POWER PLAY

DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000
hfl 9,30/lfr 190

http://www.magnamedia.de

10/97 DAS PC-SPIELE MAGAZIN



Dark Earth

Super Grafik, starke Story

Düsteres Abenteuer à la „Alone in the Dark“

★★ Action pur ★★

Shadows of the Empire

Furiose PC-Version des N64-Knallers

★★★★★★★★★★★★

Blade Runner

Action-Adventure in Kino-Qualität

Im Labyrinth der Indizien

Jack Orlando

Spannende Detektiv-Story im klassischen Stil

4 391054 207801 10

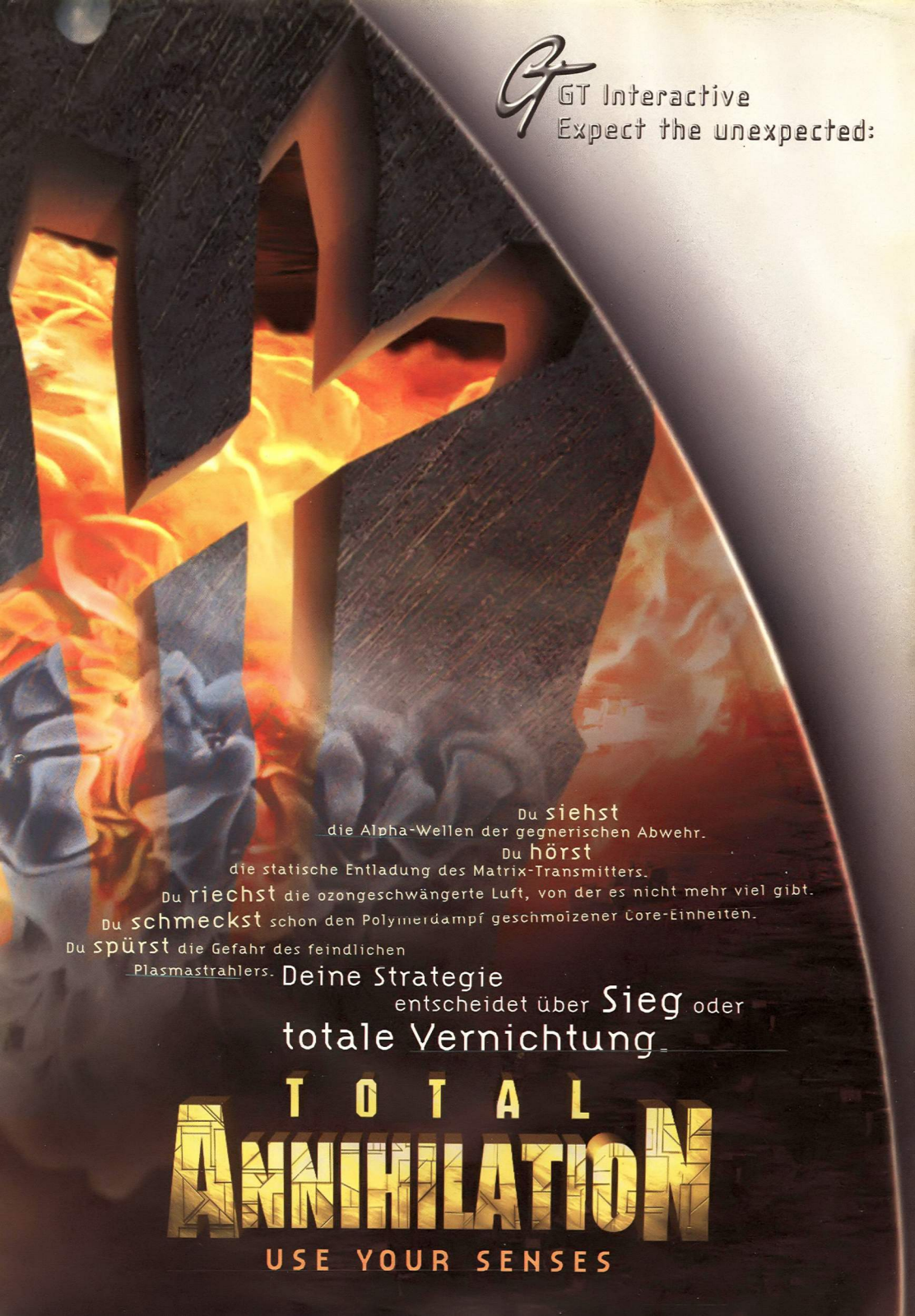
©1997 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved. Created and Published by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Cavedog Entertainment™ and Total Annihilation™ are trademarks of Humongous Entertainment, Inc. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies

CAVEDOG
www.cavedog.com

Designed for
Microsoft
Windows 95

„Total Annihilation ist Echtzeitstrategie pur..."
PC Games 9/97

„All die wünschenswerten Innovationen, die wir im PC Games-Special in Ausgabe 7/97 für die nahe Zukunft prophezeit haben — Total Annihilation hat sie."
PC Games 9/97


GT Interactive
Expect the unexpected:
Du siehst
die Alpha-Wellen der gegnerischen Abwehr.
Du hörst
die statische Entladung des Matrix-Transmitters.
Du riechst die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.
Du schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.
Du spürst die Gefahr des feindlichen
Plasmastrahlers. Deine Strategie
entscheidet über Sieg oder
totale Vernichtung.
TOTAL
ANNIHILATION
USE YOUR SENSES

DIE NEUE

Das ist sie nun, die neue Mannschaft der Power Play. In Wirklichkeit haben sie alle sogar „richtige" Berufe: Thea und Ralf sind Journalisten, tom löst als Groß- und Außenhandelskaufmann gerne Rätsel, Chris schätzt Action aus seiner EDV-Kaufmannszeit, Maiks Industriekaufmanns-Ausbildung ist für seine strategische Veranlagung verantwortlich, Jan ist fast fertiger Jurist, was seinen Hang zu Rollenspielen erklärt, Martin liebte einst die Chemie und startet deshalb gerne Luftangriffe, Thomas kann den PC-Service-Techniker nicht leugnen und Sascha stellte rechtzeitig fest, daß BWL doch nicht so „sein Ding" ist. Was alle verbindet, ist die Liebe zum Spielen und der Drang, sich öffentlich mitzuteilen.

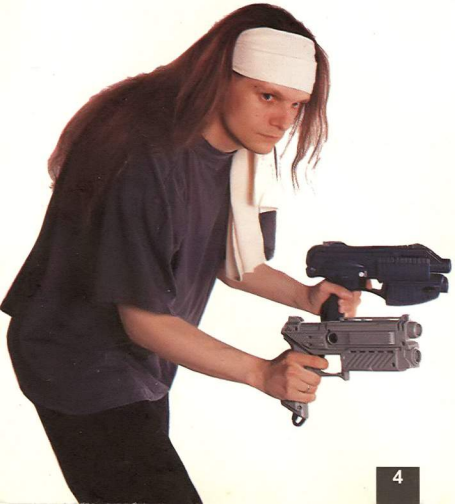


Ralf Müller
„Wo bin ich hier bloß hingeraten?" Das hatte er sich offenbar nicht erträumt, als er Chefredakteur wurde. Jetzt kann der Boß nur noch nachdenklich auf das Geschehen herabblicken. Aber wenigstens über den Wolken soll ja die (journalistische) Freiheit grenzenlos sein...



Maik Wöhler
Das könnte ihm so passen, Truppen hin- und herschieben wie er will. In der Redaktion ist General-Spielen nicht drin. Überhaupt, wenn ein Militär auch so viel labern würde...

Christian Peller
Chris in typischer Manuskriptabgabe-Haltung. Die meisten Spiele, die er mag, darf man ja leider nicht nennen (id versteht das auch nicht), aber Ausleben in der Redaktion, das ist erlaubt...





Thomas Ziebarth
Durch die Sonntags-Hotline ist er es gewohnt, gute Miene zu den merkwürdigsten Fragen zu machen. Spätestens seit er die PP-CD produziert, braucht er einen extrem gut belüfteten Rechner – die Scheibe ist einfach zu heiß...

MANNSCHAFT



Dorothea Ziebarth
Sie DOMINiert die Redaktion mit Dienstpeitsche und verbaler Zucht. Extra für den Fototermin hat sie ihre Gala-Uniform angelegt. Zur Entspannung würde unsere Chefin vom Dienst lieber richtig wilde Tiere domptieren....



Martin Schnelle
Egal, was es auch ist, auf dem er sitzt – hauptsache es fliegt, schwimmt oder fährt und kann schießen. Er ist eben der geborene Simulant...



Sascha Gliss
Obwohl er lieber aus der Luft kämpft, findet er auch am Boden Zerstreuung, tolle Dinge kann man schließlich auch im und auf dem Auto tun – Hauptsache es ist genug Action dabei...



Jan Binsmaier
Eigentlich ist Jan nicht so gefährlich wie es hier aussieht – ohne Brille ist er nämlich blind wie ein Maulwurf. Gerade deshalb zieht es ihn immer wieder in finstere RPG-Dungeons...



tom schmidt
Wenn man überlegt, was aus Indiana Jones mit diesem Lächeln hätte werden können... tom liebt es eben, in andere Rollen zu schlüpfen und den Leuten Rätsel über seine wahre Identität aufzugeben...

[news & previews]

News-Cocktail 12
Was zu klein war für ganze Seiten

Power Play Online 24
Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren

F22 ADF/TAW 28
DIDs adäquater EF 2000-Nachfolger

Incubation 32
Effektvolle Alien-Hatz für Strategen

Montezuma - Der Fluch der Azteken 34
Utopia will neue Akzente fürs 3D-Genre setzen

Virtua Fighter 2 36
Segas Polygon-Prügler in der zweiten Runde

Joint Strike Fighter 38
Flug-Angriff aus Norwegen

Actua Soccer 2 40
Gremlins Sturm auf den Fußball-Olymp

The Curse of Monkey Island 42
Pirat G. Threepwood wieder auf großer Fahrt

Galapagos - Mendel's Escape 44
Junge US-Company mit neuen KI-Ideen

Blade Runner 46
Reinrassiges Action-Adventure von Westwood

Xenocrazy 48
Der etwas andere „Wing Commander"

EarthSiege 3 50
Dynamix: Weitere Mech-Simulation gegen Activision

Perry Rhodan 54
Neueste Notizen aus der Galaxis

G-Police 56
Glanzvolle Action im „Blade Runner"-Stil

Lands of Lore: Götterdämmerung 58
Fortzsetzung des Westwood-Klassikers kurz vor Fertigstellung

MS Flight Simulator 98 62
Zivile Referenz-Simulation im Direct-3D-Gewand

I-War 64
Weltraumschlachten mit Renderfilm-Sequenzen

Riven 68
Nachwuchs für „Myst"-Fans

Panzer General IIID 70
Neue Herausforderung an Strategen

Special: Ultima Online 56
Neuigkeiten vom Beta-Test aus dem Lande Britannia



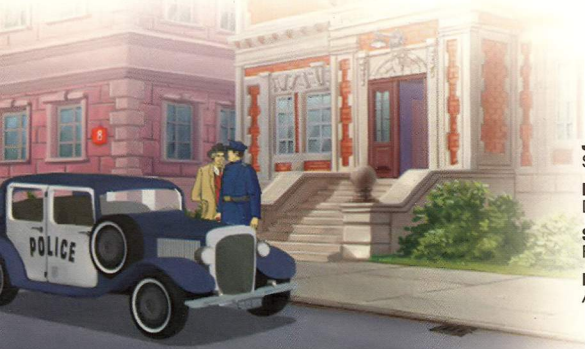
Shadows of the Empire Seite 122



Baphomets Fluch 2 Seite 110



Dark Earth Seite 138



[titelthemen]

Jack Orlando 104
Spannende Detektiv-Story im klassischen Stil

Dark Earth 138
Düsteres Abenteuer à la „Alone in the Dark"

Shadows of the Empire 122
Furiose PC-Version des N64-Knallers

Blade Runner 46
Action-Adventure in Kino-Qualität





F22 ADF/TAW
Seite 28

[wettbewerb]

Gewinner-Reise nach Holland
„Interstate '76"-Preisträger auf der Rennstrecke in Zandvoort 151

[interview]

Eric Klein
Ein Bungie-Designer über die brandneue Myth-Engine 156

[hardware]

Alles im Griff
Teil 2: Lenkräder und Gamepads 152

[support]

Alle Tips auf einen Blick 73

Tips & Tricks
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen 74

Erste Hilfe
Hardware-Probleme schnell gelöst 96

[test]

Atomic Bomberman 126
Baphomets Fluch 2 110
Beasts & Bumpkins 132
Birthright 134
Blood Omen: Legacy of Kain 128
Constructor 114
Dark Colony 144
Dark Earth 138
Jack Orlando 104
Links LS 1998 Edition 119
Mass Destruction 136
Perfect Weapon 130
Roland Garros 1997 142
Sonic 3D - Flickies Island 120
Shadows of the Empire 122

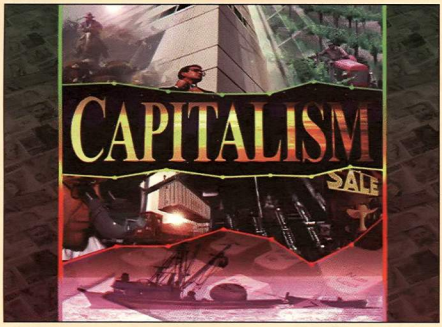
[rubriken]

Editorial 4
Die wichtigsten Demos auf einen Blick 8
Was ist auf der neuen Power Play-CD? 10
So werten wir 102
Power Data: Statistik muß sein 148
Steckbrief: Die Vorlieben der Redakteure 149
Leserpost 162
Inserenten 165
Impressum 166

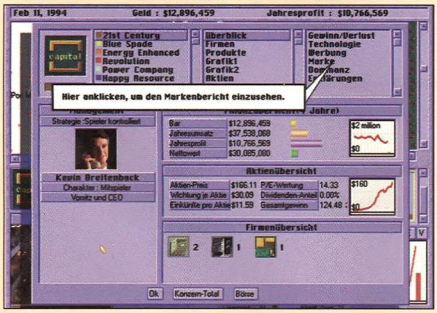
Die wichtigsten

VOLLVERSION

Capitalism



Keine Explosionen, Eroberungen oder Raumschiffe, ja überhaupt keine Bewegung – wo soll da der Spielspaß herkommen? Tatsächlich wurde das auf den ersten Blick staubtrockene Busineßgame der kleinen Softwarefirma Enlight mit Sitz in Hongkong (!) schnell zum Klassiker. Mit einem kleinen Grundkapital eröffnet man sein erstes Kaufhaus mit importierten Billigartikeln. Den Gewinn investiert man in den Aufbau von Farmen, Minen und Fabriken. Forschungslabors und Werbekampagnen helfen, den Marktvorsprung zu sichern. Ist der Geldspeicher dann zum Bersten gefüllt, wird mit Aktien spekuliert, die Konkurrenz aufgekauft und ganze Industriezweige und Marktsegmente beherrscht. Eine Reihe von Tutorials und Szenarien bieten weiteres Vergnügen für die Urenkel Dagobert Ducks. Die Darstellung ist in SVGA, die Spieltiefe ist durch bergeweise kombinierbare Produkte, Tabellen und Geschäftsgrafiken enorm. Wegen seiner wirtschaftlichen Wirklichkeitsnähe und Detailtreue dient das Game mittlerweile in den USA als Lehrmittel und für Wettbewerbe zwischen Elite-Unis.



Comanche 3:



Ready for Takeoff...! Was bei anderen Games die Zwischensequenzen sind, ist hier die Spielegrafik! Mehrere Kameraperspektiven lassen eine Super-Atmosphäre aufkommen. DirectX 3.0 ist Pflicht, alles unter P90 / 16 MB sinnlos! Die Demo braucht etwa 54 MB auf Eurer Platte. Ihr solltet sie unbedingt antesten!

Swing:



Endlich mal was zum Knobeln! Aber Vorsicht – diese Kugelei macht süchtig! Es ist ein ziemliches Maß an Kombinationsgabe, Strategie und Übersicht erforderlich. Ziel ist, drei oder mehr Kugeln der gleichen Farbe nebeneinander (!) zu bringen. Ist doch einfach! Denkste, denn vor den Erfolg wurde die „Wippe" gestellt...! Die Grafik ist auch auf langsameren Systemen hervorragend. Rechner: Pentium /16MB, Platte: 14 MB.

Demos der CD

WIN95 DEMOS

F16 FightingFalcon:



Habt Ihr einen Pilotenschein? Nein? Schade, denn den braucht Ihr fast für dieses Spiel. Extrem schnell, extrem saubere Grafik, extremer Hardwareanspruch! Auch hier ist DirectX 3.0 ebenso erforderlich, wie eine schnelle VGA-Karte und ein (mindestens) 133er Pentium, wenns Spaß machen soll. Die 65 MB auf der Harddisk sind aber gut angelegt!

Max Montezuma:



Indiana Jones läßt grüßen! Die Spielidee ist ja ganz gut und der Sound der jeweiligen Situation angepaßt, aber die Grafik ist für heutige Verhältnisse ein peinlicher Witz! Geballert wird nicht – gefragt ist eher Geschicklichkeit – naja, mehr oder weniger...! Die Demo kann jedenfalls in 10 Minuten durchgespielt werden und sollte vielleicht besser „Montezumas Rache" heißen...! Sie sollte schon auf schnellen 486ern laufen, braucht keine Extras, aber immerhin ganze 59 MB freie Platte.

F1-Manager professional:



Wer dieses Game erfolgreich beendet, sollte unbedingt mal bei Schumi vorsprechen! Enttäuscht wird nur der, der ein reines Rennspiel erwartet – es handelt sich um eine Wirtschaftssimulation. Hier heißt es Team aufbauen, Teile besorgen, Auto entwickeln.... Die Grafik ist gut, aber die einzelnen Menüs etwas unübersichtlich. Benötigt werden DirectX 3.0 und ca. 77 MB freie Festplatte auf einem Pentium.

Beasts and Bumpkins:



Eine entfernt an „Die Siedler" erinnernde Geschichte aus dem Mittelalter. Ihr müßt ein Dorf aufbauen, für die Ausbildung der Bauern zu Baumeistern sorgen. Wichtig ist auch, die Frauen (!) bei Laune zu halten, sonst hauen die ab! Lustige, teils „deftige" Dialoge, gute Grafik und ein zunehmender Schwierigkeitsgrad. DirectX und 28 MB Plattenplatz sollten auf einem P90 (oder besser) für diese Demo zur Verfügung stehen.

POWER

CD-Inhalt im

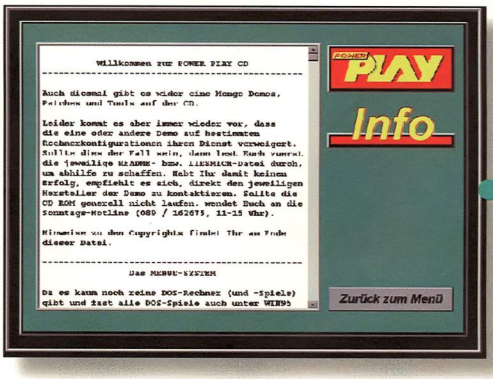
Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 10/97











PLAY Überblick



Vollversion

Capitalism	**9 MB***

Demos

Spielbare Demos	Größe
Comanche 3	**54 MB***
F16 Fighting Falcon	**65 MB***
Montezuma	**59 MB***
Swing	**14 MB***
F1-Manager Professional	**77 MB***
Beasts and Bumpkins	**28 MB***

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

Patches

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

- 3Dfx-Pathes f. Carmageddon
- Pathes f. Atlantis dt.
- Magic the Gathering: Battlemage
- Champions League Manager 2
- Air Warrior II 1.02b
- EF 2000 Tactcom Modem Fix
- Capitalism 1.02
- EF-Horned
- Risiko 1.1

Online

Wie immer mit dabei: Die neue Compuserve-Version WinCIM 3.0 32Bit sowie die Internetzugangssoftware AOL v3.0i. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

Leseraktiv

Diesmal haben wir zwei Leseraktiv-Einsendungen auf der CD – ein „C&C 2"-Construction-Kit (mit WordPad öffnen) und die MSG-Box (Programmier-Tool). Wenn Ihr auch mit einem Programm auf die CD wollt, schickt es einfach an:

DMV Verlag & Co.KG
Redaktion Power Play
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Info

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

Installation

Angepaßt an die neuen Game-Anforderungen ist nun auch unser Menü etwas anspruchsvoller geworden – was die Rechnerleistung betrifft. Es läuft natürlich auch noch auf einem 486/DX4, aber „Spaß" macht es erst, wenn mindestens ein P90 mit 16 MByte RAM und ein 8fach-CD-ROM unter der Haube stecken. Perfekt wäre ein P133 oder besser mit ein 12fach-CD-ROM.

Dieser „Höhenflug" resultiert aus eingehenden Umfragen an der Hotline, die bestätigt haben, daß der durchschnittliche Rechner bereits ein P166 mit 32 MByte ist. Auch gehören 12fach-CD-ROMs offenbar schon zum Standard. Aber was ist denn nun so neu am Menü?

Zunächst einmal wurde auf die DOS-Oberfläche verzichtet, da alle neuen DOS-Demos und -Games (wenn überhaupt noch vorhanden) einwandfrei unter Win95 laufen. Ebenfalls entfallen ist das LowResolution-Menü, da viele der vorgestellten Games sowieso Grafikkarten verlangen, die 800 x 600 dpi darstellen können. Und das sind **ALLE** Karten, die über 2 MByte Grafikspeicher und aktuelle Treiber verfügen.

Das Menü hat eine Farbtiefe von 16 bit und eine Auflösung von 800 x 600 dpi. Wird es in einer niedrigeren Farbtiefe gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü in der Auflösung 640 x 480 dpi zu nutzen, ist allerdings nicht möglich, da einige Buttons dann nicht mehr im Arbeitsbereich des Bildschirms liegen.

Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da fast alle für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Demo-Installation alle Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das erforderlich, erfolgt dies automatisch. Das gleiche gilt für die Installation der Tools.

Unverändert ist der Autostart der CD unter Win95. Die Ladezeiten der einzelnen Seiten sind erheblich verkürzt worden, hängen aber sehr stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab.

Die Letzte Befreiung

Neues aus dem Hause Mindscape, genauer gesagt aus der Strategieschmiede SSI: Das läßt Fernsehsesselfeldherren aller Coleurs immer aufhorchen, kann man doch bereits auf ein bewährtes und umfangreiches Sortiment von Bildschirmschlachten und Welteroberungsplänen des US-Think-Tanks zurückgreifen. Wieder einmal Mann gegen Ork heißt es in „Final Liberation". Die Story: Auch im 41. Jahrtausend wird unermüdlich der „Warhammer" geschwungen. Die Grüngesichter beabsichtigen, den lieblichen Planeten Volistad zu unterjochen. Dem Spieler steht dabei ein umfangreiches Arsenal an farbenfrohen Kampfeinheiten zur Verfügung. Während die Menschen



Finales Geballer in schicken Farben

imperiale Truppen und Spezialtanks zu Felde führen, werfen die Orks turmhohe Titanen und Garganten an die Front. Zusammen sollen es an die hundert verschiedene Einheiten sein. Krieg der Legomännchen? Auf jeden Fall wird sich dieses rundenbasierte Schlachtengetümmel noch vor der Jahreswende über unsere PCs ergießen. 20 Minuten „Live-Video" heizen die 30 Single- und Multiplayerszenarien an. *fe*



Blindwütige Zerstörung um des puren Vergnügens willen

Final Liberation
Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Erscheinung geplant 4.Quartal 97
Internet: www.ssi.com

Barrage

Die neuen Entwickler Mango Grits wollen noch dieses Jahr ihr Erstlingswerk vorstellen. In diesem steuert Ihr eine Art Hubschrauber, der auch tauchen kann, durch fünf Level. Der Gegner bietet Panzer, Jets und Helikopter auf, um Euch davon abzuhalten, das Tor zur nächsten Spielstufe zu öffnen. Dazu müßt Ihr Power-Bojen aufnehmen. Zunächst ist eine Version für 3Dfx-Karten geplant,



Transparente, fulminante Explosionen erwarten Euch bei Barrage

später benutzen die Programmierer die OpenGL-Schnittstelle. Dadurch kommen alle Leute in den Genuß dieses Titels, deren Grafikkarte diesen Standard unterstützt. *mash*

Barrage
Genre: Action
Hersteller: Mango Grits
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Internet: http://www.mangogrits.com

Ruhe in der Galaxis

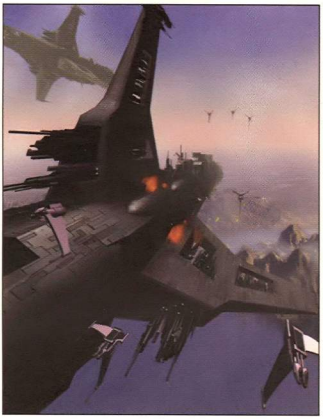
Erfreulicherweise sieht das in Kürze auch auf der Erde landende „Pax Imperia 2: Eminent Domain" richtig gut aus. Wer erinnert sich noch an damals, 1993 in der Bronzezeit des Computerspiels? Das originale „Pax Imperia" war derzeit ein SciFi-Strat-



Munter kreiseln die Planeten

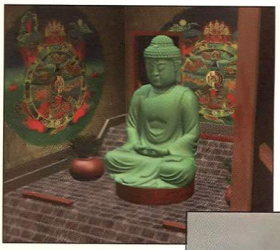
gie-Renner auf dem Mac. Jetzt kommt nach einigem Vertriebs-Hickhack der Nachfolger bei THQ systemübergreifend für Mac und Windows und bringt abgefahrene Raumschiffdesigns, 800 besiedelbare Planeten, Softwareassistenten für die Kontrolle der komplexen Wirtschaft, Forschung, Politik und – selbstredend – der Raumschlachten sowie bis zu 15 menschliche oder digitale Gegner. Spionage und Diplomatie lassen Spiele ohne militärische Unternehmungen zu, die Assistenten mit typischen, aber oft unvollkommenen Fähigkeiten können das eigene Reich ruinieren oder an die Spitze bringen. Was die Hersteller bisher verkündeten, klingt nach einer Lebens- oder zumindest Monatsaufgabe.Im Genre SciFi-Strategie könnte „Pax Imperia" leisten, was „Imperium Galaktika" knapp verfehlte: „Master Of Orion 2" vom Thron zu stürzen und die neue Referenz zu werden. Warten wir's ab! *fe*

Pax Imperia
Genre: SciFi-Strategie
Hersteller: Heliotrope
Erscheinung geplant: Ende 97
Internet: www.paximperia.com



So elegant können Raumschlachtschiffe aussehen

Neues vom bunten Luftballon



Ari Data hat den Vertrieb der Entertainment-Produkte von Corel, der kanadischen Softwarefirma mit dem Luftballon, übernommen. Als selbstverständlich netzwerkfähig präsentiert sich das Motorradren-

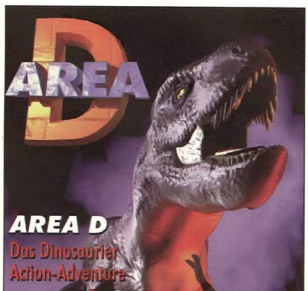


Trifft der Ball? Trifft er nicht? Oder beides, oder keines von beiden?

nen „Moto Extreme" und das Bildschirm-Minigolfset „Super Putt". Drei Kurse mit kinderfreundlichem, gewaltfreiem Artwork bieten hier ein wenig Kurzweil für bis zu vier Spieler. Auch so kindertypische Nebenhandlungen wie Treten und Schlagen des Gegners sind möglich.

Von ARI selbst kommt pünktlich zur Jurassic-Park-Fortsetzung ein Abenteuerspiel mit der zur Genüge bekannten Story. Verantwortungslose Gen-Experimente auf einer einsamen Pazifikinsel führen zu einem verstärktem Auftreten von Dinosaurier-Klonen. Wissenschaftler verschwinden spurlos und unerklärlich, zurück bleiben unaufgeräumte Labors. Der gebeutelte Spieler muß durch seinen persönlichen Einsatz alles wieder gutmachen. Dazu rast er mit Booten und Jeeps durch die Gegend und sammelt seltene Heilpflanzen. Auch hatten ein paar versprengte Jäger und Forscher nützliche Tips bereit. Zuletzt kommt es in unterirdischen Militäranlagen zum großen Showdown. *fe*

Moto Extreme
Genre: Action
Super Putt
Genre: Sport
Hersteller: Corel
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Internet: www.ari-data.de



Der Herrscher der Kreidezeit

Area D
Genre:Adventure
Hersteller:ARI
Erscheinung geplant: September 97
Internet: www.ari-data.de

VERSAND **MEDIA WORLD**
Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH
24 Std.-Bestell-Service:
Tel. 089/98 29 02 76
Fax 089/98 29 02 77
e-mail Media_World@msn.com
Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München
NEU! Lieferung auf Rechnung Versandkosten DM 2,50

Maxi Gamer 3Dfx 3D Beschleunigerkarte, Voodoo-Chipsatz, 4MB RAM, inkl. Vollversion von POD **DV 339,-**

Abenteuerspiele

Arc of Time	DV	69,95
Asterix & Obelix	**DV**	**44,95**
Atlantis	DV	69,95
Baphomet's Fluch 2	**DV**	**69,95**
Betrayal in Antara	**DV**	**74,95**
Birthright	**DV**	**64,95**
Chronicles of the Sword	DV	69,95
Down in the Dumps	DV	34,95
Floyd Win95	**DV**	**69,95**
Harvest of Souls	DV	64,95
Koala Lumpur	DV	54,95
Leisure Suit Larry 7	DV	74,95
Little Big Adventure 2	**DV**	**74,95**
LucasArts 10 Adventures	DV	54,95
Myst Limited Edition	**DV**	**54,95**
Private Eye	DV	69,95
Sherlock Holmes II	DV	34,95
Star Trek - Borg	EV	49,95
Star Trek Generations	DV	74,95
Takaru	**DV**	**49,95**
The Dig	DV	44,95
The Last Express	DV	69,95
Voodo Kid	DV	69,95
Yoda Stories	DV	34,95
Zork Special Edition	DV	79,95

Actionspiele

Agent Armstrong	**DV**	**69,95**
Alien Trilogie	DV	69,95
Darklight Conflict	DV	69,95
Descent 2 [3Dfx]	DV	24,95
Exstatica 2	DV	69,95
Exhumed	DV	69,95
G-Nome Win95 [MMX]	DV	69,95
Guts 'N' Garters	DV	69,95
HeliCops	DV	44,95
Hexen 2	**DA**	**69,95**
Independance Day Win95 [3Dfx]	DV	54,95
James Bond Kollektion	DV	59,95
MDK [3Dfx]	DV	69,95
Mechwarrior 2 - Mercenaries	DV	79,95
Meet Puppet	**DA**	**59,95**
Outlaws [3Dfx]	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	44,95
Rednek Rampage	EV	69,95
Resident Evil [3Dfx]	**DV**	**69,95**
Schleichfahrt	DV	39,95
Shadow of the Empire	**DA**	**74,95**
Shadow Warrior	**EV**	**74,95**
Shattered Steel	DV	34,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Terminator SkyNet	EV	39,95
Terracide Win95	DV	74,95
The Intruder	DV	49,95
Tiger Shark Win95 [MMX, 3Dfx]	**DA**	**69,95**
Time Commando	DV	34,95
Tomb Raider [3Dfx]	DV	69,95
Virtua Fighter 2 Win95	**DA**	**69,95**
Wing Commander IV	DV	54,95
X-Men: Children of Atom	DV	49,95
X-Wing vs. Tie-Fighter	DA	74,95
Zombieville	**DV**	**69,95**

Autorennspiele

Bleifuß Fun	**DV**	**54,95**
Carmageddon	DV	69,95
Formel 1 [3Dfx]	DV	84,95
Formula One - Grand Prix 2	DV	79,95
Formular Karts	DA	64,95
GT 97	DV	64,95
Have a N.I.C.E. day	DV	59,95
Have a N.I.C.E. day - Track Pack	**DV**	**29,95**
Interstate '76 [3Dfx]	DV	69,95
Monster Trucks	**DA**	**69,95**
Moto Racer Win95	DA	69,95
Need for Speed 2 Win95	DV	69,95
POD - Planet of Death [MMX, 3Dfx]	DV	64,95
Road Rash Win95	DV	34,95
Sega Rally [MMX]	**DV**	**69,95**
Speedster	DA	64,95
WipEout 2097 [3Dfx]	DA	69,95
X-Car	**DA**	**69,95**

Denkspiele

Atomic Bomberman	**DA**	**54,85**
Bust a Move 2: The Arcade Game	DA	54,95
Chessmaster 5000 Win95	DV	69,95
Complete Chess System TAL	**DV**	**49,95**
Flip Out	DA	49,95
Fritz 5	**DV**	**119,95**
Lost Vikings 2	DV	59,95
Martel Drop	DV	39,95
Power Chess	DV	79,95
Puzz 3D	**DV**	**49,95**
Puzzle Bobble Win95	DA	39,95
Super Puzzle Fighter 2	DA	59,95
The Puzzle Collection	**DV**	**59,95**
Worms	DV	34,95

Flugsimulationen

AH-64 D Longbow Gold Win95	DV	69,95
ATF 98 - Fighters Anthology	**DV**	**74,95**
Commanche 3.0	DV	74,95
Extreme Assault [3Dfx]	DV	69,95
F/A-18 Hornet	**DV**	**74,95**
F-22 Lightning 2	DV	79,95
F-22 Raptor Upgrade - Mission CD	**DV**	**19,95**
Flight Simulator 6.0 Win95	DV	84,95
Flight Simulator 6.0 - Extension Pack	DV	59,95
Flight Unlimited Win95	DV	69,95
Flying Corps	DV	74,95
IF-22	**DV**	**79,95**
Jetfighter 3.0 [3Dfx]	**DV**	**69,95**
Red Baron 2	**DV**	**64,95**
Sabre Ace - Korea	**DA**	**69,95**
Sierra pro Pilot	**DV**	**74,95**
Super EF 2000 Win95	DV	34,95
U.S. Navy Fighters Win95	DV	79,95

Geschicklichkeitsspiele

Hugo 5	**DV**	**64,95**
Pandemonium [3Dfx]	DV	64,95
Pinball 97	DV	49,95
Pro Pinball Timeshock	DV	64,95
Raymans World	**DA**	**44,95**
Sonic & Knuckles Collection	DA	49,95
Sonic 3D Flicky's Island	**DA**	**49,95**

Gesellschaftsspiele

Cluedo	DV	39,95
Der Glöckner von Notre Dame	**DV**	**64,95**
Flottenmanöver Win95	DV	54,95
Monopoly Limited Edition	**DV**	**59,95**
Risiko Win95	DV	54,95
Shanghai	DV	29,95
Trivial Pursuit	DV	39,95
WinSchafkopf	DV	44,95
WinSkat	DV	39,95
Yahtzee	DV	39,95

Rollenspiele

Albion	DV	29,95
Diablo	DA	74,95
Dragon Lore 2	DV	69,95
Dungeon Keeper	DV	74,95
Lands of Lore 2	**DV**	**69,95**
Legacy of Kain Win95	**DV**	**69,95**
Nemesis	DV	69,95
Shannara	DV	34,95
Stonekeep	DV	74,95
Ultima 8 Classic	DA	29,95

Simulationsspiele

688i Hunter Killer Win95	DV	74,95
Anstoss 2	DV	69,95
Armored Fist 2.0	**DV**	**74,95**
Beasts & Bumpkins	**DV**	**69,95**
Bundesliga Manager '97	DV	64,95
Capitalism Plus	DV	64,95
Civilization II	DV	49,95
Civilization II - Unentdeckte Welten	**DV**	**24,95**
Civilization II Scenarios	DV	34,95
Constructor	**DV**	**69,95**
Der Industriegigant Win95	DV	69,95
Der Planer 2	DV	69,95
Die Fugger II	DV	29,95
Die Siedler 2 Gold Edition	**DV**	**79,95**
Elisabeth I	DA	69,95
Fifa Soccer Manager	DV	69,95
Grand Prix Manager 2	DV	39,95
Holiday Island	DV	69,95
Holiday Island Scenario	DV	24,95
IM1A2 Abrams	DV	74,95
MAD TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	69,95
Outpost 2 Win95	**DV**	**69,95**
Privateer 2 - The Darkening	DV	59,95
Sim City 2000 Collection	DV	79,95
Theme Hospital	DV	69,95
Vermeer - Die Kunst zu erben	DV	54,95
Wet - The Sexy Empire	DV	74,95
Winzer Deluxe	DV	39,95

Sportspiele

3D Ultra Minigolf	DV	49,95
Baseball '96	EV	64,95
DSF - Golf	**DV**	**49,95**
Fifa Soccer 97	DV	59,95
Links LS 1998 Edition Win95	**DV**	**74,95**
Links LS Kurs-Kollektion 1 od. 2 od. 3	DA	49,95
NBA Hangtime Win95	**DA**	**74,95**
NBA Live 97 Basketball	DV	59,95
NFL '97 John Madden	DA	69,95
NHL Hockey '97	DV	59,95
NHL Open Ice Win95	**DA**	**74,95**
Pete Sampras Tennis 97	**DV**	**64,95**
PGA Tour Pro Win95	DA	69,95
Ten Pin Alley Win95	DA	64,95
The Art of Flyfishing	DA	54,85
Virtual Pool	DA	24,95
Virtual Snooker	DA	49,95
Worldwide Soccer PC [MMX]	**DV**	**69,95**
WWF In Your House	DA	59,95

Strategiespiele

Akte Europa	**DV**	**69,95**
Command & Conquer II - Alarmstufe Rot	DV	79,95
C. & C. II - Gegenangriff Mission CD 1	DV	24,95
C. & C. II - Vergeltungschlag Mis. CD 2	**DV**	**24,95**
Conquest Earth - Das Manifest	**DV**	**74,95**
Conquest of the New World	DV	24,95
Dark Colony	**DV**	**69,95**
Demonworld Win95	**DV**	**69,95**
Dominion Win95	**DV**	**69,95**
Earth 2140	DV	44,95
Earth 2140 Mission CD	DA	24,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	64,95
Imperialismus	**DV**	**69,95**
Imperium Galactica	DV	74,95
Jagged Alliance 2 - Deadly Games	DV	69,95
KKND	DV	59,95
Leviathan	**DV**	**69,95**
Lords of the Realm 2	DV	74,95
Lords of the Realm 2 - Mission Disk	DV	24,95
M.A.X.	DV	74,95
Magic - Die Zusammenkunft	DV	69,95
Pazifik Admiral	**DV**	**74,95**
Star Command	**DV**	**69,95**
Wages of War	**DV**	**69,95**
Warcraft II	DV	34,95
Warlords 3: Reign of Heroes	**DV**	**74,95**
X-Com: Apocalypse	DV	74,95

Vorbestellung für Oktober...

C. & C. - Eins. Entscheidung (Internet)	**DV**	**39,95**
Hattrick! Wins Win95	**DV**	**64,95**
Jedi Knight	**DA**	**79,95**
Star Trek: Starfleet Academy	**DV**	**69,95**

Vorbestellung gerne möglich. Ladenpreise differieren.
Lieferung auf Rechnung • Versandkosten unabhängig von der Bestellmenge: DM 2,50
Europäische Nachbarländer: Versandkosten DM 12,-
Irrtum und Änderungen vorbehalten. Sonderangebote solange Vorrat.
[MMX, 3Dfx] = Optionale Unterstützung • Preisliste gültig bis 14.10.97
Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich! Händleranfragen erwünscht

Heiss' den Jolly Roger!

„Buccaneer" könnte ein würdiger Nachfolger des altgedienten Microprose-Veteranen „Pirates" werden. Lange hat sich kein Hersteller in die karibischen Gewässer des 17. Jahrhunderts gewagt, und zwar nicht nur des puren Abenteuers wegen, sondern um neben Degen und Kartätschen auch den klaren Verstand sprechen zu lassen. Sprich: Strategie für Nachwuchsfreibeuter. Alle Facetten eines glücklichen Piratenlebens wie



Welches Kostüm trage ich denn heute?

Entern, Entführen, Rauben und Brandschatzen werden dabei berücksichtigt. Isometrische Echtzeit-3D-Schlachten zu Lande und zu Wasser durchziehen die sechs wählbaren Karrieren wie ein blutroter Faden. Der krönende Abschluß eines erfolg-



Gebt ihnen eine Breitseite zu schmecken!

reichen Piratenlebens ist nicht nur der unversehrte eigene Hals, sondern darüber hinaus erworbener Reichtum und möglicherweise sogar eine königliche Amnestie und damit Rückkehr in den Schoß der ehrbaren Gesellschaft. Beutehungrige Jungkorsaren dürfen schon vor Einbruch der kalten Jahreszeit in die stürmische See stechen. Auch auf den Fluten des Internet darf gekreuzt werden. *fe*

Buccaneer
Genre:Action-Strategie
Hersteller: SSI
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Internet: www.ssi.com

Blutbad

Die Diskussion um Gewalt in Computerspielen nimmt auch oder gerade durch die Indizierung einzelner Titel kein Ende. In Kürze erscheint ein weiterer Kandidat für die schwarze Liste von der US-Company mit dem bezeichnenden Namen „Running With Scissors" ein Actionshooter in id-Tradition, der die Kontroverse auf jeden Fall wieder kräftig anheizen wird. Wie erste Bilder von



Unterwegs im Auftrag des Herrn

„Postal" zeigen, schlüpft der Spieler in die Rolle eines mehr oder minder kaltblütigen Amokläufers, der sich einbildet, die Erde vor irgendeiner satanischen Machtübernahme bewahren zu müssen, indem er eine Menge Leute über den Haufen schießt, wie das imzeitgenössischen Amerika anscheinend gerade Mode wird. Geschmacksfragen dürfen dabei nicht gestellt werden. Der Begriff „Postal" stammt übrigens – wie ganz richtig vermutet – von einem Fall, bei dem ein Angestellter der US-Post sein Leben und eine Waffe in die Hand nahm und auf Kosten von über einem Dutzend Menschenleben Amok lief. *fe*

Postal
Genre: Action-Shooter
Hersteller: Running With Scissors
Internet: www.
Erscheinung geplant: Ende 97
Internet: www.runningwithscissors.com

Vorwärts, Männer!

Interactive Magic entwickelt sich immer mehr zum allgemeinen Windows-Kriegstreiber. Für alle Feierabendledernacken gibt es nun richtig Grund zur Freude, da der Wahlspruch des kämpferischsten Matrosenchors der Welt, der US-Marines, als Titel für ein neues rundenbasiertes Action-Strategiespiel dienen soll. „Semper fidelis" enthält drei Kampagnen und 15 Einzelmissionen, sämtliche Waffensysteme und Kommandostrukturen der Vorbilder – Infanterie, amphibische Fahrzeuge, Helikopter, Luftunterstützug und den mittlerweile selbver-



Agent Orange, bitte Kommen!

ständlichen Multplayermodus. Sir, Yes Sir! Liebe Towarischtschi, natürlich kann man auch auf der Seite der „Bösen" spielen! Und damit der Spaß gar kein Ende nimmt, ist ein Editor für Landkarten und Spezialaufträge mit integriert. *fe*

Semper Fidelis
Genre: Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Erscheinung geplant: 4.Quartal 97
Internet: www.imagicgames.com

Cheap Fun:

Die Bugginger Software-Restpostenhändler von Pearl bringen in ihrer „fast geschenkt" -Heft-und-CD Reihe nun auch ein funktionierendes Bildbearbeitungsprogramm namens ImagePals für schlappe 12,99 Mark auf den Markt. PowerSoap für Arme?

Auch die Nürnberger SoftMaker haben es sich auf die Fahnen geschrieben, bewährte Software zu Winterschluß-Preisen unters Volk zu bringen. Jetzt kann man schon für 9,95 Mark eine CD mit Vollversionen von Battle Isle 2 und dem alten Kultmurmelspiel Oxid plus einem Dutzend aktueller Demos erhalten. *fe*

Gabriel's Rätselrunde



Noch im Brutkasten befindet sich Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred. Was ist am dritten Teil dieses RPG-Klassikers so erwähnenswert? Sierra hat einen großen Schritt gewagt und ein nicht nur unter Adventure-Liebhabern heftig diskutiertes Thema nach reiflicher Überlegung zu Grabe getragen: das Full Motion Video. Bisher füllten die Videozwischensequenzen so manche CD, Festplatte oder Spielpause mit garantiert nicht interaktivem Leben. Gabriel Knight wird eine eigens entwickelte 3D-Engine (namens G-engine)



Entschuldigung, ist hier jemand zuhause?



erhalten, die dann für einen nicht durch Filmchen unterbrochenen Spielfluß sorgen wird. Wieder ein kleiner Sieg für die 3Dfx-Gemeinde. Wie lange wird es dauern, bis selbst Schreibprogramme 3D-Karten fordern? Darüberhinaus wird das Adventure-Game die begonnene Story weiterführen, Prinzen, Entführungen und verwunschene Dörfer werden tragende Rollen spielen. Bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt können wir noch nicht sagen, ob es diesmal zwischen Gabriel und Grace funkt oder nicht. *fe*

Gabriel Knight 3
Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Erscheinung geplant: Ende 97
Internet: www.sierra.com

Fliegt nicht!



© 1997 Software 2000/Postlinear Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

10 Jahre SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin
Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Eisenkatzen

Aller guten Panzer sind drei, in diesem Fall „Steel Panthers 3", der Nachfolger zum Nachfolger eines der beliebtesten Stahlinfernos für IBM-kompatible. Konventionelle Tankschlachten im Hexfeldstil sind anscheinend nicht totzukriegen. Geblieben ist das bewährte und gut bedienbare Interface, neu mit dabei sind natürlich sechs Feldzüge und 40 Szenarios in fast jedem Konflikt quer durch die Kriegsgeschichte, seit 1939 bis hin zum NATO-Konflikt 1998 und dem Heiligen Krieg 1999. Oops! Das kann ja heiter werden. Wer gerne abends bienenfleißig Waben schiebt und dabei immer noch umfangreichere Schlachten mit Truppen und Panzerbatallionen bis zu Divisionsstärke schlagen will, sollte sich den November auf jeden Fall im Kalender vormerken. Multinationale Heere aus 60 Ländern sollten kein Problem sein. Erfreulich, daß all die Pracht schon ab 486/66er auf den Monitor kommen soll *.fe*



Feuer frei! Wabe siebzehn muß unser werden!

Steel Panthers 3
Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Erscheinung geplant: 4.Quartal 97
Internet: www.ssi.com

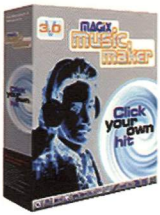
Keine Panik!

Alle von Euch, mit denen die Macht ist – oder es zumindest sein sollte – müssen jetzt ganz stark sein und alle aufkommende Panik entschieden unterdrücken. Wie gerade durch den deutschen Vertrieb Softgold bekannt wurde, wird das brandneue Jedi-Knight-Game doch noch nicht im September, sondern erst zwei Monate später erscheinen. Versucht es positiv zu sehen: so habt Ihr wenigstens noch etwas Zeit, die Lichtschwerter zu polieren.

Noch einmal gilt es, cool zu bleiben, diesmal trifft es die Freunde extremer Anschläge. Blue Byte informierte unlängst über ein kleines Problem, das ältere Versionen von McAffee's beliebtem Virenscanner mit dem Actionknaller „Extreme Assault" haben. Dort gibt es nämlich eine WAV-Datei, die von dem alten Virenjäger fälschlicherweise für einen bösen Virus gehalten wird. Uh-Oh! Unbegründeter Alarm, wie sich allerspätestens nach einem Upgrade auf eine neuere McAffee-Version herausstellt. Egal was passiert, Regel Nummer eins ist: Keine Panik!

Klangmagier

Dem Techno eine Chance. Der Magix Music Maker geht in die dritte Runde. Auf den zwei CDs findet sich nicht nur ein ausgefeiltes, aber auch für den Anfänger gut bedienbares Soundbearbeitungsprogramm, sondern auch 1200 Klang- und 600 Video- und Bilddateien. Zum Einstieg kann man sich vom virtuellen Steve und seiner Rockband den Gebrauch des Programms zeigen lassen, dann ist schnell ein eigenes Musikstück unter Verwendung von Sampling, Midi und jeder Menge Effekte wie Tonhöhenverschiebung, Hall und Echo komponiert. Auch die einfache Synchronisation von Musik und Video ist löblich. *fe*



Music Maker 3.0
Genre: Soundbearbeitung
Erscheinung geplant: September 97
Hersteller: Magix
Internet: www.magix.net

Üble Stürme

Auch im Reich der Phantasie ist ein reibungsloses Zusammenleben anscheinend vollkommen unmöglich. Das sehen wir schon an der aktuellen Fortsetzung von WarWind. In „Human Onslaught" kommt der Planet Yavaun nicht zur Ruhe, da sich die Tha'Roon, Obblinox, Shama'Li, Eaggra und natürlich die Menschen einfach nicht grün sind, was – den Heimstrategen wird's freuen – in unaufhörliche, prächtig animierte Echtzeitstrategiescharmützel mündet. Neu mit dabei: Fernlenkraketen, Kampfhubschrauber, zweiköpfige Kampfmechs, zahllose Boden- Luft und Wasserfahrzeuge. Als besondere Note werden eine ganze Reihe von computergenerierten Truppenführern ins Geschehen treten, die mit ihren speziellen persönlichen Stärken und Schwächen weitere Würze ins Spielgeschehen bringen. Ins dieses Getümmel stürzen wir uns, einzeln und in Gruppen – und das ebenfalls ab Herbst dieses Jahres. *fe*



Zum Angriff, Mechs! Laßt Fetzen fliegen!



Aufstand der Gartenzwerge?

Human Onslaught
Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Erscheinung geplant: 4.Quartal 97
internet: www.ssi.com

Planetare Räuber?

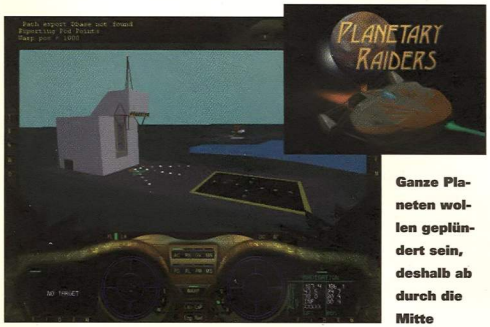
Die diabolische Liaison I-Magic's mit dem führenden Onlinedienst AOL hat schon erste dunkle Früchte hervorgebracht. „Warbirds" gilt in den US of A bereits als „Online Game Of The Year". Jetzt holt I-Magic-Chef und Ex-Jagdflieger Wild Bill Stealey zum nächsten Vernichtungsschlag gegen die Bankkonten der War-Surfer aus. „Planetary Raiders" wird wieder mal nur als Onlinespiel erscheinen und hält neben actionreichen Raumkämpfen



Erst fragen? Oder gleich schießen?

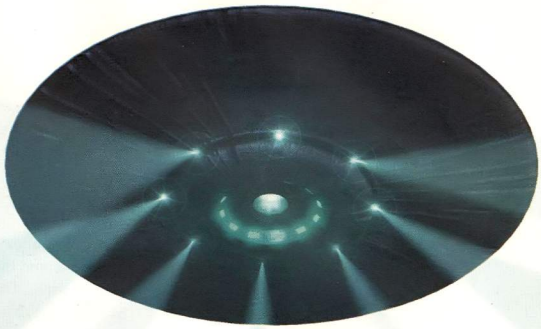
mit komplett selbstgestalteten Sternenjägern auch eine Vielzahl an weiteren Karrieren bereit. Wer immer schon mal gleichzeitig Raumpirat, laserbestückter Kopfgeldjäger, Schmuggler und Manager einer Raumstation in einem Universum wirklicher, menschlicher Gegner und Handelspartner sein wollte, sollte hier Glück, Freude und Erfüllung finden. Der Start ins All kann von jedem Windows- PC ab 486-66 und PowerMac erfolgen. Um alles noch etwas flüssiger zu gestalten, benutzt I-Magic die neue Mega-Voice-Software für problemlose Unterhaltung der MultiSpieler via Internet und Mikrofon und die MegaPlayer-Technologie zur Vermeidung von allzu schlimmen Zeitverzögerungen in Echtzeit-Multiplayerspielen mit mehreren 100 Teilnehmern. Tausche neuwertiges Photonentorpedo gegen zwei Flaschen pangalaktischen Donnergurgler. *fe*

Planetary Raiders
Genre: Space-Action
Hersteller: I-Magic
Erscheinung geplant: Ende 97
Internet: www.imagicgames.com



Ganze Planeten wollen geplündert sein, deshalb ab durch die Mitte

Fliegt!



© 1997 Software 2000/Postlinear Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

10 Jahre
SOFTWARE 2000

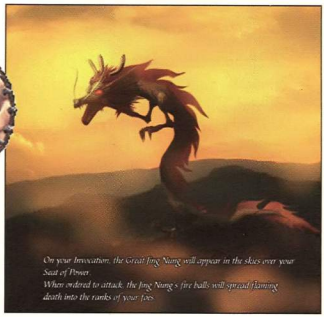
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin
Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

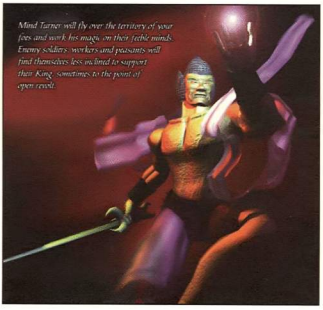
Straße der Könige



Buntes Treiben am Hofe des Königs







Wenn die Armee versagt, müssen eben die Götter 'ran

Noch auf dem Testgelände befindet sich „Seven Kingdoms", ein Echtzeitstrategiegetümmel im Stil von Warcraft und Civilisation. Da hier Enlight Software, die Entwickler vom Business-Hardcore-Game „Capitalism" dahinterstecken, darf man guten Gewissens eine komplexe und stimmige Ökonomie erwarten. Wie ein erster Ausblick zeigt, hat sich auch in Punkto Grafik einiges getan. Die Sieben Völker mit spezifischen Eigenschaften, die dann vom erfolgreichen Feldherrn miterobert werden können, könnten für manches aktuelle Realzeitstrategical zum ernstzunehmenden Gegner werden. Dazu kommen Götter, die sich mit Tempelprunkbauten bestechen lassen, Bergbau und Rohstoffgewinnung, Industrie für Export und Rüstung, Handel mit Gütern und Wissen, Diplomatie, Spionage und Abwehr, Ausbildung von Handwerkern und Kriegern sowie Forschung in materiellen und mystischen Wissenschaften. Es stehen, so ein Zufall, sieben Völker zur Auswahl: Chinesen, Perser, Japaner, Griechen, Normannen, Wikinger und Mayas. Ein grafisch gutgemachtes Strategiespiel mit einer ausgefeilten Wirtschafts- und Diplomatie-Engine? Das verspricht eine enorme Spieltiefe. Schlechte Zeiten stehen an für Warcraft und die anderen History&Fantasy-Strategien *.fe*



Seven Kingdoms
Genre: Strategie
Hersteller: Enlight
Erscheinung geplant: 4.Quartal 97
Internet: www.imagicgames.com

MIXED PIXELS

● Neues vom Überraschungsgegner Earth 2140. Die Weltherrschaft (über die Bildschirme der Strategy-Gamer) ist in Sicht. TopWare hat eine langfristige Vertriebszusammenarbeit mit der US-Firma Interplay angekündigt, die eine englischsprachige Version in Nordamerika und England und erstaunlicherweise auch eine spanische für Südamerika veröffentlichen wird. Unser Kommentar: Hasta la vista, Baby!

● Activision scheint eine Company mit Weitblick zu sein. Wie jüngst bekannt wurde, investierte man die nicht zu knappen Gewinne in den Erwerb des Entwicklers Raven Software (Hexen, Heretic). Darüberhinaus erwarb das Unternehmen mit Sitz in Los Angeles alle Rechte an „Civilisation" und gab bekannt, daß in Zukunft auf der Basis dieses Strategie-Kultspiels ständig weitere Games erscheinen sollen. Schöne Aussichten.



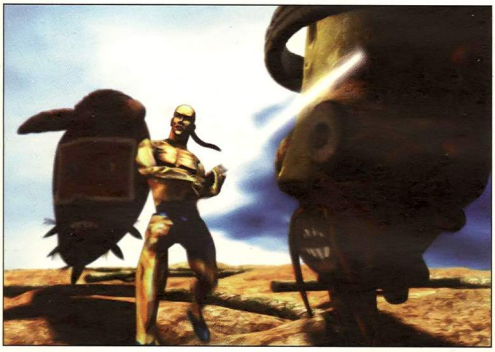
Der Super-Igel auf dem Weg ins Abenteuer

● Sega scheint Große Pläne zu haben. Die Spielhallenkönige entwickeln ihr drittes Standbein, die PC-Games, konsequent weiter und haben zu diesem Zweck das französische Entwicklerteam Adeline aufgekauft und in No Cliche umgetauft. Hoffen wir, daß diese Verbindung den Ausstoß an tollen Spielen wie „Little Big Adventure" noch verstärkt.

● Arbeiten bei Hasbro eigentlich nur Cyborgs, Androiden, Vulkanier oder andere außerirdische Lebensformen, die den Vorteil eiskalter Logik mit dem völligen Mangel an Phantasie bezahlen müssen? Nachdem uns erwähnte Firma in der Vergangenheit mit, zugegeben guten Umsetzungen von Brett-, Stift- und Papierspielen wie Monopoly und Schiffchenversenken in Farbe und 3D beglückte, kommt es jetzt ganz Dicke: „Boggle" heißt der neueste Knüller aus dem Reissue-Haus. Darunter hat man unter dem Strich nichts anderes als internetfähiges Scrabble zu verstehen. Warum nicht gleich 3D-Action-Domino oder ISDN-Mausklickmurmelwerfen? Herr Ober, bitte für mich eine Buchstabensuppe! *fe*

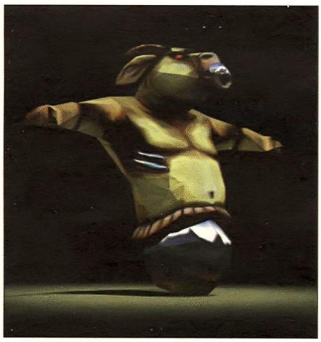
Traum oder Täuschung?

Cryo zeigt schon erste Ausblicke auf „Dreams to Reality", ein Adventure mit ziemlich surrealistisch wirkender Grafik. Die Story dazu: Ein junger Mann (also Ihr) springt eines schönen Sommertags kopfüber in einen glitzernden Bergsee. Reichlich unvorsichtig wie sich herausstellt, da eben dieser in grauer Vergangenheit Ort der Beschwörung unangenehmer Mächte war. Vier geheimnisvolle Priester wirkten dort am „Blue Water" und der junge Held muß sich nun nach seinem Kopfsprung aus der Gegenwart in die Zwischenwelt, wo Traum und Wachen ineinanderfliessen, alleine behaupten. Zwar hat



Was wohl die eigenartige Maskerade soll? Da werde ich doch gleich das Lichtschwert zücken, man weiß ja nie wie sowas endet.

ihm der Dimensionssprung einen glänzend bemuskelten Edelkörper verschafft, aber das ist ja bekanntlich nicht alles. Rennen, Springen, ja selbst Fliegen wie ein Vogel – so schön solche Ungebundenheit auch sein mag, sie löst kein auch noch so einfaches Rätsel, dazu gehört immer noch ein wacher Geist. Und dieser müßte dann wiederum vom Spieler (also Euch) gestellt werden. Lauschige Gespräche mit Doppelzipfelmützigen Zwergen und afrikanoiden Maskenmänner sollten die zündenden Hinweise auf den Fortgang des somnambulen Labyrinthabenteuers geben. Bleibt zu hoffen, dass die Lösung des Traumrätsels weniger absurd und alptraumhaft ist als die schon jetzt bemerkenswerte, abgedreht ästhetische Grafik.*fe*



Und dann träumte ich von einem Baby-Minotaurus mit Schnuller!

Dreams To Reality
Genre:Adventure
Hersteller: Cryo
Erscheinung geplant: November 97
internet: www.cryo-interactive.fr

Alle fliegen auf Flying Saucer!



© 1997 Software 2000/Postlinear Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin
Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Jetzt Beta-Testen!

In Zusammenarbeit mit Microsoft bietet Euch Power Play die Möglichkeit, Beta-Tester zu werden. Wer von Euch immer schon davon geträumt hatte, zu diesem „erlauchten Kreis" Zugang zu finden, hat hier seine große Chance. Es handelt sich dabei um die beiden noch in der Entwicklung stehenden brandneuen Knaller **„Age Of Empires"** und **„Flight Simulator 98"**, von denen wir jeweils **sieben** Testexemplare an die Schnellsten unter Euch vergeben. Also nicht lange überlegen, sondern sofort per Brief (Poststempel gilt) Eure Bewerbung schicken.

DMV Verlag
Redaktion Power Play
Dornacherstr.3D
85622 Feldkirchen
Kennwort: Betatester

Der **„MS Flight Simulator 98"** erscheint nunmehr rund 15 Jahre nach seiner ersten Ausgabe. Die Software macht sich die erweiterten Möglichkeiten der aktuellen Hardware zunutze und unterstützt 3D-Grafik, Netzspiel, MMX-Prozessoren und die Force-Feedback- Technologie, mit der Joysticks ein spürbares Eigenleben entwickeln.

„Age Of Empires" ist ein 10 000 Jahre umspannendes Entwicklungsspiel im Stil von Civilisation. An der Herstellung des neuen Strategietitels waren Mitglieder der Civilisations-Hersteller-Crew beteiligt.

Wie ist der Ablauf? Nachdem wir die sieben schnellsten Samurai ermittelt haben, werden sie direkt von Microsoft kontaktet. Sie erhalten eine Beta-Version des Spiels und einen Fragebogen. Alle Anregungen und Ideen gehen dann vom Beta-Tester direkt an den Microsoft-Support. Ist die Betatestphase abgeschlossen, bekommt jeder Tester eine Vollversion und eine Teilnahmeurkunde.

Die Mindestanforderungen an Eure Hardware sind:

Flight Simulator 98: Pentium, Windows 95 oder NT 4.0, 16 MB RAM, 75 MB freie Festplatte, Doublespeed CD-Rom, SVGA Grafik mit 800 x 600 Auflösung. Empfohlen 3D-Grafik und Joystick.

Age Of Empires: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95 oder NT 4,0, SVGA-Grafik ab 1 MB RAM, Double speed CD-Rom, Soundkarte.

Mitmachen kann jeder, der die oben genannten Voraussetzungen erfüllt und kein Mitarbeiter von Microsoft, Text 100 oder unseres Verlages ist.

Das Empire schlägt zurück

Empire Interactive bringt uns zwei neue Games mit frischen Ideen darin. Zum einen die Golfsimulation „Golf Pro" mit cooler Grafik und einer relativ vertrackten, dafür aber sehr differenziert und sensibel einsetzbaren Mausbedienung. Wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat, kann man dem Thema Bildschirmgolf durchaus neue Seiten abgewinnen. Ausserdem darf man gegen den internationalen Champion Gary Player (nomen est omen?) antreten – oder auch seinen Insidertips lauschen. Der TV-Sprecher gibt aus dem Off ebenfalls Kommentare ab, es sollen über 3000 verschiedene sein.

Zum anderen steht ein Schachspiel namens „Combat Chess" ins Haus. Nun gelten ja herkömmliche Schachspiele nicht unbedingt als actionreich, aufregend und grafisch anspruchsvoll, aber der Namensteil „Combat" deutet schon an, wohin hier der



Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt



Wo kühle Logik versagt, regiert die Gewalt

Hase läuft. Tatsächlich bekommen wir endlich Schachfiguren, die andere Figuren nicht nur symbolisch schlagen. Nein, es gibt richtig was auf die Mütze. Die phantasievoll animierten, in mittelalterliche Kostüme gekleideten Kämpfer schaffen eine ganz neue Dimension im Schachspiel. Darüber hinaus ist die Schach-Engine eine der zur Zeit besten PC-basierten und mit anderen Schachprogrammen kompatibel, auch Netzwerk- und Internetspiel sind möglich.

Golf Pro
Genre: Sportsimulation
Erscheinung geplant: November 97
Combat Chess
Genre: Action-Schach
Erscheinung geplant: Oktober 97
Hersteller: Empire
Internet: www.empire.co.uk

Mit im Empire-Vertrieb sind die Zinnsoldaten-Spezialisten von Talonsoft. Im Rahmen ihrer Battleground-Serie drohen sie uns mit zwei weiteren martialischen Ereignissen der Weltgeschichte. Die „Bull Run"-Schlacht fand eigentlich am 21. Juli 1861 in Nord Virginia statt und markierte den Beginn der Südstaaten-Offensive. Bald kann sie an jedem häuslichen Monitor gewonnen (oder verloren) werden. Einen Abend lang „Stonewall Jackson" sein, schon ab 486/33, wäre das nichts?

Nicht nur in den USA wogte in dieser Epoche das Schlachtenglück hin und her, nein, selbverständlich hat Napoleon Bonaparte da auch noch ein Wörtchen mitzureden. Und gerade der durch die grosse Literatur in Tolstois „Krieg und Frieden" bekannt gewordene Große Marsch Napoleons gegen Moskau – es sollte sein letzter großer sein – ist hier Gegenstand eines Bildschirmspektakels in Ölgemäldefarben. Auch diesmal ist ein weites Spektrum von „Was wäre wenn"-Situationen mit eingeschlossen, so daß unseren hobbyhistorischen Spekulationen keine Grenzen gesetzt sind.

Battleground: Bull Run
Battleground: Napoleon In Russia
Genre:Strategie
Erscheinung geplant: Ende 97
Hersteller: Talonsoft
Internet: www.talonsoft.com

IHR WERDET MICH NOCH KENNENLERNEN!

MAX MONTEZUMA



10 Jahre
SOFTWARE 2000

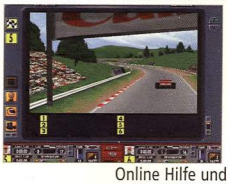
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Mit dem

ist



Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen



Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens



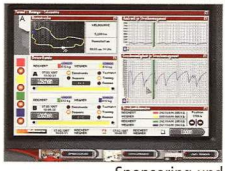
Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor



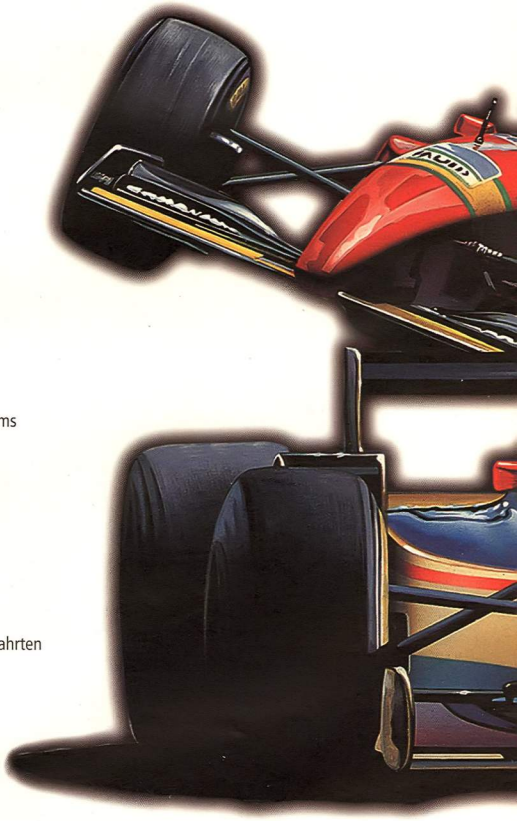
Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige



Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten



Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten



© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

FIManager PROFESSIONAL

immer Saison!



10 Jahre
SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de



PP ONLINE

Wer einen Netzzugang hat, kommt an unseren Webquarters nicht vorbei – mit täglichem Ticker, News und Links!

Power Play Ticker

Jeden Werktag bereitet Euch die Power-Play-Redaktion die neusten Meldungen aus der Spieleszene auf und informiert Euch über alles Interessante. Unser Power Ticker ist übrigens schon mehrfach ausgezeichnet worden!
http://www.magnamedia.de/powplay



Jeden Tag aktuellste Neuigkeiten direkt aus der Redaktion: Der „Power Ticker"

MagnaMedia-Homepage

Auf der Hauptseite des MagnaMedia-Verlages findet Ihr neben weiteren aktuellen Links auch interessante Nachrichten aus der Computer-Branche sowie die Seiten der restlichen Publikationen aus dem Hause.
Auch wurden mittlerweile die Redakteurs-Seiten aktualisiert. So könnt Ihr Euch schon mal einen ersten Eindruck vom neuen Team verschaffen.
http://www.magnamedia.de

Compuserve & T-Online

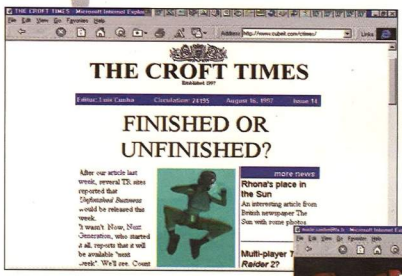
Unsere Foren in den Online-Diensten werden ständig aktualisiert und bieten Euch tolle Downloads und Diskussionsmöglichkeiten. In Deuspiel findet Ihr zum Beispiel einen Missionseditor zu „X-Wing vs. TIE Fighter".
Compuserve: Go DEUSPIEL und DEUACTION
T-Online: Powerplay#



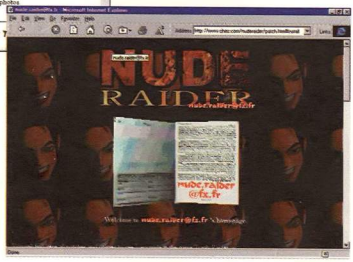


Lara-Mania

Core Design hat zwar keinen Nacktheitscheat in „Tomb Raider" eingebaut, aber die Fans haben einfach ihrer Phantasie freien Lauf gelassen. Sir Droopalot aus Dänemark hat alle so enstandenen Kunstwerke auf seiner Nude Raider-Homepage gesammelt. Jede Woche kommen neue hinzu. U.a. ist sogar ein Patch für das Spiel verfügbar, durch den Lara oben ohne durch ihr Trainingshaus flitzt! Weitere Level sollen folgen. Vor dem Download müssen wir Euch allerdingsa momentan noch warnen: der Patch ist nämlich alles andere als fehler- und bugfrei!
Die „Croft Times" wird von einem anderen Anhänger des weiblichen Indiana Jones mit dem burschikosen Lebenswandel herausgegeben. Neben News sind hier u.a. Fangeschichten abgedruckt, z.B. ein Fortsetzungsroman „Tomb Raider meets X-Files"! Was hier wohl für spannende Abenteuer stehen...? Außerdem haben die Fans den Internet Explorer von Microsoft von Kopf bis Fuß croftisiert, selbst die Favoriten sind auf „Tomb Raider" abgestimmt. Noch ein Grund, um vom Netscape Navigator auf Bill Gates' Browser umzusteigen?



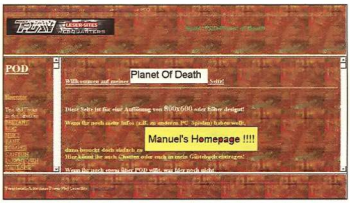
Nach Lara wurde sogar eine Onlinezeitung benannt: Die Croft Times

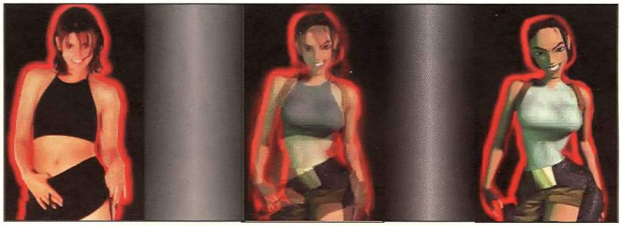




Ein weiterer Fan hat seine Huldigung „Tomb Raider forever" genannt und bietet eine guten Mix aus allem. Last but not least: Wem der offizielle Themepack von der Eidos-eigenen Homepage nicht genügt: auch hier hat ein Groupie eine Alternative zum Download bereit-gestellt.

http://www.cybernet.dk/users/ droop/lara/ (Nude Raider)
http://www.cubeit.com/ctimes/te/ download.htm (Tomb Explorer)
http://www.cubeit.com/ctimes (Croft Times mit X-Raider)
http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/1638/ (Tomb Raider forever)
http://www2.hawaii.edu/~victorl/ (Tomb Raider Themepack)





Die Metamorphose der Sandra Bullock: Die wundersame Wandlung zur Lara Croft: Nachzuschauen bei „Tomb Raider forever"

Power-Play-Leser-Sites

Wir stellen Eure Webseiten kostenlos auf unseren Server! Ab sofort kann jeder von Euch in den Power Play WebQuarters eine Homepage zu einem ganz bestimmten Spiel anlegen. Ein Megabyte an Platz steht zu Eurer freien Verfügung, Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten und alles weitere findet Ihr unter

http://www.magnamedia.de/powplay/leser

Ralf Saupe/Max Magenauer



Das Forum für Eure kostenlosen Spielesites

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• Netscape hat den Communicator samt Navigator 4.0 fertiggestellt, auch das Push-Programm Netcaster ist bereits fertig. Microsoft will am 30.9. den Internet Explorer vollenden. In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch beide Browser ausführlich vor.
http://www.netscape.com
http://www.microsoft.com/ie/

• Extrem viele News zum Thema Voodoo – nicht die Religion, sondern die 3D-Grafikkarten und die unterstützten Spiele liefert Euch Voodoo Extreme. Die Macher wollen täglich etwas Neues zum momentanen Lieblings-Grafikchip der Programmierer bringen!
http://www.voodooextreme.com

• Bald soll der zweite Teil der Hexen-Saga erscheinen, zwei Sites wollen Euch schon vorab die Info-Überdosis verpassen. Fast so wertvoll wie ein Flug über den Blocksberg!
http://www.hexenworld.com
http://www.hexen2.com

• Diese Site wird vielleicht allen recht geben, die 3D-Ballerspiele mit brutalem Spielprinzip gleichsetzen. Aber Add Ons, Screen Saver, Interviews und Fanartikel zum Thema beweisen ja, was die Fans wirklich wollen.
http://www.brutality.com

• Sierra hat klammheimlich eine Adresse zu Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned angelegt. Neben ersten Videos, Zeichungen und frühen Screenshots wird auch ein Pinbrett für Fans angelegt.
http://www.sierra.com/titles/gk3/

• Ende September soll Ultima Online endlich (in den USA zumindest) ausgeliefert werden, über die neuesten Ereignisse im Betatest und den Verkaufstart informiert Euch der Ultima-Site von Scorched höchst kompetent. Lord British wurde übrigens von einem bösen Spieler ermordet, Online Gaming Review hat den Königskiller interviewt. Richard Garriotts Online-Konterfei war natürlich bald wiederbelebt, der Attentäter wurde dagegen wegen dieser und anderer Verfehlungen aus dem Betatest verbannt.
http://ultima.sorched.com
http://www.ogr.com/specials/rainz_interview.shtml

• Acclaim hat der offiziellen Forsaken-Site und eine Webheimat für alle Sporttitel eröffnet.
http://www.forsaken.com/forsaken/
http://www.acclaimsports.com/

• Surfen und schonen, in deutsch und mit Tips zu sämtlichen Bildschirmschützern.
http://www.bildschirmschoner.de/

• Für den wochenlangen Ärger mit der neuen Software und die schwerste Online-Panne Deutschlands bekommen die 1,6 Millionen User nur zwei Freistunden von T-Online - sprich zwischen 6 und 9,60 DM Entschädigung. Derweil planen die beiden anderen großen Onlinedienste AOL und Compuserve die Einführung einer Flatrate – sprich einmal zahlen, unbegrenzt lang surfen.

Jetzt rein in T-O
10,– DM Frei-Ein



T-Online ist schneller

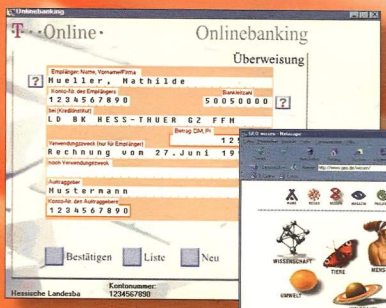
Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s!



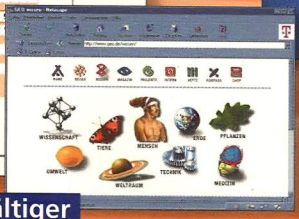
T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt, schon ab 5 Pf. pro Minute!









T-Online ist vielfältiger

Sensationell komfortabler Internet-Zugang, sicheres Onlinebanking (offline vorbereiten – online übertragen!), Ihre persönliche eMail-Adresse und das größte deutschsprachige Online-Angebot – was wollen Sie mehr?



T-Online ist internetter

Neu: Wechseln Sie nach Lust und Laune zwischen T-Online und dem Internet hin und her – einfach per „Knopfdruck"!

...line und T-Online
...heiten nutzen!

Jetzt gratis anmelden und sofort starten per Heft-CD!



Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie sich mit unserer speziellen Software sofort zu T-Online anmelden. Schon in 5 Minuten können Sie die ganze Welt des Internet und mehr erkunden! Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Ganze 10,– DM Frei-Einheiten für T-Online auf der Titel-CD. Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif!**
- **Sie zahlen 10 Tage keine Grundgebühr!**
- **Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!**

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online! Die mitgelieferte ballOON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Tagebuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Komplettsoftware für Windows, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Win 3.1, Windows '95 oder NT, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle.

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

Bestellcoupon

T-Online

X Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr. 8700).

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software (Best.-Nr. 8718) für nur 149,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle

❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 107H

Deutsche Telekom Partner

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

F22

DID is back! Die Designer von „EF 2000" nehmen sich mit dem neuen Mitglied der „TFX"-Serie nun der F-22 an



Im Tiefflug geht es über die Wüste



Die durch Luftverwirbelungen erzeugten Streifen sind gut sichtbar



Die Städte sind schön modelliert und detailreich gestaltet

Viele warten schon seit dem „TFX: EF 2000" auf einen adäquaten Nachfolger. DIDs Simulation des Eurofighters bestach neben der noch für heutige Verhältnisse herausragenden Grafik durch hohen Realismus und das Gefühl, an einem „echten" Krieg teilzunehmen. Dieser Effekt entstand durch die vielen Ereignisse, die mit dem eigentlichen Spielgeschehen nichts zu tun hatten, aber trotzdem den Eindruck hinterließen, daß rundherum etwas passieren würde. Das Ziel der englischen Designer besteht nun darin, dieses und alle Konkurrenzprodukte zu toppen. Als Kampfgebiet haben sie diesmal den mittleren Osten, genauer gesagt das rote Meer samt Umgebung ausgesucht. Dabei könnt Ihr über ein 4,5 Millionen Quadratkilometer großes Areal fliegen, das acht Länder umfaßt. Das komplette Spiel wird dabei in zwei Teile aufgesplittet: Zunächst kommt die eigentliche Flugsimulation mit dem Untertitel „Air Dominance Fighter", dann der strategische Missionsplaner inklusive zehn Kampagnen, der „Total Air War" heißen wird.

ADF

In „ADF" finden sich die üblichen Optionen wie ein Quickstart-Modus, in dem Ihr sofort „Search & Destroy"- oder Luftunterstützungseinsätze fliegen könnt. Eine richtige Kampagne soll es nicht geben, dafür drei jeweils 10 Missionen umfassende „Tours of Duty". Um dafür gerüstet zu sein, übt Ihr in Trainingsmissionen Starten und Landen oder in der Luft auftanken. Außer der für die F-22 vorgesehenen Luft-Luft-Bewaffnung könnt Ihr die Maschine auch mit Bomben und Luft-Boden-Raketen ausrüsten – insgesamt 36 verschiedene Waffensysteme stehen zur Verfügung. Eure bis zu drei Flügelleute sowie die anderen Besatzungen informieren Euch mit rund 10 000 Wörtern Sprachausgabe über den Verlauf der Operation. Und auf Wunsch setzt Ihr Euch in ein AWACS-Flugzeug und springt

Air Dominance Fighter & Total Air War



Einige der Waffen, mit denenIhr die F-22 bestücken könnt...



...was Ihr an dieser Stelle macht



Mit dem ACMI-System könnt Ihr nach dem Einsatz genau Eure Leistung begutachten



Besitzer einer Direct3D-Karte freuen sich über gefilterte Bodentexturen



Aus dem AWACS heraus gebt Ihr Befehle

von dort aus in jede andere F-22, um so direkt einzugreifen. Über 60 verschiedene Flugzeugtypen werden in die Kämpfe verwickelt, wobei die „gute" (also Eure) Seite von der US-, der saudi-arabischen und ägyptischen Luftwaffe bestritten wird.

In Szene gesetzt wird dies alles mit Direct3D-Unterstützung, was auf PowerVR- und 3Dfx-Karten besonders beeindruckend aussieht. Farbiges Light-Sourcing und gefilterte Texturen (allerdings nicht auf Bodenobjekten – s.a. unser Interview) sollen aus „ADF" einen grafischen Hochgenuß machen.



Auch an den Flügelpylonen lassen sich Waffen unterbringen – auf Kosten der Unsichtbarkeit

TAW

Im Frühjahr 1998 wird das Add-On „Total Air War" herauskommen, das Euch in die Lage versetzt, in den nicht-linear verlaufenden Kampagnen den Oberbefehl zu übernehmen. Aus der F-22 oder dem AWACS heraus und sogar als Basiskommandant überschaut Ihr das Geschehen. Dabei habt Ihr völlig freie Hand, wie Ihr das Operationsziel erreicht. Ihr plant alle Einsätze selbst, ob es sich dabei um einen Aufklärungsauftrag oder nur Patrouillenflüge handelt. In sieben Sektionen bestimmt Ihr die Wegpunkte, Bewaffnung und die Angriffsziele. Und mit dem Planer werdet Ihr sogar vorhandene Missionen editieren und sie an Freunde weitergeben können. Internetsupport wird ebenfalls geboten, wie dieser allerdings gebau aussehen soll, ist bislang noch nicht bekannt. *mash*

F22 ADF/TAW
Genre:
Flugsimulation
Hersteller:
Digital Image Design
Erscheinung geplant:
November 97/ Februar 98





Mit dem Routenplaner bestimmt Ihr die genauen Wegpunkte Eurer Staffeln



Sieben Rubriken Trainingsmissionen sind verfügbar



Interview mit Producer Tim Johnson und Programmierer Steve Hunt



Tom Johnson, Produzent

Beim Ocean-Event im britischen Manchester hatten wir Gelegenheit, den Produzenten und einen der Programmierer zum aktuellen DID-Projekt einige Fragen zu stellen.

PP: Was sind die Hauptunterschiede zum „EF 2000"?

Steve: Das Spiel ist mittlerweile dermaßen umfangreich, daß wir beschlossen haben, zwei daraus zu machen Der ersten Teil umfaßt die reine Flugsimulation mit der ganzen Avionik und den fest vorgegebenen Missionen, dann veröffentlichen wir „Total Air War", in welchem auch die Kampagne enthalten sein wird.

PP: Also gibt es in „Air Dominance Fighter" keine Kampagne?

Steve: Nein, aber in „ADF" werdet Ihr drei „Tours of Duty" finden, die aus jeweils rund 10 Aufträgen bestehen. Mit den Trainingseinsätzen kommen wir auf etwa 50 Missionen.

PP: Warum habt ihr euch die F-22 ausgesucht? Die reale Maschine ist ja fast unsichtbar und mit dermaßen überlegener Technik ausgestattet, daß jeder Gegner wenig Chancen hat.

Steve: Wir haben die F-22 einigen kleinen Veränderungen unterzogen. Das Original führt ja keine Bomben mit sich, also haben wir sie um des Spaßes willen trotzdem eingebaut. Alles, was in „EF 2000" zur Verfügung stand, ist auch jetzt erhältlich, und es kommen noch moderne Waffen dazu. Der Hintergedanke war der, daß man für einige Aufträge die Flügelpylonen benutzen muß, was den Stealth-Faktor verringert.

PP: Was habt ihr für Features, die euer Produkt von Konkurrenztiteln wie Interactive Magics „iF-22" oder dem demnächst erscheinenden „Raptor" von NovaLogic abheben sollen?

Steve: Unsere Objekte sind weitaus besser animiert, das Terrain wird fotorealistisch aussehen.

Tim: Bei vielen Simulationen fliegt man wie über eine Postkarte, aufgeklebte Bodentexturen und in der Entfernung ist nichts zu sehen. Wir haben es anders herum gemacht und uns erst um ein realistisches Äußeres gekümmert.

Steve: Unsere Kameraperspektiven wechseln automatisch dahin, wo es interessant wird. Wir haben auch interaktive Musik, die sich dem Spielgeschehen anpaßt.

Tim: Die Kombination von Soundkarten- und CD-Musik macht dies möglich. Wir haben insgesamt rund ein Jahr gebraucht, um diesen Standard zu erreichen. Wir werden einige Dinge so gestalten, daß die Konkurrenz einfach nicht mithalten kann. In „TAW" ist eine riesige Komplexität enthalten. Alles passiert in Echtzeit, Du kannst alles aus einer AWACS kontrollieren. Eigentlich handelt es sich hierbei nicht um eine F-22-Simulation, sondern einen kompletten Krieg. Das ist wohl der größte Unterschied – unser Spiel bietet um Längen mehr Inhalt.



Steve Hunt, Programmierer

Steve: Du kannst eine Maschine fliegen oder im AWACS sitzen und den kompletten Krieg leiten. Und mit dem ACMI-System (Anm. d. Red.: Air Combat Maneuvring Instrumentation), einer Art Videokamera, siehst du dir hinterher deine Leistung an.

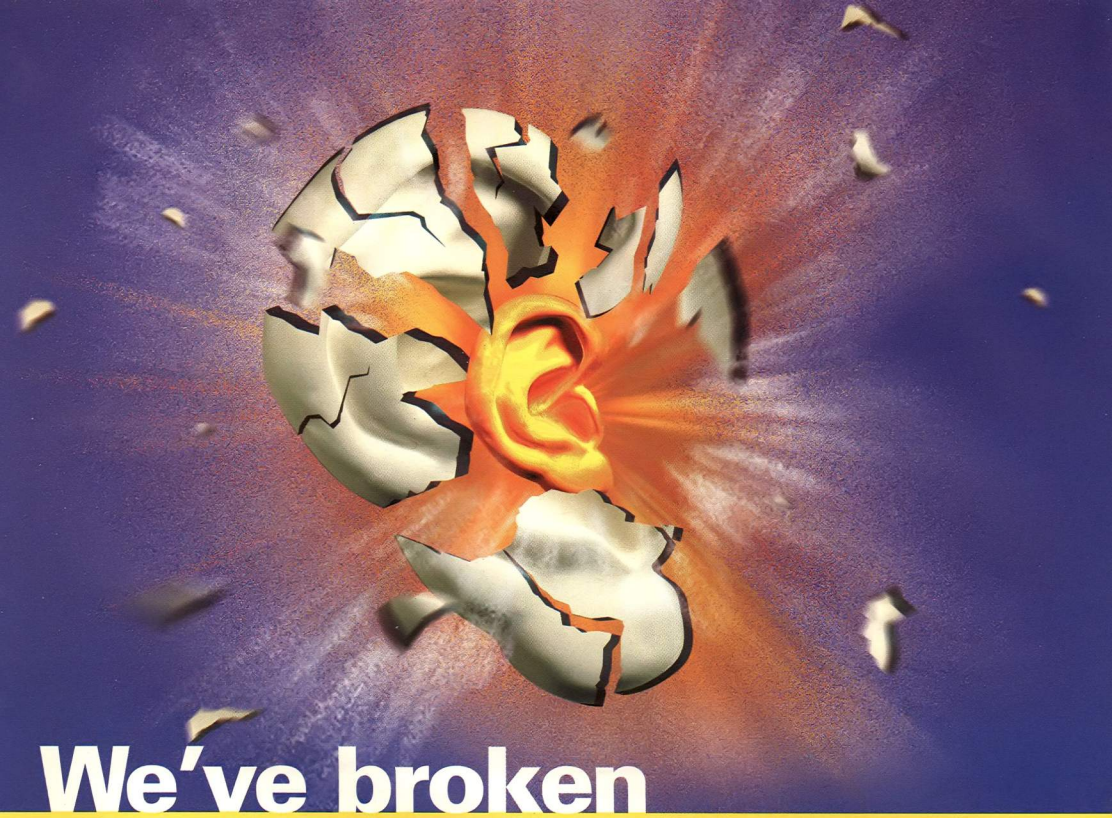
Tim: Das ist übrigens das gleiche System, das die NATO benutzt, um ihre Piloten zu trainieren und einzuschätzen.

Steve: In „TAW" ist dann ein Missionsplaner und die dynamische Kampagne, die über 40 000 unterschiedliche Verläufe annehmen kann. Das Durchspielen lohnt sich also immer wieder, denn keine Auftragsfolge ist wie die vorhergehende. Bei dem Missionsplaner schlüpfst du in die Rolle des Basis-Kommandanten. Aus der Kampagne geht hervor, welche Ziele vernichtet werden sollen, und es liegt an dir, wie du dies erreichen kannst.

Tim: Letztendlich ist es dann eigentlich gar kein F-22-Simulator mehr, sondern eine komplettes Kriegsspiel mit modernen Bodentruppen und Luftstreitkräften.

PP: Ihr benutzt ja 3D-Beschleuniger. Ich habe gesehen, daß nur der Boden gefiltert ist, die Gebäude und Bodenobjekte aber nicht.

Tim: Das Problem liegt in der geringen Größe der Texturenspeicher dieser Karten. Wir haben jetzt schon Probleme, alles in den Grafikspeicher zu bekommen. Daher ist dies für uns eine Zwischenlösung, bis Karten mit mehr RAM auf den Markt kommen.



We've broken the sound barrier. Again...

... mit der neuen Sound Blaster-Generation!

Die ultimativen Soundkarten – ein **MUSS** für überzeugte Audio-Enthusiasten und Musikprofis!

1989 setzte der Sound Blaster von Creative Labs einen neuen Industriestandard für die PC-Audiowelt. Seit dieser Zeit ist die Sound Blaster-Serie gleichbedeutend mit international führender Spitzentechnologie.
Unsere neuesten Entwicklungen, der **Sound Blaster AWE64 Value** und **Sound Blaster AWE64 Gold** bieten bestechend realistischen Klang mit 64 Stimmen und phantastischen Soloinstrumenten in einer Qualität, wie sie bisher nur von absoluten High-End-Profiprodukten bekannt waren.



	AWE 64 Value	AWE 64 Gold
Stimmenanzahl	64	64
Creative WaveSynth/WaveGuide	Ja	Ja
Plug-and-Play kompatibel	Ja	Ja
Line-Eingang/Mikrofoneingang	Ja	Ja
Line-Ausgang	Ja	Ja - RCA vergoldet
Digital Audio-Ausgang SP/DIF	–	Ja - mit Rückwandanschluß
Boardtyp	16 bit ISA	16 bit ISA
16-bit-Stereo-Sampling	Ja	Ja
Wave-Table Synthesis, FM-Synthesis	EMU8000, Ja	EMU8000, Ja
Sound Fonts & EMU 3D Positional Audio	Ja	Ja
Creative 3D Stereo Enhancement	Ja	Ja
Integrierter Speicher	512KB RAM	4 MB RAM
Erweiterbar auf	4 oder 8 MB	8 oder 12 MB
Betriebssystemunterstützung für	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0
Lieferumfang:	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools, E-mu GM-Bänke mit 2 MB, 3,5 MB und 4 MB, Midi Kabel, RCA Audio-Kabel (m. vergoldeten Kontakten) Mikrofon, Cubasis Audio (Steinberg)

PC WELT FAVORIT DER LESER 4/97 Creative Labs Soundkarten

PC Magazin 0105 AWE 64 PRODUKT DES JAHRES 96/97

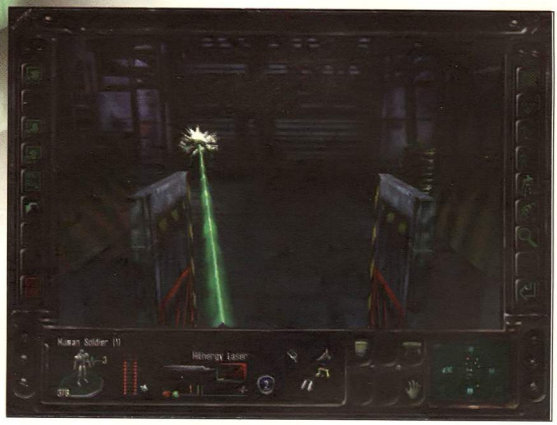
EMPFEHLUNG PC Direkt awe64

CREATIVE
CREATIVE LABS

Internet: www.creativelabs.com · Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Infoline: 0180/532 34 88 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

INCUB

Opulente Grafik gibt´s für Strategen selten. Bluebyte schickt sich an, das zu ändern und bläst zur effektvollen Alien-Hatz.



Während getroffene Aliens in der US-Version sich in schönstem Rot auflösen, erliegen sie in der deutschen eklig grünem Schleim



Effekte satt dank der bewährten 3D-Engine

Die Battle-Isle-Saga wird nun endlich fortgesetzt. Strategen können sich freuen, auch wenn diesmal Soldaten in die Schlacht geführt werden. Hoch entwickelte Kulturen hat es schon immer auf andere Planeten gezogen. Eine Gruppe von Siedlern landete so vor etlicher Zeit auf dem Planeten Scaya. Die einheimischen Kreaturen, die Scay'Ger, waren keine Gefahr, denn diese insektenähnlichen Wesen führten ein sehr friedliches und zurückgezogenes Dasein. Schnell wurde ein Schutzschirm installiert, der beide Rassen voneinander trennen und vor fremden Organismen schützen sollte. Doch jede Technik, egal wie hoch entwickelt, neigt gelegentlich zu Defekten, was die Kolonisten nach 50 glücklichen Jahren schmerzhaft erfahren müssen. Der Energieschild fällt aus. Während die Techniker verzweifelt nach einer Lösung suchen, findet ein Virus seinen Weg zu den Scay'Ger. Für Menschen harmlos ist er für unsere Insektennachbarn doch eine extreme Gefahr. Das Imunsystem ist nicht in der Lage, Antikörper zu entwickeln. Und so passiert, was nie geschehen durfte. Die sonst friedlichen Ureinwohner des Planeten mutieren zu abscheulichen Kreaturen. Doch nicht nur das Aussehen verändert sich. Sie sehen in den Menschen plötzlich eine ideale Ergänzung ihrer Speisekarte und beginnen die Kolonie anzugreifen. Normalerweise ist es in dieser Situation sinnvoll, die Bewohner zu evakuieren. Doch der Gouverneur, um seine Karriere bangend, besteht darauf, die Stellung zu halten. Obwohl auf Kampfhandlungen oder gar einen Krieg nicht vorbereitet, wehren sich die Siedler dagegen verzweifelt.

In dieses düstere Szenario will Bluebyte Euch demnächst entführen. Dabei übernehmt Ihr die Rolle eines Platoon-Leaders. Nur schlecht bewaffnet und mit Frischlingen im Schlepptau, ist es Ziel die Kolonie zu schützen. In der 30 Missionen umfassenden Kampagne schickt Ihr run-



Ultrahocherhitzt – vernichtet alle Bakterien. Ein Flammenwerfer im Einsatz.



ATION



Gelobt sei der Jetpack: Unser Soldat nimmt die Abkürzung

denbasiert Eure Soldaten in die Schlacht. Verschiedene Kameraperspektiven sollen Euch dabei helfen, nicht die Übersicht zu verlieren. Im Verlauf des Spiels werdet Ihr vor die Wahl gestellt. Mehrere Einsätze sollen Euch dann zur Auswahl stehen, wobei Ihr Euch über die Kampfhandlungen in dem anderen Sektor informieren könnt. Die Missionen reichen von „Vernichte alle Gegner" über das Retten einzelner Personen oder das Halten einer Stellung über einen gewissen Zeitraum hinweg. Insgesamt 12 Mutationen machen Euch dabei das Leben schwer. Unterschiedliche Vor- und Nachteile der Gegner zwingen Euch, fortwährend strategisch umzudenken. Eine vorne schwer gepanzerte Monstergattung solltet Ihr beispielsweise tunlichst nur von hinten attackieren. Doch wie bringt man seinen Gegner dazu, sich umzudrehen?

Während der Einsätze sammeln Eure Männer rollenspiel-like an Erfahrung und verbessern ihre Eigenschaften. Anfangs könnt Ihr auch eigene Charaktere kreieren. Zur fröhlichen Insektenjagd sollen Euch zwölf Waffensysteme und diverse Hilfsmittel das Vorgehen erleichtern. So verbessern Zielsysteme die Treffsicherheit, Scanner orten den Feind um die Ecke, und mittels Jetpack können Eure Männer auch mal den „direkten" Weg nehmen.

Technisch wollen die Entwickler den Strategen verwöhnen und im Genre neue Akzente setzen. So findet die von „Extreme Assault" bekannte, 3D-Engine auch in Incubation Verwendung. Eine erste Vorabversion konnte überzeugen. 3Dfx wird genauso wie MMX-Prozessoren unterstützt. Die Soundeffekte sollen Euch jederzeit das Gefühl vermitteln, daß an allen Fronten gekämpft wird. So hört Ihr während der Missionen im Hintergrund fortwährend Kampfgeräusche. Besonders viel Wert wurde auch auf die Steuerung gelegt, die Anfänger wie Profis erfreuen soll. Strategiespiele mit Multiplayerfunktion sind heutzutage Pflicht. Bis zu vier Spieler dürfen sich voraussichtlich über „Hot-Seat"- oder Netzwerkmodus beharken. Wenn nichts dazwischenkommt, dürft Ihr bereits im Oktober den Aliens zeigen, wer am Ende der Nahrungskette steht. *mw*



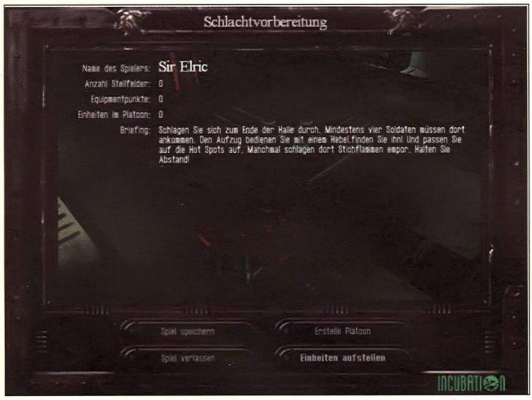
Gefahr auf acht Beinen – eine Riesenspinne setzt zum Angriff an



Aufgrund der 3D-Engine gibt es viele reizvolle Transparent-Rffekte



Mit mehr Power gegen unsere gefräßigen Freunde. Neue Waffen sind immer willkommen.



Das Missionsbriefing erläutert exakt, was zu tun ist

Incubation
Genre
Strategie
Hersteller
Bluebyte
Erscheinung geplant
Oktober 1997

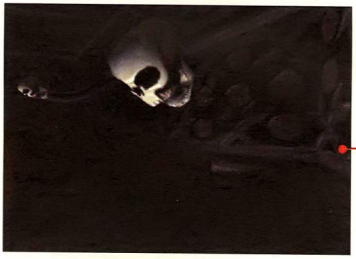
MONTEZUMA

Der Fluch der Azteken

Utopia Technologies Inc. versucht neue Akzente ins actionorientierte 3D-Genre zu bringen



Auch vor dem Federvieh sollte man sich in Acht nehmen



Die Totenköpfe sind eine Hommage an den Vorgänger „Montezuma's Revenge"



Dieser Herr ist einer Eurer Endgegner

Montezuma - Der Fluch der Azteken
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Utopia/Software 2000
Erscheinung geplant
November '97

Oberflächlich betrachtet könnte man „Montezuma – Der Fluch der Azteken" für eine weitere Ballerei im Stile der indizierten Produkte von id Software oder 3D-Realms halten. Wie bei den von der BPjS ungeliebten 3D-Shootern verfolgt der Spieler das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Statt des bloßen Niedermetzelns von Gegnern werden in dem Action-Adventure jedoch eindeutig Rätsel- und Geschicklichkeitselemente überwiegen. Während des Spiels muß man sich zwar auch so manch bizarr aussehender Kreatur erwehren, aber dafür stehen lediglich Fausthiebe und Fußtritte zur Verfügung.

Als Max Montezuma, eines Abenteurers Marke Indiana Jones (sogar den Hut scheint er von Indy geerbt zu haben), macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Schatz Eurer Vorfahren – immerhin fließt das Blut der Azteken in Euren Adern. Nach einem Flugzeugabsturz findet man sich auf einer unbekannten Insel direkt vor einer riesigen Pyramide wieder. Sobald Ihr Euch Zugang zu diesem Gemäuer verschafft habt, gilt es Hindernissen auszuweichen, mit Hilfe von Seilen oder trampolinartigen Vorrichtungen höhergelegene Plattformen zu erklimmen, diverse Mechanismen zu aktivieren und Unterwasserwelten zu durchschwimmen, bevor es einen sogar an Bord eines Alien-Raumschiffes (Erich von Däniken läßt grüßen!) verschlägt. Über 500 Szenarios warten jedenfalls darauf entdeckt zu werden, wobei das Auffinden von Geheimräumen und versteckten Gegenden für Motivation sorgen soll. Damit nicht unnötig viel Geld in Lizenzrechte investiert wird, entwickelte Utopia Technologies für „Montezuma" kurzerhand eine eigene Grafikengine und taufte sie auf den Namen UVision. Diese Technologie unterstützt nicht nur Standard-SVGA-Karten mit Auflösungen bis zu 800 x 600 Bildpunkten im Hi-Color-Modus, sondern auch 3D-Beschleuniger. Die Realisation von diversen Licht- und Wettereffekten bereitet dabei ebensowenig Schwierigkeiten, wie das Simulieren von Eigenschaften verschiedenster Bodenbeläge. Demzufolge wird man sich im Sand etwas mühevoller fortbewegen, als beispielsweise auf einer glatten Steinfläche. Techniken wie Texture Mapping, Gouraud-Shading, Fast Phong Shading, Chrome- und MIP Mapping gewährleisten außerdem bei den über 150 lebensecht animierten Polygon-Objekten eine edle Optik.

Anhand der Präsentation würde man nicht vermuten, daß dieser Titel eigentlich eine Fortsetzung des Plattformklassikers „Montezuma's Revenge" ist. Der ursprünglich für den C-64 und Atari 800 kreierte 8-Bit-Oldie verkaufte seinerzeit stolze 400 000 Exemplare. Lediglich die **Totenköpfe**, mit denen nach wie vor eine Berührung vermieden werden sollte, erinnern an das 1984 erschienene Programm.

Ungewöhnlicherweise übernimmt die eher für ihre Wirtschaftssimulationen bekannte Firma Software 2000 den deutschen Vertrieb des Produktes. Es bleibt abzuwarten, wie sich diese verhältnismäßig friedliche Schatzsuche gegen die kommenden Shooter-Highlights „Quake 2", „Hexen 2" und „Unreal" behaupten kann. *cis*

Hi Spiele-Freaks!



Jetzt kommt was Messerscharfes!



Ab Herbst '97 frisch bei eurem Händler!

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten! Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

ELSA GmbH · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Info-Telefon +49-(0)241-606-5113 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de



Segas Polygon-Prügler in der zweiten Runde

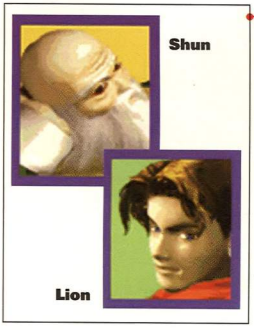


Von wegen sanftmütig! Diese Frau ist eine Kampfmaschine.

Virtua FIGHTER 2



Farben Satt! „Virtua Fighter 2" brilliert in bis zu 65 000 Farben.



Virtua Fighter 2
Genre:
3D-Beat'em'Up
Hersteller:
Sega
Erscheinung geplant:
Ende August '97

Falls Ihr schon lange nach einem Grund für eine größere Festplatte gesucht habt, dann hat Sega das perfekte Argument für Euch parat: „Virtua Fighter 2".
Satte 370 MByte soll die Komplettinstallation Eurer Festplatte abverlangen. Für genügsamere Gemüter bietet Sega allerdings eine Light-Installation an, die „nur" 45 MByte verbraucht, dafür aber auch nur 256 Farben und Low-Res-Hintergründe bietet. Ansonst gibt es satte 16-Bit Farbtiefe und eine Auflösung von 640x480. Die Kämpfer sind aus Polygonen aufgebaut und haben insgesamt mehr als 1200 verschiedene Moves, was zu feineren Bewegungsabläufen bei den Figuren des Spiels führen soll. Sega unterstreicht damit seine Bemühungen, möglichst nah am Automaten-Original zu bleiben.
Das ganze soll laut Hersteller bereits auf einem P 90 mit 16 MByte RAM flüssig laufen. Ein Test der Preview-Version ergab jedoch, daß ein P 166 mit 32 MB RAM als Minimum für ungetrübten Spielgenuß in höchster Auflösung anzusehen ist. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Zehn verschiedene Kämpfer aus aller Welt ringen gegeneinander um Ruhm und Ehre und dreschen deswegen mehr oder weniger erfolgreich aufeinander ein. Das Ziel ist es, alle Opponenten, inklusive dem Endgegner zu besiegen und somit den Contest zu gewinnen. Die Unterschiede zum Vorgänger sind auf den ersten Blick marginal, einzig Lion und Shun mit den interessanten Special-Moves und der neue Netzwerk Modus, der ein Head-to-Head Spiel möglich macht, sind wirkliche Neuerungen. Der Rest ist nur Feintuning an der Grafik, das heißt, die Figuren wirken nun ein bißchen
weniger klobig und die Kampfschauplätze samt Hintergrund sind hübscher und detailreicher geworden.
Es bleibt zu hoffen, daß Sega bis zum endgültigen Release die Hardware-Anforderungen ein klein wenig herunterschrauben kann. Ansonsten bahnt sich mit „Virtua Fighter 2" wohl ein solider 3D-Prügler an, dessen stärkste Konkurrenz wohl sein eigener Vorgänger sein wird. *zr*





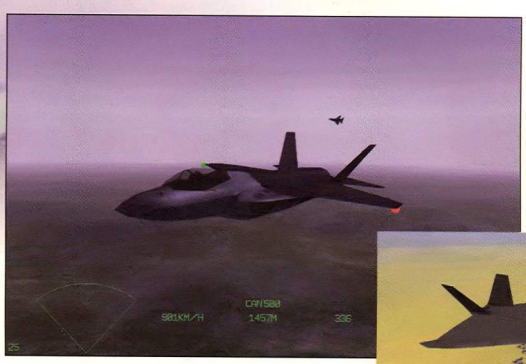
And the winner is ... Unser Kämpfer in der Nahansicht.



Dark Colony is a trademark of Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. All rights reserved.Distributed by Acclaim. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

JSF Jo

Daß Norwegen nicht nur Fjorde, Rentiere und Pullover zu bieten hat, sondern auch Software, will Innerloop mit einer Flugsim beweisen



Die beiden Bewerber um den JSF-Vertrag: Lockheed/Martins X-35...

...und das Gegenstück von Boeing, die X-32



Das in Oslo ansässige Softwarehaus nahm sich des „Joint Strike Fighters" (JSF) an, der aktuellen Ausschreibung der US Air Force. Seit 1993 läuft dieser Wettbewerb, bei dem sich mittlerweile als einzige Konkurrenten Lockheed/Martin und Boeing herauskristallisiert haben. Der JSF ist als Multirollen-Kampfflugzeug konzipiert und soll außer zum Abfangen auch als Bomber und Panzerjäger eingesetzt werden. Und dazu wurde noch ein niedriger Preis gefordert – beim jetzigen Stand soll eine X-32 (Boeing) bzw. X-35 (Lockheed/Martin) etwa die Hälfte eines Eurofighters kosten. Vier Kampagnen in ebenso vielen Gebieten sind zu absolvieren, wobei Euch alle relevanten Ziele genannt und für deren Zerstörung ein Zeitlimit gesetzt werden. Von Eurer Leistung ist das restliche Kriegsgeschehen abhängig, egal, ob Ihr in Kolumbien Drogendea-



...und Feuer freil Die X-35 schießt eine AMRAAM ab



Die Städte wurden exakt an reale Orte angelehnt



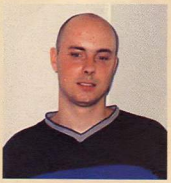
Diese SU-35 wird von Lens-Flare-Effekten verschönert

Interview mit Lead Pro

Bei der Präsentation hatten wir Gelegenheit, Thomas Hagen in sein Büro zu zerren und ihm ein paar Fragen zu stellen.

PP: Wie seid ihr auf die Idee gekommen, den Joint Strike Fighter zu simulieren?

Thomas: Wir wollten eine Flugsimulation machen und sprachen mit unserem Publisher Eidos, denn es bestand bei uns kein Bedarf nach dem vierzigsten F-22- oder dem sechzigsten F-16-Programm. Sie schlugen uns das JSF-Projekt vor, und wir machten uns an die Arbeit. Um unsere 3D-Engine komplett auszureizen, haben wir das eigentliche Spielgeschehen nicht in großen Höhen angesiedelt, in denen alles stillzustehen scheint. So bauten wir jede Menge Missionen ein, in denen ihr euch dicht über dem Grund halten müßt. Durch die vielen unterschiedlichen Bodenziele konnten wir auch ein sehr variables Gameplay ermöglichen.



Thomas Hagen, Chef des Innerloop-Programmierteams

PP: Der Joint Strike Fighter wird die F/A-18, F-16 und A-10 ersetzen. Habt ihr dabei mit den etwaigen Herstellern Boeing und Lockheed/ Martin zusammengearbeitet?

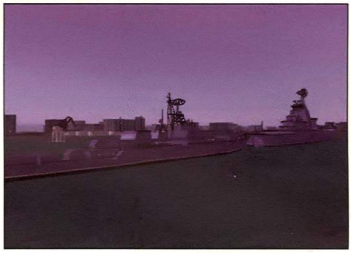
Thomas: Wir haben von beiden Firmen Informationsmaterial erhalten. Zudem konnte uns ein Experte namens Bill Sweetman viele Auskünfte zu den technischen Spezifikationen geben. Vor ein paar Wochen war jemand von Texas Instruments hier, der uns über die neueste Waffentechnologie aufgeklärt hat. Wir haben alle zu diesem Zeitpunkt erhältlichen Infos berücksichtigt.

int Strike Fighter

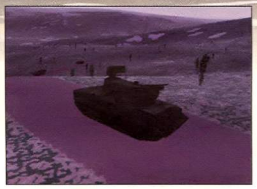


Auch andere Maschinen (hier eine MIG-29) werden akkurat dargestellt

lern das Handwerk legt oder in Korea für Ordnung sorgt. Das gegnerische Waffenarsenal reicht von MiG-29 über „Hind"-Helikopter und Fregatten bis hin zu Panzern und SAM-Stellungen. Denen rückt Ihr mit Sidewindern, AMRAAMs und HARMs auf die Pelle, für Bodenziele findet sich zudem noch ein Arsenal Bomben. Eure Bewaffnung läßt sich einmal in die Waffenschächte laden oder auch an die Flügelpylone hängen, wodurch Euer Radarquerschnitt erhöht wird und Ihr leichter zu erkennen seid. Besonderen Wert legten die Designer um Thomas Hagen auf die Grafik. Jedes Flugzeug besteht aus rund 700 Polygonen, und auch der Grund kann sich sehen lassen. Erstmals gelang es, Bodentexturensätze zu entwerfen, die beim Tiefflug nicht aufpixeln – zumindest nicht so wie von aktuellen Spielen gewohnt. Vom Auftragsdesign her werdet Ihr Euch auch hauptsächlich in geringer Höhe aufhalten, denn es sind viele Bodenziele zu zerstören. Und obwohl die Optik schon mit Lens-Flare-Effekten aufwartet, arbeitet Innerloop an einer nativen 3Dfx-Version, auf die wir allerdings leider noch keinen Blick werfen konnten. Rund einen Monat müssen wir uns noch gedulden, dann werden wir den Zukunftsflieger



Noch liegen Einheiten der russischen Marine friedlich vor Anker...



Der Boden pixelt beim Näherkommen nicht im geringsten auf. Dies ist sehr gut bei diesem SAM-Panzer zu sehen.



Mit dem detaillierten Missionsplaner setzt Ihr Eure Wegpunkte und legt den Ablauf fest

grammer Thomas Hagen

PP: Wodurch wird sich „JSF" von seinen Konkurrenten abheben?
Thomas: Erst einmal ist da die phänomenale, flüssige Grafik. Besonders, wenn ihr direkt über dem Boden fliegt, sind viele Details bei hohen Frameraten zu sehen. Außerdem ist das JSF-Programm sehr aufregend, es handelt sich um eine neue Technologie, und dieses Spiel gibt dir die Möglichkeit, ein noch nicht existierendes Flugzeug zu fliegen. Dann sind da die dynamischen Szenarien. Und letztendlich lassen sich die X-32 und X-35 leicht fliegen.
PP: Findest du nicht, daß diese Art Simulation etwas langweilig ist? Schon in heutigen Fliegern finden Gefechte oft in der BVR (außerhalb der Sichtweite) statt, man feuert eine Rakete ab, die sich selbst ihr Ziel sucht...
Thomas: Das ist eine gute Frage. Aufgrund des dynamischen Kampagnensystems mußt du schon vor dem Take-Off eine Reihe wichtiger Entscheidungen treffen, etwa wann und wo du zuschlägst. Du mußt strategische Notwendigkeiten abwägen...
PP: Das Spiel hat also eine starke strategische Komponente?
Thomas: Ja. Du fliegst ja nicht nur eine einzelne Maschine, sondern kommandierst auch noch deine Flügelleute, denen du u.a. Ziele zuweisen mußt. Da der JSF sehr „stealthy" ist, könnt ihr recht nahe an die Gegner herankommen und so Dogfights provozieren. Du kannst die Tiefflug-Automatik benutzen oder selbst dicht über dem Boden fliegen, du kannst Inflight-Crashes ak- und deaktivieren und viele weitere Optionen anwählen. So haben Anfänger es leichter und Profis werden trotzdem gefordert.



JSF
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Interloop/eidos
Erscheinung geplant
Oktober 97



ACTUA SOCCER 2

Gremlin versucht sich mit Actua Soccer 2 als Thronräuber im Fußballolymp



Bei Actua Soccer 2 sind selbst waghalsige Manöver möglich



Das scheint knapp zu werden

Mit „Actua Soccer 2" gibt sich Gremlin wiedermal ganz sortlich und schickt sich an, Fifa-Soccer den Rang abzulaufen. „Actua Soccer 2" bedient sich bei der Animation der Spieler der Motion-Capturing-Methode und erreicht dadurch sehr realistisch wirkende Bewegungen, werden doch bis zu 500 verschiedene Animationen je Akteur verwendet. Interessant dabei ist, daß die fünf Topspieler der 64 Nationalmannschaften bei näherer Ansicht auch wirklich als diese zu erkennen sind, da Portraits der Spieler als Texturen für die Spielfiguren verwendet werden. Fast schon selbstverständlich ist die Direct 3D-, 3Dfx- und Power VR-Unterstützung, die in die Endversion eingebaut sein soll. Ein nettes Gimmick sind die zahlreichen Kameraperspektiven, von denen eine sogar frei einstellbar ist und somit zu einem virtuellen Flug durch eines der 25 Stadien verlockt. Apropos Stadien: Jedes hat eine dem Original nachempfundene Optik und verschiedene Rahmenbedingungen, die es zu einer Herausforderung machen. Auch werden die Spiele durch verschiedene Wetterbedingungen beeinflußt. Um die Atmosphäre zu vervollkommnen, ist für die deutsche Version natürlich auch ein deutscher Kommentator geplant, dessen Name zur Zeit allerdings noch nicht feststeht.

Für die Individualisten unter den Spielern und solche, denen die Auswahl an Mannschaften nicht ausreicht, hat Gremlin einen Mannschaftseditor eingebaut. Wem das immer noch nicht reicht oder sich vom Computergegner nicht genug herausgefordert fühlt, für den hat Gremlin neben dem üblich 2-Spieler-Modus, einen besonderen Leckerbissen vorbereitet. „Actua Soccer 2" bietet als erstes Spiel in diesem Genre einen 20-Spieler-Netzwerkmodus. Wie das ganze dann allerdings von der Hardwareseite her aussieht, bleibt abzuwarten! Laut Angaben des Herstellers reicht ein P 75 aus.

Am Rande sei erwähnt, daß Gremlin weitere Sporttitel in Arbeit hat, die die gleiche Grafik-Engine und Animationstechnik verwenden. Unter ihnen sind „Actua Golf 2", „Actua Tennis" und „Actua Ice Hockey"

Sportbegeisterte PC-Spieler können also gespannt in die Zukunft sehen und schon mal auf das Review warten. *zr*



Klein aber fein: Rutscher hinterlassen sichtbare Spuren im Boden

Actua Soccer 2
Genre
Sport
Hersteller
Gremlin Interactive
Erscheinung geplant
4. Quartal '97



Alle Objekte im Spiel basieren auf Drahtgittermodellen



F/A-18 HORNET
REALISMUS PUR!

- SUPER-REALISTISCHE INSTRUMENTE UND FLUGPHYSIK
- UNGLAUBLICHE 3D-GRAFIKEN MIT BIS ZU 1024 X 768 PUNKTEN AUFLÖSUNG
- INKL. PILOTENTRAINING MIT 63 TRAININGVIDEOS

- FÜR BIS ZU 4 SPIELER
- EXAKTE MANÖVRIERUNG
- TESTEN SIE IHRE FÄHIGKEITEN IN 36 MISSIONEN AM PERSISCHEN GOLF UND ÜBER HAWAII
- BIS ZU 60 BEWEGTE OBJEKTE IM GLEICHEN TERRAIN

KOCH MEDIA

Deutschland: 089 / 857 95 120
Österreich: 0222 / 815 06 26
Schweiz: 071 / 388 68 68

empire INTERACTIVE

WEBSITE: http://www.empire.co.uk

PC CD-ROM

GRAPHIC SIMULATIONS CORPORATION

The Curse of MONKEY

Fast fünf Jahre ist es her, daß wir dem schlechtwetter-erprobten Piraten Guybrush Threepwood bei seiner Seeräuberarbeit über die Schulter schauen durften. Mit Monkey Island 3 geht´s nun bald wieder auf große Fahrt...



Guybrush im Kreis seiner Lieben



Der Schrecken der Meere?



Das personifizierte Böse: LeChuck



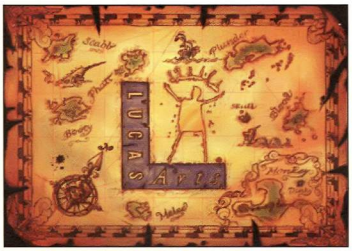
Und wieder flattert der Jolly Roger in der karibisch-schwülen Brise. Und natürlich ist unser aller Lieblingstolpatsch Guybrush Threepwood mit von der Partie. Doch damit nicht genug: Er kämpft ein weiteres Mal gegen den Oberschurken und Geisterpiratenkapitän LeChuck. Und Nein! Auch diesmal ist seine Angebetete Elaine Marley in höchster Gefahr – alles gute Gründe, von diesem dritten Teil der Monkey-Island-Saga eine Menge Spaß und Unterhaltung zu erwarten. Endlose Abenteuer, Rätsel und Gefechte, alles ohne Blutvergießen und quer durch alle Altersstufen für die ganze Familie.

LucasArts hat mit dieser Fortsetzung endlich den energischen Forderungen der Fans nachgegeben. Die ersten beiden Folgen, „The Secret Of Monkey Island" und „Monkey Island 2: LeChuck's Revenge" schufen eine begeisterte Anhängerschaft und ließen die Games zu Adventure-Klassikern schlechthin werden. Beide Spiele lebten vom verzweifelten und durchweg höchst unterhaltsamen Kampf des jungen Guybrush gegen den scheinbar übermächtigen Zombie-Piraten LeChuck. Der Beginn des dritten Teils läßt Guybrush und damit den Spieler in Unklarheit: Was ist passiert? Wo bin ich? Was mache ich hier? Doch bald spitzt sich die Lage zu. Als der Unhold seine ganze finstere Macht aufbietet, um die schöne Elaine zu seiner untoten Braut zu machen, muß sich unser junger Held dringend etwas einfallen lassen. Schließlich will er sie ja für sich selbst gewinnen, doch der goldene Ring, den er ihr widmet, ist mit einem bösen Fluch belegt – wer hätte das gedacht?

Kaum an den zarten Finger gesteckt, verwandelt er die Holde in eine kalte, goldene Statue. Das verkompliziert natürlich die Situation erheblich, und so muß der ständig neu verblüffte Spieler das bewährte Benutze-Dies-Mit-Jenem Interface bis zum Äußersten strapazieren. Jetzt gilt es, dem vom Pech verfolgten jungen Helden einen Weg finden, um den üblen Fluch und gleichzeitig die lästige Piratenbande loszuwerden. Die munter fortschreitende Technik hat uns im dritten Teil komplett gesprochene Texte beschert. Schön ist hierbei, daß das Sprechtempo der Personen auf dem Schirm genauso wie Lautstärke und Musik einstellbar ist, so daß niemand Schwierigkeiten haben dürfte, den verschlungenen Ausführungen seiner jeweiligen Gesprächspartner zu folgen und dabei die wichtigen versteckten Hinweise zu



ISLAND



Fier weg den Großmars! In die LucasSee!

erhaschen. Mit von der Partie ist auch der muntere Reggae-Karibiksound aus den ersten beiden Teilen, wiederum etwas aufgepeppt.

Dagegen läßt die Grafik – zeitgemäß – größere Fortschritte erkennen. Ohne den bewährten und beliebten LucasArts-Zeichentrickfilmstil zu verlassen, gibt es nun hübsch anzusehende Details wie Lichtreflexe auf dem Wasser, die alles noch etwas lebendiger erscheinen lassen. Damit die Gehirnzellen des geplagten Spielers nicht durch eine Überdosis verquerer, bizarrer Rätsel einseitig belastet werden, wurden Actionsequenzen eingebaut – Säbelduelle genauso wie das Versenken von Piratenbooten mit einer von Guybrush höchstselbst bedienten schweren bronzenen Kanone. Sowohl Neueinsteiger als auch Wiederholungspiraten dürfen sich darüber hinaus auf bewährte Ingredienzen wie rasiermesserscharfzüngige Beleidigungsduelle und zwerchfellstrapazierende Randbemerkungen wie „Ich verkaufe diese schöne Lederjacke aus Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" freuen.

In Tagträumen vom jungen Errol Flynn schwelgen, vor dem zur Filmleinwand gewordenen PC-Monitor zittern und fiebern, von einem kruden Rätsel zum nächsten hüpfen, wobei geradliniges, logisches Denken eher hindert als nützt – ist das nicht genau das Richtige für einen kurzen Urlaub in die farbenfrohe Fabelwelt der Karibik, die perfekte Entspannung nach einem anstrengenden (All-)Tag? Sicherlich wird es noch ein paar kurze Wochen dauern, bis die endgültige Version zum Spielen und Testen vorliegt, aber allzulange kann, darf und wird es einfach nicht mehr auf sich warten lassen.

fe



Hier dürfen Zombies noch Zombies sein



Da fliegen aber so richtig die Fetzen

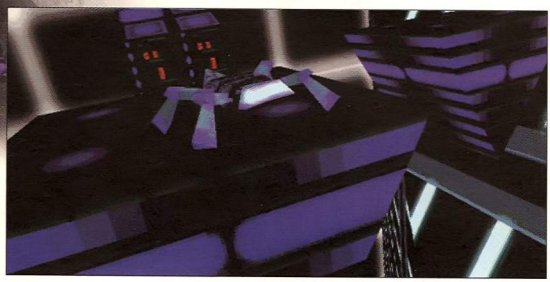
WAS BISHER GESCHAH

Als 1991 LucasArts nach Adventureklassikern wie Maniac Mansion, „The Secret of Monkey Island" herausbrachte, sollte sich schnell ein neues Kultspiel entwickeln. Als Guybrush Threepwood zum ersten Mal unter die Piraten fiel, bebten die Bildschirme vor Gelächter. Nicht nur mit Sound und Grafik, sondern durch seinen schrillen Humor setzte das Game Zeichen. Guybrush mußte drei Prüfungen bestehen: Einen Schatz finden, einen Gegenstand stehlen und den Schwertmeister besiegen, nur um dann seine frisch Geliebte an den Piratengeist LeChuck zu verlieren.

Ein Jahr später holte das Team zum zweiten Streich aus: „Monkey Island: LeChuck's Revenge" sollte, unglaublich aber wahr, den ersten Teil übertreffen. Wieder steckte Guybrush in Schwierigkeiten. Um seinem verblassenden Ruhm zu neuem Glanz zu verhelfen und „seine" Gouverneurin zurückzugewinnen, wollte er den legendären Schatz 'Big Whoop' ausgraben. Dabei bekam er es aber nicht nur mit dem neuerwachten LeChuck, sondern auch mit Largo LeGrande zu tun.

The Curse of Monkey Island
Genre
Adventure
Hersteller
LucasArts
Vertrieb
Funsoft
Voraussichtlicher Erscheinungstermin:
4.Quartal '97





Dieses Wesen wurde von den Programmierern mit einer erstaunlichen KI ausgestattet

Die relativ junge US-Company Anark schickt sich an, im Spielegenre neue Impulse zu setzen

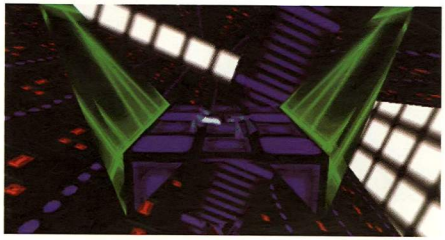
GALAPAGOS
Mendel's Escape



Auf beweglichen Plattformen muß Mendel besonders standfest sein

Trotz zahlreicher Sequels zu kommerziell erfolgreichen Titeln, einer Schwemme von Echtzeit-Strategie-Spielen und diverser Variationen indizierter 3D-Shooter, gibt es tatsächlich noch Programme, die mit herkömmlichen Spielprinzipien brechen und so etwas wie Innovationen offenbaren. Ein solches Produkt präsentiert uns bald die amerikanische Firma Anark mit ihrem ersten Spiel „Galapagos".

Der Star dieses ungewöhnlichen Titels ist ein insektenähnliches Geschöpf namens Mendel.



Das Ambiente dieses Levels erinnert an den Film „Tron"

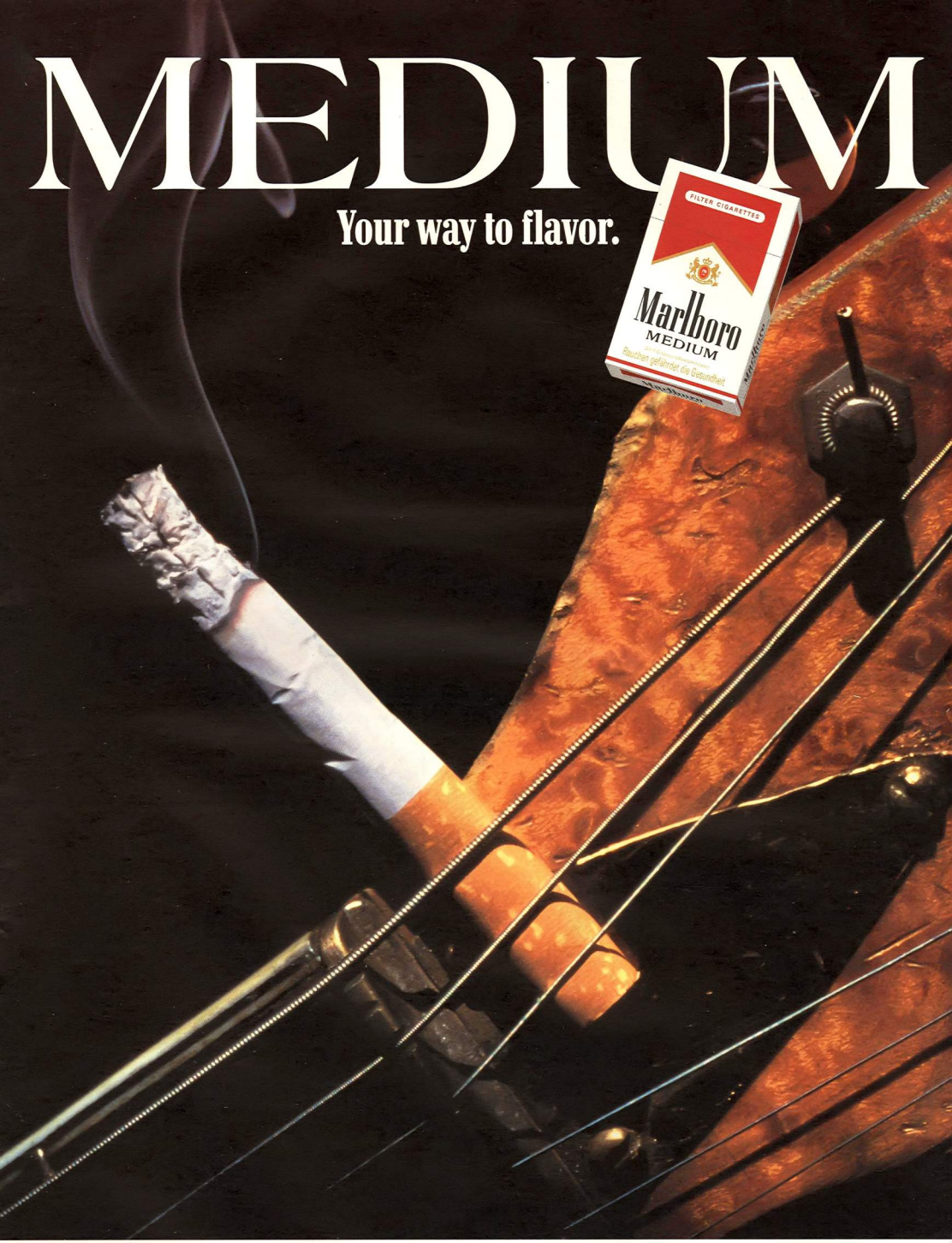
Und diese Kreatur ist wirklich etwas ganz Besonderes. Mendel wird nämlich mit einer von Anark entwickelten, neuartigen Form von künstlicher Intelligenz gesegnet sein. Durch diese als „NERM" betitelte Technologie kann die Spielfigur fast wie ein lebender Organismus lernen, reagieren und sich seiner Umwelt anpassen. Verletzt sich der kleine Kerl beispielsweise häufig, könnte das ein neurotisches, vorsichtiges oder gar konfuses Benehmen seinerseits zur Folge haben. Als Informationen dienen Mendel Infrarot- und Audio-Signale, die von Servo-Motoren in situationsbedingte Aktionen und Verhaltensweisen umgesetzt werden. Der Spieler übernimmt praktisch „nur" die Rolle eines Beschützers, der den Charakter möglichst wohlbehalten durch die mit Texturen verschönerten 3D-Welten lotsen soll. Ihr müßt Aufzüge zum richtigen Zeitpunkt aktivieren, Euren Protagonisten von Energiebarrieren, Lava und sich bewegenden Wänden fern halten und Ausgänge zu anderen Sektionen öffnen. Frei nach dem Prinzip „Zuckerbrot oder Peitsche" kann man seinen Schützling nach vollbrachten Aktionen sogar loben oder tadeln, was sich ebenfalls auf seinen Lern- bzw. Entwicklungsprozeß auswirken wird. Falls es Euch an Geduld mangelt, Euren „neugeborenen" Mendel zu trainieren (zu Beginn muß er erst einmal lernen, auf seinen eigenen vier Beinen zu stehen), könnt Ihr das Spiel übrigens auch mit einem erfahrungsmäßig etwas fortgeschritteneren Exemplar bestreiten.

Insgesamt soll „Galapagos" vier unterschiedliche Welten umfassen, darunter eine im Design offensichtlich von dem Film „Tron" inspirierte Cyberspace-ähnliche Landschaft, sowie ein eher psychedelisch anmutendes Gebiet. Zusätzliche Abwechslung garantieren halsbrecherische „Kamerafahrten" und verschiedene Perspektiven, unter denen sich der Spieler die geeignetste auswählen kann. Dieses Feature wird besonders bei der Lösung einiger Puzzles von entscheidender Bedeutung sein. Sehr prägnante Soundeffekte tragen desweiteren viel zur Atmosphäre dieses Spiels bei. Damit sich der Spieler jedoch ganz auf das Gameplay konzentrieren kann, werden die Hersteller auf eine Hintergrundmusik völlig verzichten.

Sofern die Präsentation stimmt, könnten Mendels Abenteuer für frischen Wind in der lethargischen Spieleszene sorgen. Das außerordentlich faszinierende Spielprinzip, der markante Akteur und nicht zuletzt dessen neuartige künstliche Intelligenz bilden dafür jedenfalls die besten Voraussetzungen.

cis

Galapagos - Mendel's Escape
Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Anark/EA
Erscheinung geplant
Herbst '97



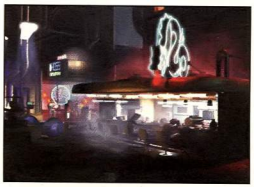
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

BLADE
Replikantenjagd auf

Neben der „Götterdämmerung" hat Westwood dieses Jahr noch ein weiteres Eisen im Feuer – diesmal ein reinrassiges Action-Adventure



Manchmal hilft nur der beherzte Griff zur Waffe



Auch 2019 eineInformationsquelle für Schnüffler: Bars und Imbißbuden

Fünfzehn Jahre dauerte es, bis Ridley Scotts Werk, das seinerseits auf einer Kurzgeschichte des Autors Philip K. Dick basiert, zu einem Spiel umgearbeitet wurde. Das wiederum hat den Vorteil, daß es sich hierbei nicht um eine der üblichen Umsetzungen handeln wird, die nach dem Prinzip „Held hüpft von links nach rechts und rettet das Universum" gestrickt sind und vor allem in den Achtzigern populär waren (wer erinnert sich nicht gern und mit Gänsehaut an diverse „Rambo" – und sonstige Sylvester Stallone-Spielchen?). Tatsächlich bastelte Westwood aus der Vorlage ein Action-Adventure. Replikanten werden im Jahre 2019 dazu eingesetzt, unwürdigste Sklavenarbeiten unter gefährlichen Bedingungen zu verrichten. Um Schwierigkeiten zu vermeiden, ist es ihnen verboten, die Erde zu besuchen, außerdem wurde ihre Lebenserwar-

Blade Runner – Der Film

Obwohl dem „Blade Runner" in seinem Uraufführungsjahr 1982 kein großer Erfolg beschieden war, entwickelte er sich doch zum Kultfilm – wie viele andere Werke von Regisseur Ridley Scott, etwa „Alien" oder „1492". Außer den zu der Zeit schon etablierten Stars wie Harrison Ford und Rutger Hauer bewies er sein Geschick zur Talentsuche, indem er die damals noch unbekannten Aktricen Sean Young und Darryl Hannah engagierte.



In der Zukunft können die Autos auch fliegen: Ein Spinner

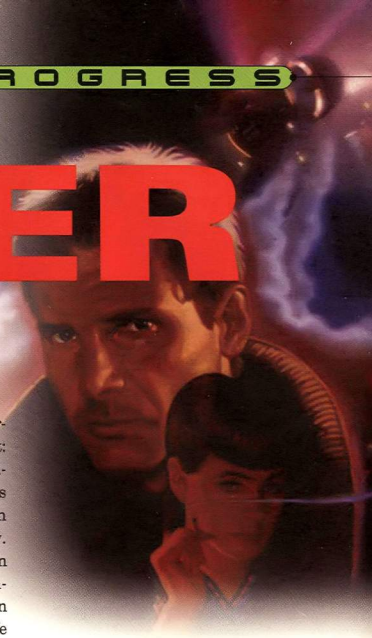
In dem zum zehnjährigen Jubiläum erschienenen Director's Cut konnte Scott das vorgesehene negative Ende verwenden, in dem Deckard und Rachael nicht so glücklich wie im Original über den Wolken entschwinden. Zur Freude aller Vangelis-Fans gibt es seit einigen Jahren auch den Original-Filmsoundtrack zu kaufen.



...und ein Replikant weniger: Deckard fackelt nicht lange

RUNNER

Deckards Spuren



tung auf vier Jahre limitiert. Genau dies wollen einige der Kunstgeschöpfe ändern und schmuggeln sich deswegen immer wieder auf Terra ein. Eine Spezialeinheit der Polizei, die Blade Runner, „kümmern" sich dann um sie – mit Waffengewalt. Als Mitglied dieser Spezialtruppe lauft Ihr nun durch das Los Angeles der Zukunft und müßt herausfinden, wer von Euren Kameraden, Kontaktleuten und Verdächtigen nun ein Replikant ist oder nicht.

Rund 125 Örtlichkeiten sind abzuklappern, in denen Ihr den etwa 100 Figuren Fragen stellt oder zuweilen schlagkräftige oder bleihaltige Argumente austeilt und auch einsteckt. Damit eine hohe Mehrfachspielbarkeit gewährleistet ist, werden immer andere Persönlichkeiten als Bösewichter ausgewählt. Daher bieten sich – von den immer neuen Identitäten der Replikanten abgesehen – mehrere Lösungswege. Ihr könnt Euch sogar auf die Seite der künstlichen Menschen schlagen und Ihnen helfen, an das für eine höhere Lebensdauer so dringend benötigte DNA-Teil zu gelangen. Was Ihr auch tut, Ihr bewegt Euch durch stimmungsvolle und mit Echtzeit-Lichteffekten verfeinerte Locations, die an den Film angelehnt sind: Dunkel, unheilvoll und naß. Alle vorkommenden Personen agieren dabei selbsttätig weiter. Und was sie tun, hängt natürlich von Eurem Verhalten ab.

Die für die Optik zuständigen Entwicklungsverfahren hat Westwood übrigens selbst entwickelt: Ihr Renderprogramm schafft im jetzigen Stadium schon vielversprechende Ergebnisse, das Motion-Capturing konnten wir bisher nur in zwei Trailern bewundern, die bei der E3 bzw. auch schon auf der US-„Red Alert"-CD zu sehen waren. Aber auch hier bekamen wir den Eindruck, daß die Programmierer aus Las Vegas an die Realität heranreichende Bewegungsabläufe auf den Bildschirm zaubern werden. Aus diesem Grund wird klar, warum auch für die ungefähr eine Stunde dauernden Zwischensequenzen die gleiche Grafikengine zuständig ist. Leider wird die Szenerie nicht mit Original-Filmmusik, sondern nur durch daran angelehnte Neuproduktionen untermalt. Wie dem auch sei, Westwood will diesen Titel noch vor Weihnachten herausbringen. Der auf der E3 gezeigte Trailer sorgte indes bei den „Blade Runner"-Fans in der Redaktion für Gänsehaut. *mash*



Je nach Perspektive erscheinen die Protagonisten kleiner oder größer



Die dunklen Örtlichkeiten sollen die Atmosphäre des Films einfangen

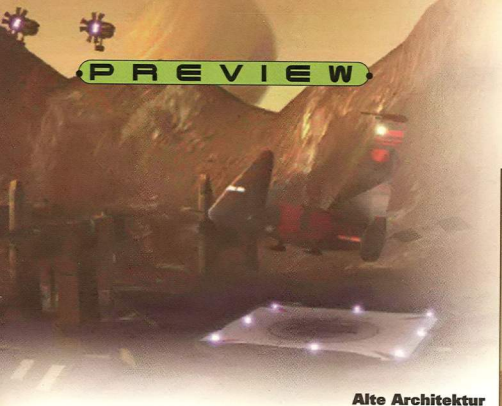


Was diese beiden Personen rechts unten wohl zu bereden haben?



Wer langsam läuft, kommt auch ans Ziel... – keine Alternative für Blade Runner

Blade Runner
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Westwood Studios
Erscheinung geplant
4. Quartal 97





Alte Architektur erfreut sich auch in der Zukunft einer großen Beliebtheit

Auf Patrouille im Weltenraum – der etwas andere Wing Commander

XENOCRACY

Friedensmission im All



Diese Jäger wollen uns nicht durchlassen



Wir tauchen in die Atmosphäre eines Planeten ein

Xenocracy
Genre:
Action
Hersteller:
Bomico/Grolier Interactive
Erscheinung geplant:
4. Quartal 1997

In der Zukunft. Weit, weit entfernt.... Nein, so weit ist es gar nicht. Auch wenn der Mensch dank fortgeschrittener Technologie andere Planeten besiedeln kann, verweilen wir ausnahmsweise im heimatlichen Sol-System. In der Vergangenheit bildeten sich dort vier Supermächte: Da hätten wir zuerst die gute alte Erdregierung, des weiteren die Liga des Merkur, das Marskombinat und die Venus-Allianz. Wie das nun einmal so ist, verfolgt jede Partei ihre eigenen Interessen und oft geraten dann natürlich unterschiedliche Meinungen aufeinander. Frei nach dem Motto „Zerstören ist einfacher als aufbauen" beharken sich die Regierungen, um ihre Ziele durchzusetzen. Aber auch in der Zukunft gibt es eine Gruppe „Friedenswächter", die UNO-like versucht, Ruhe zu stiften und größere Konflikte zu verhindern. In Xenocracy sollt Ihr in die Rolle des Kommandanten dieser Organisation schlüpfen und diese wenig beneidenswerte Aufgabe übernehmen. Plündernde Piratenhorden und kleinere Regierungen erschweren Euch zusätzlich das Leben. Damit jedoch nicht genug der undankbaren Aufgabe. Im weiteren Verlauf des Spiels erfahrt Ihr, daß eine unbekannte Alienrasse (wenn wunderts) plant, die Menschheit zu vernichten. Damit ändert sich natürlich das primäre Ziel: Alle Kräfte vereinen und gezielt die Aggressoren zurückschlagen.

Das Spielprinzip ist „Wing Commander"-ähnlich. Auch in Xenocracy wird auf Cockpitansichten verzichtet. Lediglich die wichtigsten Anzeigen wie beispielsweise das HUD oder die Schadensanzeige werden eingeblendet. Auf Wunsch könnt Ihr diese auch beliebig konfigurieren. Im Gegensatz zu Origins filmreifer Story legten die Entwickler mehr Wert darauf, daß der Spieler so uneingeschränkt wie möglich handeln kann. So wird es keinen linearen Missionsbaum geben. Ihr entscheidet Euch nach jeder Mission, was Ihr als nächstes in „Angriff" nehmen wollt. Doch nicht nur Euer Erfolg oder Mißerfolg soll den weiteren Verlauf entscheiden. Da Ihr als unabhängige Organisation dem Frieden dient, reagieren die anderen „Mitbewohner" auf Euer Handeln dementsprechend wohlwollend oder halt nicht. So kann es passieren, daß Euer Handeln kriegerische Aktionen einer zuvor befreundeten Regierung provoziert. Die zu bewältigenden Aufgaben reichen von einfachen „Vernichte-alles"-Missionen über Geleitschutz für Frachter oder kombinierte Einsätze im All und auf Planeten. Kommandeure bekommen in der Regel ihre Ausrüstung nicht zugewiesen, sondern wählen selbst aus. So entscheidet Ihr selbst, welches Equipment mit auf die Reise geht. Das Arsenal reicht dabei vom kleinen Jäger bis zu waffenstarrenen Bombern mit diversen Bewaffungsoptionen. Grafisch soll Euch einiges geboten werden und die Entwickler werkeln momentan fleißig an der 3D-Engine, die auch 3Dfx-Karten unterstützen soll. Freunde von Multiplayer-Partien werden ebenfalls nicht vergessen. Voraussichtlich kurz vor Weihnachten könnt Ihr dann für Frieden im Universum sorgen. *mw*



Red Baron II

Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.



Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™-Technologie.



Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.



Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.

Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!

SIERRA®

Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

Microsoft SideWinders

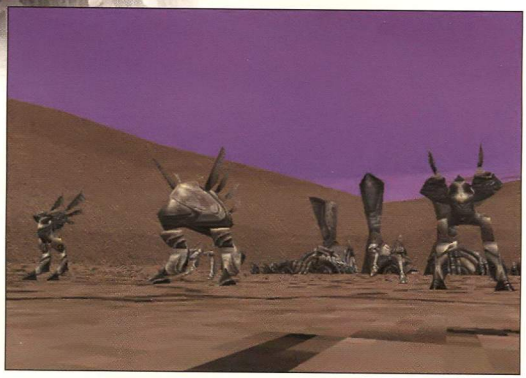
Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von/oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Sidewinder sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.

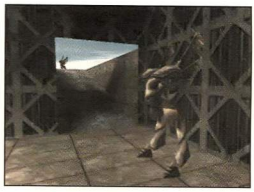
WIN'95 CD-ROM

EARTH Future

Mit seiner dritten Mech-Simulation will Dynamix nun Activision vom Thron stoßen



Sollen sie nur kommen! Wir sind bereit.



Auch Indoor-Missionen sind zu absolvieren: Wie kommen wir an dieser Wache vorbei?



Viele verschiedene Terrains warten auf Euch. Bei geringer Schwerkraft wird es besonders lustig.



Ewiger Zweiter zu sein, behagt den Programmierern der US-Softwareschmiede überhaupt nicht. Schon die beiden **Vorgänger** kratzten am Ruhm der BattleTech-Versoftungen „MechWarrior", konnten den Robo-Krieg aber nicht für sich entscheiden. Auch das Strategie-Spin-Off „Missionforce: Cyberstorm" heimste gute Wertungen ein, doch hier reichte es ebenfalls nicht für den ersten Platz. Das soll sich jetzt ändern, und deshalb hat Dynamix nicht nur das Outfit, sondern auch die Hintergrundstory völlig verändert. Mittlerweile befehden sich Menschen und Cybriden schon seit 2000 Jahren, und es geht auch nicht mehr um einen reinen Existenzkampf, sondern um die Beherrschung von Kolonien. Dort herrscht ebenfalls kein Friede, sondern aufgrund allgemeiner Unzufriedenheit bricht allenortens Bürgerkrieg aus. Für Euch bedeutet dies, daß Ihr drei Seiten wählen könnt – Terraner, Cybriden und Rebellen. Diese sind synonym zu den Schwierigkeitsgraden, denn als Kämpfer für die Terraner bekommt Ihr immer feinstes Equipment, während die Rebellen halt das nehmen müssen, was gerade da ist. Und das muß auch nicht in allerbestem Zustand sein. Was für „Mercenaries" gilt, hat auch hier Bedeutung: Was auf dem Schlachtfeld herumliegt, kann vom Gewinner mitgenommen werden. Für jede Seite gibt es eine eigene, nicht-lineare Kampagne, in der rund 45 Missionen die Story weitertragen und zahllose weitere zufällig generiert werden, die jedoch trotzdem zur Geschichte passen werden. Damit Euch nicht langweilig wird, haben die Einsätze sehr unterschiedliche Ziele. Außer Aufklärung und Search & Destroy dürft Ihr auch Brücken verteidigen und in Minenanlagen herumspazieren. Zum Teil ändern sich die Pläne Eurer Befehlshaber noch während des Auftrages. Je nach Fortschritt greift Ihr zur Erfüllung der Aufgaben auf Online-Satellitenbilder und Artillerie- oder Luftunterstützung zurück. Die Gefechte finden in Städten, auf **Monden** unter geringer Schwerkraft und sogar unter Wasser statt, für Abwechslung dürfte also gesorgt sein. Das Terrain wurde, ähnlich wie bei dem bald erscheinenden „Heavy Gear", dreidimensional gestaltet und besteht nicht wie bei den bisher erhältlichen Spielen aus einer flachen Ebene mit aufgesetzten Polygon-Bergen. Rund vierzig Vehikel bevölkern die Gegend, darunter mehrere HERCs (das Dynamix-Äquivalent zu einem BattleMech), Hovercrafts, gepanzerte Fahrzeuge und Flugmaschinen, z.B. die neue „Razor". Sie werden mit über 50 verschiedenen Waffensystemen ausgestattet wie Raketenwerfer, großkalibrige Geschütze und Strahlenkanonen. Optisch gestalten sich die „Kriege der Zukunft" in stark verändertem Design. Vor allem die Cybriden-Kampfmaschinen sehen jetzt viel organischer aus. Und auch Dynamix verschließt sich nicht den Zei-

SIEGE 3
Wars

Die Earthsiege-Historie

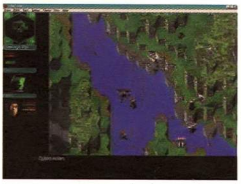


Die erste „Metaltech"-Robo-Keilerei: „Earthsiege"



Knapp am ersten Platz vorbei: „Earthsiege 2"

Ende 1994 beglückte uns Dynamix mit dem ersten Spiel aus dem „Metaltech"-Universum namens „Earthsiege", das in der PP 1/95 prompt 86% Prozentpunkte abräumte. Angesichts des Erfolges und der (damaligen) grafischen Opulenz von „MechWarrior 2", spendierte man auch hier einen optisch adäquaten Nachfolger: Wegen kleinerer Schwächen konnten wir in der PP 4/96 an „Earthsiege 2" nur 82 Prozent vergeben. Das im gleichen Szenario angesiedelte Strategical „Missionforce: CyberStorm" errang in Ausgabe 8/96 75 Solo- und 79 Multi-Punkte, womit die erste Hexfeld-Umsetzung des Themas einen guten Einstand hatte. „Earthsiege 3" hat jedenfalls das Zeug, die nun drei Jahre alte gute Tradition fortzuführen und sich vielleicht sogar an die Spitze zu setzen.

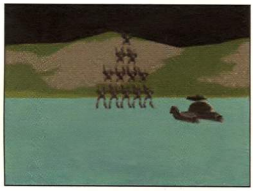


"Missionforce: CyberStorm": Vielleicht nicht das innovativste Strategical, aber leicht zugänglich

chen der Zeit und unterstützt sowohl über Direct3D als auch direkt Beschleunigerkarten etwa mit Voodoo-Chipsatz. Daher dürft Ihr HiColor, farbige Lichteffekte und Texturen-Filterung erwarten. Wie bei allen modernen Mech-Sims gibt es diverse Mehrspieler-Modi, in denen Ihr mit- und gegeneinander per (Null-)Modem, lokalem Netzwerk oder Internet antretet. Es bleibt auf jeden Fall spannend, welcher der drei Aspiranten nun der neue Metallkoloß-König wird: „Earthsiege 3" oder Activisions „Heavy Gear", deren Schöpfer jedenfalls die größte Erfahrung haben. Dann ist da noch die Company Spectrum Holobyte mit „Mechwarrior III", die nun die Originallizenz haben und deren Programmierer schon für die Software der „BattleTech"-Center verantwortlich zeichnen. *mash*



Flieger spielen nun eine noch größere Rolle



Ob solche Situationen im endgültigen Spiel vorkommen, darf zumindest bezweifelt werden



Zwei Flugzeuge kurz vor dem Abheben

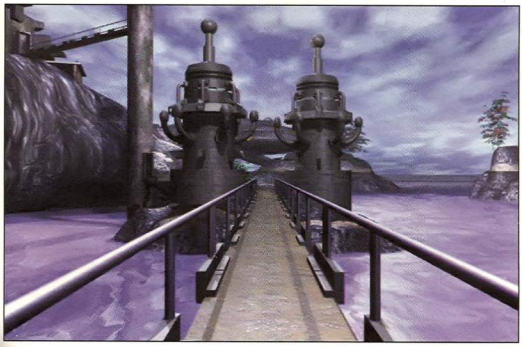


Die HERCs sind jetzt mit noch schöneren Texturen verziert

Earthsiege 3: Future Wars
Genre:
Mech-Simulation
Hersteller:
Sierra/Dynamix
Erscheinung geplant:
November 97

PERRY
Notizen aus

Im fünften Jahrtausend konventioneller Zeitrechnung warten ungelöste Rätsel und unbesiedelte Galaxien auf uns



Das ist die berüchtigte Brücke

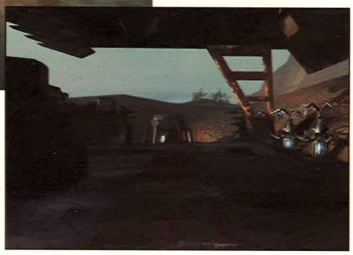


Das wurde ja auch langsam Zeit! Bedenkt man den Erfolg von Lizenzspielen im Stil von Star Wars und Star Trek, dann sollte man meinen, daß die zahlreichen Fans des literarischen Perry-Rhodan-Universums ebenso einer multimedialen Umsetzung ihrer Sci-Fi-Träume entgegenfiebern, wie die Jünger Kirks und Skywalkers. Tatsächlich hat die Anfang '97 erschienene Perry-Rhodan-Archiv-CD-ROM „Abenteuer Universum" einen festen Platz in den Top 20 der Multimedia-Verkaufscharts erobert. Was läge also näher, als nach einem bloßen Aneinanderreihen von Titelbildern und Infos zum verwirrend komplexen, inzwischen schon 36jährigen Handlungsverlauf auch den Schritt zum echten, interaktiven Spiel zu tun, das dem Fan endlich die langersehnte Möglichkeit zum Mitmischen in der Milchstraße gibt.

Die Neuigkeiten vom Retter des Universums stehen diesmal nicht in den Sternen, sondern befinden sich bereits im Überlichtanflug auf die heimischen PCs und werden in Kürze auf Euren Monitoren zu sehen sein. Passend zum aktuellen Romanzyklus „Thoregon – Die Brücke in die Unendlichkeit", erscheint das gleichnamige Spiel. Hier darf der Perry-Rhodan-Fan und Adventure-Liebhaber das Schicksal der Menschheit in seine eigenen Hände nehmen. Wie dem eingefleischten Leser der Serie schon bekannt ist (alle anderen erfahren es hier), entstand ab Heft 1800 neuer galaktischer Ärger dadurch, daß der gute alte Planet Mars in größter Hektik durch einen fremden Himmelskörper namens Trokan ersetzt werden mußte. Auf diesem entdeckt unser Held dann nach einigen Verwicklungen die Brücke in die Unendlichkeit. Zu Fuß oder im Raumschiff werden auf dem Weg dahin reihenweise Planeten erkundet und – wenn alles klappt – zunehmend knifflige Rätsel gelöst. Diese, glaubt man den Versprechungen der Hersteller, werden selbst einen geübten Spieler 60 bis 80 Stunden an den Bildschirm fesseln.



Hoppla, das ging wohl schief!



Welchen Knopf soll ich drücken?

RHODAN
der Galaxis



Weit weg von Zuhause

Die Story aus der Feder des Hauptautors der Serie, Robert Feldhoff, hält selbst für den langjährigen Stammleser so manche Überraschung bereit. So sollte man zunächst per Schiff den Planeten Oophrat aufsuchen, um dort von einem verrückten Wissenschaftler wichtige Geräte zu bekommen. Wenig später muß auf Kolk aus einer gerade explodierenden Fabrik ein tragbarer Transmitter geborgen werden, der zu allem Übel auch noch von einem wildgewordenen Kampfroboter bewacht wird. Ein Helfer plaziert den Transmitter auf dem für Rhodan verbotenen Planeten Trokan. Jetzt noch schnell nach Cortiz gejettet, wo ein mehrdimensionaler Schlüssel zur Überwindung der trokanischen Schutzschirme wartet. Daß diesen Planeten noch nie ein Mensch lebend verlassen hat, haben wir uns bereits gedacht. Das alles riecht nach einem Haufen actionreicher, aber logischer Rätsel für den SciFi-Freund. Dazu kommt die tatsächlich beeindruckende Grafik in True Color, die von den Hauszeichnern der Serie geschaffen wurde. Man spricht von 1500 Szenenbildern und 20 Minuten Videosequenzen, die alles in allem vier Silberscheiben füllen werden. *fe*



Ein freundlicher Roboter mit einem bezaubernden Lächeln



Energieleinen los! Eine unerforschte Galaxis wartet!

Galaktischer Aufschwung Ost



Neues gibt es auch vom bereits angekündigten (Power Play 1/97) Strategiespiel „Operation Eastside". Die erste lauffähige Version beeindruckte mit absolut zeitgemäßer Grafik. Ähnlichkeiten zum neuen Genre-Klassiker „Master Of Orion 2" werden gar nicht erst geleugnet, tatsächlich aber bestehen signifikante Unterschiede. So ist das Bewaffnen und Ausrüsten der Raumschiffe keine Lebensaufgabe, sondern durchaus nebenbei zu erledigen, wofür schon eine Vielzahl von im Spiel vorhandenen Bauplänen sorgt. Dafür liegt größeres Gewicht auf der Erforschung und Kolonisierung der galaktischen Ostseite. Endlich mal wieder hat es ein Spieleheresteller geschafft, eine Galaxiskarte in 3D, rotier- und zoombar darzustellen. Dazu kommen die SimCity-artigen 3D-Planetenoberflächen, die mit Dutzenden verschiedener Gebäudetypen von der Hydro-Farm über das Forschungslabor bis zur Raketenbasis bestückt werden können. Auch die komplexe planetare Verwaltung und das Ausfechten von Raumschlachten führen nicht zwangsläufig zu Mausklickorgien, da diese Aufgaben Administratoren und Admirälen übertragen werden können. Diplomatie und Handel nehmen einen weiten Raum ein, der Spieler kann sogar Technologie gegen Waren oder Geld tauschen, vorausgesetzt, die Nachbarn sind ihm freundlich gesonnen. Erschwert wird das fröhliche Besiedeln der anderen Milchstraßenhälfte durch die Überfälle der ungezogenen Blues, vergleichbar mit den Antaranern aus MOO 2.



Laß uns nach Las Vegas fliegen

Thoregon - Brücke in die Unendlichkeit
Genre
Adventure
Hersteller
Mainscreen
Erscheinung geplant
Oktober 97

Operation Eastside
Genre
Strategie
Hersteller
FanPro
Erscheinung geplant
November 97

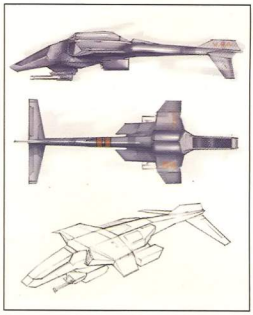
G-PO

Furiose Action im

Der vielleicht beeindruckendste Titel am E3-Stand von Psygnosis war „G-Police". Die Entwickler in Stonehouse gaben uns weitere Infos



Schwere Bomben explodieren mit gut sichtbaren Druckwellen. Achtet auf die HiColor-Transparenz- und Lichteffekte



Diesen Vogel dürft Ihr erst später fliegen: Die Venom



Diese Transporthubschrauber stecken voller Truppen

Das Jahr 2097 hält für die Menschen viele unangenehme Überraschungen bereit. Wie in so ziemlich allen Endzeitszenarien in naher Zukunft, beherrschen auch hier gigantische Konzerne das, was nach einem großen Krieg wegen einiger Erz- und Mineralienvorkommen von der Erde noch übriggeblieben ist. Viele Menschen leben über das gesamte Sonnensystem verstreut in Kuppeln auf Planeten- und Mondoberflächen. So auch Jeff Slater, dessen Schwester angeblich Selbstmord begangen hat. Der gebürtige Callisto-Bewohner (ein Jupitermond) bewirbt sich bei der G-Police, einer planetaren Schutztruppe, und kommt gleich einer Verschwörung auf die Spur, in welche die Megacorp Nanosoft verwickelt ist. Die Wirtschaftsbosse wollen einen der verbotenen Sternenkreuzer bauen, die mit ihrer gigantischen Feuerkraft allem Existierenden überlegen sind. Und niemand ist dazu in der Lage, die Firma von ihrem schändlichen Tun abzuhalten – niemand außer Euch...

35 Missionen sind für Euch in der Rolle von Slater zu absolvieren, bevor Ihr wißt, was hinter dem ganzen Chaos steckt. Die Programmierer haben sich dabei ganz an dem Klassiker „Bladerunner" orientiert – angefangen beim düsteren Grundszenario über die dunkel gehaltenen Schauplätze bis hin zur deutschen Lokalisation. Für die deutsche Version konnte Psygnosis außer der Clint-Eastwood-Synchronstimme auch die von Harrison Ford verpflichten.

Zur Jagd auf Verbrecher und Konzernfieslinge klemmt Ihr Euch hinter das Steuer im Cockpit eines **AG60 „Havoc"**, eine Art Hubschrauber mit Schwenkdüsenantrieb. Die hohe Wendigkeit des Gleiters braucht Ihr auch, um zwischen den Wolkenkratzern manövrieren zu können. Für die letzten Aufgaben stellen Euch Eure Vorgesetzten den „Venom" zur Verfügung, einen geheimen Prototypen mit besseren Flugeigenschaften.

Habt Ihr das Gerät unter Kontrolle, beschießt Ihr die Feinde mit einer Schnellfeuerkanone und Laserstrahlen, später kommen Cluster-Sprengkörper sowie IR- und Hochgeschwindigkeitsraketen dazu. Optisch sehr schön fallen die Detona-

LICE

„Bladerunner"-Stil



Beim Einsatz heftiger Waffen solltet Ihr Euch möglichst nicht in der direkten Umgebung aufhalten

tionen der 1000kg-Bomben aus, deren Druckwellen alles wegfegen, was sich zu nahe befindet bzw. befand. Alle fünf Aufträge bekommt Ihr eine FMV-Sequenz zu sehen, in der die Geschichte weitergesponnen wird, vor den einzelnen Einsätzen erhaltet Ihr ein Briefing, das Primär- und Sekundärziele erklärt. Zum Teil schafft Ihr Unterstützung heran, denn einige Probleme lassen sich nur mit Fußtruppen lösen. Während all dieser Aktionen nimmt das Alltagsleben seinen Lauf, auf den Straßen der insgesamt 51 Kuppelstädte befinden sich z.B. Fahrzeuge mit Leuten, die zur Arbeit fahren. Eine kleine Anekdote erzählte uns zu diesem Thema **Ross Thody**, Assistant Producer: „In die PC-Umsetzung haben wir aufgrund der Unmengen von RAM viel mehr Verkehr integriert. Anfangs gelangten herbeigerufene Fußtruppen nicht an ihre Einsatzorte. Sie steckten einfach fest!"

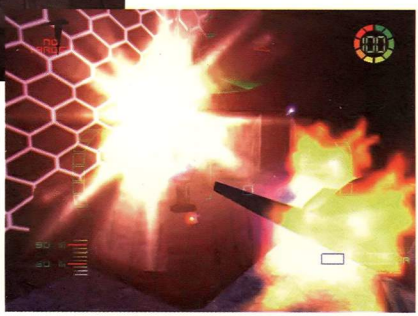
Zu voller Form läuft „G-Police" erst mit Direct3D-Beschleunigern auf. Dann erhaltet Ihr Eye-Candy pur in Form von gefilterten Texturen, HiColor und Transparenzeffekten. Farbiges Light-Sourcing zaubert höchst beeindruckende Explosionen, und die Profi-Stimmen tragen, ebenso wie die angemessene Musik, zum stimmigen Erlebnis bei. *mash*



Die unterschiedlichen Waffensysteme haben alle eigene Lichteffekte



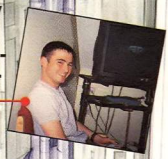
Die G-Police in vollem Einsatz. Eure Flügelleute kümmern sich hier um den Schutz von Transportern



Kabumm! Im Hintergrund sind die Schilde zu sehen, die die Kuppelstädte vor der ungemütlichen Umgebung schützen



In schicken Rendersequenzen wird die Story fortgeführt



Ross Thody führt die PlayStation-Version vor



Head Producer Graham Davis kämpft zunächst mit dem Sidewinder-Pad, dann gegen Nanosoft

G-Police
Genre
Action
Hersteller
Psygnosis
Erscheinung geplant
September 97

LANDS
Götterdä

Die heißersehnte Fortsetzung des Westwood-Klassikers steht endlich kurz vor ihrer Fertigstellung



Belial, der böse Gott eilt stampfenden Schritts auf Luther zu. Höchste Zeit, das Inventar zu überprüfen.



Wer kennt ihn nicht, den Mann mit dem Licht? Dieser Herr sieht gefährlicher aus, als er ist.

Die Westwood Studios sorgten unter Rollenspielern schon 1994 für Furore, als sie Lands of Lore, ein RPG Adventure mit vielen innovativen Ideen und riesiger Hintergrundgeschichte, auf den Markt brachten. Nach dem großen Erfolg, den die ehemaligen Macher von „Eye of the Beholder" 1 und 2 damit errangen, war schnell klar, daß ein noch zukunftsweisender Nachfolger her mußte.



Wie wär's jetzt mit einer Runde Doppelkopf?

Dies gestaltete sich jedoch als große Herausforderung für die Westwood-Programmierer, die vor dem Problem standen, die existierenden 16-Bit Libraries auf 32-Bit umzustellen; was sich für den Laien einfacher anhört, als es ist. Ein gutes, nicht eingeplantes Jahr hat das Programmierer-Team dadurch verloren, aber dabei eine ganze Menge an Erfahrung dazu gewonnen. Auch der Spieler wird hiervon profitieren. Statt sich wie beim Vorgänger noch in einzelnen Schritten durch die Landschaft zu bewegen, kann man sich nun über komplette 360 Grad völlig frei drehen. Des weiteren ermöglichte die 32-Bit-Technologie Westwood, einen revolutionären Welten- und Charakter-Editor anzulegen, der zum einen dynamische und realistische Licht- und Schatteneffekte, sowie eine noch nicht dagewesene künstliche Intelligenz erreicht. Diese KI soll unter anderem dazu führen, daß auch beim mehrmaligen Spielen stets neue Wendungen erreicht werden, da sich viele Monster und Personen komplett anders verhalten können. Ist es in verschiedenen Situtationen noch möglich, sich an einem Monster vorbeizuschleichen, da es momentan einfach kein Interesse an uns zeigt, kann es zu einem anderen Augenblick völlig wild werden und uns angreifen. Bei kommunkationsfähigen Personen sollte man stets überlegen, ob man versucht sie zu töten, sie einzuschüchtern oder sich vielleicht doch gut mit ihnen zu stellen. Der weitere Verlauf der Story soll sich aufgrund solcher Entscheidungen teilweise grundlegend ändern können.

Die Geschichte von Lands of Lore: Götterdämmerung setzt nach dem ersten Teil ein, in dem die böse Hexe Scotia erfolgreich davon abgehal-



Von Dawn lassen wir uns gerne helfen

OF LORE: mmerung

ten werden konnte, ihre und andere Welten mit längst vergessen geglaubter Magie zu unterwerfen. Ihr Sohn Luther, der sich schon zu ihren Lebzeiten gegen sie stellte, wurde dennoch in einer Art Sippenhaft gefangen genommen und lebenslänglich eingekerkert. Kurz vor ihrem Ableben konnte Scotia jedoch den Zauber der Nevermask, der es ihrem Träger erlaubt, seine Gestalt beliebig zu verändern, auf ihren Sproß per Gedankenübertragung zu übermitteln. Leider sorgten ihre Todeskrämpfe dafür, daß diese Verbindung nicht ganz störungsfrei ablief, so daß Luther nun zwar seine Gestalt verändern kann, jedoch keinerlei Kontrolle darüber besitzt. So kann er jederzeit als Mensch, Ratte oder Monster erscheinen, was sicherlich in manchen Situationen vorteilhaft, wohl aber eher als sehr lästig angesehen werden kann.

Aufgrund einer plötzlich einsetzenden Verwandlung in ein riesiges Monster kann sich Luther aus seinem Gefängnis befreien und kurzfristig in Sicherheit bringen. Was er jedoch weder ahnt, noch wissen kann ist, daß er soeben zum Spielball zweier Götter geworden ist, die ab nun versuchen werden, sich seiner zu bedienen, denn der Ursprung von Luthers Schicksal reicht einige tausend Jahre weit zurück.

In grauer Urzeit erschufen die Götter sterbliche Welten, um sich teilweise aus der Ferne daran zu ergötzen oder sie als eine Art Ferienclub zum Abschalten vom ewigen Allmächtigsein zu nutzen. Ohne daß sie es erst ins Kleingedruckte aufnehmen mußten, galt, daß sich kein göttliches Wesen in den Ablauf menschlicher Geschicke einmischen darf. Dies ging für ein paar hunderttausend Jahre auch gut, aber schließlich wurde ein etwas zickiger Gott, **Belial**, doch neugierig und begann ein „Was wäre wenn..."-Spielchen. Er suchte sich die Rasse der Dracoiden aus, um sie mit ein paar bis dato unbekannten Waffen und göttlicher Magie zu versorgen. Wie nicht anders zu erwarten, starteten die Dracoiden zu einem kriegerischen Höhenflug und begannen, sich die Erde samt ihrer anderen Völker Untertan zu machen.

Das Blatt wendete sich erst, als sich Draracle, das bereits aus dem ersten Teil bekannte Orakel, einmischte und einem unterlegenen Volk, den Hulinen, ebenfalls Magie an die Hand gab. Da jedoch auch diese Einmischung unerlaubt war,



Endlich, das Spektrumsschwert!



Draracle sieht zwar bös aus, ist aber unser guter Gott



Ein Dimensionstor in eine neue, lauschige Welt



Belial in seinem schönsten Sonntagsstaat



Die Mutterbestie hat es gar nicht so gerne, wenn wir ihren Kleinen an den Kragen wollen.



Ein Monster entsteigt dem Urschlamm...



...unternimmt seine ersten Gehversuche...



...und ärgert sich, daß Luther ihm schon auf den Fersen ist



An solch lauschigem Örtchen läßt sich eine Rast einlegen

Lands of Lore: Götterdämmerung
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Westwood Studios/Virgin
Erscheinung geplant
Herbst 97

DAS TEAM VON LANDS OF LORE: GÖTTERDÄMMERUNG



v.l.n.r.: Myke Lytle, David Leary, Frank Mendeola, Rob Powers, Eric Gooch, Ian Leslie



Eric Wang, Maria Legg, Bill Petro, Rick „Coco" Gush, Dwight Okahara, Egan Hirvela, Elie Arabian



Scott Bowen, Frank Klepacki, Louis Castle, Shelly Johnson, Jack Martin, Rick Parks, Jeff Fillhaber



Brian White, Michael Legg, Cary Averett, Mike Grayford, Kevin Becquet, Jason Curtice, Ferby Miguel

beschloß der Große Götterrat, sowohl Belial als auch Draracle eine Strafe aufzubrummen. Wegen der Schwere seiner Taten sollte Belial sterben, das Los Draracles sollte es sein, ihn töten zu müssen. Bevor die Exekution vollzogen werden konnte, schuf Belial das Mutterbiest, eine Art Kokon, der sich von den Vibrationen göttlicher Magie ernährt, um nach vielen Jahren der Unentdecktheit sein neugewobenes Ich zu gebären. Belial hatte nur nicht damit gerechnet, daß die Götter nach seiner Hinrichtung in andere Sphären abzogen, so daß es fast keine Kräfte gab, von denen sich sein Mutterbiest ernähren konnte. Allein Draracle, der ausgestoßene Gott, blieb zurück, um auf Ewigkeit darüber zu wachen, daß wirklich nichts von Belial überlebt haben konnte.

Als jedoch Scotia tausende von Jahren später die Wege der alten Magie und vor allem die Nethermask wiederentdeckte, erwachte die Gebärmaschine Belials zu neuem Leben. Und nun stapft Luther in Gestalt eines Monsters in eine ungewisse Zukunft, die über das Schicksal der Erde entscheiden könnte, während ihm ein guter und ein böser Gott dicht auf den Fersen kleben, um sich seiner und seiner Macht, über die er noch so gut wie gar nichts weiß, zu bedienen.

ts



Wie gut, daß Pampers heute innen *und* außen weich sind



{{{ Tour de Monde! }}}

Weltweit alles hören, alles sehen, alles ganz schnell! AOL+Internet.

Kennwort: GlobalNet



Entdecke die ganze Vielfalt des World Wide Web mit dem neuen AOL plus Microsoft Internet Explorer. Alle Sounds, alle Clips, alle Pages. Und das mit Highspeed. Also, AOL am besten gleich testen. 50 Stunden gratis* und 30 Tage ohne Grundgebühr. Internet und eMail inklusive.

Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM

STARTE AOL. JETZT!

Wichtig: Registriernummer und Paßwort auf der CD-Hülle beachten.

CD schon weg? Oder möchtest du lieber die Diskettenversion?
Einfach anrufen: ✆ 0180-55 22 0
CH: ✆ 0848-80 10 13 • A: ✆ 01-5 85 84 85

AOL + Internet
Das bessere Programm.

Internet: http://www.aol.de

* In den ersten 30 Tagen. Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren.

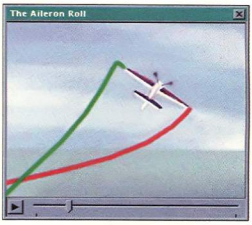
OF3-M-PW-38

MS FLIGHT Simulator 98

Die zivile Referenz-Sim erscheint nun im Direct-3D-Gewand



Hier hat sich der Pilot wohl vom Londoner Nebel täuschen lassen. Diese 737 fliegt doch etwas tief.



Wie bei der Dynamix-Konkurrenz zeigen Euch kleine Videos, wie Ihr fliegen sollt



Nachts ist zwar wenig zu sehen, aber dafür gibt es ja die Instrumente

MS Flight Simulator 98
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Microsoft
Erscheinung geplant
Oktober 97

Von der „Zork"-Trilogie vielleicht mal abgesehen, handelt es sich bei dem „Flight Simulator" um die wohl beständigste und samt aller Add-On- und Szenario-Disks und -CDs um die erfolgreichste Computerspiel-Reihe in der Geschichte des digitalen Vergnügens. Der siebte und aktuelle Teil der Serie unterstützt nun neueste Technologie wie 3D-Beschleuniger und Force-Feedback-Sticks.

Zunächst wurde die Anzahl der eingebauten Flughäfen massiv aufgestockt. Anstelle der 300 im „Flight Simulator 95" sind es jetzt zehnmal so viele. 45 Großstädte, darunter 20 in den USA wie z.B. Las Vegas. Ob dort auch die entsprechenden Leuchtreklamen an den Häusern zu sehen sein werden, ist noch ungewiß, die Gebäude selbst wurden jedenfalls am Vorbild angelehnt. Damit Ihr ausreichende Gelegenheit bekommt, die Cities zu bewundern, findet Ihr unter den neuen Maschinen sogar einen Hubschrauber, nämlich den Bell 206 Jet Ranger III. Es wäre auch peinlich, mit dem neuen Learjet 45 in Häuserschluchten herumzurasen. Aber auch andere neue Luftgefährte wie die Cessna 182 Skylane, die Sopwith Camel oder ein Boeing-Kurzstreckenjet vom Typ 737-400 stehen zur Verfügung . Für den Realismus dieser Flugzeugtypen verbürgen sich die Firmen Cessna und Learjet sowie die Internationale Flugsicherheit, die diese Simulation als einzig authentische anerkennen. Mal sehen, was sie zu der demnächst erscheinenden Konkurrenz „Pro Pilot" sagen...

Auch die Optik lehnt sich an das „lebende" Original an. Das fängt bei den Cockpits an und endet bei den Beschriftungen der Rümpfe und Tragflächen. Mittels des Virtual Cockpit könnt Ihr Euch per Coolie-Hat oder natürlich der Tastatur umsehen, was besonders beim Bell-Helikopter ein Erlebnis ist. Eine Mehrspieler-Option ist nun ebenfalls vorhanden. Natürlich liefert Ihr Euch über die „Zone" keine Deathmatches, sondern trefft Euch zu Flugschauen und Kunstflugwettbewerben. Durch die Unterstützung von MMX-Prozessoren und 3D-Karten erhöht sich der grafische Genuß abermals, die Force-Feedback-Knüppel lassen Euch genau fühlen, ob Ihr gerade von einer Windböe durchgeschüttelt werdet oder die Luftströmung abreißt. Netterweise wird ein Tool mitgeliefert, das Szenarien und Flugzeuge für die vorherigen Versionen konvertiert, so daß Ihr nicht auf die alten Fluggebiete verzichten müßt. Wie spannend denn nun das Fliegen sein wird, und ob Dynamix oder Microsoft das Rennen macht, wird sich noch vor Jahresende erweisen. *mash*



Formationsflug gefällig?

ELECTRONIC ARTS™

Herr, wirf Hirn vom Himmel!



BEASTS & BUMPKINS

Für Windows®95

Ein Echtzeit-Strategie-Spiel,
in dem mittelalterliche Zustände herrschen.

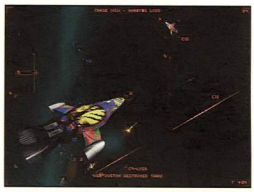
©1997 Electronic Arts Ltd. Beasts & Bumpkins, Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist entweder ein Warenzeichen oder ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

I-WAR

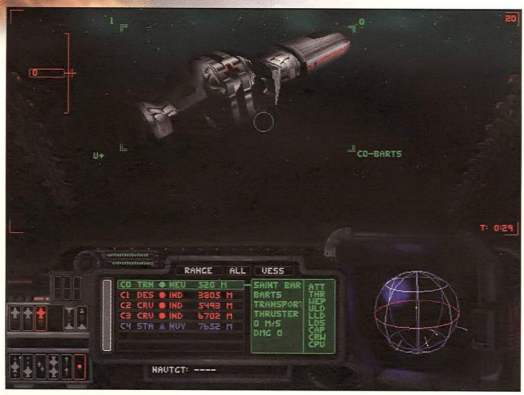
Weltraumschlachten in ferner Zukunft. Ist „I-WAR" der kommende „Wing Commander"-Killer?



Eine Korvette auf Patrouille



Auf in den Kampf! Die Schlacht zwischen den Indies und der NAVY ist in vollem Gange.



Ein Krankentransporter auf seinem Weg

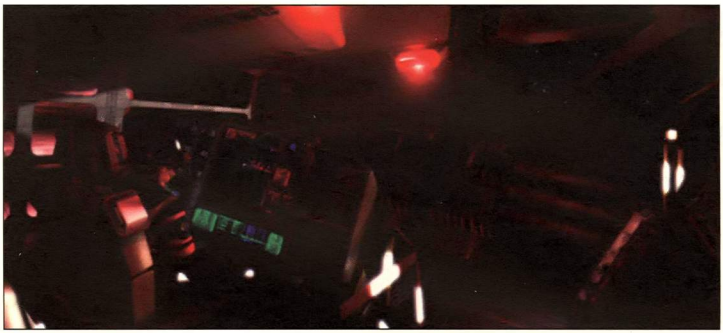
Die Menscheit ist in ferner Zukunft endlich dazu fähig, den Weltraum zu erforschen. Doch trotz modernster Technologie haben sich die Menschen nur unmerklich weiterentwickelt. Gewalt ist immer noch ein Mittel, um Konflikte zu lösen. Zwei Bündnisse beherrschen den weiten Raum: Der Commonwealth, eine Union von Kolonien, und die Indies, ein Verbund von Planeten, die sich vom Rest der Welt abgewandt haben. Leider sind die Differenzen der beiden Fraktionen so schwerwiegend, daß binnen kürzester Zeit ein furchtbarer Krieg entbrennt. Das Spiel versetzt Euch in diese Epoche, wo der Konflikt bereits 100 Jahre andauert. Als Captain im Dienste der NAVY an Bord eines 150 Meter langen und schwer bewaffneten Sternenkreuzers sollt Ihr eigentlich zu einer Routinemission starten. Die Umstände jedoch werfen Euch unverhofft direkt in die Kriegszone.

Der Sektor, in dem Ihr ankommt, wird gerade hart umkämpft. Eine riesige Schlacht tobt zwischen den Schiffen der NAVY und den Indies. Die Menschen der anderen Seite, werden durch ausgeklügelte Propaganda als eine Gruppe von Dieben, Piraten und Verbrechern in der Öffentlichkeit dargestellt. Doch wie so oft erweist sich die grobe Unterteilung in Gut und Böse als grundlegend falsch. So sollt Ihr diese Erfahrung



Rendersequenzen wie diese, spinnen die eher offene Story weiter

Schlacht der Staatenbunde



Auf der Brücke Eures Kreuzers geht es immer heiß her

dann auch während des Spielverlaufs machen dürfen. Natürlich hängt das Schicksal der gesamten Menscheit von uns ab.

Das Spielprinzip orientiert sich an der „Wing Commander"-Serie. Im Gegensatz zu den Abenteuern von Col. Blair und Co. wird die Geschichte durch Renderfilmsequenzen fortgeführt, anstatt der bei Origin üblichen, mit realen Schauspielern gedrehten, Filmsequenzen. Aber nicht nur darin unterscheiden sich die beiden Produkte, sondern auch im eigentlichen Gameplay. So wird es möglich sein, neben diversen Kampfgleitern einen ganzen Sternenkreuzer zu befehligen, und das sowohl strategisch als auch taktisch.

Die Storyline ist nicht linear gestaltet. Der eigentliche Spielverlauf hat ebenfalls einiges zu bieten, gleiches gilt für die technische Seite. Das Programm wartet mit einer 3D-Engine auf, welche die Darstellung von fast beliebig großen Raumschiffen bei einer hohen Farbtiefe erlaubt. Außerdem besteht das Spiele-Universum aus ca. 2500 Planetenmodellen, die alle nach realen astronomischen Daten erarbeitet wurden. Die Künstliche Intelligenz der CPU soll in der Lage sein, automatisch Stärken und Schwächen des Spielers zu erkennen, um sich so optimal auf ihn einstellen zu können.

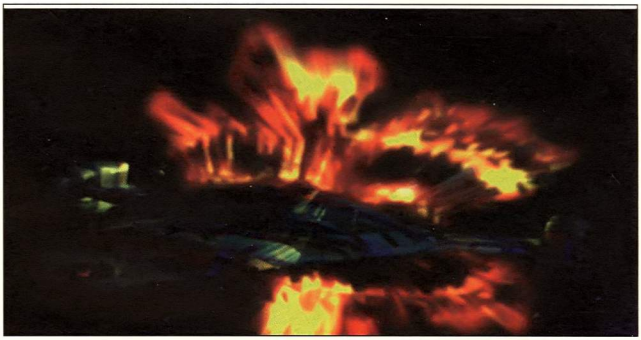
„I-WAR" verlangt, laut Angaben des Herstellers, unter Windows 95 einen Pentium 133 mit 16 MByte RAM, um flüssig spielbar zu sein. Zusätzlich ist eine Unterstützung von Beschleuniger-Karten mit 3Dfx-Chipsatz bereits in Planung, die voraussichtlich kurz nach dem geplanten Release im November '97 in Form eines Patches nachgeliefert wird. Wem die Wartezeit bis zum fünften Teil der „Blair"-Saga zu lang erscheint, darf sich auf „I-WAR" freuen. Unser Review im November wird dann klären, ob die Programmierer Wort gehalten haben, und ob die Story das hergibt, was sie verspricht. *zr*



Der Beweis: Es gibt Leben auf dem Mars!



Infoscreens klären Euch über alles Wichtige, wie diesen Produktionsroboter auf



Diesmal haben wir wohl Pech gehabt: In einer bombastischen Explosion vergeht unser Sternenkreuzer

I-War
Genre
Weltraumsimulation
Hersteller
Infogrames
Erscheinung geplant
November 97

PREISKNALLER

360 Compilation e.	24,95
3D Ultra Pinball	29,95
3 Skulls of Toltecs	29,95
7th Guest	19,95
Aces of the Deep	29,95
Adv. Destroyer Sim	12,95
Adv. Tec. Fighter	12,95
Airlines	19,95
Albion	29,95
Alone I	19,95
Ambush	9,95
Amer. Civil War	29,95
Amerika Classic	24,95
Anvil of Dawn	24,95
Apache Longbow Light	19,95
Ari Kartenspiele	19,95
Armored Fist	29,95
ATF Data	9,95
A-Train	19,95
Bad Mojo	19,95
Batman (Win)	24,95
Battle Arena Toshinden	24,95
Battle Bugs	24,95
Beneath a Steel Sky	24,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bl 2 + Data	29,95
Bioforge Classic	29,95
Bleifuss,	22,95
Blinky Bill	29,95
Bundesliga Man.Pro	19,95
BURG DRACHENSTEIN	24,95
Burning Steel 4	27,95
Buzz Aldrin's	24,95
Caesar 1	19,95
Campaign 2 dA	19,95
Campaign	19,95
Capitalism Classic	24,95
Carr.Strike Forc	24,95
Christoph Kolumbus	19,95
Circus	24,95
Civilisation edA	29,95
Civilize	19,95
Clearing House	14,95
Colonization eDA	24,95
Conqueror	27,95
Creature Shock Budget	19,95
Cyber Gladiators	19,95
Cyberia	24,95
Cyberstorm	29,95
Cyclemania	19,95
D	29,95
D Info 97	29,95
Daedalus Enc. White	22,95
Das Schw.Auge 3	29,95
Dawn Patrol Head to H	24,95
Der Clou Plus	19,95
Der Planer & Data	19,95
Der Reeder	19,95
Descent Jewel	24,95
Destruction Derby	24,95
Diamonds 3D	29,95
Die Hanse	24,95
Die Siedler	29,95
Dime City	19,95
Discworld	24,95
Down in the Dumps	29,95
Dreamweb	19,95
Druidenzirkel	29,95
DSA 2	24,95
Dungeon Master 2	24,95
Earth 2140 Mission	19,95
Earth Siege	19,95
Earthsiege 2	29,95
Earthworm Jim	19,95
Eishocker Manager	19,95
Endorfun	19,95
Entomorph dA	19,95
Essent. Selection Flight	19,95
Euro 96	24,95
Evocation	24,95
F 117 A dA	19,95
F 15 II edA	29,95
F 19 Stealth Fighter	22,95
F 22 Lightning 2 Miss	14,95
F1 GP2 Add Ons	17,95
F-14 Fleet Defender	19,95
Fade to Black	29,95
Fallen Haven	29,95
Fantasy General	27,95
Fifa Soccer 96	29,95
Flight of Int. e.	12,95
Formula One Grand Prix	29,95
Frankenstein	29,95
FX-Fighter	19,95
Gabriel Knight 1	19,95
Games Volume 3	24,95
Gene Machine	19,95
Gobblin's 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95
Grand Pr.Manager	19,95
Hand of Fate, ,	19,95
Hardball 4 edA	29,95
Harrier Jump Jet	19,95
Have nice DayTracks	24,95
Helicopter Mania	14,95
High Command e.	19,95
History Line	29,95
Holiday Island Scenery	19,95
Hyberplade	29,95
Imperium Romanum	19,95
Inca 2	19,95
Indy Car 2 dA	29,95
Jack Nicklaus	19,95
Jagd auf Roter Oktober	19,95
Jagged Alliance	19,95
Judge Dredd edA	24,95
Kaiju Big Battle Screens	24,95
Kick Off 96 edA	29,95
King's Qu. 7 Jewel	29,95
King's Quest 5	22,95
King's Quest 6	19,95
KKND Mission	29,95
Kyrandia 3 White L	19,95
Lands of Lore dA	19,95
Larry 6 edA	19,95
Last Dynasty	19,95
Leisure S.Larry 1 e	22,95
Leonardo's Weltall	29,95
Leonardo's ReiseZeit	29,95
Leonardo's Traumland	29,95
Links 386 Cd dA	19,95
Links Golf e.	22,95
Little Big Adv.	29,95
Lode Runner 1.0	29,95
Lollypop	24,95
Lost Eden White L	19,95
Lucas Arts Classic Sim	29,95
Lucas Arts T.	29,95
Mad TV 2	29,95
MAG!	29,95
Magic Carpet 2	24,95
Magic Carpet Plus	9,95
Magic Diablo edA	19,95
Manic Karts	29,95
Martini Racing	24,95
Mechwarrior 2	24,95
Mega Race 2	29,95
Mega Traveller 1	19,95
Mega Wad Vol.3	24,95
Megaforstress	19,95
Megapack e.	24,95
Monty Pyth. Reine Zeitv.	19,95
Mummy	19,95
NBA 96	29,95
NBA Jam Tourn. dA	24,95
NHL Hockey 96	29,95
NHL Hockey Classic dA	9,95
Nihilist	19,95
Noctropolis Classic	9,95
Normality	29,95
North & South e.	12,95
Oldtimer	14,95
Oscar	14,95
Outpost 1.5	19,95
Pacific Island e.	19,95
Panzer Gen. 2 edA	27,95
Paws of Fury	19,95
PC Games Cheats	24,95
Pinball Sammelb. dA	19,95
Piratenins el	24,95
Pirates e.	22,95
Pirates! Gold edA	24,95
Pitfall Classic	29,95
Pizza Con.	19,95
Player'sParadise dA	24,95
Police Quest 4	19,95
Police Quest e.	22,95
Prince o.Persia1+2	24,95
Pro Pinball-The Web	27,95
Puppen,Perlen.	19,95
Rally Championships	14,95
ran soccer	29,95
ran Tainer 2	29,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1Cl.	22,95
Revolution X	14,95
Riddle of Master Lu	19,95
Rise 2 dA	29,95
Rüsselheim	19,95
Sam & Max	19,95
Sens. World of Soccer	19,95
Shadow of Comet	24,95
Shanghai Gr.M. Cl.	24,95
Shell Shock	19,95
Sherman M 4	9,95
Shivers edA	19,95
Siege & Amberstar	19,95
Silent Hunter Patrol	29,95
Silent Service 2	19,95
Silent Thunder	29,95
Sim Ant Classic	19,95
Sim City Classic	29,95
Sim City enh.	19,95
Sim Earth Cl.	19,95
Sim Farm	19,95
Sim Life Cl.	19,95
Simon 1 Jewel	19,95
Simon 2	29,95
Space Hulk dA	9,95
Space Quest 1 e.	22,95
Space Quest 4	19,95
Space Quest 5	19,95
Space Quest 6	19,95
Spielelösg.&Cheats	24,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers 2	24,95
Steel Panthers	27,95
Stonekeep	29,95
Strike Comm. edA	29,95
SU 27 Flanker	27,95
Swiv 3D	29,95
Team Chef	19,95
Team Yankee e.	19,95
Tennis Cup 2	19,95
Terra Nova dA	29,95
TFX edA	19,95
TFX Euro 2000 Data	29,95
The 11th Hour	29,95
Theme Park	29,95
This means War	24,95
Thunderhawk 2	19,95
Tic Tac Wuff	19,95
Tilt.	19,95
Top Gun	19,95
Torin's Passage	29,95
Tornado edA	19,95
Total Mania	24,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon Del.	19,95
Tuneland	29,95
Über Siedl.Welten	19,95
Ultima 8 Cl. dA	29,95
Under a Killing dA	24,95
Unnecessary Rough.96	29,95
US Navy Data	9,95
US NAvy Fighter Cl	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Pool edA	24,95
Virtual tennis	14,95
Vollgas	29,95
Walls of Rome edA	19,95
War i.t. Gulf edA	19,95
Warcraft 2	27,95
Warcraft	24,95
Warhammer	27,95
WC 3 Classic	29,95
Welt der Wunder	29,95
Whales Voyage	14,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95
Wizardry 7	17,95
Wolfpack	24,95
Wolf-The Simulation	14,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95
WWF Wrestlemania	24,95
X Wing dA	29,95
X-COM	24,95
Yoda Stories edA	29,95
Z	29,95
Zork Nemesis	27,95

CD ROM

3D Filmstudio	69,95
3D Ultra Pinball 2	64,95
3-D UltraMinigolf	49,95
3rd Millenium Win	74,95
4-4-2 Fußball	54,95
688iHunterKiller	74,95
9-The Last Resort	69,95
A 10 Cuba dA	44,95
A.N.G.S.T	39,95
Abent. d. Zombini	49,95
Ace Ventura	52,95
Aces Collectors dA	64,95
Action Pack	54,95
AD & D Blood+Magic	74,95
AD &D Dragon Dice	69,95
Adidas PowerSoccer	69,95
Admiral Sea Battles	69,95
Adv. Smart Patrol	74,95
After Life	69,95
Age of Sail	64,95
Agent Armstrong	72,95
Ah Longbow Gold	74,95
AH-64 Longbow data	9,95
Alexander d.Große	64,95
Alien Trilogy	64,95
Alphastorm dA	79,95
Amazon Queen	39,95
American Dream	34,95
Amerika edA	69,95
Ancient Empires	74,95
Animal	64,95
Anstoss 2	69,95
Apache Longbow	49,95
Arc of Time dA	69,95
Arcade.Amerika e.	79,95
Arcade Class.	66,95
Ascendancy	49,95
Assassin 2015 Win95	74,95
Assault Rigs	74,95
Asterix+Obelix	49,95
ATF 98 Win95	74,95
ATF Gold	79,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Award Winners dA	39,95
Bad Day on Midway	69,95
Baku Baku Animals	49,95
Banzai Bug	54,95
Baphomets Fluch 2	72,95
Baphomets Fluch	69,95
Barbie Druckstudio	49,95
BARBIE EXTRA-SET	19,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesign	59,95
Batman Forever Coinup	59,95
Battle Cruiser 3000	69,95
Battle Sport dA	69,95
Bazooka Sue	64,95
Bedlam	74,95
Betrayal at Antara	79,95
Bl 3	39,95
Birthright Win95 edA	79,95
Blade Runner	89,95
Blam!	69,95
Blast Chamber	64,95
Bleifuss 2	49,95
Blue Byte Collection	39,95
Blue Ice	74,95
Bubble bobble	59,95
BUG 2	49,95
Bust a Move 2	54,95
C & C Miss.Disk	24,95
C & C Win 95	79,95
C&C 1 + Mission	89,95
C&C 1 Lev.Tot.Dest	19,95
C&C 100 neue Level	24,95
C&C 2	79,95
C&C 2 Data	24,95
C&C	79,95
C&C2 Data2-Vergeltung	24,95
C&C2 New Alert	19,95
C&C2+Data+Lösung	99,95
Caesar 2 Win95	59,95
Capitalism Plus	69,95
Carmageddon	64,95
Chessmaster 5000	64,95
Civil War General	34,95
Civil.2000 data	34,95
Civilis.2000	49,95
Close Combat e.	69,95
Club Manager97/98	42,95
Cluedo	74,95
Colony Wars	89,95
Com. Aces o.t.Deep	74,95
Comanche 3.0	69,95
Conquest Earth	74,95
Conquest of N.W.	34,95
Constructor edA	79,95
Creature Shock	84,95
Creatures	64,95
Creatures-More Creatur.	17,95
Crow-City of Angels	69,95
Crusader 2	34,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Die gr. Schlacht: Shiloh	64,95
D.O.G.(ex Mexx)	59,95
Daedalus Encounter	84,95
Daggerfall	69,95
Dark Colony edA	72,95
Dark Herm.Orden dA	69,95
Dark Light Conflict d	69,95
Dark Reign Win95	74,95
Das Gewehr-Ageof Rifles	37,95
Daytona edA	69,95
Deadline edA	34,95
Deadlock edA	69,95
Deadlock	69,95
Deadly Tide	64,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Planer 2	49,95
Der Produzent	69,95
Descent 2 edA	39,95
Destruct.Derby 2	59,95
Diabolo	69,95
Die Atombombe	69,95
Die Fugger 2	49,95
Die Schlümpfe	49,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Gold	79,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2	74,95
Dogday Win95	64,95
Dominion	69,95
DOPPELKOPF	44,95
Dragon Lore 2	64,95
Dragonheart	64,95
Dream Web e.	69,95
Dschungelbuch	34,95
DSF Golf(Sierra)	69,95
Dungeonkeeper	69,95
Earth 2140	34,95
Earthworm Jim2+1	64,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth	64,95
Enemy Nations	59,95
Eradictor edA	64,95
Essent. Selection Sport	39,95
Evidence	69,95
Exhumed dA	69,95
Extreme Assault	69,95
Extreme Pinball edA	39,95
F 1 Racing dA	69,95
F 16 Fight.Falcon	69,95
Fallout	69,95
Fantasy General e.	64,95
Fast Attack	59,95
Fatal Racing	59,95
Fifa Soccer Manager	69,95
Fifa Soccer 97	59,95
Fifa Soccer 98	74,95
Final Set dA	64,95
Flip Out edA	49,95
Flottenmanv.Win	69,95
Floyd Win95	74,95
Flying Corps	79,95
Form 1GP2 Fahrertr.	24,95
Form1 Manager 96	69,95
Formel 1	79,95
Formula One GP2 e.	69,95
Formula One Gr.Pr.2	79,95
Formular Cart dA	69,95
Fragile Allegiance	69,95
Fritz 4	39,95
Fun Compilation	74,95
Funsoft Racing Pack	39,95
Funsoft Simulation Ed.	49,95
Funsoft Strategy Ed.	49,95
FX Fighter edA	72,95
FX Fighter Turbo	64,95
Gabriel Knight 2	42,95
Game Box dA	34,95
Gigapack	79,95
G-Nome	69,95
Gold 3	39,95
Gold Games	39,95
Grand Prix Mang.2	34,95
Große Schlacht: Comp	79,95
GT'97	59,95
Gun Pack	39,95
Guts'N'Garters	69,95
Hardball 5 dA	69,95
Harpoon II Deluxe e.	69,95
Hattrick Wins	59,95
Have a N.I.C.E day	54,95
Hawking(Zeit)	79,95
Heroes M&M 2	64,95
Heroes M&M 2 Data	49,95
Hexagon Kartell	64,95
Hexen 2 Win95	999,99
Hexen e.	49,95
Hexen Mission	29,95
Hind	69,95
Holiday Island	69,95
Hugo 4	59,95
Hunter Hunted	59,95
iF-22	84,95
Imperium Galactica	69,95
Interstate 76 WIN 95	79,95
Interstate engl.	79,95
Iron & Blood	69,95
Iron Assault	69,95
Iron Man/XO dA	59,95
Isnogud	44,95
JackNiklaus 4 Win dA	74,95
Jagged Alliance 2	59,95
James Bond edA	59,95
Jedi Knights:Dark F. 2	74,95
Jetfighter 3 e.	69,95
Jewels of t.Orac.	79,95
John Madden NFL97	59,95
Kaiser DeLuxe kD.	59,95
Kick Off 97 edA	64,95
King Quest 1-6 Col	49,95
Kingd. of Magic	39,95
KKND	57,95
Koala Lumpur	59,95
Krazy Ivan Win95	74,95
Kyrandia 3 edA	72,95
Lands of Lore 2	84,95
Larry Leis.1-6	44,95
Larry Leis. 7	59,95
LAst Express	69,95
Last Rites	44,95
Legacy of Kain	72,95
Lighthouse	79,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lode R. online	79,95
Lomax edA	59,95
Lord o.the realm 2	79,95
Lords Expans.pack	19,95
Lost Eden	69,95
Lost Vikings 2	59,95
Lucas Arts 10 Advent	49,95
Lucas Arts Air Com.	39,95
Lucas Arts Star Wars	49,95
M1 A2 Abrams	84,95
Magic the Gathering	69,95
Magic die Zusamm.	69,95
Marble Drops	34,95
Marty 2	64,95
Master of Antares	69,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD-Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Sommeraktion

- nur solange Vorrat reicht-

Folgende Spiele zum normalen Preis, jedoch mit Lösungsheft!

Atlantis, Diablo, Discworld 1+2, KKND, Larry 7, Last Express, MAX, Outlaws, Realms of Haunting, Redneck Rampage, Tombraider, Z

MAX	39,95
MDK	59,95
Mech.2 Mercenaries	79,95
Mech2 + Data	49,95
Mechwarrior 2 Exp.	39,95
Mega Pack 6	79,95
Mega Six Pak	44,95
Megaman X3 dA	34,95
Megapak 7	74,95
MIA Win95 dA	69,95
Monopoly, ,	54,95
Monster Trucks dA	69,95
Monstert. Madn. dA	72,95
Moto Racer Win95	69,95
Motor Mash dA	67,95
Moto-X	69,95
Myst 2 (Riven)	84,95
Myst Win	49,95
Mystery Pack	84,95
Nasc. Rac. 2	74,95
NBA 97	59,95
NBA Hangtime	69,95
NBA Jam Extreme	69,95
Need for Speed 2	69,95
Nemesis	69,95
Net Zone dA	59,95
NFL Quaterback 97	64,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Open Ice Win95	69,95
No Respect	64,95
Obelix	44,95
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	49,95
Olympic Soccer	64,95

www.gameit.de

Links zu Spieleherstellern

Orionburger	39,95
Othello	34,95
Outcast	69,95
Outlaws edA	69,95
Outpost 2	72,95
Pacific General eng.	72,95
Pandemonium dA	69,95
Pandora Akte	74,95
Panic in the Park	32,95
Panzer Dragoon	39,95
Panzer General2	64,95
Perfect Weapon	74,95
Pete Sampras edA	47,95
Peter Gabr. EVEdA	89,95
Phantasmag.2	69,95
Phantasmagoria	42,95
Pinball 97	52,95
Pinball Pack dA	79,95
Pink Panther gef.Miss	69,95
Pitfall Win95	69,95
POD edA	64,95
Pole Position	34,95
Police Quest 1-4	44,95
Police Quest Swat dA	69,95
Populous 3 - 3rd C.	74,95
Power Chess Win	84,95
Power F 1	74,95
Power Pl.Hokey	59,95
Powerhouse	54,95
Private Eye	64,95

Oh Tannenbaum ...

Weihnachten steht vor der Tür, jedenfalls für uns als Händler. Deshalb schaffen wir Platz! Alle Angebote nur solange Vorrat reicht!

3 Skulls of the Toltecs	29,95	Links Prairie Dunes 3,5	9,95
American Dream	29,95	Noctropolis	9,95
Bad Day on Midway	29,95	Olympic Soccer	29,95
D	19,95	Oscar	14,95
Daytona USA	29,95	Rallye Championship	14,95
Destruction Derby 2	49,95	RTL Samstag Nacht	29,95
Dime City	19,95	Sega Rallye	49,95
Entomorph	19,95	Thunderscape	19,95
FS Amsterdam 3,5"	9,95	Wolf - Die Simulation	19,95
Links Pine Hurst 3,5"	9,95		

Englische Versionen

Harpoon 2 Admiral	59,95	Shannara	39,95
Master of Orion 2	59,95	Sim Isle	39,95
Rebel Assault 1	19,95	The Dig	39,95
Rebel Assault 2	29,95		

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

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.8.97 - ** = noch nicht verfügbar am 11.8.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

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

Privateer 2	54,95	Terra Nova	69,95
Pro Pilot	79,95	Terracide	64,95
Project Paradise	64,95	TFX Euro 2000+Data	79,95
Pro PinBall-Time Shock	59,95	TFX:EF 2000	39,95
Puzzle Bobble dA	39,95	The Dark Eye edA	69,95
QAD	32,95	The Devide	54,95
RacingPackCD indy1+2	39,95	The Dig	34,95
Rallye Racing 97	69,95	The Muppets Inside	64,95
Rallye R. XtraStrecken	29,95	The Mutation of J.B.C	39,95
Rayman	34,95	The Neverhood	82,95
Realms of Haunting	74,95	The Simpsons edA	59,95
Reb Ass2+Dig e	49,95	Theme Hospital	74,95
Rebel Ass.1+2 e	49,95	Think X	37,95
Rebel Assault 2	49,95	Thunderscape	69,95
Rebellion edA	999,95	Tie Fighter SVGA	49,95
RebelMoonRising dA	74,95	Tiger Shark dA	69,95
Red Baron 2 Win	79,95	Time Commando	39,95
Rednek Rempage dA	69,95	Time Warriors	64,95
Rendevouz i.Weltr	79,95	Timelapse	69,95
Renegade 2	54,95	Titanic	72,95
Resident Evil	69,95	Tom Clancy SSN dA	49,95
Return to Krondor	69,95	Tomb Raider	69,95
Riot	59,95	Toonstruck	69,95
Risiko Win95	69,95	Toy Story	74,95
Riven=Myst 2	84,95	Trash It	59,95
River World	74,95	Trophy Fishing 2	69,95
Road Rash	49,95	Tunnel B 1	79,95
Road Warrior edA	59,95	TV Karriere	39,95
Roberta Williams	69,95	Twisted Metal Win	59,95
Robotron X Win95	74,95	UEFA Champ.L.96/97	64,95
Rocket Jockey	64,95	Ultimat Mix	64,95
ROM Gold Cd	74,95	Ultrapack 4	79,95
RTL Samstag Nacht	39,95	Urban Runner	39,95
S.P.Q.R.	69,95	Vermeer	54,95
Sabre Ace	69,95	Versailles	64,95
Safecracker	69,95	Viking	34,95
Sandwarriors	64,95	Virtua Fighter 2	69,95
Santa Fe Myst:Elk M	64,95	Virtual Snooker	39,95
Scarab dA	64,95	Voodookid	69,95
Schleichfahrt	39,95	Warcraft 2-Lev Vol2	17,95
Scorched Planet	54,95	Warcraft 1	39,95
Scorcher edA	69,95	Warcraft 2 Excl.	79,95
Sean Dundee's W.	59,95	Warcraft 2 Mission	24,95
Secrets of Luxor	49,95	Warlords 3 dA	69,95
Sega Rally	69,95	Warwind	37,95
Sens.World of Soccer	49,95	Waterworld Strat.	69,95
Sens.World Update	24,95	Wayes of War engl	54,95
Sentient	69,95	WC 4	54,95
Shadow Warrior e	69,95	Werewolf vs Com. e	69,95
Shattered Steel	69,95	Westwood Compilation	69,95
Sherlock Holmes	69,95	WIN Schafkopf	34,95
Sid Meier Classic	84,95	WIN Skat	34,95
Siedl.2-Siedeln II	19,95	Wipeout 97 edA	69,95
Silent Hunter Bundle	59,95	Wipeout dA	79,95
Silent Hunter	37,95	Wizardy Gold	69,95
Silent Steel	49,95	Wolf	64,95
Silent Thunder edA	79,95	Worldwide Soccer	72,95
Sim C.Data:More	17,95	WWF in your House	64,95
Sim City 2000 C. W95	79,95	X Wing vs Tie Fighter	64,95
Sim City 2000 Coll.	79,95	X-Car	69,95
Sim City 3000	84,95	X-COM:Apocalypse	74,95
Sim Classics 2	59,95	X-Men	69,95
Sim Copter	69,95	Yahtzee	37,95
Sim Isle	34,95	Zap It!	39,95
Sim Isle e	69,95	Zapitalism Deluxe	44,95
Sim Park	69,95	Zombieville	74,95
Sim Town	34,95	Zone Raiders	32,95
SimCity 2000 Netz	79,95	Zork Nemesis Spec.	79,95
Skunny	49,95		
Sonic &Nuckles Coll.	49,95		
Space Bar Win95	64,95		
SPACE JAM	49,95		
Space Quest 1-5	49,95		
Speedster	59,95		
Star General Win	37,95		
Star Wars Triology. e	39,95		
Stars	54,95		
Steilpass Comp.	39,95		
Super Motocross	64,95		
Super Street Fighter 2	54,95		
SuperPuzzle Fighter 2	39,95		
Syndicate Wars	39,95		
Takeru	64,95		
Ten Pin Alley dA	69,95		
TErm. Sky Net	39,95		
Terminator 2 CLIP	34,95		

Game It!

Titel des Monats September:

IF 22 dt.

74,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Preisaktion!

Earth 2140	34,95
Jagged Alliance2	59,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
MAX incl. Lösung	39,95
MDK incl. Lösung	39,95
Orionburger dt.	39,95
Panzer Dragoon	39,95
Trash it!	59,95

Star Trek

Star t. Deep CLIP	34,95
Star T.Voy. Clip	34,95
Star Trek Starfleet Ac	69,95
Star Trek 2	24,95
Star Trek 25th dA	24,95
Star Trek Borg	49,95
Star Trek Deep 9	34,95
Star Trek FU	24,95
Star Trek JR enh.	79,95
Star Trek Klingon	69,95
Star Trek Omnipedia	74,95
StarTrek Generations	69,95

Golf

Links 98	74,95
Links Banff 3,5" e	29,95
Links Belfry 3,5" e	49,95
Links Bighorn 3,5"	49,95
Links Castle Pine	49,95
Links Cog Hill	49,95
Links Devil's e. 3,5	49,95
Links Firestone 3,5"	9,95
Links Firestone e	49,95
Links LS Win95 dA	84,95
Links LS Kurse1 dA	49,95
Links LS Kurse2 dA	49,95
Links LS Kurse3 dA	49,95
Links LS Valderama	39,95
Links Mauna Kea e	49,95
Links Pinhurst 1 3,5	9,95
Links Prairie Dunes	49,95
Links Prarie Dune3,5	9,95
Links Riviera 3,5"e	9,95
Links Riviera e	49,95
Links Rtoon North	44,95
LinksLS Oakl.Hills	39,95
LinksLS Valhalla e	39,95
PGA Europ.T.Oxfordsh	29,95
PGA Europ.T.Schl.Nip	29,95
PGA Tour Pro dA	69,95
PGA Tour Sc.Sawgrass	29,95
Flight Unlimited	69,95
FS 5.1	89,95
FS Airline Flights	52,95
FS Airport & Scenery	74,95
FS Airshow edA	54,95
FS Amsterdam 3,5	19,95
FS Around the World	39,95
FS Boeing 737 edA	84,95
FS CCK Cessna edA	39,95
FS China & More CDdA	59,95
FS Clouds edA	49,95
FS Design 6.+FrkfCD	59,95
FS Enroute Adv.1	49,95
FS Enroute Adv.2	49,95
FS Europa 2	59,95
FS Exp.Pack 6.0 e	64,95
FS Faszin.Luftfahrt	99,95
FS Final Approach	44,95
FS Flight & Fun dA	19,95
FS Flight Advent. 1	59,95
FS Flight Con.Sys	54,95
FS Flight Shop	79,95
FS Flight&Adv.Pack	39,95
FS Flugs. 6.0	89,95
FS Flusim.Sup.Pak1	42,95
FS FX upgrade e	59,95
FS Great Flight dA	19,95
FS GreaterBerlin dA	49,95
FS HQ Airc.Collection 2	49,95
FS HQ Aircraft Coll	49,95
FS Luft t.Teil5 Feuerwehr	29,95
FS Madrid	44,95
FS Moving Map	69,95
FS Navigator 6.0	44,95
FS Perfect Flight Engl	29,95
FS Pre-Flight	44,95
FS Rallye r.Welt	39,95
FS Reno 4 e	24,95
FS Reno 5 edA	24,95
FS Rescue Air 911	59,95
FS Scen Venedig	44,95
FS Scen. Brit. Isles	44,95
FS Scen. Japan ed	49,95
FS Scen. SwissAir 2	49,95
FS Scen.&Obj.Designer	79,95
Fs Scen.Balearics	59,95
FS Scen.Hung./Czech	49,95
FS Scenary California	64,95

Flugsimulatoren

FS Scenary Greece	54,95
FS Scenery Australia	49,95
FS Scenery Azores	64,95
FS Scenery Canary	54,95
FS Scenery Europe 1	54,95
FS Scenery Hong Kong	44,95
FS Scenery Japan	44,95
FS Scenery Las Vegas	49,95
FS Scenery Swiss Air	49,95
FS Schiratti Command	59,95
FS Schiratti Gold	59,95
FS Swiss military	49,95
FS Tokyo edA	42,95
FS Tower edA	84,95
FS Welt der Lufft	49,95
FS World Airl.Data	54,95

Sammelausgaben

Action Pack	69,95
Silent Thunder, Earth Siege 2	
Award Winner	39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß	
Blue Byte Collection	39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1	
Essential Selection Flight	19,95 P
1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory	

Geheimtip des Monats

Constructor 79,95

Strategie und Simulation rund um Mörtel, Meißel und Maschinengewehr.! Kämpfen Sie sich an die Spitze der Bauunternehmer - doch Vorsicht, die Konkurrenz ist skrupellos und es ist fast alles erlaubt.
"Es sieht aus wie Theme Park, spielt sich ein bißchen wie die Siedler und ist im Grunde genommen ein Echtzeitstrategiespiel wie Command & Conquer" Petra Maueröder PC Games 8/97
Unsere Meinung: Dieser Titel hat sich einen Tip für innovatives Design verdient. Genau das Richtige für jeden, dem Sim City zu friedlich ist.

funsoft Strategie Edition	49,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	
Game Box 50 Spiele	34,95 P
Star Wars Triology	**39,95**
begrenzte Auflage!	
● *200 Video Clips, 260 Audioclips*	
● *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder höher*	

Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold

Gigapack	79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America	
Gold Games - 15 CDs	39,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.	
Lucas Arts 10 Adventures	49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2	
Lucas Arts Air Combat	39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	
Megapack 6	79,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball	
USMegapack 7	79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba	
Megasixpack	54,95 P
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords	
Mystery Pack	84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2	
Pinball	19,95
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball	
Players Paradise	24,95
1111 Spiele, 111 Spieleldrs., 11 Screensaver	
Racing Pack	39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack	
Spielelösungen und Cheats	24,95
176 Lösungen, 350 Cheats	
The Forgotten Realms Archive	54,95
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch	
Westwood Compilat	69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	

Multimedia

Neu!
D-Info 97 29,95

Teleinfo 5.0	**34,95**
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95
Cinemania 97	59,95
Encarta 97 Enzyklopäd	169,95
Encarta Weltatlas	139,95 P
Ultrapack 4	79,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADI

Junior Lesen/Rechn. 4-6 J.	64,95
Junior Lesen u Rechn. 6-7 J.	64,95
Grundschule Deutsch 1+2	64,95
Grundschule Mathe 1+2	64,95
Grundschule Deutsch 3+4	64,95
Grundschule Mathe 3+4	64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64,95
Sekundarst. Mathe 5+6	64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64,95
Sekundarst. Mathe 7+8	64,95
Multimedia Englisch 5 od. 6.	64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64,95
Blinky Bill	29,95
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!

Joysticks

Noteb. Joystick Karte	**149,95**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	**22,95**
Alfa Twin Box	29,95
Alfa Quad Box	89,95 P

Top 10

Knallhart kalkuliert - Unsere

Anstoss 2	69,95
Baphomets Fluch 2*	74,95
Blade Runner*	84,95
Comanche 3	69,95
Dominion*	69,95
Imperium Galactica	69,95
Jedi Knights*	74,95
Lands of Lore 2*	79,95
Resident Evil*	69,95
Shadow Warrior*	69,95

CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	199,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	84,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	139,95
Grip 2er Pack	59,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digit	84,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	59,95
Sidewinder Pro	87,95
Sidewinder Pro+Hellb.	104,95 P
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	149,95
TM Formula T2 Lenkr.	209,95 P
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97	239,95

Soundkarten

SB 16 VE IDE P&P	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Versand nur über die Zentrale!

Haben Sie als Händler Interesse an einer Partnerschaft mit uns? Rufen Sie uns an: 0831/57515-50 Frau Kerstin Stark

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

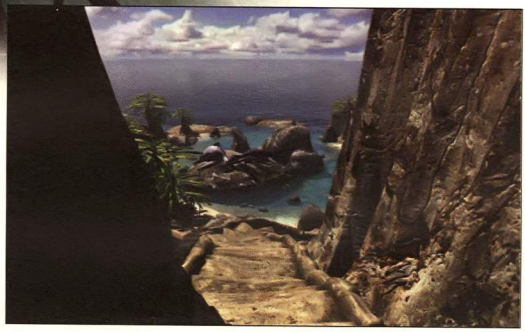


88131 Lindau:
Kolpingstr. 3

Neueröffnung!
20.9.97
Am
Römerpark

RIVEN

Myst, der größte Abräumer aller Zeiten unter den Computer-Spielen, soll mit Riven nun Nachwuchs bekommen



Also, wenn diese Stolperfalle nicht realistisch genug aussieht, weiß ich es auch nicht...



Ein Raum und kaum Licht? Hier heißt es: Vorsicht!



Ob die Entwickler hier wohl ihren Urlaub verbringen?



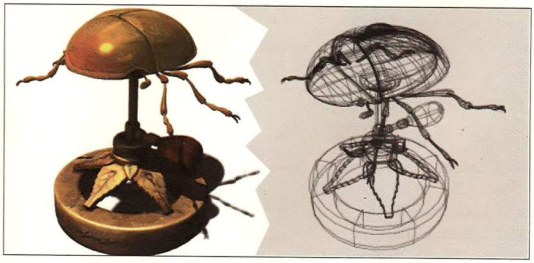
Das Käfer-Motiv scheint wirklich überall aufzutauchen

Vier Jahre ist es bereits her, daß MYST die Spielewelt auf den Kopf stellte. Auf leisen Sohlen kam ein Grafikadventure daher, das den Spieler auf eine einsame Insel voller genial gerenderter Grafiken in bisher noch nicht gesehener Qualität entführte. 3,5 Millionen verkaufte Exemplare später ist die Zeit endlich für eine Fortsetzung reif.

Auch wenn Riven von der Story her dort aufsetzt, wo Myst aufhörte, haben die Macher von Red Orb natürlich nicht geschlafen, und Riven wird mit vielen Zutaten aufwarten, die heutzutage ein State-of-the-art-Adventure ausmachen: Animationen, Charaktere, mit denen man es zu tun bekommt, Videos und so weiter. Die Produktionsdaten hören sich schon beachtlich an: Vier Jahre Planung und Produktion, 33 Designer und Entwickler, 13 SGI Workstations, 7000 Grafiken, 60 Minuten Videos.

Außer einigen kleinen Video-Clips und natürlich einer Menge wunderschöner Bilder aus dem Spiel, wird um die Geschichte von Riven noch ein sehr großes Geheimnis gemacht. Fest steht auf jeden Fall, daß der Spieler erneut die Rolle von Atrus aus dem ersten Teil übernimmt.

Dieses Mal wird jedoch nicht er in die aus Büchern bestehende Gegenwelt gezogen, vielmehr muß er seine Frau Catherine retten, die (aus Versehen?) auf einer der fünf dort existierenden Inseln festgehalten wird. Für die Entwicklung der Riven-Welt wurde die gleiche Technologie wie für die animierten Dinosaurier in „Jurassic Park", nämlich leistungsstarke Silicon- Graphics-Rechner mit SoftImage eingesetzt. Rand Miller, der Gründer von Cyan Inc. und einer der drei originalen Myst-Designer sagt dazu:„Obwohl Cyan diesmal etwa fünfmal so viel Leute, ein zehnmal so hohes Budget und 500 mal soviel Rechenpower zur

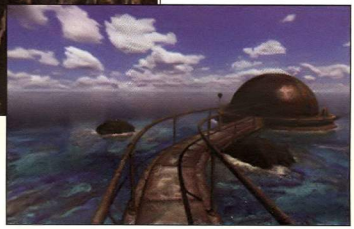


Ein käferiges Objekt vor und nach dem Rendern. Welche Geheimnisse es wohl bergen mag?

Myst, die Zweite



Behausungen dieser Art lassen auf nicht viel gutes schliessen.



Hat hier nicht Curd Jürgens schon mal gewohnt?



Verfügung hatte, wurde Riven trotzdem mit genauso viel Enthusiasmus wie damals Myst entworfen. Wir wollten ein Spiel entwickeln, das alles auf dem Computer möglich macht, was überhaupt machbar ist. In Riven gibt es Unmengen von Interaktionen, die das plastische, unmittelbare Erleben der Umwelt ermöglichen. Es ist beruhigend und beunruhigend zugleich zu wissen, daß man nicht alleine dort ist..."

Für alle Myst-Fans, die es gar nicht mehr aushalten, hat Red Orb in Zusammenarbeit mit der Firma Organic Online eine extra Website **www.riven. com** zusammengestellt. Zusätzlich gibt es auch die sogenannte „Journals"-Site **http://journals1. riven.com**, die eine Sammlung von ungewöhnlichen Online-Puzzles bereithält. *ts*





Auch hier hat jemand vergessen, das Licht anzuschalten

Auf meinem Schreibtisch sieht es nicht so aufgeräumt aus, aber dafür auch nicht ganz so antik

THE JOURNALS

Die Online Puzzles der Journals unter **http://www.journals1.riven.com** sind eine recht langwierige Angelegenheit und aufgrund ihres Rebus-Charakters nur für fließend englisch-sprechende Net-Surfer zu empfehlen.





Es empfiehlt sich auch, viel Zeit mitzubringen, da sich die Seiten eher in Mikroschritten öffnen und ein Hin- und Herspringen zum Auffinden der Lösungen unerläßlich ist. Insgesamt ein hübscher Einfall, aber mehr auch nicht.

Riven
Genre
Render-Puzzle
Hersteller
Cyan Inc./Broderbund
Erscheinung geplant
Herbst '97

PANZER GE

Blitzkriege und Kesselschlach

Nach „Pazifik Admiral" steht allen Strategen bald eine neue Herausforderung ins Haus



Während unsere Panzerbataillone noch unterwegs sind...

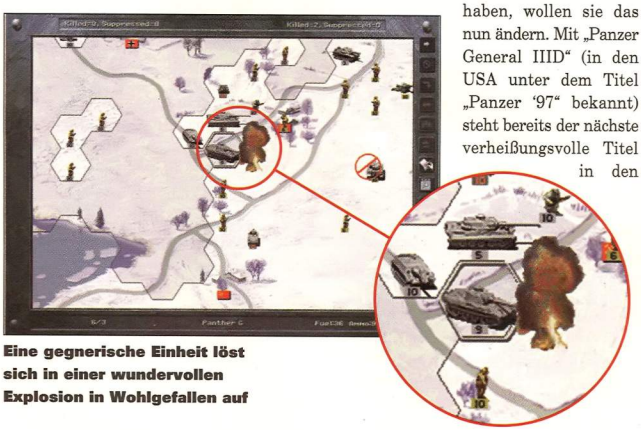


Kurz vor dem alles entscheidenden Angriff: Unsere Verbände stehen bereit...



... nehmen unsere Geschwader den Feind bereits aufs Korn

Rundenbasierte Strategiespiele konnten grafisch bisher wenig beeindrucken. Während die Kollegen aus dem Echtzeitlager optisch immer beeindruckender daherkommen, müssen Strategen des ruhigen Gemüts mit einem eher schmucklosen Schlachtfeld leben. Nachdem nun SSI die Five-Stars-Series mit „Pazifik Admiral" (Test in der vorigen Ausgabe) abgeschlossen haben, wollen sie das nun ändern. Mit „Panzer General IIID" (in den USA unter dem Titel „Panzer '97" bekannt) steht bereits der nächste verheißungsvolle Titel in den Startlöchern. Wie der Name bereits erahnen läßt, werden die Einheiten diesmal dreidimensional dargestellt. So könnt Ihr Euch demnächst vom flachen Pfannkuchendarsein der Truppen verabschieden. Egal ob Panzer, Flugzeuge oder Infanterie – alles soll dann fein animiert in drei Dimensionen in neuem Glanz erstrahlen. Daß der neue Look auf der alten Kartendarstellung recht deplaziert wirken würde, war den Leuten von SSI natürlich klar. So setzten sie eine Gruppe Grafiker daran, neue Szenarien zu entwerfen. Die Mühe scheint sich zu lohnen. Erste Bilder sahen sehr gut aus, und die handgezeichneten Landkarten passen ausgesprochen gut zu den neuen 3D-Modellen. Besonders stolz sind die Entwickler dabei auf die perspektivisch korrekt verzogene Darstellung des Terrains. Auch neue Effekte sollen den Strategen verwöhnen. Explosionen beispielsweise hinterlassen Krater, Häu-



Eine gegnerische Einheit löst sich in einer wundervollen Explosion in Wohlgefallen auf

NERAL IIID

ten in der dritten Dimension

ser fangen schon einmal Feuer und nach einem heftigen Gefecht kann schon mal eine Ruine zurückbleiben. Atmosphärisch verspricht der neue Titel seine Vorfahren in den Schatten zu stellen und soll Euch das Gefühl vermitteln, hautnah dabei zu sein.

Thematisch findet Ihr Euch, wie sollte es auch anders sein, im zweiten Weltkrieg wieder. Wäret den Anfängen. So spielt Panzer General IIID in Europa. Wahlweise sollt Ihr Euch wieder zwischen den Alliierten oder den Achsenmächten entscheiden können. In liebgewonnener Manier schickt Ihr Eure Verbände dann Runde um Runde gegen den Feind aus. Witterungsverhältnisse sind dabei ebenso von Bedeutung wie Geländevor- bzw. -nachteile. Eine besondere Bedeutung haben diesmal die Offiziere. Diese mit Persönlichkeit ausgestatteten Soldaten sollen großen Einfluß auf Eure Einheiten haben. Sie beeinflussen im Verlauf des Spiels so markante Eigenschaften wie Moral und Durchhaltevermögen.

Langzeitmotivation ist ein wichtiger Indikator für den Spielspaß. SSI will den neuen General mit vier Kampagnen (ca. 36 Missionen) ausstatten und Euch damit wochenlang vor den Monitor bannen. Historische Missionen dürfen ebenfalls nicht fehlen. Der aus Pazifik Admiral bekannte Editor soll es Euch diesmal abermals gestatten, der Kreativität freien Lauf zu lassen und eigene Missionen zu entwerfen. Auch ein Multiplayermodus für IPX und TCP/IP wird enthalten sein. Hitzigen Gefechten mit einem Freund (oder Feind?) steht also künftig nichts im Wege. Wenn nichts unvorhergesehenes geschieht, könnt Ihr bereits im Herbst mit Euren Bataillonen in die Schlacht ziehen. *mw*



Die Übersichtskarte bietet Euch einen guten Überblick



Unsere Panzer haben die Brückenköpfe erobert. Der Feind weicht zurück.





Die schön gezeichneten Landschaften bieten was fürs Auge



Im Schnee kommen unsere schweren Einheiten nur mühsam voran

Die Stadt erleidet unter den Gefechten erheblichen Schaden

Panzer General IIID
Genre
Strategie
Hersteller
Mindscape /SSI
Erscheinung geplant
Oktober 1997

Wial Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	**KD**	**75,90**
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGENT ARMSTRONG	**KD**	**69,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	75,90
ALEXANDER DER GROSSE (09/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	**KD**	**75,90**
ARK OF TIME	KD	69,90
ARMORED FIST 2.0*	**KD**	**79,90**
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	**DA**	**69,90**
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BAPHOMETS FLUCH 2 (10/97)	**KD**	**79,90**
BATTLE RACE	DA	65,90
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BLADE RUNNER (10/97)	**KD**	**85,90**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	DA	49,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	**KD**	**79,90**
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
CONSTRUCTOR (09/97)	**KD**	**75,90**
C&C: ALARMSTUFE RÖT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
C&C: Einsame Entscheid. (Internet 10/97)	**KD**	**39,90**
C&C 2 Mission: Gegenangriff	KD	29,90
C&C 2 Mission: Vergeltungsschlag (10/97)	**KD**	**49,90**
CLUB MANAGER 97/98 (ATTIC)	**KD**	**39,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	**KD**	**79,90**
D-INFO 97	KD	35,90
DARK COLONY (09/97)	**KD**	**75,90**
DARK REIGN (10/97)*	**KD**	**75,90**
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER VERGESSENE GOTT (09/97)	**KD**	**69,90**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE ENTSCHEIDUNG	**KD**	**69,90**
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DOMINION (10/97)*	**KD**	**75,90**
DRAGON DICE (AD&D)	DA	69,90
DSF GOLF (09/97)	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	**KD**	**79,90**
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	**KD**	**24,90**
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	**KD**	**69,90**
EVIDENCE	KD	69,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F1 RACING (UBI SOFT 09/97)	**KD**	**75,90**
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	**DA**	**19,90**
FALLOUT (11/97)*	**DA**	**69,90**
FIFA SOCCER 97	**KD**	**59,90**
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	**KD**	**75,90**
FIFA SOCCER MANAGER	**KD**	**75,90**
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 09/97)	**KD**	**75,90**
FIRST 4 U	**KD**	**69,90**
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT 09/97)*	**E**	**119,00**
FLYING TIGERS	**KD**	**39,90**
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F.L.O.Y.D*	**KD**	**59,90**
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	**DA**	**59,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	DA	369,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING	CD	
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kader, Ascendancy, Jagged Alliance)		
GAZILLIONAIRE DELUXE	**KD**	**55,90**
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	**KD**	**34,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	**KD**	**69,90**
HEXEN 2*	**DA**	**79,90**
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
HUGO 5	**KD**	**65,90**
IF22 ASF*	**KD**	**85,90**
IMPERIUM GALACTICA	KD	75,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	**KD**	**69,90**
INCUBATION (10/97)	**KD**	**69,90**
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	KD	75,90
INTERSTATE 76	KD	79,90
I-WAR (10/97)	**KD**	**89,90**
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90

CD-ROM GAMES

JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
KAI'S PHOTO SOAP	KD	89,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95*	**KD**	**29,90**
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung	**KD**	**69,90**
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LINKS LS	DA	89,90
LINKS LS 98 (10/97)	**DA**	**79,90**
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	**KD**	**79,90**
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	69,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	**KD**	**54,90**
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2,		
Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER (09/97)	**KD**	**65,90**
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	69,90
MASS DESTRUCTION (09/97)	**KD**	**65,90**
MASTER OF ORION 2	KD	69,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	89,90
MEGA PACK 7	**KD**	**79,90**
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash,		
Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might		
& Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA PACK: Terra Nova, Fantasy General, KD		**59,90**
Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer		
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONKEY ISLAND 3 (updatefähig)*	**DA**	**79,90**
MONOPLY	KD	59,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION*	**KD**	**69,90**
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	**KD**	**59,90**
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	69,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95*	**KD**	**79,90**
OSTFRONT / WIN 95 (09/97)	**KD**	**69,90**
OUTLAWS (updatefähig)	DA	79,90
OUTPOST 2.0 (09/97)*	**KD**	**69,90**
PACIFIC GENERAL	**E**	**65,90**
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZERGENERAL 3D (10/97)	**KD**	**69,90**
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	**KD**	**75,90**
PETE SAMPRAS TENNIS 97 (09/97)	**KD**	**65,90**
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATENNEST.*	KD	79,90
POD - PLANET OF DEATH	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	**KD**	**69,90**
PRIVATE EYE*	**KD**	**75,90**
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	KD	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING	DA	75,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER	KD	69,90
SID MEIERS GETTYSBURG / WIN 95 (09/97)	**KD**	**75,90**
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2 DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	**KD**	**69,90**
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPEEDSTER	DA	69,90
STAR COMMAND	**KD**	**69,90**
STAR CRAFT (10/97)	**KD**	**89,90**
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STARS!	KD	69,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	59,90
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD	69,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUPER BUBSY / WIN 95	DA	39,90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA	49,90
SUPER SONIC RACERS (09/97)	**KD**	**69,90**
T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO*	E	39,90
TERRACIDE*	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	DA	79,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95*	DA	69,90
TITANIC*	**KD**	**85,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	KD	54,90
TOTAL ANNIHILATION (10/97)	**KD**	**79,90**
TRASH IT!	DA	69,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET	**E**	**79,90**
UNREAL (09/97)*	DA	79,90

CD-ROM GAMES

VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUELLES HAUSTIER	DA	29,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	**DA**	**69,90**
VMX RACING	DA	79,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	**KD**	**69,90**
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	**DA**	**75,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER	**KD**	**69,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	**KD**	**75,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

3D ULTRA PINBALL 1	**KD**	**29,90**
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	DA	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	89,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	DA	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	**KD**	**24,90**
BLEIFUSS 2	KD	29,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 2 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	29,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	DA	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
FALLEN HAVEN	**DA**	**39,90**
FANTASY GENERAL	DA	29,90
FAST ATTACK	KD	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	DA	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	**KD**	**35,90**
GOBLIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HUGO 3	KD	39,90
HYPERBLADE	DA	29,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	**DA**	**29,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	29,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	KD	59,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	**KD**	**39,90**
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	KD	39,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	**KD**	**49,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	39,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	**KD**	**39,90**
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	**E**	**19,90**
NORTH & SOUTH	KD	29,90
ORION BURGER	**KD**	**29,90**

CD-ROM PREISHITS

PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**19,90**
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	**DA**	**29,90**
POOL CHAMPION	**E**	**9,90**
PRIVATEER (EA CLASSICS)	KD	19,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**24,90**
PYST	**KD**	**19,90**
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAVEN PROJECT	**KD**	**9,90**
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMÄTTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	**KD**	**39,90**
SECRETS OF THE LUXOR	KD	44,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	29,90
SHERLOCK HOLMES 2 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	24,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	**KD**	**9,90**
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	**DA**	**29,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RACER	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	39,90
STAR TREK: VOYAGER	E	39,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	**KD**	**24,90**
SU-27 FLANKER	**DA**	**19,90**
SYNDICATE WARS	**KD**	**29,90**
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
T.F.X.	KD	49,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
THE FIGHTER ENHANCED	KD	29,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**29,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	14,90
TIME WARRIOR	**DA**	**29,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	**DA**	**24,90**
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	39,90
WARWIND	KD	29,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WING COMMANDER 2	KD	29,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORLD RALLY	KD	24,90
WORMS (Softprice)	KD	39,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	34,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	**KD**	**99,90**
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	**KD**	**35,90**

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		39,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	**DA**	**79,90**
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	249,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE II SIM LENKRAD & PEDALE	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI SOUND BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**299,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PnP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PnP	DA	319,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		259,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**199,90**
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		**84,90**

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM

Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG 111/97 UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: _____

STRASSE: _____

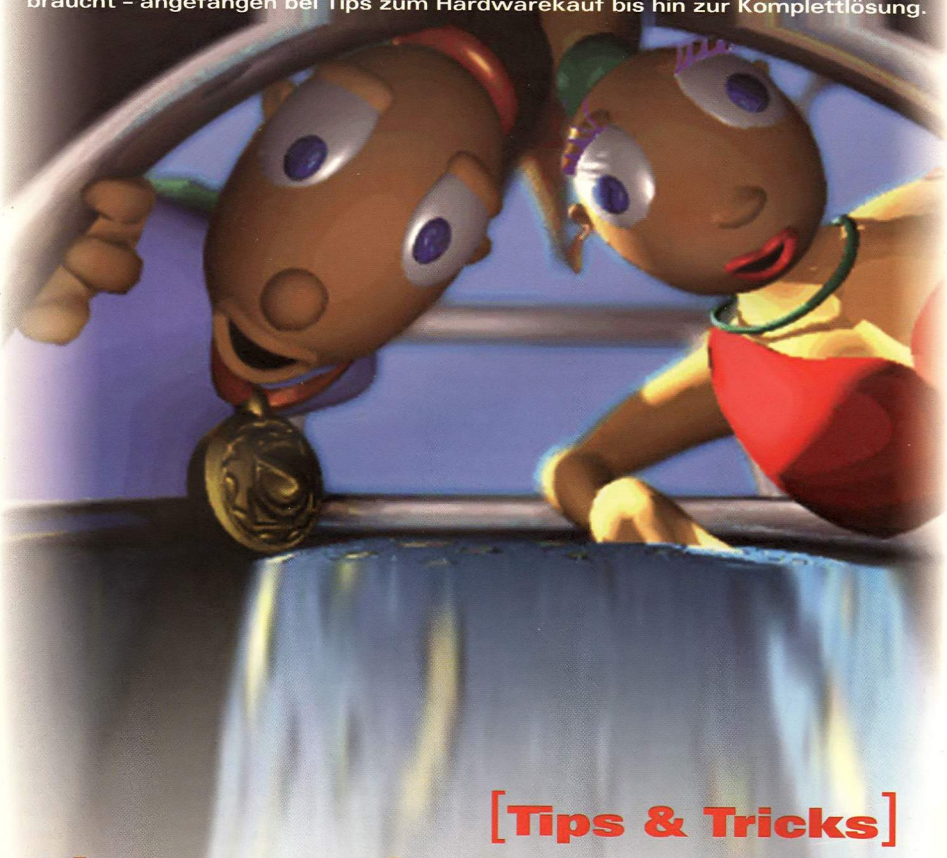
PLZ/ORT: _____

Power Play

10/97

SUPPORT 1997

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.



[Erste Hilfe]

„Virus" zum Abschalten 96
Irreführender BIOS-Eintrag

Info Corner 96
Problemlösungen auf einen Blick

AWE64 inkompatibel? 97
Fehlermeldung durch Treiber-Gerangel

Nochmal DirectSound 97
„Verständigungs"-Probleme

DMV Verlag & Co. KG
Redaktion POWER PLAY
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

[Tips & Tricks]

Little Big Adventure 2 74
Twinsens erfolgreiches Abenteuer

Star Trek: Generations 86
Komplettlösung gegen das Böse im All

[Hexerei]

Dungeon Keeper 94
Nützlicher Cheat

XCOM - Apocalypse 94
Pfiffige Savegames für Alienjäger



H!LFE

Little Big Adventure 2

Gleich zwei Power-Play-Redakteure haben diesmal zugeschlagen, um den Freunden von Twinsen und den Trekkern mit Komplettlösungen zu „LBA 2" und „Star Trek: Generations" weiterzuhelfen



Anhand der Komplettlösung von Thomas Pietschmann aus München kann Twinsen endlich erfolgreich durch sein zweites Abenteuer gesteuert werden.

Allgemeines

- Scheinbar unerreichbare Schlüssel können mit dem magischen Ball geholt werden, der Ball fliegt automatisch in die Richtung des Schlüssels.
- Kleine Kartons mit einem roten Kreuz auf dem Deckel springen bei Berührung auf und meistens kommt ein Schlüssel zum Vorschein.
- Der Schutzzauber ist eine große Hilfe, falls Euch mehrere Feinde attackieren oder Ihr über Lava fliegen müßt.
- Nicht vergessen: Durch Drücken der ENTFERNEN-Taste kann Twinsen in JEDEM Verhaltenszustand Hebel umlegen, sprechen etc., kurz: alle Funktionen, die die SPACE-Taste im „Normal"-Modus aktiviert. Ungemein praktisch.
- Das Flugverhalten des magischen Balls ändert sich mit Twinsens Verhalten, im „Vorsichtig"-Modus fliegt der Ball zum Beispiel viel steiler.
- Fledermäuse erledigt man am besten mit dem Blasrohr, da der leichtestete Treffer sie tötet.
- Mit Anlauf springt Twinsen weiter, allerdings muß die Anlaufstrecke lang genug sein.
- Ihr müßt Euch nicht strikt an diese Lösung halten! Oft führen mehrere Wege zum Ziel, so daß Ihr ruhig zwischendrin auf eigene Faust an den Schauplätzen herumstöbern solltet, um tiefer in die Story einzutauchen. Die meisten unwichtigen Punkte wurden weggelassen, da die Lösung sonst zu lang wäre.
- WICHTIG: Um diesen Lösungsweg einhalten zu können, muß man immer ein Meca-Pinguin mit sich führen. Ansonsten müßt Ihr unangenehme Verzögerungen in Kauf nehmen!

Zuerst muß Twinsen seinen Dinofly heilen. Das ist jedoch leichter gesagt als getan. Ihr seht Euch im Haus um und öffnet die verschlossene Tür, die vom Schlafzimmer abzweigt. Der passende Schlüssel befindet sich in der Kommode, die links neben der Tür steht. In dem dahinterliegenden Raum schnappt Ihr Euch den magischen Ball, die Holomap und die drei Dartpfeile.

Anschließend wird der Raum verlassen und das Bild rechts neben der Treppe an der Eingangstür betrachtet. Dadurch erfährt man nämlich, daß die Tunika und das Medaillon von Sendell im örtlichen Museum sind.

Ihr verlaßt also das Haus, schaut Euch kurz das kaputte Auto an, und stattet dem Nachbarn einen Besuch ab. Dieser erzählt uns von einer Karte, die er restaurieren will. Allerdings fehlt ihm dafür etwas Gallussäure – die wollen wir aber erst später besorgen. Nun sucht Ihr das Museum auf. Nachdem der Pförtner Twinsen 15 Kashes abgeknöpft hat, erfährt er von Mademoiselle Bloop, daß die Tür zum Kontrollraum klemmt. Ihr könnt also nicht an den Schalter heran, der die Vitrine mit der Tunika öffnet. Deshalb steigt Ihr kurzerhand durch das Dachfenster ein und betätigt die Schalter. Daraufhin öffnen sich Tür und Vitrine. Achtung: Der Zugang zur Tunika steht nur kurz offen, Ihr müßt Euch also beeilen!

Die nächste Anlaufstelle ist die Apotheke (direkt nebenan). Dort wird einer Kundin der Regenschirm gestohlen. Hilfsbereit wie Twinsen nun mal ist, redet er vor der Apotheke



SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 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 seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.

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 und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit 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, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Post-/Eingangsstempels. Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer **089/162675** zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.



Das High-Speed Moto-Cross-Rennen am PC

Drehen Sie voll auf und rasen Sie mit Ihrer Moto-Cross-Maschine den Gegnern davon. Meistern Sie enge Haarnadelkurven, vollbringen Sie unglaubliche Sprünge und wehren Sie sich gegen elf andere Mitstreiter, indem Sie beispielsweise Tritte und Schläge auf Ihrem Weg zur Ziellinie verteilen.






- **Moto-Cross Action für bis zu 2 Spieler am PC und bis zu 12 Spielern im Netzwerk**
- **3 verschiedene Level - "Amateur", "Experte" und "Profi"**
- **8 verschiedene Strecken in aller Welt mit phantastischer Grafik**
- **3 verschiedene Motorräder zur Auswahl - 125 ccm, 250 ccm und Super-Bike**
- **Fahrer können springen, kicken, schlagen und absteigen**
- **Voransicht jeder Strecke, um Streckenführung, Hügel und Kurven zu begutachten**









49.95 DM
unverbindliche Preisempfehlung

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13, 47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0, Fax: 02154-9476-42

Infos im Internet: http://www.ari-data.de

The "H" logo is a trademark of I. Hoffmann + Associates Inc. Corel is a registered trademark of Corel Corporation. Corel logos are trademarks of Corel Corporation or Corel Corporation Limited, used under license.



mit der Kundin, wechselt in den „Vorsichtig"-Modus und schleicht sich dann von hinten an den Dieb an. Sobald sich dieser umdreht und einen anspricht, wird er auf den Regenschirm aufmerksam gemacht.
Ihr erhaltet prompt den Schirm, den Ihr dann der Kundin zurückgebt. Sie erzählt daraufhin von einem Magier auf der Wüsteninsel, der den Dinofly heilen könnte – die Apothekerin hatte leider keine Medizin. Nun könnt Ihr in den Hafen laufen und schon mal ein Ticket für die Fähre kaufen, die aufgrund des schlechten Wetters jedoch nicht ablegen kann.
Deshalb wird dem Wettermagier ein Besuch abgestattet – sein Zelt befindet sich oben auf dem Berg.



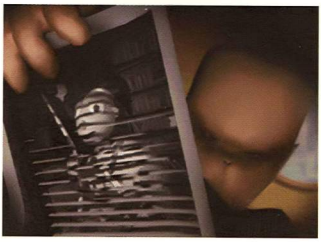
Der Magier erzählt, daß er auf den Leuchtturm steigen müsse, um den Sturm beseitigen zu können. Der Leuchtturmwärter ist jedoch unauffindbar, also macht sich Twinsen auf die Suche. In der Nähe des Zeltes befindet sich der Eingang zu einer Höhle. Ihr durchquert sie und landet auf einem Felsvorsprung den Ihr entlanglauft und nach zwei waghalsigen Sprüngen einen weiteren Höhleneingang erreicht.
In der Höhle findet Ihr schließlich den eingesperrten Leuchtturmwächter, der erzählt, daß er vom Tralü gefangen gehalten wird. Also sucht Twinsen den Raum mit dem Tisch auf. Hinter den drei Fässern befindet sich ein Schalter, gegen den Ihr den magischen Ball schleudert (der „Agressiv"-Modus eignet sich dafür am besten).
Die Tür öffnet sich und der Zugang zum nächsten Raum ist frei. Ein Stück vor dem Ende des Raumes entdeckt Ihr einen weiteren einen Hebel, der im „Vorsichtig"-Modus mit dem Ball umgelegt wird. Nun rennt Ihr zurück und springt auf die kaputte Leiter. Die letzten Sprossen können hochgeklettert werden. Der nächste Raum sollte nicht sehr schwer zu durchqueren sein, das einzige Problem sind die beiden Gegner. Hat man sich seiner Widersacher entledigt, hinterlassen



sie Schlüssel, die für die beiden verschlossenen Türen benötigt werden. Im nächsten Raum müßt Ihr gegen das Tralü kämpfen. Ist dieses Vieh erfolgreich besiegt, kann der Leuchtturmwärter freigelassen werden. Zusammen mit Zoé geht Ihr nun zum Leuchtturm.
In der folgenden Animation löst der Wettermagier den Sturm auf und die Außerirdischen kommen auf Twinsun an.
Um eine Ahnung von dem zu bekommen, was die Aliens vorhaben, stellt Ihr Euch vor den Eingang des UFOs und betätigt die Aktionstaste.
Nachdem jetzt auch die Sonne scheint, wollen wir uns auf unsere alten Pflichten berufen und mit der Fähre auf die Wüsteninsel übersetzen.
In der Nähe des Hafens finden wir das Haus des Heilers, in dem die Haushälterin eifrig mit dem Staubsauger hantiert. Leider ist der



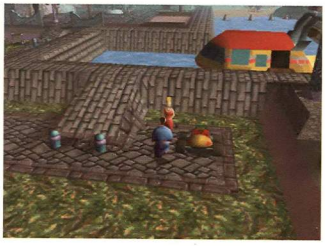
Heiler nicht da, aber zumindest können wir die Gallussäure mitnehmen, die hinten auf dem Regal steht. Ein Stück weiter, in der Sternwarte auf einem Hügel, wohnt der Erfinder Jerome Baldino, der ein Ersatzteil für Twinsens Auto fertigt. Wenn Twinsen

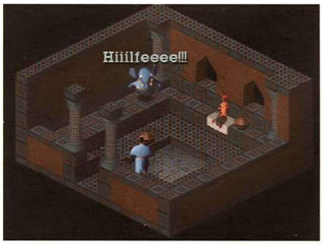


ihn danach fragt, wird es ihm ausgehändigt. Nun fahrt Ihr zurück zur Zitadelleninsel (in dem Ort beim Hafen gibt es eine Verkaufsstelle für Fahrkarten). Das Ersatzteil bringt Ihr Zoé, die anrufen wird, sobald das Auto fertig ist. Von ihr erfahrt Ihr außerdem, daß Baldino vergessen hat, Euch ein Radio zu geben (eher ein Handy als ein Radio). Bevor Ihr aber erneut zur Wüsteninsel übersetzt, bringt Ihr die Gallussäure zum Nachbarn und erhaltet dafür einen pyramidenförmigen



Schlüssel, der in die Öffnung in der Kläranlage paßt – diese Aufgabe kann jedoch noch warten.
Jetzt wird nämlich erst der Wüsteninsel ein weiterer Besuch abgestattet, um bei Baldino das Radio in Empfang zu nehmen. (Vorher solltet Ihr allerdings sicherstellen, daß Euch auf der Wüsteninsel 120 Kashes zur Verfügung stehen – in der Kommode rechts neben Twinsens Bett findet man immer wieder 15 Kashes).
Sobald wir Baldinos Haus verlassen, ruft Zoé an, die das reparierte Auto zur Wüsteninsel bringen will. Am Hafen angekommen, kann





das Auto auch schon in Empfang genommen werden. (Das Auto kann übrigens auch schießen – einfach einmal mit der ALT-Taste ausprobieren!).

Die Frau im Haus des Heilers hatte eine Magierschule erwähnt, bei der wir vielleicht Hilfe für den Dinofly finden, also machen wir uns auf den Weg.

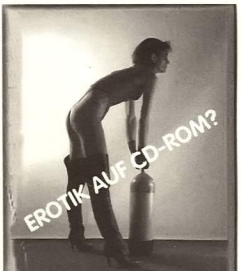
Wenn Ihr die Leute nach der Magierschule fragt, erwähnen sie immer ein Hotel namens Hacienda. Es befindet sich auf der linken Seite der Insel und sollte nicht schwer zu finden sein. Drinnen werdet Ihr vom Dicko an der Rezeption davor gewarnt, in die Damensauna zu gehen, da Ihr es sonst mit ihm zu tun bekommt. Natürlich geht Twinsen aber gleich schnurstracks dorthin. Es ist die rechte Tür, die von dem Platz mit dem Springbrunnen abzweigt. Die hübschen Damen erzeugen ein nettes Kreischkonzert, und prompt kommt der Dicko an.

Nun könnt Ihr die Leiter hinter der Rezeption hinaufklettern. Durch das Fernrohr seht Ihr eine Höhle, und obendrein erzählt Euch der Mann auf dem Dach, daß der Eingang zur Magierschule auf dem Friedhof ist.

Der Friedhof ist jedoch leider abgesperrt. Links vom Tor findet Ihr glücklicherweise bei einem abgestorbenen Baum einen schmalen



Pfad durch den Felsen. So gelangt Twinsen auf den Friedhof und damit auch in die Magierschule. Drinnen läuft er die Treppe hinauf und durch die Tür. Im dahinter liegenden Raum seht Ihr links ein verschlossenes Tor; den dazugehörigen Schlüssel findet Ihr in einer Truhe am anderen Ende des Raumes. Dazu quetscht Ihr Euch an den seltsamen blauen Geistern vorbei und versucht, so wenig Feuerbälle wie möglich abzubekommen. Hat sich unser Held den Schlüssel geschnappt, öffnet er oben genanntes Tor und kommt zu einer Bühne. Dort unterhaltet Ihr Euch mit dem Rektor der Zauberschule. Und wenn Ihr schon keinen Magier finden könnt, der Euren Dinofly heilen kann, werdet Ihr kurzerhand eben selber einer. Das kostet erst einmal 120 Kashes, danach dürft Ihr aber dann in dem Raum hinter der großen Tür gleich die erste der drei Magierprüfungen bestreiten. Dazu muß sich Twinsen in die Mitte des Podests stellen und alle Scheiben innerhalb kürzester Zeit treffen. Nach einigen Versuchen hat er sicher Erfolg und erhält zur Belohnung ein Blasrohr. Die



Mehr als 700 superscharfe Erotik Highlights (interaktive Games/ Foto/Film/MPEG/CD-i/alle Systeme) erwarten Sie auf unserem interaktiven

CD-ROM Katalog!

Jetzt kostenlos anfordern!

(Für Porto+Verpackung bitte 6,- DM in Briefmarken o. bar einsenden, bei Nachnahme 10,- DM)

Tel. 02102-86040
Fax 849711
internet www.hessennetz.de/datadisc.de
e-mail datadisc@vega.me.eunet.de

Versand & Lagerverkauf
dataDisc Entertainment
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen

ARTEN-REICH
GARTEN-TEICH

Ein Gartenteich bietet wasserabhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus".



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)
Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Naturschutz ums Haus" haben. 5,– DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

NABU Naturschutzbund Deutschland
NABU
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn

KOMPLETTLÖSUNGEN

9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *350* verschiedene Artikel):

Ace Ventura & I have no mouth	Golden Gate Killer & Elk Moon	Schwarzes Auge 3 - 24, 80 DM
Albion	Harvest of Souls	Shivers 1
Alien Incident & Mutation of JB	Hexen	Simon the Sorcerer 1 & 2
Alien Trilogy	I have no mouth & Ace Ventura	3 Skulls of the Toltecs
Alone in the Dark 1, 2 & 3	Indiana Jones 3 & 4	Sherlock Holmes 2
Amber & Neverhood	Jagged Alliance 1 & 2	Secrets of the Laxor
Ark of Time	Jewels of the Oracle	7th Guest & 11th Hour
Atlantis & Safecracker	Karma	Shannara
Azraels Tear	King's Field (Playstation)	Shine
Baphomets Fluch	King's Quest 5 & 6 oder 7	Siedler 2
Bazooka Sue	Koala Lumpur & Terra-Gon	Simon the Sorcerer 1 & 2
Bioforge & Last Dynasty	KKND	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Blazing Dragons (Playstation)	Last Express & Opera Fatal	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Bud Tucker & Orion Burger	Legacy of Kain (Playstation)	Star Trek 1 & 2
Casper (Playstation)	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Star Trek: Generations & Evid.
Clandestiny	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Star Trek: Final Unity
C & C 2 – Gegenangriff	Lighthouse	Stonekeep
Crusader: No Regret	*Little Big Adventure 2*	Suikoden (Playstation)
D & Evocation	Maniac Mansion 1 & 2	Superspy & Versailles 1685
Daggerfall	M.A.X.	Syndicate Wars
Death Gate	MDK	Synergist & Affäre Morlov
Diablo	Monkey Island 1 & 2	Terra-Gon & Koala Lumpur
Die 5. Dimension & T. Paradox	Mutation of JB & Alien Incident	Time Commando
Diseworld 1 & 2	Myst	Time Lapse
Dragon Lore 2	Opera Fatal & Last Express	Time Paradox & die 5. Dimens.
Drowned God	Orion Burger & Bud Tucker	Tomb Raider
Dungeon Keeper	Outlaws	Toonstruck
11th Hour & 7th Guest	Overblood (Playstation)	Ultima (7, 8, oder Underworld)
Earth 2140	Pandora Akte	Ultimate Mix
Ecstatica 1 & 2	Phantasmagoria 1 & 2	Urban Runner
Elk Moon Murder & GG Killer	Puppen, Perlen und Pistolen	Vandal Hearts (Playstation)
Evidence & Star Trek: Generat.	Realms of the Haunting	Versailles 1685 & Superspy
Evocation & D	Redneck Rampage	Vollgas & Sam und Max
Excalibur (Playstation)	Rendezvous im Weltraum	*Voodoo Kid & NetzZone*
Exhumed (PC & Playstation)	Resident Evil (Playstation)	Wizardry 6 oder 7
Fable	Rätsel des Master Lu	Wizardry Adventure: Nemesis
Frankenstein	Ripper	Woodruff
Gabriel Knight 1 oder 2	Sam und Max & Vollgas	`Z`
Goblins 1, 2 & 3	Safecracker & Atlantis	Zork Nemesis

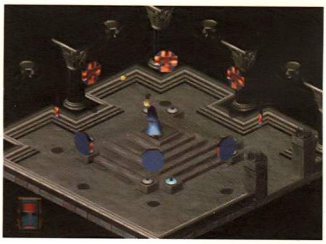
Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE — Ladenverkauf — *Tel.: 030/49 99 86 06 - 07*
Inhaber: Markus Müller — Provinzstr. 60 — *Fax.: 030/491 17 85*
Öffnungszeiten 14-18 Uhr — 13409 Berlin — Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

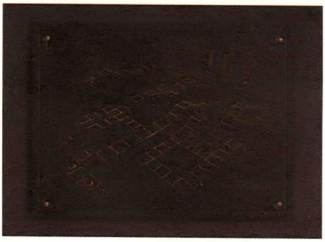
Distributor für Österreich: KEC-Austria - Herborg. 22/4 - 1110 Wien - Tel & Fax: 7495664
Distributor für die Schweiz: CDROM Vertrieb - Im Lindengarten 14 - 9242 Oberuzwil - Tel: 719526027

Jetzt auch im Internet: http://www.magic-line.de



zweite Prüfung besteht darin; die Balsamblume zu finden. Sie ist auf der Holomap eingezeichnet, aber wenn Ihr mit dem Auto um den Hügel herumfahrt, scheint es zuerst keinen Weg hinauf zu geben. Ihr könnt jedoch auf den direkt benachbarten Hügel fahren; zwischen diesem und dem Hügel mit der Blume befindet sich eine Sprungschanze. Nach einem waghalsigen Sprung kann die Blume aufgenommen werden. Die Balsamine wird zum Zauberlehrer gebracht und als Gegenleistung bekommt Ihr die Tritonmuschel. Damit besitzt Twinsen nun die Macht, zu heilen. Wenn Ihr die Muschel in der Hand haltet und die ALT – Taste betätigt, springen Herzchen heraus.

Die dritte Prüfung findet in der Halle vor der Zitadelleninsel statt, aber ohne Dinofly kommt der kleine Quetsch da nicht hin. Also fahrt Ihr mit der Fähre zurück zum kranken Dino und laßt dort mit Hilfe des Horns ein paar Herzchen springen. Er erhebt sich glücklich vom Krankenbett und ist bereit, Euch überall hin zu transportieren. Auf geht's also zum Dome of the Slate, der Kuppel auf der kleinen Insel, die vor der



Zitadelleninsel liegt. Die Tafel rechts von der Eingangstür zeigt das komplette Labyrinth, das sich in der Kuppel befindet.

In der Kuppel könnt Ihr allerdings nur anderthalb Felder weit sehen. Anhand der Abbildung sollte aber das Durchqueren der Kuppel kein Problem mehr sein (nicht vergessen, einen Abstecher zum Kleeblattkästchen zu machen!). Draußen begegnet Euch wieder der Zauberlehrer, der Euch eine Tafel überreicht, die ein Bild, das Ihr betrachtet, speichern kann (die hätte man etwas früher gebraucht). Anschließend lädt er Twinsen in die Magierschule ein, um ihm dort das Diplom zu überreichen.

Mit dem Dinofly fliegt Ihr also auf die Wüsteninsel und nehmt das Diplom entgegen. Leider gibt es dort keine Paradetunika mehr für Euch. Da kann aber der Zauberer weiterhelfen, der auf einem fliegenden Teppich seine Runden dreht. Gegen Vorlage des Magierdiploms und etwas Kleingeld (50 Kashes) kauft Twinsen ein Kostüm und einen falschen Bart von ihm.

Der Direktor der Magierschule hatte Euch gebeten, nach den verschwundenen Zauberern zu suchen. Deshalb geht Ihr erneut zum Hotel mit den Saunen (Twinsen sollte das Zaubererkostüm tragen). Der Außerirdische im Vorraum der Sauna bietet Euch einen Ausflug auf seinen Heimatplaneten an. Diese netten Außerirdischen würden es ja nie wagen, Euch zu entführen, also vertraut Ihr ihm und fliegt im UFO davon. Drinnen könnt Ihr Euch das Reisevideo im linken Terminal anschauen. Auch der Übersetzer wird vom Boden aufgenommen, so daß Ihr mit den Außerirdischen kommunizieren könnt. Schließlich setzt Ihr Euch auf den freien Platz.

Auf dem Planeten angekommen, folgt Ihr den freundlichen Herren und landet prompt im Gefängnis. Von dem Kobold Joe erfahrt Ihr, daß die Außerirdischen nun auch alle Kinder von Twinsun entführen wollen. Sobald der Wärter die Tür aufmacht, wird er niedergeschlagen. Anschließend befreit Twinsen die Fliege aus ihrer Zelle und schaltet die Kraftfelder an den Ausgängen mit Hilfe der roten Schalter aus. Durch den unteren Ausgang gelangt Ihr in einen eingezäunten Hof, in dem ein Roboter auf und ab marschiert. Der Blechkamerad wird mit dem Ball abgeworfen, wodurch seine Explosion ein Loch in den Zaun reißt. Durch dieses verläßt unser Held den Ort und läuft nach links durch das Hundetrainingslager in das Gebäude auf der anderen Seite.

Das Bauwerk zu durchqueren, sollte nicht allzu schwer sein. Draußen befindet Ihr Euch auf dem UFO-Landeplatz. Jetzt müßt Ihr schnell zum Raumschiff laufen, da Euch zwei (ausnahmsweise aufmerksame) Wächter verfolgen. Die fliegende Untertasse will allerdings nicht starten. Und warum? Klar, das Zahnrad, das sich auf der Herfahrt so brav gedreht hat, ist weg. Also raus aus dem UFO und rein in den daneben liegenden Tower. Dort kämpft sich Twinsen den Weg frei und säubert, oben angekommen, den Raum von den lästigen Gegnern. Nun kann er das Zahnrad an sich nehmen und es im UFO einbauen – und los geht die Reise.

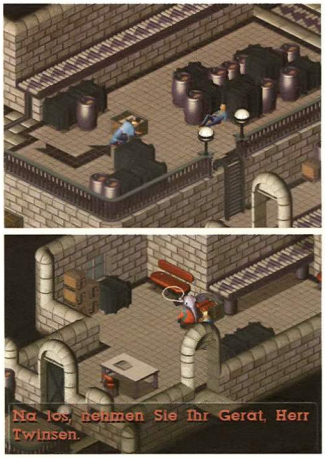
Nach einer Bruchlandung auf der Zitadelleninsel sollte Zoé anrufen und Euch die ermutigende Neuigkeit erzählen, daß die Kinder schon längst entführt wurden und die Außerirdischen nun die Kontrolle über die Insel erlangt haben. Ihr rennt nach Hause und



erfahrt von Zoé, daß Baldino auf dem Smaragdmondin Eurer Gesellschaft sein möchte. Außerdem hat er das Protopack im Paketlager zurückgelassen.

Im Lager spricht Twinsen den Dicko an, der ihn in den Keller läßt. Das Paket muß mit dem Greifer, der mit den Pfeilen am Boden gesteuert wird, in den Spalt an der rechten Wand transportiert werden und fährt dann auf einer kleinen Plattform nach oben. Jetzt schiebt Ihr es ganz bis zum Ende des Ganges durch (Achtung: Auch wenn die Rollen nicht danach aussehen: Sie drehen sich doch!). Der herumlümmelnde Arbeiter (in den drei nebeneinander stehenden Fässern ist übrigens ein Kleeblatt versteckt) hilft Euch nur, wenn Ihr ihm 102 Kashes zahlt. Doch Geld regiert die Welt, deshalb macht Twinsen auf eigene Faust weiter. Das Paket wird nun wieder über eine Plattform und dann, eine Etage tiefer, den Gang zurückgeschoben (die schwarzen Pfeile auf dem Boden sind eine nützliche Orientierungshilfe). Vor der verschlossenen Tür steht ein netter Hasi, der uns nicht vorbeilassen möchte. Links neben der Tür ist ein Stapel Kisten; obenauf befindet sich ein Karton mit einer roten Markierung. In diesem ist der Schlüssel, den Ihr nur über das schräg darüberliegende Förderband erreicht. Ihr müßt einfach im richtigen Moment auf die Schachtel springen. Sie öffnet sich automatisch und der Schlüssel springt heraus. Dann wird das Päckchen durch die Tür auf die nächste Plattform geschoben. Nachdem Twinsen dort zuerst den rechten und dann den linken Hebel bewegt hat, fährt das Paket bis zum Ende des Raumes durch. Jetzt wird nochmals ein

Hebel umgelegt und das Paket auf das Rollband geschoben. Ihr rennt nun einfach hinterher. Der Dicko öffnet Euch schließlich das Paket und Ihr seid stolze Besitzer des Protopacks.
Jetzt muß sich Twinsen nach einem neuen Raumschiff umsehen, um auf den Smaragdmond zu kommen. Zoé erzählt, daß der Tempel-Park (der Tempel von Bù wurde kurzerhand in einen Vergnügungspark verwandelt) von den Außerirdischen zu ihrer Basis gemacht wurde. Dort sollte sich also ein Raumschiff finden lassen.
Vorher aber noch ein paar andere Dinge. Der



Wetterzauberer sagte, daß er mit Hilfe einer besonderen Perle den Zauber, den er in seinem Topf zusammenbraut, fertigstellen könnte. Außerdem geht das Gerücht von einem versteckten Schutzzauber in der Nähe der Wüsteninsel um.
Zunächst die Perle. Dafür müßt Ihr erst zur Wüsteninsel fliegen. Wenn Ihr am Hafen auf dem Damm in Richtung des grünen Leuchtturms lauft, seht Ihr am Fuße dieses Dammes eine große braune Fläche. Ihr springt vom Damm hinunter und folgt der Küste bis zu einer Glocke. An dieser bimmelt Ihr, und es erscheint eine freundliche Schildkröte die Euch auf ihrem Rücken in eine Höhle bringt. Dort überbrückt Twinsen die Stacheln mittels des Protopacks und nimmt sich aus der sich öffnenden Muschel die Perle. Auf der Schildkröte geht es wieder zurück zum Hafen. (Bei der Oase auf der anderen Seite der Insel ist noch so eine Glocke, die Schildkröte bringt Euch dort zu einem Felsen, auf dem Ihr ein Kleeblattkästchen findet.)

Tel. 09674-1279
Fax 09674-1294
hotline news-8405
Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
T-Online: Okay#
eMail: Okaysoft@T-Online.de
http://www.Okaysoft.de
KOMPLETTLISTE KOSTENLOS

SPÄTSCHICHT Mo.-Fr. 8.00 - 18.00 Sa. 9.00 - 13.00 Uhr
Mittwoch's bis 20.00 Uhr!

SEPTEMBER KNÜLLER:
Dominion DV 79,90
Demonworld DV 67,90
Shadow Warrior 78,90

BESTSELLER
1 Anstoß 2 DV 69.90
2 Dungeon Keeper DV 72.90
3 Der Industriegigant DV 68.90
4 X-Com Apocalypse DV 72.90
5 D-Info 97 DV 37.90
6 Earth 2140 DV 37.90
7 Comanche 3.0 DV 72.90
8 Wet- The Sexy Empire DV 76.90
9 Heroes of Might & Magic 2 DV 65.90
10 Outlaws DV 72.50

LOW BUDGET
3D Ultra Pinball 28.00
11th Hour + 7. 7th Guest * 27.90
A-Train 21.90
Aces of the Deep * 22.00
Across the Rhine 25.00
Ascendancy 21.90
Baphomets Fluch * 21.90
Betrayal at Krondor 22.00
Bioing 21.90
Bundesliga M. Prof. 19.80
Bundesliga M. Hattrick* 33.90
Buried in Time 23.00
Burning Steel 4 29.90
Caesar I 22.00
Civilization 25.00
Colonization 25.00
Comanche + Mission 33.00
Conquest o.New World * 27.00
Cyclemania 19.90
Der Kapitalist * 25.90
Der Planer 2 35.90
Descent 2 27.00
Destruction Derby 26.80
Die Fugger 2 * 21.90
Discworld 26.90
Down in the Dumps 34.80
Dungeon Master 2 27.00
Earthworm Jim 1+2 33.00
Eishockey Manager 19.90
Fantasy General 29.90
Fifa Soccer 96 29.90
Flashback 23.00
Gabriel Knight 1 22.00
Gabriel Knight 2 * 33.90
Gamebox - 50 Titel 33.00
Grand Prix 2 25.00
Grand Prix Manager 1 25.00
Golden Gate Killer 21.90
Jazz Jack Rabbit 28.90
Johnny Bazookatone 22.00
Kings Quest 7 22.00
Kurianda 3 21.90
Larry 6 22.00
Links 386 23.00
Little Big Adventure 29.90
Lemmings 1-3 27.90
Med TV * 25.90
M.F. Ritter der Kokos.. * 21.90
Olympic Games 23.00
Olympic Soccer 23.00
Rescue 1 + Track Pack 15.90
NHL 96 29.90
One must Fall 23.90
Outpost 22.00
Pirates Gold * 19.90
Pizza Connection 19.90
Police Quest Swat * 29.90
Pro Pinball-The Web 21.90
Puppen, Perlen & Pistolen 21.90
Rätsel des Master Lu 23.00
Sam + Max 27.90
Sensible World of Soccer 21.90
Shanghai Great Moments 27.90
Shellshock 23.00
Sivears 29.90
Space Hulk 2 23.90
Space Quest 6 29.90
Star Trek: Final Unity 25.00
Steel Panthers 29.90
Stonekeep * 27.00
Super EF 2000 * 27.90
Themepark 29.90
Toonstruck * 27.90
Tonins Passage 22.00
Transport Tycoon + WE 25.00
UFO 25.00
Ultima 8 29.90
US Navy Fighter 29.90
USS John Young 9.90
Virual Pool * 27.00
Virual Snooker * 27.00
Vollgas 21.90
Wacky Wheels 21.90
Warcraft 1 27.00
Warcraft 2 * 27.90
Warhammer 29.90
Wing Commander 3 35.90
X-Com: Terror from.. 29.90
X-Wing Enhanced 21.90
Zork Nemesis * 27.90

Flight Simulator '98 109,90
Encarta 98 Encyclopädie 179,00
Encarta World Atlas 3.0 135,90
Lexi Rom 3.0 219,90

Atlantis DV 73.90
4-4-2 Fußb. DV 59.90
3D Ultra Minigolf DV 47.90
B&B Hunter Killer-W95 DV 73.90
Adidas Power Soccer * DA 74.90
Age of Empire * DV 89.90
Agent Armstrong * DV 72.90
Alexander der Große * DV 63.90
Atomic Bomberman * DV 59.90
Aron vs. Ruth * DA 66.90
Baphomets Fluch 2 * DV 71.90
Beast + Pumkins * DV 65.90
Betrayal in Antara * DV 75.90
Blade Runner * DV 84.90
Boogie - W95 * DA 39.90
Bundesliga Manager 97 DV 65.90
Capitalism Plus DA 59.90
Carmageddon DV 66.90
Club Manager 97/98 DV 43.90
C + C Tiberiumconflict Gold DV 84.90
C + C 2 Alarmstufe Rot DV 79.90
C + C 2 Gegenangriff DV 27.90
C + C 2 Vergeltungsschlag * DV 27.90
Conquest Earth * DV 77.90
Constructor * DV 79.90
Creatures DV 35.90
Daggerfall englisch 59.90
Dark Colony * DV 74.90
Dark Hermetic Order * DA 89.90
Dark Reign * DV 79.90
Der vergessene Gott * DV 89.90
Die Entscheidung DA 67.90
Die Siedler 2 Gold Ed. * DV 89.90
Die Stadt d. verl. Kinder DV 72.90
D.O.G. DV 59.90
DSF Golf * DV 49.90
Earth 2140 Mission DV 24.00
Ecstatica 2 DV 74.90
Enemy Nations * DV 61.90
Extreme Assault DV 64.90
F 1 Manager Prof. * DV 89.90
F 1 Racing Simulation * DV 71.90
F-18 Fighting Falcon DA 68.90
F-22 Raptor Upgrade DV 16.50
FA 8 Hornet 3.0 * DV 75.90
Fallout * DV 75.90
Fifa 97 + Power Pad Pro * DV 83.00
Fifa Soccer Manager DV 67.90
Flight Unlimited 2 * 76.90
Flyed - W95 * DV 71.50
Formel 1 DV 85.90
Formula Karts DA 65.90
French Open Tennis 97 DA 59.90
Grand Prix 2 - Tool Kit 17.90
Hardcore 4x4 DA 68.90
Harvest of Souls DV 85.90
Hattrick Wins * DV 68.90
Have a nice Day Track Pack DV 29.90
Helicops DA 48.90
Hercules * DV 66.90
Herrscher der Meere * DV 69.90
Hexen 2 * DA 74.90
Hugo 5 * DV 62.90
IF 22 * DV 75.90
Imperialismus * DV 67.90
Imperium Galactica DV 74.90
Incubation * DV 69.90
Independence Day - W95 DV 55.90
Interstate 76 DV 69.90
Jagged Alliance 2/Deadly.. DV 72.90
Jedi Knight engl. * 79.90
Kai's Photo Soap DV 81.90
Lands of Lore 2 * DV 73.90
Legacy of Kain * DV 68.90
Levithan * DV 71.50
Links '98 * DV 77.90
Little Big Adventure 2 DV 73.90
Lord 2 - Siege Pack DV 22.90
Lucas Arts 10 Adventures DA 52.90
Machine Hunter * DV 71.90
Mass Destruction * DV 62.90
MDK DV 49.00
Mega Pack 7 DV 76.90
Mephisto Genius '98 * DV 72.90
Monkey Island 3 a.A.
Monopoly Star Wars Ed.* 72.90
Monster Truck * DA 74.90
Motor Racer - W95 DV 72.90
Myst - Im Ed. * DV 55.90
Need for Speed 2 -W95 DV 65.90
NBA 97 DV 59.90
NHL 98 * DV a.A.
Outlaws DV 72.50
Outpost 2 * DV 69.90
Pacific General 69.90
Perfect Weapon * DV 72.90
Perry Rhodan-Operation * DV 68.90
Pete Sampras Tennis DV 65.90
PGA Tour pro -W95 DA 65.90
Phantasmagoria 2 * DA 89.90
Privateer 2: The Darkening DV 57.90
Pro Pilot (Sierra)* DV 75.90
Pro Pinball-Time Shock DA 67.90
Rebellion * DA 72.90
Red Baron 2 * DV 65.90
Redneck Rampage DA 72.90
Resident Evil * DV 72.90
Riven (Myst 2) * DV 82.90
Schlechtfahrt DV 59.90
Shadow of the Empire * DA 72.90
Silent Hunter Mission 2 * DV 29.90
Sonic 3D Flicky's Island * DV 64.90
Starcraft * DV 79.90
Star Command DV 69.90
Star Trek Borg DA 53.90
Star Trek Fleet Academy * DA 76.90
Star Trek Generations DV 71.90
Super Puzzle Fighter 2 DA 39.90
Swing DV 38.90
Terracide - W95 DV 79.90
Test Drive - Off Road 58.90
Theme Hospital DV 73.90
Tiger Shark * DA 68.90
Titanic - W95 * DV 68.90
Tomb Raider 2 * DV 78.90
Ultimate James Bond Col. DV 64.90
Vermeer - W95 DV 55.90
Virtua Fighter 2 * DA 72.90
Warlords 3 * DV 71.90
Wing Commander 4 DV 56.90
Wipeout 2097 DV 74.90
Worldwide Soccer DV 72.90
Wrecking Crew * DA 75.90
X-Wing vs. Tiefighter DA 72.50

HARDWARE:
Thrustm. T2 Lenkrad 209.00
Thrustm. Grand Prix 1 Lenkr 139.00
Alfa Twin 29.00
Alfa Quad 77.00
Wingman Extreme Digital 85.00
Sidewinder Force Feedback pro 275.00
MAXI Sound 64 Home Studio 349.00
Diamond Monster Sound 309.00
Orchid Righteous 3D 299.00
Diamond Monster 3D Bulk 329.00
Diamond Monster 3D Retail 359.00
MAXI Gamer 3D FX 335.00

Ankäufe / Umtausch möglich! Annahmeverweigerungen DV 150.- Rücknahme bei Druckfehler noch nicht beboben. Versandkosten: Vorauskasse oder Stammkunden 5,50 Nachnahme (+ 3.- Zugeld.) 9,90 Ausland an 14.000 (FREI inländ)
Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.
SERVICE SEIT 1989
Preisenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

Besuchen Sie uns in Köln auf der COMPUTER '97 vom 14.-16. 11. 1997.
GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT
Green Pepper –
DIE NEUE MARKE VON NOVITAS
Best Entertainment



Roketz
Für alle Freunde von Ballerspielen ist Roketz genau das Richtige. Roketz ist ein Abschußspiel mit 9 Kampfstätten. Ein hoher Adrenalinpegel ist für Stunden garantiert. Mit verschiedenen Waffen, Maschinen und Extras können Sie Ihre Rakete aufrüsten. Zwei-Spieler-Modi auf geteiltem Bildschirm, bis zu sechs Spieler übers Netzwerk. EVP 14,95 DM

Panzer General
Der Strategie-Mega-Hit, der die gesamte Spielwelt im Sturm erobert hat – jetzt mit neuem Handbuch. Szenarien, bei denen Sie entweder auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Achsenmächte spielen können. Wählen Sie zwischen 350 verschiedenen Einheiten.
EVP 19,95 DM



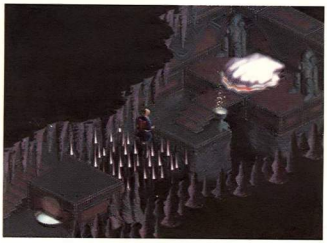


Jack Nicklaus
Bei dieser Golfsimulation können Sie nicht nur auf vorgegebenen Plätzen Golf spielen, sondern auch Ihren eigenen Golfplatz entwerfen. Der Golfplatz-Editor stellt Ihnen alle Mittel zur Verfügung, um aus einem rohen Flecken Erde jede Golf-Herausforderung zu gestalten, die man sich vorstellen kann.
EVP 19,95 DM

★ Ausschließlich Vollversionen
★ Lokalisation und / oder deutschsprachige Anleitung
★ Erhältlich im guten Fachhandel

NOVITAS ENTERTAINMENT SOFTWARE
Braunschweig

Jetzt zum Schutzzauber. Mit dem Auto fährt Twinsen zur Hacienda, wo er vom Dach aus die kleine Insel mit der Höhle gesehen hat. Mit dem Protopack fliegt der kleine Quetsch hinein und landet (Achtung: Fledermäuse!) auf dem kleinen Fleck, der durch Stacheln





von einem größeren Raum abgetrennt ist. Sobald er über die Stacheln gesprungen ist, tötet er die beiden Skelette. Oben an der rechten Wand befindet sich eine Lücke. Da kommt Ihr nicht so ohne weiteres ran und schiebt deshalb zuerst eines der beiden Holzgestelle in die Mitte des rechten Lifts. Dann springt Ihr mit etwas Anlauf vom linken Podest über die Stacheln zum gegenüberliegenden Lift (damit sich dieser in Bewegung setzt, müßt Ihr Euch darauf stellen und den dazugehörigen Schalter mit dem Ball abwerfen). Oben angelangt, wird das zweite Holzgestell so geschoben, daß es unten auf das andere Gestell fällt. Jetzt laßt Ihr Euch nach unten auf die übereinandergestapelten Gestelle fallen und aktiviert im „Vorsichtig"-Modus den Hebel mit dem Ball. Der Aufzug fährt nach oben und Twinsen kann bequem in die Lücke springen.

Dahinter kämpft Ihr Euch den Weg zum nächsten Schauplatz frei. Schließlich trifft Twinsen auf ein großes Monster, das er am besten mit dem magischen Ball eliminiert. Dazu stellt er sich auf den schmalen Vorsprung rechts oben neben der Treppe, zwischen den Holzstufen und der kleinen Säule. Dort sollte ihn die Kreatur nicht treffen. Ist sie besiegt, öffnet sich in der hinteren Ecke des Raums der Zugang zum Schutzzauber, der wie zwei mit Strom geladene Schlangen aussieht. Dieses nützliche, aber Energie verschlingende Hilfmittel wird entweder mit dem Hotkey aktiviert bzw. deaktiviert, oder durch Anwählen im Inventar gestartet, beziehungsweise ausgeschaltet.

Nun fliegt Ihr mit dem Protopack über das Wasser durch die nächsten beiden Räume (immer erst versuchen, die Fledermäuse aus einer sicheren Position abzuschießen!) zurück und zur Wüsteninsel. Der Dinofly wird Euch wieder zur Zitadelleninsel brin-



gen. Im Zelt des Wetterzauberers (auch er wurde entführt) werft ihr die Perle in den Topf in der Ecke und erhaltet den Blitzzauber. Jetzt solltet lhr das Gebäude in der Mitte der Stadt, die Bar, aufsuchen. Zuerst müssen alle Leute getötet werden (auch der Besoffene hinter der Theke, denn sobald er getroffen wird, ist er wieder nüchtern), um an den Schlüssel in dem Faß neben dem Zapfhahn zu kommen. Die zugehörige Tür ist nicht weit entfernt, und im Keller befindet sich zwischen den Kisten ein gut getarntes Loch, durch das der Abenteurer in die Kanalisation fällt.

Auf dem Boden sieht Twinsen ein grünes Quadrat mit einem goldenen Kreis in der Mitte, das er bei näherer Betrachtung für eine Art Schlüsselloch hält. Darauf setzt er die Pyramide, die er bereits eine ganze Weile vorher vom Nachbarn bekommen hat. Hinter der sich daraufhin öffnenden Tür findet Ihr eine große Kugel, die mit dem Blitzzauber geknackt wird, und Sendells Ball in unser Inventar wandert. Für diesen Zauber muß die gesamte Mana-Energie verfügbar sein. In einem kleinen Faß neben der Stelle, an der Twinsen in die Kanalisation fällt, befinden sich stets zwei Mana-Fläschchen (einfach immer wieder zur Kugel und zurück gehen). Eine andere Möglichkeit, seine Energieleiste wieder aufzufrischen, ist mit Hilfe der Baumstämme und des Protopacks an einen Schlüssel in einer markierten Schachtel zu gelangen, der die Tür zu einer Schatztruhe öffnet, aus der unendlich viele Manafläschchen springen.

Jetzt sollte Twinsen zum Smaragdmond aufbrechen. In die Basis der Außerirdischen gelangt Ihr durch den umgebauten Tempel von Bù auf der Wüsteninsel. Zuerst schlägt sich Twinsen also den Weg durch das Tempelgelände frei und läuft dann in die Höhle, vor der ein weiterer Wächter steht. Über dem Eingang hängt zur Kennzeichnung ein kleines Schild. In der Höhle rennt er erst über die Brücke und schnappt sich dann das Wägelchen, das herumfährt. Um auf dem Wägelchen ins Untergeschoß hinunterzufahren, legt Ihr den zweiten Schalter, an dem Ihr vorbeikommt, mit Hilfe des magischen Balls um. Der Wagen sollte dann an zwei weiteren Pfeilen vorbeikommen und durch eine Tür fahren. Links hinter der Tür geht es in den Keller. Um dorthin zu gelangen, wird abermals mit dem Ball der Pfeil verändert, so daß er nach unten zeigt. Das Wägelchen fährt an ein Schienenende, dreht um und rollt nach unten. Im folgenden Abschnitt legt Ihr die Pfeile so um, daß der Wagen durch die Tür unten links fährt. Hinter der Tür steht zwischen zwei feuerspeienden Säulen eine rot markierte Kiste, aus der eigentlich ein Schlüssel herausspringen müßte. Tut er auch. Damit Ihr an die Schachtel herankommt, müßt Ihr auf dem Wagen stehen und dann auf das Podest springen. Mit dem Schlüssel klettert Twinsen den Absatz auf der rechten Seite hinunter und geht durch die Tür.

Im nächsten Abschnitt geht es links an einer Wache vorbei in einen Schlafraum. Dort sollten alle Schergen getötet und die Kleidung des Wachmanns auf der rechten Kommode untersucht werden. Durch diese Aktion kommt nämlich ein weiterer Schlüssel zum



Vorschein. Außerdem schaut Ihr Euch den runden Gegenstand auf dem Tisch an. Aha, ein neues Passwort... GREEN MOON.

Mit dem Schlüssel wird die große Tür oben links geöffnet. Ihr durchstörbert die Kisten, zerstört den Roboter, da er einen Schlüssel besitzt, und steigt dann ins Raumschiff. Das Zahnrad fehlt mal wieder, also fährt Twinsen außerhalb des UFOs weiter rechts mit dem Lift hinauf und fliegt mit dem Protopack über die stromgeladene Fläche. Auf der ande-



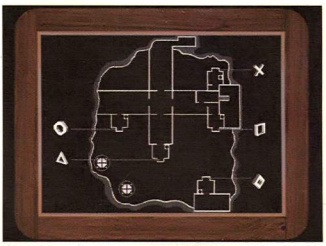
Du hast eine Routenscheibe gefunden. Nun kannst du mit einem Esmerier-Raumschiff starten.

ren Seite angekommen, schaltet Ihr sie aus und tötet den Wächter, um den Schlüssel zu ergattern. Mit ihm öffnet Ihr den orangefarbenen Tresor, in dem sich das Zahnrad für das Raumschiff verbirgt. Im Flugobjekt wird das Teil eingesetzt und ab geht die Reise zum Smaragdmond.

Sobald das Raumschiff gelandet ist, öffnet sich die Tür zur Kammer mit dem Raumanzug. Twinsen muß nun einfach in die kleine Kammer gehen – der Anzug wird selbständig angezogen. Jetzt dürft Ihr Euch nach Draußen wagen, da niemand erkennen kann, daß Ihr kein Außerirdischer seid. (Übrigens: Wie beim Auto könnt Ihr auch mit dem Raumanzug sehr gut schießen, was allerdings nicht notwendig ist). Der Quetsch erfährt von anderen Leuten, daß er in die Eingangshalle gehen soll, die nicht schwer zu finden ist. Die Gebäude sind durch Schleusen abgesperrt. Darum müßt Ihr immer erst in die Kammer gehen und den Anzug ausziehen, bevor sich die Tür zum Gebäudeinneren öffnet. Demzufolge kann Twinsen wieder



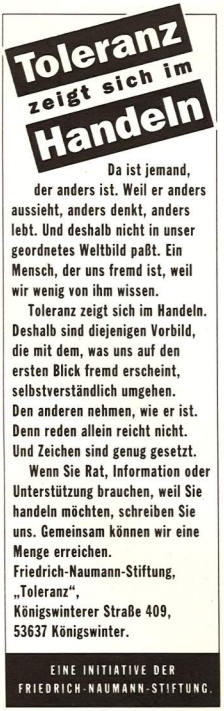
erkannt werden und muß deshalb die Wächter töten. Schaut Ihr in der Eingangshalle die Karte rechts oben an der Wand an, wird sie automatisch in der seltsamen Zeichentafel gespeichert. Die drei Schalter an der Wand müssen desweiteren auf grün gestellt werden, da Ihr dadurch Zugang zu allen Bauwerken auf dem Gelände bekommt.



Anhand der Karte läßt sich ersehen, wo Baldino gefangengehalten wird. Es ist nicht allzu schwer, dorthin zu finden.

Kommt Ihr an einer Tür vorbei, für die es scheinbar keinen Schlüssel gibt, dreht Ihr nur an dem großen Rad in der umittelbaren Nähe, und schon geht sie auf. Diese Prozedur wird wiederholt, sobald Ihr Baldino und einen weiteren Häftling befreit habt und zu entkommen versucht. Der andere Gefangene







wird zwar während der Flucht erschossen, aber vor seinem Tod teilt er Euch noch mit, daß Ihr unbedingt das Eiland CX aufsuchen müßt. Bei dem Versuch, zu Baldinos Raumschiff zu gelangen, landet Ihr allerdings vor einer verschlossenen Tür. Rechts davon befindet sich eine Treppe, und auf der oberen Plattform ist ein roter Schalter, der betätigt



wird, um den Öffnungsmechanismus zu aktivieren. Ihr verschwindet durch die Tür und habt nach einer Zwischensequenz auf Zeelich, dem Heimatplaneten der Außerirdischen, eine Bruchlandung hingelegt. Baldino benötigt einen speziellen Treibstoff, der es ihm ermöglicht, das Raumschiff zu reparieren. Außerdem verspricht er Twinsen, daß er damit sein Protopack aufrüsten könne. Macht Euch also auf die Suche.

Im Hafen findet Ihr einen Skipper, der Euch für 100 Zlitos auf die Insel CX bringt. Höchstwahrscheinlich besitzt Ihr aber momentan keine 100 Zlitos, also versucht Ihr Euer Glück im Casino. Um dorthin zu kommen, rennt Ihr den Berg hoch, über die Brücke und in das Haus, vor dem das Krokodil steht. Vorher sollten aus Abfalleimern und aderem schon einmal ein paar Zlitos zusammengekratzt werden, da der Eintritt ins Casino fünf Zlitos kostet. Im Casino kann sich Twinsen mit diversen Spielen amüsieren, aber irgendwie gewinnt er keine 100 Zlitos. Deshalb spielt er so lange an dem Einarmigen Banditen, bis er einen Schlüssel erhält. Dieser öffnet die goldene Tür ganz links im Casino.

Der „freundliche" Moderator fordert Twinsen auf, am Glücksrad zu drehen.

ACHTUNG: Wenn Ihr das Rad dreht, fällt ein weiteres Krokodil von der Decke herab, und beiden Monster stürzen sich auf Euch. Nachdem die Kreaturen besiegt wurden, lassen sie eine Menge Geld zurück. Nun solltet Ihr 100 Zlitos besitzen. Twinsen geht also wieder zum Hafen und zahlt dem Skipper die geforderte Summe. Er bringt einen allerdings nicht auf die Insel CX, sondern auf das Eiland der Feste, auf dem der Tempel des Dark Monk, des Gottes der Esmers, steht.



Dort findet Ihr die einzige Person, die jemals lebend von der Insel CX zurückgekehrt ist, und die Euch auffordert, einen gewissen Rick in der Bar auf Otringal zu finden. Dieser Mann könne Euch weiterhelfen.

Also zurück nach Otringal. In der Bar wollen Euch die Wächter aber nicht zu Rick lassen. Deshalb überwältigt Ihr die großen Wächter, die wie Piraten aussehen. Einer von ihnen besitzt den Schlüssel zu der Tür, hinter der Ihr dann Rick gegenübersteht.

Rick sagt, daß er Euch nicht auf die Insel CX bringen, aber jemand im Hotel im oberen Stadtteil kenne, der Euch da helfen könne. Allerdings sind die Lifte zum oberen Stadtteil gesperrt, und mit dem alten Protopack gibt es natürlich keine Möglichkeit dorthin zu kommen.

Deshalb muß Twinsen jetzt den Treibstoff finden. Dazu geht Ihr erst zur Tankstelle, wo Ihr erfahrt, daß der Treibstoff ausgegangen und noch keine neue Lieferung von der Raffinerie gekommen ist. Nun laßt Ihr Euch vom Skipper (der mit dem flachen, futuristisch aussehenden Schiff!) mit dem Boot auf

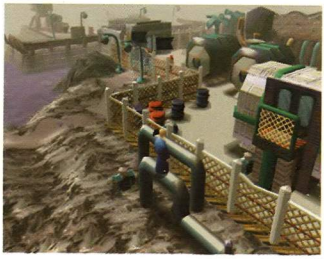




die Insel der Treibstoffabrik bringen. Dort suchen irgendwie alle ein verlorengegangenes Fragment. In einem Geschäft kauft Ihr eine Spitzhacke. Jetzt spurtet Twinsen auf das Tor zur Raffinerie zu, hält an, dreht sich um, und müßte am nahegelegenen Ufer eine Palme entdecken. An dieser geht er vorbei und erreicht eine mit Gras bewachsene Grube direkt am Wasser. In dieser wird die Spitzhacke benutzt und das Fragment der Francos ausgegraben.

Danach rennt Ihr zurück zur Treibstoffraffinerie. Durch das Tor kommt Ihr nicht rein, also lauft Ihr ein Stück am Zaun entlang bis zu ein paar Rohren. Dort springt Ihr zuerst auf das niedrigste, dann eines höher und nun über den Zaun.

Jetzt wird der Eingang zur Fabrik gesucht (es ist nicht die Tür unmittelbar beim Tor im Zaun, das von den Wächtern bewacht wird). Unser Held kämpft sich nun durch die Räume und dreht an den Rädern, da so immer einer der gefährlichen Dampfstrahler ausgeht. Der Schutzzauber ist hier auch sehr nützlich. An einigen Stellen hängen rote Kästchen an der Wand, die Schlüssel beher-



bergen. Schließlich gelangt Ihr in einen Raum, in dem ein Zaun ist. Dahinter „freuen" sich schon zwei Hunde auf Twinsen. Auf der Treppe unmittelbar daneben läuft ein Wächter auf und ab, der mit dem Ball abgeworfen wird. So bekommt Ihr den Schlüssel, der den Hundezwinger öffnet. Jetzt rennt Ihr die Treppe hoch, da sich oben der gesuchte Treibstoff befindet. Nun verlaßt Ihr die Raffinerie, springt auf die Tonnen und über den Zaun ins Freie. Wieder in Otringal angekommen, gibt Twinsen Baldino den Treibstoff. Jerome rüstet Euer Protopack auf, womit Ihr in die obere Stadt vordringen könnt. Am besten fliegt Ihr über den Wasserfall neben dem Berg.

Im oberen Stadtteil betretet Ihr das Hotel und tötet den Pförtner, der daraufhin den Schlüssel für die Absperrkette zurückläßt. Am Swimmingpool liegt der gesuchte Mann. Nach einem Treffen in seinem Zimmer wißt

Ihr, daß Ihr in den Twinsun-Souvenirshop beim Hafen gehen sollt. Außerdem befindet sich nun ein Ring in Eurem Besitz, der Euch als Dissident identifiziert.
Dieser Ring wird dem Verkäufer im Souvenirshop gezeigt (übrigens kann man für 30 Zlitos einen Memory-Viewer kaufen, mit dem Ihr alle Zwischensequenzen noch einmal ansehen könnt).



Im Hinterzimmer redet Twinsen mit den Leuten, die ihm erzählen, daß er den Lift auf der Insel der Belfiden benutzen müsse. Desweiteren bekommt er eine Pistole, die aber nur in Kombination mit einem Kristall vom Vulkan auf dem Eiland der Feste funktioniert. Also geht's zuerst noch einmal auf das Eiland der Feste. Dort geht Ihr links um den Vulkan herum und springt auf die in der



Lava schwimmenden Gesteinsbrocken, um den Lavastrom wohlbehalten zu überqueren. So erreicht Ihr eine Grube im Vulkanrand, in der sich Wasser gesammelt hat. Mit dem Protopack fliegt Ihr nun zu den grünen Kristallen in der Mitte des Wassers (Vorsicht vor dem Seeungeheuer!) und schlagt mit der Spitzhacke ein Stück ab. Nun ist die Waffe funktionstüchtig. Um wieder zurück zur Anlegestelle zu gelangen, benutzt Ihr einfach Euer Super-Jet-Pack.
Jetzt läßt sich Twinsen direkt zur Insel der Belfiden transportieren. Er springt wieder über den Zaun und betritt diesmal den Eingang beim Tor. In dem Gebäude werden mit der Pistole die Wächter abgeschossen. Danach nehmt Ihr die Schalter an der Wand aufs Korn. Damit sich beide Türen öffnen, müssen die Schalter von links nach rechts in folgender Position stehen: oben, unten, oben, unten. Am Hafen rennt Ihr auf das große Schiff und erreicht so eine kleine Bohrinsel. Dort versperrt ein vierarmiger Gorilla den Eingang. Dieses Vieh ist ein Söldner, der nur darauf wartet, Euch das Lebenslicht auszuknipsen. Der Kerl ist zwar ein harter Brocken, kann aber besiegt werden.
Zurück bleibt ein Schlüssel, mit dessen Hilfe Ihr den Aufzug betreten könnt.
Unten tötet Ihr im „Vorsichtig"-Modus mit dem magischen Ball den weißen Wächter und werft ihn auf die roten Schalter, um die Energiebarrieren außer Kraft setzen.
Ihr befindet Euch nun im Inneren des Planeten und müßt versuchen, zur Insel der Moskibienos zu kommen. Deshalb rennt Ihr aus dem Aufzuggebäude über die Brücke,



dann links und ein Stückchen weiter nach rechts in die schmale Passage zwischen den Bergen. Dort ist eine Mine, in der Ihr den Schienen folgt. Im folgenden Gebiet solltet Ihr versuchen alle Diamanten einzusammeln, mindestens vier Stück.
Ihr kommt zu einem Kran (wenn Ihr ihn benutzt, könnt Ihr ein Kleeblattkästchen bekommen), fliegt dann mit dem Protopack über die Kante hinab und geradeaus weiter. Auf der anderen Seite der Fläche solltet Ihr zu einer Grotte in der Wand kommen. Wenn Ihr links in der Grotte die Felsstufen hochsteigt, findet Ihr den Bleichlingshandschuh. Dann fliegt Ihr nach rechts, die Treppen hoch und über die Brücke neben dem Lava-





(Wasser-) Fall. Schließlich erreicht Ihr ein Tor, zu dem der Wächter den Schlüssel besitzt. Hinter dem Tor findet Ihr das zweite der vier Schlüsselfragmente. Nun verlaßt Ihr die Höhle (mit mindestens vier Diamanten) und lauft nach rechts an der überdachten Brücke vorbei auf den Ausläufer der Insel bis zu einem Höleneingang, vor dem ein Mann steht. In der Höhle trifft Twinsen einen alten Mann, der ein Stück Torte haben möchte. Der hilfsbereite Quetsch geht an ihm vorbei nach unten in einen Raum, in dem er ein Stück Torte angeboten bekommt.
Eine Ohnmacht später bringt er dem alten Mann die Torte. Als Gegenleistung erhält er einen Schlüssel, der die Tür zu Dark Monks Kapelle öffnet. Der Priester in der Kapelle sagt Euch, daß Ihr sein Hausmädchen aufsuchen solltet, das Euch das Lied des Fährenmannes beibringt. Im Raum neben dem Höhleneingang findet Ihr die Dame und erlernt das Lied. Nun könnt Ihr außerhalb der Höhle über die Brücke laufen und Euch unter das kleine Dach stellen. Hier wird das

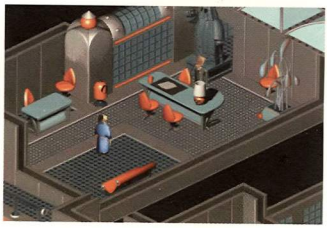


Lied gesungen und der Fährenmann erscheint. Für vier Diamanten bringt er Twinsen auf die Insel der Moskibienos.
Dort findet Ihr einen weiteren Diamanten und sprecht danach den umherschwirrenden Moskito an, der Euch zur Königin bringt. Dieser wird der Dissidentenring gezeigt. Anschließend müßt Ihr den Test der Wahrheit bestehen. In der Arena attackiert Twinsen die vorbeirollenden Kugeln, da sich in einer von ihnen ein Schlüssel befindet. Damit öffnet unser Held eine der drei Türen.

Falls er Glück hat, erhält er nun ein neues Blasrohr und hat den Test bestanden, ansonsten muß er es weiter versuchen.
Oh nein! Die Insel wird angegriffen. Ihrkämpft Euch an den Soldaten vorbei und klettert durch ein Loch in der Wand (nicht durch das Loch, an dessen Rand ein Seil befestigt ist!). Dann spurtet Ihr über die Brücke, fahrt im darauffolgenden Raum mit dem Aufzug nach oben und klettert die Leiter hoch auf den runden Platz. Dort greift Euch ein ...äh... fliegendes Walroß an. Die Feuerbälle, die das Vieh speit, werden mit dem Handschuh zurückgeschlagen, solange bis das Monster tot ist. Mit dem Schlüssel



dieses Geschöpfes öffnet Twinsen den Kasten neben der Leiter, die auf den runden Platz führt, und erhält so den dritten Teil des Schlüssels.
Jetzt sammelt Ihr wieder vier Diamanten und laßt Euch vom Fährenmann zur Vulkaninsel übersetzten, da sich dort nämlich die Bienenkönigin aufhalten soll. Mit dem Protopack fliegt Twinsen über den Lavafluß in Richtung Inselmitte bis zu einem Ring, der aus fünf auf der Lava schwimmenden Platten besteht. Er klettert die Leiter hoch und geht danach noch einmal über einen Lavafluß bis zu einer Höhle die ins Innere des Vulkans führt. Die entführte Bienen-



königin ist aber nicht dort. Sie wurde in die Building Company auf der Insel der Bleichlinge (die Insel, auf der man den Fährenmann das erste Mal getroffen hat) verschleppt. Das Haus befindet sich auf der anderen Seite der Brücke, die zu den Aufzügen führt, mit denen Ihr von der Planetenoberfläche gekommen seid.
In diesem Gebäude findet Ihr letztendlich den Direktor des Unternehmens, der einen Schlüssel besitzt, mit dem Ihr die Statue beiseite schieben könnt. Dahinter kommen 150 Zlitos zum Vorschein.
Nun lauft Ihr die Treppe wieder ein Stück hinab und geht dann nach rechts, an ein paar Stangen vorbei und durch eine Tür, die beim Durchschreiten eine weiter oben gelegene Tür veranlaßt, sich zu schließen. Durch die jetzt geschlossene Tür müßt Ihr aber! Also läßt Twinsen einfach einen Meca-Pinguin durch die Sensortür laufen, und die obere Tür geht wieder auf. Den Schlüssel für das Gefängnis, in dem die Bienenkönigin sitzt, erhaltet Ihr von einem der Wächter. Als Dank für die Befreiungsaktion überläßt Euch die Bienenkönigin den Schlüssel zur Passage der Insel CX.
In der Mine werden abermals vier Diamanten zusammengesucht (falls Ihr nur drei Edelsteine finden solltet: An der Anlegestelle liegt ein verletzter Mann, den Ihr mit dem Tritonshorn heilen könnt. Als Gegenleistung schenkt er Euch einen Diamanten). Auf der Moskitoinsel klettert Ihr das Seil hoch, kriecht durch ein Loch und kämpft Euch den Weg zum Thron der Königin frei. Das starke Monster, das den Thron eingenommen hat, wird besiegt und mit dem Schlüssel der Königin der Geheimgang hinter dem Thron geöffnet. So gelangt Ihr endlich zur Insel CX.
Twinsen befindet sich nun in einem rechtwinkligen Gang, der natürlich bewacht wird. Rechts oben kommt er in den nächsten Raum, wo er mit dem Protopack über den Nebel bis zu einem Schalter fliegt, der betätigt wird. Durch die nun offene Tür verlaßt Ihr den Raum nach links. Jetzt seid Ihr in einem weiteren kurzen, rechtwinkligen Gang, in dem Ihr eine Leiter hinaufklettert. Im Raumschiff fehlt mal wieder das Zahnrad. Deshalb wird der Wächter vor dem Turm in der Inselmitte eliminiert und mit Hilfe seines Schlüssels der Turm betreten. Innen öffnet Ihr die Tür oberhalb der kurzen Treppe mit dem großen Rad und läuft an den unverwundbaren Feinden, die wie Napoleon aussehen, vorbei. Mit einem weiteren Rad wird die Tür links im Bild geöffnet. Durch diese gelangt Ihr an einen Schlüssel. Ihr springt die Stufen nach unten und entriegelt mit dem Schlüssel die Tür direkt neben dem Eingang zum Turm. Dahinter geht es mit einem Lift ins Untergeschoß, wo dem kleinen „Napoleon" der Garaus gemacht wird. Dieser zieht dummerweise noch an dem Hebel, der den Reaktor auslöst, welcher den Mond auf





Twinsun zufliegen läßt. Von ihm bekommt Ihr auch einen Schlüssel, der zu der nebenstehenden Kiste paßt. Diese enthält ein Schwert, mit dem Twinsen nun auch die anderen Napoleons, denen er vorher nichts anhaben konnte, besiegen kann.
Nachdem er die Napoleons erledigt hat, öffnet er mit dem eroberten Schlüssel die Tür nach oben. Es geht ein paar Treppen hinauf und an einem weiteren Napoleon vorbei. Letztendlich findet Ihr in einen Raum endlich das Zahnrad und könnt mit dem Raumschiff davonfliegen. Der kleine Held landet vor dem Hotel im oberen Teil von Otringal und geht durch das große Tor in den Palast. Hier bekommt Ihr in jedem Raum einen Schlüssel, mit dem sich eine der Türen öffnen läßt. Zuerst geht Ihr nach links oben bis es nicht mehr weitergeht, dann nach rechts oben, bis Ihr an eine große Tür kommt. Dahinter finden wieder ein paar Kämpfe statt; aus der Statue springt ein zuerst erschreckendes, aber wie sich herausstellt, leicht zu besiegendes Monster. In der Kiste darunter findet Twinsen den letzten Teil des Schlüssels und erreicht somit die höchste magische Stufe.



Nachdem er den Palast wieder verlassen hat, kommt er durch das Gebäude mit den zuvor defekten Aufzügen nach unten. Am Hafen laßt Ihr Euch zum Eiland der Feste bringen. Im Tempel auf dem Berg benutzt Ihr in der Mitte – wo die Lava hochspritzt – den fertigen Schlüssel und betrachtet eine nette Zwischensequenz (Dr. Fun Frock ist wieder da!) .

Neben dem Tempelgebäude hüpft Ihr von Säule zu Säule und klettert über den Arm der Statue in ein kleines Loch. Dahinter wird viel gekämpft. Es bringt aber nichts, die mit Morgensternen bewaffneten Elefanten zu töten, da immer wieder neue aus den Teleportern nachkommen. Ihr kommt an vier Schaltpulte, neben denen die gefangenen Magier stehen. Die Schaltpulte MÜSSEN in der folgenden Reihenfolge ausgeschaltet werden: 2, 1, 4, 3. Außerdem müssen die Monitore völlig abgeschalttet sein und dürfen nicht flimmern. Dann betätigt Ihr den Schalter rechts neben den Zauberern, nicht den Knopf links von ihnen. Sie erwachen und sprengen zum Dank ein Loch in das Gitter. Dahinter liegt ein Lift, mit dem Twinsen nach oben fahren kann. Oben



trifft er auf Fun Frock, der den Käfig mit den entführten Kindern ein Stockwerk tiefer fahren läßt. Also hinterher! Ihr müßt immer ein Stockwerk hinabsteigen, eventuelle Schlüssel haben stets die mit Raketen bewaffneten Elefanten. Im dritten Untergeschoß seht Ihr eine grüne Platte, die aber einfach nicht hinabgleiten will. Sobald die zwei angreifenden Elefanten getötet sind, verschwindet die Platte und Ihr könnt ein Stockwerk weiter nach unten springen. Seid Ihr schließlich unten, trefft Ihr Fun Frock, der gerade die Kette lösen will, die den Käfig mit den Kindern hält. Wenn Ihr schnell genug seid, könnt Ihr ihn vielleicht aufhalten. Alle Fun Frocks müßt Ihr töten, zuletzt kommt der Richtige – der, der nicht rot aufleuchtet. Ihr nähert Euch dem Abgrund, in den die Kinder hinabgefallen sind, und könnt Euch dann an der Schlußsequenz erfreuen. Es gibt also doch ein Happy End!

FANTASTIC MEDIENVERTRIEBS GmbH SHOP

Fantastic Shop GmbH
Abt. Computerspiele
Postfach 100 509
41405 Neuss

Telefon: 02131/779343 (MO - FR 10.00 - 18.00)
Fax: 02131/940975 - E-mail: shop@fanpro.com

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = dt. Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version, * = bei Drucklegung nicht erschienen

Importspiele
IBM CD-ROM:
AD&D Core Rules US 89.00
Ark of Time US (KOEI) 89,00
Babylon 5 Shadow Wars US 79.00
Battleground Antietam US 109,00
Battleground Ardennes Deluxe (Neue Version des ersten Battleground-Spiels: verbesserte Grafik, neue Game-Engine, Modemfunktion, spielbar über e-Mail u. v. m.) US 89.00
Battleground Bull Run US 109.00
Battleground Napoleon in Russia US 109.00
Battleground Shiloh US 99.00
Betrayal at Antara US 99.00
Callahan's Crosstime Saloon US 109.00
Dagger Fall US 99.00
Dungeon Keeper US 99.00
Emperor of the Fading Sun US 89.00
F/A 18 Hornet US 99.00
F22 US 99.00
Fragile Allegiance US 99.00
Harpoon 97 US 69.00
Heroes of M&M II Expansion US 69.00
History of the World US (Av. Hill) 109.00
KKND US 49.00
Magic T. Gathering: Battlemage US 49.00
Obsidian US 109.00
Pacific General US 89.00
Star Command US 49.00
STAR TREK: Voyager US 79.00
Steel Panther I Scenarios II US 49.00
Steel Panthers II Szenarios US 59.00
Wages of War US 69.00
Wooden Ships&Iron Men US 99.00

Knüllersammlungen
20 Wargame Classics
20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front. US-Version, CD-ROM. **DM 69.00**
Masterpieces of Infocom
A Mind Forever Voyaging, Arthur, Ballyhoo, Beyond, Border Zone, Bureaucracy, Cutthroats, Deadline, Enchanter, Hollywood, Infidel, Leather Godesses of Phobos, Lurking Horror, Moonmist, Nord and Burt couldn't make Head or Tail of it, Planetfall, Plundered Hearts, Seastalker, Sherlock, Sorcerer, Spellbreaker, Starcross, Stationfall, Suspect, Suspended, Trinity, Wishbringer. The Witness, Zork I, Zork II, Zork III, Zero Zero. US, CD-ROM **69,00**
Forgotten Realms Archieves
Sammlung mit allen 12 Forgotten Realms-Spielen von SSI: Eye of the Beholder I - III, Pool of Radiance, Pools of Darkness, Secret of the Silverblades, Curse of the Azure Bonds, Hillsfar, Dungeon Hack, Treasures of the Savage Frontier, Gateway to the Savage Frontier, Menzoberranzan. US-Version, CD
ab sofort nur noch **69,00**
Definitive Wargames II
Harpoon II & Battleset 2&3, V for Victory I, V for Victory III, Genghis Khan II, Romance of the Three Kingdoms III, Operation Europe, High Command, Command HQ, Steel Panthers, Wargame Construction Set II, Clash of Steel. US-Version, CD-ROM **109.00**
Lost Adventures of Legend
Oldies but Goldies: Companions of Xanth, Eric the Unready, Spellcasting 101 - 301, Gateway I & II, Timequest. US, CD **79.00**
AD&D Masterpiece Collection
Menzoberranzan, Al Qadim, Ravenloft I & II, Dark Sun I & II US, CD-ROM **89.00**
Conquer the Universe
Knüllersammlung mit UFO, X-Com - Terror from the Deep, Master of Magic, Master of Orion. US-Version, CD-ROM **59.00**
20 Giant Games DV
Starlord,Orion I, Kyrandia III, Civi I, Goal, Hokum, Subwar 2050,Dogfight, B17, Machiavelli, Grand Prix I u. a. 89.00

Ultima
Einige Titel der beliebten Fantasy-Rollenspielreihe sind wieder lieferbar. Alle Titel auf CD-ROM.
Ultima Underworld I & II US, DOS/W95 **49.00**
Ultima VII I & II US, DOS/W95 **49.00**
Ultima VIII DV **39.00**

Das Schwarze Auge
Schicksalsklinge Audio-CD **24.95**
Sternenschweif Audio-CD **24.95**
Sternenschweif Lösung **24.80**
Schatten über Riva **39.00**
Schatten über Riva Lösung (Lösungsbuch m. Posterkarte u. CD als Online-Hilfe) **24.80**
Schatten über Riva Audio-CD **25.00**
Schatten über Riva T-Shirt **29.80**
DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. **59.95**
DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM **29.95** + Porto.

Campaign Cartographer
Campaign Cartographer : Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspielsysteme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (in Farbe), umfangr. Handbuch. Diskette, Engl. Version. **119.00**
Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartogr. für die Erstellung v. Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV, Disk **59.00**
Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze f. d. Campaign Cartographer Engl. Version, Diskette **29.00**
City Designer: Zusatz z. Campaign Cartogr. z. Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV **79.00**
CC-Perspectives: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Erstellen perspektivischer 3D-Gebäudepläne. Diskette, EV **79.00**
CC-Pro: Neue Befehle u. Features für d. Campaign Cartogr. Enthält einen Zufallsgenerator f. Dungeons u. Städte. Disk, EV **99.00**

Oldies and Goldies
X-Wing vs. Tie-Fighter DA **79.00**
Apocalypse-Ufo III DV **79.00**
Atlantis DV **89.00**
Banzai Bug DV **59.00**
D DV **29.00**
Die Entscheidung(SSI/SSG Teamwork zur Ardennenschlacht 1944/45)DA **89.00**
Dungeon Keeper **79.90**
Extreme Assault DV **79.00**
Fable DV **49.00**
Fantasy General DV **39.00**
Fifa Soccer 97 Manager **79.00**
Gut 'n' Garters DV **79.00**
Star General DV **39.00**
Jagged Alliance II DV **79.00**
No Respect DV **79.00**
Rise & Rules of ancient Empires DV **39.00**
Secret of Luxor DV **49.00**
Shanara DV **49.00**
Shattered Steel DV **29.00**
Star Control III DA **39.00**
Steel Panthers II DV **39.00**
Fantasy General DV **39.00**
Das Gewehr DV **49.00**
Terra Nova DA **39.00**
Vikings Ult. Conq. DA **39.00**
Warwind DV **39.00**
Warhammer DV **39.00**

... und vieles mehr! Gratiskatalog Computerspiele mitbestellen!!!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

Star Trek: Generations

Alexander Gretencord aus Bielefeld hat Captain Picard & Co. geholfen, den fiesen Soran zu stoppen. Haltet Ihr Euch an seinen „Leitfaden", dürfte einem Sieg über das Böse eigentlich nichts im Wege stehen.

1. Amargosa

Zuerst führt Ihr, wie Picard vorschlägt, einen Kurzstreckenscan der Armagosa-Station durchund beamt dann hinunter. Auf der Station dreht Ihr Euch erst einmal um und geht



zu der Tür. Im Objektfenster klickt Ihr nun auf den grünen Schalter. Wenn im weiteren Verlauf von so etwas wie hier gesprochen wird und Gegenstände manipuliert werden, so findet das immer dann statt, wenn man einen Gegenstand etc. im Objektfenster sieht und diesen anklickt oder mit einem Gegenstand aus dem Inventar benutzt.

Nun geht zu dem Überlebenden und beamt ihn aus der Station, indem Ihr den jetzt blinkenden Communikator benutzt. Verlaßt den Raum und stellt Euren Phaser auf maximale Energie. Direkt vor Euch seht Ihr einen defekten Lift. Geht durch die linke Tür und dreht Euch schnell nach rechts. Tötet den Romulaner, der im Gang steht. Jetzt beamt den nächsten Überlebenden heraus und nehmt den nun sichtbaren Gegenstand auf. Danach begebt Euch zu dem Romulaner und entwendet den Tricorder und Disruptor. Hat Commander Riker seinen Tricorder auf Trilithium eingestellt hat, kann der romulanische wieder weggelegt werden. Jetzt folgt weiter dem Gang, dreht Euch am Ende schnell nach links und erschießt die beiden Romulaner. Weiter rechts findet Ihr den nächsten Überlebenden, auch diesen laßt Ihr wegbeamen. Fahrt daraufhin mit einem der beiden Fahrstühle nach oben, erledigt dort schnell die romulanische Wache und beamt einen weiteren Überlebenden, der auf dem Gang liegt, aus der Station. Auf dem Radar seht Ihr, daß sich noch ein Verletzter auf dieser Ebene befindet, verborgen hinter einer großen Wandtür. Diese öffnet sich, wenn Ihr Euch direkt davor stellt. Auch diesen Verletzten bringt Ihr in Sicherheit. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich noch eine Tür. Doch dahinter steht ein Romulaner, den Ihr ebenfalls niederstreckt. Jetzt geht zu der Kontrollkonsole in der Wand und aktiviert den Schalter, der sich direkt neben dem grünen Knopf befindet. Dann dreht Euch um und kriecht durch die nun vorhandene kleine Öffnung in der Wand. Folgt dem Gang, bis Ihr ein Loch direkt vor Euch im Boden seht. Laßt Euch hineinfallen. Jetzt gelangt Ihr in einen Raum, den Ihr sofort wieder verlaßt. Auf dem Korridor seht Ihr etwas weiter links einen Kasten in der Wand, öffnet ihn und klickt auf die linke violette Schaltfläche. Nun könnt Ihr gefahrlos durch die Tür gehen, die sich links neben der befindet, durch die Ihr den Gang betreten habt. Dort beamt Ihr ein weiteres Besatzungsmitglied heraus.

Geht danach an den Punkt zurück, an dem die Mission begonnen wurde. Nähert Euch dem defekten Lift. Sobald Ihr die Schaltfläche im Objektfenster habt, klickt auf den Schalter im Inventar und siehe da, der Lift ist wieder in Ordnung. Nun fahrt nach oben, öffnet die große Wandtür und erledigt die Romulaner, die sich von links und rechts nähern. Geht anschließend den Gang nach rechts entlang und beamt den Verletzten heraus. Spätestens jetzt solltet Ihr Euren Phaser auf die höchste Stufe einstellen. Früher oder später seht Ihr links eine Öffnung, in der ein Romulaner zu sehen ist, den Ihr mit vier gezielten Phaserschüssen töten könnt. Nun beamt wie üblich den Überlebenden weg. Wie Ihr auf dem Radar unschwer erkennen könnt, gibt es in dem Raum eine Reihe von Energiequellen. An der Stelle, wo sich die einzelne Energiequelle befindet, ist ein Schrank in der Wand. Öffnet ihn und nehmt den Inhalt mit.

Jetzt fahrt mit dem Fahrstuhl wieder zurück. Nun den Gang rechts entlang und nehmt kurz vor dem Ende des Ganges die rechte Tür. Durchschreitet auch die nächste und Ihr gelnagt wieder an eine Wandtür. Wenn sie im Objektfenster erscheint, benutzt den zuvor besorgten Gegenstand. Die Tür öffnet sich jetzt und Ihr seht Soran. Riker beginnt ein Gespräch mit ihm. Sobald Soran auf Riker schießt, erwidert das Feuer mit dem auf Maximalenerige eingestellten Phaser, wenn dieser keine Energie mehr hat, benutzt den romulanischen Disruptor. Hat sich Soran weggebeamt, geht zu der Konsole, die an dem Laufband angebracht ist. Nun müßt Ihr einen neues Ziel einprogrammieren.Programmiert die Konsole so, daß der Torpedo auf kein Ziel geschaltet ist. Danach initiiert die Startsequenz. Die Sonde ist jetzt abgeschossen worden, aber nicht auf die Amargosa Sonne, sondern irgendwo ins Weltall. Nun benutzt den blinkenden Communikator – und schon befindet Ihr Euch wieder in der stellaren Kartographie der Enterprise.

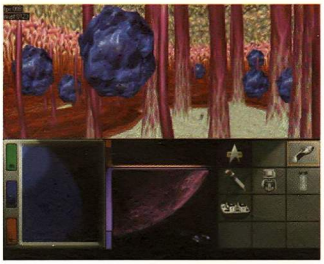
Als nächstes fliegt Ihr nach Arvada. In der Systemansicht wird nun der blaue Planet gescannt, der ein wenig Ähnlichkeit mit der guten alten Erde hat.

2. Arvada

Auf dem Planeten geht Ihr ein kleines Stück vorwärts. Vor Euch könnt Ihr einen Durchgang sehen. Von rechts kommen einige Kampfroboter angeflogen. Zerstört etwa zwei davon mit Eurem Phaser, der auf die höchste Stufe eingestellt sein sollte. Wenn das geschehen ist, sollten sie Euch nicht weiter belästigen, wenn Ihr schnell genug durch den eben erwähnten Gang und über die Treppe



etwas weiter vorne links geht. In der Mitte der Stufen führen einige Stufen noch höher. Also, hinauf. Oben angekommen, geht Ihr sobald sich die Tür rechts öffnet in den Raum hinein und nehmt den rechts stehenden Gegenstand mit. Hiermit könnt Ihr die Wartungsfahrzeuge, die auf den Schienen fahren, anhalten und ihre Bahn neu programmieren. Der Gegenstand wird vor einen ankommenden Roboter gelegt, den Ihr entsprechend umprogrammiert. Jetzt nehmt Ihr den „Anhalter" wieder weg und folgt dem Roboter. Der sollte zweimal nach links, an der nächsten Wandöffnung vorbei und dann wieder nach links in die nächste Öffnung fahren. Nach einer weiteren Linkskurve seid Ihr auch schon da. Ihr legt am Ende der Schienen den „Anhalter" wieder auf den Boden und geht um die Säule in der Mitte herum. Dorf befindet sich eine Konsole. Links neben der Konsole gibt es einen Hebel, den Ihr benutz, um die Säule zu öffnen. Jetzt könnt Ihr an den Kontrollen Änderungen vornehmen. Nun nehmt Ihr den „Anhalter" wieder weg und folgt dem Roboter, bis er in die zwei-



te Öffnung einbiegt. Dort ist der Lagerraum. Nachdem unser „Führer" dort anhält, sucht Ihr nach den axionischen Flußwandlern und nehmt sie mit. Mit diesen Geräten bewaffnet, nehmt Ihr den „Anhalter" wieder auf und geht rechts aus der Öffnung und dann die nächste rechts wieder hinein. Am Ende gibt es einen Gegenstand, den Ihr mit einem der Flußwandler benutzt. Jetzt geht wieder in den Energieraum zurück. Dort wird nun die Konsole erneut bedient. Anschließend zurück zum gerade manipulierten Gegenstand. Dort ist die Kontrolle für einen Lift im Boden angebracht, die Ihr nun benutzt.

Unten angekommen, geht ein Stück geradeaus, bis Ihr zu einem weiteren Roboter gelangt. Biegt jetzt nach links ab und schießt mit dem Phaser (höchste Stufe) auf den ersten Roboter. Ihr müßt Euch nun sofort ducken, damit er Euch nicht trifft. Dann könnt Ihr wieder aufstehen und auf ihn schießen. Das wiederholt solange, bis alle Roboter zerstört sind.

Etwas weiter hinten befindet sich noch ein Roboter, der jedoch nicht vernichtet werden muß. Springt links von ihm auf das Laufband. Den Roboter hinter Euch lassend, erreicht Ihr einen Lift, den Ihr aktiviert. Unten angekommen, geht nun nach links. Vor Euch könnt Ihr einen Durchgang sehen. Dahinter ist Soran. Ihr geht dort durch und wendet Euch nach links und dann wiederum nach rechts. Schaut Ihr nun um die Ecke, eröffnet Soran das Feuer auf Euch. Haltet Euch also unten. Jetzt beginnt ein weiteres Feuergefecht. Schießt so lange auf Ihn, bis er wieder verschwindet. Vorsicht: Haltet Abstand, da sich eine

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Oft ganz unbewußt. Und nur, weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Weil wir wenig von ihm wissen.

Ein Mensch wie Du und ich

Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:
Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz",
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.



verborgene Waffe links neben ihm in der Wand befindet. Ist alles vorbei, beamt Euch zurück auf die Enterprise – damit ist diese Mission erledigt.

3. Halee

Als nächstes fliegt nach Halee (siehe Karte). Dort scannt den ockerfarbenen Planeten und siehe da, Ihr entdeckt el aurianische Lebenszeichen darauf. Nun beamt Ihr Euch hinunter. Ihr müßt schnell zum Fahrstuhl rennen. Dort nehmt Ihr die Atemmaske an Euch. Geht, wenn Ihr unten seid, den Gang entlang und durch die linke Tür wieder auf die Planetenoberfläche. Bewegt Euch in Richtung des abgestürzten Romulanerschiffes. Auf dem Weg dahin fallt Ihr in eine Grube. Geht Ihr die Treppe links hinauf, entdeckt Ihr oben drei Öffnungen. Die Mittlere ist hier die richtige Wahl. Nach einiger Zeit gelangt Ihr in einen Raum mit vielen Felsen, die im Wasser stehen. Hier müßtet Ihr auf die andere Seite des Raumes gelangen, indem Ihr von rechts aus von Fels zu Fels springt. Dort findet Ihr dann einen Sicherheitsausweis. Geht den Gang weiter, bis Ihr an ein Loch im Boden gelangt. Laßt Euch hinunterfallen.

Ihr seid nun wieder in dem ersten Gang. Geht ihn weiter entlang und betretet den Fahrstuhl und fahrt nach ganz oben. Dort angekommen, müßt Ihr an der Konsole den großen roten Schalter betätigen. Jetzt geht wieder zurück und nehmt den nun geöffneten Korridor, der links neben dem Gang liegt, durch den Ihr in die Basis gekommen seid. Wenn Ihr am Ende des Ganges mit dem Fahrstuhl nach oben gefahren seid, müßt Ihr durch die großen Türen gehen und den Fahrstuhl im Bird of Prey nehmen. Unten angekommen, gelangt Ihr in den Maschinenraum (große Tür mit Abbildung eines Sicherheitsausweises). Dort nehmt den Antimaterie-Regler an Euch. Jetzt geht es wieder zurück. Als nächstes zurück in den Korridor, der dem Gang vom Anfang gegenüber. Dort geht Ihr ebenfalls in den Maschinenraum. Nehmt auch dort den Regler heraus und ersetzt ihn durch den defekten aus dem anderen Schiff. Nun könnt Ihr vernehmen, daß Alarm ausgelöst wurde. Verschwindet also so schnell wie möglich wieder vom Schiff. Wieder zurück im Korridor, könnt Ihr stehenbleiben. Wartet jetzt einfach, bis sich die Enterprise wieder meldet. Geschafft!

4. Antilios

Fliegt jetztnach Antilios. Nach einiger Zeit fallt Ihr wieder in ein Loch im Boden. Dabei



habt Ihr Euren Tricorder verloren, der vor Euch liegt. Hebt Ihn auf. Er ist nicht aktiviert, laßt ihn so! Wenn Ihr ihn aktiviert, schießen blaue Antikörper auf Euch. Es gibt mehrere Korridore, wovon einer verschlossen ist. Zwei Gänge weiter links, gelangt Ihr zu einer Energiequelle. Später auf der anderen Seite auch. Dort befindet sich eine Maschine, die Ihr mit dem Phaser zerstören müßt. Nun müßt Ihr die „Node" mit dem Medipack verarzten. Seht Ihr die geheilte Node im Objektfenster, klickt auf das Sammelglas. Darin befindet sich jetzt ein heilendes Serum. Es heilt immer, also benutzt dieses, wenn Ihr von einem Antikörper verletzt wurdet und hebt Euch das Hypospray für später auf. Wenn Ihr die andere „Node" geheilt habt, öffnet sich der Gang, der zuvor noch verschlossen war. Wenn diese „Node" ebenfalls geheilt ist, öffnet sich die Rückwand des Raumes. Geht hinein. Unten angekommen, landet Ihr in einem Raum mit vier verschlossenen Türen. Geht in einen der großen offenen Gänge und nehmt etwas von der gelben Flüssigkeit mit, die sich in dem mittleren Raum befindet. Nach Kontakt mit der Flüssigkeit, stellt Ihr fest, daß Euer Blick gelbstichig wird. Rennt schnell zurück in den ersten Raum und geht durch eine der jetzt offenen Türen weiter. Betretet jedoch nicht den Gang, hinter dem Ihr schwarze Punkte (Viren) seht. In einem der anderen Räume geht so schnell wie möglich nach hinten an die Wand, an der sich ein Organ befindet. Geht in die gelbe Flüssigkeit und nehmt einen von den Enzymklumpen mit, die dort herumliegen. Lauft wieder aus dem Raum heraus und benutzt das Enzym in Eurem Sammelglas. Jetzt geht in den Raum mit den vielen Viren (3 Stück) und vernichtet sie. Das geht nur mit der mittleren Einstellung Eures Phasers. Am anderen Ende des Raumes entdeckt Ihr eine weitere Maschine, die ebenfalls zerstört werden muß. Heilt die Wunde mit dem Medipack und benutzt einen Enzymklumpen damit. Das Organ produziert jetzt wieder gelbe Flüssigkeit. Nun hat sich vor der Tür eine weitere Lücke im Boden aufgetan. Springt hinunter. So landet Ihr in einer HEILENDEN Flüssigkeit. Die Viren, die sich über der Flüssigkeit befinden, müßt Ihr mit einigen gezielten Fußtritten erledigen. Es geht auch mit dem Phaser, aber Ihr habt leider nur sehr wenig Phaserenergie. Springt jetzt geduckt durch die kleine Öffnung in der Wand, die Euch aus der Flüssigkeit herausführt. Geht über die Treppe rechts weiter und springt dann in die Mitte des Raumes. Aber paßt auf, unmittelbar danach werdet Ihr beschossen. Springt vom höchsten Punkt auf dem Rand links an die Wand. Dort ist ein kleiner Vorsprung, auf dem Ihr links wieder auf eine Treppe kommt. Geht sie entlang und springt am Ende in den Korridor hinein. Folgt diesen weiter und nehmt das Atemgerät auf. Am Ende gabelt sich der Weg jeweils nach links und rechts, wo Ihr beide Wege abgehen müßt. Springt am Ende jedes Korridors kurz in die Flüssigkeit und geht dann wieder dahin zurück, wo das Atemgerät lag. Springt auf die Membrane in der Mitte, die Euch jetzt durchläßt.

Geht die Treppe hoch und deaktiviert Euren Tricorder. Geht an den Antikörpern vorbei und begebt Euch auf den Gegenstand in der Mitte der Nische zu. Ihr werdet jetzt an eine andere Stelle des Wesens transportiert. Dort existieren sehr viele Viren. Zu viele! Lauft so schnell wie möglich die Treppe hinauf und tötet nur die Viren, die Euch im Weg stehen (mit der mittlersten gelben Phaserstufe). Oben angelangt, bewegt Euch auf den Vorsprung und durch die bald erscheinende Öffnung. Irgendwann gelangt Ihr dann in den Blutkreislauf. Aktiviert schnell Euer Atemgerät und laßt Euch einfach treiben. Wenn Ihr zum Stehen kommt, nehmt das Atemgerät in der Mitte zu Euch. Ihr seid jetzt direkt unter Sorans Maschine. Schwimmt durch die kleine Öffnung am unteren Ende in sie hinein, aber paßt auf die Strömungen auf, die aus den Adern kommen. Dort angelangt, schießt Ihr wieder einmal so lange auf Soran, bis er sich wegbeamt. Jetzt müßt Ihr die Behälter mit dem Trilithium zerstören. Geschafft! Fliegt so lange hin und her, bis Ihr Sorans Nachricht abgefangen habt. Das kann SEHR LANGE dauern. Sobald dies aber geschehen ist, fliegt Ihr nach Bersus.



5. Bersus

Zuerst werden die beiden grünen Planeten gescannt. Auf einem befindet sich Soran. Nachdem Ihr Euch nach unten gebeamt habt, müßt Ihr geradeaus gehen, bis einige Pflanzen erscheinen, die hin und her schaukeln. Dort lauft Ihr links in den Wald. Ab jetzt werden alle Pflanzen erschossen, die Euch begegnen. Findet Ihr bei der anschließenden Untersuchung intakte Kapseln, werden sie aufgenommen. Es müssen sich insgesamt vier oder fünf dieser Kapseln in Eurem Inventar befinden. Jetzt lauft Ihr zurück zum Ausgangsort der Mission und noch ein Stück weiter, bis eine Treppe nach unten führt. An der letzten Stufe ist eine Wasserpflanze. Mit Anlauf springt Ihr nun von dieser Pflanze auf die nächste. Fallt Ihr dabei ins Wasser, könnt Ihr an einer Stelle, die von zwei Fischen bewacht wird, in eine Öffnung gehen und per Geysir wieder an die Oberfläche gelangen. Von dieser Pflanze springt Ihr jedenfalls weiter zur nächsten und dann auf die rechts davon. Dort sind in Richtung Insel mehrere Exemplare in einer Richtung. Von dort aus wird dann mit viel Anlauf so weit wie möglich ins Wasser gesprungen, wo Ihr eigentlich auf einem Plateau, das rund um die Insel führt, landen solltet. Jetzt wird der Tricorder dazu benutzt, um nach Energiequellen zu suchen. An der Stelle, wo sich nur eine einzelne befindet, geht Ihr eine Etage tiefer. Allerdings ist Vorsicht geboten, da dort zwei Fische auf Euch lauern. Mit den Kapseln werden die beiden erschossen und dann die Energiequelle – ein Stein – aufgehoben. Danach marschiert Ihr zu zwei weiteren Energiequellen. Dort lauern ebenfalls Fische, die Ihr wieder erschießen müßt. Ist diese Aufgabe erledigt, geht Ihr ein Stückchen weiter und steigt die Treppe hoch. Am Treppenabsatz findet Ihr blaue Steine, die Ihr alle mitnehmen solltet, da Data damit Notreparaturen durchführen kann. Jetzt weiter die Treppe rauf und Ihr erreicht schließlich die Wasseroberfläche.

Dort lauern auch schon einige Tiere auf Euch, die Ihr alle erschießen solltet. Es ist ratsam im Wasser stehenzubleiben, da sie Euch dort nichts anhaben können. Wenn das getan ist, steigt Ihr aus dem Wasser und bewegt Euch rechts entlang und verschwindet durch die Öffnung. Jetzt kommen wieder einige Tierchen zum Vorschein, die Ihr abermals eliminieren solltet. Links in einer Nische liegen noch mehr blaue Steine herum. Ist es um Eure Gesundheit nicht kritisch bestellt, benötigt Ihr sie aber nicht und spart Euch lieber die Munition. Nun geht es wieder zurück und die Stufen hoch. Die rechte Wand sieht etwas anders aus, also wird auf sie geschossen. Durch den so entstandenen Gang gelangt Ihr nach draußen. Jetzt muß jede Pflanze vernichtet werden, wofür Ihr zwei Dornen braucht. Ihr geht am Felsen entlang, fast bis zum Ende. Ein Stückchen vorher laßt Ihr Euch über den Rand hinunterfallen. Wenn Ihr an der richtigen Stelle

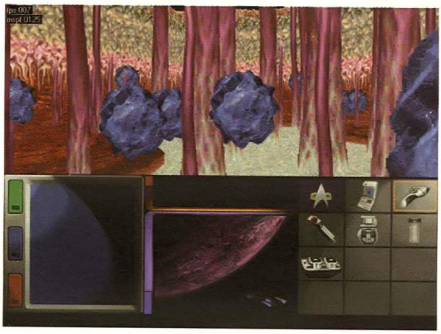
CYBER GAMES
PC - CD-ROM
SONY PLAYSTATION
NINTENDO
ZUBEHÖR
Bitte nur Händleranfragen
CYBER GAMES
Video & Computersipele
Friesenstr. 62 - 26789 LEER
Telefon 0491/92806-12
Telefax 0491/92806-18

abgesprungen seid, müßt Ihr jetzt den Weg entlang laufen, bis Ihr über eine Treppe ans Ufer gelangt (habt Ihr den Felsvorsprung verpaßt, müßt Ihr einfach bis zu dem Raum mit den – inzwischen – toten Tieren zurückgehen). Auf dem Rundgang, der um den Felsen führt, vernichtet Ihr alle Pflanzen, auf die Ihr noch trefft, und irgendwann begegnet Ihr dann Soran. Wenn er beginnt auf Euch zu schießen, feuert Ihr eine Kapsel auf ihn ab. Jetzt beamt sich der Schurke auf jeden Fall weg und Ihr könnt zu der Maschine gelangen. Nähert Euch so weit dem Fenster, hinter dem es zu blinken scheint, bis es im Objektfenster auftaucht. Jetzt benutzt Ihr den Stein und geht schnell einen Schritt zurück. Wenn der Stein explodiert, duckt Ihr Euch und geht so lange geradeaus weiter, bis der blinkende Gegenstand im Objektfenster erscheint. Klickt ihn einmal an und nehmt ihn dann in Euer Inventar auf. Jetzt hat die Maschine keine Energie mehr und Ihr könnt Euch raufbeamen lassen.

6. Epsion

Nun müßt Ihr nach Epsion fliegen, wo der Planet mit den vielen Monden gescannt wird. Nachdem Ihr heruntergebeamt wurdet und der Chodak aufgehört hat zu reden, dreht Ihr Euch um und schießt auf den schwarzen Fleck in der Wand. Durch das frisch entstandene Loch geht Ihr jetzt weiter und biegt dann links ab (Ihr dürft auf gar keinen Fall die Lava ohne Kruste betreten!). Seid Ihr auf der anderen Seite angekommen, geht Ihr nach rechts durch die letzte Tür auf der linken Seite. Jetzt geht es wieder nach links hoch und an allen Türen vorbei, bis zur letzten auf der linken Seite. Dort wird ein Chodak-Anzug mitgenommen. Mit dem könnt Ihr jetzt auch gefahrlos über die Lava laufen, und außerdem besitzt er ein eigenes Waffensystem. Ihr stellt die Waffe mit dem rechten Knopf auf die höhere Stufe und geht dann den Gang zurück und die Treppe hoch. So gelangt Ihr durch die letzte Tür auf der rechten Seite in einen großen, runden Raum, wo Ihr die Chodak erschießen müßt. Danach lauft Ihr wieder zu der Stelle zurück, an der Ihr eben aus der Lava gestiegen seid. Dort müßt Ihr rechts in die Lava und den Gang entlang laufen. Irgendwann kommen Pflanzen aus der Decke, die mit Dornen auf Euch schießen. Ihr haltet Euch links und vernichtet dabei alle Pflanzen mit gezielten Schüssen. Auf dem Tricorder seht Ihr schwarze und orange Punkte – die orangefarbenen sind eßbare Pilze, die schwarzen vergiften Euch. Steht Ihr schließlich unter einer Felsenbrücke, seht Ihr auf der gegenüberliegenden Seite wieder eine schwarze Fläche in der Wand.

Schießt wiederum darauf und stellt Euch dann vor die Öffnung. Falls noch einige Pflanzen übrig geblieben sind, müssen diese auch noch vernichtet werden. Danach wird der Chodak-Anzug wieder ausgezogen und schnell durch das Loch geschlüpft. Ihr müßt Euch anschließend in eine weitere Öffnung fallen lassen. Dort unten solltet Ihr schnellstens alle Pflanzen eliminieren. Der Phaser benötigt zwar zwei Schüsse pro Pflanze, aber dafür sind sie damit leichter zu treffen. Nun geht Ihr die Treppe hoch. An der Abzweigung wendet Ihr Euch nach links. Hinter der Kurve trefft Ihr wieder auf einige Pflanzen,



die Ihr wie immer vernichten müßt. Jetzt geht Ihr ein Stück nach unten und springt dann auf die nächste Treppe. Geht hoch und folgt oben dem schmalen Felsenweg. Achtet dabei auf evtl. noch nicht vernichtete Pflanzen. Schreitet weiter voran, bis Ihr eine Spalte entdeckt. Dort müßt Ihr hindurch. Am Ende des folgenden Ganges erreicht Ihr einen großen Raum, in dessen Mitte ein Chodak liegt. Untersucht ihn und nehmt den entdeckten Gegenstand mit. Dies sollte aber so schnell wie möglich geschehen, da die Decke mit Pflanzen bedeckt ist und der Phaser in der Regel nicht über genügend Energie verfügt. Geht den Korridor zurück und springt dann an der tiefsten Stelle von den Felsen nach unten. Nun zieht den Chodak-Anzug wieder an und geht den Weg zurück, bis Ihr aus der Lava heraus seid. Etwas weiter links entdeckt Ihr eine Tür, die nur mit dem gerade „erworbenen" Gegenstand geöffnet werden kann. Benutzt beides zusammen, geht dann an die Konsole in der hinteren Ecke des Raumes und drückt auf den untersten Knopf. Hinter der linken Ecke stehen zwei Chodak, die Ihr erschießen müßt. Dann benutzt die Konsole in der Mitte des Raumes, um die Brücke herabzulassen. Nun geht es mit dem Transporter und dem ersten Knopf wieder zurück. Holt Euch, wie vorhin beschrieben, einen neuen Chodak-Anzug und begebt Euch wieder mittels des rechten Transporters in den großen runden Raum. Von dort aus geht es nach rechts durch die beiden Türen über die Brücke. Wenn Ihr an der gegenüberliegenden Wand angelangt seid, fährt Euch ein Fahrstuhl nach oben. Betätigt jetzt den Hebel vor Euch und fahrt wieder zurück. Achtung! Dort befinden sich jetzt auch einige Chodaks auf der anderen Seite der Brücke. Hinter der Tür zum runden Raum ist ebenfalls ein Chodak. Wenn Ihr sie alle erledigt habt und wieder in dem Raum seid, geht nach rechts, bis eine Tür auftaucht. Diese müßt Ihr auch mit dem Gegenstand öffnen. Ihr werdet danach an einen anderen Ort gebeamt. Nun betretet Ihr die nächste rechte Tür und schießt auf alles, was sich bewegt. Nach kurzer Zeit beamt sich Soran abermals weg. Direkt vor Euch seht Ihr eine Konsole, die Ihr benutzt, links daneben ist noch eine, auf der Ihr den roten Rahmen anklickt. Auf der anderen Seite ist ebenfalls eine Konsole. Hier müßt Ihr einmal auf das Zeichen in der Mitte klicken.

So, damit ist hier auch alles erledigt. Beamt Euch zurück auf die Enterprise und fliegt nach Tarendia. Nach der Ankunft müßt Ihr Euch mit zwei romulanischen Warbirds anlegen. Das sollte kein Problem sein. Nach dem Gefecht fliegt weiter nachGuernica. Dort erscheinen jetzt gleich drei Warbirds. Dies ist schon ein Problem und falls Ihr Gefahr lauft, vernichtet zu werden, flüchtet lieber mit Warpgeschwindigkeit. Jetzt geht es nach Galorndon Core.

7. Galorndon Core

Bevor Ihr zu Soran hinunter beamt, werden erst noch die Planeten gescannt. Unten geht Ihr nach links und die Treppe auf der anderen Seite hoch. Stellt Euch dort vor das große grüne Tor. Jetzt müßt Ihr warten, bis sich das Tor endlich öffnet. Drinnen direkt den ersten rechten Gang entlang und dann mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Ihr marschiert einen weiteren Gang hinunter und benutzt an dessen Ende die rechte Tür. Von da aus geht's nach rechts und in den Fahr-

stuhl (da ist einfach ein Schalter in der Wand, den Ihr betätigen müßt). Geht, wenn Ihr unten angekommen seid, nach rechts und nehmt den Sicherheitsausweis von der Kiste mit. Wendet Euch nun um und betätigt den Schalter, der auf halbem Weg zurück zum Lift liegt. Wenn der Lastenaufzug unten ist, drückt noch einmal den Knopf und geht schnell in den Aufzug. Oben wendet Ihr Euch zum Tor und geht in den Gang rechts davon. Die Tür öffnet Ihr mit dem Sicherheitsausweis, das Schloß zur Tür ist ein Stück hinter der Biegung. Nehmt alle Disruptorgewehre mit und wandert geradeaus durch die andere Tür wieder hinaus. Jetzt könnt Ihr wie am Anfang in den Gang laufen, mit dem Lift nach unten fahren, geht jetzt aber nach links durch die große grüne Tür. Dann geht Ihr wieder links durch eine Tür und durch die zweite rechte Tür. Erschießt jetzt die Romulanerin (drei Schüsse bei Einstellung: Töten) und nehmt vom Tisch den Sicherheitsausweis mit. Ab jetzt müßt Ihr auf jeden Romulaner schießen. Geht wieder zurück in den großen Raum und durch die graue Tür, die der grünen gegenüberliegt, aber erschießt vorher alle Romulaner, die Euch im Weg stehen.



Dahinter ist eine weitere Tür. Öffnet sie und knallt einen Romulaner ab, dann tretet Ihr einen Schritt zurück, damit sich die Tür wieder schließt. Nun erschießt Ihr alle anderen Romulaner (wegen der großen Entfernung mit dem Disruptor-Gewehr). Wenn dies geschehen ist, geht Ihr rechts die Treppe hinunter und öffnet die Tür mittels des Sicherheitsausweises. Der ganze Gang dahinter ist mit Wachen „gepflastert", die Ihr ebenfalls erschießt. Betretet nun den Gang, zieht um die nächste Ecke links und erledigt auch hier alle Romulaner. Geht in den Fahrstuhl und drückt den mittleren Knopf. Jetzt nach rechts raus (die einzige Möglichkeit) und wartet, bis die Brücke zerstört wird (wenn Ihr schnell seid, könnt Ihr auch drüber laufen). Ansonsten springt über den Abgrund, keine Sorge, das funktioniert schon mit ein bißchen Übung. Benutzt den Fahrstuhl. Stellt den Disruptor auf volle Kraft und löst damit den Romulaner vor dem Ausgang auf. Steigt jetzt links die Treppe hinauf, wartet bis Soran schießt und ballert dann solange zurück, bis er sich wegbeamt. Die Konsole müßt Ihr abermals programmieren. Manipuliert den Kurs des Torpedos, so daß „Die Tiefen des Weltalls anvisiert" erscheint. Nun aktiviert die Startsequenz. Die Sonde ist jetzt abgeschossen worden, aber nicht auf die Galorndon Core Sonne, sondern irgendwo ins Weltall. Nun klickt Ihr einfach den blinkenden Communikator an und schon seid Ihr wieder in der stellaren Kartographie der Enterprise. Als nächstes geht es ins Arvada System zurück. Greift die Klingonen mit Soran an. Lauft Ihr Gefahr die Schlacht zu verlieren, warpt Ihr Euch am besten schnellstens in Sicherheit. Nun geht es nach Armagosa. Ihr erhaltet eine Nachricht von Soran. Scannt danach Data, von wo der Funkspruch kam. Schenkt ihm jedoch keine Beachtung, sondern scannt die Station und beamt rüber.

8. Armagosa, die Zweite

Ein getarnter klingonischer Bird of Prey hat sich an der Station angedockt. Benutzt jetzt zunächst den Fahrstuhl, den Ihr bei der ersten Mission repariert habt und fahrt nach oben. Im mittleren Raum findet Ihr einen iso-linearen Chip. Nehmt diesen mit und öffnet das erste Schott, das zum angedockten Schiff führt. Rechts an der Wand gibt es eine Schalttafel. Benutzt den Chip damit. Jetzt müßt Ihr das andere Schott öffnen und die Klingonen erschießen. Achtung! Diese Klingonen lassen sich entweder nur auflösen oder mit zwei Schüssen töten. Letzteres solltet Ihr tun, denn Ihr braucht ihren Disruptor. Also tötet die Klingonen mit der höchsten tödlichen Einstellung. Einer besitzt einen Disruptor, der andere eine Ladebatterie. Nehmt die Sachen mit und schnappt Euch die Schutzanzüge, die in den Nischen stehen. Wenn der Anzug im Objektfenster erscheint, klickt ihn an, um ihn damit anzuziehen. Zieht Euch nun wieder durch das Schott zu der Konsole zurück und legt den Anzug wieder ab, indem Ihr ins Objektfenster klickt (GEHT NICHT WEITER IN DAS KLINGO-



Ihr Groß-händler für Spiele + Zubehör

PC CD-ROM + SONY PSX + NIN-TENDO 64

Bitte nur Händleranfragen!

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



NENSCHIFF!). Klickt jetzt auf den Chip, und das Abschirmfeld wird aktiviert. Jetzt könnt Ihr Euch wieder auf der ganzen Station bewegen. Marschiert nun zu der Tür, die in die Sonden-Abschussrampe führt, an der zwei Klingonen stehen. Wendet Euch SOFORT um und rennt zurück zum Schott. Als nächstes entern die Klingonen die Station. Wenn Euch welche im Weg stehen, weicht ihnen aus, Ihr werdet dabei nicht so verletzt, als wenn Ihr versuchen würdet, sie zu töten. Wieder an der Konsole wartet Ihr, bis sich das Schott hinter Euch geschlossen hat und klickt dann den Chip an, um das Abschirmfeld abzuschalten. Der Computer warnt Euch jetzt davor, daß sich Lebensformen an Bord befinden. Klickt den Chip einfach noch einmal an – der Computer wird keine Einwände mehr haben. Wenn Geordi aufgehört hat zu reden, könnt Ihr das Feld wieder anschalten. Zieht nun den Anzug wieder an, den Ihr vorhin hier ausgezogen habt. Falls Ihr das versäumt haben solltet, geht auf keinen Fall in das Klingonenschiff, um einen zu holen, da sich dort jetzt zu viele wütende Klingonen herumtreiben. Geht lieber wieder zum Sondenabschußraum. Die große Wandtür wird abermals mit dem magnetischen Justierer geöffnet. Die Klingonen müßt Ihr auflösen (höchste Einstellung). Der Klingone ganz rechts braucht allerdings mehrere Salven. Spätestens jetzt sollte der Phaser leer sein, also nehmt schnell den Disruptor und zielt damit so lange auf Soran, bis er sich wegbeamt. Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe auf die Euch bekannte Weise die Sonde umlenken. Abermals die Konsole so programmieren, bis die Meldung: „Kein Ziel anvisiert" erscheint. Nun aktiviert die Starsequenz.Die Sonde wurde jetzt abgeschossen, aber nicht auf die Amargosa Sonne, sondern sonstwo ins Weltall. Nun klickt den blinkenden Kommunikator an und schon werdet Ihr zurückgebeamt. Ihr befindet Euch wieder in der stellaren Kartographie der Enterprise.

Jetzt geht es ab nach Guernica zum Klingonen Bekämpfen und danach weiter nach Veridian. Dort wartet eine riesige Flotte auf Euch. Ihr müßt sie zwar angreifen, aber geht besser schnell auf Warpgeschwindigkeit. Dann fliegt Ihr zurück nach Veridian und scannt Veridian III, wo sich Soran jetzt befindet. Seid Ihr erstmal auf der Oberfläche, könnt Ihr zunächst nur warten. Wenn Ihr dann als Kirk vor Soran steht, beschießt Ihr ihn wieder mit dem Phaser, bis er sich wegbeamt. Nun nehmt Ihr die Fernsteuerung auf, die Soran fallengelassen hat. Laßt Euch in das Loch am anderen Ende der Brücke fallen und erschießt alle Klingonen, die Euch jetzt begegnen.

Wenn Ihr bei den heißen Quellen angelangt seid, müßt Ihr im Uhrzeigersinn an der Wand entlanggehen. Paßt jedoch gut auf die Klingonen auf, die auch auf den Plattformen stehen. Euer Ziel ist es, die Plattform mit dem Klingonen zu erreichen, die rechts von Euch liegt, bevor Ihr runterspringen müßt, um im Uhrzeigersinn laufen zu können. Wenn es nicht mehr weitergeht, könnt Ihr dort auf eine der Quellen springen und Euch dann nach links wenden. Springt hinüber und gelangt über die Quelle rechts auf die zweithöchste links.

Wenn Ihr also auf der rechten von beiden steht, springt auf die nächste, neben der sich eine noch höhere befindet. In dieser Quelle könnt Ihr auch schwimmen. Wenn Ihr aus ihr heraussteigt, heilt das Eure Wunden, die Ihr mit Sicherheit von den Klingonen einstecken mußtet. In Richtung Ziel gibt es einen Felsvorsprung, über dem links eine Quelle liegt. Springt über den Vorsprung nach oben und mit ZWEI weiteren Sprüngen ans Ziel. Den Klingonen müßt Ihr natürlich auch noch erschießen, falls Ihr das noch nicht getan haben solltet. Geht den Gang weiter und erledigt wenn nötig weitere Klingonen, ansonsten lauft über die Treppe links und über die folgende Brücke wieder nach draußen.

Haltet Euch rechts an der Wand und lauft durch das erscheinende Loch. Die Wesen hier verletzen Euch nicht mehr und so müßt Ihr diesen keine Beachtung mehr schenken. Ihr müßt nun Soran, der auf der anderen Seite der Brücke steht, unter Beschuß nehmen. Laßt Euch nicht verwirren, wenn es sich so anhört, als ob Ihr ein Kraftfeld getroffen hättet; irgendwann gibt er sich



geschlagen und beamt sich wieder weg. Stellt Euch in die Mitte der Brücke und benutzt die Fernsteuerung. Wartet bis Kirk mit der Brücke zusammenbricht und geht mit Picard zur Abschußkontrolle, macht die Halterungen für die Rakete fest und zieht Euch schnell zurück, um nicht von der explodierenden Rakete verletzt zu werden. Ihr werdet jetzt zurück auf die Enterprise gebeamt, wo Soran sich im Maschienenraum eingenistet hat. Folgt dem Energiesignal, das im Norden zu sehen ist. Auf dem Weg dorthin befinden sich viele Viren von Antilios; also nutzt die bereits bekannte Phasereinstellung (Die kleinen brauchen einen Schuß, die mittleren zwei und die großen wie immer drei).

Ganz im Norden gibt es eine Steuerungskontrolle für das Trägheitsdämpfungsfeld. Aktiviert das Feld für den Turbolift, der ganz im Süden war, an der Stelle, wo Ihr die Mission begonnen habt. Die anderen Felder sind instabil. Öffnet den Lift und geht hinein. Unten angekommen, lauft Ihr den linken Korridor entlang und kriecht durch die nördlichste Jeffries-Röhre auf die andere Seite. Geht durch die Tür und achtet wieder auf die Viren. Marschiert nach rechts zu dem zweistöckigen Raum. Eleminiert auch hier die Viren, die Euch stören. Auf der Schalttafel für das Belüftungsystem, die sich hinter der Tür befindet, leitet Ihr die Luftzirkulation auf das andere Schott um und entladet die statische Energie. Das tötet alle Viren im Vorraum.

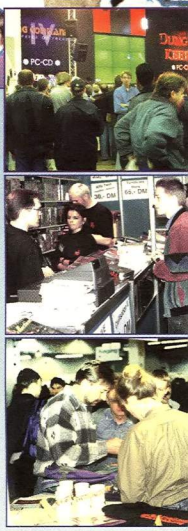
Geht jetzt die linke Treppe hinunter, damit Ihr nicht den Phaser überseht, der dort liegt. Wendet Euch nach links, wenn Ihr Euch an der Quelle der Infektion befindet, und wandert danach durch den langen Gang direkt zu Soran. Eröffnet wieder das Feuer auf ihn, und sobald er sich weggebeamt hat, durchstöbert Ihr die angrenzenden Räume nach einem seiner persönlichen Transporter. Beamt Euch damit in den Maschinenraum und rennt den linken Gang entlang.

Hier befindet sich die Schildkontrolle. Nehmt alle Energie von den Schilden und leitet sie komplett auf das Bugschild um. Die Warnung: „Schild überlastet" ertönt, laßt Euch davon aber nicht beirren. Beamt Euch anschließend zurück in den Maschinenraum und rennt zu den Rettungkapseln. Nehmt dort die Fluchtkapsel, in der Ihr ein Lebenszeichen orten könnt. Dies ist Datas Katze Spot. Aktiviert nun den Startmechanismus der Kapsel und Ihr habt das Spiel gewonnen.

14.-16. Nov.
DER MESSE-TERMIN DES JAHRES!
UNBEDINGT VORMERKEN!

Seit 5 Jahren Deutschlands erfolgreiche Computer-Messe:

COMPUTER '97



- Die Messe für PC und Amiga
- Alle Neuheiten rund um Computer, Entertainment, Internet, Online und Multimedia
- Mit kostenlosen Workshops und Seminaren
- Tolle Gewinnspiele mit wertvollen Preisen

SWING DEUTSCHE MEISTERSCHAFT

Kölnmesse
14. bis 16. November
Köln, Messegelände
Halle 11 und 12

◀ Gehen Sie mit Swing in die Luft!
1. Preis: Eine Ballonfahrt für zwei Personen

Info-Hotline: Telefon 0201/8954066
Internet: http://www.computer97.de
Kartenvorverkauf: Telefon 0911/5325-210

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP
ICP GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg
Tel. 0911/5325-210
Fax 0911/5325-215
Ein Unternehmen der GONG-Gruppe

PRO Concept
PRO Concept-Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Tel. 0234/94688-0
Fax 0234/94688-44

Hexerei

XCOM – Apocalypse

Florian Engstler aus Neukeferloh und sein Freund Peter haben sich die Savegames des dritten Teils der XCOM-Serie genauer angeschaut und folgende nette Hexereien für alle Alienjäger zusammengetragen:

Globale Legende:

XX – Nicht zu verändernder Wert
NN – Namen

Alle angegebenen Werte sind empfohlene Werte (man sollte allerdings keine höheren Werte einsetzen, da es sonst möglicherweise zu Problemen kommen kann)

Geld:

In Zeile 00033D40 werden die ersten vier Paare mit „FF FF FF 79" überschrieben und schon erhöhen sich die Finanzmittel auf wunderbare Weise.

Legende zu Wissenschaftlern:

Sucht Euch zuerst den Namen eines Wissenschaftlers. Bei Biochemikern geht Ihr vom Anfang des Namens (siehe. oben) 7 Paare zurück und 5 Zeilen nach unten, bei Quantenphysikern 6 Paare zurück und 5 Zeilen nach unten und bei Technikern 5 Paare zurück und 5 Zeilen nach unten. Wenn Ihr dies Stelle mit dem Maximalwert „64" überschreibt, arbeiten plötzlich die fähigsten Wissenschaftler auf Eurer Basis.

Legende zur Basis:

Sucht Euch den Namen Eurer Basis, geht vom ersten Buchstaben 1 Zeile nach unten und 4 Paare nach rechts. Hier könnt Ihr anfangen zu editieren, wobei die 63 Basisfelder von links oben nach rechts unten reihenweise durchnumeriert sind. Die folgenden 64 Paare bezeichnen die Bauzeit der entspre-

Beispiel: (BB = Basiseinrichtungen, BZ = Bauzeit[Idealwert „00"]; Name max. 17 Zeichen!)

```
0001DF60: XX XX XX XX XX XX XX XX - XX XX XX XX NN NN NN NN.........<.Basi
                                                  ab hier Name
0001DF70: NN NN NN NN NN NN NN NN - NN NN NN NN NN XX XX XX s 1.... .......
0001DF80: BB BB BB BB 19 C9 BB BB - BB BB BB BB CB CA BB BB ................
0001DF90: BB BB BB BB BB BB BB BB - BB BB BB BB BB BB BB BB ................
0001DFA0: BB BB BB BB BB BB BB BB - BB BB BB BB BB BB BB BB ................
0001DFB0: BB BB BB BB BB BB BB BB - BB BB BB BB BB BB BB BB ................
0001DFC0: BZ BZ BZ BZ BZ BZ BZ BZ - BZ BZ BZ BZ BZ BZ BZ BZ ................
```

Beispiel für Agenten:

(Die Namen der Agenten sind in der Datei verstreut. Ihr müßt die Namen erst suchen!)

```
00020D60:   XX XX XX XX XX XX XX XX - XX XX NN NN NN NN NN NN    ..........John L
                                          ab hier Name
00020D70:   NN NN NN NN NN NN NN NN - NN NN NN NN NN NN NN NN   uget............

00020D80:   NN NN NN XX XX XX XX XX - XX XX XX XX 06 XX XX XX   ...4............
                                                  D
00020D90:   XX XX XX XX XX XX XX XX - 64 64 C8 64 64 64 00 64   ........R-t.6.D..
                                      V  G  A  R  K  M  T  P
00020DA0:   64 64 XX XX 64 64 64 C8 - C8 64 64 64 64 64 64 XX   ....R-Tt.6.......
          P  P        V  G  G  A    A  R  K  M  P  P  P
00020DB0:   00 00 00 XX XX XX XX XX - XX XX XX XX XX XX XX XX   DKQ...=c.........
          T  T  T
00020DC0:   XX XX XX XX XX XX XX XX - XX XX XX XX XX XX XX XX   ..........;.2.4.
```

Geht vom ersten Namensbuchstaben des Agenten 3 Zeilen nach unten und 2 Paare nach links. Dort fangt Ihr das Überschreiben wie im Beispiel gezeigt an. Die Länge des Namens kann variieren, darf aber inkl. Leerzeichen höchstens aus 25 Zeichen bestehen.

Anmerkung für Hex-Profis:

Die ersten zehn der zu editierenden Paare bezeichnen die Ausgangswerte der Agenten, die anderen die tatsächlichen Werte im Spiel. Sind diese tatsächlichen Werte kleiner als die Ausgangswerte, hat der Agent nicht seine maximalen Fähigkeiten zur Verfügung (Loch im Balken), sind sie größer, hat er dazugelernt (fortgesetzter, heller Balken).

Legende zu Agenten:

Dienstgrad	->D	(00 [Rekrut] bis 06 [Kommandeur])
Gesundheit	->	G
Treffsicherheit	->	T (hier ist „00" der Maximalwert!)
Reaktion	->	R
Geschwindigkeit	->	V
Ausdauer	->	A (hier ist „C8" der Maximalwert, da er für das Spiel halbiert wird!)
Mut	->	M (der editierte Wert wird für das Spiel verzehnfacht!)
Kraft	->	K
PSI- Faktoren	->	P (teilt sich auf in -Energie, -Angriff, -Abwehr)

chenden Basiseinrichtungen (Die Bauzeit steht genau 4 Zeilen unter der zugehörigen Basiseinrichtung).

00	Erde
01 – 0F	Korridore (0F ist am sinnvollsten, da Kreuzform)
10	Lift
11	Wohnquartier
12	Lager
13	Zellen
14	Krankenstation
15	Trainingsbereich
16	PSI-Gym
17	Sicherheitsstation
18	Hochsicherheitsstation
19	Fahrzeugwerkstatt *
1A	Biochem. Labor
1B	Primäres Biochem. Labor *
1C	Quantenphysik Labor
1D	Primäres Quantenphysik Labor *
1E	Alienzelle
1F	Hochsicherheitszelle *
20	Werkstatt

*Diese Gebäude sind 4 Felder groß, die angegebene Zahl bezeichnet aber nur das linke obere Feld. C9 = rechts oben, CB = links unten und CA = rechts unten. Alle 4 Stellen müssen angegeben sein!

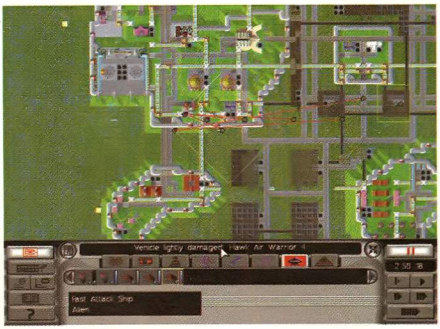
Achtung: CB und CA müssen in dieser Reihenfolge 8 Paare weiter rechts stehen, damit sie im Spiel genau unter den oberen Werkstattfeldern stehen! (siehe Beispiel)
Aufgrund einer Sicherung im Spiel können viele noch nicht erforschte und entwickelte Basiseinrichtungen auch nicht vorher editiert werden, aber für den Anfang sollten die Cheats doch das eine oder andere Bauproblem aus der Welt schaffen und dabei helfen, den Aliens kräftig einzuheizen.

Dungeon Keeper:

Dennis Sandig aus Lobenstein entdeckte einen nützlichen Cheat für Bullfrogs Dungeon Keeper:
Benutzt den Symbiose-Spruch auf eine Kreatur und drückt dann Alt + F12. Wenn Ihr nun F11 drückt könnt Ihr entweder die Karte aufdecken, alle Kosten auf null senken oder auf alle Räume sowie Zauber zugreifen.
Habt Ihr Geldsorgen und benötigt eine saftige Finanzspritze, bedient Euch des kleinen aber feinen Tricks von Christoph Klüppel aus Königslutter:
Benutzt einen Hex-Editor und verändert folgende Werte:

143FD6 bis 143FD8 FF
143FDA bis 143FDC FF

Speichert das so veränderte Savegame. Wenn Ihr nun das Spiel wieder startet, seid Ihr im Besitz von 16,7 Millionen Goldstücken.



Durch die heißen Tips von Florian und Peter können alle XCOM-Kommandanten den Aliens kräftig einheizen

MULTIMEDIA SOFT
Computerspiele
http://www.multimedia-soft.de

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

Info ⊠ Info ⊠ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MULTIMEDIA SOFT
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MULTIMEDIA SOFT finden Sie in:

13349 BERLIN
Müllerstraße 70,
U-Bahnhof Rehberg
Computer-Spielen vor Ort
☎ 030-4520392

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15
☎ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenbergerstraße 64
☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

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

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,

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

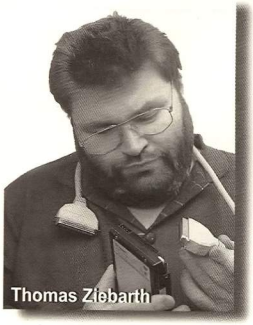
52349 DÜREN
Josef Schregel Straße 50
☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

82515 WOLFRATSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20
☎ 0361-5621656

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

Erste + Hilfe



Da denkt man, in den Ferien wird die Hotline ruhiger, weil alle verreist sind – aber PCs haben keinen Urlaub...

„Virus" zum Abschalten

Gleich mehrere Leser hatten folgendes Problem: Lange taten die PCs von Andreas K. aus Wolfenbüttel, Tim S. aus Berlin und einem Leser aus Österreich ihren Dienst. Dann gab es einen Softwarecrash, so daß nur noch eine Neuinstallation half. Nach der Formatierung und FDISK meldeten sich die Maschinen dann mit einer Warnung. Mit einem durchdringenden Sound untermalt teilten die Rechner mit: „Bootsector has to be modified" – nichts ging mehr.

Die Meldung konnte zwar quittiert werden, wonach die Rechner wieder freigegeben wurden, aber bei jedem Neustart das gleiche. Also wurde FDISK von einer Bootdiskette aus wiederholt, nochmal formatiert – keine Änderung! Dabei ist dieses „Problem" weder auf der Festplatte, noch in der Hardware zu suchen. Das Geheimnis liegt im BIOS des Rechners. Da gibt es nämlich einen Eintrag „VIRUS WARNING". Den kann man auf „Enabled" oder „Disabled" setzen. Ist er aktiviert, überprüft das BIOS bei jedem Start den Bootsektor der Festplatte. Als Vergleichsreferenz wird der Zustand des Bootsektors beim **ersten** Start **nach** dem Aktivieren dieser Funktion genommen. Wird nun der Bootsektor von einem Virus befallen, ändert sich dessen Programmcode, und es wird die beschriebene Warnung ausgegeben – recht praktisch. Nur leider kann das BIOS nicht unterscheiden, ob die Veränderung durch einen Virus oder eine Formatierung hervorgerufen wurde. So ist es also empfehlenswert, die „VIRUS WARNING" schon vor dem Formatieren abzuschalten, damit sich die Kiste gar nicht erst aufregen kann! Die Warnung wird, wenn sie aktiv ist, übrigens auch durch den Befehl „FDISK /MBR" ausgelöst. In diesem Fall die Virus-Warnung im BIOS abschalten, einmal neu booten, bei Bedarf wieder einschalten – neu starten, dann paßt's wieder.

INFO CORNER INFO CORNER INFO COR-

Fehlerberichtigung

Auweia! Der Fehlerteufel hat mich in der Ausgabe 9/97 gleich zweimal erwischt! In der Info-Corner erwähnte ich im Beitrag „Muskeln statt Highspeed", daß der 233MHz-Prozessor mit einer INTERNEN Taktfrequenz von 75MHz arbeitet. Das ist absolut falsch! Erstens ist es für den User technisch bedeutungslos, was der Kerl intern tut – ganz davon abgesehen, daß die Takt-Ratio beim 233er bei 3,5 x 66MHz liegt. RICHTIG ist, daß z.B. der K6-266MHz mit EXTERNEM 75MHz-Bustakt (x3,5) arbeiten kann. Ebenso kann diese Takt-Ratio für Übertaktungsversuche verwendet werden. Hier können dann die erwähnten Probleme mit älteren Steckkarten auftreten.

Der zweite Fehler liegt im Beitrag „SCSI immer schneller als IDE?". Hier habe ich doch glatt behauptet, daß man sieben Festplatten in ein SCSI-System einbauen kann! Falsche Formulierung! RICHTIG ist, daß in ein SCSI-II-System maximal SECHS Festplatten eingebaut werden können. Sieben Geräte sind es incl. Controller. Andererseits kann ein Ultra-Wide-SCSI-System bis zu 14 Geräte (15 incl. Controller) verwalten...

LS-120 oder ZIP?

Diskettenlaufwerk mit 120MB Speicherkapazität macht immer wieder Probleme. Angefangen von totaler Inkompatibilität, die – das muß eingeräumt werden – hauptsächlich in den jeweiligen Systemen zu suchen ist, bis hin zu Leseunfähigkeit der mit diesem Laufwerk beschriebenen 1,44MB-Disketten in anderen Laufwerken – alles ist möglich. Auch an der Hotline werde ich oft gefragt, welches der beiden Speichersysteme „besser" ist. Nun kann man hier nicht von besser und schlechter sprechen – es ist viel mehr eine Frage von sinnvoll oder nicht. Für ein System, das in einem kleinen Gehäuse untergebracht ist und keinen SCSI-Bus hat, würde ich zum LS-120 raten. In diesem Fall kann der zusätzliche Platz für ein Wechselmedium-Laufwerk gespart werden, da das LS-120 einen 120MB großen Speicherplatz mit der Notwendigkeit eines 3,5" Floppy-Laufwerkes verbindet. Natürlich könnte hier ein externes Parallelport-ZIP verwendet werden, wodurch sich wieder andere Problematiken ergeben könnten (Schwierigkeiten mit Drucker usw.). Steht jedoch ein Bigtower mit SCSI zur Verfügung, dann ist genug Platz für ein zusätzliches Laufwerk vorhanden, was den Einbau eines ZIP-Drives sinvoll macht. Immerhin hat durchschnittlich jeder zweite PC-Besitzer ein solches Laufwerk. Soviel zum Thema Bewährtheit des ZIP! Geht man dann noch von der hohen Kompatibilität des ZIP aus, sind auch die 20MB weniger Speicherkapazität zu verkraften.

AWE64 inkompatibel?

Frage von Jochen S. aus Dippoldiswalde: Ich habe einige Win95-Spiele installiert und bekomme jedesmal, wenn ich diese Spiele starten will, die Fehlermeldung: „Schwerer Ausnahmefehler 0E an Adresse.....". Die Adresse ist jedesmal die gleiche, als Datei wird stets die DSOUND.VXD angegeben. Der Rechner läuft sonst einwandfrei, und auch die DSOUND.VXD ist an der richtigen Position vorhanden. Auch kann ich meine Audio-Anwendungen voll nutzen, und Scandisk findet keine Fehler. Was also kann das sein?

Antwort: Nach eingehender „Erforschung" von Jochens System wurde klar, daß es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um kein Hardware-Problem handelt. Diverse Versuche während unseres Telefonates ergaben, daß dieser Fehler ausschließlich bei Spielen auftritt, die DirectX mit DirectSound verwenden. Das bestätigte auch die Dateiangabe der Crash-Adresse (DSOUND.VXD), welche ja die Treiberdatei für den DirectSound ist. Daher erfolgte eine Überprüfung der installierten DirectX-Version – auch ohne Erfolg.

Es stellte sich schließlich heraus, daß das Problem in der Spiele-Software zu suchen ist. Die Games waren nicht in der Lage, die DirectSound-Treiber mit den Treibern der eingebauten AWE 64 zu nutzen – es kommt daher unweigerlich zum Crash. Eine direkte Abhilfe ist in diesem Fall nicht möglich.

Aber Jochens Problem ließ mir keine Ruhe. Ich installierte ebenfalls eines dieser Spiele (SWING) und begann zu testen. Da auch ich eine AWE 64 benutze, trat der gleiche Fehler auch bei mir auf – Ausnahmefehler 0E an der gleichen Adresse und in der gleichen Datei. Also versuchte ich, das Problem von der anderen Seite her anzugehen. Ich entfernte die AWE 64 aus dem Gräte-Manager und deinstallierte die Originaltreiber. Beim nächsten Start wurde ich aufgefordert, einen Treiber für die Karte zu installieren. Allerdings wählte ich die Win95-Treiber für die „kleine Schwester", die AWE 32. Die Karte läuft mit diesem Treiber einwandfrei und ohne jegliche Performance-Einbuße – jedenfalls im „normalen" Betrieb. Für Soundentwicklung und MIDI-Programmierung sollte jedoch der Originaltreiber verwendet werden, will man die 64-stimmige Polyphonie nutzen (von Spielen werden maximal 32 Stimmen verwendet!). Nach dieser Modifizierung war das Problem behoben – der Ausnahmefehler trat nicht mehr auf.

Ich testete nach und nach auch noch die anderen Games, mit denen es Schwierig keiten gab und siehe da – alles lief einwandfrei. Also – das Problem läßt sich lösen! Natürlich kann es auch sein, daß dieser Fehler nicht bei allen Systemen auftritt. Doch nichts überstürzen: Bevor Ihr jetzt Eure Soundtreiber „umbaut" – erstmal testen!

Nochmal DirectSound

Ähnliches Problem, andere Ursache. Weil wir gerade so schön im Sound stecken, paßt hier ganz gut die **Frage von Georg M. aus Luzern:**

Nach der Installation eines 3Dfx-Spiels, welches DirectSound nutzt, funktioniert – wie Georg schildert – alles ganz normal, nur die **Harddisk-Recording-Software** (amerikanische Version) kann die Soundkarte nicht mehr ansprechen. Es erscheint eine Meldung, daß die Terratec Maestro32 nicht existent ist. Nach der Neuinstallation der Soundsoftware funktioniert diese wieder, aber es erscheint eine Meldung, daß ein „Sprachversionskonflikt" vorliegt, der die „Leistungsfähigkeit des Programms beeinflussen könnte". Außerdem läuft nun das Spiel nicht mehr – es verabschiedet sich kurz nach dem Start mit dem Hinweis, das Soundsetup durchzuführen, welches dann die DirectSound-Treiber installieren will. Was tun?

Antwort: Hier ist es wahrscheinlich nicht möglich, beide Komponenten unter einen „Hut" zu bringen. Die amerikanische Software für das Harddisk-Recording ist offenbar nicht fähig, mit den deutschen DirectSound-Treibern zu arbeiten. Andererseits braucht das Spiel diese Treiber offenbar zwingend. Man kann hier nur versuchen, entwederdie amerikanische Version dieser Treiber zu bekommen, oder zwei Startkonfigurationen einzurichten. Dann muß man dafür sorgen, daß die DirectSound-Treiber nur in der geladen werden, die nicht die „Ausgangskonfiguration" ist. Thoeretisch sollte dann alles wieder funktionieren. Testen konnte ich das allerdings nicht, da mir die entsprechende Recordersoftware nicht vorliegt.

SO GEHT'S

Inzwischen kennt ihn jeder ständige Leser, unsereren Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Natürlich läßt sich nicht jedes Problem telefonisch lösen, ein Versuch aber lohnt immer.

Die Hardware-Hotline erreicht Ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

HARDDISK-RECORDING

Harddisk-Recording ist ein äußerst präzises Sound-Aufzeichnungsverfahren, welches zum Beispiel zur Musikproduktion verwendet wird. Je nach Software können viele Einzelspuren wie mit einer Studio-Bandmaschine direkt auf die Festplatte (daher der Name) aufgezeichnet werden. Durchschnittliche Programme bieten 16-24 Spuren, die völlig unabhängig voneinander bearbeitet werden können. Der „Orchestrator", der mit der Soundblaster AWE 64 mitgeliefert wird, ist ein solches Programm in einfacher, aber recht leistungsfähiger Form für MIDI-Dateien. Es können alle Instrumente in ihrer Rechts-Links-Lage stufenlos verschoben und mit allen möglichen Effekten versehen werden.

ULTIMA
Auf den Spuren

Neuigkeiten vom Beta-Test aus dem Lande Britannia



Vor den Mauern unserer königlichen Majestät



Doppelt so groß und breit wie wir. Besser wir suchen das Weite. Solch garstigen Gesellen begegnet Ihr in der freien Natur nur allzu oft.



Mondpforten sind schnelle Transportmittel



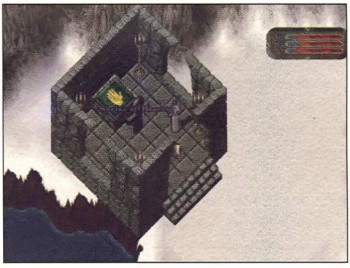
Am 16. Juni 97 war es endlich soweit. Der Startschuß für den von vielen herbeigesehnten Beta-Test von Ultima Online (wir berichteten in der Ausgabe 6/97) war gefallen. Die ersten CDs wurden noch ausschließlich an amerikanische Spieler versandt. Das Abenteuer nahm seinen Lauf. Nach ca. vier Wochen begann die zweite Phase. Das Programm, noch einmal überarbeitet, ging erneut in die Post. Dieses Mal bekamen auch die internationalen Tester, die anfangs noch neidisch auf die Kollegen jenseits des großen Teiches schielten, ihre innig erwartete Version. Und natürlich wurden auch wir beglückt. Trotz Androhung diverser Strafen legten wir die Arbeit nieder, schlossen uns ein und schoben mit leicht zittrigen Händen die CD ein. Das Installationsprogramm bietet drei unterschiedlich große Optionen an. Die Maximuminstallation beansprucht über 400 MByte und wird aus Performancegründen empfohlen. Wohl dem, der ein paar Gigabyte sein eigen nennt. Die Registrierung wird nicht vom Programm übernommen, vielmehr entführt ein Button den angehenden Avatar auf eine dafür eigens eingerichtete Homepage. Nach Eingabe der üblichen Angaben wie den Account-Namen, dem Paßwort sowie den Adressdaten gelangen wir zu den Zahlungsmodalitäten. Da sich Ultima Online im Beta-Stadium befindet, sind dort noch keine Preise einzusehen. Nach den vorläufigen Informationen zu urteilen, stehen später jedoch zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Entweder erlangt man mit einer monatlichen Gebühr unbegrenzt Zugang zur neuen Welt, oder man kauft für einen Festbetrag eine gewisse Anzahl an Monaten. Auch deutet alles darauf hin, daß ausschließlich die Möglichkeit per Kreditkarte zu bezahlen, vorhanden sein wird. Ob nach der Veröffentlichung für andere Länder wie beispielsweise Deutschland andere Möglichkeiten zum Beispiel durch Bankeinzug bestehen wird, steht noch in den Sternen.

Nach erfolgreicher Anmeldung wird zuerst ein Programm gestartet, das das Spiel bei Bedarf automatisch auf eine höhere Version patcht. Ist auch diese Hürde genommen, beginnt das Intro. Dort wird noch einmal die Entstehung Britannias aus dem damaligen Sosaria sowie das erst-

ONLINE des Avatars

malige Erscheinen des Avatars erläutert. Danach geht es an die für Rollenspiele typische Charaktergenerierung. Aber nicht nur der Beruf und die Eigenschaften dürfen beliebig gewählt werden. An die guten alten „Pen and Paper"-Rollenspiele angelehnt, können auch das Geschlecht, Haar- und Hautfarbe sowie die Frisur und der Barttyp ausgesucht werden. Die äußeren Attribute der Figur sind auch im Spiel sichtbar und erlauben im Gegensatz zur Alpha-Version eine wesentlich leichtere Unterscheidung zu anderen Personen im Spiel. Die Liste der zur Auswahl stehenden Berufe ist mehr als üppig. So stehen neben dem alt bekannten Krieger und Magier auch solche wie Schmied, Bäcker oder Bettler zur Verfügung. Habt Ihr Euren Avatar fertiggestellt, müßt Ihr Euch noch für einen Ort entscheiden. Alle Orte in Britannien können angewählt werden. Nachdem Ihr bestätigt habt, nimmt das Programm Kontakt zum Server auf. In unserem Fall haben wir uns für Minoc entschieden. Die Darstellung der Umgebung erfolgt ähnlich Ultima 7, ist aber wesentlich detailierter und präsentiert sich natürlich in SVGA.

In der Stadt angekommen, stehen wir zunächst recht verloren herum. Da im Gegensatz zu einem „normalen" Rollenspiel keine konkrete Aufgabe zu lösen ist, beginnen wir die Welt auf gut Glück zu erkunden. Bei der Generierung des Charakters entschieden wir uns für einen Schmied. Ein Blick ins Inventar entpuppt sich als herbe Enttäuschung. Bis auf den Stoff am Leib besitzt unsere Figur lediglich einen Schmiedehammer, eine Schaufel und einen geradezu winzigen Dolch. Geld können wir keines entdecken. Ohne recht zu wissen, was wir mit unserem Talent anfangen können, entlassen wir unsere Figur ins Ungewisse. Im Gegensatz zu den anderen Ultima-Versionen, fallen hier die Dimensionen wesentlich größer aus. War es vorher noch möglich eine Stadt in kürzester Zeit zu durchqueren, bemerken wir bereits in Minoc, wie groß alles ist. Wir wenden uns Richtung Süden, und selbst nach drei Minuten haben wir die Ortsgrenze nicht erreicht. Die Überraschung ist groß. Trotz detaillierter Grafik und einem regen Treiben auf





Seid Ihr gestorben und wandelt als Geist herum, könnt Ihr an Schreinen Euer Leben wiedererlangen

Selbstverständlich könnt Ihr auch Schiffe erwerben

Beta Bugs

Wie jedes unfertige Programm besitzt auch Ultima Online noch viele Fehler. Doch die Jungs von Origin legen einen bemerkenswerten Fleiß an den Tag. Auftretende Bugs versuchen sie sofort zu beheben und kommentieren diese sofort in einem Bericht. Die Beta-Tester dürfen sich einer vorbildlichen Unterstützung erfreuen. Auf der Homepage werden die Meldungen regelmäßig aktualisiert. Ein Button zeigt stets den Status des Servers an, und diverse Berichte lassen keine Fragen offen. Auch berichten zuweilen eMails über besonders wichtige Ereignisse. Updates folgen in schöner Regelmäßigkeit. Auch wenn der Spielspaß des öfteren durch einen heruntergefahrenen Server getrübt wird, so geschieht dies alles, um ein ausgereiftes Produkt auf den Markt zu bringen. Und dies dürfte nicht mehr allzu lang dauern, denn UO verändert sich mit rasanter Geschwindigkeit und die Fehler werden zusehends weniger.



Betretet Ihr ein Haus, wird das Dach ausgeblendet





Viele bösartige Kreaturen erwarten den arglosen Wanderer

Ein wahres Wort gelassen ausgesprochen. Werden sie es überleben?





In den Straßen der Städte ist ständig was los



Hier greifen zwei Wasserelemental eine Gruppe von Abenteurer an

den Straßen ruckelt es nur selten unmerklich. Recht schnell wird ein weiterer Unterschied zu den anderen Spielen dieser Serie deutlich. Egal wieviel Arbeit die Entwickler bisher in die KI gesteckt haben, die „künstliche" Intelligenz war den anderen Charakteren immer anzumerken. Eine wahrhaft lebendige und pulsierende Stadt wurde bis heute nicht erschaffen. Doch Minoc lebt! Wohin wir uns auch wenden, überall herrscht Bewegung. Es wird gefeilscht, gekauft, die Leute tauschen Erfahrungen aus und erzählen sich Geschichten. Nur wenige NPCs bevölkern das Bild. Wir suchen den Anschluß. Mehr durch Zufall als durch gezieltes Suchen entdecken wir einen Kollegen. Im Gegensatz zu uns ist der von Kopf bis Fuß bereits in einen Plattenpanzer gehüllt und trägt einen großen Rundschild nebst dazugehörigem Schwert. Wir kommen ins Gespräch, und wieder fällt uns dieser kleine aber feine Unterschied auf. Dieses Gespräch besitzt Tiefe und Dynamik, halt ein Gespräch zwischen zwei Menschen. Wir erfahren von ihm, daß es westlich eine Mine gibt, in der wir nach Eisen suchen können. Gern begleitet er uns und bietet seine Hilfe an. Seine Name ist Skar und er erzählt uns, daß er schon seit den ersten Tagen dabei sei. Am Ziel angelangt, erklärt er uns den Umgang mit der Schaufel, und während wir uns als Minenarbeiter betätigen, plaudert er von seinem Leben in Britannia und Minoc. Zufrieden und glücklich sei er über seine Entscheidung, Schmied geworden zu sein. Denn Sie werden gebraucht, schließlich stellen sie Rüstungen und Waffen her. Kämpfer würden hohe Summen bezahlen und er hätte schon eine Menge verdient. Noch eine Woche und er habe endlich genug angespart, um auf Reisen gehen zu können. Nun endlich will er mehr von dem großen Reich sehen und auch endlich einmal das Schloß von Lord British besichtigen, von dem er schon so viel gehört hat.

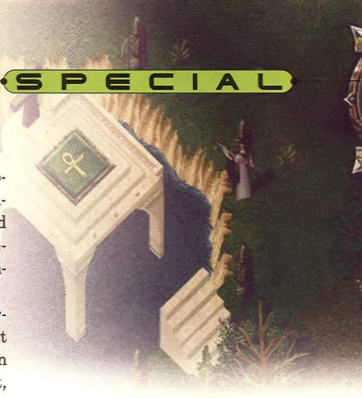
Nach einer Weile haben wir genug gefunden und begeben uns zurück in die Stadt. Zielsicher führt er uns durch die Straßen und nach kurzer Zeit stehen wir vor einer Schmiede. Endlich können wir unser Talent anwenden. Schnell führt er uns auch hier in die Bedienung von Hammer und Amboß ein. Unsere erste Rüstung ist fertig, doch das Ergebnis enttäuscht. Skar muß lächeln und erklärt uns, daß auch wir erst noch Erfahrung sammeln müssen und die Gegenstände nachher immer besser werden.



Gilden in Ultima Online

Bereits im Vorfeld des Beta-Tests bildeten sich zahlreiche Gruppierungen heraus, die sich grob in Gut und Böse einstufen lassen. Mittlerweile gibt es weit über 300 Gilden unterschiedlichster Gesinnungen. Ebenso wurden bereits fleißig Bündnisse geschlossen und detaillierte Verträge ausgearbeitet, die Rechte und Pflichten in einer Allianz regeln. Auch wenn die große Mehrheit dieser Gruppen aus den USA stammen, gibt es bereits welche bei uns. Zu den ältesten Gilden gehört beispielsweise die GTM (German Twilight Mercenaries). Bei Interesse schaut Euch einfach deren Homepage an:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/mcgoran/.



Das gehöre nun einmal zu einem Rollenspiel, bemerkt er schmunzelnd. Nachdem wir uns noch ein Kurzschwert gemacht haben, verabschieden wir uns und vereinbaren ein Treffen in der Hauptstadt in einer Woche. Zum Schluß rät er uns noch, allein nicht zu tief in die Wildnis vorzudringen und vor größeren Gruppen außerhalb von Städten einen großen Bogen zu machen. Auch regelmäßig zu essen sei wichtig, sonst würde unser Charakter zu schnell ermüden. Die Ratschläge im Hinterkopf marschieren wir südwestlich und verlassen die Stadt. Nur noch selten treffen wir auf andere Spieler. Wir sind ca. 20 Minuten unterwegs, als es dunkel wird. Die Sicht wird schlechter, sich nähernde Personen und andere Geschöpfe machen wir erst spät aus. Dies wird uns fast zum Verhängnis. Eine von Süden kommende Gruppe, bestehend aus vier Gestalten, greift plötzlich ohne Vorwarnung an. Da wir allein und noch unerfahren im Kampf sind, flüchten wir in den nahegelegenen Wald. Anscheinend sind wir doch nicht interessant genug, denn wir werden nicht verfolgt. Uns in Sicherheit wiegend, machen wir Rast und überlegen uns, abseits des Weges weiterzugehen. Mehrere Bären und ein Oger helfen dabei, uns doch wieder für den Weg zu entscheiden. Den Rest des Weges legen wir fast ausschließlich rennend zurück. In der Hauptstadt werden wir ein weiteres Mal von den Ausmaßen der Welt beeindruckt. Britain ist riesig! Und dachten wir noch, in Minoc wäre viel los gewesen, hier werden wir eines besseren belehrt. Die Straßen sind an manchen Plätzen dermaßen bevölkert, daß wir Schwierigkeiten haben, einen Weg durch die Massen zu finden. Bei dem örtlichen Schmied wollen wir abermals unsere Fähigkeiten verbessern. Doch wir kommen nur zwei Schritte in das Haus. Die Schmiede ist voll und dies könnt Ihr an dieser Stelle mehr als wörtlich nehmen. Mehr als 20 Personen befinden sich dort und stehen sich gegenseitig im Weg. Plötzlich geht nichts mehr und das Bild friert ein. Das Programm ist abgestürzt. Aber auch an diesem Problem, so erfuhren wir, wird fieberhaft gearbeitet.

Nun haben wir leider ein Problem. Der Versuch, Ultima wieder zu betreten, scheitert bereits nach einer Minute. Wir erscheinen an exakt dem gleichen Ort. Eigentlich ganz gut, doch in diesem Moment mehr als schlecht, denn die Verbindung wird abermals unterbrochen. Wir müssen ein paar Stunden warten, bis in Amerika weniger los ist auf der Datenautobahn, die in diesem Moment mehr wie ein Feldweg mit zahlreichen Schlaglöchern anmutet. So sind wir dann in der Lage, unseren tapferen Schmied zu geeigneter Zeit aus seiner Mausfalle zu befreien. Auch haben wir jetzt die Gelegenheit, ein wenig zu schmieden. Die Gegenstände verhökern wir am nächsten Tag zu einem guten Preis. Nach einem Telefonat mit ElectronicArts in Deutschland erfahren wir, daß der angestrebte Termin für die Veröffentlichung bereits der 3. Oktober sein soll. Alle Fans der Serie und diejenigen, die erhöhte Onlinekosten nicht scheuen, können sich schon einmal auf den Herbst freuen.

In den letzten Wochen haben wir viel erlebt: Kaninchen in der freien Natur gejagt, unser erstes Brot gebacken und den ersten Dungeon betreten und sind fast gestorben. Wir haben viele Freundschaften geschlossen, aber auch einige Feinde sind hinzugekommen. Ultima Online ist ständig in Bewegung und besitzt seine eigene Dynamik, die mit nichts zu vergleichen ist. Und schnell wird jeder merken, der diese Welt betritt, daß es die Menschen sind, die Britannia zu einer echten virtuellen Realität machen.

mw



Wir stoßen auf einen Drachen. Was nun?



Hier hat jemand aber ganze Arbeit geleistet



Schwer bewaffnete Einheiten sorgen für Ruhe. Ruhe...?



So werten wir!

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



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



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



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

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name – Logo– so heißt das Spiel

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

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Niveau – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler – Wieviel?

Sprache – Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor – Je schneller je besser...

Grafik – Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound – Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name	**Carrier Strike Force**		
Genre	Simulation		
Hersteller	Empire/Rowan		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**65%**
Sound	**77%**
Spielspaß	

Solo Multi
73% 85%
Bilder auf

System – Das nötige Betriebssystem.

Festplatte – So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf – Soviel sollte mindestens drinstecken.

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

Extras – VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer – Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD – Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Sascha Gliss
sg



Christian Peller
cis



Jan Binsmaier
jb



Maik Wöhler
mw

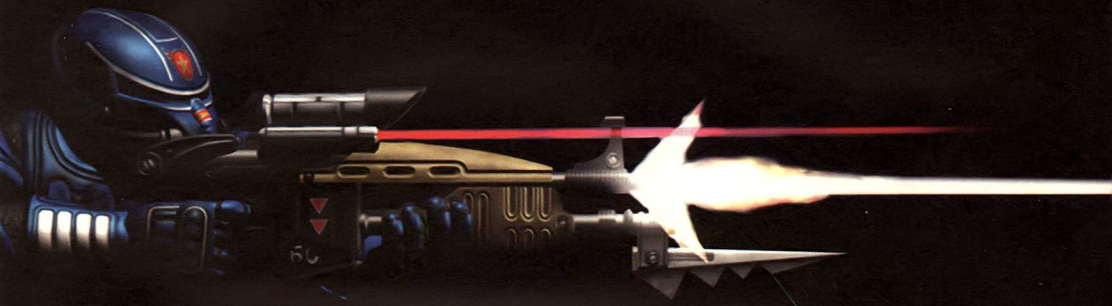


Martin Schnelle
mash



Tom Schmidt
ts

7TH LEGION



Wir sind die
7. LEGION
Der Tag der
Abrechnung naht...
Kaufen Sie jetzt,
bevor es zu spät ist.

7TH LEGION

MICROPROSE

http://www.microprose.com

JACK O

A Cinematic

Wenn ein amerikanischer Detektiv polnischer Abstammung und mit deutscher Stimme um sein Leben puzzelt...



Hinterhof-Rüpel Biff macht Bekanntschaft mit unserem verstärkten Boxhandschuh und sagt so schnell nix mehr

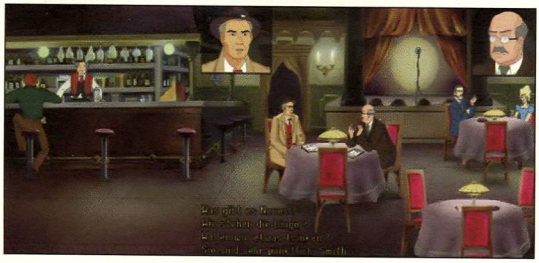


Jack fights dirty: Das Hufeisen verleiht seinen Argumenten erst Schlagkraft



Charles, der Ladenbesitzer versorgt Jack mit Kohle, Infos und Zeitungen

Jack Orlando erfüllt das Bild des abgerissenen Privatdetektivs bis auf i-Tüpfelchen: Schlabberiger Trenchcoat, zerknautschter Hut und Visage und einen Haufen von Problemen, die den armen Mann in den Suff getrieben haben. Natürlich war das nicht immer so: Als der Alkoholschmuggel während der amerikanischen Prohibition blühte, war er der Held der Stadt. Der Mann, der reihenweise Bootlegger hinter Schloß und Riegel brachte, dem die Frauen zu Füßen lagen und der in den Gazetten gefeiert wurde. Sogar die Ehrenbürgerschaft seiner anonymen City wurde ihm verliehen, kurzum: Jack war der Mann der Stunde. Heute allerdings frönt unser Held dem – legalisierten – Whiskey, verbringt seine Nächte in Begleitung lallender Penner in billigen Kneipen und hängt seiner glorreichen Vergangenheit in alkoholschwangeren Tagträumen nach. Als ob das noch nicht genug wäre, wird Orlando eines nachts auch noch in ein finsteres Komplott verwickelt, mit dem Ziel ihn für alle Zeiten hinter Gitter zu bringen. Nach einem heftigen Saufgelage wird der Detektiv in einer Seitengasse Zeuge eines kaltblütigen Mordes: Der Army-Major und passionierte Waffenschmuggler Pete Reynolds wird vor seinen Augen von einem Profikiller gemeuchelt und Jack, der hilfreich eingreifen wollte macht Bekanntschaft



Mr. Smith ist der Handlanger des brüchtigten Gangsters Scaletti

RLANDO
Adventure

mit einem Gummiknüppel und fällt erstmal in Ohnmacht. Am nächsten Morgen wacht er neben der kalten Leiche von Reynolds in einer düsteren Gasse auf und findet sich sogleich in Handschellen wieder. Die dienstbeflissenen Cops beschließen nämlich kurzerhand, daß alle Indizien gegen Ihn sprechen und erklären den ehemaligen Crime Buster für verhaftet. In dem Moment kommt zum Glück ein alter Freund – Inspektor Rogers – an den Tatort, der sich nach einigem Bitten und Betteln bereit erklärt, Jack für 48 Stunden auf freien Fuß zu setzten, damit der den wahren Mörder überführen und verhaften kann. Also macht sich der einsame (Ex)Trinker auf den Weg in die Stadt, um seine angeschlagene Ehre wiederherzustellen und den Hintermännern des abgekarteten Spiels das Handwerk zu legen. Unnötig zu sagen, daß Orlando bald wieder knietief in Problemen steckt, da der Mord als Puzzlestein in eine riesige illegale Waffenschieberei paßt, deren Initiatoren in den höchsten Etagen der örtlichen Behörden und Institutionen zu suchen sind. Mit Hilfe hat unser Antiheld jedenfalls nicht zu rechnen, auf der Beliebtheitsskala der örtlichen Bevölkerung rangiert er nämlich irgendwo knapp über einer Kakerlake. Lediglich Charles, der Ladenbesitzer, und einige andere Charaktere sind dem Protagonisten freundlich gesonnen und versorgen ihn auch ohne Androhung von Gewalt mit Geld und/oder Informationen. Als Spieler fällt natürlich Euch die ehrenvolle Aufgabe zu, Jack aus seinem Schlamassel zu helfen und die Bösewichter hinter Schloß und Riegel zu bringen. Um Eurem Bildschirm Alter Ego die – hoffentlich – richtigen Befehle zu geben, steht ein Sierra-ähnlicher Mauszeiger zur Disposition, der für insgesamt sechs Befehle benutzt werden kann: Gehen/reden, schlagen, untersuchen, mit dem Colt bedrohen und Items aufnehmen. Wie üblich wird mit der rechten Maustaste durch die Kommandos geklickt, während die linke den Befehl bestätigt. Die Erforschung der Umwelt gestaltet sich etwas umständlich, da der Cursor bei Hotspots nicht automatisch auf einen logischen Befehl umschaltet. Um also alle relevanten Stellen eines Screens zu finden und zu manipulieren, müßt Ihr stets zwischen den Icons hin- und herschalten. Die Story teilt sich in insgesamt vier



Close Ups zeigen Orlandos Einbruch-Techniken en Detail



Peng! Aua! Einer der vielen Bildschirmtode des Helden



„These mean Streets am Man must go down..."



Kaum, daß Jack den (Auftrags-) Mörder findet, wird der auch schon von seinem Arbeitgeber niedergemäht

BERÜHMTE KOLLEGEN

Da Jack Orlando nicht der erste hartgesottene Privatdetektiv der Unterhaltungsbranche ist, hier ein kurzer Blick auf andere berühmte Spürnasen aus Film, Funk und Fernsehen und der ultimative „Schnüffler des Monats"-Test anhand der Kriterien Liebe/Sex, Gewalt, Coolness und Gimmicks. Gewertet wurde nach dem Schulnoten-System, wobei eine eins gleich „Sehr gut" ist.





Nick Knatterton:
Der Meister aus der Feder des deutschen Manfred Schmidt erblickte zur Wirtschaftswunderzeit das Licht der Welt. Das markante Kinn, seine karierten Knickerbocker und die unvermeidliche Pfeife wurden zum Markenzeichen. Die Serie, die als milde Gesellschafts-Satire jener Zeit gewertet werden kann, glänzte durch feinzüngigen Humor und unmögliche technische Gadgets. Neben einigen – recht peinlichen – Realverfilmungen existiert eine Cartoon-Serie, die dem Original in nichts nachsteht.



Jerry Cotton:
Eigentlich kein richtiger Privatdetektiv, dafür einer der dienstältesten auf dem Markt für Billig-Romane. Alle Ereignisse spielen in New York, und wer ein Heftchen kennt, kann den Ausgang der nächsten 200 Stück ziemlich genau vorausahnen. Kein Sex, keine übermäßige Gewalt (Schurken werden natürlich nur ins Bein geschossen), keine Spannung: Ein ziemliches Weichei der gute Mr. Cotton. Vergessen wir ihn also schnell und kommen zum nächsten Kandidaten.



Ford Fairlane:
Ursprünglich auch ein Comic, fand der „Rock and Roll Detective" Anfang der Neunziger den Weg auf die große Leinwand. Seine Fälle befassen sich ausschließlich mit der Musikindustrie von L.A., ein Grund dafür, warum der Streifen vor Cameo-Auftritten berühmter Stars nur so überquillt. Andrew „Dice" Clay, einer der umstrittensten Stand Up Comedians der U.S.A. lieh ihm das Gesicht und die ordinären Sprüche. Unglaublich frauenfeindlich, politisch völlig inkorrekt und deswegen schön kultig.



Phillip Marlowe:
Eine Legende, der Häuptling aller abgehalfterten Private-Eyes. Erdacht wurde er von Raymond Chandler, zu Weltruhm gelangte er durch Howard Hawks' Verfilmung mit Humphrey Bogart in der Titelrolle. Die Story war zwar so verworren, daß die meisten Zuschauer irgendwo den Faden verloren, aber das konnte dem Film nichts anhaben. Die spürbare erotische Spannung zwischen Bogart und seiner späteren Frau Lauren Bacall und die perfekte Besetzung fesseln noch heute Filmfans auf der ganzen Welt.

	Phillip Marlowe:	Nick Knatterton:	Ford Fairlane:	Jerry Cotton:
Liebe/Sex:	Für die vierziger Jahre erstaunlich viel davon. Schlüpfrige Dialoge sind an der Tagesordnung, und Marlowe wird bei Regen lieber mit Whiskey und einer Frau „drinnen naß". Er bleibt jedoch stets Herr der Lage, ein eindeutiger Pluspunkt für den Klassiker.	Nick heiratet in einer späten Folge (Linda) und bleibt fortan treu. Allerhand Rundungen tragen zur Erbauung des Lesers in jeder Story bei. Insgesamt ziemlich jugendfrei.	Liebe? Nein Danke! Ford ist der Mann für schnelle Nummern und macht keinen Hehl daraus. Daß er am Ende doch treu wird, kostet ihn die höchste Bewertung.	An Liebe und Sex (igitt!) denkt unser Held nun gar nicht. Wie sollte er auch, sind doch alle Frauen in der Serie Leichen, Entführungsopfer oder zwielichtige leichte Damen, denen es zu widerstehen gilt. Da bleibt einfach keine Zeit für so was.
Gewalt:	Eine Menge Leichen füllen den Film, wobei bei einigen wohl auch der Regisseur nicht wußte, wer denn nun der Täter war. Wie immer in älteren Filmen gibt's relativ wenig Blut zu sehen, aber für Spannung und Morde ist reichlich gesorgt.	Eher milder Natur. Kinnhaken gibt's reichlich und ab und an einen Stich in ein Hinterteil: Ansonsten Fehlanzeige.	Der höchste Blutanteil in unserem Vergleich. Da werden Menschen erschossen, erstochen, mit Überdosen hingerichtet, kurzum: Alles was wir auch schon mal unseren besten Freunden antun wollten.	Nein und nochmals nein. In der Welt von Jerry schießen die Guten nie zuerst und wenn, dann höchstens die Waffe aus der Hand. Die Gangster dürfen natürlich böse sein, aber die kommen ja auch hinterher auf den elektrischen Stuhl.
Coolness (Sprüche, etc.)	Eine Klasse für sich. Hier merkt man, daß wirkliche Autoren am Werk waren und großartige Schauspieler die Figuren zum Leben erweckten. „Wie trinken Sie Ihren Brandy Mr. Marlowe?" „Aus einem Glas!" Muß ich noch mehr sagen?	Kombiniere: Zeitaktuelle Seitenhiebe auf die BRD und ihre Politiker in den fünfziger und sechziger Jahren. Nicht jedermanns Sache.	Klassenziel erreicht: Wiedergeben kann ich Fords Ergüsse hier leider nicht, aber glaubt mir, wenn ich sage, daß sie gut sind – allerdings auch stets unterhalb der Gürtellinie.	Pseudo-coole Szene-Sprüche aus den Siebzigern prägen den Slang: „Heißes Girl da vorn am Tresen" und ähnlichen Mumpitz geben Jerry und sein Partner Phil Decker von sich. „Und, was soll's? Wir dürfen ja eh nicht mit ihr ins Bett" wäre die richtige Antwort.
Gimmicks:	Ein geheimes Waffenversteck unter dem Armaturenbrett seines Wagens, mehr hat Marlowe nicht zu bieten, braucht er aber auch nicht. James Bond war noch nicht erfunden, als der Film entstand, und technischer Schnickschnack paßt nicht in die Story.	Da freut sich der Technokrat: Vom James Bond-artigen Auto bis zur ferngesteuerten Biene: Hier gibt's einfach alles. Setzen Herr Knatterton, Sehr gut!	Eine S&W .38er Bodyguard, die aus dem Ärmel in die Hand springt und ein aufgemotzter 57er Ford : Das war's auch schon, nicht gerade berauschend.	Keine. Oder erinnert sich jemand an einen?



Auch im Casino von Don Scaletti macht sich Jack schnell unbeliebt...



Mr Smith wird nach erfolgreichem K.O.-Schlag zum Paket verschnürt

Kapitel auf, wobei zu Ende jedes Abschnitts netterweise Euer (nicht sehr praktisch gestaltetes) Inventory von überflüssigen Items geleert wird. Solche „Red Herrings" finden sich übrigens zu Hauf in „Jack Orlando", was bisweilen zu einem Riesenchaos in Euren Manteltaschen führen kann. Ein weiteres unseliges Sierra-Feature ist Orlandos hohe Sterblichkeitsrate: Führt Ihr ein Gespräch falsch, habt nicht das richtige Item zur Hand oder seid schlicht zu langsam oder am falschen Ort, wird Euer Held gnadenlos niedergemäht, totgeschlagen oder schlicht ins Kittchen gesteckt und ein wenig erfreuliches „Spielende" flimmert über den Bildschirm. Häufiges Speichern gehört also zum guten Ton, umso enttäuschender ist da die Tatsache, daß nur eine begrenzte Anzahl von Speicherslots zur Verfügung stehen. Da sich die meisten Sterbeszenen nicht ankündigen oder automatisch ablaufen, ohne daß der Spieler beispielsweise noch zur Selbstverteidigung die Kanone ziehen könnte, ist bei solchen Szenen das berühmte „trial and error"-Prinzip angesagt.



...und wird zur Privat-Audienz beim Don „eingeladen"



Die Übersichtskarte der City dient als Navigationshilfe für Jacks Autofahrten



Maik Wöhler

GUT

Für ein Adventure-Debüt gar nicht schlecht. Das Flair der 30ger Jahre wird gelungen rüber gebracht. Ich bin ein Fan von Marlowe und Kollegen und konnte mich auch mit Jack schnell anfreunden. Die Rätsel sind gelungen, wenn manchmal auch ein wenig weitab vernünftigen Denkens. Besonders zwei Punkte stören mich jedoch sehr. Da wären erstens die recht vielen Möglichkeiten, Jack auf die Wolke zum Harfespielen zu befördern. Das man auch gute Adventures entwickeln kann, ohne einen hohen „ich spiele mich zu Tode"-Faktor zu integrieren, hat die Konkurrenz mehrfach bewiesen. So wird bei Orlandos Abenteuer die Save-Funktion zu einem viel genutzten Freund. Zweitens wäre da das Inventory. Selten habe ich ein dermaßen umständliches Interface gesehen, und wenn die Story nicht so fesselnd wäre, hätte ich längst wieder ein paar MegaByte mehr Platz auf meiner Platte. Insgesamt handelt es sich doch um einen gelungenen Einstieg in das Genre, den man trotz seiner Mängel jedem Adventurefreund empfehlen kann.



DIE HAUPTDARSTELLER



Jack Orlando
Beruf: Privatdetektiv
Alter: 39
Unser Held im Trenchcoat. Ist viel herumgekommen und war einer der größten Helden der Stadt.



Tom Rogers
Beruf: Police-Inspector
Alter: 46
Ein Freund Jacks aus den alten Tagen. Verhält sich ihm gegenüber wenig loyal.



Don Scalleti
Beruf: Gangsterboß
Alter: 52
Al Capone für Arme. Der mächtigste Gangster in der Stadt, Jack ist ihm ein Dorn im Auge.



Elizabeth
Beruf: Blond
Nichte vom Don
Alter: 27
Ex-Geliebte des Mörders, verguckt sich in Jack und hilft ihm aus der Patsche.



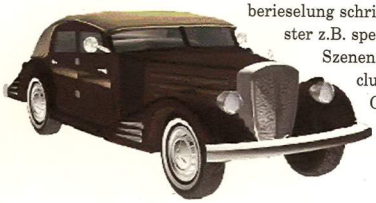
Elizabeth macht sich an Jack ran, als sie erfährt, daß Ihr Liebhaber tot ist



Beim chinesischen Händler gibt's Weisheiten gratis

Rätseltechnisch ist in „Jack Orlando" übrigens stets für Abwechslung gesorgt. Die Kopfnüsse fügen sich logisch in die Story, und mit ein wenig Übung haben auch Adventure-Amateure keine größeren Schwierigkeiten mit der Lösung der meisten Aufgaben. Lediglich die bereits erwähnte Fülle an nutzlosen Gegenständen könnte auf den einen oder anderen abschreckend wirken. Neben der schicken Optik bietet das Spiel akustische Untermalung vom Feinsten. Der von Harald Faltermeyer komponierte und eingespielte Soundtrack gehört mit zum Besten, was der aktuelle Adventure-Markt zu bieten hat. Neben „normalen" Musikstücken für die Hintergrundberieselung schrieb der Meister z.B. speziell für die Szenen im Nachtclub „Night O' Granis" eine Blues-Ballade, die durch die rauchige Stimme der Interpretin schön traurig aus den Lautsprechern wabert. Lediglich beim Stimmen-Cast enttäuscht das Spiel ein wenig: Mit Reent Reims wurde zwar eine markante (und professionelle) Stimme für den Hauptdarsteller verpflichtet, einige der kleineren Sprechrollen jagen dem geneigten Hörer jedoch gelegentlich einen Schauer über den Rücken Fast könnte man meinen, daß einige Topware Mitarbeiter sich hier im selbstinduzierten Valium-Vollrausch ein stimmliches Denkmal setzen wollten. Wie schon bei allen vorherigen Titeln werden die Marketingstrategen von Topware auch bei „Jack Orlando" ihrer Budget-Preispolitik treubleiben. Für gerade mal fünfzig Mark erwartet den Spieler ein umfangreiches Adventure mit gelungener Story und brillantem Soundtrack und so lassen sich bei einer derartigen Preisgestaltung auch die kleinen Designpatzer des polnischen Entwicklerteams mühelos übersehen.

sg





Sascha Gliss

GUT

Was Topwares Entwicklerteam aus dem wilden Osten da als Erstlingswerk abliefert, kann sich sehen lassen. Zwar laboriert Jack an einigen Kinderkrankheiten technischer und spielerischer Art, insgesamt aber hinterließ das Adventure einen soliden Eindruck. Die Comic-Grafik und der professionelle Soundtrack bringen die 30er-Jahre-Stimmung zumeist perfekt rüber: In einigen Szenen allerdings erinnert die amerikanische City ohne Namen eher an eine deutsche Kreisstadt. Der Stimmen-Cast kann auch nach der Neubearbeitung nicht komplett überzeugen: Einige Akteure nerven durch mangelnde Professionalität und gelangweilte Intonation. Die Story haut den Krimi-Fan zwar nicht von den Socken, überzeugt aber durch Komplexität, interessante Charaktere und – größtenteils – logische Rätsel. Auch für Adventure-Cracks ist „Orlando" somit kein schneller Pausenfüller, sondern eine echte Herausforderung. Und das nicht zuletzt wegen der mannigfaltigen – und meiner Meinung nach überflüssigen – Tode, die unser Held im Verlauf des Spiels sterben kann.

Name	**Jack Orlando**
Genre	Adventure
Hersteller	Topware
Niveau	mittel
Preis	ca 50 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

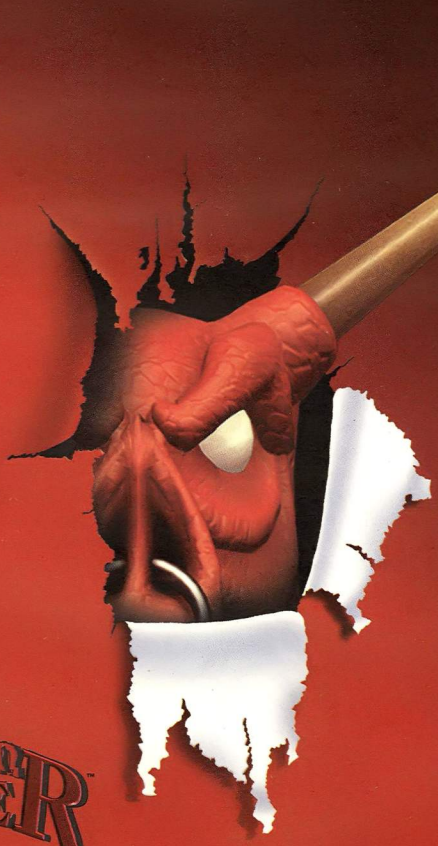
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX100	
empfohlen			P133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS/WIN95
Festplatte belegt	ca. 98 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **73%**
Sound **79%**
Spielspaß

77%

BALD IST STICHTAG



dungeon KEEPER

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

WAS LANGE WÄHRT
WIRD ENDLICH
BÖSE.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog und das Bullfrog Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.



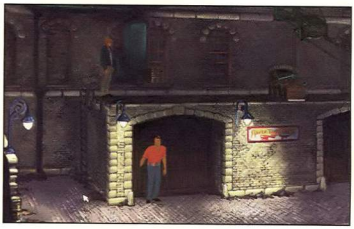
PC CD-ROM

www.bullfrog.co.uk

BAPHOME
Die Spiegel

Nach den Templern nun die Mayas – so macht sich George Stobbart erneut auf den Weg, die Welt zu retten

Vor genau einem Jahr stellten wir im Test den ersten Teils von Baphomets Fluch vor, nun geht es in die zweite Runde. Wichtige Vorab-Information: Wer Baphomets Fluch nicht gespielt hat, kann ohne Bedenken mit dem Nachfolger Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der Finsternis beginnen; ein Vorwissen ist dabei nicht erforderlich. Zwar tritt die eine oder andere Figur aus dem Vorgänger auf und die Story beginnt mit einem kurzen Hinweis auf den ersten Teil, dennoch wurde Baphomets Fluch 2 vollkommen neu konzipiert. So geht es im zweiten Teil auch nicht mehr um den mittelalterlichen Ritterorden der Templer und um den fiktiven Dämon Baphomet, sondern um die untergegangene Kultur der Mayas.



Der Indio sucht George, doch der hat eine Überraschung auf Lager

Nachdem die Bedrohung der neuzeitlichen Templer abgeschmettert wurde, fliegt George nach Amerika zurück. Dort liegt sein Vater auf dem Sterbebett; George pflegt ihn liebevoll, bis der Vater nach sechs Monaten verstirbt. Just in diesem Moment informiert ihn Nico, daß sie seine Hilfe braucht. Mit Freuden reist George nach Frankreich, um seine geliebte Nico wieder in die Arme zu schließen. Doch die ist merklich kühl bei seiner Ankunft, von inniger Liebe ist erstmal nichts zu spüren. George soll sie beim Besuch des Archäologen Oubier begleiten. Nico erzählt ihm, daß sie an einer Story über den südamerikanischen Drogenboß Karzac arbeitet und ein Päckchen abgefangen hat, in dem sie Kokain vermutete. Doch statt Drogen war darin nur ein alter geschiffener Obsidian-Stein. Sie rief daraufhin bei Professor Oubier an, um sich über den eigenartigen Stein zu informieren. Überraschenderweise geriet der alte Franzose über den Fund derartig in Entzücken, daß Nicos sechster Sinn ihr riet, nicht alleine zum Haus des Professors zu fahren. George wundert sich ein wenig über Nicos Vorsicht, freut sich aber, daß er sie begleiten darf.

Im Haus des Professors wartet aber dann tatsächlich eine böse Überraschung auf unsere beiden Helden: George wird niedergeschlagen und Nico von zwei südamerikanischen Indios entführt. Als George aus seiner Ohnmacht erwacht, sieht er sich auf einem Stuhl gefesselt, das Zimmer brennt und eine riesige Vogelspinne kriecht auf ihn zu. Nun beginnt das Abenteuer, George muß sich in Sicherheit bringen, Nico aus den Klauen des Mieslings Karzac befreien und außerdem beiläufig noch die Welt vor dem Untergang retten.

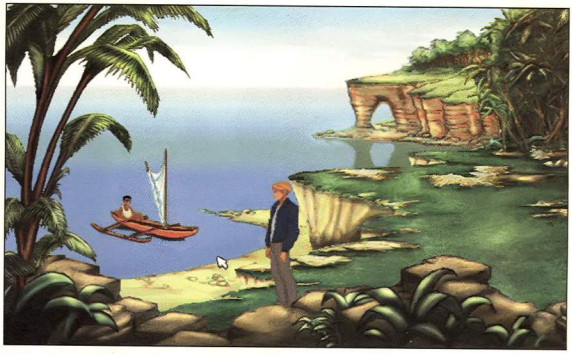
Denn der Obsidian ist einer von drei Schutzschilden gegen den gemeinen Maya-Gott Tezcatlipoca, ein blutrünstiger Schlächter, der einer Legende zufolge in einer südamerikanischen Maya-Pyramide gefangen ist. Nur die drei Schilde haben die Macht, den Ausbruch des Gottes zu verhindern. Sollte es nicht rechtzeitig gelingen, die drei auf der Welt verstreuten Schilde zu finden und sie gegen den Gott zu richten, wird die Welt in einem apokalyptischen Chaos versinken und letztlich vernichtet. Auch Drogenboß Karzac



Jede Menge kniffliger Rätsel warten auf den Adventure-Fan



Tolle Zwischensequenzen in Zeichentrickqualität verfeinern BF 2 gewaltig



Rätselraten unter Palmen – was kann es Schöneres geben...

TS FLUCH 2
der Finsternis



Atmosphärische Zwischensequenz: Nico in England



Im Museum erfährt Nico einiges Wissenswertes



Wie bringt man den Dauergrinser links im Bild nur von seinem Schreibtisch weg?

mischt kräftig mit, denn er möchte dem Gott helfen, um dann an seiner Seite die Welt zu regieren. So haben George und Nico alle Hände voll zu tun, um der dunklen Seite gehörig in die Suppe zu spucken.

Auch wenn die Story diesmal recht phantastisch ist, gelang Revolution Software erneut ein überaus spannendes Abenteuer, das jederzeit in sich stimmig ist und den Spieler in seinen Bann zieht. Auch bei der Technik legten die Entwickler noch einiges drauf: Bereits der erste Teil zeichnete sich durch feinstes **Parallax-Scrolling** aus. Während in Baphomets Fluch nur zwei verschiedene Ebenen zum Einsatz kamen, wartet der Nachfolger in einzelnen Szenen mit drei oder sogar vier verschiedenen Bereichen auf. Dank der neuartigen Darstellungstechnik „Geometric Sprite Transformation" wurden auch die Spielfiguren aufgepeppt. Denn wenn sich George beispielsweise vom Vordergrund in den hinteren Screenbereich bewegt, wird zwar die Figur kleiner, die Einzelheiten sind aber dennoch genau zu erkennen – das Verfahren vergrößert oder verkleinert jedes Sprite, so daß die Figuren auch bei großen Aufnahmen nie grobpixelig wirken. Die detaillierten und überaus fein gezeichneten Hintergrund-Bilder fielen bereits bei Baphomets Fluch besonders ins Auge, im zweiten Teil wurde darauf wieder Wert gelegt.

PARALLAX-SCROLLING

Bei diesem Verfahren werden verschiedene Zeichnungsebenen übereinandergelegt. So bleibt der Hintergrund beispielsweise statisch, während sich der Vordergrund beim Kameraschwenk bewegt – der Eindruck einer räumlichen Darstellung wird so verstärkt.



Nahe dem Marktplatz von Quaramonte trifft George auf bekannte Gesichter



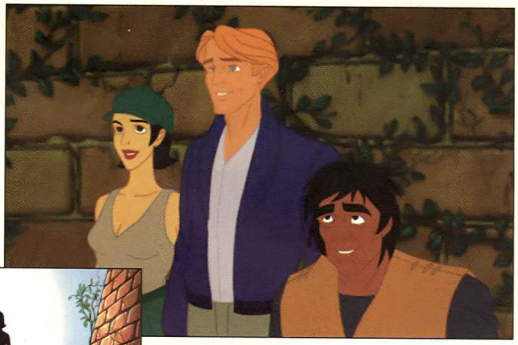
Der widerliche Maya-Gott will aus seinem Gefängnis

WAS GESCHAH IM ERSTEN TEIL?

George Stobbart ist ein amerikanischer Student, der in seinen Ferien Zeuge eines Bombenattentats in Frankreich wird. Ein Mann wird dabei getötet; George sieht am Tatort einen als Clown verkleideten Mann fliehen und versucht auf eigene Faust, den Täter zu überführen. Doch je mehr er sich um die Aufklärung des Verbrechens bemüht, desto schwieriger wird es und plötzlich stellt er fest, daß es um wesentlich mehr geht, als er zu Beginn dachte. Die französische Polizei ist keine besonders große Hilfe, lediglich die Journalistin Nico glaubt ihm, und so versuchen die beiden zusammen das Netz aus Mystik, Macht und Mord zu entflechten. Eine große Rolle spielt dabei der längst vergessene Ritterorden der Templer, der im Mittelalter eine zentrale Position in Europa einnahm. Finstere Gestalten versuchen nun, den Orden wieder neu aufleben zu lassen, jedoch ohne den hohen Moralkodex der früheren Tempelritter. Ihr Streben nach Macht und politischem Einfluß scheint zur Bedrohung der gesamten Welt zu werden. George und Nico gelingt es schließlich, das Unheil abzuwenden und sie kommen sich auf diesem abenteuerlichen Weg auch privat näher.



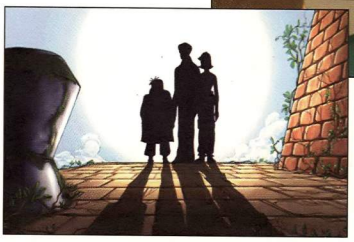
Der Absturz droht – oder sollte der General doch noch helfen?



So sehen Helden aus: Nico, George und ihr kleiner Indo-Helfer sind überglücklich...



Mangelnde Körpergröße stellt ein echtes Problem dar



... und marschieren dem Sonnenuntergang entgegen



Wenn Ihr dieses Bild seht, habt Ihr es geschafft

Transparenzeffekte bei Wasser, Rauch oder Nebel wurden weiterhin ebenso wie die dargestellten Schatten in bis zu 16 verschiedenen Abstufungen umgesetzt.

Die vielen Rätsel sind allesamt logisch gehalten; manchmal etwas einfach, dann aber wieder ziemlich knackig – Baphomets Fluch 2 eignet sich sowohl für Genre-Einsteiger wie auch für erfahrene Adventure-Freaks. Wirklich lange und ermüdende Dialoge gibt es mittlerweile auch nicht mehr bei Baphomet. Chefentwickler Charles Cecil nahm sich die Verbesserungsvorschläge von Spielern des ersten Teils sehr zu Herzen und speckte an dieser Stelle ziemlich ab. Zwar erscheinen einige Gespräche dennoch länger als bei anderen Vertretern dieses Genre, Baphomets Fluch lebt aber in erster Linie von der tollen Story; die eingesetzten Dialoge sind notwendig und gelungen. Die Hintergrundsounds und die Musik ist nach Art von Revolution Software jeweils passend zur Szene; die deutsche Sprachausgabe glänzt wieder durch gute Sprecher und witzige Dialoge, deren Inhalt nicht nur übersetzt, sondern auch inhaltlich für das deutsche Publikum angepaßt wurde. Die Stimme von Nico gehört übrigens wie im ersten Teil die deutsche Synchronsprecherin des Hollywood-Stars Sharon Stone. An manchen Stellen im Spiel schlüpft Ihr auch mal in die Rolle von Nico. Dann sitzt George beispielsweise im Gefängnis fest oder liegt gefesselt auf einem Opferaltar. Logischerweise stehen Euch dann früher gesammelte Gegenstände nicht mehr zur Verfügung, da sich diese natürlich in den Taschen von George Stobbart befinden.

Auch an der Steuerung wurde gefeilt: Während man im ersten Teil warten mußte, bis sich die Helden langsam durch das Bild zum Ausgang bewegten, verhilft ein Doppelklick jetzt zum schnellen Durchstarten in die nächste Szene. Die von uns getestete Version war leider noch nicht die Verkaufsversion. Ab und zu fehlten bei einigen Dialogen deshalb einzelne Sätze in der Sprachausgabe; Distributor Virgin versicherte uns jedoch, daß dies in der Verkaufversion nicht mehr der Fall sein wird. *jb*



Jan Binsmaier

SUPER

Um es vorweg zu nehmen: Wer den Templer-Fluch geliebt hat, kommt um Baphomets Fluch 2 nicht herum. Gut, an der Grafik und Präsentation hat Revolution Software zwar gefeilt, so richtig durchschlagend sind die Verbesserungen aber dann doch nicht. Ob die Schatten der Figuren nun wirklichkeitsgetreu aussehen oder nicht, spielt für mich eigentlich keine so große Rolle. Warum aber auch alles neu machen? Mich persönlich hat der erste Teil vollkommen überzeugt. Vor allem die geniale Story, die sich Stückchen für Stückchen weiter aufbaute und in sich sehr logisch und spannend war, unterschied sich erfrischend von den meistens (pseudo-?) komischen Zeichentrick-Adventures der Konkurrenz. Und genau daran hielt sich Revolution Software auch beim Nachfolger. Die Story stimmt, die Grafik glänzt, selbst die Geräuschkulisse paßt wie die Faust aufs Auge. Unlogische Rätsel sind praktisch nicht zu finden und auch die Dialoge sind niemals überlang. Ein richtiges Rätselvergnügen also.

Name	Baphomets Fluch 2		
Genre	Adventure		
Hersteller	Revolution Software		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows 95/DOS
Festplatte belegt	53 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **83%**
Sound **81%**
Spielspaß

82%

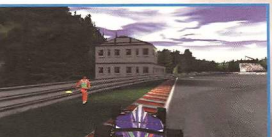
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

F1 Racing SIMULATION















Echtzeit 3D-Graphiken

Das totale Fahrerlebnis, Pitstops in 3D ...

Hyper-realistische Simulation

Alle Einstellungs- und Tuningoptionen eines echten F1-Boliden der vergangenen Saison, realistische Computergegner mit allen Eigenschaften der echten Fahrer, alle Infos und Highlights mit Boxenfunk und FOCA TV, die Originalcockpits aller Rennställe.

Maximaler Fahrspaß

Multiplayer Modus für heiße Kämpfe über Netzwerk, Splitscreen und Modem, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.

EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996

FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

3Dfx interactive

© 1997, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Beate Winterath, Monheim am Rhein

CONST
Im Reich

Schaffe, schaffe – Häusle baue! In Acclaims neuestem Städteplaner geht´s mit fiesen Tricks und enormem Streßfaktor mächtig zur Sache

Spätestens seit Sim City sind Städteplaner auch auf dem heimischen PC immer wieder gefordert. Mit Constructor wagt sich nun auch Acclaim ins Reich der Baulöwen, großer Wert wird dabei auf Humor gelegt. Gespielt wird auf fest vorgegebenen Spielfeldern; verschiedene Grundstücke stehen zur Besiedelung bereit. Mit zwei Bautrupps beginnt Ihr das Rennen um Geld, Immobilien und Mieter. Zuerst wird ein Sägewerk errichtet, mit dem Ihr dringend benötigtes Holz produziert. Sobald die ersten Späne fallen, stehen drei verschiedene Häusertypen zur Auswahl. Nach dem Bau des ersten Eigenheims beginnt auch schon der Streß des Vermieters. Denn Ihr entscheidet in jedem Haus, was die Mieter als Gegenleistung für das Heim erbringen müssen. Die typische Entlohnung ist natürlich Geld, mit dem Ihr weitere Häuser oder Produktionsanlagen errichten könnt. Aber auch die Bevölkerung ist ein wichtiger Bestandteil in Constructor. Denn statt Geld produzieren die Mieter wahlweise auch Nachkommen, die als weitere Mieter, Bauarbeiter oder Spezial-Figuren auf die Welt von Constructor kommen. So sorgt Ihr als weise Bauleiter aktiv für die Bevölkerung und den weiteren Ausbau Eurer Gemeinde.
Sind die ersten drei Häuser des Baulevel 1 hochgezogen, steht eine weitere Fabrikart zur Verfügung. Mit dem Zementwerk werden nun drei neue Häuserarten zum Bau frei. Doch diese Gebäude ergeben nur mit einem höheren Mieter-Typus optimale Ausnutzung. So gilt stets als eiserne Grundregel: Je drei Häusertypen repräsentieren einen Baulevel; jeder Level verlangt davon eine eigene Kategorie von Mietern. Insgesamt fünf Level kennt das Spiel, so daß 15 verschiedene Häuserarten errichtet werden können. Je Level stehen zwei Mieterarten zur Verfügung, wobei jeweils ein Mieter schneller Nachwuchs produziert und der andere mehr Geld in der Tasche hat. Zwei andere Ressourcen-Fabriken kommen neben Sägewerk und Zementfabrik nach fleißiger Gemeindevergrößerung noch dazu; die Ziegelei und das Stahlwerk ermöglichen weiteren Fortschritt in der Entwicklung.
Doch habt Ihr Euch nicht nur dem Aufbau der Unterkünfte und der Ressourcen zu widmen – verschiedene Spezialgebäude komplettieren das Szenario. Jedes davon verbirgt neue Möglichkeiten, den eigenen Stadtteil zu fördern oder Gegenspieler an ihrem Aufbau zu behindern. So ermöglicht beispielsweise ein Polizeirevier den Einsatz von Ordnungskräften, die Sicherheit in die Straßenzüge bringen, ein Krankenhaus sorgt für die Gesundheit der Arbeitskräfte und die Schule fördert die Bildung der Bevölkerung. Doch auch Diebe, Mafia-Gangster, Psychopathen, Geister oder irre Clowns könnt Ihr mit solchen Extra-



Zwei der Fabriken: das Sägewerk...



... und die Zementfabrik


Ein Haus brennt: Nun aber schnell einen Mechaniker hinschicken...



Die typische Spielfläche von Constructor: Viele Knöpfe bedeuten auch viel Aktion

RUCTOR
der Baulöwen



Einige der Spezialgebäude erweisen sich als wahre Horte der Gemeinheit



Im Haus eines Mieters ist einiges zu erledigen



In der Übersicht zeigt sich die Größe aller Gemeinden

Gebäuden produzieren; jeder der Spezialcharaktere sorgt auf seine Weise für den Niedergang gegnerischer Stadtviertel.

Doch nicht nur Aufbauarbeiten sind zu erledigen, wichtiger Aspekt bei Constructor ist auch die ständige Wartung und Pflege der Gebäude. Denn auch Mieter leben nicht ewig. Stirbt eine Familie, steht das Wohnhaus leer. Die Folge: Mietzahlungen oder Kinder bleiben aus, die Gebäude verwahrlosen und Ungeziefer macht sich breit. Aber auch die allgemeine Abnutzung der Häuser ist zu beachten. Zwar marschieren Mechaniker durch die Stadtviertel und reparieren das Nötigste, trotzdem kommt es immer wieder zu Bränden. Dann heißt es möglichst schnell einen Mechaniker manuell zum betroffenen Haus zu schicken oder die Reparatur selbst durchzuführen. Letzteres geht arg auf den Geldbeutel, ein großer Mechanikertrupp kommt da auf die Dauer wesentlich billiger. Zufriedene Mieter sind eher die Seltenheit bei Constructor. Irgend etwas haben sie immer zu meckern: Ein neuer Gartenzaun muß her, die Miete ist zu hoch, oder ein Nörgler möchte einen Baum im Garten haben. Auch wenn es auf die Dauer etwas nervt, die Wünsche der Mieter sollten unbedingt ernst genommen werden. Denn wenn Ihr nicht innerhalb einer gewissen Zeit für Abhilfe sorgt, beschweren sich die Mieter beim Bauamt. Prompt werdet Ihr dann schon

DIE MIETER

	fruchtbar	reich
Level 1		
Level 2		
Level 3		
Level 4		
Level 5		



Maik Wöhler

GUT

Meine Holzvorräte sind gerade ausgegangen und ich habe zwei ernsthafte Probleme mit diesen verdammten Randalierern, die meine schöne Wohnsiedlung unsicher machen. Das ist wahrer Streß und oft habe ich mich während des Spiels gefragt, ob ich wirklich noch Spaß bei der Sache habe. Die Bedienung ist auch nicht gerade hilfreich. Den richtigen Button verfehle ich in der ganzen Hektik nur allzu leicht. Auch hat man nach relativ kurzer Zeit alles gesehen und gepflegte Routine kehrt ein. Dann beginnt die Motivation zu sinken, es sei denn, Ihr spielt im Multiplayermode. Dieser ist wirklich phänomenal und die gewonnene Routine während des Solospiels hilft mir, mich auf die dumme Grimasse meines menschlichen Kontrahenten zu konzentrieren. Aber zu meinem freundlichsten Gesicht fehlt mir einfach die Abwechslung und ein besseres Interface. Aber allen, die das Häusle bauen lieben und einem(r) Freund(in) schon immer zeigen wollten, wie sehr man ihn/sie wirklich mag, kann ich es nur ans Herz legen. Eine Weile macht es großen Spaß.



Natürlich bietet Acclaim auch Statistiken im Büro an



Im Headquarter werden alle verfügbaren Spezialfiguren angezeigt



Die einzelnen Zimmer in jedem Haus könnt Ihr verschönern, hier ein nettes Schlafzimmer



Verschiedene Aufgaben müßt Ihr zwischendurch lösen, sonst endet das Spiel

wieder zur Kasse gebeten, auf Dauer gesehen entsteht so ein weiteres schwarzes Loch im Geldbeutel. Ein herausragendes Merkmal bei Constructor ist sicherlich der Zeitfaktor: Anstatt in einzelnen Runden nacheinander, bauen alle Spieler in Echtzeit, so entfallen die lästigen Wartezeiten wie bei anderen Vertretern des Genres. Dafür kommt dann auch so richtig Streß auf, denn, egal, ob Ihr gegen den Computer spielt oder mit bis zu drei Freunden via Netzwerk – die Konkurrenz schläft nicht! Im Solo-Spiel müßt Ihr kleinere Quests erfüllen, beispielsweise einen Park mit spezieller Ausstattung auf einem bestimmten Grundstück errichten. Schafft Ihr die gestellte Aufgabe nicht in der vorgegebenen Zeit, werdet Ihr gefeuert – Game over! Ein wenig gewöhnungsbedürftigt gestaltet sich die Bedienung. Zwar erreicht Ihr alle wichtigen Funktionen direkt per Mausklick, doch in der Hektik des Spiels drückt man schon mal den falschen Knopf. Dies ist eigentlich nicht weiter schlimm, kostet jedoch wertvolle Zeit. Auch bei der Übersetzung hat Acclaim ein wenig geschludert: Die Knöpfe für die Fabriken wurden im Original belassen, so steht z.B. für das Sägewerk das Kürzel „W" (englisch: Wood) auf dem Button, ein „C" für die Zementfabrik (Cement). Doch nach einiger Zeit sind auch diese kleineren Mängel vergessen. Insgesamt hinterließ Constructor im Test einen sehr guten Eindruck. Vor allem im Netzwerk macht die Wirtschaftssimulation einen Riesenspaß; aber auch im Solo-Modus glänzt Constructor durch seine vielfältigen Möglichkeiten und seinen herrlich durchgeknallten Humor. Wer ein streßfreies Spiel für zwischendurch sucht, mag so seine Probleme damit bekommen. In den ersten Minuten passiert wirklich nicht sonderlich viel. Freizeit-Baulöwen dagegen, die vor einer echten Herausforderung nicht zurückschrecken, können bedenkenlos zugreifen. *jb*



Jan Binsmaier

SUPER

Endlich mal eine Wirtschaftssimulation, die nicht alles bierernst nimmt und dennoch einiges vom Spieler abverlangt. Denn leicht ist Constructor wirklich nicht. Zwar verzichtete Acclaim auf seitenlange Statistiken, doch die Vielzahl an Entscheidungen bringt auch erfahrene Spieler ganz schön ins Schwitzen. Und genau diese Tatsache verhindert es letztlich auch, daß ich Constructor uneingeschränkt empfehlen kann. Die vielen kleinen Arbeiten häufen sich ab der Mitte des Spiels zusehens; daß Constructor dann auch noch mit Echtzeit-Streß aufwartet, ist hierbei eigentlich sogar ein kleines Handicap. Denn irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem ich brennende Häuser löschen, alle Mieter kontrollieren, feindliche Angriffe abwehren, Zwischenquests erfüllen und zugleich den Städteausbau fördern muß. Das artet in Streß aus. Dummerweise vergaß Acclaim Zoom-Level. Da hilft auch die Kartenansicht nicht weiter. Dennoch: Constructor schafft gute Laune, vor allem im Netz gegen andere Spieler machen die vielen kleinen Gemeinheiten richtig Spaß.

Name	**Constructor**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Acclaim
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkmodus

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

Solo	Multi
75%	79%

LINKS LS
1998 Edition

Auch mit der neuesten Links-Version schlägt Access Software mal wieder ein „Hole-In-One".



In Links LS 1998 Edition sorgen bis zu acht Kameras für den rechten Durchblick

Längst hat sich Golf auf den heimischen PCs etabliert; bereits 1991 (Ausgabe 4/91) erwarb sich Links einen Volltreffer in der Powerplay. Diesen Erfolg sicherten sich auch die Nachfolger Links 386 Pro (Ausgabe 10/92) und Links LS (Ausgabe 10/96) – keine leichte Ausgangsposition. Doch schon auf den ersten Blick zeigt sich, daß Links LS 1998 Edition kein bloßer Aufguß ist, sondern deutlich aufgepeppt wurde. So könnt Ihr beispielsweise Bäume als Spiegelungen in Wasserhindernissen, wehende Fahnen am Grün oder aufziehenden Nebel bewundern.

Etwas nervig waren die Wartezeiten zwischen den einzelnen Schlägen beim Vorgänger Links LS. Doch wer einen schnellen Rechner besitzt, wird nun bei Links LS 1998 Edition durch das sogenannte „Look Ahead Rendering" begünstigt: Je nach dem Stand des Spielers zum Loch wird noch während des Schlages ein großer Teil des Datenaufkommens vorberechnet und beschleunigt den Aufbau deutlich. Übrigens sorgen nun mittlerweile ganze acht verschiedene Kamerapositionen für den richtigen Durchblick; in einer Auflösung von 1024x768 Bildpunkten lassen sich gut bis zu vier äußerst nützliche Kameras gleichzeitig wählen, ohne daß das eigentliche Spielfeld zu klein gerät.

Doch auch die Anzahl der Spielvarianten vergrößerte der Hersteller noch um weitere zwei Spiele: Im sogenannten „Scramble" spielen je zwei Spieler im Team miteinander. Beide schlagen dabei mit einem eigenen Ball ab und beschließen nach jedem Schlag, welcher Ball günstiger zum Loch liegt. Von dieser Stelle schlagen nun wieder beide weiter. Auch im „Alternate Shot" beginnen beide Teampartner mit jeweils einem Ball, doch im Gegensatz zum Scramble-Spielmodus schlagen dann beide Spieler abwechselnd einen Ball; natürlich den, der am besten abgeschlagen wurde. Beide neuen Spielarten unterstützen natürlich auch den neuen Netzwerkmodus. Wahlweise könnt Ihr nun über serielles Kabel, Modemverbindung, IPX- oder TCP/IP-Netzwerk gegeneinander antreten. Dabei werden auch Internetspiele von bis zu acht Spielern möglich. Auch ein kleiner Turniermodus steht Euch nun zur Verfügung. Bis zu vier Golfrunden entscheiden dann über Preisgeld und Plazierung. Gespielt wird übrigens auf den bekannten Kursen Latrobe Country Club, Kapalua Plantation, Kapalua Village und Kapalua Bay. Ältere Links-Kurse können konvertiert werden, dann aber nicht mit allen Features, die Links LS 1998 Edition bietet.

jb



Die aktuelle Plazierung steht auf dem Leaderboard



Ein 3D-Rundgang führt durch das Büro von Golflegende Arnold Palmer



Jan Binsmaier

SUPER

Kaum zu glauben, aber Access Software hat es wieder einmal geschafft. Langsam kommt Links in die Jahre und die Programmierer werden es in Zukunft immer schwieriger haben, das Spiel noch zu verbessern. Denn in puncto Grafik ist Links LS 1998 Edition fast nicht mehr zu schlagen; wer mit seiner Spielfigur am Ufer eines Wasserhindernisses steht und die Spiegelungen im Teich betrachtet, weiß, wovon ich hier schwärme. Auch die Animationen der Spieler wirken niemals aufgesetzt, sondern passen ins gelungene Gesamtbild. Als besonders gelungen empfinde ich im Multiplayer-Spiel die beiden Spielarten Scramble und Alternate Shot. Zwei Spieler im Team gegen zwei Kontrahenten – da kommt so richtig Stimmung auf. Ewige Nörgler könnten noch auf Originalnamen der PGA-Elite bestehen, aber vielleicht hebt sich das der Hersteller für einen Nachfolger auf. Mit Links LS 1998 Edition unterstreicht Access Software eindrucksvoll seine Position als Referenztitel aller Golfsimulationen. Realistischer kann Computergolf fast nicht mehr sein.

Name	**Links LS 1998 Edition**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Access Software
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows 95
Festplatte belegt	42 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Turnierspiel, Netzwerkmodus

Grafik **87%**
Sound **74%**
Spielspaß

Solo	Multi
86%	88%

SONIC 3D
Flickies Island

Bereits zum dritten Mal beehrt Segas stachliges Aushängeschild den PC





Jetzt braucht Sonic unbedingt etwas Wärme



In der „Diamond Dust Zone" herrscht akute Rutschgefahr



Vielleicht der abgedrehteste Level: „Spring Stadium Zone"

Nachdem Nintendo durch eine Serie von Jump-and-Run-Spielen einen kleinen italienischen Klemptner namens Mario als Sympathieträger etablierte, konterte Sega Anfang der 90er Jahre mit dem Charakter Sonic. Der blaue Igel mit dem sportlichen roten Schuhwerk bestritt fortan höchst erfolgreich einige hüpflastige Abenteuer auf den hauseigenen Konsolen. Inzwischen hat Sega ja den PC-Spielemarkt für sich entdeckt und bereicherte ihn bereits mit Konvertierungen von „Sonic CD" (der aufgepeppten Mega-CD-Variante des ersten Sonic-Titels), sowie der „Sonic & Knuckles Collection" (beinhaltet „Sonic 3" und „Sonic & Knuckles"). Mit „Sonic 3D – Flickies Island" wurde jetzt die bislang letzte Hopserei des stacheligen Maskottchens für den heimischen Rechner umgesetzt. Diesmal ist Sonic zusammen mit seinen Freunden unterwegs zu einer geheimnisvollen Insel, auf der die kostbaren Chaos-Smaragde verborgen sein sollen. An diesem Ort leben auch süße kleine Piepmätze namens Flickies, die den Schlüssel zum Versteck dieser Edelsteine besitzen. Auf dem Eiland angekommen, muß der Igel jedoch feststellen, daß sich bereits sein Erzfeind **Dr. Robotnik** dort häuslich niedergelassen hat. Sofort nach seiner Ankunft errichtete der Schurke sogar schon Verteidigungsanlagen und begann damit, seine heißgeliebten Roboter zu bauen. Der verrückte Doktor möchte nämlich mit Hilfe der Smaragde mal wieder die Weltherrschaft an sich reißen und steckte die Flickies kurzerhand in die Gehäuse seiner Blechkameraden. Sonic muß nun die Vögel befreien und sie durch Dimensionsringe in Sicherheit bringen. Außerdem gilt es, alle Edelsteine zu finden, bevor sie Robotnik in die Finger bekommt. Zu diesem Zweck steuert der Spieler den blauen Wirbelwind durch sieben völlig unterschiedlich gestaltete, in isometrischer Perspektive dargestellte Zonen, die zusätzlich noch in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Jede dieser Regionen ist darüber hinaus mit ganz speziellen Eigenheiten und Tücken ausgestattet. Während Ihr z.B. aufpassen müßt, daß Eure Spielfigur in der „Diamond Dust Zone" aufgrund vereister Flächen nicht zu stark ins Rutschen kommt, ließen sich die Designer bei der „Spring Stadium Zone" offensichtlich von einem Flipperautomaten inspirieren. Zum Abschluß eines Levels taucht dann auch noch Dr. Robotnik selbst in einem UFO-ähnlichen Gefährt auf und versucht, Euch den Garaus zu machen. Der Bösewicht wird immer wieder angegriffen und die Glaskuppel seines Fortbewegungsmittels so lange demoliert, bis er zähneknirschend das Weite sucht.

Wie bei den vorangegangenen Sonic-Abenteuern befinden sich in Fernsehgeräten verschiedene Arten von Extras, die das Vorankommen wenigstens zeitweise ein bißchen erleichtern. Um diese hilfreichen Dinge wie z.B. Schilde zu bekommen, muß der Behälter mit einem beherzten Sprung aufgebrochen werden. Desweiteren dürft Ihr in „Flickies Island" auch wieder Ringe ein-



Sonic muß die Flickies aus den Robotergehäusen befreien



Ventilatoren sorgen für den nötigen Auftrieb



Trifft Sonic auf seinen Kumpel Knuckles, ist die Bonusrunde nicht mehr fern



In den Bonusrunden sollten fleißig Ringe gesammelt werden



sacken, damit der Igel nicht nach jedem flüchtigen Feindkontakt ein Leben verliert. Jedoch werden bei einem unvorsichtigen Zusammenstoß mit einem Gegner alle zuvor eingesammelten Ringe in sämtliche Himmelsrichtungen verstreut und lösen sich viel zu schnell in Luft auf.

Die runden Symbole dienen aber nicht nur zur Schadensbegrenzung. Während Ihr die Gegend nach gefangenen Flickies absucht, könnt Ihr nämlich auf Eure Kumpel **Knuckles** oder **Tails** treffen. Als Gegenleistung für mindestens 50 Ringe gewähren sie Euch den Zugang zu Bonus-Etappen. Dort flitzt Sonic eine bobbahnähnliche Strecke entlang. Im Vorbeirennen sollte eine bestimmte Menge an Ringen ergattert werden, um, im Ziel angekommen, als Belohnung einen der kostbaren Chaos-Smaragde oder ein zusätzliches Leben in Empfang zu nehmen. Erschwert wird diese Hatz nach nützlichen Gegenständen durch Hindernisse. Kollidiert Ihr mit ihnen, kostet Euch das einige Ringe.

Die Steuerung des Charakters erfolgt im übrigen entweder über die Tastatur oder mit Hilfe eines Gamepads. Die zuerst genannte Methode ist allerdings – gelinde gesagt – etwas gewöhnungsbedürftig und erfordert einige Übung, bevor sich das Stacheltier einigermaßen souverän durch die einzelnen Zonen führen läßt – das richtige Feeling stellt sich ohnehin erst bei der Benutzung eines Gamepads ein, denn schließlich ist Sonic eigentlich ein Konsolen-Held. Davon abgesehen wurde das Geschöpf mit den bewährten Aktionen ausgestattet. Neben dem Springen kann Sonic also auch wieder seinen Drehsprint einsetzen, bei dem er wie eine Kanonenkugel durch die Gegend schießt. Dadurch lassen sich unter anderem problemlos Barrieren zerstören, die den Weg zu versteckten Örtlichkeiten versperren.

Recht gelungene Instrumentalstücke sorgen für die musikalische Untermalung. So ertönen in der „Rusty Ruin Zone" an die Gruppe ENIGMA erinnernde Klänge und die „Diamond Dust Zone" weckt nicht nur in optischer Hinsicht weihnachtliche Gefühle. *cis*



Am Ende einer Zone macht der fiese Dr. Robotnik Sonic das Leben schwer



Chris Peller

GUT

Als Sonic zum ersten Mal auf dem Mega Drive in Aktion trat, habe ich diesen Charakter in mein Herz geschlossen. Nach all den Jahren macht das Sega-Zugpferd auch noch auf dem PC eine gute Figur. „Sonic 3D – Flikies Island" bietet letztendlich alles, was man von einer guten Hüpferei erwarten kann. Obwohl die putzige Grafik nicht dem höchsten Standard entspricht, hält einen das abwechlungsreiche Design der Gebiete bei Laune. Der Drang weiterzuspielen, um auch die anderen Levels anzutesten, wird außerdem durch die speziellen Eigenarten und Hindernisse in jeder Region geschürt. Für Motivation und Spielspaß ist jedenfalls gesorgt. Eigentlich drängen sich bei „Sonic 3D" nur zwei Kritikpunkte auf: Abgesehen von der qualvollen Tastatursteuerung werden sich wirkliche Jump And Run-Experten bei diesem Spiel vielleicht etwas unterfordert fühlen. Einen Kommentar noch zum Schluß: Gegenüber dem Konkurrenten Mario, der auf Nintendos neuer Wunderkonsole sein 3D-Debüt feiern konnte, besitzt der Igel allerdings eindeutig die schlechteren Karten.

Name	**Sonic 3D – Flickies Island**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Traveller's Tales/Sega
Niveau	leicht
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			
empfohlen			120

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik		✔	

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win 95
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Extras	

Grafik **67%**
Sound **70%**
Spielspaß

72%

SHADOWS OF
Der Krieg der

Die Macht ist wieder mit Euch – auch auf dem PC!



Auch Boba Fett macht Dash das Leben schwer



Für eine gute Sache geht Dash über Leichen



Der rote Asteroid ist einer der „Challange Points" dieses Levels



Dash erreicht einen neuen Schauplatz

Ein paar Wochen nach der Markteinführung von Nintendos neuer Wunderkonsole in Deutschland konnten Sternenkrieger bereits mit „Shadows Of The Empire" erneut in die Schlacht zwischen dem Imperium und der Allianz der Rebellen eingreifen. Auch auf diesem Titel prangte der Vermerk „Only For N64", was für manchen Star-Wars-Fan ein Grund gewesen sein dürfte, ernsthaft mit der Anschaffung des 64-Bit-Systems zu liebäugeln. Um so überraschender war dann die Nachricht, daß LucasArts an einer PC-Umsetzung dieses grafisch opulenten Action-Spektakels werkelt. Und tatsächlich: Bevor endlich Kyle Kartan im langerwarteten „Jedi Knight" sein Lichtschwert schwingt, dürft Ihr jetzt erst einmal als Söldner Dash Rendar gegen den Imperator und seine Schergen kämpfen – allerdings müßt Ihr dafür einen Rechner mit 3D-Beschleunigerkarte haben.

Das Imperium hat den geheimen Rebellenstützpunkt auf dem Planeten Hoth entdeckt und startet eine großangelegte Offensive. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich gerade Han Solos Kumpel Dash Rendar in der Basis und springt kurzentschlossen in einen Snowspeeder, um durch sein Eingreifen den Rebellen die nötige Zeit zu verschaffen, den Schlupfwinkel zu evakuieren. Etappenweise müssen nun alle Aufklärungsdroiden, AT-STs und schließlich auch AT-ATs zerstört werden. Um die riesigen Walker zu vernichten gibt es zwei Möglichkeiten: Der eine Weg ist, so lange auf die Panzerung des Kolosses zu schießen, bis seine Schutzhülle zusammenbricht und er explodiert. Die etwas elegantere Methode ist schon aus „Das Imperium schlägt zurück" bekannt und erfordert etwas mehr Fingerspitzengefühl. Neben Geschützen verfügt Euer Snowspeeder nämlich über ein Schleppkabel, mit dem man das Ungetüm zu Fall bringen kann. Dazu fliegt Ihr nahe genug an den **AT-AT** heran, feuert das Kabel ab und umwickelt damit seine Beine, indem Ihr ihn umkreist.

Hat Dash diese Schlacht überstanden, sollte er nun selbst schnellstmöglich mit seinem Raumschiff „Outrider" das von den Stormtroopers



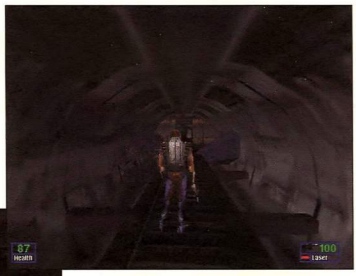
Gleich in der ersten Mission wird der Spieler mit diesen gigantischen AT-ATs konfrontiert

THE EMPIRE

Sterne geht weiter



In einem Asteroidenfeld kommt es zu hitzigen Gefechten



In diesem Schacht müßt Ihr Euch vor den Rotor-Blättern in Acht nehmen



bereits infiltrierte Versteck verlassen. Davor muß er jedoch die Notstromgeneratoren aktivieren, um das Hangarschott zu öffnen. Zu Fuß erkundet Ihr also das Innere der Basis und eliminiert nebenbei die Vasallen des Imperators, die sich recht zahlreich in den Gängen herumtreiben. Nachdem die Generatoren eingeschaltet wurden, stellt sich Euch noch ein AT-ST in den Weg. Habt Ihr ihn erledigt, könnt Ihr diesem Ort endlich den Rücken kehren.

Bevor Dash in die Weiten des Weltalls entschwinden kann, heftet sich allerdings ein imperialer Zerstörer an seine Fersen. Inmitten eines Asteroidenfeldes muß er nun mit den Bordkanonen der „Outrider" sämtliche Angriffsformationen von Tie-Fightern und Tie-Bombern zu **Weltraumschutt** zerbröseln.

Ist die Flucht geglückt, wird hinsichtlich der Handlung das nächste Kapitel in dieser Genre-Mixtur aus Flugsequenzen, 3D-Shooter und Racing-Elementen eingeläutet. Boba Fett will den tiefgefrorenen Han Solo an Jabba the Hutt ausliefern, was natürlich verhindert werden muß. Der Kopfgeldjäger ist jedoch untergetaucht, da ihn einige Kollegen liebend gern um die Ecke bringen würden. Einer davon, ein Blechkamerad namens IG-88, hat seine Zelte auf dem Schrottplatz von Ord Mantell aufgeschlagen. Somit ist das die nächste Anlaufstelle.

Auf dem Planeten angekommen, springt Dash auf fahrenden Zügen von Wagon zu Wagon, achtet dabei auf Hindernisse und deaktiviert Laserschranken, bis er schließlich den Schrottplatz erreicht. Dort wird dann IG-88 bezwungen, der Boba Fetts momentanen Aufenthaltsort preisgibt, bevor seine Schaltkreise gänzlich durchgeschmort sind.

Im nächsten Abschnitt müßt Ihr Euch in eine imperiale Basis schleichen, das Jetpack schnappen und am anderen Ende des Canyons Boba Fett stellen. Nach zähem Kampf kann der Bounty Hunter allerdings entkommen und gelangt somit ins nächste zu absolvierende Teilstück. Hier zählen Eure Fahrkünste auf einem Speeder Bike. Ihr rast allerdings nicht auf dem Waldmond Endor herum, sondern durch die Straßen von Mos Eisley und den Beggars Canyon. Alle feindlichen Bikes werden gegen Wände oder andere Hindernisse gerammt, damit sie das Domizil von Obi Wan Kenobi nicht erreichen.

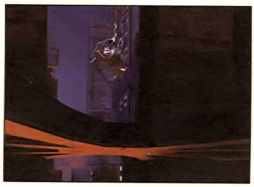


Dash gegen einen AT-ST – ein etwas ungleiches Kräftemessen



Vorsichtig erkundet unser Held die von Stormtroopers infiltrierte Rebellenbasis

Von dort aus verschlägt es unseren Haudegen an Bord des imperialen Raumfrachters „Suprosa", wo er den Rechner ausfindig machen muß, in dem wichtige Geheimpläne gespeichert sind. Als Endgegner dieses Levels wartet ein riesiger Roboter, der Loader Droide, auf Euch. Jetzt gilt es, die Abwasserkanäle von Imperial City zu



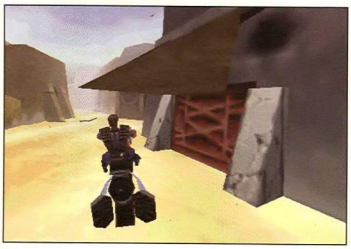
Eine Raumfähre befindet sich im Landeanflug



Auf fahrenden Zügen ist Eure Sprungkraft gefragt



Mit der „Outrider" unterwegs zu neuen Abenteuern



Auf Tatooine heizt Ihr mit einem Speeder Bike durch die Straßen von Mos Eisley

erforschen, da man von dort aus Zugang zu Xizors Palast erhält (nebenbei bemerkt ist dieser Xizor ein wirklich finsterer Bursche, der ein Komplott gegen Darth Vader angezettelt hat, um selbst die rechte Hand des Imperators zu werden). Auch in der stinkenden Brühe lauert Gefahr, diesmal in Form von Diagonas, ekligen Wesen mit Tentakeln, vor denen Ihr Euch in Acht nehmen solltet. Mit dem Chef dieser Unterwassergeschöpfe muß sich Dash am Schluß der Stage herumschlagen. Gelangt Ihr nach dieser Strapaze in den Palast, werden an bestimmten Stellen des Space Elevators Bomben angebracht. So schneidet Ihr die Verbindung mit Xizors Raumstation Skyhook ab. Bevor sich der Spieler in Sicherheit bringen kann, trifft er noch auf einen schweren Brocken in Gestalt des Gladiator Droiden.

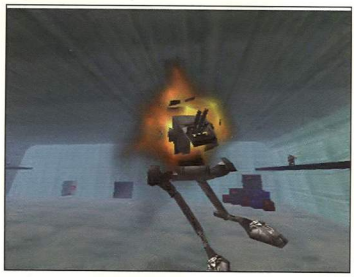
Der finale Kampf findet dann im All statt. Primäres Missionsziel ist die Zerstörung der Skyhook. Aufgrund von Tie Fightern und Tie Bombern, sowie der Geschütztürme der Raumstation ist diese letzte Aufgabe nicht leicht zu bewältigen, zumal der Reaktorkern der Skyhook von vier Seiten mit Raketen beschossen werden muß.

Wie bei dem Nintendo-Pendant stehen in den 3D-Shooter-orientierten Abschnitten einige hilfreiche Extras zur Verfügung. Eure Laserwaffe könnt Ihr beispielsweise mit sechs weiteren Munitionstypen versorgen – da ist bestimmt für jede Gelegenheit das Passende dabei. Sinkt Eure Lebensenergie desweiteren bei Schußwechseln mit den Handlangern des Imperators in den kritischen Bereich, kann ein allzu schneller Tot durch das Aufnehmen von insgesamt drei unterschiedlichen Arten von Energiecontainern verhindert werden. Abgerundet wird das Arsenal durch Extraleben, einen Schutzschildkonverter und das unentbehrliche Jetpack. Nicht vergessen sollte man in diesem Zusammenhang die silbernen „Challenge Points", die in jedem Level durch bestimmte Aktionen oder durch das Einsammeln der entsprechenden Ikons gutgeschrieben werden. Gehört Ihr zu den Glücklichen, die in einem der vier Schwierigkeitsgrade (für die Profis gibt es nach „Hard" noch den „Jedi"-Modus) alle „Challenge Points" einsacken konnten, erwarten Euch spezielle Überraschungen.

Gegenüber dem N64-Original hat sich auch in puncto Spielprinzip nichts geändert. „Shadows Of The Empire" ist insgesamt eine Aneinanderreihung von Missionen, die von unterschiedlichen Genres inspiriert wurden. Die Abschnitte in bester 3D-Shooter-Manier lassen eventuell schon zaghafte Rückschlüsse darauf zu, was mit „Jedi Knight" erwartet werden darf. Zusammengeschweißt wurde diese Spielesammlung auch wieder von einer Rahmenhandlung, die sich zwischen den einzelnen Aufgaben entfaltet. Diesbe-



Wieder einmal hat der Mensch über die Maschine gesiegt

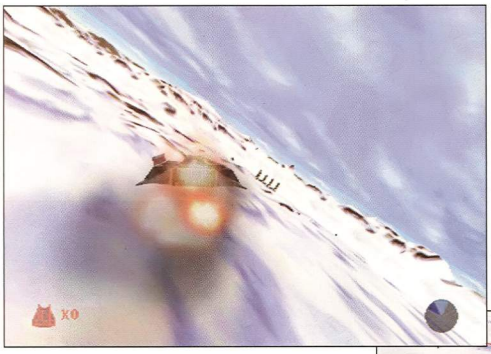


Nach zähem Kampf zerlegt es auch den robustesten AT-ST



Martin Schnelle

SUPER Yes! Endlich! Spätestens seit der 1-Level-Demo aus dem Internet (die Ihr leider erst auf der nächsten PP-CD finden werdet) fieberte ich der Testversion entgegen. Und, was soll ich sagen – ich bin begeistert! Zwar wurde das Spiel in Konsolenmagazinen wie unserer Schwesterzeitschrift Video Games nicht zur absoluten Oberklasse gezählt, doch mir gefällt der Genre-Mix absolut. Ja, natürlich haben nur Besitzer von 3D-Karten etwas von der fulminanten Grafik, die in unserer Testversion übrigens ganz leicht ruckelte. Aber dafür kommt Ihr in den Genuß vom vollen Programm, zu denen heutige Beschleuniger fähig sind. Nintendo-64-Besitzer dürfen ruhig etwas neidisch werden: Auch wenn sie ein halbes Jahr früher in den Genuß dieses LucasArts-Titel kamen, auch wenn die neuen Zwischensequenzen vielleicht „nur" die Atmosphäre steigern, an der schärferen, kontraststärkeren Optik und der genialen CD-Musik kommen sie nicht vorbei. Alles in allem ein gewichtiger Grund mehr, eine Beschleunigerkarte zu kaufen.



Auf dem Eisplaneten Hoth werden abermals erbitterte Kämpfe ausgetragen



Prinz Xizor schmiedet finstere Pläne



züglich hat die PC-Version eindeutig die Nase vorn. Wird auf der Konsole die Story mit Hilfe von untertitelten Einzelbildern vorangetrieben, bekommt man auf dem Pentium-Rechner komplett animierte **Zwischensequenzen** in berauschender Qualität geboten, was nicht unwesentlich zur Atmosphäre des Spiels beiträgt. Dadurch kann das PC-"Shadows" schon einen dicken Pluspunkt für sich verbuchen.

Der zweite Unterschied betrifft die musikalische Untermalung. Da Nintendos kleine schwarze Kiste bezüglich der Klangtechnik bekanntlich nicht zu den sieben Weltwundern zählt, dröhnt der Soundtrack relativ dünn, ja fast schon „ärmlich" aus den Lautsprechern des Fernsehers. Das ist bei der Windows-95-Fassung anders: Die Musiktitel wurden als 13 Audio-Stücke auf die CD-ROM gepackt und blasen einen mit ihrer ganzen bombastischen Wucht fast aus den Schuhen. Dadurch wird der Spieler auf der Stelle in das „Star Wars"-Universum katapultiert.

Auch in grafischer Hinsicht steht die Konvertierung dem 64-Bit-Vorreiter in nichts nach – im Gegenteil. Schwächere Rechner (ein Pentium 90 ist Grundvorraussetzung) werden mit einer etwas extravaganteren Auflösung von 512 x 384 Bildpunkten bedient. Ab einem Pentium 120 offenbart „Shadows" seine volle optische Pracht im 640 x 480-Modus. Wie bereits zu Beginn erwähnt, läuft ohne 3D-Beschleuniger allerdings überhaupt nichts. Wenigstens unterstützt der Titel alle gängigen Chipsätze wie 3Dfx Voodoo, Rediton Verite oder Permedia 2. Damit spielt die PC-Umsetzung ihre letzte Trumpfkarte aus, da die Grafik insgesamt, verglichen mit dem Original, um einiges schärfer ist. Natürlich sollte man bedenken, daß ein Monitor eh eine bessere Darstellung ermöglicht, als ein Fernsehbildschirm. Neben den herkömmlichen Eingabegeräten wird übrigens auch der neue Force-Feedback-Stick von Microsoft unterstützt. „Shadows Of The Empire" ist endlich wiedermal ein Spiel, das im Gegensatz zu „Yoda Stories" und „X-Wing vs. TIE Fighter" der Filmvorlage zur Ehre gereicht. *cis*



Die „Outrider" sieht Han Solos „Millenium Falcon" doch sehr ähnlich



Dieser Blecheimer (IG-88) ist einer der Endgegner



Chris Peller

SUPER Nicht etwa wegen „Super Mario 64" habe ich mir Nintendos 64-Bitter zugelegt, sondern die Titel „Shadows Of The Empire" und „Turok" lieferten die nötige Motivation, um mein Sparschwein zu plündern. Machte der „Star Wars"-Titel schon auf der Konsole einen exzellenten Eindruck, so muß ich allerdings gestehen, daß meiner Begeisterung hinsichtlich der PC-Umsetzung kaum noch Grenzen gesetzt sind. Sicher ist die 3D-Beschleunigerpflicht ein Handicap, doch Action-Fans sollten sich sowieso mit dem Gedanken anfreunden, ihre Rechner irgendwann mit diesem sinnvollen Accessoire auszurüsten. Spätestens dann, wenn man diese kleinen „Monster" einmal in Aktion erlebt hat, dürften etwaige Zweifel wie weggewischt sein. Müßte ich mich jedenfalls jetzt zwischen der N64- und der PC-Version entscheiden, würde ich eindeutig letzterer den Vorzug geben. „Star Wars"-Fans mit einem Faible für actionorientierte Programme, kann ich nur raten, sich „Shadows Of The Empire" zuzulegen.

Name	**Shadows of the Empire**		
Genre	Action		
Hersteller	Lucas Arts		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win '95
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	3D-Beschleuniger erforderlich

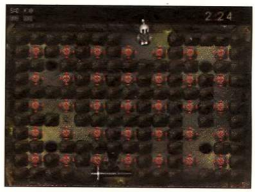
Grafik **83%**
Sound **85%**
Spielspaß

87%

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Atomic BOMBERMAN

Pacman, Snake und sonstige 8Bit-Oldies sind schon lange tot, doch Bomberman lebt scheinbar ewig



Ha, da hat es ihn zerbröselt und schuld war er selbst...



Bomberman zu mehreren ist zwar hektisch, aber spaßig

Wenn man mal von der einen PC-Umsetzung absieht, die es anno Tuck schon mal gab, kennen eigentlich nur die Konsolenspieler dieses geniale Spielprinzip. Und zwar treiben sich zwischen zwei und zehn gegnerische Bombermänner in einer kleinen Arena herum. Bei Spielstart heißt es, Bomben zu legen, die nach oben, unten, links und rechts detonieren. So können zerstörbare Mauern eingerissen werden (für mehr Bewegungsfreiheit), aber auch die Bombenleger selbst geben eines ihrer virtuellen Leben am Schalter ab, wenn sie in die Flammen kommen. Es wird solange gebombt, bis nur noch ein Spieler übrig ist, und der ist halt der Gewinner. Nach einer bestimmten Anzahl Matches oder Kills wird ein Obersieger ermittelt.

Glücklicherweise freuen sich sogar die anderen, die zwischenzeitlich auf der Strecke bleiben, denn das Erstaunliche an diesem super-simplen Spielprinzip ist, daß es einen Riesenspaß macht. Mitspielen können übrigens bis zu zehn Spieler, die entweder zu zweit an der Tastatur sitzen, mit Joypads steuern, oder sich über ein LAN oder Nullmodem zusammenschalten. Gute Laune und viel Geschrei kommt bei der kurzweiligen Jagd immer auf, sei es, man rennt in die Explosion einer selbstgelegten Bombe, oder man schnappt jemandem eines der heißbegehrten Extras (mehr Bomben, größere Explosionen, Krankheiten, etc.) vor der Nase weg, oder, oder, oder...

Alleine vor dem heimischen PC kann man natürlich auch gegen Computergegener spielen, die zwar über eine primitive KI verfügen, aber gerade deshalb durch eine sehr effektive Übersicht glänzen. Leider kann jedoch der virtuelle Gegner



Die Zwischenbilder und vor allem das Intro sind einfach umwerfend süß.

nicht denselben Spaß aufkommen lassen, wie ein menschlicher Spielpartner, da man zum einen keine direkten Reaktionen von seinem Nachbarn (wilde Flüche sind an der Tagesordnung) erhält, und humanoide Bomber genauso hektisch werden und sich dann richtig schön über kleine (aber meist entscheidende) Flüchtigkeitsfehler ärgern, wie man selbst.

Arenen mit den verschiedensten grafischen Themen gibt es genügend. So gibt es die simplen Mauerraster, wie auch Eishockeyfelder, Wälder oder SF-Themen, die manchmal kleine Schikanen bereithalten, wie Förderbänder oder nachwachsende Blöcke, die der gewitzte Spieler auch zu seinem Vorteil einsetzen kann. Mehr Unterstützung gibt es von den vielen Extras, die man unter ausgebombten Hindernissen findet wie größere Explosionen, mehr Bomben, Krankheiten, verdrehte Steuerungen und mehr. Ganz witzig sind vor allem der Bombenkick und -wurf, die ganz wilde Gewinnstrategien zulassen. *ts*



Tom Schmidt

SUPER

Bomberman ist und bleibt ein geniales Partyspiel... vorausgesetzt, man spielt es nicht allein. Für den Solospieler ist Atomic Bomberman ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, aber nichts auf Dauer. Da die Computergegner meist über viel mehr Übersicht als man selber verfügen, sterben sie (wenn es sie überhaupt erwischt) höchstens durch so blöde Fehler, daß man sich fast ärgert, daß sie sich nur aus Versehen in die Luft gesprengt haben. Atomic Bomberman muß man mindestens zu zweit spielen, dann ist einfach nur gute Laune angesagt. Übrigens lassen sich sogar auch viele PC-Spielemuffel, wie z.B. Eltern, zu einer Runde Bombenlegen überreden, da das Spielprinzip in einer Minute erklärt, die Steuerung übersichtlich und der Spaß grenzenlos ist. Witzig sind auch die vielen Animationen, mit denen es die Bombies dahinrafft, die sich als kleine Roboter zerlegen, und keine „echten" Körperteile durch die Gegend fliegen. Der Sound ist techno-lastig, ist aber fetzig und eignet sich auch zur Musikbeschallung, selbst wenn man nicht spielt.

Name	**Atomic Bomberman**
Genre	Reaktionsspiel
Hersteller	Hudson/Interplay
Niveau	einfach spaßig
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-10

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			90
Prozessor empfohlen			133

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win 95
Festplatte belegt	40-350 MByte
RAM-Ausstattung	16-32 MByte
Steuerung	Joypad, Tastatur
Extras	LAN, Nullmodem

Grafik **60%**

Sound **76%**

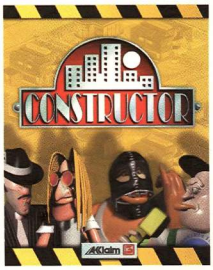
Spielspaß

Solo	Multi
54%	87%

Sie wollen eine wunderschöne Villa bauen?



Das trifft sich gut, denn die Hausbesetzer warten schon drauf!



Wenn Sie denken, Häuserbau wäre ein Kinderspiel, sollten Sie's mal mit Constructor probieren. Denn hier haben Sie's nicht nur mit Mörtel und Meißel, sondern auch mit nervenden Geistern, durchgeknallten Psychopathen, wahnsinnigen Clowns und so manchen anderen Problemen zu tun.

CONSTRUCTOR

AB SEPTEMBER FÜR PC CD-ROM
COMING SOON
FÜR PLAYSTATION UND MAC

Acclaim

CONSTRUCTOR TM & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. Original concept developed by Vicarious

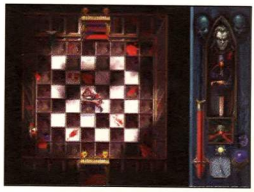


BLOOD OMEN

Jetzt treibt der Playstation-Vampir auch auf PCs sein Unwesen

Vor ein paar Monaten bereitete „Legacy Of Kain" schon den Playstation-Besitzern so manche schlaflose Nacht. Das schaurig-schöne Gebräu aus Rollenspiel-, Action- und Adventure-Elementen entpuppte sich als ein recht untypischer Konsolentitel, in dem der Spieler den neugeborenen Vampir Kain auf seiner Suche nach Erlösung begleiten mußte. Die Entwickler von Silicon Knights und Crystal Dynamics hatten – gepriesen seien die finsteren Mächte! – ein Einsehen und servieren uns jetzt auch die PC-Variante dieser Blutsauger-Saga.

Zu Beginn des Spiels ist Kain äußerst lebendig. Auf der Suche nach Reichtum und Ruhm bereist er seine Heimat Nosgoth und kehrt zu später Stunde in einen Gasthof ein, um dort noch schnell einen Schlummertrunk zu sich zu nehmen. Der Wirt möchte jedoch schließen und setzt den jungen Edelmann vor die Tür. Draußen erwarten ihn schon Räuber, die ihn trotz tapferer Gegenwehr erschlagen. Er erwacht daraufhin inmitten der Hölle. Angetrieben von Rachegedanken, schließt der Protagonist einen Pakt mit dem Totenbeschwörer **Mortanius**, ohne sich der Konsequenzen bewußt zu sein. Fortan wandelt Kain nämlich als Untoter über die Erde und muß sich von dem Blut der Lebenden ernähren. Seine Mörder hat er schnell gefunden und in die ewigen Jagdgründe geschickt, womit sein Rachedurst eigentlich gestillt ist. Doch die Bürde, als blutgieriges Monstrum die Gegend unsicher zu machen, bleibt. Mortanius rät dem unzufriedenen Jungvampir daraufhin, die Säulen von Nosgoth aufzusuchen. Dieser Kreis von neun Säulen fungiert als mystisches Zentrum des Landes. Jeder Pfeiler repräsentiert eine der Kräfte, die zusammen aus Nosgoth eine Einheit formen. Als Kain diesen Platz entdeckt, trifft er auf den Geist von Arial, die die Säule des Gleichgewichtes verkörperte. Sie wurde brutal ermordet, was ihren Geliebten – Nupuprator, die Säule des Verstandes – in den Wahnsinn trieb und dieser daraufhin alle anderen Mitglieder des Kreises damit infizierte. Kains einzige Hoffnung auf Erlösung besteht darin, den Kreis zu zerstören und das Gleichgewicht der Säulen wiederherzustellen. Als Untoter erkundet Ihr nun ein über 100 000 Schauplätze umfassendes Areal, darunter Dörfer, Burgen, Höhlen, Wälder etc.. Erschwert wird der Trip durch ungünstige Witterungsverhältnisse wie Regen oder Schnee, die Euch geringfügigen Schaden zufügen. Außerdem sollte generell der Kontakt mit Wasser vermieden werden, da Kain darauf äußerst allergisch reagiert. Den Wechsel von Tages- und Nachtzeiten muß der Spieler ebenfalls berücksichtigen. In der Nacht wächst die Angriffskraft des Vampirs und obendrein erhält man bei Vollmond Zugang zu bestimmten Gegenden, die zuvor durch eine massive Tür verschlossen waren.



Angekettete Gefangene sind eine willkommene Zischenmahlzeit

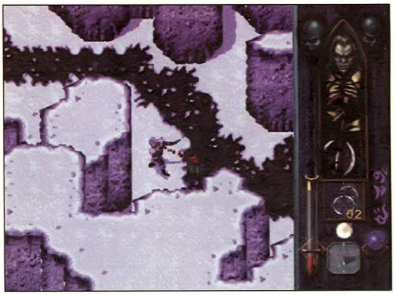


Der Vampir muß sich seinen Weg durch so manches Gemäuer freikämpfen



Das Intro stimmt hervorragend auf das düstere Spiel ein

Legacy Of Kain



Kain bei der Nahrungsaufnahme



Nach seinem Ableben leidet Kain erst einmal Höllenqualen



In diesem Raum befinden sich einige nützliche Extras



Blutige Schlachten sind in diesem Spiel nicht gerade selten

Während seines Streifzuges muß Kain auch des öfteren zur Waffe greifen, um sich der 170 verschiedenen Gegner zu erwehren. Am Anfang ist der Blutsauger lediglich im Besitz eines Eisenschwertes und einer Standardrüstung. Im weiteren Spielverlauf können Keulen, Äxte und diverse Arten von Schwertern, sowie weitere vier Panzerungen mit unterschiedlichen Eigenschaften gefunden werden. Des weiteren hat unser Geschöpf der Nacht ein mit insgesamt 21 Stück reichlich ausgestattetes Reservoir an Zaubersprüchen. Beispielsweise wird allen Widersachern in Kains Reichweite mit „Blutregen" der Lebenssaft abgezapft oder per „Geistkontrolle" ihr Körper gesteuert. Letzteres muß unbedingt an manchen Stellen praktiziert werden, um u.a. unerreichbare Schalter zu aktivieren. Das Anwenden von Zaubersprüchen kostet aber magische Energie. Wer nicht warten will, bis sich diese dann selbstständig regeneriert hat, kann seinen Vorrat durch das Trinken von blauem Blut wieder auffüllen. Damit nicht genug: Zerstört Ihr Kisten und Fässer, kommen eventuell nützliche Extras zum Vorschein, oder warten an einigen Locations darauf, von Euch aufgesammelt zu werden. Das Vampir-Dasein hat auch seine Vorteile: Ihr könnt unterschiedliche Erscheinungsformen annehmen. Als Wolf werden unpassierbare Hindernisse übersprungen und Kehlen aufgeschlitzt. In der Gestalt der Fledermaus können größere Entfernungen überbrückt werden – den vorherigen Besuch von Fledermaustürmen vorausgesetzt. Im „Unsichtbar"-Modus kann sich Kain unbehelligt unter Menschen bewegen, während „Tarnung" ihm sogar gestattet, eine gepflegte Konversation mit ihnen zu führen. In einen Nebel verwandelt Ihr Euch dann, wenn Ihr durch Wände oder verschlossene Türen gehen möchtet.

Ein düsterer Soundtrack, 25 Minuten Animationen und beeindruckende Lichteffekte werten das Spiel zusätzlich auf. Die Hardwareanforderungen sind allerdings enorm: Möchtet Ihr „Blood Omen: Legacy Of Kain" im SVGA-Modus (640 x 480 Bildpunkte) spielen, sollte mindestens eine Pentium-CPU mit 166 Mhz unter dem Rechnergehäuse schlummern. Sonst müßt Ihr Euch mit einer 320 x 240er-Auflösung begnügen. *cis*



Chris Peller

GUT

Da Vampire schon immer zu meinen Lieblings-Horrorfiguren gehörten, war die Freude natürlich groß, als ich in „Legacy Of Kain" endlich selbst als Geschöpf der Nacht durch die Lande ziehen konnte, um Tod und Verderben über die Menschen zu bringen. Das Spiel fesselt einen durch seine düstere Atmosphäre und mit seinem extrem komplexen Gameplay eine ganze Weile (die Hersteller selbst veranschlagten über 100 Stunden reine Spielzeit!) an den Rechner; nur die mit viel Pathos getränkten Dialoge gehen einem auf Dauer etwas auf die Nerven. Die PC-Version gleicht dabei der PSX-Fassung beinahe wie ein Ei dem anderen. Hinsichtlich des Spielverlaufs, der Zwischensequenzen, der Musik und der Sprachausgabe lassen sich jedenfalls keine Veränderungen feststellen. Lediglich aufgrund der kürzeren Ladezeiten und der etwas schärferen SVGA-Grafik kann die PC-Variante geringfügige Vorteile für sich verbuchen. Nicht gerade zimperliche Horrorfans sind mit diesem tadellosen Programm sicherlich bestens bedient.

Name	**Blood Omen: Legacy Of Kain**		
Genre	RPG-Adventure		
Hersteller	Activision		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win '95
Festplatte belegt	12 MByte (Min.)
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Joystick, Gamepad

Grafik **74%**
Sound **72%**
Spielspaß

78%

http://www.ea.com und http://www.ascgames.com

PERFECT WEAPON

Jean-Claude Van Damme würde vor Neid erblassen: Auf fremden Planeten dürft Ihr Außerirdische vermöbeln



In diesen Klosterräumen wird Blake kaum meditieren können



Schlafende Hunde sollte man nicht wecken

Blake Hunter, Top-Agent der Verteidigungsarmee der Erde und Weltmeister im Kickboxen, ist ein wirklich harter Bursche. Bevor er nach einem weiteren Fight seine Siegerprämie kassieren kann, wird der Kampfsport-Profi jedoch in seinem Umkleideraum niedergeschlagen und kommt erst an einem unbekannten Ort wieder zu sich. Natürlich macht sich unser unerschrockener Held gleich auf die Suche nach dem Schuldigen, der ihm unverhofft den Feierabend versaut hat. Der Polygon-Charakter schlendert nun lässig durch vorgerenderte Landschaften und trifft auf zahlreiche Geschöpfe, die er nach allen Regeln der Kunst verprügeln muß. Dafür stehen ihm über 100 Schlag- und Trittkombinationen zur Verfügung, die sich entweder per Tastatur oder Gamepad ausführen lassen. Während der ausgedehnten Spaziergänge stoßt Ihr außerdem auf nützliche Kleinigkeiten, die durch eine einfache Berührung automatisch im Inventar verstaut werden. Leider kann Blake nur bis zu vier Gesundheits-Icons und gerade einmal ebenso viele unterschiedliche Arten von Goodies gleichzeitig tragen. Neben obligatorischen Gegenständen wie Schlüsseln oder Rüstungen gibt es auch ausgefallenere Extras. In diesem Zusammenhang ist beispielsweise die magische Kiste erwähnenswert, die selbsttätig einen von jedem Power-Up im Inventar aktiviert, ohne deren Gesamtanzahl zu verringern. Des weiteren gehört eine den ganzen Bildschrim füllende Übersichtskarte zur Grundausstattung. Auf ihr sind alle bislang abgeklapperten Schauplätze gelb markiert, noch unerforschte Gebiete grün und der momentane Standort rot.



Dem Kickbox-Weltmeister stellen sich teilweise ziemlich merkwürde Kreaturen in den Weg

Gegen Ende eines jeden Levels wird Blake von einem Obermotz herausgefordert, an dem er seine ganze Schlagfertigkeit unter Beweis stellen muß. Erst wenn sich dieser besiegt in Luft aufgelöst hat, wird der Martial-Arts-Künstler mit einem Teleporter zum nächsten Schauplatz gebeamt. Dort angekommen, geht die Prügelei aber gleich wieder von vorne los, bis man schließlich nach insgesamt fünf unterschiedlichen Welten dem finalen Endgegner gegenüber steht.

Falls der Kampfsport-Experte einmal das Zeitliche segnet, verhindern zuvor abgespeicherte Spielstände, daß Ihr noch einmal ganz von vorne anfangen müßt. Davon abgesehen wurde dieses Windows-95-Produkt zusätzlich mit einer Paßwort-Funktion ausgestattet. Dadurch könnt Ihr den Kampf am Anfang einer Stage erneut aufnehmen, jedoch ohne die zuvor aufgesammelten Inventar-Elemente. *cis*



Chris Peller

GEHT SO

Zugegeben, in optischer Hinsicht ist „Perfect Weapon" recht beeindruckend. Außer hübschen Render-Kulissen à la „The Crow – City Of Angels" oder „Resident Evil" hat diese Konsolen-Konvertierung jedoch herzlich wenig zu bieten. Stupides Gekloppe und ödes Herumlaufen reicht auf Dauer einfach nicht aus, um den Spieler langfristig zu motivieren – vor allem dann nicht, wenn die Gegner selbst im mittleren Schwierigkeitsgrad keine große Herausforderung darstellen. Desweiteren hätte das Umschalten zwischen den Kameraperspektiven etwas besser gelöst werden müssen, da die Spielfigur teilweise verdeckt wird oder sogar völlig aus dem Blickfeld verschwindet. Obendrein zerrt es an den Nerven, wenn eine – aus welchen Gründen auch immer – nicht durchführbare Aktion zum hundertsten Mal mit dem Kommentar „Sackgasse" quittiert wird. Somit ist „Perfect Weapon" ein weiteres Beispiel dafür, daß sich mit einer schönen Grafik allein noch lange kein Blumentopf gewinnen läßt.

Name	Perfect Weapon
Genre	Action-Adventure
Hersteller	ASC Games/EA
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			120
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows 95
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Extras	

Grafik **75%**
Sound **69%**
Spielspaß

62%

DESIGNED FOR
Intel
MMX™

Virtua Fighter 2. Jetzt endlich für PC-CD-Rom.

Virtua Fighter 2™

jacky bryant

Größe: 1,82 m

Gewicht: 75 kg

Augenfarbe: grün

Nationalität: U.S.A

Beruf: Rennfahrer

Kampfstil: Sekken-do/Jeet Kune Do

besondere Kennzeichen: Coolness, mechanischer Kampf

Sein Spiel: Virtua Fighter 2 PC

SCHÄDELSPALTER.

Infos auch im Internet: http://www.sega-europe.com









SEGA™ PC

REQUIRES pentium® processor 90 MHz+ | WINDOWS 95 CD-ROM

sega is a trademark of sega enterprises ltd. © 1997.
Microsoft and Windows are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc. © 1995 SEGA ENTERPRISES. LTD. MMX and the MMX Logo are trademarks of Intel Corporation.

BEASTS & BUMPKINS

„Bestien und Bauerntrampel" ist ein Mix aus Völker-Sim und Echtzeitstrategie im Fantasy-Look



Vieh, Geld und Liebe; das haben die Damen im Sinn



Zu Beginn erhaltet Ihr noch weise Spieletips

Als Spieler seid Ihr ein verkommenes Subjekt, das, nachdem Ihr dem König bereits mehrfach sehr blöd gekommen seid, aus seinem Reich verbannt wurde. Scheinbar waren Eure Vorfahren jedoch Leute vom Stand, so daß Ihr neben Eurer Ausbürgerungsurkunde doch noch einen kleinen Besitz überschrieben bekommen habt. Dieses herzige Fleckchen Land heißt Mehltau, und genauso heimelig wie es sich anhört, ist es auch. Hier gibt es nichts als große Rasenflächen, nur hier und da sprießt mal ein Pilz aus dem Boden. Einige wenige Eurer noch treuen Anhänger habt Ihr Euch, wenn sie sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen konnten, mitgeschleppt, um mit ihnen eine neue Heimat aufzubauen.

In Kapiteln werdet Ihr zuerst mit den Basics des harten Landlebens (Häusle baue, Kühe melken, essen, trinken, etc.) bekanntgemacht, die sich von mal zu steigern. Ihr als der Landesherr von Mehltau, schaut auf Eure Untertanen herab, denen Ihr Aufgaben zukommen laßt. So könnt Ihr Männer zum Häuserbauen oder zum Wache schieben abstellen, während sich die Damen um das häusliche Wohl kümmern. Das hört sich schön einfach an und ist es auch, und auch wieder nicht. Alles hängt von den jeweiligen Zielvorgaben ab.

So müßt Ihr im ersten Level nur ein Baby zustande bringen und vier Kühe anschaffen. Babies sind locker gemacht; es braucht nur eine Kate, da die Bäuerinnen eigentlich immer rollig sind, aber auf einer Bude für die Aufzucht der Brut bestehen. Während die Frauen aber immer „nur" Frauen bleiben, können sich die Männer weiterbilden. Durch den Bau bestimmter Gilden lassen sich aus einem Bauernsepp, Bürgermeister, Lakaien oder später auch Ritter machen, die sich zu Waffengängen eignen. Hierzu gibt es in jedem Level eine neue Ausbaustufe. Wichtig ist es, ein gutes Auge auf die Zufriedenheit der Leute zu haben, da sie zu Faulheit oder sogar Verbrechen tendieren. Hierfür steht ein Rechtspflegesystem (von Geldstrafen bis zur Exekution) zur Verfügung. Aber auch hier sei empfohlen, nur angemessene Strafen zu verhängen, da sich ansonsten leicht öffentliches Ärgernis erregen könnte.

Desweiteren stehen einige Einstellungen für die Steuerhöhe und ähnliches und viele Statistiken über die Bevölkerung (Alter, Zufriedenheit, Verbrechen, etc.) zur Einsicht zur Verfügung.

Jeder neue Level schreibt ein neues Kapitel Eurer Leidens-, bzw. Eroberungsgeschichte weiter und gibt neue Spielziele vor, die sich bald auch auf kriegerisches Niveau steigern. Zu Hilfe kommt von Zeit zu Zeit der Postbote vorbei und bringt eine Schriftrolle, die kleine Hinweise zur besseren Vorgehensweise enthält. *ts*



Ein tolles Intro garantiert noch lange kein gutes Spiel...



Tom Schmidt

GEHT SO

Also erstmal: Das Intro ist vom Feinsten. Was hier an geilen gerenderten Animationen geboten wird, macht echt Appetit auf das Adventure/Rollenspiel, das dann aber nicht kommt. Was kommt, ist ein unausgegorener, pseudo-witziger „SimCity-Clone goes C&C". Mein erster schräger Blick fällt auf die Darstellung meiner Bäuerin, die als wollüstiger Barb-Wire-Verschnitt mit vollbusigem Ausschnitt aufploppt. Dies ist also die nordische Stimme, die rauchig nach einem Mann verlangt, wenn sie sich nachts allein fühlt. Davon mal abgesehen, irritiert der gesamte Spielverlauf und die Steuerung schon sehr. Ein arg pingeliges Scrolling läßt ständig die Karte in weite Ferne verschwinden, die Selektion einzelner Personen ist ziemlich unübersichtlich, da besonders bei anwachsender Bevölkerungszahl nie richtig klar ist, wer eigentlich was zu tun hat und wer nicht. Die Bauerntrampel sind im grunde eine nette Idee, die aber noch nicht so ganz ausgereift ist.

Name	**Beasts and Bumpkins**
Genre	Völker-Sim
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	mittelschwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	WIN 95
Festplatte belegt	20 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus
Extras	CD-Sound

Grafik **58%**
Sound **62%**
Spielspaß
54%

Das Imperium ist gefallen, Chaos regiert das Land.... und acht mächtige Warlords rüsten sich zum letzten Kampf

"...hoher Suchtfaktor..."
PC Power - August 1997



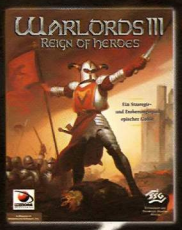




WARLORDS III
REIGN OF HEROES

Ihre Aufgabe ist es, das Imperium aus den Trümmern des von Untoten zerstörten Landes Etheria wiederaufzubauen. Vereinigen Sie geschickte Kampfstrategien und mächtige Zauberkünste, um zum mächtigsten Warlord aller Zeiten zu werden oder Sie werden unter den Stiefeln Ihrer Feinde zu Staub getreten!

- *Ihre Feinde überwachen alle Kampfaktivitäten mit einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz und entwickeln überlegene Strategien, um Sie zu besiegen oder versuchen, Sie mit dem ausgeklügelten Diplomatie-Modus hinzuhalten*
- *Der neuartige simultane Bewegungsmodus zeigt alle Spielzüge in Echtzeit über Internet, Modem, IPX Netzwerk oder e-mail*



- *Erleben Sie umwerfend detailreiche Grafiken, Länder und Landschaften*
- *Das Multiplayer-Spiel wird für bis zu acht Spieler durch die Red Orb Zone, den Internet Service von Red Orb Entertainment, unterstützt*
- *Viele individuell konfigurierbare Spieloptionen und die zufallsgesteuerte Erschaffung von Landschaften ermöglichen es Ihnen, in unendlich vielen neuen Szenarien rundenbasiert zu kämpfen*
- *Als weitere neue Features gibt es über 80 animierte Krieger und mehr neue Zaubersprüche und Kampfberichte als jemals zuvor*

STELLEN SIE SICH DEM KAMPF

PC CD-ROM
WINDOWS 95

© Copyright 1997 Strategic Studies Group. Warlords III: Reign of Heroes ist ein Warenzeichen der Strategic Studies Group. Reign of Heroes, Red Orb Entertainment, Red Orb Zone und Red Orb Entertainment sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Broderbund Software, Inc. Alle weiteren Firmen- und/oder Produktnamen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

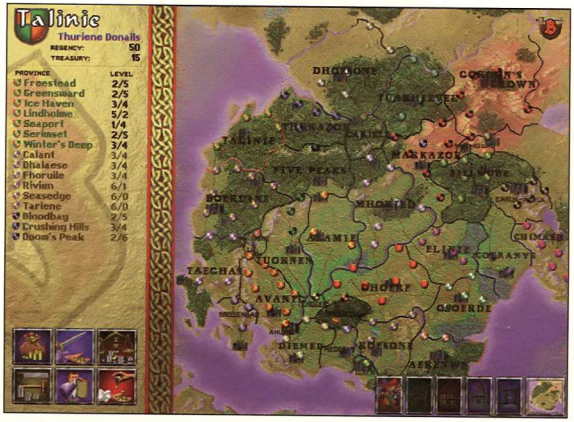
Erhältlich ab August 1997 www.warlords3.com

Rollenspiel und Strategie vereint – mit Birthright beschreitet Sierra neue Wege

BIRTH
The Gordon´s



Sehr unübersichtlich: Wer verträgt sich mit wem?



Das Spielbrett mit allen Königreichen: Rechts oben wartet Gorgon

SCHLACHTEN-PRINZIP

Eure Armeen könnt Ihr nur in die unterste Reihe plazieren, d.h. maximal fünf Truppen am Anfang. Unterschieden wird in drei verschiedene Truppentypen: Nahkämpfer, Distanzschützen und Kavallerieeinheiten. Während die Nahkämpfer direkt am Gegner stehen müssen und selbstständig den Kampf aufnehmen, müßt Ihr Fernwaffen selbst abfeuern. Diese sind in der Lage, über eine Distanz von einem Feld den Gegner anzugreifen, sind aber dafür im Nahkampf leichte Opfer für den Feind. Die Kavallerie besitzt dagegen einen ausgewogenen Kampfwert zwischen Fernziel und direktem Gegner. Ist der Feind noch ein Feld entfernt, reiten die Pferdebesitzer schnell hin, schlagen zu und ziehen sich zurück. Dadurch wirken wie eine Fernwaffe, da der Gegner durch ihre Schnelligkeit nicht zum Rückschlag kommt. Grundsätzlich gilt: Wer mehr Truppen hat, gewinnt.

Ein Fantasy-Strategiegame mit echten Rollenspiel-Elementen ist neu am Markt. Zumindest in der Form, die Sierra mit Birthright wählte. In einer gezeichneten Karte stehen 17 Königreiche zur Auswahl, von denen sich jedes in Größe, militärischer Stärke, Provinzen und einigem mehr unterscheidet. Ist das Reich und der Anführer gewählt, sind je nach Spielmodus verschiedene Aktionen möglich. So beschränkt sich das Basis-Spiel auf sechs Optionen; im Fortgeschrittenen-Modus sind es dagegen schon zehn und im Expertengame sogar 18 verschiedene Möglichkeiten.

Ohne schlagkräftige Armee seid Ihr in Birthright schnell verloren; die Computergegner besitzen eine gelungene künstliche Intelligenz und greifen Euch gnadenlos an, wenn Ihr mit zu wenig Mannen durch die Lande zieht. Im Kampfbildschirm erwartet Euch ein großes SVGA-Schlachtfeld, in dem sich die Truppenteile erbitterte Kämpfe liefern. Doch dies entpuppt sich nur als optische Dreingabe, die Schlachtstrategien legt Ihr ausschließlich in dem **unscheinbaren Taktikfeld** am unteren Bildrand fest. In insgesamt 15 Feldern könnt Ihr dort auf einfache Weise dem Gegner zeigen, wo der Hammer hängt. So richtig Spannung kommt jedoch nicht auf, wenn sich die Kämpen gegenüberstehen. Zu eintönig laufen die **Schlachten** ab, das verbessern auch die 16 verschiedenen Terrains nicht, die Birthright bietet.

Doch so ein Königreich muß auch verwaltet werden und so zieht Ihr Steuern ein, knüpft



Der Kampf-Screen: Nette Szenen oben, wenig Spannung unten im Strategiefeld

RIGHT Alliance

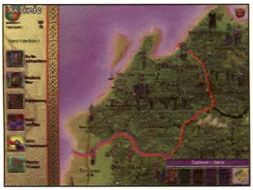


Vier Berater geben am Anfang jedes Zuges nützliche Informationen

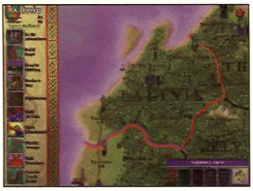


Merkwürdig: Eure Leute stehen im Hintergrund

wichtige Allianzen mit freundlichen Verbündeten und baut Gilden, Tempel, Gerichtsgebäude oder magische Ressourcen. Wirkliche Verwaltungs- oder Aufbauarbeiten bietet Birthright aber nicht; alles dient direkt oder indirekt der Beschaffung von Armeen. Zwischendurch könnt Ihr auch selbst in´s Kettenhemd steigen. Denn Birthright bietet 25 kleine **Rollenspiele,** bei denen Ihr bis zu vier Helden auf die Reise schicken könnt. Dabei bewegt Ihr Eure Truppe mit den Cursortasten dank 3D-Engine völlig frei durch Dungeons, Festungen oder Ruinen, tötet Monster und sammelt Gold, magische Gegenstände und Spezial-Artefakte. Zwar kommt beim Stöbern durch dunkle Gänge so richtig Rollenspiel-Ambiente auf, dafür schwindet das gute Gefühl spätestens beim ersten Kampf: Denn plötzlich sieht der Spieler nicht mehr durch die Augen seines Anführes, sondern betrachtet den Kampf aus einer neutralen Zuschauerposition. Per Mausdruck wird jeder Kämpe angewiesen, wie er sein Schwert zu schwingen hat – dazu hat er lediglich zwei Varianten. Feuert Ihr z.B. dann ein magisches Geschoß auf den Gegner, verändert sich wiederum die Kameraführung. Nun seht Ihr alles aus der Sicht des Magiers. Da die Helden immer im Gänsemarsch laufen, ist meist nur der Rücken Eurer Kämpfer zu sehen. Zwar könnt Ihr die Ansicht durch die Cursortasten etwas schwenken und so doch noch den Gegner treffen, die ständig wechselnde Ansicht verwirrt jedoch und trägt wenig zur Spielfreude bei. So vermag Birthright nicht zu überzeugen; weder der Strategie- noch der Rollenspielteil besitzen Glanzpunkte, die das Spiel auszeichnen könnten. *jb*



Wenig Optionen stehen im Basis-Spiel zur Verfügung, ...



... im Fortgeschrittenen-Modus deutlich mehr und ...



... im Expertenspiel dann jede Menge



Jan Binsmaier

NA JA

Na, das war wohl eher nichts. Die Idee, die beiden Spielelemente zu vereinen, ist sicherlich sehr interessant. Nur um einen echten Kassenschlager zu landen, hätte es einiges mehr gebraucht. Der Rollenspiel-Part ist schlichtweg mißlungen. Ständig werde ich durch die durchgedrehte Kameraführung verwirrt; die Helden prügeln wild irgendwie drauflos, eine vernünftige Anordnung der Kämpen ist nicht möglich. Wie so etwas richtig gemacht wird, zeigten bereits die Klassiker „Dungeon Master „ oder „Eye Of The Beholder". Aber auch der Strategie-Teil scheint mir arg lieblos programmiert. Zwar besitzt Birthright im Expertenmodus viele Möglichkeiten, dafür ist alles unübersichtlich und umständlich. Das viel zu knappe Handbuch läßt viele Fragen offen, und auch die Online-Hilfe samt Tutorial überzeugt nicht. So müht sich der Spieler gerade mal mit ein paar Aktionen ab, während die Computergegner recht zügig mit ihrer Entwicklung voranschreiten. Birthright kann ich nur echten Hardcore-AD&D-Fans empfehlen und selbst denen nur unter Vorbehalt.

Name	**Birthright**
Genre	Rollenspiel/Strategie
Hersteller	Sierra On-Line
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows 95/DOS
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkmodus

Grafik **51%**

Sound **54%**

Spielspaß

Solo	Multi
57%	61%

MASS DESTRUCTION

Allein gegen alle: Bei BMGs neuer Panzer-Action müßt Ihr ohne Hilfe den Sieg davontragen



Nach erfolgreicher Arbeit werdet Ihr zum nächsten Einsatzort gebracht

Während eines Krieges treffen normalerweise riesige Armeen aufeinander. Das dies auch anders geht und eine einzelne Einheit ausreicht, ist nun keine Frage mehr. Ihr entscheidet Euch anfangs für einen von drei zur Verfügung stehenden Vehikeln, die sich in ihrem Verhältnis von Panzerung und Geschwindigkeit unterscheiden. Nun geht es hinein ins Vergnügen. Durch über 20 Szenarien dürft Ihr zeigen, wozu ein einzelner Mann/Frau in der Lage ist. Vor jeder Mission klärt Euch ein Briefing über die Ziele auf. Neben den primären Zielen, die für den Erfolg notwendig sind, gibt es noch zweitrangige Aufgaben, die dem Aufstocken des Punktestandes dienen. Jeder Panzer ist mit zwei Standardwaffen bestückt. Die Kanone, mit niedrigem Schußintervall aber höherer Durchschlagkraft, hilft Euch, Gebäude oder auch größere Gegner wie beispielsweise Panzer zu vernichten. Das MG eignet sich eher für kleinere Objekte wie zum Beispiel Soldaten. Außerdem könnt Ihr während Eures Vernichtungsfeldzuges weitere Extras finden. Zusätze wie der Flammenwerfer, ein Mörser oder auch mal Raketen erleichtern Euch das Leben.



Mit dem Flammenwerfer ladet Ihr zu einer Grillparty der besonderen Art ein

Wie es sich für ein Spiel dieser Machart gehört, werdet Ihr ständig beschossen und nur selten habt Ihr Gelegenheit, eine kleine Ruhepause einzulegen. Infanterie bewirft Euch mit Granaten, Panzer unterschiedlicher Größen beharken Euch mit Geschossen der etwas größeren Art, und auch die Luftwaffe beglückt Euch hin und wieder mit einem flächendeckenden Bombenregen, der Euch kräftig einheizen wird. Ihr dürft das flammende Inferno in unterschiedlichen Regionen entfachen. Von der Winterlandschaft bis zur Wüste durchquert Euer rollendes Ungetüm feindliche Stellungen. Dabei spielt der Untergrund natürlich eine Rolle. Auf festem Untergrund wie zum Beispiel einer Straße, fährt es sich nun einmal besser als durchs dichte Unterholz. Für stetig freie Sicht wird gesorgt. Bewegt Ihr Euren Panzer beispielsweise hinter eine Mauer, wird diese transparent dargestellt. Benötigt Ihr eine Aufstellung der noch zu erfüllenden Ziele oder wollt wissen, wo Ihr Euch befindet, könnt Ihr eine Übersichtskarte einblenden. Nach Absch(l)uß aller Ziele erscheint an vorgegebener Stelle ein rotes Kreuz. Rollt dorthin und Ihr werdet abgeholt.



Ein gegnerisches Gebäude vergeht in einer gigantischen Explosion

Die Grafik präsentiert sich in VGA, sieht recht nett aus, kann aber auch nicht vom Hocker reißen. Alles wirkt sehr gorbkörnig. Dies hat jedoch den Vorteil, daß auch wenig gut bestückte Rechner keine Probleme mit Mass Destruction haben werden. Für Freunde der Multiballerei steht ein Netzwerkmodus zur Verfügung. Bis zu vier Leute können sich gegenseitig zeigen, wer der wahre Tank-Commander ist. *mw*



Maik Wöhler

GUT

Anfangs schreckte mich die doch recht dürftige Grafik ab. Zum Glück zwangen mich unsere Chefin vom Dienst und meine lieben Kollegen, Mass Destruction dennoch zu testen. Und bereits nach einer halben Stunde konnte mich niemand vom Bildschirm wegzerren und meine Arbeit mußte sehr zum Leidwesen der lieben Thea erst einmal warten. Ich bin normalerweise nicht so der Fan von Actionspielen, egal wie sie sich auch präsentieren. Aber selbst ich konnte mich dem Suchtfaktor nicht entziehen. Und nicht selten wollte ich, nach erfolgreich abgeschlossener Mission, doch noch die nächste in Angriff nehmen. Besonders gefällt mir, daß mit reiner Ballerei nichts zu machen ist und nur ein wenig Taktik hilft, die Ziele zu erfüllen. Der Multiplayermodus macht dann noch eine Priese mehr Spaß und ich freue mich jetzt schon darauf, unserem Ralf zu zeigen, wo ich ihn manchmal am liebsten sehe. Die Präsentation wird sicherlich niemanden hinter dem Ofen hervorlocken, dennoch rate ich allen Freunden heißer Action, es sich mal näher anzuschauen.

Name	**Mass Destruction**
Genre	Action
Hersteller	BMG Interactive
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			75
Prozessor empfohlen			133

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	35 MByte
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Tastatur
Extras	Netzwerkmodus

Grafik **58%**
Sound **67%**
Spielspaß

Solo	Multi
69%	73%

FIFA
ROAD TO WORLD CUP
98

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.eassports.com

FRANCE 98

FIFA

If it's in the game, it's in the game.

EA SPORTS

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95

©1997 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo, "If it's in the game, it's in the game" und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Offiziell lizenziertes Produkt von FIFA World Cup France 98.Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. PS und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd. Das N64-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintedo America Inc.

DARK

Finaler Kampf um

Mit seinem neuesten Werk entführt Kalisto den Spieler in ein dunkles und gefahrvolles Zeitalter



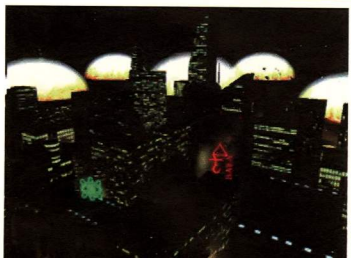
Im Wandel der Zeit – Arkhan im Endstadium der Seuche



Delia bittet uns um Hilfe. Wir bringen sie zu Ihrem Geliebten in Sicherheit.



Kuru vor der Katastrophe. Die Menschen schauen verängstigt gen Himmel.



Die ersten Meteoriten schlagen in der Stadt ein

Am 6. Dezember im Jahre 2054 entdeckte ein französischer Professor der Astronomie einen neuen Kometen. Weniger die Entdeckung, sondern mehr die Bahn des Himmelskörpers schreckte ihn auf. Das Ungetüm von ca. acht Kilometern Durchmesser steuerte direkt auf das heimatliche Sol-System zu. So schnell er konnte, informierte der Entdecker seine Kollegen weltweit. Zwei Tage später trafen sich zwölf der angesehensten Astronomen in New York, um ihre Berechnungen bezüglich der Flugbahn zu vergleichen. Die Computeranalysen bestätigten dann auch, was sie bereits geahnt hatten. Der Komet Erataux würde am 23. Dezember mit einer Distanz von 40 000 Kilometern an der Erde vorbeiziehen. Die Gefahr bestand, daß Teile auf die Erde stürzen.

Am 10. Dezember, wiederum zwei Tage darauf, trafen sich die Vertreter von über dreißig Nationen zu einem geheimen Treffen. Die einzige nach außen dringende Information lautete: Es werde über einen globalen Frieden verhandelt. Die Wahrheit jedoch war weitaus erschreckender. Das Projekt „Guardian Angels" wurde geboren. Dieses beinhaltete die Mobilisierung von Atomraketen auf insgesamt 13 in einer stationären Umlaufbahn befindlichen Stationen. Mit einem gewaltigen Aufwand wurden Space-Shuttles ausgesandt, mit Waffen und Technikern an Bord. Jede Raumbasis sollte mit zehn „Thunderstrike"-Atomraketen bestückt werden. Um die Öffentlichkeit nicht zu beunruhigen, lautete die offizielle Aussage der Nationen, daß es sich um wissenschaftliche Experimente handele.

Jedoch am 15. Dezember sickerte die Wahrheit durch, und schnell wurden die wirklichen Absichten dieser Missionen in den weltweiten Medien bekannt. Durch die extrem dargestellten Auswirkungen eines solchen Angriffs auf den Kometen kam es zu einer weltweiten Panik. Die öffentliche Ordnung brach zusammen. Kriminalität und Selbstmorde stiegen in bedrohlichen Dimensionen an. Die Regierungen jedoch waren sich des Erfolgs des Projektes „Guardian Angels" sicher und versuchten die Menschen zu beruhigen.

Am 20. Dezember wurden die ersten kleineren Brocken des Himmelskörpers erwartet und die Welt blickte **mit angsterfüllten Augen** gen Himmel. Die installierten Raketen wurden automatisch auf ihre Ziele ausgerichtet und gestartet. Da das ganze Projekt und die nötigen Arbeiten unter höchstem Zeitdruck entstand, kam es zu Fehlern – schwerwiegenden Fehlern. Eines der Geschoße explodierte noch auf der Startrampe und die Station wurde komplett zerstört. Andere Raketen kamen vom Kurs ab und verschwanden in den Tiefen des Alls, aber selbst die

EARTH

das heilige Licht

übrigen konnten nichts an dem drohenden Untergang ändern. Wirkungslos schlugen sie ein und die ganzen Explosionen waren nicht einmal dazu in der Lage, die Bahnen der Meteoriten auch nur geringfügig zu verändern.

Die Menschheit, das Spektakel in den Medien verfolgend, erkannte schnell das Scheitern der Mission, und die kalten Klauen der Panik ergriffen abermals die Welt. Riesige Gesteinsbrocken traten in die Atmosphäre des Planeten ein. Die Einschläge richteten verheerende Schäden an, die selbst noch Wochen danach ihre Auswirkungen offenbarten. Riesige Flutwellen schwappten über das Land und mächtige Flammenmeere brachten Millionen den sicheren Tod.

Wochen nach der großen Katastrophe hatten nur wenige überlebt. Die Erde, durch riesige Mengen in die Atmosphäre geschossener Staubpartikel in ewige Nacht getaucht, glich einer lebensverachtenen Einöde. Die Natur, wie es sie einst gab, existierte nicht mehr, und aus der Asche erhoben sich im Laufe der Zeit neue, bösartige Kreaturen. Für die wenigen übrig gebliebenen Menschen begann ein neues Zeitalter. Ein Leben im Chaos und ständig drohender Gefahren.

Drei Jahrhunderte später leben die Menschen in Städten; den sogenannten Stagniten. In der Vergangenheit organisierten sich die Überlebenen neu und es entstand ein Kastensystem. Da in dieser ewigen Dunkelheit Sonnenlicht etwas Wertvolles darstellte, wurde schnell eine Religion daraus. Die Menschen begannen, den Sonnengott anzubeten, denn Licht war gleichbedeutend mit Schutz und Sicherheit. Eine Priesterkaste bildete sich. Diese Männer und Frauen bemühen sich um das geistige Heil. Ihnen zur Seite stehen die Wächter des Feuers, eine weitere Kaste zum Schutz aller Menschen innerhalb einer Stadt. Desweiteren gibt es noch die Erbauer, die Architekten der Stagniten – und die Kaste der Ernährer. Die Bauern und Jäger sind dort zu finden. Sie kümmern sich um ausreichende Versorgung mit Lebensmitteln. Zu guter Letzt gibt es die Lumpensammler. Trödlern gleich, sammeln sie alles, was andere nicht mehr benötigen und wegwerfen. Aus diesen Dingen kreieren sie manch nützliches Zeug, handeln aber auch bei Bedarf mit ihrem Hab und Gut.

In Dark Earth schlüpft Ihr in die Rolle von Arkhan, einem Wächter des Feuers. Ihr erwacht eines Morgens nach einer Nacht mit Eurer Freundin, der Lumpensammlerin Kalhi. Bereits nach dem Aufstehen, beginnt der Tag schlecht. Ihr werdet zunächst zu Eurem Vorgesetzten zitiert. Nach einer Gardinenpredigt wartet bereits der erste Auftrag. In der Halle des Tempels findet eine geheime Sitzung statt und Ihr dürft vor der Tür Wache schieben. Damit rechnend, daß es sich um langweilige Routine han-



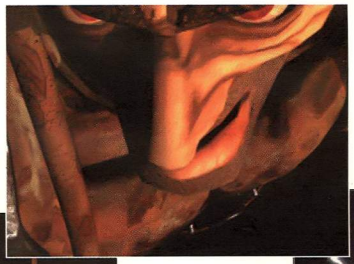
Noch ist die Welt in Ordnung und wir beginnen unseren Dienst



Manche Kameraperspektiven erlauben ungewöhnliche Einblicke



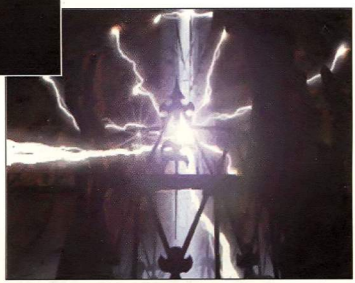
Diese Wache wollte uns partout nicht durchlassen



Dieser Gestalt soltet Ihr nicht vertrauen



Auf dem Weg zum Quartier – wir befinden uns in der Karserne



Die heilige Energie des Sonnengottes



In der unteren Stadt kommt Arkhan dem wahren Verräter auf die Spur

Selbst alten Freunden können wir nicht mehr vertrauen. Zed, ein alter Kamerad, greift uns mit ungwöhnlichen Mitteln an.







Diese finsteren Gesellen sind für das drohende Unheil mit verantwortlich



Der Anfang – Arkhan erfreut sich seiner Gesundheit

delt, macht Ihr Euch auf den Weg. Doch bereits nach kurzer Zeit dringen laute Geräusche, einem Tumult gleich, aus dem Raum. Aufgeschreckt stürzt Ihr Euch mit einem Kameraden in den Saal. Als Ihr eintretet, könnt Ihr gerade noch sehen, daß einer der Priester von einer maskierten Gestalt ermordert wird. Eine weitere befindet sich weiter abseits im Raum und hält die Hohepriesterin Lory gefangen. Nach einem kurzen Gefecht mit dem Mörder stürzt Ihr Euch auf den anderen. Der kann sich aber Eures Angriffs erwehren. Kurz bevor Ihr ihn ergreifen könnt, schüttet er Euch eine zunächst unbekannte Flüssigkeit ins Gesicht. Mit brennenden Augen und von Krämpfen geschüttelt, brecht Ihr am Boden zusammen und versinkt in Bewußtlosigkeit. Ihr erwacht beim örtlichen Heiler, als in diesem Moment eine Wache hereinkommt. Als sie Euch erblickt, greift sie ohne zu zögern an. Bei dem darauffolgenden Kampf tötet Ihr die Wache aus Notwehr. Ihr erfahrt, daß die Flüssigkeit das Gift der Finsternis war. Langsam aber sicher verwandelt sich der menschliche Körper in eine grauenhafte Kreatur, und erste Anzeichen sind bereits zu erkennen. Eure Aufgabe ist es zunächst, ein Heilmittel gegen die Krankheit zu finden. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt. Doch schnell erfahrt Ihr, daß es um weit mehr geht, als lediglich Euer Leben. Ein Verrat wurde begangen und die ganze Stadt droht unterzugehen und den Mächten der Finsternis ausgeliefert zu werden.

In dieses düstere Szenario entführt Euch Dark Earth von Kalisto. In der Rolle des **Arkhan** beginnt Ihr nun einen langen und beschwerlichen Weg. Ihr müßt die Stadt Sparta retten und kämpft dabei noch gegen den drohenden Verfall Eures Körpers an. Um diese Ziele zu erreichen, wandert Ihr in „Alone in the Dark"-Manier durch gerenderte Landschaften. Je nachdem, wo Ihr Euch befindet, wechselt die Kameraperspektive. Im Gegensatz zu dem neuen Little Big Adventure 2 (Test in der vorigen Ausgabe) könnt Ihr die Kamera nicht per Tastendruck zentrieren. Die Kameraeinstellungen sind vordefiniert, ein Umstand der Euch zuweilen das Leben unnötig erschwert. Gerade bei Kämpfen, die Ihr hin und wieder bestehen müßt, kann es passieren, daß sich die streitenden Recken aus dem Bild hin-



Der Kampf forderte viele Opfer



Tom Schmidt

GUT

Ja, bei Dark Earth kommt Freude auf. Als alter Fan von „Alone in the Dark" habe ich schon lange auf einen Titel gewartet, der eine ähnlich gelungene Stimmung rüberbringt. Auch vorteilhaft (zumindest für mich) finde ich, daß Dark Earth doch eher adventure- und nicht so tierisch action-lastig ist. Nett ist hierbei auch noch, daß sich die gewaltsamen Auseinandersetzungen allmählich steigern, so daß man Zeit hat, sich an die doch etwas begrenzte Kampfsteuerung zu gewöhnen. Die Hauptsache ist auf jeden Fall die gute Geschichte, die von Kalisto wirklich prima rübergebracht wurde. Das einzige, was ich mich frage, ist, wieso dermaßen viel Aufwand auf die eigentlich unnütze Story vor dem „Großen Knall" verschwendet wurde. Da wären mir Szenen wie der Game-Over-Abspann doch lieber gewesen, aber Schwamm drüber. Derzeit überlege ich noch, ob ich vielleicht doch ein paar Mark aus der Kaffeekasse spenden sollte, um ein paar Sprecher zu finden, die auch schauspielern können, aber so richtig eklig war die Sprachausgabe eigentlich nie.

ausbewegen. Während der Gegner bereits nicht mehr sichtbar ist, ist Arkhan noch zu sehen. Bevor dieser jedoch nicht auch den Bildschirmrand erreicht hat, wechselt die Kameraperspektive nicht und Ihr seid gezwungen, gegen einen unsichtbaren Feind zu kämpfen.

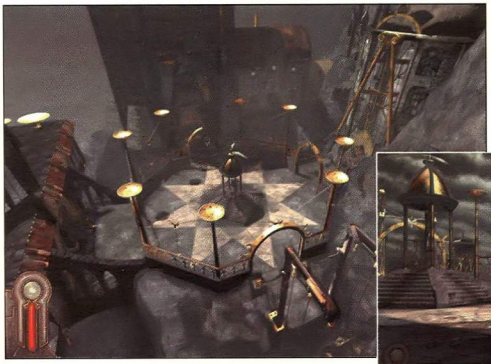
Zum Glück muß nicht immer gekämpft werden. Unwillige Personen lassen sich schon mal mit Gegenständen bestechen, oder auch ein etwas ruppigerer Umgangston stimmt so manches sture Gegenüber um. Zu diesem Zweck könnt Ihr zwischen zwei Verhaltensmustern Eures Protagonisten wählen. Da gibt es den Lichtmodus, der Arkhan menschlichere Verhaltensweisen an den Tag legen läßt. Der Schattenmodus hingegen weckt die heranwachsende Kreatur in ihm. Entsprechend tritt er dann anderen Personen gegenüber auf oder durchsucht mit der Holzhammermethode seine Umgebung.

Auch wenn unser Wächter des Feuers viele Gespräche absolvieren muß, hat er ebenso viel Gelegenheit, das Faustrecht anzuwenden. Zu diesem Zweck stehen ihm diverse Waffen zu Verfügung, er kann sich aber auch mit Händen und Füßen zur Wehr setzen. Im Verlauf der Geschichte findet er vom Dolch, über Schwerter und Äxte auch so feine Selbstverteidigungswerkzeuge wie einen Flammenwerfer oder ein gutes altes Gewehr.

Wird Arkhan angegriffen, wird der Kampfmodus mittels Tastendruck aktiviert. Insgesamt stehen ihm drei Angriffsvarianten sowie die Möglichkeit, sich vor einer Attacke zu ducken, zur Verfügung. Aber nicht nur die Steuerung des Helden über Tastatur, sondern auch über Joypad ist möglich. Wollt Ihr nicht selbst kämpfen, hilft eine Automatikfunktion weiter. Kommt es jedoch zu einem Dialog, könnt Ihr in den Gesprächsverlauf nicht eingreifen.

Die Story verläuft nicht linear, und häufig gibt es viele Wege, um ein Teilziel zu erreichen. Die Rätsel sind oft logischer Natur und mit ein wenig Nachdenken zu meistern. Ihr könnt nicht beliebig zwischenspeichern. Über das Spiel verteilt findet Ihr Symbole des Sonnengottes. Nur mit diesen habt Ihr die Möglichkeit dazu. Da diese jedoch in ausreichender Menge vorhanden sind, ist das kein echtes Manko. Mehrere Cut-Scenes tauchen an wichtigen Stellen auf und erzählen die Geschichte weiter.

Leider wurde bei der deutschen Synchronisation oft geschlampt, denn nur selten sind die Lippenbewegungen der Charaktere wirklich synchron zum Text. *mw*





Der zentrale Platz hat eine ebensolche Bedeutung



Ins Inventory könnt Ihr beliebig viele Gegenstände aufnehmen



Eine Kreatur der Finsternis auf dem Weg in unsere Stadt



Unser ärgster Gegner, der die Zukunft der ganzen Stadt bedroht



Maik Wöhler

GUT

Keine Frage, Dark Earth kommt optisch beeindruckend daher. Dank der düsteren Grafik, der stimmigen Sounds und der passenden Musik entsteht eine dunkle Atmosphäre, welche die Story gut wiedergibt. Doch leider ist auch hier nicht alles perfekt und so trüben ein paar Fehler das Bild. An den festen Kameras hatten schon andere Spiele zu leiden, und Dark Earth bildet da keine Ausnahme. Ich persönlich empfand es nicht gerade als prickelnd, gegen einen Gegner zu kämpfen, den ich nicht sehen kann. Dennoch gestaltet sich das Kämpfen leicht, da Arkhan auch aus Drehungen heraus versucht, den Gegner zu attackieren. Insgesamt hat mir die Steuerung gefallen, denn sie erlaubt, den Helden mit wenigen Kommandos zu bedienen, ohne daß man in irgendeiner Situation Probleme damit bekommt. Obwohl einige Rätsel mehr Glück als Logik erfordern, habe ich persönlich Arkhan gern durch Sparta begleitet und die Stadt gerettet. Für Adventureprofis ist Dark Earth dann aber doch eine Nummer zu klein, alle anderen sollten es sich ansehen.

Name	Dark Earth
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Kalisto
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

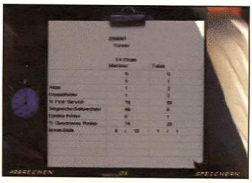
System	Windows 95
Festplatte belegt	60-300 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Tastatur, Joypad
Extras	keine

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

80%

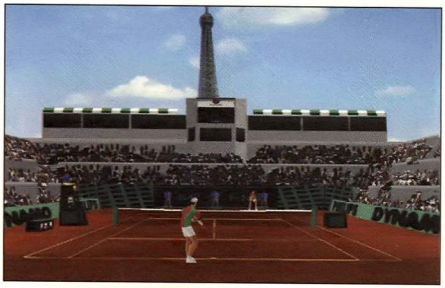
ROLAND GARROS 1997

Während sich unsere deutschen Tennis-Asse zurückziehen, drängt nun Interplay auf den PC-Court



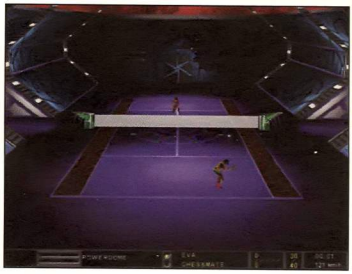
Nach dem Match kommt die Statistik

Fans der gelben Filzkugel horchen beim Namen Roland Garros auf: Schließlich werden alljährlich auf der gleichnamigen Tennisanlage die French Open ausgetragen, das wohl wichtigste Sandplatz-Turnier im Tennissport. Den Bekanntheitsgrad des Turniers nutzt nun Interplay aus; in Roland Garros 1997 sollen jetzt die Tennisbälle auch auf dem PC fliegen. Mit wesentlich Neuem wartet der Hersteller jedoch nicht auf; Ansicht, Steuerung und Spielmodi sind von anderen Tennis-Simulationen wohl bekannt. 13 männliche und neun weibliche Spieler stehen zur Verfügung, jeder davon unterscheidet sich in seinen individuellen Fähigkeiten. So stehen typische Grundlinienspieler ebenso bereit, wie flinke Netzsprinter oder ausdauernde Kraftschläger. Gesteuert wird der jeweilige Tennis-Crack wahlweise mit Tastatur oder Joypad; doch wer ein Zwei-Tasten-Joypad besitzt, der sollte getrost die Tastatur zur Seite schieben. Nach kurzer Eingewöhnungszeit im Anfänger-Modus wird dann schnell deutlich, daß Roland Garros 1997 mit allen bekannten Schlagvariationen aufwarten kann, die der Sportbegeisterte vom Tennisplatz oder vom Fernsehen her kennt: Slice, Top Spin, Stop, Long Line oder Loop – mit ein wenig Übung gelingen alle Schlagarten.



Der wohl bekannteste Sandplatz weltweit: Roland Garros in Frankreich

Damit auch der Untergrund ein wenig Abwechslung bringt, stehen Rasen-, Hart- und natürlich Sandbelag zur Auswahl, die im Spiel ihre jeweiligen Eigenschaften (beispielsweise



Dunkelkammer: In der Halle scheint es nicht viel Licht zu geben

werden die Bälle auf Gras schneller als auf Sand) entfalten. Neben einem flotten Trainingsspielchen für Zwischendurch wurde auch ein Turniermodus eingebaut, bei dem der Spieler ab dem Viertelfinale ins Geschehen eingreifen kann. Habt Ihr es geschafft in drei verschiedenen Turnieren (auf den unterschiedlichen Belägen) zu siegen, wird eine ganz neue Spielart freigeschaltet: Das futuristische Match. Bei dieser eigentlich unwichtigen „Zutat" erscheinen verschiedene PowerUps, wie zum Beispiel ein explodierender Ball, die während des Spiels eingesammelt und gegen den Gegner eingesetzt werden können. Nicht unbedingt ein wichtiges Feature beim „weißen Sport", als Zusatzelement vermag es aber vor allem im Netz weiteren Spielspaß zu vermitteln. Denn im Vergleich zum reinen Single-Player-Modus macht Roland Garros im Duell mit einem menschlichen Gegner noch deutlich mehr Spaß. Via IPX-Verbindung lassen sich auch Doppel im Netz realisieren, dann teilen sich allerdings jeweils zwei Spieler einen Computer.

jb



Jan Binsmaier

NA JA

Hmm, eigentlich war alles schon mal da. Wirkliche Neuerungen lassen sich bei Roland Garros 1997 nicht finden, sieht man mal von dem eigentlich unwichtigen „futuristischen Match" ab. Die Grafik reißt nicht vom Hocker, die Zuschauer sind nicht animiert, und auch die Spielfiguren trippeln nicht besonders gelungen über den Court. Drei Kameraeinstellungen sind möglich, davon macht im Grunde nur eine wirklich Sinn. Sie zeigt den eigenen Spieler von hinten und bleibt (zumindest beim Solo-Spiel) auch beim Seitenwechsel immer hinter ihm. Besonders vermisse ich auch einen kompletten Turnierplan – schließlich wäre es schon schön, sein Können über einen längeren Zeitraum in Form von Preisgeldern oder Weltranglistenpunkten dokumentiert zu sehen. Dies fehlt völlig und daher ist eine Langzeitmotivation bei Roland Garros nicht gegeben. Klar, für ein schnelles Spiel zwischendurch oder auch im Netz gegen Freunde, ist kurzfristiger Spaß nicht zu leugnen, für eine gute Wertung reicht dies jedoch keinesfalls.

Name	**Roland Garros 1997**
Genre	Tennis-Simulation
Hersteller	Interplay
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows 95/DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur/Joypad
Extras	Arcade-Turnier mit PowerUps

Grafik **43%**

Sound **52%**

Spielspaß

Solo	Multi
46%	51%

TEUFLISCH GUT!

PC-Games	CD
688i Hunter Killer (dt., Win95)	79,99
Alexander der Große (dt.) *	79,99
Anstoss 2 (dt.)	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.) *	79,99
Beasts & Bumpkins (dt.) *	69,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2-Mission: Vergeltungsschlag (dt.) *	29,99
Club Manager 97/98 (dt.)	49,99
Comanche 3.0 (dt.)	79,99
Conquest Earth (dt.) *	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.) *	39,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.) *	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99
Earth 2140 Mission CD (dt.) *	25,99
Extreme Assault (dt.)	69,99
F-16 Fighting Falcon	79,99
Fallout (dt.) *	69,99
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,99
Floyd (dt.) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day Track Pack *	29,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,99
Hexen 2 (dt.) *	79,99
Imperialismus (dt.) *	79,99
Imperium Galactica (dt.)	79,99
Interstate '76 (dt.)	79,99
Jack Orlando (dt.) *	39,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,99
Jedi Knights *	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Links LS '98 *	79,99
Monster Trucks *	79,99
Myst Limited Edition (dt.) *	59,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
NHL Hockey '98 (dt.) *	79,99
Pacific Admiral (dt.) *	79,99
PGA Tour Pro (Win95)	79,99
Phantsmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pro Pinball: Timeshock	79,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Shadows of the Empire *	79,99
Shadow Warrior *	79,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Swing (dt.) *	39,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.)	79,99
Worldwide Soccer (dt.) *	79,99
X-Car *	79,99
X-COM 3: Apocalypse (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Afterlife (dt.)	39,95
Aufschwung Ost (dt., 3,5" Disk)	9,99
Bling!	39,95
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civil War General (dt.)	39,99
Conquest of the New World (dt.) *	25,99
Cyberstorm (dt.)	29,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Descent 2 *	25,99
Gene Wars (dt.)	29,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
M.A.X. (dt.)	39,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	29,99
Nectaris (dt., 3,5" Disk)	9,99
NHL Hockey '95	9,99
Pole Position (dt.)	39,95
Red Baron 1	19,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Super EF 2000 (dt.) *	29,99
Syndicate Wars (dt.) *	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
Time Commando (dt.) *	29,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
Urban Runner (dt.)	39,99
WarCraft 2 (dt.) *	29,99
Worms (dt.)	29,99
Z (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

"Aber Hallo"-Compilation

Der Produzent, Grand Prix 1, Dime City, Hollywood Pictures, Mad News, Whales Voyage 1+2, Kingdoms of Germany, Der Clou, The Hind, Skat Spezial, Schach, Super Space Invaders, Winzer

plus 36 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,95**

Unser Tip des Monats:

Little Big Adventure 2

Twinsens Abenteuer geht weiter! Es erwarten Sie wunderschön gezeichnete Grafiken, samtweiche Animationen, ausgewogene Rätsel und eine umfangreiche Geschichte. Mit der gelungenen Mischung aus Adventure, Denkspiel und Jump 'n' Run kommt garantiert auch bei Profis so schnell keine Langeweile auf.

dt., CD-ROM *

79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

MDK
dt., CD-ROM
39,99

Road Rash
dt., CD-ROM *
29,99

Steel Panthers 2
dt., CD-ROM
29,99

Sherlock Holmes 2
dt., CD-ROM *
29,99

Constructor

dt., CD-ROM *

69,99

AD&D Forgotten Realms

Secrets of the Silver Blades, Gateway to the 7th Frontier, Treasures of the 7th Frontier, Menzoberranzan, Curse of the Azur Bonds, Hillsfar, Eye of Beholder 1-3, Dungeon Hack, Pool of Radiance, Pools of Darkness

12 Klassiker auf 4 CD-ROM's

komplett **49,99**

Warlords 3

Das rundenbasierte Fantasy-Strategie-Spiel geht in die dritte Runde. Neben vielen neuen Helden und Zaubersprüchen sorgen der Netzwerk-Modus und die verbesserte Grafik für Langzeitmotivation!

dt., CD-ROM * **79,99**

Dark Colony

dt., CD-ROM *

69,99

Einladung

zu einer Autogrammstunde mit Fußballstar

Sean Dundee

Mittwoch, 10. Sept. 1997, ab 15.30 Uhr in der Filiale Berlin – Bismarckstraße.

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Unsere Filialen:

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"

Bremen
Hanseat.hof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



DARK
Krieg der Welt

Mit optisch aufwendiger Ballerei versucht Gametek die Echtzeitstrategen zu begeistern



Hier einer unserer harmlos erscheinenden Gegner aus dem All



Das Glossar beantwortet Eure Fragen zu den Einheiten jeder Seite

Die Menschheit entdeckt in der fernen Zukunft auf dem Mars eine neuartige Energiequelle. Geringe Mengen des „Petra-7" getauften Gases reichen aus, um mehrere Städte für Wochen mit dem benötigten Strom zu versorgen. Da der Platz und die Ressourcen auf der Erde eh langsam aber sicher knapp wird, beschließen die Menschen, den roten Nachbarn zu besiedeln. Nach einer umfangreichen Phase des Terraforming ist aus der einstigen Einöde ein blühendes Paradies geworden. Flugs werden die ersten Einheiten entsandt und Vorposten errichtet. Alles scheint gut zu verlaufen. Doch eines Tages häufen sich die Meldungen über Unfälle und Fehlfunktionen der Anlagen. Die Kette der mysteriösen Zwischenfälle reißt einfach nicht ab. Zu allem Überfluß gehen auch noch Meldungen über entdeckte Ruinen ein, deren Ursprung völlig unbekannt ist. Plötzlich entdecken die Menschen den Ursprung der neuerdings auftretenden Störungen.



Diese enge Passage wird sehr gut verteidigt

Außerirdische einer sterbenden Zivilisation, von der Menschheit mit dem Namen die „Grauen" versehen, geben auch Ihrem Expansionsdrang nach und beanspruchen den Mars für sich. Da der rote Riese nicht groß genug für beide Rassen ist, kommt es unweigerlich zum blutigen Krieg um den Planeten.

So lautet die Vorgeschichte zu Gameteks Beitrag der Echtzeitstrategicals. Wie aus anderen Genrevertretern bekannt, könnt Ihr Euch für eine der beiden Seiten entscheiden und die Kampagne durchspielen oder sich für die Trainingsmissionen entscheiden. Auf Karten im ISO-Look bewegt Ihr Eure Einheiten und sorgt für die Überlegenheit im jeweiligen Sektor. Um dieses Ziel zu erreichen darf natürlich die eigene Basis kräftig aufgemotzt und eine schlagkräftige Truppe aufgestellt werden. Dabei bietet auch Dark Colony alt bewährte Zutaten, gewürzt mit ein paar Features, die dem Spiel sein ganz besonderes Flair geben.

Die erste Mission ist noch zum Eingewöhnen und verlangt lediglich von Euch, die Präsenz des Gegners zu eliminieren. Nach und nach steigert sich der Schwierigkeitsgrad und Ihr werdet Schritt für Schritt mit den einzelnen Truppentypen vertraut gemacht. Davon gibt es auf jeder Seite vom einfachen Infanteristen über Mechs bis hin zu multifunktionalen Spezialeinheiten eine große Auswahl. Alienfreunde schöpfen aus dem Gen-Pool und kämpfen mit organisch gezüchteten

COLONY
en auf dem Mars





Dieser Angriff ist zum Scheitern verurteilt. Unsere Basis ist bestens gegen diesen kleinen Surmtrupp der Aliens geschützt.



Firestorms und Minen: Das Rückgrat dieser Stellung



Das mobile Einsatzfahrzeug Firestorm eignet sich bestens zur Verteidigung

Kampfmaschinen. Um jedoch auf diese zugreifen zu können, müßt Ihr jedoch erst einmal Eure Basis ausbauen. Sie befindet sich auf einem vorher fest definierten Feld und im Gegensatz zu anderen Genrevertretern, können neue Gebäude nicht beliebig plaziert werden. Neue Anbauten werden direkt an die angrenzenden Gebäude installiert. Die gesamte Konstruktion verbraucht so wenig Platz. Dies bietet Euch den Vorteil einer einfachen Verteidigung, da die zu sichernde Fläche nicht allzu groß ist. In Dark Colony können einzelne Gebäudetypen aufgewertet werden. Nach erfolgreichem Upgrade stehen dann neue Einheiten zur Verfügung.

Auch Truppen können bis zu zweimal verbessert werden, und zwar jeweils ihre Feuerkraft sowie ihre Panzerung. Das Aufwerten und der Bau neuer Gebäude sowie Einheiten kostet natürlich Geld – in dem Marskrieg in Form des bereits am Anfang erwähnten „Petra-7"-Gases. Der ganze Planet ist überzogen mit heißen Quellen, die diesen wertvollen Rohstoff bereitwillig in die freie Natur entlassen. Spezielle Konstruktionen werden über den Quellen positioniert, die, sobald vor Ort angekommen, mit dem Abbau beginnen. Maximal sechs Einheiten eines Truppentypus´ können gleichzeitig produziert werden. Die ansonsten übliche Bauzeit entfällt. Ist das Geld respektive genügend Gas vorhanden, stapfen die Krieger ohne Verzögerung brav hintereinander aus der Basis.

Wie bereits bekannt, können Einheiten mittels Rahmen zu großen Verbänden kombiniert werden. Erteilt Ihr ihnen den Marschbefehl,



Infanterie, gedeckt durch eine Gruppe Mechs, greift eine gut geschützte Stellung der Aliens an.



Zwei Stoßtrupps treffen aufeinander: Die 3D-Engine ermöglicht prächtige Feuergefechte



Vorsicht bei Kontakt! Diesem Alien solltet Ihr tunlichst nicht allein zu Nahe treten.



Effekte satt. Die Engine fackelt ein wahres Feuerwerk ab



Unsere Basis wird diesen Angriff vielleicht nicht überstehen

könnt Ihr zwischen zwei Modi wählen. Der erste verbietet Euren Einheiten jeden Feindkontakt, während der andere den ausdrücklichen Befehl beinhaltet, auf jeden sich in Sichtweite nähernden Gegner das Feuer zu eröffnen. Mittels Waypoints könnt Ihr Euren Männern eine exakte Route vorgeben. Jede Seite verfügt über eine spezielle Einheit, den Commander. Er ist von besonderer Bedeutung, denn er besitzt ein paar zusätzliche Spezialfähigkeiten, wie beispielsweise kurzfristig die Kampfkraft der Soldaten zu erhöhen. Also solltet Ihr gut Acht geben auf diesen Offizier und ihn besonders gut schützen. Gelingt Euch dies nicht, ist er zwar nicht verloren. Bei zu starken Verletzungen wird er durch ein Sanitätsschiff aus dem jeweiligen Schlachtfeld gerettet. Ist dies passiert, müßt Ihr lange Zeit auf ihn verzichten, denn der Heilungsprozeß erstreckt sich über eine geraume Zeit.

Die einzelnen Karten präsentieren sich genauso wie die Einheiten in SVGA und sind abwechslungsreich und detailliert. Auch präsentiert sich der terraformte Mars äußerst lebendig. Tiere wuseln auf der Planetenoberfläche, und auch die Hintergrundgeräusche beleben das Bild. Höhenunterschiede, die von strategischer Bedeutung sind, dürfen nicht fehlen. Ein Fog-of-War taucht bereits erforschtes Gebiet in ein bedrohliches Dunkel, wenn keine Eurer Einheiten sich im Sichtbereich befindet. Dieser läßt sich nicht deaktivieren.

Die Missionen reichen von einfachen „Eliminiere-alles"-Aufträgen, Halten der Position über einen gewissen Zeitraum, Such- und Rettungsaktionen eines Commanders bis hin zum Aufspüren von Alienartefakten vor dem Gegner. Diese Relikte einer alten Marszivilisation bergen zumeist Waffen eines ungeheuren Zerstörungspotentials und sind entsprechend begehrt und (über)lebenswichtig. Ein paar Aufträge entführen Euch auch tief in das Innere des Planeten.

Ein besonders interessantes Feature ist der Tag/Nacht-Zyklus. Während Echzeitstrategiespiele eh schon für den gewissen Streßfaktor berüchtigt sind, wird in Dark Colony noch eins drauf gesetzt. Jede Seite hat während der jeweiligen Tages- beziehungsweise Nachtzeiten Vor- und Nachteile. Während die Menschen den Tag bevorzugen, in der Nacht fast stockblind und im Kampf gehandikapt sind, gilt dies für die Außerirdischen natürlich exakt entgegengesetzt. So kann man als menschlicher Kommandant fast jede Nacht mit mindestens einem Großangriff der Aliens rechnen und tunlichst nicht auf die Idee kommen, eine Offensive zu starten. Gerade während der Nacht wirkt das Szenario besonders bedrohlich und der Fog-of-War präsentiert sich als drohender schwarzer Umhang, der wirklich nur wenige Millimeter Sicht um Eure Einheiten herum freigibt.



Ein Reaper im Nebel der Morgendämmerung



Martin Schnelle

GUT

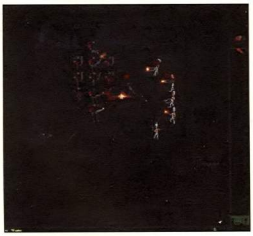
Das erste Echtzeit-Spektakel von Gametek hinterläßt auf Anhieb den Eindruck „solide". Genauso bleibt das „Dark Colony" aber auch, denn richtungsweisende Impulse werden von diesem Titel ganz sicher nicht ausgehen, weswegen mein Daumen auch unten bleibt. Ansonsten haben wir ein schönes (und heftig strapaziertes) Szenario, tolle Lichteffekte sowie eine gelungene Präsentation. Intro und das eigentliche Spiel verbreiten eine herrlich düstere Atmosphäre, die so vielen anderen Produkten einfach fehlt. Auf der „Haben"-Seite steht weiterhin die Tatsache, daß es – anders als in so manchem Genre-Kollegen – eben nicht ausreichend ist, eine Horde der stärksten verfügbaren Einheiten zu bauen und dann damit über die Karte zu ziehen. Vielmehr ist ein guter Mix verschiedener Kräfte wichtig, denn es ist schon peinlich, mit einer Gruppe fetter Panzerfahrzeuge gegnerischen Luftstreitkräften zu begegnen. Wer also schon „KKND" nicht des Plagiates bezichtigt hat, kann bedenkenlos zugreifen.



Unsere Offensive beginnt an der eigenen Haustür

Solch explosive Schlachten setzen einen gut bestückten Rechner voraus





Unser Stoßtrupp trifft in einer unterirdischen Anlage auf den Gegner



Der S.A.R.G.E. ist eine sinnvolle Ergänzung unserer Truppe

Die KI präsentiert sich ordentlich, birgt aber auch gewohnte Schwächen. So ist Euer Gegner schlau genug, nicht zweimal die gleiche Stelle mit der selben Anzahl an Truppen anzugreifen. Er greift dann entweder von mehreren Seiten aus an und versucht Eure Kräfte zu spalten und zu schwächen, oder startet einen weiteren Angriff mit wesentlich mehr Einheiten. Jedoch die leidlich bekannten Probleme mit den eigenen Einheiten gibt's auch bei Dark Colony. So wird es Euch öfter passieren, daß Einheiten in ein Gefecht verwickelt sind und in der Nähe befindliche Truppen stehen teilnahmslos herum, ohne ihren Kameraden zu helfen. Auch kann es vorkommen, daß Einheiten die Basis bewachend, bei einem Angriff aus der Formation ausscheren und in den Freitod laufen.

Soundtechnisch präsentiert sich Dark Colony solide. Jede Einheit verfügt über den eigenen passenden Sound. Soldaten bestätigen Eure Befehle, die Hydraulik der Mechs kreischt und die mächtigen Düsentriebwerke Eurer Lufteinheiten durchschneiden die Stille. Gefechte werden mit satten Klängen, wuchtigen Explosionen und Emergency-Calls untermalt.

Via IPX-Netzwerk oder Internet können sich bis zu acht Generäle die Stirn bieten und entscheiden, wer auf dem Mars die Oberhand behalten und herrschen wird. *mw*



Ein wahrer Alptraum für jeden Marine





Maik Wöhler

GUT

In den letzte Stunden wurden meine Stellungen mehrmals angegriffen. So langsam beschleicht mich das Gefühl, in der Nacht erwartet mich eine größere Überraschung. Tatsächlich greifen die „Grauen" mich dann in der Nacht von zwei Seiten aus mit riesigen Verbänden an und überrollen mich. Eine nette Gegner-KI wurde diesem Spiel spendiert. Die Aliens versuchen Euch regelrecht auszuspionieren, um dann in der Nachtphase gezielt die erkannten Schwächen auszunutzen. Auch technisch kann ich mich nicht beklagen. Die Einheiten sind sauber animier,t und bei Gefechten erfreuen schönste Explosionen das Kämpferherz. Durch den neuen Tag-/Nachtzyklus kommt zusätzlich Spannung und die Möglichkeit zu ganz neuen Taktiken hinzu. Für mein freundlichstes Gesicht fehlt Dark Colony dann doch ein wenig. Das meiste ist schon da gewesen und ein, zwei Neuerungen sind noch lange kein Innovationsschub. Aber der nächste dunkle Vertreter des Genres steht ja bereits in den Startlöchern. Bis dahin kann ich es jedem Echtzeitstrategen wärmstens empfehlen.

Name	**Dark Colony**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Acclaim/Gametek
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor minimal	386	486	Pentium
empfohlen			

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Windows 95
Festplatte belegt	12-115 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	Netzwerk/Internetoption

Grafik 80%

Sound 84%

Spielspaß

Solo	Multi
81%	83%

POWER DATA

So langsam macht sich bemerkbar, daß der Sommer und damit die Saure-Gurkenzeit zuende geht. Auf jeden Fall hat sich Dungeon Keeper in den Verkaufs- und Lesercharts auf den ersten Platz katapultiert.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-)	Shadows of the Empire
2.	(1.)	Dungeon Keeper
3.	(5.)	Little Big Adventure 2
4.	(4.)	Pandemonium!
5.	(-)	Constructor
6.	(3.)	Pro Pinball: Timeshock!
7.	(2.)	Pazifik Admiral
8.	(-)	Imperialismus
9.	(-)	Deadly Games
10.	(-)	Baphomets Fluch 2



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(-)	Dungeon Keeper
2.	(1.)	Earth 2140
3.	(-)	Wet – The sexy empire
4.	(-)	Comanche 3
5.	(5.)	Der Industriegigant
6.	(3.)	C&C2 – Alarmstufe Rot
7.	(-)	X-Com Apocalypse
8.	(4.)	F1 Grand Prix 2
9.	(8.)	Die Siedler 2
10.	(-)	Atlantis

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Juli '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 9/97 sind:

Björn Wirth, Aalen
X-WING VS. TIE FIGHTER

Andreas Lachner
ATLANTIS

Markus Schupp
DUNGEON KEEPER

Daniel Wilkin
INTERSTATE '76

Tino Dietsche
F/A-18 HORNET 3.0

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(5.)	Dungeon Keeper
2.	(1.)	Command and Conquer 2
3.	(12.)	Earth 2140
4.	(2.)	Diablo
5.	(7.)	KKND
6.	(6.)	Comanche 3
7.	(9.)	X-Wing vs. TIE Fighter
8.	(3.)	Tomb Raider
9.	(4.)	MDK
10.	(10.)	indiziert (id Software)
11.	(16.)	indiziert (3 D Realms)
12.	(8.)	Die Siedler 2
13.	(11.)	Warcraft 2
14.	(13.)	Need for Speed 2
15.	(-)	X-Com Apocalypse
16.	(20.)	P.O.D.
17.	(14.)	C&C 2 - Gegenangriff
18.	(15.)	F1 Grand Prix 2
19.	(28.)	Moto Racer
20.	(29.)	Extreme Assault
21.	(17.)	Redneck Rampage
22.	(-)	Atlantis
23.	(24.)	Theme Hospital
24.	(18.)	NHL 97
25.	(25.)	Schleichfahrt
26.	(27.)	FIFA 97
27.	(23.)	Interstate '76
28.	(19.)	Bundesliga Manager
29.	(21.)	Outlaws
30.	(30.)	Civilization 2

GLÜCKWUNSCH!

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. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später 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:

Uwe Scharr, 78467 Konstanz

Christian Patzer, 06571 Rossleben

Jürgen Langer, 12629 Berlin

Bernd Bering, 59067 Hamm

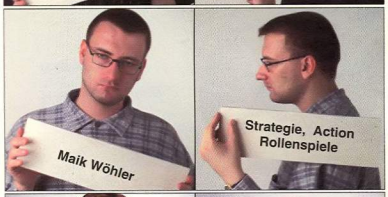
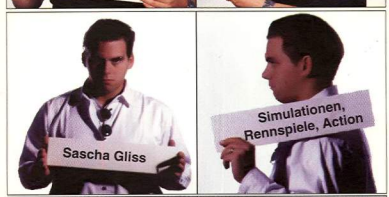
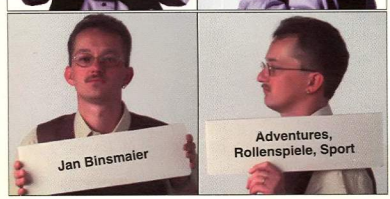
Andreas Müller, 96169 Lauter

MICROPROSE
Seriously Fun Software

an: Stahl, Wö
Abt: 017
Persönlich / Vertraulich
von [illegible]

Steckbrief

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

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Armored Fist 2,** weil es endlich Zeit für eine vernünftige, grafisch und technisch der Zeit entsprechende Panzersimulation wird.	**Shadows Of The Empire,** weil man hier mal wieder sieht, daß Konsolen nicht unbedingt die besseren Spielgeräte sind (ich hab' übrigens auch ein N64!).	**Constructor,** weil mir der Hau-drauf-Humor schon nach einer Stunde fürchterlich auf die Nerven fällt.	...bin ich schon ganz neidisch auf Chris' 233er MMX-Kiste, warte aber lieber noch auf den Pentium II - und dann werden wir sehen, wer schneller ist...
	**Unreal,** weil es vor allem in grafischer Hinsicht eine echte Bereicherung für das 3D-Shooter-Genre werden könnte.	**Shadows Of The Empire,** weil diese N64-Umsetzung einfach ein genialer Ausflug ins „Star Wars"-Universum ist.	**Perfect Weapon,** weil diese Klopperei außer einer schönen Grafik nicht viel zu bieten hat.	...hoffe ich, daß mein neuer Rechner nicht so schnell zum alten Eisen gehört, wie mein P-100 (man wird ja noch hoffen dürfen...).
	**Starfleet Academy,** weil ich als leidenschaftlicher Trekker schon immer auf die Sternenflottenakademie wollte.	**Shadows Of The Empire,** weil sich mit dieser Umsetzung zeigt, wieviel aus einer sehr guten Konsolen-Umsetzung auf dem PC noch gemacht werden kann.	**Atomic Bomberman,** weil's technisch in die Mottenkiste gehört und der Solospielermodus so motivierend wie eine sehr schmerzhafte Krankheit ist.	... amüsiere ich mich über das Wettrüsten von Martin und Chris. So lange meine Strategicals laufen, bleibe ich meinem P133 treu.
	**Monkey Island 3,** weil über Guybrush nichts kommt, und wenn's schon keinen neuen Indy gibt, will ich wenigstens LeChuck zeigen, was ein Pirat ist.	**Atomic Bomberman,** weil es so viel Spaß macht, wenn Maik und ich den Redaktionsflur zusammenkreischen und uns schon mit den langen, weißen Jacken gedroht wurde.	**Atomic Bomberman,** weil Hudson es immer noch nicht geschafft hat, eine vernünftige Lösung für einen Solospielermodus zu finden.	...bin ich einfach froh, daß ich es endlich geschafft habe, meinen PC daheim aufzubauen, daß meine Chat-Freunde merken, daß ich nicht gestorben bin.
	**Confirmed Kill,** weil die Screenshots und das ausgeklügelte Online-Spielsystem auf einen Air Warrior-Killer hoffen lassen.	**Mass Destruction,** weil hier mal wieder meine These bestätigt wird, daß ein Klasse-Spiel keinen Multimedia-Firlefanz braucht,um süchtig zu machen.	**Perfect Weapon,** weil der nett präsentierte Simpel-Prügler einfach nur langweilt. Fast könnte man meinen, daß hier Franzosen am Werk waren.	...wurde ich von Ralf zu Dunkelhaft im Büro verdonnert, damit meine Ibiza-Bräune möglichst schnell verblaßt, aber wozu gibt's Solarien?
	**Monkey Island 3,** weil nichts komischer ist, als den trotteligen Guybrush über die Affeninsel zu schicken.	**Baphomets Fluch 2,** weil die Story absolut gelungen ist und es einfach Spaß macht, endlich mal wieder ein geniales Adventure zu spielen.	**Birthright,** weil das Spiel von der Idee her Klasse ist und trotzdem kein Teil davon vernünftig umgesetzt wurde.	...nerve ich alle Kollegen damit, daß ich ihnen meinen einwöchigen Urlaub unter die Nase reibe. Ciao, ragazzi!

Wer uns auf diese Anzeige nicht antwortet, läßt 'mal so eben 3 Monate PlayStation-Spieletests, VIP-News sowie 3 ultra-exklusive Demo-CDs sausen...







Das ist ein Angebot: Die ultimative Zeitschrift für die PlayStation mit objektiven Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends und vor allem der exklusiven CD-ROM mit aktuellen und teilweise spielbaren Demos, die Sie so nirgendwo anders bekommen! Und das alles zusammen drei Monate lang um die Hälfte günstiger zum selbst Erleben und Testen für nur DM 20,-(statt dreimal DM 12,80...)! Können Sie als PlayStation-Fan auf so ein Angebot verzichten? Eben. Also schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an den DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089 - 202 402 15 oder bestellen Sie per E-Mail: csj@camelot.de

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

Schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben des PlayStation Magazins mit der exklusiven CD-ROM! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der 3. 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) für DM 138,-. 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.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE70

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

GEWINNER-REISE NACH HOLLAND...

Einen absoluten Super-Preis – einen Renntag in Zandvoort – hatte Power Play in Zusammenarbeit mit Activision und Bomico in der Ausgabe 5/97. Die Verlosung des „Interstate '76"-Wettbewerbs war abgeschlossen, und am 13. August war es dann auch soweit: Gewinner Sebastian Beer aus München fuhr zusammen mit Redakteur Jan Binsmaier zur niederländischen Nordseeküste nach Zandvoort. Eröffnet wurde die Sieger-Reise mit einem fröhlichen Abend, zu dem Bomico uns und die Gewinner und Redakteure verschiedener Magazine sowie einer Radiostation eingeladen hatte. Die eigentliche Attraktion begann am nächsten Morgen um 9:00 Uhr: Auf der ehemaligen Formel-1-Rennstrecke in Zandvoort warteten bereits einige Rennwagen der Formel-Ford-Klasse. Nach einer kurzen Einführung über technische Daten der Rennboliden und einem Überblick über die Strecke in der Dutch Racing School war es dann soweit: PP-Gewinner und PP-Redakteur schlüpften in ihre Rennanzüge, setzten ihre Helme auf und fegten zusammen mit den anderen Teilnehmern über die Piste.



Nun wird's ernst: Sebastian Beer zieht sich den Helm über und rast los



Immerhin Platz 2 belegte das Team Beer/Binsmaier beim abschließenden Kart-Rennen

Es war ein einmaliges Erlebnis, die röhrenden Motoren, die engen Kurven und das Rennfieber, mal aus der Sicht von Schumacher und Konsorten zu erfahren – selbst, wenn alle Teilnehmer in den ersten Runden den kleinen Kraftpaketen auf Rädern deutlichen Respekt zollten. Doch schon nach kurzer Eingewöhnungszeit brausten alle vergnügt hinter dem Sicherheitsfahrzeug um die Rennstrecke; die Zeit verflog und keiner wollte es so recht glauben, als der Rennleiter das Ende der Veranstaltung bekanntgab. Doch ein kleines Schmankerl hielt Bomico noch bereit: Neben der Rennstrecke warteten bereits Karts auf die Truppe, und nach wenigen Runden der Eingewöhnung startete der Leiter der Dutch Racing School das Rennen. Die Teams setzten sich jeweils aus einem Gewinner und einem Redakteur zusammen. In zehn Runden um den Parcour wurde dann das Sieger-Team ermittelt, wobei die beiden Einzelzeiten der Teammitglieder zusammengerechnet wurden. Das Team der Power Play schlug sich dabei übrigens wacker und belegte am Schluß den zweiten Platz in der Gesamtwertung. Nach einem gemeinsamen Essen verabschiedeten sich die Teilnehmer von Bomico und Activision und einem aufregenden und spannenden Renntag. *jb*



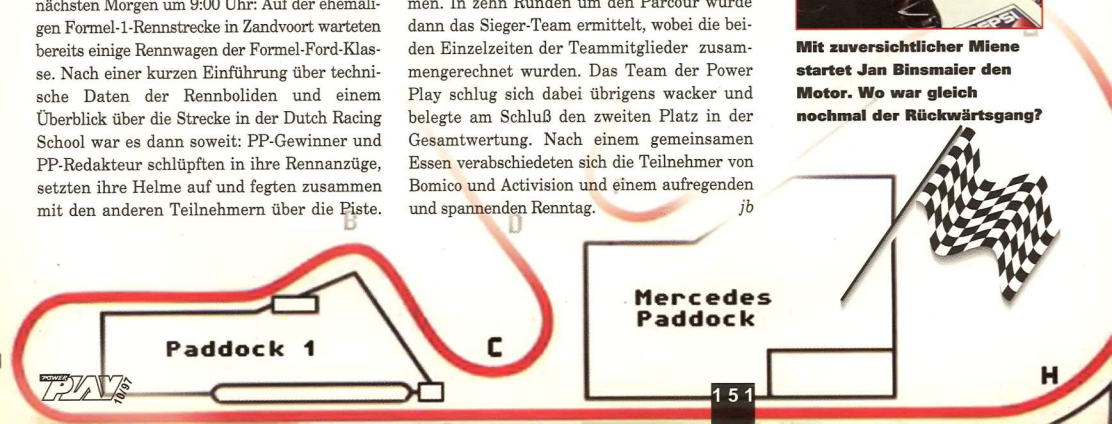
Der glückliche Gewinner Sebastian Beer flankiert von den Bomico-Mitarbeiterinnen Dagmar Schäfer (links) und Susanne Schäfer



Vor dem Start: Alle Gewinner und Redakteure freuen sich auf die flotten Flitzer



Mit zuversichtlicher Miene startet Jan Binsmaier den Motor. Wo war gleich nochmal der Rückwärtsgang?



http://www.microsoft.com, http://www.interact-acc.com,



ALLES

Teil 2: Lenkräder

Wer Jump'n'Runs sowie Sport- und Rennspiele mag, kann auf diese Eingabegeräte nicht verzichten. Außerdem brandaktuell ein Test des Microsoft „Force-Feedback"-Sticks!

Hier nun der zweite Teil unseres großen Vergleichstest. Obwohl wir eigentlich nur die Vertreter der digitalen Gamepad-Zunft und Lenkräder vorstellen wollten, hat sich doch noch ein Steuerknüppel eingeschmuggelt. Buchstäblich in letzter Sekunde fiel uns der Microsoft „SideWinder Force Feedback Pro"-Joystick in die Hände, den die Flugsimulations-Spezialisten in der Redaktion natürlich genauestens für Euch unter die Lupe genommen haben. Doch auch Hüpf-und-Spring-Fans und Bleifüße kommen zu ihrem Recht. Wie die einzelnen Produkte denn nun abgeschnitten haben, verraten wir in unserem Test.

Gamepads

Logic3 PC ExplorerPad

Von der Firma Logic 3 stammen die folgenden beiden Pads. Das erste, etwas magerer ausgestattete verfügt über acht Knöpfe, von denen vier allerdings nur insgesamt zwei verschiedene Funktionen ausführen. Die Zahl der Eingabemöglichkeiten beschränkt sich so auf sechs. Dazu ist ein Autofeuer in zwei Stufen zuschaltbar, LEDs informieren darüber, welcher Knopf nun gedrückt wurde – sehr schön, wenn man sich bei Konfigurationsproblemen nicht sicher ist, ob es nun am Pad oder am Spiel (oder Win95) liegt. Das Produkt an sich liegt mäßig in der Hand, das Steuerkreuz macht, wie auch die Buttons, ebenfalls keinen überzeugenden Eindruck. Als Low-Cost-Lösung ist es dennoch einen Blick wert, auch wenn das klassische Gravis-Gamepad genausoviel kostet.

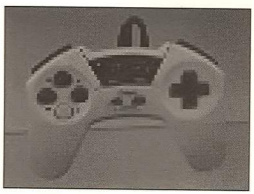


PC ExplorerPad

Name: PC ExplorerPad
Hersteller: Logic3
Preis: 35 Mark

Logic3 PC MasterPad

Das „PC MasterPad" aus dem gleichen Hause ist ebenfalls mit acht Knöpfen ausgerüstet, die jedoch alle eine unterschiedliche Aufgabe haben. Als Vorbild diente offensichtlich das PlayStation-Pad, an welches das „MasterPad" jedoch nicht herankommt. Für die oben liegenden Trigger gilt das gleiche wie beim ExplorerPad, das Vier-Wege-Kreuz ist etwas besser gelungen, dafür haben die vier vorn liegenden Buttons einen katastrophalen Druckpunkt. Auch hier läßt sich ein Dauerfeuer aktivieren, das jedoch in mehreren Stufen von der Geschwindigkeit her regelbar ist. Beide Geräte verursachen bei Leuten mit großen Händen Handballenschmerzen, da das MasterPad aber mehr bietet, ist es von den beiden Logic3-Produkten die bessere Wahl.



PC MasterPad

Name: PC MasterPad
Hersteller: Logic3
Preis: 35 Mark

InterAct 3D ProgramPad

Ein programmierbares 10-Tasten-Pad liefert InterAct hier, das ebenfalls vom Design her bei Sony kräftig abgekupfert hat (und auch tatsächlich in einer PlayStation-Version verkauft wird), jedoch weitaus besser in der Hand liegt, als der Logic-3-Konkurrent. Auch der Kunststoff fühlt sich angenehmer an. Die Tasten sind frei belegbar, dazu wird das Produkt an den Gameport und zwischen Tastatur und Rechner angeschlossen, wobei sogar an Besitzer von PS2-Buchsen gedacht wurde. Zum Programmieren kann sowohl ein mitgeliefertes Utility benutzt als auch direkt auf dem Pad-Buchstaben zugewiesen werden. Zwar ist dieses Gerät nicht so gut wie das „SideWinder"-Pad von Microsoft, aus diesem Test geht es jedoch als klarer Sieger hervor – trotz des relativ hohen Preises.

Name:3D ProgramPad
Hersteller: InterAct
Preis: 70 Mark



3D ProgramPad

IM GRIFF

und Gamepads

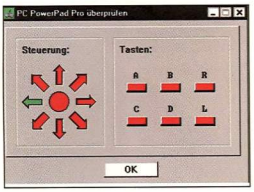


So läßt sich das Pad programmieren

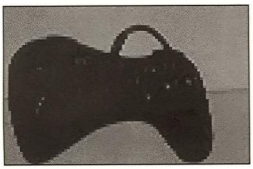
InterAct PC PowerPad Pro

Auch dieses Gerät von InterAct ist ein Konsolenimport, denn es liegt ebenfalls in einer N64-Version vor. Daher ist es auch mit einem analogen Joystick und einem Throttle ausgerüstet. Leider wird das 6-Button-Pad (das insgesamt über neun Tasten verfügt) seinem doppelten Anspruch nicht gerecht. Der Stick ist für Flugsimulationen zu klein, das Steuerkreuz recht wabbelig, der Schiebeweg des Throttle zu kurz. Dazu besteht das „Handbuch" aus einem kleinen Zettel, auf dem nicht viel mehr als Installationsanweisungen stehen. Auch die Form ist etwas unglücklich gewählt worden: Benutzt man das Ding als Gamepad, stört der Wulst unter dem Stick, wird das Knüppelchen in Anspruch genommen, rutscht man an genau gleichem Wulst wieder ab, denn dieser wurde für diese Funktion zu klein dimensioniert. Daher können wir für dieses Produkt keine Kaufempfehlung aussprechen.

Name:PC PowerPad Pro
Hersteller: InterAct
Preis: 50 Mark



Das PowerPad-Utility



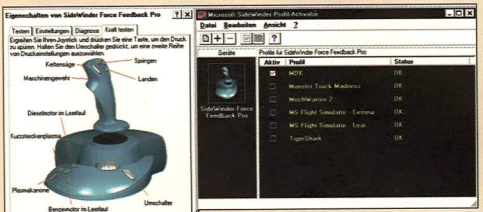
PC PowerPad Pro

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

Passend zum Redaktionsschluß bekamen wir das erste Exemplar des „SideWinder Force Feedback Pro" mit brandneuen funktionsfähigen Beta-Treibern – auf der E3 handelte es sich lediglich um speziell angepaßte Versionen. Der voluminöse Stick beherbergt acht Knöpfe und einen Umschalter sowie einen Coolie-Hat. Außerdem ist ein Schubregler vorhanden, und der ein bißchen an den Logitech „Wingman" erinnernde, aber besser in der Hand liegende Knüppel läßt sich, wie beim kleinen Bruder „SideWinder 3D Pro", in sich drehen, was etwas als Ruder genutzt werden kann. Im Gegensatz zum (in der PP 9/97 getesteten) „Force FX811", dem Force-Feedback-Gegenstück von CH, verfügt der „SideWinder" über einen Lüfter, der die Motoren kühlt. Auch hier sorgt ein Sensor dafür, daß der Stick wirklich nur dann rüttelt, wenn eine Hand daran liegt. Und wird der Hebel nicht unterstützt, fungieren die Motoren als Zentrierung. Vom Hebel abgesehen, ist das Gerät auch etwas ergonomischer geformt als das CH-Pendant. Den Tasten können mit einem kleinen Tool freie Zuweisungen gegeben werden, für jedes Spiel läßt sich eine eigene Knopf-Belegung einstellen. Trotzdem ist das Produkt wie der kleine Bruder sowohl CH- als auch Thrustmaster-kompatibel. Mitgeliefert wird eine 1-Level-Demo von „MDK" sowie „Interstate '76" als Vollversion. Welche Spiele nun genau unterstützt werden, könnt Ihr auf der Microsoft-Homepage erfahren (s.a. weiter vorn in diesem Beitrag). Von Hard-Core-Flugsimulationen mal abgesehen, wo wirklich mehrere Coolie-Hats benötigt werden, ist also der „SideWinder"-Steuerknüppel die bessere Wahl für den gleichen Preis.



Side-Winder Force Feed-back Pro



Die Konfigurationsmenüs des neuen Microsoft-Sticks

Name: SideWinder Force Feedback Pro
Hersteller: Microsoft
Preis: 350 Mark

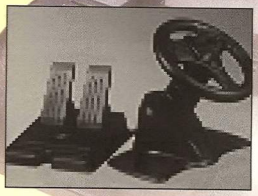


Power Station

Genius Power Station

Gäbe es einen Preis für „Das größte Gamepad der Welt", die „Power Station" müßte nur noch das „Hurricade"-Pad (getestet in PP Spezial 1/97) fürchten. Mit Saugnäpfen läßt sich das Monstrum auf dem Tisch oder sonst wo befestigen, dazu ist das Gerät ausziehbar, was wohl an Arcade-Automaten erinnern soll. Weiterhin gibt es mehrstufige seperate Turbo-Schalter für alle sechs Tasten. Die Knöpfe indes fassen sich sehr billig an und machen keinen vertrauenserweckenden Eindruck, und auch der aufschraubbare, digitale Steuerknüppel ist für präzise, exakte Bewegungen weniger geeignet. Alles in allem ist die „Power Station" eher ein Kuriosum für Prügelspiel-Fans als ein Gerät für den Alltagsgebrauch.

Name: Power Station
Hersteller: Genius
Preis: 70 Mark



V3 Racing Wheel

Lenkräder

InterAct V3 Racing Wheel

Beide getesteten Lenkräder können ihre Konsolenherkunft nicht verheimlichen. So auch dieses Gerät, das an der Playstation beheimatet ist, wie die zwei Links- und Rechtsknöpfe bestätigen. Ansonsten gibt es noch vier weitere Tasten und ein Vier-Wege-Kreuz. Die Lenkempfindlichkeit ist intelligenterweise in drei Stufen regelbar, das Rad selbst wie in vernünftigen Autos oberhalb der Holzklasse in Neigung und Höhe verstellbar. Auch die Buttons sind umdefinierbar, eine Autofeuerfunktion steht darüber hinaus ebenfalls zur Verfügung. Vier Saugnäpfe sollen für Halt sorgen, am besten setzt man sich aber mit den Oberschenkeln auf die beiden herausragenden Plastikteile. Die Pedale stehen für unseren Geschmack allerdings zu steil, allenfalls Käferfreunde können daran echten Gefallen finden. Auch mit der Stabilität steht es nicht zum besten; so rutschten uns die Pedale des öfteren weg – am besten also fest arretieren, etwa mit einer Holzplatte, die dann ihrerseits befestigt sein sollte.

Name: V3 Racing Wheel
Hersteller: InterAct
Preis: 150 Mark



PC Steering Wheel

Destiny PC Steering Wheel

Auch dieses Gerät hat seinen Ursprung bei der Sony PlayStation. Es verfügt über neun Knöpfe, von denen zwei allerdings – auf der Rückseite des Steuerrads gelegen – als „Vollgas" und „Vollbremsung" vordefiniert sind. Die Tasten machten im Test genau wie das Steuerkreuz, eine sehr wackelige Figur. Die vier Saugnäpfe sind außerdem zu flach, um als Halt zu dienen. Eine andere Methode gibt es nicht, es ist also wieder Eurem Improvisationstalent überlassen, das Ding vernünftig zu befestigen. Dafür ist die Pedalerie etwas besser gelungen, denn Gas- und Bremspedal stehen im flacheren Winkel als beim InterAct-Gegenstück. Zudem bieten sie einen etwas höheren Widerstand, so daß dosierteres Bedienen möglich ist. Trotzdem raten wir zum InterAct-Produkt. Echten Fans seien allerdings die beiden Thrustmaster-Lenkräder ans Herz gelegt, die nebenbei nicht viel mehr kosten. *mash*

Name: PC Steering Wheel
Hersteller: Destiny
Preis: 160 Mark

Name	SideWinder Force Feedback Pro	PC - Explorer Pad	PC MasterPad	3D Program Pad	PC Power Pad Pro	Power Station	V3 Racing Wheel	PC Steering Wheel
Hersteller	Microsoft	Logic3	Logic3	InterAct	InterAct	Genius	InterAct	Destiny
Preis	ca. 350 Mark	ca. 35 Mark	ca. 35 Mark	ca. 70 Mark	ca. 50 Mark	ca. 70 Mark	ca. 150 Mark	ca. 160 Mark
analog	ja	nein	nein	nein	ja	nein	ja	ja
digital	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Anzahl der Buttons	9	8	8	11	9	6	11	10
Schubregler	ja	nein	nein	nein	nein	nein	Pedale	Pedale
Ruder	ja	nein	nein	nein	nein	nein	Lenkrad	Lenkrad
Coolie-Hat(s)	1	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Kalibrierregler	nein	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Ergonomie	super	naja	geht so	gut	naja	naja	gut	geht so
Handling	super	naja	geht so	gut	geht so	naja	gut	geht so
Buttons	gut	naja	naja	gut	geht so	hilfe	gut	naja
Coolness	gut	geht so	geht so	gut	geht so	gut	gut	gut
Belastbarkeit	gut	geht so	geht so	gut	geht so	naja	gut	geht so
Preis/Leistung	gut	gut	gut	geht so	naja	naja	gut	geht so

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
F1 Racing
Erscheint 1. Oktober!
Deutsche Version
DM 77,99

CD-ROM

3D Ultra Minigolf	DA	49,99
4-4-2 Fußball	**DV**	**39,99**
688 Hunter Killer	DV	76,99
Adidas Power Soccer	DA	72,99
Agent Amstrong	**DV**	**72,99**
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Alexander der Große	**DV**	**69,99**
Amored Fist 2	**DV**	**76,99**
Anno 1602	DV	i.V.
Anstoss 2	**DV**	**74,99**
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	**DA**	**59,99**
Banzai Bugs	DV	57,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Baphomets Fluch 2	DV	x74,99

CD-ROM

Hardcore 4 x 4	DA	69,99
Harvest of Souls	DV	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	**DV**	**29,99**
HeliCops	DA	49,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	74,99
Hexen 2	**DA**	**74,99**
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	DV	19,99
Hugo 3	DV	39,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	**DV**	**x64,99**
IF - 22 Raptor	EV	74,99
I-War	DV	x79,99
Imperialismus	**DV**	**69,99**
Imperium Galactica	DV	79,99

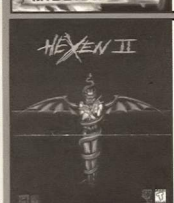
Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Dark Reign
Erscheint 1. Oktober!
Deutsche Version
DM 79,99



MISSION CD EARTH 2140
Deutsche Version
DM 19,99



Hexen II
Deutsche Anleitung
DM 79,99



Little Big Adventure 2
Deutsche Version
DM 76,99

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

Battle Isle 4	DV	x69,99
Beats & Bumpkins	DV	69,99
Betrayal in Antara	**DV**	**79,99**
Birthright	DV	x69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	x59,99
Carmageddon	DV	69,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Club Manager	**DV**	**39,99**
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	x27,99
Compugotchi	**DV**	**24,99**
Constructor	DV	x79,99
Conquest Earth	**DV**	**79,99**
Creatures Mission-CD	DV	24,99
D-Atlas 2	DV	x34,99
D-Info 97	**DV**	**39,99**
D-Sat 2	DV	x34,99
D.O.G.	DV	64,99
Dark Colony	**DV**	**69,99**
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Das schw. Auge Trilogy	**DV**	**x29,99**
Demonworld	**DV**	**69,99**
Der Industriegigant	DV	69,99
Diablo	DA	69,99
Die Entscheidung	**DV**	**69,99**
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	DV	x74,99
Dschungelflipper	DA	39,99
DSF Golf	**DV**	**49,99**
Dugeon Keeper	**DV**	**76,99**
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data	**DV**	**19,99**
Ecstatica 2	DV	79,99
Enemy Nations	DA	64,99
Exhumed	DA	74,99
Extreme Assault	DV	69,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Fighting Falcon	**DA**	**64,99**
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	59,99
Fifa Soccer 98	DV	x74,99
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Figthers Antology	DV	x74,99
Incubation	DV	x69,99
Independence Day	DV	57,99
Jack Nicklas 4 Golf	DA	76,99
Jack Orlando	**DV**	**34,99**
Jagged Alliance 2	DV	74,99
Jedi Knight	EV	x79,99
KKND	DV	59,99
KKND Mission CD	DV	x29,99
Kais Photo SOAP	DV	89,99
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Larry 7	DV	79,99
Last Express	DV	76,99
Legacy of Kain	**DV**	**69,99**
Links 98	**DA**	**79,99**
Little Big Adventure 2	**DV**	**76,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	**DV**	**24,99**
Lost Vikings 2	DV	59,99
Lukas Arts 10 Adventure	DV	54,99
M.D.K.	DV	74,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Marble Drop	DV	39,99
Maschine Hunter	DV	69,99
Mass Destruction	**DA**	**59,99**
Master of Orion II	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
Need for Speed 2	DV	76,99
Nemesis	DV	74,99
NHL Hockey 97	DV	59,99
NHL Hockey 98	DV	x74,99
Outlaw	**DV**	**74,99**
Outpost Teil 2	DV	x74,99
Pacific General	**DV**	**69,99**
Pandemonium	DA	69,99
Panzergeneral 3D	DV	x69,99
Pax Imperia	DV	i.V.
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Weapon	**DV**	**76,99**
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Samprass Tennis	**DV**	**77,99**
PGA Tour Pro	DA	69,99
Pinball 97	DA	54,99
POD	DV	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Power Chess	DV	89,99

Phantasmagoria 2 DV 69,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Formel 1 / Psygnosis	DV	82,99
Formula Cart	DA	64,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	79,99
Gold Games 2	DV	x34,99
GT 97	DV	59,99
Gut´s "N" Garters	DV	79,99
Print Artist 4.0 + Kais Power Goo	DV	54,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	**DA**	**69,99**
Puzzle Bobble	DA	39,99
Rallay Racing 97	DV	69,99
Rallay Racing 97 Data	DA	29,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Assault II	DV	49,99
Resident Evil	DV	x72,99
Risiko	DV	59,99
Saga of Aces	DA	49,99
Scarab / Win95	DA	69,99
Sean Dundee Fußball	DV	59,99
Sega Rallye	DV	69,99
Shadow Warrior	**DA**	**79,99**
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Slam ´n Jam	DA	49,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	DA	49,99
Speedster	DA	64,99
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	DV	x79,99
Star Trek Borg	EV	49,99
Star Trek Generation	DV	74,99
Swing	**DV**	**39,99**
T.P. Alley Bowling	DA	69,99
Tarot	DV	25,99
Terracide	DV	74,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX: F22	DV	x79,99
Tiger Shark	**DA**	**69,99**
Tim u. d. Sonnentempel	DV	54,99
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
The Intruder	DV	49,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Warrior	DV	59,99
Titanic	**DV**	**69,99**
Tomb Raider	DV	64,99
Total Annihilation	**DV**	**79,99**
Trivial Pursuit	DV	74,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	67,99
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vermeer	DV	59,99
Voodo Kid	**DV**	**69,99**
Wagnes of War	EV	59,99
Wargods	DA	74,99
Warlord 3	**DV**	**74,99**
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Commander 4	DV	54,99
WipEout 97	DA	74,99
Worldwide Soccer	**DV**	**69,99**
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	**DV**	**74,99**
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99
Yathzee	DV	39,99
Yoda Story	DV	29,99
Zorck Nemesis Edition	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	19,99
7th Guest	DA	19,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	x29,99
Aces over Europe	DV	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Albion	DV	29,99
Amored Fist	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Baphomets Fluch	DV	x19,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	**DV**	**29,99**
Bleifuß 1	DA	24,99
Blue Byte Collection: - Siedler 1 - History Line 14-18 - Battle Team 2	DV	39,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DA	24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	x24,99
Discworld 1	DV	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	34,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flashback	**DV**	**24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**39,99**
Gene Maschine	DV	19,99
Gobliins Teil 1 + 2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Hugo 3	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Jagged Alliance 1	DV	29,99
Johnny Bazooka Toon	DV	24,99
Kingdom o. Magic	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.A.X.	**DV**	**44,99**
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mephisto Schach 2.0	DV	24,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
Mission Force Cyber..	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Necrodome	DV	29,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pinball Fantasies	DA	29,99
Pinball Illusion	DA	29,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pole Position	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Puppen, Perlen und...	DV	19,99
Ran Trainer 2	DV	29,99
Rayman	DV	34,99
Rebbel Assault 1	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	x29,99
Sam & Max	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible Golf	DA	24,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shattered Steel	DA	34,99
Sherlock Holmes 2	DV	x29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star General	DV	29,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	**DV**	**24,99**
Stonekeep	DV	39,99
Swiv 3 D	DV	29,99
Syndicate 2 Wars	DV	x29,99
Terra Nova	DA	29,99
The Hive	DA	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	x29,99
To Shin Den	DV	29,99
Top Gun: Fire at Will	DV	24,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	x19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Ultima 8	**DV**	**29,99**
Urban Runner	DV	34,99
Virtua Pool	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warhammer	DV	29,99
Werewolf vs Comanche	DV	39,99
Wetlands	DA	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation*

Zubehör

Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Eurocheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

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

ERIC

Ein Bungie-Designer über

Myth, das Weihnachten in den Handel kommen soll, will die Spielewelt auf eine neue Ebene heben. Sicher, das behaupten fast alle Firmen, aber in diesem Falle gibt es bereits viel Zustimmung aus der Industrie.



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.



Das Myth-Artwork läßt bereits viel Action erhoffen

Habt Ihr schon mal „Diablo", „Warcraft" oder „Command & Conquer" gespielt und Euch gefragt, wie man solche Echtzeitstrategie-Spiele noch wesentlich verbessern könnte? Stellt Euch eine andere, aber immer noch echte Welt vor, in der unter anderem physikalische Gesetze und sich ständig veränderndes Wetter die Ergebnisse Eurer Handlungen grundsätzlich beeinflussen. Versucht doch einmal, taktische Kämpfe auf einer Ebene auszutragen, auf der Ihr Euch noch nie befunden habt, und das ganze mit einer Künstlichen Intelligenz, die ganze vier Level tief ist. Jetzt werft das Ressourcen- Management und alles andere, was keinen Spaß macht, über Bord, und Ihr habt eine Solo-/Multispieler Kriegsmaschine mit Namen Myth.

PP: Bungie hat sowohl auf der E3 als auch in Pressemitteilungen ständig behauptet, daß du die Spielewelt auf die berüchtigte neue Ebene bringen willst. Normalerweise werden solche Floskeln von der Presse ignoriert. Einige Schreiber scheinen dir sogar zuzustimmen. Macht dich das nicht ein bißchen nervös, wenn die Erwartungen dermaßen hoch sind?

Eric Klein: Nein, überhaupt nicht. Wir haben jetzt beinahe zwei Jahre an diesem Spiel gearbeitet und wußten bereits seit einiger Zeit, daß Myst irgendwie anders werden wird. Es ist schon witzig, aber einigen Leuten ist das einfach nicht aufgefallen – wieso, weiß ich auch nicht, ab sie haben nicht gemerkt, daß wir etwas größeres als C&C oder Warcraft II an der Hand hatten. Wenn

KLEIN

die brandneue MYTH-Engine

du dir mal die anderen Spiele ansiehst, die diese Weihnachten herauskommen, dann sind davon 95% Clones von Ideen, die es dieses Jahr bereits gab, mit vielleicht kleinen, evolutionären Fortschritten. Aus irgendeinem Grund haben wir uns für die revolutionäre Route entschieden, und wir haben Erfolg damit. Wir hatten dann schon vor einiger Zeit gemerkt, daß es etwas Tolles werden würde, und wenn dann jeder so richtig gespannt darauf ist, ist das schon ein prima Gefühl.

PP: "Anders" und „extrem" scheint etwas zu sein, auf was du mit dem gesamten Design abgezielt zu haben scheinst. Kannst du mir ein bißchen mehr darüber erzählen, was es so anders macht, und eine etwas genauere Umschreibung, wohin du mit Myth gehen willst??

EK: Klar, ich meine, wie du schon aus einigen Presseveröffentlichungen gesehen hast, ist es ein Echtzeit 3D-Strategiespiel. Wir nennen es „multi-metrisch" in dem Sinne, daß es nicht auf einen einzigen Kamerapunkt fixiert ist. Das erste, das jedem auffällt, wenn sie das Spiel sehen, ist, daß es sich um echtes 3D handelt. Es gibt eine echte Landschaft, über die sich die Charaktere dynamisch bewegen. Es gibt reale Objekte, die dynamische Schatten werfen. Das alles sind schon mal richtig coole Sachen. Es ist echtes, wirkliches 3D und das ist schon mal ein großer Unterschied zu anderen Spielen dieser Art. Wenn wir den Kampf betrachten, dann krachen in einem Warcraft oder C&C irgendwelche Einheiten ineinander und dann ist es vorbei, aber das hat mit Realitätsnähe nun überhaupt nichts zu tun. In Myth sind die Kämpfe extrem realistisch, allein schon, weil es die Terrains gibt. Nehmen wir z.B. Hügel. Das Terrain spielt eine sehr wichtig Rolle bei uns. Wir haben das Spiel so entworfen, um echte Kämpfe widerzuspiegeln. Wenn Truppen aufeinander treffen, ist es ein ungeheurer Vorteil, wenn man über einen Hügel verfügt, während es schlecht ist, wenn man in einem Tal sitzt. Man muß die Vorteile, die Hügel, Wassermassen und Gebäude bieten, nutzen. All dies muß man bedenken, und das wurde eben in den bisherigen Spielen nicht gemacht. Meist wurden sie nur als Hindernisse eingesetzt. Du weißt schon, da ist ein Hügel, und da kann man dann eben nicht rüber. Das ist aber auch nicht realistisch. Es gibt immer Einheiten, die Hindernisse überwinden können, nur einige von ihnen werden auf unterschiedliche Weisen aufgehalten.

PP: Ist das Terrain denn mit, sagen wir KI oder nach echten Modellen gestaltet worden?

EK: Also, Myth liegt ein echtes physikalisches Modell zugrunde, das wir aus unseren Marathon-Tagen übernommen haben. Ein Aspekt, der Marathon von anderen Spielen unterschied, war sein

ERIC KLEIN

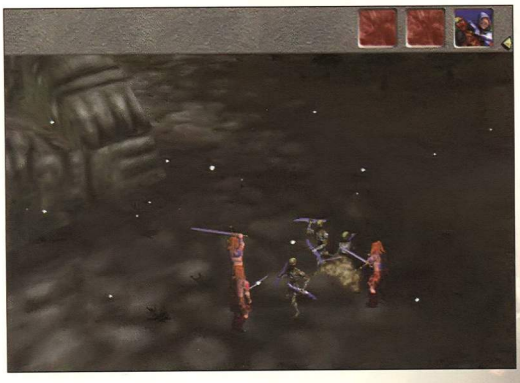


Der Director of new business development, zuständig für die Implementierung neuer Technologien, wurde Insidern schon vor einigen Jahren durch seinen Titel „Marathon" bekannt.





Die ersten Entwürfe sahen noch recht charmant aus





Hier fängt es langsam an, rutschig zu werden

Drei Berserker und zweieinhalb Zombies. Das kann nicht mehr lange dauern.

„Wir machen ein taktisches Rundenkampfspiel auf echtem Terrain, das echter Physik unterliegt."

realistisches physikalisches Modell. In allen möglichen 3D-Shootern konntest du nur auf etwas ballern und hast entweder getroffen, oder eben nicht. Da gab es keine Flugbahnberechnungen, wie das Geschoß abgelenkt werden kann, oder das bestimmt, wie es einen Spieler umhaut, wenn eine Explosion zu nahe bei ihm hochgeht. Dieses Wissen haben wir in Myth übernommen. Granaten kullern einen Hügel hinunter und prallen an Hindernissen ab. Unsere Explosionen beziehen physikalisch berechnete Schäden mit ein. Weißt du, 3D + Physik = Realismus. Und das ist genau das, was wir wollten. Also, wenn ich so ein Typ bin, der auf einem Hügel sitzt, habe ich nicht nur den Vorteil des Terrains auf meiner Seite, da ich weiter sehen kann, sondern auch die Chance, Sachen auf die herabzuwerfen, die unten stehen. Ich muß dafür auch weniger Energie aufwenden, weil ich von hier aus weiter werfen kann und ein bißchen mehr Kontrolle über die Dinge habe. Alles im Spiel fühlt sich echt an. Wenn einer eine 20kg schwere Rüstung trägt, dann kommt er halt schwerer einen Hügel hoch, als ein anderer, der eine leichtere Rüstung trägt, oder aus anderen Gründen leichter klettern kann. Das alles ist dynamisch aufgebaut und macht Sinn, ist eben realistisch. Wann immer wir ein Spiel entwerfen, dann bauen wir auch ein gewisses Maß an Realismus ein.

PP: Als du das Spiel entworfen hast, nehmen wir mal das Hügelklettern als Beispiel, dann hört es sich so an, als ob du dir eine Aktion vorgestellt und dann überlegt hast, was es alles gibt, das darauf Einfluß haben könnte.

EK: Und genau so war es auch. Als wir es angingen, sagten wir: „Okay. Wir machen ein taktisches Rundenkampfspiel auf echtem Terrain, das echter Physik unterliegt." Als wir echtes Terrain und echte Physik sagten, hatte das natürlich Auswirkungen auf das Spiel. So viele Spiele nutzen Zufallsereignisse, denen man anfangs auch abnimmt, daß sie zufällig passieren. Wenn man etwas jedoch immer und immer wieder macht, passiert immer wieder das gleiche. Das liegt daran, daß dem ganzen kein mathematisches Modell unterliegt. Wenn also Typ A auf Typ B trifft, dann gibt es Schaden. Wenn du aber ein physikalisches Modell einsetzt und das ganze auf einem echten Terrain ablaufen läßt, kann alles

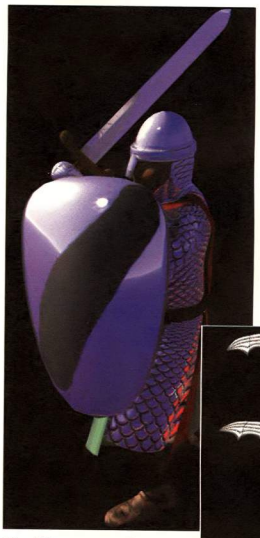


Ist es jetzt schon Halloween?

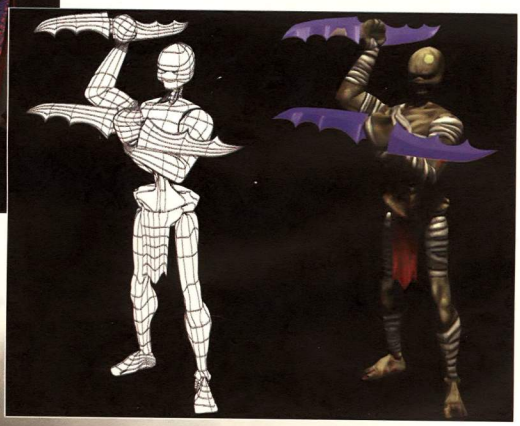
mögliche passieren. Ein gutes Beispiel ist unser Zwerg, der diese Ölflaschen schmeißt. Also in einem normalen Spiel würde er seine Flasche werfen, eine Einheit treffen, und dann muß nur noch in einer Tabelle abgelesen werden, wieviel Schaden verursacht wurde. Das ist das alte D&D-Strickmuster: Rolle einen Würfel und es gibt Eins bis Fünf an Schaden. Und das ist ja wohl das Langweiligste, was raus ist. Mit einem physikalischen Modell wirft der Zwerg seine Flasche, sie trifft auf einen Typen am vorderen Ende einer Formation und je nach den Kräften, mit denen sie geworfen wurde, prallt sie erstmal ab. Das ist genauso, als wenn du eine Flasche gegen ein Haus wirfst; entweder geht sie kaputt, oder sie prallt ab, und landet sonstwo. Du weißt aber vorher nie, ob sie wirklich abprallt. Das hat nichts mit Zufall zu tun, aber du kannst es eben nicht abschätzen. Wirf einfach noch einmal, und sicherlich passiert etwas anderes. Hier hat aber Echtzeit-Physik die Kontrolle und nicht irgendwelche Schadenstabellen. Das macht einen Riesenunterschied, und macht das Spiel zu einem echten Vergnügen. Du weißt eben nie, was als nächstes passieren wird.

PP: Wie weit reicht denn dieses physikalische Echtweltmodell?

EK: Nehmen wir an, ein Typ wirft eine brennende Flasche. Also, es gibt die Chance, daß diese Flasche nicht explodieren wird. Es kann ja auch passieren, daß es schneit oder sonstwie schlechtes Wetter ist: er wirft die Flasche und die Flam-



Ein Ritter von der traurigen Gestalt



Vom Wireframe zum erschröcklichen Monster

me geht aus. Die Flasche fällt dann auf den Boden, und in den meisten Spielen verschwindet sie einfach. Keiner hält das nach. Wir merken uns alles, was auf den Boden fällt. Wenn ein Spieler stirbt und sein Körper auf die Erde sackt, dann halten wir seine Körperteile nach. Nehmen wir nun an, es liegt eine nicht brennende Flasche auf dem Boden, ein anderer Zwerg wirft eine weitere Flasche, dann kann diese an dem Brustpanzer einer Leiche abprallen, explodieren, evtl. auch eine kleine Flamme zu der blindgegangenen Flasche werfen, und läßt diese auch noch hochgehen. So sieht eben ein realistischer Kampf aus. Dein Zwerg könnte auch gerade dabei sein, seine Flasche zu werfen, während er von einem Bogenschützen getroffen und getötet wird. Er läßt die Flasche also los, die auf den Boden fällt und explodiert. Jeder, der neben ihm steht, kann dadurch getötet werden. Das sind halt im groben die dynamischen Effekte, wenn man mit Physik spielt.



Auch edle Fabelwesen, wie den Greif gibt es in Myth

PP: Durch den Einsatz dieser physikalischen Modelle habt ihr gleichzeitig auch taktische Überlegungen, denen Strategiespiele unterliegen, aufgemotzt . . .

EK: Genau. Ganz plötzlich fällt dir z.B. ein, deinen Zwerg zu schützen, da er verletzt werden könnte. Du stellst ihm also eine Vorhut zur Seite, daß er nicht so schnell von Pfeilen getroffen wird, und im Nahkampf nicht so einfach von der Seite angegriffen werden kann. Auf einmal spielt deine Taktik eine große Rolle, wie die Dinge laufen werden. Du mußt den Hügel unter deine Kontrolle bringen. Du mußt deine Fernwaffen wie Schützen und Zwerge lenken. Ein Kampf läuft nun so ab, wie er eigentlich laufen müßte, und das war unser Ziel. Ein anderer Aspekt von Myth ist, daß es so etwas wie echte Ressourcen-Verwaltung nicht gibt. Hier heißt es dann nicht „Na klaro, den Baum hau'n wir um!". Du lachst, aber du weißt schon, wo das herkommt. Jetzt ist es nicht so, daß Ressourcen-Verwaltung etwas Schlechtes wäre, aber wir wollten uns eben nur auf den reinen Kampf konzentrieren. Eine von den Inspirationen für Myth war der Mel-Gibson-Film „Braveheart"; zu sehen, wie 2000 ausgewachsene Männer brüllend aufeinander zurennen und sich ein wildes Handgemenge entwickelt. Wenn drei oder vier Spieler auf dem Bildschirm zusammenrasseln, passiert genau das gleiche. Und das ist realistisch. Und matschig. Du weißt, wenn ein Spieler stirbt, dann klatschen seine Eingeweide auf den Boden. Explosionen verspritzen Blut überall hin, aber so war der Krieg nun mal. Also schön, wir haben auch eine Option, um den Blutgehalt runterzuschalten, aber er ist eben da. Wir veranstalten jetzt keine Blutorgien, sie zeigen aber schon ganz gut, wie es aussieht, wenn Truppen aufeinanderprallen. Wir fanden, daß es sehr cool war, so etwas dynamisch nachzuhalten. Wenn also so ein Typ stirbt und seine Axt auf dem Boden liegt, dann kann eine Explosion, die in der Nähe hochgeht, diese Axt durch die Luft schleudern und durchaus jemand anderes töten. Das wird alles für sich fein säuberlich berechnet. Sobald jemand unser Spiel in die Finger bekommt und einen ersten Eindruck erhält, ist ist er schon erstaunt. Die ganze Zeit spielt man in Echtzeit-3D, stets mit einer schwebenden Live-Kamera. Du kannst dein gesamtes Schlachtfeld drehen, nach links oder rechts schwenken. Du hast ja Warcraft gespielt, und da hast du immer den selben Blick von oben, den du nicht ändern kannst. Du siehst nie die Rückseite der Leute, die Bäume verdecken nichts. Bei uns sind die Bäume hervorragend. Du kannst sehen, wie hoch sie sind, und du kannst das Terrain drehen, um zu sehen, ob sich jemand dahinter versteckt. Oder du nutzt es zu deiner eigenen Verteidigung, da es im Spiel auch einen Z-Buffer gibt. Das gibt einen Tiefeneindruck. Alles wurde in echtem 3D entworfen und ist nicht nur eine platte Kachel auf deinem Monitor.



1. Zeichnung
2. Koloration
3. Wireframe und Endergebnis



Dieser Kessel ist schwieriges Terrain



Der erste Einfall des Grafikers zum Thema Berserker



Ob Zombies auch kalte Füße bekommen?

PP: Wenn ich mir die vielen Details im Spiel und die Möglichkeiten zur Taktik ansehe, die durch die Physikmodelle machbar sind, dann muß das doch eine komplizierte KI erfordern. Über wieviel KI verfügen meine Einheiten im Vergleich mit denen meiner Gegner?

„Das Finden des richtigen Weges ist bei echtem 3D-Terrain ganz anders."



Noch etwas kurz geraten...



...aber jetzt hat er ihn!



Schütze mit fliehendem Charakter-Kopf

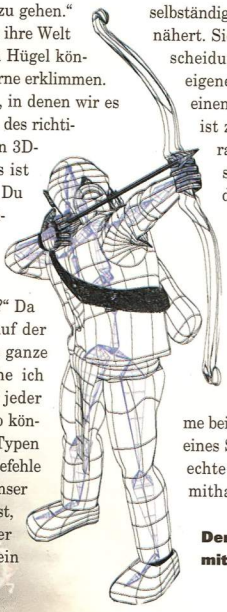


Die Herren in Blau sind die unseren



EK: Beide benutzen eigentlich dasselbe KI-Modell. Aber du hast recht, es gibt irrsinnig viel Künstliche Intelligenz in einem solchen Spiel. Wir verfügen übrigens über vier KI-Ebenen. Die unterste Ebene der KI ist einfach „Gut, wie laufe ich denn?". Einheiten auf einem 3D-Terrain bewegen sich ganz anders als welche, die über einen Kachel-basierten Boden gehen. Von der Programmiertechnik her gesehen, ist das etwas komplett anderes. Auf einem Kachelboden läufst du halt einfach geradeaus, bis du auf ein Hindernis triffst, dann geht es entweder nach links oder rechts weiter. In Myth mußt du dir erst ansehen, was für ein Terrain vor dir liegt. Der Typ muß sich also sagen: „Fein. Ich könnte einfach geradeaus gehen, aber da rechts fließt ein Fluß und ich glaube, er ist ziemlich tief. Ich trage eine 20kg schwere Rüstung, also ist es für mich sinnvoller, nicht dort hinüber zu gehen." Jede einzelne Einheit muß sich ihre Welt anschauen und sagen: „Diesen Hügel können wir nicht einfach so von vorne erklimmen. Was gibt es für andere Winkel, in denen wir es schaffen könnten?" Das Finden des richtigen Weges ist bei einem echten 3D-Terrain ganz anders. Und das ist nur die niedrigste Ebene. Wenn Du dann weiterschaust, gibt es weitere KI-Ebenen. „Wie feuere ich meine Waffe ab? Schieße ich auf Entfernung, wie feuere ich, und wie werde ich treffen?" Da geht es schon um Ballistik. Auf der höchsten KI-Ebene, gibt es die ganze Kampf-Intelligenz. Was mache ich hier? Wir können die KI auf jeder gewünschten Ebene steuern. So können wir individuelle Truppen-Typen haben, die unterschiedlich auf Befehle reagieren. Zum Beispiel sucht unser Wanderer, der auch ein Heiler ist, jedesmal das Weite, wenn er einen Kampf sieht. Das ist sein genereller Charakter. Er will nichts mit Kämpfen zu tun haben. Dann haben wir aber auch noch unseren Berserker. Jedesmal, wenn es irgendwo eine Auseinandersetzung gibt, besteht die Chance, daß er sich Befehlen widersetzt, nur um auf den Nächststehenden draufzuhauen. Er hat halt einfach eine kleine Macke.

Es gibt also diese riesige KI, wann wie eingegriffen wird und wir nutzen auch die direkte Sichtlinie, die wiederum vom Terrain unterstützt wird. Wenn du auf einem Hügel stehst, kannst du eben weiter sehen, und das wird durch die KI reflektiert. Verschiedene Einheiten reagieren auch im Kampf unterschiedlich. Angenommen, du läßt eine Einheit unbeobachtet, z.B. eine Gruppe Bogenschützen, die auf einem Hügel rumsteht, während du dich um einen Kampf anderswo kümmerst. Diese Schützen werden selbständig angreifen, wenn sich ihnen ein Feind nähert. Sie werden sich auch aus eigener Entscheidung zurückziehen. Sie besitzen ihre eigene KI, die sich ausführt, ohne daß du einen Befehl dazu geben müßtest, und die ist ziemlich clever. Sie umfaßt das Terrain, die Charaktere und sie leitet Entscheidungen ein, was zu tun ist. Und die Computergegner in einem Solospiel verfügen natürlich über eine genauso tiefe KI. Eben für die ganzen Missionsbefehle und so. Ganz grundlegend, wie sie ihre Entscheidungen z.B. zum Angreifen, trifft, wird sie von vielen KI-Routinen, über die auch deine Charaktere verfügen, gesteuert. (Pause) Das war auch eines der größten Probleme bei dem Spiel. Wenn du die Komplexität eines Spiels u.a. durch echte Terrains oder echte Physik hochdrehst, muß die KI da mithalten könnnen. Da kannst du deine



Der Bogenschütze als Wireframe mit Gelenkstudie (blau)

alten KI-Routinen, die du 1988 geschrieben hast, vergessen. Was mir, und ich glaube auch vielen anderen in der Spielebranche auf den Wecker geht, ist das ständige Geklaue und Geklone alter Spiele. Das ist doch nur Wiederkäuerei. Du siehst nichts außer alter Technologie, alter KI, und man muß ganz einfach bessere Sachen schreiben, wenn man sich an echte 3D-Spiele heranwagen will.

PP: Du hattest vorhin kurz bemerkt, daß es so aussieht, als ob du ohne Ressourcen-Verwaltung auf ein reines Actionspiel abzielen würdest, in dem der Spieler keine Entscheidungen treffen muß, wann geschlafen, gegessen, oder eben ein Baum umgehauen wird. Du bietest den Spielern nur das reine Spiel an und nicht die ganzen Nebensachen, die für viele andere Spiele typisch sind, besonders RPGs.

EK: Sieh mal, wir sind doch alles Leute, die mit D&D und Brettspielen großgeworden sind, und das war eben eine Design-Entscheidung für das Spiel. Wir haben schon über Essen, Trinken und die ganze Verwaltung der Charaktere gesprochen. Das Ziel unseres Spiels ist es, Kämpfe zu zeigen, von denen sich keiner über mehr als fünf bis sieben Stunden hinziehen würde, wenn er im wirklichen Leben ausgetragen würde. Daher haben wir uns eben entschieden, diesen Management-Teil mit Essen und Schlafen einfach auszulassen. Das Programm selbst könnte ganz einfach darauf umgestrickt werden, auch diese Standard-RPG-Formate auszuführen. Konzentrieren wollten wir uns auf... also, nehmen wir nochmal „Braveheart" als Beispiel. Du hast zwei unterschiedliche Armeen, die sich entschieden haben, einen Kampf auszutragen. Sie bewegen sich aus ca. einem Kilometer Entfernung aufeinander zu. Der Umfang einiger dieser Karten ist riesig, aber wir haben sie extra so entworfen, daß sie eine große Anzahl Armeen, Charaktere und Leute unterbringen kann. Wenn du 50 oder 100 Einheiten steuerst, dann hast du einfach keine Zeit, dich noch um Gebäude oder Bäume zu kümmern, die irgendwie im Weg rumstehen. Das hat dann mit dem eigentlichen Kampf nichts mehr zu tun.

PP: Die Kämpfe unterstützen Multispieler. Sind die eher kill-, match- oder zielbasiert?

EK: Eigentlich alles drei. Wenn du dir die drei Stärken von Bungie anschaust, die wir in dieses Spiel gepackt haben, dann waren das 3D, die zweite Stärke unser Auge für Details und echte Physik und die dritte war unsere Netzwerkerfahrung. Im Rahmen von Netzwerkarchitekturen unterstützen wir jedes Protokoll, das du dir vorstellen kannst. Modem zu Modem, LAN, AppleTalk auf dem Mac oder TCP/IP auf dem PC – und du kannst über **www.bungee.net** im Internet spielen. Wir werden auch noch über kommerzielle Spielenetz-Anbieter vertreten sein, und wenn du dir mal ansiehst, wieviele Spielvarianten du mit Myth anfangen kannst, mußt du wieder einmal zurück auf Marathon blicken. Viele haben Marathon mit **dem** id-Shooter verglichen, aber was die Leute an Marathon faszinierte war, daß es eben nicht nur ein Todesmatch nach dem anderen war. Bei uns gab es immer viel mehr Abwechslung, allein schon von der Aufgabenstellung. Myth führt das nun auf einer Ebene weiter, die wir mit Marathon noch nicht erreicht hatten. Wir arbeiten noch an witzigen Quests wie Schach und Fußball und was man sonst so aus mittelalterlichen Charakteren machen kann. Wenn du dir anschaust, wie Spiele ablaufen, dann gibt es Solospiele, 1-ON-1, kooperativ oder in Teams. Wir können mittlerweile bis zu 16 Spieler in einer Session verwalten, von denen jeder eine große Anzahl Einheiten steuert. Dies gestattet uns die Einrichtung von Teams mit einem Mannschaftskapitän, und das gibt auf einmal eine ganz andere Dynamik im Spiel, wenn zwei große Teams aufeinanderprallen. Wir haben Myth so aufgebaut, daß du ganz einfach für ein paar Minuten den Hügelstürmer spielen oder dich mal eben mit ein paar deiner Freunde anderthalb Stunden auf einem riesigen Schlachtfeld kloppen kannst. Das Spielenetzwerk unterstützt das alles. *Brenda Garneau / ts*





Hier können wir etwas über die wahre Natur der Flora kennenlernen



Exodus der Zombie-WG



Wilde Wüstenwinde wehen

Power Post



Die Urlaubszeit ist vorbei, endlich kommen wieder viele neue Titel auf den Markt und schon geht's auch in der Power Post so richtig rund. Hier die interessantesten Zuschriften.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
DMV Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax:
089 / 99 115 - 455
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

MMX nötig?

Ich bin ein riesiger Sega „Worldwide Soccer PC"-Fan und spiele seit Eurem Test mit dem Gedanken, genug Geld zu investieren, um es mein Eigen nennen zu können. In einem Katalog sah ich das Spiel für 70 Mark; ich hielt schon Bleistift und Papier bereit, um mir die Bestellnummer des Spiels aufzuschreiben. Doch da bemerkte ich, daß das Spiel die MMX-Technologie benötigt, was ich in Eurem Test nicht wahrnehmen konnte. Stimmt es tatsächlich, daß Sega „Worldwide Soccer PC" die MMX-Technologie benötigt?
2.) Da ich neben vielen anderen Genres auch Adventures sehr gerne spiele, warte ich natürlich auf den zweiten Teil meines ehemaligen Lieblingsspiels. Übrigens, ich rede von „Baphomets Fluch 2"! Da ich das Spiel so schnell wie möglich in meinen Händen halten will, würde ich gerne von Euch wissen, wie hoch die Systemanforderungen des Spiels sind.

Manuel Baldan, Bergrheinfeld

1.) Na, hat da jemand nicht aufmerksam genug den Test durchgelesen? In der Ausgabe 9/97 (Seite 111) steht die Antwort bereits im Testbericht von „Worldwide Soccer PC": „... Die CD-ROM beinhaltet neben der normalen Pentium-Variante auch eine spezielle für MMX-Systeme..."
Vorsichtshalber habe ich nochmals bei Sega nachgefragt. Das Ergebnis: Nein, eine reine MMX-Version wird nicht ausgeliefert, auf der CD-ROM sind tatsächlich beide Varianten. Eigentlich kann es nur sein, daß der Anbieter in seinem Katalog eine falsche Beschreibung abgedruckt hat. Du kannst es also getrost bestellen, ein MMX-Prozessor wird definitiv nicht vorausgesetzt.

2.) Einen ausführlichen Test zu „Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis" findest Du in dieser Ausgabe auf den Seiten 110-112, natürlich wirst Du dort auch über die System-Anforderungen des Spiels informiert.

Nur reine Äußerlichkeiten

In letzter Zeit fällt mir immer mehr auf, daß Ihr ein Spiel nach rein äußerlichen Gesichtspunkten beurteilt. Als Beispiel dient hierzu der Meinungskasten von Tom Schmidt zum Spiel „Betrayal in Antara". Da wird das Spiel schlechtgemacht, weil es keine Neuerungen im Bereich Steuerung und Grafik bietet. Wozu denn das, wenn beides schon gut ist? Warum soll man etwas Gutes nur um der Neuerung willen verändern? Außerdem: Es mag ja Spiele geben, bei denen die Grafik eine wichtige Rolle spielt, aber Rollenspiele gehören eindeutig nicht dazu. Auf das Wichtigste in einem Rollenspiel, eine gute intelligente und komplexe Story, wird in besagtem Meinungskasten nur am Rande eingegangen. *Sven Leinert, Fulda*

Nein, da stimme ich nicht mit Dir überein. Vor allem kann ich nicht nachvollziehen, warum eine schöne Grafik gerade bei Rollenspielen nicht notwendig sein sollte. Jeder 3D-Action-Shooter besitzt mittlerweile eine überzeugende Grafik-Engine, Jump& Runs oder Adventures brillieren geradezu mit guter Optik. Natürlich steht die Story und die Bedienung bei Rollenspielen im Vordergrund, aber warum sollten Rollenspieler nicht auch eine nette Grafik verdienen? Übrigens: Wenn Du Dir den Testbericht durchliest, wirst Du bemerken, daß wir beim Test sehr wohl die Story maßgeblich für die Wertung berücksichtigt haben. Dies fällt gerade bei „Betrayal in Antara" auf, denn die Grafik-Wertung unterscheidet sich deutlich von der Spielspaß-Prozentzahl. Ähnliches wirst Du auch beim Testbericht von „Wet - The Sexy Empire" in der gleichen Ausgabe feststellen: Dort überzeugte die Grafik, beim Spielspaß dagegen sinkt das Niveau deutlich. Wir haben also nicht das Spiel wegen seiner miesen Grafik komplett schlecht gemacht, sondern darauf hingewiesen, daß vor allem im grafischen Bereich deutliche Mängel zu finden sind.
Zu Tom Schmidts Kommentar: Wenn ein Tester im Meinungskasten etwas zu einem

The World of PC Power

05226 - 987813
Rückruf - Service
Fax : 05226-987812
Händleranfragen erwünscht !

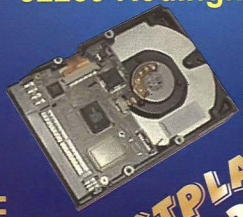




12 Monate Garantie auf alle Artikel

MEGATEC Computer
32289 Rödinghausen

MLTIMEDIASYSTEME
z.B. mit Pentium 200 MMX
ab 1599,-
(unverb. Info´s anfordern)



FESTPLATTEN AB 299,-

GESCHENKT :



Wir verlosen 30 Kameras unter unseren Kunden



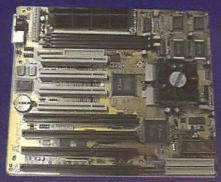
Alfa - Twin



28,99



PC UPGRADE
MMX - Mainboard + CPU + Kühler



- BESTELLEN
- EINSETZEN
- POWER

Pentium 166 MMX 479,-
Pentium 200 MMX 739,-
Pentium 233 MMX 999,-
Pentium 266 MMX a.A.
AMD K6 PR/2 200 649,-
AMD K6 PR/2 233 879,-
AMD K6 PR/2 266 a.A.

16 BIT SOUNDKARTE



Epson Stylus Photo



Technische Daten zu unseren Artikeln per Faxabruf : 05226 - 987815

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt zzgl. Versandkosten // Druckfehler, technische Änderungen und Auftragsannahme vorbehalten
Angegebene Markennamen sind Eigentum der jew. Hersteller // Wir versenden ausschließlich zu unseren AGB // Bei Nichtabnahme bestellter Pakete berechnen wir pauschal 29,- // Abbildungen können vom Original abweichen.

Spiel zu sagen hat, dann wird er schon aus Platzgründen nicht wieder auf die bereits im Testbericht erwähnten Dinge eingehen, sondern seine ureigenste, subjektive Gesamt-Meinung über das Produkt schreiben und im objektiven Testbericht zu wenig erwähnt wurden. Tom war richtig enttäuscht, daß der Nachfolger praktisch keine Verbesserung zum Vorgänger aufweisen konnte. Kann ich auch nachvollziehen, schließlich ließen die Ankündigungen deutlich mehr erwarten. Gutes muß natürlich nicht zwanghaft besser werden, nur um der Veränderung willen, da stimme ich eindeutig mit Dir überein. Nur: So gut ist Antara denn doch nicht, daß man es durch sinnvolle Ergänzungen nicht deutlich besser machen könnte.

Starfleet Academy

Zuerst möchte ich die vielen Redakteure grüßen und ihnen viel Spaß bei der Arbeit wünschen. Hoffentlich bleibt Ihr etwas länger als die alten Redakteure, damit man sich nicht noch einmal völlig umstellen muß.
Nun aber meine Frage zu „Starfleet Academy": Es wurde nun schon so oft in Previews davon berichtet und Ihr habt sogar schon einen Test angekündigt, was nun auch schon drei Monate her ist. Laut der Interplay-Seite im Internet sollte Starfleet Academy schon seit Juli auf dem Markt sein. Da das ja nicht angehen kann, habe ich mich gleich bei mehreren Spielehändlern nach dem Erscheinungsdatum erkundigt, von denen ich dann völlig unterschiedliche Termine zu hören bekam. Ich bin mir sicher, daß Ihr schon davon berichtet hättet, wennEuch Näheres bekannt wäre. Trotzdem hoffe ich noch, daß Ihr mir wenigstens den Monat der Erscheinung nennen könnt.

Dennis Stüven, Hamburg

Erstmal danke für die lieben Grüße. Das derzeitige Team macht übrigens keine Anstalten, sich aufzulösen – ganz im Gegenteil, schließlich haben wir wirklich viel Spaß an der Power Play!
Nun zu Starfleet Academy: Da war es wieder, das alte Problem der Redakteure. Viele Firmen nennen recht voreilig feste Termine, die wir dann auch so veröffentlichen. (Und auch damit planen...) Tritt dann in der Entwicklung ein unvorhergesehenes Ereignis ein, wird verschoben und ein neuer Termin genannt. So auch im Falle Interplay: Tatsächlich sollte Starfleet Academy schon längst auf dem Markt sein. Was der Grund für die Verschiebung war, ist uns leider nicht bekannt. Aber ehrlich gesagt, nehmen wir lieber einen verzögerten Erscheinungstermin in Kauf, als ein unfertiges Produkt zu testen und dann mit völlig begründeten Beschwerden unserer Leser bombardiert zu werden. Laut Aussagen von Interplay können wir aber nun relativ sicher sein, daß wir „Starfleet Academy" in unserer nächsten Ausgabe ausführlich besprechen werden. Falls sich nicht wieder etwas verschiebt... Übrigens haben mit dem gleichen Problem auch die Verkäufer kämpfen, denn die verlassen sich natürlich ebenfalls auf die Aussagen der Hersteller und rühren rechtzeitig die Werbetrommel.

Zu positiv

Im Prinzip bin ich mit Eurem Magazin sehr zufrieden. Lediglich die meiner Ansicht nach viel zu positiven Testberichte fallen mir negativ auf. Für mich ist auch eine Drei keine schlechte Note, da sie ja immerhin „befriedigend" bedeutet. In Eurem Bewertungssystem ist ein Spiel, das mit einer Drei benotet wird, oftmals der totale Reinfall. Zwar geht der qualitative Wert des Spiels immer noch sehr deutlich aus Euren Meinungskästen hervor, doch würde eine Änderung des „Notenniveaus" vor allem dem formellen Aufbau Eurer Endbewertung zugute kommen.

Christoph Husfeldt, per Fax

Du hast natürlich recht, die Note 3 ist definitiv keine schlechte Bewertung. Sie drückt aber auch aus, daß zu einem „Sehr gut" Wesentliches fehlt. Ich glaube, aus unseren Bewertungen geht deutlich hervor, ob ein Produkt im Wesentlichen schlecht oder gut ist, und daß genügend Spielraum für den großen grauen Bereich dazwischen ist. Wichtig für ein unabhängiges Magazin ist es, genau diesen Bereich auch kompetent zu formulieren – schließlich bewegen sich die meisten Spiele auf dem Markt irgendwo zwischen den extremen Wertungsbereichen „Schlecht" und „Gut".
Irgendwie erinnert mich dies wieder an die alte Geschichte von dem halbvollen oder halbleeren Wasserglas – auf die Betrachtung kommt es an. Einigen Lesern werten wir zu negativ, anderen wieder zu positiv. Dabei halten sich die Zuschriften wirklich vollkommen die Waage. Wichtig ist meiner Meinung nach aber vor allem die Betrachtung des einzelnen Lesers, wie er an unsere Tests herangeht. Für den einen ist eine Wertung im Bereich von 60 Prozent ein absolutes K.O.-Kriterium, für den anderen immer noch ein akzeptables Ergebnis und ein durchaus interessantes Spiel. Wir bemühen uns daher, möglichst objektiv im Testbericht die Stärken und Schwächen eines Produktes aufzuzeigen und lassen unsere eigene Meinung dann im dazugehörigen Kasten sprechen.

Nachbestellung

Ich habe mir vor kurzem ein Spiel zugelegt und zwar „Riddle of Master Lu". Die Rätselstärke dieses Spiels ist so enorm, daß ich mir die Power Play 3/96 als Einzelheft bestellen wollte, da diese ja die Komplettlösung enthält. Jetzt ergibt sich folgendes Problem: Wie ist es mit der Bezahlung des Heftes, muß ich dann das Geld auf ein bestimmtes Konto überweisen?

Michael Müller, Kronach

Zuständig für die Nachbestellung der Einzelhefte für Deutschland ist der Computer Service Jost . Unsere Leser aus Österreich und der Schweiz finden den jeweiligen Ansprechpartner samt Adresse und Telefon-Nummer im Impressum. Hier die Anschrift für Deutschland:

Computer Service Jost
Postfach 140 22
80452 München
Telefon: 088/202 402 50
Telefax: 089/202 402 15

Dort ruft Ihr einfach an und bestellt das gewünschte Heft. Mit dem Heft erhaltet Ihr dann eine Rechnung, die Ihr an den Verlag überweist.

Dual Pentium

1.) Was ist ein Dual Pentium und was bringt er für Vorteile gegenüber „normalen" Pentiums? Welches Betriebssystem läuft auf einem Dual Pentium schneller, Windows 95 oder Windows NT?
2.) Ich habe neben dem PC auch eine Playstation-Konsole. Die CD-ROMs dafür sind sehr empfindlich (ziemlich schnell sind irgendwelche Kratzer

darauf zu finden). Ich habe auf diese Weise schon drei CD-ROMs verloren, sprich 300 Mark. Gibt es eine Möglichkeit, sich auf dem PC Sicherheitskopien anzufertigen? *Michael, ohne Anschrift*

1.) Ein Dual Pentium-System besitzt im Gegensatz zu herkömmlichen Rechnern zwei Prozessoren. Dadurch werden spezielle Rechenoperationen bei gewaltigen Grafikrendereien, Programmiersprachen oder ähnlichem deutlich schneller abgearbeitet. Voraussetzung dafür: Das jeweilige Programm ist auch speziell dafür abgestimmt; ein x-beliebiges Programm für Windows läuft daher auf einem Dual Pentium-System nicht schneller als auf einem Standard-Rechner. Ein wirklicher Geschwindigkeitsvorteil ergibt sich beim Betriebssystem eigentlich dadurch nicht, dafür sollte beachtet werden, daß typische Dual Pentium-Programme stets nur für Windows NT zur Verfügung stehen. Für Windows 95 macht daher ein Dual - Pentium-System wenig Sinn. PC-Spiele können übrigens die doppelte Rechenpower nicht ausnützen.

2.) Ein kleiner Tip: CD-ROMs sollten nie als Frisbee oder ähnliche Freizeitgeräte benutzt werden! Mit ein wenig Sorgfalt treten dann in der Regel auch keine schwerwiegenden Schäden auf. Theoretisch sollten sich auch auf PC-Systemen CD-ROMs für die Playstation brennen lassen können. Bitte unbedingt beachten: Nicht jeder Brenner ist dazu in der Lage, eine eigene Software wird benötigt und auch bei den Rohlingen muß es sich dabei um spezielle Scheiben handeln. Ziemlich viel Aufwand und Kosten, um Sicherheitskopien zu fertigen. Ein wenig mehr Vorsicht beim Umgang mit den runden Dingern erspart Dir folglich viel Geld und Zeit.

Netzwerk-Rechte

Als begeisterter Netzwerkspieler frage ich mich, wie die Nutzungsrechte bei Netzwerkspielen geregelt sind. Auf der CD-ROM der Power Play 1/97 befindet sich ein Patch, mit dem man mit nur einer CD das Spiel „Z" im Multiplayermodus spielen kann. Ist es also legal, wenn ich meinem Spielpartner das Spiel auf die Festplatte installiere und wir mit zwei Rechnern und nur einer Original-CD spielen? Auch bei Spielen wie „Warcraft 2" oder Spielen von 3D-Realms und id-Software benötigt man nur eine Original-CD. Gerade bei Anwendersoftware darf ein Programm ja nur auf einem Rechner installiert werden und nur eine Sicherungskopie erstellt werden. Ist dieser Bereich für Spiele eine rechtliche Grauzone?
Stefan Pieper, Oldenburg

Nein, keine Bange, Netzwerkspieler werden auch in Zukunft nicht in irgendeine kriminelle Ecke gestellt. Denn ob und wieviel CDs vom jeweiligen Spiel im Laufwerk benötigt werden, ist alleine Sache der Hersteller. Als Faustregel gilt: Ist ein Spiel im Mehrspielermodus mit nur einer CD spielbar, dann hat dies der Programmierer auch so gewollt. Im Zweifel stehen auch stets Hinweise in der Anleitung, die den Multiplayer-Modus genau erklären.

Im Falle von „Z" stammt der erwähnte Patch direkt vom Hersteller, der damit den Multiplayern eine einfache Möglichkeit bieten wollte, auch dieses Game gegen Freunde und Bekannte spielen zu können. Natürlich ist ein Netzwerk-Modus mit nur einer CD ein weiteres positives Feature des jeweiligen Produkts; die Hersteller rechnen so mit einer größeren Verbreitung und dadurch auch mit besseren Verkäufen. So zählen Multiplayer also nicht zur „Knast-gefährdeten Art"; auch kann nicht von einer Grau-Zone gesprochen werden.

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Informationstechnik	26-27	Koch Media	41
Acclaim Entertainment	37, 127	Magic Line	77
AOL Bertelsmann Online	61	Media Point	143
Ari Data CD	75	Media World	77
Call and Play Geratz	155	Media World GmbH	13
Creative Labs	31	Megatec Electronics	163
Cyber Games	89	Microprose	103, 133
Bundesverband der Dt. Volks- und Raiffeisenbanken	168	Multimedia Soft	95
DMV Verlag	150	Novitas	79
Electronic Arts	63, 109, 137	Okay Soft	79
ELSA	35	Orion Versand	81
Fantastic Shop	85	Philip Morris	45
Game it!	66-67	Sega	131
Groß Elektronik	91	Sierra Coktel Vision	49
GT Interactive	2-3	Software 2000	15, 17, 19, 21, 22-23
Hint Shop	81	TopWare CD-Service	167
ICP	93	Ubisoft	113
		WIAL Versand	72

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage des Meister Verlags, A - Salzburg.

Spiele total in London:

Den letzten Kick für den heißen Spiele-Winter geben wir Euch in unserem ausführlichen Bericht von der ECTS, der größten und wichtigsten europäischen Spielemesse.



Armored Fist 2

Panzer pur: NovaLogics neuester „Art of War"-Titel verspricht eine Simulation vom Feinsten zu werden.



Starfleet Academy

Star-Trek-Fans aufgemerkt: Laut Interplay steht jetzt Starfleet Academy kurz vor der Vollendung und somit auch endlich zum Test an.



Dark Reign

Der sehnsüchtig erwartete Echtzeitstrategie-Knüller soll nun kommen und mit vielen Innovationen aufwarten. Schaun' mer mal...

CD-Recording

Von den Anfängen bis zur beschreibbaren CD – das ideale Speichermedium. Wir sagen, wie es geht.

11/97

erscheint am **15. Oktober**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion:, Sascha Gliss (sg), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Martin Schnelle (mash), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Max Magenauer (mm), Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Karin Spath
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Telefax: 089/99115-177
Layout & DTP: Michael Grebenstein, Christine Bäuml
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier, Roland Müller
Titel-Artwork: TopWare
Anzeigenleitung: Alan Markovic (378)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (314)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (341)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Computer Service Jost, Postfach 140220, 80452 München, Tel: 089/20240250, Fax: 089/20240215
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Abowerbung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (240)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsleitung: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Verlagsanschrift: DMV Daten- Und Medienverlag GmbH und Co. KG, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Telefon 089/99115-0, Fax 089/99115-117

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 DMV Verlag GmbH & Co. KG

Das größte Abenteuer des Jahres

Demnächst in Ihrem Kino

Amerika in den dreißiger Jahren - die Zeit der Prohibition ist vorbei. Eine heruntergekommene Hafenstadt, verwahrloste Gestalten, pulsierendes Nachtleben und mittendrin Jack Orlando, Privatdetektiv. Früher war er der Held der Stadt, heute greift er öfter zum Whiskey als zur Pistole und träumt von besseren Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige. Nur: Wer ist der Täter und wie wird er den Mordverdacht los? Vor allem aber bleibt Jack Orlando lediglich eine Galgenfrist von nur 48 Stunden, um seine Unschuld zu beweisen!

Zwielichtige Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen - an Problemen herrscht bei Jack wahrlich kein Mangel. Helfen Sie ihm, den Kopf noch einmal aus der Schlinge zu ziehen. Die Zeit drängt!

- Handgezeichnetes Adventure komplett in Deutsch
- Professionell synchronisierte Sprachausgabe
- Sanftes Vollbild-Scrolling und Light-Sourcing
- SVGA-Grafik mit 640*480 Punkten in mehr als 65.000 Farben
- Mehr als 100 Charaktere und über 200 Gegenstände
- Tausende von Dialogen
- 200 Szenen in 4 Episoden
- Soundtrack in Digital Stereo

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

SOUNDTRACK HAROLD FALTERMEYER

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE



Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM



Ab September '97 das Lösungsbuch zum Spiel aus dem SYBEX-Verlag:

„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU JACK ORLANDO"

ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95

Eine perfekte Mixture aus Movie und Cartoon-Adventure

„JACK ORLANDO"

Komplett in deutsch - ab September im Handel!

HTTP://WWW.TOPWARE.COM

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare


Wir machen den Weg frei
Der Sprung nach vorn.
Sie haben Ihre eigenen Ziele. Sie möchten schnell vorankommen und Ihre Vorstellungen verwirklichen. Mit uns als erfahrenem Partner an Ihrer Seite haben Ihre Ideen immer freie Bahn.
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