeutert Ihr Euch eine Karriere quer durch die lateinamerikanischen Gewässer zusammen. Die Häfen bieten Schutz, Handels- und Reparaturmöglichkeiten und einen stetigen Nachschub an kampfeshungrigen Haudegen. Die Gouverneure der einzelnen Kolonien reagieren gerne auf kleine Geschenke, und erteilen dem edlen Freibeuter dann und wann Aufträge, die zu höheren Ehren führen. Da dankenswerterweise auf Kampagnen oder Missionen verzichtet wurde, seid Ihr als echte Piraten frei, zu tun und zu lassen, was Euch beliebt. *fe*



**Das nächste Opfer: Im Handumdrehen sind ihre Segel zerschossen, jetzt sind sie wehrlos!**

**Minimum: P 200, 32 MB, 600 MB HD, 8x CD, 2MB SVGA-Grafik**
**Empfohlen: P 266, 24 x CD**

**Ein Tip für unerfahrene Käpitäne:**
Euer erstes Schiff ist eine relativ jämmerliche kleine Seegurke mit bemitleidenswert geringer Feuerkraft. Nutzt die Beweglichkeit dieser Schaluppe und kreuzt vor der Nase des Schiffs hin und her, das Euch als Opfer dienen soll. Haltet Euch unter allen Umständen von der Breitseite des anderen fern, schon zwei Kanonenladungen eines größeren Kahns bringen einen leichten Piratensegler zum Sinken. Ladet Ketten in die Geschütze und ruiniert so die Segel des Anderen. Ist dieser bewegungsunfähig, laßt Kartätschenmunition in die Rohre stopfen und erledigt so aus der Entfernung seine in der Regel an Zahl überlegene Mannschaft. Kommt ihm nicht zu nahe, sonst geratet Ihr in die Reichweite seiner Musketiere. Selbst ohne zu entern kann man mit etwas Glück ein Schiff zum Aufgeben bewegen oder wenigstens aus den Wrackteilen bis zu 1000 Pesos und einige Seeleute fischen. Ein gelungener Angriff sichert darüber hinaus auch die Fleute oder Galeone mit wertvoller Ladung.

| | |
|---|---|
| **Name** | **Unter schwarzer Flagge** |
| **Genre** | Adventure |
| **Hersteller** | Hothouse/Eidos |
| **Schwierigkeit** | mittel |
| **Preis** | ca 90 Mark |
| **Steuerung** | Maus, Tastatur |
| **Spiel** | deutsch |
| **Anleitung** | deutsch |
| **Multiplayer** | – |

### GUT



Fritz Effenberger

Das tut gut, sich wieder einmal so richtig die Salzluft um die Nase wehen zu lassen! Die modernisierte Version des Meier'schen Piratenklassikers bietet alles, was das Seeräuberleben auszeichnet. Die Optionsvielfalt wurde erheblich vergrößert, was andererseits nicht immer zu Übersichtlichkeit und Spielfluß beiträgt. Ich hoffe auch, daß die in der Testversion noch zahlreichen Mängel (gelegentliche Abstürze und mitunter bedenkliche Grafikbugs) bis zur Veröffentlichung ausgebügelt werden. Auch die unerträglich langen Ladezeiten müssen zugunsten des Spielspaßes noch optimiert werden. Wieder mal ein typischer Kandidat für einen interessierten Blick auf die endgültige Verkaufsversion, die sicherlich besser läuft als das vorliegende Testmuster. Unter schwarzer Flagge zu segeln, macht eindeutig Spaß – allerdings scheint das Ganze nicht so recht aus einem Guß, die Karriere im Original-Pirates wirkte einfach stimmiger. Fazit: Schon wieder kein neuer Piratenkönig, nur ein respektabler Seebär. Hohohoh, und ne Buddel voll Rum!

### SPIELSPASS

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 69% | –% |
| GRAFIK 73% | |
| SOUND 76% | |
| SPIELTIEFE 60% | |

# Star Trek: Starfleet

**Nach der Beta in PP 9/99 stellte sich die Föderation und Co. nun unserem Test...**



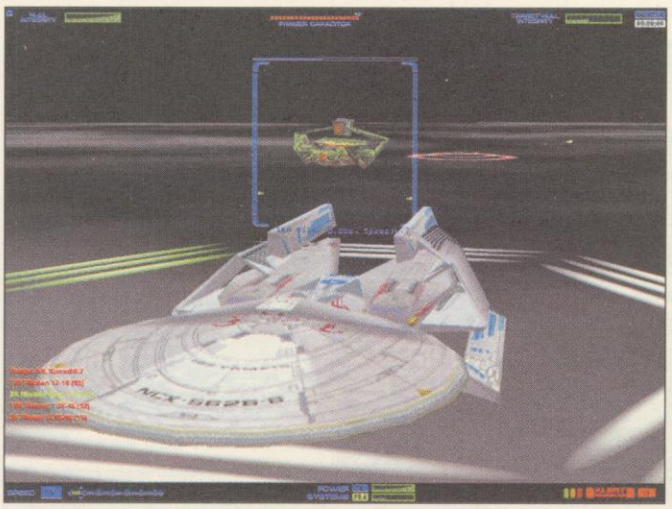
**Die klingonischen Transporter sind gut bewaffnet**




**Der Nachrichtendienst informiert: Die Galaxiskarte**



**Der Traktorstrahl löst so manches Problem**



**Der Traum eines jeden Captains: Ein gewaltiges Schlachtschiff**

Das Kommando eines Raumschiffes ist keine leichte Aufgabe. Im **Star-Trek-Universum** angesiedelt, müßt Ihr Euch als Offizier hocharbeiten. Ein Prestige-Konto wächst mit dem erfolgreichen Abschluß einer Mission. Die gewonnenen Punkte könnt Ihr in erforderliche Reparaturen, Ausrüstung, neues Personal oder Schiffe investieren. Neben den Standardaufträgen gibt es auch eine Kampagne, die gezielt durch eine Geschichte führt. Um in den Genuß dieser Missionen zu kommen, müßt Ihr jedoch zuvor einen gewissen Erfolg vorweisen. Nur durch die Aufnahme in eine spezielle Einsatztruppe werdet Ihr künftig im Rahmen dieser Tätigkeit mit delikateren Aufgaben betraut.

## Für Puristen

Die Briefings werden ohne Zwischensequenzen oder Introvideos eingeleitet. Insgesamt kommt die Präsentation sehr trocken daher. Eine kurze Beschreibung erklärt die Situation. Im Universum gibt es viel zu tun. Neben Eskortier- und Patrouille-Einsätzen gibt es allerlei Probleme mit Piraten. Nicht alle Aufträge müssen jedoch mit der Vernichtung potentieller Feinde enden. Oft bietet sich die Gelegenheit, ein stark beschädigtes Schiff zu entern, was mitunter auch wertvolle Informationen über die Pläne des Feindes liefert. Missionsziele können sich auch schon mal durch aktuelle Ereignisse ändern. Leider liefern die Briefings manchmal nicht alle Informationen, wie ein Auftrag zum Erfolg führt. So muß beispielsweise ein Doppelgänger gestellt und an eine andere Rasse übergeben werden. In der Missionsbeschreibung heißt es, das gegnerische Schiff solle geentert werden. Wir versuchten es mehrmals, was jedoch immer an der starken Besatzung des Gegners scheiterte. Schließlich gaben wir frustriert auf, schossen den Gegner kampfunfähig und nahmen ihn mittels Traktorstrahl ins Schlepptau und riefen die andere Rasse. Und siehe da: Die Mission galt als erfolgreich abgeschlossen.

## Auf dem Schlachtfeld

Die zum Einsatz kommenden Schiffe sind keine kleinen Jäger, vielmehr handelt es sich, dem Universum entsprechend, um große und komplexe Schiffe. Gefechte dauern entsprechend lange. Für den Erfolg entscheidend ist u.a. die Ausnutzung des Energiehaushaltes. Jedes Schiff verfügt über einen begrenzten Energieausstoß, der alle Systeme bedient. Überlastung kann zum Ausfall



**Immer wieder Ärger mit Piraten**



**Ob das gut geht?**

# Command



**Das Herz eines Trekkers blutet: Ein Schiff der Constitution-Klasse explodiert**

der Waffensysteme führen oder schlimmstenfalls die Regeneration der Schilde verhindern.

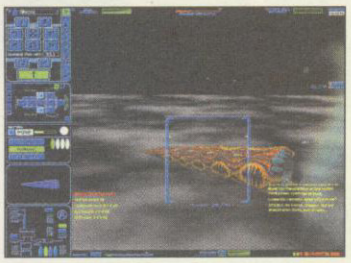
Während Ihr ein Schiff selbst steuert, könnt Ihr anderen in Eurer Flottille nur begrenzt Befehle erteilen. Zum einen dürft Ihr grundsätzlich festlegen, ob ein Gegner zerstört, geentert oder einfach nur außer Gefecht gesetzt werden soll. Des weiteren dürft Ihr noch vorgeben wie aggressiv Eure Geleitschiffe vorgehen sollen. Zu unserem Leidwesen mußten wir feststellen, daß die Befehlsempfänger einen gewissen Spielraum in der Auslegung ihrer Direktiven benutzen. Mehrmals wurden wir Zeuge, wie die KI versuchte, ein Schiff zu entern, obwohl der Befehl eindeutig „Vernichten" lautete. Besonders schmerzlich werdet Ihr den Befehl zum Rückzug vermissen. Die KI-gesteuerten Kapitäne Eurer Schiffe werden bis zum bitteren Ende kämpfen. Das mag ein probates Mittel bei den Klingonen sein, die ja den Tod einer Niederlage vorziehen, doch bei den anderen Rassen war uns dieses Verhalten und das Fehlen dieser Option ein Rätsel. Sich selbst aus einer hoffungslosen Lage zu befreien, z.B. indem einfach der Warpantrieb zur schnellen Flucht benutzt wird, ist nicht möglich.



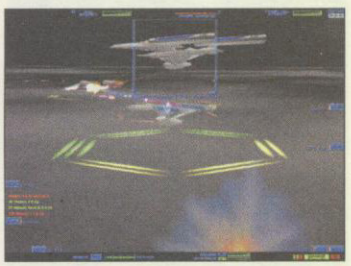
## Bedienung und Hektik

Alle schiffsweiten Systeme lassen sich über die linke Leiste erreichen. Im Kampf müssen oftmals schnelle Entscheidungen gefällt werden, sich dann schnell durch die zu kleinen Buttons zu klicken, kann zu einem frustrierenden Geduldsspiel werden. Die Programmierer haben jedoch daran gedacht und so läßt sich alles via Hotkey aktivieren. Die unterschiedlichen Waffensysteme können sogar frei konfigurierbar in Gruppen zusammengestellt und so gezielt eingesetzt werden. Verschiedene Hochleistungsmanöver wie z.B. eine schnell ausgeführte 180°-Wende lassen sich benutzen, um sich in eine günstigere Position zu bringen. Leider haben sie zwei Nachteile: Zum einen verbrauchen diese Manöver extrem viel Energie, so daß grundsätzlich die Waffensysteme darunter leiden. Zum anderen weist das Handbuch darauf hin, daß die hohe Belastung durch so ein Manöver in dem Ausfall aller Systeme gipfeln kann. Das geschieht dann auch recht häufig, so daß man meinen könnte, sämtliche Schiffe seien Fehlkonstruktionen. Wir raten Euch vom Gebrauch ab. *mw*

**Minimum: P II/266, 64 MB, 3D-Beschleunigerkarte**
**Empfohlen: P II/350, 64 MB, 3D-Beschleunigerkarte**



**Ohoh – wollen wir hoffen, daß dieses Vieh nicht aktiv ist**



**Kämpfe können sich lang hinziehen**



**Mit einem eher kleinen Bird of Prey auf Patrouille**

| | |
|---|---|
| **Name** | **Starfleet Command** |
| **Genre** | Echtzeitstrategie |
| **Hersteller** | Interplay |
| **Schwierigkeit** | einstellbar |
| **Preis** | 90 Mark |
| **Steuerung** | Tastatur, Maus |
| **Spiel** | englisch |
| **Anleitung** | englisch |
| **Multiplayer** | IPX, TCP (6) |

## GUT



Maik Wöhler

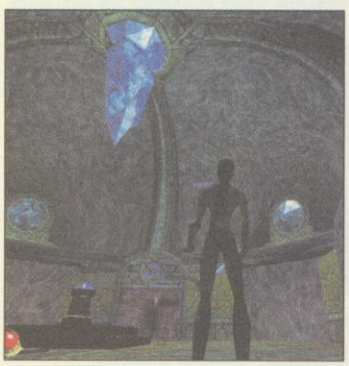
Die Beta im letzten Monat hinterließ einen positiven Eindruck und ich freute mich auf das fertige Produkt. Doch so sehr ich auch gute Raumgefechte liebe und der Kampf großer Schiffe gut eingefangen wurde, kann mich „Starfleet Command" letztendlich nicht überzeugen. Zu willkürlich wirkt die zufällige Generierung der Aufträge. Die Möglichkeiten, den eigenen Schiffen Befehle zu erteilen, sind so rudimentär, man hätte sie weglassen können. Auch die Tatsache, daß ich nicht aktiv in den Energiehaushalt meines Schiffes eingreifen kann, bespielsweise durch gezielte Abschaltung von Systemen, frustriert eher. Interplay hat an gewissen Stellen gute Arbeit geleistet, an anderen jedoch zu wenig. Fans des Universums werden es voraussichtlich mögen, wenn sie über die immer gleichen Bezeichnungen der Schiffe auf den Untertassensektionen und den restlichen Mängeln im Gameplay hinwegsehen. Strategen mit Hang zum SciFi-Genre sollten hingegen lieber auf Homeworld warten.

## SPIELSPASS

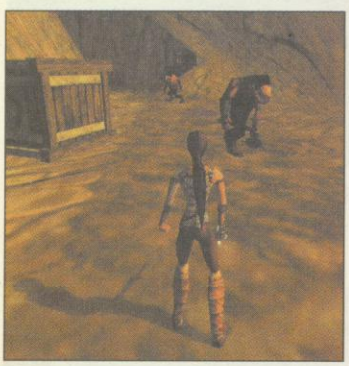
| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 75% | 78% |
| GRAFIK 76% | |
| SOUND 68% | |
| SPIELTIEFE 49% | |

# Drakan

**Eine Frau und ein Drachen bringen das Fantasyreich auf Vordermann**

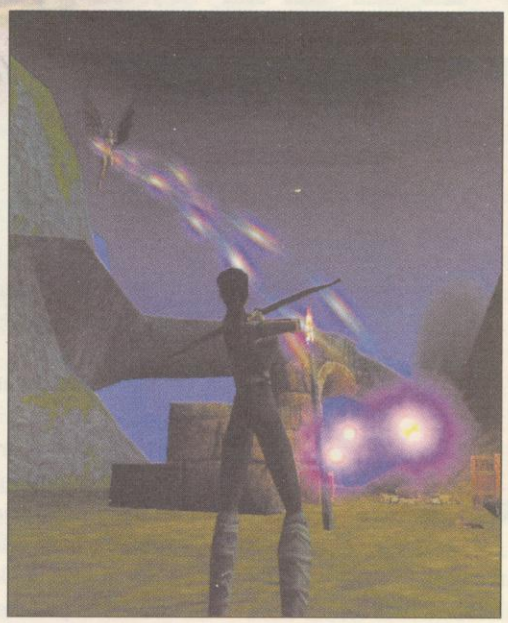


**In dieser Halle muß Rynn ein weiteres Rätsel lösen**



**Ein Wartock ist auf uns aufmerksam geworden**

Einst vereinte der Orden der Flamme die sich bekämpfenden Völker der Menschen und Drachen mit einem heiligen Pakt und brachte den Frieden in das von Unruhen gebeutelte Reich namens Drakan. Mehrere Generationen lang lebten Menschen und Drachen fortan harmonisch zusammen, bis der Schwarzmagier Navaros den Orden verriet und die Welt erneut ins Chaos stürzte. Navaros wurde schließlich bezwungen, doch der Orden der Flamme war ebenfalls zerschlagen worden. Heute ist die Glaubensgemeinschaft nur noch eine Legende, der Mythos einer längst vergangenen Ära. Einer alten Prophezeihung zufolge soll diese Gesellschaft jedoch in Zeiten der Not wieder auferstehen...



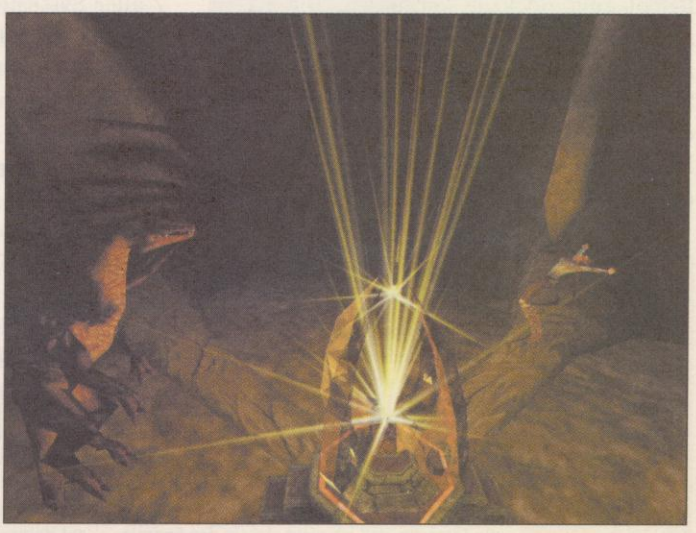
**Die Succubi hat es auf uns abgesehen**

## Der Überfall

Eines Tages wird die Kriegerin Rynn bei einem Spaziergang mit ihrem kleinen Bruder Delon von einer Horde Wartocks und deren Vasallen überrascht. Die mutige Schöne wehrt sich tapfer gegen die Angreifer, wird letztendlich aber überwältigt und niedergeschlagen. Als sie das Bewußtsein wiedererlangt und sich benommen durch Ihr verwüstetes Heimatdorf schleppt, bietet sich ihr ein Bild des Grauens: Die meisten Häuser wurden geplündert und in Brand gesteckt, einige Freunde und Nachbarn gnadenlos abgeschlachtet. Die anderen Bewohner, darunter ihr Bruder, scheinen spurlos verschwunden zu sein, offenbar von den Übeltätern entführt. Schließlich entdeckt Rynn den schwer verwundeten Priester des Dorfes, der sie noch im Sterben bruchstückhaft in die Legende des Ordens der Flamme einweiht. Von Arokh, einem mächtigen roten Drachen, der seit Jahrhunderten versteinert in einer Höhle schlummert, ist die Rede, und daß dieses Schuppentier in der Lage ist, Rynn bei ihrer Suche nach ihrem kleinen Bruder zu helfen. Das Abenteuer beginnt also...

## Die Lady und der Drache

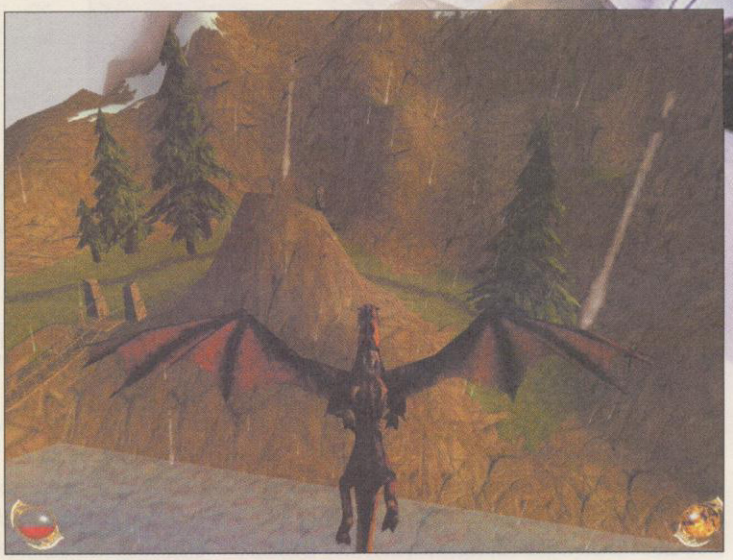
Ihr steuert nun die attraktive Protagonistin via Third-Person-Perspektive durch das Fantasy-Szenario. Eine gewisse Verwandschaft mit einer berühmten, britischen Archäologin läßt sich dabei nicht leugnen, besitzt Rynn doch mindestens ebensoviel Sex-Appeal wie die virtuelle Traumfrau von Core Design. Die athletische Dame ist obendrein fast ebenso sportlich wie ihr prominentes Vorbild, kann weite Sprünge und Rückwärtssaltos ausführen, Hindernissen oder Widersachern seitlich ausweichen, schwimmen, sich ducken und in gebückter Haltung rollen oder sich lautlos hinterrücks an Feinde anschleichen, um sie mit einem Schwerthieb ins Jenseits zu befördern. Hat Rynn Arokh aus seinem Schlaf geweckt, übernimmt der Spieler außerdem die



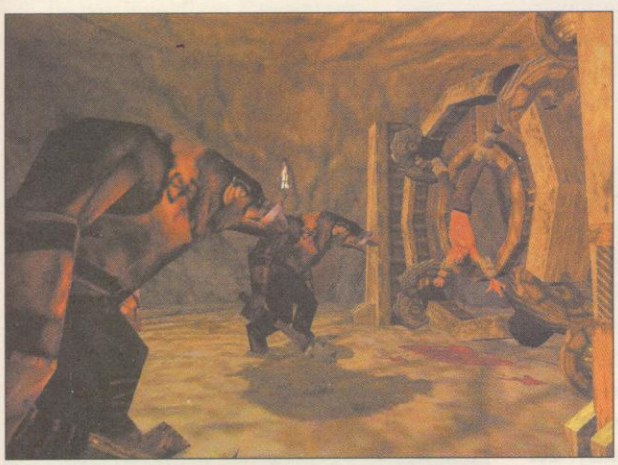
**Rynn geht mit Arokh eine lebenslange Verbindung ein**

# Der Orden der Flamme

Kontrolle über das Schuppentier, sobald die Maid auf seinen Rücken geklettert ist. Dadurch legt Ihr bequem große Entfernungen zurück, wobei Ihr an geeigneten Stellen jederzeit landen und mit Rynn die Umgebung zu Fuß erkunden könnt. Falls Euch Arokh dann zu höher gelegenen Orten oder neuen Schauplätzen tragen soll, ruft Ihr einfach den Drachen herbei, der daraufhin – sofern es ihm möglich ist – wie ein Schoßhündchen artig angeflogen kommt. Das ungleiche Paar ist außerdem unzertrennlich miteinander verbunden, stirbt einer der beiden, so ereilt der Tod auch den anderen.



**Mit Rynn fliegt Arokh durchs Fantasyreich**



**Die üblen Foltermethoden der Wartocks**

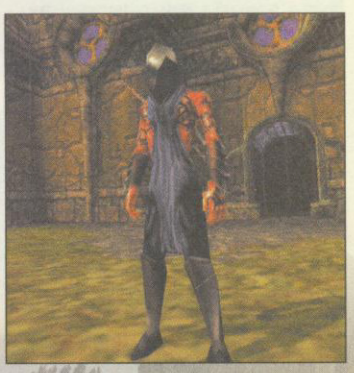
## Waffen und andere nützliche Gegenstände

Zu manchen Bereichen bleibt Arokh der Zutritt aufgrund seiner Größe verwehrt, so daß Rynn gezwungen ist, auf sich allein gestellt die jeweilige Region zu erkunden. Damit die schöne Kämpferin nicht den Klingen und Klauen der feindlich gesinnten Kreaturen zum Opfer fällt, weiß sie sich mit Hieb- und Stichwerkzeugen wie Säbeln, Äxten, Schwertern, Keulen oder gar mit Pfeil und Bogen gegen aufdringliche Schergen zu verteidigen. Das Mädel beherrscht sogar unterschiedliche Angriffstechniken, die sie durch Drücken verschiedener Tastenkombinationen einsetzt. Einige Waffen besitzen außerdem einen „sekundären Modus". Wollt Ihr beispielsweise Eure Gegner mit Pfeilen traktieren, könnt Ihr in die Ego-Perspektive umschalten und weiter entfernte Unholde mittels eines Fadenkreuzes anvisieren. Wählt Ihr im Inventar ein Kampfgerät aus, informiert Euch eine Statistik in RPG-Manier über dessen Eigenschaften wie Reichweite, Gewicht und den Schaden, den Ihr den Opponenten damit zufügen könnt. Rüstungen sowie die meisten Waffen besitzen außerdem nur eine begrenzte Haltbarkeitsdauer. Mit jeder Aktion verschlechtert sich der Zustand des Gegenstandes, bis er letztendlich zerbricht.

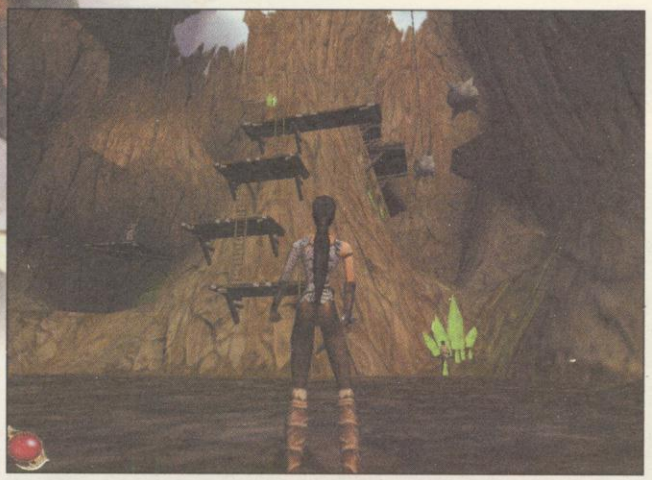
Mit magischer Energie aufgeladene Kristalle solltet Ihr mit Bedacht einsetzen, da diese Artefakte äußerst selten sind. So könnt Ihr mit dem Flammenkristall eine kreisförmige Feuerwand heraufbeschwören, die Widersachern beträchtlichen Schaden zufügt. Aktiviert Ihr dagegen die Kräfte des Eiskristalls, wird Rynn für eine begrenzte Zeitspanne von einem kugelförmigen Schutzschild



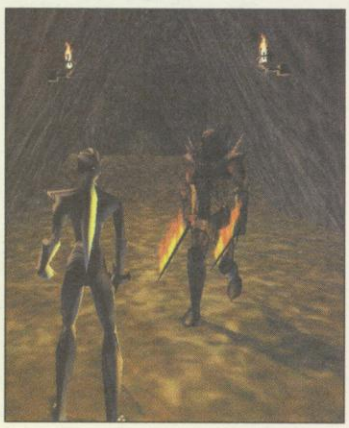
**Soeben hat die mutige Drachenreiterin eine weitere Quest erfüllt**



**Der Magier Rimril hilft Rynn bei ihrer Suche**



Da steht Rynn wieder einmal eine anstrengende Kletterei bevor



Ein Ritter mit Flammenschwertern – zum Glück ist Rynn gerade unverwundbar



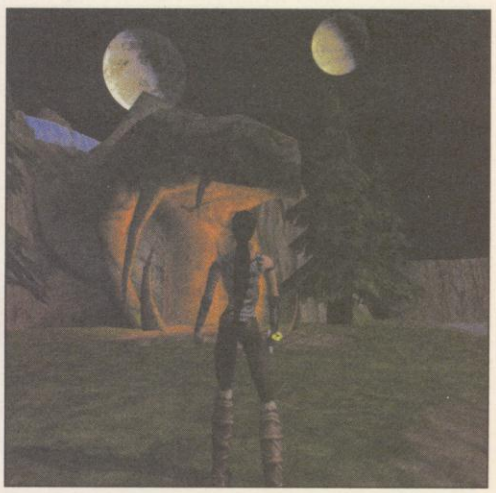
Auch in unterirdisch gelegene Regionen verschlägt es das ungleiche Paar

umgeben. Bei Berührung holen sich dann Feinde schmerzhafte Frostbeulen und gefrieren sogar, falls sie der Kälte länger ausgesetzt sind. Neben schicken Kleidungsstücken wie Schuppenpanzer oder Kettenrüstung kann die Drachenreiterin durch diverse Tränke ihr Leben schützen bzw. verlängern. Außer den obligatorischen Gesundheitsdrinks, die die Lebensenergie der Kämpferin wieder auffrischen, wird sie durch ein spezielles Gebräu zeitweise unverwundbar. Um einer Konfrontation aus dem Weg zu gehen, und sich stattdessen lieber heimlich an Gegnern vorbeizuschleichen, empfiehlt sich der Unsichtbarkeitstrank als Durstlöscher.

Während des Spielverlaufs eignet sich auch Arokh unterschiedliche Fähigkeiten an. Zu Beginn kann er herumwuselnde Wartoks oder die agressiven Krähendrachen lediglich mit seinem feurigen Atem verbrennen. Hat das Pärchen jedoch bestimmte Aufgaben gemeistert, erweitern sich durch magische Kristalle die Kräfte des Fabelwesens. Dadurch kann der Drache Gegnern Giftgaswolken, Blitze oder Lavakugeln entgegenschleudern oder sie mit einem kalten Hauch zu Eis erstarren lassen.

## Rätsel und Fallen

Rynns Suche nach ihrem kleinen Bruder entpuppt sich schon bald als beschwerliche Oddysee durch die verschiedensten Regionen des Landes. Dabei trifft sie gelegentlich auch auf Charaktere, die ihr nützliche Hinweise geben oder Aufträge erteilen. Diese Quests führen die agile Schönheit dann in düstere Höhlen, Ruinen, Bergwerke oder Tempelanlagen, wo sie sich nicht nur vor Wartoks, Orks, Aasfressern, Rittern mit magischen Flammenschwertern oder Spinnen in Acht nehmen muß. In bewährter „Tomb Raider"-Tradition erschweren zusätzlich zahlreiche heimtückische Fallen das Vorankommen. Instabile Bodenbeläge, die unter Rynns Gewicht zusammenbrechen, alles niederwalzende Felsbrocken, aus Wänden herausschnellende Speere, Selbstschußanlagen, bewegliche Plattformen, rotierende, rasiermesserscharfe Klingen und dergleichen mehr stellen das Reaktionsvermögen und die Geschicklichkeit der Heldin auf eine harte Probe. Abgesehen von diesen körperlichen Strapazen gilt es auch aktionsorientierte Rätsel zu lösen und etliche Hebel zu betätigen, damit die Kämpferin zuvor verschlossene Bereiche betreten und wichtige Gegenstände (Schlüssel, Artefakte etc.) bergen kann. Als Orientierungshilfe fungiert eine jederzeit einblendbare Karte, auf der nicht nur wichtige Örtlichkeiten der jeweiligen Region eingezeichnet, sondern auch die zu erfüllenden Aufgaben vermerkt sind. Bereits absolvierte Quests werden durchgestrichen dargestellt.



Rynn hat die Höhle gefunden, in der Arokh selig schlummert



## Man spricht deutsch

Optisch kann „Drakan" vor allem hinsichtlich der Flugsequenzen mit dem vortrefflich animierten Fabelwesen beeindrucken. Auch wenn die Landschaft – abhängig von der Leistung Eurer 3D-Beschleunigerkarte – ab einer gewissen Entfernung in undurchsichtigen Nebel gehüllt wird, ist es ein ganz besonderes Erlebnis, wenn Arokh seine Schwingen ausbreitet und majestätisch



**Arokh heizt den Feinden kräftig ein**

durch die Luft gleitet. Lens-Flares, dynamische Lichtquellen und Wettereffekte wie Regen oder Schnee verleihen dem Fantasy-Szenario obendrein ein stimmungsvolles Ambiente. Die detaillierten Schatten der Polygonfiguren, die sich je nach Lichteinfall verändern, sind ebenso bemerkenswert wie die geschmeidigen Bewegungsabläufe der Heldin. Von den monströsen Gestalten, denen Rynn im Laufe des Abenteuers begegnet, bleiben vor allem die Giganten in Erinnerung. Diese riesigen Unholde schleudern Fässer in Eure Richtung und schrecken auch nicht davor zurück, verdutze Wartocks als Wurfgeschosse zu benutzen. Außer den mit der Spiele-Engine realisierte Zwischensequenzen, in denen die Handlung weitergeführt wird, werteten die Programmierer das Gameplay durch szenische Intermezzos à la „Half-Life" auf (so wird ein Ork schon mal versehentlich von einem umstürzenden Baumstamm erschlagen oder ein Wartock von einer Steinlawine, die er selbst ausgelöst hat, überrollt). Akustisch wird das Geschehen mit atmosphärischer Hintergrundmusik abgerundet, und auch die teilweise auf salopp getrimmte deutsche Synchronisation kann als gelungen bezeichnet werden.

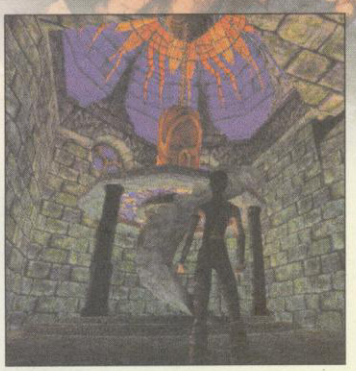
## Drachenkampf im Internet?

„Drakan" verfügt neben dem Einzelspieler-Abenteuer auch über drei Multiplayer-Spielvarianten für erbitterte Gefechte in lokalen Netzwerken oder via Internet. In Teams oder als Einzelkämpfer meuchelt Ihr Euch dann in Deathmatch-ähnlichen Auseinandersetzungen gegenseitig mit gehärtetem Stahl und anderem martialischem Gerät, oder aber, Ihr liefert Euch in luftigen Höhen als Drache hitzige Duelle mit den Kontrahenten. Leider erwies sich der Multiplayer-Modus in der uns vorliegenden Testversion noch als extrem instabil, so daß wir auf eine Spielspaßwertung wohl oder übel verzichtet haben.

*cis*



**Ein Krähendrache will sich mit uns anlegen**



**In diesem Raum erhalten wir ein weiteres wichtiges Artefakt**



**Die Succubi sind äußerst verschlagene und gefährliche Zeitgenossen**

**Name:** .....Drakan
**Genre:** .....Action-Adventure
**Hersteller:** ....Surreal Software/ .....Psygnosis
**Schwierigkeit:** .....einstellbar
**Preis:** .....zirka 90 Mark
**Steuerung:** .....Tastatur, Maus, .....Gamepad, Joystick
**Spiel:** .....Deutsch
**Anleitung:** .....Deutsch
**Multiplayer:** .....bis 8; Modem, .....IPX, TCP/IP

**Minimum:P166 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 300 MB HDD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte**
**Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD, ca. 400 MB HDD**

**GUT**



Chris Peller

Für manche erfüllt sich mit „Drakan" ein Wunschtraum: Endlich können sie mit einem Drachen durch ein Fantasyreich fliegen! Da stört es auch nicht weiter, wenn man bei besonders waghalsigen Flugmanövern schon mal die Orientierung verliert. Ansonsten ist das Spielprinzip – nicht zuletzt wegen der attraktiven Rynn – stark von „Tomb Raider" inspiriert. Wenngleich Rynn als Charakter in puncto Aussehen Lara absolut Paroli bietet, ist die Steuerung teilweise etwas unausgereifter als beim prominenten Vorbild. Bei der Testversion von „Drakan" trüben zudem einige Grafikbugs (so kleben die Leichen gemeuchelter Gegner in Felswänden) die Präsentation. Auch der Handhabung des Inventars könnte etwas besser sein – glücklicherweise haben die Entwickler Hot-Keys integriert, damit man wichtige Gegenstände wie Heiltränke schnellstmöglich aktivieren kann. Schenkt man diesen Schwächen keine größere Beachtung, weht – abgesehen von dem phantastischen „Shadow Man" – mit „Drakan" ein weiterer frischer Wind in dem Genre.

**SPIELSPASS**

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 83% | –% |
| GRAFIK 82% | |
| SOUND 85% | |
| SPIELTIEFE 65% | |

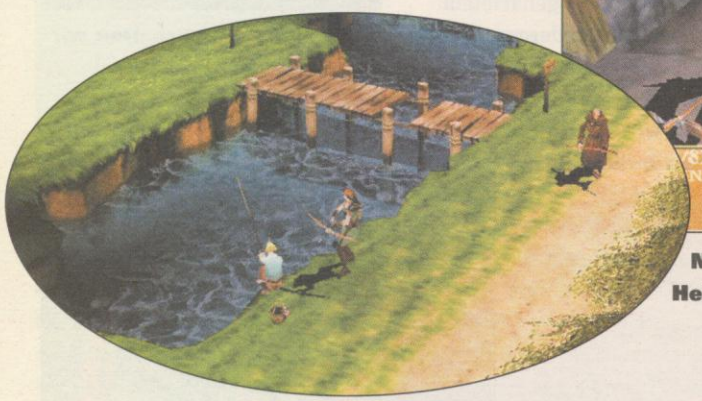


# Dark

## Diabolische Aben

**Das Warten auf Diablo 2 nimmt kein Ende – für ungeduldige Helden gibt es nun eine Alternative**





**Na, ihr Kleinen, kommt her und schmeckt meine Hellebarde. Sie ist nur für Euch...**



**Der Berserker-Spruch verhilft dem Magier zu anständigen Nahkampfwerten**

Wie wahrscheinlich alle Fantasywelten hat auch das sonst so schöne Uma ein Problem. Der lange Friede scheint sein Ende gefunden zu haben. Ein Magier mit destruktivem Potential entdeckt die schwarze Magie für seine Bedürfnisse und erfindet für sich wie für alle durchgeknallten Bösen einen neuen Lebenszweck: Die Menschheit vernichten! Selbstverständlich gibt es eine Möglichkeit, ihn daran zu hindern und dem schlechten Erzmagier seine, wenn auch nicht verdiente, letzte Ruhe zukommen zu lassen. Ein magischer Gegenstand, der bei einem größeren Gefecht vor langer Zeit in sieben Kristalle zerbrochen wurde, liegt über das Reich verstreut. Die genauen Positionen sind nicht bekannt. Ihr, als tapfere und dem Guten zugewandte Spieler, könnt natürlich erst wieder Ruhe finden, wenn der Bösewicht am Ende und das Land gerettet ist. Um die einzelnen Kristalle zu finden, müßt Ihr vier Länder bereisen und diverse Dungeons aufsuchen. Willkommen in der Welt von Darkstone. Schon bei der Charakter-Generierung fällt die große Ähnlichkeit zu Blizzards Diablo auf, die sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel hindurchzieht.

### Was bin ich?

Aus vier Berufsklassen könnt Ihr Euren Helden respektive Eure Heldin wählen. Wie beim teuflischen Vorbild entfällt dabei das Verteilen von Punkten auf die Attribute. Lediglich der Beruf muß gewählt und der Name festgelegt werden. Fertig ist der Instantkrieger. In Diablo verfügte jeder Charakter über eine besondere, an die Klasse angelehnte Fähigkeit. In Darkstone gibt



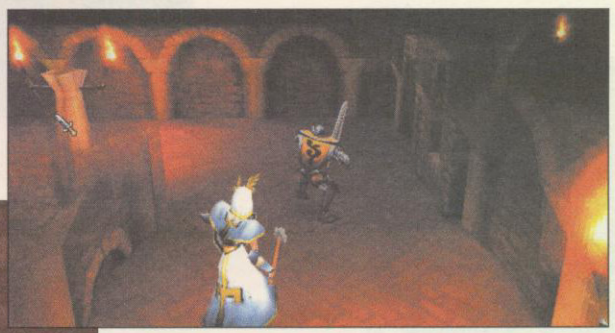
**Die beliebten Kisten bieten allerlei nützliche Dinge, manchmal aber auch böse Überraschungen**



# stone
## teuer einmal anders

es mehrere, die alle durchaus Sinn machen. So kann der Warrior nicht nur seine Waffen reparieren, vielmehr verfügt er auch über eine Art Waffenkunde, die es ihm erlaubt, Klingen effektiver im Kampf anzuwenden. Voraussichtlich alle Spieler werden es den Entwicklern danken, daß man mit dem Einzelspiel-Charakter auch an Multiplayerpartien teilnehmen kann. Etwas, das bei Diablo nur unter Zuhilfenahme eines nicht autorisierten Tools ging.

der Hilfespruch kommt meistens zu spät und ist in der deutschen Übersetzung so leise und unmotiviert, daß er im Kampfeslärm schon einmal untergehen kann.



**Verdächtig ruhig hier...**




**Mein Gott! Ich brauche Hilfe und die Pfeifen beenden erst in Ruhe ihr Gebet.**



**Eine giftgrüne Wolke verheißt nichts Gutes**



**Zum gemütlichen Plausch zurück im Dorf**

### Allein und doch zu zweit

Wer keine menschlichen Mitspieler parat hat, muß jedoch nicht mutterseelenallein gegen die Ausgeburten der Hölle antreten. Optional besteht die Möglichkeit, einen zweiten, computergesteuerten Helden mit ins Gefecht zu schicken. Dieser folgt Euch stets auf Schritt und Tritt, was leider zur Folge hat, das er/sie immer ein oder zwei Meter hinter Euch verweilt. Nähern sich Gegner von vorne, bedeutet dies nicht, daß der KI-Streiter automatisch in einen Kampf mit einsteigt. Lediglich bei Fernkampfwaffen, wie beispielsweise dem Bogen, ist dies der Fall. Kämpfe gegen größere Horden können in Arbeit ausarten, da Ihr auch stets die Gesundheit beider Helden im Auge behalten müßt. Die KI genehmigt sich nicht automatisch einen Gesundheitsdrink, um dem drohenden Tode zu entrinnen. Auch zieht sie sich bei Überlegenheit des Feindes nicht zurück, wenn Ihr noch an vorderster Front steht. Zwar bemüht sich der computergesteuerte Partner/in um Eure Aufmerksamkeit, wenn es dem Ende entgegengeht. Doch Diablo-Veteranen werden sofort mit der Steuerung zurechtkommen. Mit der linken Maustaste lassen sich Aktionen ausführen, die sich je nach gewähltem Zielobjekt unterscheiden. Wird auf ein NSC (Nicht-Spieler-Charakter) geklickt, beginnt Euer Kämpfer entweder einen Dialog oder läßt – bei Feindberührung – die Waffen sprechen. Mit der rechten Maustaste werden Zaubersprüche aktiviert. Neben der Aufgabe, den bitterbösen Zauberer zur Strecke zu bringen, gibt es viele Subquests für den Helden. Oftmals winkt reiche Beute nach Abschluß eines Auftrages. Geld werdet Ihr auch dringend benötigen. Alle Nutzgegenstände besitzen eine Lebensdauer, die sich mit jedem Gefecht verkürzt. Wenn die kampferprobte Amazone nicht plötzlich im tiefsten Dungeon nackt vor den nächsten Gegnern stehen soll, tut Ihr gut daran, vorhandene Ausrüstung regelmäßig beim Schmied reparieren zu lassen. Natürlich ist er kein Wohltäter und macht Euch das nicht umsonst. Wie im richtigen Leben kostet alles Geld, respektive Goldmünzen. Beim Handel mit den NSCs werden schnell Schwächen des








**Ahh! Endlich mal eine nette Einrichtung für´s künftige Badezimmer**





**Ob wir ihr glauben sollten oder besser nicht?**

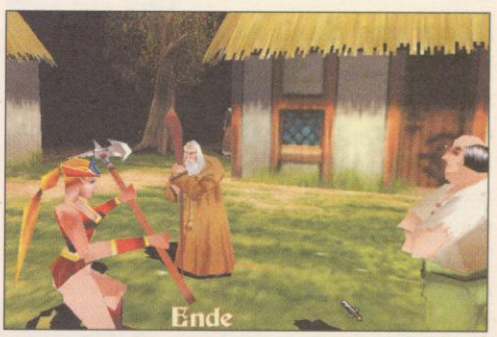
Benutzerinterfaces deutlich. Zum einen müßt Ihr mit jedem Eurer Charaktere den Weg zum Händler machen, zum anderen läßt sich immer nur ein Gegenstand kaufen bzw. verkaufen. Besonders ärgerlich ist dies bei Nahrung, Heil- oder Manatränken, von denen grundsätzlich immer eine größere Menge vor dem nächsten Dungeonbesuch geordert werden.

## Die Präsentation

Grafisch gefallen Darkstones Verliese, die durch geschickt eingesetzte Lichtquellen eine düstere Atmosphäre schaffen. Sämtliche NSCs hingegen wirken durch ihren Comic-Stil etwas deplaziert. Während die englische Sprachausgabe überzeugend ist, wurde bei der deutschen Synchronisation wiedermal zu wenig getan. Die Sprecher wirken oft unmotiviert und unfreiwillig komisch. Gefallen hat uns hingegen die Möglichkeit, die Landschaft frei drehen und zoomen zu können. Selbst schwer einsichtige Stellen lassen sich so problemlos erforschen. Im Netzwerk können bis zu acht Spieler dem Bösen an den Kragen. *mw*




**Irgendwie hatte er sich den Job als Imker anders vorgestellt**




**Diskussionen gestalten sich bewaffnet grundsätzlich interessanter**

| | |
|---|---|
| **Name** | **Darkstone** |
| **Genre** | Rollenspiel |
| **Hersteller** | Delphine/EA |
| **Schwierigkeit** | einstellbar |
| **Preis** | 90 Mark |
| **Steuerung** | Maus, Tastatur |
| **Spiel** | Deutsch |
| **Anleitung** | Deutsch |
| **Multiplayer** | IPX, TCP (8) |

**Minimum: PII/266, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger**
**Empfohlen: PII/300, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger**

**SPIELSPASS**

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 80% | 81% |
| GRAFIK 72% | |
| SOUND 67% | |
| SPIELTIEFE 48% | |

**GUT**

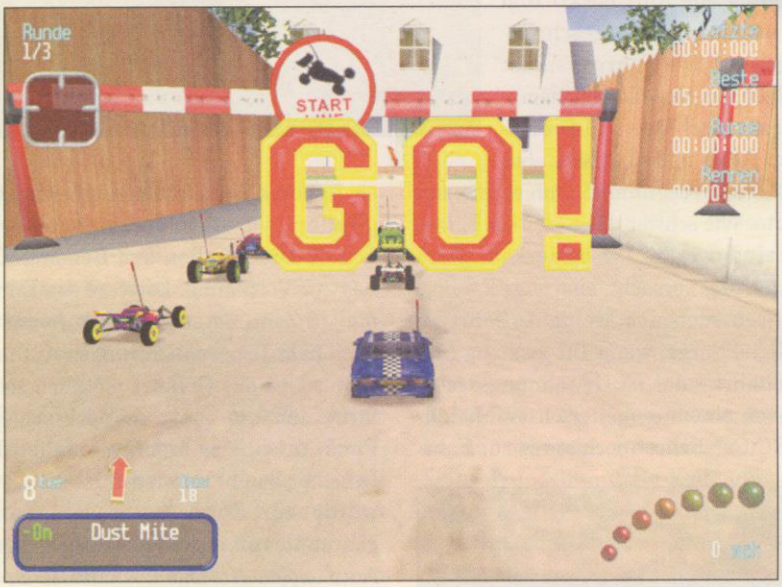


Maik Wöhler

Darkstone verkürzt die Wartezeit auf Diablo 2 auf hervorragende Weise. Eine durchaus interessante Geschichte und unzählige Subquests, die das Abenteurerleben um einige Herausforderungen bereichern. Als bekennender Diablo-Veteran fühlte ich mich sofort wie zu Hause: Steuerung, unzählige Soundsamples – so vieles erinnert an die guten, alten diabolischen Ausflüge von damals. Die so herrlich düstere Atmosphäre kommt bei Darkstone jedoch leider nicht auf. Die Figuren und Monster in ihrem niedlichen Comicstil wirken zu farbenfroh und freundlich. Die deutsche Übersetzung und Synchronisation verursachen höchstens fassungsloses Kopfschütteln. Wiedermal ein Beispiel für die oftmals schlampige Arbeit bei der Lokalisierung eines Spiels. Was mich jedoch am meisten stört, sind die KI-Schwächen sowie die oftmals umständliche Bedienung wie beispielsweise beim Handel. Dennoch ist Darkstone mit vielen interessanten Detailverbesserungen ein gelungendes Diablo eineinhalb für mich.

# Re-Volt

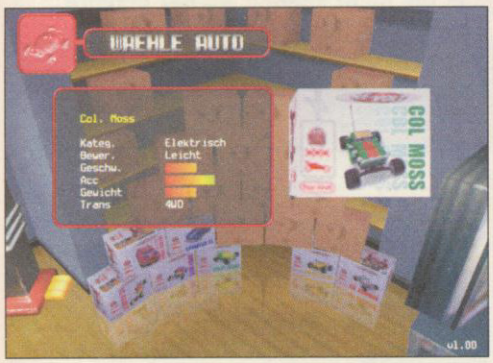
## Klein - schnell - elektrisch: Rennen mit RC-Cars



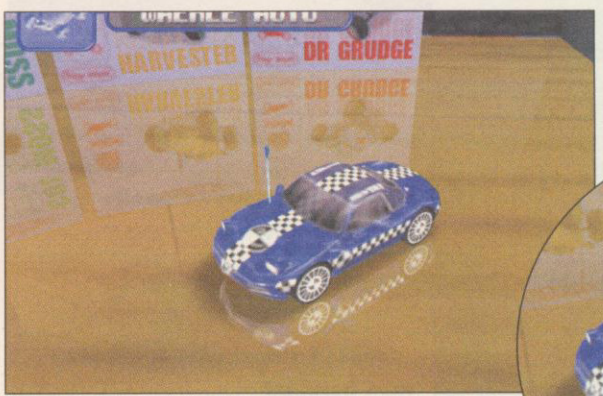

**Und los geht's!**

**Wenn der Bordstein zur Klippe und ein Fußball zur Bedrohung wird, hast Du wahrscheinlich gerade mit „Re-Volt" Bekanntschaft gemacht...**

Modellbauer aufgepaßt! Habt Ihr die Nase voll, viel Geld für ein ferngesteuertes Modell ausgeben zu müssen? Und dann ständig Frust wegen Mistwetter – schließlich kann man die Flitzer ja nicht in der Wohnung fahren lassen. Vergeßt es – diese Zeiten sind endgültig vorbei! Mit „Re-Volt" holt Ihr Euch die RC-Rennpiste direkt in den PC. Ihr könnt an Orten, die sonst für ein Modell-Auto definitiv tabu wären, regelrecht die Fetzen fliegen lassen. Der hochglanz-polierte Granitboden eines ehrwürdigen, spießigen Museums oder die nahegelegene Verkehrsstrasse haben eine genauso große Anziehungskraft wie der Supermarkt mit den großen Dosentürmen (Ooops!) nach Ladenschluß...



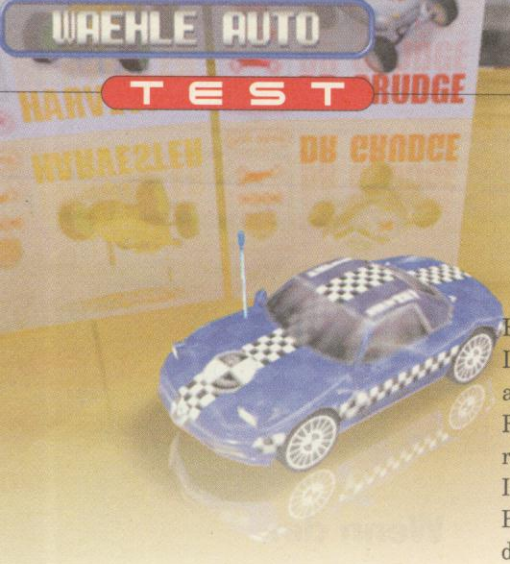

**Einkaufstour: Sucht Euch den besten Wagen aus!**




**Der soll's sein – klein, schnell und wendig**

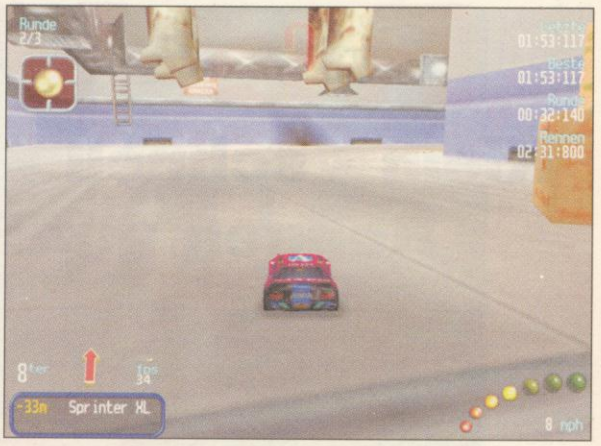


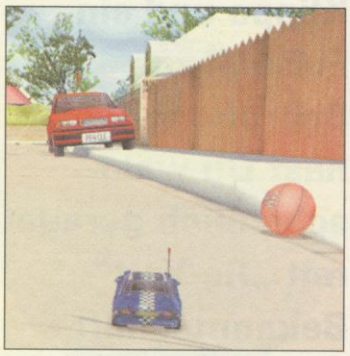
Doch wo auch immer Ihr fahrt – Kleinholz gibt's auf jeden Fall, nur, daß es nicht so teuer wird wie bei „richtigen" Modellen. Die ungewöhnliche Fahrer-Perspektive – Ihr befindet Euch nur ein paar Zentimeter über dem Boden – ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber dennoch absolut spaßig. Wann sonst kann man wohl unter dem geparkten PKW des Nachbarn durchrasen, muß rollenden Bällen und anderen, eigentlich sehr kleinen Hindernissen ausweichen, die wir sonst einfach mit der Fußspitze wegkicken. Bei „Re-Volt" werden diese Dinge aber zur Bedrohung.



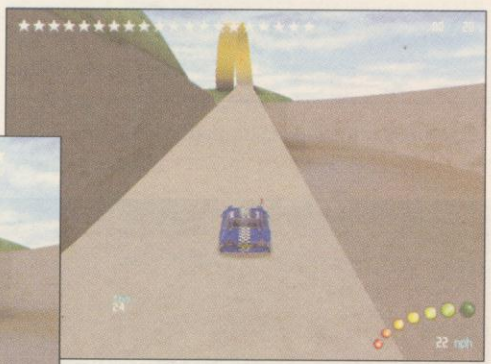
**Im Kühlraum wird's rutschig...**

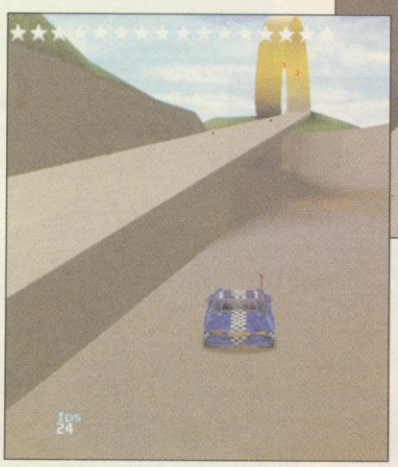
Euer elektrisches Renngefährt könnt Ihr aus einer Vielzahl von Modellen auswählen. Nach einigen „überlebten" Rennen kommt noch der ein oder andere (schnellere) Wagen dazu. In einem Info-Fenster wird der Typ, die Beschleunigung, die Antriebsart und die jeweils mögliche Höchstgeschwindigkeit angezeigt. Die Fahrphysik ist erstaunlich gut den Modellen nachempfunden – Lenkeinschläge und Bremswege wirken daher unrealistisch, aber ein Modell reagiert nunmal anders als ein richtiges Auto. Wie schwer diese kleinen Flitzer zu steuern sind, werdet Ihr bemerken, wenn Ihr zum ersten Mal versucht, eine enge Passage zu durchfahren oder eine kleine Auffahrt zu „treffen"! Keine Sorge, wenn Ihr zwanzig Mal daran vorbeifahrt – das ist Gewöhnungssache. Laßt Euch von einem eingefleischten Modellbauer und RC-Car-Fahrer noch etwas zur Fahrzeugauswahl raten: Nicht allein die Höchstgeschwindigkeit zählt – die Beschleunigung, das „als Erster wegkommen" ist hier das Wichtigste...



**Basket-Bälle sind für uns eine echte Bedrohung!**





**In der „Stunt-Arena" sollte man fahren können...**

**...sonst ist man wieder da, wo man herkam!**

Auf der Strecke liegen jede Menge Power-Ups in Form von Elektro-Pfeilen herum, die durch einfaches Hineinfahren aufgesammelt werden können. Was die dann bewirken, merkt Ihr schon ein paar Sekunden später. Es gibt Turbo-Akkus, die Euren Wagen zeitlich begrenzt um 10% schneller machen, Stahl-Kugeln, die Ihr nach hinten abschießen könnt, um Eure Gegner von der Strecke zu putzen, Wasserballons im Dreierpack, die für das eine oder andere Steuerungs-Problem bei den Gegnern sorgen, wenn sie in deren Nähe platzen. Aber auch heftigere „Waffen" wie Feuerwerksraketen, elektrische Schock-Druckwellen und Bowling-Kugeln stehen zur Verfügung. Letztere tun Eurem gerade mal 40 Zentimeter großen Auto gar nicht gut! Pech habt Ihr, wenn sich nach Aufnahme eines Power-Ups das Gefährt plötzlich schwarz einfärbt und die sonst so neckisch wackelnde Funk-Antenne zu brennen anfängt. Dann habt Ihr eine „Bombe" erwischt. Ist die Antenne – sie wurde zur Zündschnur – erstmal runtergebrannt, rummst es gewaltig – das eigene (!) Auto explodiert. Das Boshafteste an der Sache: Berührt Ihr ein anderes Auto während die Zündschnur noch brennt, seid Ihr Euer Problem los – aber der, den Ihr berührt habt, wird es Euch ewig danken – rrrrrums...




**Mist – „Bombe" aufgenommen! Wenn man die nicht schnell wieder loswird...**

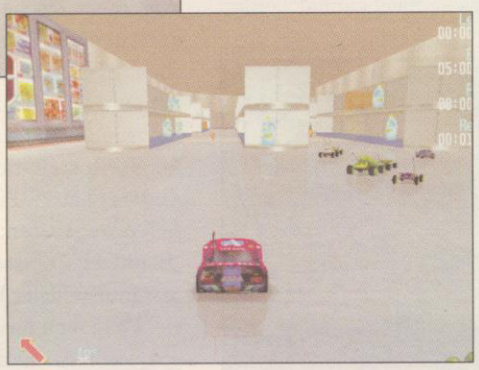



**...hat man ein Problem**



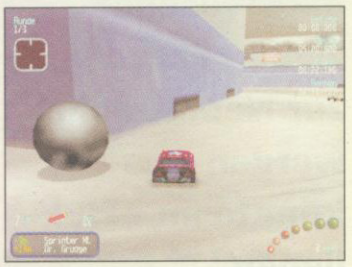


**Die „Schockwelle" hinterläßt ihre Spuren...**



**Mit dem Strecken-Editor neue Pisten basteln – eckiger, schwerer und fieser...**

erreichbar. Beim Spieltyp „Gefechtsfangen" ist ebenfalls eine Arena der Austragungsort. Dieser Modus ist ein reines Multiplayer-Spiel über LAN oder Internet. Eigentlich ist es eine Art „Einkriegezeck" auf vier Rädern. Es muß ein Stern gefunden werden, der in der Arena versteckt ist. Derjenige, der den Stern findet, muß damit möglichst lange (maximal 2 Min.) umherfahren. Alle anderen versuchen, diesen Wagen zu fangen, um ihm den Stern abzunehmen. Das erfolgt durch Anrempeln. Wer zuerst die zwei Minuten abgebaut hat, ist Sieger. Zu guter Letzt sollte noch der „Streckeneditor" erwähnt werden. Richtig – damit baut Ihr Euch eigene Strecken, oder könnt vorhandene modifizieren – so bleiben keine Wünsche in „Re-Volt" offen. Fazit: Die etwa 100 MByte, die das Spiel auf der Festplatte belegt, sind wirklich gut angelegt... *tz*



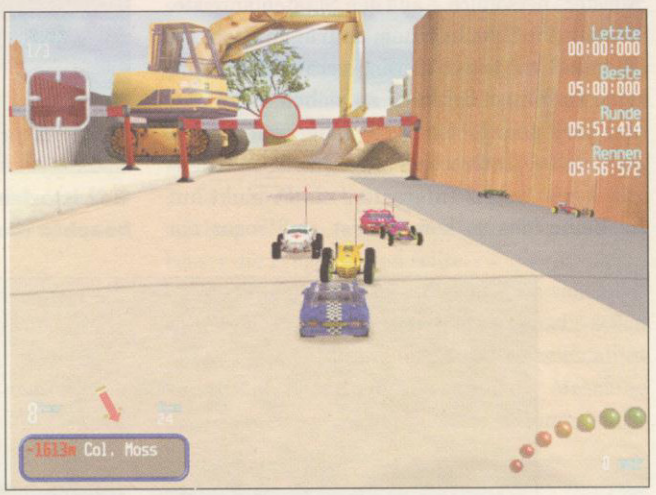
**Vorsicht vor herrenlosen Bowling-Kugeln!**



Die Grafik des Spiels ist zweifellos super und unterstützt Modi bis zu 1024 x 768 – fetzige Soundtracks poppen das Ganze nochmal auf. Der Spielablauf entspricht im wesentlichen den „normalen" Autorennen. Und, obwohl „Re-Volt" fernab von tiefgründigem Spielgeschehen und anspruchsvollem Inhalt anzusiedeln ist – eine wirklichkeitsgetreue (Modell-) Simulation ist es allemal. Es gibt Einzelrennen, Meisterschaften, Zeitfahren und Qualifikationen. Jede Art des Rennens kann in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen ausgetragen werden. Wie bei den meisten Spielen bietet aber auch hier den größten Fun der Multiplayer-Modus. Ob über Netzwerk, Modem oder Internet – es sind heiße Gefechte auf vier Rädern garantiert.

Auch die „Stunt-Arena" ist eine nette Sache. Dort gilt es, Sterne einzusammeln. Ganze 20 gibt es davon, aber einige sind nur mit den schnellsten Wagen und durch halsbrecherische Sprünge

**Mindestanforderung: P 200, 32 MByte RAM, 102 MByte Harddisk, 4 x CD, 4 MByte 3D-Grafik-Karte**
**Empfohlen: P-II-233, 64 MByte RAM, 12 MByte 3D-Karte, 12x CD-ROM**




**Die „Meute" am Ziel**

| | |
|---|---|
| **Name** | **Re-Volt** |
| **Genre** | Fun-Racer |
| **Hersteller** | Acclaim |
| **Schwierigkeit** | Einstellbar |
| **Preis** | cirka 90 Mark |
| **Steuerung** | Lenkrad, Joystick, Tastatur |
| **Spiel** | Mehrsprachig |
| **Anleitung** | Deutsch |
| **Multiplayer** | IPX/TCP-IP, Modem, Internet |



**Thomas Ziebarth**

**SUPER**

Für mich als RC-Car-Begeisterter ist „Re-Volt" eine willkommene Bereicherung. Es ist ein reiner Fun-Racer ohne Anspruch auf irgendwelchen Tiefgang, der dennoch enorm viel Spaß macht und die Zeit vergessen läßt. Die kleinen Flitzerchen sind überraschend gut den „echten" RC-Cars nachempfunden. Das mag daran liegen, daß der Modellbau-Hersteller „KYOSHO" daran mitgewirkt hat. Auch die Fahrphysik ist sehr realistisch – nicht vergessen: „realistisch" bezieht sich hier lediglich auf Modell-Autos! Spaßfördernd ist vielleicht auch die Tatsache, daß man hier an Orten „die Sau rauslassen" kann, die sonst den kleinen, elektrischen „Zwiebacksägen" verwehrt sind. Wenn es in „Re-Volt" Kleinholz gibt, ist das generell jugendfrei – selbst wenn einiges im Supermarkt oder Spielwarengeschäft zu Bruch geht. Wenn Euch also ein ferngesteuertes Modell zu teuer ist : „ReVolt" ist eine wetterunabhängige Alternative – für Kenner des Metiers jedenfalls...

**SPIELSPASS**

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 77% | 81% |
| GRAFIK 79% | |
| SOUND 70% | |
| SPIELTIEFE 20% | |



# Fly!

**Wenn mit einem Schlag alle bisher dagewesenen zivilen Flug-Sims zur Nebensache werden – es könnte an „Fly!“ liegen...**

Frühjahr 1999 in Landshut: Bei der stilgerecht in einem Sportflugzeug-Hangar arrangierten Vorstellung von „Fly!“ war noch kaum abzusehen, was aus diesem Spiel einmal werden sollte. Die damals frühe Beta war programmtechnisch wohl „noch nicht ganz komplett“ und produzierte auf den Testmaschinen Fehlermeldungen und Abstürze. Zugegeben – ich glaubte damals nicht wirklich an einen Erfolg dieses Spiels. Aber die Tatsache, daß Jeff Smith – der „Meister“ persönlich – aus den Staaten anreiste, um sein Produkt in einem so frühen Stadium schonmal zu präsentieren, veranlaßte mich, keine voreiligen Schlüsse zu ziehen – zurecht! Frei nach dem Motto: „Was lange währt wird gut“, stellte „Interactive Magic“ in Zusammenarbeit mit Take-2 Interactive ein Produkt auf die Beine, das so komplex ist, daß sogar ein FlugSim-Profi einige Zeit braucht, um alle Funktionen und Features richtig nutzen zu können. Die wichtigsten werden wir hier beschreiben. Was die optische Qualität von „Fly!“ betrifft, sprechen die Screenshots für sich selbst sprechen. Also bitte anschnallen – wir sind „Ready for Takeoff“ in ein neues Zeitalter der zivilen Flugsimulationen...

Bei der Installation der drei (!) Programm-CDs werden dem PC-Piloten drei verschiedene Setup-Arten angeboten: „Minimal“, „Standard“ und „Benutzer“. Letztere ist in jedem Fall die interessanteste. Hier kann ausgewählt werden, wieviel Platz man für das Spiel auf der Platte hergeben will (oder kann). Als Tip sollte gesagt werden, daß Ihr am besten umso mehr auf die Platte schaufeln solltet, desto langsamer Euer CD-ROM




**Der Flugplaner. Die ganze Erde liegt uns endlich zu Füßen.**



**Die Grafik-Optionen. Hier wird auch der Anfangsbildschirm festgelegt.**



**Gewitterlandung in Dallas, Bahn 2L. Man beachte die Darstellung des Regens!**



**Hier spielt die Musik – nein eher der Spiele-Sound**



**Dallas im Gewitter – Sightseeing mal anders...**

# Die clevere Alternative zum Flugschein...

ist. Unter einem Quadspeed (bei Vollinstallation) geht sowieso gar nichts, aber wenn Spiele-Daten von der CD gelesen werden sollen, müßt Ihr so etwa an ein 24er bis 32er CD-Laufwerk denken. Ihr wißt ja – Qualität hat ihren Preis, der sich bei „Fly!" leider in Tonnen von Megabyte auswirkt. Und das heftigst! Für die volle Installation müßt Ihr stolze 1.6 GIGAByte (nönö – kein Schreibfehler!) Plattenspeicher bereitstellen, was Euch allerdings auch mit flüssigem Fluggeschehen gedankt wird – ohne ewiges Nachladen. Von der CD laufen dann nur noch einige Sounds, die nicht mitinstalliert werden.



**Topografisch exakte Satellitenbilder ermöglichen traumhafte Gebirgsdarstellungen...**



**...die man einfach genießen muß – im Langsamflug mit ausgefahrenen Landeklappen**

Aber auch schon ab etwa 400 MByte – entspricht der Option „Minimal" – könnt Ihr Euch in die Lüfte erheben. Nur das Laden der jeweiligen Szenerien von CD dauert dann wesentlich länger. Zum Rest der Installation sind keine weiteren Hinweise nötig, sie verläuft problemlos und – für die enorme zu installierende Datenmenge – schnell. Treiber-Probleme sind nicht aufgetreten – unterstützt werden nahezu alle D3D-tauglichen Grafikkarten, sowie alle Voodoo-Beschleuniger-Karten einschließlich Voodoo-3 und Banshee. Je nach Ausstattung der Karte sind dann Auflösungen bis zu 1024 x 768 bei 32 bit Farbtiefe möglich. Eine ziemlich lange Kompatibilitätsliste der Grafik-Chipsätze findet Ihr übrigens im Handbuch. Daß der erste Start von „Fly!" ziemlich lange dauert, liegt daran, daß noch einige Rechner-spezifische Einstellungen vom Setup vorgenommen werden.

Während Ihr dann das Startmenü durchforstet, erscheinen ab und zu Bildschirme mit nützlichen Hinweisen zum schnelleren Auffinden der gewünschten Option. An dieser Stelle soll erwähnt werden, daß trotz sehr komplexen Auswahl-Menüs und zahllosen Einstell-Bildschirmen auch an den Einsteiger und an die, die es immer eilig haben, gedacht wurde. Der Button „Jetzt fliegen" katapultiert Euch direkt ins Cockpit – Ihr müßt lediglich noch auswählen, welchen der bereits fertig erstellten Flüge Ihr in Angriff nehmen wollt. Hier gibt es eine größere Auswahl an einfachen, landschaftlich beeindruckenden und solchen Flügen, von denen man als Neuling besser die Finger lassen sollte...

Bei den Konfigurations-Möglichkeiten von „Fly!" wurden viele Kleinigkeiten einbezogen, die schon auf den ersten Blick eine starke Professionalität vermitteln. So wird die Beladung der Maschine beispielsweise nicht nur mit dem Gesamtgewicht




**Der Sofortflug-Bildschirm. Von hier ist es nur noch ein Klick bis ins Cockpit...**



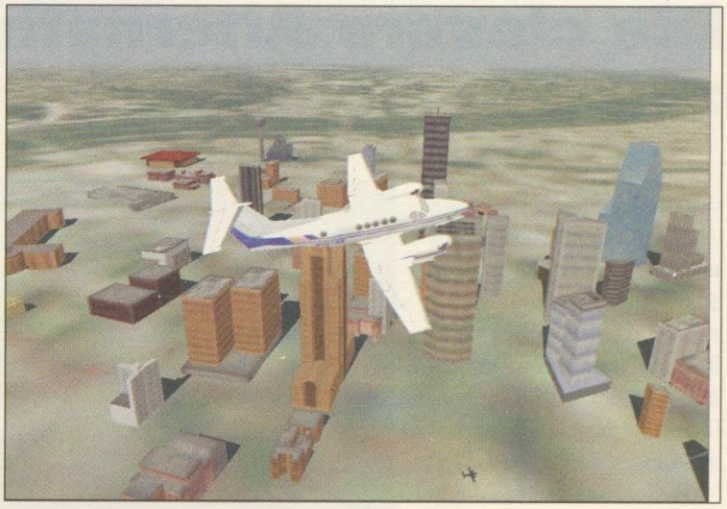
**Die Befüllung der Tanks ist genauso wichtig...**



**...wie die Passagierbesetzung und Fracht**

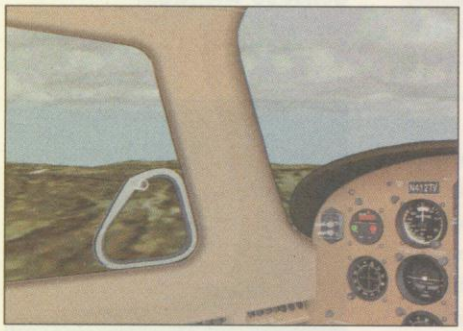


**Das war zuviel – mit Übergewicht fliegt es sich gar nicht gut!**



**In der Verfolgerkamera deutlich zu sehen: Perfekte Schattendarstellung des Flugzeuges und der Gebäude**





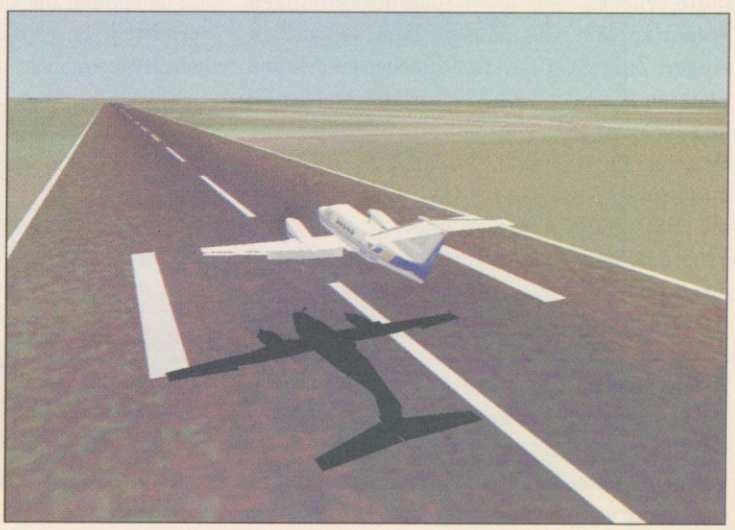


**Trotz dieser genialen Cockpit-Rundum-Sicht wirkt die Gewitterfront nicht versönlicher...**

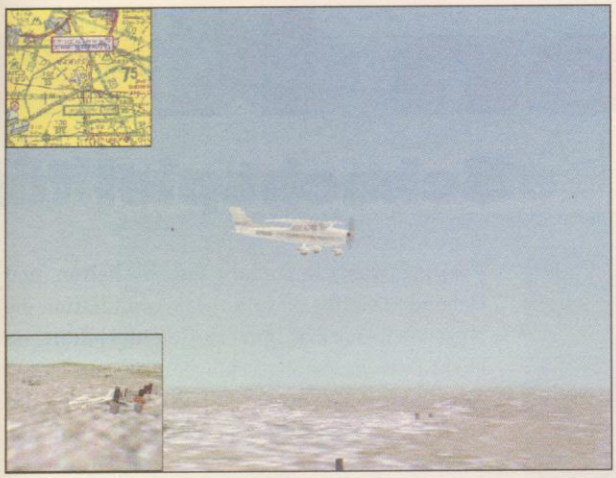
angegeben, sondern die Passagiere und die Fracht müssen korrekt plaziert werden, was sich dann später merklich auf die Flugeigenschaften auswirkt. Auch wird eine unzureichende Befüllung der zwei oder vier Tragflächentanks die Flugtauglichkeit der Maschine früher oder später negativ beeinflussen.

Was die Umwelt betrifft, sind wohl die komplexesten Einstellmöglichkeiten gegeben. Windrichtung und -Geschwindigkeit können den Bedürfnissen oder besser dem Können des Piloten angepaßt werden. Daß das natürlich für jede Höhenschicht getrennt erfolgt, ist klar. Nicht vergessen wurden auch „programmierbare" Regengüsse, Gewitterstürme (die sehr gut grafisch umgesetzt wurden!) und alles, was das Wetter noch so an Gemeinheiten für uns bereithält. Auch hierbei hat man wieder an „die kleinen Dinge" gedacht. So peitscht der Regen beispielsweise auch anders an das Cockpit, wenn man den Kurs ändert. In der Verfolgersicht nimmt ein Gewitterstum viel vom Sound der Maschine weg – die Windgeräusche verstärken sich. Abgerundet werden die Umweltbedingungen durch reale, aktuelle Metar-Wetterdaten, die per Download importiert werden können. Wie das geht, steht im Handbuch und würde den Rahmen dieses Testes sprengen!

Die nächste Option wäre dann die Flugplanung. Abflug- und Ankunftspunkt können aus einer endlos wirkenden Liste von Ländern, Staaten und schließlich deren Flughäfen gewählt werden – global, versteht sich! Die eingegebene Uhrzeit bestimmt dann den Stand der Sonne oder der Sterne – immer passend zum jeweiligen Datum. So, nun aber ab in die Luft. Dazu muß man sich für eine oder zwei Kamera-Perspektiven entscheiden. Zwei? Na klar – es gibt ein zusätzliches „Hilfskamerafenster", in dem zum Beispiel die Verfolgersicht dargestellt wird, während wir im Cockpit sitzen. Auch ein „Mini-Cockpit" – reduziert auf die wichtigsten Instrumente – ist möglich, damit auf kleineren Bildschirmen noch genügend Platz für die Sicht nach vorn bleibt. Nach dem Start und in sicherer Höhe könnt Ihr Euch ja mal im Cockpit umsehen. Das ist näm-

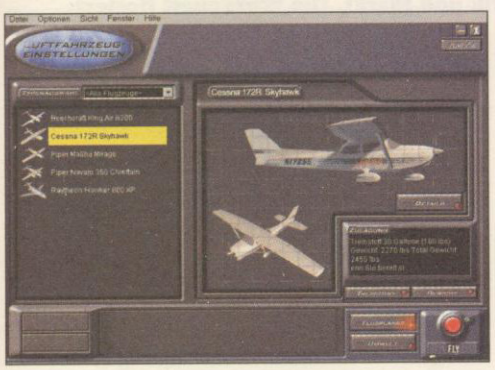


**Kurz vor dem TouchDown. Auch hier überzeugt das der Sonnenposition entsprechend perspektivisch verzogene Schattenspiel in allen Details.**



**Cessna aus der „Überflugsicht" mit zusätzlichem Hilfskamera- und Kartenfenster**

lich in alle Richtungen möglich – wie, steht im Handbuch. Damit wären wir wieder bei einer Besonderheit von „Fly!": JEDER Schalter, den Ihr seht, ist voll funktionsfähig. Das heißt, Ihr könnt wie in einem realen Cockpit alle Instrumente und Kontrollen justieren, umschalten oder verstellen! Damit Ihr Euch nicht versehentlich den Sprit abstellt oder die Zündmagnete ausschaltet, gibt's eine Popup-Info zu jedem Instrument, Schalter und Hebel im Cockpit – und das sind ja nicht wenige. Außerhalb des Flugzeuges hilft der „Entfernungssucher", weit entfernte Objekte zu bestimmen. Ihr könnt mit der Maus auf ein Gebäude oder ähnliches zeigen und Ihr erhaltet eine Popup-Anzeige mit dessen Namen (Sehenswürdigkeiten etc.), der Entfernung und der Höhe – praktisch für Stadtrundflüge. Auch die Entfernung zum Mond oder zur Sonne läßt sich damit ermitteln (kein Scherz!). Diese Funktion kann natürlich auch zu seinem ursprünglichen Zweck verwendet werden, nämlich ein VOR, andere Flug-Navigationshilfen oder sogar einen Flughafen zu identifizieren. Wenn Ihr dann eine Strecke geflogen seid und zur Landung ansetzt, empfiehlt es sich, die „Verfolgersicht" einzuschalten. Richtet die Kamera so aus, daß Ihr das Flugzeug von hinten, ein wenig erhöht und leicht von schräg links seht. Der Anblick des sich dem Boden nähernden Flugzeugschattens mit allen Details der Maschine (inklusive Ruderscharniere!), das weiche Einfedern des Fahrwerkes beim Aufsetzen und die sichtbaren Lenkbewegungen des Bugfahrwerkes sind eine wahre Augenweide. Auch die langsam ein- oder ausfahrenden Landeklappen, Fahrwerke und die realistischen Ausschläge der Höhen-, Seiten-, und Querruder machen einen Start oder eine Landung in Außenansicht immer wieder zum Erlebnis – wie das ganze Spiel... *tz*



**Die Auswahl der Maschinen. Für jedes Flugzeug stehen interaktiv weitere Optionen bereit.**



**So sieht die Beschreibung des gewählten Sofort-Fluges aus**



**Was so kompliziert aussieht, ist mit etwas Übung reine Routine: Der selbstgemachte „Wetterbericht"...**



**Enorm komplex – aber immer noch übersichtlich: Die Konfiguration der Steuer-Elemente**

**Minimum: P 200 MMX, 32 MB RAM, 400 MB Harddisk, 4 x CD, 4 MB D3D-taugliche Grafik-Karte**
**Empfolen: P-II 333+, 64+ MB RAM, 12 MB+ 3Dfx-Beschleuniger-Karte, 1,6 GB Harddisk, 24x CD-ROM**

**Name:** .....Fly!
**Genre:** .....zivile Flugsimulation
**Hersteller:** Terminal Reality/Take2
**Schwierigkeit:** .....einstellbar
**Preis:** .....cirka 100 Mark
**Steuerung:** Yoke/Pedals, Joystick, .....Tastatur, Maus
**Spiel:** .....Deutsch
**Anleitung:** .....Deutsch
**Multiplayer:** Internet, IPX/TCP-IP, .....Modem-Direkt

**SUPER**



Thomas Ziebarth

Bei diesem Test war die Bewertung leicht, denn „Fly!" dürfte die neue Referenz dieses Genres sein. Was hier an Features und Gestalterischem geboten wird, ist absolute Oberklasse. Einsteiger und beinharte Profis – jeder wird zufriedengestellt. Von echten, downloadbaren „Metar"-Wetterdaten für das ausgewählte Fluggebiet über interaktives ATC bis hin zu Original-Satellitenbildern und perfekter GPS-Simulation – an alles wurde gedacht. Auch bei der Grafik bleiben keine Wünsche offen. Exakte topografische Karten sowie realistische Wetter-Optik (und Wirkung!) runden „Fly!" ab. Gewöhnungsbedürftig für den Einsteiger dürften lediglich die vielen Optionen sein, die eingestellt werden können: Anzahl und Plazierung der Passagiere, Verteilung des Gepäcks, realistische Tankbefüllung je nach Flugzeug-Typ usw.! Kurz – ein absolutes „Muß" für jeden Zivil-FlugSim-Freak, aber zu komplex für die reine „Feierabend-Fun-Fliegerei"! Womit wieder einmal deutlich wird: Eine gute zivile Flugsimulation ist mehr Programm als Spiel!

**SPIELSPASS**

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 89% | 89% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 79% |
| SPIELTIEFE | 45% |



# Seven Kin

## Schachspiel für

**Schon der Vorgänger setzte Maßstäbe – jetzt werden mit frischen Kräften und Ideen neue kühne Schlachten geschlagen**



**Der Anfang eines hellenischen Großreiches: Noch ist Athen ein Kuhdorf und die Welt unerforscht**



**Gut ausgebaut: Unsere Hauptstadt mit Festung, Mine, Fabrik und Markt. Die Wirtschaft floriert.**

Als vor fast zwei Jahren ein bis dahin kaum bekannter Entwickler Seven Kingdoms ans Licht der Öffentlichkeit hob, gingen Kritiker- und Spielermeinungen auseinander: Die einen sahen in der Saga der Sieben Königreiche einen wenig erfolgreichen „Age of Empires"-Konkurrenten, andere waren entzückt über die bis dahin nicht gekannte Synthese von Aufbaustrategie à la Siedler und Echtzeitstrategien im Stil von Warcraft. Tatsächlich ist Seven Kingdoms eines der bisher komplexesten Echtzeitstrategiespiele.



**Schon wieder so eine magische Superwaffe: über große Entfernungen hinweg werden feindliche Krieger eingefroren**



**Schlechtwetter im Märchenland: Wolken verdunkeln die Sonne und grelle Blitze erhellen gespenstisch die Landschaft**

Weniger was die Anzahl der Einheiten und Gebäude betrifft, da hat Total Annihilation die Nase vorn, noch in puncto Befehlsvielfalt, da bleibt Dark Reign ungeschlagen. Die ganz eigene Note des Sieben-Königs-Strategicals war der komplexe Wirtschaftsteil, Diplomatie und eine ausgefeilte Spionage. Das machte ein strategisches Denken auf mehreren Ebenen nötig, was fingerflinken Realzeittaktikern nicht unbedingt entgegenkommt, eher schon altgedienten Rundenveteranen, die sich im Dschungel des Mikromanagements bestens zurecht finden. Inzwischen sind (fast) zwei Jahre ins Land gegangen, und viele vom originalen Seven Kingdoms gesetzten Meilensteine sind seither Standard geworden. Selbst Age of Empires mit seiner einstmals schauderhaften Wege-KI (wo sind meine Schwertkämpfer – ach ja, dort hinter dem Baum) glänzt nun durch einwandfreie Truppenaufmärsche, Formationen und vernünftig benutzbare Fabriken (Ausbildungsgebäude). Da auch grafisch die allgemeine Entwicklung nicht gerade retro- und pixelfreudig, sondern eher 3D- und detailverliebt verlief, stehen für den Nachfolger des 97er Strategieknüllers hohe Startanforderungen bereit.

Sehen wir uns die Rückkehr der Könige einmal genauer an: Zunächst einmal haben wir die Auswahl unter 12 verschiedenen antiken bis frühmittelalterlichen Völkern und sieben Monsterrassen, den Frythans. Erste Überraschung: Ihr dürft auch Monster spielen. Diese tumben Riesenkerle taugen nun einmal nicht für komplexe Wirtschaftssysteme, ihre Geschäftsgrundlage heißt Sklaverei. Sie überfallen wehrlose

# gdoms 2

## Echtzeitgeneräle




**Hat da jemand „Massenschlacht" gesagt?**



**Ein Maschinenpark, der für nachhaltigen Eindruck sorgt**

Menschendörfer und pressen Tributleistungen aus ihnen heraus. Größere Vorhaben, z.B. die Errichtung einer neuen Monsterhöhle, erfordern dagegen schlicht Menschenleben, so daß sich das Obermonster von Zeit zu Zeit um Nachschub an frischen Dörfern kümmern muß. Nicht nur die Frythany, auch die Menschen zeigen deutliche nationale Unterschiede. Erstere besitzen ein eigenes Gebäudeset pro Rasse, während sich die schwächlichen Menschlinge ein Set pro Kontinent (also vier Sets à drei Völker) teilen. Wer nun, verschreckt von der wildwuchernden Komplexität des Vorgängers meint, hier nur monsterseitig mitmischen zu können, soll sich eines besseren belehren lassen. Chefentwickler Trevor Chan ließ sich von den Bitten der gewohnheitsmäßig geradlinigen Echtzeitspieler erweichen und vereinfachte das Wirtschaftssystem beträchtlich. Einzelne Berufe (wie bei den Siedlern) gibt es nicht mehr, jeder Untertane macht alles, auch die Bedienung der Minen, Fabriken, Märkte und Karawanen wurde stark begradigt – wenige Mausklicke erzielen die notwendigen Einstellungen. Diesen Wegfall dürften wahr-



**Noch ziehen sie im Gänsemarsch vorbei, aber schon nächstes Mal kann es ernst werden**



**Schließlich ziehen selbst die Götter zu Felde**



**Am Beispiel der Forts könnt Ihr hier die vier unterschiedlichen Baustile der vier Kontinente sehen**





**Mist! Schon wieder haben wir Krieg mit den westlichen Nachbarn...**



**Im Hand- (oder Tentakel-) umdrehn ist dieser Markt dem Erdboden gleich**



scheinlich nur die ganz harten Hardcorespieler unter Euch bedauern, zumal an anderer Stelle interessante Features addiert wurden. Das Auftauchen von magischen Items bringt eine leichte Rollenspiel-Duftnote mit. Ob gefunden, gekauft, geraubt oder von heldenhaften Freiwilligen mitgebracht, sie stärken den Träger auf verschiedene Weise. Die Spionage, schon im ersten Teil der Lieblingsnebenkriegsschauplatz vieler Internetschlachten, wurde behutsam um einige Features erweitert. Spione können nicht nur für Unruhe unter der Bevölkerung sorgen oder feindliche Generäle bestechen, sondern auch fiese Mordanschläge gegen den gegnerischen König ausführen oder einen diplomatischen Zwischenfall zwischen zwei anderen Nationen herbeiführen, so daß diese – schwupps! – im Krieg sind, ohne daß jemand weiß, warum. Verbreitert wurde ebenfalls die Palette der Forschungsoptionen. Ihr erweitert so Eure Spionagefähigkeiten, schafft Ausbildungsmöglichkeiten für Eliteeinheiten (die sich von einer Nation zur nächsten stark unterscheiden) und entwickelt furchtbare magische Waffen.

Wer den Vorgänger nicht kennt und eher Warcraft oder Age of Empires gespielt hat, muß sich trotzdem erst einmal an das Wirtschaftsmodell gewöhnen. Hier werden nicht Holz, Stein oder Gold abgebaut, sondern Ton, Kupfer oder Eisen. Die Rohmaterialien werden in Fabriken weiterverarbeitet und die Endprodukte dann auf Märkten verkauft, wobei reger Handel zwischen den (menschlichen) Nationen eher die Regel als die





**Auch das noch: Ein Tornado**



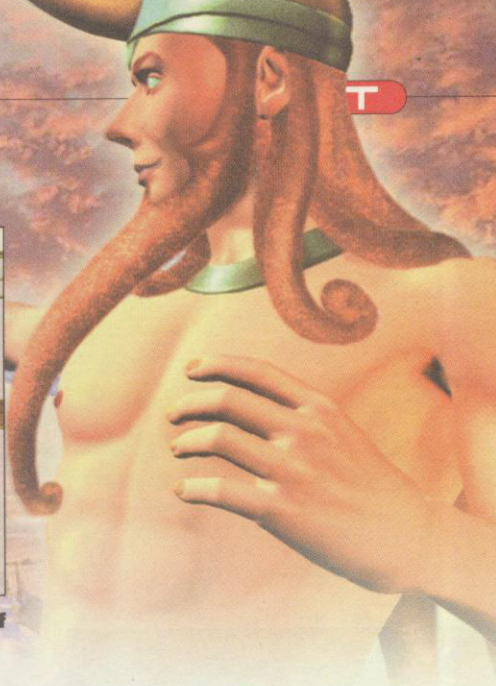
**Mit solchen Monsterburgen macht man Eindruck bei wehrlosen Menschen – und versklavt sie am Ende**



**Gute Reise: Wir schicken den Gegnern Reiterscharen und Kriegsmaschinen...**



Ausnahme ist. Die Handelseinkünfte und die einstellbaren Steuersätze füllen die königlichen Truhen. Geleert werden diese durch das Errichten von Gebäuden und den Sold der stehenden Armee. Wehe, wenn der Goldfluß versiegt! Unlust und Desertion sind die Folge. Sind aber zuviele der Untertanen in der Industrie tätig, dann wird kaum noch Landwirtschaft betrieben. Das kann schnell zu Hungersnöten führen, und was nützt einem das schönste Königreich ohne Einwohner? Diplomatie beschränkt sich nicht nur auf das Zahlen (und Fordern) von Tributen und gelegentliche Kriegserklärungen. Der Ruf des Königs spielt hier eine große Rolle (abhängig z.B. vom Verhalten gegenüber Zivilisten), ebenso sein Geschick, Handels- und Freundschaftsverträge zu knüpfen und die Anderen solange in Sicherheit zu wiegen, bis das eigene Militär Erstschlagskapazität erlangt hat oder die Burgen des Feindes völlig von Spionen verseucht sind, die im Ernstfall dessen Schlagkraft auf einen Bruchteil reduzieren. Kämpfer werden mitunter für teures Geld in den Wirtshäusern engagiert, in aller Regel aber in Forts unter den strengen Blicken erfahrener Generäle ausgebildet. Da in ein Fort oder Camp 20 Männer passen und üblicherweise neben jedem Dorf ein solches plaziert ist, werden typische „Age of Empires"-Spieler sehr schnell mit blankem Entsetzen erkennen, was das Wort „Massenschlachten" wirklich bedeutet. Armeen mit 100 Männern sind keine Seltenheit. Die Kontrolle eines solchen Riesenheeres artet dann auch schnell in Arbeit aus, zumal Formationen gewählt, Kriegsmaschinen eingefügt und selbst übergelaufene Frythans in die eigenen Reihen eingegliedert werden können. Aber auch der leise Krieg mit Hilfe plötzlicher Wirtschaftssanktionen, komplizierter Bündnissysteme und heimtückischer Geheimdiensttätigkeit kann den Gegner an den Rand des Zusammenbruchs führen. Verglichen mit anderen, „typischen" Echtzeitstrategiespielen zeigt sich Seven Kingdoms 2 in einer anderen Perspektive. Man betrachtet sozusagen das Geschehen aus einer höheren Position, verwaltet in der Regel ein halbes Dutzend Städte und hat Zugang zu eingehenderen Fragen als nur: welche Einheit schicke ich wohin? Die typische Spielweise auf mehreren strategischen – und eben nicht nur taktischen – Ebenen, erzeugt Streß einer ganz eigenen Art. Gerade auf einem Feldzug, fallen einem mitunter siedendheiße Fragen ein, etwa: Hab ich zuhause den Gashahn zugedreht? Weiß Tante Emmi, daß sie die Katze füttern soll? Was macht diese Touristengruppe neben meiner (im Moment unverteidigten) Hauptstadt, und warum sind die alle grün, groß und zweiköpfig? Gerade die






**Diplomatie leichtgemacht: Alle Fakten auf einen Blick**





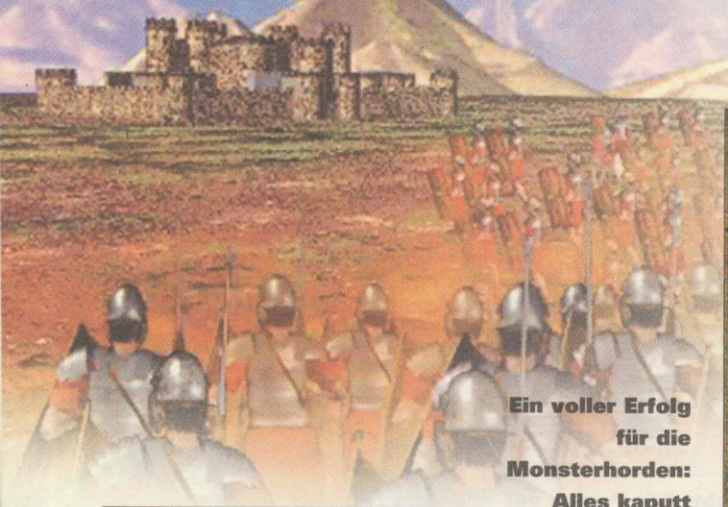


**Ein unwiderstehliche Rasselbande**




**Da blutet das Herz: Umringt vom blauen Feind wird unsere wohlgeordnete Armee mit der Zeit zu einem wilden Haufen zerrieben...**







**Ein voller Erfolg für die Monsterhorden: Alles kaputt**



**Hier macht sich Göttin Athene auf, um ihren Kriegern Unverwundbarkeit zu verleihen**



| | |
|---|---|
| **Name** | **Seven Kingdoms 2** |
| **Genre** | Strategie |
| **Hersteller** | Enlight/Ubisoft |
| **Schwierigkeit** | einstellbar |
| **Preis** | ca 90 Mark |
| **Steuerung** | Maus/Tastatur |
| **Spiel** | deutsch |
| **Anleitung** | deutsch |
| **Multiplayer** | bis 7, alle Optionen |

## SPIELSPASS

| SOLO | MULTI |
|---|---|
| 89% | 86% |
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 85% |
| SPIELTIEFE | 86% |

Frythans (wenn sie mitspielen dürfen) verhalten sich etwas unberechenbar und eigensinnig.
Habt Ihr Euch in diese Sicht eingefunden, dann werdet Ihr sehr schnell einem suchterzeugenden neuen Spielgefühl begegnen. Wem's dabei zu schnell geht – kein Problem, der Griff nach der Pausentaste schleudert Euch nicht in einen langweiligen Pausenbildschirm, sondern beläßt Euch weiterhin im Besitz der Befehlsgewalt. Alle Anordnungen werden ausgeführt, sobald die Uhr weitertickt – eigentlich die optimale



**Ein willkommenes Eisenvorkommen**

Mischung aus Runden- und Echtzeitspielweise. Dazu kommt, daß sich im Hause Enlight wirklich jemand Gedanken über den alten Konflikt im Strategielager gemacht hat, der die Gemeinde noch stärker in zwei Lager spaltet als die oben erwähnte (Runden vs. Echtzeit), nämlich missionsbasierte Kampagnen gegen freies Imperiumspiel à la Civilization. Beide Spielweisen haben ihre Vorteile, die Kampagne ist in der Regel in kürzeren Abschnitten spielbar, wartet mit wechselnden Aufgaben und Überraschungen auf, dafür bietet das typische Imperiumspiel einen gewaltigen Vorteil: Nie sind zwei Spiele gleich, während die Kampagne, von Feinheiten abgesehen, beim zweiten Durchspielen genauso abläuft wie beim ersten. Aber das kann doch nicht ewig so bleiben?! Hier kommt die Lösung: Ihr wählt auf der Weltkarte selbst die Provinz, die Ihr als nächstes angreift, wobei manchmal auch zuerst Rebellionen niedergekämpft oder überraschend auf Eure Seite übergelaufene Landstiche gesichert werden müssen. Es kommt sogar vor, daß emsige Generale ohne Euer Zutun dem üblen Feind Gebiete entreißen, so daß der Sieg mit Riesenschritten angesteuert wird. Die einzelnen Maps werden dabei vom integrierten Kartengenerator jedesmal neu erzeugt (ich hab's auspobiert!), so daß keine Kampagne der nächsten gleicht – eine schlichtweg geniale Entwicklung, die eine echte Langzeitspielbarkeit ermöglicht. Daneben gibt es natürlich nach wie vor das freie Spiel auf den Multiplayerkarten. Der andere Grund für einen langfristigen Spielspaß ist die nach wie vor exzellente KI, die das typische Cheaten der Computergegner, über das wir uns schon so viele Male geärgert haben, überflüssig macht. Seven Kingdoms 2 vereinigt einige herausragende Konzepte, versucht aber eine kritische Gratwanderung zwischen Echtzeit- und Aufbau- bzw Imperiumstrategien. Das Wagnis ist geglückt, das Spiel glänzt durch gelungene Balance, auch wenn z.B. die Optik nicht so anheimelnd wirkt wie bei Age of Kings, und die immer noch vorhandene Komplexität der Wirtschaft und Diplomatie noch eine Einarbeitungszeit vom Spieler verlangt. Gelegenheitsspieler könnten sich davon abgeschreckt fühlen. Wer wagt, gewinnt... *fe*

**Minimum: P 120, 32 MB RAM, 2x CD, 80 MB HD, 1 MB SVGA Grafik**
**Empfohlen: P 200, 8x CD, 4 MB Grafik**

## SUPER



Fritz Effenberger

Das war wahrhaftig kein leichter Test für mich!. Zum einen, weil das 97er Seven Kingdoms ein wirklich herausragendes Spiel war, das einen frischen Wind in's Echtzeitgenre brachte (daher auch die extrem hohe Note damals), zum andern, weil die Konkurrenz auch nicht geschlafen hat. Was kann der Nachfolger denn da bieten? Eine vereinfachte Bedienung, was auch mehr als nötig war. Die zusätzlichen Spionage- und Forschungsoptionen machen's nicht komplizierter, sondern bereichern den Spielspaß sinnvoll. Der Knaller ist aber die zufallsgenerierte Kampagne – auf so etwas hat die Spielewelt doch gewartet! Leider fallen damit Lösungshilfen im Stile „im dritten Level haltet Ihr Euch rechts und überfallt zuerst den Vorposten des Gegners..." völlig ins Wasser. Ihr müßt einfach lernen, zu spielen. Faszinierend, oder? Jedenfalls für einen „Berufsspieler" wie mich. Wer einfach nur Männchen und Monsterchen über den Monitor trippeln sehen will, ist vielleicht mit dem Konkurrenten Total Annihilation: Kingdoms besser beraten. Alle anderen: Sofort antesten!

# POWER PLAYER



## lassen sich NICHT aufhalten!

## Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!




www.powerplay.de

*Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!*

### 3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

**Ja,** ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

**Ich wünsche folgende Zahlungsweise** (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

**Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 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 CPE90

**Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 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.

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

**Power Play, Aboservice CSJ,**
**Postfach 14 02 20, 80452 München**

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **future@csj.de**

9/99



# Panzer Western

## Ein Déjà vu der

**Mit Blitzkrieg und Tankrush setzte Panzer General zum Siegeszug an. Teil IV kehrt zum Ausgangspunkt zurück – aber jetzt sieht alles ganz anders aus...**

Explosionsartig stürmt das dunkle Ungetüm aus dem Unterholz heraus, das Splittern und Krachen der Äste überlagert von MG-Salven und einem unregelmäßigen Feuerstoß aus der bedrohlichen 8,8-Zentimeter-Kanone. Plötzlich stoppt das malmende Stahlgefährt mitten in der



**Kreise statt Hexfelder: Hellgrün symbolisiert die Reichweite der Einheit**

Bewegung, aufgehalten durch eine ohrenbetäubende Riesenexplosion. Zurück bleiben rauchende Trümmer und glühende Stahlfragmente. Das plötzliche Ende eines Tigers...

Solch erschreckende Bildfolgen zeigte SSI bislang höchstens in Zwischensequenzen, denn trotz des martialischen Namens „Panzer General" und der historisch korrekten Kriegsgeschehnisse wollten die Amerikaner die Aufmerksamkeit der Spieler vor allem auf die taktischen Finessen jener zerstörerischen Zeit richten – quasi ein „sauberer Krieg" auf dem grünen Tisch. Das Konzept ging auf, denn weltweit verkaufte sich die Generals-Serie besser als die meisten anderen rundenbasierten Strategiespiele.

Jenseits der moralischen Betrachtung und der bildhaften Darstellung à la Steiner oder Privat Ryan reduzierte SSI den Zweiten Weltkrieg auf einige wesentliche Feldzüge, deren Abfolge und taktische Problemstellungen wir auf einer abstrakten Landkarte nachspielen können – sozusagen als Ersatz für den „grünen Tisch" und die Zinnsoldaten. Anfangs mußten wir uns noch mit flachen 2D-Karten und einfachen Taktik-Symbolen, die durch die Gegend geschoben wurden, begnügen. In den Nachfolge-Titeln (siehe auch „Alle Generäle" links unten) hat sich zwar Präsentation und Darstellung nach und nach verbessert, doch selbst Panzer General 3D oder das optisch ansprechende Dynasty General basierten immer noch auf gleichem Interface und gleicher Engine. Erst jetzt, nach dem offiziellen Abschluß der „5 Star Serie" (so benannt nach den max. fünf Sternen, mit denen die erfahrendsten Truppen ausgezeichnet wurden) wagte SSI den völligen Bruch: Eine echte 3D-Engine mit rich-

### Alle Generäle

Im Rahmen seiner 5-Star-Serie brachte SSI einige rundenbasierte Strategiespiele auf den Markt. Zwischenzeitlich herrschte ziemliche Verwirrung, weil der erste Panzergeneral wegen historischer Nazi-Abbildungen zeitweise indiziert worden war – bis das Handbuch entsprechend bereinigt werden konnte. Auch gab und gibt es Verwechslungen wegen der unterschiedlichen englischen und deutschen Titel (Originalnamen in Klammern). So heißt unser „Panzer General IV – Western Assault" in den USA „Panzer General 3D-Assault". Alles klar?

**Panzer General**
**Panzer General II**
(Allied General)
**Panzer General 3D**
(Panzer General II)
**Star General**
**Fantasy General**
**Pazifik Admiral**
(Pacific General)
**Dynasty General**
(People´s General)

**US-General George S. Patton** wurde berühmt durch seine eisenharte, aggressive Vorwärtsstrategie. Im Zweiten Weltkrieg stürmte er mit seinen Truppen in nur 13 Monaten quer durch Europa. Die Moral seiner Männer hochzuhalten, hielt er für seine allerwichtigste und ehrenhafteste Aufgabe.
**Die Patton-Kampagne:** 16 Schlachten in Nordafrika und Europa

**Field Marshal Sir Bernard Montgomery** wollte seine Schlachten immer mit geringstmöglichem Einsatz und geringfügigen Verlusten gewinnen. Er betrachtete das Kriegshandwerk als Lebensaufgabe und schritt erst nach bester Vorbereitung und Training zur Tat.
**Die „Monty"-Kampagne:** 19 Schlachten in Nord Afrika und Europa

**US-General Alexander Patch** galt als kompetent und leitete deshalb die Landung in Südfrankreich. Er war für viele Siege verantwortlich, unter anderem für die berühmte Guadalcanal-Schlacht.
**Die Patch-Kampagne:** 6 Schlachten in Frankreich und Deutschland

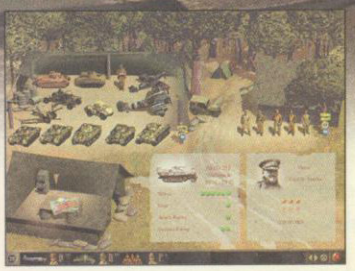
# General IV Assault

## besonderen Art



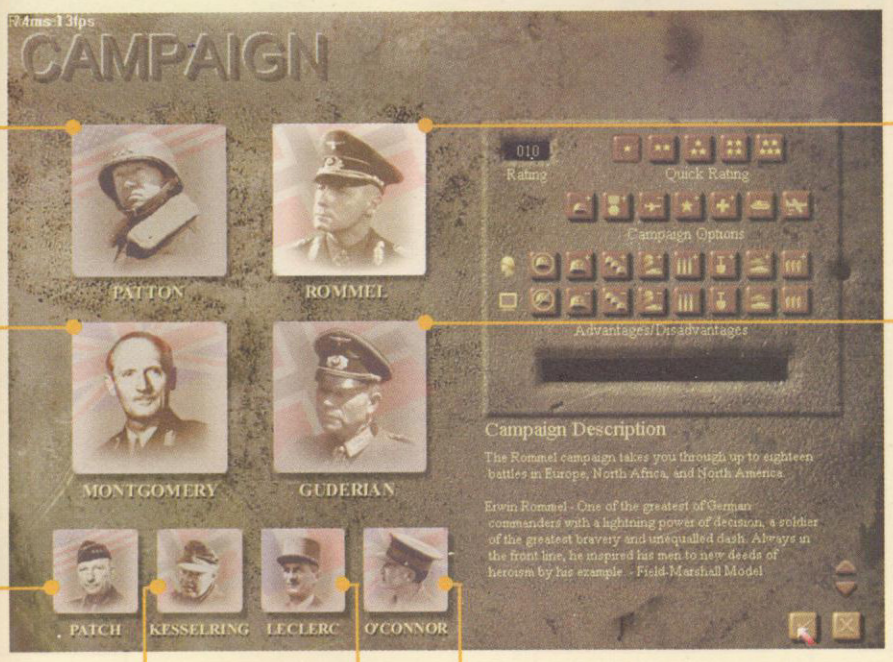
**Echtes 3D: Ein kleiner „Spielzeugpanzer" arbeitet sich langsam einen Hügel empor. Im flachen Gelände fährt er schneller...**

tigen, drehbaren 3D-Objekten, die sich in einer hügeligen Landschaft eine Steigung emporquälen, sollte es sein. Und wurde es auch, denn **Panzer General IV** verblüfft mit ungewohnter und wesentlich realistischerer Grafik. Wie Spielzeugmodelle bewegen sich die animierten Laster, Kettenfahrzeuge und Lafetten durch die grünen



**Das Hauptquartier: Hier kaufe ich Equipment (oben links) und passende Kommandeure (oben rechts) ein. Erst nach einer Mission gibt´s hier auch die Beförderungen.**

## Die Befehlshaber




**Generalfeldmarschall Erwin Rommel** inspirierte seine Männer durch seinen grenzenlosen Wagemut. Während der Schlacht verschaffte er sich mitten im Kampfgetümmel einen Überblick. Erwin Rommel galt als der beste deutsche General.
**Die „Wüstenfuchs"-Kampagne:** 18 Schlachten in Europa, Afrika und Nordamerika

**Generaloberst Heinz Guderian** erkannte als erster die Bedeutung von Panzertruppen, deren Chef er auch wurde. Als taktische Maßnahme setzte er kombinierte Streitkräfte erfolgreich ein.
**Die Guderian-Kampagne:** 18 Schlachten in Europa, Afrika und Nordamerika

**Generalfeldmarschall Albert Kesselring** galt als kompetenter Führer, der ein Schlachtfeld zu kontrollieren wußte. Er holte die besten Ergebnisse aus Mensch und Material heraus.
**Die Kesselring-Kampagne:**
6 Schlachten in Europa

**Major-General Philippe Leclerc** wurde von den Nazis zweimal gefangen genommen und entkam beide Male wieder. Er vereinte die Kämpfer des Ex-Vichy-Regimes und freie französische Truppen.
**Die Leclerc-Kampagne:** 7 Schlachten in Nordafrika und Frankreich

**Lt. General Sir Richard O´Connor**, ein hochdekorierter Offizier aus dem Ersten Weltkrieg, verteidigte klug die britischen Stellungen in Ägypten gegen eine italienische Übermacht.
**Die O´Connor-Kampagne:**
3 Schlachten in Nordafrika

# Schlachtfeldkontrolle

**Altgediente Generäle dürften das gewohnte zweidimensionale und mit Hexagonalfeldern übersäte Schlachtfeld vermissen. Diesmal kämpfen sich die Mini-Soldaten, -Panzer und -Transporter durch Flußauen, sanfte Hügellandschaften, vorbei an schroffen Felsen und dichten Wäldern. Verschwunden ist das sechseckige Raster – zur Orientierung wird jetzt bei Aktivierung einer Einheit ein „Flickenteppich" eingeblendet, der die Spielfelder andeutet und zugleich die Reichweite des Trupps markiert. Angreifbare Feinde werden rot unterlegt. Schon der erste Blick macht klar: Das ganze Bedienungsinterface ist neu, so daß sich jeder Panzer-Generalist daran erst gewöhnen muß (wobei ein Tutorial hilft). Damit Ihr Euch schon mal einen ersten Eindruck verschaffen könnt, erläutern wir in diesem Schaubild die wichtigsten Schalter, Anzeigen und Funktionen, die für das Schlachtenlenken benötigt werden:**




Das linke Schaubild informiert über den Zustand der angewählten Kompanie – je mehr rote Punkte zu sehen sind, desto eher sollte sich der Trupp aus dem Kampfgeschehen zurückziehen

Die Farbleisten zeigen die Treffermöglichkeit von Boden- und Luftzielen durch die aktivierte Einheit

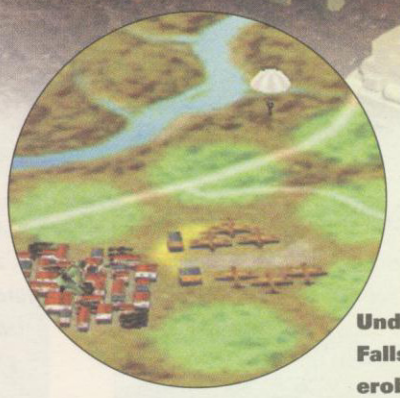
Die Slot-Leiste zeigt die Kompanien nebst Führungsoffizier an (die aktive Einheit ist farbig unterlegt)

Die vorherige Aktion rückgängig machen

Speicher- und Systemoptionen

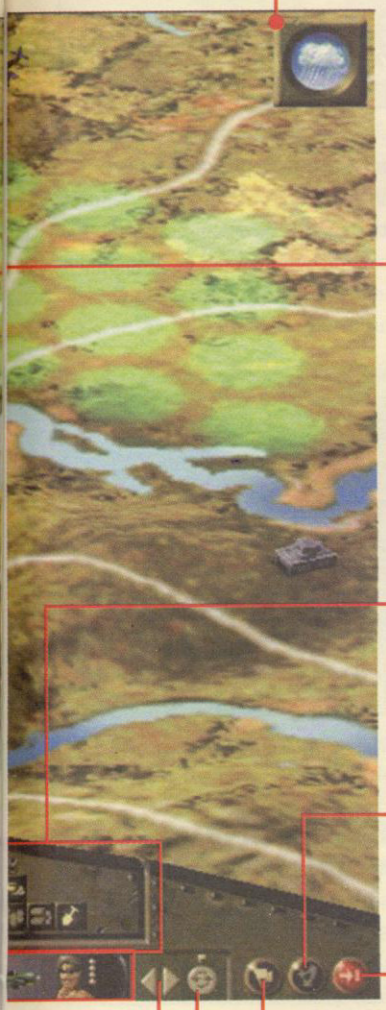
Strategische Übersichtskarte anwählen

Die Pfeile dienen zum Scrollen der Slot-Leiste, da es meistens mehr Kompanien gibt als angezeigt wird



**Und hopp: Per Fallschirm erobern meine Jägertruppen tief im Feindesland einen Flugplatz**

In der Ecke oben rechts: Das **Wetterglas** macht darauf aufmerksam, ob Artillerie und Luftwaffe heute überhaupt eine Chance haben, lohnenswerte Ziele anpeilen zu können.



Das rechte Schaubild zeigt abwechselnd das jeweilige Terrain unter dem Mauszeiger und den führenden Offizier der angewählten Kompanie an. Wichtig: Neben ihm werden die möglichen Aktionen (hier durch eiserne Kreuze dargestellt) eingeblendet. Nach jeder Aktion (Bewegung, Angriff, Eingraben etc.) wird ein Punkt grau eingefärbt. Mit Beförderungen gibt es mehr Punkte.

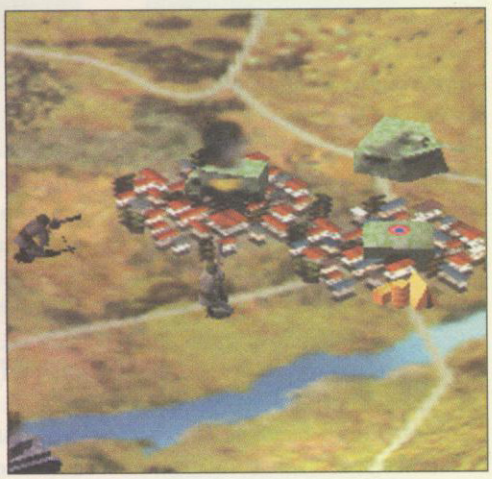
Die Mini-Icons neben dem rechten Schaubild differieren je nach Truppe und Erfahrung. Mit diesen winzigen Schaltern sind Spezialbefehle aktivierbar (siehe Textkasten „Spezialbefehle").

Aktiviert den Modus zum Aufstellen neu angeworbener Truppen

Beendet den Spielzug => der Computer ist an der Reihe

Dieser Button ändert die Sortierreihenfolge der Kompanien

Mit der Flagge wird zum Hauptquartier umgeschaltet, wo neue Truppen und Offiziere in Dienst gestellt werden



**Taktik: Wir müssen erst die Artillerie (brennender Lkw) ausschalten, bevor wir die Bunkeranlagen (rechts) angehen**



**Kräftig Staub aufwirbeln: Nordafrika wird seit dem allerersten Panzer General heftig umkämpft – von Tobruk bis Kairo**





**Segelflieger: Elegant legt sich diese Messerschmitt in die Kurve, um den feindlichen Jäger zu attackieren. Schönes Detail: Der Schattenwurf der Flieger...**



**Schöne Gegend: Flüsse, Hügel, Wälder und Berge wirken endlich plastisch – und sind damit taktisch viel besser einzuschätzen**

Auen Nordfrankreichs, durch die waldigen Ardennen oder die staubtrockenen Wüsten Nordafrikas. Die besten „Hey, schau mal da"-Effekte verursachen die Flugzeuge, denn Jäger wie Bomber ziehen mit deutlichem Abstand über der Erde ihre Flugbahnen, werfen dabei Schatten auf die Felder und legen sich korrekt in enge Schrauben, um dann auf ihre Opfer herabzustoßen und sie zu beharken. Besonders beeindrucken hier der Sturzkampfbomber JU87B (Stuka) und die fette Messerschmitt ME110c, die sich überraschend behende herabschraubt. Imponierend auch die mehrfach abgestuften Rauch- und Feuereffekte, sobald die Fahrzeuge beschädigt werden. Hier trumpfen wieder die Flugzeuge mit den gelungendsten Darstellungen auf – fast wie in einer Simulation.



**Stellungskrieg: Unser angeschlagener Panzer hat sich getarnt und eingegraben**

Wer sein Auge von den unterhaltsamen Animationen abwenden möchte, um sich den taktischen und strategischen Herausforderungen zu stellen, braucht eine bessere Übersicht. Hier gibt es die gewohnte strategische Karte mit taktischen Symbolen. Oder die Dreh- und Zoomfähigkeit der neuen Engine: Per Cursortasten wird der Landschaftsausschnitt einfach stufenlos vergrößert oder verkleinert. Genauso ruckelfrei dreht sich die Karte um den sichtbaren Mittelpunkt – eine deutliche Verbesserung zu den Vorgängern.
Nicht nur die Landschaft hat sich gemausert, auch das Interface wurde von Grund auf neu entworfen. Hier haben wir zum besseren Verständnis ein Schaubild (siehe Seite 96/97) vorbereitet, in dem die wesentlichen Funktionen und Schalter auch gleich erläutert sind. Weiterführende Informationen über die Spezialfähigkeiten der Truppen findet Ihr im nebenstehenden Kasten.

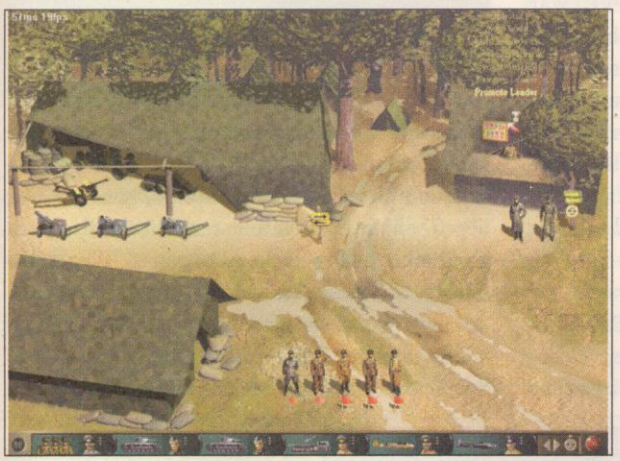
## Spezialbefehle

**Camouflage** – bis die Einheit sich wieder bewegt, kann sie vom Feind schlecht geortet werden
**Überraschungsangriff** – bis die Einheit sich bewegt, darf sie im Konfliktfall zuerst schießen – und einmal extra
**Eingraben** – gibt der Truppe einen spürbaren Verteidigungsbonus
**Patrouille** – gibt der Kompanie in jedem Gelände ihre maximale Sichtweite, um Feinde aufzuspüren
**Rückzug** – die Einheit wird im Falle eines Feindangriffs nur einmal beschossen, nur leicht beschädigt und zieht sich sofort zurück, verliert dabei aber ihre Denfensivboni, falls welche aktiv waren
**Zielen** – Fernwaffen opfern einen Aktionspunkt, um dafür wesentlich besser ins Schwarze zu treffen
**Hülle eingraben** – verbessert die Defensivkraft von Kettenfahrzeugen
**Blitzangriff** – ein starker Offensivbonus für den nächsten Angriff, der aber nicht abgebrochen werden kann
**Infiltrieren** – Infanterie wird von Unterstützungsfeuer nicht getroffen, kann den Angriff aber auch nicht abbrechen
**Rally** – erhöht die Moral einer Truppe und negiert die durch Bombardement angekratzte Moral
**Volle Attacke** – ein enormer Angriffsbonus, der zu Lasten der Verteidigungskraft geht
**Vorbereitung** – erlaubt manchen Kanonen beim nächsten Gefecht als erstes zu schießen – und mit enormen Angriffbonus
**Probeangriff** – ein kleiner Angriffsbonus und weniger Verluste im Kampf
**Vorgeschobener Beobachter** – erhöht die Zielgenauigkeit der Artillerie
**Bombardement** – enormer Angriffsbonus, der zudem den Eingrabe-Bonus der Verteidiger negiert
**Konzentrierter Angriff** – gibt einen enormen Bonus gegen feindliche Lufteinheiten
**Bunker Killer** – gibt Bombern einen Bonus gegen Festungsanlagen
**Vorsichtiger Angriff** – macht Jäger immun gegen Unterstützungsfeuer

Panzer General IV prescht mit immerhin acht Kampagnen vor, von denen die kürzeste drei Schlachten und die längste gleich 19 Szenarien umfaßt. Da jetzt den Führungsoffizieren eine größere taktische Rolle zukommt, sind auch die Kampagnen nach den persönlichen Erlebnissen der wichtigsten Feldherren des 2. Weltkrieges entworfen worden. In unserem Schaubild „Die Befehlshaber" stellen wir die acht Heerführer und ihre Kampagnen kurz vor. Im Spiel selbst treten diese Generäle und Marschälle zwar nicht persönlich in Erscheinung, dafür aber ihre Offiziere: Jede Kompanie kann und sollte mit einem erfahrenen Kommandeur ausgerüstet werden, damit die Einheit auf dem Schlachtfeld motivierter und geschickter vorgeht. Von den Führungskräften und ihrer Erfahrung (die diesmal durch selbst vorzunehmende Beförderungen vonstatten geht) hängt nicht nur die Kampfkraft der Truppe, sondern auch ihr Bewegungsspielraum ab, denn jeder Offizier erhält mit der Zeit mehr Aktionspunkte, die für mehrfache Bewegungen, Angriff und die Spezialbefehle benötigt werden. Das Material selber – also Panzer, Artillerie und Flugzeuge – gewinnt keine Erfahrung oder Boni. Das Ziel in jeder Mission heißt jetzt nicht mehr nur, bestimmte Städte, Häfen und Flugplätze innerhalb weniger Züge zu erreichen und zu erobern, sondern dabei möglichst keinen Truppenteil zu verlieren – eine durchaus lösbare Aufgabe, wie wir anhand unserer Testspiele mit der Betaversion merkten. Schließlich kann ich jederzeit angeschlagene Einheiten, die noch Aktionspunkte haben, aus der Schußlinie herausziehen und in der nächsten Runde reparieren – die stets knappen Prestigepunkte gibt es in der Version IV nicht mehr, so daß eine Reparatur fast immer vollständig gelingt. Zum Ausgleich dafür wächst meine Armee nicht mehr so gewaltig an wie bei den anderen Generälen, denn ich brauche freie „Slots", um neues Equipment und neue Offiziere in Dienst stellen zu können. Dabei belegen erfahrene Offiziere sogar mehr als einen Slot. Und sie sind auf jeweils eine Waffengattung spezialisiert – einen Panzerführer in eine Stuka-Staffel zu setzen, macht also wenig Sinn. Auf diese Weise steuert das Programm ein wenig die Zusammensetzung meiner Armee – die extrem einseitige Spezialisierung auf Flieger, Panzer oder Artillerie wie bei den Vorgängern wird also kaum möglich sein. Hier kommt es jetzt mehr als je zuvor auf den geschickten Einsatz der kombinierten Streitkräfte an – und auf die Bereitstellung der nötigen Freizeit, denn die Kampagnen werden leicht Wochen Eurer Zeit vertilgen. Und schon die Beta-Version besaß zusätzlich 23 Einzelszenarien (wobei es sicher nicht bleiben wird). Wer übrigens Neuling im Generalsgeschäft ist, kann sich mit Hilfe des eingebauten Tutorials (die britisch-deutsche Schlacht um Tobruk) langsam an das Interface gewöhnen. Ansonsten gibt es im Spiel Pop-Up-Beschriftungen, was bei den kleinen Buttons wirklich ein Segen ist.



**Volltreffer: Unser Jäger zerstört eine Lafette**



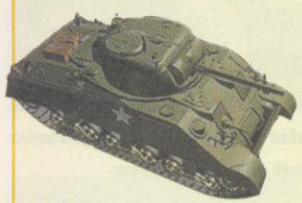
**Zum Appell: Offiziere mit vollroter Flagge können um einen Rang befördert werden**

**Fazit:** Obwohl wir den West-Feldzug schon aus den ersten Panzer Generälen sehr gut kennen und uns die Verhältnisse in Europa und Nord-Afrika äußerst vertraut sind, bleibt das Spiel mit dem vierten Teil sehr spannend. Alles wirkt neu, aufgregend und unvorhersehbar. Kurzum: Schon der Betatest macht klar, hier haben wir den bisher besten rundenbasierten SSI-Titel vor uns. Er hat nur einen Fehler: So viel Zeit zum Spielen hat eigentlich niemand. Leider... *rm*

## Die besten Panzer



**Tiger I (Deutschland)**
*Besatzung:* 5 – Kommandeur, Richtschütze, Kanonier, Fahrer, MG-Schütze
*Bewaffnung:* 88 mm Hauptkanone, 2 x 7,62 mm Maschinengewehre
*Panzerung:* bis 110 mm (Geschützturm)
*Höchstgeschwindigkeit:* 37 km/h (im Gelände 20 km/h)
*Reichweite:* 117 Kilometer



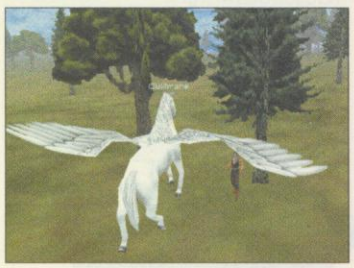
**M4 Sherman (USA)**
*Besatzung:* 5 – Kommandeur, Richtschütze, Kanonier, Fahrer, MG-Schütze
*Bewaffnung:* 75mm Hauptkanone, 3 Maschinengewehre Kaliber 7,62 mm
*Panzerung:* bis 75 mm (Geschützturm)
*Höchstgeschwindigkeit:* ca. 40 km/h (im Gelände fast 30 km/h)
*Reichweite:* bis 230 Kilometer




**MkII Matilda (U.K.)**
*Besatzung:* 4 – Kommandeur, Richtschütze, Kanonier, Fahrer)
*Bewaffnung:* Zweipfündige Hauptkanone, 7,92 mm Besa-Maschinengewehr
*Panzerung:* bis 78 mm
*Höchstgeschwindigkeit:* bis 23 km/h (im Gelände max. 13 km/h)
*Reichweite:* ca. 250 Kilometer

# Ever Geschichten

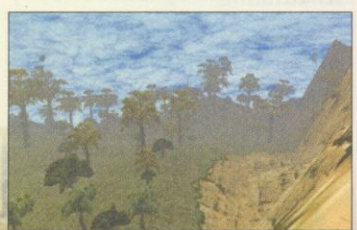
**Dem Team-PvP widmen sich die neuen Everquest-Server**



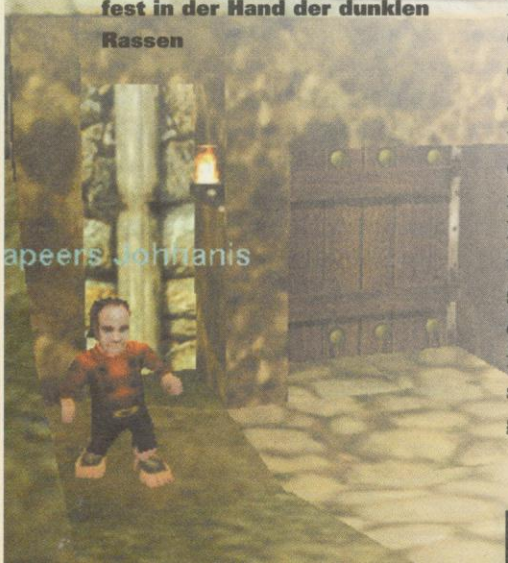
**Eine der seltenen Begegnungen mit dem Pegasus**



**Die Nacht ist für einige Rassen kampfe entscheidend**



**Die Commons-Zonen sind fest in der Hand der dunklen Rassen**



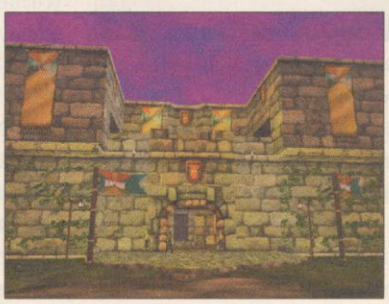


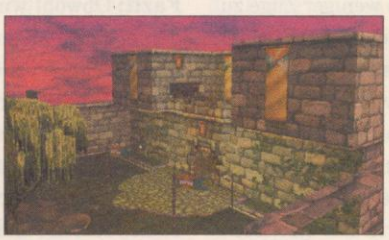

**Ein Hochelf wagte sich nach Qyenos und wurde sofort attackiert**



**Eine Gruppe bereitet sich darauf vor, den Weg nach Freeport zu wagen**

Der Kampf Spieler gegen Spieler (**PvP**) war bisher in **Everquest** eher eine Nebensächlichkeit und konnte nur durch zuvor vereinbarte Duelle ausgefochten werden. Lediglich auf einem Server war es möglich, reguläres PvP zu betreiben. Viele Kunden wünschten sich jedoch eine spezielle Variante, und so war die Idee von dem sogenannten **Race-War-Server** schnell geboren und wurde viel diskutiert. Im Prinzip sind die Modifikationen am Gamedesign eine Form des Teamplays. Verant gruppierte die Rassen in vier Teams: Erstens die Menschen, Hochmenschen (Eruditen) und Barbaren, zweitens die Halblinge, Zwerge und Gnome, drittens die Hochelfen, Waldelfen und Halbelfen und viertens schließlich die vermeintlich bösen Rassen bestehend aus Dunkelelfen, Trollen und Ogern. Mitglieder einer Gruppierung können sich auf normalem Wege nicht untereinander verletzten oder gar töten. Verant selbst nennt die Server **„Team-PvP"**, hatte jedoch wenig überzeugende Arbeit geleistet. Die Zusammenstellung der Gruppen hinterläßt den faden Nachgeschmack einer schnellen Notlösung. Die geschichtliche Hintergrundgeschichte der virtuellen Welt gibt selbst keinerlei Aufschluß darüber, warum auf einmal gewisse Rassen untereinander verfeindet, gar im Krieg liegen sollten. Auf der anderen Seite gibt es auch geographische Probleme. Alle „guten" Elfen teilen sich ein Gebiet und sind eingeschlossen vom Land der Zwerge auf der einen und dem Gnomenland auf der anderen Seite. Ähnlich schlecht haben es Spieler, die einen menschlichen Charakter beginnen und die Stadt **Freeport** wählen. Im Nordosten befinden sich die Dunkelelfen ganz in der Nähe, weiter nördlich wohnen die Halblinge, und im Süden liegt das Troll- und Ogerland. Eine schier ausweglose Situation. Bereits wenige Tage nach dem Start der neuen Server fiel **Freeport** und befand sich damit im Würgegriff der dunklen Rassen. Viele Spieler kreierten neue Charaktere in der weitaus sicheren Stadt **Qyenos**, die auf der anderen Seite des Kontinents liegt und geschützt wird, nicht nur durch die große Distanz zu anderen Rassen,





**Qyenos stellt die letzte sichere Hochburg der Menschen dar**

# quest aus Norrath



**Highhold: Tor zwischen West und Ost**



**In Erwartung einer gegnerischen Gruppe**

sondern auch durch ihre Nähe zu dem Kontinent der Eruditen im Westen und die Barbarenhochburg **Halas** im Norden.

Da Verant viele Fragen schuldig blieb und gerade Erläuterungen zu der Zusammenstellung der Teams selbst nicht gab, war das Chaos am Anfang perfekt. Jedes Team versuchte zunächst so viele Landstriche (Zonengebiete) wie möglich für sich zu beanspruchen. Während die Gruppe der dunklen Rassen kein Problem mit Feindbildern hat, hatten die anderen Teams sie sehr wohl. Die Meinungen waren geteilt, etliche wollten alle gegnerischen Gruppierungen angreifen, andere hingegen nur Krieg gegen die bösen Rassen führen. Sinnlose Scharmützel waren am Anfang die Folge. Elfen griffen unprovoziert die Gnome an, worauf die verbündeten Zwerge sofort antworteten. Auf dem Hauptkontinent versuchten Barbaren bereits früh die Halblinge in ihrem Gebiet zu stören. Doch nach gewisser Zeit und dem schnellen Fall von Freeport mußten alle Bewohner Norraths eines einsehen: Das dunkle Team war stark, hatte sich ungehindert ausbreiten und die gewonnenen Positionen festigen können. Auch lagen wichtige Dungeons in ihren Ländern, in denen wertvolle Ausrüstungsgegenstände zu holen waren. Die Gewißheit, daß nur ein gemeinsam geführter Krieg gegen die dunkle Bedrohung das Überleben sichern könne, wuchs bei allen anderen Völkern mehr und mehr!

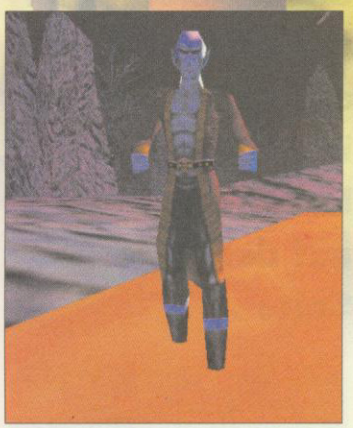
Was Online-Spiele wie **Ultima Online** und **Everquest** so interessant macht, ist, daß die Spieler die Geschichte selbst schreiben und bestimmen, in welche Richtung es gehen wird. Obwohl im Vorfeld auch über die Möglichkeit von **Gut-gegen-Böse** für die neuen Server gesprochen wurde, entschied sich Verant dagegen und es sieht danach aus, als würde sich die Everquest-Gemeinde letztendlich doch für diese Variante entscheiden. Die zwei neuen **Race-War-Server** bieten die Möglichkeit zu mehr Interaktion der Spieler, die nicht nur im gegenseitigen Töten liegt. Daher werden wir in Zukunft darüber berichten und haben uns für den **Vallon-Zek-Server** entschieden.

*Sir Elric*

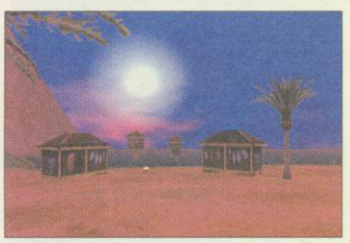




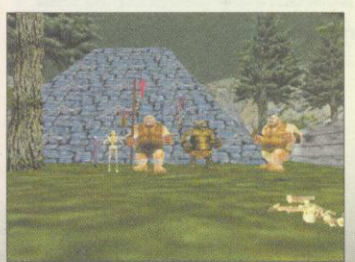

**Quests auf der einen und Massenspawnpunkte wie diesen auf der anderen Seite erleichterten das Leveln ungemein**



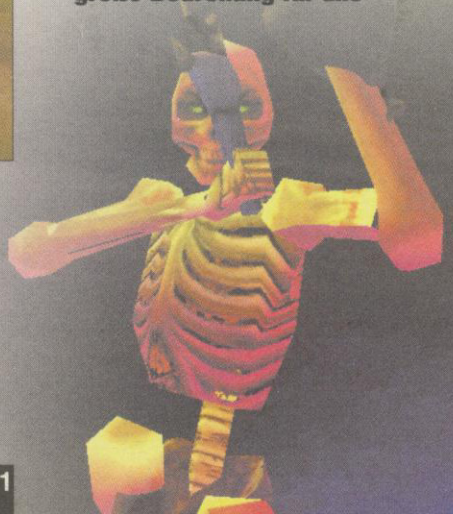
**Die Dunkelelfen werden zunehmend stärker**



**Die Wüste Ro ist fest in der Hand der Trolle und Oger**



**Die dunklen Rassen: Eine große Bedrohung für alle**



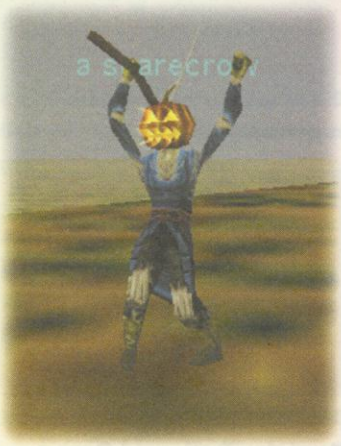
# Ever

## Reiseführer für ah

**Diesmal führt unser Reiseführer in Richtung Odus auf der einen und in die westliche Ebene der Karana auf der anderen Seite**



**In der Nähe dieser Pyramide liegt der Untoten-Treffpunkt. Vorsicht ist geboten!**



**Scarecrows gehören zu den magischen Monstern**

### ERUD'S CROSSING

Wer mit dem Schiff von Qeynos nach Erudin fährt, hat bei einem Zwischenstop Gelegenheit zum Landgang. Die Miezekatzeninsel Kerra Island wird von Tiger-Kriegern bewohnt, die freilich zunächst nicht aggressiv sind – weshalb die palmengesäumte Hallig wie ein friedliches Paradies wirkt. Doch weit gefehlt! Eine der tödlichsten Gefahren liegt zum Beispiel darin begründet, daß es hier keine Zonengrenzen gibt. In aller Deutlichkeit: Es gibt keinen sicheren Ort! Falls etwas hinter Euch her ist, dem Ihr nicht gewachsen seid, so habt Ihr abgesehen vom Gaten nur noch die klitzekleine Chance, ein gerade auslaufendes Schiff zu erwischen.

Hinzu kommt, daß manche der einheimischen Monster, wie etwa die Beetles, unter dem Schutz der Eingeborenen stehen – wer beim Töten eines solchen erwischt wird, hat prompt noch ein paar von den zu groß geratenen Miezen am Hals! Spinnen und Schlangen sind auch nur bedingt als Beute zu empfehlen, da sie über ganz üble Gifte verfügen.

Eine böse Überraschung ist schließlich der Island Mad Man, der sich gelegentlich hier aufhält und ohne Warnung angreift. Man sollte schon Level 15 bis 16 haben, bevor man es wagen darf, sich dem Kerl zu stellen.

Auch die Gewässer rund um das Eiland bieten Gelegenheiten für unzeitiges Ableben in Fülle: Piranhas und Haie verderben den unbeschwerten Bade-Urlaub. Besonders gemein sind aber die Zombie-Sailors, welche sich am Meeresgrund um das in einiger Entfernung vom Strand sichtbare Schiffswrack herum versammeln. In der Regel tauchen sie gleich als ganzes Rudel auf und lassen sich auch von Invisibility nicht abhalten, Euch zu jagen. Andererseits stellen sie natürlich eine prächtige Gelegenheit für Experience und Beute dar...

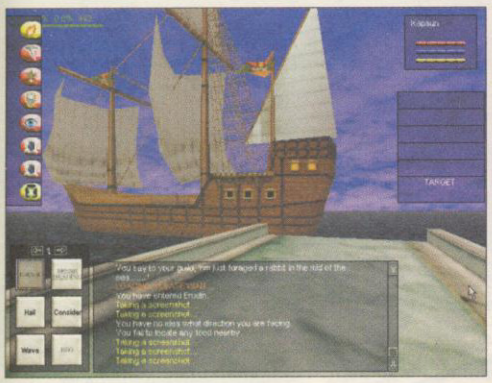
### WESTERN KARANA

Östlich von Qeynos Hills liegen die Ebenen von Karana – ein fruchtbares und regenreiches (die Spieler schlugen schon vor, es in „Karaina" umzutaufen) Freilandgebiet. Das sich über mehrere Zonen erstreckende Territorium gilt allgemein als guter Jagdgrund für Charaktere von Level 10 bis in die 30er, unser Druide Kapaun teilt diese Einschätzung aber nur bedingt. Die westlichen Ausläufer der Ebene allerdings sind auch seiner Meinung nach ein guter Tummelplatz für junge Jäger. Löwen bieten etwa bis Level 12 Herausforderungen, Grizzlies noch etwas länger, und auch Giant Spiders bzw. Giant Beetles sind keine leichte Beute. Bei den Felltieren gibt es zum Teil sogar recht wertvolle



**Kerra Island erwartet Euch !**

# quest
## nungslose Abenteurer



**Eine Seefahrt, die ist lustig...**

Pelze abzustauben. Willowisps, Scare Crows und Treants wären Gegner für alle, die über genügend Hitpoints sowie über eine magische Waffe verfügen, denn nur damit (sowie mit Spells) kann man diesen Monstern schaden. Obacht geben heißt es, wenn man sich in den östlichen Teilen dieser Zone bewegt, die manchmal von Hill Giants heimgesucht werden. Diese stoßen oft bis zum östlichen Guard Tower („Tower 2") vor und zerquetschen dort gern Spieler, die sich innerhalb des Turms in Sicherheit wähnten.

Ein besonderes Kapitel sind die Bandits, die in letzter Zeit ihre Aktivitäten merklich verstärkten. Sehr fies ist deren neue Taktik, sich als Drei- oder Viermannbande in bzw. hinter harmlosen Bauernhäusern und Scheunen zu verstecken, um dem arglos vorbeieilenden Wandersmann der Garaus zu machen. Sollte Euch also eine Farm mit vielen Leichen unterkommen, so heißt die Parole: Großer Bogen!

Abgelegen im Südosten der Zone liegt ein Areal voller Skelette und Zombies. Kapaun hat immer Abstand von diesem Pfuhl gehalten, doch vermutet er, daß es recht schwierig werden könnte, die Untoten einzeln herauszulocken. Erwähnen sollte man schließlich noch eine im Nordosten angesiedelte Kultstätte der Oger. Schon viele sind hier dem bösen Irrtum zum Opfer gefallen, die Jungs für friedlich zu halten (weil die außenstehenden Schamanen beim Connen verträglich scheinen). Doch wehe, man nähert sich dem Ort zu sehr, dann bekommt man es mit dem berüchtigten Chief Gonnda zu tun...

Noch ein paar Worte zur eigentlich recht einfachen Geographie: Diese Zone ist im Prinzip ein von West nach Ost verlaufendes Gebiet, das am östlichen Rand auf ganzer Breite nach Northern Karana führt. Der Weg nach Highpass Hold schlängelt sich durch das Territorium und lenkt die Schritte der Transitreisenden unfehlbar, wenn auch nicht gefahrlos in den Osten. Wer weniger Aufsehen erregen möchte, kann dem Flußufer im Süden der Zone folgen und dürfte hier wohl kaum behelligt werden. *Kapaun*



**Grizzlies sind nette Zeitgenossen – solange man ihnen aus dem Weg geht...**



**Der südliche Weg in der Nähe der Küste ist ziemlich risikolos**

### Trading Skills

Abgesehen von den abenteurerüblichen Fähigkeiten (Hokuspokus und Haudruff) gibt es bei Everquest auch die sogenannten Trading Skills. Von dieser Bezeichnung soll man sich nicht täuschen lassen, denn mit Hande! hat das Ganze erstmal wenig zu tun. Viel eher geht es darum, etwas zu erschaffen, zu fertigen oder zusammenzufügen, was dann für den eigenen Bedarf genutzt oder natürlich auch verkauft werden kann.

Leute mit Sinn für die Notwendigkeiten des Online-Lebens werden sich oft mit Tailoring befassen, denn mit Hilfe dieses Skills kann man Felle zu notdürftigen, aber recht tauglichen Lederrüstungen zusammennähen. Man benötigt dazu Schnittmuster (die verbraucht werden, also immer wieder neu gekauft werden müssen) sowie natürlich die passenden Felle. Insbesondere junge Charaktere erweisen sich als verläßliche Abnehmer solcher Lederklamotten. Wer wirklich Geld verdienen will, hätte bereits zu Beginn mit dem Schmieden anfangen sollen. Gute Rüstung war damals selten und Abenteurer bezahlten hohe Preise. Leider ist der Markt mittlerweile gesättigt und es wird zunehmend schwerer, zahlungswillige Abnehmer für Rüstungen zu finden.

Spieler, die eher auf die kurioseren Vergnügungen stehen, dürfen stattdessen z.B. den Baking-Skill erlernen und ihren Kumpels ordentlich was vorkochen. Das bringt zwar nicht annähernd soviel Geld ein, ist aber unbezahlbar, wenn man den verblüfften Kollegen in Bier geschmorte Löwensteaks vorsetzen kann, gefolgt von knackigen Spinnen-Keksen als Nachtisch... *Kapaun*



# Schnupperabo –
# 3 Ausgaben zum halben Preis.

Wenn's um Spaß rund um die Playstation geht, dann kann man eigentlich nie genug bekommen. Außer man holt sich Playstation – das Fun-Magazin drei Monate mit 50% Ersparnis zum Probelesen. Konkret heißt das: 3 Monate objektive Tests der neuesten Top-Games, 3 Monate Tips, Tricks und Cheats vom Feinsten und vor allem: 3 Monate lang spannende Demo-Versionen auf CD. Testen Sie selber, was Spaß macht – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie die Hälfte!

**Playstation – das Fun-Magazin**
**Der Spaßfaktor mit CD!**




## 3x Playstation – das Funmagazin mit Demo-CD

## 50% günstiger!

☐ Ja, schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben von Playstation – das Fun-Magazin mit Demo-CD für nur DM 20,-/EUR 10,23 statt DM 38,40/EUR 19,64! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) zum Jahresabopreis von DM 138,-/EUR 70,56. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

**Widerrufsgarantie:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPE90

Datum, 2. Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089-20 02 81 22 faxen oder an future@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

SUPPORT 10/99
[Tips & Tricks]
Jagged Alliance 2
Komplettlösung, Strategien 105
Dungeon Keeper 2
Lösung, 1.Teil 113
Heroes of Might and Magic
Komplette Lösung, 1.Teil 116

## Komplettlösung und Strategien

# Jagged Alliance 2

**Damit Ihr mit Euren Söldnern weniger Probleme bei der Befreiung des südamerikanischen Inselstaates habt, hilft Euch Jens Trinkies mit Tips zur Fortsetzung des genialen Taktikspektakels**

**Nicht nur gute Taktik ist gefragt, wenn man den südamerikanischen Inselstaat befreien will. Jens Trinkies hat einige Tricks herausgefunden, die Euren Söldnern in „Jagged Alliance 2" das Leben erleichtern. Wie Ihr so richtig schön böse sein könnt, zeigt Euch Michael Steinkuhl, denn das Gute hat in „Dungeon Keeper 2" nichts zu suchen. Zunächst für die ersten drei Kampagnen können sich genervte „Heroes of Might and Magic III"-Strategen dank Michael Berg beruhigt zurücklehnen.**

## Allgemeines

Das Wichtigste bei JA2 ist die richtige Ausrüstung und die richtigen Skills. Beim Generieren des eigenen Charakters solltet Ihr auf folgende Punkte achten:

- Beweglichkeit, Kraft, Weisheit und Treffsicherheit sind die wichtigsten Eigenschaften, bei der Erstellung angehoben werden sollten, wobei Ihr die Treffsicherheit nicht zu sehr berücksichtigen müßt. Treffsicherheit ist die einzige Eigenschaft, die im Spiel ansteigt ohne dafür trainieren zu müssen, allein durch die Kämpfe ist man innerhalb kürzester Zeit auf 99.
- Sprengstoff und Technik sollte man getrost auf 0 setzen, da sich diesbezüglich die Anschaffung von Söldnern lohnt, die darauf spezialisiert sind.
- Kraft ist sehr wichtig, da die Gewichtsgrenze nicht so schnell erreicht wird (bei 2 Waffen und richtiger Panzerung seid Ihr schnell auf 90%).
- Die Spezialfähigkeiten werden in der Anleitung nicht näher beschrieben, empfehlenswert sind aber Nachtkampf (unverzichtbar wenn Ihr auf schwieriger Stufe spielt), Schleichen und Schwere Waffen.

Beim Zusammenstellen der Truppe sind folgende Dinge zu beachten:

- Ein Team sollte aus vier bis sechs Mann bestehen, von denen einer repariert und einer sich um die geschlossenen Kisten/Türen kümmert.
- Ihr könnt auch schon zu Beginn die teuren Söldner anheuern, dann aber immer nur für einen Tag.
- Söldner, die keine interessante Ausrüstung besitzen, könnt Ihr auch ohne Equipment anheuern.
- Könnt Ihr auf einen Söldner verzichten, solltet Ihr ihn auch gleich entlassen.
- Kostenlose Truppen solltet Ihr immer anheuern – und wenn Ihr sie nur zum Ausheben von Milizen benutzt.

Beim Ausrüsten ist folgendes wichtig:

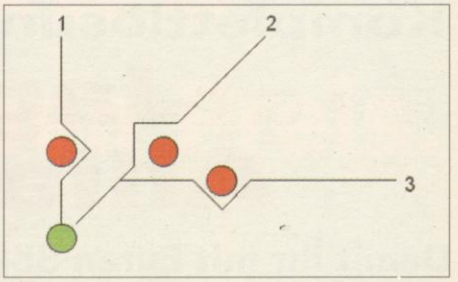
- Der beste Schütze sollte mit einer guten Waffe (Dragunov/FN-FAL/Steyer AUG), die eine hohe Reichweite besitzt, sowie eventuell mit einem Laserpointer und einem Zielfernrohr ausgestattet werden. Denn damit ist er in der Lage, in einer Runde einen Gegner auszuschalten, da Kopftreffer sich relativ leicht realisieren lassen.
- Raketengewehre lassen sich nicht benutzen, bevor Ihr in Grumm (H1) bei Fredo die Sicherheitscodes der Waffe entfernen laßt. Danach kann sie dann nur derjenige damit umgehen, der den ersten Schuß abgefeuert hat.
- Es ist ratsam, alle Söldner nach und nach mit guten Waffen (Sturm-, Scharfschützen- oder Raketengewehren) auszurüsten.
- Repariert die neuen Sachen, ansonsten können die Waffen im Kampf schon mal klemmen. Sollte dies der Fall sein, müßt Ihr einfach nochmals feuern. Danach ist sie wieder funktionstüchtig, sollte aber vorsichtshalber repariert werden.
- Ein zentrales Lager ist von Vorteil, da alle Waffen und Magazine an einem Ort liegen und Ihr somit bestimmt die richtige Ausrüstung findet.
- Nehmt – wenn möglich – nach einem Kampf alle Sachen mit und deponiert sie im Zentrallager.
- Granatwerfer und Mörser sind im späteren Spielverlauf sehr nützlich und sollten deshalb nicht gleich am Anfang verbraucht werden.
- Falls Ihr es wagt nach Meduna vorzudringen, dann tut das entweder über die Farm (M4) oder rüstet einen Charakter mit LAWs aus. Die Panzer in den anderen Sektoren können nämlich ziemlich ungemütlich werden.

Tricks im Kampf:

– Wenn ein Söldner liegt und Ihr Euch im Rundenmodus befindet, könnt Ihr mit folgendem Trick ungesehene Gegner aufspüren: Ihr zieht den Cursor einfach über das Spielfeld, als wollt Ihr ziemlich weit kriechen. Normalerweise wird eine gerade Linie bzw. zwei Linien angezeigt. Befindet sich auf dieser Linie aber ein Gegner, wird dies durch eine kleine Kurve dargestellt. Geht Ihr mit dem Cursor an diese Stelle, wird als AP-Verbrauch 0 angezeigt.
Siehe Skizze:

1 – Eine gerade Linie nach Norden wurde gezogen, doch eine Änderung, die nicht durch das Terrain bedingt ist, zeigt an, wo der Feind sich befindet.

2 – Eine diagonale Linie nach Nordosten wurde gezogen, die sich ebenfalls verändert hat.




3 – Erst eine diagonale Linie und dann eine gerade Linie nach Osten, die aber unterbrochen wird.

– Mit einer guten Waffe (mit Laserpointer und Zielfernrohr) ist es möglich, diese ungesehenen Feinde zu treffen (bei einer größeren Ansammlung kann man auch schon mal zum Mörser greifen).

– Hat ein Charakter zuviel Last bei sich, könnt Ihr, bevor der Rundenmodus aktiviert wird, ein paar Sachen auf den Boden legen, damit keine Bewegungspunkte verloren gehen.

– Granaten solltet Ihr ruhig einsetzen, Ihr habt später genug davon.

Sobald Ihr den Dienst von M.E.R.C. nutzen könnt, solltet Ihr folgende Sölner rekrutieren:

Gasket – zum reparieren

Biff und Flo – zum Milizen anheuern.

Folgende Söldner schließen sich Euch an:

Ira – nachdem Ihr zum ersten Mal mit Miguel gesprochen habt (A10).

Skyrider – wenn Ihr ihn in den Sümpfen gefunden und zu seinem Hubschrauber beim Flughafen von Drassen eskortiert habt (zufälliger Standort).

Dimitri – nachdem die Nahrungslieferung in Omerta eingetroffen ist und Ihr Euch nochmal mit Miguel (A10) untehalten habt.

Hamous – nachdem Ihr ihn und seinen Eiswagen gefunden und mit ihm geredet habt (zufälliger Standort).

Mad Dog – nachdem man ihn gefragt hat (I6).

Iggy – nachdem man ihn gefragt hat (C5).

Dynamo – nachdem Ihr ihn befreit habt (J9).

Shank – nachdem Ihr ihn befreit habt (J9 -1)

Miguel und Carlos – nachdem Ihr 4 bis 5 Städte befreit und mit Miguel (A10) geredet habt.

## WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSTABELLEN

### PISTOLEN

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single/ Burst(-kugeln) |
|---|---|---|---|---|---|
| Barracuda | .357 Kal | 6 | 24 | 13 | 11/– |
| Desert Eagle | .357 Kal | 9 | 24 | 13 | 11/– |
| .38er Special | .38 Kal | 6 | 22 | 13 | 11/– |
| .45er Colt | .45 Kal | 7 | 23 | 12 | 7/– |
| Automag III | 7,62mm NATO | 5 | 29 | 22 | 10/– |
| Beretta 92F | 9mm | 15 | 22 | 12 | 6/– |
| Beretta 93R | 9mm | 15 | 22 | 12 | 7/11(5) |
| Glock 17 | 9mm | 15 | 21 | 12 | 7/– |
| Glock 18 | 9mm | 15 | 21 | 12 | 7/11(5) |
| Pfeilpistole | Pfeile | 1 | 2 | 20 | 7/– |

### SCHWERE MASCHINENPISTOLEN

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single/ Burst(-kugeln) |
|---|---|---|---|---|---|
| MAC-10 | .45 Kal | 30 | 27 | 20 | 7/11(5) |
| Thompson M1A1 | .45 Kal | 30 | 24 | 20 | 9/13(4) |
| AKSU-74 | 5,45mm | 30 | 26 | 20 | 5/9(4) |
| Colt Commando | 5,56mm | 30 | 29 | 20 | 6/10(4) |
| H&K MP53 | 5,56mm | 30 | 25 | 20 | 7/11(3) |
| FN-P90 | 5.7mm | 50 | 30 | 22 | 6/10(5) |
| Typ-85 | 7,62mm WP | 30 | 23 | 20 | 9/13(4) |
| H&K MP5K | 9mm | 30 | 23 | 20 | 6/10(5) |

### SCHROTFLINTEN

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single/ Burst(-kugeln) |
|---|---|---|---|---|---|
| Remington M870 | 12 Kal | 7 | 32 | 13 | 13/- |
| SPAS-15 | 12 Kal | 7 | 32 | 13 | 9/- |
| CAWS | CAWS | 10 | 40 | 13 | 9/13(3) |

### GEWEHRE

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single |
|---|---|---|---|---|---|
| Ruger Mini-14 | 5,56mm | 30 | 30 | 25 | 7 |
| SKS | 7,62mm WP | 10 | 31 | 30 | 7 |

### KLINGENWAFFEN

| Waffe | Schaden | AP's |
|---|---|---|
| Wurfmesser | 15 | 7 |
| Kampfmesser | 18 | 7 |
| Machete | 24 | 10 |

# SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-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:

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion POWER PLAY**
**Stichwort: Tips & Tricks**
**Gruber Str. 46a, 85586 Poing**
**Ab Oktober 1999**
**Rosenheimerstr. 145H, 81671 München**

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 **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

**(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)**

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder der Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

**(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)**



# WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSTABELLEN

## LEICHTE MASCHINENGEWEHRE

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single/ Burst(-kugeln) |
|---|---|---|---|---|---|
| RPK-74 | 5,45mm | 30 | 30 | 50 | 7/11(5) |
| FN-MINIMI | 5,56mm | 30 | 28 | 50 | 7/11(6) |
| H&K 21 | 7,62mm NATO | 20 | 32 | 50 | 7/11(5) |

## STURMGEWEHRE

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single/ Burst(-kugeln) |
|---|---|---|---|---|---|
| H&K G11 | 4,7mm | 50 | 27 | 25 | 7/8(3) |
| AK-74 | 5,45mm | 30 | 28 | 35 | 5/9(3) |
| C-7/M-16A2 | 5,56mm | 30 | 30 | 40 | 6/10(5) |
| FA-MAS | 5,56mm | 30 | 30 | 25 | 5/9(5) |
| H&K G41 | 5,56mm | 30 | 29 | 30 | 7/11(4) |
| Steyer AUG | 5,56mm | 30 | 30 | 50 | 7/11(3) |
| H&K G3A3 | 7,62mm NATO | 20 | 31 | 30 | 7/11(3) |
| FN-FAL | 7,62mm NATO | 20 | 32 | 42 | 5/9(3) |
| M-14 | 7,62mm NATO | 20 | 33 | 33 | 7/11(4) |
| AKM | 7,62mm WP | 30 | 29 | 25 | 5/9(3) |

## SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single |
|---|---|---|---|---|---|
| M-24 | 7,62mm NATO | 5 | 32 | 80 | 13 |
| Dragunov | 7,62mm WP | 10 | 33 | 75 | 13 |

## SCHWERE WAFFEN

| Waffe | Munition | Kugeln | Schaden | Reichweite | AP's Single |
|---|---|---|---|---|---|
| Granatwerfer M79 | 40mm Granaten | 1 | Verschieden | 50 | 18 |
| Talon - Waffenaufsatz | 40mm Granaten | 1 | Verschieden | 45 | 13 |
| Mörser | 60mm Granaten | 1 | Verschieden | 55 | 18 |
| LAW | Rakete | 1 | Verschieden | 50 | 18 |
| Raketengewehr | Raketen | 5 | 50 | 60 | 9 |

## Taktik

Seid Ihr nicht in Kämpfe verwickelt:

- Ihr solltet immer alle Häuser und Kisten untersuchen, damit nicht Ausrüstungsgegenstände übersehen werden, die manchmal sehr hilfreich sind (vor allem Rohre, Alustangen, Federn, Kleber und Klebeband).
- Redet immer mit allen Personen, die namentlich aufgeführt sind.
- Kennt Ihr einen Händler oder ein Geschäft, bei dem Ihr Ausrüstungsgegenstände verkaufen könnt, solltet Ihr diese Möglichkeit auch nutzen.
- Überprüft, ob alle Söldner die beste Ausrüstung besitzen.
- Überprüft, ob genug Milizen vorhanden sind.
- Ihr könnt die Milizen für die Stadtteile einteilen. Befinden sich auf einer Seite gegnerische Söldner, könnt Ihr die Milizen auf dieser Seite verstärken, falls noch nicht genug vorhanden sind.
- Erkundet immer alle angrenzenden Felder einer Stadt, damit die Loyalität steigt.
- Gibt es nichts zu tun, könnt Ihr reparieren, trainieren oder schlafen, damit die Zeit nicht verschwendet wird.

Befindet Ihr Euch im Kampfmodus:

- Bevor Ihr in den Rundenmodus gelangt, sollte man die Ausrüstung prüfen (Tag-/Nachtsichtgerät aktiv)
- Nutzt die Deckung der Umgebung aus und lauft niemals alleine durch die Gegend (Bildet 2 bis 3 Mann starke Teams)
- In der Nacht seid Ihr im Vorteil, wenn die Charaktere

## MODIFIKATIONEN

| | |
|---|---|
| Alustange + Feder = Bolzen und Feder | AP sinken um 1 Punkt, höchstens aber auf 5 |
| Stahlrohr + Sekundenkleber + Klebeband = Laufverlängerung | Kann an eine Waffe montiert werden und erhöht die Reichweite |
| Rüstung + Compound 18 = verstärkte Rüstung | Erhöht den Rüstungswert |
| Schutzweste + Keramikplatten = verstärkte Rüstung | Erhöht den Rüstungswert |
| TNT + Cyclonit = HMX | Höhere Sprengkraft und stabiler |
| C1 + Cyclonit = C4 | Geruchlos |
| TNT + Platinuhr + Klebeband | TNT mit Zeitzünder |
| Murmeln (nein, bitte nicht die Kinder erschießen!) | Feinde können ausrutschen |
| Schnur + Dose = Alarmanlage | Kann man an Türen hängen |
| LameBoy + Kupferdraht = Display | Braucht man für den Röntgendetektor |
| Röntgenröhre + FumblePack + Kaugummi = Röntgengerät | Braucht man für den Röntgendetektor |
| Display + Röntgengerät = Röntgendetektor | Hilft beim Aufspüren der Feinde |

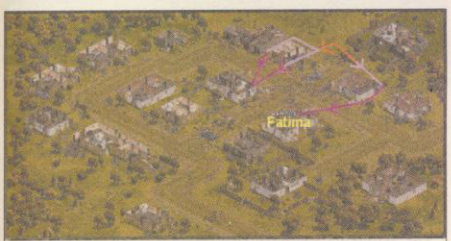
Nachtkampf als Fähigkeit besitzen. Dann sollten die Gegner kein großes Problem darstellen.
- Erscheint eine Meldung „... hört Geräusche von ...", dann solltet Ihr abwarten, bis Euch der Feind vors Visir läuft.
- Hebt Euch immer ein paar Aktionspunkte auf, um eventuell noch in Deckung gehen zu können.

## Städte und interessante Orte

### Omerta

**Sektor A9 – Omerta**
- Hier müßt Ihr mit Fatima reden und ihr den Brief von Enrico Chivaldori zeigen. Danach folgt Ihr ihr zu dem Rebellenstützpunkt in Sektor A10.

**Sektor A10 – Omerta**



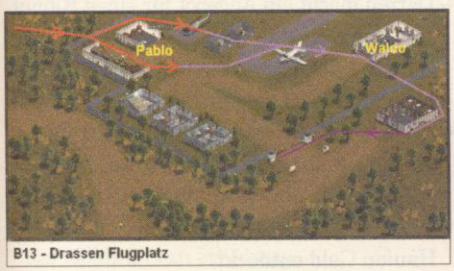
A9 - Omerta

- Nachdem Fatima Dimitri überzeugt hat, folgt Ihr den Beiden nach unten und redet mit Miguel. Er beauftragt Euch, eine sichere Route nach Drassen zu erstellen und mit Pater Walker über Nahrungvorräte zu sprechen. Hier könnt Ihr auch gleich Ira rekrutieren.
- Nachdem Ihr eine e-mail erhalten habt, daß die Nahrungsvorräte eingetroffen sind, könnt Ihr außerdem noch Dimitri rekrutieren.

Wenn Ihr Doreen in Drassen zur Vernunft gebracht habt, solltet Ihr auch noch mit Fatima reden, da danach die Loyalität in Drassen steigen wird.
- Habt Ihr 4 – 5 Städte befreit, werden sich Miguel und Carlos der Truppe anschließen.

### Drassen

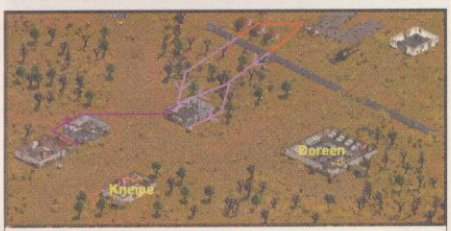
**Sektor B13 – Drassen Flughafen**



B13 - Drassen Flugplatz

- Waldo erzählt einem Piloten, der in den Sümpfen wohnt.
- Pablo solltet Ihr bestechen, damit er auf die Sachen aufpaßt, die per Flugzeug eintreffen.
- Habt Ihr Skyrider zu seinem Hubschrauber eskortiert, dann fliegt er die Truppen durch die Gegend (besser Ihr erobert auch noch die Raketenbasen, sonst ist wird es teuer).
- Milizen ausbilden!

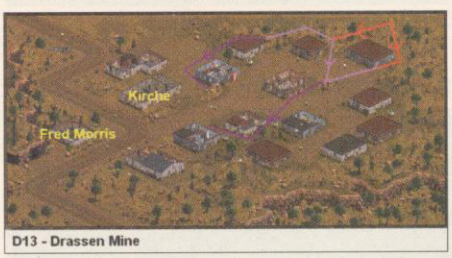
**Sektor C13 – Drassen Fabrik**



C13 - Drassen Fabrik

- Sprecht mit Doreen erst freundlich, dann direkt, bis sie merkt, daß sie zu unrecht Kinder in der Fabrik arbeiten läßt. Anschließend könnt Ihr mit Fatima (A10) reden und die Loyalität in Drassen steigt.
- In der Kneipe trefft Ihr manchmal Pater Walker oder den Kopfgeldjäger Carmen, der eine Diskette mit allen gesuchten Terroristen hat. Ihr solltet mit dem Kopfgeldjäger reden. Falls Pater Walker da ist, laßt Ihr Ira mit ihm sprechen und er willigt ein, Nahrung zu liefern.
- Milizen ausbilden!

**Sektor D13 – Drassen Mine**



D13 - Drassen Mine

- Redet mit Fred Morris, um die Minenerträge zu bekommen.
- Habt Ihr noch nicht mit Pater Walker gesprochen, könnt Ihr dies jetzt in der Kirche nachholen.
- Milizen ausbilden!

### Alma

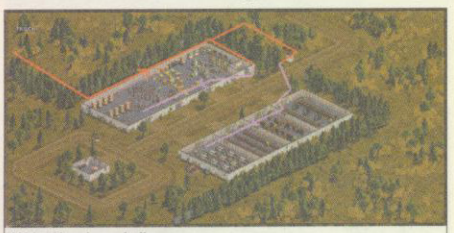
**Sektor H13 – Alma Übungsgelände**
- Ihr solltet den General töten (gute Waffe).
- Sprecht mit dem Sergant (Loyalität steigt).
- Ihr könnt Conrad rekrutieren, jedoch solltet Ihr die erste Gehaltsforderung ablehnen und ihn für 3.300 pro Tag anheuern (falls



H13 - Alma Übungsgelände

der Patch noch nicht installiert ist, könnt Ihr so oft ablehnen, bis Ihr ihn für 3 pro Tag bekommt).
- Milizen ausbilden!

**Sektor H14 – Alma Lagerhallen**


H14 - Alma Lagerhallen

- Untersucht die Kisten.
- Milizen ausbilden!

**Sektor I14 – Alma Mine**



I14 - Alma Mine

- Redet mit Mike, damit die Mine Geld erwirtschaftet.
- Bei Auntie erhaltet Ihr den Auftrag, die Bloodcats bei I16 zu erledigen (Alle Söldner mit Hohlspitzmunition bewaffnen, die richten mehr Schaden bei den Biestern an). Habt Ihr sie erledigt, steigt die Loyalität der Stadt.
- Milizen ausbilden!

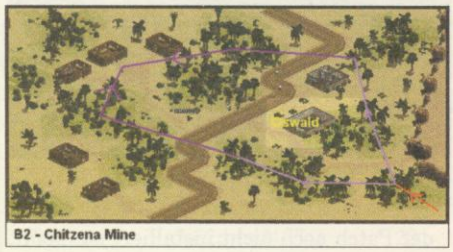
**Sektor I13 – Alma Militärgefängnis**


I13 - Alma Militärgefängnis

- Untersucht die Schränke.
- Milizen ausbilden!

## Chitzena

### Sektor B2 – Chitzena Mine



B2 - Chitzena Mine

- Redet mit Oswald, damit die Mine Geld einbringt.
- Manchmal läuft hier eine gesuchte Terroristin herum.
- Milizen ausbilden!

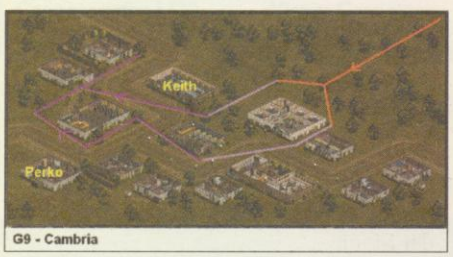
### Sektor A2 – Chitzena Ruinen



A2 - Chitzena Ruinen

- Redet mit John & Mary und eskortiert sie zum Flughafen in Drassen. Es winken 2000 Dollar und zwei modifizierte Pistolen.
- Nehmt den Auftrag von Yanni an. Falls Ihr den Kelch besitzt und ihn Yanni zurückgebt, steigt die Loyalität in ganz Arulco.
- Milizen ausbilden!

## Cambria



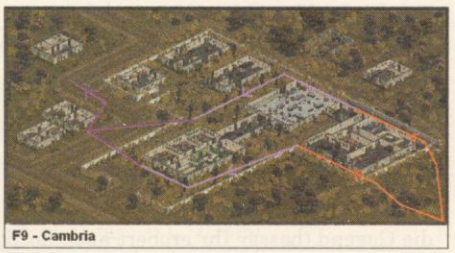
G9 - Cambria

### Sektor G9 – Cambria

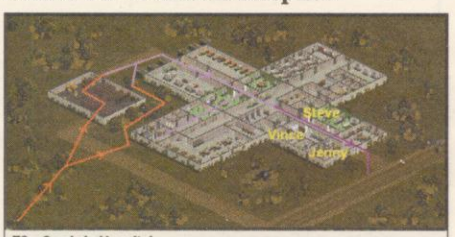
- Nehmt den Auftrag von Keith an und eliminiert die Hillbillies bei F10, da sie die Stadt terrorisieren. Die Loyalität steigt, wenn Ihr nochmals mit Keith geredet hat.
- Bei Perko könnt Ihr Sachen reparieren lassen.
- Milizen ausbilden!

### Sektor F9 – Cambria

- Habt Ihr alle Feinde eliminiert, solltet Ihr Euch genauer umsehen.
- Milizen ausbilden!


F9 - Cambria

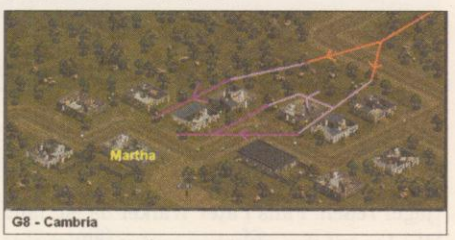
### Sektor F8 – Cambria Hospital



F8 - Cambria Hospital

- Hier könnt Ihr Eure Verletzten verarzten lassen.
- Milizen ausbilden!

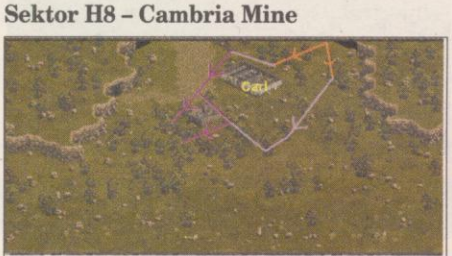
### Sektor G8 – Cambria



G8 - Cambria

- Redet mit Martha, die ihren Sohn Joey vermißt. Habt Ihr ihn aus San Mona (C5) zurückgebracht, dann werden die Arztkosten im Hospital geringer.
- Milizen ausbilden!

### Sektor H8 – Cambria Mine



H8 - Cambria Mine

- Redet mit Carl, damit Ihr die Erträge der Mine bekommt.
- Milizen ausbilden!

## San Mona

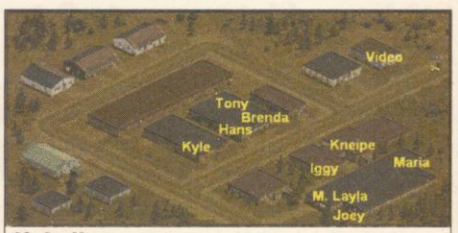
### Sektor C6 – San Mona

- Hier solltet Ihr mit Angel reden und ihm helfen, seine Schwester aus dem Bordell in C5 zu befreien. Hat das geklppt, schenkt Euch Angel die Besitzurkunde des Bikershops.



C6 - San Mona

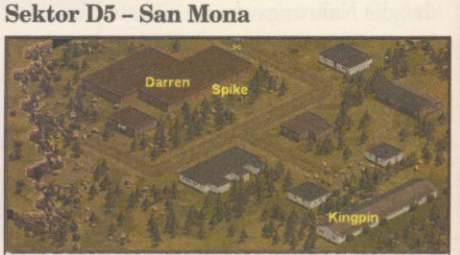
### Sektor C5 – San Mona



C5 - San Mona

- Holt Euch das Video und gebt es Brenda. Hans gibt jetzt die Tür zu Tony frei. Bei Tony könnt Ihr Waffen und Zubehör kaufen bzw. verkaufen.
- In der Kneipe könnt Ihr evtl. Carmen antreffen, und Iggy läßt sich für 1950 rekrutieren (er besitzt ein Raketen gewehr!!!).
- Im Bordell befreit Ihr Maria, indem Ihr mit ihr durch die Hintertür flieht. Angel gibt Euch zum Dank die Besitzurkunde des Bikershops, die Ihr an Kyle für 10.000 verkaufen könnt.
- Vor dem Bordell findet Ihr Joey, den Ihr zu seiner Mutter zurückbringen sollt. Da er mit freundlichen Worten nicht zu überzeugen ist, müßt Ihr ihm drohen, damit er mitkommt.

### Sektor D5 – San Mona



D5 - San Mona

- Hier solltt Ihr mit Spike reden, der Euch dann in den Club läßt.
- Darren macht ein Angebot für einen Kampf. Ihr könnt nun drei mal 5000 einsacken, falls Ihr alle Kämpfe gewinnt (mit Ivan kein Problem) und 5000 gesetzt habt.
- Danach will Kingpin mit Euch reden. Kingpin könnt Ihr töten, habt aber dann die ganze Stadt am Hals. Im hinteren Raum gelangt Ihr in die Mine, wo Ihr einen Haufen Geld entdeckt.

## Grumm

### Sektor G1 – Grumm



G1 - Grumm

– Eventuell trefft Ihr hier einen der Terroristen an.

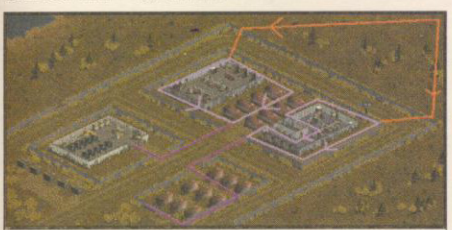
### Sektor G2 – Grumm



G2 - Grumm

– Eventuell trefft Ihr hier einen der Terroristen an.

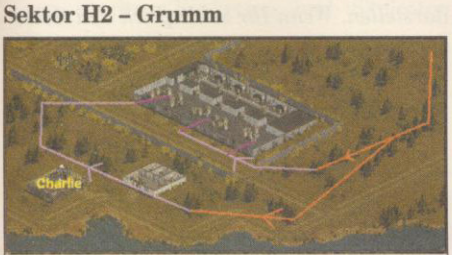
### Sektor H1 – Grumm



G2 - Grumm

– Bei Arnie könnt Ihr Sachen reparieren lassen.
– Fredo ist der einzige, der die Raketengewehre umprogrammieren kann.

### Sektor H2 – Grumm




H2 - Grumm

– In der Kneipe trifft man immer auf den Terroisten Charlie. Hat man ihn erledigt, freut sich Manny über den Besitz einer Bar.

### Sektor H3 – Grumm

– Redet mit Calvin, um die hohen Erträge der Goldmine zu erhalten.




H3 - Grumm Mine

## Estoni

### Sektor I6 – Estoni Tankstelle

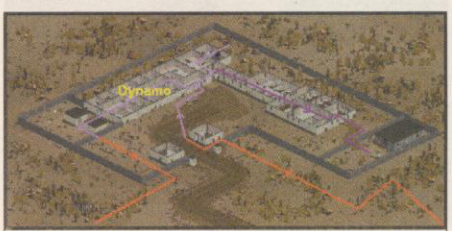



I6 - Estoni

– Hier könnt Ihr Maddog anheuern.
– Skipper auf dem Schrottplatz gibt Eurem eine Codekarte (für Orta), wenn Ihr ihm etwas Brauchbares gebt (Alkohol, Bier,...).
– Habt Ihr Shank aus Tixa befreit, erhaltet Ihr von Jake jetzt auch Benzin.

## Tixa

### Sektor J9 – Tixa




J9 - Tixa

– Ihr könnt Dynamo anheuern, nachdem Ihr ihn befreit habt.

### Sektor J9 (-1) – Tixa Keller



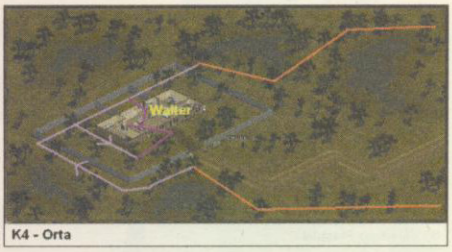
J9 (-1) Tixa Keller

– Ihr könnt Shank anheuern, nachdem Ihr ihn befreit habt.

## Orta

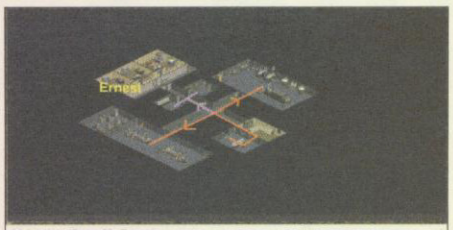
### Sektor K4 – Orta

– Besitzt Ihr die Codekarte von Skipper nicht, könnt Ihr Walter auch mit einigen Tausendern bestechen.




K4 - Orta

### Sektor K4 (-1) – Orta

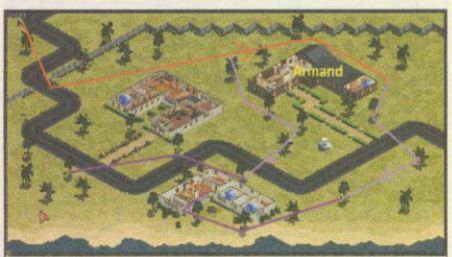



K4 (-1) - Orta Keller

– Habt Ihr Ernest dreimal gedroht, dann führt er Euch zum Waffenlager und öffnet die Tür.

## Balime

### Sektor L11 – Balime




L11 - Balime

– Droht Ihr Armand, gibt er Euch sein ganzes Geld, damit Ihr ihn in Ruhe laßt.




L12 - Balime Museum

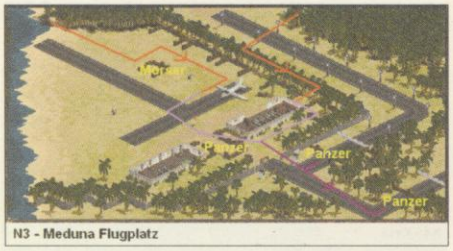
### Sektor L12 – Balime

– Bei Franz, Howard und Sam könnt Ihr verschiedene Sachen einkaufen
– Brecht Ihr nachts in das Museum ein und betätigt den Schalter der Alarmanlage, könnt Ihr Euch ganz leicht den Kelch aneignen.

## Meduna

### Sektor N3 – Meduna Flughafen

– Achtung Panzer!



N3 - Meduna Flugplatz

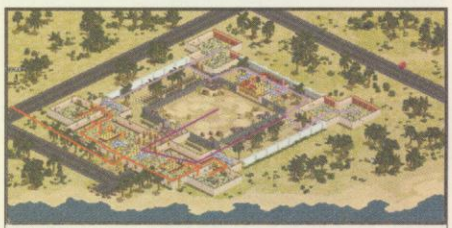
### Sektor N4 – Meduna Raketenbasis



N4 - Meduna Raketenbasis

– Achtung Panzer!

### Sektor N5 – Meduna Bloodcats


N5 - Meduna Bloodcatkäfig

– Achtung Bloodcats!

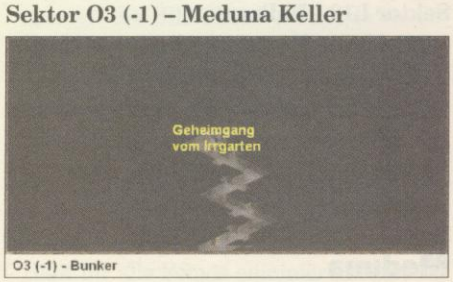
### Sektor O3 – Meduna Irrgarten



O3 - Meduna

– Hier findet Ihr eine Fernbedienung, mit der sich bei einer Statue ein Geheimgang öffnen läßt.
– Achtung Panzer!

### Sektor O3 (-1) – Meduna Keller



O3 (-1) - Bunker

– Durchgang zum Bunker.

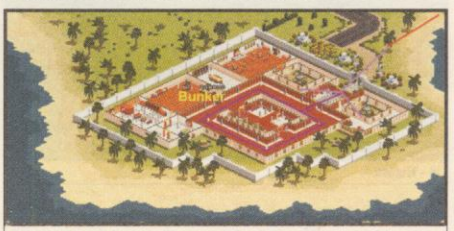
### Sektor O4 – Meduna



O4 - Meduna

– Achtung Panzer!

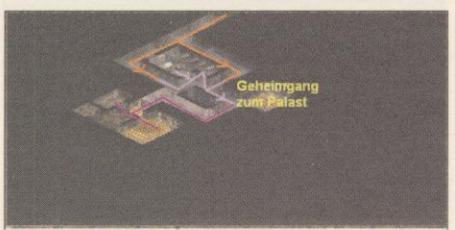
### Sektor P3 – Meduna Palast



P3 - Meduna Palast

– Sollte sich Deidranna nicht hier befinden, ist sie entweder in ihrem Bunker (durch den Kamin) oder bei ihrem Gefängnis (N7)

### Sektor P3 (-1) – Meduna Bunker



P3 (-1) - Bunker

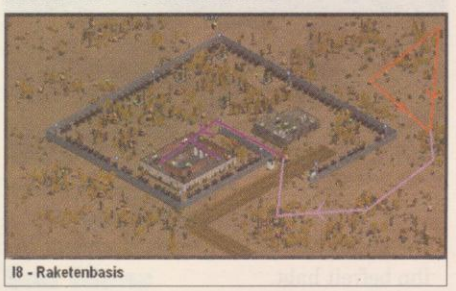
– Durchgang zum Palast.

## Sonstige

### Sektor D15 – Raketenbasis

– Milizen ausbilden!

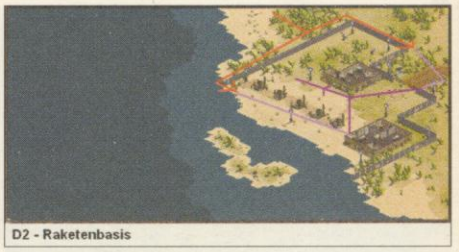
### Sektor I8 – Raketenbasis


I8 - Raketenbasis

– Es kommt zum Kampf gegen Mike.
– Milizen ausbilden!

### Sektor D2 – Raketenbasis

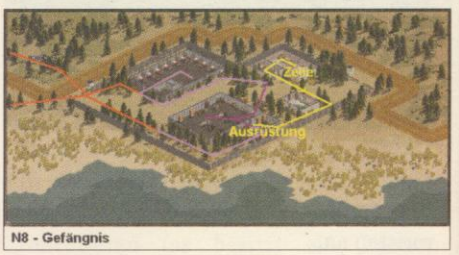
– Milizen ausbilden!


D2 - Raketenbasis

### Sektor I16 – Bloodcatshöhle

– Habt Ihr die ersten größere Angriffswellen überlebt, könnt Ihr Euch an die einzelnen Bloodcats anschleichen.
– Habt Ihr alle Bloodcats erledigt, solltet Ihr Euch bei den Skeletten umsehen, da dort gute Ausrüstungsgegenstände herumliegen.

### Sektor N8 – Deidrannas Gefängnis



N8 - Gefängnis

– Die gelbe Linie gibt den Weg an.

*Ihr könnt das Spiel schnell beenden, wenn Ihr Euch gefangenehmen laßt. Dann werdet Ihr nämlich von Deidranna verhört. Nachdem Elliot weggegangen ist, müßt Ihr nur die Wache im anderen Raum erledigen. Dazu nehmt Ihr ein Wurfmesser und versucht den Kopf zu treffen. Falls Ihr anschließend noch ein paar Faustschläge landen könnt, sollte dies kein allzu großes Problem sein. Schleicht Euch danach ungesehen zum Hintereingang der Lagerhalle, da in einer Kiste Eure ganze Ausrüstung lagert. Jetzt sollten auch die anderen Schergen kein großes Problem mehr darstellen. Wenn Ihr schließlich den Sektor verlaßt und ihn wieder betretet, trefft Ihr eventuell auf Deidranna, die Ihr nun ohne Schwierigkeiten eliminieren könnt.*

### Sektor M3 – Wegsperren

– Achtung Panzer!

### Sektor M4 – Farm

– Der einfachste Weg, um nach Meduna zu gelangen.

### Sektor M5 – Wegsperren

– Achtung Panzer!

### Sektor N6 – Wegsperren

– Achtung Panzer!

## Lösung – 1. Teil

# Dungeon Keeper 2



**Auch beim zweiten Teil von Bullfrogs makaberwitzigem Genre-Mix dürft Ihr wieder so richtig schön böse sein. Michael Steinkuhl schildert, wie Ihr die Ländereien von edelmütigen Helden und anderem gutherzigen Gesocks säubert.**

### 1. Allgemeines

- Auf eigenen Feldern solltet Ihr den Blitzzauber verwenden, auf den gegnerischen Eure Kreaturen heilen.
- Fallen, an den richtigen Stellen plaziert, können viele Gegner fernhalten.
- Angstfallen zeigen gegen Helden wenig Wirkung.
- Mana erhaltet Ihr durch die Bodenfliesen, also baut Euren Dungeon größer, auch wenn es eigentlich nicht nötig ist.
- Bewußtlose Kreaturen lassen sich auch in frühen Spielabschnitten mit den Imps immer am besten retten.
- Falls Ihr stark bedroht werdet, zögert nie mit dem Einsatz des Hornys.
- Ihr könnt nur neue Fliesen an eigene legen; falls Wasser dazwischen ist, müßt Ihr dies mit einer Brücke überspannen und könnt dahinter weiterbauen.
- Glühwürmchen und Goblins solltet Ihr in späteren Leveln immer aus dem Dungeon werfen.
- Achtet auf Eure Gefangenen! Falls sie befreit werden, demolieren sie Eure Inneneinrichtung.
- Wichtige Wachräume sollten immer von starken Einheiten und Skeletten bewacht werden.

### 2. Die Einheiten (bis Mission 10)

**Imp:** Die Imps sind das Rückrad jedes Keepers. Die kleinen magischen Wesen graben neue Tunnel, fliesen, mauern und vieles mehr. Als einen großen Vorteil erweist es sich, daß sie nie essen, schlafen oder Gold nehmen. Das Hauptaugenmerk Eurer Gegner ist es, diese kleinen niedlichen Geschöpfe zu töten. Also paßt gut auf sie auf!

**Goblin:** Als einfache Kämpfer sind die Goblins im ganzen Reich bekannt, doch auch in Gruppen gefürchtet und effizient. Ansonsten hassen sie Zwerge und kommen im Trainingsraum und später in der Arena gut zurecht.

**Zauberer:** In großen Bibliotheken zu sitzen und ihr Wissen zu erweitern, ist für alle Zauberer das Schönste. Sie haben einen riesigen Haß auf die guten Magier und Vampire. Außerdem verabscheuen sie jede Art der Arbeit.

**Glühwürmchen:** Die Glühwürmchen sind die schwächsten Kreaturen im gesamten Reich, dafür aber sehr flink. Sie eignen sich hervorragend, um den Dungeon zu erkunden.

**Troll:** Der Lieblingsplatz jedes Trolls ist die Werkstatt. Sobald es in den Kampf übergeht, findet man ihn in der vordersten Reihe.

**Schwarze Elfe:** Sie leben schon sehr lange unter Tage und haben ihre Sinne perfekt angepaßt. Die schwarzen Elfen verabscheuen die guten Bogenschützen, Zwerge, das Forschen und das Herstellen von Gegenständen.

**Skelett:** Skelette entstehen, wenn Gefangene im Kerker verhungern, sie verlangen weder Lohn noch leiden Hunger oder müssen sich ausruhen. Also: die idealen Wachleute! Sie sind zudem noch sehr furchtlos und können die Angstfallen zerstören.

**Eiserne Jungfrau:** Sie lieben es, andere in den Folterkammern leiden zu sehen oder selbst zu leiden. Im Kampf kennen sie kein zurück und verachten jede Form der Arbeit.

**Salamander:** Der Salamander zählt zu Beginn zu den besten Kämpfern und hat einen großen Vorteil: Er ist immun gegen Lava. Für ihn kommen nur Betten in Lavanähe in Frage. Er trainiert am liebsten den ganzen langen Tag.

**Schurke:** Diese Geschöpfe finden immer einen Weg, dem Gegner in den Rücken zu fallen. Sie machen keinerlei ehrliche Arbeit und sollten nie unbeaufsichtigt bei Schatzkammern bleiben.

**Teufler:** Böse Zungen verspotten ihn als hirnlose Kampfmaschine. Der Teufler ist sehr langsam, aber dafür ausreichend stark. Zudem ist er ein sehr geschickter Handwerker, der sich nicht zur Forschung eignet. Mit Skeletten und Riesen verträgt er sich nicht sonderlich gut.

### 3. Die Missionen

#### Mission 1: „Kreigsschrei" – Lächelingen

**Neu: Schlafsaal, Hühnerfarm, Goblin**

Gebt Euren Imps den Befehl, im Norden Gold abzubauen, im Süden einen Raum von



**Jetzt herrscht schon reichlich treiben um unser Dungeon Herz**

5x3 Feldern und im Westen einen Raum von 3x3 Feldern Größe auszuheben. Der große Raum wird ein Schlafsaal, der kleine eine Hühnerfarm. Dann könnt Ihr im Osten das Portal erobern, und schon strömen Goblins in Euren Dungeon. Im Norden befindet sich Euer Gegner. Also grabt mit den Imps einen Tunnel dorthin. Zwei Zwerge versuchen Euch Widerstand zu leisten, sollten aber gegen drei Goblins keine Chance haben. Etwas weiter findet Ihr ein Spezialobjekt, das die Stufe Eurer Geschöpfe erhöht. Mit einer Truppe von fünf Goblins sollte der Fürst kein Problem darstellen.

## Mission 2: „Verzauberung" – Fröhlicher Singeberg

**Neu: Bibliothek, Trainingsraum, Zauberer**

Im Norden Eures Dungeons findet Ihr Gold. Der Schlafraum, die Hühnerfarm und die Bibliothek sollten 5x3 Felder groß sein. Der Trainingsraum hingegen riesig werden – ca. 8x3. Trainiert dann erst Eure Kreaturen. Wenn 10 Geschöpfe die Erfahrungsstufe 4 besitzen, könnt Ihr den Imps den Auftrag geben, weiter nach Norden zu graben. Den Landesherren solltet Ihr auf Euren Boden locken, um ihm mit dem Blitzzauber und Euren Einheiten ein schnelles Ende zu bereiten.

## Mission 3: „Habgier" – Pleitenich

**Neu: Schatzkammer, Werkstatt, Wächterfalle, Holztür, Troll, Glühwürmchen**

Baut in Ruhe Euren Dungeon aus, und zwar mit einer großen Werkstatt. Im großen Raum über Eurem Portal postiert Ihr in der Mitte sechs Wächterfallen. Dann werden alle Goldadern abgeschürft und der Fürst direkt in Eure Fallen laufen. Um sicherzugehen, daß er keine Chance hat, werft Eure Einheiten hinterher.



**Gegen die Fallen hatte der Fürst keine Chance**

## Mission 4: „Scharfschützen" – Schattenwald

**Neu: Wachraum, Schwarze Elfen**

Zuerst wird Euer Dungeon nach Osten und Westen erweitert. Dort müßt Ihr die Wachräume einnehmen, um die schwarzen Elfe zu bekommen. Im Norden Eures Dungeons gibt es noch ein weiteres Portal. Ihr solltet im Symbiose-Modus den Landesherren durch den Wassergraben auf Euer Land locken, um ihn auf heimischem Boden mit Blitzzauber und allen Kreaturen vernichtend schlagen.

## Mission 5: „Angst" – Ulmenforst

**Neu: Kerker, Holzbrücke/ Skelette**

Baut Euren Dungeon aus, es gibt sehr viel Gold und Ihr habt dazu auch reichlich Zeit. Im Süden findet Ihr den Kerker. Ihr benötigt einige Skelette, um die Angstfallen Eures feigen Gegners zu zerstören. Diese sind nordöstlich von Eurem Dungeonherz. Dann legt Ihr dort Fliesen (erst eine Brücke bauen). Plaziert in der Nähe Wächterfallen, falls Ihr den Grafen nicht auf Anhieb erledigen könnt. Alle Monster werden dann abgeworfen und ziehen in den Kampf. Falls Ihr verliert, wird der Landesherr in den Angriff übergehen, aber wegen einiger gezielter Blitzzauber und Euren Fallen sterben.



**Der Kerker kann neu erobert werden. Dann kommt das Skelett in Eure Armee.**

## Mission 6a: „Angriff" – Süßwassertal (links)

**Neu: Folterkammer, Angstfallen, Barrikaden, Eiserne Jungfrau**

Zum ersten Mal findet Ihr einen fertig aufgebauten Dungeon vor. Ihr müßt Euch lediglich um Gold und die Verteidigung kümmern. Zur Verteidigung solltet Ihr an jeder äußeren Lücke Wächterfallen setzen. Ein ganz großer Nachteil ist, daß es kein Portal gibt. Im Süden befindet sich das gut bewachte Schloß des Fürsten. Ihr könnt die äußere Verteidigung mit Horney durchbrechen. Die Innere müßt Ihr im Symbiose-Modus mit mehreren Einheiten durchbrechen. Den Fürst selbst solltet Ihr auf Euren Boden locken und mit Blitzschlägen dahinraffen.

## Mission 6b: „Hinterhalt" – Süßwassertal (rechts)




**Der Fürst ist sehr gut bewacht. Also überdenkt Euren Angriff gründlich.**

**Neu: Folterkammer, Angstfallen, Barrikaden, Eiserne Jungfrau**

Baut erst alle wichtigen Gebäude und erkundet dann die großen Tunnelsysteme. Der Landesherr und sein Heldentor befinden sich ganz im Norden, also versucht Euch dorthin einen Weg zu bahnen. Sobald Ihr einen der Helden gefoltert habt und er Euch den genauen Standort preisgegeben hat, läuft die Uhr mit. Der Raum zwischen dem Heldentor und dem Landesherrn wird mit Fallen vollgestopft. Falls er entkommen will, nehmt Ihr noch Eure Skelettarmee und den Blitz zu Hilfe.

## Mission 7: „Höhlen" – Bernsteinreich

**Neu: Alarmfallen, Salamander**

Wenn Ihr den ersten Riesen losgeworden seid, könnt Ihr beginnen, einen kleinen Dungeon bei Eurem Herz aufzubauen. Dann geht es nach oben und der gefallene Dungeon wird erobert. Arbeitet Euch langsam bis zum großem Wachraum vor. Wenn Ihr dort angekommen seid, wählt zuerst den südlichen Weg, dann den östlichen (hier wartet ein Zauberer) und zuletzt den westlichen (hier kommt es zu einer kleinen Schlacht gegen 2 Zauberer und einigen Rittern). Dann müßt Ihr nur noch dem Weg folgen und seid am Ziel. Zerstört jetzt mit Salamandern im Symbiose-Modus die Tür – und Euch wird der Fürst entgegentreten. Lockt Ihn auf Euren Boden und tötet ihn mit Einheiten und dem Blitzzauber.

## Mission 8: „Nachspiel" – Drachental

**Neu: Kasino, Steinbrücke, Gasfalle, Schurke**

Zu Beginn werden Hühnerfarm und Schlafsaal eingenommen. Dann müßt Ihr im Westen eine Brücke über die Lava schlagen und die Tür durchbrechen. Die Zwerge werden erledigt und Ihr errichtet Holzbrücken über das Wasser. Arbeitet anschließend weiter, bis Ihr Schatzkammer und Wachraum eingenommen habt. Danach wird eine Brücke an den Verteidigungsstellungen vorbei gebaut, und Ihr reißt Euch das Gold und das Kasino unter den Nagel. Erst jetzt erobert Ihr das Portal. Sofort kommen ordentliche Monster in Euren Unterschlupf. In einem langen Gang wird eine Werkstatt errichtet und Ihr baut auf den eben abgebauten Goldadern drei Wächterfallen. Dadurch könnt Ihr schon von außen die Gegner besiegen und Euch den Trainingsraum einverleiben. Die linke Tür im Norden des Kasinos wird eingeschlagen, und Ihr erhaltet abermals Gold. Dann greift Ihr durch das Loch in der Wand den Kerker an und übernehmt das Gemäuer. Das Heldentor im Raum über dem Kerker kann mit 3 Eisernen Jungfrauen und 4 Trollen zerstört werden. Jetzt nehmt Ihr Euch die beiden anderen Türen im Kasino vor und zerstört die dortigen Heldentore, rechnet aber mit heftiger Gegenwehr. Nun ist der Weg für den finalen Angriff frei. Ihr lockt den Landesherrn auf Euren Boden (am besten mit Imps) und werft alle Kreaturen auf ihn. Um sicherzugehen, daß Ihr es schafft, könnt Ihr ihn noch zusätzlich mit Blitzen attackieren.




**In dem kleinem Gang könnt Ihr eine Werkstatt bauen**

## Mission 9: „Überfall" – Silberstrom

**Neu: Verstärkte Tür, Wachposten, Teufler**

Baut einen langen Tunnel durch das Gestein nach Westen. Ihr kommt kurz vor dem Heldentor raus und errichtet nun Brücken bis zum Tor. Der ganze Boden dort muß mit Euren Brücken ausgepflastert werden. Dann lehnt Ihr Euch zurück und wartet. Wenn Fürst Voss herauskommt, wird er versuchen, allen Monstern aus dem Weg zu gehen und durchzurennen. Aber Ihr werdet ihn komplett nur mit dem Blitzschlag töten.




**Diese Fallen sind keineswegs übertrieben, es sind nur Sicherheitsmaßnahmen**



## Mission 10: „Zerschlagung" – Wald-Blattsingen

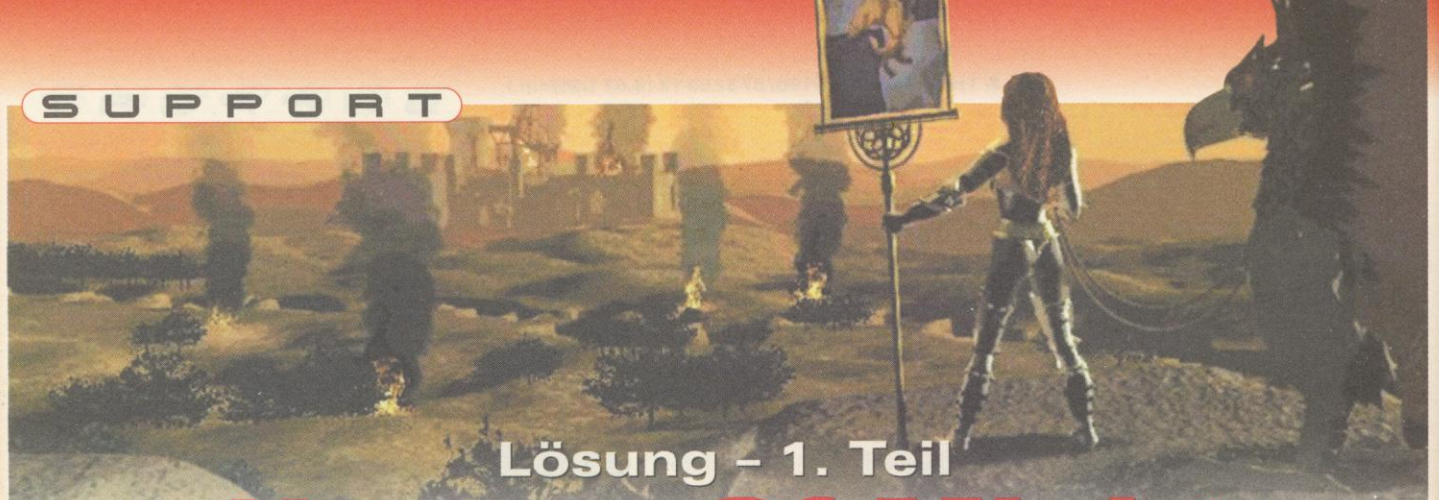
**Neu: Stachelfalle**

Zuerst baut Ihr den Dungeon mit einer riesigen Werkstatt aus. Dann grabt Ihr nach Osten und Westen Tunnel. Dort werdet Ihr neue Gewölbe finden. In jedem dieser Gewölbe befinden sich zwei Heldentore, die es zu zerstören gilt (alle Fliesen drumherum einnehmen). Dann habt Ihr erst vor Angriffen Ruhe und Ihr könnt im Norden beim zweiten Portal und im Raum darunter Fallen bauen. Es sollten schon 15 Wächterfallen, 5 Stachelfallen und 3 verstärkte Türen sein. Wenn die Zeit abgelaufen ist, starten die Elfen einen Großangriff auf Euch, aber die meisten werden schon an Eurer Verteidigung sterben. Den Rest übernehmen Eure Einheiten. Nach dem Angriff werden die Brücken eingenommen und Ihr buddelt Euch bei den letzten vier Heldentoren durch die Wand, vernichtet die Einheiten und zerstört die Tore. Jetzt habt Ihr nur noch einen Gegner, und Eure Kreaturen können sich erholen. Laßt Eure Imps außen um den feindlichen Dungeon grabe. An-schließend fallt Ihr von hinten über den Gegner her. Im Herz wendet Ihr den Herbeirufen-Zauberspruch an, und Eure Kreaturen vertreiben den gegnerischen Keeper aus dem Reich.

*Michael Steinkuhl*

## INSERENTENVERZEICHNIS


Bertelsmann Game Channel .....23
Bundesverband der Deutschen Volks-.und Raiffeisenbanken .....132
Call and Play .....53
Creative Labs .....31
Electronic Arts .....11,13,15,29,59
Future Verlag .....39,69,81,104
GT Interactive Software .....9
Hasbro Interactive .....67
MVG Medien Verlagsges .....63
RM Buch und Medien .....37
Sennheiser Electronic .....17
Take 2 Interactive GmbH .....18/19,25,33
THQ .....35
TLC tewi Verlag .....131
Ubi Soft .....2



## Lösung – 1. Teil

# Heroes Of Might And Magic III

**Michael Berg hat sich ausgiebig dem Fantasy-Rundenstrategical von 3DO gewidmet und hilft mit dem ersten Teil seiner Komplettlösung gefrusteten Strategen durch die ersten drei Kampagnen.**

## ALLGEMEINES:

### 1. Ausbau der Städte, Einheiten

Bei Einsätzen, bei denen Ihr nicht unter Zeitdruck steht, sollten in Euren Städten zuerst Marktplatz und Vorratssilo entstehen, danach die Stadthalle (soweit noch nicht vorhanden). Sollte in einer oder gar in mehreren Städten noch kein Fort existieren, ist das Vorratssilo um so wichtiger, da ein Fort 20 Holz- und Erzeinheiten kostet. Baut danach die Gebäude, die für die Herstellung der vier Standardeinheiten benötigt werden, eine Zitadelle und das Schloß (jeweils am Wochenende bauen). Sind genügend Rohstoffe und ausreichend Gold vorhanden, solltet Ihr Gebäude aus der untersten Reihe des Auswahlmenüs errichten. Wenn Ihr eine geringe Menge eines Rohstoffs benötigt, dann zögert nicht, ihn am Marktplatz gegen andere Rohstoffe einzutauschen. Ihr könnt natürlich auch Rohstoffe gegen Geld tauschen, falls Ihr eine starke Armee braucht, Euch jedoch die benötigten Finanzmittel fehlen.

Verbesserte Einheiten sind teurer als die Standardversion, leisten aber oft nicht viel mehr – außer, daß sie sich im Kampf weiter fortbewegen können. Verbessert also z. B. in einer Schloßstadt anfangs nur die Kasernen (Kreuzritter greifen doppelt so oft an als normale Schwertkämpfer) und den Bogenschützenturm (Verbesserte Bogenschützen schießen 2 mal pro Runde).

In Missionen, bei denen Ihr möglichst schnell möglichst viele Städte des Gegners besetzen müßt und somit schon bald eine große Armee benötigt, ist es ratsam, zuerst die militärischen Einrichtungen sowie Zitadelle und Schloß zu errichten. Verzichtet also vorerst auf Marktplatz, Vorratssilo und übermäßigen Ausbau der Stadthalle. In solchen Missionen müßt Ihr auch Gebäude, die Ihr Euch unter normalen Umständen erst später geleistet hättet, bereits in den ersten Wochen aus dem Boden stampfen (z. B. Schloß: Übungsplätze, Portal zum Himmel).

### 2. Kämpfe

Die meisten Kreaturen, die sich auf der Karte befinden, sind Euch feindlich gesinnt und Ihr müßt sie bekämpfen. Ist Eure Armee der Gegnertruppe jedoch bei weitem überlegen, so dürft Ihr auswählen, ob Ihr gegen diese Truppe ankämpfen wollt oder nicht. Grundsätzlich solltet Ihr den Kampf gegen Bogenschützen oder sonstige Fernkämpfer meiden, da diese Euch große Verluste zufügen können, bis Ihr den letzten von ihnen erwischt habt. Manche Kreaturen wollen sich Euch aber auch anschließen. Um herauszufinden, ob Euch die Bewohner der Karte freundlich oder feindlich gesonnen sind, müßt Ihr abspeichern und einen Helden in die Nähe der entsprechenden Kreaturen ziehen.

**Eroberung einer Stadt:** Setzt mit Euren Flugeinheiten die gegnerischen Fernkämpfer außer Gefecht bzw. hindert sie daran, zu schießen, indem Ihr sie neben die Fernkämpfer stellt. Wenn Ihr das Katapult selbst bedienen dürft, dann zielt zuerst auf das Stadttor, um Euren Fußtruppen Einlaß zu verschaffen.

**Verteidigung einer Stadt:** Hier zahlt es sich aus, wenn Ihr ein Schloß gebaut habt, da die Wachtürme dann mit Fernkämpfern besetzt sind, die dem Gegner große Verluste zufügen können. Verlaßt die schützenden Stadtmauern nicht, laßt zuerst nur Eure Bogenschützen sprechen. Erst, wenn der Feind bereits in Eure Stadt eindringt, sollten Eure Fußtruppen eingreifen.

### 3. Helden

Ihr benötigt, je nach Mission, 1 bis 4 Helden. Mehr Helden könnt Ihr gar nicht mit großen Armeen ausstatten, da Eure Städte nur eine bestimmte Anzahl an Einheiten pro Woche produzieren können. Kämpfer haben gute Angriffs- und Verteidigungswerte, besitzen häufig auch wichtige Talente wie Führung, Ballistik oder Taktiken. Sie können allerdings nicht gut zaubern. Kleriker und Magier können mit ihren Zaubersprüchen die Fernkämpfern der Gegner schnell das Fürchten lehren, besitzen jedoch – vor allem in niedrigen Stufen – schwache Angriffs- und Verteidigungswerte.

### 4. Zur Lösung

Die Städte sind nicht mit Namen versehen, weil die Stadtnamen in den meisten Missionen nach dem Zufallsprinzip vergeben werden.

Am Anfang jeder Missionsbeschreibung sind außerdem einige allgemeine Daten über den Einsatz aufgeführt.

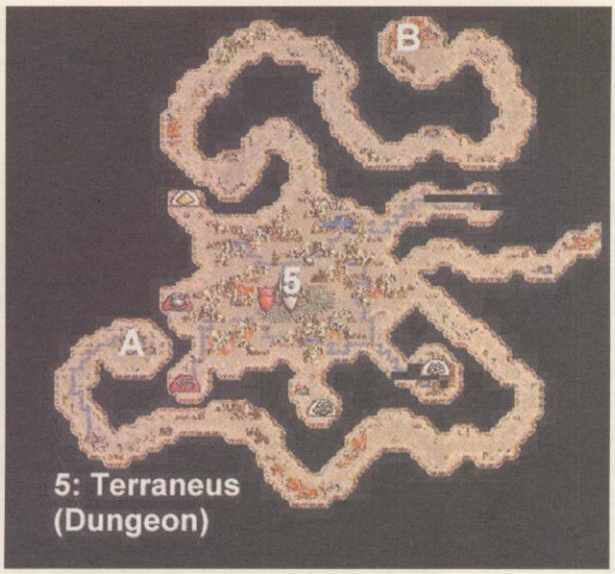
LEGENDE:




## KAMPAGNE I: LONG LIVE THE QUEEN

### 1. Homecoming

**Ziel:** Terraneus erobern
**Kartengröße:** Mittel;
**Schwierigkeitsgrad:** Leicht
**Boni:** Erste Hilfe Zelt – Soldaten – Ressourcenbonus




**Woche 1:** Rekrutiert die Truppen, die um Christian – Euren ersten Helden – versammelt sind und zieht zum Schloß 1. Dort kauft Ihr Euch das verbesserte Wachhaus, um Hellebardenträger ausbilden zu können. Ersteht sämtliche verfügbaren Truppen und gliedert sie in Christians Armee ein. Christian sollte die Stadt verlassen und das Gebiet im Westen erforschen.

**Woche 2:** Heuert am ersten Tag einen neuen Helden an und gliedert die in der Stadt eingetroffenen Truppen in dessen Armee ein. Danach schickt Ihr ihn per Schiffe zum westlich gelegenen Schloß 2 und stürmt diese Stadt. Kauft dort ein militärisches Gebäude und stärkt durch die nun verfügbaren Einheiten Euren Helden. Zieht ihn nach Nordosten, nachdem Ihr die beiden Rohstoffquellen erbeutet habt. Im Laufe der Woche dürfte Christian sein Gebiet erkundet haben – schickt ihn zur Hauptstadt zurück, wo Ihr seine Armeen in der dritten Woche aufstockt. Baut weiterhin die Städte gut aus, damit bald starke Einheiten rekrutiert werden können. Mit einem dritten Helden solltet Ihr das Treibgut im Wasser einsammeln, da das Bauen der Gebäude sehr teuer ist.




**Woche 3:** Euer zweiter Held entdeckt Schloß 3. Ihr könnt versuchen, es gleich zu erobern oder zuerst Nachschub aus Eurer zweiten Stadt holen. Schickt Christian nach Norden, sobald durch die verfügbaren Einheiten seine Armee verstärkt wurde. Sichert Eure beiden eroberten Städte mit einigen Einheiten ab, da jetzt auch feindliche Helden auftauchen.

**Ab Woche 4:** Die letzte Stadt der Oberwelt befindet sich im Nordosten der Karte. Ein Held mit einer großen Armee sollte sie besetzen können. Stellt in den nächsten Wochen eine Streitmacht aus (etwa) 10 Kavalieren, 150 verbesserten Bogenschützen, 45 Greifen, 25 Schwertkämpfern, 15 Mönchen und 200 Hellebarenträgern zusammen und steigt in die Unterwelt hinab (über A oder B). Kämpft Euch bis nach Terraneus durch und erobert diese Stadt.

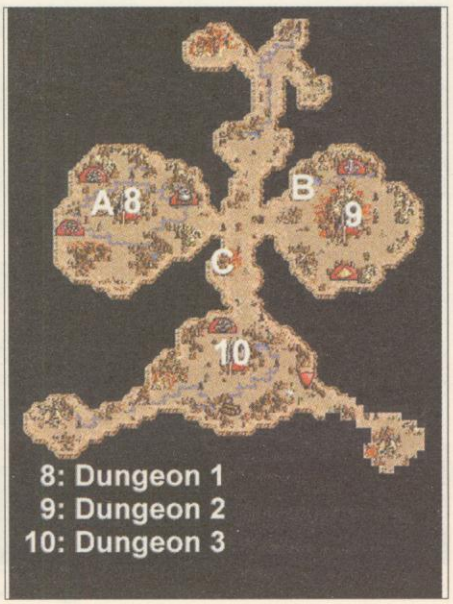
### 2. Guardian Angles






**Ziel:** Gegner beseitigen
**Kartengröße:** Klein;
**Schwierigkeitsgrad:** Leicht
**Boni:** 1 Erzengel – 3 Fanatiker – Zauberspruch

Die Engel, die im Mittelteil der Karte stehen, sind Euch fast alle wohlgesonnen. Teilt sie unter den Armeen zweier Helden auf. Da die Engel es mit fast allen Gegnern, die sich auf der Karte befinden, aufnehmen können, ist es möglich, mit ihrer Hilfe schon in den ersten zwei Wochen die gesamte Oberwelt zu erkunden. Bringt möglichst bald die Engelsflügel, ein Artefakt , das in der nordwestlichen Ecke der Karte lagert, zum Seher in der Mitte der Karte. Zum Dank schenkt er Euch zehn Engel. Verteilt nun die Engel Eurer Hauptarmee auf drei Helden (drei mal vier Engel können im Kampf wesentlich mehr ausrichten als einmal 12) und stürmt die Unterwelt. Erobert dort drei Städte und stellt vor die letzte Stadt des Gegners einen Helden. Da Ihr acht Helden in die nächste Mission übernehmen dürft, solltet Ihr diese nun rekrutieren und die vier Lernsteine (alle in der Nähe einer Stadt) aufsuchen lassen, damit sie nicht als Helden 1. Stufe die nächste Mission betreten. Sobald Ihr Eure Vorbereitungen abgeschlossen habt, erobert Ihr die Stadt.




### 3. Griffin Cliff

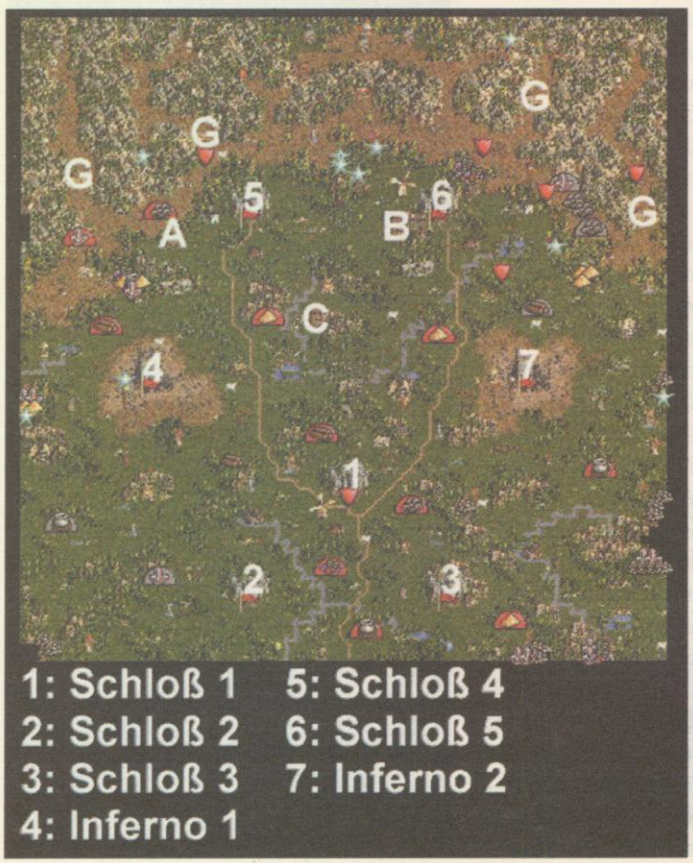
**Ziel:** Alle 7 Greifentürme erobern
**Kartengröße:** Mittel;
**Schwierigkeitsgrad:** Normal
**Boni:** Goldener Bogen – Schild, der alle Attribute um 4 steigert – Goldsack, der das Einkommen um 1000 Gold/Tag erhöht.

Ihr habt von vornherein große Rohstoffprobleme, da in zwei Städten noch kein Fort steht. Baut also in den ersten beiden Tagen Marktplatz und Vorratssilo in jeder Stadt. Dank des Artefakts kann Held Christian die meisten Gegner im Umfeld der drei Städte schlagen und somit wertvolle Ressourcen ergattern. Versucht, vor allem Schloß 1 auszubauen, damit Christian am Anfang der 2. Woche viele Einheiten in seine Armee eingliedern kann. Mit der vergrößerten Truppe kann er dann im Nordwesten durchbrechen und Inferno 1 erobern. Sorgt dafür, daß in Schloß 1 schon bald Engel und Champions produziert werden können. Christian sollte in Inferno 1 die Stellung halten, bis diese mächtigen Einheiten ihm von einem anderen Helden überbracht werden. Schickt Christian nun auf Eroberungsfeldzug: Schloß 4, Schloß 5 und Inferno 2 wollen besetzt werden. Die nächsten Einheiten, die in Schloß 1 bis 3 produziert werden, nimmt ein anderer hochrangiger Held auf, da der Gegner oft Helden zu den südlichen Städten schickt. Sobald Christian wieder eine starke Armee besitzt, sollte er die Unterwelt betreten, um die sich dort befindlichen Städte auszuräuchern. Ist dies geschehen, könnt Ihr in aller Ruhe die sieben nördlich gelegenen Greifentürme besetzen.

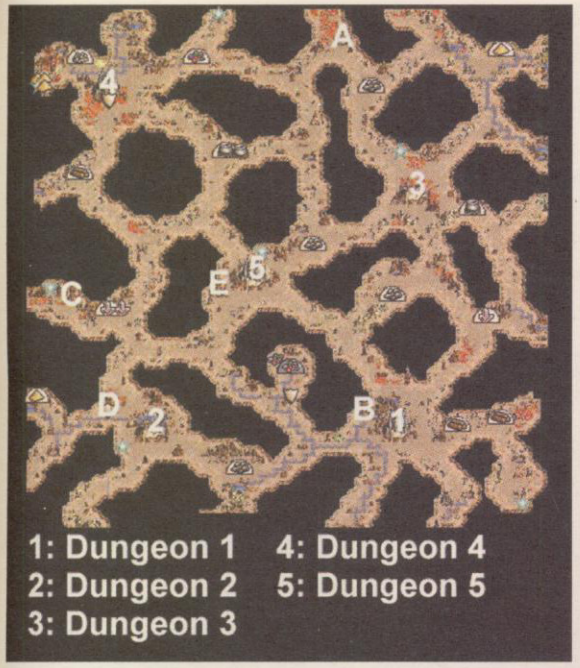
## KAMPAGNE II: DUNGEONS AND DEVILS

In dieser Kampagne schlüpft Ihr in die Rolle der Dungeon Overlords, denen Ihr zum Sieg gegen Steadwick verhelfen müßt.

### 1. Groundbreaking






orte der feindlichen Städte zeigt. Die Eroberung dieser Ortschaften sollte nun kein größeres Problem mehr darstellen.



## 2. A Devilish Plan

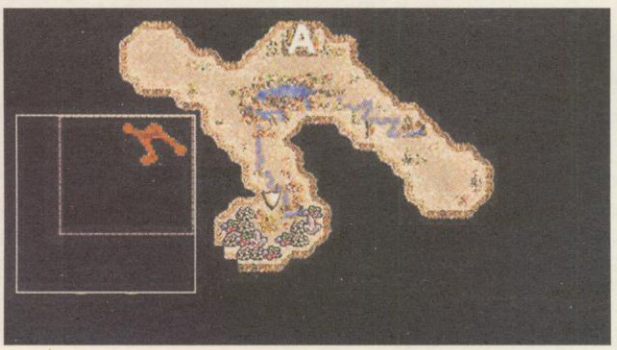
**Ziel:** Gold Dragon töten
**Kartengröße:** Mittel;
**Schwierigkeitsgrad:** Leicht
**Boni:** Totschläger-Zauberspruch – Goldener Brustpanzer (Alle Attribute +1) – 100 Imps

**Woche 1:** Laßt Euren ersten Helden nach Südosten marschieren, wo er das rote Zelt eines Schlüsselmeisters entdeckt. Etwas weiter westlich befindet sich die Hütte des Magiers, der Euch den Eingang zum unterirdischen Reich der Drachen und den Standort einer Stadt zeigt. Erobert die „Stadt", die etwa ein Bild weiter westlich liegt und erkundet die Umgebung Eurer Hauptstadt. In dieser sollten Hundehütten, das Dämonentor, eine Stadthalle und ein Schloß entstehen.
**Woche 2:** Mit einer schon recht ansehnlichen Armee (aus der Hauptstadt) kann Euer Held das Schloß im Westen leicht besetzen. Ist dies geschehen, sollte er seinen Eroberungsfeldzug in Richtung Nordosten fortsetzen. In der südwestlichen Ecke der Karte befindet sich das grüne Zelt.
**Woche 3:** Rekrutiert einen zweiten Helden, um die lästigen gegnerischen Recken abwehren zu können. Die letzte Stadt steht in der nordwestlichen Ecke der Karte.

**Ziel:** Gegner beseitigen
**Kartengröße:** Mittel;
**Schwierigkeitsgrad:** Leicht
**Boni:** Pillar of Eyes – Battle Scholar Academy – L1 Magiegilde

**Woche 1:** Baut eine Augensäule und stärkt die Truppe Eures Helden mit den im Fort verfügbaren Einheiten. Erforscht danach die nähere Umgebung um Eure Stadt herum. Einige der Monster, die Euer Held antrifft, wollen sich ihm sogar anschließen. Errichtet in dieser Woche hauptsächlich militärische Gebäude.
**Woche 2:** Kauft die Einheiten aus Eurer Stadt auf und zieht Euren Helden nach Westen zu Dungeon 2. Rüstet nun auch Eure Stadthallen auf, damit später mehr Geld zur Verfügung steht.
**Woche 3:** In der dritten Woche leistet Ihr Euch einen zweiten Helden, der in Eurer Hauptstadt eine Armee erhält und Dungeon 3 im Norden erobern soll. Der erste Held erstürmt Dungeon 4 (in der nordwestlichen Ecke der Karte).
**Wochen 4 und 5:** Besetzt die letzte Stadt und erkundet die bisher unerforschten Gebiete der Unterwelt. Stellt eine starke Armee zusammen.
**Ab Woche 6:** Stellt die Armee unter das Kommando Eures stärksten Helden und betretet die Oberwelt über den Durchgang in der Mitte der Unterwelt (E). Der Durchgang im Norden der Karte führt zu einer Goldmine, über die Verbindung zur Oberwelt nahe Eurer Hauptstadt könnt Ihr die Hütte des Magiers erreichen, der Euch die Stand-




**Ab Woche 4** solltet Ihr Euch um die Erfüllung Eurer eigentlichen Aufgabe kümmern. Da Drachen äußerst zähe Gegner sind, ist es ratsam, in den nächsten 3 bis 4 Wochen eine riesige Armee bestehend aus Höllenkreaturen zusammenzustellen, die Ihr mit Eurem besten Helden in die Unterwelt schickt. Die beiden Seitenräume könnt Ihr ignorieren – wichtig ist nur der Raum mit den Golddrachen (dort, wo der Held steht). Die Mission endet, sobald die Fabelwesen besiegt sind.

## 3. Steadwick´s Fall

**Ziel:** Steadwick erobern
**Kartengröße:** Groß;
**Schwierigkeitsgrad:** Normal;
**Zeitlimit:** 3 Monate
**Bonus:** Ihr dürft auswählen, ob Ihr mit den Helden der ersten oder der zweiten Mission weiterspielen wollt.

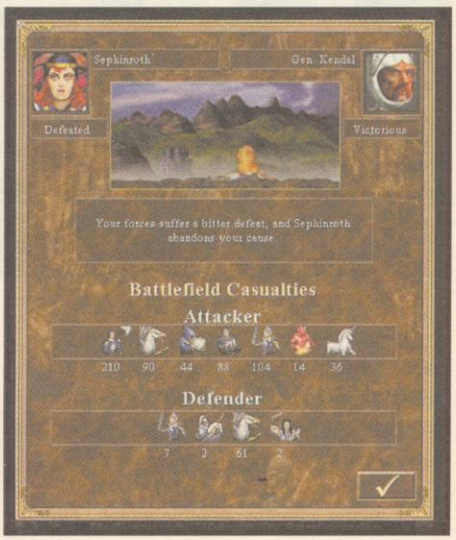
**Woche 1:** Ihr startet mit zwei verhältnismäßig gut ausgebauten Städten und einer noch recht kümmerlichen Menschenstadt. Stellt

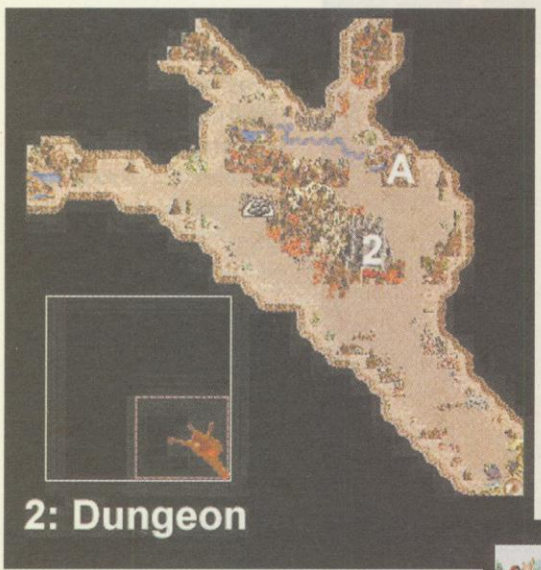



(Südwestliche Ecke der Karte) durch und besetzt auch diese. Es kann passieren, daß bereits in dieser Woche ein gegnerischer Held versucht, Schloß 2 zu stürmen. Sollte Euer Held dem Gegner unterlegen sein, müßt Ihr zumindest versuchen, so viele Einheiten seiner Truppe zu vernichten wie möglich. Baut nun auch die beiden erbeuteten Schlösser aus und beginnt, in Schloß 2 eine einheimische Armee aufzustellen.

**Woche 4:** Diese Woche könnt Ihr wieder eine Höllenarmee in die Schlacht schicken. Diese Truppe zieht nach Norden, um den Schutzwall und später Schloß 4 (4 Bilder westlich) zu „befreien". Stellt auch dort eine einheimische Armee zusammen und baut die Stadt aus (soweit nötig).

**In den nächsten Wochen** müssen große Armeen in den Schlössern gebildet werden. Die Truppe, die letztlich in Steadwick einmarschieren wird, sollte sich aus den besten Einheiten der Schlösser und der Infernostadt zusammensetzen. Übergebt sie in der 10. oder 11. Woche Eurem besten Helden, den Ihr die Ställe von Schloß 2 besuchen laßt. Stellt ihn direkt vor die Garnison (siehe Bild) und laßt einen Tag verstreichen. Am nächsten Tag muß er die Garnison erobern **und** in Steadwick einmarschieren, da so die Chance besteht, den Gegner zu überraschen und Steadwick fast kampflos einzunehmen. Das ist aber nur möglich, wenn der Überheld des Gegners (siehe Kampfszene) gerade nicht in Steadwick weilt. Sollte er jedoch anwesend sein, müßt Ihr Steadwick mit mehreren Helden, die in sicherer Entfernung zur Stadt ( sie muß in einem Zug zu erreichen sein) auf der Lauer liegen, belagern und darauf warten, daß der Wächter von Steadwick die Stadt verläßt.

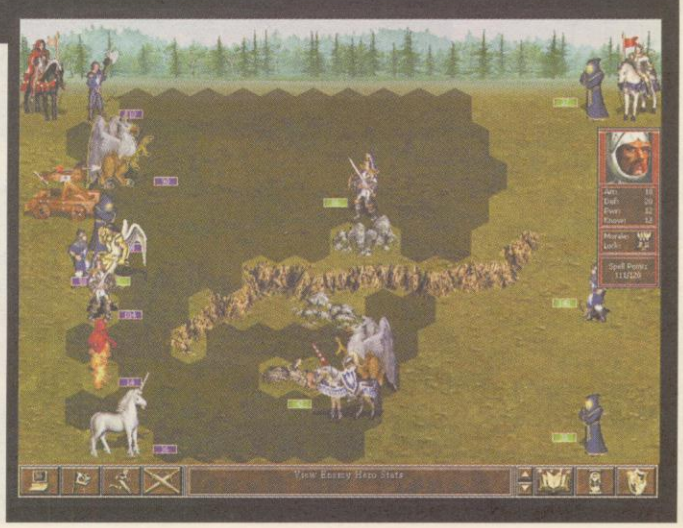



je eine Dungeon- und Höllenarmee zusammen und erkundet die Umgebung. Besonders wichtig sind natürlich Schatztruhen, Sägewerke und Erzgruben.

**Woche 2:** Erstellt eine Höllenarmee und nehmt mit ihr Schloß 2 ein. Errichtet weiterhin viele militärische Bauwerke und bessert die Stadthallen aus.

**Woche 3:** Stattet diesmal einen Helden mit einer Dungeonarmee aus, da in der Höllenstadt noch nicht genügend Einheiten verfügbar sind. Erobert mit ihm Schloß 3 (etwa drei Bilder westlich vom Eingang zur Unterwelt). Kämpft Euch von dort aus bis zur Turmstadt



## KAMPAGNE III: SPOILS OF WAR

Zwei verfeindete Nationen – Tatalia und Krewlod – versprechen sich aus dem Krieg in Erathia Landgewinn. Doch bevor sie gegen Erathias Herren vorgehen können, muß eine der beiden Nationen verschwinden...

### 1. Borderlands

**Ziel:** Alle Minen erobern
**Kartengröße:** Mittel;
**Schwierigkeitsgrad:** Leicht
**Boni:** Kobrak – Verdish – Irgendein Festung Held

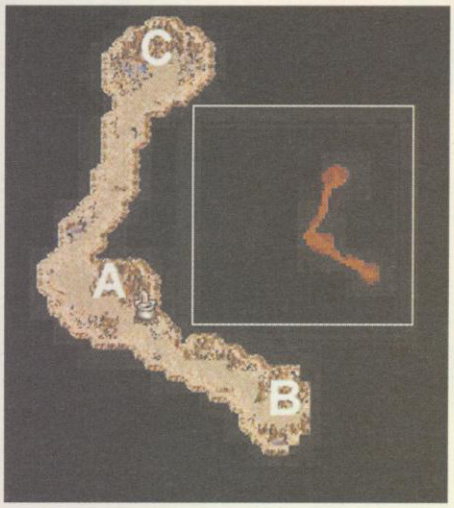



mine ist über den Teleporter (nordwestlich von Schloß 3) zu erreichen.

## 2. Gold Rush

**Ziel:** Ein Vermögen von 200000 Goldstücken ansammeln
**Kartengröße:** Mittel;
**Schwierigkeitsgrad:** Leicht
**Boni:** 3 Donnervögel – 2 Zyklopenkönige – 1 Altertümlicher Gigant
Da es hier keinen Starthelden gibt (engl. Version), müßt Ihr in dieser Mission vorerst ohne Giganten auskommen – was durchaus möglich ist.

**Woche 1:** Rekrutiert zwei Helden (je einen pro Stadt) und stattet sie mit den verfügbaren Einheiten aus (kauft vorher Orc Tower oder Wolf Pen). Den Helden der nördlichen Stadt laßt Ihr die vielen südlich gelegenen militärischen Gebäude abklappern, um eine kleine, aber schlagkräftige Armee zu versammeln. Er sollte auch unbedingt das lila Zelt besuchen. Währenddessen erobert der andere Held die Rohstofflager von Süden nach Norden hin. Vorratssilos müßt Ihr vorerst noch nicht errichten, da auf der Karte genügend Rohstoffe verteilt sind. Baut in der nördlichen Stadt ein Cliff Nest.




**Woche 2:** Laßt den Helden, der sich in der 1. Woche eine Armee zusammengesucht hat, einen Abstecher zu Eurer nördlich gelegenen Stadt machen und schickt ihn dann zum Schloß 1 (Nordwesten), das relativ leicht einzunehmen ist. Der andere Held besorgt sich in dieser und in den nächsten Wochen ebenfalls eine Armee.

**Wochen 3 und 4:** Betretet mit Eurem ersten Helden die Unterwelt bei Punkt A. Folgt dort dem Gang, der nach Südosten führt, um zu einer kleinen Insel zu gelangen, auf der das fast ungeschützte Schloß 2 liegt. Sobald der zweite Held seine Armee zusammengestellt hat, schickt Ihr ihn über die Unterwelt zur nordwestlichen Insel. Dort muß er lediglich das rote Zelt

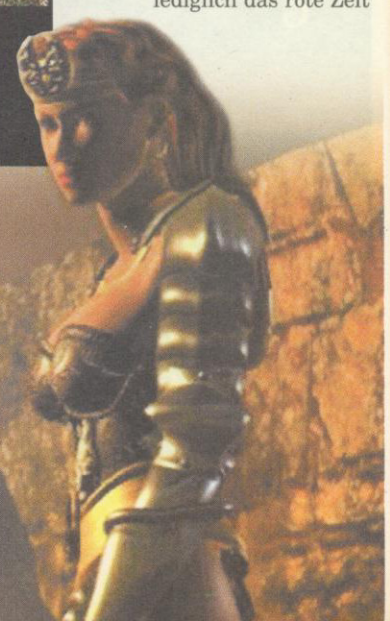


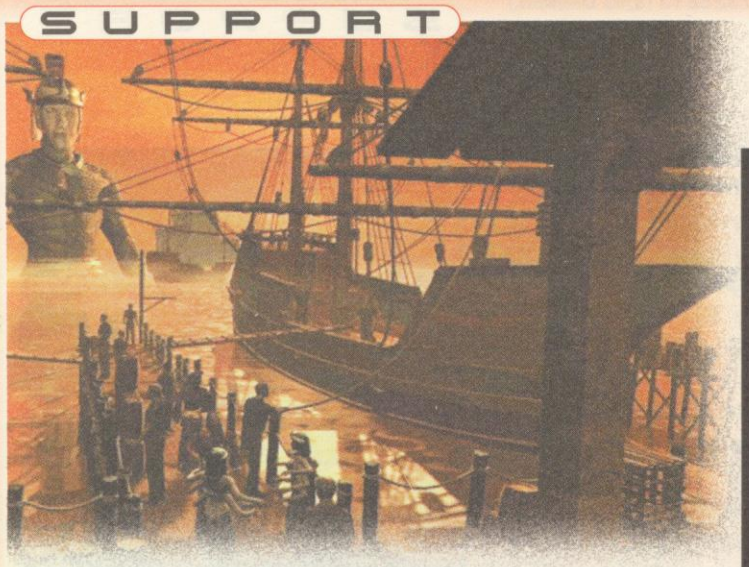

Kobrak besitzt das Talent „Pfadfinder“ und kann sich somit in den Sümpfen schneller als andere Helden voranbewegen.

**Woche 1:** Der Ausguck in der Nähe Eurer Hauptstadt offenbart Euch, wo sich die ersten zu erobernden Rohstofflager befinden. Baut in den Städten zu Beginn weder ein Gorgenenlager noch ein Wyvern Nest, da diese Einrichtungen zu teuer sind; beschränkt Euch in dieser Woche auf die vier Standardeinheiten. Leistet Euch einen zweiten Helden, um schnell an die Schätze, die in der Umgebung Eurer zweiten Stadt liegen, zu kommen.

**Woche 2:** Kauft nun (zumindest in Eurer Hauptstadt) Gorgonenlager und Wyvern Nest, stattet Kobrak mit allen käuflichen Einheiten aus und marschiert nach Süden. Wenn Ihr die Hütte des Magiers besucht, erfahrt Ihr die Standorte der gegnerischen Städte. Erobert die Garnison und Schloß 1 (zwei Bilder südlich). Danach müßt Ihr den Helden sofort zum Schloß 2 (westlich der Garnison) beordern, damit auch dieses noch in der zweiten Woche in Euer Reich eingegliedert werden kann.

**Woche 3:** Sucht mit Kobrak die dritte Stadt (südwestlich von Schloß 1) auf. Mit ihrer Eroberung verschwindet in der Regel auch Euer einziger Gegner von der Karte. Nun könnt Ihr Eurer eigentlichen Aufgabe, dem Erobern sämtlicher **Rohstoffquellen** (nicht nur der Minen) nachgehen. Die Gold-



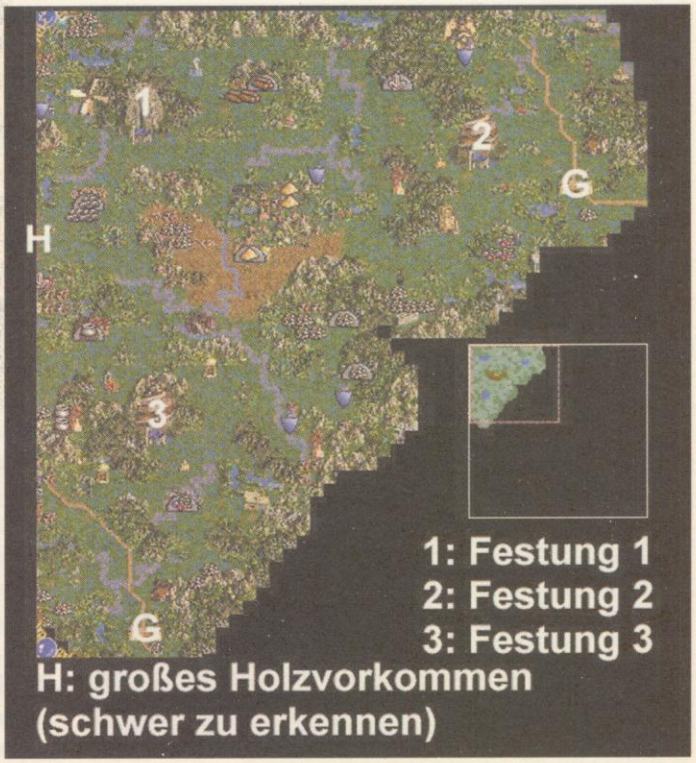


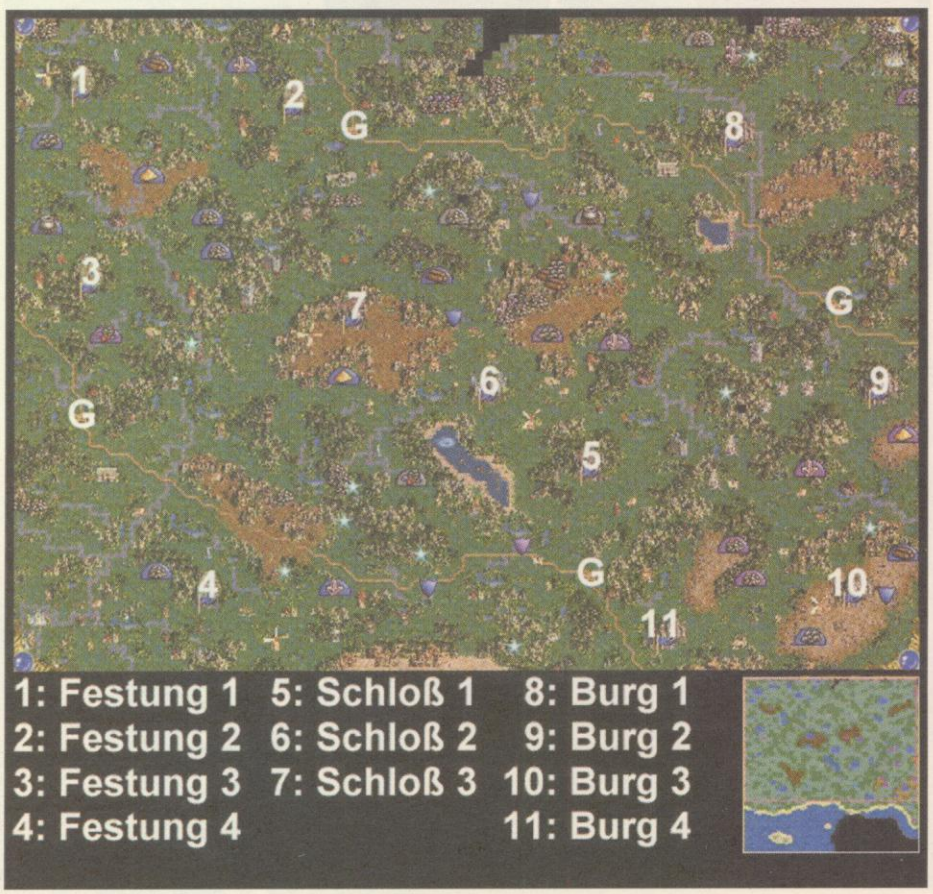
(nördlich des Übergangs zur Unterwelt) besuchen, um einem neuen Helden Zutritt zu 90 000 Goldmünzen (nordwestliche Ecke der Karte) zu verschaffen. Habt Ihr diesen Schatz aufgenommen, müßt Ihr nur noch einige Tage verstreichen lassen, bis Ihr 200 000 Goldmünzen besitzt.

## 3. Greed

**Ziel:** Gegner beseitigen
**Kartengröße:** Groß;
**Schwierigkeitsgrad:** Normal
**„Bonus“:** Ihr dürft Euch entscheiden, für welche Seite Ihr kämpfen wollt: Tatalia oder Krewlod. Wählt Tatalia, da die Sumpfbewohner die besseren Standardeinheiten besitzen und der Städtebau günstiger ist.

**Wochen 1 – 3:** Ihr beginnt zwar mit drei Städten, aber in zweien steht noch nicht einmal ein Fort. Ihr müßt also etliche Rohstoffe besorgen, um die Forts bald errichten zu können (siehe Rohstoffkarte). Baut Eure Städte in gewohnter Art und Weise aus (errichtet Vorratssilos, um Rohstoffprobleme zu vermeiden). Ihr müßt nach 3, spätestens 4 Wochen eine Armee bereitstehen haben, die so schlagkräftig ist, daß sie die Truppen der Garnison vernichtend schlagen kann.




**Wochen 4 – 6:** Schickt Euren Helden nach Westen, stürmt Festung 4 und erobert die Schlösser 1 und 2. Versammelt eine zweite Armee bei Eurer Hauptstadt, mit der Ihr gegnerische Helden, die plötzlich in Eurem Hoheitsbereich materialisieren, vertreiben könnt.

**Ab Woche 7:** Schloß 3 liegt nur zwei Tagesmärsche von Schloß 2 entfernt. Solltet Ihr es schaffen, diese Stadt bis zur 7. Woche zu erobern, so habt Ihr das Szenario bereits so gut wie gewonnen. Ihr müßt regelmäßig frische Truppen zu Eurem aktiven Helden schicken, der nun alle Hände voll zu tun hat, die gegnerischen Recken (die es inzwischen ebenfalls geschafft haben, die Garnison, die sie von der Außenwelt abschnitt, zu erobern) in Schach zu halten. Ihr solltet die Garnison einige Wochen belagern. Der Gegner schickt seine stärksten Helden aus, die Ihr alle abfangen und beseitigen müßt. Nach und nach ebbt der Widerstand ab und Ihr müßt nur noch mit Eurem Helden die drei Städte des Gegners einkassieren.

Nachdem Ihr Tatalia zum Sieg verholfen habt, sind die Kampagnen IV und V freigeschaltet. Wie Ihr diese dann problemlos meistern könnt, zeigen wir Euch in der nächsten Power Play.

# Sheep

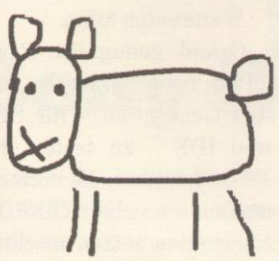
## Der Comic-Contest !

### ...schaafe Bilder gesucht







**...dieses Schaf darf zum Beispiel nicht mitmachen, es stammt von einem Power Play Redakteur (wir sagen aber nicht, von wem)**

Ständig bekommen wir eMails und Briefe in der Art von „ich will auch bei 'nem Computerspiel mitmachen". Hier ist Eure Chance! Nun, zugegeben, es ist nicht wirklich so, daß Euer Beitrag zum Gamedesign benötigt wird (vielleicht ein andermal..), aber trotzdem ist es eine seltene Chance, zu einem potentiellen Kultspiel einen Comic zeichnen zu können. Das schwarzhumorige Game um die Schafherde „vom andern Stern" sollte genug Inspiration dafür bieten. Wann landet denn sonst ein UFO mit wolleweichen Insassen, die daraufhin mit rekordverdächtig niedriger Intelligenz ausgestattet von emsigen Schäfern durch 16 Level voller Gefahren und Todesfallen gehütet werden? Verkohlt an Elektrozäunen, verpackt zu rechteckigen Strohballen oder in Speiseeispackungen abgefüllt, von Straßenverkehr, Discolärm und Freizeitstreß bedroht, lehnen die Space-Schafe mit einer Backe an Retro-2D-Arkadeklassiker, mit der anderen an staubtrockene Monty-Python-Scherze. Verlosung hin oder her: Die besten fünf werden ihren Weg ins Spielehandbuch und auf die Herstellerwebsite finden. Unvergänglicher Ruhm ist den Gewinnern sicher! Was genau müßt Ihr tun?

Ihr zeichnet einen Comicstrip, bestehend aus 5 Bildern im Format 4x4 cm, mit oder ohne Text. In diesem Strip sollen ausschließlich die Charaktere aus dem Spiel vorkommen.

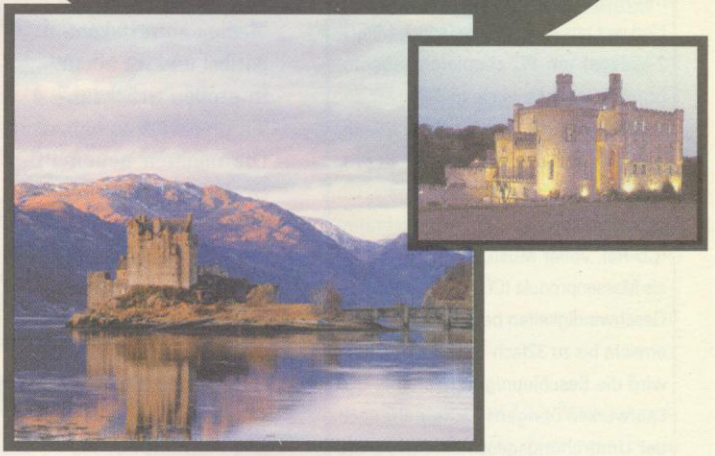
**UND DER LOHN DER MÜHE**
**(vom Ruhm einmal abgesehen):**

**50. – 4. Preis:**
**Sheep T-Shirts**

**3. Preis:**
**Empire-Spielepaket im Wert von 250,— Mark**

**2. Preis:**
**Empire-Spielepaket im Wert von 500,— Mark**

**1. Preis:**
**1 Woche Schottland**
**für zwei Personen**
**(Flug, Hotel ÜF)**



**Einsendeschluß ist der 31. Oktober 1999**
**(Datum des Poststempels).**

**Schickt Eure Kunstwerke (mit Altersangabe) an:**
**Empire Interactive**
**c/o KOCH Media GmbH**
**Lochhamer Str. 9**
**82152 Planegg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Gewinner unter 18 Jahren benötigen das schriftliche.
Einverständnis des Erziehungsberechtigten.
Mitarbeiter von Empire Interactive und KOCH Media (und natürlich der Power Play) sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

## 15 brandneue Laufwerke im Test

# CD oder DVD?

**Mit Dolby-Surround-System und DVD-Player wird aus der Stube ein Heimkino. Oder aus dem PC, denn für ihn sind die DVD-Laufwerke viel günstiger.**

Die vielseitige Digitalscheibe (Digital Versatile Disk = DVD) wird erst in diesem Herbst zu einem begehrten Produkt – nach jahrelangem Hickhack um Standards und Kopierschutz. Diese Reifephase war wohl nötig, denn noch vor zwei Jahren beherrschten die DVD-Laufwerke gerade mal ihren hausgemachten Standard. Und das dürftige Angebot bestand aus ein paar Videos im MPEG2-Format, vereinzelten Anwendungen oder Unterhaltungssoftware wie dem Muppets-Spiel. Damit lockte die Industrie niemanden hinter seinem geliebten CD-Stapel hervor. Mittlerweile sind die DVD-Laufwerke allgemeinverbindlich standardisiert, zu allen möglichen CD-Medien abwärtskompatibel und vor allem in großen Stückzahlen preiswert zu haben. Die meisten neuen PC-Systeme der Markenhersteller haben es bereits serienmäßig an Bord – mit dem bloßen Auge ist es nicht mehr von einem CD-Laufwerk zu unterscheiden, vom DVD-Logo einmal abgesehen. Während also die Drives hierzulande schon zum Alltagsbild gehören und auch die Stand-Alone-Player für die TV-Ecke sich wachsender Beliebtheit erfreuen, hat der Softwareboom uns noch nicht ganz erreicht. Nur beim Thema Filme findet sich in den Läden und Videotheken genug Futter für manch dröges Wochenende. Doch abgesehen von Bibliografien, Interviews und Quizspielchen machen die DVD-Videos nicht übermäßig viel Freude am PC – warum also nicht gleich einen Homeplayer kaufen und am Fernsehapparat anschließen? Die Antwort ist einfach: Erstens wird es nicht mehr lange dauern, bis auch bei uns Software-Sammlungen, Lexika, Datenbanken und natürlich die grafisch aufwendigen Spiele lieber auf die 4,7 GByte-Scheiben (in weiterer Zukunft bis 17 GByte) gebannt werden, und zweitens kostet ein Stand-Alone-DVD locker über 1000 Mark, während die PC-Laufwerke durch die starke Konkurrenz und extrem gute Verfügbarkeit so billig sind wie ehedem die CD-ROM-Laufwerke. Außerdem werden neben den DVD-Scheiben die meisten CD-Medien mit einer Performance verarbeitet, die selten zu spürbaren Wartezeiten führt.

Grund genug für Power Play, neun Geräte der jüngsten Generation – für SCSI und IDE – zu testen. Für DVD-Skeptiker, die noch einmal auf die sichere CD-ROM-Alternative setzen möchten, haben wir vorsorglich noch einmal sieben frische CD-Laufwerke begutachtet. *rm*




**Stapelweise Laufwerke: Neun DVD-Geräte und sieben CD-ROM mußten in unserem Testlabor zeigen, was sie auf der Scheibe haben...**

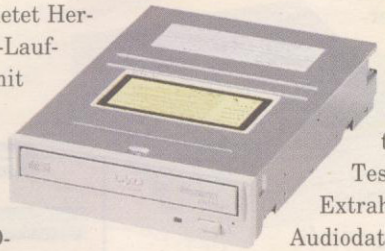
### DVD-Futter

Im Handel und in Videotheken findet Ihr bereits eine brauchbare Auswahl an DVD-Filmen und vereinzelt auch PC-Titeln (z.B. Topwares Gold 3-Software-Sammlung oder Spiele wie Bladerunner). Interessante DVD-Neuerscheinungen importiert beispielsweise das US Video Center, Heimsheimer Str. 22, 70499 Stuttgart, Telefon: 0711/8802520. Auf DVD-Titel hat sich auch die IT-Media AG aus Gießen (Telefon: 0641/56 55 270) spezialisiert. Zudem werden wir künftig in der Power Play gezielt DVD-Neuerscheinungen vorstellen.

### DVD-Specs

Knapp 250 Mark wechseln den Besitzer für ein brauchbares DVD-Gerät jüngster Bauart. Wer statt IDE- lieber ein Laufwerk mit SCSI-Schnittstelle hätte, muß mit rund 100 Mark Aufpreis rechnen. Und wer tatsächlich Filme (sprich MPEG-2-Videos) am PC abspielen möchte, braucht wenigstens einen P II unter der Haube, damit die Sache ruckfrei abläuft. Aktuelle DVD-Drives beherrschen problemlos alle gängigen CD-Formate. Ob wiederbeschreibar (CD-RWs), gebrannt (CD-Rs), voller Musik (Audio-CD) oder als Massenprodukt (CD-ROM) – die Lese-Geschwindigkeiten bei solchen Medien erreicht bis zu 32fach-Speed. Gerechnet wird die Beschleunigungsrate bei CD-Laufwerken übrigens nicht mehr nach der Umdrehungsgeschwindigkeit, die vom (einfachen) Speed alter CD-Player ausging. Die Rotation der CDs ist heutzutage variabel. Als Maßstab zählt deshalb der Datendurchsatz (150 KByte/s für 1fach-Speed). Somit ergibt sich für ein 32fach-Laufwerk eine Datenrate von 32 x 150 KByte/s = 4800 KByte/s. Bei DVD wird die 1fache-Geschwindigkeit mit 1350 KByte/s gleichgesetzt. Das ergibt für die Geräte der nächsten Generation mit 8facher Datenübertragung sagenhafte10800 KByte/s.

# Memorex DVD-632R



Gleich zwei Verkaufsvarianten bietet Hersteller Memorex bei seinem DVD-Laufwerk an: Es gibt ein Package mit Drive und MPEG2-Decoder von Videologic für rund 460 Mark und das reine Laufwerkpaket für schlanke 240 Mark. Das 632R schafft beim Lesen von DVD-Medien 6fache Geschwindigkeit und bei CD-Scheiben alltagstauglichen 32fach-Speed. Am E-IDE-Bus angeschlossen, erreicht das Drive hervorragende Datentransferraten (siehe Testwerte). Nur beim Extrahieren von digitalen Audiodaten ist es mit maximal 723 KByte/s etwas langsam. Auf Bedienelemente für den Audiobetrieb wurde verzichtet. CD-RWs werden vom Memorex sofort erkannt. Als Laufwerk alleine macht das Memorex bereits eine gute Figur. Wer sich den fast doppelten Verkaufspreis leisten kann, erhält ein leistungsfähiges Bundle, mit dem Filme auch auf etwas schwachbrüstigeren Pentium-Systemen flott abgespult werden. Schließlich gibt es nichts schlimmeres als leiernde Musik, stockende Bilder und stotternde Schauspieler...

**TESTWERTE***

| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 4834 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 8041 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 723 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**83%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **DVD-632R** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Memorex |
| **Schnittstelle:** | Ultra DMA 33 (E-IDE) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 32fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 240 DM |

# Pioneer DVD-A03S



Pioneers Ruf als Laufwerkmarke wird immer besser. Um das zu untermauern, schickt der Hersteller jetzt ein DVD-Laufwerk mit 6fach-Speed und rasanten Transferraten ins Rennen. Die maximale CD-Geschwindigkeit von 32fach-Speed wird von einem Meßwert über 4833 KByte/s bestätigt. Audiodaten werden sogar mit vergleichsweise rasanten 2095 KByte/s auf Festplatte extrahiert – das entspricht fast 14facher Geschwindigkeit.
Praktisch: Alle Medien werden direkt in den Laufwerk-Schlitz gesteckt, der die elektrische Schublade ersetzt. Bedienelemente für den Audiobetrieb gibt es dafür nicht Anschluß findet das DVD-A03S am E-IDE-Port, der Ultra DMA 33 können sollte. CD-RWs lassen sich ohne Schwierigkeiten einlesen. Kurzum: Auch mit dem DVD-A03S gelang Pioneer ein großer Wurf, der obendrein noch erschwinglich bleibt.

**TESTWERTE***

| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 4833 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 8077 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 2095 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**85%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **DVD-A03S** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Pioneer |
| **Schnittstelle:** | Ultra DMA 33 (E-IDE) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 32fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 240 DM |

# Sony DDU220E-SRP



Hinter dem komplizierten Namen DDU220E-SRP verbirgt Sony ein DVD-Laufwerk mit 6facher Datenübertragung und 32facher CD-Geschwindigkeit. Zudem beherrscht es das CD-RW-Format. Im DVD-Modus kommt die Datenrate nicht ganz auf das angegebene Maximum. Am Ende unseres Testlaufs bricht die Transferrate auf 7566 KByte/s ein. Das gleiche im CD-Modus, wo die maximale Leserate bei 3066 KByte/s hängen bleibt, was in etwa 28fach-Speed entspricht. Hervorragend gelingt dagegen das Auslesen von digitalen Audiodaten, die sich immerhin mit satten 2388 KByte/s extrahieren lassen.
Das DDU220E-SRP ist beileibe nicht langsam, auch wenn es die Herstellerangaben nicht ganz erreicht. Es eignet sich gleichermaßen für den Betrieb von CD, Musikscheiben, RW-Medien und DVD. Nur sein Preis könnte ruhig ein paar Mark niedriger liegen.

**TESTWERTE***

| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 3066 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 7566 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 2388 KByte/s |

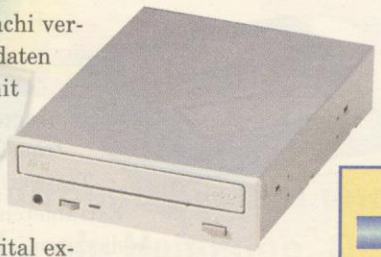
**PP-WERTUNG**

**76%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **DDU220E-SRP** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Sony |
| **Schnittstelle:** | E-IDE (PIO-Mode 4) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 32fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 250 DM |

# Hitachi GD-2500BX+

Während alle anderen Hersteller bei DVD-Laufwerken eine CD mit 32fach-Speed auslesen, beherrscht das GD-2500BX+ von Hitachi nur 24fach-Speed. Die Geschwindigkeit des DVD-Betriebs ist dagegen mit zeitgemäßem 6fach angegeben.
Es handelt sich um ein E-IDE-Gerät, das im Test gute Transferraten beim Lesen von CD und DVD vorweisen konnte (siehe Testwerte). Auf Bedienelemente für den Audiobetrieb hat Hitachi verzichtet. Audiodaten lassen sich mit erfreulichem 12fach-Speed (1812 KByte/s) auf Festplatte digital extrahieren. CD-RWs sind für das 2500BX+ erwartungsgemäß kein Problem.
**Ergo:** Auch wenn das CD-Lesen nicht ganz so flott vonstatten geht wie bei manchem Konkurrenten, handelt es sich beim Hitachi doch um ein flottes und solides Laufwerk. Es könnte allerdings ruhig preiswerter sein.



**TESTWERTE***

| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 3644 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 8022 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 1812 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**79%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **GD-2500BX+** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Hitachi |
| **Schnittstelle:** | E-IDE (Pio Mode 4) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 24fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 240 DM |

# Panasonic SR-8583-B

Das DVD-Laufwerk SR-8583-B von Panasonic gibt´s bereits für 200 Mark. Gespart wurde aber nur an den Bedienelementen für Audiobetrieb. Die Herstellerangaben deuten auf ein hochaktuelles Laufwerk mit 32fachem CD-Speed und 6fachem DVD-Betrieb. Und auch CD-RW-Medien sind lesbar.



In unserem Testsystem am E-IDE-Bus angeschlossen sieht das Panasonic-Angebot nicht mehr ganz so verlockend aus: Der maximale Datentransfer bei DVD erreicht nur 7624 KByte/s, was nicht ganz 6fach entspricht. Eindeutig zu langsam für heutige Ansprüche ist das digitale Extrahieren von Audiodaten, denn Musikstücke kopiert das SR-Drive nur mit 4fach-Speed auf die Festplatte – 622 KByte/s sind klar unbefriedigend.
Beim Einlesen von CD macht der Testkandidat eine bessere Figur, denn die Transferrate von 4793 KByte/s entspricht 32fach.

**TESTWERTE***

| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 4793 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 7624 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 622 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**81%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **SR-8583-B** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Panasonic |
| **Schnittstelle:** | Ultra DMA 33 (E-IDE) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 32fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 200 DM |

# Pioneer DVD-U03S

Als einer der ersten Hersteller fertigt Pioneer ein DVD-Laufwerk für die SCSI-Schnittstelle. Das U03S verfügt über ein Interface für Ultra-SCSI-II. Wie gehabt verzichtet auch dieses Pioneer-Drive auf die motorisierte Schublade und setzt auf den unkomplizierten Einschiebe-Slot. Bedienelemente für den Audiobetrieb gibt es auch hier nicht. Im Labor schafft das SCSI-Modell maximal 4190 KByte/s beim Auslesen einer CD, was in etwa 32fach-Speed entspricht. Hier hatten wir eigentlich mehr erwartet. Der 6fache Datentransfer bei den DVD-Medien wird von 512 KByte Cache konstant gehalten. Der Testwert fällt mit 8055 KByte/s im üblichen Rahmen aus – aber leider nicht darüber hinaus. Lesen von CD-RW ist für das Pioneer keine Schwierigkeit. Und Audiodaten lassen sich mit über 13facher Geschwindigkeit digital auf Festplatte extrahieren. Fazit: Flott, aber mit SCSI-Strafaufschlag.



**TESTWERTE***

| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 4190 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 8055 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 2060 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**80%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **DVD U03S** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Pioneer |
| **Schnittstelle:** | Ultra SCSI II |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 32fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 330 DM |

# Actima AD05P



Das 6fach-DVD von Actima trägt seltsamerweise die Bezeichnung AD**05**P. Dabei erreichte es im Test tatsächlich fast 6fach-Speed, denn die Daten wurden mit 8073 KByte/s über den Bus geschoben. Unterstützt wird das Gerät von 512 KByte Cache, die für konstanten Datenstrom im DVD-Modus sorgen. Im CD-Betrieb liest das Drive mit 32fach-Speed ein, vorausgesetzt, es hängt an einer E-IDE-Schnittstelle. Dann kommt es im Test immerhin auf eine Datentransferrate von 4802 KByte/s . Bedienelemente für den Audiobetrieb sind nicht vorhanden. Audio-CDs lassen sich dafür aber mit phänomenalem 14fach-Speed (2101 KByte/s) digital auf eine Harddisk extrahieren. Hersteller Actima bietet mit dem AD05P also ein rundum schnelles Drive an, das sich ideal für CD, Audio und DVD eignet.

**TESTWERTE***

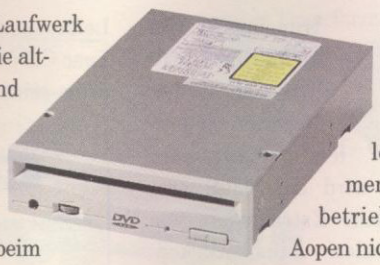
| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 4802 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 8073 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 2101 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**88%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **AD05P** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Actima |
| **Schnittstelle:** | Ultra DMA 33 (E-IDE) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 32fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 220 DM |

# Aopen DVD-9632



Wie Pioneer setzt auch das DVD-Laufwerk von Aopen auf einen Slot statt auf die altbekannte CD-Schublade. CDs und DVDs lassen sich direkt und damit schneller in den Schlitz einschieben. Anschluß findet das 9632 am E-IDE-Port. Die Performance des DVD-Drives wird mit 32fach-Speed beim Lesen von CD und 6fach-Speed bei DVD angegeben. CD RW-Medien lassen sich auch problemlos auslesen. Bedienelemente für den Audiobetrieb gibt es auch bei Aopen nicht. Im Test betrug der DVD-Datenstrom maximal 8036 KByte/s. Damit er nicht abreißt, wird er von 512 KByte Cache gepuffert. Die Performance beim Auslesen von CD erreicht ihr Maximum mit 4788 KByte/s, was ziemlich genau 32fach-Speed entspricht. Musiktitel von Audio-CD werden mit etwas über 13fach-Speed digital auf Festplatte extrapoliert, was mehr als ordentlich ist. Aopen kann damit voll überzeugen, verlangt aber 240 Mark.

**TESTWERTE***

| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 4788 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 8041 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 2044 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**86%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **DVD-9632** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Aopen |
| **Schnittstelle:** | Ultra DMA 33 (E-IDE) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 32fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 6fach |
| **Preis:** | 240 DM |

# Cyber Drive DM822D



Als einziger Vertreter der 5x-Speed-Generation geht das DVD-Laufwerk DM822D von Cyber Drive an den Start. Es kann natürlich mit den 6fach-Geräten nicht mithalten, kostet dafür aber auch nur 180 Mark. Als Gegenleistung wird 5faches Lesen von DVD und 24fach-Speed beim Lesen von CD geboten. Angeschlossen wird das Laufwerk wie die anderen an einem freien E-IDE-Kabel. Im Labor erreichte das Cyber Drive erwartungsgemäß beim CD-Lesen einen Datentransfer von 3601 KByte/s und bei den DVD-Medien eine Rate von 6690 KByte/s. Bedienelemente für den Audiobetrieb gibt es nicht.
Überraschend gering fiel das digitale Extrahieren von Audiodaten aus, denn mit 865 KByte/s macht es auf Dauer keinen Spaß. Das DM822D von Cyber Drive kommt insgesamt noch auf ein akzeptables Preis-Leistungsverhältnis.

**TESTWERTE***

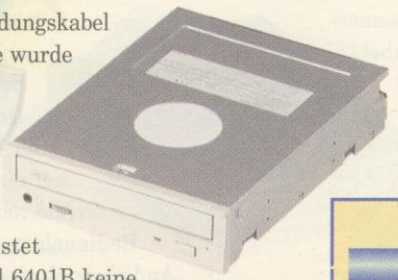
| | |
|---|---|
| **Max. Lesegeschw. CD** | 3601 KByte/s |
| **Max. Lesegeschw. DVD** | 6690 KByte/s |
| **Digitales Audio** | 865 KByte/s |

**PP-WERTUNG**

**74%**

| | |
|---|---|
| **Name:** | **DM822D** |
| **Typ:** | DVD-Laufwerk |
| **Hersteller:** | Cyber Drive |
| **Schnittstelle:** | E-IDE (Pio Mode 4) |
| **CD-Geschwindigkeit:** | 24fach |
| **DVD-Geschwindigkeit:** | 5fach |
| **Preis:** | 180 DM |

# Toshiba XM-6401B



Toshiba hält sowohl der CD-ROM als auch der SCSI-Schnittstelle die Treue. Das XM-6401B schafft beim Abtasten der Medien beeindruckende 40fache Geschwindigkeit. Der reine Datentransfer erreichte im Test 6 MByte/s. Damit entspricht das Laufwerk den Herstellerangaben.
Audiodaten lassen sich mit 8fach-Speed digital Richtung Festplatte extrahieren. Auf Bedienelemente für den Audiobetrieb hat Toshiba allerdings verzichtet. An das obligatorische Verbindungskabel zur Soundkarte wurde aber gedacht. CD-RW-Medien liest das XM-Laufwerk problemlos ein. Somit leistet sich das Modell 6401B keine Schwachpunkte, sondern eine gute Performance und dank SCSI-Interface eine geringe Prozessorbelastung. Seine hohe Leseleistung sichert gute Nachladezeiten bei Spielen und Multimedia-Anwendungen. Das Preis-Leistungsverhältnis ist bei 160 Mark auch noch in Ordnung.

**TESTWERTE***

**Max. Lesegeschwindigkeit** .6013 KByte/s
**Digitales Audio** .....1194 KByte/s

**PP-WERTUNG**

**78%**

**Name:** .....XM-6401B
**Typ:** .....internes CD-ROM
**Hersteller:** .....Toshiba
**Schnittstelle:** .....SCSI-II
**Geschwindigkeit:** .....40fach
**Preis:** .....159 DM

# Teac CD-532S



Dieses Teac-Laufwerk protzt nicht mit Megaspeed, sondern mit robuster Technik und geringem Laufgeräusch. Ein weiterer Vorteil ist sein geringer Preis, denn 85 Mark sind für jeden Computeristen erschwinglich. Die 32fache-Transferrate reicht für heutige Anwendungen und Spiele noch dicke aus, zumal das Laufwerk dank seiner SCSI-Schnittstelle eine Datentransferrate von immerhin 4810 KByte/s in den Rechner schaufelt. Langsamer wird das 532S erst beim Extrahieren von digitalen Musikstücken, wobei gut 4fach-Speed nur für das gelegentliche Digitalisieren ausreicht. Bedienelemente für den Audiobetrieb gibt es nicht. Das Lesen von wiederbeschreibbaren CD-Medien wird erwartungsgemäß unterstützt. Wer also für sein SCSI-System ein günstiges CD-ROM mit gutem Preis-Leistungsverhältnis sucht, liegt mit dem Teac CD-532S goldrichtig und schont obendrein seine geräuschempfindlichen Nerven.

**TESTWERTE***

**Max. Lesegeschwindigkeit** .4810 KByte/s
**Digitales Audio** .....699 KByte/s

**PP-WERTUNG**

**73%**

**Name:** .....CD-532S
**Typ:** .....internes CD-ROM
**Hersteller:** .....TEAC
**Schnittstelle:** .....SCSI-II
**Geschwindigkeit:** .....32fach
**Preis:** .....85 DM

# Plextor PX-40TSi



Plextor ist dafür bekannt, nicht gerade die preiswertesten Angebote zu machen. So trägt auch das PX-40TSi ein Preisschild, mit dem kein anderes CD-ROM im Testfeld konkurrieren kann. Dafür versteht es der Hersteller auch gekonnt, Qualität und Geschwindigkeit in einem Gerät zu vereinen. Hinsichtlich der Performance klingen 40fach-Speed und SCSI-Anschluß schon vielversprechend. Die maximale Transferrate liegt denn auch im Test bei 5988 KByte/s, was annähernd 40fach entspricht. Allerdings wird das 40TSi vom preiswerteren Toshiba überholt. Dafür glänzt Plextor aber deutlicher bei der Extraktion von digitalen Audiodaten. Hier erzielten wir mit dem Programm WinDac eine Datenrate von 1798 KByte/s – da wird man gerne zum digitalen DJ. CD-RW-Medien werden natürlich ohne Schwierigkeiten angenommen und gelesen. Spezialist Plextor verkauft mit dem PX-40TSi ein Turbo-Drive für den SCSI-Bus, für das 200 Mark – absolut betrachtet – sicher nicht zuviel verlangt sind.

**TESTWERTE***

**Max. Lesegeschwindigkeit** .5988 KByte/s
**Digitales Audio** .....1798 KByte/s

**PP-WERTUNG**

**80%**

**Name:** .....PX-40TSi
**Typ:** .....internes CD-ROM
**Hersteller:** .....Plextor
**Schnittstelle:** .....Ultra SCSI-II
**Geschwindigkeit:** .....40fach
**Preis:** .....200 DM

# Aopen CD-940E

POWER PLAY KAUFTIP



Etwas für Digital-DJs: Aopen bietet an seinem CD-Laufwerk 940E tatsächlich noch Bedienelemente für den Audiobetrieb. Aber das Gerät ist deswegen nicht von vorgestern, denn es schafft an jeder IDE-Schnittstelle mit Ultra-DMA-33-Support volle 40fach-Speed. In unserem Labortest konnten wir denn auch eine Datenrate von 5920 KByte/s messen. Und mit der guten Geschwindigkeit beim Extrahieren digitaler Audiodaten von Musik-CD auf Festplatte wird wieder an die DJs gedacht Damit eignet sich das Aopen-Laufwerk gerade für das heimische Multimedia-Studio.

**TESTWERTE***

**Max. Lesegeschwindigkeit** .5920 KByte/s
**Digitales Audio** .....1370 KByte/s

**PP-WERTUNG**

**79%**

**Name:** .....**CD-940E**
**Typ:** .....internes CD-ROM
**Hersteller:** .....Aopen
**Schnittstelle:** .....Ultra DMA 33 (E-IDE)
**Geschwindigkeit:** .....40fach
**Preis:** .....85 DM

# Lite On LTN-483



Mit High-Speed-Performance im CD-ROM lockt Hersteller Lite On, denn deren LTN-483 gibt famose 48fach-Speed an. Allerdings wird das nur möglich, wenn der E-IDE-Bus im PC Ultra DMA 33 supportet. Wir konnten eine sagenhafte Datentransferrate von 7110 KByte/s messen. Ein Wert, den nicht einmal die SCSI-Laufwerke vorweisen konnten. Auch das Extrahieren von Audiodaten wird mit etwas über 9facher Transferrate gut erledigt.
Das hochmoderne LTN-483 bedenkt die Musikliebhaber unter uns mit Audio-Bedienelementen. Wer kein DVD will, dem geht bei Lite On ein Licht auf – und das für 120 Mark.

**TESTWERTE***

**Max. Lesegeschwindigkeit** .7110 KByte/s
**Digitales Audio** .....1368 KByte/s

**PP-WERTUNG**

**85%**

**Name:** .....**LTN-483**
**Typ:** .....internes CD-ROM
**Hersteller:** .....Lite On
**Schnittstelle:** .....Ultra DMA 33 (E-IDE)
**Geschwindigkeit:** .....48fach
**Preis:** .....120 DM

# Memorex CD-482E



Auf der Verpackung des 482E von Memorex prangt ein fettes 48fach-Speed-Label, woraus sich sofort schließen läßt, daß der IDE-Anschluß im PC den Ultra-DMA-33-Mode beherrschen muß. Dafür erreicht die maximale Leseleistung auch 7045 KByte/s (Meßwert), was umgerechnet einer knapp 47fachen Geschwindigkeit entspricht. Die Performance beim Extrahieren von digitalen Audiodaten erreicht mit 1364 KByte/s ebenfalls ein erfreuliches Niveau. Wiederbeschreibbare Medien werden klaglos gelesen. Damit entspricht das Memorex-Laufwerk allen aktuellen Anforderungen.

**TESTWERTE***

**Max. Lesegeschwindigkeit** .7045 KByte/s
**Digitales Audio** .....1364 KByte/s

**PP-WERTUNG**

**84%**

**Name:** .....**CD-S500**
**Typ:** .....internes CD-ROM
**Hersteller:** .....Asus
**Schnittstelle:** .....Ultra DMA 33 (E-IDE)
**Geschwindigkeit:** .....50fach
**Preis:** .....130 DM

# Asus CD-S500



Eines der schnellsten CD-ROM-Laufwerke hat Asus am Markt plaziert. Das CD-S500 wirbt mit sagenhafter 50facher Geschwindigkeit, um Daten von CD zu lesen. Wem die Rotationsgeschwindigkeit des Drives auf Dauer zu laut wird, kann mit jedem Druck auf den Play-Button die Leserate in Zehnerschritten herabsetzen. Im Test erreichte das Asus nur eine maximale Transferrate von 6988 KByte/s, was umgerechnet einer Übertragungsgeschwindigkeit von etwas über 46fach entspricht. Hier geht irgendwo etwas von der erwarteten Performance verloren. Was übrig bleibt ist allerdings immer noch beachtlich.

**TESTWERTE***

**Max. Lesegeschwindigkeit** .6988 KByte/s
**Digitales Audio** .....1788 KByte/s

**PP-WERTUNG**

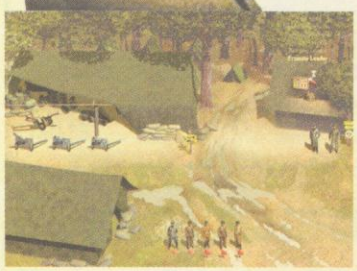
**86%**

**Name:** .....**CD-482E**
**Typ:** .....internes CD-ROM
**Hersteller:** .....Memorex
**Schnittstelle:** .....Ultra DMA 33 (E-IDE)
**Geschwindigkeit:** .....48fach
**Preis:** .....140 DM



## Prince of Persia 3D

Springen, klettern und duellieren wie in den besten Jump & Run-Zeiten – aber in schönstem 3D! Und weshalb das alles? Wegen einer geraubten Prinzessin! Frauenheld Chris gibt sein Bestes im nächsten Heft, um die holde Schönheit zu befreien!



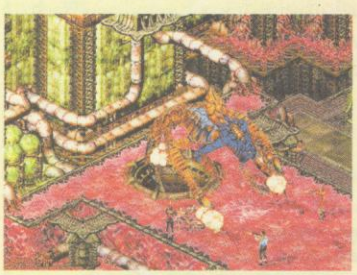
## Panzer General IV: Western Assault

Die strategische Megaseller-Serie mit den deutsch-amerikanischen Namensverwirrungen bietet jetzt wirklich 3D! Commander Ralf auf den Spuren von Rommel & Co.



## Shadow Company

Das Echtzeitsöldner-Taktikspektakel mit der kühlen Grafik und den langen Produktionszeiten kommt nun doch. Colonel Fritz läßt sich anheuern, um die Company von innen kennenzulernen.



## Abomination

Nur noch ein paar Überlebende kämpfen gegen Seuchen und mutierte Monster. Einer davon Joe, unser Experte für Epidemien. Sein strategisch-taktischer Selbstversuch im nächsten Heft.



## Earth 2150

Die Erde stürzt in die Sonne, also rette sich, wer kann. Wenn es sein muß, mit Waffengewalt, denn nur die Besten werden den verblüffenden Wettereffekten trotzen können. In diesem Monat vielleicht auch General Maik...

## Im übrigen warten wir auf:

„Daikatana", „Ultima IX", „Gorky 17", „Armored Fist 3", „Deus Ex", „Battlezone 2", „Opposing Forces", „Seven Kingdoms 2", „Flight Unlimited III", „Nations", „Panzer Elite", „Wheel of Time"...

# 11/99

erscheint am **18. Oktober**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

# IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Ralf Müller (rm) verantw.

**Chefin vom Dienst:** Dorothea Ziebarth (dz)

**Redaktion:** Joe Nettelbeck (jn),

Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

**CD-Redaktion:** Thomas Ziebarth (tz)

**Ständige Mitarbeiter:** Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**CompuServe (CIS):** Michael Vondung

**Telefonische Hardware-Hotline:** (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

**Tips & Tricks-Hotline:** (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)

Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

**So erreichen Sie die Redaktion:**

Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/1297

**Layout & DTP:** Martina Siebert, Cornelia Pflanzer

**Titellayout:** Martina Siebert

**Fotografie:** Josef Bleier

**Anzeigenverkaufsleiter:** Christoph Knittel (089/45068441)

**Markenartikel:** Christian Buck (1106)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Edith Hufnagel (1474)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**

Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

**Vertriebsleitung:** Gabi Rupp (089/45068446)

**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 (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); 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.: 089/31906-0

**Erscheinungsweise:** monatlich

**PZD Kennziffer B 10542E**

**Herstellung:** Brigitte Feigl (089/45068447)

**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 vom Future Verlag GmbH 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 Brigitte Feigl Tel.: 08121/95-1447, Fax: 08121/95-1685

**Geschäftsführung:** Stefan Moosleitner

**Anschrift des Verlages:** Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145H, 81671 München
Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1999 Future Verlag GmbH

# GENUG GEBALLERT!

## Jetzt sprechen die Säbel!



Auf in den Kampf und mit scharfem Verstand den Stumpfsinn ausgerottet! Miese Gegner, hinterhältige Rätsel und fiese Tricks fordern Euch heraus. Jetzt zuschlagen – überall da, wo es PC-Spiele gibt! Appetizer unter: www.pop3d.com

Prince of Persia 3D

Scharf, schärfer, am schärfsten!

MINDSCAPE ENTERTAINMENT

RED ORB entertainment

# Wir machen den Weg frei



## Schnell weiterkommen.

Ganz egal, worum es sich dreht – ums Sparen, das erste Girokonto oder den Start in das Berufsleben –, als starker Partner helfen wir bei der Umsetzung eigener Pläne und sorgen immer für ausreichend Kondition.

Die Volksbanken Raiffeisenbanken im Internet: **http://www.vrnet.de**

**Volksbanken Raiffeisenbanken**

Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DG BANK, GZB-Bank, SGZ-Bank, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing