POWER PLAY

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

http://www.magnamedia.de

11/97 DAS PC-SPIELE MAGAZIN

DEMONWORLD
Maßgeschneiderte Ritterrüstung zu gewinnen

Mach mir den Kirk!

STARFLEET ACADEMY

Leviathan

Der Genre-Rebell

Age of Empires

Feldherren-Orgie erster Klasse

Jedi Knight: Ballern auf Teufel komm raus

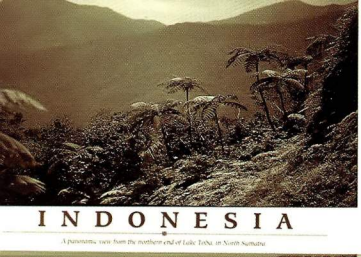
Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Die neue Strategie-Referenz

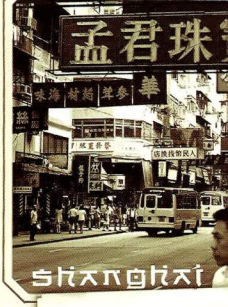
INCUBATION

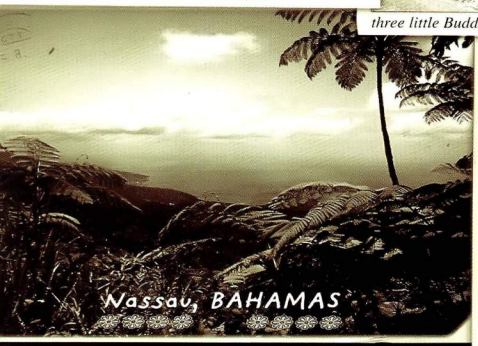
Geniale Jagd auf Alien-Mutanten

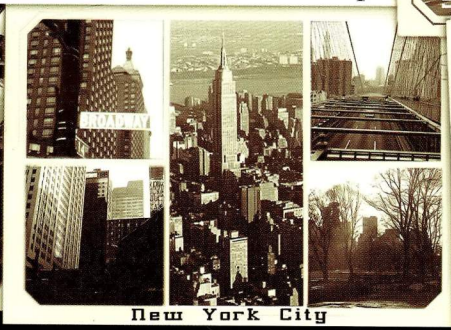
11
4 391054 207801













MAN SAGT, AN BESONDERS SCHÖ

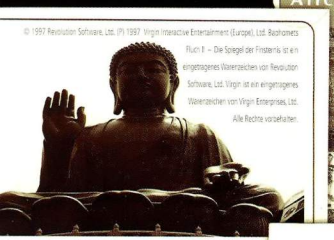
Dieses packende Adventure führt Sie, George Stobbart, und die Reporterin Nico auf die Spur einer international operierenden V

NEUGEBOREN. DAMIT SIE DIESES GEF

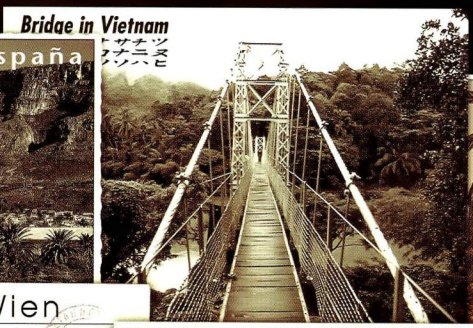
der die jahrhundertealten Geheimnisse und mystischen Kräfte der Maya für sein Streben nach grenzenloser Macht mißbrauchen v

WERDEN WIR SIE VORHER DEN

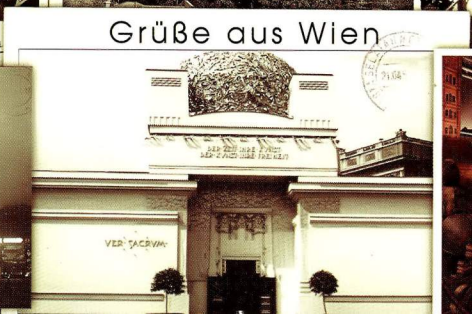
--- www.vid.de/Baphomet 2 --- PC CD-ROM --- Komplett in deutsch --- Paralax-Scrolling --- High-Resolution --- Verschiedene Kameraperspektiven --- www.vid.

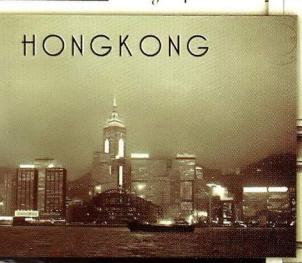


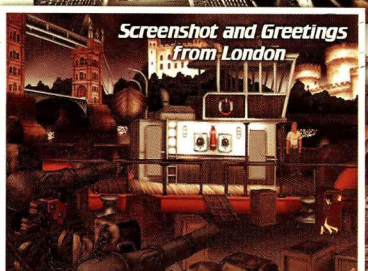










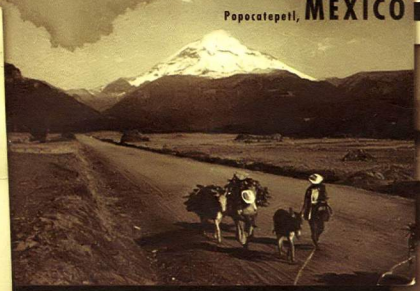


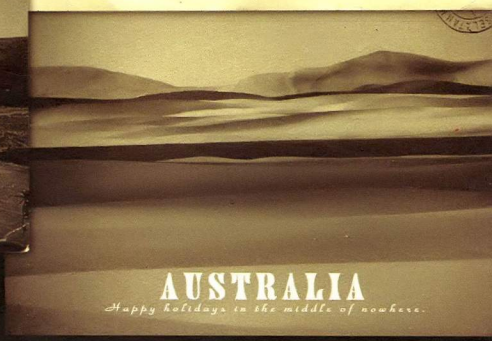












NEN ORTEN FÜHLT MAN SICH WIE

recherorganisation. Zu allem Überfluß geraten Sie bei Ihren Nachforschungen in den Bann des zwielichtigen Professors Oubier,

ÜHL SO RICHTIG GENIESSEN KÖNNEN,

on nun an beginnt eine mörderische Jagd um die Welt, an deren Ende es nur einen Sieger geben kann. Na dann: gute Reise.

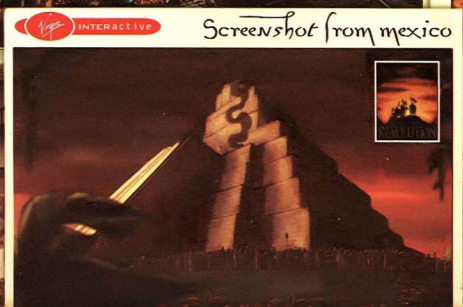
TOD EIN WENIG NÄHER BRINGEN.

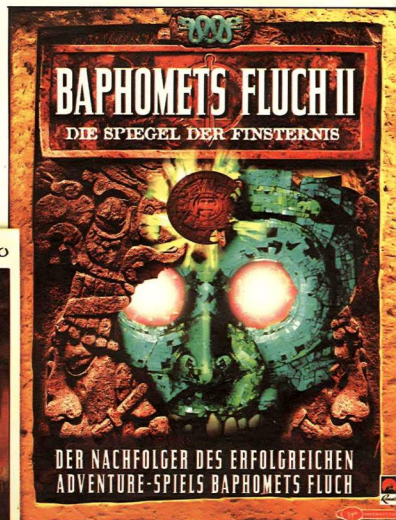
aphomet 2 ---PC CD-ROM --- Komplett in deutsch --- Paralax-Scrolling --- High-Resolution --- Verschiedene Kameraperspektiven --- www.vid.de/Baphomet 2 ---PC CD-ROM ---











KMF Werbung

myth

KREUZZUG INS UNGEWISSE

BALD NEHMEN WIR DIR DIE MASKE AB



GAMEPEN'S BEST OF E3 AWARD

MOST PROMISING NEW GAME

FREI WIE EIN FALKE LÄßT MYTH — KREUZZUG INS UNGEWISSE DICH ÜBER DIESES **3D-STRATEGIE-TAKTIK-SPEKTAKEL** IN ECHTZEIT SCHWEBEN. MYTH ÖFFNET DIR DIE AUGEN UND WIRD NIE GESEHENE PERSPEKTIVEN EINER SCHLACHT ERMÖGLICHEN. DEINE KRIEGER TREFFEN AUF EIN **ECHTES 3D-TERRAIN** MIT **PHYSIKALISCHEN INTERAKTIONEN** DURCH ERSCHÜTTERUNGEN, MIT **SPIEGELUNGSEFFEKTEN** UND KETTENEXPLOSIONEN, EINFACHE **FORMATIONSMODI** UND AUFWENDIG GESTALTETE **FANTASY-CHARAKTERE**.

DIESER KREUZZUG WIRD DEIN BILD VON SCHLACHTEN NACHHALTIG VERÄNDERN.

BUNGIE

EIDOS INTERACTIVE

© 1997 Bungie Software. Vertrieb durch Eidos Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Alle Namen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Redaktion intern

Das ist mal wieder typisch: Kaum hatten wir in der vorigen Ausgabe alle Redaktionsmitglieder in ihrem natürlichen Umfeld vorgestellt, schon taucht ein weiteres possierliches Exemplar der Gattung homus gamblerus auf: Fritz Effenberger heißt er und hat mit dem berühmten Fußballspieler und dessen (Stinke) Finger nichts am Hut – obwohl er oft die gleiche Sportschuhmarke trägt. Aber für das Genre der Sportspiele kann sich unser Redaktions-Effe kaum begeistern. So mag er lieber gepflegte Strategiespiele, ab und an ein Adventure sowie allgemein die Themen Perry Rhodan und Musik. Als gelernter Journalist hat er sich auch gleich über die News-Rubrik hergemacht, um den spritzigsten Neuigkeiten auf der Spur zu bleiben.



* Kaum hatten wir unsere letzte Lücke im Team geschlossen, da traute sich Martin Schnelle, seinen Schleudersitz zu betätigen: Die Brüder und Schwestern der PC Player hatten auf der Notfrequenz einen erfahrenen Piloten requestet. Also faltete Martin seinen Klapp-Hangar zusammen, um ihn 30 Meter weiter wieder aufzubauen. So sind sie halt, die Simulanten, immer auf der Suche nach einer neuen Herausforderung jenseits des Horizonts...



* Da es auf den großen Messen dieser Saison ganz deutlich wurde, daß die meisten Hersteller künftig serienmäßig eine 3Dfx-Unterstützung in ihre PC-Spiele einbauen werden, wollen wir diesem Trend Rechnung tragen: Jeder neue Titel, der ausschließlich mit Hilfe einer 3Dfx-Grafikkarte lauffähig sein wird, erhält im Testbericht als deutliches Signal einen 3Dfx-Logo an den Testkasten geklebt. Bei jenen Kandidaten, die sowohl mit als auch ohne 3Dfx-Support funktionieren, taucht die 3Dfx-Option als Hinweis unter dem Punkt „Besonderheiten" auf. Genaue Beobachter unseres Heftes werden bei dieser Gelegenheit entdecken, daß wir den Testkasten insgesamt etwas entrümpelt und modernisiert haben, ohne aber unser bewährtes Wertungssystem zu verändern. Über alle Details unseres Testverfahrens informiert wie immer unsere Seite „So werten wir" (S.72).



Viel Spaß beim Lesen wünscht

Euer PowerPlay-Team.

KOLUMNE

Harte Worte für weiche Birnen

Kennen Sie Kalkofe? Seine harten Worte über den TV-Alltag in Deutschland? Er sendet auf Premiere oder schreibt in TV Spielfilm. Der hat es gut, darf er doch als Kolumnist schreiben, daß Politiker dumm, Jugendschützer arrogante Flachnasen und die Mehrheit der Bevölkerung tumbe Untertanen sind. Tut er auch. Und Recht scheint er auch zu haben, lassen sich doch die hiesigen Eingeborenen fröhlich bevormunden. Von Politikern und ihren Erlassen. Zum Beispiel durchs Jugendschutzgesetz, das jetzt einen verschärften § 18 enthält und Schriften wie auch Computerspiele automatisch und ohne großes Verfahren verbietet, sobald sie verwerflichen Inhaltes sind (Pornographie, Gewaltverherrlichung oder Nazi-Symbole). Kalkofe würde an dieser Stelle wahrscheinlich der Sodomie als heimlichen Volkssport der Deutschen nachtrauern. Aber wir finden gemäßigtere Worte. Schließlich sind wir ein seriöses Fachblatt und kein Fürsprecher für absolutes »Laissez faire«. Eklige und äußerst bedenkliche Inhalte mögen wir ganz sicher nicht.

Andererseits sind wir auch Pressevertreter und ein Mitglied der deutschen Medienlandschaft. Und in dieser Eigenschaft sind wir dafür, daß ein Kalkofe sagen darf, was er denkt – ohne von Bayern oder Premiere abgeschaltet zu werden. Und wir sind ebenso dafür, daß PC-Spiele mit einem nüchternen Augenmaß und gesundem Menschenverstand (also nicht von Politikern und Behörden) beurteilt werden. Wir wollen über PC-Spiele berichten dürfen, in denen geschossen, gejagt und spioniert wird. Wenn James-Bond-Filme die ganze Familie unterhalten dürfen, warum wird das James-Bond-Spiel „Golden Eye" (bislang nur auf N64) wohl kaum als deutsche PC-Version erlaubt sein? Weil darin auf grafisch nachgezeichnete Menschen geschossen wird. Und? Zu Weihnachten wird im nächsten Bond-Kinofilm wieder auf Menschen aus Fleisch und Blut geschossen (Altersfreigabe wahrscheinlich ab 12 Jahre). Im Namen des Jugendschutzes müssen wir also ab sofort allen Lesern – auch Erwachsenen – solche Spiele wie „Golden Eye" oder „Wargods" vorenthalten. Auf der Abschußliste stehen nämlich nun alle Inhalte, die in der Vergangenheit schon einmal zu Indizierung und Verbot führten. Wer dabei künftig die Kriterien von „Dark Forces" (indiziert) anlegt, könnte damit sehr viele Actionspiele vom Markt fegen.

Wir fragen uns nun: Wer zieht die Grenze, wer legt fest, welche Spielszenen zu beanstanden sind und welche nicht? Profilierungssüchtige Staatsanwälte? Übereifrige Jugendschützer? Überarbeitete Richter? Oder wartet man doch lieber auf die etwas profunderen Urteile der freiwilligen Selbstkontrolle der Industrie (USK) oder der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)? Man sollte glatt Kalkofe zum Tugendwächter ernennen. Er scheint fast der einzige unabhängig denkende Freigeist in diesem Lande zu sein...

Ralf Müller

[news & previews]

News-Cocktail 14
Was zu klein war für ganze Seiten

ECTS - Herbst '97 22
Bericht von der größten europäischen Spielemesse

Power Play Online 36
Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren

Half-Life 40
Action-Fest für Alien-Terminatoren

Tomb Raider 2 44
Lara Croft wieder auf Achse

Jane's hebt ab 46
„Longbow"-Nachfolger und brandneue F-15-Sim

Turok Dinosaur Hunter 50
Geht der Krieg Konsole vs. PC weiter?

Seven Kingdoms 52
Die „Capitalism"-Entwickler auf dem Weg ins Fantasy-Land

Pax Imperia 2: Eminent Domain 56
Diplomatie und Konfusion in der Echtzeitgalaxis

Myth: The Fallen Lords 58
Echtzeitstrategical der besonderen Art

Test Drive 4 60
Der Rennspiel-Klassiker wieder auf der Piste

Grim Fandango 62
Zombie-Adventure von LucasArts

Wing Commander Prophecy 64
Treffen der Generationen

Warbirds 2 66
I-Magic: Konkurrenz im eigenen Haus

FIFA 98 68
Die WM-Qualifikation

Special: Demonworld 160
...denn das Böse kann überall lauern

[titelthemen]

Incubation 74
Geniale Jagd auf Alien-Mutanten

Starfleet Academy 114
Mach mir den Kirk

Der Genre-Rebell 130
Leviathan

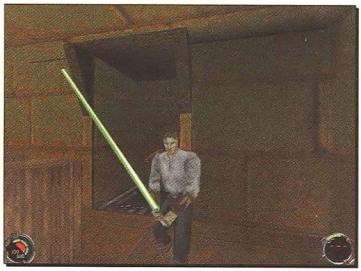
Feldherren-Orgie erster Klasse 120
Age of Empires

Die Rückker der Jedi-Ritter 156
Jedi Knight: Ballern auf Teufel komm raus

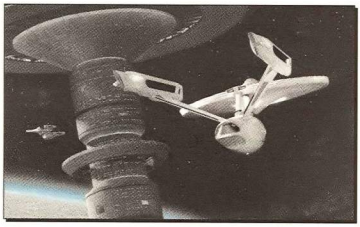




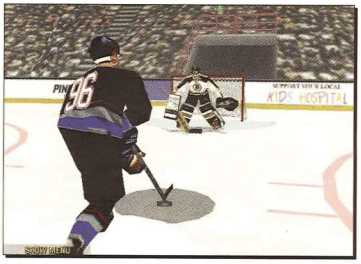
Age of Empires Seite 120



Jedi Knight Seite 156



Starfleet Academy Seite 114



NHL 98 Seite 146



[wettbewerb]

Tolles Schnäppchen für Demonworld-Liebhaber 165
Maßgeschneiderte Ritter-Rüstung zu gewinnen!

[interview]

Die Rückkehr der Mercs 174
Erste Infos von SirTech zu Jagged Alliance 2

[hardware]

...und sie brennt doch! 168
CD-Technik von den Anfängen bis heute

[rubriken]

Editorial 7
Die wichtigsten Demos auf einen Blick 10
Was ist auf der neuen Power Play-CD? 11
So werten wir 72
Power Data: Statistik muß sein 166
Steckbrief: Die Vorlieben der Redakteure 167
Leserpost 180
Inserenten 183
Impressum 184

[support]

Alle Tips auf einen Blick 85
Tips & Tricks 86
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen
Erste Hilfe 102
Hardware-Probleme schnell gelöst

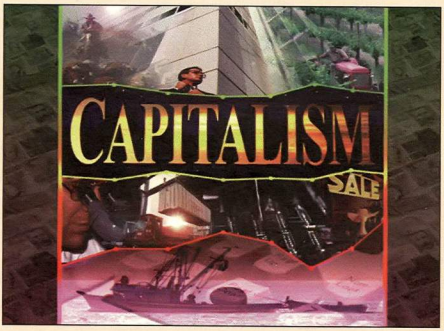
[test]

7th Legion 110
Age of Empires 120
Agent Armstrong 140
Akte Europa 105
Bleifuß Fun 112
Conquest Earth 159
Dark Reign 142
DSF Golf 128
F1 Manager Professional 134
Incubation 74
Jedi Knight 156
Joint Strike Fighter 82
Lands of Lore Götterdämmerung 124
Leviathan The Tone Rebellion 130
MS Flight Simulator 98 141
NHL 98 146
Riven: The Sequel of Myst 150
Starfleet Academy 114
Total Annihilation 106
Virtua Fighter 2 154

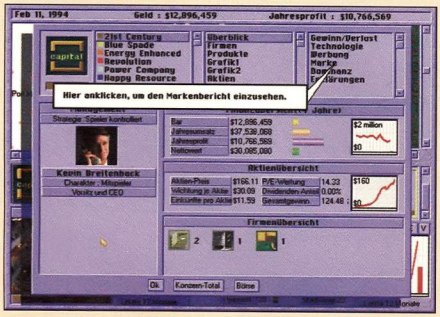
Die wichtigsten

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.

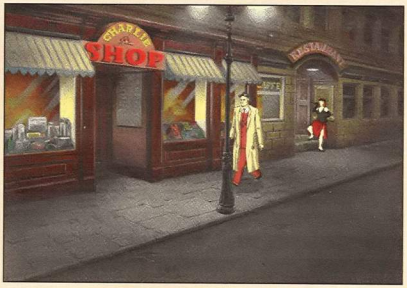


Dungeon Keeper



Bullfrogs dunkler Weg der dreifaltigen Grausamkeit ist ein riesen Erfolg. Für diejenigen unter Euch, die trotz unseres Lobes unsicher sind, können es nun endlich probespielen. Also Ihr Herrscher der Nacht, baut Euren Dungeon aus. Schickt Eure Kreaturen der Finsternis aus, um den schwächlichen Menschlein endgültig zu zeigen, daß das Böse immer siegen wird. Um in den Genuß des Demos zu kommen, benötigt Ihr mindestensP100, 16 MB RAM und 43 MByte auf der Festplatte.

Jack Orlando

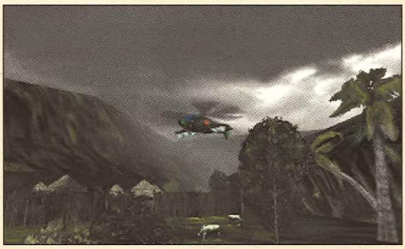


Jack Orlando wird des Mordes beschuldigt. Ihr als Jack habt 48 Stunden, Eure Unschuld zu beweisen. Dabei könnt Ihr mit sauberen oder weniger sauberen Detektiv-Methoden vorgehen. Wobei Ihr öfter eins auf die Schnauze kriegen werdet. Denn Jack ist dafür bekannt, nicht in den besten Kreisen zu verkehren und die Whisky-Flasche mehr zu lieben, als Nadelstreifenanzüge. Für Euer Abenteuer solltet Ihr einen P 133 mit mindestens 16 MB RAM und 24 MB Platz auf der Festplatte haben.

Demos der CD

WIN95 DEMOS

Extreme Assault



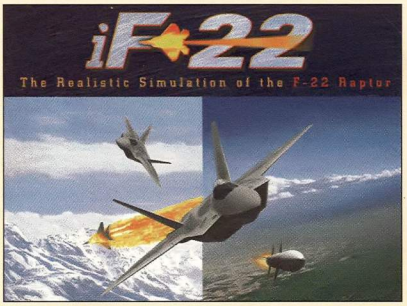
Die schnelle Kampfhelicopter-Simulation in neuem Gewand. Jetzt hochmodern mit 3Dfx- und Force-Feedback-Unterstützung. **Dieser Level ist komplett spielbar und selbst in der Vollversion nicht enthalten!** Für alle, die das Spiel in einer früheren Version haben, gibt´s auf der CD zusätzlich ein 3Dfx-Patch, das in der Demo bereits enthalten ist. Die Demo benötigt 24 MByte Plattenspeicherund einen Pentium mit mindestens 16 MByte RAM. Sie ist auch ohne 3Dfx spielbar.

Bleifuß Fun



Bleifuß Fun ist total abgehoben. Ihr könnt auf sieben Strecken verschiedene Fahrzeuge lenken– oder es zumindest versuchen. Schnee und Eis gehören ebenso dazu, wie plötzlich auftauchende Abgründe, wo eigentlich Brücken sein sollten. Und an den Bahnübergängen hätte man doch vielleicht doch besser Schranken gebaut – da könnt Ihr schnell etwas Zug bekommen... Was Ihr auf keinen Fall machen dürft: Die Sache ernst nehmen – Fun ohne Ende also mit diesem Selfrunner.

iF-22 – Raptor



„iF-22 – the realistic Simulation of the F-22-Raptor" – so der komplette Titel des Games.Realistisch ist das ganze wirklich: Da müssen Flugvorbereitungen getroffen, Besprechungen über Einzelmissionen durchgeführt oder !"Instant-Action-Aufträge" vergeben werden. Wem es allein zu schwierig ist, trifft seine Entscheidungen im Multiplayer. Systemanforderung: P 166, 16 MB RAM, optional 3Dfx-Karte und 61 MB freie Platte.

Baphomets Fluch 2



In „Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der Finsternis" müssen Nico und George drei Schutzschilde in Form von polierten Onyxsteien suchen, die auf der ganzen Welt verteilt sein können. Nur damit gelingt es, den fiesen Maya-Gott zu besiegen, der einer alten Inschrift nach im Jahre 2012 aus der Pyramide, in der er gefangen ist, entfliehen kann. Ein Spaziergang wird es für Euch gewiß nicht. (Selfrunning-Demo)

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 11/97

POWER

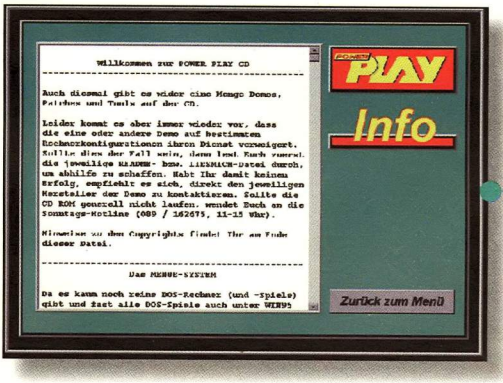
CD-Inhalt im











PLAY Überblick



Vollversion

Capitalism	9 MB*

Demos

Spielbare Demos	Größe
Dungeon Keeper	43 MB*
Jack Orlando	25 MB*
iF-22 – Raptor	61 MB*
Extreme Assault	34 MB*
Selfrun Demos	
Bleifuß Fun	-- MB*
Baphomets Fluch 2	-- MB*

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

Videos

- Incubation
- Leviathan
- Wing Commander – Prophecy
- Blade Runner



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 Extreme Assault (neu)
- Alexander der Große
- WipeOut 2097 – Multiplayer-Patch
- Anstoss 2-Update
- Betrayal in Antara-Update

Tools

- DirectX 3.0
- WinZip 6.2
- Video for Windows Patch
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 3.2

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.

Online

Wie immer mit dabei: Die neue Compuserve-Version WinCIM 3.11 32Bit sowie die Internetzugangssoftware AOL v3.0i. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

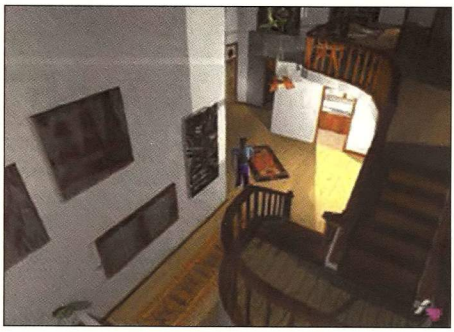
Leseraktiv

Diesmal haben wir zwei Leseraktiv-Leckerbissen auf der CD – und zwar zwei Spiele: **Bubble Puzzle** und **Astroids**. Solltet Ihr Euch unbedingt anschauen. 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

Wes Craven's „Principles Of Fear"

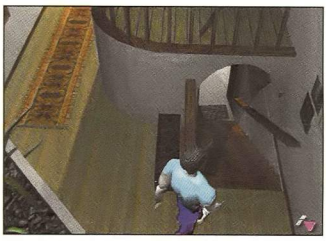
Wes Craven ist der momentane Übervater des US-Horror-Films. Jetzt, da er sich mit seinem jüngsten Werk „Scream" über ein ganzes Jahr hinweg in den US-Kino-Charts etabliert hat - es war der erste Hardcore-Splatter, der über 100 Mio. $ eingespielt hat - greift er nach den unschuldigen Home-PC's, um auch diese (und ihre Besitzer) in einen Strudel des Grauens hinabzuzerren. Zu diesem Zweck läßt er sich zur Zeit von Cyberdreams/Asylum Entertainment ein Adventure auf den Leib schneidern. Es beruht auf der Insane-3D-Engine und hält ein reiches Sortiment an unangenehmen Begegnungen und schockierenden Überraschungen für den Spieler bereit. Der Altmeister wühlte aus ebendiesem Anlaß tief in seiner Trickkiste und beschert uns tückischen Triebsand, klebrige Spinnennetze, riesenhafte Dämonen und alles, wovor der moderne Mensch im Geheimen Angst hat. Die Geschichte spielt, wie könnte es anders sein, in einem normalen amerikanischen Vorortháuschen, das von einer normalen amerikanischen Familie bewohnt wird, Papa, Mama und Töchterchen der Mom aus erster Ehe. Allein das Schicksalsmoment der Stieftochter birgt ja so manche esoterische Verwicklung in sich. Aus der Sicht einer oder mehrer beteiligter Personen kann das erwähnte amerikanische Durchschnittshaus, seine Räume und der Keller (Nein! Nein! Nicht der Keller!) auch mehrmals erforscht werden, für Ausbuchtungen in andere Dimensionen wird selbverständlich jede Garantie übernommen. Typisch für Craven, gilt es nicht nur, dem Horror zu entfliehen, sondern auf eine Stufe mit ihm hinabzusteigen und ihn dann für immer zu vernichten. Kein Kinderspiel, aber wie jeder am abschreckenden Beispiel immer neuer und qualitativ abstumpfender Nightmare-On-Elm-Street-Folgen nachvollziehen kann, ein dringend nötiges Unternehmen. Vor manchen Dingen muß die Welt eben um jeden Preis bewahrt werden. Das Engagement von Größen aus der Filmindustrie im Computergame-Bereich hat zwar in der Vergangenheit zu wechselnden Ergebnissen geführt, ist aber dennoch grundsätzlich zu begrüßen. Wes Craven's stilsichere Action-Splatter-Werke lassen allerdings auf ein fruchtbares (und furchtbares) Medien-Crossover hoffen. *fe*



Noch scheint alles friedlich hier, doch ich wittere förmlich schon den Feind in meinem Bett



Mitten im Unbegreiflichen, und vor allem knietief im Wasser



Hinab in die lockende Tiefe

Wes Craven's Principles Of Fear
Genre: Horror-Adventure
Hersteller: Cyberdreams/Asylum
Erscheinung geplant: 98
Internet: www.asylum.com

Höllenfeuer

Diablofreunde, die bei vorhandenem Internetzugang durch überhöhte Telefonrechnungen unschuldig verarmten,oder durch fehlenden Zugang dem Wahnsinn nahekamen, aufgepaßt!

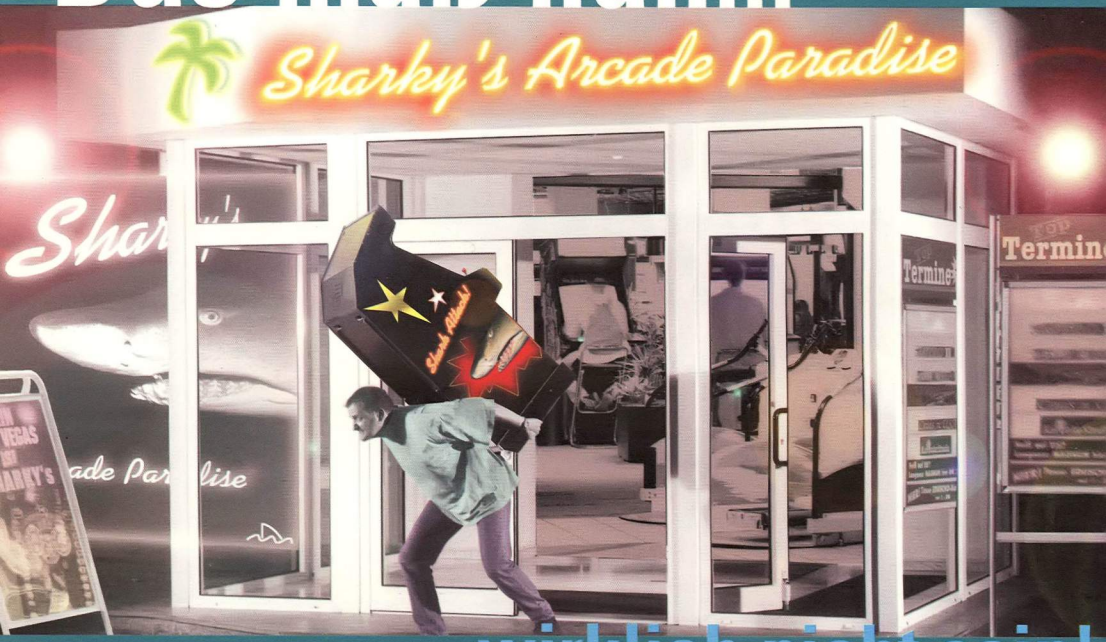


Sierra/Synergistics Software hat sich Euer erbarmt und die erste offizielle Add-On CD prodziert, die durch zusätzliche Szenen, Massen von neuen Rätseln, monströse Monster, noch dunklere Dungeons und komplett neu gestaltetes Artwork zu gefallen weiß .Hintergrund des neuerlichen Abenteuers in der Schattenwelt, gleich beim Tor zur Hölle, dann links, ist das Auftreten des grauenhaften Na-Krul, einst selbst ein Scherge Diablo's. Vom Größenwahn gebeutelt, probte er den Aufstand gegen seinen Meister - mit voraussehbarem, negativem Ergebnis: Er wurde schmählich besiegt und ins große Nichts geworfen. Kein schönes Los. Aber auch diesmal kam es, wie es kommen mußte, ein ebenso ruchloser wie unbedarfter Zauberer befreite ihn aus blanker Gewinnsucht, so daß der üble Na-Krul von neuem durch die Dungeons heult und vom unerschrockenen Heimhelden besiegt werden muß. Dazu gilt es, etwas Tempo vorzulegen, denn sobald der Monsterhäuptling erst einmal genügend Verstärkung um sich geschart hat, wird er sich mit nichts geringerem als der Weltherrschaft zufriedengeben. Ihr wiederum habt neue Waffen und Rollen zur Auswahl, und dürft nun erstmals im Diablo-Universum als Mönch eines esoterischen Heilsbringerordens mit gesundem Fähigkeitenmix auf die Straße des Sieges treten, wo Euch Untote, Skelette, schaufelschwingende Totengräberzombies und der böse Zork begegnen werden.Viel Spaß auch. *fe*



Hellfire
Genre: Action-Rollenspiel
Erscheinung geplant: Ende 97
Hersteller: Synergistics/Sierra
Internet: www.sierra.com

Das muß nun...



...wirklich nicht sein!

Wenn Ihr den Wunsch habt, Eure Lieblings-3D-Games in messerscharfer und blitzschneller Arcade-Qualität zu spielen, dann hat ELSA die weniger umständliche Alternative für Euch parat: *ELSA VICTORY Erazor*. Ultimative 128-bit-Performance für sagenhafte 3D-Beschleunigung in fantastischer Qualität. Die *ELSA VICTORY Erazor* ist *die* All-In-One-Solution; sie macht Eure Lieblingsspiele erst zu dem, wofür ihre Entwickler sie geschrieben haben: Zum packenden und mitreißenden Abenteuer; ohne jeden Kompromiß!

Durch die integrierten TV/Video-Ausgänge lässt sich ein konventioneller Fernseher als Arcade-Screen einsetzen und mit den drei Video-Eingängen können zukunftsorientierte Anwendungen wie z.B. Live-Video und Internet-Video-Chat genutzt werden. Ruft an oder schaut auf die ELSA-Website, wenn Ihr mehr über die *Erazor* wissen wollt.



ELSA VICTORY Erazor™

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

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

ELSA AG · **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

BOSE, SLUSENKO & PARTNER GMBH

ALL YOU NEED



4YOU®
The Original
ALL YOU NEED

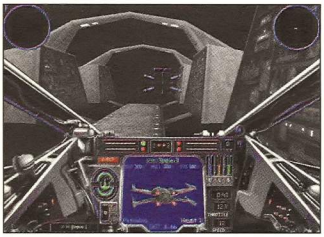
RUCKSÄCKE, BAGS UND ACCESSOIRES – IMMER IM MITTELPUNKT. BEIM FACHHÄNDLER UND IN DEN FACHABTEILUNGEN DER WARENHÄUSER. *Location: Bohnenviertel, Stttgt.*

Endlich X-Wing



Was wohl ein gut gezielter Schuß ausrichten würde? Stationen im All sind so leicht zu treffen.

Zum aktuellen Weltraumballerspiel Rebellen vs Imperium bzw X-Wing vs TIE-Fighter wird in Kürze eine Mission-CD namens „Balance of Power Campaigns“



Der Todesstern läßt grüßen. Ob es die rechten Flügel noch lange aushalten?

erscheinen, die den allerseits heftig kritisierten Mangel des Spiels ausgleichen soll: Die bis dato fehlende Solo-Modus-Kampagne. Bisher nur im Netzwerk so richtig unterhaltsam, soll die Upgrade-CD auch dem Einzelspieler zuhause Spaß und Unterhaltung bringen.

Zu diesem Zweck werden je eine Kamagne als Lakai des Imperiums bzw als zerlumpter Weltraumrebell (mürrischer Blick inklusive) zur Verfügung stehen. In der imerialen Laufbahn mit dem floralen Titel „The Talons of Palpatine“ befehligst Du einen frischgewaschenen Super-Sternenkreuzer mit Flotte dabei. Das Ziel: Vernichte die gesamte Raumschiffwerft der elenden Rebellen! Die „Talon-Schwadron“ aus feinsten Tie Advanced Jägern spielt dabei ebenfalls eine tragende Rolle. Die rebellischen Naturen greifen lieber zur „The Hunt for Vengeance“-Rachejagd. Dabei gilt es, den oben erwähnten Sternenzerstörer zu, na, genau, zu zerstören. Dazu solltest Du einen zufällig des Weges daher kommenden Interdictor Kreuzer entführen, den Gravitatiosmotor ausbauen und mit seiner Hilfe ein völlig neues Schiff konstruieren. Ha, ein Klacks!

Nicht genug damit, auch der Kampfmissionen acht wollen uns den Feierabend versüßen. Neue Modelle werden herumsurren wie die Insekten an einem Spätsommerabend, verbesserte imperiale Kreuzer, Thunfischboote, neue corellianische Corvetten, bessere Fregatten, leichte Calimari-Kreuzer und Carrack-Kreuzer. Star dieser Sendung ist allerdings der neue B-Wing-Raumjäger (siehe unseren ECTS-Report). Fast überflüssig, zu erwähnen, daß Ihr die ganze himmlische Pracht natürlich auch im Multiplayermodus mit bis zu acht Teilnehmern



Auf dem Weg nach Hause. Der Calamari-Kreuzer im Visier.

erleben könnt. Damit wäre wieder einmal das Spiel komplettiert, das allerseits wegen der eher langweiligen Solo-Karriere kritisiert wurde, und der Käufer ein weiteres Mal der Gelackmeierte war, weil er beim Erwerb des Upgrades noch mehr Erspartes für eigentlich selbverständliche Funktionen ausgeben muß. *fe*

X-Wing vs Tie-Fighter: The Balance Of Power Campaigns
Genre: Space-action
Erscheinung geplant: Ende 97
Internet: www.lucasarts.com



Alles unter Kontrolle: PC Dash

Innovatives im Bereich der Eingabegeräte: Die Münchner Firma Saitek präsentiert ein neues Produkt, das die Steuerung von Computerspielen erheblich vereinfachen soll. Das PC Dash ist ein rechteckiges Tabelau, das zwischen Tastaturan-



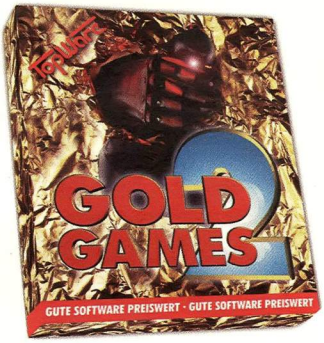
So sieht es aus, das PC Dash der Firma Saitek

schluß und Keyboard geklemmt wird. Auf der linken Seite befinden sich drei mit LED's beleuchtete Shift-Tasten, ein Feuerknopf und eine aus vier Button bestehende Einheit, ein weiterer Feuerknopf wurde zusätzlich unten in die Mitte des Steuergerätes integriert. In das PC Dash wird eine Karte eingelegt, auf der die Tastaturbelegung eines Spiels grafisch dargestellt ist, dann fährt man mit einem Bar-Code-Leser darüber oder lädt ein File mit der jeweiligen Tastaturbelegung und schon kann man loslegen. Neben Karten, die die Hersteller zumeist direkt der Software beilegen werden (geplant ist das unter anderem für „Demonworld", „Total Annihilation" und „Red Baron II"), könnt Ihr auch mit Hilfe eines einfach zu bedienenden Windows-Programmes selbst Karten zu euren Lieblingsspielen erstellen. Dazu speichert Ihr einfach das Konfigurationsfile oder druckt die Einlage samt Barcode aus - Euer Drucker sollte dann möglichst kein schmieriges Bild haben.

Dem PC Dash werden bei Erstauslieferung Karten zu 12 Programmen (z.B. „Tomb Raider", „Extreme Assault", „MDK", „X-Wing vs. TIE Fighter", „Command + Conquer") beiliegen. Der Preis dieser Kommando-Einheit soll laut Hersteller bei 150,- DM liegen. *cis*

Gold Games 2

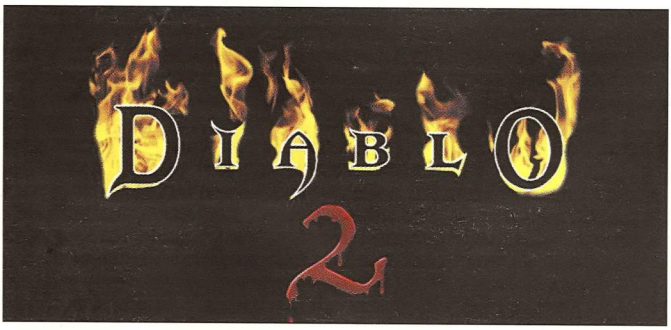
Voraussichtlich ab Mitte Oktober soll bereits TopWares zweite Spielesammlung im Spielregal Eures Ladens stehen. Für runde 50 Mark findet Ihr auf 22 CD-ROMs gesammelt insgesamt 24 Programme, darunter so erstklassige Titel wie „Z", „Panzer General I", „Tilt!", „Bermuda Syndrome", „Virtua Fighter", „Toonstruck", „Baphomets Fluch", „Hind", „Apache Longbow", „Schatten über Riva" oder „Bleifuss". Da freut sich das Spielerherz genauso wie das gebeutelte Bankkonto des Gewohnheitszockers! *cis*



Viele hochkarätige Spieletitel für wenig Geld: Gold Games 2

Diablo wird fortgesetzt

Seit der ECTS ist es offiziell, daß Ende 1998 mit einem Sequel zum Blizzard-Hit „Diablo" gerechnet werden kann. Mittlerweile sind auch schon ein paar Features bekannt, mit denen der Nachfolger glänzen will: In „Diablo 2" soll es fünf neue Charakterklassen mit unterschiedlichen Eigenschaften und Fähigkeiten geben. Als Schauplätze werden insgesamt vier verschiedene Städte mitsamt Dungeons zur Verfügung stehen. Außerdem sollen neue Waffen, Zaubersprüche, Rüstungen und ein ausgefeilteres Kampfsystem für Motivation und Spielspaß sorgen. *cis*



Die E3 zieht um



Nachdem die letzte E3 (Electronic Entertainment Exposition), die größte und wichtigste Spielemesse dieses Planeten, im letzten Frühjahr noch in Atlanta, der Coca-Cola-Hauptstadt stattfand, wie ihr schon aus unserem Messebericht wißt, heißt es nun: Umziehen! Und zwar vom feuchtwarmen Atlanta/Georgia ins nicht minder warme Los Angeles/California. Der Grund? Die US-Softwareindustrie wohnt und arbeitet nun mal vor allem im und um das kalifornische Silicon Valley herum und man empfand es dort als unerträglich, nur wegen dieser Messe den gesamten amerikanischen Kontinent überfliegen zu müssen. Ist doch einsehbar, oder nicht. Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt, muß der Prophet eben zum Berg gehen. Oder war's andersrum? *fe*

Bei schönem Wetter: www.e3.com

MIXED PIXELS

Alexander der Große in Schwierigkeiten
In der Antike war die künstliche Intelligenz bekanntlich noch nicht sehr weit entwickelt, deswegen war es wohl möglich, daß sich 3 Bugs in das Kriegswesen des großen Makedoniers eingeschlichen haben. Das kann in zwei Szenarien namens „Gaugamela" und „Gracius" zu Systemabstürzen führen, wobei aber, gut unterrichteten Kreisen zufolge, bisher niemand verletzt wurde. Doch die militärisch gebildete Herstellerfirma Interactive Magic hat das Problem sofort erkannt und bietet die Möglichkeit, einen Patch gegen die hellenenfeindliche Bug-Brut von ihrer Website www.imagicgames.com herunterzuladen. Alle Krieger, die wegen blut- oder pulverdampfendem Rechner gerade nicht ans Netz können oder andere fadenscheinige Ausflüchte vorzuweisen haben, steht noch die letzte, unehrenhafte aber trotzdem kostenlose Möglichkeit offen, sich unter der Telefon-Hotline (01805) 221126 Montags bis Freitags 18 - 20 Uhr sowie Samstags und Sonntags 14 bis 16 Uhr um die Zusendung einer Diskette mit dem Bugfix zu bewerben.

Letzter Schlag
Final Impact aus dem Hause Brainbug bietet uns die Möglichkeit, zu Technoklängen Aliens in ihren Raumschiffen und Bodenstationen abzuschießen, heikle Missionen zu erfüllen und drei komplett verschiedene Raumjäger durch sieben Welten zu steuern, auch simultan und zu zweit. Außerdem wird hier die Galaxis durch die Rückkehr des 2D-Scrollers bedroht, was aber durch den Budget-Preis ausgeglichen werden soll.

Geheimidentität
Die Legion der Superhelden ist um ein Geheimnis ärmer: Thomas Häßler ist Super-Sonic! Sonst würde er ja wohl nicht als Werbemaskottchen für das Sega Worldwide Soccer PC-Game durch die Lande reisen. Dabei konnte man ihn vom 11.9. bis 4.10. zwischen Passau und Bremen dabei beobachten, wie er in Kaufhaus-Computerabteilungen jungen Bildschirmsportlern die korrekte Handhabung des Gamepads erläuterte. Für Oktober sollen noch einige Termine kurzfristig bekannt gegeben werden.

Do It! - Niemals ungeschützt
Surfen und Dateientausch ohne Reue versprechen die inzwischen zahlreichen Virenscanprogramme. Damit man sich aber vor den ungebetenen Softwareanhängseln sicher sein kann, gilt es unter Umständen, mehrere hundert Mark auf den Ladentisch zu blättern oder sich mit einer veralteten, aber kostenlosen Version zufriedenzugeben. Diese Lücke will flexform Software mit dem Low-Budget-Programm „Do It!1 - AntiVirus" füllen, der für schlappe 29,95 Mark zu haben sein wird.

Extreme Sound Assault
Der Soundtrack zu Blue Byte's Erfolgshubschrauber stammt ja vom bekannten Schlachtenkomponisten Chris Hülsbeck. Nun gibt es für die ganz Süchtigen das Techno-Opus auch auf „normaler" Audio-CD von Synsoniq Records, mit Bonustracks dabei, klar. Erfreulich überdies, daß man das Werk nicht wie die letzte Soundtrack-Scheibe des Meisters, „Tunnel B1", nur im Internet, sondern auch im alltäglichen, dafür aber leicht zugänglichen und in der Regel absturzfreien Plattenladen erstehen kann.

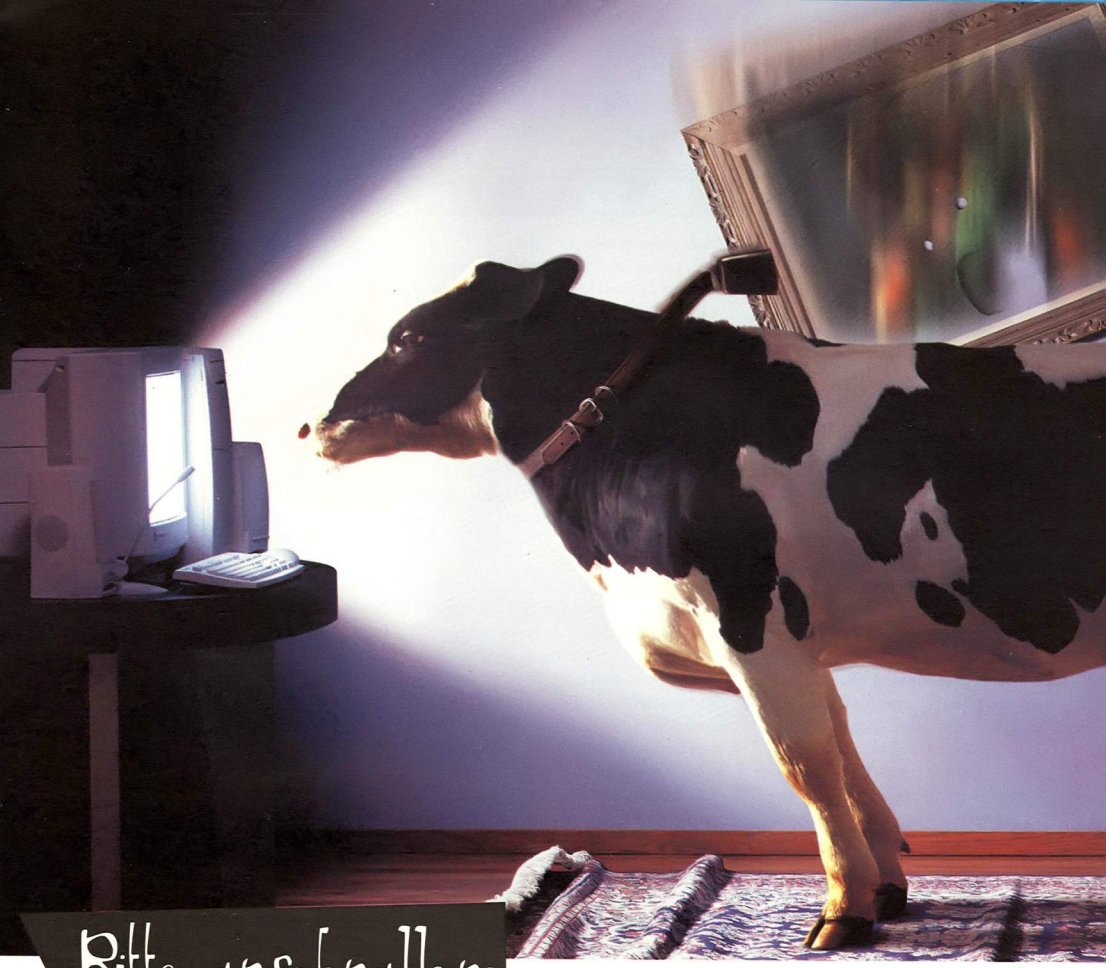
CiviliSciFi
MicroProse kündigt ein weiteres Expansion-Pack für Civilisation 2 an, 15 Szenarien im Fanasy und SciFi - Bereich mit komplett neuem Artwork, entsprechender Forschung, neuen Einheiten/Waffen und neuen Editor-Tools. Die Szenarien stammen zum Teil von Firmenprogrammierern, zum andern Teil auch von Civ-Berufsspielern, die ihre Lieblingswelten inds Internet hochzuladen pflegen. Da der Name „Civilisation" kürzlich an Activisio verkauft wurde und auch Sid Meier eine neue Firma hat, kann das Endprodukt nur noch Civ 2 - Fantastic Worlds heißen.

Sch öner brausen
Der neue Browser vom Marktführer Netscape, Navigator 4.0, ist jetzt gegen 39 US $ von der Homepage des Herstellers, www.netscape.com, herunterzuladen. Ohne gleich alle speicherplatzhungrigen Funktionen des Gesamtpakets Communicator mit zu übernehmen, bietet die vierte Ausgabe eine vernünftig ausgebaute Offline-E-Mail-Funktion, alle aktuellen Surftools und dazu den Nachrichtenrobot Netcaster. Dieser kann mit aktueller „push"-Technologie Informationskanäle im Web anzapfen, die dann Neuigkeiten selbsttätig auf den Bildschirm des Anwenders liefern, während dieser schon wieder etwas anderes macht.

Lang lebe der König
Best Of Sierra 2 ist erschienen. Man erwirbt den König mitsamt seines Rätsels für ganze 14,90 Mark, mit den Windows95-Vollversionen von Kings Quest 7, King's Quest 1 und The Incredible Machine für Dos sowie einiger Demos darauf. Im Heft zum Spiel wird sowohl die Installation der Spiele haarklein erklärt als auch in Comicform Hintergrundinformation aus den King's Quest-Folgen zwei bis sechs nachgeliefert. Dazu gesellen sich Spieltips und ein Ausblick auf die nächste Folge der unendlichen Königsgeschichte, die Ende dieses Jahres erscheinen soll.

Und ewig qualmen die Schlote
Auch zum Industriegiganten wird es eine Ugrade-Disc geben. Mit zur Disposition des Jungmilliardärs stehen dann auch Flugzeuge und Schiffe, weitere Industriezweige wie Baubedarf, Papier- und Druckerzeugnisse und neue Endprodukte und Stadtgebäude. Auch die Grafik wurde überarbeitet und, was die erfreulichste Neuigkeit darstellt, auch die Übersicht über Fahrzeuge, Verkaufs- und Produktionsstätten erweitert bzw. überhaupt hergestellt. Wenn der Spieler damit Kontrolle erhält über seine Angestellten, könnte das Game sehr an Qualität gewinnen. Neue Szenarien und Missionen komplettieren das Bild. Mit den von Presse und Spielern angemahnten Verbesserungen dürfte das Endprodukt dann noch näher an den Vorbildern Transport Tycoon und Capitalism orientiert sein, aber das schmälert sicherlich nicht den Spielspaß.

Saitek legt nach
Die frohe Botschaft: Saitek hat sich entschlossen, den programmierbaren Win95-Flightstick X 36 und den anschließbaren X 35 T Schubhebel statt bisher einzeln für je 200 Mark nun als Package für schlappe 300 abzugeben. Trotz doppelter Feuerpower: Nicht auf den Pianisten schießen!



Bitte anschnallen: Gateway 2000 kommt!

Halten Sie sich fest: Denn in den neuen GATEWAY 2000® PCs steckt jetzt noch viel mehr. Wie wir das machen? Ganz einfach: Wir bauen Ihren persönlichen PC in höchster Qualität, vollgepackt mit den neuesten Technologien, und immer speziell nach Ihren Anforderungen.

Bitte halten Sie sich fest, wenn Sie unsere Produktreihe sehen: Wir verwenden Intel Pentium® Prozessoren mit MMX™ Technologie und Pentium II Prozessoren. Noch nie war es so einfach, auch größte Datenmengen zu verarbeiten. Dank der eingebauten Modems und der vorinstallierte Web-Browser inkl. zahlreicher Zusatzsoftware ist das weltweite Internet für Sie jetzt wirklich nur noch einen Mausklick entfernt. Und mit den exzellenten Lautsprecher-Sets werden Ihre Ohren Ihre PC-Spiele nicht mehr wiedererkennen. Falls Sie gerne ein Komplettsystem inklusive Drucker kaufen wollen, werfen Sie mal einen Blick auf den G5-166M. Das ist nicht nur Multimedia pur, sondern dank dem Epson Stylus 300 Farbdrucker auch ein perfekter Arbeitsplatz, und das für nur 3.099,- DM!

Aber Sie bekommen bei uns nicht nur großartige Computer: Sie bekommen auf jeden Desktop- und Tower-PC eine dreijährige Garantie sowie kostenlosen telefonischen Service und Support, solange Sie

MMX™ intel inside pentium® PROCESSOR



G6-233M

- Intel Pentium® II Prozessor 233MHz
- 32MB SDRAM, erweiterbar auf 384MB
- 512KB L2 Cache
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12/24fach (min/max) CD-ROM, 120ms
- Quantum™ 4,3GB Ultra ATA-Festplatte, 10ms
- Ensoniq Wavetable Soundkarte
- Boston Acoustics® MicroMedia 5 Watt Lautsprecher mit 15 Watt Subwoofer
- STB *n*Vidia Riva 128 Bit AGP 3D Grafikbeschleuniger, 4MB SGRAM
- US Robotics Sportster Winmodem® mit x2-Technologie (56Kbps[$])
- CrystalScan™ 17" Monitor*, TCO-92, Lochabstand 0,28mm
- ATX Tower-Gehäuse: Gesamtanzahl Einschübe: 3 intern, 5 extern
- 105-Tasten Tastatur
- Microsoft® Windows 95, MS® IntelliMaus
- MS Office 97 Small Business Edition** mit MS AutoRoute Express Europe und MS Money 97

4.599,- DM

G5-166M

Top-Angebot

- Intel Pentium Prozessor mit MMX™ Technologie, 166MHz
- 16MB SDRAM, erweiterbar auf 256MB
- 512KB Pipeline Burst Cache, 15ms
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12/16fach (min/max) CD-ROM, 120ms
- Quantum 1,6GB Ultra ATA-Festplatte, 10ms
- Ensoniq Wavetable Sound-Chip
- Altec® Lansing ACS41 7-Watt-Lautsprecher
- ATI RAGE II Plus Grafikbeschleuniger, 2MB SGRAM
- **Epson® Stylus 300, 720 dpi Farbdrucker**
- US Robotics Sportster Winmodem® mit x2™-Technologie (56Kbps[$])
- CrystalScan 15" Monitor*, TCO-92, Lochabstand 0,28mm
- ATX Desktop-Gehäuse: Gesamtanzahl Einschübe: 2 intern, 3 extern
- 105-Tasten-Tastatur
- MS Windows 95, MS IntelliMaus
- MS Office 97 Small Business Edition** mit MS AutoRoute Express Europe und MS Money 97

3.099,- DM

***MS Office 97 Small Business Edition Inhalt: MS Word 97, MS Excel 97, MS Publisher 97, MS Outlook™ 97*



Ihren PC besitzen.
Ihr maßgeschneiderter
Gateway 2000 – Computer
erwartet Sie schon. Lassen
Sie ihn nicht länger warten:
Rufen Sie noch heute an!

Showroom – Adressen und Öffnungszeiten:
Kaiserstraße 28, 60311 Frankfurt/Main
Thomas Wimmer Ring 1, 80539 München
Hohenstaufenring 74, 50674 Köln
Montag – Freitag 10.00 – 19.00 Uhr
Samstag 10.00 – 15.00 Uhr

GATEWAY2000

"You've got a friend in the business."®

Neu! Leasing-Optionen.

0130 815 267

http://www.gateway2000.de

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Tel.: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9.00-22.00 Uhr, Sa. 9.00-18.00 Uhr

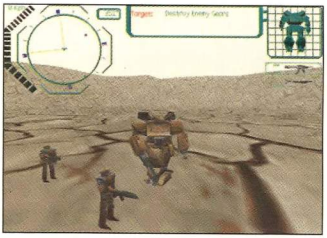
©1997 Gateway 2000 Europe. CrystalScan, das Black-and-white Spot-Design, das „G" Logo, Gateway Solo, EZ-Pad, Vivitron und GATEWAY 2000 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Gateway 2000 Inc.
Das Intel Inside Logo, Pentium und MMX sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation. Alle anderen Marken- und Produktbezeichnungen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen des entsprechenden Unternehmens.
* Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie-Norm CRT. Der sichtbare Bereich kann ca. 1,2" kleiner sein. $Maximaler Datendurchsatz. Leistung hängt jedoch von den jeweiligen Bedingungen ab. Druckfehler vorbehalten.
Abbildung kann vom Angebot abweichen. Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer und zuzüglich Versandkosten. Alle Angebote unterliegen den Standardvereinbarungen, -bedingungen und der begrenzten Garantie von Gateway 2000 Europa.

ECTS – Im Westen nicht

Die European Computer Trade Show in London bot diesen Herbst nicht viel Aufregendes.

Activision

Gleich am ersten Stand war ein symptomatisches Phänomen zu beobachten: Neben einer oder zwei Neuvorstellungen wurden hauptsächlich Titel präsentiert, die schon auf der E3 zu sehen waren. So auch bei Activision, wo „Sin", „Quake II" und „Heavy Gear" gezeigt wurden. Simulanten setzen sich in 2.Weltkriegs-Flieger bei „Fighter Squadron", während Internet-Strategen mit „NetStorm" zu ihrem Recht kommen und Abenteurer auf die neue „Zork"-Folge „Grand Inquisitor"



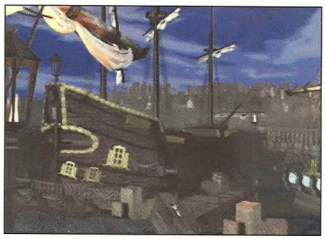
Heavy Gear: Hier spielt auch Infanterie eine Rolle

warten. Einzige Neuheit war „Battlezone", das die Veteranen unter Euch noch kennen dürften. Das Original-Atari-Spiel, in dem Ihr mit Polygonpanzern loszogt, wurde durch Strategieelemente aufgepeppt. In den späten 60ern fand nämlich, unbemerkt von der Öffentlichkeit, ein Wettrennen zwischen Amis und Russen um Alien-Technologie statt. In 30 nicht-linearen Missionen kümmert Ihr Euch um den Einheitenbau und das Kommandieren von Panzer.

Battlezone	1. Quartal 98
Fighter Squadron	4. Quartal 97
Heavy Gear	4. Quartal 97
NetStorm	4. Quartal 97
Quake II	4. Quartal 97
Sin	1. Quartal 98
Zork: Grand Inquisitor	4. Quartal 97

attic Software

Auch nach dem Weggang von Guido Henkel arbeitet die deutsche Softwareschmiede an neuen Projekten. Als nächstes dürft Ihr „Herrscher der Meere", eine Handelssim



Viele schöne Schiffe soll Eure Flotte umfassen: Herrscher der Meere

erwarten. Angesiedelt in der Zeit der Segelschiffe müßt Ihr dafür sorgen, mit Handel und Wandel möglichst viel Profit zu machen. Der zweite Titel, ein Vertreter typisch deutscher Software, dem Rollenspiel, nennt sich „The Lady, the Mage and the Knight" (LMK). Beim Design konnte auf die Erfahrung des „Schwarzen Auges" zurückgegriffen werden, bietet jedoch ein neuartiges Kampfsystem. Interessant dürfte die Internetoption sein. Ob es sich hierbei um eine echte Konkurrenz für das battle.net handelt, sehen wir dann im nächsten Frühjahr.

Herrscher der Meere	Oktober 97
LMK	März 98

Blue Byte

Wenig neues gab es am Blue Byte Stand zu erfahren. Der Strategieknüller „Incubation" ist fertig und müßte bereits bei den Händlern stehen (Ausführlicher Test in dieser Ausgabe). Der 3. Teil der „Great Courts"-Reihe macht Fortschritte und wird voraussichtlich

Incubation	Oktober 97
Game, Net & Match	Quartal 98
Incubation Mission CD	?

unter dem Titel „Game, Net & Match" vertrieben. Die Mühlheimer sind sich scheinbar ihres Erfolgs mit „Incubation" bewußt und arbeiten bereits an einer Mission-CD.

BMG

Neben den bereits bekannten Projekten präsentierte BMG „Grand Theft Auto". Den Ausspruch „Verbrechen lohnt sich nicht" könnt Ihr vergessen. Als Ganove sollt Ihr Euch durch ca. 200 illegale Missionen arbeiten und die Verbrecherkarriereleiter empor steigen.



Endlich mal etwas Verbotenes tun

Dabei dürft Ihr alles machen, was sonst verboten ist. Vom Autoklau, Entführungen über Drogenhandel bis hin zum Mord ist alles dabei. 3Dfx-Karten sollen unterstützt werden.

Spec Ops – U. S. Army Rangers	4. Quartal 1997
Spearhead	November 98
Tanktics	1. Quartal 98
GEX: Enter the Gecko	1. Quartal 98
Pandemonium 2	1. Quartal 98
Grand Theft Auto	November 97

Code Masters

Alle Fans starker Rennboliden aufgepasst. Mit „TOCA Touring Car Championship" soll schon bald der realistischste Motorsport-Titel Eure PCs belegen. Anstatt Formel 1 wird das Geschehen auf die englische Touring Meisterschaft verlegt. Besonders stolz sind die Entwickler auf die detaillierten Modelle der

Herbst '97

neues

Wagen. Mit einer speziellen Lasertechnik wurden sie mit einer Genauigkeit von 1/4 mm gescannt. Auch die Rennspisten inkl. Umgebung wurden ähnlich naturgetreu nachempfunden. Natürlich soll das Fahrverhalten ein möglichst reales Gefühl vermitteln und die KI Euch den Sieg nicht zu einfach machen.

TOCA Touring Car Championship	November 1997

Cryo Interactive

Die französischen Designer, die bisher eher für ihre Grafiken denn für Spielwitz bekannt waren, zeigten einige schöne Titel: Neben dem Action-Adventure „Dreams" und den Strategiespielen „Riverworld", „The 3rd Millenium" und „Intervention" gab es „Ubik" zu sehen, ein Actiontitel mit Strategieeinschlag, in dem Ihr eine Einheit durch eine Shadowrun-ähnliche Welt von Auftrag zu Auftrag steuert. Das Hintergrundszenario wird von Philip K. Dick gestellt („Blade Runner", „Total Recall"). In „Pax Corpus" steht Knöpfchendrücken im Vordergrund, wenn Ihr Euch durch eine Welt kämpfen müßt, in der Frauen die Männer unterdrücken (wie ungewöhnlich...). Und was hat es mit „Pax Corpus" auf sich, das ewiges Leben verheißen soll? Freunde von „Versailles" und „Atlantis" warten auf „Egypt 1156 B.C.", das die gleiche Grafikengine wie die beiden anderen Titel benutzt. Diesmal geht ins alte Ägypten, wo Ihr die Unschlud Eures Vaters beweisen müßt – ansonsten wird er geköpft.



Kommandiert eine Söldnertruppe im 21. Jahrhundert: Ubik

The 3rd Millenium	3. Quartal 97
Dreams to Reality	3. Quartal 97
Egypt 1156 B.C.: Tomb of the Pharao	1. Quartal 98
Intervention	1. Quartal 98
Pax Corpus	3. Quartal 97
Riverworld	1. Quartal 98
Ubik	3. Quartal 97

Digital Integration

Der 3D-Shooter „Chasm" wird von der britischen Firma vertrieben und sollte bald in einer lokalisierten Testversion vorliegen. Ansonsten bleiben sie ihren Genres treu und bringen im März eine Flugsimulation heraus, die sich mit der verbesserten Version der F/A-18, der Superhornet beschäftigt. Leider waren hierzu noch keine Bilder verfügbar, das uns gezeigte Video zeigte aber, daß es sich hier um ein typisches DI-Produkt handelt: Betonung auf Spieltiefe, nicht so sehr auf die Grafik.

Chasm	Oktober 97
F/A-18 Superhornet	März 97

EIDOS Interactive

Hauptattraktion des EIDOS-Standes war natürlich „Tomb Raider II" (s.a. unser ausführliches Preview). Aber natürlich waren eine ganze Menge weiterer Action-Titel zu sehen: Die Space-Shooter „Steel Legions" und „Lunatik", ION Storms „Daikatana", dann die Klöppereien „Deathtrap Dungeon", „Fighting Force" und „Ninja" und dazu die Action-Adventures „Omikron", „Revenant" (das RPG-Eelemente besitzt) und „The Dark Project". Flugsimulanten freuen sich auf „Team Apache", „Flying Nightmares 2" und „Flight Unlimited 2", während „Plague" sich an die Echtzeitstrategen wendet, genauso wie „Myth", das wir in dieser Ausgabe als Preview vorstellen. Dann wäre da noch „F1", ein Rennspiel (wie sich unschwer vermuten läßt) und der Fußballmanager „Championship Manager 97/98".



Ballerei im weltall: Lunatik

Championship Manager 97/98	
Daikatana	
The Dark Project	Juli 98
Deathtrap Dungeon	Januar 98
F1	2. Quartal 98
Fighting Force	Oktober 97
Flight Unlimited 2	Januar 98
Flying Nightmares 2	
Lunatik	
Myth: The Fallen Lords	November 97
Ninja	
Omikron	September 98
Plague	März 98
Revenant (ehem. Forsaken)	März 98
Steel Legions	
Team Apache	1. Quartal 98
Tomb Raider II	November 97

Electronic Arts

Der Software-Riese EA zeigte wie erwartet einiges Neues am Stand, darunter auch Fremdentwicklungen, bei denen EA den Vertrieb übernimmt. So z.B. bei Fox Interactive, die mit „Croc" ein witziges 3D-Jump&Run vorstellten. Ihr steuert das Krokodil Croc durch mehr als 40 Level mit über 200 Schauplätzen.. Weiterhin kündigten die Füchse „X-Files – Unrestricted Access" an, eine Mischung aus Datenbank und Erlebnisreise in die Welt der X-Akten. In „The Simpsons: Virtual Springfield" werdet Ihr auf Bart & Co treffen. In einer 3D-Welt trinkt Ihr mit

Homer ein Bier in Moe´s Kneipe, werft Wasserbomben oder macht eine Donut-Pause im Kernkraftwerk. An „Populous 3" wird weiter gearbeitet und es könnte noch dieses Jahr erscheinen. Noch vor Weihnachten soll auch noch „Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons" mit verbesserter Grafik, KI, sowie 15



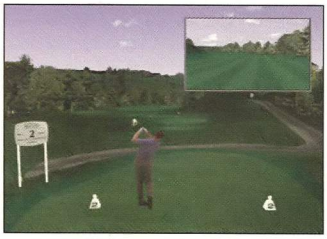
Populous 3 sieht vielversprechen aus

neuen Level für Solo- und 15 Level für den Multiplayer-Modus erscheinen. Auch bei den Simulations-Cracks von Jane´s steht ein Nachfolger vor der Tür: In „Longbow 2" lehrt Ihr fiesen Mieslinge das Fürchten. (Ein ausführliches Preview findet Ihr in diesem Heft.) Auch die neue Flugsimulation F15 ist kräftig in der Mache, allerdings werdet Ihr Euch noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden müssen.

Croc	Dezember 97
X-Files – Unrestricted Access	Oktober 97
The Simpsons: Virtual Springfield	November 97
Populous 3	Dezember 97
Dungeon Keeper Data CD	Dezember 97
Longbow 2	Oktober 97
F15	1. Quartal 98

Empire Interactive

Mittlerweile hat Empire das Marketing der Produkte von Talonsoft übernommen, so daß nun sämtliche neuen „Battleground"-Titel



Digital golfen: The Golf Pro

von ihnen veröffentlicht werden. Dies wären „Bull Run", „Napoleon in Russia" und der letzte Teil der Serie, „Prelude to Waterloo". Zwei weitere Waben-Strategicals sind „Eastern Front" und „Fields of Fire". Die Gold-Version von „Flying Corps" erscheint ebenfalls, bei der außer neuen Flugzeugen auch ein 3Dfx-Patch enthalten ist. Für Sportler gibt es „Combat Chess", ein animiertes Schachspiel, sowie „The Golf Pro".

Battleground: Bull Run	Oktober 97
Battleground: Napoleon in Russia	Oktober 97
Battleground: Prelude to Waterloo	November 97
Combat Chess	Oktober 97
Eastern Front	Oktober 97
Fields of Fire	Februar 98
Flying Corps Gold	Oktober 97
The Golf Pro	Oktober 97

Fujitsu

Gehört hat sicher schon jeder von dem neuen Riesen-Tamagochi für den PC: „FinFin". Der Mix aus Delphin und Vogel lebt in einer aus



FinFin; noch traut er mir noch nicht so richtig

mehreren Gebieten bestehenden Welt, sieht herzzerreißend süß aus und muß erstmal über das mitgelieferte Mikro angelockt und mit dem User vertraut gemacht werden.Je zutraulicher er wird, desto näher traut er sich an den vorderen Bildrand.

FinFin:	im Handel

Gremlin

Wie fast überall zeigte auch Gremlin bereits Bekanntes. Einziges neues Produkt ist „Men in Black", ein Action-Adventure, das auf dem aktuellen Film mit Will Smith und Tommy Lee Jones basiert. In den Rollen von Agent K, J und auch L (Linda Fiorentino) zeigt Ihr den bösen Aliens, wo ihr Platz ist. Handgezeichnete Texturen auf 3D-Polygonen sorgen für grafischen Genuß bei Eurem Versuch, zu verhindern, daß aus der Welt ein riesiger, organischer Computer wird.



Will Smith im Kampf gegen fiese Außerirdische: Men in Black

Actua Golf	4. Quartal 97
Actua Icehockey	4. Quartal 97
Actua Soccer	Oktober 97
Actua Tennis	Oktober 97
Hardwar	Januar 98
Men in Black	April 98

Grolier Interactive

Die Engländer stehen mit dem Actionadventure „Perfect Assassin" kurz vor der Vollendung. Ohne Gedächtnis aufgewacht, begebt Ihr Euch auf die Suche nach der eigenen Identität und rutscht dabei in mehr als nur unangenehme Dinge. Das in der letzten Ausgabe vorgestellte „Xenocracy" macht weiter



Den Viren keine Chance

Fortschritte. Die Fantasybuchreihe „Chronicles of Pern" von Anne McCaffrey wird versoftet. In dem Rollenspiel „Dragonflight" dürft Ihr Euch dann in einer echtzeitberechneten 3D-Welt um das Schicksal kümmern. Kennt Ihr „Zarch"? Oder ist Euch das gute alte „Virus" noch ein Begriff? Ersteres sorgte vor etlichen Jahren auf dem Arcon Archimedes für Furore. Mit einem Gleiter bekämpfte der Spieler damals Außerirdische, die den Planeten mit Viren der ganz fiesen Art zerstören wollten. Später wurde der Titel für



NEXT DIMENSION. SAMSUNG CD-ROM-DRIVE.

Erleben Sie ein neues Zeitalter der Datenkommunikation – mit den neuen CD-ROM-Laufwerken von SAMSUNG. Bis zum 24fach-Höchstgeschwindigkeits-Drive bieten sich Ihnen völlig neue Dimensionen des schnellen Datentransfers. Ganz zu schweigen von den anderen Vorteilen der SAMSUNG CD-ROM-Drive-Familie: Abspielmöglichkeit von 8- und 12-cm-CDs, CD-RW kompatibel, Atapi-Schnittstelle und höchste Datentransferraten durch CAV, optimiert für PC-DOS, MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95 und Windows NT, Starttaste und Lautstärkeregler, elektrische Schublade geeignet für horizontalen und vertikalen Einbau, etc. SAMSUNG CD-ROM-Drive: schnell, flexibel, ausgezeichnet – in den Zeitschriften PC-Welt und Chip. Die Innovation. SAMSUNG.

CHIP Urteil sehr gut (1,28)*

Die CHIP Empfehlung 9 CD-ROM-Laufwerke im Test 9/97

CD-ROM-LAUFWERK TOP 5 PLATZ 3 Samsung SCR-2030 (20fach)

SAMSUNG ELECTRONICS

SAMSUNG Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 6, 65824 Schwalbach/Ts., Tel.: 0180/5 12 12 13, Fax: 0180/5 12 12 14



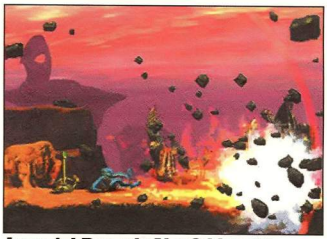
Noch in der Konzeptionsphase: Dragonflight

den Amiga und Atari ST umgesetzt und hieß „Virus". Grolier will schon im nächsten Jahr das Sequel auf den Markt bringen. Niemand geringeres als David „Elite" Braben arbeitet mit seinen Leuten an dem Projekt. Das alte Spielprinzip soll weitgehend erhalten bleiben und um sinnvolle Features ergänzt werden. Grafisch scheint der Titel eine Augenweide zu werden. Obwohl in einem sehr frühen Entwicklungsstadium präsentiert, konnten die gezeigten Bilder bereits überzeugen. 3Dfx-Karten werden natürlich unterstützt

Perfect Assassin	Oktober 1997
Xenocracy	1. Quartal 1998
Virus 2000	1. Quartal 1998
Dragonflight	4. Quartal 1998

GT Interactive

GT hatten als eine der Wenigen einige neue Titel im Gepäck. Außer dem Jump'n'Run



Jump 'n' Run mit Abe:Oddworld

„Oddworld: Abe's Odyssey" findet sich der Iso-Shooter „Mageslayer" und der Action-Kerker „Rebel Moon Rising". Auch das von Jay Wilbur mitgestaltete „Unreal" macht mittlerweile einen ausgereifteren Eindruck. Flugsimulationen will das Softwarehaus nun ebenfalls verwirklichen, auch wenn diese eher actionlastig ausfallen: Hubschrauber-Freunde steigen in den „AHx-1", während Starrflügler besser bei „Stealth Reaper 2020" aufgehoben sind, der eine Art Kombination aus Jagdflieger und Bomber darstellt. Neben den gerade veröffentlichten Titeln wie „Total Annihilation" (Test im Heft) warten weitere Echtzeit-Strategiespiele wie „War of the Worlds", das auf dem Roman von H.G. Wells sowie der Musical-Version von 1979 (!) fußt. auf ihren Auftritt. Besonders hektische Leute freuen sich auf die „Z"-Mission-CD, zu der allerdings noch nicht viele Informationen vorliegen.



Langsam wird's was: Unreal

AHx-1	Oktober 97
Balls of Steel	Oktober 97
Mageslayer	Oktober 97
Oddworld: Abe's Odyssey	Oktober 97
Rebel Moon Rising	Oktober 97
Stealth Reaper 2020	November 97
War of the Worlds	1998
YoungBlood	November 97

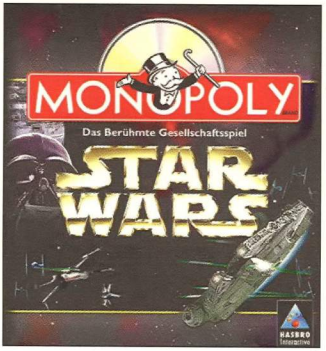
Hasbro Interactive

Nicht nur durch die Monopoly Special Edition: Star Wars wurden viele Interessierte auf den Hasbro-Stand gezogen, auch ein altes Suchtspiel im neuen Gewand, nämlich „Frogger" erstaunte viele Besucher. Hierbei haben sich die Designer ganz besonders viel Mühe gegeben, den alten Spielecharme auch bei



Frogger: Ein Frosch auf dem Höhenflug

den knackigsten 3D-Leveln nicht versiegen zu lassen. Weitere Real-Umsetzungen waren „Boggle", der Wortschüttler, der obwohl man es nicht glauben soll, recht interessant aussah, oder auch die multimediale Version des „Puzz3D" Steckspiels mit dem Thema Notre Dame, das sogar ein Mini-Adventure enthalten soll. „Hedz", ein abgefahrenes Tag-Spiel scheint auch kurz vor seiner Fertigstellung zu befinden.



Monopoly Star Wars: Wer bringt den Wookie ins Gefängnis?

Monopoly Star Wars:	Oktober 97
Hedz:	Dezember 97
Puzz3D:	Oktober 97
Boggle:	November 97
Frogger:	November 97

Infogrames/Ocean

Außer den beiden Action-Adventures „Pilgrim" und „Outcast" konnten wir bei Infogrames/Ocean einen dritten Vertreter des Genres namens „Hexplore" bewundern, das um die Jahrtausendwende stattfindet – die erste Jahrtausendwende. Eine geheime Bruderschaft von Zauberern ist auf der Suche nach einem Buch von „göttlichem Wissen", was Ihr verhindern müßt. Auf Eurer Reise wandert Ihr von Europa nach Osten, bis hin zum Garten Eden. Eines der Hauptfeatures ist dabei die stufenlos drehbare Ansicht, mit der Ihr immer die Übersicht behaltet.

Zwei neue Fußballspiele wurden ebenfalls gezeigt, neben dem Nachfolger von „UEFA Championship League 96/97", das wohl nicht die Referenz im Genre darstellt, gibt es da „Matchday 3" des Teams Cranberry Sauce. Ein bißchen an „Micro Machines" erinnert „Motor Mash", in dem Ihr Euer Wägelchen aus einer Iso-Perspekive steuert. Action im Wetall bietet dagegen „I-War", eher simulationslastiger geht es bei den DID-Titeln „F22 ADF" und „TAW" zu – s.a auch unsere Previews in der PP10/97. Immer noch nichts zu

sehen war von der Panzersimulation, an der DID seit längerem arbeitet und Details auch genauso lange geheimhält.



Action-Adventure in Iso-3D: Hexplore

Hexplore	1. Quartal 98
I-War	November 97
Matchday 3	November 97
Motor Mash	Dezember 97
Pilgrim	November 97
Outcast	Weihnachten 97
Shattered Reality	1998
TFX 3: F22 ADF	November 97
TFX 3: F22 TAW	Februar 98

Interactive Magic

Am Stand von Interactive Magic war ebenfalls wenig Neues zu bewundern. Zum Strategical „Seven Kingdoms" findet Ihr in dieser Ausgabe ein Preview, ebenso zur Online-Flugsim „Warbirds 2.0". Ein weiterer neuer



Noch mehr Elefanten: Hannibal

Internet-Titel ist „Planetary Raiders", eine Art „Elite" im Netz. Hier werdet Ihr Söldner, Händler oder habt Eure eigene Raumstation. Eine weitere Neuankündigung ist „Semper Fi", ein rundenbasiertes Strategiespiel, in

Great Battles of Hannibal	November 97
iPanzer '44	Februar 98.
Liberation Day	November 97
Planetary Raiders	3. Quartal 97
Semper Fi	Februar 98
Seven Kingdoms	November 97
WarBirds 2.0	
Ultim@te Race	4. Quartal 97

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

NEU! Lieferung auf Rechnung Versandkosten DM 2,50

Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München

SideWinder Force Feedback Microsoft's Joystick-Technologie mit direkter Kraftrückmeldung **DV 289,-**

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
Der vergessene Gott Win95	**DV**	**59,95**
Discworld 2	DV	74,95
Evidence Win95	DV	69,95
Floyd Win95	**DV**	**69,95**
Koala Lumpur	DV	54,95
Leisure Suit Larry 7	DV	74,95
Lighthouse	DV	74,95
Little Big Adventure 2	DV	74,95
LucasArts 10 Adventures	DV	54,95
Jack Orlando	**DV**	**39,95**
Obsidian Win95	**DV**	**59,95**
Realms of the Haunting	DV	74,95
Riven	**DV**	**89,95**
Star Trek - Borg	EV	49,95
Star Trek Generations	DV	74,95
Star Trek: Starfleet Academy	**DV**	**74,95**
Takeru	**DV**	**49,95**
The Last Express	DV	69,95
Voodo Kid	DV	69,95
Yoda Stories	DV	34,95
Youngblood Win95	**DA**	**74,95**
Zork Special Edition	DV	79,95

Actionspiele		
Agent Armstrong	DV	69,95
Descent 2 [3Dfx]	DV	24,95
Ecstatica 2	DV	69,95
G-Nome Win95 [MMX]	DV	69,95
G-Police	**DV**	**84,95**
Guts 'N' Garters	DV	69,95
HellCops	DV	44,95
Hexen 2 [3Dfx]	**DA**	**74,95**
Hunter Hunted	DV	64,95
Independance Day Win95 [3Dfx]	DV	54,95
James Bond Kollektion	DV	59,95
Jedi Knight	**DA**	**79,95**
Max Montezuma - Fluch der Azteken	**DA**	**69,95**
MDK [3Dfx]	DV	69,95
Mechwarrior 2 - Mercenaries	DV	79,95
Meet Puppet	DA	59,95
Outlaws [3Dfx]	DV	79,95
Rebel Moon Rising Win95 [MMX]	**DA**	**69,95**
Redneck Rampage	EV	69,95
Resident Evil [3Dfx]	**DV**	**69,95**
Shadow of the Empire	**DA**	**74,95**
Terracide Win95	DV	74,95
The Intruder	DV	49,95
Tiger Shark Win95 [MMX, 3Dfx]	DA	69,95
Tomb Raider [3Dfx]	DV	69,95
Unreal [3Dfx]	**DA**	**74,95**
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**	**59,95**

Autorenspiele		
Bleifuß Fun	DV	54,95
Carmageddon	DV	69,95
Daytona USA Deluxe	**DV**	**69,95**
Destruction Derby 2	DV	69,95
Formel 1 [3Dfx]	DV	84,95
Formula One - Grand Prix 2	DA	79,95
Formular Karts	DA	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
Manx TT	**DV**	**69,95**
Monster Trucks	**DA**	**69,95**
Moto Racer Win95	DV	69,95
Nascar Racing 2	DA	74,95
Need for Speed 2 Special Edit. Win95	**DV**	**74,95**
POD - Planet of Death [MMX, 3Dfx]	DV	64,95
Sega Rally [MMX]	DV	69,95
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	54,85
Flip Out	DA	49,95
Fritz 5	**DV**	**119,95**
Galapagos Win95	**DV**	**74,95**
Lost Vikings 2	DV	59,95
Marble Drop	DV	39,95
Power Chess	DV	79,95
Puzz 3D	**DV**	**49,95**
Puzzle Bobble WIn95	DA	39,95
Savecracker	DA	69,95
Super Puzzle Fighter 2	DA	39,95
Swing	**DA**	**69,95**
The Puzzle Collection	DV	54,95
Worms United	DV	29,95

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	29,95
F-22 Raptor Upgrade - Mission CD	**DV**	**19,95**
Flight Simulator 98 Win95 [MMX, 3Dfx]	**DV**	**99,95**
Flight Simulator 6.0 - Extension Pack	DV	59,95
Flight Unlimited Win95	DV	69,95
Flying Corps	DV	69,95
IF-22	DV	79,95
Jetfighter 3.0 [3Dfx]	**DV**	**69,95**
Red Baron 2 Win95	**DV**	**64,95**
Sabre Ace - Korea	**DA**	**69,95**
Sierra pro Pilot	**DV**	**74,95**

Geschicklichkeitsspiele		
Asterix & Obelix	DA	44,95
Bubble Bobble	DA	54,95
Frogger 3D Win95	**DV**	**69,95**
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**
Tim und der Sonnentempel	DV	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
Monopoly Star Wars Edition	**DV**	**69,95**
Risiko Win95	DV	54,95
Shanghai	DV	29,95
Trivial Pursuit	DV	39,95
WinSchafkopf	DV	44,95
WinSkat	DV	44,95
Yahtzee	DV	39,95

Rollenspiele		
Diablo	DA	74,95
Dragon Lore 2	DV	69,95
Dungeon Keeper	DV	74,95
Lands of Lore 2 - Götterdämmerung	**DV**	**69,95**
Legacy of Kain Win95	**DV**	**69,95**
Nemesis	DV	69,95
Ultima Online Win95 (Internet)	**EV**	**94,95**

Simulationsspiele		
3rd Millenium	**DV**	**74,95**
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	DA	64,95
Civilization II	DV	49,95
Civilization II - Unentdeckte Welten	DV	24,95
Civilization II Scenarios	DV	34,95
Constructor	**DV**	**69,95**
Creatures	**DV**	**39,95**
Der Industriegigant Win95	DV	69,95
Die Siedler 2 Gold Edition	DV	79,95
F1 Manager Professional	**DV**	**69,95**
Fifa Soccer Manager	DV	69,95
Grand Prix Manager 2	DV	39,95
Hattrick! Wins Win95	**DV**	**64,95**
Holiday Island	DV	69,95
Holiday Island Scenario	DV	24,95
MAD TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	69,95
MIA Win95	**DA**	**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

Sportspiele		
3D Ultra Minigolf	DV	49,95
Baseball '96	EV	64,95
Fifa Soccer 98	**DV**	**74,95**
Links LS 1998 Edition Win95	**DV**	**74,95**
Links LS Kurs-Kollektion 1 od. 2 od. 3	DA	45,95
NBA Hangtime Win95	DA	69,95
NBA Live 98 Basketball Win95	**DV**	**74,95**
NFL 98 John Madden Win95	**DA**	**74,95**
NHL Hockey 98 Win95	**DV**	**74,95**
NHL Open Ice Win95	DA	69,95
Pete Sampras Tennis 97	DV	64,95
Ten Pin Alley Win95	DA	64,95
The Art of Flyfishing	DA	54,85
Virtual Pool	DA	24,95
Virtual Snooker	DA	24,95
Worldwide Soccer PC [MMX]	DV	69,95
WWF In Your House	DA	59,95

Strategiespiele		
7th Legion	**DV**	**74,95**
Akte Europa	**DV**	**69,95**
Command & Conquer II - Alarmstufe Rot	DV	79,95
C. & C. - Eins. Entscheidung (Internet)	**DV**	**39,95**
C. & C. II - Vergeltungschlag Mis. CD 2	**DV**	**29,95**
Conquest Earth - Das Manifest	**DV**	**74,95**
Dark Colony	DV	69,95
Dark Reign Win95	**DV**	**79,95**
Demonworld Win95	DV	69,95
Dominion Win95	**DV**	**69,95**
Earth 2140	DV	44,95
Earth 2140 Mission CD	DV	24,95
Große Schlacht d. Weltgeschichte	DV	79,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	64,95
Imperialsimus	DV	69,95
Imperium Galactica	DV	74,95
Incubation	**DV**	**69,95**
Jagged Alliance 2 - Deadly Games	DV	69,95
KKND	DV	59,95
KKND Mission CD	**DV**	**34,95**
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	44,95
Magic - Die Zusammenkunft	DV	69,95
Pacific Admiral / General	DV	74,95
Sid Meier's Gettysburg Win95	**DV**	**74,95**
Star Command	DV	69,95
Total Annihilation Win95	**DV**	**74,95**
Wages of War	**DV**	**69,95**
Warlords 3: Reign of Heroes	DV	74,95
Waterworld	**DV**	**69,95**
X-Com: Apocalypse	DV	74,95

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 18.11.97
Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich! Händleranfragen erwünscht

dem Ihr – wie der Name schon sagt – eine US-Marine-Corps-Einheit oder auch deren Gegner herumkommandiert. In drei Kampagnen und 15 Einzelszenarien dürft Ihr dann zeigen, wie Ihr humanitäre und Kampfeinsätze löst.

Interplay

Nachdem „Starfleet Academy" fertig ist, stürzen sich die Entwickler auf andere Titel, die schon seit langem in der Pipeline sind. „Powerboat Racing" geht mit großen Schritten seiner Vollendung entgegen. Ein schießfreudiges 3D-Rennspiel erwartet Euch mit „Crime Killer". Im 22. Jahrhundert dürft Ihr mit allerlei Waffen bestückt den Kriminellen der Zukunft zeigen, wo sie hingehören. Eine weitere Version des Jump'n Runs „Earthworm Jim 3D" konnten wir unter die Lupe nehmen. Wenn die Shiny-Entwickler es schaffen, die Versprechungen zu halten, könnte es ein wahrer Hit werden. Wer den Film „Das 7. Zeichen" mochte und Adventures nicht abgeneigt ist, darf sich freuen. Shiny-Entertainement hat mit „Messiah" ein 3D-Adventure in der Mache. In der Rolle eines Engels müßt Ihr den drohenden Untergang der Welt verhindern. Freunde gepflegter Prügeleien sollten sich „Die by the Sword" merken. Zwanzig Kämpfer warten darauf, sich gegenseitig einen Kopf kürzer zu machen. Für Rollenspieler kommt „Forgotten Realms: Balder's Gate" heraus. Erfolgreiche Titel werden fortgesetzt. Da wundert es nicht, daß zur Zeit auch an „M. A. X. 2" gearbeitet wird. Neben der üblichen Echtzeit-Hektik kann auch ein rundenbasierter Modus gewählt werden. Ansonsten wird versucht, den ersten Teil in allen Bereichen zu übertreffen. Trekker warten derzeit immer noch auf die Fertigstellung von „Star Trek: Secret of Vulcan Fury".

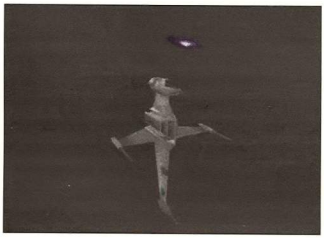


Keine Pampers-Werbung, sondern Bob, der Held aus „Messiah"

Power Boat 1	Quartal 98
Crime Killer	1. Quartal 98
Earthworm Jim 3D	1. Quartal 98
Messiah	2. Quartal 98
Die by the Sword	1. Quartal 98
Forgotten Realms: Balder's Gate	1. Quartal 98
M. A. X. 2	1. Quartal 98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	1. Quartal 98

LucasArts

Bei LucasArts war zu erfahren, daß sich „Rebellion" etwas verschieben wird, dafür aber im nächsten Jahr ein neues Grafik-Adventure mit Namen „Grim Fandango" herauskommen wird – etwas weiter hinten im Heft findet Ihr ein Preview. „Jedi Knight" kommt dagegen wie geplant und wird bereits in dieser Ausgabe getestet. Eine weitere Neuheit ist die Missions-CD für „X-Wing vs. TIE-Fighter" „Balance of Power" (s.a. die Power News), in dem eine Kampagne sowie neue Schiffe wie der B-Wing und der so lang vermißte Supersternenzerstörer enthalten sein werden.



Nun könnt Ihr auch den B-Wing fliegen: XvT – Balance of Power

Balance of Power	November 97
Grim Fandango	2. Quartal 98
Monkey Island 3	4. Quartal 97
Jedi Knight	Oktober 97
Rebellion	4. Quartal 97

Magic Bytes

Von Magic Bytes sind unter anderem „Drilling Billy", ein nostalgisches Plattformspiel, das „N.I.C.E. Track Pack" und der Nachfolgetitel „N.I.C.E. 2" zu erwarten. Noch ein wenig länger wird es dauern, bis wir von der österreichischen Softwareschmiede NEO mit ihrem grafisch überaus imposanten „Rent-a-Hero" etwas hören. Wir werden auf jeden Fall versuchen, Euch in Kürze mehr über ihr neuartiges Animationssystem verraten zu können, das einen tollen Eindruck machte.



Rent-a-Hero: Sollen wir uns diesen Herren mieten? Und wofür?

Rent-a-Hero:	2. Quartal 98
Drilling Billy:	Oktober 97
N.I.C.E: Track Pack:	Oktober 97
N.I.C.E. 2:	1. Quartal 98

MicroProse

Das zweite Spiel aus der Zusammenarbeit von MicroProse und Team 17 nennt sich „Addiction Pinball", eine (wer hätte es gedacht) Flippersim mit zwei Tischen in Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixeln und HiColor. Im „klassischen" Simulationsbereich erwarten Euch „Falcon 4.0", bei dem Ihr wie gewohnt eine F-16 besteigt; ältere Maschinen gibt es in „European Air War", um genau zu sein 20 verschiedene. Per Netzwerk könnt Ihr ebenfalls abheben, ein Editor sorgt für Spielspaß, nachdem alle Missionen beendet wurden. Am Boden bleibt Ihr mit „M1 Tank Platoon II". Zwar hat Designer Arnold Hendrick nach dem ersten Teil zu Interactive Magic gewechselt, doch MicroProse bietet Einzelschlachten und Kampagnen am Golf oder einem fiktiven Krieg zwischen der NATO und dem Warschauer Pakt.

Strategen freuen sich auf „BattleTech: MechCommander", in dem erstmals ein FASA-Echtzeitstrategical veröffentlicht wird. Der zweite Titel dieser Reihe ist „Guardians: Angels of Justice", der auch RPG-Elemente umfaßt. Star-Trek-Fans warten bis zum nächsten Jahr, dann kommt die Versoftung von „First Contact".



Flippern mit Team 17: Addiction Pinball

Ab sofort werden die Produkte von Kallisto von MicroProse vertrieben. Passend zu dem großen Kinoerfolg von Luc Besson kommt in Kürze das Spiel „The 5th Element" heraus, von dem Ihr in der nächsten Ausgabe mehr erfahren könnt.

Addiction Pinball	November 97
BattleTech: MechCommander	1. Quartal 98
European Air War	4. Quartal 97
Falcon 4.0	4. Quartal 97
Guardians: Agents of Justice	1. Quartal 98
M1 Tank Platoon II	1. Quartal 98
Star Trek: First Contact	1. Quartal 98
The 5th Element	4. Quartal 97
Ultim@te Race	4. Quartal 97

Microsoft

Billys Company holt auf. Zwar war nur wenig neues zu sehen, aber zumindest scheint die qualitative Talfahrt erst einmal vorbei zu sein. Der altehrwürdige „Flight Simulator 98" und das Strategical „Age of Empires" sind fertig und sollten in den Händlerregalen stehen, wenn Ihr dies lest (Test beider Produkte in dieser Ausgabe". „Cart Precision Racing" macht weiterhin große Fortschritte und soll wirklich noch vor Weihnachten ausgeliefert werden. Microsoft vertreibt auch die Produkte von Dreamworks Interactive. Die haben es geschafft, sich die Lizenz des zweiten Jurassic Park Teils „The Lost World" zu sichern und in ein Action-Adventure mit dem Titel „Trespasser" zu verpacken. Die ersten Bilder sahen sehr vielversprechend aus. Besonders beeindruckt waren wir jedoch von dem physikalischen Modell, daß zum Einsatz kommt. So werdet Ihr alle Gegenstände beliebig manipulieren können – mit realistischen Auswirkungen. Laßt Ihr beispielsweise eine Kiste auf einen Stuhl fallen, zerlegt es den naturgetreu in seine Einzelteile, die dann alle einzeln benutzt werden dürfen.

Age of Empires	Oktober 97
Flight Simulator 98	Oktober 97
Cart Precision Racing	4. Quartal 97
Trespasser	1. Quartal 98

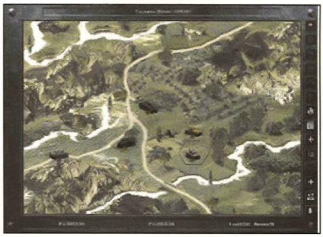
Mindscape

Bei den Mühlheimern ploppen die Titel zur Zeit heraus wie frischer Toast. Nachdem nun „Pazifik Admiral" und „Imperialismus" in den Läden stehen, wird bereits letzte Hand an „Panzer General IIID" angelegt. In der nächsten Ausgabe dürfen sich alle Strategen auf einen ausführlichen Test freuen. Mal fern ab von Simulation und Strategie bewegen sich Mindscape mit „World League Basketball". Ihr sollt Euch zwischen 64 Teams entscheiden dürfen. Besonders stolz sind die Entwickler auf die verwendete 3D-Engine,



Runde für Runde dem Sieg entgegen

die nicht nur gut aussieht, sondern besonders realistisch ist. So könnt Ihr sogar die Atmung der Spiel anhand des Auf- und Absenkens des Brustkorbs sehen. Natürlich wird es auch einen Liga-Modus sowie mehrere Optionen für das schnelle Spiel für Zwischendurch geben. „War Wind II" macht weiterhin Fortschritte und schickt sich an, den Vorgänger um Längen zu übertreffen. Weiteres Runden-Strategical in der Mache ist „Steel Panthers III". Das scheint jedoch mehr durch die vielfältigen Optionen den Hardcorestrategen



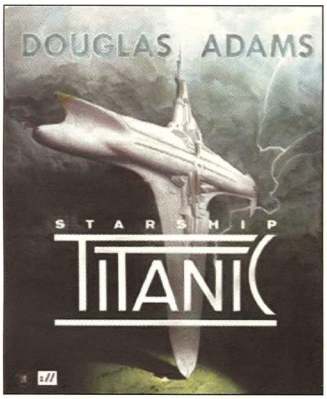
Die Panzer rollen bald wieder

anzusprechen. Ein Gruseladventure der Marke „Schlaflos am Wochenende" soll „Black Dahlia" werden. Als Special Agent dürft Ihr einem ungeklärten Mordfall nachgehen. Der Spielzeitraum umfaßt dabei ganze siebe Jahre. Ihr dürft Euch abermals durch eine gerenderte Welt bewegen, in der echte Schauspieler darunter Dennis Hopper zum Einsatz kommen. Lt. Herstellerangaben soll die auf sechs CDs verpackte Story Euch bis zu 80 Stunden vor den Bildschirm fesseln. „The Final Liberation" ehemals „Redemption" ist nun auch schon fast fertig. Noch vor Weihnachten soll es heißen „Fantasy meets Science Fiction".

Panzer General IIID	Oktober 97
Buccaneer	Oktober 97
World League Basketball	November 97
War Wind II	Dezember 97
Steel Panthers III	November 97
Black Dahlia	1. Quartal 98
The Final Liberation	Dezember 97

NBG

Der Eyecatcher am NBG-Stand war die fast ganz leise Ankündigung des neuen Romans des Autors von „Per Anhalter durch die Galaxis" Douglas Adams: „Starship Titanic". Der Roman, der genauso durchgeknallt wie andere Titel von Douglas Adams zu versprechen



Starship Titanic: Der neue Douglas Adams

scheint, soll sowohl in den USA als auch in Deutschland gleichzeitig mit Spiel gleichen Namens herauskommen. Die Umsetzung des Brettspiels des Jahres 1994, „Manhattan" bietet eine gelungene Mischung aus „SimCity" und „Monopoly", allein zuhause oder im Netzwerk zu mehreren. Endlich ein Brettspiel, das auf dem PC sogar Sinn machen könnte. „Übersiedler Extreme" ist die zweite Data-Disk zu „Die Siedler", die in trauter Zusammenarbeit (wo gibt es sowas sonst noch?) mit BlueByte entstanden ist.

Starship Titanic:	Dezember 97
Mephisto Genius 98 Gold:	Dezember 97
Manhattan:	1. Quartal 98
Übersiedler Extreme:	November 97

Novalogic

Fast fertig ist die Voxel-Space-2-Panzersim „Armored Fist 2" der US-Company. Das Missionsdesign bekommt noch den letzten Schliff, dann ist Master-Tag. Etwas länger müssen wir auf „F-22 Raptor" warten, das



Hebt demnächst zum Jungfernflug ab: F-22 Raptor

noch dieses Jahr veröffentlicht werden soll. Beta-Versionen taugen ja bekanntlich nicht für abschließende Urteile, doch der Realismus hat seit „Lightning II" spürbar zugelegt. So werdet Ihr mit der F-22 über Wüsten rasen dürfen, aber auch andere Einsatzgebiete stehen auf dem Flugplan. Beschleunigerunterstützung ist nicht vorgesehen, aber wir lassen uns überraschen.

Armored Fist 2	November 97
F-22 Raptor	4. Quartal 97

Psygnosis

Auch hier gab es für PC-User wenig Neues zu entdecken. Die Rennspiele „Newman Haas Racing" und „Formula 1 '97" waren weiter fortgeschritten, ebenfalls die Adventures „Zombieville", „Die Insel des Dr. Moreau", „Elric" und „Respect, Inc.". Weiterhin haben die Briten die Actiontitel „Shadowmaster", „Profiteer" und „Overboard!" im Programm, und Jump'n'Run-Fans werden mit „Psybadek" und „Rascal" bedient. Schlußendlich werden noch die Neuauflage des Strategieklassikers „Sentinel Returns" und die Flugsimulation „Freie Jagd!" herausgebracht.

Die Insel des Dr. Moreau	3. Quartal 97
Elric	4. Quartal 97
Formel 1 '97	3. Quartal 97
Freie Jagd!	Februar 98
Newman Haas Racing	1. Quartal 98
Overboard!	Oktober 97
Profiteer	1. Quartal 98
Psybadek	4. Quartal 97
Rascal	4. Quartal 97
Respect, Inc.	1. Quartal 98
Sentinel Returns	1. Quartal 98
Shadowmaster	3. Quartal 97
Zombieville	3. Quartal 97

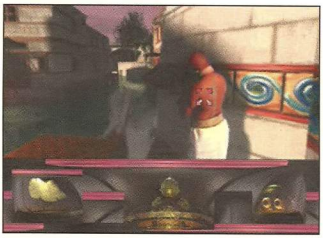
RedOrb

Der meiste Platz war natürlich für „Riven", den Myst-Nachfolger (Test Seite 150) eingeräumt, der schon mal durch seine genialen Grafiken glänzen konnte. Mit „Legacy of Time" präsentierte sich der noch Ende dieses Jahres erscheinende dritte Teil der „Journeyman Project"-Serie, das nicht weniger gut als „Riven" aussah. „Take no Prisoners" war ein



Take No Prisoners: Wo ist Popeye, wenn man ihn braucht?

sehr interessanter 3D-Shooter, der durch viele gute Ideen, allerdings auch durch viel Blutvergießen auffiel. Ob er wohl jemals



Journeyman Project 3: War Ägypten früher ungefährlicher?

nach Deutschland kommt? „Warbreeds" ist ein Echtzeit-Strategiespiel unter Aliens, das bis zu acht Spieler zuläßt und seinen Level-Editor direkt mitliefert. Von „Extreme Warfare", einem futuristischen Schlachtenspiel war noch nicht allzuviel zu sehen, aber bis zum nächsten Sommer ist ja noch viel Zeit.

Riven	Oktober 97
Journeyman Project 3:	Dezember 97
Take No Prisoners:	Oktober 97
Warbreeds:	Februar 98
Extreme Warfare:	Sommer 98

Red Storm Entertainment

Nichts neues bei Tom Clancys Freitzeitvergnügen. Die ersten beiden Produkte befinden sich kräftig in der Entwicklung und zumindest „Tom Clancy's Politika" hat gute Chancen noch in diesem Jahr zu erscheinen. Vertrieben werden die Entwicklungen der noch neuen Company übrigens von Mindscape International.

Tom Clancy's Politika	4. Quartal 97
Planet Texas	1. Quartal 98

Sales Curve Interactive

Für „Carmageddon" erscheint bald die Add-On-CD „Splat Pack", in der 18 neue Strecken in vier Umgebungen auf Euch warten. Der 3Dfx-Patch ist dabei, genauso wie getunte



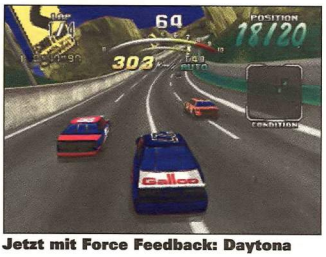
Neue Kurse, neues Glück: Carmageddon Splat Pack

Versionen der beiden Wagen, nämlich der „Red Eagle 2" und „Hawk Deluxe". Zusätzliche Gegner werden ebenfalls zu finden sein.

Carmageddon Splat Pack	November 97

SEGA

Einige Sega-Spiele finden auch dieses und nächstes Jahr den Weg auf Win95-PCs. So auch „SEGA Touring Car Championship", bei dem besagte Fahrzeuge, darunter ein AMG C-Klasse-Benz oder der Opel Calibra V6 an



Jetzt mit Force Feedback: Daytona USA Deluxe



Prügeln auf dem PC: Last Bronx

den Start gehen. „Daytona USA Deluxe" bietet eine neue, exklusive Strecke sowie verbesserte Optik und Force-Feedback-Unterstützung. Aggressivere Naturen prügeln sich in „Last Bronx" mit acht verschiedenen bewaffneten Charakteren. Noch härter geht es bei „Virtua Cop 2" zu, bei dem Ihr wieder Geiseln vor bösen Gangstern beschützen müßt.

Daytona USA Deluxe	Oktober 97
Last Bronx	Januar 98
SEGA Rally MMX	Oktober 97
SEGA Touring Car Championship	Januar 98
Virtua Cop 2	November 97

Selling Points

Das von der Softwarefirma in der Entwicklung befindliche und von uns bereits vorgestellte „Mayday" wird von Selling Points vertrieben. Seit der E3 sind die Programmierer



Safe Cracker: einer von vier Tischen auf „Electronic Pinball"

ein ganzes Stück weiter gekommen und es sieht so aus, als können sie den angestrebten Erscheinungstermin halten. Das bereits vorgestellte Recycling- anstelle des Rohstoffkonzepts konnte bereits gezeigt werden. Zerstörte Einheiten werden Trümmer hinterlassen, die Ihr mit speziellen Fahrzeugen aufsammeln und wiederverwerten dürft. Natürlich auch die Hinterlassenschaften des Gegners. Somit bekommt der Sieg in einer Schlacht eine ganz neue Bedeutung. Mögt Ihr Puzzles? Wenn ja könnt Ihr Euch schon jetzt auf die „Moving Puzzle"-Reihe freuen. Ravensburger Interactive arbeitet fleißig daran und die erste, uns vorliegende Version sah schon



sehr gut aus. Videos werden in einzelne Kacheln zerlegt und dürfen wieder zusammengesetzt werden. Der Haken: Die Filme laufen weiter, während Ihr versucht, sie wieder zusammenzusetzen. Zu allem Überfluß werden die einzelnen Teile noch gedreht und/oder gespiegelt. Keine leichte Aufgabe also.

Mayday	November 97
Moving Puzzle	Oktober 97
Electronic Pinball	November 97

Sierra

Vor allem der für Sierra eher untypische 3D-Shooter „HalfLife" erregte viel Aufsehen (Preview auf S. 40). Der (endlich) bald bevor-



StarCraft: Auch das All ist vor Echtzeitstrategen nicht mehr sicher



Star Warped: StarWars mal Ballaballa

stehende Release von „Red Baron" wurde erneut angekündigt, während das noch in der Entwicklung stehenden „Grand Prix Legends", das Formel 1 Fahrer zurück in das Jahr 1967 beamen will, einen sehr soliden Eindruck machte. Von „King's Quest 8", das jetzt in Voll-3D glänzen soll, war noch nicht allzuviel spielbar. Lachmuskeln werden bei Sierra ja gerne gequält, und so soll „Star Warped" eine herzzerreißende Persiflage auf das StarWars-Universum bieten. Die „Diablo"-Erweiterung „Hellfire" (mehr als ein Add-on) wartet nur noch auf einige Hintergrundgrafiken, während „Diablo 2" bereits für Ende 1998 angekündigt wurde (zu sehen gab's aber noch nichts).

Sierra Pro Pilot	Ende 97-Anfang 98
Red Baron II:	Ende 97-Anfang 98
HalfLife:	November 97
Hellfire:	Weihnachten 97
Diablo 2:	Ende 98
Police Quest 2: Swat 2:	Dezember 97
StarCraft:	Dezember 97
WarCraft Adventures:	Ende 97-Anfang 98
King's Quest 8:	2. Quartal 98
Quest for Glory V:	Mitte 98
Star Warped:	Okt/Nov. 97
Grand Prix Legends:	Mitte 98
Sierra Sports Ski Racing:	Weihnachten 97
3D Ultra Pinball:	Kontinent November 97
DSF Off-Road:	November 97
Lords of Magic	Anfang 98

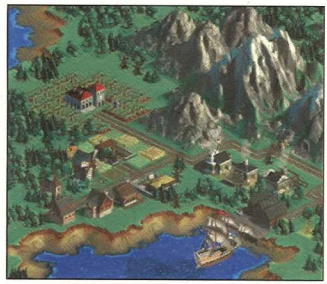
Software 2000

Leider nichts neues bei den Eutinern. „F1-Manager Professional" ist fertig und wird bald in den Händlerregalen stehen (Test in dieser Ausgabe). An „Montezuma – Die Rache der Azteken" und „Flying Saucer" wird weiterhin kräftig gewerkelt und die Entwickler sind zuversichtlich, daß die Titel noch vor Weihnachten erscheinen werden.

F1-Manager Professional	Oktober 97
Montezuma – Die Rache der Azteken	November 1997
Flying Saucer	November 97

Sunflowers

„Anno 1602", das neue Strategie-Aufbauspiel aus dem deutschen Hause Sunflowers machte einen sehr guten, und auch sehr endgülti-



Anno 1602: Es gibt viel zu tun, sehen und schmunzeln

gen Eindruck; kein Wunder, wenn der Veröffentlichungstermin im November gehalten werden soll. Bei „Anno 1602" kommen eher die Händler und Diplomaten unter den Spielern zum Zug, gekämpft wird eigentlich nur zur Selbstverteidung.

Anno 1602	November 97

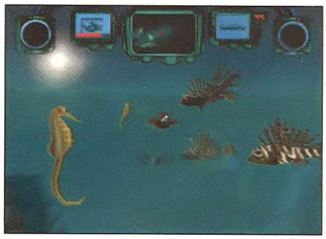
TopWare

Neben dem frisch veröffentlichten „Jack Orlando" stellte TopWare mit „Emergency" eine neue Echtzeit-Sim vor. Der Spieler ist der Einsatzleiter diverser Polizei- und Rettungstrupps und muß sich meist unter Zeitdruck und Geldmangel mit allerlei gefährlichen Unfällen oder Naturkatastrophen auseinandersetzen. Für viel abwechselnde Panik wird bei Zusammenstößen mit Verletzten und auslaufendem Benzin, Waldbränden oder Massenkarambolagen auf der Autobahn gesorgt sein.

Emergency:	November 97

UBI Soft

Der französische Softwarevertrieb hat zwei neue Firmen im Programm, 3DO Studios und Criterion. So erscheint das Unterwasseractionspiel „Sub Culture" noch dieses Jahr. „Uprising", der Genre-Mix aus Action und Echtzeitstrategie wird auch noch dieses Jahr veröffentlicht, während wir auf das Rollenspiel „Might and Magic VI" bis zum kalten Februar warten müssen. Aus dem eigenen Haus bringt UBI „Back to Hell", eine Zusatz-CD zu „POD", auf der sich zum Teil von der



Sub Culture: Mag hier jemand Bratfisch?

Homepage herunterladbare Strecken und Fahrzeuge befinden. Ganz neu hingegen ist „Tennis Arena". In der Rolle von 10 Spielern ballert Ihr Euch zum Sieg. „F1 Racing Simulation" nähert sich der Vollendung, und vielleicht können wir Euch schon in der näch-



Tennis Brutal: Tennis Arena

sten Ausgabe einen Test des Anwärters auf den Titel „Rennspiel des Jahres" kredenzen. Die Sim, die alles andere grafisch in den Schatten stellt, soll nicht zuletzt aufgrund der Kooperation mit Renault besonders realistisch ausfallen. Ob „Grand Prix 2" den Titel als beste F1-Simulation abgeben muß, erfahrt Ihr also in der Power Play 11/97.

F1 Racing Simulation	Oktober 97
Might and Magic VI	Februar 98
POD – Back to Hell	Oktober 97
Rayman's World	Oktober 97
Sub Culture	November 97
Tennis Arena	November 97
Tonic Trouble	1. Quartal 98
Uprising	Dezember 97

Virgin

Noch während die Besucher im VIRG-Raumschiff schwitzten, gingen konkrete Gerüchte über den Verkauf von Virgin an Electronic



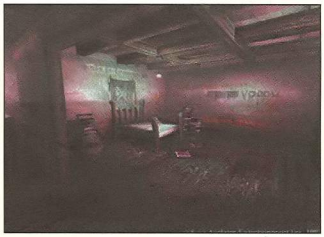
Blade Runner: Ein replizierter Snack im Dragon Inn

Arts durch die Hallen. Scheinbar unbeeindruckt davon wurden einige Highlights gezeigt, allen voran „Blade Runner" von Westwood (Video auf der Heft-CD), das hoffentlich noch zu Ende des Jahres fertig werden soll. Mit „C&C Vergeltungsschlag" erscheint die zweite offizielle Erweiterung zu „Alarmstufe Rot", während eine Entscheidung über das Internet-Only-Game „C&C: Einsame Entscheidung" noch nicht gefällt wurde, da sich das System noch im Teststadium befindet. Von SirTech wartet ein neues „Wizardry"-RPG, der 8. Teil mit hervorragender Grafik auf, „XFire", scheint ein überaus beeindruckender Strategieknüller mit einem genialen Mehrspielermodus und vielen ekligen Aliens zu werden, und auf „Jagged Alliance 2" (siehe auch das Interview mit Ian Currie in diesem Heft) warten die Fans eh sehnsüchtig. Mit einem neuen Rollenspiel/Strategie-Mix wartet Bethesda Softworks mit „Battlespyre" auf. „Bleifuß Rallye" wurde durch seine 3Dfx-Unterstützung grafisch ungeheuer aufgemotzt und bietet acht neue, sehr fordernde Kurse.

Blade Runner:	November 97
C&C Vergeltungsschlag:	Oktober 97
C&C Einsame Entscheidung:	?
F16 Aggressor:	1. Quartal 98
NHL Powerplay:	November 97
Sabre Ace: Konflikt über Korea:	November 97
Wizardry 8:	2. Quartal 98
Jagged Alliance 2:	2. Quartal 98
XFire:	1. Quartal 98
Bleifuß Rallye:	November 97
Battlespyre	1. Quartal 98

Acclaim

Auch hier das gleiche Bild: Viel bekanntes und nur wenig neues. Die Sportspiele „NFL Quarterback Club '98" und „NHL Breakaway '98" gehen mit Riesenschritten ihrer Vollendung entgegen. Der 3D-Shooter „Forsaken" verschiebt sich immer noch ein wenig. Mit „Machines" ist ein Echtzeitstrategie in der Mache. Interessantes Feature stellt die Mög-



Es wird Gott sei Dank nicht Dark sonst was heißen, aber es hätte ihn verdient: Shadowman

lichkeit dar, sich selbst hinter das Steuer eines Fahrzeugs zu setzen. Ob sich die Mischung aus C&C und 3D-Shooter verwirklichen läßt, werden wir aber voraussichtlich erst Mitte nächsten Jahres erfahren. Wahrscheinlich interessantester Titel ist „Shadowman". Dieses Action-Adventure, das auf den ersten Blick ein wenig an „Tomb Raider" erinnert, entführt den Spieler in die düstere Welt des Voodoo-Kults. Von einer Priesterin in einen Schattenmann verwandelt, wandeln wir mal auf der einen, mal auf der anderen Seite. Gemeint sind hier unsere normal physische Dimension und eine andere normalerweise nicht sichtbare Welt. Dort jagen wir im Auftrag der besagten Frau diverse Gestalten und kümmern uns wenig liebevoll, dafür um so effektiver um sie. Da ein Schattenmann auf die guten alten Zauber des Voodoo zugreifen kann, wird es höchst blutige, aber dafür um so unterhaltsamer.

NFL Quarterback '98	4. Quartal 97
NHL Breakaway '98	4. Quartal 97
Forsaken	1. Quartal 98
Machines	2. Quartal 98
Shadowman	2. Quartal 98

SPIEL DES JAHRES



Wie jedes Jahr wurden auch heuer wieder auf einem eleganten Empfang eine ganze Reihe Preise an Software-Firmen und Entwickler verliehen.
Seit einigen Jahren ist es Tradition, das neben anderen europäischen Computerspielemagazinen die Leser der PowerPlay den Deutschen Preis für das beste Spiel des Jahres verleihen.
Aus den von Euch im Frühsommer eingeschickten Postkarten haben wir das Spiel ausgewertet und den Sieger ermittelt:

Tomb Raider von Eidos

Hier seht Ihr einen einen vor Rührung erstarrten Vincent (Eidos) und tom in Party-Stimmung beim Presse-Shooting.

NEWSFLASH ... NEVADA/USA ... NEWSFLASH

FLYING SAUCER



ERLEBEN SIE EINE SPANNUNGSGELADENE STORY.
In 22 verschiedenen Missionen können Sie Ihr Geschick beweisen



„WERDEN SIE ZUM ALPTRAUM ALLER CAMPER!"
Verfügen Sie über die Macht von 8 Zusatzmodulen



RETTEN SIE DIE ERDE VOR DER INVASION
Fast allein gegen Aliens und Geheimorganisationen



FLIEGEN SIE IHRE MISSIONEN ZU HISTORISCHEN ORTEN ZU JEDER TAGESZEIT:
Area 51, Gizeh, Bermuda Dreieck, Avebury

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

Neben dem täglichen News-Ticker, Links und Leser-Sites sind jetzt auch die Power Tips auf unseren Internet-Seiten zu finden.



Power Tips

Immer wieder erreichen uns Leseranfragen zu Spiele-Lösungen – Wünsche, die wir meist innerhalb der Redaktion aus Zeitgründen nicht erfüllen können. Doch damit wir verzweifelten Spielern zukünftig besser hilfreich zur Seite stehen können, gibt es einen neuen Menü-Punkt in unseren Power Play Webquarters im Internet: Die Power Tips!

Unser „Mister Tips & Tricks" Sven Rottenbiller stellte dazu bereits über 660 (!) verschiedene Tips, Cheats, Komplettlösungen und HEXereien in unser Internet-Angebot. Natürlich wird das Angebot ständig erweitert und verbessert. Und darüber hinaus bietet Sven unseren Besuchern einen ganz besonderen Service: Wer irgendeine Lösung dringend sucht und sie noch nicht in unserem Angebot finden kann, kann sie nun online bestellen. Einfach die eigene Email-Adresse und das gewünschte Spiel im dafür vorgesehenen Formular eingeben und abschicken – fertig!

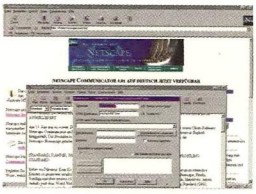


Neu: Die Power Tips mit bislang über 660 Lösungen

Sven wird sich dann danach auf die Suche machen; wird er fündig, stellt er die Lösung natürlich sofort für unsere Besucher bereit.

Übrigens: Selbstverständlich werden auch Leser-Einsendungen gerne gesehen! Wenn Ihr also einen neuen Trick oder eine Komplettlösung habt und Euer Wissen auch anderen Power Surfern zukommen lassen wollt, dann schickt ihn doch an Sven und er trägt Eure Tips in die Datenbank ein. *jb*

MAGNA MEDIA Site Map | Power Play | PCgo! | Markt&Technik | Amiga | Computer Reseller News | Design&Elektronik | 64er



Netscape Communicator



Internet Explorer

Internet-Browser: Die vierte Generation

Der Browser-Krieg ist wieder voll entflammt, seit dem 1. Oktober sind Internet Explorer wie Netscape Communicator in der Endversion erhältlich. Aus den ehemals handlichen Programmen sind ausgewachsene Pakete in unterschiedlichen Größen geworden. Daher solltet Ihr besonders darauf achten, was Ihr wirklich braucht: Hier wie dort sind die Browser „stand alone" erhältlich, zusätzlich sind Editionen mit Email- und News-Client, HTML-Editor, Chat- und Konferenzsoftware sowie Push-Software verfügbar. Wer also nur auf vorderster Front mitsurfen will, muß sich nicht auch noch Kalender oder andere Goodies runterladen.

Browser: Nur der Internet Explorer unterstützt bisher HTML 4.0, der Navigator verarbeitet derzeit maximal Version 3.2. Die größe Neuerung in Sachen Internet-Programmiersprache ist Dynamic HTML, die auch von beiden Programmen unterstützt wird. Damit lassen sich Webseiten interaktiver gestalten und auch der Seitenaufbau soll damit spürbar schneller vonstatten gehen.

Die zahlreichen PlugIns werden nun auch bei Netscape dank SmartUpdate leichter installiert. Die Benutzer-Oberfläche mitsamt der Menüs wurde bei beiden Programmen überarbeitet; gerade dem Netscape-Browser sieht man das neue Gewand deutlich an.

Insgesamt scheint der Internet Explorer die einfacheren Features für Privat-Anwender zu besitzen, so werden schon einmal eingegebene Adressen beispielsweise automatisch komplettiert.

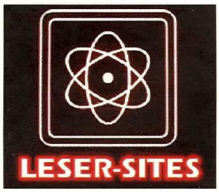
Newsreader und Email: Hier unterscheiden sich die beiden Konkurrenten nicht sehr stark untereinander. So können zum Beispiel bei beiden auch mehrere Email-Accounts gleichzeitig abgefragt werden – wohl eher ein Feature fürs Büro.

Neue Push-Technik: Statt im Web mühsam spezielle Infos zu suchen, liefern Euch beide Browser dank eingebauter Push-Software bestimmte „Channels" frei Haus. Ähnlich wie Zeitungen oder Fernsehen könnt Ihr diese Kanäle abonnieren und werdet so regelmäßig mit News und Extra-Inhalten (z.B. Pro 7: Claudia – Die Updateshow) versorgt. Auch Webseiten

könnt Ihr damit abonnieren; z.B. aktualisiert Euch damit Euer Browser jeden Tag automatisch die PowerPlay Webquarters.

Max Magenauer

http://www.microsoft.com/ie_intl/de/ie40/
http://home.netscape.com/de/index.html



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

Action-Spieler in Compuserve

Neues gibt es auch in Compuserve zu berichten. Der Umbau des Deutschen Actionspiele-Forums wurde nun erfolgreich abgeschlossen. Dort finden jetzt alle Action-Fans jede Menge Shareware-Spiele, Updates (darunter gesondert auch 3Dfx-Patches) und brandaktuelle Action-Movie-Trailer direkt aus den USA. Auch alle Online-Spieler kommen auf ihre Kosten; in verschiedenen Ligen messen sich Action-Spieler in Ranglisten untereinander. Der nette Nebeneffekt: Man lernt Gleichgesinnte kennen und trifft sich schon auch mal über das Online-Leben hinaus, wie kürzlich ein Treffen der Ligaspieler in Köln bewies.

Das Forum-Team besteht derzeit aus Forumleiter Michael Vondung sowie den Sysops Thomas Weiß, Rolf Lenzian, Marc Polatschek, Oliver Skopnik, Michael Ermann und Michael Cirikovic, die Euch gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen, Fragen beantworten, Dateien besorgen und sich auch gerne mal zu einem Schwätzchen im Konferenzraum überreden lassen.

Compuserve: GO DEUACTION

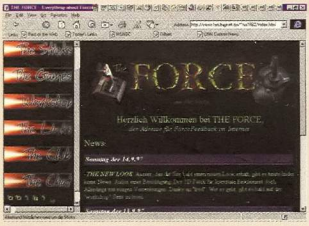


Lara Croft gibt mächtig Gas – natürlich auch im Deutschen Actionspiele-Forum

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

● Kaum sind die ersten Force Feedback-Joysticks auf dem Markt, schon hat der erste Fanclub seine Homepage im Netz. Neben aktuellen News zu den Produkten werden hier auch alle unterstützten Spiele und alle Sticks vorgestellt.

http://www.deathsdoor.com/THE_FORCE



Interessante Infos zum Force-Feedback-Joystick von Microsoft

● Nun ist es soweit: AOL hat jetzt endgültig Compuserve geschluckt. Für CIS-Mitglieder ändert sich aber vorerst nichts, auch die Abrechnung bleibt zunächst wie gewohnt. Langfristig möchte AOL Compuserve wohl in seiner jetzigen Form beibehalten, wie aus Unterhaching zu erfahren war.

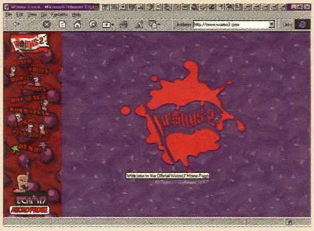
Übrigens: Die geplanten Flatrate-Tarife (einmal zahlen, dann soviel surfen, wie man will) wurden bei AOL erstmal gestrichen. Die Kunden hatten sich lautstark dagegen gewehrt. Ganz vom Tisch ist dieses Thema dagegen bei Compuserve noch nicht. In den USA beginnt demnächst ein Feldversuch – doch lassen sich diese Ergebnisse nicht einfach auf deutsche Verhältnisse übertragen.

● Unglaublich: Dark Reign war in Deutschland noch nicht veröffentlicht, da hatte ein Fan schon erste Szenarios ins Internet gestellt. Wie das geht? Nun, auch Betatester können Level entwickeln. Ebenso ist der Rest der Infos in den Dark-Reign-Chronicles ist eine Surf-Reise wert.

http://darkreign.stomped.com/

● Die Website von Worms 2 kann nicht nur durch eine Demo und eine gute Mailingliste überzeugen, selbst Desktop-Themes und Schwarzweiß-Bilder zum Ausmalen haben die Designer von Team 17 dort abgelegt. Bald sollen die Seiten auch in Deutsch abrufbar sein.

http://www.worms2.com



Neues von den wehrhaften Würmern findet Ihr auf den Internet-Seiten von Team 17

● Europäische Online-Spieler versuchen derzeit durch eine gemeinsame Petition, Origin davon zu überzeugen, Ultima Online auch über europäische Server anzubieten und nicht nur in den USA.

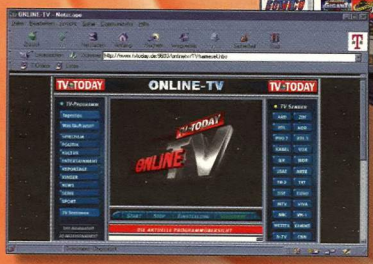
http://www.chez.com/uol/petition

Jetzt rein in T-O
10,– DM Frei-Ein



T-Online ist schneller

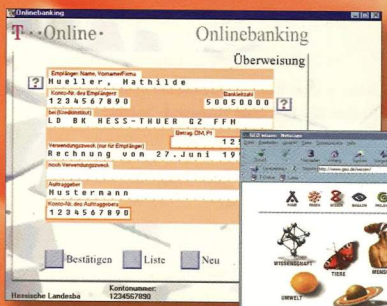
Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s!



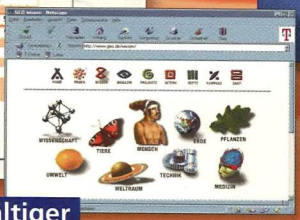
T-Online ist preiswerter

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"!

nline 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:

- **Volle 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 Adreßbuchs 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 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkart **Lieferumfang:** Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** ab 486 DX-2 66 Prozessor, 16M RAM, Windows 3.1 oder Windows95. 1&1 NetPack nur für Windows95 oder WindowsNT.

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 kostenl 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 nu 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 verscha fen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Ein schreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie de 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 117G

Deutsche Telekom Partner

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

HALF-

Action-Fest für Alien-

Sierras erster Auftritt im Bereich der 3D-Shooter soll der Konkurrenz das Fürchten lehren



Im Spielverlauf trifft man auf recht seltsame Wesen



Auch in diesem Raum ist keine Menschenseele



Noch bevor Turok auf dem PC seine Dino-Jagd eröffnet oder ein konkreter Veröffentlichungstermin von „Unreal" feststeht, könnte der Fanatiker von 3D-Shootern mit „Half-Life" einen besonderen Leckerbissen serviert bekommen. Spätestens ab Dezember soll dieses von der jungen Company Valve entwickelte Actionspektakel dafür sorgen, daß Firmen wie id Software oder 3D Realms vor Neid erblassen.

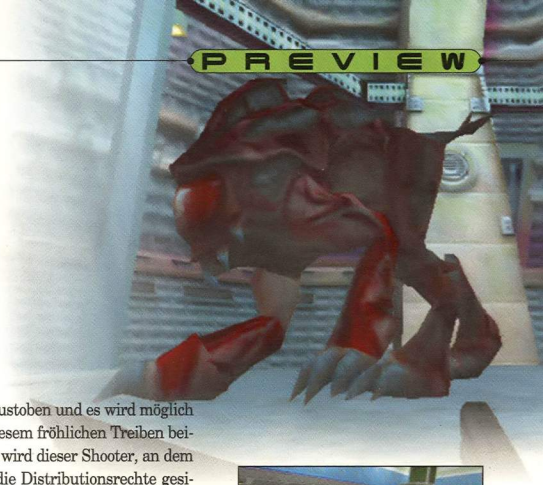
Als Aufhänger dient der Ballerei eine in einem stillgelegten Raketen-Silo installierte Pforte, die den Zugang zu anderen Dimensionen ermöglicht. Ein Unfall in deren Energiekern führt dazu, daß das Raum/Zeit-Gefüge aus dem Gleichgewicht gerät und sich auf einmal fremde Lebensformen ihren Weg in unsere Welt bahnen. In dem Areal wimmelt es nun von nicht gerade friedfertigen Kreaturen, so daß dem Spieler gar nichts anderes übrig bleibt, als zur Waffe zu greifen und den Kampf gegen die Aliens aufzunehmen.

Basierend auf der bewährten 3D-Engine von id Software wird der Shooter vor allem in technischer Hinsicht glänzen und diesbezüglich mit einer ganzen Reihe von beeindruckenden Features aufwarten. So erstrahlt die 16-Bit-Grafik in 65 535 Farben, und falls Euer Rechner mit einer Beschleunigerkarte ausgestattet ist, könnt Ihr sogar über 16 Millionen Farben bewundern. Diese enorme Farbpalette ermöglicht natürlich eine Vielzahl von imposanten Lichteffekten sowie Rauch, metallisch aussehende Strukturen oder durchsichtiges Wasser.

Die Programmierer haben aber nicht nur an Farbspielereien gedacht, sondern sich auch bei der Realisation der Widersacher sehr viel Mühe gegeben. Damit die aus bis über 6000 Polygonen zusammengesetzten Kreaturen so realistisch wie möglich agieren, wurde eine spezielle Technik namens „Skeletal Animation" kreiert. Dieses System bewegt das „Knochengerüst" in einem Monster und verformt dazu passend seine Hülle und die Texturen. Dadurch wird der Betrachter in den Genuß von sehr natürlichen und flüssigen Bewegungsabläufen – wovon ein einziger aus bis zu 80 Frames bestehen kann – kommen. Aufgrund dieser Technologie lassen sich aber auch einzelne „Körperteile" animieren, so daß beispielsweise ein Gegner den Kopf drehen und Euch ansehen kann, während er in eine andere Richtung läuft. Bemerkenswert wird außerdem die künstliche Intelligenz der Kontrahenten sein. In „Half-Life" sollen die Feinde ausnahmsweise einmal nicht als Kanonenfutter fungieren – ganz im Gegenteil: Die Monster besitzen einen „Über-

LIFE

Terminatoren



lebenswillen". Die Aktionen des Spielers steuern dabei das Verhalten der Kreatur. Bevor ein Widersacher zum Angriff übergeht, wird er abwägen, wie es um die Gesundheit des Opfers bestellt sein mag, wohin es sich bewegt, wieviele Artgenossen noch im Raum sind und ob er seinerseits noch genügend Lebensenergie besitzt, um sich auf eine Auseinandersetzung einlassen zu können. Sollte er zu schwach sein, geht er vielleicht lieber in Deckung oder ruft andere herbei und attackiert mit ihnen gemeinsam.

Selbst die Spielumgebung offenbart ihre Tücken. Ist der Untergrund ein Gerüst oder ein Geländer, so kann es aufgrund des „Körpergewichtes" des ahnungslosen Spielers zusammenbrechen. Man muß also nicht nur auf die Gegner, sondern obendrein auf die eigenen Schritte achten. Es gibt desweiteren keine abgeschlossenen Level, so daß Ihr jeden Ort zu einem späteren Zeitpunkt erneut aufsuchen könnt.

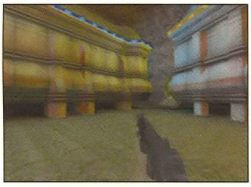
Damit „Half-Life" nicht zur bloßen Ballerorgie verkommt, sollen Zwischensequenzen den Handlungsfaden weiterspinnen oder Informationen zur Hintergrundgeschichte liefern. Ausgelöst werden diese Szenen durch bestimmte Aktionen des Spielers (z.B. bei Betreten eines Raumes oder nach dem Eliminieren eines Gegners).

Anhänger von Multiplayer-Gefechten werden ebenfalls zufrieden gestellt: Laut Herstellerangaben kann sich eine stolze Zahl von insgesamt 32 Spielern im Netz austoben und es wird möglich sein, als Zuschauer diesem fröhlichen Treiben beizuwohnen. Allerdings wird dieser Shooter, an dem sich Sierra übrigens die Distributionsrechte gesichert hat, hierzulande in einer leicht veränderten Fassung erscheinen. Sämtliche humanoiden Widersacher ersetzen die Designer von Valve durch Roboter. Statt Blut soll dann blaues Öl fließen und Schrauben werden durch die Gegend fliegen. N64-Besitzer kennen diese Maßnahme ja bereits aufgrund der deutschen „Turok"-Variante. In Anbetracht des am 1. August 97 in Kraft getretenen Multimedia-Gesetzes ist diese Vorgehensweise jedoch verständlich und sollte den Spielspaß eigentlich nicht weiter trüben.

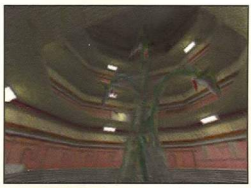
Eine frühe spielbare Version läßt jedenfalls das große Potential erkennen, das in Valves Debüt-Titel schlummert. Action-Experten dürfen sich demnach schon mal die Hände reiben und sich auf ein vielversprechendes Produkt freuen. Sofern es Valve gelingt, alle versprochenen Features adäquat zu realisieren, müssen sich die anderen Hersteller mit ihren Projekten hingegen mächtig ins Zeug legen, um von „Half-Life" nicht ins Abseits gedrängt zu werden. *cis*



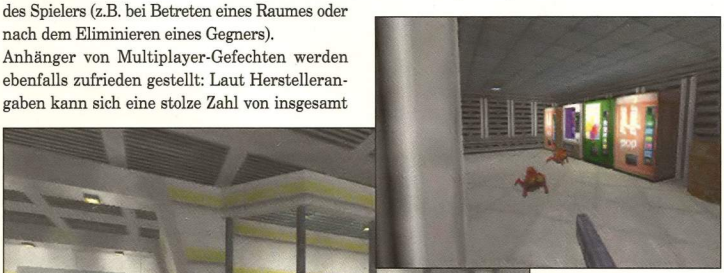
Im Wasser warten die Kreaturen schon auf eine kleine Zwischenmalzeit



Die Gestaltung der Örtlichkeiten ist recht abwechslungsreich ausgefallen



In „Half-Life" können Monster erschreckende Ausmaße haben



Ob Aliens wissen, wie man Getränkeautomaten bedienen muß?



Diesem Außerirdischen sollte tet Ihr lieber nicht zu nahe kommen

Half-Life
Genre:
Action
Hersteller:
Valve/Sierra
Erscheinung geplant:
4. Quartal 97



HOFFNUNG



RETTUNG



ZERSTÖRUNG



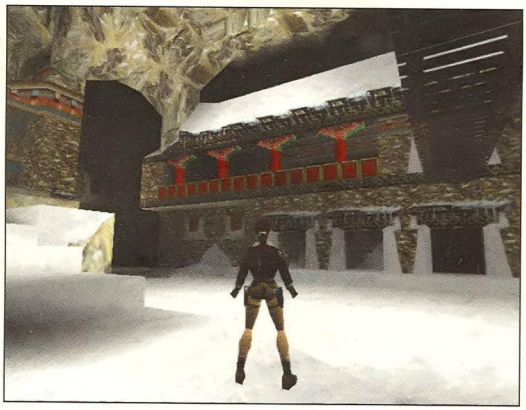
© 1997 Origin Systems Inc. Origin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems Inc. "We Build Sims By The Book." ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen gesetzlich geschützt, registriert oder angemeldet (Warenzeichen) von Electronic Arts in der Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Jane's ist ein eingetragenes Warenzeichen der Jane's Information Group. Das ISDN Information-Logo sowie Auditive Graphics und Wavetracing sind Warenzeichen von ISDN Interactive, Inc. Jane's Combat Simulations ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.



TOMB

Lara Croft ist

Die adrette Brünette wird den PC-Spielern wieder heftig den Kopf verdrehen



In ihrem zweiten Abenteuer verschlägt es Lara auch ins verschneite Tibet



Auch unter Wasser lauern wieder zahlreiche Gefahren



Den Haienangriffen ist unsere Heldin dank einer Harpune nicht hilflos ausgeliefert



Lara wird diesem Hündchen sicher nicht das Pfötchen schütteln

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wird der Kult um den attraktivsten Charakter der Spieleindustrie kräftig geschürt. Der weibliche Indiana-Jones-Verschnitt darf nämlich im November zu einem weiteren turbulenten Abenteuer aufbrechen.

Diesmal begibt sich die toughe Lady auf die Suche nach dem Dolch des Xian, der irgendwo in einem Kaiserpalast in der Chinesischen Mauer versteckt ist. Der Legende nach soll dieses Artefakt demjenigen, der es sich ins Herz stößt, die Macht des Drachens verleihen. Klar, daß sich auch noch andere Parteien die wertvolle Klinge unter den Nagel reißen wollen. Konfrontrationen sind deshalb unvermeidlich. Im Verlauf der Handlung verschlägt es Lara natürlich erneut an verschiedene Schauplätze, darunter Venedig, Tibet und ein gesunkenes Schiffswrack.

Für Lara Crofts zweiten Trip will Core Design das erfolgreiche Spielprinzip grundsätzlich beibehalten. Abermals wird also an den Forschergeist appelliert, und auch die bewährte Mixtur aus Actionelementen und Rätseleinlagen ist wieder vorhanden. Allerdings soll gerade der Actionanteil bei „Tomb Raider 2" durch ein deutlich höheres Aufkommen an menschlichen Kontrahenten und Endgegnern viel ausgeprägter sein. Die Widersacher werden obendrein intelligenter agieren, als die Schergen des ersten Teils. Damit Lara bei den Auseinandersetzungen mit chinesischen Kriegern, tibetanischen Mönchen oder den Anhängern eines obskuren Kultes nicht allzu sehr ins Schwitzen kommt, spendieren ihr die Entwickler liebenswürdigerweise neue Waffen. Zu diesen zusätzlichen Verteidigungswerkzeugen gehören ein M16 Sturmgewehr und eine Harpune, mit der sich die Dame während ihrer Unterwasserekapaden aufdringliche Haie oder Barracudas vom Leib halten kann.

Abgesehen von dem größeren Waffenarsenal verfügt die Protagonistin über neue Bewegungsabläufe. Sie wird nun auch klettern und kriechen können, was die Programmierer bei der Gestaltung der Levels berücksichtigen. Erwähnenswert sind ebenfalls die Fortbewegungsmittel, die Lara in der Fortsetzung zur Verfügung stehen. Im Verlauf des Spiels wird sie mit einem Skibob und einem Motorboot die Gegend unsicher machen. Daneben wird „Tomb Raider 2" vor allem mit technischen Verbesserungen versuchen, den Vorgänger zu übertrumpfen. Die Entwickler haben an der 3D-Engine noch einmal kräftig gefeilt,

RAIDER 2

wieder auf Achse

damit sich die kleinen Schönheitsfehler des Originals (Clippings, unvorteilhafte Kameraperspektiven) nicht wiederholen. Durch Direct3D unterstützt dieses Windows-95-Programm gleich alle wichtigen 3D-Beschleunigerkarten softwaremäßig. Besonders stolz sind die Designer zudem auf die Lichteffekte, die in Laras zweitem Abenteuer zu sehen sein werden. So gibt es unter anderem Bereiche, in denen vollständige Dunkelheit regiert und der Einsatz einer Fackel unerläßlich ist, um nicht blindlings in eine Falle zu stolpern. Das nützliche Hilfsmittel soll auch zur Lösung einiger Rätsel dienen und kann außerdem unter Wasser verwendet werden.

Daneben erhellt Mündungsfeuer düstere Räume und Ihr könnt den Wechsel zwischen Tages- und Nachtzeit bestaunen. Hat Lara einen Level gemeistert, kann im Spiel bereits die Sonne untergegangen sein... Zusammen mit dem ohnehin gesteigerten Abwechslungsreichtum der einzelnen Stages samt der vielen Innen- und Außenszenarien, werden diese Features die Optik zusätzlich aufwerten.

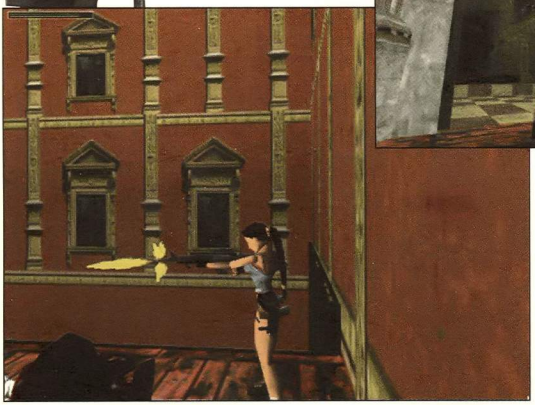


Aber auch an Superstar Lara Croft selbst wurden ein paar kosmetische Veränderungen vorgenommen: Ihr Pferdeschwanz ist inzwischen ein Stück gewachsen und wippt jetzt keck bei jeder ihrer Bewegungen. Mehr Gesichtsmimiken und Polygone sowie verfeinerte und farbenfrohere Texturen werden dafür sorgen, daß das Sex-Symbol der Spielelandschaft ein noch schönerer Anblick ist. Ebenso wird die Aktrice an verschiedenen Locations unterschiedliche Kleidung tragen. Ins kühle Naß wagt sie sich mit einem Taucheranzug, und bei Streifzügen durch schneebedeckte Landschaften (wo ihr sogar der leibhaftige Schneemensch über den Weg laufen soll) schützt sie eine Jacke mit Pelzkragen vor Frostbeulen.

Der Soundtrack zu „Tomb Raider 2" stammt wieder von Nathan McCree, dessen Kompositionen bereits die Spielatmosphäre des ersten Teils in akustischer Hinsicht angemessen abrundeten. Bis zum fertigen Produkt vergehen zwar noch ein paar Wochen, dann wird die Lara-Manie jedoch neue Ausmaße annehmen. Schlaflose Nächte sind jedenfalls vorprogrammiert – und das nicht nur wegen der komplexeren Spielabschnitte... *cis*



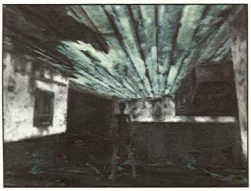
In Vendig hat man für Sightseeing keine Zeit...



... dafür aber reichlich Gelegenheit, um sein M16 Sturmgewehr auszuprobieren



Raubkätzchen des ersten und zweiten Teils im direkten Vergleich



Auch ein Schiffswrack ist eine der Anlaufstellen in „Tomb Raider 2"



Zahlreiche Gegner stellen sich Lara während ihrer Reise von einem Schauplatz zum anderen in den Weg

Tomb Raider 2
Genre:
Action-Adventure
Hersteller:
Core Design/Eidos
Erscheinung geplant:
November 97

JANE'S

Andy Hollis strikes again

Simulations-Fans aufgepaßt! Der Genre-Veteran präsentiert sowohl den Nachfolger von „Longbow" als auch eine brandneue F-15-Sim



Auf das Zusammenspiel unterschiedlicher Einheiten legen die Designer großen Wert



Hier hat es unseren Longbow voll erwischt



Das Morgen-Grauen: Ein Longbow im Tiefflug

Gleich an zwei vielversprechenden Simulationen wird bei Origins „Jane's"-Abteilung gewerkelt: Andy Hollis, ehemals bei MicroProse und dort für Alltime-Favourites wie „Gunship" verantwortlich, kam nur drei Tage nach der ECTS in der Redaktion vorbei und stellte seine beiden neuen Projekte vor.

Longbow 2

Um das schon höchst erfolgreiche „AH-64D Longbow" zu toppen, fahren die Programmierer um den altgedienten Designer schwere Geschütze auf. Um den Eindruck eines echten Schlachtfeldes zu erreichen, könnt Ihr nun neben dem „Gunship" auch den Aufklärungshubschrauber „Kiowa" sowie den Transporthelikopter „Blackhawk" fliegen. Letzteres ist besonders interessant; zwar ist die schwere Maschine behäbig und knifflig zu fliegen, doch eine schwere Bewaffnung und die Möglichkeit Truppen zuzuladen, führen neue Dimensionen ein: Wie in Digital Integrations „Hind" eröffnen sich nun zusätzliche taktische Möglichkeiten. Auch die Stelle des Doorgunners könnt Ihr besetzen, wie sich überhaupt jetzt alle Stationen übernehmen lassen. Für weitere Spieltiefe sorgt die Tasache, daß Ihr insgesamt vier Teams kommandiert, die aus mehreren Hubschraubern bestehen. Vor dem Abheben müßt Ihr diesen Befehle geben und Waypoints zuweisen. Während der Mission melden sich Eure Flügelleute und die Mitglieder des anderen Teams und geben Statusberichte durch, die durchaus mal in Panik ausarten. So werdet



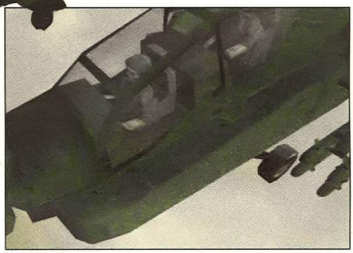
Der AH-64 in seiner ganzen Schönheit

HEBT AB



Ihr vor die Entscheidung gestellt, entweder Euren Kollegen zu Hilfe zu kommen oder das Einsatzziel auszuführen. Aber wie auch immer das ganze ausgeht, Ihr müßt ständig Eure Vorräte an Hubschraubern und Waffen im Auge behalten, denn sie nehmen mit fortschreitender Kampagne ab. Das dynamische System hält Eure Erfolge und Schnitzer nach und beeinflußt so den nächsten Flug. Ziel ist es letztendlich, den eigenen Bodentruppen zum Sieg zu verhelfen.

Zwei Gebiete stehen Euch zur Wahl, einmal Aserbaidschan und dann Fort Irving, wo die meisten Multiplayerrunden angesiedelt sind. Dabei dürft Ihr beliebige Positionen wie Waffenoffizier oder Bordschütze einnehmen, Deathmatches, Teamwork oder Team gegen Team spielen, und das alles in jeder möglichen Kombination. Besitzer von 3Dfx-Beschleunigern delektieren sich dabei an Lens-Flare-Effekten und „weichen" Texturen, aber auch auf konventionellen 2D-Grafikkarten sollen mit einem P/133 noch akzeptable Frameraten erreicht werden. „Und das trotz viermal so vieler Details", verrät uns Andy. Die gezeigte Beta hinterließ jedenfalls einen Eindruck, der uns nur mit Mühe die Zeit bis zum Oktober warten läßt.



Der viel höhere Detailreichtum zeigt sich auch bei den Piloten

F-15

Das zweite Pferd im „Jane's"-Stall heißt schlicht und ergreifend „F-15" und kommt erst Anfang nächsten Jahres heraus. Zwei Kampagnen entführen Euch an den persischen Golf, wo Ihr einmal an der Operation „Desert Storm" teilnehmen dürft, während die zweite Missionsreihe in der Zukunft spielt. Diesmal werdet Ihr im nördlichen Teil der iranisch-irakischen Grenze eingesetzt – „Dort gibt es Berge; nur über die Wüste zu fliegen, ist vom Terrain her doch recht langweilig", sagt Andy. „Wir benutzen für einen maximalen Realitätsgrad echte Höhendaten und zusammengesetzte Bilder. Anders als in „Longbow", das aus reinen Renderings besteht, kombinieren wir hier



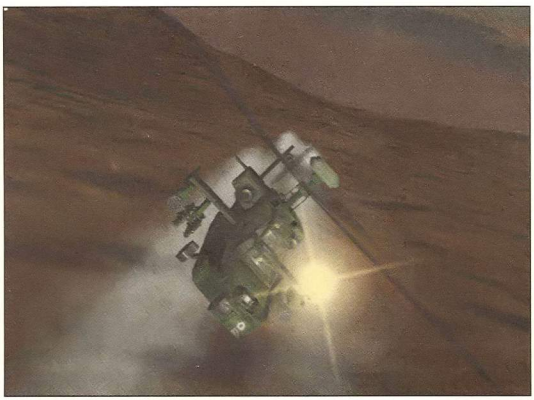
Die aufwendige Präsentation zeigt sich unter anderem in Lensflare-Effekten...



...und unsere Hellfires haben ihr Ziel gefunden!

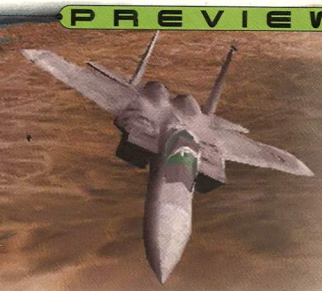


Auf der ECTS in London führt Andy uns „Longbow 2" vor



Bei dunklen Lichtverhältnissen sehen die Beleuchtungseffekte durch Raketenabschüsse besonders beeindruckend aus. Achtet auch auf die Rauchschwaden, die ebenfalls das Licht reflektieren.

Longbow 2
Genre:
Simulation
Hersteller:
Jane's Combat Simulations/EA
Erscheinung geplant:
Oktober 97



diese mit Video- und Standbildern. Die Texturen, mit denen der Boden überzogen ist, wurden übrigens nicht aus Satellitenaufnahmen digitalisiert, so wie einige Konkurrenzfirmen das tun. Diese sehen aus der Höhe, aus der sie geknipst wurden, zwar wirklich toll aus, doch sobald man weiter heruntergeht, werden die Schwächen deutlich. Sie pixeln zu stark auf und sehen einfach nicht mehr gut aus."

In „F-15" seid Ihr nicht einfacher Pilot, sondern für die gesamte Staffel verantwortlich. Ihr müßt Euch um die einzelnen Mitglieder sowie den Nachschub kümmern und den Lagerinhalt im Auge behalten. Wie auch in „Longbow 2" gilt, je mehr Waffen benutzt werden, desto schneller sind die Vorräte verbraucht. So sind etwa in der Golfkriegs-Auftragsfolge bestimmte Waffen erst ab einem gewissen Zeitpunkt verfügbar. Darüber hinaus empfiehlt es sich also, einige der schöneren Systeme noch in der Hinterhand zu behalten. Die Flugengine wird nach Andys Willen höchst realistisch ausfallen. „Wir hatten Zugang zu einem Air-Force-Simulator und haben sechs Stunden darin verbracht. Laß mich die Qualität unserer Engine an einem schönen Beispiel erklären: Wenn ich stalle (die Maschine überziehe), kann ich machen, was ich will – das Flugzeug reagiert aufgrund der Transitionseffekte erst dann wieder, wenn ich eine gewisse Geschwindigkeit erreicht habe. Dies ist in den meisten anderen Flugsimulationen nicht so." Mit dem umfangreichen Missionseditor könnt Ihr dann nach Gutdünken eigene Aufträge zusammenbasteln. Was Ihr auch für einen Spielmodus wählt (Kampagne, Instant Action, Multiplayer), HiColor-Grafik in den gängigen Windows-Auflösungen sorgt für den entsprechenden grafischen Genuß. Die Screenshots basieren noch auf reinen Software-Algorithmen, an einer nativen 3Dfx- sowie Direct3D-Version wird gerade gearbeitet. *mash*

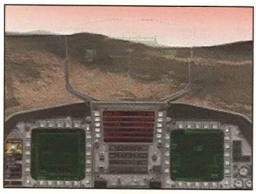




Auch ohne Beschleunigerkarte pixeln die Bodentexturen nicht auf (F-15)



In der Nahaufnahme sind sämtliche Waffensysteme der „Strike Eagle" sehr schön zu erkennen (F-15)



Wie üblich versorgen Euch MFDs und das HUD mit allen notwendigen Informationen (F-15)

F-15
Genre:
Simulation
Hersteller:
Jane's Combat Simulations/EA
Erscheinung geplant:
1. Quartal 98

INTERVIEW MIT ANDY HOLLIS

PP: Andy, jeder macht momentan eine F-22-Simulation, Warum ihr nicht?

Andy: Das liegt daran, daß wir in unsere Simulationen die aktuellen, heißesten Flugzeuge und Hubschrauber einbauen wollen. Das sind momentan die F-15 und der F-117 Stealth Fighter. Da die F-15 in der E-Variante sowohl für Luft-Luft- als auch Luft-Boden-Einsätze benutzt wird, haben wir uns für sie entschieden. Die F-117 ist als Stealth-Flugzeug zu wenig actiongeladen, auch für Luftkämpfe ist sie eigentlich nicht vorgesehen. Wir konnten außerdem alle möglichen Informationen verwenden, denn die F-15 hat auch schon eine Geschichte, z.B. in „Desert Storm". Über die tatsächlichen Einsatzqualitäten der F-22 ist logischerweise noch nichts bekannt. Andere Firmen, die F-22-Spiele herausbringen, müssen sich auf die spärlichen Informationen verlassen, die die US-Regierung herausläßt. Oder sie durften ein paar Minuten auf Prototyp-Simulatoren verbringen. Die Regierung sagt nicht viel über das Projekt, und die Firmen erfahren nur, was die Regierung sie wissen lassen will und nicht, was tatsächlich los ist. Wir wollten sicherstellen etwas zu machen, was absolut real ist. Der Spieler erwartet eigentlich zwei Dinge von einer Flugsimulation: Dogfight und ein paar Dinge in die Luft zu sprengen. Und das ist, was er bei uns bekommt.



Andy Hollis, Chefdesigner bei Jane's und verantwortlich für „Longbow 2" und „F-15"

PP: Habt ihr dynamische Kampagnen eingebaut?

Andy: Wir nennen es „semi-dynamische Kampagne", denn sie ist nicht so dynamisch wie diejenigen in „Longbow 2", aber auch nicht so statisch und linear wie in „Longbow". In „LB 2" haben wir ein komplettes Schlachtfeld, da sich das Geschehen in einem relativ kleinen Areal abspielt. Bei einer Jet-Simulation macht dies wenig Sinn, du hast ja gesehen, wie groß das Einsatzgebiet ist – rund zweieinhalb Millionen Quadratmeilen! Also haben wir all diejenigen Elemente übernommen, die für diese Simulation realisierbar waren, wie etwa das Ressourcen-Management.

Dieser Mann bringt Sie ganz nach oben...

"EINES DER ORIGINELLSTEN SPIELE DES JAHRES!" PC PLAYER 10/97

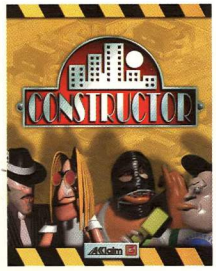
"ECHTZEIT EINMAL ANDERS, ACCLAIM BRINGT NEUEN SCHWUNG INS GENRE. EINFACH KLASSE!" PC ACTION 9/97, WERTUNG 86%



EINE GENIAL-GEHÄSSIGE SIMULATION! PC JOKER 10/97

"EIN WOLKENKRATZER UNTER DEN AUFBAUSPIELEN! " GAMESTAR 10/97, GAMESTAR PRÄDIKAT

...oder tief unter die Erde.



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.

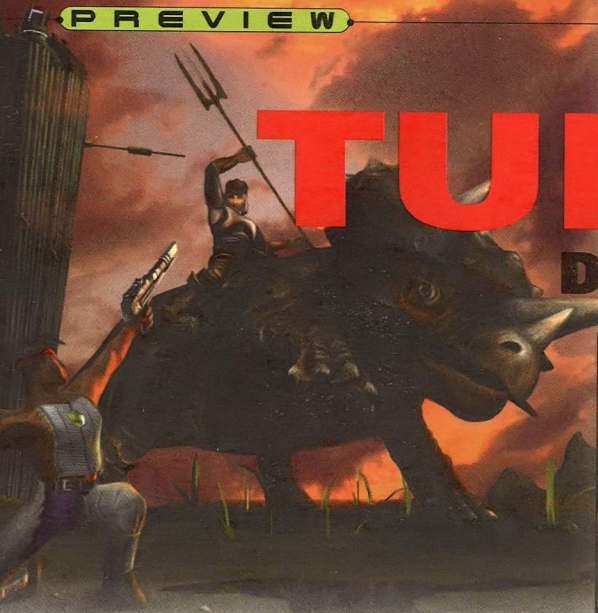
CONSTRUCTOR

AB SEPTEMBER FÜR PC CD-ROM
COMING SOON
FÜR PLAYSTATION UND MAC

Acclaim

CONSTRUCTOR ™ & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. Original concept developed by Sychotic.

TUROK
Dinosaur Hunter





Solche Grafikeffekte machen Turok zum Leckerbissen

Ist der Krieg Konsole vs. PC nun beendet, oder fängt er erst richtig an?

Nachdem bereits der große Nintendo-64-Knaller „Shadows of the Empire" seinen fulminanten Auftritt auf dem PC erlebt hat, steht nun in Kürze eine weitere PC-Umsetzung eines Monster-Sellers aus dem Konsolenlager, „Turok, Dinosaur Hunter", an. Wer hätte noch vor einem guten halben Jahr gedacht, daß die Ruckelgrafikmaschine PC je den auf Games-Only getunten Videospielkästen allein durch die Erfindung einer Grafikbeschleunigerkarte das Wasser reichen könnte? Jetzt fliegen eben auch auf einem Pentium die Polygone, das es eine reine Freude ist.



Ob Armani hier seine Finger im Spiel hat, daß es dem Boss so an den Kragen geht?

Turok, ein Bilderbuchindianer, der nicht weiß, wie man Angst, Schmerz oder Deoroller schreibt, wird durch widrige Umstände auf eine fremde Welt teleportiert, in der der böse Campaigner sich die dort einst friedlich lebenden Dinsaurier und sonstigen Einwohner zu willigen, waffenschleppenden Sklaven erzogen hat.



Hier hat er nicht nur das Problem, daß er sich durch schier endlos große Level von einem Tele-Portal zum nächsten durchfinden muß. Pausenlos sind ihm auch Campaigners Schergen in Form von bewaffneten Dinos, Kriegern, Zombies und (in der deutschen Version wohl) futuristischen Blechmaschinen auf den Fersen.

Nicht nur die generellen Level-Grafiken, sondern speziell auch die teilweise riesigen Gegner zeigen sich auf der PC-Version von ihrer allerschönsten Seite. War es bereits auf dem N64 üblich, sich zuerst ein paarmal von Velociraptoren zerfleischen oder von gepanzerten Triceratopsen in Stücke schießen zu lassen, weil man die Jamm-Jamm-Grafik einfach nur genießen wollte, sieht – wie bereits bei „Shadows of the Empire" – durch die 3D-Beschleunigung alles noch viel, viel besser und schärfer aus.



Turok, das auf dem N64 schon kaum ohne die schnell in Umlauf gebrachten Cheats zu schaffen war, wird auch auf dem PC keine geringere Herausforderung sein. Nicht nur, daß der Oberendgegner nur mit einer einzigen, sehr schwer zu findenden Waffe niederzustrecken ist, und diese nur einen einzigen Schuß abgeben wird, auch die Bosse niederer Level sind derart harte Brocken, daß selbst säuregebadete Shooter-Freaks kaum dazu kommen werden, nach der Chips-Tüte zu greifen. *ts*



Hier ist mit keinem Endgegner zu spaßen


GT Interactive
Expect the unexpected:
„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
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.
GOLD PLAYER
„PC Player"
PC ACTION GOLD
„PC Action"
MP 90%
SP 86%
TOTAL ANNIHILATION
USE YOUR SENSES
cavedog
www.cavedog.com
Designed for Microsoft Windows 95
©1997 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved. Created by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Published and 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.



SEVEN K

Aufbau und Strategie

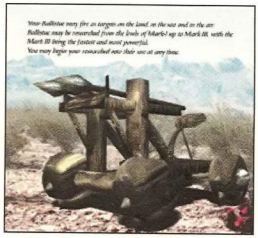
Die Entwickler von Capitalism wagen sich ins Fantasyland und machen dort reiche Beute



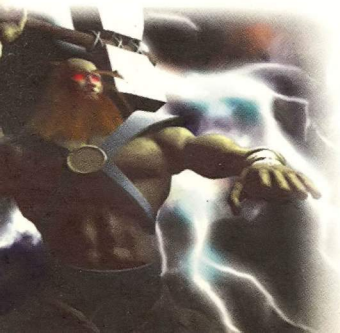
Die drohende Überbevölkerung steht bevor. Zeit für einen kleinen Krieg.



Amphibische Operationen im Jahre 1000



Unsere Schleudergeschütze werden's ihnen zeigen



Hinter den sieben Bergen gibt es tatsächlich noch ein Land, in dem bis zu sieben Könige in Echtzeit um die Herrschaft kämpfen. Dabei sprechen nicht nur Schwert und Lanze, nein, der weise Herrscher kümmert sich auch um den Thronschatz und um das Seelenheil seiner Schutzbefohlenen. Damit ist die Linie schon gezogen, auf der entlang sich das Spiel bewegt. Eine Echtzeitstrategie im Stil von Warcraft, aber mit intensiven Wirtschafts- und Diplomatiekomponenten, wie wir es von Civilization und entsprechenden Aufbau-Opern gewohnt sind. Tatsächlich hat das Enlight-Entwicklerteam um Trevor Chan die bewährte Ökonomie-Engine von Capitalism in eine simplere Form gebracht und somit eine komplexe, aber leicht bedienbare Basis geschaffen, auf der ein Echtzeitstrategie-Spiel flüssig ablaufen kann. Die grafische Umsetzung kann sich sehen lassen, kommt aber, zumindest in der Beta-Version, nicht ganz an opulente Bildschirmwelten wie bei „Age Of Empires" heran. Gleich zu Anfang des Spiels wird man vor die Wahl gestellt, sich unter sieben Völkern wie Chinesen, Normannen, Griechen oder Mayas zu entscheiden. Jedem Volk steht ein gewisses Spektrum an Fähigkeiten zur Verfügung. Die einen können besser bauen, die andern kämpfen oder forschen lieber. Erobert oder infiltriert man ein Dorf, das von einem anderen Volk als dem eigenen besiedelt ist, so übernimmt man deren Handwerkskünste mit. Gleich zu Beginn, also am 1.Januar des Jahres 1000, erscheint auf der Karte der Grundstock eines jeden Imperiums: das Dorf mit mehr oder minder arbeitswilligen Bauern und die Burg daneben. Hier residiert der König selbst, also Ihr. Nur der Chef ist zunächst in der Lage, alle weiteren Gebäude zu erschaffen, zumindest bis nach einem Markt und einer Mine am geeigneten Ort auch ein Gasthaus errichtet ist. Dort nämlich finden sich sehr zügig berufserfahrene Reisende ein, die im Bauwesen, in der Forschung oder auch als charismatischer Führer eingesetzt werden können. Gegen Bares, wie sich von selbst versteht. Ein weiterer Grund, auf eine funktionierende Ökonomie zu achten, die im wesentlichen aus Rohstoffgewinnung in Minen, Verarbeitung in Fabriken und Verkauf auf den Märkten in eigenen oder befreundeten Dörfern besteht. Zwischen den Märkten verkehren alsbald putzige Kamelkarawanen, die den Rubel dann so richtig zum Rollen bringen. Nun vergehen aber, aus hoheitsvoller Höhe betrachtet, die Tage recht schnell, und die anderen Könige schlafen nicht, sondern schicken ihre Armeen aus oder bauen emsig am eigenen Imperium. Es empfiehlt sich, immer mit einem

INGDOMS

mit asiatischem Flair



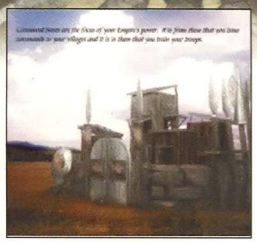
Auge auf die Entwicklung der Aussenpolitik zu achten, denn das Abschließen von Handels- und Nichtangriffsverträgen kann sich als reichlich lebenswichtig herausstellen. Aber nicht nur das Reich der Materie will erobert sein, auch die feinstofflichen Sphären spielen eine tragende Rolle: Gelingt es, an heiligen Plätzen Kenntnisse über die Götter zu erwerben, die dem jeweiligen Volk zugehörig sind, so kann man mit einem schicken Tempelbau und konsequenter Anbetung deren Gunst erwerben. Schlecht für Eure Gegner, o König, denn so werden sie schnell zermalmt oder zumindest schwer geschädigt. Bei all' den hehren Zielen darf das eigene Volk nicht vernachlässigt werden. Gibt's zuwenig zu futtern, stimmt die Kasse nicht, drücken hohe Steuern oder zu häufige Zwangsrekrutierungen auf die Laune oder glänzt der Häuptling gar durch Abwesenheit im Rahmen von Bautätigkeit oder Eroberungszügen, so daß sein Charisma nicht über seinen Untertanen leuchtet, so sinkt die Moral, was zu Impertinenz und Verrat führt. Im Meldungsfenster erscheint dann ein Satz wie: „Erik Heringsson hat Euch verraten und ist zum Königreich des Lam Pong übergelaufen." Das kann auf euer Volk und eure Wirtschaft auf Dauer beträchtlich schwächen, lieber König. Ein Trost ist, daß es umgekehrt genauso vorkommen kann, ja, ganze Dörfer können sich dem erfolgreichen und beliebten Herrscher freiwillig anschließen, so daß ein Sieg sogar auf der Straße des Friedens zu erreichen sein sollte. Durch diese Masse an computergenerierten Einzelentscheidungen wirkt Seven Kingdoms, als es bestünde aus Hunderten von KI-Mikropersönlichkeiten und nicht nur aus einem Computergegner. Das erzeugt erfreulicherweise ein ganz neues Spielgefühl, wenn auch mit leichten Anklängen an Strategie-Epen früherer Jahre und ist ein weiterer Schritt in Richtung Spiel-Realismus. *fe*



Götter, Drachen und Krieger in trauter Gemeinschaft



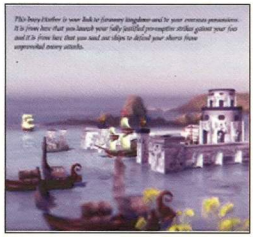
Der Beginn eines langen, glücklichen Königreiches: die perfekt ausgebaute, florierende Ökonomie



Der Kommandoposten ist der Ort, an dem die Kommandos hergestellt werden



Der Krieger der Wikinger glänzt an Axt und Körper



Abendliche Hafenromantik, doch wie lange wird der Frieden währen?

Seven Kingdoms
Genre:
Strategie
Hersteller
Enlight/I-Magic
Erscheinung geplant
Ende 97



Reger Verkehr über dem Planeten Romeo 6

PAX IMPERIA 2: Eminent Domain

Spitzengrafik, Sternen-Diplomatie und Konfusion in der Echtzeitgalaxis



Etwas unübersichtlich, aber liebevoll, immerhin



So ein Zerstörer ist doch gleich konstruiert, oder?

Pax Imperia 2: Eminent Domain
Genre: **Strategie**
Hersteller: **Heliotrope**
Erscheinung geplant: **Ende 97**

Welcome Commander! Wenn man so schon von der Betaversion des neuen Weltraumspektakels begrüßt wird, läßt das einiges hoffen. Tatsächlich bestätigt sich, was die ersten Bilder schon ahnen ließen: Die Grafik ist hervorragend. Die Raumflotten sehen erstklassig und sehr phantasievoll aus, genauso die 16 verschiedenen galaktischen Völker. Endlich hält eine moderne grafische Gestaltung Einzug in die Zukunft, nachdem man ja bisher eher den Eindruck bekam, im Jahr 3000 und folgenden sähe alles aus wie zu Elvis´ Zeiten. Damals war Science Fiction ja noch klar als solche zu erkennen. Sie hält sich seit damals penibel an die Kleiderordnung der Marvelhelden, so daß Perry Rhodan immer ein bischen wie Superman aussieht und der Herrscher der düsteren Darloks aus „Master Of Orion" auch in einem Batmanfilm mitspielen könnte, ohne besonders aufzufallen. Das sollte aber in Zeiten von Holografiekunst und 3D-Videokarten ein Ende haben, denn mit den Möglichkeiten steigen bekanntlich auch die Anforderungen. Das Ganze wird von einem Hauptbildschirm aus gesteuert, der ein wenig an eine Kommandobrücke und damit an den Namensvetter zweiten Grades „Imperium Galaktica" erinnert. Zum Einen gibt es die planetaren Kolonien mit spezifischer Atmosphäre, Industrie und einem mehr oder weniger befähigten, aber immer futuristisch aussehenden Gouverneur. Der Flottenbildschirm zeigt wahlweise eine nüchterne Liste der verschiedenen raumfähigen Einheiten, die zu Anfang einen Späher und ein Kolonieschiff umfaßt, oder ein Fenster mit verwirrend herumtanzenden Schiffs- und Planetenicons. Spätestens in diesem Moment wird der Spieler siedendheiß daran erinnert, daß er sich in einer Echtzeitstrategie befindet und, während er in aller Seelenruhe seine neu kreierten Zerstörer mit Kennermiene betrachtet, draußen in der Galaxis der Bär los ist. Das Menü „Äußere Angelegenheiten" verschafft einen Überblick über die benachbarten Sternenreiche und läßt eine Vielzahl von Einstellungen zum eigenen Verhalten zu. Nachdem Pax Imperia ja keine reine Wirtschaftssimulation sein soll – im Gegenteil – ist eine reiche Palette unfreundlicher Handlungen vorgesehen, die von der klassischen Kriegserklärung über die beliebten diplomatischen Mittel Spionage und Sabotage bis zum heimtückischen Diebstahl von ganzen Schlachtschiffen reicht. Der gesamte Aufbau erinnert stark an „Master Of Orion" und wird sich in Zukunft daran messen müssen. Die Unzahl an Betätigungsmöglichkeiten droht aber stets vergessen zu lassen, daß die Atomuhr tickt und tickt. Und irgendwo da draußen gibt es bestimmt einen (von 16) gewissenlosen, eroberungssüchtigen Diktator, der den kleinsten Fehler Euererseits ausnutzt, um seine beutegierigen Monsterhorden in waffenstarrenden Interstellarkreuzern auf Eure Fährte zu hetzen... fe



Der Mann redet zuviel

Offizieller Aufrüster für Ihren PC



Graphics Blaster Exxtreme

Brauchen Sie was scharfes? Dann perfektionieren sie die Bildqualität durch die neuen Grafikkarten von Creative Labs.

PC-DVD Encore Upgrade Kit

Wollen Sie Ihrer Zeit ein Stück voraus sein? Dann sichern Sie sich bereits heute die Vorteile der revolutionären DVD-Technologie im Film-, Spiele- und Unterhaltungsbereich!

SoundWorks Speakers

Mit diesem hochwertigen Dreikanal-Lautsprechersystem holen Sie den besten Sound aus Ihrem PC.

Sound Blaster

	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 24 MB	8 oder 28 MB
Betriebssystemunterstützung für Lieferumfang:	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0 Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0 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 Magazin 05/96 AWE 64 PRODUKT DES JAHRES 96/97

EMPFEHLUNG PC Direkt AWE64

PC SHOPPING EMPFEHLUNG AWE 64 Gold



Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln.

Holen Sie sich die heißen Upgrades für coole PC's – jetzt!

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

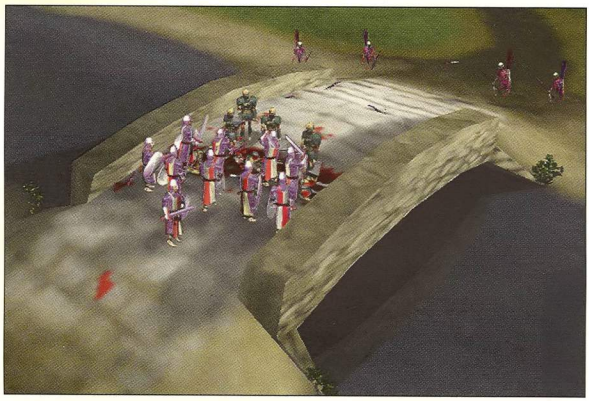
CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© Copyright 1997. Creative Technology Ltd. Sound Blaster und Soundworks sind eingetragene Warenzeichen, AWE64 und Blaster sind Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten. Der tatsächliche Inhalt kann geringfügig von den angebotenen Inhalt abweichen.

MYTH:

Direkt zum Weihnachtsfest kredenzt Euch Bungie Software ein Echtzeit-Strategical der besonderen Art



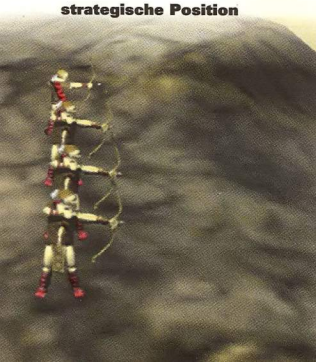
Alle Gebäude und Bauwerke bestehen aus Polygonen



In der Wüste warten schon die Spinnentiere



Auf Hängen finden Bogenschützen die weitaus bessere strategische Position



Der Norden Eures schönen Fantasy-Reiches könnte so schön und so friedlich sein, wenn da nicht der Komet wäre. Genauer gesagt die Kreaturen, die dessen Strahlung zum Leben erweckt. Oder eigentlich die „Fallen Lords", denn ohne sie würden die Monster nur unkoordiniert durch die Gegend stapfen. Bei den gefallenen Herren handelt es sich um einen Verein niederträchtiger Generäle, die obendrein auch noch magisch begabt sind. Mit Horden von finsteren Gestalten und Zombies fallen sie vom Osten her ein, um alles dem Erdboden gleichzumachen, was irgendwie zivilisiert aussieht. Diesen üblen Burschen müßt Ihr mit Euren Truppen, bestehend aus Soldaten, Bogenschützen und Molotow-Cocktail-schwingenden Zwergen, den Garaus machen, auf daß die Schergen der Finsternis nicht die Kontrolle über das Land erlangen. Heiler und Magier befinden sich ebenfalls in Euren Reihen, nur leider verfügen auch die Gegner über solche Fähigkeiten. Im Gegensatz zu anderen Genre-Kollegen liegt hier die Hauptbetonung auf der neuen, ungewohnten Perspektive und dem physikalisch korrekten Verhalten der Umgebung. So wird das Geschehen zwar in einer isometrischen Ansicht dargestellt, diese ist jedoch frei rotier- und zoombar. Auf diese Weise soll eine größere Übersicht zustandekommen.

Zwar sind die Einheiten nur 2D-Sprites, die gesamte restliche Umgebung – inklusive Boden – besteht aber aus Polygonen. Deren Texturen werden dank 3D-Beschleunigerunterstützung gefiltert und wie das restliche Spiel in HiColor zu bewundern sein, Besitzer einer „normalen" Grafikkarte müssen dabei nicht auf diesen Titel verzichten, sondern nehmen mit der Softwarevariante vorlieb. Abweichend zu anderen Strategie-Spielen bleiben bis zum Ende des Levels alle Dinge wie zerstörte Einheiten oder verbrannte Erde auf den Schlachtfeldern zurück. Soldaten mit schweren Brustpanzern bewegen sich langsamer als andere und haben natürlich auch größere Schwierigkeiten beim Überqueren von Flüssen. Wirft ein Zwerg ein Bömbchen (seine besondere Spezialität), bebt die Erde bei der Explosion. Und trifft er dabei etwas, von dem das kleine Fläschchen abprallt, fliegt diese physikalisch korrekt in die entsprechende Richtung – manchmal wieder direkt in die Arme des kleinwüchsigen Bombenlegers. Auch das Wetter spielt eine Rolle, denn bei Regen wird der Boden glitschig und bietet nicht mehr so viel Halt. Das ist besonders peinlich für auf Hängen stehende Truppen, falls diese ins Rutschen geraten.

Mit dem Bauen von Basen oder dem Heranzüchten neuer Einheiten braucht Ihr Euch nicht zu

The Fallen Lords



Solche Splatterszenen bleiben Euch in der deutschen Version erspart



Witterungseinflüsse wie Regen beeinflussen das Spielgeschehen



Auch ohne 3D-Beschleuniger macht das Terrain einen hübschen Eindruck



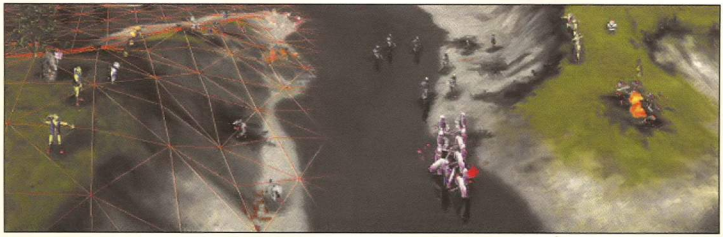
Hier ist eine Schlacht in vollem Gange



Auch hier wird das Blut und andere Teile in der lokalisierten Variante entfernt

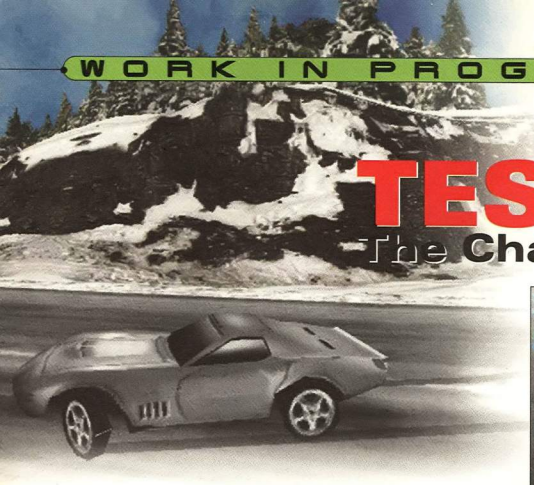
beschäftigen, denn jegliche Art von Ressourcen-Managment wurde eliminiert. Es sind zwar Gebäude vorhanden, doch diese stehen von vornherein im Gelände. Dadurch entfällt die Vorbereitungsphase, und es geht gleich in medias res. Zehn unterschiedliche Sorten Kämpfer sind auf jeder Seite zu finden, die sich 25 Missionen lang miteinander streiten können. Aufgrund der begrenzten Soldatenzahl könnt Ihr Euch auch nicht einfach einen Riesenhaufen zusammenstellen und mit diesem marodierend durch die Gegend ziehen, sondern müßt Wert auf Taktik legen. Dazu könnt Ihr Euren Mannen sogar Formationen vorgeben, was etwa besonders vorteilhaft ist, um Bogenschützen hinter der eigenen Schlachtreihe zu halten.

Multiplayer-Optionen sind im Genre Pflicht, über das Internet könnt Ihr Euch ebenfalls bekriegen. Dies wird dank eines Exklusivdeals beim Anbieter TEN passieren. Übrigens stehen bei Mehrspieler-Schlachten jedem alle Einheiten zur Verfügung, egal ob gut oder böse. Ansonsten spielt Ihr Team gegen Team, „King of the Hill", Capture the Flag oder zusammen gegen die CPU. Die deutsche Version wird übrigens den Untertitel „Kreuzzug ins Ungewisse" tragen und weitestgehend bis völlig auf die in den Screenshots zu sehenden Blutorgien verzichten. *mash*



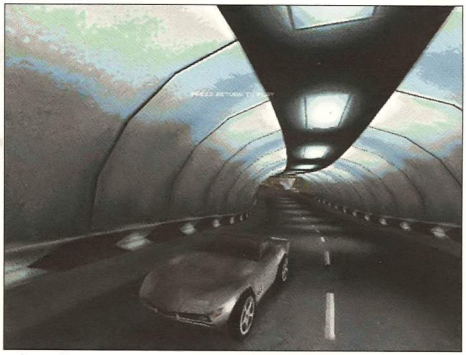
Auf diesem Wireframe-Modell sind sehr gut die unterschiedlichen Höhenzüge zu erkennen

Myth: The Fallen Lords
Genre:
Echtzeit-Stratgie
Hersteller:
Bungie/Eidos
Erscheinung geplant:
Weihnachten 97



TEST DRIVE 4
The Challenge

Bullen, Benzin und Breitreifen – der Rennspiel-Klassiker geht in die vierte Auflage



Mit der 69er Vette rast es sich nicht nur in Tunnels gut

Computer-Rennspiele gibt es heutzutage wie Sand am Meer. Von Simulationen klassischer Rennserien wie der Formel 1 über actionlastige Fun Racer à la Bleifuß bis zu automobilen Zerstörungsorgien: Der Markt bietet alles. Geht es jedoch darum, das dienstälteste Rennspiel aller Zeiten zu krönen, geht kein Weg an Accolades Dauerbrenner „Test Drive" vorbei. Zum ersten Mal in einem Computerspiel war es hier möglich, in sündhaft teure Sportwagen zu klettern und sich mit anderen Verkehrsteilnehmern – oder der Polizei – illegale Rennen auf öffentlichen Straßen zu liefern. Als Bonbon enthielt das Spiel schon in der Urfassung eine rudimentäre Datenbank, in der alle wichtigen Leistungsdaten der Boliden aufgeführt waren. Das Programm, das Mitte der 80er Jahre erstmals auf dem C-64 die Motoren heißlaufen ließ, begründete somit nebenbei ein ganzes Racing-Genre. Mit „Test Drive IV" schickt sich Accolade nun nicht nur an, die Erfolgsstory weiterzuführen, sondern will gleich der gesamten Konkurrenz die Rücklichter zeigen. Insgesamt acht Traumautos wurden vermessen, Probe gefahren und im Multimedia-Part dokumentiert, wobei die Auswahl an **Fahrzeugen** sich diesmal nicht auf die Moderne beschränkt. Neben der Chevy Corvette stehen nun auch Klassiker wie die Shelby Cobra oder der 1969er Camaro ZL-1 in der virtuellen Garage. Das Spielprinzip hat sich dagegen kaum geändert: Noch immer geht es gegen die Uhr, Eure Gegner und natürlich die liebe Polizei, die Tempoverstöße gar nicht gerne sieht und Verkehrsrowdys mit Geld- und Zeitstrafen belegt. Optisch zeigt sich das Accolade Produkt voll auf der Höhe: Das Spiel bedient sich einer echten 3D-Engine und läuft in der VGA-Version auch auf langsamen Rechnern, dreht aber erst mit 3Dfx richtig auf, wenn eine 3Dfx-Karte in Eurem Gehäuse schlummert. Dank Beschleuniger-Optik flutscht dann die Grafik besonders flüssig über den Schirm und selbst kleinere Details am Streckenrand sind auch bei rasender Fahrt noch gut erkennbar. Ein Multiplayer-Mode via Netz oder Modem ist übrigens laut Accolade fest vorgesehen, über eine Internet-Option wird derzeit noch nachgedacht. sg

HEISSE OFEN

Zwei der Stars aus dem Fuhrpark von „TD4":

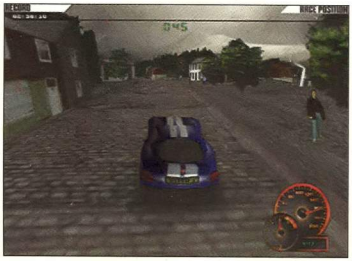


1998er Dodge Viper:
Motor: 7 Liter V 10 mit 450 PS
0 auf 100 in 4,4 Sekunden
Viertelmeile in 12,8 Sekunden
VMax: ca. 300 km/h



1969er Chevy Camaro ZL-1:
Motor: .427 Alu V8 (Big Block)
Leistung: 430 PS (offiziell)
um 600 PS (realistisch)
0 auf 100 in 5 Sekunden
1/4 Meile: unter 13 Sek.

Test Drive 4
Hersteller:
Electronic Arts
erscheint:
1. Quartal 1998



Mit der Viper durch den Dorfkern: Beachtet den Fußgänger rechts!



Muscle Cars unter sich: Im Slide geht's durch die Kurve



AOL jetzt 50 Std. gratis* testen!

{{{ Los geht's! }}}

Mach einfach dein Spiel!

Kennwort: Spielecheck



Online mit AOL.

Ob Action-, Strategie-, Rollen- oder Adventure-Games – bei AOL findest du nicht nur Software, sondern auch Gegner. Und das weltweit. Hol dir das pure Online-Vergnügen. 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.

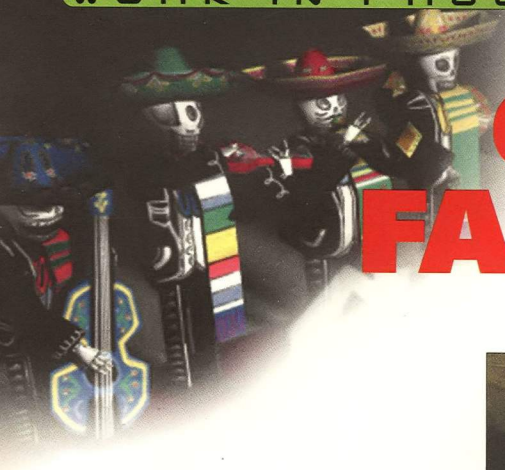
CD schon weg? Oder möchtest du lieber die Diskettenversion?
Einfach anrufen: ✆ 0180-55 22 0
CH: ✆ 0848-80 10 13 • A: ✆ 01-5 85 84 85

AOL + Internet
Das bessere Programm.

Internet: http://www.aol.de

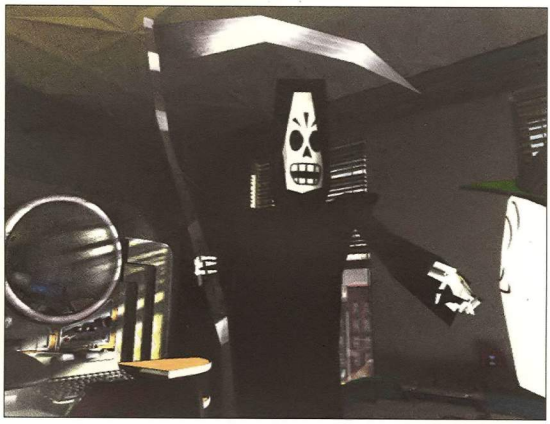
* In den ersten 30 Tagen. Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren.

OF3-M-PW-42



GRIM FANDANGO

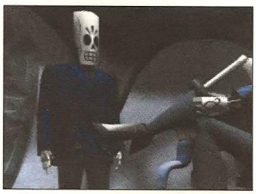
LucasArts setzt bei dem nächsten Adventure voll auf 3D



Was stellt denn der Sensenmann nur mit seiner Sense an?



Ein typisches Büro im 40er-Jahre-Stil



Etwas knochig, das Bein, aber sonst ganz hübsch...

Grim Fandango
Genre:
Adventure
Hersteller:
LucasArts
Erscheinung geplant:
2. Quartal 98

Man nehme die Filme „The Nightmare before Christmas", „Chinatown" und „Casablanca". Dann schüttle man das Ganze gut durch, gebe Prisen des „Film noir" und der mexikanischen Mythologie dazu, lasse dies von Tim Schafer („Full Throttle", „Day of the Tentacle") servieren und erhält das neue Grafikadventure von LucasArts. In diesem begleitet Ihr Manny Calavera, der einen besonderen Job hat: Er schickt Leute aus dem „Land der Lebenden" auf die vierjährige Reise durch die Unterwelt, die sie machen müssen, bevor sie in den Himmel gelangen. Und Manny kann nicht in der Hierachie des „Department of Death" aufsteigen, ohne vorher eine bestimmte Erfolgsquote erreicht zu haben. Merkwürdigerweise hat er immer „Kunden", mit denen er seine Zahlen niemals erreicht. Manny vermutet dahinter ein übles Spiel, und auf der Suche nach der Wahrheit läuft er so Gefahr, nicht nur seinen Job, sondern auch den ewigen Seelenfrieden zu verlieren...

Wie in „King's Quest VIII" bewegt Ihr Euren Charakter durch eine dreidimensionale Umgebung. Jede der 90 Örtlickeiten ist vollständig begehbar. Auf Eurer Suche trefft Ihr rund 50 Charaktere, die Euch bei Eurem Bestreben, hinter die Kulissen zu schauen, mehr oder weniger behilflich sind – oder auch nicht, je nach dem. Die Programmierer orientierten sich dabei an dem mexikanischen „Tag der Toten"-Design, und dementsprechend sehen alle Figuren wie Skelette aus, ohne knöchern zu wirken. Leben in das Gesicht eines Toten zu bringen, dürfte wohl für die Grafiker ein schwieriges Unterfangen werden. Nichtdestotrotz hinterließ der Trailer, der uns auf der ECTS am LucasArts-Stand gezeigt wurde, schon einen verheißungsvollen Eindruck. Die Sprachausgabe klingt gewohnt gut, und die gesamte düstere Atmosphäre läßt auf ein cooles Spielerlebnis hoffen. Wie denn nun die Story ausfällt, werden wir Euch erst nächstes Jahr berichten können, denn zum Sommeranfang wird der Titel fertiggestellt sein. *mash*



Bleiche Gesichter in bunter Umgebung

BRANDHEISS!

PC-Games	CD
AH-64D Longbow 2 (dt.) *	79,99
Anno 1602 (dt.) *	79,99
Anstoss 2 (dt.)	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Atomic Bomberman	59,99
Bleifuss Rally *	55,99
Conquest Earth (dt.)	79,99
Constructor	69,99
Croc (dt.) *	79,99
Dark Colony (dt.)	69,99
Dark Reign (dt.)	**89,99**
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.) *	39,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
F1 Racing Simulation *	69,99
Fallout (dt.) *	69,99
Fifa Soccer '98: Die WM-Qualifikation (dt.) *	79,99
Fighters Anthology (ATF '98, dt.) *	79,99
Fin Fin (dt.)	99,99
Floyd (dt.) *	**75,99**
G-Police (dt.) *	89,99
Grand Prix 2 (dt.)	69,99
H.E.D.Z. (dt.) *	79,99
Herrscher der Meere (dt.) *	79,99
iF 22 Raptor (dt.) *	89,99
Imperialismus (dt.)	79,99
Jack Orlando (dt.) *	39,99
Jedi Knights *	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Links LS '98 *	79,99
Little Big Adventure 2 (dt.)	79,99
Max Montezuma (dt.) *	69,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.) *	**79,99**
Monster Trucks	79,99
MS Flug Simulator '98 (dt.) *	119,99
Need for Speed 2 Special Edition (dt.) *	79,99
NBA '98 (EA Sports) *	79,99
NHL Hockey '98 (dt.) *	79,99
Outpost 2 (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.) *	69,99
Pazifik Admiral (dt.)	79,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.) *	89,99
Sid Meier's Gettysburg (dt.) *	79,99
Sim City 3000 (dt.) *	99,99
Sonic 3D – Flicky's Island	59,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.) *	**75,99**
Streets of Sim City (dt.) *	89,99
Swing (dt.)	39,99
Virtua Fighter 2	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	69,99
Warlords 3 (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Aufschwung Ost (dt., PC Disk)	9,99
Caesar 1 (dt.)	9,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Die Fugger 2 (dt.) *	29,99
Dragon Lore 2 (dt.)	49,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.) *	39,99
M.A.X. (dt.)	39,99
MDK (dt.)	**39,99**
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	29,99
Red Baron 1	19,99
Road Rash (dt.) *	29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.) * komplett	29,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Steel Panthers 2 (dt.)	29,99
Stonekeep (dt.)	25,99
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
WarCraft 2 (dt.) *	**29,99**
Worms United (Worms + Reinforcements)	29,99
Zork Nemesis (dt.) *	29,99

Der Hammer!

Gold Games 2

Warwind, Star General, Z, Tilt!, Orion Burger, Baphomets Fluch, Hind, Toonstruck, Earthsiege 2, DSA3: Schatten über Riva, Virtua Fighter, A4 Networks, Kings Quest 7, Bleifuss

insgesamt 24 Top-Games auf 22 CD's zum Superkomplettpreis

komplett **49,95**

Unser Tip des Monats:

Incubation

Battle Isle – Phase IV

Dieses völlig neuartige 3D-Strategiespiel bietet eine dichte, fesselnde Atmosphäre und ein völlig neuartiges Gameplay mit echtzeitanimierten, blitzschnellen Kamerafahrten und Perspektivwechseln. Der 4. Teil der Battle Isle-Saga – ein Taktikspiel der Extraklasse!

dt., CD-ROM *

69,99



Antons Herbst-Empfehlungen:

Bleifuss Fun
CD-ROM *
59,99

Demonworld
dt., CD-ROM *
69,99

Resident Evil
dt., CD-ROM *
75,99

Shadows of the Empire
CD-ROM
79,99

Der Strategie-Herbst!

Akte Europa
dt., CD-ROM *
69,99

Command & Conquer 2 Vergeltungsschlag
dt., CD-ROM *
29,99

Total Annihilation
dt., CD-ROM *
79,99

Lands of Lore 2

Das Warten hat sich gelohnt – nach über drei Jahren Entwicklungszeit präsentieren die Macher von Command & Conquer die Fortsetzung des erfolgreichen Echtzeit-Rollenspiel-Adventures. Ein Fantasy-Epos der Spitzenklasse!

dt., CD-ROM * **75,99**

Baphomets Fluch 2
dt., CD-ROM *
75,99

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:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21

Media Point
Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Media Point
Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Media Point
Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Media Point
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

Media Point
???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Media Point
Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"

Media Point
Bremen
Hanseat.hof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Media Point
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

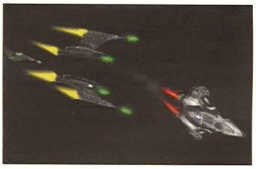
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* 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!

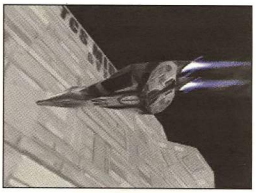
Wing Commander PROP

Treffen der

Nicht nur der Lead-Designer wechselt, auch bei Euch gibt es Veränderungen



Jetzt wird's brenzlig: Drei Jäger kleben an unserem Schiff



Auch im All gibt es nun gefilterte Texturen





Schlechte Völkerverständigung: Dieses außerirdische Großkampfschiff mußte leider dran glauben

Zum ersten Mal schlüpft Ihr nicht in die Rolle des Colonel Blair, sondern verkörpert Casey, den Sohn von „Iceman" (aus „Wing Commander I"), der als frischer Kadett von der Raumakademie kommt. Der Zeitpunkt dafür ist ziemlich günstig – oder auch nicht, je nachdem wie man es nimmt. Offensichtlich wird eine alte Kilrathi-Prophezeiung Wirklichkeit, die von „dunklen Feinden" berichtet, die sich „von unseren Knochen nähren". Und tatsächlich wird ein Außenposten der Katzenwesen völlig vernichtet, Schiffe der terranischen Förderation verschwinden spurlos. Schon nach kurzer Zeit wird klar, daß eine Flotte von organisch anmutenden, außerirdischen Raumschiffen alles angreift, was vor ihre Strahlgeschütze kommt.

So beginnt der erste „Wing Commander"-Teil, bei dem Rod Nakamoto als Produzent die Fäden in der Hand hält. Er bildet den Beginn einer Trilogie um die Aliens, von denen noch nicht einmal der Name bekannt ist. Anders als in „Wing III + IV", bei denen erst die Filmsequenzen gedreht und dann das Spiel programmiert wurde, haben sich die Designer wieder mehr auf das Gameplay konzentriert. „Wir sind diesmal ungefähr mit der Hälfte der finanziellen Ressourcen ausgekommen, die noch „Wing Commander IV" verschlungen hat", weiß Rod zu berichten. Demnach fällt die gesamte Präsentation deutlich weniger videolastig aus als noch beim Vorgänger. Auf drei CDs werden daher etwa gute zwei Stunden Filmsequenzen zu finden sein. In diesen spielen natürlich Mark Hamill als väterlicher Freund von Casey, Ginger Lynn Allen in ihrer Rolle als Waffenmeisterin, und Tom Wilson in der Person des Maniac mit. Warum seid Ihr nicht Colonel Blair? Produzent Dave Downing gibt Antwort: „Wir wollten uns wieder dem Feeling der ersten beiden „Wing"-Teile annähern. Deswegen haben wir einen jungen Piloten gewählt, der befördert und dem Medaillen verliehen werden können."

Rund 50 Missionen sind zu bewältigen, bevor die Schlußsequenz zu sehen sein wird. „Wir hatten über 150 Einsatzarten durchgearbeitet. Das beste Drittel ist im Endprodukt enthalten", sagt Dave. Sieben neue Jäger wollen in den Einsatz gegen 10 Alienschiffe geschickt werden. Auch die Flugphysik spielt jetzt eine größere Rolle: Es

HECY
Generationen

wird nicht mehr möglich sein, bei voller Beschleunigung enge Kurven zu fliegen. Die Schiffe sind zum Teil mit vektorierbaren Triebwerken ausgerüstet, was eine neue Art Spielbarkeit realisieren soll. Eine weitere Neuerung betrifft die Trägerschiffe: Die **„Midway"** zum Beispiel hat eine Länge von über zwei Kilometern. Klar, daß ein solcher Brocken nicht mit einem einzelnen gezielten Raumtorpedo ausgeschaltet werden kann. Gleiches gilt natürlich für die fremden Kreuzer, bei denen jetzt selektiv auf Schutzschildgeneratoren, Triebwerke oder Waffen gefeuert wird. „Das ist ideal für den Multiplayermodus", erklärt Dave. „Die eine Gruppe kümmert sich um die Defensivbewaffnung des Schiffes, während die anderen Versuchen, den Schutzschirm zu knacken." Balancing heißt das Zauberwort, das sich die Designer auf die Stirn geschrieben haben. Zum einen sollen sowohl Einzelspieler wie auch Netzwerk-Fetischisten in Deathmatch- und Kooperationsmodi auf ihre Kosten kommen, zum anderen nähert sich die Grafikengine stark der Aufmachung der Zwischensequenzen – vorausgesetzt, man verfügt über eine 3Dfx-Grafikkarte (später soll auch die Schnittstelle Direct3D unterstützt werden). Dann nämlich ist sogar das All texturiert, sind Frameraten jenseits der 30 fps möglich, zieren gefilterte Texturen die Schiffe und zaubern ferne Sonnen Linseneffekte auf den Beobachter. „Auf diese Weise wollen wir erreichen, daß der Spieler stärker in die Story hineingezogen wird", bemerkt Dave. Diesem Aspekt hat zum Beispiel auch Activision bei „Interstate '76" Rechnung getragen. In den Mehrspieler-Gefechten kommt vom Musikalischen her die Industrial-Combo Cobalt 60 ans Ruder – für ein zünftiges Deathmatch kann die Musik-Begleitung auch ruhig etwas aggressiver sein.

mash



Lt. Casey trifft auf der „Midway" alte Bekannte:



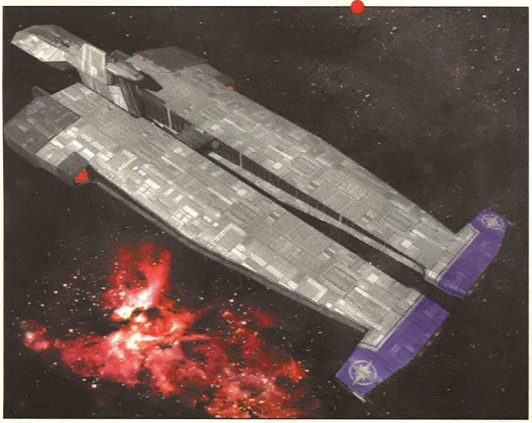
Da wären etwa Colonel Blair...



...oder Waffenmeisterin Rachel



Ein Trockendock der Aliens



Unsere Heimat im All, das Trägerschiff „Midway"



Wing Commander Prophecy
Genre:
Weltraum-Flugsim
Hersteller:
Origin/EA
Erscheinung geplant:
November 97



Eine P-47 in Großaufnahme. Beachtet die Waffenzuladung unter den Tragflächen.

Imagic macht sich selber Konkurrenz: „Warbirds 2" fordert den Online-Flightsim-König „Air Warrior" heraus.

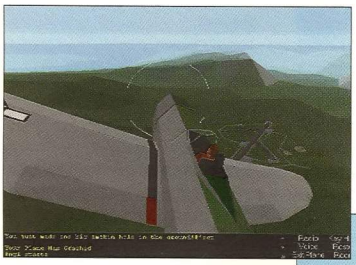
WARBIRDS 2

Was PC-Spieler angeht, so gehören Flugsimulationen zu den beliebtesten Entertainment-Produkten, die der Markt zu bieten hat. Da selbstverständlich auch militärische Aspekte die Fliegerei geprägt haben, verwundert es nicht, daß die meisten Simulationen einen eher kriegerischen Unterton besitzen. Wer jedoch in der Luft kämpfen will, braucht einen Gegner: Hier durchstoßen KI-Designer zwar immer wieder die Grenze des Machbaren, aber noch kann keine Software den menschlichen Widersacher würdig ersetzen. Somit war die Entwicklung der Multiplayer- Flightsim nur eine logische Konsequenz, und Klassiker wie „Air Warrior" zeigen seit Jahren wie hoch ihr Beliebtheitsgrad ist. Der erfolgreichste Mitbewerber von „AW" im Internet ist „Warbirds" von ICI-Games: Das Programm, das sich einer ähnlich großen Fangemeinde wie der Klassiker erfreut, ist auch vom Spielaufbau und -verlauf her dem Kesmai-Produkt recht ähnlich. Auf einer riesigen Insel befinden sich vier Länder, die in ständigem Luftkrieg miteinander stehen. Jedes Land verfügt über Flughäfen, HQs und eine eigene Carriergroup, und die Spieler fliegen sowohl Abfang- wie auch Bodenangriffsmissionen. An Flugzeugen bieten sich dem Online-Piloten lediglich Maschinen aus dem zweiten Weltkrieg an, verschiedene Zeitepochen werden in WB nicht simuliert. Die in „Warbirds" verwendete Vektorenengine weiß auf Anhieb zu gefallen: Durch den Verzicht auf Bitmap-Grafiken rasen die Fighter nur so über den Bildschirm, ohne daß die graphische Präsentation darunter leiden würde. Die Flugmodelle sollen ultrarealistisch simuliert worden sein, was unter Online-Bedingungen für einen gesalzenen Schwierigkeitsgrad sorgt, da Features wie Blackout/Redouts hier derzeit nicht deaktiviert werden können. Die Frontend-Software könnt Ihr ab sofort auf der I-Magic-Website kostenlos herunterladen, wollt Ihr Online fliegen sollte sich zwecks reibungslosem Zahlungsverkehr eine Kreditkarte in Eurem Portemonnaie befinden.

sg



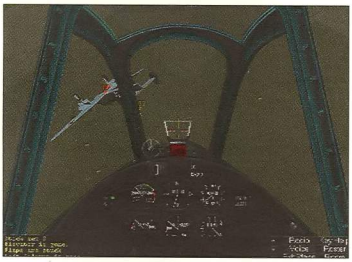
Im Anflug auf einen Träger



Ground Attack! Die Thunderbolt eignet sich hervorragend zur Bodenunterstützung.



Auch Fabriken wollen zerstört werden...



Im Clinch mit einer Bf 110 „Zersörer"

Warbirds 2.0
Genre
Flugsimulation
Hersteller
ICI/Interactive Magic
Erscheinung geplant
4. Quartal 1997



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)



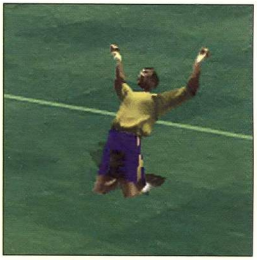
FIFA 98

Die WM Qualifikation

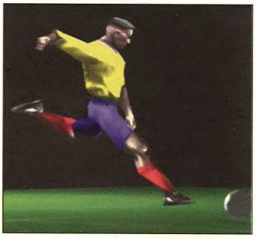
Mit FIFA 98 möchte sich EA Sports erneut an die Spitze der Fußball-Simulationen schießen



Die Ecke wird kurz ausgeführt. Wo postieren sich nun die Stürmer?



So schön kann Torjubel sein: Ein Ausschnitt vom Spielfeldrand



Das angewandte Motion-Capture-Verfahren erlaubt realistische Körperbewegungen

FIFA 98
Genre
Fußball-Simulation
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
November 1998

Stürmer Jürgen Klinsmann trifft wieder für die deutsche Fußball-Nationalmannschaft, und nach dem 4:0 gegen Armenien scheint die WM-Teilnahme 1998 in Frankreich gesichert. Doch was die echten Edelkicker schon geschafft haben, steht dem PC-Spieler noch bevor. Es gilt, eines von 180 Teams durch die beinharte Qualifikation für die kommende Weltmeisterschaft zu führen. Natürlich legt Electronic Arts wieder besonderen Wert auf Details; so lauten die Gruppengegner von Deutschland im Spiel tatsächlich auch Nordirland, Portugal, Ukraine, Armenien und Albanien. Doch keine Bange, sind die Gegner erst auf ihre Plätze verwiesen, geht das Spiel natürlich weiter. So steht ein kompletter Weltmeisterschafts-Modus mit Vor- und Finalrunde zur Verfügung. Auch an das schnelle Spiel für zwischendurch wurde gedacht, Freundschaftsspiele und Elfmeter-Krimis sorgen für Kurzweil. Wie bereits bei den Vorgängern glänzt FIFA 98 vor allem in puncto Grafik. Bekannte Stadien aus aller Welt wurden detailliert nachgezeichnet und sorgen für das richtige Fußball-Ambiente. Besonderen Wert legt der Softwareriese Electronic Arts bekanntermaßen auf die Bewegungen der Spieler, und auch beim neuesten Produkt zeigt sich dies auffallend. So ließ sich der Dortmunder Spielmacher Andi Möller verkabeln und gab durch seine Bewegungen den Programmierern mittels Motion Capturing-Verfahren die nötigen Daten, um die Computerkicker möglichst lebensecht über den Rasen traben zu lassen. Zudem wirkte ein Experte für menschliche Bewegungen am Projekt mit, um sicherzustellen, daß die gezeigten Animationen auch möglichst authentisch werden.

Doch damit die über 10 000 Spieler nicht allesamt wie der Nationalspieler wirken, unterscheiden sie sich in Größe, Hautfarbe, Frisur und sogar durch Gesichtsdetails wie Bartwuchs. Weiterhin werden Originalnamen der Spieler und Teams integriert, Linienrichter bei Abseitsentscheidungen ihre Fahne schwenken und Spiele bei Dunkelheit von Flutlicht-Anlagen aufgehellt. jb



So wird das Hauptmenü bei FIFA 98 aussehen: Übersichtliche Menüpunkte weisen den Weg

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 / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games 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
7TH LEGION / WIN 95	**KD**	**79,90**
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGENT ARMSTRONG	**KD**	**69,90**
AGES OF EMPIRE (11/97)	**KD**	**99,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	75,90
AKTE EUROPA (09/97)	**KD**	**69,90**
ALEXANDER DER GROSSE	**KD**	**69,90**
ANNO 1602 (11/97)	**KD**	**75,90**
ANSTOSS 2	**KD**	**79,90**
ARMORED FIST 2.0®	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	**KD**	**39,90**
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
AWARD WINNERS 3-KOCH MEDIA-	KD	49,90
BAPHOMETS FLUCH 2 (10/97)	**KD**	**79,90**
BEASTS & BUMPKINS	**KD**	**69,90**
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BLADE RUNNER (10/97)	**KD**	**85,90**
BLEIFUSS FUN	**KD**	**59,90**
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**	**59,90**
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	**KD**	**29,90**
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	**KD**	**19,90**
CONSTRUCTOR	**KD**	**75,90**
C&C: AL**ARMSTUFE ROT BUNDLE:**		
C&C 2 + MISSION + LEVEL + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
C&C 2 Mission: Gegenangriff	KD	29,90
C&C 2 Mission: Vergeltungsschlag (10/97)	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DARK COLONY	**KD**	**75,90**
DARK REIGN (10/97)	**KD**	**75,90**
DEATHTRAP DUNGEON®	KD	89,90
DEMONWORLD	**KD**	**69,90**
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	**KD**	**75,90**
DER VERGESSENE SCHATZ (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**
DISCOWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G	KD	59,90
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
F-16 AGRESSOR (11/97)	**KD**	**79,90**
F1 MANAGER PROFESSIONAL (09/97)	**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	**KD**	**19,90**
FALLOUT (11/97)®	**DA**	**69,90**
FIFA SOCCER 97	KD	59,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95 (10/97)	**KD**	**75,90**
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 10/97)	**KD**	**75,90**
FIN-FIN --Der Hit der IFA 97---	**KD**	**89,90**
FIRST AID 97	KD	59,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT 09/97)®	E	119,00
FLYING CORPS	KD	39,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	**KD**	**59,90**
F L O Y D (10/97)	**KD**	**75,90**
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	**DA**	**59,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FRITZ 4 (SCHEISSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	**KD**	**129,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	**KD**	**55,90**
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	**KD**	**79,90**
H.E.D.Z. (10/97)	**KD**	**69,90**
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. 2 DAY TRACKPACK	**DA**	**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**	**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
JACK ORLANDO	**KD**	**39,90**
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
KA'S PHOTO SOAP	KD	49,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95®	KD	29,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung	**KD**	**69,90**
LEGACY (11/97)	**KD**	**75,90**
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
LEVIATHAN	**KD**	**75,90**
Larry 1+5 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LINKS LS 98	**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	65,90
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	**KD**	**65,90**
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	69,90
MASS DESTRUCTION	**KD**	**65,90**
MASTER OF ORION 2	**KD**	**54,90**
MAX MONTEZUMA (10/97)	**KD**	**75,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
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, Command & Conquer, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer		
MEPHISTO GENUS 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) (10/97)	**DA**	**69,90**
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION (10/97)	**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 98 / WIN 95 (11/97)	**KD**	**79,90**
NBA HANGTIME (09/97)	**KD**	**69,90**
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY 98 (10/97)	**KD**	**69,90**
NHL HOCKEY 98 / WIN 95 (10/97)	**KD**	**75,90**
OSTFRONT / WIN 95 (09/97)	KD	69,90
OUTLAWS	**KD**	**79,90**
OUTPOST 2.0 (09/97)®	**KD**	**69,90**
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZERGENERAL 3D (10/97)	**KD**	**79,90**
PAZIFIK ADMIRAL	**KD**	**69,90**
PAX IMPERIA III: DIE STERNENKOLONIE (11/97)	**KD**	**79,90**
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	79,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE®	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	**KD**	**65,90**
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (09/97)	**KD**	**69,90**
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	**KD**	**75,90**
POWER BOAT (09/97)	**DA**	**69,90**
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRIVATE EYE	**KD**	**69,90**
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	79,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (10/97)	**KD**	**49,90**
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING (10/97)	DA	75,90
RED BARON 2 (10/97)	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE	DA	75,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR®	E	79,90
RISING / WIN 95	KD	69,90
SHADOWS OF THE EMPIRE (updatefähig)	**DA**	**79,90**
SID MEIERS CIVILISATION / WIN 95 (09/97)	**KD**	**75,90**
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
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
SPEEDSTER	**DA**	**69,90**
STAR COMMAND	KD	69,90
STAR CRAFT (10/97)	KD	89,90
STAR FLEET ACADEMY ENGLISCH	**E**	**69,90**
STAR FLEET ACADEMY DEUTSCH	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATORS	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING+TIE, STAR WARS SCREENSAVER	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUB CULTURE (11/97)	**DA**	**69,90**
SUPER BUGS / WIN 95	DA	39,90
SUPER SONIC RACERS (09/97)	KD	69,90
SWING	**KD**	**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 (10/97)	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 (11/97)	**KD**	**79,90**
TOTAL ANNIHILATION (10/97)	KD	79,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET (10/97)	**E**	**79,90**
UNREAL (09/97)®	DA	79,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	**DA**	**69,90**
VMX RACING	DA	79,90
WALLACE & GROMIT	**DA**	**54,90**

CD-ROM GAMES

WARGODS (09/97)	**DA**	**69,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	**KD**	**69,90**
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**KD**	**69,90**
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	**KD**	**69,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	KD	69,90
X-COM: APOCALYPSE	**KD**	**75,90**
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	**DA**	**49,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

7TH GUEST / 11TH HOUR (09/97)	**DA**	**29,90**
3D ULTRA PINBALL 1	**KD**	**29,90**
ACES OF THE DEEP	**KD**	**29,90**
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
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
BIINGI SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (Ea Classics)	KD	39,90
BLEIFUSS 1	**KD**	**29,90**
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	39,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
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	24,90
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	29,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	**KD**	**39,90**
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	KD	49,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
FALLEN HAVEN	**KD**	**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)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	**KD**	**35,90**
GOBLIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	39,90
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	34,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HUGO 3	**KD**	**29,90**
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	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	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	KD	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	99,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	**KD**	**29,90**
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	KD	39,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	29,90
MAGIC	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	**KD**	**29,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	DA	29,90
NASCAR RACING 2	DA	39,90
NETWORK 4	KD	39,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORDERN LIGHT - LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	**KD**	**29,90**
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
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
POLE POSITION	**DA**	**29,90**

CD-ROM PREISHITS

POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	KD	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	9,90
RÜSSELSHEIM (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LUCASARTS)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	**KD**	**24,90**
SHERLOCK HOLMES 2 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	DA	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RACE	KD	9,90
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	DA	19,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	29,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILTI	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	**KD**	**9,90**
TIME WARRIOR	KD	29,90
TOON STRUCK (09/97)	**KD**	**24,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	DA	19,90
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	34,90
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	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	**KD**	**29,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
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	99,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PNP	DA	399,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	**DA**	**299,90**
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	DA	249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL	DA	239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS	DA	219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD	DA	219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		84,90

Sportfans aufgepaßt !!!
Anfang Oktober erwartet Euch der große
NHL 98 Event
von Electronic Arts und WIAL
in DARMSTADT !!!
Den genauen Termin und sonstige Details findet Ihr in der Tagespresse !!!

TIPS & CHEATS TÖDLICH
PC HILFE 0190 - 77 88 88
TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service, Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

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.

+Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N E R W Ü N S C H T

11/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG III/97 GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME: _____

STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

ad quarter



Bei Command & Conquer sind Millionen S
Diesmal hetzt Westwood ihnen die

Lands of Lore
Götterdämmerung

In einer Welt jenseits aller Vorstellungen schlüpfen Sie in die Rolle leidet. Nur wenn Sie die Quelle dieses Bannes finden, können Sie wohnen, befreien. Bis zu diesem Tage aber bleibt er die unschuldige Geisel im gnadenlosen Spiel mächtiger Götter, die



Virgin INTERactive

Westwood STUDIOS

OLDATEN GEGEN SIE MARSCHIERT.
GÖTTER AUF DEN HALS.

des jungen Luther, der unter einer unkontrollierbaren Form der Verwandlung Luthers Seele und seinen Körper ein für allemal von den Wesen, die in ihm seinen Zauber für ihr Streben nach Herrschaft in den Lands of Lore nutzen wollen.

Komplett in deutsch

www.vid.de

LANDS OF LORE
GÖTTERDÄMMERUNG

Echtzeit-Rollenspiel-Adventure

So werten wir!

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



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



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



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

Der Wertungskasten

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

Name – Logo– so heißt das Spiel

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

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler – Wieviele?

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

Besonderheiten – Extras und Eigenheiten

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

Multiplayer – Ob und wie.

Mindestanforderung – Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware – Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung – Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt

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

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik 87%
Sound 85%

Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

3Dfx



Fritz Effenberger

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

Die Wurmkur für Ihren PC!

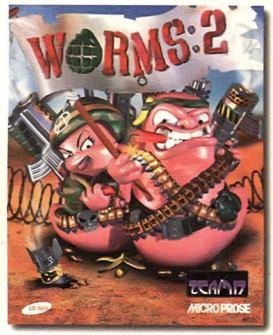
GRATIS!
WORMS 2-DEMO UNTER
www.worms2.com
DIE WEBSITE FÜR DEN WÜRMER-WAHN!



Worms-Fans, aufgepaßt!

Die süßen kleinen **Killer** sind wieder da – in Worms 2! Erleben Sie noch mehr Chaos, noch mehr Zerstörung, noch mehr **Cartoon-Komik** und noch mehr durchlachte Nächte! Diesmal mit unbegrenzten Möglichkeiten, die Exzesse unserer schleimigrosafarbenen Freunde zu genießen: Einzelspiel, **Hot Seat** (empfohlen), Netzwerk oder Internet.

Demütigen Sie Ihre Freunde, **rächen** Sie sich an Ihrer Familie, und beseitigen Sie völlig Fremde. Worms 2 ist spannungsgeladener Spielspaß der **Superlative!**



TEAM 17

MICROPROSE

CD-ROM

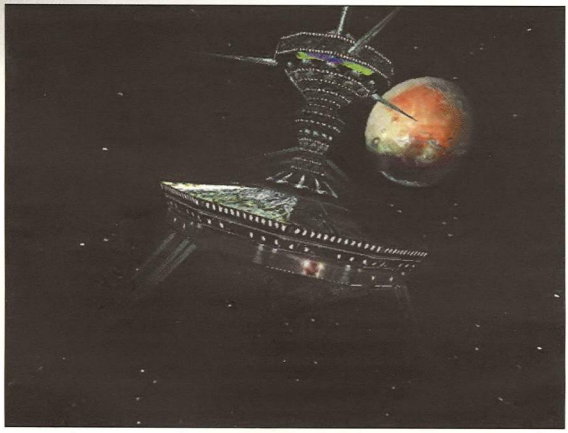
Worms 2. Ein Faß ohne Boden an irrwitziger Action!

Worms2 © 1997 Team 17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Team 17 Software Ltd. Vertrieb und Marketing: MicroProse Ltd.
Team 17 und *Worms2* sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Team 17 Software Ltd. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd. Originalidee: Andy Davidson.

INCUB

Time is

Alienjäger aufgepaßt. Blue Byte präsentiert mit seinem neuesten Werk ein Strategical der Superlative für Einsteiger wie Profis



Der Anfang vom Ende. Noch ist die Welt in Ordnung und unsere Soldaten schieben weit ab der Gefahr eine ruhige Kugel



Unser Platoon auf dem Weg ins Ungewisse



Gemütliches Lagerfeuer zur Alienabwehr

Kolonisten haben es schwer, egal ob in der Vergangenheit oder Zukunft. Neue Welten bergen immer so ihre Gefahren. Eine unbekannte Flora und Fauna, plüschige Tierchen, die sich als reißende Bestien entpuppen, oder auch der eine oder andere Krankheitserreger, der das menschliche Immunsystem fröhlich strotzend durch den Wind bläst. Aber trotz aller Problemchen, die auf einen zukommen können, erliegt die Spezies Homo Sapiens immer wieder ihrem Expansionsdrang. So macht sich in ferner Zukunft eine Schar mutiger Siedler auf, einen entfernten Planeten zu kolonisieren. Der auserkorene Ort entpuppt sich dann auch schnell als ideale Plattform infernaler Lebensfreude: Die Natur ist ähnlich der guten alten Mutter Erde und die dort ansässigen, leicht introvertierten Aliens mit dem Namen Scay'Ger stört die Anwesenheit der Menschen nicht im geringsten. Um Konflikte jeglicher Art bereits im Keime zu ersticken, wird flugs ein Schutzschirm installiert. Die Rechnung geht auf, die Energiebarriere läßt nichts raus, aber auch nichts rein. So können sich die Siedler die nächsten fünfzig Jahre entspannt auf den Ausbau ihrer Kolonie konzentrieren. Es läuft auch alles ganz gut, bis zu diesem verflixten Tag. Obwohl immer alles fleißig gewartet wurde, trifft der Technikfluch die Menschen richtig und hart. Frei nach Murphys Gesetz „Passiert etwas Schlimmes, dann das Schlimmste" fällt der Schutzschirm aus. Niemand ahnt, welch katastrophale Auswirkungen das nach sich zieht. Während Techniker fleißig nach der Ursache des Defekts suchen und Politiker alles daran setzen, daß niemand den Scay'Ger zu nahe kommt, macht sich ein winziger Geselle auf den Weg, den lieben Ortsansässigen einen Freundschaftsbesuch abzustatten. Was nicht gesehen wird, versucht man auch nicht aufzuhalten. Ein von den Menschen eingeführter Virus findet seinen Weg auf die andere Seite. Die Folgen sind so gefährlich wie faszinierend. Das Imunsystem unserer insektenähnlichen Nachbarn ist beim ersten Kontakt doch etwas überfordert. Die nun ausbrechende Krankheit nimmt dann aber doch etwas abstrak-

ATION running out

te Formen an. Statt eines Hustens oder einer triefenden Nase erhalten die Einheimischen eine kräftige Gehirnwäsche der dritten Art. Physisch wie psychisch geht es dann auch kräftig rund. Aus den einst so zurückhaltenden und niedlich ausschauenden Wesen werden impulsive, kraftstrotzende und unheimlich anzusehende Kreaturen. Das wäre alles noch nicht so schlimm, denn ein weniger mehr Vitalität hat noch niemandem geschadet. Doch leider ändern sich auch die Essgewohnheiten der Scay'Ger, und von nun an stehen die ahnungslosen Kolonisten als besondere Delikatesse ganz oben auf der Speisekarte. Die ersten erfolgten Angriffe ereilen die Menschen dann auch völlig überraschend. Etliche enden bei der Freßorgie als Appetithäppchen für zwischendurch. Zu allem Überfluß gestaltet sich das Reaktivieren des Schutzschirms schwieriger als erwartet und langfristig ist keine Lösung in Sicht. Da die letzten Jahre weniger durch Probleme oder gar Krieg, sondern vielmehr durch Überfluß und einen ausgedehnten Frieden gezeichnet waren, sind die Siedler auf eine Begegnung der unheimlichen Art nicht vorbereitet. Die wenigen Soldaten sind für Kampfhandlungen jeglicher Art nur unzureichend ausgerüstet und die meisten haben bisher noch nicht einmal an einem Scharmützel teilgenommen. Was nach Jahren harter Arbeit aufgebaut wurde, haben sie natürlich liebgewonnen und wollen es nicht kampflos aufgeben. So wird die kleine Armee auch schnell mobilisiert und der Einsatzbefehl erteilt. Die ersten Begegnungen mit dem hungrigen Feind verlaufen dann auch erst einmal nach dem „Kanonenfutter"-Prinzip. Dennoch wird an Aufgabe nicht gedacht.



In diese düstere Story, die auch für einen Film der Marke Aliens Pate stehen könnte, werdet Ihr entführt und schlüpft in die Rolle des Platoonführers Bratt Da Ihr „nur" ein kleiner Soldat seid, könnt Ihr nicht den ganzen Feldzug planen. Wie jedes andere Glied in einer Kette, bekommt ihr die Einsätze von oben zugeteilt. An manchen Stellen in der Kampagne könnt Ihr Euch jedoch zwischen mehreren verzweigenden Missionen entscheiden.



Ah, schon besetzt. Wir können natürlich auch einen anderen Weg nehmen.



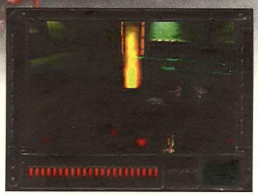
Genau das richtige für eine ausgewachsene Arachnophobie



Alles, was das Soldatenherz begehrt



Sehr aktiv auch noch beim Sterben. Dieses Alien verabschiedet sich äußerst effektvoll.



Ein heißer Gruß. Da sollten wir möglichst Abstand halten.



Besuch der dritten Art



Heute gibt es frisch gegrillten Alien, gut durch



Das durchschlagende Argument liegt auf der Hand



Ihr startet dann auch mit einem kleinen Haufen blutiger Anfänger und einer Ausrüstung, die mehr etwas für Minimalisten ist. Ohne zu wissen, was Euch erwartet, werdet Ihr gleich in das Geschehen geworfen. Die erste Mission umfaßt auch eine Säuberungsaktion. Als intergalaktischer Kammerjäger entfernt Ihr brav alle Gegner. Haarscharf dem Heldentot entronnen und froh alles überstanden zu haben, ahnt Ihr jedoch schon, daß wesentlich mehr und schlimmeres auf Euch zukommen wird. Vor jedem Einsatz erfolgt eine detaillierte Besprechung, die Euch exakt erläutert, was zu tun ist. Auch erste Tips und Ratschläge, deren Berherzigung durchaus ratsam ist, können bei Bedarf aufgerufen werden. Die Missionen sind vielfältig, die Aufgaben reichen vom reinen Kampfeinsatz über Befreiungsaktionen bis zu Befehlen wie „Halt erst mal die Stellung".



Im Zielgebiet angekommen geht es zuerst mal an das Plazieren der Einheiten an strategisch günstigen Positionen. Eine Übersichtskarte hilft dabei, Euch einen ersten Überblick zu verschaffen. Sind die Mannen mehr oder weniger in Reih und Glied angetreten, geht es ans Eingemachte. Ihr steuert Eure Soldaten durchgehend durch eine düster wirkende 3D-Landschaft. Die Steuerung ist dabei so einfach wie effektiv und kommt nur mit wenigen Buttons aus. Diejenigen von Euch, die der dritte XCOM-Ableger mit seiner Benutzerführung abschreckte, können sich freuen. Wollt Ihr einen der Männer beispielsweise bewegen, klickt Ihr ihn zunächst an. Eine Anzahl an Punkten zeigt Euch, wie weit Ihr ihn bewegen könnt und wieviel Bewegungspunkte übrigbleiben. Ein weiterer Klick auf die auserkorene Stelle, Blickrichtung angegeben – und der Soldat marschiert

Eine kleine Auswahl Waffen

Um den Aliens so richtig kräftig einheizen zu können, benötigt jeder Soldat natürlich ein reichhaltiges Equipment. Die wichtigste Komponente bildet natürlich eine angemessene Feuerkraft. Aus ingesamt 12 Waffen könnt Ihr aus dem Vollen schöpfen. Um Euch einen kleinen Überblick über das Waffenarsenal zu verschaffen, haben wir eine kleine Auswahl bereitgestellt.



Advanced Combat Gun

Reichweite:	1 - 10
Schaden:	2
Genauigkeit:	3 %
Aktionspunkte:	1



Light Combat Gun

Reichweite:	1 -10
Schaden:	2
Genauigkeit:	3 %
Aktionspunkte:	1



Heavy Machine Gun

Reichweite:	1 - 20
Schaden:	5
Genauigkeit:	5 %
Aktionspunkte:	a



Flame Thrower

Reichweite:	1-4
Schaden:	10
Genauigkeit:	100 %
Aktionspunkte:	1



Double Fire

Reichweite:	1 - 20
Schaden:	6
Genauigkeit:	5 %
Aktionspunkte:	1



Sniper Rifle

Reichweite:	1 - 30
Schaden:	4
Genauigkeit:	20 %
Aktionspunkte:	1



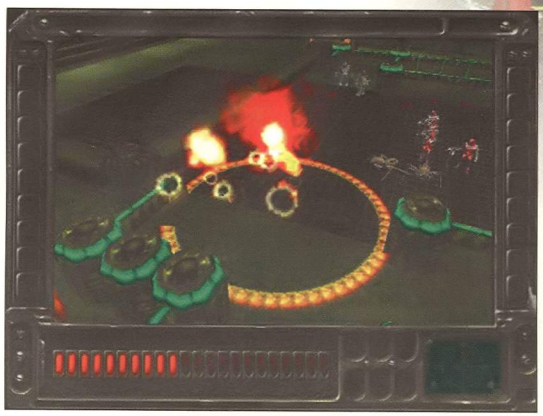
Rapid Fire Machine Gun

Reichweite:	1 - 20
Schaden:	6
Genauigkeit:	10 %
Aktionspunkte:	1



HiEnergy Laser

Reichweite:	1 - 40
Schaden:	10
Genauigkeit:	90 %
Aktionspunkte:	1



Es hätte halt doch der Mine ausweichen sollen



Trio mit 18 Beinen

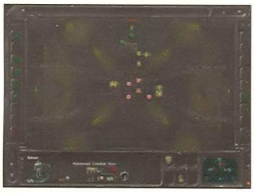
munter drauflos. Waffen werden ähnlich einfach abgefeuert. Unter jedem in Schußlinie befindlichen Alien könnt Ihr einen Balken sehen. Je grüner er ist, um so höher die Trefferchance. Viele Waffen besitzen zwei Schußmodi. Der Minenwerfer zum Beispiel ermöglicht Euch, einen Gegner gezielt mit aktivierter Einheit zu beschießen oder ein freies Gebiet zu verminen.

Die Soldaten gewinnen mit jedem Einsatz an Erfahrung und verbessern ihre Fähigkeiten. In den einzelnen Leveln könnt Ihr Kisten finden, die entweder nützliche Ausrüstung wie Munition oder auch sogenannte Equipment-Punkte enthalten. Diese werden bei der weiteren Bewaffnung Eurer Männer auch dringend benötigt.

Zwischen den Einsätzen könnt Ihr weitere Gegenstände erwerben, die aus einem schlecht ausgerüsteten Soldaten einen bis an die Zähne bewaffneten High-Tech-Krieger machen. Jeder Soldat verfügt über fünf Haupteigenschaften wie beispielsweise den Umgang mit leichten Waffen sowie über medizinisches oder technisches Verständnis. Wählt Ihr eine Waffe bzw. einen Ausrüstungsgegenstand an, wird Euch gezeigt, wie-



Neue Waffen braucht der Soldat



Die Karte hilft uns, nicht den Überblick zu verlieren

viel Skillpoints für den Gebrauch benötigt werden. Bei besonders gelungenen Einsätzen bekommt Ihr Auszeichnungen, die an Eure Männer weitergegeben werden und somit über weitere Skillpoints verfügen. Im Verlauf der Geschichte könnt Ihr weitere Einheiten rekrutieren, unter anderem auch durch die erfolgreiche Rettung versprengter Soldaten anderer Platoons. Besonderen Wert haben die Blue Byte Entwickler auf das Leveldesign gelegt. Fängt es noch übersichtlich und beschau-





Zwischensequenzen führen die Story fort

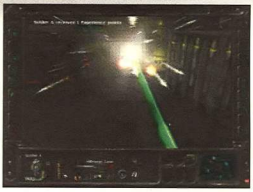


tom schmidt

SUPER

Ich bin vollkommen erschüttert. Incubation sieht nicht nur rattenscharf aus, sondern spielt sich auch noch genial, und ich bin mir noch gar nicht mal sicher, ob ich die matschigeren Effekte der Non-German-Version besser finde, als die Lichtwirbel, die der hiesigen BPjS gewidmet wurden. Obwohl ich von Haus aus gar nicht der Stratege bin, habe ich schnell gemerkt, daß Maik sich angesichts einiger der Riesenmonster auch so ins Bockshorn jagen läßt, wie ich. Die Soundeffekte sind vom Feinsten und vermitteln ständig den Eindruck, sich in einem viel größeren Geschehen zu befinden, als nur der jeweils eine Raum, in dem sich meine paar Männchen herumtreiben. Hut ab vor Blue Byte, die es auch noch geschafft haben, ein herrlich ausgefuchstes Level-Design auszufeilen, an dem es eigentlich überhaupt nichts zu mäkeln gibt. Ab Level 8 wird es für mich persönlich allerdings ein wenig zu schwer, aber vielleicht habe ich ja Glück und es gibt irgendwann einmal eine Missions-CD Marke „Light".





Ein Schuß mit dem Laser löst so manches Problem



Noch wirken sie entspannt – nicht mehr lange...





lich an, werden die Level nach und nach größer und verwinkelter. Auch so kleine Finessen wie schwebende Plattformen und altersschwache Brücken, die nicht mehr als eine Person zulassen, oder auch mehrere Etagen, bieten Euch ständig Abwechslung und zwingen zu besonderen Strategien. Die Gegnervielfalt ist groß und unsere mutierten Nachbarn verhalten sich sehr schlau. Die Scay'Ger verfügen über unterschiedliche Eigenschaften, Vor- und Nachteile verlangen von Euch immer wieder neue Taktiken. Technisch und atmosphärisch schlägt Incubation die Konkurrenz um Längen. Die bewährte 3D-Engine von Extrem Assault kommt auch hier zum Einsatz und fackelt ein wahres Feuerwerk ab. Auch die Intro- sowie die Zwischensequenzen wurden damit produziert und es kommt zu keinem Stilbruch. Die Atmosphäre bleibt durchgehend erhalten. Ebenso wird Euch akustisch einiges geboten. Ständig könnt Ihr im Hintergrund Gewehrfeuer hören. Fortwährend wird Euch der Eindruck vermittelt, an allen Fronten werde gekämpft. Die Musik wirkt sehr dunkel und untermauert das ohnehin schon düstere Szenario. Auch an den Quickie für Zwischendurch haben die Entwickler gedacht und dem Programm Instantlevel spendiert. Freunde von ausgedehnten Multiplayerpartien wurden natürlich ebenfalls berücksichtigt. Bis zu vier Kontrahenten können Ihre Soldaten gegeneinander ins Gefecht schicken. *mw*



Maik Wöhler

SUPER

Wow! Das ist es, was mir bisher gefehlt hat. XCOM habe ich nächtelang gespielt. Die Atmosphäre fesselte mich trotz Minimalgrafik vor den Bildschirm. Gehofft habe ich lange auf ein rundenbasiertes Strategiespiel im Edeldesign. Und dann lag genau das auf meinem Schreibtisch. Incubation erinnerte anfangs mehr an ein Actionspiel als ein Strategical. Doch wie wir alle wissen, machen Grafikorgien noch lange kein gutes Spiel aus. Aber genau da haben die Blue-Byte-Entwickler ihre Hausaufgaben gründlich gemacht. Ein einsteigerfreundliches Interface und ein mehr als geniales Leveldesign, was selbst den Profi noch herausfordert, aber niemals unfaire Stellen offenbart, katapultieren Incubation an die Spitze des rundenbasierten Genres. Die mehr als gelungene Kombination von ausgefeilter Technik und anspruchsvollem Gameplay sind derzeit unerreicht. Incubation setzt technisch wie durch das hervorragende Leveldesign neue Maßstäbe. Allen kann ich nur raten: Kauft es!

Name .....Incubation: Time is running out

Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl./dt.gepl.
Anleitung	engl./dt gepl.
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik **87%**

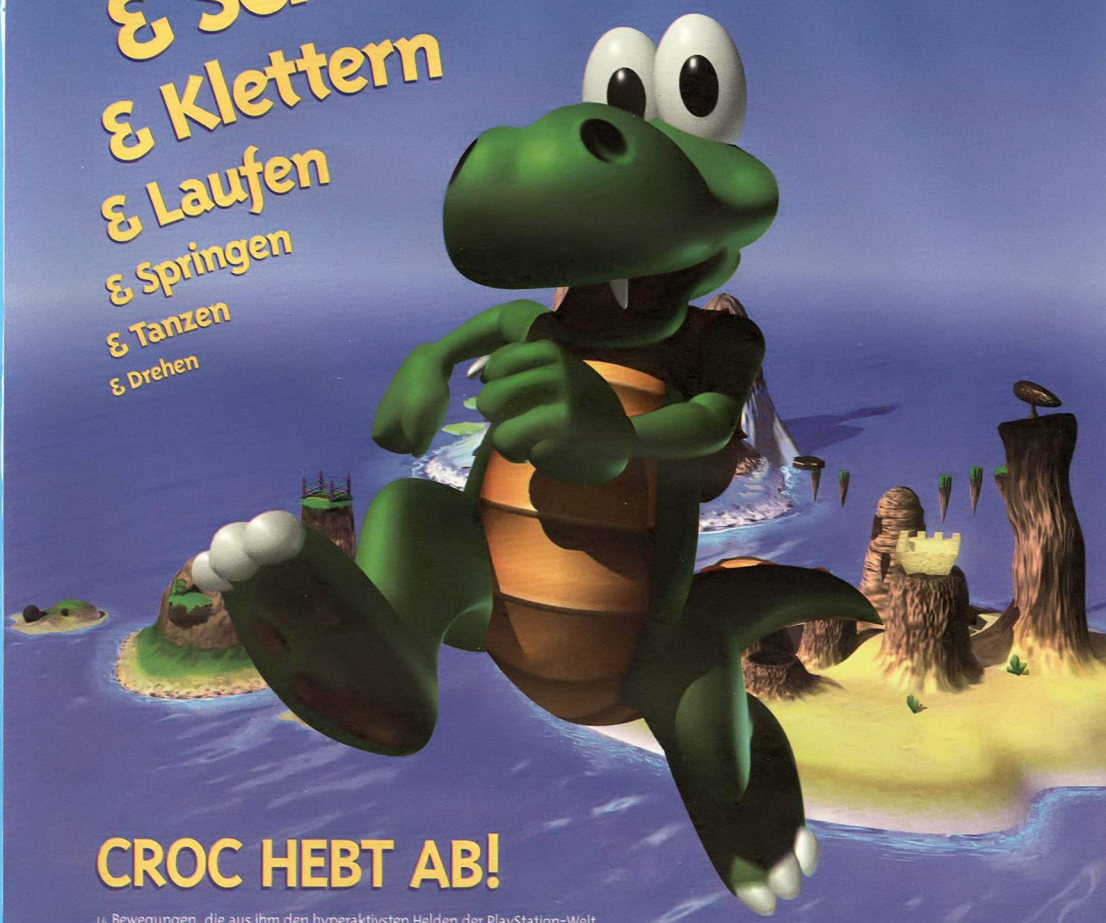
Sound **85%**

Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

Inselhüpfen

& Schwimmen
& Klettern
& Laufen
& Springen
& Tanzen
& Drehen



CROC HEBT AB!

14 Bewegungen, die aus ihm den hyperaktivsten Helden der PlayStation-Welt machen. Begleiten Sie ihn durch ein Abenteuer in einer wunderschön gerenderten 3D-Welt, die absolute Bewegungsfreiheit bietet, und bekämpfen Sie den bösen Baron Dante und seine heimtückischen Helfer, die Dantinis.





PlayStation

FOX INTERACTIVE

ARGONAUT

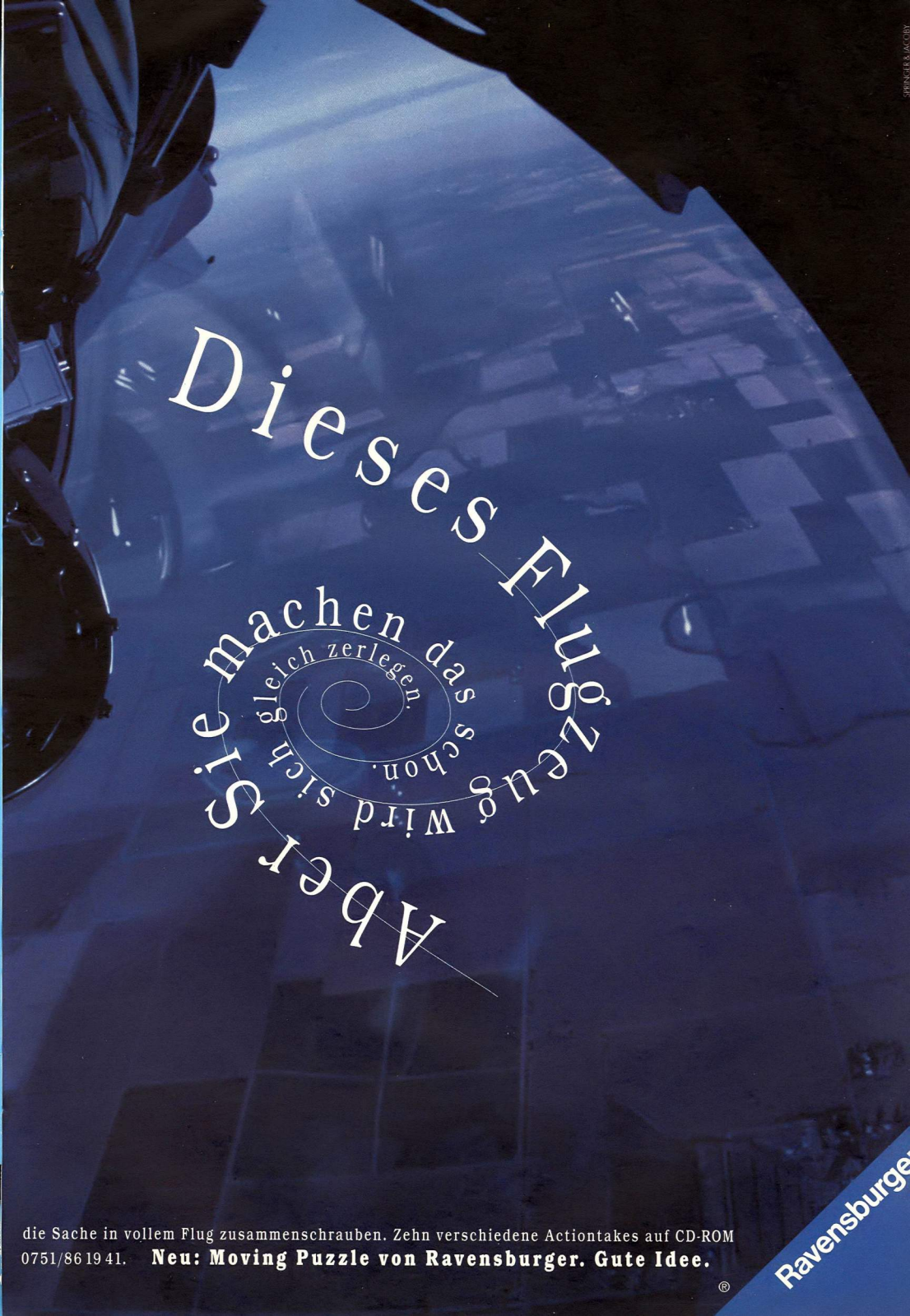
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS

Croc is Argonaut Software Ltd. 1997. CROC und CROC - Legend of the Gobbos sind Warenzeichen von Argonaut Software Ltd. 1997. © 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. PlayStation und ... sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

www.ravensburger.de



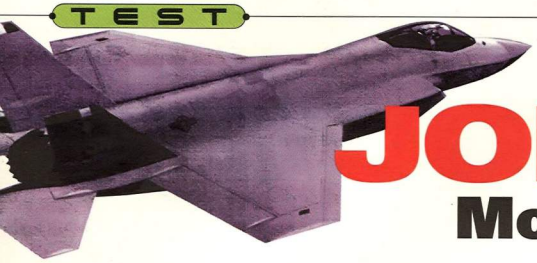
Sie werden Zeuge eines tollkühnen Flugmanövers, die Maschine fliegt auseinander und Sie müssen
gibts ab Ende Oktober für (bitte anschnallen) unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fax



die Sache in vollem Flug zusammenschrauben. Zehn verschiedene Actiontakes auf CD-ROM
0751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

®

Ravensburger



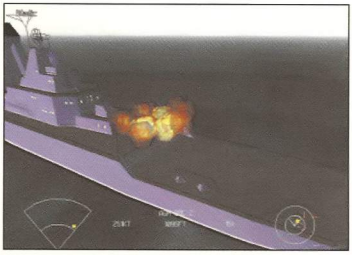
JOINT STR

Moderne Flieger nor

Seinen Genre-Einstand feiert Innerloop eher zwiespältig – zwar mit feiner Grafik, aber weniger Spielwitz

Zwei völlig neue Flugzeugtypen erweckt das Designerteam in seinem Flugsimulationsdebut zum virtuellen Leben. Zwar müssen wir noch bis zum Jahre 2003 warten, bis sich die US-Regierung für einen der beiden Vorschläge entschieden hat, doch die Osloer Softwarefirma macht es sich da einfacher: Ihr könnt einfach mit beiden Fliegern abheben, sowohl mit Lockheed/Martins X-35 als auch der X-32 von Boeing.

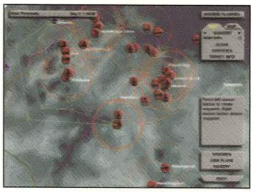
Vier verschiedene Gebiete aus aller Welt stehen als Missionsszenarien zur Verfügung, deren Schwierigkeitsgrad allmählich höher wird. Einsteiger werden nach Afghanistan versetzt, wo die Russen mal wieder einfallen, dabei allerdings kein allzu gutes Personal und Material mitbringen. Ebenfalls nicht ganz so hervorragend ausgerüstet sind die Drogenbarone aus Medellin und Kali, denen Ihr in Kolumbien die Hölle heiß machen dürft. Habt Ihr diese beiden Kampagnen absolviert, stehen zwei weitere Orte zur Verfügung. In Korea marschieren nämlich Guerillas ein, die überraschenderweise „Hind"-Helikopter und MiG-29 im Arsenal haben, und Experten machen in Kola Peninsula sowjetische Basen und Häfen nieder; dies geschieht, um die GUS von ihren Expansionsplänen bezüglich Europa abzuhalten. Bevor es in die Luft geht, muß die Maschine ausgerüstet, Wegpunkte gesetzt und Flügelleute bestimmt werden. Waffen wählt Ihr aus einem großen Sortiment: Neben den (noch nicht existierenden) AIM9-X Sidewindern sind AMRAAMs im Programm, für Radarstationen bestückt Ihr den JSF mit HARM-Raketen. Bodenobjekte und Schiffe werden mit einer Reihe Bomben oder ungelenkten Hydra-Geschossen bekämpft. Auch die Aufträge verteilt Ihr selbst: Um die Kampagne zu gewinnen, sollten nämlich eine Reihe Primärziele innerhalb eines bestimmten Zeitraumes zerstört werden. Und es ist durchaus von Vorteil, erst einmal einen Aufklärungsflug zu starten, bevor Ihr



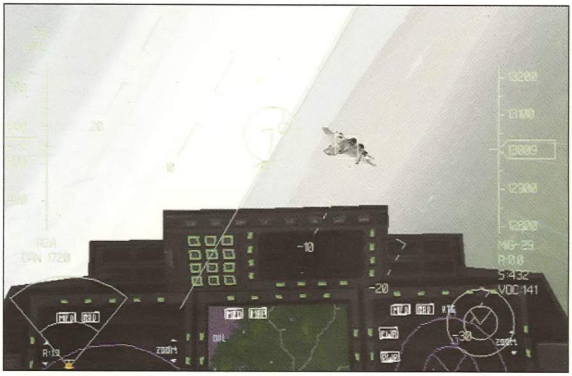
Auch Schiffe stehen auf dem Angriffsplan. Allerdings braucht's mehr als eine Rakete, um sie zu versenken.



Dieser russische „Backfire"-Bomber bombt mit Sicherheit gleich nicht mehr



Mit dem Missionsplaner legt Ihr unter anderem die Wegpunkte fest. Es empfiehlt sich allerdings, Radarstationen (rote Kreise) aus dem Weg zu gehen.



Dogfights sind ebenfalls möglich, wenn auch selten

IKE FIGHTER
wegisch unterkühlt



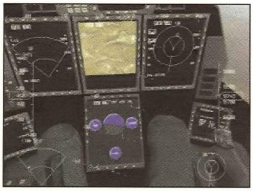
Mit 3Dfx-Karten erhaltet Ihr zumindest schöne Lichteffekte...

...während das Terrain nur unwesentlich besser aussieht





Dieses Radar machte Bekanntschaft mit einer HARM



Bei eingeschaltetem Virtual Cockpit bleiben die Anzeigen des MFDs ablesbar



Gleich schlägt unsere AMRAAM in die MiG-29 ein

Euch mit voller Bewaffnung ins Ungewisse stürzt. Dadurch tritt aber ein allgemeiner Nachteil von Flugsimulationen besonders hervor, nämlich das Fehlen jeglicher Handlung. Die Einsatzfolgen werden zwar von kleineren Ereignissen unterbrochen, so etwas wie Spannung kommt jedoch nicht auf. Auch Einzelmissionen oder Trainingsflüge vermissen wir; lediglich Dogfights werden neben den Kampagnen ausgetragen. Generell ist der Schwierigkeitsgrad nicht von Pappe, denn selbst in Afghanistan und bei niedrigster Gegnerintelligenz sind die feindlichen Piloten recht gewitzt und die FlAK-Geschütze treffsicher.

Die Optik ist weitgehend gelungen, per Software wird ein grafischer Standard erreicht, den andere nicht einmal mittels Beschleunigerkarten realisieren können. Aufgrund des begrenzten Texturenspeichers von 3Dfx-Boards sieht das Gelände allerdings auch hier nur marginal besser aus, zudem fehlen einige Details; sicherlich kein Grund, um 300 Mark auszugeben. Als niedrigste Auflösung sind 640 x 480 Pixel anwählbar, per Interlace-Modus ist die Framerate auch an kleinere Pentiums angleichbar. Um die 16bit-Darstellung einigermaßen flüssig zu halten, sollte aber zumindest ein 150- MHz-Prozessor in Eurem Hangar stehen. Dafür pixelt der Boden nicht im geringsten auf, es sind keine Morph- oder „Waber"-Effekte zu beobachten, und dank unterschiedlicher Texturensätze und Mip-Mapping sieht das Terrain aus allen Entfernungen und Höhen bestechend gut aus.

mash



Martin Schnelle

GEHT SO

Auf den ersten Blick macht „JSF" einen sehr guten Eindruck, doch schon bald fällt auf, daß wenig los ist. Die Idee, alle Einsatzziele sofort anzugeben und den Spieler frei entscheiden zu lassen, was er nun tun möchte, hat leider den Nachteil, daß jede Art von Story sofort im Keim erstickt wird. Ich habe auch nicht feststellen können, daß das Ausschalten bestimmter Installationen Einfluß auf den Rest der gegnerischen Streitkräfte hat. Lediglich das Zerstören von Radarstationen sorgt für eine geringere Entdeckungsgefahr. Also vernichtet man sämtliche Ortungsposten und nimmt sich dann den Rest vor. Der Eindruck von Langeweile wird noch durch die – für sich genommen sehr schöne – Musik aus der Ambient-Ecke unterstrichen. Und auch der Multiplayer-Modus enttäuscht, da nur Dogfights möglich sind. Dafür zeigt die überragende 64K-Farben-Optik, was mit Software alles möglich ist. Wenn Innerloop es in Zukunft schafft, mehr Spieltiefe einzufügen, können wir uns jedenfalls auf sehenswerte Produkte einstellen.

Name	Joint Strike Fighter
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Innerloop/Eidos
Schwierigkeit	mittel/einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Flugstick
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Internet

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik, SVGA

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

Grafik **85%**
Sound **66%**
Spielspaß

Solo	Multi
71%	68%

Waigel erhebt Internet-Steuer...

...wenn es wirklich geschieht, werden Sie es im PC Magazin lesen.



Diesen Monat im PC Magazin:

Neben den Titelthemen erwarten Sie u.a.:

Der umfangreiche Praxisteil:

Geballtes Wissen und die Erfahrung aus der Praxis – für Ihren täglichen Arbeitserfolg

Die CD, die voller Nutzen steckt:

Jede Menge Tools, Updates, die besten Browser und viele Überraschungen...

Kostenlos einsetzen:

Programme, Shareware u.v.m. auf unserer Webpage: http://www.pc-magazin.de

PC Magazin – mehr müssen Sie nicht wissen.

Jetzt im Handel!

SUPPORT 11/97

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



[Erste Hilfe]

Größenunterschied!? 102
Mehr Platz durch Partitionierung

Floppy-Überschuß 102
A + B + C = eins zuviel

Flipper flippt aus 103
TILT – „Danke, daß Sie gespielt haben!"

Doppelmonster 103
3D mal zwei oder die Erfindung von 6D?

Automatisches Startmenü 103
Auswahlbildschirm zum WIN95-Start

[Tips & Tricks]

Dungeon Keeper 86
Molyneux´ Geniestreich komplett gelöst

Anstoss 2 99
Finanztips für Manager-Neulinge

Dark Earth 100
Die wichtigsten Stationen

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

H!LFE



Egal, ob es sich um verzweifelte Höhlenkonstrukteure, von den Mächten der Finsternis besessene Helden oder frustrierte Manager eines Fußballvereins handelt, jeder Spezies kann geholfen werden, wie diese Tips und Tricks wieder einmal beweisen.

Dungeon Keeper

Daniel Kolster hat sich die Mühe gemacht, eine detaillierte Komplettlösung von Peter Molyneux' Geniestreich anzufertigen. Anhand seiner Ausführungen dürfte es kein großes Problem sein, tapferen Rittern sowie gegnerischen Keepern mitsamt ihrem Monster-Gesindel im Handumdrehen den Garaus zu machen.

Allgemeine Tips

– oft speichern!
– Seid nicht zu verschwenderisch beim Bauen der Räume! Baut sie immer schön aneinander und laßt zwischen ihnen nicht zu große Lücken oder Freiräume (in manchen Leveln ist der Platz nämlich knapp)
– wird irgendwann eine Eurer Kreaturen ärgerlich, dann schenkt ihr Geld (Geld aufnehmen und über ihr fallen lassen)
– benutzt nicht die Computer-Hilfe, da sie langsam, verschwenderisch und noch dazu unlogisch ist.
– Giftgas-Fallen könnt Ihr gut mit Teuflern entschärfen, da sie unempfindlich gegen Giftgas sind.
– Räume, die etwas „produzieren" (Handwerkskammer, Bibliothek) möglichst groß bauen, damit Forschung und Herstellung nicht zulange dauern
– wenn Ihr später einmal Gefangene habt, dann laßt diese nicht im Gefängnis sterben! Packt lieber alle Gefangenen in die Folterkammer, da sie anschließend entweder für Euch arbeiten, oder als Geister wiederkommen (Geister sind besser als Skelette!)
– wollt Ihr bestimmte Teile der Karte erforschen, könnt aber Eure Monster nicht dazu bewegen, dort hin zu marschieren, wird eine Symbiose mit einer schnellen Kreatur (Höllenhund, Fliege, erfahrener Imp...) eingegangen und die Region selbst erkundet.
– wenn Ihr im Tempel Eiserne Jungfrau, Teufler und Troll hintereinander opfert, bekommt Ihr einen Horny! Opfert auf keinen Fall einen Vampir (Eure Kreaturen werden mit dem Virus-Zauber belegt) oder einen Geist (alle Eure Hühnchen werden getötet).
– Fallen solltet Ihr konzentriert einsetzen, da sie Euch viel Arbeit und Ärger abnehmen können! Eine bewährte Strategie ist das Anlegen eines langen Tunnels, der mit Fallen durchzogen ist. Macht Ihr später diesen Gang für die Helden zugänglich, so wird selbst die größte Heldentruppe nach Durchqueren dieser „Todesstraße" nicht mehr existieren. Eine „Indy-Falle" am Ende dieses Ganges plättet schließlich auch den härtesten Helden. Ein andere Variante, die aber erst in höheren Leveln möglich ist, ist das (scherzhaft) genannte „Sandwich-Verfahren". Auch hier wird ein langer Tunnel angelegt. Der Trick bei der Sache ist, daß man hier abwechselnd die Eisentür und die „Indy-Falle" hintereinander baut (Tür, Falle, Tür, Falle...): ein Heldentrupp kommt, zerstört die erste Tür und wird geplättet. Der nächste Trupp kommt, zerstört die zweite Tür und wird ebenfalls geplättet... Da die Truppen eigentlich nicht direkt nacheinander kommen, habt Ihr zwischendurch noch Zeit, einige Fallen von Euren Imps nachladen zu lassen und die Türen zu ersetzen.
– Schatzkammern solltet Ihr immer in der Nähe Eurer Geldquelle bauen, da die Imps sonst zu lange damit beschäftigt sind, das Geld zur Schatzkammer zu bringen.
– in Bibliotheken baut Ihr am besten nur einen Eingang, da Zauberer es gar nicht mögen, wenn ständig Kreaturen durch die Bibliothek laufen, die nichts mit Forschung am Hut haben
– wie bei manchen Strategiespielen sind auch hier manchmal die ersten Minuten entscheidend. Ihr müßt also schnell handeln, da in vielen Levels einige Minuten nach dem Start bereits Heldentruppen auftauchen und anfangen, sich um Euer Dungeon zu graben. Besonders in den späteren Levels kommen schon früh starke Helden, die Ihr zunächst nicht bekämpfen könnt. Gleich am Anfang sollten deshalb Tunnel gebaut werden, die Euer Dungeon-Herz von der restlichen Karte

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 DM 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 Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

DMV Verlag
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.

14.-16. No
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



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

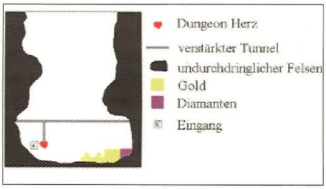
Info-Hotline: Telefon 0201/8954066
Internet: http://www.computer97.de
Kartenvorverkauf: Telefon 0911/5325-210

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

abgrenzen (natürlich in entsprechendem Abstand, damit Ihr später noch in Ruhe alle erforschten Einrichtungen bauen könnt). Auf der Karte könnt Ihr sehen, wie Ihr verfahren solltet:



Alles unterhalb der verstärkten Tunnel gehört nun Euch, und der Gegner kommt vorerst nicht an Euch heran. Alle Grundvoraussetzungen für einen gut laufenden Dungeon sind jetzt vorhanden.

Level 1 – Immergrins

Ein Level zum Einüben. Macht, was der Computer Euch sagt und tötet nebenbei die drei Helden (Ritter eingeschlossen), die nacheinander auftauchen (alle Kreaturen aufnehmen und sie dem Helden „auf den Kopf werfen"). Dies sollte mit den 7 – 8 Monstern, die Ihr bis dahin habt, kein Problem sein.

Level 2 – Nettstadt

Zunächst verschafft Ihr Euch Zugang zu dem Gold im Westen. An diesen Tunnel wird auch die Schatzkammer (20 Felder groß) gebaut. Jetzt beschafft Ihr Euch schnell auf eine andere Art Geld. Laßt die Imps in südöstliche Richtung graben, auf das dort liegende Gold zu. Am Ende dieser Mine liegt eine Schatzkammer, die bereits zum Teil gefüllt ist. Übernehmt sie! Nun wird ein wenig Gold abgebaut, damit Ihr Euch anschließend den Bau eines Verstecks (20 F.) und einer Hühnerfarm (24 F.) leisten könnt (egal wohin). Damit alles ein wenig schneller geht, werden drei Imps gezaubert. Monster können jetzt in Eurem Dungeon leben, also grabt einen Tunnel zum Eingang, der im Norden liegt. Nun wird ein Trainingsraum (20 F.) gebaut. Nicht vergessen, zwischendurch Gold abbauen zu lassen. Setzt Eure Monster in den Trainingsraum und vertrimmt sie ein wenig, damit sie schneller trainieren. Dann dürften die ersten Helden auftauchen. Eine Bedrohung sind sie jedoch nicht, da sie alle nur in der ersten Stufe sind. Eure Kreaturen sollten sich dagegen schon in der 3. Stufe befinden. Damit der Kampf schnell vorbei ist, werden wie gewohnt möglichst viele Monster aufgenommen und dem Helden vor die Füße geworfen. Wenn auch der (schwache) Ritter bezwungen wurde, geht´s in den dritten Level...

Level 3 – Herzlich Holstein

Grabt zwei Tunnel: einen nach Norden und einen nach Süden zu dem dort liegenden Gold. An den nördlichen Tunnel wird die Schatzkammer (35 F.) gebaut. Nun wird Gold abgebaut und vier Imps gezaubert. Ist die Kasse wieder etwas gefüllt, errichtet Ihr ein Versteck (40 F.), eine Hühnerfarm (30 F.) und einen Trainingsraum (24 F.). Damit Monster in Euer Dungeon können, wird ein Tunnel zu dem im Osten liegenden Eingang gegraben. Danach wird das restliche Gold im Norden abgebaut, da Ihr den Bau einer Bibliothek (30 F.) finanzieren müßt. Damit das Geld nicht wieder ausgeht, zapft Ihr die Mine im Süden an. Steckt alle auftauchenden Zauberer in die Bibliothek, so daß der eine Spruch, der zu erforschen ist, schnell erledigt wird und die Zauberer trainieren gehen können. Baut das restliche Gold im Süden ab und seht zu, daß parallel immer einige Imps damit beschäftigt sind, die Wände zu verstärken. Um noch mehr Geld zu bekommen, laßt Ihr Eure Imps das Gold im Osten – bei dem Eingang – abbauen. Da tauchen auch schon die ersten Helden auf, um sich ordentlich Ärger einzufangen. Habt Ihr die erste Angriffswelle erledigt, müßt Ihr Euch auf den Ritter mit seiner Schar vorbereiten. Taucht er auf, schickt Ihr am besten alle Monster, die Ihr habt in den Kampf. Wenn sie gut trainiert sind, dürfte es keine Schwierigkeiten geben. Und wieder ein Königreich, das von Euch beherrscht wird.

Level 4 – Blumingen

Hier tauchen zum ersten Mal Diamanten auf. Das bedeutet für Euch Wohlstand! Eine Warnung vorweg: Wagt Euch nicht zu weit nach Norden vor! Das tut Ihr am besten erst, wenn Ihr viele, starke Kreaturen habt. Zunächst erweitert Ihr den bereits vorhandenen, leeren Raum auf 46 Felder und legt damit die Diamanten frei. Aus diesem Raum wird natürlich die Schatzkammer gemacht. Ist das Konto etwas gestiegen, zaubert Ihr fünf neue Imps. Baut nun ein Versteck
(40 F.) und eine Hühnerfarm (30 F.). Die meisten Imps sollten damit beschäftigt sein, die Diamanten abzubauen, damit das Geld nicht zu stark sinkt. Jetzt könnt Ihr auch den Eingang „öffnen". Ist genug Geld vorhanden, zaubert Ihr sechs weitere Imps und baut eine Bibliothek (35 F.). Hat sich das Konto von den letzten Strapazen erholt, geht es gleich mit dem Bau eines Trainingsraums (36 F.) weiter. Ein wenig später ist es möglich, die Handwerkskammer zu bauen, was auch gleich erledigt wird. Da dieser Raum sehr groß sein sollte, zaubert Ihr zunächst drei neue Imps, die den Bau möglichst schnell erledigen. Sind alle Sprüche und Räume erforscht, nehmt Ihr die Zauberer und packt sie in den Trainingsraum. Sind die ersten Fallen und Türen hergestellt, ist es an der Zeit, eine kleine „Todesstraße" (siehe auch „Allgemeine Tips") anzulegen. Grabt einen Tunnel, der nach Norden führt. Grabt aber nicht zu weit! Bei dem kleinen Durchgang (in der Mitte der Karte), der den unteren großen Bereich (in dem Ihr seid) mit dem oberen verbindet, ist vorerst Schluß. Baut eine Tür in diesen Gang und schließt diese ab (damit Eure Imps nicht von den Bogenschützen verletzt werden). Dann wird das Gebiet mit vielen Fallen vermint und alle Monster (und Imps) aus dieser Straße herausgeholt und in den eigenen Dungeon eingeschlossen; keine der eigenen Kreaturen darf diese Straße vorerst betreten. Jetzt wird eine Brücke über die Lava gebaut. Nachdem die Helden die Tür zerstört haben, geht der Spaß los! Die ganzen Fallen sollten sie eigentlich nicht überleben, so daß der Weg nach Norden vorerst frei ist. Es begegnen Euch noch einige Helden, die jedoch kein Problem darstellen. Einige kleine Räume halten außerdem noch nette Überraschungen für Euch bereit. Zerstört alle Türen, die Ihr findet (laßt die Monster davor fallen) und laßt die Imps alle Gänge erkunden. Südlich der obersten Goldmine werden Eure Kreaturen schließlich ein gegnerisches Dungeon-Herz finden. Das könnt Ihr aber erst zerstören, nachdem dessen Beschützer bezwungen wurde: der Ritter mit seinen Kollegen. Wie zu erwarten, trifft sich alles dort zur finalen Schlacht. Ist nach dem Tod des Ritters auch das Dungeon-Herz beseitigt, könnt Ihr einen weiteren Sieg verbuchen.

Level 5 – Rosenburg ob der Zauber

In diesem Level trefft Ihr zum ersten Mal auf einen gegnerischen Dungeon Keeper. Zunächst baut Ihr eine Schatzkammer um

das Gold herum, das rechts neben Eurem Dungeon-Herz ist und laßt es schon mal abbauen (die freien Felder, die nach Abbau des Goldes zurückbleiben, werden natürlich zur Schatzkammer umgebaut). Danach grabt Ihr einen Tunnel (von der Dungeon-Herz-Kammer aus) nach Norden, bis Ihr an Lava stoßt. Ihr greift Euch die drei Monster, laßt sie in Euren Dungeon fallen und baut ein Versteck (30 F.) sowie eine Hühnerfarm (25 F.). Nun verschafft Ihr Euch Zugang zu dem Eingang. Jetzt dürfte Euch auch genügend Geld für eine Bibliothek (25 F.) zur Verfügung stehen. Zwischendurch werden ein paar Gegner auftauchen (schwache Fliegen), die gegen Eure Truppen allerdings keine Chance haben. Fangt nun an das Gold im Süden abzubauen und einen Trainingsraum (25 F.) zu errichten. Wenn die Brücke erforscht wurde, baut Ihr eine über die Lava zum Gefängnis und übernehmt es. Neue Arbeitskräfte sind nötig. Darum zaubert Ihr jetzt vier neue Imps. Damit das Geld nicht ausgeht, bauen die Imps den Rest des Goldes (im Süden) ab und verschaffen sich schon mal Zugang zu dem Gold im Nordwesten und Nordosten. Außerdem errichtet Ihr ein zweites kleines Versteck (9 F.), wo Eure Fliegen hausen werden, damit sie sich nicht mit den Spinnen anlegen. Danach laßt Ihr Eure Kreaturen ordentlich trainieren. Haben Eure Monster teilweise schon die dritte Stufe erreicht, ist es soweit: Vom Gefängnis aus errichtet Ihr eine weitere Brücke in Richtung Norden, bis Ihr einen Steg erreicht, der lila markiert ist. Dort laßt Ihr zwei Imps los, die dann das Gebiet übernehmen. Gleichzeitig nehmt Ihr schon mal acht Eurer Monster auf und laßt sie erst fallen, wenn die Monster des anderen Keepers angreifen. Kommt es dann zum Kampf, werden alle Eure Monster dorthin geschickt, da auch der Computer für Unterstützung sorgt. Habt Ihr schließlich die Schlacht für Euch entschieden, marschieren Eure Truppen weiter nach Norden, wo sie zuerst einen Eingang finden und noch weiter nördlich letztendlich das Dungeon-Herz. Zerstört es so schnell wie möglich, denn Ihr seid doch bestimmt schon auf Level Nummer Sechs gespannt.

Level 6 – Lieblichknuffeltal

Eine kleine Warnung vorweg: Baut Eure Räume nicht zu weit nach Süden, da Ihr sonst auf Wasser stoßt und ein „offener" Raum praktisch eine Einladung zum Überfall ist. Die Schatzkammer kommt hier zuerst an die Reihe. Baut sie links neben das Dungeon-Herz und grabt gleich ein wenig von dem dort liegenden Gold weg. Hat sich das Konto letztendlich erholt, baut Ihr ein Versteck (42 F.) und eine Hühnerfarm (27 F.). Damit alles ein wenig schneller läuft, zaubert Ihr sieben neue Imps. Sind die Goldreserven im Westen aufgebraucht, geht es nach Osten, um dort noch mehr für das Vermögen zu tun. Nun ist es Zeit, die beiden noch fehlenden Räume zu bauen: Bibliothek (30 F.) und Trainingsraum (35 F.). Desweiteren sollten drei neue Imps gezaubert werden. Laßt nebenbei auch den Rest des Goldes (im Osten) abbauen. Ist dies getan, seid Ihr gezwungen nach Süden zu marschieren (baut einen Tunnel nach Süden), da dort (Kartenmitte) viel Gold und eine kleine Über-

Toleranz zeigt sich im Handeln

Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen.

Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz", Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

Hint Shop Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314



! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht

Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM.** Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

3 Skulls and Ace Ventura
7'th Guest/ 11'th Hour & C. Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronome.
Anvil of Dawn
Ark of Time & Callahan's C.
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Bazooka Sue
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
Cyberia 1+2 & Wetlands
"D", Evocation & Blown Aw.
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence & Safecracker
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (PC+PlayStation)
Fable
Fade to Black
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Golden Gate Killer
Hexen
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1 - 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
Lost Vikings 2
Manicc Mansion 1 und 2
Master of Orion 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Soul Blade
Space Quest 1 bis 6
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Thunderscape
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Versailles 1685 & Titanic
Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork:Nemesis/ Return to Zork
"Z"

SH = Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet **http://www.vo.lu/Hint-Shop**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

GRATIS!



SEX-CD-ROM
+ Multi-Media
+ Erotik-Katalog!



Gleich anfordern!
Tel. 0461/5040401
Fax. 0461/5040120
ORION 24933 Flensburg
immer ganz nah: über 80 ORION Fachgeschäfte

3 x GRATIS-Gutschein

JA, schicken Sie mir umgehend meine heiße **Sex-CD-ROM + Multi-Media- + Erotik-Katalog** zu. **Garantiert kostenlos und unverbindlich.**
Nur für Erwachsene! Nr. **78 0243**

Name und Vorname

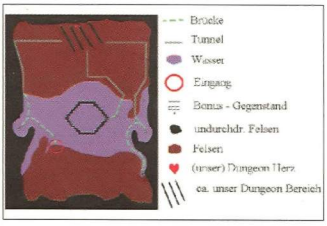
Straße und Hausnummer

PLZ und Wohnort
Ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten.

Geburtsdatum X Unterschrift **PY 11**

ORION 24933 Flensburg · T-Online *ORION#
Internet http://www.orion.de Jede Menge Fun!

raschung auf Euch warten. Es ist empfehlenswert, einen Tunnel parallel zum Wasser zu legen. Das ist sicherer und günstiger, als eine ewig lange Brücke bis zum Gold zu bauen (s. Karte). Lediglich am Schluß müßt Ihr ein kleines Stück überbrücken. Es werden Euch (wenn Ihr zum Wasser kommt) einige Helden begegnen, die es aber mit Euren trainierten Monstern nicht aufnehmen können. Nun fangt Ihr in der Mitte der Karte an, das Gold abzubauen. Damit die Imps nicht so weit laufen müssen, „funktioniert" Ihr die bereits vorhandenen, leeren Bodenfliesen (nach Übernahme durch die Imps) in eine Schatzkammer um. Aber nicht nur Gold erwartet Euch dort. Schon nach kurzem Graben in Richtung Mitte stoßt Ihr auf eine Folterkammer und Eiserne Jungfrauen. Außerdem schlummern in diesem Level noch drei tolle Boni: „Level steigern", „Sichern" und „Kreaturen-Transfer". Grabt Tunnel, wie auf der Karte dargestellt. Seid Ihr am Wasser angekommen, müßt Ihr Brücken bis hin zu den Boni bauen; erst dann lassen sie sich benutzen. Wenn Ihr Fliegen habt, laßt diese ruhig zum Wasser, sie erkunden die Gegend für Euch und finden sogar den Eingang zum gegnerischen Dungeon. Je nachdem wie weit sie kommen, gewähren sie Euch dann auch beschränkten Einblick in die Gemäuer des Gegners. Mit Sicherheit sind seine Imps schon irgendwo außerhalb seines Dungeons im Wasser auf Erkundungssuche. Hier kommt (genügend Geld vorausgesetzt) der Blitz-Zauber mal so richtig zum Einsatz – brutzelt möglichst alles über den Haufen! Wenn Ihr (dank Eurer Fliegen) sogar Einblick in den gegnerischen Dungeon habt, dann legt Euch mal mit aktiviertem Blitz-Zauber auf die Lauer. Oft laufen viele seiner Monster durch die Gegend und bieten sich für eine Blitz-Attacke geradezu an – erledigt so viele wie möglich von ihnen (kommt Euren Monstern nur zugute!). Nach einer Weile sollte man dann zum Angriff übergehen. Verlängert die Brücke im Westen (s. Karte) so, daß eine Verbindung zum gegnerische Dungeon entsteht. Dort laßt Ihr einen Imp los und haltet einige Eurer



Monster bereit. Wenn sich Gegner blicken lassen, gibt´s ´ne Schlacht. Nach einigen übernommenen Räumen und getöteten Gegnern findet Ihr schließlich das Dungeon-Herz...

Level 7 – Traumtal

In den untersten der vier Räumen baut Ihr zunächst eine Schatzkammer (25 F.), sowie ein Versteck (15 F.) in den obersten (nördlichsten) Raum. Anschließend zapft Ihr das Gold im Südwesten an. Die beiden äußersten Goldquadrate dieser Mine laßt Ihr am besten stehen, da Ihr sonst auf offenes Lava-Gebiet stoßt und verletzlich seid (offene Räume..., Ihr wißt schon!). Danach übernehmt Ihr den Eingang und baut eine Hühnerfarm (25 F.). Nebenbei vergrößert Ihr das Versteck noch auf 25 Felder. Damit alles ein wenig zügiger geht, zaubert Ihr zwei neue Imps. Da auch Eure Kreaturen stärker werden möchten, wird ein Trainingsraum (30 F.) gebaut. Die Imps laßt Ihr jetzt auch das restliche Gold im Südwesten schürfen und orientiert Euch nach Nordwesten. Dort werden die Imps anfangen Gold abzubauen. Um Ärger zu vermeiden, errichtet Ihr ein zweites, kleines Versteck (9 F.), in das Ihr die Fliegen einquartiert. Zusätzlich wird das große Versteck auf 54 F. erweitert. Und wieder zaubert Ihr neue Imps – drei Stück! Das restliche Gold im Nordwesten laßt Ihr abbauen (auch hier wieder die beiden äußersten Quadrate stehen lassen) und anschließend das Gold im Nordosten in Angriff nehmen. Vergeßt auch nicht, Eure Kreaturen ordentlich trainieren zu lassen. Schickt Eure Imps in die (neue) nordöstliche Mine, damit sie das Gold abbauen. Langsam aber sicher wird es Zeit, sich über die Lava zu begeben, um zu sehen, was dort alles auf einen wartet. Dazu baut Ihr das untere Quadrat in der Nordwestlichen Mine ab, eine Brücke zu dem Steg hinüber und laßt einen Imp dort erkunden. Ein Gang, der nach Süden führt, endet schließlich bei einer Eisentür. Bevor Ihr sie zerstört, errichtet Ihr noch eine Handwerkskammer (54 F.). Ist die Nordöstliche Mine aufgebraucht (die beiden äußeren Quadrate stehen lassen), geht´s zur vorerst letzten Mine im Südosten (hier könnt Ihr ausnahmsweise mal nach unten hin alles abbauen – das oberste Quadrat muß aber bleiben!). An der Stelle, wo Ihr über die Lava gegangen seid (irgendwo in dieser Gegend), zieht Ihr ein Gefängnis (20 F.) und eine Folterkammer (20 F.) hoch. Außerdem grabt Ihr von dort nach Westen, um an das dort liegende Gold zu kommen. Ihr werdet auf eine gegnerische Mauer stoßen, der Ihr nach Norden folgt (graben!), bis sie eine 90°-Drehung nach Westen macht. Wenn Ihr von dort aus immer nach Westen grabt, kommt Ihr wieder an Gold. Da der Weg zu der Schatzkammer aber so weit ist, baut Ihr eine weitere dort in der Nähe (25 F.). Sollte das Geld inzwischen ausgehen – keine Bange! Die Monster sind eigentlich sehr geduldig und laufen nicht so schnell weg. Außerdem verschließt Ihr den Trainingsraum am besten mit Türen, damit nicht noch mehr Geld ausgegeben wird. Und die alte Schatzkammer wird verkauft, damit Ihr Geld für die Neue habt. Ist diese gebaut und das erste Gold gefördert, geht´s mit dem Kontostand auch wieder bergauf. Nun blast Ihr zum Angriff! Laßt die Imps das Gold im Nordwesten ordentlich abbauen. Dabei werden sie nämlich den Eingang zur gegnerischen Dungeon-Herz-Kammer (!) finden (die vielen Imps und Helden, die Euch aufhalten wollen, sind schnell erledigt). Über das Wasser, das Euch von diesem Raum trennt, baut Ihr eine Brücke und laßt einen Imp erkunden. Hat dieser das erste Feld auf der gegnerischen Seite übernommen, werden dort viele Monster fallen gelassen! Habt Ihr das Dungeon-Herz zerstört und alle Räume übernommen, solltet Ihr Eure Monster die Eisentür aufbrechen und dort einen Imp laufen lassen. Er wird am Ende des nun folgenden Ganges einen kleinen Raum finden, in dem ein Bogenschütze ist, der den Imp attackieren wird – tötet ihn! Von diesem Raum aus grabt Ihr nur zwei oder drei Felder nach Osten und werdet dort einen Gang vorfinden, in dem sich ein Zwerg und eine weitere Eisentür befinden. Ihr zerstört abermals die Tür und laßt Imps dort laufen. Sie werden verzweigte Gänge und einige neue Türen (fünf Stück) finden – zwei im Nordosten, zwei im Osten und eine im Südosten. Zuerst öffnet Ihr die linke der beiden Türen, die im Nordosten liegen. Nach einem kurzen Gang taucht eine weitere Tür auf, die Ihr zerstört. Hinter ihr lauert ein Barbar, der getötet wird. Laßt Eure Imps nicht weiter in diesem Gang laufen, denn er endet als leere Sackgasse. Nun wenden wir uns der übriggebliebenen Tür im Nordosten zu. Hinter Ihr verbirgt sich etwas Gold und ein Heldentor, aus dem auch schon der Ritter (ist er aufgetaucht, dann stellt im Info Menü die „Gefangen"-Funktion wieder aus, so daß er gleich beim Kampf getötet wird). Wenn auch er beseitigt wurde, habt Ihr diesen Level geschafft.

Level 8 – Herrlich-Hohenbollern

Mit dem Geld kann man schon einiges anstellen. Also zaubert Ihr erst drei Imps und baut eine Schatzkammer (30 F.) und ein Versteck (40 F.). Danach wird das Gold, das rechts neben Eurem Dungeon-Herz ist, gefördert. Während die Imps das Gold bergen, errichtet Ihr eine Hühnerkammer (25 F.). Drei weitere Imps müssen her! Schließlich kann auch der Eingang geöffnet werden. Ist das Gold versiegt, zapft Ihr die Mine im Südwesten an. Die Kammer, in der das Gold war, wird zu einem Trainingsraum (30 F.) umfunktioniert. Auch eine Bibliothek (42 F.) ist jetzt fällig. Ist auch das Gold im Südwesten abgebaut, geht´s zur Mine, die im Nordosten liegt. Die langgezogene Mine im Nordwesten verbirgt eine böse Überraschung! Habt Ihr dort die ersten beiden Goldreihen abgebaut, erscheint dahinter ein Lava-Gebiet, über dem drei Feen der Stufe vier fliegen (die könnten jetzt einiges anrichten!!!). Da traut Ihr Euch erst hin, wenn Eure Monster ebenfalls Stufe vier oder höher erreicht haben. Bei der Mine, die im Nordwesten liegt (und die Eure Imps gerade bearbeiten sollten), stoßt Ihr zwar auch auf Lava und Gegner, aber wenigstens sind keine Feen darunter, sondern nur schwache Fliegen. Ist die Mine letztendlich erforscht, wird eine Handwerkskammer (40 F.) gebaut. Anschließend folgt ein Gefängnis (30 F.) und eine Folterkammer (25 F.). Sind die Goldreserven im Nordosten weg, wird das Gold ganz im Osten geborgen. Nun ist auch eine zweite Schatzkammer (20 F.), die ein wenig näher liegt, vonnöten. Da der Wohnraum Eurer Monster auch bald knapp wird, baut Ihr noch ein Versteck (30 F.). Ist das ganze Gold im Osten abgetragen, seid Ihr auch um einige neue Gefährten und einen Bonus-Gegenstand reicher. Benutzt den Kreaturen-Transfer wohlüberlegt! Ihr solltet Euer stärkstes Monster auswählen. Am besten wäre ein gut trainierter Teufler, da dieses Monster (neben dem Horny) der beste Nahkämpfer ist! Danach ist es an der Zeit, das Gold im Nordwesten abzubauen und den Feen eine Lektion zu erteilen. Wenn Ihr ca. die Hälfte des dort vorhandenen Goldes geschürft habt, dann wird eine Symbiose mit einem Monster eingegangen, das über Lava laufen kann. Wenn Ihr nun in der Gegend herumlauft, wo Eure Imps gerade Gold schürfen, dann solltet Ihr hinter dem Gold einen Gang finden. Sind in dem angrenzenden Gebiet alle Helden getötet, könnt Ihr

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

**NEU * NEU * NEU *
28757 Bremen**
Fagerstr. 44 ☎ 0421-669781

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

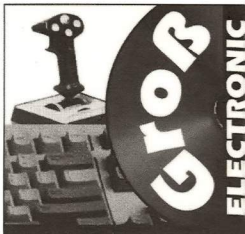
47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

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



Ihr Groß-händler für Spiele + Zubehör

PC
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO 64

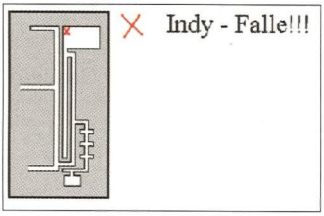
Bitte nur Händleranfragen!

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

Eure Imps dort hineinlassen und auch gleich das eine Stück zwischen dem undurchdringlichen Felsen weg graben, um die dahinter liegende Super-Mine (Diamanten!!!) zu erreichen. Aus der quadratischen Plattform in der Lava und dem Raum davor (in dem die Helden waren), macht Ihr eine große Schatzkammer. Damit wären dann auch die Geldprobleme gelöst und Ihr könnt Euch in Ruhe darauf konzentrieren, den gegnerischen Keeper zu suchen. Grabt einen Tunnel von der Stelle aus, bei der Ihr zum ersten Mal auf Lava gestoßen seid (ehem. Mine, nordöstlich von Eurem Dungeon) nach Norden, bis Ihr auf Mauern stoßt. Verfolgt diese, bis Ihr an Lava kommt. Jetzt solltet Ihr eigentlich schon den Eingang sehen (genauer gesagt zwei Eingänge, die mit einer Brücke verbunden sind). Baut eine Brücke zu diesen Eingängen und laßt Imps und Monster los. Sein Dungeon-Herz ist im unteren Eingang...

Level 9 – Mondlichtwald

Wenn Ihr im vorigen Level den Bonusgegenstand benutzt habt, steht Euch schon ein guter Kämpfer zur Verfügung. Aus dem linken Raum macht Ihr schnell ein Versteck und aus dem rechten eine Schatzkammer. Damit sich diese schnell füllt, baut Ihr all das Gold ab, das um Euer Dungeon-Herz herum ist (es sind drei Minen). In der Zwischenzeit wird der Eingang geöffnet und eine Hühnerfarm (30 F.), eine Bibliothek (42 F.), und ein Trainingsraum (49 F.) gebaut (sollte es später im Level vorkommen, daß ihr Geldprobleme kriegt, dann schließt den Trainingsraum mit Türen zu). Außerdem benötigt Ihr vier neue Imps. Das Versteck wird auf 60 Felder erweitert, und Ihr zaubert fünf neue Imps. Grabt übrigens mal von Eurem Eingang aus ein wenig nach Norden. Überraschung! Kreaturen und Räume warten dort auf Euch. Baut eine Tür in den obersten Raum, damit später die Imps nicht getötet werden. Ihr werdet schon sehen! Verkauft den kleinen Tempel, so daß Ihr zwei kleine, leere Räume hintereinander habt. Setzt überall Fallen in die beiden Räume. Es wird nun ein weiteres Versteck (20 F.) angelegt. Außerdem dürfte demnächst das Gold aus unserer direkten Umgebung alle sein. Das Klügste wäre jetzt, einen Tunnel nach Osten zu graben (wo es auch Diamanten gibt) und eine große Schatzkammer (50 F.) dorthin zu setzen. Dann wird es Zeit für eine Handwerkskammer (50 F.). Ist genügend Geld da, kommen sieben neue Imps dazu. Jetzt baut Ihr ein Gefängnis (25 F.), einen Tempel (25 F.), eine Folterkammer (35 F.) und einen Friedhof (20 F.). Nun seht Ihr zu (vorausgesetzt Eure beiden Fallen – Räume sind fertig), daß Ihr eine Brücke über die Lava (nördlich von Eurem Eingang) bauen könnt (es wird wahrscheinlich einige Imps das Leben kosten), so daß die Bogenschützen über die Brücke in die Fallen-Räume laufen. Sollte doch noch jemand das überleben, schickt Ihr einige Eurer Monster. Parallel dazu baut Ihr im Südwesten das Gold ab, so daß Ihr Zugang zu dem Labyrinth-System habt. Vorsicht, es lauert dort eine Gefahr. Eine Indy-Falle ist in dem Labyrinth versteckt, die Euch viele Imps kosten kann. Die nachfolgende Abbildung (ein Ausschnitt des Labyrinths) verrät Euch, wo sie sich befindet:



Laßt zuerst einen, dann (wenn sich die Wege gabeln) mehrere Imps erkunden. Wenn Ihr das Labyrinth komplett ausgekundschaftet habt, dürftet Ihr auch einige Bonus-Gegenstände und etwas Gold gefunden haben. Bei dem Kreaturen-Transfer wieder das stärkste Monster nehmen! Das Labyrinth endet oben im Norden bei Juwelen und Lava (den Raum mit der magischen Tür, den Ihr dort gesehen habt, solltet Ihr schnell wieder vergessen – unwichtig!). Da die Bogenschützen ja jetzt beseitigt sind, könnt Ihr Euch mit den Imps über die Brücke wagen. Bis auf eine Eisentür gibt es dort aber vorerst nicht wichtiges. Das Fragezeichen aus Gold könnt Ihr gerne abbauen, nicht aber das Gold in der Kartenmitte, das aussieht wie ein Plus-Zeichen! Warum, erfahrt Ihr später. Brecht die Eisentür nicht auf! Benutzt den Blick-Zauber einige Male, um zu sehen, was sich dahinter verbirgt. Habt Ihr die Gegner entdeckt, dann tötet sie mit dem Blitz-Zauber (immer warten, bis er auf 3000 geladen ist!). Verschwindet der Blick-Zauber, dann wendet ihn wieder an, um erneuten Einblick zu bekommen und alle „Insassen" zu töten. Erst dann dürft Ihr die Tür aufbrechen und den Raum übernehmen. Nun baut Ihr das Gold hinter dem Fragezeichen so weit ab, bis Ihr Lava seht (es ist nur ein bißchen Lava, die sich um das Plus Zeichen – in der Kartenmitte – windet). Hört nun auf Gold zu schürfen, denn jetzt solltet Ihr Sicht auf ein weiteres Plateau (mit neuen, vielen Gegnern) haben. Wollt Ihr mehr von diesem Gebiet sehen, dann nehmt einen Imp und laßt ihn auf diesem Plateau fallen. Nehmt ihn aber auch gleich wieder auf, da es dort vor starken Helden nur so wimmelt und Euer Imp sonst schnell tot ist. Die gesichteten Feinde tötet Ihr mit dem Blitz-Zauber. Ist das Plateau gesichert, baut Ihr eine Brücke von Eurem ersten zum zweiten (sicheren) Plateau. Habt Ihr dort alles erkundet, findet Ihr auch dort eine Eisentür, hinter der sich ein Raum mit starken Helden befindet. Hier macht Ihr das gleiche wie beim ersten Raum. Nun habt Ihr noch zwei weitere Plateaus vor Euch, die genau so gesäubert werden. Sind alle vier Plateaus und die dazugehörigen Räume frei, taucht der Ritter in der Kartenmitte auf. Innerhalb dieses Plus-Zeichens ist nämlich ein Heldentor. Er sitzt dort fest und Ihr könnt ihn in aller Ruhe mit der bewährten „Blick-Blitz-Technik" erledigen. Wieder ein Level weniger...

Level 10 – Nimmerbös

Richtet ein Versteck (42 F) und eine Schatzkammer (30 F.) ein. Fangt an Gold abzubauen. Damit alles ein wenig schneller geht, zaubert Ihr drei Imps. Jetzt ist es Zeit für eine Hühnerkammer (30 F.), eine Bibliothek (40 F.) und einen Trainingsraum (35 F.). Da das Versteck schnell voll ist, wird noch eins der gleichen Größe gebaut. Ihr habt sicher auch schon den Köderraum übernommen, der sich im Osten befindet. Baut eine Brücke zum (rechts) daneben liegenden Festland und laßt möglichst viele Imps dort laufen und das Gebiet übernehmen. Ihr braucht diesem „Weg" einfach nur nach Süden zu folgen, denn dort werdet Ihr den Eingang zum gegnerischen Dungeon finden (mit Sicherheit werden Euch vorher noch einige seiner Imps entgegenkommen). Da der feindliche Keeper Euch zahlenmäßig klar unterlegen ist, seht Ihr zu, daß Eure Imps möglichst schnell die Bodenfliesen nach Süden legen, damit Ihr Eure Monster dort abwerfen könnt. Außerdem findet Ihr unterwegs einen Bonus-Gegenstand, der all Eure Kreaturen stärkt. Und wieder werden Imps gezaubert: fünf Stück. Seid Ihr bereits einigermaßen weit (nach Süden) vorangekommen, könnt Ihr auch eine Brücke über die Lava in Richtung Süden bauen, bis Ihr seine Brücke seht, die zum Dungeon-Eingang führt. Der Rest ist ein Kinderspiel: Vernichtet seine wenigen Kreaturen und nehmt seine Räume ein: Vor allem

die Bibliothek, da dort wichtige Bonus-Gegenstände sind (zuerst benutzt Ihr den „Level steigern" Bonus und anschließend den „Kreaturen Transfer"; und auch hier wieder das stärkste Monster nehmen) und zerstört das Dungeon-Herz.

Level 11 – Titsee

In diesem Level wird ordentlich Hektik aufkommen. Alles muß sehr schnell gehen! In dem kleinen Raum, östlich Eurer linken Hühnerfarm, sind zwei wichtige Boni: 2 mal "Level steigern". Holt Euch diese Boni schnell! Aber Vorsicht, neben der Tür (zu diesem Raum) ist eine Indy-Falle versteckt. Sorgt also dafür, daß nur ein Imp den Raum betritt. Er wird gleich danach die Falle auslösen und sterben, da es sehr schnell geht (aufnehmen geht also leider nicht!). Nach einiger Zeit zerfällt die Kugel und Ihr könnt einen Imp reinlassen und Euch die Boni holen. Der tote Imp wird durch zwei neue ersetzt. Dank dieser beiden Boni habt Ihr nun etwas stärkere Kreaturen und u.a. auch eine Super Kreatur. Gemeint ist damit natürlich das Monster, das Ihr aus den letzen Leveln mit dem Transfer-Bonus mitgebracht habt. Nun sollte diese Kreatur eine relativ hohe Erfahrungsstufe besitzen – achtet besonders auf dieses Monster, da es hier wichtig ist. Baut nun schnell Gold ab (im Westen). Die demnächst hergestellte Giftgas-Falle plaziert Ihr im Gang, der nach Westen führt (packt sie zu der bereits vorhandenen Falle). Ist sie plaziert, schnappt Ihr Euch einen Imp und laßt ihn in der Handwerkskammer fallen, so daß er die Falle gleich auslegt. Dann erscheinen auch schon die ersten Helden (Westen). Holt Eure Imps aus diesem Gang heraus und verschließt die Türen. Nun sollen die Imps Gold im Norden abbauen. Und schon tauchen die nächsten Helden auf (Osten, Norden und Süden). Immer die Helden bekämpfen, die Euer Dungeon schon erreicht haben! So könnt Ihr ein wenig Zeit schinden. Sind zwei Heldentruppen gleichzeitig (an verschiedenen Orten) in Eurem Dungeon, halbiert Ihr Eure Truppen und scrollt mit aktiviertem Heilungs-Zauber zwischen den beiden Schlachten hin und her. Schickt zuerst nur die Dämonenechsen und die Teufler zum Kämpfen; der Rest soll forschen und herstellen! Habt Ihr zwischendurch mal eine kleine Pause (kommt auch vor!) dann sammelt schnell per Hand das herumliegende Gold ein, das die toten Helden hinterlassen haben und legt es in die Schatzkammer. Plaziert außerdem jede neue Falle abwechselnd in jeden der vier Tunnel. Wurde der Heilungszauber erforscht, heilt Ihr sofort alle verwundeten Kreaturen (auch die Imps). Da der Wohnraum knapp wird, baut Ihr ein zweites Versteck in einen der drei leeren Räume. Nach einiger Zeit ist die erste Angriffswelle besiegt (Nachricht). Schickt Eure Kreaturen trainieren (zumindest die, die immer kämpfen müssen), laßt Eure Imps Gold abbauen (egal wo), sammelt all das herumliegende Gold ein, heilt Eure Kreaturen und plaziert Fallen und Türen. Das sind Eure Aufgaben, die Ihr schnell erledigen solltet! Bald taucht dann auch schon die zweite Welle auf. Wartet bis der erste Trupp Eure Fallen erreicht hat und löscht die (angeschlagenen) Helden mit dem Blitz-Zauber aus (immer auf 3000 aufladen las-

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

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

T-Online: Okay#
eMail: Okaysoft@T-Online.de
http://www.Okaysoft.de
DAS KOMPLETTE ANGEBOT im WWW.

Spätschicht: Mittwoch's bis 20:00 Uhr! Mo-Fr: 8:30 - 18:00 Sa: 9:00 - 12:00 Uhr

OKTOBER KNÜLLER:
NHL 98 72,90
Baphomets Fluch 2 71,90
Vergeltungsschlag 27,90

TOP BESTSELLER
1 Anstoß 2 DV 69.90
2 Dungeon Keeper DV 72.90
3 Little Big Adventure 2 DV 73.90
4 Der Industrigigant DV 68.90
5 Earth 2140 DV 37.90
6 X-Com Apocalypse DV 72.90
7 Constructor DV 75.90
8 Demonworld * DV 67.90
9 Imperialismus DV 67.90
10 WET - The Sexy Empire DV 76.90

LOW BUDGET

3D Ultra Pinball	28.00	M.P. Ritter der Kokosn.*	21.90
11th Hour & 7.th Guest*	27.90	Olympic Games	23.00
A-Train	21.90	Nascar 1 - Track Pack	15.90
Aces of the Deep	22.00	NHL 96	29.90
Ascendancy	31.90	One must Fall	28.90
Baphomets Fluch *	71.90	Pirates Gold	29.90
Betrayal at Krondor	22.00	Pizza Connection	19.90
Bing	29.90	Police Quest Swat	29.90
Bundesliga M. Prof.	19.90	Pro Pinball-The Web	21.90
Bundesliga M. Hattrick	33.00	Puppen Perlen & Pistolen	21.90
Buried in Time	23.00	Rätsel des Master Lu	23.00
Burning Steel 4	29.90	Road Rash *	29.90
Caesar 2	22.00	Sam + Max	17.90
Civilization	25.00	Sensible World of Soccer	21.90
Colonization	25.00	Simon 1 + 2 Power Edition	23.90
Conquest o.t.New World	27.00	Shanghai Great Momentz	21.90
Cyclemania	19.90	Shellshock	23.00
Der Kapitalist	25.90	Sherlok Holmes 2 *	79.90
Der Planer 2	35.90	Shivers	22.00
Descent 2	27.00	Space Hulk 2	29.90
Destruction Derby	26.90	Space Quest 6	22.00
Die Fugger 2 *	21.90	Star Trek: Final Unity	25.00
Discworld	26.90	Steel Panthers	29.90
Dawn in the Dumps	34.90	Stonekeep *	27.90
Dungeon Master 2	27.00	Super EF 2000 *	27.90
Earthworm Jim 1 + 2	23.00	Syndicate Wars *	29.90
Elvtockey Manager	19.90	Themepark	29.90
F-22 Classic	29.90	Time Commando *	29.90
Fantasy General	29.90	Timestruck *	21.90
Fifa Soccer 96	29.90	Tonis Passage	22.00
Flashback	29.90	Transport Tycoon + WE	29.90
Gabriel Knight 1	22.00	UFO	25.00
Gabriel Knight 2	33.00	Ultima 8	29.90
Gambox - 50 Titel	33.00	US Navy Fighter 97 *	29.90
Grand Prix 2	29.90	USS John Young	9.90
Grand Prix Manager 1	25.00	Virtual Pool	27.00
Golden Gate Killer	21.90	Virtual Snooker *	27.00
Jazz Jack Rabbit	28.90	Vollgas	31.90
Kings Quest 7	22.00	Warcraft 1	27.90
Kyranda 3	21.90	Warcraft 2 *	27.90
Larry 6	23.00	Wing Commander 3	33.90
Links 386	23.00	World Rally Fever *	25.00
Little Big Adventure	22.00	Worms & Reinforcem. *	25.00
Lemmings 1-3	26.90	X-Com: Terror from..	25.00
Mad TV 2	35.90	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

Änderungen u.Irrtümer vorbehalten! Preisänderungen vorbehalten! Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Anschrift: Okay Soft, Am Graben 2, 92557 Weiding

Versandkosten oder Stammkunden 6,50 | Ab DM 250,- Rechnungs-Nachnahme (+ 3,- Zuggeb.) 9,90 | Ab 14.000 DM FREI (Inland) | Auslandversand: VERSANDKOSTEN bitte anfragen

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

SERVICE SEIT 1989

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

Atlantis	DV	73.90	Kai's Photo Soap DV 81.90
4-4-2 Fußb.	DV	59.90	Lands of Lore 2 * DV 73.90
3D Ultra Minigolf	DV	47.90	Legacy of Kain DV 68.90
688i Hunter Killer-W95	DV	73.90	Levithan * DV 71.50
7th Legion *	DA	72.50	Links 386 * DV 77.90
Addas Power Soccer *	DA	74.90	Lord 2 - Siege Pack DV 22.90
Age of Empire *	DV	69.90	Lucas Arts 10 Adventures DV 52.90
Agent Armstrong *	DV	72.90	Machine Hunter DV 71.50
AH-64D Longbow 2 - W95 *	DV	72.60	Mass Destruction DA 62.90
Akte Europa *	DV	64.90	MDK DV 49.00
Alexander der Große	DV	63.90	Mephisto Genius '98 * DV 72.90
Atomic Bomberman	DV	59.90	Monkey Island 3 a.A.
Armored Fist 2.0 *	DV	72.90	Monopoly Star Wars Ed.* 72.90
Aron vs. Ruth *	DA	66.90	Monster Truck * DA 74.90
Beast + Punkins *	DV	65.90	Motor Racer - W95 DV 72.90
Betrayal in Antara *	DV	75.90	Myst - lim Ed. * DV 55.90
Blade Runner *	DV	64.90	Need for Speed 2-Special * DV 71.90
Boogie - W95 *	DA	39.90	NBA 98 - W95 * DV 72.90
Bundesliga Manager 97	DV	65.90	NHL 98 * DV 72.90
Capitalism Plus	DA	59.90	Outlaws DV 72.50
Carmageddon	DV	68.90	Outpost 2 * DV 69.90
Club Manager 97/98	DV	43.90	Pacific Admiral DV 67.90
C + C Tiberiumconflict Gold	DV	84.90	Perfect Weapon * DV 72.90
C + C 2 Alarmstufe Rot	DV	79.90	Perry Rhodan-Operation * DV 68.90
C + C 2 Gegenangriff	DV	27.90	Pete Sampras Tennis DV 65.90
Comanche 3.0	DV	72.90	PGA Tour pro -W95 DA 65.90
Conquest Earth *	DV	77.90	Phantasmagoria 2 * DV 85.90
Creatures	DV	35.90	Populous-The 3rd Coming * DV 72.90
D-Info 97		37.90	Pro Pilot (Sierra) DV 75.90
Daggerfall englisch		59.90	Pro Pinball-Time Shock DA 67.90
Dark Colony	DV	64.90	Rebellion * DV 72.90
Dark Hermetic Order *	DA	69.90	Red Baron 2 * DV 65.90
Dark Reign *	DV	79.90	Redneck Rampage DA 72.90
Der vergessene Gott *	DV	69.90	Resident Evil DV 29.90
Descent to Undermountain *		82.90	Riven (Myst 2) * DV 82.90
Die Entscheidung	DA	67.90	Shadow of the Empire * DV 72.90
Die Siedler 2 Gold Ed.	DV	68.90	Silent Hunter Mission 2 DV 29.90
D.O.G.	DV	59.90	Sonic 3D Flicky's Island DV 54.90
Dominion *	DV	73.90	Starcraft * DV 78.90
DSF Golf *	DV	49.90	Star Command DV 68.90
Earth 2140 Mission	DA	24.00	Star Trek Borg DA 53.90
Ecstatica 2	DV	74.90	Star Trek Fleet Academy * DA 75.90
Enemy Nations	DV	61.90	Star Trek Generations DV 71.90
Extreme Assault	DV	64.90	Super Puzzle Fighter 2 DA 39.90
F 1 Manager Prof. *	DV	69.90	Swing DV 38.90
F 1 Racing Simulation *	DV	71.90	Theme Hospital DV 73.90
F-16 Fighting Falcon	DV	68.90	Tiger Shark DA 69.90
F-22 Raptor Upgrade	DV	18.50	Titanic - W95 * DV 68.90
F/A 18 Hornet 3.0 *	DV	75.90	Tomb Raider 2 * DV 78.90
Fallout *	DV	75.90	Ultimat Online * 87.90
Fifa 98 WM Qualifikation*	DV	72.00	Unreal * DA 74.90
Fifa Soccer Manager	DV	67.90	Vermeer - W95 DV 55.90
Fighters Anthology *	DV	72.90	Virtua Fighter 2 DV 72.90
Flight Unlimited 2 *		78.90	Warhammer 2-Dark Omen * DV 68.90
Floyd - W95 *	DV	71.50	Warlords 3 * DV 68.90
Formel 1	DV	85.90	Wet: The Sexy Empire DV 76.90
Formula Karts	DV	29.90	Wing Commander Prophecy * DV 72.50
French Open Tennis 97	DA	59.90	Worldwide Soccer DV 72.90
Grand Prix 2 - Tool Kit		17.90	Wrecking Crew * DA 75.90
Hardcore 4x4	DA	68.90	X-Wing vs. Tiefighter DA 72.50
Harvest of Souls	DV	65.90	**HARDWARE:**
Hattrick Wm *	DV	68.90	
Have a nice Day Track Pack	DV	29.90	Thrustmaster T2 Lenkrad 209.00
Hercules *	DV	69.90	Thrustmaster Pro 1 Lenkrad 159.00
Heroes of Might + Magic 2	DV	65.90	Alfa Twin 29.00
Herrscher der Meere *	DV	68.90	Alfa Quad 77.00
Hugo 5 *	DV	62.90	Wingman Extreme Digital 85.00
iF 22 *	DV	75.90	Sidewinder Force Feedback pro 275.00
Imperium Galactica	DV	74.90	MAXI Gamer 64-Home Studio 349.00
Incubation *	DV	69.90	Diamond Monster Sound 309.00
Independence Day - W95	DV	59.90	Orchid Righteous 3D 299.00
Jack Orlando	DV	37.90	Diamond Monster 3D Bulk 329.00
Jagged Alliance 2/Deadly..	DV	72.90	Diamond Monster 3D Retail 389.00
Jedi Knight: expl. *		29.90	MAXI Gamer 3D FX 318.00

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 a 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	I have no mouth & Ace Ventura	Simon the Sorcerer 1 & 2
Alien Trilogy	Indiana Jones 3 & 4	3 Skulls of the Toltecs
Alone in the Dark 1, 2 & 3	*Jack Orlando & V. Kid & Pr. Eye*	Sherlock Holmes 2
Amber & Neverhood	Jewels of the Oracle	Secrets of the Luxor
Ark of Time	Karma	7th Guest & 11th Hour
Atlantis & Safecracker	King's Field (Playstation)	Shannara
Azraels Tear	King's Quest 5 & 6 oder 7	Shine
Baphomets Fluch	Koala Lumpur & Terra-Gon	Siedler 2
Bazooka Sue	Last Express & Opera Fatal	Simon the Sorcerer 1 & 2
Bud Tucker & Orion Burger	*Legacy of Kain (PC)*	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Casper (Playstation)	Legacy of Kain (Playstation)	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Cheathuch (PC) - 24.80 DM	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Star Trek 1 & 2
Cheathuch (Konsolen)-24.80 DM	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Star Trek: Generations & Evid.
C & C 2 + Gegenangriff	Lighthouse	Star Trek: Final Unity
Crusader: No Regret	*Little Big Adventure 1 & 2*	Stonekeep
'D' & Evocation	Maniac Mansion 1 & 2	*Suikoden (Playstation)*
Daggerfall	M.A.X.	Superspy & Versailles 1685
Dark Colony	MDK	*Swagman (Playstation)*
Death Gate	Monkey Island 1 & 2	Syndicate Wars
Diablo	Mutation of JB & Alien Incident	Synnergist & Affäre Morlov
Die 5. Dimension & T. Paradox	Myst	Terra-Gon & Koala Lumpur
Discworld 1 & 2	Opera Fatal & Last Express	Time Lapse
Dragon Lore 2	Orion Burger & Bud Tucker	Time Burger & Bud Tucker
Dungeon Keeper	Outlaws	Tomb Raider
11th Hour & 7th Guest	Overblood (Playstation)	Toonstruck
Earth 2140	Pandora Akte	Ultima (7, 8, oder Underworld)
Ecstatica 1 & 2	Phantasmagoria 1 & 2	Ultimate Mix
Elk Moon Murder & GG Killer	*Privat Eye&Yoo. Kid&J. Orlando*	Urban Runner
Evidence & Star Trek: Generat.	Puppen, Perlen und Pistolen	*Vandal Hearts (Playstation)*
Evocation & 'D'	Realms of the Haunting	Versailles 1685 & Superspy
Excalibur (Playstation)	Redneck Rampage	Vollgas & Sam und Max
Exhumed (PC & Playstation)	Rendezvous im Weltraum	*Voodoo Kid&J.Orlando &Pr. Eye*
Fable	Resident Evil (Playstation)	Wizardry 6 oder 7
Floyd	Rätsel des Master Lu	Wizardry Adventure: Nemesis
Frankenstein	Ripper	Woodruff
Gabriel Knight 1 oder 2	Sam und Max & Vollgas	7
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

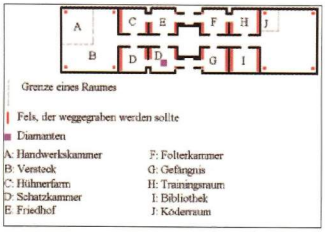
sen!). Sind sie getötet, macht Ihr das gleiche mit der nächsten Truppe (seid Ihr schnell genug, dann müssen Eure Monster keinen Finger rühren!). Ist auch die zweite Angriffswelle (dank des Blitzzaubers) beseitigt, sammelt Ihr wieder all das Geld ein. Dann kommt die dritte Welle (von Süden kommen zwei Feen der Stufe 8!!!). Laßt sie erst ein wenig in Euren Fallen braten und gebt ihnen dann mit dem 3000er Blitz den Rest. Sind auch sie bezwungen, kommt der Ritter (von Osten). Sammelt wieder das Geld auf, schickt Eure Imps nach Westen zum Gold abbauen und haltet den Blitz-Zauber bereit (mit ihm allein könnt Ihr den Ritter und sein Gefolge töten!). Laßt den Blitz immer bis 3000 aufladen und "brutzelt" dann voll in die Menge! Nach einigen Einschlägen hat sich auch schon der Großteil verabschiedet. Sind schließlich alle Gegner getötet, habt Ihr einen weiteren Sieg in der Tasche.

Level 12 – Elfentanz

Verbringt in den Raum, der rechts neben Eurem Eingang ist, die Schatzkammer und baut dort das Gold ab. Außerdem kommen zwei neue Imps dazu. Hat sich das Konto wieder erholt, reißt Ihr die Wand zwischen den beiden Räumen ganz links ein und macht daraus ein großes Versteck. In den übriggebliebenen, leeren Raum baut Ihr eine Hühnerfarm. Dann wird der Eingang geöffnet (macht drei Löcher: eins zum Dungeon-Herz, eins zum Versteck und eins zur Schatzkammer). Zaubert fünf neue Imps und errichtet eine Bibliothek (42 F.) und einen Trainingsraum (45 F.). Da durch den massiven Abbau von Gold die Schatzkammer bald voll sein dürfte, wird eine zweite (35 F.) angelegt. Darauf folgt eine Handwerkskammer (50 F.) und ein Gefängnis (30 F.). Später folgen noch die Folterkammer (35 F.), der Tempel (21 F.), der Friedhof (30 F.) und der Köderraum (20 F.). Nicht vergessen im Info - Menü "Gefangen" zu aktivieren. Zaubert zwei neue Imps. Damit die Imps beim Goldabbau nicht so weit laufen müssen, baut Ihr eine weitere Schatzkammer in die Nähe der Goldquelle. Da der Dungeon nun komplett ist, macht Ihr Euch nach Süden auf, um dem lila Keeper einen Besuch abzustatten. Grabt ein wenig nach Süden, bis Ihr die Türen der beiden Keeper seht. Zerstört die Tür des schwächeren (lila) Keepers und laßt einen Imp dort los. Da er Euch zahlenmäßig weit unterlegen ist, ist es nur eine Frage der Zeit, bis sein Dungeon Euch gehört. Ist lila erledigt, kommt der stärkere, grüne Keeper an die Reihe. Zerstört seine Tür laßt einen Imp dort los und schickt ordentlich Monster, falls sich Gegner blicken lassen. Nach einer Weile solltet Ihr dann den Großteil seiner Kreaturen überwältigt und eingesperrt haben (immer rein in die Folterkammer!). Habt Ihr auch sein Dungeon-Herz gefunden, zerstört Ihr es! Habt Ihr auch grün vernichtet, wendet Ihr Euch dem Süden zu. Ihr habt dort (im Süden) bestimmt schon die beiden abgeschlossenen Eisentüren entdeckt. Zerstört sie und tötet die vielen (schwachen) Helden, die sich dahinter befinden. Sind sie alle vernichtet, grabt Ihr von dem quadratischen Raum, der hinter den Eisentüren ist, nach Osten durch das Gold und tötet dort die nächste (letzte) Heldentruppe.

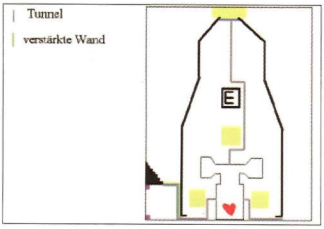
Level 13 – Badenerland

Erst muß ein wenig Platz geschaffen werden, da in unserem Dungeon dieser an vielen Stellen verschwendet wird. Die folgende Zeichnung zeigt Euch, was Ihr entfernen solltet.



Der Raum, in dem die Diamanten stehen und der Raum links daneben wird in eine Schatzkammer umgebaut. Es kommen fünf neue Imps dazu. Zimmert nun ein Versteck (65 F.), eine Hühnerfarm (32 F.), einen Trainingsraum (35 F.) und eine Bibliothek in die Räume (vgl. Karte). Später kommen noch die Handwerkskammer (49 F.), das Gefängnis (35 F.) und die Folterkammer (32 F.) dazu. Schickt Eure Monster (vor allem die Teufler) trainieren. Da der Wohnraum bald knapp wird, erweitert Ihr das Versteck um 42 Felder. Dann dürfte auch der Friedhof (32 F.) erforscht sein. Wenn dann noch der Köderraum (20 F.) gebaut wurde, ist der Dungeon komplett und es ist Keeper-Jagd angesagt. Baut eine Brücke nach Süden zum dort liegenden Festland (Eure Fliegen sollten schon alles erkundet haben, so daß Ihr gleich wißt, wie die Brücke verlaufen sollte). Am besten öffnet Ihr die Bibliothek und baut von dort aus die Brücke. Demnächst sollten die gegnerischen Imps auftauchen, die fleißig einen Tunnel gegraben haben, dem Ihr natürlich mit Monstern und (eigenen) Imps folgt. Zaubert sechs neue Imps, da es bald einige Leichen zum Wegschleppen gibt. Da die beiden Keeper ihre Dungeons aneinander gebaut haben und Euch mal wieder klar unterlegen sind, dürfte es nicht lange dauern, bis Ihr beide Nester „ausgeräuchert" habt.

Level 14 – Pennburg



Hier ist am Anfang etwas Eile geboten, da der grüne Keeper schon früh Monster hat und mit seinen Imps Tunnel zu Eurem Dungeon bauen will, um Euch zu überfallen. Durch den Bau von nur drei Tunneln, die anschließend an bestimmten Stellen verstärkt werden müssen, könnt Ihr Euch schützen und habt alles, was Ihr später noch braucht: Platz zum Bauen und Geld (Diamanten). Folgt den Anweisungen der untenstehenden Karte und Ihr habt (vorerst) Ruhe.
In die beiden leeren Räume kommt ein Versteck und eine Schatzkammer. Diese beiden Räume sollten gleich auf 42 Felder erweitert werden. Dann wird der Eingang geöffnet und unterwegs das dort liegende Gold abgebaut. Als nächstes wird eine Hühnerfarm (30 F.), eine Bibliothek (42 F.) und ein Trainingsraum (40 F.) angelegt. Zaubert drei neue Imps. Ist das Gold südlich des Eingangs abgebaut, wird das Gold, das westlich und östlich Eures Dungeon-Herzes liegt, in Angriff genommen. Erhöht nun Euren Imp-Bestand auf 13. Ist das Gold um Euer Dungeon-Herz abgebaut, zapft Ihr die (durch Eure Mauern) sicheren Diamanten an. Baut eine zweite Schatzkammer (42 F.) dorthin. Ist das Geld hoch genug, kommen sieben neue Imps dazu, die überall die Wände verstärken (von allem die in den Räumen!). Dann wird ein Gefängnis (36 F.) gebaut. Später kommt die Folterkammer (30 F.) und der Friedhof (36 F.) dazu. Habt Ihr einigermaßen viele (ca. 20) und starke (Stufe vier oder höher) Kreaturen, grabt Ihr nach Südosten, in die Richtung des dort liegenden Goldes. Dort werdet Ihr auf eine Handwerkskammer und einige neue Kreaturen (Horny!!!) stoßen. Vorsicht, der Eingang wird von einer Indy-

Falle bewacht. Ist der "Rückbau"-Zauber erforscht, wird es Zeit, den gegnerischen Keepern einzuheizen. Grabt von Eurer Schatzkammer (im Südwesten) einen Tunnel nach Norden zum grünen Keeper. Es kann sein, daß Ihr unterwegs einen seiner Tunnel kreuzt, dem Ihr dann natürlich folgt. Macht sein Dungeon nieder und besucht dann den lila Keeper. Dazu grabt Ihr einen Tunnel von Eurer Handwerkskammer (im Südosten) nach Norden, bis Ihr an sein Dungeon kommt. Versperrt Euch eine Mauer den Weg, kommt der "Rückbau-Zauber" zum Einsatz. Sobald lila beseitigt wurde, müßt Ihr noch eine Heldentruppe, die sich ganz im Norden aufhält, vernichten. Sucht sie mit dem Blick-Zauber und tötet sie dann mit 3000er Blitzen. Sind alle Helden tot, gilt es nur noch anschließend den Ritter zu beseitigen, der dort durch das Heldentor kommt...

Level 15 – Knittelvers

Grabt zunächst von dem Raum rechts neben Eurem Dungeon-Herz einen Tunnel, der gerade nach Osten führt, bis er an den undurchdringlichen Felsen stößt. Laßt seine Wände nach außen hin verstärken. Dann ist der zweite Tunnel dran: geradeaus von der Herz-Kammer nach Westen, bis Ihr an das Gold stoßt. Nun grabt Ihr an diesem entlang nach Süden, bis Ihr es ganz abgesichert habt (so, daß keiner von außerhalb dran kann) und laßt auch hier alle Wände verstärken. Jetzt seid Ihr erstmal sicher. Wagt Euch vorerst nicht nach Süden, da dort Wasser ist und einige sehr starke Helden herumlaufen! Sind alle Wände verstärkt, baut in dem Raum, der dem Eingang zu den Diamanten am nächsten ist, die Schatzkammer. Erweitert seine westliche und das kleine Stück der nördlichen Wand, bis sie vollständig an festem Felsen sind. Der Raum ist zwar jetzt nicht mehr quadratisch, aber das ist egal. Laßt Gold im Südwesten abbauen und zaubert drei Imps. Legt außerdem den Weg zu den Diamanten frei. Die drei kleinen Räume, die nördlich des Eingangs sind, macht Ihr zu einem großen Raum (reißt die Zwischenwände ein) und erweitert zusätzlich die Wände nach Norden. Dann baut Ihr das Versteck dort hinein. In den Raum rechts neben dem Versteck kommt die Bibliothek (auch hier wir die nördliche Wand erweitert). Die Hühnerfarm (25 F.) kommt in den Raum, der rechts (östlich) neben dem Dungeon-Herz ist. Nun wird der Eingang geöffnet. In den kleinen Raum südlich der Schatzkammer kommt der Trainingsraum. Auch er wird nach

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
- Battleground Antietam US 109,00
- Battleground Ardennes Deluxe 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 99.00
- Dagger Fall US 99.00
- Dark Seed II US 49.00
- Dungeon Keeper US 99.00
- Emperor of the Fading Sun US 89.00
- F/A 18 Hornet US 99.00
- F22 US 99.00
- Feeble Files US (Original von Floyd) 109.00
- Flying Aces: Flight Unlimited und Fighter 99.00
- Duel US 49.00
- History of the World US (Av. Hill) 109.00
- KKND US 49.00
- King's Quest Collection US: Part 1-7 plus deluxe und Colonel's Bequest. US 99.00
- Dagger of Amon Ra, Mixed up Mother Goose 99.00
- Machine Hunter US 99.00
- Magic T. Gathering: Battlemage US 49.00
- Obsidian US 99.00
- Star Command US 49.00
- STAR TREK: Voyager US 79.00
- Steel Panther I Scenarios II US 49.00
- Steel Panthers II Szenarios US 49.00
- Ultima Underw. I & II US, DOS/W95 49.00
- 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**

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**

SSI Compilation

Steel Panther, P. Gen. II, Burning Steel IV, Thunderscape, Entomorph) DV 39.00

Westwood Compilation

(Kyrandia I-III, Lands of Lore, Dune II) DV 49.00

Aber Hallo!

Deutsche Compilation deren Qualität und Quantität stimmt: 50 Spiele auf 12 CD-ROMs. Enthalten u.a.: Seelenturm, Dime City, Hind, Ishar Trilogie, Shadowlands und und und...! DV 49.00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD **24.95**
Sternenschweif Audio-CD **24.95**
Schatten über Riva Audio-CD 25.00
Nordland Trilogie DSA I-III incl. Lösungshilfen DV 49.00
Schatten über Riva Lösung (Lösungsbuch m. Posterkarte u. CD als Online-Hilfe) 15.00
Schatten über Riva T-Shirt XL 15.00
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.

Perry Rhodan

Abenteuer Universum
Alle Heftcover und diverse Baupläne und vieles mehr. Für jeden Perry Freund allein wegen der Cover ein muß. DV 45.00
Operation Eastside* DV 79.00

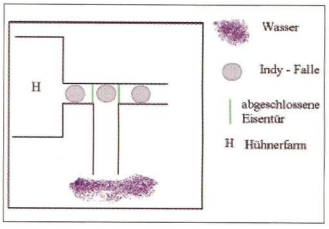
Oldies and Goldies

American Civil War DV **39.00**
X-Wing vs. Tie-Fighter DA **79.00**
Apocalypse-Ufo III DV **79.00**
Atlantis DV **89.00**
Beasts & Bumpkins DV 79.00
Blood & Magic DV 39.00
Club Manager 97 DV 39.00
D DV **29.00**
Dark Colony DV 89.00
Demonworld DV 79.00
Die Entscheidung(SSI/SSG Teamwork zur Ardennenschlacht 1944/45)DA 89.00
Dragon Lore II DV 59.00
Dungeon Keeper **79.90**
Extreme Assault DV **69.00**
Fantasy General DV **39.00**
Fifa Soccer 97 Manager **79.00**
FIN FIN DV 99.90
Gut 'n' Garters DV **79.00**
Imperialismus DV 79.00
Jack Orlando DV 49.00
Jurrasic Wars DV 39.00
Star General DV **39.00**
Jagged Alliance II DV **79.00**
Jagged Alliance II US 49.00
Lord of the Realms II DV Data 29.00
Magic the Gathering DV 79.00
Master of Antares DV 69.00
No Respect DV **79.00**
Neun Welten DV 69.00
Pacific Admiral DV 79.00
Realms of Haunting DV 39.00
Rise & Rules of ancient Empires DV **39.00**
Shattered Steel DV **29.00**
Star Control III DA **39.00**
Steel Panthers II DV **39.00**
Das Gewehr DV **39.00**
Ultima VIII DV **39.00**
Vikings Ult. Conq. DA **39.00**
Warlords III DV 89.00
Warwind DV **39.00**
Warhammer DV **39.00**
Worms & Data DV 29.00
Demonworld DV* 79.00
***Bei Drucklegung noch nicht erschienen: Bitte bestellen Sie vor !!!**

... 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)

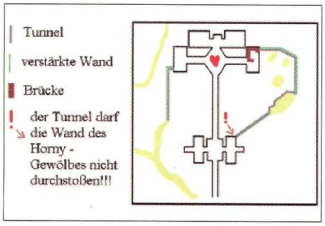
Westen erweitert, bis es nicht mehr geht. Ist die Brücke erforscht, könnt Ihr endlich eine gute Verbindung zu den Diamanten herstellen. Die Handwerkskammer (45 F.) baut Ihr am besten in den Südwesten, wo vorher das viele Gold war (vorausgesetzt es ist bereits abgebaut). Nun werden die Diamanten abgebaut. In den Raum, der südlich der Bibliothek ist, kommt das Gefängnis (25 F.). Zaubert sechs neue Imps. Sind alle Räume erforscht, folgen nun Folterkammer (32 F.), Tempel (24 F.), Friedhof (32 F.) und ein Köderraum (15 F.). Trainiert Eure Monster gut! Wenn es noch möglich ist, dann legt ein zweites Versteck (20 F.) an. Um jetzt sicher nach Süden zu kommen, müßt Ihr vorher die starken Helden beseitigen. Baut folgende Fallen-Konstruktion auf, um sie ganz schnell los zu werden:



Sind die drei Helden geplättet, baut Ihr eine Brücke über das Wasser zu dem Eingang, den Ihr bereits sehen solltet. Darin warten neue Monster und (weiter südlich) Helden auf Euch. Zunächst lassen sich einige Zwerge blicken, die Ihr mit Euren Monstern besiegt. Die anschließend auftauchenden Feen überlaßt Ihr lieber Euren (inzwischen wieder aufgeladenen) Indy-Fallen. Dann ist erstmal Ruhe. Erkundet weiter in dem neu entdeckten Gewölbe. Es warten noch zwei volle Schatzkammern auf Euch. Falls Ihr dort die Türen zerstört, solltet Ihr sicherheitshalber viele Monster bereithalten. Laßt einen Imp in den Gang dahinter und bekämpft die anschließend auftauchenden Heldentruppen. Weiter wird dieses Gewölbe dann auch nicht mehr erkundet, da es in dem Rest nur so von Fallen wimmelt. Nun werden die anderen Keeper ausgelöscht. Grabt von Eurer Handwerkskammer einen Tunnel nach Süden und baut eine Brücke über das Wasser. Jetzt wird in Richtung des gegnerischen Eingangs gegraben. Seid Ihr dort, oder trefft Ihr unterwegs auf eine Mauer, dann zerstört sie mit dem „Rückbau"-Zauber. Ist das Nest ausgeräuchert, geht´s zum nächsten Keeper. Ihn erreicht Ihr über eine lange Brücke, der Rest ist bekannt (und einfach).

Level 16 – Tulpenduft

Grabt zunächst zwei Tunnel (s. Karte), um Euch Baugebiet und Gold zu sichern. Da nach einiger Zeit eine Heldentruppe auftaucht, die sich auf der Suche nach einer unverstärkten Wand um Euren Dungeon gräbt, muß alles sehr schnell gehen.

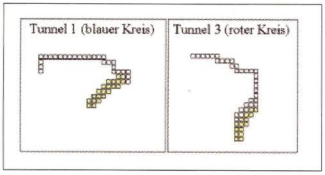


Vor allem das Verstärken der Wandaußenseite (die Innenseite kann später oder gar nicht verstärkt werden). In den beiden vorhandenen Räumen (im Norden) baut Ihr ein Versteck und eine Schatzkammer, in den mittleren Raum die Hühnerfarm. Alle drei Räume werden nach Süden hin erweitert, bis es nicht mehr geht (bis Ihr an dort gelegene Räume stoßt). Dann baut Ihr eine Brücke zu den Diamanten und laßt sie abbauen. Nebenbei wird noch das Gold, das östlich der Diamanten ist, abgebaut. Jetzt wird ein Trainingsraum (35 F.) und eine Bibliothek (40 F.) eingerichtet. Zaubert drei neue Imps. Sind Eure Monster ein wenig trainiert (Stufe 3), geht´s zum Angriff. Geht nach Süden und laßt das Gebiet hinter Euren Magischen Türen einnehmen. Kurz darauf kommen gegnerische Imps, die Ihr mit Euren Monstern tötet. Anschließend werden die Türen des Gegners zerstört und das dahinter liegende Dungeon-Herz angegriffen (mit allen Euren Monstern). Zwischendurch werden einige gegnerische Truppen kommen, die aber eigentlich schwächer sind, als Eure Monster. Ist das Dungeon-Herz zerstört, ist auch dieser Level geschafft.

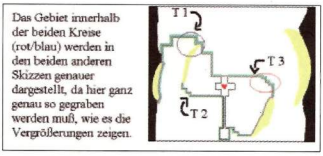
Level 17 – Glücksberg

Hier ist es am Anfang wichtig, sich Geld und Platz für später zu sichern. Grabt zuerst Tunnel 1 und verstärkt ihn so, wie es die Karte zeigt (dabei müßt Ihr selber die Imps per Hand an die richtigen Stellen setzen, da sie sonst oft die falsche Seite verstärken). Ist Tunnel 1 planmäßig gebaut und verstärkt, folgt auch schon Tunnel 2. Dieser muß zunächst nach außen verstärkt werden. Dann wird der Eingang geöffnet und verstärkt. Darauf folgt dann auch sofort Tunnel 3. Ist auch dieser planmäßig gebaut, ist die größte Hürde eigentlich schon überstanden. Tunnel 3 muß übrigens so bleiben, wie er jetzt ist! Er darf nicht von der Innenseite geöffnet werden, um z.B. einen Raum dort hinein zu bauen. Tunnel 3 ist überaus wichtig, denn er wird später für Euch diesen Level beenden.

Nun folgen erstmal einige Informationen



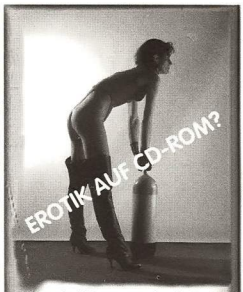
über diesen Level. Leute, die sich fragen, warum nicht zum zweiten Eingang (im Norden) gegraben wurde, erhalten eine einfache Antwort. Es ist zu gefährlich! Man kann diesen Eingang nicht erreichen, ohne dabei ein „neues Gebiet" zu entdecken, von dem aus später alle erscheinenden Heldentruppen Zugang zu Eurem Dungeon haben (die Überlebenschancen dabei sind 1:auf dieser Seite nicht darstellbar!). Außerdem sind Monster in diesem Level sowieso eher unwichtig, da – wie bereits angedeutet – die vielen auftauchenden (starken) Heldentruppen mit normalen Mitteln kaum zu bezwingen sind. Hier hilft nur der „Dampfhammer der härtesten Sorte", die Indy-Falle. Zunächst muß der Kontostand wieder erhöht werden. Ein paar Felder des Tunnels 1 baut Ihr in eine Schatzkammer um und laßt dort Gold abbauen. Dabei werden dann immer mehr Bodenfliesen, auf denen früher Gold war, in eine Schatzkammer umgebaut. Das geht so lange, bis sie dann das ganze Gebiet deckt, auf dem früher das Gold war. Zum Schluß werden die Diamanten abgebaut. Ist der Kontostand wieder gestiegen, wird ein Versteck (30 F.), eine Hühnerkammer (35 F.) und eine Bibliothek (45 F.) eingerichtet. Seht zu, daß Ihr nur Monster in Eurem Dungeon habt, die forschen oder in der Handwerkskammer arbeiten können. Alle anderen Kreaturen werden am besten gleich wieder entlassen – sie sind nur Luxus und Verschwendung von Wohnraum und Geld! Ist die Handwerkskammer erforscht, baut Ihr sie sofort 70 Fel-



der groß. Sind die ersten Türen und (Indy) Fallen hergestellt, geht´s los mit dem Anlegen der langen „Todesstraße“ nach „Sandwiche“-Bauart. Ihr fangt am besten in der Mitte von Tunnel 3 mit einer Indy-Falle an. Dann wird diese Falle von beiden Seiten mit Türen (nur Eisentüren benutzen) eingeschlossen (an der nächsten möglichen Position plazieren). Hinter diese Türen (genau dahinter) kommen Indy-Fallen und hinter die Indy-Fallen wieder Türen... Das macht Ihr solange, bis ca. 15 Indy-Fallen in Tunnel 3 verteilt sind. Ist dies geschehen, wird das Gold vom Mittelpunkt in Tunnel 3 (von der dort liegenden Indy-Falle) nach Osten abgebaut und der dahinterliegende Heldengang zugänglich gemacht (Ihr solltet Euch vorher vergewissern, daß keine Heldentruppen in der Nähe sind). Jetzt nehmt Ihr sofort wieder die Imps auf, schließt die beiden äußersten Türen von Tunnel 3 ab (damit keines Eurer Geschöpfe von nun an Tunnel 3 betritt) und laßt Eure Imps im sicheren Dungeon fallen. Lediglich, wenn später bereits einige Truppen „geplättet“ wurden und der nächste Trupp noch etwas weit weg ist, könnt Ihr eine Tür öffnen und die verbrauchten Indy-Falle wieder aufladen lassen (laßt Imps in der Handwerkskammer fallen). Zusätzlich solltet Ihr natürlich auch alle zerstörten Türen ersetzen. Sind die Nachlade-Arbeiten erledigt, wird alles evakuiert und die Türen verschlossen. Paßt nebenbei ein wenig darauf auf, daß sich die Helden nicht immer in den gleichen Teil des Tunnels bewegen: sie sollten abwechselnd nach unten und oben laufen. Dies könnt Ihr übrigens ein wenig steuern, in dem Ihr sie z.B. mit einem Imp lockt. Diese Vorgehensweise dauert zwar lange, aber dafür seid Ihr später die ca. 12 Truppen (Ritter der als letzter auftaucht mitgezählt) in Rekordzeit los! Genug Geld vorausgesetzt, könnt Ihr zwischendurch auch mal den Blitz-Zauber anwenden. Wurde der Ritter getötet (es reicht sogar, wenn er allein stirbt und alle anderen Truppen noch leben!), ist auch dieser Level vorbei...

Level 18 – Luschenreich

Den langen geraden Gang verlängert Ihr nach Osten und Westen geradeaus weiter, bis Ihr an harte Felsen stoßt. Laßt diesen Gang schnell verstärken (zunächst nur die Seite, die nach Norden zeigt). Baut nebenbei ein Versteck (9 F.) und eine Hühnerfarm (9 F.). Die Imps solltet Ihr nicht von ihrer Arbeit (Wände verstärken) abhalten, denn bald tauchen Truppen auf. Zaubert zwei



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!

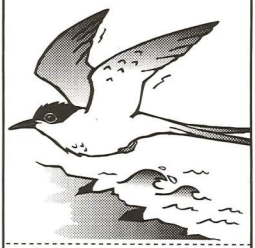
(Für Porto+Verpackung bitte 6,- DM in Briefmarken o. bar einsenden, bei Nachnahme 10,- DM)

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

KÜSTE UND MEHR

Die Küstenlandschaften von Nord- und Ostsee mit ihrer unvergleichlichen Tier- und Pflanzenwelt zu schützen, heißt auch, sie begreifen und hautnah erleben lernen. Mehr sagt Ihnen unser Info "Naturschutz an der Küste".



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte das Info "Naturschutz an der Küste" haben. 3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

NABU Naturschutzbund Deutschland

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

CYBER GAMES

PC - CD-ROM

SONY PLAYSTATION

NINTENDO

ZUBEHÖR

Bitte nur Händleranfragen

CYBER GAMES
Video & Computerspiele
Friesenstr. 62 - 26789 LEER
Telefon 0491/92806-12
Telefax 0491/92806-18

neue Imps. Grabt nun zwei Gänge, um Gold zu sichern und neue Monster zu bekommen. Von dem Raum, der nördlich des Dungeon-Herzes liegt, grabt Ihr zwei Tunnel, die nach Norden führen und jeweils im Westen und Osten das Gold einschließen. Bleibt beim Graben immer am Gold dran und weicht nicht ab! Sind alle Gänge verstärkt, grabt Ihr zu dem Gold im Südwesten (in die Nähe kommt dann auch die Schatzkammer: 25 F.). Laßt dort Gold abbauen und vergrößert nebenbei das Versteck auf 80 und die Hühnerfarm auf 30 Felder. Baut einen Trainingsraum (35 F.) und eine Bibliothek (35 F.). Schickt Eure Monster trainieren und öffnet den Eingang. Ist das Gold im Südwesten abgebaut, wird die Mine im Nordosten angezapft. Das Stück Gold, das den Durchgang zwischen dem festen Felsen versperrt, sollte (vorerst) auch stehen bleiben (sowohl im Westen als auch im Osten). Später kommen noch hinzu: Handwerkskammer (40 F.), Gefängnis (20 F.), Folterkammer (32 F.), Tempel (9 F.) und Friedhof (25 F.). So lange der Weg zu den Diamanten nicht frei ist, muß mit dem Geld sehr aufgepaßt werden. Am besten schließt Ihr von nun an den Trainingsraum ab und schmeißt ab und zu mal einzelne Monster dort hinein, die erst heraus dürfen, wenn Zahltag ist, oder sie Hunger haben (Nachricht). Ist auch im Nordosten das Gold abgebaut (bis auf das eine Quadrat, das den Durchgang versperrt), werden alle bisher produzierten Fallen dort aufgestellt; alle ganz im Norden dieses Ganges und nebeneinander! Sind ca. 15 Fallen plaziert, könnt Ihr jetzt mal kurz mit der Blick-Blitz-Methode die umherziehenden (sichtbaren) Helden beseitigen, da außer Ihnen noch genügend andere Helden herumlaufen, die es mit Euren Fallen zu tun kriegen. Nun werden Türen so plaziert, daß Eure Kreaturen das Gefahrengebiet nicht erreichen können. Sind die sichtbaren Helden erlegt, wird im Norden ein Stück Wand weggegraben, so daß die Helden Zugang zu Euren Fallen haben. Sind bereits einige Helden in die Fallen gelaufen, laßt Ihr einen Imp erkunden gehen. Kurz darauf wird sich auch der Ritter ankündigen. Ihn bekommt Ihr aber erst später zu sehen, da er ganz im Norden ist. Dafür kommen jedoch viele andere Helden, die erstmal beseitigt werden müssen (mit Euren Fallen, Blitz-Zauber und Euren Monstern kein Problem). Baut eine zweite Hühnerkammer (30 F.) und erweitert das Versteck bei Bedarf. Laßt jetzt wieder einen Imp erkunden gehen: Am besten in nördliche Richtung, da dort Diamanten und weiter westlich das Levelende (Ritter und Dungeon-Herz) warten. Seid Ihr bei den Diamanten angekommen, baut Ihr eine Schatzkammer dorthin und laßt sie abbauen. Orientiert Euch nun nach Nordwesten, da dort ein toller Bonus wartet, der Euch alle Erkundungsarbeiten abnimmt – „Karte offenbaren". Habt Ihr das Dungeon-Herz (und den Ritter) entdeckt, erledigt Ihr ihn und sein Gefolge mit Blitzen. Ist er erledigt, beseitigt Ihr auf die gleiche Weise alle anderen Gegner. Ist auch das getan, holt Ihr Euch schnell den Rückbau Zauber (Nordosten). Damit verschafft Ihr Euch Zugang zu dem Dungeon-Herz. Nehmt nicht den bereits vorhandenen Weg dorthin, da es dort nur so von Fallen wimmelt. Ist dann auch das Dungeon Herz zerlegt, geht´s in die vorletzte Runde...



Level 19 – Dudenhöfen

In dieser Stage braucht Ihr Euch um den Dungeon-Bau (fast) nicht zu kümmern, da bereits alle wichtigen Räume vorhanden sind. Ihr müßt lediglich einige Räume erweitern. Grabt von Eurem Dungeon-Herz aus nach Norden und Osten und erkundet alles. Zerstört alle vorhandenen Türen. Die Zwischenwände der fünf Verstecke im Osten reißt Ihr ein und macht ein großes Versteck daraus. Laßt das Gold im Westen abbauen. Macht aus dem Versteck im Norden eine zweite Bibliothek. Grabt einen Tunnel nach Norden und übernehmt die beiden Räume. Nehmt von nun an alle auftauchenden Gegner gefangen, füttert sie im Gefängnis wieder etwas gesund und schmeißt sie in die Folterkammer. Viele sollten überlaufen. Nun grabt Ihr von Eurem Dungeon aus nach Osten. Dort trefft Ihr auf Tentakel (keine Freunde!). Weiter östlich sind Bogenschützen. In diesem Gebiet ist es schwierig an sie heranzukommen – Ihr werdet sehen! Laßt einen Imp dort erkunden, der mit Verbergen-Zauber geschützt ist. Dann baut Ihr Brücken zu ihnen rüber. Ganz im Osten sind Feen, die aber auch kein großes Problem darstellen. In dem Raum, in dem auch die Diamanten sind, laufen einige Mönche herum – kein Problem. Auf der anderen Seite des Weges wird es schon problematischer, da dort viele Fallen lauern, also Achtung! Baut eine Schatzkammer dorthin und laßt die Diamanten abbauen. Einige der bereits gefangen genommenen Helden, sollten etwas über einen Dungeon im Norden ausgeplaudert haben. Ist dies der Fall, scrollt Ihr am besten bald dort hin – mit aktiviertem Blitz-Zauber. Röstet alles, was sich bewegt! Nun folgt Ihr den gegnerischen Türen und Gängen. Laßt Euch von Wasser nicht aufhalten, baut Brücken darüber. Seid Ihr im Norden angekommen (vor der großen Dungeon Herz Kammer), setzt Ihr eine magische Tür in ihren Eingang (zerstört vorher die andere Tür)! Wartet bis Euer Geld so hoch ist, daß Ihr einige (viele) 3000er Blitze schleudern könnt. Erst dann traut Ihr Euch mit einem Imp herein. Kommt Ihr nämlich in die Nähe des Heldentors, das im Norden steht, erscheint der Ritter mit seinem Gefolge. Vernichtet seine Kameraden mit Blitzen und schwächt ihn dabei, denn ihn greift Ihr später mit Euren Monstern an und nehmt ihn gefangen. Er soll nämlich für Euch arbeiten. Danach werden alle Räume dort übernommen und das Dungeon-Herz zerstört. Der nächste Keeper ist im Osten. Bevor Ihr aber in seine Richtung grabt, sollten Eure Monster sehr viel trainieren! Wenn Euch das Geld zu schnell ausgeht, dann könnt Ihr bei Bedarf auch die Mine im Nordosten anzapfen. Außerdem solltet Ihr sein Dungeon mit der Blick-Blitz-Methode ein wenig säubern, da er viele starke Kreaturen hat, die Euch sonst später viel Ärger bereiten werden. Sie zu töten wird zwar viel Zeit und Geld kosten, ist aber wirklich wichtig! Im Info-Menü könnt Ihr ja überprüfen, wie viele Kreaturen er noch besitzt. Ist es weniger als ein Drittel Eurer Leute, geht´s zum Angriff. Grabt in seine Richtung und zerstört hinderliche Wände mit dem Rückbau-Zauber. Seid Ihr in sein Dungeon eingebrochen, tötet Ihr die restlichen Monster, übernehmt die Räume und zerstört schließlich sein Dungeon-Herz...

Level 20 – Vogelsang

Zunächst verschafft Ihr Euch Zugang zu dem Gold im Osten und baut auch gleich die Schatzkammer (68 F.) dorthin. Laßt auch gleich all das Gold dort abbauen, bevor Ihr Euch über die Diamanten hermacht. Jetzt kommt ein Versteck (60 F.), eine Hühnerfarm (40 F.), ein Trainingsraum (35 F.) und eine Bibliothek (40 F.). Ist die Handwerkskammer (60 F.) erforscht, wird sie auch gleich gebaut. Darauf folgen ein Gefängnis

(20 F.), Folterkammer (30 F.), Friedhof (25 F.), Tempel (12 F.) und ein Köderraum (12 F.). Habt Ihr das ganze Gold abgebaut, solltet Ihr auch schon die beiden Boni sehen – holt sie Euch! Zaubert zehn neue Imps. Plaziert ordentlich Fallen in dem Gang, der ganz im Westen Eures Dungeons ist. Schickt Eure Kreaturen ordentlich trainieren, damit viele schnell über die zehnte Stufe hinaus kommen und nicht mehr trainieren brauchen. Da Ihr fast völlig von Wasser umgeben seid und keine Brücken habt, müßt Ihr zusehen, daß Ihr die Verbindung der beiden Inseln findet. Nordwestlich Eures Dungeon-Herzes führt ein schmales Stück Land über das Wasser. Wenn Ihr dorthin grabt, legt Ihr am besten auch gleich eine Todesstraße mit Sandwich-Verfahren in diesem Tunnel an, da draußen fünf Tentakel der Stufe 10 rumschleichen. Bemüht Euch, alle Tentakel gefangen zu nehmen und anschließend zu foltern – entweder sie laufen über, oder sie erzählen ein wenig von der Landschaft hier. Geht mit einem Imp eine Symbiose ein und erkundet draußen das Wasser-Terrain. Die magische Tür, die Ihr über dieses kleine weggegrabene Stück Land erreicht, zerstört Ihr und ersetzt sie nach Verstärken der Wände. Laßt einen Imp dort los. Links um die Ecke lauern zwei Indy-Fallen. Verstärkt die Wände und zerstört die beiden Holztüren. Die Giftgas-Falle entschärft Ihr mit einem Teufler (drauf stehen lassen oder immer wieder reinlaufen). Zerstört nun die Tür nach links und verkauft den Raum dahinter. Zerstört die magische Tür und kassiert den Bonus. Laßt immer die Wände verstärken. Erhöht die Zahl Eurer Imps auf 45! Jetzt könnt Ihr zwei Imps erkunden lassen, da die Wege verzweigter werden. Alle übernommenen Räume werden verkauft. Habt Ihr das Dungeon-Herz entdeckt, zerstört Ihr es. Südlich vom Dungeon-Herz wartet ein Horny auf seine Befreiung. Sollten zwischendurch Gegner auftauchen, röstet Ihr sie mit Blitzen. Ganz im Norden dieser Insel sind zwei Ausgänge, die Ihr mit magischen Türen verschließt. Laßt jetzt alle Wände der Insel verstärken. An den Anfang des langen Ganges, der erst nach Osten und dann nach Norden führt, setzt Ihr eine Tür. Einen Imp laßt Ihr den ganzen Tunnel übernehmen. Anschließend holt Ihr ihn wieder heraus. Außerdem solltet Ihr vier bis fünf Indy-Fallen in diesem Gang plazieren (natürlich mit Abstand!). Alle auf der Insel befindlichen Heldentore werden von Türen eingeschlossen und mit Fallen vermint. In alle drei Eingänge, die von Eurer Seite aus zur Insel führen setzt Ihr magische Türen und sichert diese mit einer Indy-Falle davor. Sind alle Vorbereitungen auf der Insel getroffen, geht´s in den Südosten, wo neben einem weiteren Heldentor noch zwei Boni auf Euch warten. Außerdem sind südöstlich der Diamanten weitere Heldentore, die unbedingt gesichert werden müssen. Grabt am besten einen Tunnel am festen Felsen entlang nach Osten. So werdet Ihr sie unterwegs finden. Da es ein langer Gang ist, in dem die drei Heldentore sind, eignen sich drei Indy-Fallen und drei Eisentüren mal wieder hervorragend. Wer ganz sicher gehen will, packt auf die restlichen Felder noch andere Fallenarten. Außerdem ist dieser Tunnel Eure Fahrkarte zu den beiden Boni. Er führt nämlich zur Verbindung der beiden Inseln, die Ihr nur noch weggraben müßt. Auch dieses Heldentor wird eingeschlossen und vermint. Alles im neuen Gebiet wird nun verstärkt. Plaziert jetzt noch einige Fallen vor den magischen Türen (ganz im Norden der Insel). Wurde alles bis jetzt erledigt, könnt Ihr Euch so langsam auf Angriff einstellen. Setzt einen Imp hinter die magischen Türen (ganz im Norden), geht eine Symbiose mit ihm ein und erkundet mit ihm das Wasser-Terrain. Danach schickt Ihr den Imp in den Dungeon zurück. Zerstört nun die Tür im Nordosten. Greift den Avatar mit Drachen an. Die Druckwelle ihrer Geschosse wird den starken Helden aus seinem Gefängnis schleudern und zur gegnerischen Tür bringen. Hat er diese erreicht, ziehen sich Eure Drachen sofort zurück. Wenn er nämlich die Tür zerstört hat, wird er in den Dungeon eindringen. So lange die Schlacht noch dauert, seht Ihr am besten zu, daß Ihr alle sichtbaren Monster mit Blitzen tötet. Wird der Avatar getötet, kehrt er wiederbelebt in Euren Dungeon zurück, gefolgt von dem Ritter und einer Vielzahl anderer Kreaturen. Die finale Schlacht beginnt. Die vielen Fallen werden Euch zwar Arbeit abnehmen, aber es wird trotzdem hart. Setzt alle Monster ein, die Ihr habt, ballert ständig mit dem Blitz-Zauber auf den Latz der Gegner und heilt schwer- verletzte Kreaturen. Solltet Ihr diese Schlacht nicht überleben, müßt Ihr Euch die Stellen merken, von denen aus die Helden kommen, neu laden, diese Gebiete (vor allem mit Indy-Fallen) verminen und den Kampf neu beginnen. Ist die Angriffswelle vernichtet, ist das Land Euer und das Ende eines grandiosen Spiels gekommen... Laßt Euch von dem Abspann treiben und freut Euch schon mal auf die Mission Disk (oder den in 20 Jahren erscheinenden 2. Teil).

Anstoss 2

Axel Born aus Hamburg schickte uns die folgenden Finanztips zu Ascarons Managerprogramm:

Zuerst startet Ihr ein neues Spiel mit zwei Spielern, wählt „Karriere mit Vereinsauswahl" und laßt die Starteinstellung am besten unverändert. Wird nun nach den Verhandlungen für Sponsoren, Prämien und Fanartikeln gefragt, solltet Ihr vorzugsweise selbst mit den Sponsoren und bezüglich der Prämien die Gespräche führen. Mit dem Hauptsponsor dürft Ihr bis zu fünf mal verhandeln. Die Verhandlungen über Fanartikel können dagegen der Agentur überlassen werden.
Sobald die Kalkulation für den zweiten Verein, der nur als „Geldesel" benutzt wird, erscheint, legt Ihr folgende Werte fest:

- Topzuschlag immer + 50 %
- Dauerkarten Ermäßigt – 0 %
- Fernseheinnahmen – 10 Mio.
- Kalkulierter Zuschardurchschnitt – max.
- Prämieneinnahmen – 1 Mio.
- Eintrittspreise – max.
- Transfereinnahmen – 10 Mio.
- Pokaleinnahme – max.
- Spielergehälter – min.
- Spielerprämien – min.

Habt Ihr einen guten Hauptsponsor gefunden, erscheint daraufhin ein Menü mit Einstellungen für den Sponsorenpool. Legt die Beitragshöhe auf 50 000 Mark und die Zahl der kalkulierten Mitglieder auf 500 fest. Das ergibt dann nochmal eine kalkulierte Einnahme von 25 Millionen. Das erfreut natürlich die Bank. Durch die geschönten Kalkulationen steigt nämlich auch der Kreditrahmen. Geht nun zur Bank und schöpft Euren Kreditrahmen, der (je nach Verein) jetzt bei etwa 20 bis 35 Millionen liegen sollte, voll aus. Nehmt gleich acht Kredite auf, wobei die Laufzeit egal ist. Anschließend geht Ihr auf den Spendenbeutel und spendet das gesamte Geld Eurem Lieblingsverein. Jetzt müßt Ihr nur noch Euren „Geldesel" loswerden. Dazu sollte im Hauptmenü die Funktion „Optionen" verfügbar sein. Diese wird angeklickt, wenn Euer zweiter Manager am Zug ist. Anschließend wählt Ihr „Karriere beenden".
Solltet Ihr einmal knapp bei Kasse sein, könnt Ihr ja jederzeit einen oder mehrere Mitspieler neu aufnehmen.

Dark Earth

Auf seiner Suche nach einem Heilmittel muß Arkhan zahlreiche Abenteuer bestreiten. Damit er erfolgreich den finsteren Mächten widerstehen kann, präsentieren wir Euch auf den nachfolgenden Seiten die wichtigsten Stationen seiner Suche:

Arkhan erwacht neben seiner geliebten Kalhi. Zunächst muß er seine Uniform anziehen, die rechts an einem Haken an der Wand hängt. Dazu stellt Ihr Euch einfach vor das Kleidungsstück und betätigt die Leertaste (Aktion). Mit der gleichen Methode wird auch



Von Sesekhan erhält Arkhan nützliche Informationen

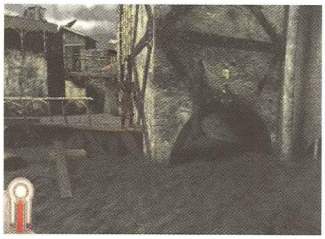
das Schwert aufgenommen. Euer Waffenbruder Zed ruft Euch, also verlaßt Ihr jetzt den Raum. Ihr geht nun links die Stufen hinunter und geradeaus durch die Halle nach draußen. Dort unterhält sich Euer Vater Rylsadhar mit Lory, der großen Predigerin. Sobald die Beiden ihr Gespräch beendet haben, marschiert Ihr weiter in die Tempelhalle, wo Euch schon ein Wächter erwartet. Nach einer kurzen Konversation mit ihm, stellt Ihr Euch daneben vor die Tür. Dadurch startet eine Zwischensequenz und Ihr müßt anschließend sofort gegen einen Konkaliten kämpfen. Sobald dieser besiegt ist, startet eine weitere Sequenz, in der Arkhan vergiftet wird und auf der Krankenstation landet. Da Euch die Krankheit äußerlich entstellt, werdet Ihr dort prompt von einem Wächter attackiert, der Euch nicht erkennt. Ihr seid gezwungen, ihn zu töten. Jetzt betritt Thanandar den Raum und spricht mit Euch – Ihr solltet so lange mit ihm reden, bis er wirklich alle Informationen preisgegeben hat. Erst nachdem Thanandar Kommandantin Phedorias Frage ob alles in Ordnung ist, beantwortet hat, kann die Krankenstation problemlos verlassen werden (nicht vergessen, den Spielstand zu sichern!). Rechts neben dem Gebäude befindet sich auch gleich das Haus von Rylsadhar, dem ein Besuch abgestattet wird. Hat sich Arkhan mit seinem Vater unterhalten, betritt Kalhi die Szenerie und wird erstmals mit ihrem infizierten Geliebten konfrontiert.

Nun wird die Bibliothek des Archivisten aufgesucht, die sich in dem großen Tempel befindet, wo Lory zuvor angegriffen wurde. Dazu müßt Ihr nur die Halle durchqueren, durch die dem Eingang gegenüber liegende Tür und die Stufen nach oben gehen. Den Bibiliotheksraum betretet Ihr dann durch die linke der beiden Türen. Der CD-Ständer neben der Tür beherbergt einen „Spiegel von Vorher", der später benötigt wird, um von Delia einen Losungsspruch zu erhalten. Desweiteren hört Arkhan zu, was Sesekhan zu sagen hat und liest sich in einem Buch die Geschichte von Sparta durch.

Die Plattform, die zur Unteren Stadt führt, versperrt ein Wachposten, also wird jetzt erst einmal Kalhi befreit, die man inzwischen ins Gefängnis geworfen hat. Ihr geht in die Kaserne, wo Ihr mit Eurer Freundin zu Beginn des Abenteuers aufgewacht seid, die Stufen nach oben, um das Geländer herum und auf den Balkon. Links befindet sich der Eingang zum Gefängnis und rechts ist Bogdarans Laboratorium. Letzteres wird zuerst aufgesucht. Dort schnappt sich Arkhan im oberen Raum den auf dem Regal liegenden Schlüssel und sperrt damit unten die Truhe auf. So gelangt eine alte Uniform von Bogdaran in sein Inventory. Außerdem kann es nichts schaden, eine Flasche mit Stohll an sich zu nehmen, die in dem Raum mit der Truhe auf einem Regal steht. Danach wagt Ihr Euch ins Gefängnis. Nachdem der Wärter getötet wurde, klaut Ihr ihm seine Schlüssel und öffnet die rechte Tür. Sprecht mit Kahli und gebt ihr die Uniform, die sie auch sofort anzieht. Ihr müßt nun Eurer verkleideten Freundin in geringem Abstand folgen und ihre Anweisungen beachten. So gelangt Ihr unversehrt wieder nach draußen. Während Kalhi mit der Wache auf der Plattform plaudert, sollte man sich hinter dem Karren verstecken. Auch wenn der Hüter des Feuers seinen Posten schließlich verläßt, darf er Arkhan nicht entdecken. Der Aufzug bringt Euch jetzt in die Untere Stadt.

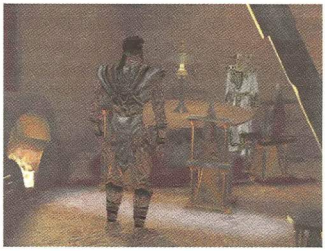
Rechts – direkt neben dem Aufzug – wohnt Danrys, mit dem Ihr Euch unterhaltet. Danach sucht Ihr die Tänzerin Delia in der Bar auf. Wenn sie nach einem Geschenk verlangt, wird ihr der „Spiegel von Vorher" ausgehändigt. Als Gegenleistung verrät sie den Losungsspruch, den Ihr benötigt, um mit Armal Sadak in Kontakt zu treten. Vor der Bar wendet Ihr Euch dann nach rechts und marschiert bis zu einem Pier, wo Ihr ins Wasser springt. Jetzt watet Ihr rechts in den Tunnel, bekämpft im Wasser zwei Konkaliten und erreicht eine Treppe, die Ihr emporsteigt (hier sollte außerdem der Spielstand abgespeichert werden). Nach einer Zwischensequenz muß ein weiterer Konkalite beseitigt werden. Anschließend läuft Arkhan über eine kleine Brücke zu einem Eingang, vor dem zwei Konkaliten stehen. Bietet ihnen schnell etwas Stohll an, und sie lassen Euch ungehindert passieren. In dem Raum trefft Ihr auf Sordos und Thanadar, die beide vernichtet werden. Die Leichen werden durchsucht, wodurch unser Held Schlüssel und andere hilfreiche Gegenstände bekommt. Mit Sordos Schlüssel wird in diesem Raum die Truhe aufgesperrt, in der sich ein Dokument befindet, das Dhorkan als Verräter entlarvt.

Zurück in der Oberen Stadt geht Ihr in der Kaserne zu Dhorkans Zimmer, dessen Tür von Phedoria bewacht wird. Die Komman-



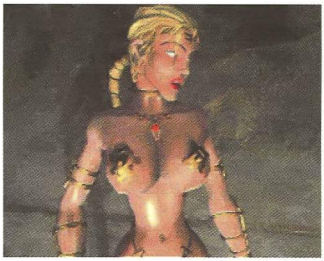
An dieser Stelle befindet sich rechts der Eingang zum Schlupfwinkel der Konkaliten

dantin wird angesprochen und durch das Herzeigen des Beweismittels von Dhorkans falschem Spiel überzeugt. Zusammen mit ihr betritt Arkhan nun den Aufenthaltsort des Verräters, dem jedoch durch einen Geheimgang die Flucht gelingt. Um ihm zu folgen, müßt Ihr den Schreibtisch untersuchen. Habt Ihr den Dolch gefunden, wird er in einen Mechanismus in der Wand gesteckt und damit die Passage geöffnet. Nun steigt unser Held die Treppen hinunter und trifft auf seinen sterbenden Vater. Ist Rylsadhars Lebenslicht erloschen, marschiert Ihr weiter bis zum Ausgang dieses Ganges. Dadurch kommt Ihr nämlich in der Unteren Stadt heraus, wo gleich Danrys aufgesucht wird. Ihm gebt Ihr den Bauplan für eine Waffe, den Ihr bei der Leiche von Sordos gefunden habt. Danrys wird versuchen, für Euch diesen Feuerwerfer herzustellen, allerdings müßt Ihr einen Griff besorgen. Diesen findet Arkhan im Schlupfwinkel der Konkaliten,



Die große Predigerin hilft unserem kontaminierten Helden

und zwar auf dem Platz vor dem Raum, in dem er vorher Sordos getötet hat.
An der Stelle, wo Ihr ins Wasser springt, um zum Aufenthaltsort der Konkaliten zu gelangen, ist rechts in der Wand eine Öffnung. Geht hinein und Ihr seht, daß Kalhi von einem Lumpensammler bedroht wird. Rettet sie und Ihr bekommt als Gegenleistung eine Schußwaffe von ihr. Danach wird der Griff bei Danrys abgeliefert und via Plattform die Obere Stadt aufgesucht. Ihr geht in die Halle des Lichts (die mit dem großen Kristall in der Mitte) und trefft auf den in eine Shank-Kreatur verwandelten Thanandar. Nach dieser Begegnung steigt Ihr bei der Boot-Struktur auf der rechten Seite in den Geheimgang hinab, den Ihr nach Betrachten einer weiteren Zwischensequenz wieder verlassen könnt. Draußen angekommen, ist die große Predigerin Lory zur Stelle, die Euch von nun an zum Wohle des Stalliten helfen wird.
Folgt ihr ins Arbeitszimmer. Dort überläßt sie Euch den ersten Teil des Kristallschlüssels: den Ring von Rylsadhar. Sobald Ihr nun aus dem Gebäude schreitet, verdunkelt sich der Himmel und die Finsternis breitet sich über dieser Welt aus. Die nächste Anlaufstelle ist der Palast der Erbauer (neben dem Tempel). Wurde der Wächter getötet, fahrt Ihr mit dem Lift nach oben und sprecht Bador und seinen Assistenten Khorad an. Da beide wenig hilfsbereit sind, schnappt Ihr Euch den auf dem Schreibtisch liegenden Plan und haltet ihn (Leertaste drücken!) über die Feuerstelle. Mit Bador wird daraufhin nochmals geredet und nachdem Ihr ihm den Ring des Kristallschlüssels gezeigt habt, händigt er Euch endlich den zweiten Teil des Schlüssels aus.
Jetzt müßt Ihr wieder in die Untere Stadt und den Ort aufsuchen, wo Ihr zuvor Kalhi vor einem angriffslustigen Lumpensammler gerettet habt. Dort steht unser Held dann Dhorkan gegenüber, der nun in die ewigen Jagdgründe geschickt wird. Durchsucht die Leiche und Ihr findet den dritten Teil des Kristallschlüssels. Durch den Geheimgang gelangt Ihr wieder in die Obere Stadt. Anschließend wird im Gefängnis der Wächter erledigt und sein Schlüssel geklaut. Habt Ihr die Zellentür geöffnet und den Konkaliten getötet, wechselt Ihr mit Hilfe der Tabulatortaste in den „Dark Mood"-Modus. Tretet gegen das Bett. Danach wechselt Ihr in den „Light Mood"-Modus zurück und nehmt den Kristall – und siehe da: Rylsadhars Kristallschlüssel ist komplett!
In Rylsadhars Haus öffnet Ihr mit dem Schlüssel den Geheimraum. Die darin herumliegenden Aufzeichnungen werden mitgenommen. Außerdem stellt Ihr Euch vor das Teleskop, wechselt abermals in den „Dark Mood"-Modus und betätigt zweimal die Aktionstaste. Dadurch kommt ein Schlüssel zum Vorschein (damit könnt Ihr später das Gitter über dem Brunnen auf dem Zentralplatz öffnen).
Nun sollte dem Bunker in der Unteren Stadt (dort, wo Dhorkan getötet wurde) ein Besuch abgestattet werden. Die Tür entriegelt Ihr mit der Magnetkarte („Karte von Vorher"), die Ihr bei Dhorkan gefunden habt. In diesem Raum liegt eine Metallplatte, einmal die Leertaste gedrückt und Ihr bekommt das „Objekt von Vorher" (das sich später als Sprengsatz entpuppt), das zu Bogdaran in sein Laboratorium gebracht wird. Zuerst weigert sich Bogdaran, mit Euch zu sprechen, also werdet Ihr etwas handgreiflich... Danach wird ihm der Gegenstand zur näheren Untersuchung gegeben. Arkhan muß jetzt das Labor verlassen, ein wenig herumlaufen und nach einer Weile dorthin zurück-



Die Tänzerin Delia soll zu Bogdaran gebracht werden

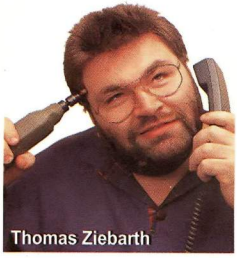
gehen. Bogdaran wird erneut angesprochen und er schlägt Euch einen Handel vor: Ihr sollt ihm die Tänzerin Delia bringen. Also marschiert Ihr in der Unteren Stadt zu der Bar, wo sich Delia in einem Nebenzimmer aufhält. Sie kommt mit Euch mit (sofern Ihr noch nicht zu stark mutiert seid). In der Bar wird noch nebenbei der zu einem Monster transformierte Mahor getötet.
Zusammen mit Delia in der Oberen Stadt angekommen, bezwingt Arkhan eine Shank-Kreatur in der Kasernen-Halle und liefert anschließend Delia bei Bogdaran ab. Wenn Ihr mit ihm redet, gibt er Euch das präparierte Objekt.
In der Mitte des zentralen Platzes öffnet Ihr das Gitter mit dem Schlüssel aus Rylsadhars Geheimraum und schmeißt den Sprenstoff in den Brunnen. Nach der Explosion sammelt Ihr ein Propellerblatt beim Brunnen in der Nähe von Rylsadhars Haus auf und fügt dieses wieder in den Rest des Propellers ein, der



Im Labyrinth ist Timing gefragt, um nicht den messerscharfen Rotor-Blättern zum Opfer zu fallen

am Rand des Kraters auf dem Zentralplatz liegt. Nun aktiviert Ihr wieder den „Dark Mood"-Modus und per Aktionstaste und fliegt mit dem Propeller in den Krater.
Nach einer unsanften Landung geht Arkhan in die Grabstätte und immer geradeaus, bis er an den Klippen steht. Der Ausgang ist jetzt verschlossen. Auf jeder Seite der runden Tür befinden sich Hebel mit Schriftzeichen. Angefangen mit dem ersten Hebel auf der linken Seite, müßt Ihr anhand der Zeichnungen von Rylsadhar folgende Symbolreihenfolge herstellen: Runka – Sonne – Beschützen – Planet – Zerstören – Shankr. Ist das Werk vollbracht, wird es mit Aktivieren der gelblich schimmernden Stange bestätigt und der Durchgang ist wieder offen. Danach schlängelt Ihr Euch durch das Labyrinth und trefft letztendlich im darauffolgenden Raum auf Thanandar, der sich inzwischen zu einer Monstrosität verwandelt hat. Es müssen nur noch die „Hebel" an der Tür zur Runka-Grabstätte in der richtigen Reihenfolge betätigt werden (links, links unten, rechts, rechts oben). Das Tor geht auf, Thanandar wird vom Licht zerfetzt und das Abenteuer ist beendet.

Erste + Hilfe



Wenn zwei Monster sich streiten, freut sich der zu schnelle Flipper über zuviel Floppy-Laufwerke...

Größenunterschied!?

Frage vieler Leser: Auf der Power-Play-CD sind immer Angaben über den benötigten Speicherplatz für Demos. Es passiert aber immer wieder, daß diese Demos wesentlich mehr oder weniger Platz brauchen, als angegeben ist. Woran liegt das?

Antwort: An Eurer Festplatte! Oder besser an der Größe derselben. Da Festplatten in **Cluster** eingeteilt sind (ich berichtete schon öfter darüber), die in ihrer Größe von der Gesamtgröße der jeweiligen **Partition** abhängen, können auch Dateien unterschiedlich viel Platz belegen. Das kann unter ungünstigen Umständen bei einer Demo-Größe von ca. 50 MB schon einige Megabyte ausmachen. Rechnen wir mal! Also, nehmen wir an, eine Demo hätte 100 Dateien. Jede davon ist 8 kByte groß. Dann hat die Demo auf einer Partition von bis zu 504 MByte (optimal) eine Größe von 800 kByte, da jeder Cluster bei dieser Plattengröße 8 kByte belegt. Bei Platten von 1,2 GByte beträgt die Clustergröße schon 32 kByte, demzufolge würde die gleiche Demo also schon die vierfache Größe einnehmen, da jede Datei immer mindestens einen Cluster belegt. Da ein Cluster aber nicht von mehreren Dateien gleichzitig benutzt werden kann, bedeutet das, das in diesem Fall für jede Datei hier 24 kByte „verschwendet" werden. Das ist der Hauptgrund dafür, weshalb Festplatten ab 1,2 GByte in mindestens zwei Partitionen unterteilt werden sollten, um die Clustergröße möglichst klein zu halten. Diese Problematik entfällt erst bei der WIN95-B-Version und bei WIN NT4.0, da hier unabhängig von der Plattengröße mit Clustern von sogar nur 4 kByte gearbeitet wird. Da aber diese Betriebssysteme gerade für Spieler einige schwerwiegende Nachteile bergen können, wird auf der Testmaschine die Standardversion von WIN95 in Verbindung mit einer optimierten Testpartition (Cluster 8 kByte) verwendet. Wenn Ihr also eine große, unpartitionierte Festplatte benutzt, können die Demos deutlich mehr Platz benötigen!

CLUSTERGROSSE UND PARTITION

Die Clustergröße ist abhängig von der Größe einer Patition auf der Festplatte. Hier einige Beispiele: Festplatte 504 Mbyte – Cluster 8 kByte, Festplatte bis 1,0 Gbyte – Cluster 16 kByte, Festplatte über 1,0 GByte – Cluster 32 kByte. Eine Datei, die 9 kByte groß ist, belegt also auf einer Festplatte mit 504 Mbyte 16 kByte, auf einer Festplatte mit 1,2 GByte dann sogar 32 kByte Platz! Dadurch wird es sinnvoll, große Platten zu partitionieren (mit FDISK). Eine 3.6-GByte-Platte sollte in mindestens vier Partitionen aufgeteilt werden, wenn der größtmögliche Speicherplatz zur Verfügung stehen soll. Bei WIN95-B und WIN NT 4.0 ist eine Partitionierung nicht mehr erforderlich, da diese Systeme mit generell 4-kByte-Clustern arbeiten – unabhängig von der Plattengröße

Floppy-Überschuß

Frage von Sabine T., München: Ich habe zwei Floppy-Laufwerke, A (3,5") und B (5,25"). Da ich direkt von Diskette auf Diskette kopieren muß und auch auf das 5,25" Laufwerk nicht verzichten kann, weil dieser Diskettentyp in meiner Ladenkasse verwendet wird, soll nun noch ein LS-120 dazukommen. Von diesem möchte ich allerdings auch mein Betriebssystem (DOS) installieren und booten. Geht das?

Antwort: Definitiv nein. Da zum Booten und zur Betriebssysteminstallation von Disketten nur LW „A" zur Verfügung steht, müßte das LS-120 diesen erhalten. Für ein Floppy kann jedoch keinesfalls der (bei drei Laufwerken dann erforderliche) Laufwerksbuchstabe „C" vergeben werden, und so müßte man zwangsläufig auf eines verzichten, wenn das LS-120 den Buchstaben „A" erhält. In diesem Fall empfehle ich, dem LS-120 den Status einer Wechselfestplatte („D") zuzuweisen. Dann können zumindest Disketten wie gewünscht direkt kopiert werden.Der andere Weg wäre, auf das zweite 3,5"-Floppy doch zu verzichten und weiterhin nach der Disc-Jockey-Methode (Diskette rein – Diskette raus) zu arbeiten. Ist das nicht möglich und ist das LS-120 noch nicht gekauft worden, rate ich dringend, auch darauf zu verzichten! Diese Geräte sind berühmt-berüchtigt für Hardware-Inkompatibilitäten! Sinvoller wäre (wenn technisch machbar) ein ZIP-Laufwerk. Es hat nur 20 MB weniger Speicherkapazität als das LS-120, kann parallel extern angeschlossen werden,und ich kenne kein System, das mit einem ZIP Schwierigkeiten hatte. Ist ein SCSI-Controller vorhanden, kann – wenn das Board-BIOS es zuläßt – auch von diesem Laufwerk gebootet werden. **Aber auch hier ist keine Betriebssystem-Installation möglich.**

Flipper flippt aus!

Wenn man von einem Spiel den Willkommensbildschirm sieht und nach dem ersten Tastendruck ein „Dankeschön, daß Sie gespielt haben" zu sehen bekommt, könnte das an einem „etwas" zu schnellen Rechner liegen. In letzter Zeit werden masssenweise Spiele auf Billig-CDs angeboten, die ursprünglich mal für 386er oder 486er programmiert wurden. So zum Beispiel einige 386er-Pinball-Games (Flipper). Die Routinen dieser Programme können von einem Pentium im Bruchteil einer Sekunde „durchgerechnet" werden – ohne, daß der Spieler (oder in diesem Fall Zuschauer!) etwas davon bemerkt. Auch bei einem der allerersten und bekanntesten 3D-Ballerspiele (indiziert) werden auf einem 200er MMX die Türen in der Festung so schnell geöffnet und geschlossen, daß dies mit bloßem Auge gar nicht mehr wahrnehmbar ist. Eine Abhilfe gibt es kaum. Wenn die Möglichkeit besteht, kann man versuchen, den Level-2-Cache zu deaktivieren, was aber nicht allzuviel ausmacht. Die beste Lösung: Auf diese Spiele verzichten, oder 'nen 486er besorgen!

Doppelmonster?

Frage eines Berliner Lesers: Wenn ich zwei Diamond Monster3D hintereinander einbaue, verdoppelt beziehungsweise verbessert das den 3D-Effekt?
Antwort: Natürlich kann man die 3D-Leistung durch den Einbau zweier Beschleunigerkarten weder „verdoppeln" noch verbessern! Der Einbau zweier 3D-Karten wäre so, als ob man einen deutschen Text erneut ins deutsche übersetzen wollte. 3Dfx ist eine Grafiksprache, die bei vielen neueren Spielen Verwendung findet. Wenn nun die erste Karte den 3Dfx-Code entschlüsselt hat, könnte die zweite mit dem nun bereits ankommenden 3Dfx-Signal nichts mehr anfangen. Sie wäre arbeits- und sinnlos. Im günstigsten Falle wird sie sich abschalten. Da diese Kombination wohl noch niemand probiert hat, kann ich nicht einmal mit Sicherheit sagen, ob nicht vielleicht sogar die zweite Karte beschädigt werden könnte. Außerdem wäre ein Ressourcen- und Treiberkoflikt im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert.

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.

Automatisches Startmenü

Frage: Unter WIN95 gibt es die Möglichkeit, mit der F8-Taste ein Auswahlmenü aufzurufen, das die Option bereitstellt, die vorherige DOS-Version zu laden. Gibt es einen Weg, das Menü automatisch zu erhalten?
Antwort: Ja, diese Möglichkeit besteht. Dazu muß jedoch eine Windows-Systemdatei geändert werden. Eine weitere Voraussetzung, die Option „Vorherige DOS-Version" zu erhalten, ist die, daß auch ein DOS (wenn´s richtig laufen soll mindestens DOS 6.0!) installiert ist. Ansonsten wird nur das DOS 7 vom WIN95 geladen, was dann der Option „Nur Eingabeaufforderung" gleichkommt. Also gehen wir an die Datei – aber bitte erst eine Sicherheitskopie davon machen, falls was schiefgeht! Es handelt sich um die Datei MSDOS.SYS im ROOT-Verzeichnis der „C"-Platte. Unter DOS wäre diese Datei in Maschinensprache vorhanden, aber unter WIN95 ist es eine ASCII-Datei. Da diese Datei versteckt und schreibgeschützt ist, müssen erst diese Attribute entfernt werden. Das geschieht zweckmäßigerweise per klick auf die Datei mit der rechten Maustaste. Dann werden die Kontrollkästchen „Versteckt" und „Schreibgeschützt" deaktiviert. Danach kann die Datei mit dem EDITOR (Gruppe Zubehör) geöffnet werden.
Zur Änderung interessiert uns nur der Abschnitt **[Options]**. Hier werden am Anfang der Datei folgende Zeilen eingefügt:

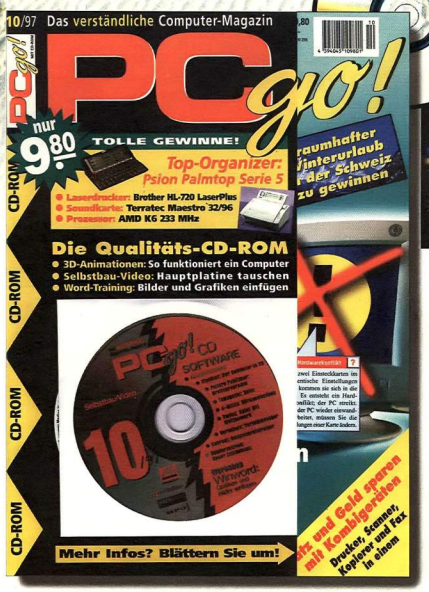
[Options]
Bootmenu = 1
Bootmenu delay = 10

Alle anderen Einträge haben mit unserer Menüauswahl nichts zu tun und dürfen nicht geändert werden!
Sogar die 19 Zeilen, die nur aus X-en bestehen, werden dringend gebraucht. Sie sorgen dafür, daß unsere MSDOS.SYS ihre zur Kompatibilität mit anderen Programmen erforderliche Größe von mindestens 1024 Bytes erhält.
Was machen die hinzugefügten Befehle denn nun im einzelnen? Die erste Zeile ruft mit dem Parameter „1" das Menü an sich auf – die zweite Zeile bestimmt die Dauer, die das Menü „wartet", bist mit dem Standardstart fortgefahren wird. In diesem Beispiel gibt der Wert „10" an, daß nach 10 Sekunden Wartezeit WIN95 im Standardmodus ausgeführt wird. Dieser Wert kann zwischen „1" (für ganz schnelle) und „999" gesetzt werden. In diesem Fall kann man allerdings gleich auf diese Zeile verzichten, denn dann bleibt der Rechner stehen, bis eine Eingabe erfolgt! Wenn nicht allzu oft ein Sonderstart erfolgen soll, empfehle ich nach eigener Erfahrung eine Wartezeit von 5 Sekunden. Man braucht diese Zeit nämlich nur, um zum Beispiel den Auswahlbalken zu verschieben. Danach stoppt die Uhr und man kann in Ruhe weiter auswählen...
Sind alle Änderungen an der Datei durchgeführt, wird sie gespeichert und geschlossen. Wichtig ist auch, die Attribute wieder zu setzen. Das geschieht in umgekehrter Reihenfolge wie bereits erklärt. Nach der ganzen Aktion sollte die Datei also wieder versteckt und schreibgeschützt sein. Beim nächsten Start wird nun der Auswahlbildschirm automatisch angezeigt.

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen! Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

- ► PCgo! ohne CD nur DM 52,80
- ► PCgo! mit CD nur DM 103,20



Gewinnen Sie ein Traum-Coupè!

Mit etwas Glück gehört dieser faszinierende Ford Puma bald Ihnen. Machen Sie einfach mit beim großen PCgo! Gewinnspiel in Ausgabe 11/97!



Das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von **PCgo!** wie angekreuzt **gratis testen.** Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 103,20 (mit CD) bzw. DM 52,80 (ohne CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

❑ Ich möchte **PCgo! mit CD** testen ❑ Ich möchte **PCgo! ohne CD** testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift CPE7A

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

AKTE EUROPA

Der Spieler wird zum Spielball zweier Machtblöcke: Der diktatorischen UNO, die für die dritte Welt bestimmte Riesensummen in unsinnigen Raumfahrtprogrammen verpulvert, und den bekannt eigenbrötlerischen Euros, die ihre neuentwickelte Superwaffe „Odin" lieber behalten wollen, um damit ihre Unabhängigkeit wiederzugewinnen. In dieser fatalen, unklaren Situation, die, wie könnt's auch anders sein, von beiden Seiten propagandistisch ausgeschlachtet



Wir wußten es: Blau ist stärker als grün

wird, zieht eine frischgebackene Truppeneinheit aus der bekannten und beliebten Militärakademie Westpoint aus, um die bösen Europäer das Fürchten zu lehren. Die britischen Inseln sind bereits von einem undurchdringlichen Strahlenschirm umgeben, keine Seite will den offenen Krieg riskieren. Einzelne gezielte Einsätze sollen die Lage klären, statt noch mehr Schmutz aufzuwirbeln. In der Praxis sieht das dann so aus: Nach einem ausführlichen Video, das über Hintergründe und Einsatzziele informiert, wird die in der Regel viel zu schwache Kampfgruppe im Feindesland abgesetzt. Jetzt beginnt das Puzzle, das Komponenten enthält wie „Finde eine Versorgungsbasis und tanke Deine Panzer auf", „Besetze die Fabrik und produziere Nachschub" oder „Zerstöre die feindliche Radarstation und umgehe die Hauptmacht". Durch die Betonung dieser Puzzles, die immer auf verschiedene Weisen, aber unter gerade noch erträglichem Zeitdruck zu lösen sind, bekommt das Spiel gegenüber den „klassischen" Clone&Conquer-Massenschlachten ein deutliches eigenes Profil. Im Gegenteil, materialzehrende Panzerschlachten sind bei Akte Europa nur Nebenschauplätze. Erst Hinterlist und Flexibilität lösen das Level und füllen die Söldnerkassen. Dies ist ein weiteres, nicht zu unterschätzendes Spielmoment: Einsätze bringen Geld, mit dem Spezialwaffen und Forschungsaktivitäten finanziert werden, die man in den späteren Missionen auch dringend benötigt. Durch die Darstellung in „normalem" SVGA ohne TrueColour und sonstige Grafikexperimente und die klaren, abgegrenzten Missionsziele mit ab und an auftauchenden Untermissionen erhält das Ganze so eine Art Konsolenflair – im positiven Sinn. Hier wird weniger Wert auf Endzeitatmosphäre, sondern auf Spielspaß gelegt. Die KI ist relativ schlau, erkennt Schwachstellen und Fehler des Spielers und reagiert flexibel. In der Landschaft sind viele aktive Details enthalten: Brücken können zerstört werden, Bäume fangen bei Beschuß an zu brennen und setzen ihrerseits wichtige Gebäude in Brand, immer in Abhängigkeit von der wechselnden Windrichtung. *fe*

Im UNO-Auftrag den Euros so richtig einheizen



Da lacht das Herz des Nachwuchsfeldherrn: Flammen, wohin das Auge blickt



Ohne Nachschub geht nichts



Gewalt zahlt sich aus, wenn auch nur in Höhe von 50 $



Fritz Effenberger

GUT

Solide Handwerksarbeit aus dem Ruhrgebiet. Akte Europa bringt Strategie-Puzzles mit Konsolenflair, schnell, hart und bunt. Die Briefingvideos sind ambitioniert und wirken teilweise schön trickreich, andernteils „wie zu Hause gedreht" und ein wenig blaß. Mögen die Maßstäbe für dreidimensionale Grafikdarstellungen oder künstliche Spielintelligenz in diesem Herbst auch von anderen gesetzt werden, so kann das Game doch durch seinen Unterhaltungswert überzeugen. Genau das richtige, um lange Abende am Kaminfeuer durchzukniffeln. 33 Missionen bilden einen langen, steinigen, aber unterhaltsamen Weg bis zur endgültigen Lösung des Polit-Rätsels. Das Ganze ergibt so etwas wie Echtzeit-Denksport mit bunten Knalleffekten. Der Spieler wird außerdem durch die Mikro-Ökonomie, sprich das Bezahlungssystem, über das gewohnte militärische Ranking hinaus motiviert. Dabei sind die Missionsziele und das persönliche Gewinnstreben nicht immer in Deckung zu bringen. Fazit: Die Akte Europa läßt sich durchaus regelmäßig öffnen.

Name	Akte Europa
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Eidos
Schwierigkeit	mittelschwer
Preis	ca 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Internet

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

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

Grafik **65%**
Sound **70%**
Spielspaß

Solo	Multi
69%	67%



TOTAL AN
Die völlige Vernichtung

Selbst wenn die Welt eigentlich schon untergegangen ist, macht das Kriegspielen noch Spaß

Die völlige Zerstörung hat bereits vor langer Zeit stattgefunden. Die Galaxis wurde dabei so gut wie vernichtet. Dabei hätte alles so schön werden können. Es herrschte direkt davor jahrhundertelanger Frieden, die Wissenschaft entwickelte sich zu höchster Blüte und die regierende Computereinheit „Core" faßte den Plan, mit Hilfe der neuesten Entwicklung selbst den Tod zu besiegen. Dazu sollte das Bewußtsein des Einzelnen dupliziert und in eine unsterbliche Maschine transferiert werden. Der sterbliche Körper wäre dann nur noch Abfall. Die Menschen sollten sterben, um ewig weiterzuleben, so wollte es das neue Gesetz, dem keiner entrinnen durfte. Ein perfekter Plan mit grauenhaften Folgen, „Core" muß wohl Deutscher gewesen sein. Einige Menschen lehnten sich verständlicherweise auf, und ein erbitterter Krieg begann. Er tobte viertausend Jahre und hält sich immer noch, auch wenn alle Planeten verwüstet und nahezu alle Resourcen verbraucht sind. Seelenlose Maschinen des „Core" gegen rebellierende Menschen in ultra-effektiven Kampfanzügen, die sich unter dem Banner „Arm" zusammenschlossen. Soweit der Plot, doch sobald das Spiel beginnt, wird man angenehm überrascht oder sogar belustigt – keine finale Brutalität, keine Splatterszenen, die vor so einem totalitären Hintergrund etwas makaber aussähen, sondern der Aufeinanderprall von jeweils blau und rot gefärbten Maschinen. Sieht man deren buntem und gut animierten Treiben, von typischen Maschinengeräuschen aus Bauwesen und Metallbearbeitung untermalt, eine Weile zu, dann erinnert das Spiel an Krieg in Legoland, die Spielzeugatmosphäre nimmt weiter die Brutalität des ansonsten recht gnadenlosen Krieges weg. Das Schmunzeln endet aber spätestens mit den ersten eindrucksvoll aufbrandenden Explosionen, an der Grafik-Engine wurde hier wirklich nicht gespart. Der Spieler kann entweder die lange Solospielerkarriere beginnen, die ihn von einem Gefecht zum nächsten in immer weiter steigendem Schwierigkeitsgrad bis zum erhofften Gesamtsieg führt, oder einzelne Schlachten auf einer von Dutzenden Landkarten aller Art austragen, diese Möglichkeit empfiehlt sich vor allem für den Multiplayermodus. Die Karten sind teilweise von einer bemerkenswerten Größe, so daß sich große Strategien und lange Aufbauanstrengungen verwirklichen lassen. Es gibt Szenarien im Wüstengeröll, auf inselbedeckten Ozeanen, zwischen Gebirgsklüften, in bizarren Mond-, Mars- und Metallandschaften und selbst auf den wenigen verbliebenen grünen Planeten. Das Spielprinzip ähnelt den bekannten Echtzeitstrategien: Ihr beginnt mit einer zentralen Einheit, dem Commander, der Gebäude errichten, seltene Rohstoffe abbauen und sich sogar sehr effektiv seiner Haut wehren kann. Das ist auch bitter nötig,



Ein gelungener Angriff



Dieser Fluß- wird überquert, ohne Wenn und Aber



Schnell die Basis aufbauen, damit Nachschub produziert werden kann



Kleinere Zwischenfälle auf saftigen Almwiesen

NIHILATION
in TrueColour-Cinemascope



Idyllisch gelegene Radarstationen in naturnaher Umgebung





Die Schattenseiten des Lavaplaneten: Hier sind Feinde versteckt



Zuviel Geballer verursacht Waldbrände

denn der Verlust Eures Commanders bedeutet das jähe Aus. Einige Szenarien im Karrieremodus starten mit Unterstützung durch einige wenige Fußtruppen-Mechs oder Cyber-Panzer. Im gewohnten Realzeitstreß müßt Ihr in der Regel durch den Bau von Solar- und Windkraftwerken als auch von Metallextraktoren (automatischen Minen) für Energie- und Rohmetallzufuhr sorgen. Kurzfristig können auch seltene erzhaltige Felsen in Metall oder Bäume und Gebüsch in Energie transferiert werden. Dann die Fabrik für die Kbot-Truppen, Infanterie, Rakwerfer-, Artillerie- und Luftabwehreinheiten. Und möglichst schnell den Konstruktionsbot, der dann nach Fertigstellung Gebäude des nächsten Tech-Levels errichten kann. Ihr benötigt also kein Forschungslabor wie in anderen Spielen dieses Genres, sondern verschiedene mobile Baueinheiten für die Verfeinerung Eurer Waffensysteme – gesetzt den Fall, Euer Gegner läßt Euch Zeit dazu. Und die wird garantiert knapp, denn die KI ist nicht ohne, Euer Opponent entwickelt flexible Strategien und nutzt Eure Schwachstellen aus. Es lohnt sich, vorausschauend zu planen und dabei immer ein paar Einheiten – und eine alternative Strategie – in der Reserve zu haben. Die verletzlichen Rohstoff- und Konstruktionseinheiten müssen dabei immer gut geschützt werden, mit gelegentlichen Kommandounternehmen der Gegenseite ist auf jeden Fall zu rechnen. Auch zu Wasser und in der Luft wird die



Ganze Inseln fackeln ab



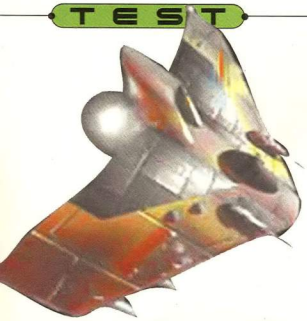
Maik Wöhler

GUT

Ein wirklich guter Versuch. Abwechslungsreiche Karten, harte und vielschichtige Schlachten gegen einen Computergegner, den man tunlichst nicht unterschätzen sollte. Diese verdammte Mistkerl war wirklich mehr als flexibel. Explosionen die Lust auf mehr machen und ein Soundtrack der einen wahrhaftig antreibt. Die vielen unterschiedlichen Einheiten ermöglichen es zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus dem vollen zu schöpfen. Wie Kollege Fritz schon richtig erkannt hat, stören das liebevolle aber dennoch kindlich anmutende Design unserer Blechkameraden. Es sieht zwar ganz putzig aus und hat einen gewissen Niedlichkeitsfaktor, aber so etwas hat nichts im Krieg zu suchen. Genauso hätten auch Plüschhäschen gegen Teddybären antreten können. Der Effekt wäre der gleiche gewesen. Dennoch ein sehr gutes Spiel, was Euch für Stunden mit schweißnassen Händen an den Monitor fesseln wird. Also die Herren Generäle, ab in den nächsten Laden und schaut es Euch ausgiebig an.



Der krönende Abschluß eines gelungenen Feldzuges



Kein Landstrich ist zu unberührt, kein Tal zu unwegsam, um unseren Vormarsch zu stoppen





Ein Überraschungsangriff mit schnellen Fahrzeugen...



Ein gut organisierter Vorstoß ins unerforschte Niemandsland



...und gleich die schweren Jungs nachrücken



Einsatz auf dem Stahlplaneten

galaktische Meinungsverschiedenheit ausgetragen, eine reiche Palette von Aufklärern, Jägern, Bombern sowie Schnellbooten, Zerstörern, U-Booten, Transportern und schweren Schlachtschiffen der verschiedenen Tech-Stufen bieten ein riesiges Betätigungsfeld für den Freizeitstrategen. Damit bei dem Gewusel der verschiedensten Truppenteile nicht komplett der Überblick verloren geht und dem Generalissimus im Zeitstreß keine unnötige Fehlentscheidung unterläuft, kann den eigenen Einheiten eine gewisse künstliche Intelligenz zugewiesen werden. Wahlweise können sie aggressiv oder defensiv vorgehen, selbständig auf der Suche nach dem Feind patroullieren, ein Gebäude bewachen oder klassisch gar nichts tun, bis ein Befehl von oben kommt. Das erleichtert die Arbeit auf dem Feldherrenhügel und trägt beträchtlich zum Spielspaß bei. Dieser kommt wirklich nicht zu knapp, zu den verschiedenartigen Einheiten und den sich daraus ergebenden Möglichkeiten für differenzierte Strategien kommt die ausgezeichnete Grafik. Es ist bemerkenswert, was Total Annihilation neben der guten KI hier bietet. Die Landschaften, aus der Vogelperspektive (keine Isometrie diesmal) betrachtet, beinhalten Hindernisse für die verschiedenen Einheiten, manche, vor allem die Fußtruppen, können steile Berghänge hinaufklettern oder durch flaches Wasser waten. Luft- und amphibische Landeoperationen lassen sich durchführen, U-Bootkrieg gegen Zerstörer und Sonarstationen, Fernwaffen schießen in die ungefähre Richtung des Gegners und Sabotagetruppen infiltrieren feindliche Gebäude. „Endlich" wird auch die Umwelt in Mitleidenschaft gezogen, heftige Schießereien können Wälder in Brand setzen, so daß sie nicht mehr als Deckung oder Energiequelle dienen können. Die Explosionen sind eindrucksvoll realistisch und erzeugen einen wilden Trümmerregen. Zurück bleiben rauchende Wracks, die von geeigneten Kbots wieder gewinnbringend recycelt werden. Der ewige Kreislauf von Werden und Vergehen, oder? *fe*



Fritz Effenberger

SUPER

Wären die Truppeneinheiten noch ein klein wenig opulenter gestaltet und weniger im lustigen, grellbunten und kinderfreundlichen Lego-Design gehalten, dann hätte dieses Game mit seiner ausgezeichneten Spielmechanik, der guten KI und vielen stimmungsvollen Details wie den schönen Explosionen und der Veränderbarkeit der Landschaft ganz bestimmt einen sicheren Platz im diesjährigen Spieleolymp. Die schnellen, harte Matches machen auf jeden Fall eine Menge Spaß. Besondere Erwähnung verdient der Soundtrack: Herzlichen Dank an die Programmierer, die darauf verzichtet haben, den einhundertsten Aufguß des sattsam bekannten Echtzeitstrategie-Billig-Techno zu unterlegen, sondern lieber zu stimmungsvoll-dramatischen Wagner-Sinfonien griffen, noch dazu mit echtem Orchester eingespielt. Diese vermitteln wahrhaft heroisches Feldherrenfeeling, das bejammernswerterweise wiederum gar nicht zu den buntlackierten und süß quietschenden Robbies paßt, die im nächsten Moment in dramatischem Flammenregen aufgehen.

Name	**Total Annihilation**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	cavedog/GT
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-10
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P60, 16MB RAM, 4xCD, 1 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P 133, 24 MB RAM, Multiplayer 48 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik

Grafik **85%**
Sound **90%**
Spielspaß

Solo	Multi
82%	81%

IHR TRAUM WIRD WAHR

Duschen mit Lara Croft

Tomb Raider II Limited Edition

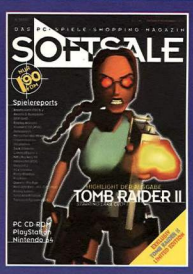
Starring Lara Croft

für
PC CD-ROM DM **79,90**
und
SONY PlayStation DM **94,90**

Jeweils mit dem exklusiven
Lara-Croft-Duschgel.
Einzige authorisierte Limited Edition in
begrenzter Auflage
– nur solange Vorrat reicht!
Vorraussichtlich lieferbar
ab Mitte November
Vorbestellen bei

SOFTSALE
Lau und Zielke GmbH, Schloßplatz 19,
31582 Nienburg,
Tel. 05021/910416, FAX 910403
oder in allen Softsale Shops





Alles *über Tomb Raider II in der aktuellen Softsale-Ausgabe.*
Jetzt *am Kiosk nur DM* **1,90**

7TH
Wenn zwei

Ein Krieg um die Erde in der Zukunft gegen die Feiglinge der Vergangenheit. Warum eigentlich nicht!

Der Mensch, die dümmste Intelligenz der Erde, hat es geschafft. Überbevölkerung und der Raubbau an Mutter Natur bedrohen das Ökosystem. Schnell werden Gesetzte verabschiedet, die größeres Unheil verhindern sollen. Doch es ist zu spät. Wissenschaftler prophezeihen einen recht schmerzhaften Untergang der Menschheit. Von dieser Prognose wenig angetan, wird ein Planeten-Evakuierungsplan ins Leben gerufen. Schnell wird mit dem Bau riesiger Schiffe begonnen, die als autonome Lebensräume konzipiert werden. Dem Planeten geht es zusehends schlechter. Als die Zeit der Abreise näher rückt, gibt es ein neues Problem. Es ist nicht für alle Platz. Offiziell wird eine Lotterie veranstaltet, um der Bevölkerung das Gefühl zu vermitteln, jeder hätte eine Chance. Natürlich ist dem nicht so und nur die Reichen und Schönen bekommen den Platz in der ersten Reihe. Regierungen haben Völker schon immer unterschätzt. Schnell bekommt der Rest mit, was gespielt wird. Als der Tag der Abreise immer näher rückt, gesellt sich zu der Panik der Massen auch noch eine Priese Wut und viele versuchen, gewaltsam auf die Schiffe zu gelangen. Unwillkommene Gäste werden in der Regel hinausgeworfen. Diesmal kamen sie nicht einmal hinein. Speziell für die Bewachung der Raumer werden Truppen abgestellt, die dem wütenden Mob einen heißen Empfang bereiten. Schließlich schafft es niemand, der nicht vorher auserkoren war. Am Tage X erheben sich die Schiffe mit ihrer „wertvollen" Fracht und hinterlassen eine zum Untergang geweihte Welt.

Ein paar Jahrhunderte lang wird die daheim gebliebene Bevölkerung zum Spielball einer gekränkten Natur. Viele finden durch Hungersnot und Epidemien den Tod. Irgendwann stellt der Planet dann erfreut fest, daß genug gestorben sind, und beginnt mit der Regenerierung. Um die Tatsache zu unterstreichen, daß der Mensch wirklich nicht besonders helle ist, beginnen die Überlebenden sich in sieben Legionen zu spalten und rufen zum totalen Krieg um die verbliebenen Ressourcen auf. So ein Krieg ist natürlich eine anstrengende Angelegenheit und erfordert die volle Aufmerksamkeit. Daten aus der Vergangenheit geraten rasch in Vergessenheit und diejenigen, die einst loszogen, gleichen schnell einer Legende. Aber selbst Legenden geraten zuweilen in Bedeutungslosigkeit und kaum noch jemand schert sich darum. Ein böser Fehler, denn eines Tages stehen die Nachkommen der Auserwählten vor der Tür und fordern Ihr Erbe. Natürlich ist das erst recht ein Grund, Krieg zu führen.



Der Weg in die Freiheit ist oft sehr schmerzhaft



Diese Basis ist nun wirklich fehl am Platz. Kein Problem.



Ein heißer Gruß von der Front.



Da war er dann ganz allein. Das nennt man, auf verlorenem Posten zu stehen.

LEGION
sich streiten...



Die Brücke muß unser werden. Unsere Argumentation spricht für sich.

Als Befehlshaber der siebten Legion dürft Ihr alles daran setzen, den Emporkömmlingen aus dem All zu zeigen, wer der Boss ist. Natürlich könnt Ihr jedoch auch mal den Privilegierten raushängen lassen und mit den Zurückgebliebenen das machen, was die Natur in der Vergangenheit versäumte. Welche Seite Ihr spielt, ist prinzipiell egal, da sich die Ziele eh nicht unterscheiden. In C&C-Manier schickt Ihr Eure Truppen über die virtuellen Schlachtfelder von Morgen. Im Gegensatz zu Genrekollegen gibt es jedoch kein Ressourcenmanagment. Eure Kriegskasse wird regelmäßig aufgefüllt. Die Höhe richtet sich nach Eurem Erfolg in der Schlacht. Ein zahlreiches Ableben der Gegner erhöht aber nicht nur die Finanzmittel. Eure Einheiten gewinnen an Erfahrung und können befördert werden. Auszeichnungen wirken sich positiv auf die Eigenschaften aus und erhöhen zum Beispiel die Feuerkraft. Truppen können mittels Rahmen zu einer Gruppe zusammengefaßt werden. Erteilt Ihr den Marschbefehl, könnt Ihr zwischen drei Bewegungsmodi wählen. Im Normalmodus kümmern sich Eure Soldaten eigentlich nicht um auftauchende Feinde und marschieren fröhlich durch den gegnerischen Kugelhagel. Im Vorsichtig-Modus umgehen Eure Soldaten den Feind. Im Aggressiv-Modus wird dann auf jeden das Feuer eröffnet. Auch die Forschung darf nicht fehlen. Ein High-Tech-Labor sorgt für bessere Waffen und Gebäude. Um zu gewinnen, müßt Ihr Eure Karten richtig ausspielen. Das könnt Ihr wörtlich nehmen. Ähnlich wie das Geld bekommt Ihr Gefechtskarten, die spezielle Fähigkeiten beinhalten, die für eine gewisse Zeit Euren Einheiten zum Beispiel mehr Feuerkraft verleihen. Auch Kisten solltet Ihr Eure Aufmerksamkeit widmen. Sie enthalten Power-Ups, die ebenfalls Eure Einheiten lang- oder kurzfristig verbessern. Nicht alle Einsätze spielen an der Oberfläche, sondern auch in unterirdischen Anlagen. Freunde der gepflegten Metzelei mit Gleichgesinnten wurden berücksichtigt. Via IPX, TCP aber auch Modem können sich bis zu acht Generäle eine Materialschlacht liefern oder sich im Capture-the-Flag-Modus gegenseitig beklauen. *mw*



So ein Feigling. Auch diese Mauer kann den gegnerischen Mech nicht lange schützen.



Fast wie Weihnachten. Eine der begehrten Kisten.



Wie unbequem. Soldaten kämpfen nicht nur, sondern repräsentieren auch.



Maik Wöhler

GUT

7th Legion ist schon ein interessantes und schnelles Spiel. Normale Strategieeinlagen vermischt mit ein wenig aus der Actionwelt wie den Power-Ups, und den Gefechtskarten. Diese Zusätze können den Verlauf einer Schlacht beträchtlich beeinflussen. Die Zwischensequenzen erzählen zwar nicht den Kriegsverlauf, können aber unterhalten. Vor allen der sehr beschwingte Gang der Infanterie ließ mich des öfteren schmunzeln. Aber ehrlich gesagt, handelt es sich für mich bei 7th Legion nicht mehr um ein Strategiespiel. Die Actioneinlagen tragen nämlich einen hohen Anteil zum Erfolg bei, und die beste Strategie kann durch das Einsetzen einer Karte durch den Gegner zunichte gemacht werden. Technisch präsentiert es sich solide; der Capture-the-Flag-Modus bei Multiplayerpartien ist mal etwas erfrischend anderes. Die Antwort auf die Frage, für wen das Spiel das Richtige sei, ist Geschmackssache. Mein Vorschlag: Probespielen und bei Gefallen kaufen. Wer von normaler Echtzeitstrategie erstmal genug hat, wird hier auf jeden Fall fündig werden.

Name	7th Legion
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Microprose/Vision
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus, Tastatur
Besonderheiten	Power-Ups
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderung
P 90, 16 MB-RAM, 4x CD-ROM, 2 MB Grafik, SVGA

Empfohlen
P 133, 16 MB-RAM, 4x CD-ROM, 2 MB Grafik, SVGA

Grafik 74%
Sound 73%
Spielspaß

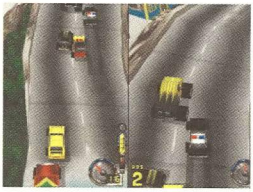
Solo	Multi
73%	75%

BLEIFUß FUN

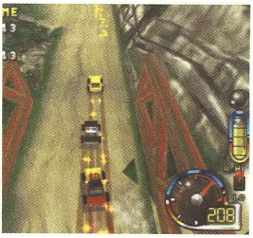
Auf den Spuren von Micromachines. Virgins knuffige Mini-Racer starten durch.



Im Gerangel nach dem Start bleibt so mancher Gegner auf der Strecke



Der Splitscreen-Modus „glänzt" durch schlechte Übersichtlichkeit



GAAAS! Mit gezündetem Turbo holt Ihr das Letzte aus Eurem Maschinchen.

Bevor der Computer Einzug in sämtliche Haushalte feierte, galt für deutsche Youngster in der Freizeit noch strikte Geschlechtertrennung: Mädchen knuddelten ihre Lieblingspuppe, Jungs probten mit Matchbox-Autos für eine Karriere als Verkehrsrüpel. Die Computer-Revolution der Kinderzimmer ließ die meisten klassischen Spielsachen dann in digitaler Form wieder auferstehen: So gibt es Barbie längst auf CD-ROM, und Spielzeugauto-Fans rasen mit „Micromachines" seit Jahren auf Konsolen und PCs. Das schwedische Ex-Amiga-Entwicklerteam „UDS" griff das bewährte Spielprinzip auf und interpretierte es mit „Bleifuß Fun" neu. So erwartet den todesmutigen Piloten neben Einzelrennen und „Time Trials" eine komplette Meisterschaft über mehrere Strecken. Um einen Kurs zu meistern, müßt Ihr als einer der drei ersten Fahrer die Zielflagge sehen: Um die nächste Meisterschaft zu erreichen gilt es, die aktuelle Liga als Punktsieger hinter sich zu bringen. Als fahrbare Untersätze bieten sich anfangs acht verschiedene Autos, wobei die Auswahl vom Porsche 911 bis zum Schulbus reicht. Jedes Gefährt wird durch vier Attribute (Top Speed, Beschleunigung, Grip und Turbo) charakterisiert, die das Fahrverhalten beeinflussen. Habt Ihr Euer Auto gewählt, geht´s an den Start, wo Ihr Euch neben fünf Computergegnern wiederfindet. Die gesamte Action betrachtet der Spieler aus einer zoomenden Vogelperspektive, die zusammen mit der reinrassigen 3D-Engine für exzellentes Raumgefühl sorgt. Das Fahren der kleinen Blechkisten ist einfach: Selbst wer per Hand schalten will, braucht gerade mal zwei Vorwärtsgänge. Wollt Ihr der Konkurrenz den virtuellen Auspuff zeigen, kommt es vor allem auf die Kurventechnik und den weisen Umgang mit dem Turbo – der Euch kurzfristig auf 240 Sachen katapultiert – an. Aber auch wenn für jede Kurve der perfekte Drift gefunden ist, rücken Euch Eure Nebenbuhler hartnäckig auf die Pelle, und fiese Hindernisse auf den Kursen schicken Euch schon mal in den Pixel-Himmel. Wer dennoch die dritte von vier Ligen hinter sich bringt, darf sich auf je zwei geheime Strecken bzw. Autos freuen. Neben dem Einzelspieler-Modus gibt es zwei Multiplayer-Optionen via Splitscreen oder IPX-Netzwerk. „Fun" läuft sowohl in SVGA (640x480) als auch mit 800x600 Bildpunkten, und im althergebrachten VGA-Gewand dürfen auch Spieler mit weniger potenter Hardware Vollgas geben. *sg*



Sascha Gliss

GUT

Als „Micromachines"-Anhänger erwartete ich das Testmuster von „Fun" mit einiger Skepsis, die jedoch nach den ersten Kilometern der Begeisterung für das Schweden-Spiel wich. Die Anleihen bei Codemasters Rennorgie im Taschenformat sind zwar klar erkennnbar, aber „Ignition" (so der Originaltitel) kommt keineswegs als billige Kopie daher. Angefangen bei den liebevoll designten und überzeugend in Szene gesetzten Strecken, über die hartnäckige AI bis hin zu den ausgetüftelten Fahrmodellen der Autos: Hier wirkt alles wie aus einem Guß. Im direkten Vergleich mit „MM" verbucht das Virgin-Produkt einen klaren Vorteil in puncto Spielbarkeit: Dank hervorragender Übersicht muß der Spieler die Streckenverläufe nicht auswendig lernen, um die nächste Kurve zu überleben. Bei der Streckenvielfalt und der Auswahl an Gefährten aber hinkt „Fun" dem Vorbild hinterher. Der Liga-Modus in „Bleifuß Fun" sorgt schon für reichlich Motivation, im Netzwerk geht's jedoch geht's erst richtig rund – und das ganz ohne Raketenwerfer und Pixel-Blut.

Name	**Bleifuß Fun**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Virgin
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-6
Steuerung	Tastatur, Joypad, Lenkrad
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen/IPX

Mindestanforderung
P90, 8 MB RAM, 4xCD, 1 MB Grafik

Empfohlen
P 133, 16 MB RAM, 8xCD, 4 MB Grafik

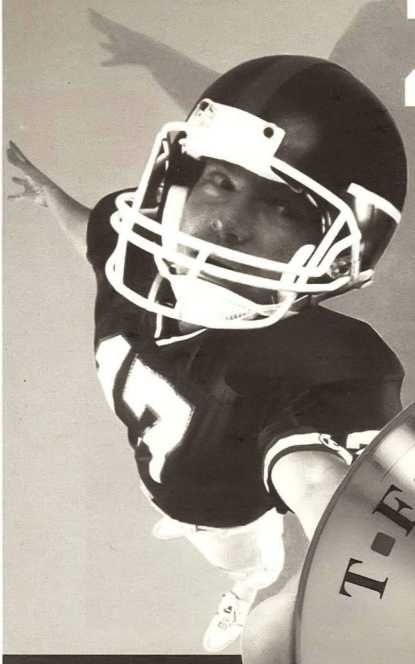
Grafik **74%**
Sound **73%**
Spielspaß

Solo	Multi
75%	78%

Zug reifen

. . . und G.R.A.T.I.S.* bestellen

Sie zahlen nur DM 10,- für Porto und Verpackung



T-E-L-I-N-F-O-98

G.R.A.T.I.S.*
Vollversion mit

- 38 Millionen aktuellen Einträgen
- über 5 Millionen Branchen-Einträgen
- ca. 100.000 Geheimnummern GANZ NEU!
- 50.000 Internet-Adressen GANZ NEU!
- Exportmöglichkeiten für Werbeaktionen

. . . und vieles, vieles mehr!

Plus

Einen Monat lang kostenlos surfen im Internet mit metronet

Einführungs-angebot gültig bis zum 31.12.97

dann DM 29,95

Fragen? Info-Hotline 0190-776 766 (DM 2,40 pro Minute)

* Gleiches Recht auf Teledaten Info Service

So geht's, ganz einfach!

1. Coupon deutlich ausfüllen und ausschneiden.
2. In einem Umschlag zusammen mit 10-Markschein oder Euroscheck oder Überweisungsnachweis -
3. per Post an: ZFT GmbH
   Röntgenstraße 4
   D-63755 Alzenau

. . . und die CD kommt zu Ihnen ins Haus.

Zahlungsweise:

- 10-Markschein
- Euroscheck über DM 10,–
- Kopie der Überweisung in Höhe von DM 10,– an **Postbank, NL Frankfurt**
  Kto.-Nr. 392 889 605, BLZ 500 100 60
  mit dem Stempel **Ihrer** Bank

Systemvoraussetzungen:
PC ab 386 CPU, 8 MB RAM, mindestens 20 MB Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk nach ISO 9660, MS-Windows 3.1 oder Windows 95

BESTELL-COUPON

D

☑ **Ja,** schicken Sie mir die CD-ROM TEL-INFO-98 G.R.A.T.I.S.* gegen eine Versandkostenpauschale von DM 10,– innerhalb Deutschlands.

Ich lege bei:

- ❒ einen 10-Markschein
- ❒ einen Eurocheck über DM 10,–
- ❒ die Kopie des Überweisungsformulars mit dem Stempel **meiner** Bank

ZFT GmbH

ZFT GmbH, Zentrum für Teledaten
Röntgenstraße 4, D-63755 Alzenau
http://www.teledaten.com

KEIN ABO, KEIN CLUB, KEINE WEITERE KAUFVERPFLICHTUNG !

Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ
Ort
Tel.-Nr.
Beruf (Branche)
Geburtsdatum
E-Mail-/Internet-Adresse

102.10.7



STARFLEET

„Um mutig

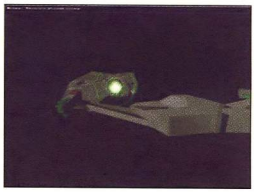
Was lange währt, wird endlich gut. Interplays neuer Ausflug in das Star-Trek-Universum ist nicht nur etwas für Fans.



Probleme lassen sich am immer noch besten in einer gemütlichen Runde in der Mensa der Akademie besprechen



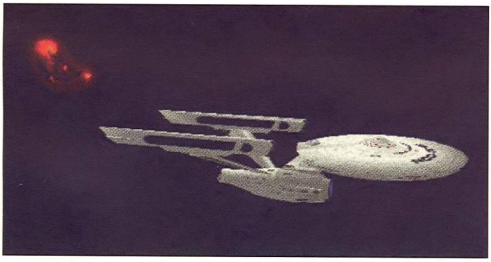
Ob das jetzt eine Ehre ist? Wir dürfen Kirk das Händchen schütteln.



Wir machen den Weg frei. Auch Romulaner kennen Werbung.

Seit über dreißig Jahren ist die Sternenflotte ein Begriff für eine immer größer werdende Anzahl von Menschen weltweit. Die Abenteuer der alten Crew um das Triumvirat Kirk, Pille (im Original Bones genannt) und Spock machten in den 60er Jahren den Anfang. Nach Abschluß der Classic Series folgten nach den ersten sechs Kinofilmen weitere Ableger. Obwohl der Name der Organisation anderes vermuten läßt, handelt es sich bei der Sternenflotte um keine reine militärische Organisation. Die Aufgaben in einem von unterschiedlichen Zivilisationen und Kulturen beherrschten Universum sind vielschichtig und erfordern auch ein hohes Maß an Diplomatie. Da die Weiten des Alls viel Unbekanntes bergen, ist die Forschung ein weiterer wichtiger Bereich. Um auf die vielfältigen Aufgaben vorzubereiten, die da draußen auf jeden warten, wird eine gezielte und vielschichtige Ausbildung benötigt. Bisher war die Akademie nur selten Gegenstand der Serie oder eines Kinofilms. Nur selten und dann auch nur am Rande wurden Informationen eingestreut, wie beispielsweise der berühmte Kobayashi Maru-Test im zweiten Kinoabenteuer der Enterprise oder auch Wesleys Aufnahmeprüfungen. Diese Lücke will Interplay nun mit Star Trek: Starfleet Academy schließen und entführt Euch auf den ehrwürdigen Campus, auf die gute alte Erde. Lange hat es gedauert und wir waren nicht sicher, ob der Test noch in dieser Ausgabe sein würde. Bereits Mitte September landete eine auf vier CDs verteilte Variante bei uns. Doch leider war diese nur unvollständig. Grafik und Sound waren nicht optimiert und Filmsequenzen fehlten. Schweren Herzen entschieden wir uns dafür, auf die endgültige Version zu warten – und siehe da: Wir hatten Glück. Eine Woche später trudelte die wirklich testfähige Version ein. Auf nun insgesamt fünf CDs wird Starfleet Academy ausgeliefert.

Ihr schlüpft in die Rolle des Kadetten David Forrester. Nach der Grundausbildung habt Ihr Euch für den weiterführenden Lehrgang qualifiziert und entscheidet Euch, diesen zu belegen. Als zukünftiger Captain eines Schiffes der Flotte reicht es natürlich nicht aus, nur hervorragende Leistungen in den Pflichtfächern zu haben. Vielmehr ist die Schulung in Diplomatie und Führungsqualitäten von besonderer Bedeutung. Neben Euren Fähigkeiten, während der Simula-



Der Traum eines jeden Captains, die Constitution-Klasse

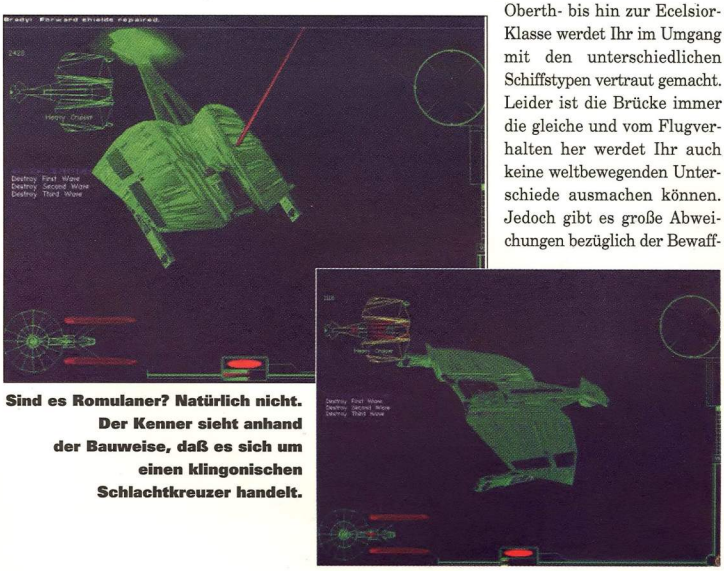
ACADEMY

dahin vorzustoßen...“

tionen jederzeit die richtigen Entscheidungen zu fällen, müßt Ihr Euch im Umgang mit der Crew üben. Mitglieder wollen motiviert werden, denn auch für deren Leistungen werdet Ihr mitverantwortlich gemacht. Schließlich beeinflußt nur ein gut funktionierendes Team auch auf positive Weise die Wertungen jedes Einzelnen.

Zwischen den Trainingsmissionen wird eine schön in Szene gesetzte Geschichte erzählt, die mit einer üblichen Fernsehfolge ohne Probleme mithalten kann. Die Videos sind von hoher Qualität, was auch für die Leistungen der einzelnen Akteure spricht, die ausnahmslos gefallen. Doch nicht nur die Probleme in den eigenen Crew müssen bewältigt werden. Während der Ausbildung kommt es auf einem Außenposten zu einem bewaffneten Zwischenfall mit tödlichen Ausgang. Die Maquis-Problematik wird hier, wenn auch abgewandelt, aufgegriffen. Natürlich dürft Ihr auch hier helfend eingreifen. Allein schon um einem in die Schußlinie geratenen Crew-Mitglied zu helfen. Ihr bekommt ab und zu die Möglichkeit in das Geschehen einzugreifen. Ähnlich Wing Commander wird dies über Multiple-choise-Antworten ermöglicht. Gerade bei Gesprächen mit jemandem aus Eurem Team muß auf die richtige Wortwahl geachtet werden. Ein negativ verlaufener Dialog kann sich auf die Leistung des Gegenüber niederschlagen und entsprechend auf die gesamte Crew auswirken. Schmerzhaft macht sich dies dann bei Missionen bemerkbar. Vergeßt nicht: Gerade in den Einsätzen zählt das Zusammenarbeiten aller als ein Team. Während des Intros erinnert Euch Kirk vollkommen zu recht daran, daß jede Person nur so gut ist, wie die Interaktion des Teams es zuläßt. Wie gut oder schlecht sich einzelne schlagen, könnt Ihr jeweils vor oder nach einem Auftrag einsehen. Die Ausbildung selbst findet natürlich im Simulator statt. Vor jedem Training bekommt Ihr eine detaillierte Einleitung von einem der insgesamt vier **Ausbilder,** unter anderem Sulu, Kirk und Chekov. Obwohl letzterer genauso wie auch Kirk nicht offiziell als solcher an der Akademie ist, sondern lediglich neue Übungsmissionen kreiert, läßt er es sich nicht nehmen, Euch ebenfalls als Gastredner in die eine oder andere Aufgabenstellung einzuführen.

Noch bei dem ersten Auftrag könnt Ihr Euch für einen Schiffstyp entscheiden, später werden diese zugeteilt. Insgesamt vier werdet Ihr während des Spiels kennenlernen. Von der Oberth- bis hin zur Ecelsior-Klasse werdet Ihr im Umgang mit den unterschiedlichen Schiffstypen vertraut gemacht. Leider ist die Brücke immer die gleiche und vom Flugverhalten her werdet Ihr auch keine weltbewegenden Unterschiede ausmachen können. Jedoch gibt es große Abweichungen bezüglich der Bewaff-



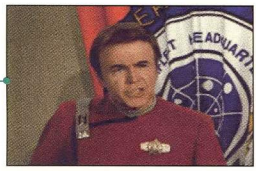
Sind es Romulaner? Natürlich nicht. Der Kenner sieht anhand der Bauweise, daß es sich um einen klingonischen Schlachtkreuzer handelt.



Der Mann mit dem ewigen Schnupfen. Captain Sulu



In die Jahre gekommen. Für Tips aber nicht zu alt: Captain Kirk



Russische Märchen sind sein Steckenpferd: Cmd. Chekov



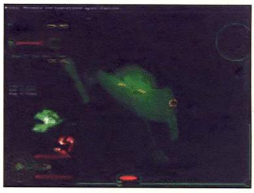
Nach der Mission werdet Ihr gnadenlos bewertet



nung und des Energieausstoßes der Antriebseinheiten. Die Missionen gestalten sich vielschichtig. Abgesehen vom reinen Kampfeinsatz findet Ihr auch Rettungs-, Erkundungs-, oder Aufklärungsflüge. Auch kombinierte Einsätze im Verbund mit den zu der Zeit noch mehr als feindlich gesinnten Klingonen und Romulanern dürfen nicht fehlen. Oft bekommt Ihr im Verlauf eines Fluges von Eurem Vorgesetzten neue Ziele. Auch gibt es Missionen, die aufeinander aufbauen. Beispielsweise sollt Ihr dem Notruf einer Kolonie nachgehen. Im System angekommen stellt Ihr fest, daß die Sonne instabil ist. Nachforschungen ergeben, daß ein Wesen Schuld an der Misere ist, da es sich von der Energie solcher Sterne ernährt und sich bereits fleißig bedient hat. In „Wing Commander" hättet Ihr es wahrscheinlich einfach mal kurz mit ein paar gut gezielten Schüssen vom Gegenteil überzeugen dürfen. Hier muß natürlich eine andere Lösung gefunden werden, da das Leben in jeder Form Vorrang hat. Zu allem Überfluß erfahrt Ihr, daß die Übergabe des Prototyps eines gestohlenen romulanischen Torpedos hier stattfinden soll. Also dürft Ihr auch dies verhindern. Natürlich stellen sich die Käufer als Klingonen heraus. Aber auch eine Untergrundbewegung innerhalb der romulanischen Reihen, die dem Machtapparat zeigen will, wie still es sich im All sterben läßt, ist ebenfalls interessiert. Da sich die beiden Supermächte ungern in die Karten schauen lassen und gerade die Romulaner es nicht mögen, wenn die Föderation eine geheime Waffe sieht, wollen die natürlich mitmischen. Unversehens ist aus dem kleinen Rettungseinsatz viel mehr geworden.



Welch betörender Geruch sich doch nach einer Explosion entwickeln kann



Von hinten ist´s am schönsten – auch wenn die Klingonen das anders sehen



Arbeit ist nicht alles. In geselliger Runde sieht manches schon heiterer aus.

Der Anfangs schon erwähnte Kobayashi-Maru-Test ist auch enthalten. Kenner des zweiten Kinofilms werden wissen, daß diese Simulation normalerweise nicht zu gewinnen ist und den angehenden Offizier bewußt in eine ausweglose Situation führen soll. In der ganzen Geschichte der Akademie hat es bisher nur ein Kadett geschafft, diese Mission zu gewinnen. Kirk ist dieses Kunststück damals gelungen, indem er die Parameter der Mission zu seinen Gunsten änderte. Er bekam damals eine Auszeichnung für originelles Denken. Ihr werdet natürlich vor

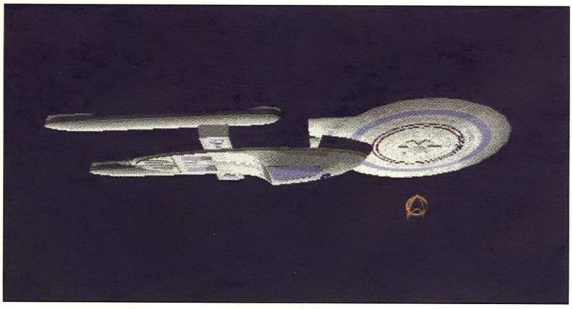


Die Qual der Wahl. Ein falsches Wort zur richtigen Zeit wirkt wahre Wunder!?

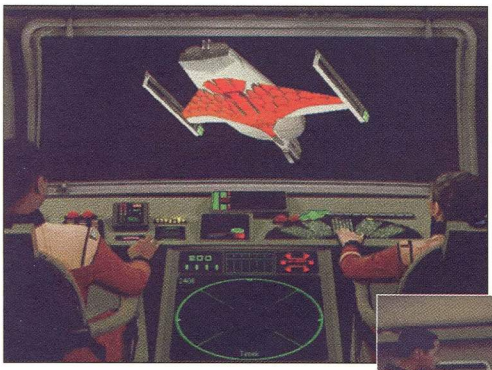
die Wahl gestellt, ob Ihr ebenso handeln wollt oder das Szenario einfach verliert.

Doch dieser Test ist nicht die einzige Anleihe, die Interplay diesem Film entnommen hat. Ein anderer Auftrag wird von Kirk erläutert und mit den Worten abgeschlossen, daß er besondere Erinnerungen an diesen hegt. Kommt Ihr schließlich in dem System an, fliegt ein Schiff der Miranda-Klasse auf Euch zu, ohne auf die Grußbotschaften zu reagieren. Doch plötzlich fährt es die Schilde hoch...

Nach den Einsätzen kommt natürlich die Besprechung und Bewertung Eurer Leistungen. Habt Ihr auf ganzer Linie versagt, müßt Ihr wieder zurück und es nochmals probieren. Oft bekommt Ihr dann aber noch einige nützliche



Was ist schon die Enterprise? Größer, schöner, besser. Die Excelsior-Klasse braucht den Vergleich nicht zu scheuen.



Kaum zu glauben, aber diese Romulaner wollen mit uns sprechen



Nicht gerade vertrauenweckend, aber reden können wir doch mit ihm...



Klatsch und Tratsch. Manches ändert sich eben nie.

Hinweise. Besonders viel Wert wurde schon immer darauf gelegt, daß ein guter Offizier die vorhandenen Befehle nicht immer wörtlich nimmt, sondern auch einmal im Rahmen der Möglichkeiten interpretiert. So kann es vorkommen, daß Ihr ein besonderes Lob dafür bekommt, die Direktiven nach Eurem Ermessen ausgelegt zu haben.

Die Schiffe steuern sich am besten mittels Kombination aus Tastatur, Joystick und Maus. Die einzelnen Stationen lassen sich mit der recht umfangreichen, aber leicht zugänglichen Tastenbelegung erreichen. Die Wissenschaftsstation dient zum Scannen von beispielsweise Schiffen, Stationen oder auch Planeten. Zur Verfügung stehen dabei selbstverständlich die Langstrecken- sowie Kurzstreckensensoren. Selbstredend sind mit letzteren natürlich exakte Analysen möglich, während erstere lediglich für den ersten Eindruck sorgen. Eine weitere Station erlaubt Euch den Zugang zum Maschinenraum. Prioritäten für einzelne Systeme lassen sich für den Schadensfall verteilen, der Energiehaushalt kann reguliert und auch der Transporter bedient werden. Natürlich darf auch der Knopf für die Hilfsenergie nicht fehlen. An der Waffenkontrolle könnt Ihr neben der üblichen Waffenkonfiguration auch den Traktorstrahl bedienen. Des weiteren gibt es dann noch die Navigationskontrolle, die Kommunikationskonsole und die Computerbibliothek. Veränderungen an den einzelnen Stationen lassen sich am besten mit der Maus herbeiführen. Das Schiff selbst steuert Ihr natürlich idealerweise mit Joystick. Schiffe können mit automatischer Zielerfassung anvisiert oder auch manuell aufs Korn genommen werden. Technisch kann Starfleet Academy sich durchaus sehen lassen. Die hochauflösenden Objekte



Nicht der englische Garten, aber dennoch schön – der sonnenüberflutete Campus



Ein weiteres Argument gefällig? Sie hätten ja auch mit uns reden können.



Martin Schnelle

GUT

Captain Wöhler hat recht: Ein Schiff dieser Größe sollte sich anders fliegen, als ein kleiner Jäger in diversen Konkurrenzprodukten. Auch der schwankende Schwierigkeitsgrad sorgt eher für Verwirrung. Die Grafik ist ebenfalls etwas enttäuschend, wie die ultraflachen klingonischen D7-Schlachtkreuzer und die fehlenden Tarnschirmeffekte zeigen – wie sollen auch die Sterne im Hintergrund verschwimmen, wenn gar keine zu sehen sind? Nichtsdestotrotz warte ich als eingeschworener Trekker auf die Box-Version, gibt es doch endlich ein Wiedersehen mit Captain Kirk & Co. Und wie schön ist es doch, die ganzen feinen Kommandos wie „Schilde hoch!", „Auf den Schirm!" und „Phaser und Photonentorpedos klar!"selber zu geben bzw. zu hören. Alle interessanten Schiffe wie „Excelsior"-, „Constitution"- und „Miranda"-Klasse stehen zur Verfügung. Wenn jetzt auch noch verzweigende Missionen eingebaut worden wären, könnte ich mich zu Begeisterungsstürmen hinreißen lassen – so reicht es nur für ein „Gut".





Angewandte Emanzipation in der Zukunft. Eine Faust schafft mehr als tausend Worte und führt fast immer zum gewünschten Ziel.



Vom Kommando-Sessel sieht doch alles gleich ganz anders aus

die Ihr im All antreffen werdet, sehen ausnahmslos gut aus und sind sehr detailliert. Um in den visuellen Genuß zu kommen, müßt Ihr jedoch an die Objekte heranzoomen. Lichteffekte, wenn beispielsweise Phasersalven oder Photonentorpedos auf den Schutzschirm des Gegners treffen, erhöhen das Gesamtbild. Ein entsprechend gut ausgerüsteter Rechner darf es dann schon sein, um es in seiner vollen Grafikpracht zu genießen. Anders sieht es aus, wenn Ihr eine 3Dfx-Karte habt. Selbst auf einem P133 sollte es bei mehr als vier Raumschiffen auf dem Schirm nicht ruckeln. Die Soundeffekte und die filmreifen Musikstücke, die gerade während der Schlachten zu hören sind, komplettieren den positiven Gesamteindruck und tragen sehr viel zur Atmosphäre bei. An Multiplayerspiele wurde auch gedacht. Leider wollten einige Modi selbst mit gutem Zureden nicht laufen und deshalb gibt´s hier eine Abwertung. Lediglich einen Deathmatch-Modus bekamen wir zu Gesicht, der allerdings sehr unausgegoren wirkte. Wir werden die Sache allerdings verfolgen und Euch sofort informieren, sobald wir genaueres wissen. Ihr dürft also weiterhin gespannt sein. Denn gerade die vielen unterschiedlichen Modi, die angekündigt wurden, klingen sehr vielversprechend. Sollte die Versprechen eingehalten werden, gibt es sicherlich eine Aufwertung. Sonst fiel uns noch der oft recht hohe Schwierigkeitsgrad negativ auf, der zuweilen für ein hohes Frustpotential sorgte. Auch, daß in einer Schlacht manche Meldungen untergehen, da sie sich mit anderen überschneiden, ist nicht gerade hilfreich. Eine deutsche Version soll kurz nach der englischen in den Händlerregalen stehen. *mw*



Vorsicht Falle! Die Verschlagenheit der Frau gewürzt mit der Rafinesse der Romulaner.



Maik Wöhler

SUPER

Respekt Interplay! Auch wenn ich anfangs skeptisch war und mich die Steuerung mehr an einen kleinen wendigen Jäger als an ein großes Raumschiff erinnerte, ist Starfleet mehr als gelungen. Die Missionen sind abwechslungsreich und heben sich durch die Aufgabenstellungen positiv vom Rest der Konkurrenz ab. Die Schauspieler überzeugen und die Geschichte ist interessant bis spannend. Das Flair der Filme wurde gut eingefangen und auch die eine oder andere Botschaft ist enthalten, wie wir es aus der Serie kennen. Doch leider gibt es ein paar Sachen, die Starfleet Academy das Prädikat versagen. Wieso gibt es nur eine Brücke? Wozu eine 3Dfx-Variante, wenn die Unterschiede nur minimal sind? Im High-Tech-Zeitalter kann ich erwarten, daß meine Torpedos wirklich allein ihr Ziel finden und ich nicht bei jedem zweiten beten muß, daß er nicht in den Weiten des Alls wirkungslos verpufft. Dennoch lassen sich diese Mängel verschmerzen. Allen Trekkern kann ich dies nur wärmstens empfehlen. Alle anderen sollten auf jeden Fall auch mal reinschauen. Ihr werdet es sicherlich nicht bereuen.

Name	**Starfleet Academy**
Genre	Simulation
Hersteller	Interplay
Niveau:	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl/dt.gepl.
Anleitung	engl./dt.gepl.

Mindestanforderung
P 133, 16 MB, 4x CD, 2 MB Grafik, SVGA

Empfohlen
P 166, 16 MB, 8x CD, 4 MB Grafik, SVGA, 3dfx

Grafik **80%**
Sound **83%**
Spielspaß

Solo	Multi
83%	79%

GT Interactive
Expect the unexpected:

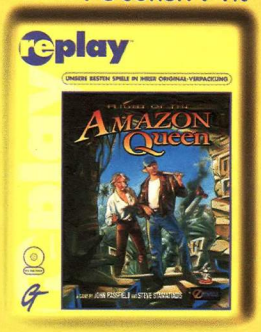
PC Power: 90%



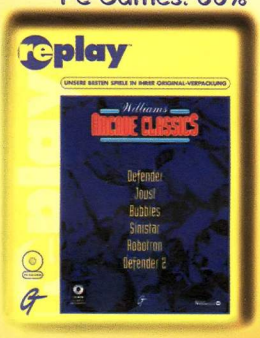
PC Games: 80%



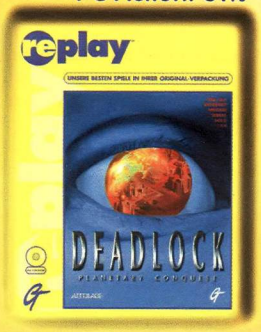
PC Joker: 74%



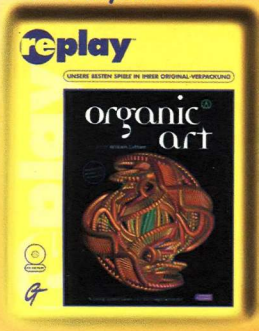
PC Games: 60%



PC Action: 81%



PC Player: ★★★★★



Replay: Spiele, für die man nicht bluten muß.

Du wirst Deinen Augen nicht trauen. Du wirst Deiner Erfahrung nicht trauen, Du wirst Deinen Verkäufer umarmen: Denn ab sofort führt er replay, die brandneue und unschlagbar günstige Budget-Line von GT Interactive. Und das bedeutet: Du bekommst unsere besten Spiele zu noch besseren Preisen. Halt also Ausschau nach den Games mit der blau-gelben Hülle – alles Weitere ergibt sich von selbst.

replay™

UNSERE BESTEN SPIELE IN IHRER ORIGINAL-VERPACKUNG

All trademarks are the property of their respective companies. Replay™© is a registered trademark of GT Interactive Software (Europe) Ltd. All rights reserved.

Büro X



AGE OF
Geschichtsschrei

Microsoft dümpelte lang in den seichten Gewässern der Mittelmäßigkeit. Mit diesem Titel jedoch hat es seinen Platz in der Oberliga sicher.

Strategen haben in diesen Tagen ein Problem. Konnten sie sich einst in aller Ruhe einem Programm widmen, ohne Angst haben zu müssen, sie würden etwas versäumen, prasselt zur Zeit zu viel auf sie ein. Dabei bereiten die fehlenden Innovationen Kopfschmerzen. Ein anderes Design macht halt noch kein neues oder auch verbessertes Spielprinzip aus. Und so gleichen sich die meisten Titel trotz unterschiedlicher Optik irgendwie doch. Würden wir den Herstellern blind vertrauen, wäre die Spielewelt vollkommen in Ordnung. Jeden Monat würden dann die Anwärter für den „Wir haben ein neues Rad erfunden"-Preis Schlange stehen. Doch dem ist nicht so. Und wer will schon 20 Remakes von „Casablanca" sehen? Um so mehr freuen wir uns, wenn Firmen etwas Bestehendes nicht neu verpacken, sondern etwas anderes daraus machen. Microsoft hat gut daran getan, die Jungs von Ensemble zu verpflichten, denn die geschichtliche Weltenerobering über mehrere Epochen hinweg bietet nicht nur neue Ansätze des Echtzeitgenres, sondern verwöhnt Euch mit dem Feldherrnleben der weniger streßigen Art.



Nachdem Ihr Euch für eines der insgesamt 12 Völker entschieden habt, geht es dann auch schon munter drauflos. Das ein Volk nicht über Nacht zu einer Weltmacht aufsteigt, ist Euch sicherlich klar und so versteht es sich von selbst, daß Ihr das Geschick Eurer Mannen über mehrere Zeitalter hinweg steuern müßt. Die erste Mission ist noch simpel und Ihr könnt Euch in Ruhe mit der einfachen und durchdachten Steuerung anfreunden. Die Aufträge sind vielfältig und reduzieren sich erfreulicherweise nicht auf reine Zerstörungsarien. Geht es durchaus oft darum, den Gegner mit Waffengewalt zu bezwingen, dürft Ihr in anderen Szenerien Artefakte finden, mit einer kleinen Einsatztruppe den feindlichen Anführer niederstrecken oder auch einfach mal eine gewisse Anzahl an Ressourcen zusammenraffen. Doch oft ist der Weg zum Erfolg holprig und hart. Erst einmal müßt Ihr die Voraussetzungen für den nahenden Sieg schaffen. Die Versorgung Eurer Männer muß gewährleistet sein. Ähnlich wie in der Warcraft-Reihe die Farmen, gibt es Wohnhäuser. Wollt Ihr die Anzahl Eurer Anhänger erhöhen, müßt Ihr entsprechend mehr davon errichten. Um neue Einheiten zu rekrutieren wie beispielsweise Arbeiter, benötigt Ihr Nahrungsmittel. Fast



Gut gesichert... mhm... wir müssen wohl vom Meer aus angreifen...



...gedacht, getan. Zeigen wir Ihnen, was Schmerz ist



Dieser Wachturm würde gutes Brennholz abgeben. Also dann los und weg damit. Für unsere Katapulte kein Problem.

EMPIRES

bung einmal anders



Dieser Keulenschwinger unseres Nachbarn hatte die Rechnung ohne uns gemacht

Aller Anfang ist schwer. Wir verfügen nur über ein kleines Zeltlager.



schon wie im richtigen Leben, bietet auch die Natur in „Age of Empires" ein reichhaltiges Angebot köstlicher Speisen. Ihr könnt das örtliche Wild jagen und zu schmackhaften Steaks verarbeiten. Fischfilets schmecken natürlich auch, und Beeren lassen sich pflücken. Notfalls läßt sich das Fleisch von Löwen oder sogar Elefanten zu einer delikaten Ergänzung Eurer Küche verarbeiten. Eine gut gefüllte Speisekammer reicht jedoch nicht immer aus, um neue Männer zu bekommen. Gerade bei den Truppentypen benötigt Ihr noch andere Stoffe. Bogenschützen zum Beispiel, brauchen natürlich noch Holz für Ihr Handwerkszeug. Für die Versorgung Eurer Siedlung zeichnen die Arbeiter verantwortlich. Sie ziehen neue Gebäude hoch, gehen fischen, bauen Steine oder Gold ab, betätigen sich als Holzfäller oder ergreifen später den Beruf als Farmer. Notfalls können sie sich auch noch mit hölzernen Lanzen oder gar einem Hammer verteidigen, verständlicherweise jedoch mit geringer Effizienz. Kämpfen solltet Ihr eh den Soldaten überlassen. Um eine furchteinflößende Armee aufzustellen, könnt Ihr aus einem riesigen Pool unterschiedlicher Einheiten schöpfen. In den Anfängen laufen noch recht primitive Keulenschwinger herum. Später jedoch kommen Schwertkämpfer, Lanzenträger, Streitwagen und Katapultgeschütze bis hin zu Kavallerie der besonders schwerwiegenden Art – nämlich auf Elefanten – zum Einsatz. Vergessen dürft Ihr dabei natürlich nicht, daß jedes Volk so seine Eigenarten besitzt und andere Spezialitäten aufweist. Oder habt Ihr schon einmal einen Japaner auf einem Dumbo reiten sehen? Gefechte werden, das ist jedem Eroberer klar, nicht nur auf dem Land ausgetragen. So dürft (müßt) Ihr in vielen Szenerien erst für Überlegenheit auf dem Wasser sorgen. Anfangs noch mit kleinen Kähnen bewaffnet, kommen später riesige Kriegsgaleeren zum Einsatz.

Konflikte könnt Ihr aber auch zu umgehen versuchen. Ein Diplomatiebericht erläutert Euch



Dieser japanische Führer soll getötet werden



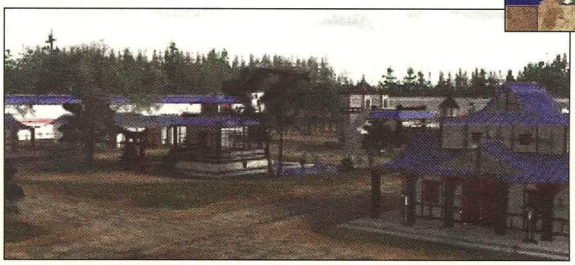
Selbst bei 640 x 480 ist Übersicht vorhanden...



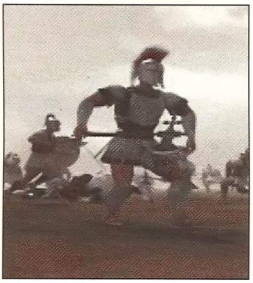
.... darf es mehr sein? 800 x 600 Pixel...



Selbst bei 1024 x 768 sind die Einheiten sehr gut zu erkennen



Go East. Wir befinden uns in Japan



Die Zwischensequenzen informieren Euch



Ah, ein gefrässiger Löwe. Ob der wohl schmeckt?



Bis wir alle nur noch Staub der Geschichte sind...



Dem Fortschritt sei Dank. Farmen bieten eine ideale Plattform zur Nahrungsversorgung. Es sei denn, Eurem Nachbarn gefällt das nicht.



jederzeit die aktuell herrschenden Beziehungen zu den anderen Völkern. Ihr könnt natürlich auch selbst einem Kontrahenten „Krieg oder Frieden" anbieten und, falls notwendig, mit Bestechung respektive einem Tribut, ein wenig nachhelfen. Auch Handel darf getrieben werden. Überflüssige Ressourcen lassen sich so in klingende Münze umwandeln.

Schon in der ersten Mission werdet Ihr merken, mit wieviel Liebe zum Detail die Designer am Werk waren. Die Welt sieht nicht nur gut und realistisch aus, sondern wirkt lebendig. Es herrscht ein reger Wildwechsel, Adler ziehen ihre Kreise. Und wenn erst mal Eure Arbeiter dem Tageswerk nachgehen, verstärkt sich der Eindruck noch mehr. Besonders gelungen sind die vielen schönen Animationen, die selbst in der höchsten Auflösung (es gibt derer drei) noch alles erkennen lassen. Holzfäller dezimieren mit der Axt den Baumbestand. Jäger erlegen die Beute mit einem Speer, um dann mit einem Messer bewaffnet, formschöne Steaks aus dem Korpus zu schneiden. Auch die einzelnen Sounds verwöhnen des Strategen Ohr. Schwerter klirren, Pfeile schwirren hörbar durch die Luft und wenn einmal nicht gekämpft wird, könnt Ihr in der Entfernung Löwen brüllen hören.

Wer dann irgendwann einmal die Kampagnen durchgespielt hat, kann sich an dem komfortablen Editor gütlich tun. Dabei könnt Ihr nicht nur auf bestehende Grafiksets zurückgreifen, sondern auch eigene entwerfen. Die einzelnen Missionen lassen sich ebenso zu einer Kampagne zusammenfügen.

Die KI ist gelungen, nur selten werdet Ihr es erleben, daß angreifende Truppen den gleichen Fehler zweimal begehen. Auch mit den altbekannten Massenschlachten ist wenig zu holen. Es reicht nicht, nur von einer besonders starken Einheit viele zu bauen. Wer einmal in den Hagel der Katapulte gerät, weiß wovon ich spreche. Wer die Auseinandersetzung mit einem menschlichen Kontrahenten nicht scheut, kann gegen bis zu sieben Feldherrn antreten, sei es über Netzwerk oder die Microsoft Gamezone im Internet. Ein gut gelungenes Feature bietet die Möglichkeit, daß zwei Spieler ein Volk managen können. Gerade bei Kämpfen kann man ganz neue Strategien entwickeln und einen „echten" Zweifrontenkrieg einleiten. Insgesamt können sich bis zu 8 Generäle gegenseitig von der Landkarte fegen.

mw



Maik Wöhler

SUPER

Microsoft hat es geschafft. Mit „Age of Empires" ist der Durchbruch gelungen. Endlich mal ein Echtzeitstrategical, was sich vom „C&C"-Einheitsbrei abhebt und gewürzt mit einer Mischung „Civilisation 2" epische Ausmaße birgt. Dies ist genau das Richtige, um sich in seinem Zimmer einzuschließen und die schnöde Welt da draußen einfach für eine Weile zu vergessen. Selbst das Zuschauen macht Spaß. Denn was man hier an liebevollen und detaillierten Animationen zu sehen bekommt, findet man nur selten. Besonders gut haben mir die vielfältigen Aufgaben gefallen. Und nie sind die Aufgaben übertrieben schwer, denn mit ein wenig Überlegung läßt sich immer der richtige Weg finden. Auch schweißtreibene Hektik werdet Ihr vergeblich suchen. Der Editor und die geniale Multiplayeroption, zu zweit ein Volk zu führen, runden das durchweg positive Gesamtbild ab. Age of Empires ist im Echtzeitgenre eine Klasse für sich und muß sich nicht des Plagiats schuldig fühlen. Ich ziehe es auf jeden Fall den anderen Westwoodies vor.

Name	**Age of Empires**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Microsoft/ Ensemble
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus
Extras	Karteneditor
Spiel	englisch, deutsch geplant
Anleitung	englisch, deutsch geplant

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P133, 16 MB, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik **85%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
84%	87%

Alarmstufe Rot für Fortgeschrittene.



INTERNET www.vid.de

Hier kommt gewaltig was auf Sie zu: 9 neue Allied- und 9 neue Sowjet-Missionen mit neuen Einheiten wie Chrono-Panzern, Raketen-U-Booten und M.A.D.-Panzern. Die neuen Einheiten sind auch auf den 100 neuen Multi-Player-Karten einsetzbar, damit Sie Ihren Freunden, Feinden und Mitspielern ordentlich einheizen können. Alles natürlich original von Westwood.



Tesla-Panzer *Raketen-U-Boot* *Sprengwagen* *Chrono-Panzer* *M.A.D.-Panzer*

PC CD-ROM

Command & Conquer™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. Ⓟ 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Lands of Lore - GÖTTERD Scotias Erbe auf

Wenn Götter hassen, müssen Sterbliche leiden – oder Luthers Pein nach Mutters Tod

Mehr als drei Jahre war der Nachfolger zu Westwoods erfolgreichem Solo-Rollenspiel Lands of Lore in der Mache, doch plötzlich ging alles ganz schnell. Für unsere vorige Ausgabe gab es noch Preview-Material, kurz darauf wurde „Götterdämmerung" auf der ECTS vorgestellt und schwuppdiwupp gibt es eine testfähige Version. Die Fortsetzung dieser Rollenspielsaga setzt ein paar Jahre nach dem Tod der ultrabösen Hexe Scotia aus dem Erstling ein. Als Scotia, deren einziges Bestreben es war, sich soviel Macht wie möglich durch die Aneignung verschollen geglaubter Magie unter den Nagel zu reißen, im Sterben lag, schickte sie noch per Eil-Telepathie ihren mächtigsten Zauber an Luther, ihren Sohn. Leider riß, wohl durch ihren Tod, die Verbindung etwas zu früh ab, so daß Luther dieser Zauber zwar in die Schädeldecke gebrannt wurde, er jedoch leider nicht die komplette Gebrauchsanweisung abrufen konnte. Jetzt hat er zwar die Gabe, sich in ein riesiges und ein winziges Monster zu verwandeln, nur steuern kann er seine Metamorphosen nicht.

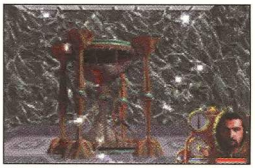
Das allein sollte wohl schon ausreichen, ihn zu frusten, doch obendrein wurde er schon vor Jahren als Scotias Nachkomme in Sippenhaft genommen und ins Verlies gesteckt, und das auch noch, obwohl er gar nicht zu den Bösen gehörte und sich sogar gegen seine Mutter stellte. Als nun wieder einmal einer dieser fetten, tumben Wächter in seine Zelle kommt, um ihn ob seines Schicksals zu höhnen, wird aus Luther ein drei- bis viermal so großes Ungetüm, das den Wachtwichtel an die Wand klatscht, um dann als wuseliges Gruselferkel fliehen zu können.

So beginnt eine Hetzjagd durch die örtlichen Tropfsteinhöhlen, an deren Ende er jedoch auf den großen Draracle, seines Zeichens Orakel und pensionierte Gottheit, trifft. Von diesem feuerroten Gehörnten erfährt Luther schließlich, daß Scotia durch ihre Entdeckung der uralten Magie einen zweiten, grundbösen Gott aus seinem Tiefschlaf erweckte, in den er sich selber gezaubert hatte, kurz bevor er von Draracle eigentlich hätte getötet werden sollen.

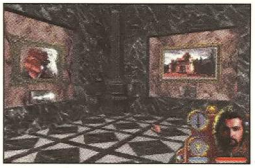
Dieser Belial hatte ein alter Ego von sich erschaffen und in einer sogenannten Mutterbestie versteckt, die ihn wie eine göttliche Gebärmutter wiedererstehen lassen sollte. Damit diese Brutmaschine funktioniert, brauchte es jedoch göttliche Magie, die allerdings so gut wie versiegte, nachdem der **Götterclub**, dem Belial und Draracle zuvor angehörten, gelangweilt das Weite gesucht hatte. Erst Scotia erzeugte nach endlosen Urzeiten den kleinen Zündfunken, der Belial wieder erwachen ließ.



Wenn Luther feste genug drückt, fliegen die Funken



Das gute Stück kaputt? Egal, mußte sein...

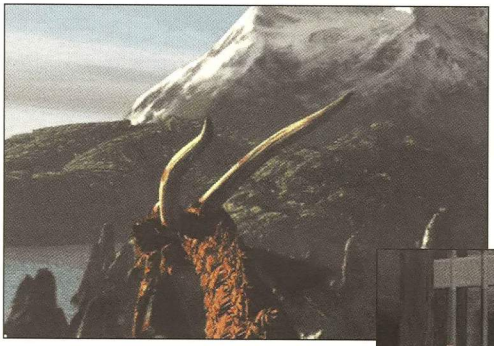


Im Museum findet Luther seine verstorbene Mutti wieder, wenigstens als Bild

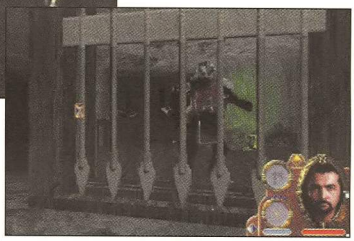


Ein erneutes Zusammentreffen von Draracle und Belial auf Leben und Tod?

ÄMMERUNG
dem Prüfstand



Der aus seinem Gefängnis befreite Drachen nimmt uns gerne mit auf den südlichen Kontinent



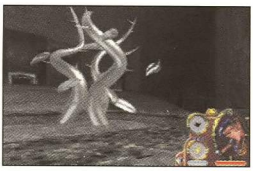
Wachen – eine schlechter drauf als die andere



Hier zeigt Mini-Luther was er vom Kerker hält



Lange wird dieses Hulinen-Mädchen nicht mehr lächeln



Endlich halten wir das Silberne Blatt in den Händen



Diese Belial-Statue macht den Zombie-Friedhof auch nicht kuscheliger

Jetzt, so erfährt Luther von Draracle, arbeitet diese Gebärmaschine bereits auf Untertouren, und stößt eine Spinnenplage aus, bevor sie Belial bald böses Leben einhauchen kann.
An dieser Stelle ist der Spieler bereits tief im ersten Kapitel dieser neuen „LOL"-Saga, die sich beinahe wie ihre beiden großen Götter präsentiert: Schön, böse, gut und schlecht. Götterdämmerung ist ein Rollenspiel, in dem Ihr Euch völlig frei bewegen könnt und alles aus eigener Sicht erlebt. Es ist alles vorhanden, was Ihr zum vollkommenen Spielspaß braucht: Einen halb unwissenden Charakter, der fast blind in eine ausgetüftelte Story von überirdischem Ausmaß stolpert, die freie Wahl der Waffen, wechselndes Terrain, Monster und andere Gegner mit eigener und unvorhersehbarer Intelligenz.

Dagegen steht eine Games-Engine, der man speziell bei der Grafik ansieht, daß sie schon einige Zeit auf dem Buckel hat. Nachdem nämlich bereits vor gut drei Jahren die Arbeiten an Götterdämmerung begannen, stellten die Westwood-Designer fest, daß sie ihre vielen guten Ideen nicht mehr mit 16bit-Code umsetzen konnten, und begannen, alles auf 32bit umzustellen. Das ganze war eine rechte Tortur, die man sich nicht so vorstellen darf, daß alles nur irgendwie doppelt so groß sein mußte, vielmehr mußte der

DAS INVENTAR



Die Designer von Götterdämmerung haben sich viele gute Gedanken um das Inventar-System gemacht.
Hier sieht man sein gesamtes Hab und Gut voll ausgeklappt. Durch die kleinen Diamantensymbole kann man jedoch, je nach Bedarf, die Darstellung so groß oder klein klicken, wie es gerade für die Spielübersicht sinnvoll ist.
Sobald man die Schubladen verkleinert, erscheinen Scroll-Balken für den schnellen Zugriff (oben). Unten finden sich alle Magie-Zutaten und Zaubersprüche. Je länger man dann auf das Magie-Symbol klickt, desto höher wird der Level, auf dem dieser Zauber angewendet wird (von 1-4).



Dieser hohe Rat fordert Rede und Antwort von uns



Schlecht gelaunte Monster soweit das Auge reicht



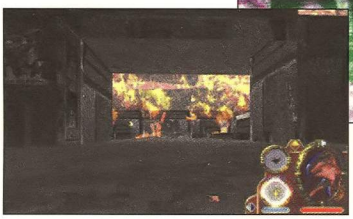
Zwei schüchterne Hulinen-Grazien, die uns nicht trauen



Sobald man diesen Katzen ins Auge schaut, fliehen sie



Schmerz und Zerstörung – in „Lands of Lore Götterdämmerung" wird es nie langweilig



gesamte Code von Anfang an neu programmiert werden. Wäre dies nun ziemlich flüssig vorangegangen und das Spiel vor ca. anderthalb Jahren fertiggestellt worden, hätte Götterdämmerung ohne Zweifel allerorts nur „Ahs" und „Ohs" geerntet. So aber sieht es Ende 1997 aus, als ob der Zahn der Zeit schon kräftig an ihm genagt hätte. Sicher, es wurden schon seit langem viele tolle und atemberaubende Grafiken aus dem Spiel veröffentlicht. Leider aber sind diese meist aus Zwischensequenzen oder in Dungeons eingebaute „Videowände". Auch kann man sich darüber streiten, ob der oft eingesetzte Mix aus realen Schauspielern und Render-Animationen nun funktioniert oder nicht. Was dem Spieler sofort ins Auge sticht, sind die leider sehr grob-pixeligen Grafiken aller Objekte, denen er sich nähert. Auch, wenn diese mit viel Liebe zum Detail entworfen wurden, ist es doch schon sehr verwirrend, wenn einem plötzlich riesige Pixelklöpse vor den Augen schweben und man erst nach ein paar Schritten und einer Pirouette enthüllt, daß man nur in einen Baum gelaufen war, und die vermeintlichen Bierkästen Zweige sein sollten. Übrigens ist es vollkommen richtig, wenn ich schreibe IN den Baum gelaufen... So hat der Spieler keine Mühen, selbst durch große, klumpige Felsbrocken zu laufen, die für Normalmenschen kaum zu überspringen wären. Das liegt jetzt aber auch nicht daran, daß Luther über magische Kräfte verfügt, denn selbst Gegner waten durch solche hindurch wie durch einen Berg Pudding. Dies gilt aber nicht für alle Objekte, da andere – zum Beispiel Kristallsteine, mich davon abhalten, durch sie hindurchzuwandeln. Westwood gab sich auf der ECTS verblüffend schweigsam, als wir sie auf diese „Besonderheit" hinwiesen.

Doch nun Schluß mit dem Gemecker, denn jetzt beginnt die Story doch erst. Und wirklich, kaum bin ich mit dem einfach zu handhabenden Inventar und der Steuerung vertraut, überrascht nicht nur die gute Synchronisation, sondern auch die wirklich spannende Geschichte. Nachdem ich auf meiner Flucht Draracle vor die Füße falle und er mich in sanft in mein Schicksal einweiht, haben es die Westwoodies wieder geschafft, mich in ihre Dramen zu verstricken, daß schnell ein paar Nächte durchgespielt sind und ich eifersüchtig über meine CD-ROMs wache, daß sich nur kein Kollege an ihnen vergreift. Wer weiß, wie schnell auch ich mich in ein Monster verwandle... hey, schließlich kann auch Luther nix dafür, oder? *ts*



tom schmidt

GUT

Mit ihrer „Götterdämmerung" haben Westwood Studios ein zweischneidiges Schwert abgeliefert, das den Spieler enttäuschen und erfreuen kann. Das grafische Manko könnte für manch anderes Spiel eine böse Stolperfalle sein. Wer will schon eine Rollenspiel-Sage durchackern, die das Auge beleidigt? Ich hoffe, nicht nur ich, denn gerade die exzellente und durchdachte Geschichte mit ihren Intrigen, Erfolgen und bösen Rückschlägen ist es, die außerordentlich begeistert. Und kommt nicht bei fast jeder Diskussion über die „guten alten Spielezeiten" immer wieder das Argument: „Wozu brauche ich abgeleckte HiRes-Grafik? Gebt mir ein gutes Spiel und ich bin mehr als zufrieden?" Aber wo bleibt andererseits der Anspruch einer der führenden Spielefirmen, die demnächst mit „Blade Runner" einen grafischen Überhammer hinlegen wird? Wie dem auch sei: Götterdämmerung ist ein geiles Spiel, und die Story hatte mich innerhalb kürzester Zeit so in ihrem Bann, daß ich nur noch ab und zu gemerkt habe, daß es hier oder da noch ein bißchen schöner hätte sein können.

Name	Lands of Lore: Götterdämmerung
Genre	Solo-Rollenspiel
Hersteller	Westwood Studios
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus/Tastatur
Besonderheiten	keine
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	-

Mindestanforderung
P100, 16MB RAM, 4x CD

Empfohlen
P 166, 16 MB RAM, 8x CD

Grafik 76%
Sound 81%
Spielspaß

Solo	Multi
82%	-%

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 11.9.97 - *= noch nicht verfügbar am 11.9.*
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.

Game It!

Titel des Monats Oktober:

Pax Imperia* 69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

7th Guest & 11th Hour ..... 24,95 N
1942 Pacific Air War ..... 24,95 N
1944 Across the Rhine ..... 24,95 N
A-Train 19,95
Aces of the Deep ..... 19,95 P
Airlines 19,95
Albion 19,95
Alone in the Dark 1 19,95
Amerika 24,95
Betrayal at Krondor 19,95
Bioforge 29,95
Bleifuss 2 29,95
Bundesliga Manager Pro 19,95
Burning Steel 4 27,95
Caesar 2 19,95
Capitalism Classic ..... 24,95 P
Christoph Kolumbus 19,95
Civilisation 24,95
Creature Shock 19,95
Cyberia 2 ..... 29,95 N
Der Clou Plus ..... 19,95 P
Der Planer 19,95
Der Reeder 19,95
Destruction Derby 24,95
Die Fugger 2 ..... 19,95 P
Discworld 29,95
Down in the Dumps 29,95
Earthsiege 2 19,95
Earthsiege 2 Classic 29,95
Earthworm Jim 19,95
Eishockey Manager 19,95
Evocation 24,95
F-22 Classic* ..... 29,95 N
Fantasy General 19,95
FIFA Soccer 96 Classic 29,95
Flight of the Amazon Queen* 27,95
FX Fighter 19,95
Gene Machine 19,95
Goblins 1+2 19,95
Gobblins 3 19,95
Golden Gate Killer 19,95
Grand Prix Manager 24,95
Holmes II Classic ..... 29,95 N
King's Quest 6 19,95
King's Quest 7 29,95
Kyrandia 3 19,95
Lands of Lore 19,95
Leisure Suit Larry 6 ..... 19,95 P
Little Big Adventure 29,95
Lost Eden 19,95
Mad TV 2 ..... 29,95 P
Magic Carpet Plus 9,95
Magic Carpet 2 Classic 24,95
Mechwarrior 2 24,95
NBA Jam Tournament 24,95
NHL 96 Classic 29,95
Normality 29,95
North & South 12,95
Oldtimer 14,95
Outpost 1.5 19,95
Panzer General 2 27,95
Pirates! Gold 24,95
Pitfall Win95 19,95
Pizza Connection 19,95
Police Quest 4 ..... 19,95 P
Pro Pinball: The Web ..... 19,95 P
Project Paradise ..... 17,95 P
Psycho Pinball 19,95
Puppen, Perlen & Pistolen 19,95
Rail Road Tycoon Deluxe ..... 24,95 P
Rebel Assault 29,95
Red Baron 1 Classic 22,95
Riddle of Master Lu 19,95
Rise 2 29,95
Road Rash Classic Win95* ..... 29,95 N
Sam & Max 29,95
Sensible World of Soccer Cl. 19,95
Shanghai Great Moments 24,95
Shellshock 19,95
Silent Thunder ..... 29,95 P
Sim Ant 19,95
Sim City Classic 19,95
Sim Earth 19,95
Sim Farm 19,95
Sim Life 19,95
Simon 1+2* ..... 19,95 N
Space Quest 6 19,95
Star Crusader 9,95
Steel Panthers 27,95
Steel Panthers 2 ..... 29,95 P
Stonekeep 29,95
Super CF 2000* ..... 29,95 N
Syndicate Wars Classic* 29,95
Teamchef 19,95
Theme Park 29,95
This means War! ..... 24,95 P
Thunderhawk 2 19,95
Tilt 19,95
Time Commando Classic* ..... 29,95 N
Toonstruck ..... 19,95 P
Top Gun ..... 24,95 P
Total Mania ..... 24,95 P
Transport Tycoon+World Ed. 24,95
Trivial Pursuit ..... 34,95 N
Ultima 8 Classic 29,95
Under a Killing Moon 29,95
US Navy Fighters 97 Classic 29,95
Warcraft ..... 24,95 P
Warcraft 2* ..... 29,95 N
Warhammer 19,95
Warwind ..... 19,95 P
Wing Commander 3 29,95
Winter Supersports 17,95
Wizardry 17,95
Woodruff 19,95
Worms 24,95
WWF Wrestlemania 24,95
X-Com 24,95
X-Wing + Mission 29,95
Z 29,95
Z-Levels ..... 29,95 N
Zork: Nemesis* ..... 29,95 N

CD ROM

3D Ultra Minigolf 49,95
3D Ultra Pinball 1+2 79,95
3rd Millenium Win95 74,95
4-4-2 Fußball* 42,95
688 Hunter Killer Win95 69,95
Adidas Power Soccer* 69,95
Admiral Sea Battles ..... 69,95 P
Age of Empire* ..... 87,95 N
Age of Sail ..... 79,95 P
Agent Armstrong* 69,95
AH 64 Longbow Gold 74,95
AH 64D Longbow 2 Win95* ..... 74,95 N
Alexander der Große ..... 64,95 N
Anno 1602 ..... 69,95 N
Anstoss 2 69,95
Armored Fist 2* ..... 74,95 N
Attack & Obelix* 49,95
ATF Gold 79,95
Atlantis 74,95
Atomic Bomberman 54,95
Banzai Bug 59,95
Baphomets Fluch ..... 19,95 P
Baphomets Fluch 2* ..... 74,95 N
Baphomets Fluch 2+1* ..... 79,95 N
Battle Isle 3 39,95
Battle Sport 69,95
Beasts & Bumkins* ..... 69,95 N
Betrayal in Antara* 79,95
Birthright 79,95
Blade Runner* ..... 29,95 P
Bleifuss 2 69,95
Bleifuss 2 Rallye* ..... 49,95 N
Bleifuss Turbo 49,95
Boggle Win95* ..... 34,95 N
BUG 2 49,95
Bundesliga Manager 97 69,95
Bust a Move 2 54,95
Caesar 2 59,95
Capitalism plus 79,95
Carmageddon 64,95
Chessmaster 5000 Win95 69,95
Civilisation 2000 ..... 74,95 P
Civilisation 2000: Conflicts 34,95
Civ2 Unentdeckte Welten 24,95
Close Combat 2* ..... 84,95 N
Club Manager 96/97 ..... 44,95 P
Cluedo 34,95
Comanche 3.0 69,95
Command & Conquer 1 79,95
Command&Conq. Data 34,95
Command & Conq. SVGA 79,95
Command & Conquer 2 79,95
C & C 2 Data 39,95
C&C 2 + Data 99,95
C&C Not Einsame Entsch.* 39,95
Command Conq. of t.Deep 74,95
Complete Chess System ..... 54,95 N
Conquest de Luxe 34,95
Conquest Earth* 74,95
Constructor ..... 69,95 P
Creature 54,95
More Creatures 17,95
Croc* ..... 74,95 N
Crusader ..... 69,95 P
Dark Colony ..... 69,95 P
Dark Hermetic Order* 69,95
Dark Omen 74,95
Das Gewehr 37,95
Das schwarze Auge 2 74,95
Das schwarze Auge 3 29,95

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Daytona USA Deluxe* ..... 69,95 N
Deadlock 69,95
Deadlock: Shrine Wars* ..... 74,95 N
Demonworld 64,95
Der Industriegigant 69,95
Der Planer 2 49,95
Descent 2 39,95
Destruction Derby 2 59,95
Diablo 69,95
Magic Diablo 19,95
Diablo: Diabolische Tricks ..... 24,95 N
Die gr. Schl. Compilation 79,95
Die Pfandnr. Akte 74,95
Die Schlümpfe Win95 49,95
Die Siedler 2 Gold* ..... 79,95 N
Die Siedler 2 Mission 29,95
Die Siedler 2: Übersiedler 19,95
Die Siedler 2: Die Besiedlung 24,95
Discworld 2 74,95
D.O.G. 59,95
Dragstyr* ..... 64,95 N
Dominion* 69,95
Dragon Lore 2 ..... 34,95 P
Dungeon Keeper ..... 69,95 P
Earth 2140 34,95
Earth 2140 Mission Pack ..... 19,95 N
Ecstatica 2 69,95
Elisabeth 1 64,95
Enemy Nations ..... 69,95 N
Extreme Assault 69,95
F 1 GP 2 dt. ..... 64,95 P
F1 GP 2 Add Ons (tewi) 17,95
F 1 Manager Professional* 69,95

Preisaktion!

Flottenmanöver 59,95
Jagged Alliance2 59,95
Larry 7 incl. Lös. 59,95
MDK 39,95
Orionburger dt. 29,95
Trash it! 59,95

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

G-Nome 69,95
Golf siehe Sonderfeld
Grand Prix Manager 2 34,95
H.E.D.Z. Win95* ..... 69,95 N
Hardcore 4x4 ..... 64,95 N
Hardwar* 79,95
Hattrick Win95* 54,95
Have a N.I.C.E. Day 54,95
Have a N.I.C.E. Day Track P. ..... 24,95 N
Heart of Darkness* ..... 69,95 N
Hercules* ..... 64,95 N
Heroes of Might & Magic 2 64,95

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie
+ the making of 79,95

Herrscher der Meere* ..... 69,95 N
Heven 2 ..... 74,95 N
Holiday Island 69,95
Holiday Island Szenarien 19,95
Hopkins 4 ..... 59,95 P
F-22* ..... 84,95 N
Imperialismus ..... 69,95 P
Imperium Galactica ..... 69,95 N
Incubation* ..... 69,95 N
Independence Day Win95 ..... 54,95 P
Interstate '76* ..... 69,95 N
Isnogud ..... 49,95 P
Jack Orlando ..... 34,95 N
Jagged Alliance 2 ..... 59,95 N
James Bond 59,95
Jedi Knight ..... 74,95 N
Jetfighter 3* 69,95
John Madden 98* ..... 74,95 N
Judgement Force ..... 79,95 N
Jurassic War ..... 29,95 N
Kick Off 97 ..... 34,95 P
KKND 69,95
KKND Mission* ..... 29,95 N
Lands of Lore 2* ..... 69,95 P
Legacy Of Kain ..... 72,95 N
Leisure Suit Larry 1-6 Classic 44,95
Leisure Suit Larry 7 + Los 59,95
Leviathan ..... 74,95 N
Little Big Adventure 2 74,95
Lord of the Realm 2 neurdt. 79,95
hierzu: Expansion Pack 19,95
Lost Vikings 2 59,95
M2 A2 Abrams ..... 84,95 N
Magic the Gathering 69,95
Marble Drop 34,95
Mass Destruction ..... 59,95 N
Master of Orion 2 ..... 49,95 P
MAX 39,95
MDK 69,95
Meat Puppet ..... 59,95 N
Mechwarrior 2 Mercenaries 19,95
Megaman X3 34,95
MIA Win95* 69,95
Micro Machines 3* ..... a.A.
Monkey Island 3* ..... a.A.
Monopoly 54,95
Monopoly Star Wars Edition* ..... 69,95 P
Monster Trucks* 69,95
Monster Truck Madness 72,95
Montezuma's Return ..... 64,95 N
Monty Python 3 ..... 69,95 N
Moto Racer 69,95
Motor Mash* 67,95
Myst Special (+Demo Myst2) ..... 49,95 N
Myst 2 (Riven) ..... 74,95 N
NBA Hangtime Win95* 69,95
NBA Live 97 59,95
NBA Live 98* ..... 74,95 N
Need 4 Speed 2 Special* ..... 74,95 N
Nemesis 69,95
Netstorm* ..... 69,95 N
NHL 97 59,95
NHL 98 74,95
NHL Open Ice* 69,95
Night of the Monsters* 79,95
Nuclear Strike* ..... 64,95 N
Obsidian* ..... 59,95 N
Outcast* 69,95
Outlaws 69,95
Outpost 2* ..... 72,95 N

Pacific General ..... 69,95 N
Pandemonium 69,95
Panzer General 3D* ..... 69,95 N
Pax Imperia* ..... 69,95 N
PC Games Cheats 2 24,95
Perfect Assassin* ..... 69,95 N
Perry Rhodan* ..... 69,95 N
Phantasmagoria 1 42,95
Phantasmagoria 2 69,95
POD ..... 64,95 P
POD Mission Back to Hell ..... 19,95 N
Police Quest 1-4 44,95
Pool Position ..... 64,95 P
Police Quest SWAT 69,95
Populus: The 3rd Coming 74,95
Premier Manager* ..... 52,95 N
Privat Eye* 72,95
Privateer 2: The Darkening 54,95
Pro Pinball: Time Shock 59,95
Puzz 3D ..... 49,95 N
Puzzle Bobble 39,95
Queen: The Eye* ..... 74,95 N
Rally Racing 97 69,95
Rettung: Xtra Strecken 29,95
Rayman 34,95
Rayman's World* ..... 44,95 N

Rebel Assault 2 29,95
Rebel Assault 2 ..... 39,95 P
Rebel Moon Rising 74,95
Rebellion* ..... a.A.
Red Baron 2 79,95
Rednek Rampage 69,95
Resident Evil* 69,95
Risiko Win95 ..... 54,95 P
Rising Lands* 69,95
Riverworld ..... 74,95 N
Rocketjockey* 64,95
Rückkehr nach Krondor* 64,95
Schleichfahrt 39,95
Schleichfahrt ..... 39,95 P
SEGA Rallye 69,95
Shadow of the Empire* ..... 69,95 N
Shattered Steel* ..... 74,95 N
Silent Hunter 37,95
Silent Hunter + Data 59,95
Sim City 2000 Win 79,95
Sim City Pack* ..... 79,95 N
Sim Copter 69,95
Sim Isle 34,95
Sim Park ..... 54,95 P
Sim City 3D* ..... 79,95 N
Sonic & Nuckles Collection 49,95
Space Bar* 64,95
Space Hulk* ..... 74,95 N
Speedster* 59,95
Star General Win95 37,95
Star Command ..... 69,95 P
Star Craft* ..... 79,95 N
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Trek Trilogy 39,95
Star Wars: Yoda Stories 29,95
Stars 64,95
Streetfighter : The Movie* ..... 79,95 N
Streets of Sim City* ..... 79,95 N
Strike Point 67,95

Lösungshefte ab DM 9,95 zu Software ab DM 6,95

Super Motocross* 64,95
Swing ..... 34,95 P
Super Puzzle Fighter 2 39,95
Takeru* ..... 44,95 P
Terminator 2 34,95
Terminator Sky Net 39,95
Test Drive 4* ..... 74,95 N
TFX 2000 Eurofighter+Data 79,95
TFX EF 2000 Data 29,95
TFX F 22* ..... 74,95 N
The Forgotten Realms* ..... 54,95 N
The Simpsons 59,95
Theme Hospital 74,95
Tie Fighter 49,95
Tigershark Win95 ..... 69,95 P
Timelapse* 72,95
Tom Clancy SSN 49,95
Tomb Raider 69,95
Tomb Raider 2* ..... 74,95 N
Total Annihiliation* ..... 74,95 N
Trash it 59,95
Trophy Bass Fish. 2 Win95 e 69,95
UEFA Champions League 97 64,95
Ultim@te Race Win95* 74,95
Ultimat Mix* 64,95
Unreal* ..... 74,95 N
Vermeer ..... 54,95 P
Viking Conquest ..... 34,95 P
Virtua Fighter 69,95
Virtua Fighter 2* ..... 64,95 N
Virtual Springfield Win95* ..... 44,95 N
Voyageur ..... 69,95 P
Warcraft 2 Data 24,95
Warlords 3 69,95
Warhunter* ..... 34,95 P
Waterworld Strategy* 69,95
Wing Commander 4 54,95
Wing Commander Prophecy* 74,95
Wipeout 2097 69,95
Wizardry Gold 69,95
World Wide Soccer ..... 64,95 P
WWF in your House 64,95
X-Com - Apocalypse 74,95
X-Files ..... 44,95 N
X-Men ..... 49,95 P
X-Wing vs. Tie Fighter 69,95
Zombieville 74,95

Star Trek

Star Fleet Academy* 69,95
Star Trek 25th anniversary 24,95
Star Trek Borg 49,95
Star Trek Voyager Clips e. 24,95
Star Trek 2 24,95
Deep Space 9 Clips 24,95
Generations 69,95
Next Gen. Final Unity dt. ..... 24,95 P

Golf

DSF Golf* ..... 69,95 N
Jack Nicklaus "98" ..... 74,95 N
Pete Sampras ..... 64,95 P
PGA Tour Pro 69,95
PGA Tour '96 ..... 74,95 N
Links LS 84,95
Links LS Kurs Collection 1-3 59,95
Links LS Sea Island 39,95
Links 386 19,95
Zusätzliche Plätze hierzu ab.. 9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Flight Unlimited Classic* ..... 34,95 P
Flight unlimited Win95 ..... 69,95 P
Pro Pilot* ..... 79,95 N
FS 98* ..... 79,95 N
Flugsimulator 6.0 dt. 89,95
Flugsimulator 6.0 Teile 49,95
FS 6 Designer + Scenery FFM 59,95
FS 6 MS Expansion Pack ..... 64,95 P
FS 6 Pro 89,95
FS Airport & Scen. Designer 74,95
FS FX upgrade 79,95
FS Flight Adventures 1 59,95
FS Flight Shop 79,95
FS Pro Kit ..... 24,95 N
Clouds ..... 49,95 N
Final Approach 39,95
Flight Unlimited ..... 79,95 P
Navigator 6.0 44,95
Rescue Air 911 69,95
Schnatti Commander Gold 69,95
Scenery & Object Designer 79,95
Scenery Generic 39,95
Australien ..... 49,95 N
China & more 69,95
Europe 1 54,95
Europe 2 59,95
Great Britain 59,95
Griechenland 59,95
Kanarische Inseln 59,95
Venezien 44,95

Sammelausgaben

Baphomets Fluch 1+2.. 79,95

Aber Hallo ..... 29,95 N
50 PC Games - Micrpgaze Grand Prix, Mad Dawg, Hind, Dime City, Der Clpo, Whale's Voyage 1+2, 617 Sqadron, Dark Universe, Isdn 1+2
Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß 2
Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1
funsoft Strategie Edition ..... 29,95 P
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe
Game Room 100 ..... 49,95 P
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Frankreich, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack 79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick, PT 97 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, Outtimer, 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 1 ..... 69,95 P
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball
Megapack 2 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cybersstorm, A 10 Cuba
Megasixpack ..... 54,95 P
Astra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
Mystery 64,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
Pinball 19,95
3-D Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 1+2, Extreme Pinball
Players Paradise 24,95
1111 Spiele, 111 Spielelos.., 11 Screensaver
Racing Pack 39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack
Speed Cougar Cheats 2 24,95
256 Lösungen, 560 Cheats
The Forgotten Realms Archive 54,95
Forgotten Realms Saga 1-4, Secret of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier (Sc.-C.-Spiele), Menzbenanzan, alles englisch
Westwood Compilat. ..... 39,95 P
Kyrandia 1+2, Dune 2, Lords of Lore

Multimedia

D-Info 97 ..... 29,95 N
Microsoft Multimedia
3 D Ultrapack Win95 69,95
Encarta 97 Enzyklopädie 169,95
Encarta Weltatlas ..... 134,95 P
Ultrapack 4 29,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
ADI Lernsoftware 64,95
Rayman Lesen+Rechnen je ..... 39,95 N

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Anstoss 2	69,95
Baphomets Fluch 2*	74,95
Baphomets Fluch 1+2*	79,95
Blade Runner*	77,95
Dark Reign*	74,95
Dominion*	69,95
Imperium Galactica	69,95
Jedi Knights*	74,95
Lands of Lore 2*	69,95
Resident Evil*	69,95

Blinky Bill 29,95
Der Glöckner von Notre Dame 54,95
Ein Schweinchen nam. Babe 34,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt 59,95
Toy Story Spiele Aktion 44,95
Tuneland 29,95
Zwillinge im Zauberland 39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks
Notebook Joystick Karte 149,95
PCMCIA Karte für 2 Joysticks
Alfa Dread Joypad 22,95
Alfa Twin Box 29,95
Alfa Quad Box 89,95

Speicherbausteine PS/2 60n
8 MB EDO 54,95
16 MB EDO 99,95
32 MB EDO 209,95
nur Markenware!

CH Products
Flightstick 69,95
Flightstick Pro 99,95
F 16 Flight Stick 74,95
F 16 Combat Stick 129,95
F 16 Fighter Stick* 139,95
Force FX Feedback -neu-.... 279,95
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 84,95
Thunderpad 84,95
Firebird 2 129,95
Grip + 2 Game Pads 119,95
Grip 2er Pack 59,95
Logitech
Thunderpad 29,95
WingMan light 44,95
WingMan extreme digital 94,95
Warrior 124,95
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,95
Pro 87,95
Pro+Heilbender 149,95
Precision Pro 149,95
Force Feedback 279,95
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkrad 119,95
TM Formula T2 Lenkrad 199,95
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97 239,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen

64283 Darmstadt:
Heliapassage

Neueröffnung!

18.10.97

Heliapassage

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

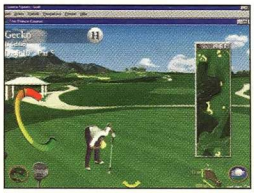


88131 Lindau:
Kolpingstr. 3



DSF GOLF

Golfspielen mit der Maus ist eigentlich wenig spannend – doch nun kommt DSF Golf mit einer neuen Steuerung



Die Spielfigur ärgert sich über einen verschlagenen Ball – der Spieler selbst nicht minder



Die Originalkurse werden in einem Rundflug vor dem Spiel vorgestellt



Eine durchaus ansprechende Grafik zeigt DSF Golf bei den drei mitgelieferten Kursen

Wer schon mal einen echten Golfschläger in der Hand hatte, der kennt das Grundproblem, das alle Golfsimulationen haben: Ein Golfschlag auf dem PC bedeutet zwei bis drei Mausklicks, die zwar ein gutes Timing erfordern, jedoch nie die Dynamik eines echten Schwunges vermitteln können. Einen echten Schläger drückt Euch Sierra mit dem neuesten Produkt DSF Golf zwar auch nicht in die Hand, dafür wartet es mit einer gänzlich anderen Methode auf: Dem sogenannten TrueSwing. Dabei zieht Ihr beim Schlagen die Maus nach hinten (Ausholschwung), um sie dann in einer möglichst geraden Bahn wieder nach vorne schnellen zu lassen (Durchschwung). Die Spielfigur reagiert dabei exakt nach der ihr vorgegebenen Mausbahn – je schneller der Durchschwung, desto größer ist auch die maximal erzielbare Weite. Doch Vorsicht und ein wenig Training ist schon vonnöten, denn jede Abweichung nach links oder rechts läßt den Ball abdriften. Doch wem die neue Mausbedienung zu eigenartig erscheint, darf wieder zur gewohnten Methode greifen, denn Sierra baute zusätzlich die Drei-Klick-Steuerung mit ein. Neben den bekannten Spiel- und Turnierarten bastelte Sierra gleich noch ein paar weitere, vor allem das Ryder-Cup-Turnier ist von den 13 verschiedenen Spielvarianten dabei hervorzuheben. Und endlich dachte ein Entwicklerteam auch an die Möglichkeit des Handicap-Systems. Dabei spielt Ihr solange mit einem eigens geschaffenen Spieler-Charakter, bis Ihr Euch eine gewisse Grund-Fertigkeit erworben habt. Ab dann spielt Ihr Turniere mit Eurem eigenen Handicap, das Ihr durch gute Leistungen verbessern könnt. Abgerechnet wird dabei ganz Golf-like mit Stableford-Punkten. Via LAN oder Internet-Verbindung könnt Ihr Euch mit Freunden messen. Dabei erlaubt die Multiplayer-Option übers Internet sogar ein Turnier mit bis zu 255 Spielern.

Das Gameplay und die Grafikengine sind durchaus annehmbar, wenngleich beide nicht mit der Referenz Links LS 98 konkurrieren können. Die Grafik baut sich bei höchster Detailstufe doch recht ruckelig auf und auch die Bälle hoppeln bei größeren Entfernungen manchmal recht eigenartig durch die Hintergründe. So richtig nerven aber eigentlich nur die recht dummen Sprüche des Kommentators. Sätze wie „Super Schuß!" zeigen nicht unbedingt großes Golfwissen und wirken eher unfreiwillig komisch. Dem Paket liegen drei Originalplätze bei, die auch einiges vom Charme der echten Kurse vermitteln. *jb*



Jan Binsmaier

GUT

Keine Frage: DSF Golf reicht bei weitem nicht an Links LS 98 heran. Die Schwächen liegen vor allem im langsamen Grafikaufbau und den pseudo-witzigen Sprüchen der Kommentatoren. Und doch wird deutlich, daß echte Golfer am Projekt mitgewirkt haben. Der TrueSwing gefällt mir ausnehmend gut – nach einer Eingewöhnungsrunde geht der Schlag recht gut von der Hand. Auch gefühlvolle Chips aus dem Handgelenk sind damit möglich, und die neue Technik vermag tatsächlich ein wenig echtes Golf-Feeling zu vermitteln. Die Idee, ein reales Handicap-System einzuführen, hat mich weiterhin doch noch zu einer guten Mimik inspiriert. Kaum zu glauben, daß dies bislang bei der Konkurrenz so schmählich vernachlässigt wurde! Die beiliegenden Golf-Plätze sind anspruchsvoll und interessant, ohne daß höchste Schwierigkeiten den Spaß vermiesen. Echten Golf-Fans kann ich dadurch DSF Golf durchaus empfehlen; wer dagegen lieber in Grafikorgien mit absoluter Ballphysik schwelgen will, der kommt auch weiterhin nicht um Links LS 98 herum.

Name	DSF Golf
Genre	Golf-Simulation
Hersteller	Sierra
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1-255
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Besonderheiten	Internet-Modus bis zu 255 Spielern

Mindestanforderung
P 60, 12 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, 2x CD-ROM

Empfohlen
P 100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Soundkarte

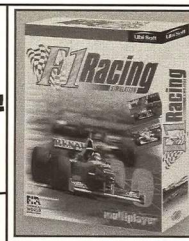
Grafik 71%
Sound 53%
Spielspaß

Solo	Multi
71%	68%

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

Deutsche Version

DM 77,99

CD-ROM

3D Ultra Minigolf	DV	49,99
4-4-2 Fußball	DV	39,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	72,99
Abenteuer i. Legoland	DV	x49,99
Agent Amstrong	**DV**	**69,99**
Age of Empires	DV	x94,99
AH 64 Longbow 2	DV	x72,99
Akte Europa	**DV**	**74,99**
Alexander der Große	**DV**	**59,99**
Armored Fist 2	**DV**	**72,99**
Andretti Racing	DV	x72,99
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	74,99
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Area D	DA	39,99
Banzai Bugs	DV	54,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Baphomets Fluch 2	**DV**	**74,99**
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Beats & Bumpkins	**DV**	**69,99**
Betrayal in Antara	DV	x79,99
Birthright	DV	x69,99
Blade Runner	DV	x84,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	x59,99
Bleifuß Ralley	DV	x49,99
Boggle	DA	39,99
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
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
Compl.Chess System	DV	49,99

C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99

C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
Compugotchi	DV	24,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	**DV**	**79,99**
D-Atlas 2	DV	34,99
D-Info 97	DV	39,99
D-Sat 2	DV	34,99
Dark Colony	DV	69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Das schw. Auge Trilogy	DV	29,99
Deadlock:Shrine Wars	DV	x72,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der vergessene Gott	DV	x59,99
Diablo	DA	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

CD-ROM

Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Fighters Antology	**DV**	**74,99**
Fighting Force	DA	x79,99
FIN FIN	**DV**	**89,99**
Flight Unlimited 2	DV	x79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps	DV	44,99
Formel 1 / Psygnosis	DV	74,99
Formula Cart	DA	64,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
French Open Tennis	DA	59,99
Frogger	DV	x69,99
Gettysburg/Sid Meier	**DV**	**72,99**
Gold Games 2	DV	34,99
Gut`s *N* Garters	DV	69,99
Hardcore 4 x 4	DA	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	**DV**	**29,99**
H. E. D. Z.	DV	69,99
HeliCops	DA	49,99
Hercules	DA	x69,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	74,99
Herscher der Meere	DV	x69,99
Hugo 3	DV	39,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	**DV**	**64,99**
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	x69,99
Imperialismus	**DV**	**69,99**
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Jack Orlando	**DV**	**34,99**
Jagged Alliance 2	DV	74,99
Jedi Knight	EV	x79,99
John Maddon NFL 98	DA	x72,99
Jurassic War	**DA**	**39,99**
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
Legacy of Kain	**DV**	**69,99**
Leviathan t. Tone Reb.	**DA**	**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
Lukas Arts 10 Adventure	DV	54,99
M.D.K.	DV	39,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zuamm.Data	**DV**	**39,99**
Marble Drop	DV	39,99
Mass Destruction	DA	59,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	DV	x69,99
Meat Puppet	DA	59,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	x69,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Motor Mash	DV	x69,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	DV	x72,99
Need f. Speed 2 Edition	DV	72,99
Nemesis	DV	74,99
NHL Hockey 98	**DV**	**74,99**

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Enemy Nations	DA	64,99
Exhumed	DA	74,99
Extreme Assault	DV	69,99
F/A-18 Homet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Proffes.	**DV**	**69,99**
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	**DV**	**74,99**
Fifa Soccer 98	**DVx**	**74,99**
NHL Power. Hockey 98	**DA**	**69,99**
Obsidian	DV	x59,99
Ostfront	DV	x69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	**DV**	**74,99**
Pacific General	**DV**	**69,99**
Pandemonium	DA	69,99
Panzergeneral 3D	DV	x69,99
Pax Imperia	DV	x69,99

Bestell-Telefon:

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

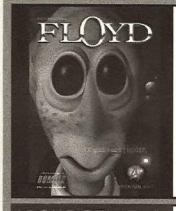
Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Dark Reign
Deutsche Version
DM 79,99



BAPHOMETS FLUCH II
Deutsche Version
DM 74,99



Floyd
Deutsche Version
DM 74,99



INCUBATION Battle Isle 4
Deutsche Version
DM 69,99

PC Games Cheater	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	76,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Samprass Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	**DV**	**69,99**
Pinball 97	DA	49,99
POD	DV	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Populus 3	**DV**	**x72,99**
Power Chess	**DV**	**89,99**
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
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	DV	x72,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Assault II	DV	49,99
Resident Evil	DV	x69,99
Risiko	DV	59,99
Rising Lands	DV	x69,99
Rocket Jockey	DA	69,99
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Sean Dundee Fußball	DV	59,99
Shadow o.T. Empire	**DA**	**74,99**
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data Nr 2	DV	29,99
Sonic 3D	**DA**	**49,99**
Sonic + Knuckles	DA	49,99
Space Bar	DA	x69,99
Speedster	DA	64,99
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	**DA**	**69,99**
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	**DV**	**79,99**
Star Trek Generation	DV	74,99
Swing	DV	39,99
T.P. Alley Bowling	DA	69,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Tarot	DV	25,99
Terracide	DV	74,99
Test Drive 4	DV	x72,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX: F22	DV	x74,99
Tiger Shark	**DA**	**69,99**
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Warrior	DV	59,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider	DV	64,99
Tomb Raider 2	DV	x84,99
Total Annihilation	**DV**	**79,99**
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	67,99
Ultima Online	EV	89,99
Unreal	DV	x79,99
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Springfield	DV	42,99

CD-ROM

Voodo Kid	DV	69,99
Wargods	**DA**	**69,99**
Warlord 3	**DV**	**74,99**
Waterworld	DV	69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
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

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	19,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	x29,99
Aces over Europe	DV	19,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Albion	DV	29,99
Archibald	DV	19,99
Baphomets Fluch	DA	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DA	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Bundesl. Manag. Prof.	DV	19,99
Civillzation 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Der Reeder	DV	19,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Discworld 1	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Eishockey Manager	DV	19,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F22 Lightning 2	DV	x29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flamingo Tours	DV	19,99
Flashback	**DV**	**24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**39,99**
Gene Wars	DV	x29,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Jagged Alliance 1	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Kolumbus	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	39,99
M.D.K.	DV	39,99
M.PRitter d. Kokusnuss	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
Mission Force Cyber..	DV	29,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA	14,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Pole Position	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball t. Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Rayman	DV	34,99

Angebote: (Fortsetzung)

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	29,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible Golf	DA	24,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	29,99
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	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Syndicate 2 Wars	DV	x29,99
Talismann	DV	19,99
This Means War	DV	24,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	x29,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
U.S. Navy Fighter 97	DV	x29,99
Ultima 8	DV	29,99
Ultima Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf vs Comanche	DV	39,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DV	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
"Z"	**DV**	**19,99**
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	279,99
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!



LEVIAT
The Tone

Nach Ascandency versucht The Logic Factory mit einer Echtzeitstrategie jenseits von C&C den Spieler zu fesseln



Ein Gebäude des Leviathan wird von unseren Kämpfern unter Beschuß genommen



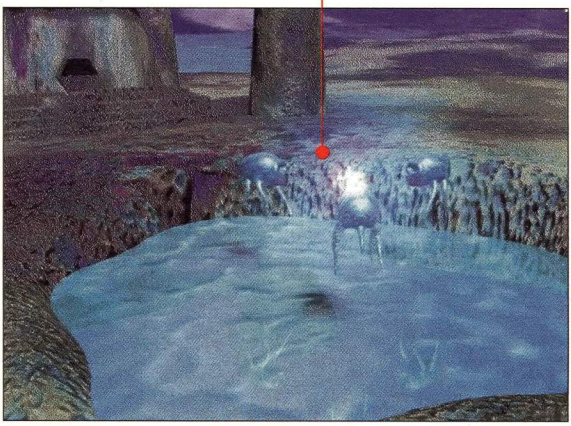
Die libellenhaften Wesen links können ein echtes Problem werden



Unsere Nahkämpfer bekommen Verstärkung

Einst trieb eine Inselwelt durch die endlosen Weiten des Alls. Die Bewohner, **Floater** genannt, lebten glücklich und sorglos eine lange Zeit. Das Tone, Urquell des Lebens, bescherte Ihnen eine Existenz voller Reichtum und Zufriedenheit. Da es Ihnen an nichts mangelte, vergaßen sie ihre Umwelt. Tief im Innern der Insel gab es noch etwas anderes: Den Leviathan, das personifizierte Böse. Von den Floatern unbemerkt, entwickelte er sich und wuchs. Nach einer langen Zeit des Friedens und der Ruhe erwachte das Wesen. Nicht länger gewillt, das Tone mit den kleinen Bewohnern an der Oberfläche zu teilen, machte sich der Leviathan auf, auch die Oberwelt in Besitz zu nehmen und alles andere Leben zu vernichten. Ein langer und harter Kampf um die Insel entbrannte. Am Ende zerbrach die Inselwelt, die friedvollen Floater hörten auf zu existieren und das Böse hatte gesiegt. So schien es zumindest. Nach einer langen Phase der Ruhe erwachten die letzten Überlebenden und machten sich auf, den Leviathan zu besiegen.

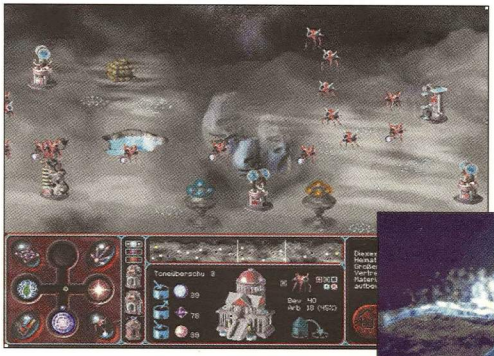
An dieser Stelle beginnt Euer Part. Anfangs entscheidet Ihr Euch für eine der vier übriggebliebenen Rassen: Die Beschützer, die Lebensspender, die Mystischen und die Zufluchtgebenden. Jede Gruppe hat Vor- und Nachteile. Während die eine beispielsweise erdgebunden ist und starke Nahkämpfer besitzt, haben andere mächtige Magier in ihren Reihen. Nachdem Ihr die Größe der Welt und den Schwierigkeitsgrad eingestellt habt, beginnt Ihr auf einer Insel lediglich mit ein paar Arbeitern und dem Hauptgebäude. Das Ziel ist eindeutig: Alle Welten besetzen und am Ende das Böse besiegen. Anfangs ist nur ein kleiner Teil der ersten Insel zu sehen. Der Rest liegt im Dunkeln. Um weiteres Land in Besitz zu nehmen, müßt Ihr so genannte Tone-Verteiler bauen. Die Konstruktionen stellen Transmitter für den Tonefluß dar. Habt Ihr eine Stelle auserkoren und den Befehl erteilt, eilen sofort Eure Arbeiter heran, die vom Hauptgebäude Baustoff herbeischaffen, der ebenfalls aus dem Tone gewonnen wird. Natürlich verfügt Ihr zu Beginn nur über eine sehr begrenzte Anzahl des Materials. Um genügend von diesem Element zu besitzen, müßt Ihr Bau-Tone Generatoren bauen. Diese Maschinen konvertieren stetig den Rohstoff um. Jedes produzierte Gebäude verbraucht etwas von dem Überfluß an Tone, den Eure Siedlung erzeugt. Um den Wert zu erhöhen, müßt Ihr stetig neue Quellen des kostbaren Stoffes erschließen. Dies erreicht Ihr ebenfalls mit den zuvor genannten Transmittern.



Noch freuen sich die Floater ihres reichen und erfüllten Lebens

HAN
Rebellion





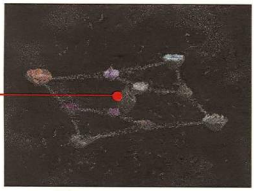
Fleißige Arbeiter schaffen das dringend benötigte Bau-Tone heran



Nach dem großen finalen Kampf zerbarst die Inselwelt und erstarb



Was haben die Gebäude wohl für eine Bedeutung? Sind sie ein Schlüssel zum Besiegen des Bösen?



Wir haben alle Inseln besetzt und es wartet der Leviathan auf seine Vernichtung



Der Magier bewacht einsam eine Quelle des ungemein wichtigen Tones



Ein Tor wurde aktiviert und eröffnet uns den Weg zu einer weiteren Insel

Da Ihr im Verlauf des Spiels auf Kreaturen des Leviathan stoßen werdet, müßt Ihr für eine entsprechende Antwort auf die Attacken des Gegners finden. Eine schlagkräftige Truppe baut Ihr auf, indem Ihr die entsprechenden Einrichtungen baut. Zur Auswahl steht zu Beginn eine Ausbildungsstätte für Nahkämpfer, später kommen Gebäude für Fernkämpfer und Magier hinzu. Doch die Errichtung des entsprechenden Bauwerks reicht nicht aus. Um Arbeiter zu Kämpfern oder Magiern auszubilden, benötigt Ihr so genannten Kristall-Tone, das auch mittels eines dafür vorgesehenen Generators produziert wird. Habt Ihr dann einen solchen in Betrieb genommen, beginnen Eure fleißigen Helfer sofort den Stoff in die Kaserne zu bringen. Da die Bewaffnung Eurer Soldaten ebenfalls aus diesen Kristallen geschöpft wird, muß für einen stetigen Fluß gesorgt werden. Gleiches gilt für ausgesprochene Zauber, mit dem Unterschied, daß zusätzlich Magic-Tone benötigt wird. Bis auf die Verteiler lassen sich alle Gebäude auch an einen anderen Platz versetzen, vorausgesetzt Ihr verfügt über genügend Tone. Dieses Versetzen ist auch ratsam, um Produktions- und Transportzeiten zu verkürzen. Bei Bedarf könnt Ihr die Prioritäten der einzelnen Aufgaben erhöhen und somit mehr Arbeitskraft freistellen.

Um auf andere Inseln zu gelangen, benötigt Ihr Schlüssel, die auf den Inseln verstreut herumliegen. Diese müßt Ihr erst von Arbeitern einsammeln lassen, um sie dann bei Bedarf zu den Toren zu bringen. Diese Verbindungen schaffen Energiebrücken zu anderen Brocken des einstigen Eilands. Spätestens dort werdet Ihr aber dann auf erbitterten Widerstand des Leviathan stoßen. Euren Soldaten könnt Ihr Befehle wie Patrouillieren, einen anderen Artgenossen beschützen oder auf ein gegnerisches Gebäude respektive eine Einheit zum Angriff blasen geben. Ihr steuert keine einzelnen Einheiten, sondern nur Gruppen der jeweiligen Kriegertypen. Vorteil dabei ist, das niemals ein einzelner Kämpfer versuchen wird anzugreifen. Die Feinde treten in vielfältiger Form auf. Einfache Sporen z.B. können sich nicht verteidigen und werden vom Leviathan ausgesandt, um andere Wesen zu erschaffen. Sie besetzen Tone-Quellen und produzieren ihrerseits andere Geschöpfe Euren Kämpfern gleich. Je weiter Ihr Euch ausdehnt, bekommt Ihr die Gelegenheit, Eure Gebäude aufzuwerten. Krieger können genauso wie Magier weitere Stufen aufsteigen und werden stärker. Die einzelnen Inseln erobern und von den Feinden zu säubern reicht jedoch nicht aus, um das **Böse** endgültig zu besiegen. Auf den Welten verstreut werdet Ihr alte Bauwerke aus der Zeit vor dem großen Krieg finden, die uraltes Wissen hüten, das Ihr erlangen müßt,





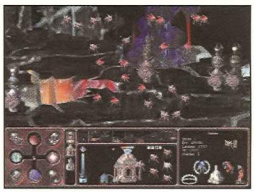
Welches Geheimnis verbirgt sich hinter diesem Ort? Noch fehlen uns die Artefakte, um Antworten auf unsere Fragen zu erhalten.



Diese Tone-Verteiler erschließen Euch neue Gebiete



Dieses Rätsel wurde gelöst. Ein weiterer Baustein des Wissens zur Zerstörung des Leviathans ist unser.



Nur gemeinsam seid ihr stark. Unsere Krieger bewachen den Sektor.

um Euren Erzfeind überhaupt den Garaus machen zu können. Um an die benötigten Informationen zu kommen, müßt Ihr Artefakte finden, die genau wie die Schlüssel überall herumliegen. Zu jedem Gegenstand könnt Ihr einen Informationstext aufrufen. Auch zu den einzelnen Bauten bekommt Ihr Hinweise. Habt Ihr das richtige Artefakt mit dem zugehörigen Ort kombiniert, erhaltet Ihr eine Weisheit, die helfen wird, Euer Ziel zu erreichen. Die so gesammelten Informationen werden in Form von Glyphen hinterlegt.

Da insgesamt vier Floater-Rassen versuchen, den Leviathan zu besiegen, kommt es zwangsläufig dazu, daß Ihr nicht all das benötigte Wissen erlangen könnt. Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen kommt es bei The Tone Rebellion auf Kooperation statt Konfrontation an. Nur selten werdet Ihr dazu in der Lage sein, allein den Sieg davon zu tragen. Dementsprechend sind Optionen vorhanden, um anderen Rassen mit Rohstofflieferungen zu helfen. Anderseits dürft Ihr natürlich auch gegen andere Floater kämpfen, wenn es um eine einzelne Insel geht oder auch nur um eine Quelle. Nur solltet Ihr Euch nicht gegenseitig in einem langen Krieg aufreiben, denn der Leviathan wird ebenfalls versuchen, sich auszubreiten, um Euch diesmal endgültig zu vernichten. Besonders im Netzwerkmodus, der es bis zu vier menschlichen Spielern erlaubt, gegen- oder miteinander zu kämpfen, macht das Muß zur Zusammenarbeit gerade interessant.

Technisch präsentiert sich Leviathan: The Tone Rebellion sehr gut. Alles ist in SVGA gehalten. Die Hintergründe sind ebenso wie die Einheiten und Gebäude mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden. Der Sound ist von der erwarteten hohen Qualität. Die mystisch anmutende Musik trägt besonders zur Atmosphäre der Hintergrundstory bei. *mw*



Maik Wöhler

GUT

Zweifelsfrei ist The Logic Factory mit Leviathan ein mehr als ungewöhnliches Spiel gelungen. Die sehr interessante Story und die Umsetzung in ein Echtzeitstrategiespiel verdient ein Lob. Endlich mal etwas anderes, als die diversen C&C-Clones. Im Gegensatz zu Genrekollegen werdet Ihr niemals in Hektik geraten. Die einzelnen Schwierigkeitsgrade sprechen den Einsteiger wie den Profi an. Die Musik mit einem Hang zur Esoterik ist so gelungen, daß man sie getrost, auf eine CD gepreßt auf den Markt bringen könnte. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, jedoch durchdacht. Eigentlich hätte es ein Volltreffer werden können. Doch leider krankt Leviathan an einem ganz bestimmten Punkt. Spätestens nach der dritten oder vierten Runde ist aus dem Spiel Routine geworden. Es fehlt einfach die Abwechslung. Dennoch ist es ein sehr gutes Produkt, das für Stunden an den Monitor bannen wird. Und gerade im Netzwerk macht es besonders Spaß, auch wenn ich manchmal meine Kollegen lieber vernichten würde, als mit ihnen zusammenzuarbeiten.

Name	Leviathan: The Tone Rebellion
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Logic Factory
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	keine
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Internet, TCP

Mindestanforderung
P75, 8MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik, SVGA
Empfohlen
P 100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik, SVGA

Grafik 76%

Sound 86%

Spielspaß

Solo	Multi
78%	81%

Noch nie war Eishockey so cool!

NHL BREAKAWAY™ 98

www.acclaimsports.com

Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion







Ab Oktober für PC, PSX und Saturn.
Ab Februar '98 auch für N64.

Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

Bahnbrechende Motion Capture Grafiken
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge

Komplettes Team-Management
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden

Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten … Oder glaubst Du es sollte anders sein?

88 %

Video Games Classic 90%

PlayTip PlayStation Magazin 11/97 1,7

FUN GENERATION DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN NINTENDO • SEGA • SONY 10/10

Designed for Microsoft Windows 95 · PlayStation · SEGA SATURN™ · NINTENDO 64

The NHL Shield is a registered trademark and NHL Breakaway is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and the marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. All rights reserved. National Hockey League Players' Association. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Acclaim Entertainment, Inc. © NHLPA. Nintendo 64 and the 3-D 'N' logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1996 Microsoft Corporation. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. ™ & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim® Entertainment GmbH

F1 MANAGER
Viel Pferdestärken

Als Manager das eigene Formel-Team leiten - mit F1 Manager Professional kein Problem

Während sich Jacques Villeneuve und Michael Schumacher noch kräftig um die begehrte Krone der Formel-1-Weltmeisterschaft beharken, schiebt nun Software 2000 das entsprechende Spiel nach. Kein richtig neues Produkt, schließlich setzt der F1 Manager Professional sichtbar auf dem gut ein Jahr alten Vorgänger F1 Manager 96 auf. Das beiliegende Handbuch erläutert genau die verschiedenen Funktionen, eine deutliche Verbesserung im Vergleich zum dünnen Heftchen vom F1 Manager 96.

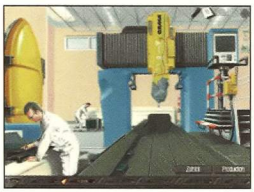
Ihr schlüpft in die Rolle eines Rennstallbesitzers, bis zu vier Spieler dürfen sich um die begehrten WM-Plazierungen streiten. Zu Beginn gilt es, sich ein geeignetes Team auszusuchen. Ihr könnt Euch dabei entscheiden, ob Ihr mit einem Top-Team, einem durchschnittlichem oder gar einem schlechten Team antreten möchtet. Dies bestimmt beim F1 Manager Professional die Schwierigkeitsstärke, schließlich wirft ein technisch schwaches Team deutlich mehr Probleme und Fragen auf, als beispielsweise bei den derzeitigen Spitzenteams Ferrari und Williams.

Und genau an dieser Stelle fällt der erste entscheidende Unterschied zum Vorgänger auf: Waren beim F1 Manager 96 noch alle originalen Fahrer-, Team- und Konstrukteursnamen beim damaligen Lizenzinhaber FOCA gekauft und ins Spiel eingearbeitet, zieren nun Phantasienamen den Nachfolger. Damit der technische Direktor bei „Farreri" aber nicht die ganze Saison hindurch Nikki Gaudi heißt, implementierte Software 2000 einen komfortablen Editor. Damit lassen sich alle Namen schnell und unkompliziert auf den neuesten Stand bringen.

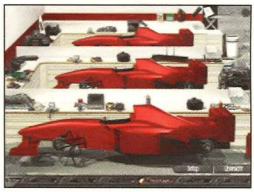
Das Spielziel gestaltet Ihr ganz nach Wunsch, denn neben dem wirtschaftlichen und technischen Aufbau Eures Teams stehen Euch verschiedene Missionen zur Auswahl. Entweder reicht Euch dabei schon eine gewisse Plazierung am Ende, ein paar WM-Punkte, oder Ihr nehmt Euch die Fahrer- oder Konstrukteurs-Meister-



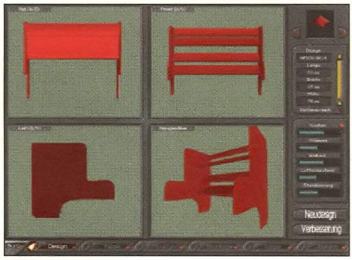
Im Lager kauft man auch mal bei der Konkurrenz ein



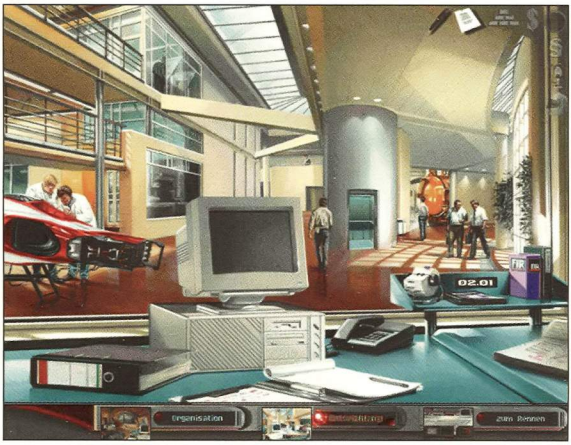
In der hauseigenen Fabrik werden Verkleidungsteile gefertigt



Liegen alle Teile bereit, schrauben die Mechaniker die Boliden zusammen



Design zum Ansehen: Jedes Einzelteil läßt sich genau begutachten



Im Zentrum der Technik: Im Entwicklungsbüro stellt Ihr die Weichen für die Fahrzeug-Planung

PROFESSIONAL
im Rennstall



Im Windkanal werden die Boliden auf Bodenhaftung und Luftwiderstand getestet



schaft vor. Natürlich steht weiterhin auch ein Spiel ohne Limit zur Verfügung, dabei könnt Ihr ohne Beschränkungen mehrere Saisons durchfahren, ohne daß ein nicht erreichtes Spielziel das Aus bedeutet.

Nun gilt es, Lieferanten von Reifen, Motoren, Benzin und Werkstoffen zu finden und durch Verträge an sein Team zu binden. Danach geht alles den gewohnten Gang der Formel 1: Mit Werbeflächen auf Rennwagen, Fahreroverall, Helm und Mütze ködert Ihr Sponsoren, die dann so manche Mark für das Jahresbudget locker machen. Auch beim **Merchandising** vermag der klevere Manager so einiges zu verdienen; schließlich ziehen bedruckte T-Shirt, Telefonkarten und Kaffeetassen den wahren Fan schier magisch an und Geld regiert bekanntlich die Welt. Ist genügend Geld im Säckel, müßt Ihr Euch natürlich auch um die Technik kümmern. In der Lagerhalle besteht die Möglichkeit, sich mit Motoren, Getriebe, Bremsen und anderen nützlichen Teilen einzudecken, natürlich nur gegen ein entsprechendes Salär. In der Designerkammer brüten die Entwickler dagegen über Neudesign oder Verbesserungsmöglichkeiten der Außenteile – schließlich bleibt die Zeit nicht stehen, und neue Flügel fliegen bekanntlich besser. In der hauseigenen Fabrik werden die Einzelteile dann hergestellt, wichtig ist dabei die rechtzeitige Planung und Fertigung zwischen den Rennen. Sind die Boliden dann in der Montagehalle zusammengesetzt, geht es ab in den **Windkanal**. Ist die letzte Grobeinstellung getroffen, führt der Weg zur hauseigenen Teststrecke. Dort beginnt das Feintuning: Welcher Neigungswinkel ist ideal für Front- oder Heckspoiler, welche Reifenmischung sitzt gut genug auf dem Asphalt und hat dennoch nicht zu viel Abrieb, wie weich muß die Radaufhängung sein – die Einstellungen sind wahrlich vielfältig. Nach den Testfahrten führt Euch dann der Weg nach Melbourne – das erste Rennen der aktuellen Saison ruft. Dort beginnt dann erneut der Kampf mit der Technik, schließlich unterscheiden sich die Strecken voneinander und jede fordert eine eigene Abstimmung. Diese kann durch die üblichen freien Trainingszeiten ausprobiert und für spätere Rennen auf der gleichen Strecke auch löblicherweise gespeichert werden, bevor dann die Qualifikation ruft. Auch hier legte Software 2000 größten Wert auf Genauigkeit: Innerhalb einer feststehenden Zeit



Im Taktik-Menü könnt Ihr die Boxenstops und die Reifenwahl planen



Vor dem Rennen werden die flotten Flitzer noch in der Garage überprüft



Ohne Kohlen nichts zu holen: Typische Werbeträger lassen zusätzliches Geld verdienen



Alles eingepackt? Dann nichts wie ab zum nächsten Spektakel!



Alle Rennstrategien werden vom Kommandostand in der Boxengasse aus getroffen



Aus der Fahrersicht: Oben im Bild werden die Abstände zu den Konkurrenten angezeigt



Aus der Vogelperspektive lassen sich die Überholmanöver am besten betrachten



Am Ende des Rennens prüft die Rennleitung – wehe dem, der das Reglement ignoriert



Am Ende wird abgerechnet: Kein Erfolg diesmal für Williams

dürfen die Boliden auf die Strecke; eine genaue Planung an Benzinmenge, gefahrenen Runden und Reifen wird benötigt, um eine gute Plazierung für das Rennen zu erreichen. Dabei entscheidet Ihr selbst, wann Ihr die Wagen innerhalb der Qualifikationszeit auf die Piste schickt. Ein gutes Timing ist erforderlich, schließlich halten andere Wagen in deren Einführungs- oder Abschlußrunde unter Umständen die eigenen Renner ziemlich auf.

Sind die Plätze dann verteilt, wird es ernst. Der beste Wagen gewinnt nicht immer, denn viel hängt von der Reifenwahl, der richtigen Fahrertaktik, der Anzahl der Boxenstops und letztlich der Stops selbst ab. Letztere übernimmt wahlweise der Computer automatisch, geschickte Spieler sollten aber den manuellen Boxenstop vorziehen, da dort wertvolle Sekunden zu gewinnen sind. Unvorhergesehene Ereignisse machen aber auch die beste Planung zunichte, so mancher Bolide kommt von der Piste ab oder begräbt die Siegchancen mit einem zerplatzten Motor. Wie schon der Vorgänger, zeichnet sich auch der F1 Manager Professional durch seine schier unbegrenzten Möglichkeiten und Detailgenauigkeit aus. Schwächen wurden ausgemerzt und einige neue Features hinzugefügt, beispielsweise die Telemetrie, das Entwicklungsbüro und viele Automatikfunktionen, die das komplexe Spiel deutlich erleichtern. Vor allem in den Rennen treten grafische Fortschritte zutage: Die Rennkurse besitzen mehr Details am Straßenrand, die gegnerischen Renner glänzen mit Werbeflächen. Neben der besseren Darstellungsgrafik wurde aber auch am Rennverhalten der gegnerischen Boliden kräftig gefeilt. Mit dem F1 Manager Professional bietet Software 2000 die derzeit beste Manager-Simulation mit Formel-1-Hintergrund. Die Detailfülle ist überwältigend, doch niemals ermüdend. Für das schnelle Spiel zwischendurch eignet sich der Manager freilich nicht: Bis die nötigen Einstellungen vor einem Rennen getroffen sind, vergeht schon ein Weilchen, und auch das Rennen selbst verschlingt einige Zeit. Echten Formel-1-Fans ist das Programm aber allemal zu empfehlen. *jb*



Jan Binsmaier

SUPER

Welcher Formel 1-Fan würde nicht gerne in der Boxengasse stehen? Fahrer mit überhöhten Gehaltsforderungen könnt Ihr vor die Tür setzen, die Boxenstrategien selbst bestimmen und der Entwicklungsabteilung kräftig in den Hintern treten – Herz, was begehrst Du mehr! Wie ich allein bei den einzelnen Rennen mitfieberte, meine ausgeklügelte Taktik wieder aufs Neue umschmiß und lautstark über meine Fahrer schimpfte, zeigt die Stimmung, die das Spiel vermittelt. Die Neuerungen und Verbesserungen sind im Vergleich zum Vorgänger deutlich, keine Frage. Dennoch ertappte ich mich ständig bei der Frage, ob sich ein Umstieg vom F1 Manager 96 zum neuen Spiel lohnt. Die Antwort war letztendlich doch nicht so schwer: Wer ein echter Formel-1-Fan ist und sich gerne durch unzählige Fahrzeug-Einstellungen wühlt, um das Optimum für ein einzelnes Rennen auszureizen, der wird auch den Kauf des Nachfolgers nicht bereuen. Zeit braucht man schon beim Spielen, dafür macht es auch jede Menge Spaß.

Name	F1 Manager Professional
Genre	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	Software 2000
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	keine
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, DOS/Windows 95, Festplatte belegt 94 MB

Empfohlen
P100, 4x CD-ROM, Soundkarte

Grafik 76%
Sound 73%
Spielspaß

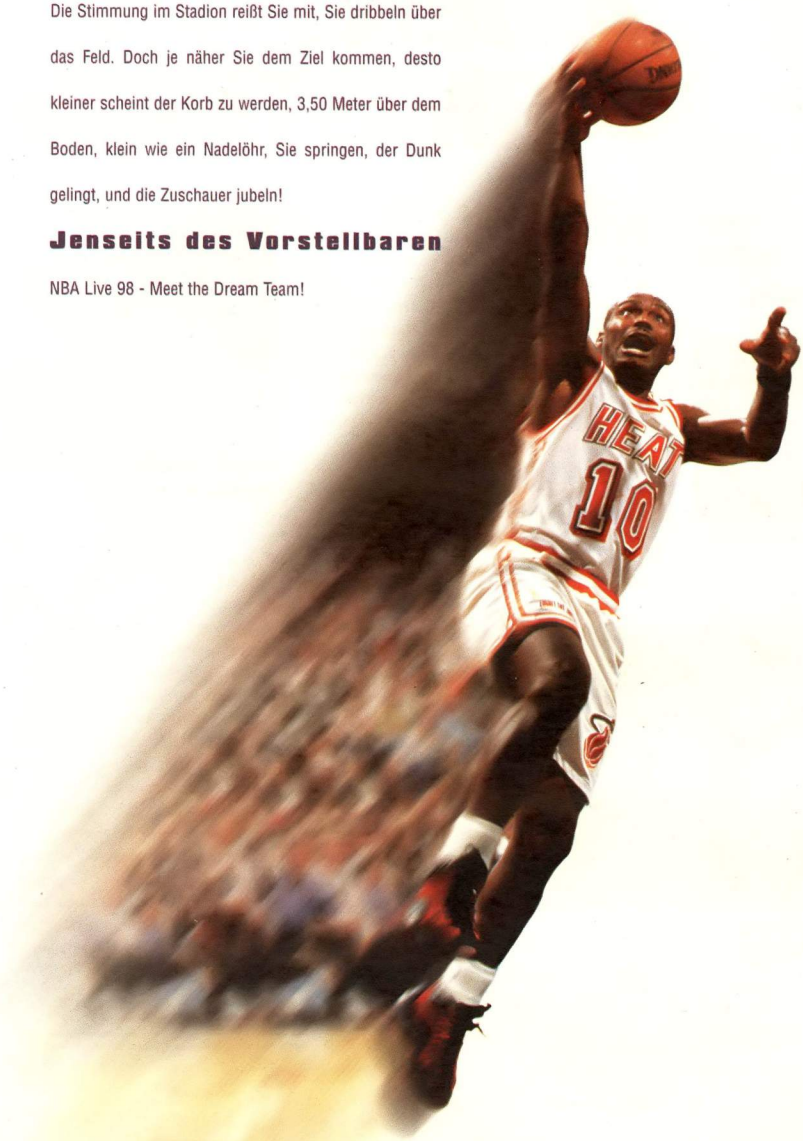
Solo	Multi
83%	79%

NBA LIVE 98

Die Stimmung im Stadion reißt Sie mit, Sie dribbeln über das Feld. Doch je näher Sie dem Ziel kommen, desto kleiner scheint der Korb zu werden, 3,50 Meter über dem Boden, klein wie ein Nadelöhr, Sie springen, der Dunk gelingt, und die Zuschauer jubeln!

Jenseits des Vorstellbaren

NBA Live 98 - Meet the Dream Team!



Originalgetreue Paß-Optionen



Detaillierte Spieler-Animationen



www.nba.com
www.easports.com
Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95

If it's in the game, it's in the game.

EA SPORTS

©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. Die NBA und die einzelnen NBA-Team-Bezeichnungen, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und ihrer jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. Alle Rechte vorbehalten. 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. "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd.

AGENT ARMSTRONG

Hüpfend und schießend bahnt sich Virgins Action-Held einen Weg durch seinen ersten Einsatz



Auch in Lavahöhlen haben sich Falconettis Schergen niedergelassen



Mit seiner Wumme kann Armstrong viel Schaden anrichten

Amerika Mitte der dreißiger Jahre. Der fiese Gangster Spats Falconetti will mit seinem Syndikat die Weltherrschaft an sich reißen und bedient sich ungeniert der Waffenarsenale der verschiedenen Weltmächte. Allerdings hat der unsympathische Bursche seine Rechnung ohne den Top-Agenten Steed Armstrong gemacht, der von Falconettis Plänen Wind bekommen hat. Mit einer Maschinenpistole bewaffnet, schickt sich der Draufgänger nun an, die finsteren Machenschaften des Verbrechers zu durchkreuzen.

Ausgangsort jeder Operation ist dabei das Hauptquartier des Geheimdienstes, wo Spielstände gespeichert und geladen werden können und Ihr Euch anhand einer Weltkarte über die bevorstehende Mission informiert. Die zu erfüllenden Aufgaben sind breit gefächert und stellenweise noch in Primär- und Sekundärziele unterteilt. So muß unser Held beispielsweise eine Kollegin aus den Fängen der Verbrecherorganisation befreien oder Eigentum (Mini-U-Boote, Radaranlagen etc.) des Syndikats zerstören. Zu diesem Zweck steuert Ihr Euren Charakter durch eine recht beeindruckende Anzahl von Schauplätzen wie Dschungellandschaften, Höhlen, Hafenanlagen, Hangars oder gar Unterwasserwelten. Jedoch bleibt Euch



Zwei auf einen Streich!

kaum Zeit, das Leveldesign zu würdigen oder Geheimräume ausfindig zu machen. Ständig wird der Agent von Geschütztürmen oder Falconettis Handlangern unter Beschuß genommen, und verweilt er zu lange an einem Ort, stürmen immer mehr Feinde auf ihn ein. Einige Aufgaben müssen außerdem innerhalb eines Zeitlimits absolviert werden, so daß sich kaum eine Gelegenheit für eine kurze Verschnaufpause bietet. Damit das Spiel nicht zu einer „Mission: Impossible" verkommt, sammelt man dankbar Power-Ups wie Handgranaten, Spezialgeschosse und Gesundheitsboni ein, um die Überlebenschancen wenigstens etwas zu steigern.

Gelegentlich eingestreute FMV-Sequenzen runden dieses Jump & Shoot-Vergnügen optisch ab. Bemerkenswert ist außerdem die musikalische Untermalung, da in Form von Audio-Tracks ein exzellenter Soundtrack zusätzlich auf dem Speichermedium abgelegt wurde. *cis*



Chris Peller

GUT

Das cartoonhafte „Agent Armstrong" entpuppt sich als eine ziemlich gelungene Verschmelzung von Hüpf- und Ballerelementen, garniert mit grafisch abwechslungsreichem Missionsdesign und wirklich grandioser Musik. Durch den sehr hohen Schwierigkeitsgrad ist dieses Spiel desweiteren eine ernstzunehmende Herausforderung für den Gamepad-Akrobaten. Die schießwütigen Gegner tummeln sich so zahlreich in den einzelnen Stages, daß oft mehrere Anläufe vonnöten sind, um ein Level erfolgreich abzuschließen. Anlaß zur Kritik bietet eigentlich nur die dreidimensionale Ansicht der Spielumgebung, die auch „in die Tiefe" begehbar ist. Obwohl man den Helden anscheinend auf gleicher Höhe mit einem Gegner oder einer Plattform positioniert hat, kann es aufgrund der flachen Perspektive nämlich passieren, daß man doch daneben schießt oder springt. Davon einmal abgesehen, wird man mit diesem witzigen Action-Feuerwerk jedoch eine Menge Spaß haben.

Name	**Agent Armstrong**
Genre	Action
Hersteller	Virgin Interactive
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Joystick
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4 x CD, 2 MB Grafik

Empfohlen
P120, 16 MB RAM, 4 x CD, 2 MB Grafik, Gamepad

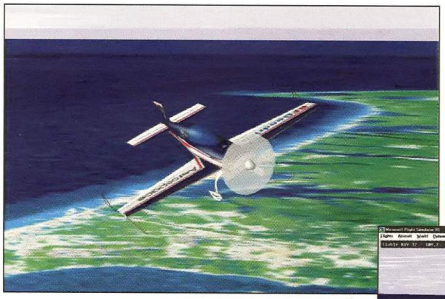
Grafik **69%**
Sound **81%**
Spielspaß

Solo	Multi
72%	-%

MS FLIGHT
Simulator 98



„Flight Simulator", die siebte. Microsofts aktuelle Version des Verkaufsschlagers



Mit Beschleunigerunterstützung bessert sich die Optik in nur geringem Maße

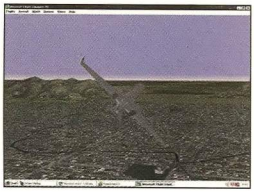
Und wieder einmal kommt ein neuer „Flight Simulator" ins Land. Die Original-Designer des Teams Sublogic arbeiten mittlerweile bei Dynamix am Konkurrenz-Produkt „Pro Pilot", trotzdem hat das Microsoft-Produkt bislang ungebremsten Zuspruch – nicht zuletzt wegen der unzähligen Szenarien und Flugzeuge, die als Add-Ons erhältlich sind. Von alten Instrumentenpanelen abgesehen, sollen diese auch kompatibel sein: Mit dem BAO Flight Shop erstellte Fluggebiete lassen sich ebenfalls verwenden, wenn sie mit einem von der Microsoft-Webpage herunterladbaren Tool bearbeitet werden. Acht Fluggeräte stehen zur Verfügung, wobei der noch nicht existierende Learjet 45, die Cessna Skylane 182S und der Bell 206 JetRanger III-Hubschrauber neu sind.

Geblieben sind die Spielgrundarten wie Single Flight, Adventures, in denen Ihr kleine Aufgaben lösen müßt, und die Challenges, wo bestimmte Flugmanöver zu absolvieren sind. Auf eine GPS-Funktion (Global Position Satellite) müßt Ihr indes verzichten. Der Force-Feedback-Support ist ein ganz witziges Feature, nur war uns nicht ganz klar, inwieweit das in der Boeing 737 Sinn macht, die mit hydraulischen Leitwerken ausgerüstet ist. Optisch sind keine allzu großen Verbesserungen zu finden, per Direct3D wird die Grafik auch nicht viel schöner. Die riesige Fangemeinde wird dieses Produkt natürlich heiß und innig lieben, können doch nun fast 3000 Flughäfen angeflogen werden. Und an den bisherigen „Flights" gemessen, legt Microsoft einen würdigen Nachfolger vor. Allen anderen sei jedoch gesagt, daß sie hier ein grafisch nicht dem Standard der Zeit entsprechendes Spiel bekommen. Warten wir also ab, was Dynamix im März des nächsten Jahres mit „Pro Pilot" abliefern wird.

mash



Mit dem Bell Ranger über Hawaii. Echtes „Magnum"-Feeling kommt aber nicht auf.



Der neue Learjet 45 scheucht die Römer auf



Dank des Virtual Cockpit könnt Ihr nun auch seitlich aus Eurem Flieger schauen



Martin Schnelle

GEHT SO

Jawohl, ich gebe es zu: Ich finde es stinklangweilig, einfach nur von Punkt A nach B zu schaukeln, um mir dort ein paar Sehenswürdigkeiten anzusehen. Wenden wir uns also den eigentlichen Schwächen des Programms zu. Erstmals ist in der Boxversion ein Hubschrauber enthalten – leider fliegt er sich nicht wie einer und zeigt stattdessen Eigenschaften eines Flugzeuges. „Stallende" Flugzeuge reagieren auf Inputs, was sie eigentlich nicht dürften. Städte haben quadratische Grundrisse, was auch nicht der Realität entspricht. Die Grafik sieht kaum besser aus als die des Vorgängers, nur habt Ihr alle Details eingeschaltet, ruckelt die Darstellung in 640 x 480 noch auf einem 166er. Und besitzt Ihr eine 3D-Karte, tritt ein anderer Effekt zutage: Wie bei „iF-22" passen die Texturen an den Polygon-Rändern des Bodens nicht aneinander. Allerdings kann ich Entwarnung für alle „Flight"-Fans geben: Am Programm wurden einige Verbesserungen durchgeführt, und die viel größere Anzahl an Flughäfen sowie die Internet-Option rechtfertigt dieses Update.

Name: .....**MS Flight .....Simulator 98**
Genre: ....Flugsimulation
Hersteller: .....Microsoft
Niveau: .....einstellbar
Preis: .....ca. 100 Mark
Spieler: ...1-255 (theoret.)
Steuerung .Maus, Tastatur, ...Joystick
Besonderheiten Multiplayer
Spiel: ....deutsch in Vorb.
Anleitung: deutsch in Vorb.
Multiplayer ..LAN, Internet

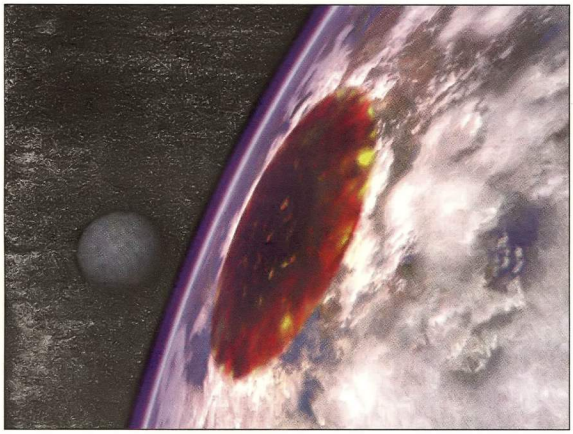
Mindestanforderung
486 DX 2/66, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen
P 200 MMX, 16 MB RAM, 3DFX

Grafik 54%
Sound 62%
Spielspaß

Solo	Multi
68%	69%

DARK
The Future

Mit Extras angereichert, versucht Activisions Echtzeitstrategiecal am Thron von C&C zu wackeln



Blitzkrieg der etwas anderen Art. Dieser Planet ist so gut wie tot.



Die erste Mission ist herrlich simpel: Töte alles und hab´ Spaß dabei!



Diese Anlage ist bald nur noch Geschichte



Such mich! Manchmal besser als offene Konfrontation.

Das Leben gestaltet sich im dritten Jahrtausend düster. Die rasante Zunahme der Bevölkerung weltweit stellte eine immense Gefahr für das ökologische System des Planeten Erde da. Wissenschafter versuchten verzweifelt Gegenmaßnahmen einzuleiten. Doch selbst der Einsatz von Chemikalien zum Aufbau der geschwächten Ozonschicht und spezielle Entsalzungstechniken zur Trinkwassergewinnung konnten nicht viel ausrichten. Es wurden spezielle Stadtkomplexe errichtet, die Bewohner autonom ernähren konnten. Die Unterschiede zwischen arm und reich waren riesig, und nur wenige konnte sich ein Leben in diesen geschützten Bereichen leisten. Zahlreiche kriminelle Banden bildeten Armeen und versuchten auf andere Weise, ihr überleben zu sichern. Zuerst wurde noch versucht, das Problem mit konventionellen Methoden, der Polizei, Herr zu werden. Als das scheiterte, schlossen sich die meisten der großen Nationen zusammen und errichteten auf dem Jupitermond IO eine Strafkolonie. Überall auf der Erde wurden die vermeintlich Kriminellen aufgegriffen und im Schnellverfahren verurteilt. Die Strafe war immer die gleiche: lebenslängliche Verbannung. Eine unabhängige Instanz zur Bewachung der Häftlinge wurde eingerichtet – die Jupitervollzugsbehörde (JVB). Dieser Organisation wurde zusätzlich der Aufbau einer eigenen Polizei zugesprochen, die bereits nach kurzer Zeit das größte stehende Heer bildete. Die Effizienz der JVB war beachtlich. Jährlich wurden eine Million Menschen auf die Strafkolonie verbannt. Nachdem die Kapazität auf dem Jupitermond erschöpft war, wurden weitere aufgebaut.



Und fröhlich brennt der Laserturm. Diese Angriffswelle konnten wir noch stoppen.

Mitte des 25. Jahrhunderts kam es zu einem Unfall mit weitreichenden Auswirkungen. Eine mit nuklearem Müll beladene Rakete explodierte über Bombay. Als Folge wurde der größte Teil der Nahrungsvorräte kontaminiert. Die Hungersnöte führten zu Aufständen gegen die geschützten Stadtkomplexe, deren Lebensmittel

REIGN
of War



Mit High-Tech macht das Töten gleich viel mehr Spaß

zu gut wie nicht unter dem Zwischenfall gelitten hatten. Die JVB half den Regierungen und schmetterte die Aufstände nieder. Auch wenn halbwegs Ruhe einkehrte, so war das Problem dennoch nicht gelöst. Aber das Kolonisieren anderer Welten war schwierig und barg viele Gefahren. Von einem Konzern im 23. Jahrhundert unternommene Expeditionen endeten zumeist in einer Katastrophe und dem Tod Tausender. Der Präsident der Vollzugsbehörde bot an, Sträflinge mit dem Aufbau neuer Siedlungen auf entfernten Planeten zu beauftragen. Die hatten auch entgegen aller Erwartungen aus dem Minimum eine gut organisierte und effiziente Gesellschaft entwickelt. Dem Plan wurde zugestimmt. Nachdem geeignete Planeten gefunden worden waren, machten sich einige Gruppen ehemaliger Sträflinge aus, die Welten bewohnbar zu machen. Viele neue Siedlungen wurden geschaffen und der Mensch konnte endlich der Überbevölkerung entgehen. Die ehemaligen Verbrecher wurden überall nur noch das Forschungskorps genannt. Die JVB entwickelte sich zur mächtigsten Organisation und bildete die einstige Regierung aller Systeme. Obwohl den Sträflingen für ihre Mühen die Freiheit versprochen wurde, hielt sich niemand daran. So passierte es, daß eine Gruppe rebellierte und versuchte, sich auf einem entlegenen Planeten zu verstecken. Das aus der Justizvollzugsbehörde entstandene Imperium sendete Truppen aus, die alle Abtrünningen ermordete. Aus diesem Zwischenfall haben die hohen Köpfe gelernt. Die DNA jedes Kriminellen wurden so geändert, daß sie mit 25 Jahren sterben würden. Der Widerstand wurde auf diese Weise im Keime erstickt und es alles beruhigte sich wieder. Ein paar Jahre später stand ein Wissenschaftler kurz vor einem Gegenmittel,







Auf dem Weg zur feindlichen Basis. Große Gegenwehr haben wir nicht zu erwarten. Also rein ins Vergnügen.



Vietnam läßt grüßen. Das „Hasch mich"-Spiel im Dschungel



Das Imperium versucht zurückzuschlagen



Zwei Aufklärungsdrohnen bringen Licht ins Dunkel



Ist da nun etwas oder nicht? Die Antwort könnte unseren Jungs nicht gefallen.

um diesen Prozeß zu stoppen. Der Machtapparat des Imperiums bekam jedoch Wind davon und alle Beteiligten wurden getötet. Als das bekannt wurde, bildeten sich erste Unruhen, die in Rebellionen ausuferten. Immer mehr Systeme schlossen sich diesem Kampf an und ein Bürgerkrieg hatte begonnen. Die Aufrührer nannten sich selbst das Freiheitskorps. In dieser Zeit bildete sich noch eine weitere Gesellschaft: Die Tograner widmeten sich der Wissenschaft und Religion. Sie versuchten eine neue Betrachtungsweise des Universums zu erreichen. Da der Kopf der Gruppe befürchtete, daß das **Imperium** auch gern diese Informationen hätte, beschloß er, auf einem weit entfernten Planeten eine Kolonie zu gründen. Die Annahme war richtig. Die Regierung schickte Kriegsschiffe mit dem Auftrag, ihn abzufangen. Dem Anführer gelang es jedoch zu entkommen. Sein Schiff erlitt aber schwere Schäden und mußte auf einer unbekannten Welt notlanden. Seine Anhänger flogen indes weiter, versuchten jedoch, ihn zu finden. Irgendwann gaben sie es auf, lebten aber nach den alten Grundsätzen, und schon bald hatten sie alle anderen Organisation technisch überholt. Der Krieg zwischen dem Imperium und den Freiheitskorps ging mit aller Härte weiter und erreichte auch den Planeten der Tograner. Da kein Kriegsgerät vorhanden war, konnten die sich nicht zur Wehr setzen und ihre Kultur ging unter.

Ihr schlüpft in die Rolle eines überlebenden Tograners, der sich mit einem kleinen Raumschiff retten konnte. Auf Eurem Weg stoßt Ihr auf eine Sonde, die der verschollende Anführer aussandte. Ihr erfahrt, daß er auf einem Planeten notgelandet war, der später von einer neuen Superwaffe des Imperiums vernichtet wurde. Ihr bekommt die Möglichkeit via Dimensionstor durch die Zeit zu reisen, um beide Armeen in einer finalen Schlacht zu besiegen. Bevor Euch jedoch diese Aufgabe zuteil wird, müßt Ihr Prüfungen bestehen. Die Sonde hat Aufzeichnungen von historischen Schlachten, die Ihr ebenfalls gewinnen müßt. Gelingt das, seid Ihr bereit, das Schicksal des Universums und der Menscheit zu ändern.

Insgesamt 12 Missionen müssen gewonnen werden, bevor Ihr in der Zeit zurück reisen dürft, um das Blatt zugunsten des Friedens zu wenden. Wie in Spielen dieser Gattung üblich, geht es zuerst an den Aufbau einer Basis, deren Sicherung und schließlich die Vernichtung aller feindlichen Einheiten. Da Wasser das kostbarste Gut darstellt, müßt Ihr dieses Abbauen, um an Geld zu kommen. Das ist auch dringend nötig, denn der Aufbau einer Armee ist kostenintensiv. Ihr könnt aus einem beachtlichen Pool an unterschiedlichen Einheiten schöpfen: Angefangen vom einfachen Infanteristen bis hin zu schwer gepanzerten Fahrzeugen. Verletzte oder Beschädigte Truppenteile können versorgt werden. Neben den üblichen Einrichtungen wie Lazarett



Plasmawaffen sehen nicht nur gut aus

und Werkstätten stehen aber auch Ärzte und Ingenieure zur Verfügung, die Ihr Euren Verbänden mitgeben könnt. Stehen Gebäude in vordester Front und unter ständigem Beschuß, könnt Ihr diese auf Wunsch mit schweren Transportern aus der Ziellinie schaffen. Bei Dark Reign bekommt Ihr mehr als bei anderen Spielen die Möglichkeit, das Verhalten Eurer Trup-



Wer nicht hören will muß sterben



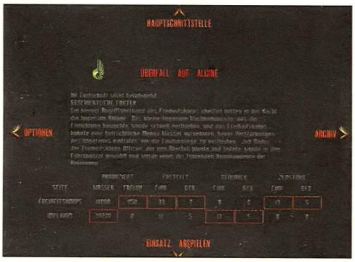
Fritz Effenberg

SUPER

Dark Reign ist endlich wieder ein Spiel, das neue Maßstäbe setzt. Wohlgemerkt, in puncto Grafik und 3D-Landschaft hat z.B. „Total Annihilation" die Nase vorn. Das Faszinierende liegt neben der spannenden, gelungenen Spielmechanik in der KI und der Art und Weise, wie sie dem Spieler zur Verfügung steht. Durch die hohe Differenzierung der Befehle an einzelne Einheiten erhält die Echtzeitstrategie fast eine neue Dimension, der Spieler ist endgültig „emanzipiert". Er ist nicht mehr der Maschinist seines Spielens, sondern kann die nebensächlichen Aufgaben an den Computer zurück delegieren. Die Perspektive ist nicht mehr die einer militärisch-industriellen Überwachungsdrohne, sondern die des Kommandobunkers, in dem alle Fäden zusammenlaufen. Das ist die richtige Entwicklung! Und dieses Spiel macht den entscheidenden Schritt darauf zu. Endlich werden die Vorteile der Echtzeitstrategie, knallharte Action und pulverdampfende Realitätsnähe mit denen der Rundenstrategie, Kreativität und Logik, verbunden. Ein Klasse-Spiel!



Das Nervenzentrum des Gegners im Visier



Der Kameraturm sendet bald nicht mehr...

Nach getaner Arbeit erhalten wir noch einmal ein wenig Aufklärung in Geschichte





Im Namen der Gerechtigkeit läßt sich viel leichter töten

pen zu beeinflußen. Neben dem gezielten Erteilen eines Auftrages wie beispielsweise Aufklärung, könnt Ihr die Vorgehensweise vorgeben. Von vorsichtig bis aggressiv reicht die Palette. Zusätzlich bestimmt Ihr, wie auf evtuelle Schäden reagiert werden soll. In der höchsten einstellbaren Stufe kämpft die Einheit bis zum eigenen Ableben weiter, während sie in der niedrigsten bei absinkender Gesundheit automatisch zurück zur Regeneration fährt. Natürlich könnt Ihr Wegpunkte festlegen, die ein Verband dann abgeht. Spezielle Einheiten wie beispielsweise der Aufklärer, haben die Möglichkeit, sich zu tarnen. Gebt Ihr den Befehl, nehmen sie die Farbe ihrer Umgebung an und werden so vom Feind nicht entdeckt.

Die Karten sind schön gezeichnet, und Geländedetails haben strategische Bedeutung. Müßt Ihr einen Trupp Soldaten zum Beispiel Richtung Norden bewegen, könnt Ihr anstatt der Straße den nahegelegenen Wald als Route wählen. Gegnerische Einheiten machen Euch dann nicht mehr so schnell aus. Diejenigen unter Euch, die gern eigene Szenarien entwerfen, können sich freuen. Dark Reign wird mit mehreren Editoren ausgeliefert, die keine Wünsche offenlassen. Neben dem normalen Karteneditor findet Ihr auch Programme zum Kreieren eigener Einheiten und Gebäude. Dabei könnt Ihr nicht nur die Werte verändern, sondern sogar eigene Grafiken integrieren. Multiplayer werden sich über die neuen Funktionen freuen. Bei den meisten Vertretern des Genres ist es allgemein üblich, daß eine Allianz nichts anderes als einen Nichtangriffspakt darstellte. Hier bekommt Ihr wesentlich mehr Möglichkeiten. So könnt Ihr dem Alliierten Geld aber auch eigene Truppen senden, er dann über die Kontrolle über diese Einheiten verfügt. Selbstverständlich kann ihm die natürlich auch wieder genommen werden. *mw*





Unsere Einheiten auf Patrouille



Maik Wöhler

GUT

General Effenberger hat durchaus recht. Die neuen Möglichkeiten, seine Truppen zu befehligen, verleihen dem Genre neue Akzente und eine wesentlich größere Spieltiefe. Und wären die Features konsequent umgesetzt worden, hätte ich eigentlich nichts weiter zu meckern gehabt. Aber leider scheitert die Idee an der Umsetzung. Wenn ich einer Gruppe zum Beispiel den Befehl erteile, den Feind zu sichten und anzugreifen, erwarte ich auch, daß sie dies geschlossen tun. Aber genau das ist nicht der Fall. Alle stürzen in unterschiedliche Richtungen los und werden natürlich dann leicht zum Opfer. Schade nur, denn ich würde sie wegen Befehlsverweigerung gerne selbst töten. Auch die 13 Missionen sind etwas zu mager. Aber trotz allem sind die Ansätze genau der richtige Weg und ich hoffe, daß es spätestens nächstes Jahr ein Strategical gibt, das diese neuen Möglichkeiten intensiv nutzt. Und so lange werde ich Dark Reign allein oder im Netz lieber spielen als jeden schnöden C&C-Clone.

Name	Dark Reign
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Activision/ Bomico
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 78%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
80%	85%



NHL 98

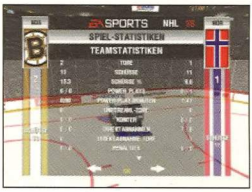
Erneut donnert EA Sports den Puck ins Tor – NHL 98 möchte an die alten Erfolge anknüpfen

Alle Jahre wieder: Kaum färben sich die Blätter an den Bäumen und die Singvögel blasen zum Rückzug in den warmen Süden, da wirft die Electronic-Arts-Tochter EA Sports nur so mit Neuerscheinungen um sich. Der Grund: Sämtliche Sporttitel mit Jahreszahl auf der Verpackung müssen schließlich pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Regalen stehen. Neben FIFA 98 und NBA 98 zählt der Spiele-Gigant auch die Eishockey-Simulation NHL 98 zu den verkaufsträchtigsten Sportspielen im Genre. Kein Wunder, schließlich gelang es den Vorgängern alljährlich, als Referenztitel die Konkurrenz in die Schranken zu weisen.

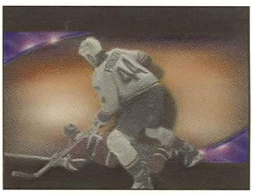
Diesen Erfolg hofft EA Sports nun mit NHL 98 erneut zu toppen; hilfreich zur Seite stand dabei Marc Crawford, ehemaliger Stanley-Cup-Gewinner und Trainer der Colorado Avalanche. Dieser beriet die Programmierer vor allem in puncto Spiel-Realität: Eine komplett überarbeitete künstliche Intelligenz (KI) sorgt nun dafür, daß sich Computergegner fast wie im echten Sport verhalten. So scharen sich selbst die angriffslustigsten NHL-Cracks plötzlich in Unterzahl um das eigene Tor und versuchen mit Befreiungsschlägen aus dem eigenen Drittel, die jeweilige Strafzeit ohne Treffer zu überstehen. Als neue Abwehrmaßnahme können sich nun übrigens die Spieler auch in die Schlagschüsse der Gegner werfen – ein wenig Übung ist für das richtige Timing schon nötig, denn wer schlittert schon gerne auf dem Bauch übers Eis, während der Angreifer elegant um den Hilflosen kurvt und alleine vor dem Torwart steht.

Auch an die Spieler-Bewegungen legte der Altmeister des schnellen Sports spürbar Hand an. Jeder Kufenschlag, jede Drehung und jeder Schuß sieht exakt wie bei den echten Cracks aus; ungelenke oder anatomisch unmögliche Bewegungen sind somit nicht mehr zu finden. Die kurzen Zwischenszenen im Spiel bei Torjubel oder Zeitstrafen sind absolut sehenswert – der richtige Name steht auf dem Trikot, die Gesten und Bewegungen erinnern eher an eine Sportübertragung als an ein Computerspiel.

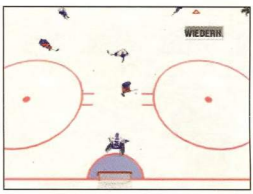
26 NHL-Teams könnt Ihr steuern, dabei wurden natürlich alle Originalnamen der Spieler sowie Neuzugänge, Transfers und Wechsel in der aktuellen Saison berücksichtigt. Darüber hinaus stehen zwei All-Star-Teams und 16 Nationalmannschaften zur Verfügung. Jede Mannschaft unterscheidet sich dabei in der Spielstärke – so schneidet beispielsweise die deutsche Nationalmannschaft im direkten Vergleich mit den



Ausführliche Statistiken werden nach Spielende präsentiert



Eine Szene aus dem Vorspann: Filmsequenzen von den Profis



Gelungene Tore werden in der Wiederholung gezeigt

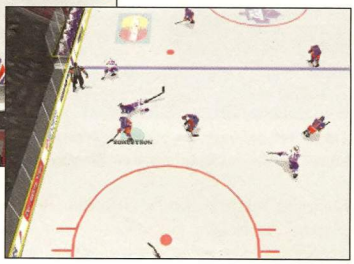


Grafik vom Feinsten präsentiert EA Sports bei NHL 98. Hier ein Sturmlauf auf das gegnerische Tor.

Das Power Play geht weiter



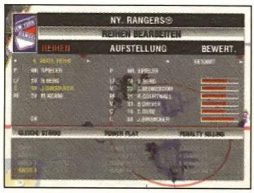
Wayne Gretzky jubelt nach dem Tor: Selbst die Spielernamen sind auf den Trikots zu erkennen



In dieser Perspektive spielt es sich deutlich einfacher – mehr Überblick bringt mehr Spielkultur



Egal, ob Bandenwerbung oder Spielerdetails: Je nach Ausstattung ist alles abschaltbar



Die Reihen können je nach Wunsch eigenständig bearbeitet werden

New York Rangers recht schwach ab. Kein Wunder eigentlich, schließlich dürfte auch im echten Spiel die Mannschaft aus deutschen Landen kräftig Probleme mit den schnellen US Boys bekommen.

Um das richtige Eishockey-Ambiente zu erreichen, legte EA Sports erneut auf die kleinen netten Randerscheinungen besonderen Wert. Besitzern von Dolby-Surround-Systemen brausen erstklassige Klangbereiche um die Ohren, aber auch für weniger gut Ausgestattete bleiben noch jede Menge gelungene Klangeffekte übrig. Mal klingelt in den Unterbrechungen typische Orgelmusik vom Hallendach, dann kreischen wieder fetzige Rockrhythmen im Stadion umher. Kräftige Bodychecks an der Bande können schon mal dazu führen, daß der Gegner durch das Plexiglas geschubst werden kann.

Konsequenterweise regnet es dann auch Glassplitter und der arme Geschundene hängt ziemlich belämmert in der Ecke. 26 gelungene Umsetzungen von echten NHL-Stadien sorgen für eine exzellente Spielumgebung, die in den gewohnten acht Kameraperspektiven angezeigt werden kann. Wem die gelungene Grafik übrigens noch nicht fein genug ist und im Besitz einer 3Dfx-Karte ist, kann sich freuen: NHL 98 unterstützt diesen Beschleuniger-Chip und erkennt ihn bei der Installation automatisch.



Sascha Gliss

SUPER

Da mag Kollege Binsmaier auch noch so nach einem Haar in der Suppe suchen: NHL war, ist und bleibt die Referenzsimulation für den schnellsten Mannschaftssport der Welt. Die 98er Variante erfindet das Genre zwar nicht neu, brennt aber ein akustisches und visuelles Feuerwerk ab, das die Bezeichnung „Virtual Stadium" mehr als rechtfertigt. Auch nach längerem Spielen fiel mir bei „98" weder auf dem Eis noch in den Menüs ein Innovationsmangel auf: Das Problem liegt eher in der Schwierigkeit, ein fast perfektes Produkt wie „NHL 97" einem Entwicklungs-Quantensprung zu unterziehen. Nach so viel Lob muß auch ich mal meckern, wobei die Kritik nur gegen die deutsche Lokalisation geht: Was EA uns hier zumutet, ist fast schon unfreiwillig komisch. Spätestens nach dem dreißigsten „Er spielt die Scheibe tiefl" hegen auch geduldige Spieler Mordgelüste gegen DSF-Reporter Marc Hindelang. Englisch-Cracks kaufen also die Original-Version, DSF-Fans schlagen sich um die deutsche Version und alle anderen stellen Herrn Hindelang einfach ab.



Wem rutscht das Herz beim Penalty tiefer in die Hose? Stürmer oder Goalie?



Da sitzt der Sünder in der Eiskammer – Unterzahlspiel ist nun angesagt

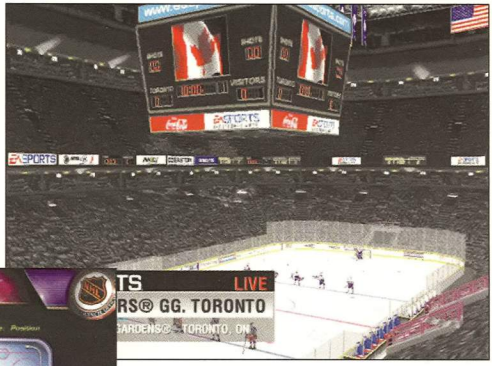


Sechs verschiedene Spielarten stehen bereit



Vor dem Tor ist jede Menge los. Wo ist der Puck?

Gelungen, wie EA Sports die 26 Original-Stadien für das Spiel umsetzte. Man beachte die Video-Anzeige an der Hallendecke, sogar die Werbe-Banner in den Zuschauerreihen wurden nicht vergessen





Taktik ist gefragt: Im eigenen Menü könnt Ihr Euren Spielern den Weg weisen

Ein wenig Taktik kommt bei NHL 98 auch zum tragen: Die Reihen sind frei wählbar und werden entweder automatisch oder per Funktionstasten ins Feld geschickt. Ein eigener Taktik-Screen steht den Hobby-Trainern unter Euch zur Verfügung. Dabei werden beispielsweise das gewünschte Verhalten der Spieler bei Unterzahl und Power Play eingestellt, auch eine generelle Positionierung hilft Euch, ein Spiel eher stürmisch, abwartend oder defensiv auszurichten.

Man spricht übrigens Deutsch bei NHL 98. Und das nicht nur in den Menüs, sondern auch während des Spiels. Die Live-Komentare stammen von Marc Hindelang, der sein Fachwissen aber leider nur mit relativ wenigen Sätzen im Spiel kommentiert. Sprüche wie beispielsweise „Er spielt die Scheibe tief!" mögen bei Fernsehkommentatoren zwar recht beliebt sein, besitzen aber relativ wenig Aussagekraft und nerven vor allem gewaltig, wenn sie innerhalb einer Minute ungefähr sechsmal fallen. Auch die Anpassung zwischen Kommentar und Spielsituation scheint noch immer ein großes Problem zu sein. Ein Schußversuch direkt vor dem gegnerischen Goalie ist definitiv kein „...Paß aus dem Mitteldrittel...". Doch die verbalen Zuordnungsprobleme und die zu geringen Spielkommentare sind eigentlich die einzigen Schwächen, die NHL 98 aufweist und damit leicht zu verschmerzen. Nicht alle Sprachsequenzen sind übrigens nervig; Hallensprecher Martin Siebel ertönt nicht oft, dafür in typisch hallender Stadion-Stimme; dabei versetzen die Sprüche den Spieler stets in die Atmosphäre eines echten Eisstadions.

Gespielt wird entweder alleine oder zu mehreren an einem Computer, via Netzwerk oder über Modem. Neben Freundschaftsspielen stehen weiterhin Penalty-Schießen, Play Offs, Turnier-Modus und sogar ganze NHL-Saisons bereit. So bietet NHL 98 Eishockey-Fans wieder einmal das Beste im Genre an und erwirbt sich damit erneut einen Volltreffer der Redaktion. *jb*



Jan Binsmaier

SUPER

Irgendwie fehlt mir etwas bei NHL 98. Natürlich, die 3Dfx-Unterstützung wurde gelungen umgesetzt, die Detailfülle kennt wie immer fast keine Grenzen, und auch in Sachen Gameplay ist NHL 98 praktisch unschlagbar. Die Atmosphäre kommt durch den Stadionsprecher und die Orgelmusik erstklassig rüber, die verschiedenen Spielmodi lassen keine Wünsche offen. Eigentlich sollte ich wunschlos glücklich sein. Vielleicht sind meine Ansprüche ja zu hoch angesetzt, aber ich erwarte mir bei einem neuen Produkt einfach irgendeine wesentliche Neuerung. So etwas fehlt mir aber bei NHL 98. Natürlich gelingt es NHL 98 erneut, als Referenztitel der Eishockey-Simulationen bezeichnet zu werden. So kann ich das Spiel jedem bedingungslos empfehlen, der a.) einen flotten Rechner hat und b.) den Vorgänger noch nicht besitzt. Neueinsteiger mit kleineren Rechnersystemen sollten übrigens mit der Anschaffung noch warten: Erfahrungsgemäß dürfte NHL 97 bald in die Classic Line von Electronic Arts schlüpfen und dann für günstige 40 Mark zu haben sein.

Name	NHL 98
Genre	Eishockey-Simulation
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	?
Spieler	?
Steuerung	Gamepad, Maus, Tastatur
Besonderheiten	
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P 100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen
P 166, 16 MB RAM, 8x CD, Gamepad, **3Dfx**

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

Solo	Multi
86%	88%

KOLBERG v. KRENSKI

DER NACHFOLGER DES TOP-HITS „RALLYE RACING 97"

SCHLUSS MIT DEM KINDERKRAM



empfohlen von
Walter Röhrl

international

RALLY CHAMPIONSHIP

ULTIMATIVER TRACK-EDITOR
Tausche die Tracks mit Deinen Freunden!

3D-KARTEN UNTERSTÜTZTUNG

HANDBREMSEN POWER SLIDES

UNTERSTÖZT „FORCE FEEDBACK JOYSTICKS"

16 BIT-FARBE

PC GAMES: 81%
PC ACTION: 80%
PC POWER: 86%
(Bewertung des Vorgängers „Rallye Racing 97")



9 Rennwagen mit Original-Lizenzen



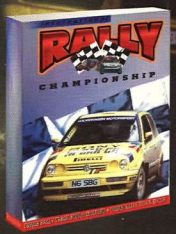
2 Spieler Modus und verbesserte Netzwerk-Option



Spektakuläre Crashs



5 Kontinente mit 15 Rennstrecken und unterschiedlichen Wetterverhältnissen



Coole Holo-Box!

Ab Oktober 97 auf PC CD-ROM im Handel erhältlich

Europress
ORANGE ENTERTAINMENT

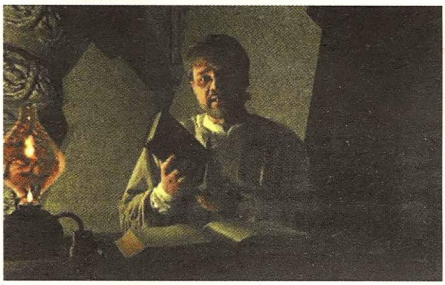


RIV
The Sequel

Ein paar Millionen verkaufte Exemplare und gut vier Jahre später bekommt Myst Nachwuchs

Ein Buch, das Leute aufschlürft und in eine fremde Welt spuckt. Tja, kenn mir einer Michael Ende; aber eben nur im Bücherregal oder als schmalzigen Kinoschinken. Auf dem PC denkt dabei jeder sofort an Myst. Und jetzt wohl auch an Riven.

Riven, das von den selbst als genial ernannten Miller-Brüdern von Cyan seit vier Jahren entwickelt und gerendert wurde, soll mal wieder ein paar Millionen Exemplare umsetzen, so hofft auf jeden Fall die Zunft der Vertreiber und Verkäufer. Wird es sicher auch, denn schon bei Myst gehörte es ja für die eher Spiele-unbedarften PC-Anwender aller Welt zum guten Ton, so eine schöne Software dem staunenden Publikum zu präsentieren. Riven setzt genau nach dem Ende von Myst an. Doch schon gibt es das nächste Problem auf den geschriebenen Inseln: Catherine, die Frau von Artrus ist entführt worden, und die Inseln sind derart instabil, daß sie kurz vor ihrem endgültigen Kollaps stehen. Jetzt liegt es an mir, wieder für Ruhe im mystischen Bücherregal zu sorgen.



Noch macht der kleine Schriftsteller einen harmlosen Eindruck...



bis er zu des Pudels Kern kommt...

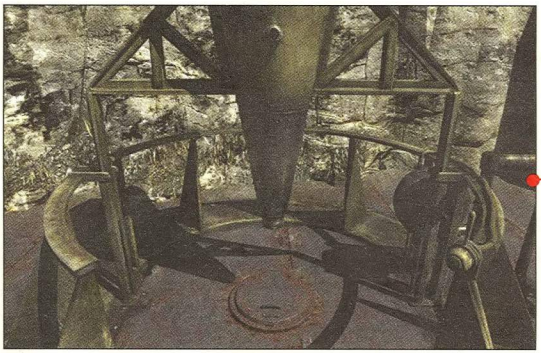


...und mich per Verbindungsbuch nach Riven schickt

So lande ich also, nachdem ich zu tief in ein Verbindungsbuch geschaut habe, in einer Art Transporterkäfig. Hier nimmt mir ein kleiner, nur D'Ni sprechender Wachposten das Gefängnisbuch ab, mit dem ich Väterchen Gehn aus dem Verkehr ziehen soll, ab. Viel Vergnügen hat er aber an dem guten Stück nicht, da er nur wenige Sekunden später von einem anderen, sehr geheimnisvollen Typen umgebracht wird. Als ich endlich aus meinem Empfangskäfig heraus bin, ist dieser Mensch natürlich schon über alle Berge, und ich bin – wie schon damals in Myst – wieder mutterseelenallein.

Mein größtes Ziel ist momentan, so schnell wie möglich alle Inseln, derer es fünf gibt, zu erkunden. Die Steuerung ist denkbar simpel gelöst. Ich brauche für die Fortbewegung von einem Bild zum nächsten nur in die ungefähre Richtung zu klicken, und schon habe ich ein paar Schritte gemacht. Auch die Objektmanipulation beschränkt sich auf einen Mausklick; entweder es passiert dann was, oder eben nicht.

Leider ist nun auf Riven so gut wie alle Technik durch die vielen Erdbeben, die es in letzter Zeit gab, sehr in Mitleidenschaft gezogen worden, so daß ich gezwungen bin, viele Maschinen, Motoren und andere Antriebe erst wieder in Betrieb zu nehmen. So stehe ich z.B. vor einem wie ein riesiger Samowar aussehenden **Teleskop**, dem jedoch leider der Saft fehlt, damit ich es bewegen



Ein Teleskop mit Zahlenschloß – noch gibt es hier nicht viel zu beobachten

EN
to Myst



Die tote Wache kann ruhig noch ein wenig in der Sonne braten





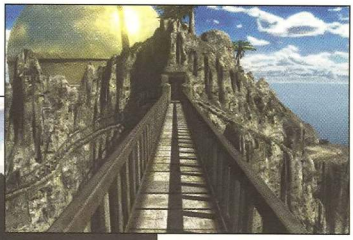
Käfer und die Zahl Fünf sind auf allen Inseln zu finden



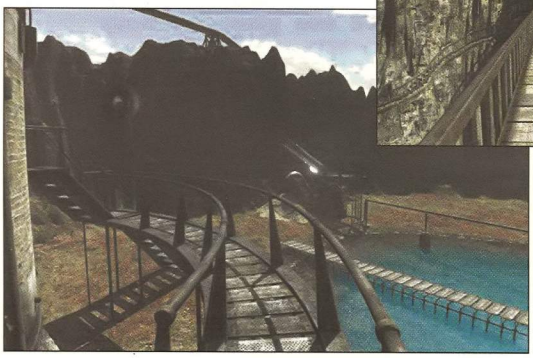
Ja, er lebt! Doch bevor er mir etwas sagen kann, ist er schon abgeflattert.

kann. Auf der Suche nach dem Stecker finde ich dann einen großen, kreisrunden Raum mit zwei Türen und fünf Säulen, auf denen sich jeweils ein großer mechanischer Käfer befindet. Diese Käfer lassen sich öffnen und enthüllen je eine Darstellung, die zeigt, wie sich Gehn zum Gott der Bücherherstellung aufschwang. Leider ist der zweite Ausgang durch ein Gitter versperrt, das sich noch nicht bewegen läßt.

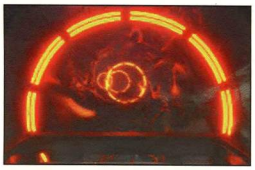
Jetzt gibt es aber am Eingang einen Knopf, durch den sich der ganze Raum ein Stückchen nach links drehen läßt. Nach einmaligem Drehen ist mir zwar der Zugang versperrt, aber es erscheint ein Guckloch, durch das ich einen Blick in den gedrehten Raum werfen kann. Was sofort ins Auge fällt ist, daß sich eine weitere Tür freigelegt hat, die jedoch auch durch ein Gitter versperrt ist. Und vor allem kann ich auch nicht mehr in den Raum hinein, da der einzige Zugang nun geschlossen ist. Grübel, grübel, kopfkratz. Da muß es doch noch einen weiteren Eingang für mich geben, zumal sich der Raum auch nur von außen und leider nicht von innen drehen läßt. Nach kurzer Suche entdecke ich auch eine wackelige Tür, unter der ich durchkriechen kann, um mich über einen scheinbaren Geheimgang dem Raum von einer anderen Seite zu nähern, nur auch hier versperrt mir eine Wand mit Guckloch den Zutritt. Also, nichts wie zurück und den Raum noch ein Stückchen weitergeschoben.



Die goldene Kuppel der Unzugänglichkeit



Die hohe Kunst der Buchherstellung überrascht uns hier mit einem Papierkocher



Eine der optisch spektakulärsten Fahrten; hier sogar unter Wasser



Holzauge, sei wachsam! Ein weiterer krytischer Hinweis.



Mit diesem Holzspielzeug lernen wir, wie man auf Riven zählt





Ein riesiges Holzmonster mitten im Dschungel...



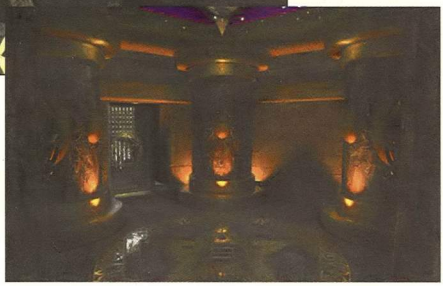
...entpuppt sich als geheim Zugang mit fast moderner Aufzugstechnik



Rotierende Kuppeln lassen sich per Laterna Magica bremsen



Der mit Dinoschädeln verzierte Kran bietet eine spektakuläre Aussicht



Der Käfertempel erstrahlt in indirekter Beleuchtung

dreht. Wieder zurück durch den Geheimgang kann ich wirklich den Raum betreten, komme aber auch nicht weiter als zu Beginn der Rotationen. Das einzige, was jetzt noch hilft, ist eine Zeichnung zu machen, mich noch mehr am Kopf zu kratzen und den Raum noch ein wenig kreiseln zu lassen. Zu guter letzt wird mir klar, daß sich hier (und überhaupt auf dem ganzen Riven-Archipel) alles um die Zahl Fünf dreht. Und so finde ich nach weiterem Drehen und Hin- und Hergelaufe einen weiteren Raum, in dem versteckt eine Rohrleitung und ein Schalter verborgen ist. Kurbele ich an der Rohrleitung, macht es „Pschttt", aber weiter passiert nichts. Hebele ich an dem Schalter, sagt es „Psutt", aber mehr sehe ich auch nicht. Jedenfalls nicht so lange, bis ich noch ein wenig mit dem Raum Karussel gefahren bin, denn dann entdecke ich, daß ich durch einen der beiden Schalter das eine Gitter habe verschwinden lassen können. Hinter diesem finde ich noch einen weiteren „Psutt"-Schalter, der schließlich das zweite Gitter hebt, so daß ich endlich (nach noch mehr Dreherei) über einen freischwebenden Steg in eine riesige goldene Kuppel wandern kann. Hier stakse ich durch einen Art riesiges Wassersilo einen Wandelgang hinunter, wo ich, wieder im Freien angekommen, ein Druckventil finde, aus dem lustig heißer Dampf entweicht. Einen Hebeldruck später düst der Dampf nun durch die angeschlossene Leitung in weite Ferne ab und wird sicher irgend etwas anderes, was wohl vorher auch noch nicht funktioniert hat, in Betrieb genommen haben. Zurück beim Samowar-Teleskop merke ich auch, daß ich es jetzt zwar rauf- und runterfahren kann, aber leider ist das Objektiv auf eine Bodenplatte ausgerichtet, die mit einer Art Zahlenschloß gesichert ist. Nach frustvollem Herumgeklicke gebe ich es schließlich erstmal auf; ich werde schon irgendwoher die Kombination herausbekommen. *ts*



tom schmidt

GEHT SO

Riven ist einfach schön. Naja, einfach ist es nicht, aber soll man jetzt sagen, es wäre „schwer schön"? Ist ja auch wurscht. Die Grafik ist atemberaubend und gar nicht mal mit Zuckerguß überschüttet, sondern die Texturen sind vom kleinsten Pups bis zum größten Palast so gekonnt ausgewählt, daß man wirklich oft meint, nicht durch gerenderte Bilder, sondern über eine wirkliche Insel zu laufen. Der Sound ist Klasse, und besonders mit meinen Surround-Lautsprechern wackelt so manche Perücke. Tja, und das Spiel macht auch Spaß – für ein paar Stunden zumindest. Aber wie schon bei Myst (also mal ehrlich, wer hat Myst wirklich bis zum Ende durchgespielt? Ich jedenfalls nicht.) kommt bald eher gequälte Langweile auf, weil es doch schnell gähnig wird, durch meist menschenleere Öden zu latschen, einen Schalter umzulegen, nur damit es sonstwo „Plopp" macht und woanders ein neuer Stöpsel meiner harrt: Gähn! Riven ist schön, Punkt. Einen virtuellen Mallorca-Führer von Cyan würde ich mir jederzeit anschauen, aber Riven, na ja...

Name	**Riven: The Sequel to Myst**
Genre	Grafik-Adventure
Hersteller	Cyan
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	–
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P100, 16MB RAM, 4x CD, 70 MB Festplatte, SVGA 640x480, DirectX3.0a

Empfohlen
P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD

Grafik **84%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
63%	–%

Epson Stylus Photo



899,-



59,99



FESTPLATTEN
AB 249,-

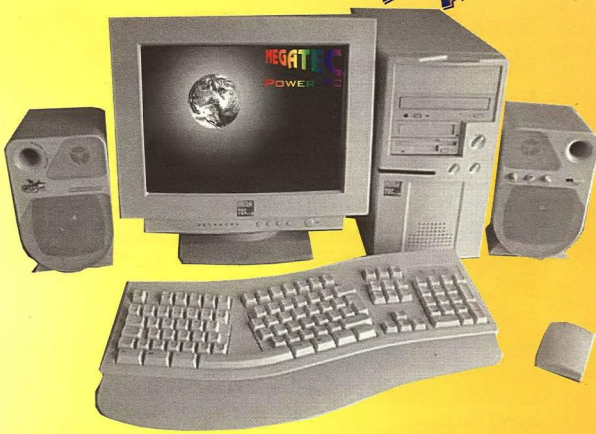


05226 - 987813

Rückruf - Service

Fax : 05226-987812

Händleranfragen erwünscht !

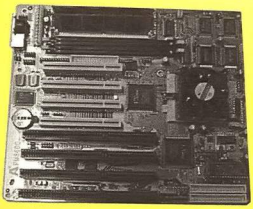


MEGATEC Computer

32289 Rödinghausen

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.

Technische Daten zu unseren Artikeln

per Faxabruf :

05226 - 987815

MULTIMEDIASYSTEME

z.B. mit Pentium 200 MMX

ab 1599,-

(unverb. Info´s anfordern)

Alfa - Twin



28,99





39,99

ARBEITSSPEICHER
16 MB PS/2 99,-
32 MB PS/2 199,-

12 Monate Garant
auf alle Artikel

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.

VIRTUA FIGHTER 2

Sega lädt zu einer weiteren Prügelorgie ein



Jeffry hat keine Berührungsängste mit dem weiblichen Geschlecht

Während sich Beat 'em Ups auf den Konsolen großer Beliebtheit erfreuen, fristen sie auf dem PC eher ein Schattendasein. Erst Sega konnte letztes Jahr mit der Konvertierung von „Virtua Fighter" das Genre der Polygon-Prügelspiele auf dem heimischen Rechner ins rechte Licht rücken und schiebt nun den zweiten Teil dieser Klopperei hinterher.

Diesmal wurde die Riege der Kämpfer um zwei Neuzugänge – Lion und Shun – erweitert, womit nun ganze 10 Charaktere zur Auswahl stehen. Jeder Fighter beherrscht diverse Schlag- und Tritt-Techniken sowie individuelle Special Moves, mit denen er seinen Gegner auf spektakuläre Art und Weise zu Boden schicken kann. Insgesamt stehen in der PC-Version jedenfalls alle 1200 Moves des Automaten zu Verfügung. Damit bei diesem Schlagabtausch nicht allzu schnell Langeweile aufkommt, hat Sega erneut verschiedene Spielvariationen integriert. Im „Arcade-Modus" tretet Ihr alleine der Reihe nach gegen alle zehn Fighter an, deren Kontrolle der Computer übernimmt. Konnte der Widersacher durch „K.O." bezwungen oder gar aus dem Ring befördert werden, dürft Ihr Euch den Siegesmove noch einmal in der Wiederholung ansehen. Habt Ihr allen Opponenten die Birne weichgekloppt, erwartet Euch in der Bonus Stage das metallische Geschöpf Dural, das Euch nach allen Regeln der Kunst verdreschen möchte. Daneben gibt es auch diverse Möglichkeiten, eine gesellige Keilerei für zwei Spieler zu initiieren. Mehr als nette Beigaben sind wohl die Optionen „Playback", „Zuschauer" und „Portrait" zu verstehen, in denen man zuvor gespeicherte Kämpfe, die Auseinandersetzung von computergesteuerten Fightern oder Bilder sämtlicher Charaktere betrachten kann. VF 2 ist sogar netzwerktauglich, so daß Ihr Euch per TCP/IP-, IPX-, Modem- oder Nullmodem-Verbindung gegenseitig die Knochen brechen könnt – natürlich nur rein virtuell, versteht sich.

Die SVGA-Darstellung wurde gegenüber dem Vorgänger verbessert und zudem noch speziell für MMX-Chipsätze optimiert. Allerdings ist bei hoher Detailfülle und 16 Bit Farbtiefe mindestens ein Pentium 166 vonnöten. Wenigstens kann jeder VF 2 anhand eines Optionsmenüs an die Rechenpower seines PCs anpassen. *cis*



Die zwei neuen Charaktere Shun und Lion beim Schlagabtausch



In der Bonus Stage müßt Ihr wieder gegen Dural antreten



Chris Peller

GUT

Derzeit ist wohl „Virtua Fighter 2" die beste PC-Klopperei. Das umfangreiche Kontigent an Schlag- und Trittkombinationen spricht einfach für sich. Die Polygon-Fighter besitzen zwar immer noch ihre Ecken und Kanten, sind im Vergleich zum ersten Teil aber detaillierter. Ebenfalls bei den Hintergrundgrafiken der Stages hat man sich mehr Mühe gegeben. Etwas verwunderlich ist jedoch, daß mit bloßem Auge kein nennenswerter Unterschied zwischen 8 und 16 Bit Farbtiefe zu erkennen ist. Vielfältig sind auch die unzähligen Konfigurationsmöglichkeiten der einzelnen Spielarten. Fast jedes wichtige Feature läßt sich verändern: Schwierigkeitsgrad des CPU-Gegners, Anzahl der Rundengewinge, Größe des Ringes, Zeitlimit etc. Der Sound reißt einen dagegen nicht vom Hocker. Die Hintergrundmusik ist belanglos, und auch die wenigen coolen Sprüche sowie die obligatorischen Schlag- und Trittgeräusche gehören in die Kategorie „Standard". Ansonsten ist dieser Titel für Prügelfans aber erste Wahl.

Name	Virtua Fighter 2
Genre	Prügelspiel
Hersteller	Sega
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 – 2
Steuerung	Tastatur, Joystick, Gamepad
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	TCP/IP, IPX, Modem, Nullmodem

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2 x CD, 2 MB Grafik

Empfohlen
P166 MMX, 32 MB RAM, 4 x CD, 2 MB Grafik

Grafik 69%
Sound 60%
Spielspaß

Solo	Multi
78%	80%

DESIGNED FOR
Intel
MMX™

Virtua Fighter 2. Jetzt endlich für PC-CD-Rom.

Virtua Fighter 2™

AM R&D DEPT. #2

Sarah Bryant

Größe: 1,73 m
Gewicht: 55 kg
Augenfarbe: blau
Nationalität: U.S.A.
Beruf: Studentin
Kampfstil: Sekken-Do/Kickkombinationen
besondere Kennzeichen: grenzenlose Neugier
Bruce Lee Kampftechniken
Ihr Spiel: Virtua Fighter 2 PC

KILLERMASCHINE.

Infos auch im Internet: http://www.sega-europe.com







SEGA™ PC

REQUIRES pentium® processor 90 MHz+ | WINDOWS 95 CD-ROM

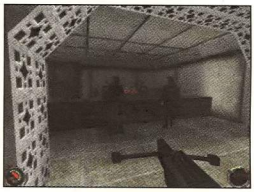
sega is a trademark of sega enterprises ltd. © 1997.
Microsoft and Windows are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc. © 1995 SEGA ENTERPRISES, LTD. MMX and the MMX Logo are trademarks of Intel Corporation.

VOLLTREFFER

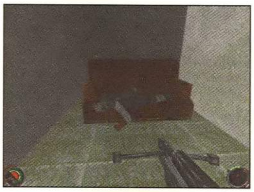
JEDI

Von einem, der auszog,

Das Warten hat ein Ende – endlich darf Kyle Kartan das Lichtschwert schwingen



Auf Zivilisten sollte, wenn möglich, nicht geschossen werden



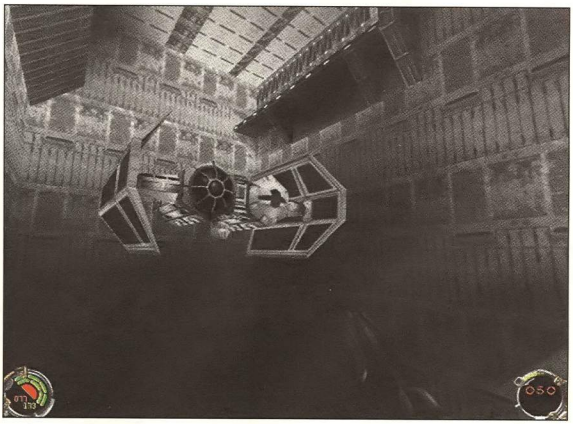
Nach einem gezielten Schuß schläft auch dieser Widersacher für immer



Lichtschwert-Kämpfe bestreitet man am besten im „External View"-Modus

Das Jahr 1997 steht ganz im Zeichen von George Lucas' erfolgreicher Filmtriologie. Während alle drei Star-Wars-Streifen technisch aufpoliert und mit zusätzlichen Szenen versehen auf die große Leinwand zurückkehrten, wurde darüber hinaus auch der Software-Markt bedacht. Auf das halbgare „X-Wing Vs. TIE-Fighter" folgten die „Yoda Stories", und erst seit wenigen Wochen können PC-Besitzer in der hervorragenden Konvertierung des N64-Highlights „Shadows Of The Empire" als Dash Rendar die finsteren Machenschaften des Prinzen Xizor vereiteln. Bereits kurz nach diesem Happening kommen jetzt Action-Spezialisten erneut auf ihre Kosten, da der sehnsüchtig erwartete 3D-Ego-Shooter „Jedi Knight" endlich seit dem 10. Oktober hierzulande erhältlich ist. Bei diesem Titel handelt es sich bereits um die zweite Ballerei aus der Ich-Perspektive, die im „Star Wars"-Universum beheimatet ist. Vom Vorgänger übernahmen die Entwickler den Protagonisten Kyle Kartan, in dessen Haut der Spieler nun abermals schlüpft. Die Handlung des Shooters, die im Spielverlauf übrigens von filmartigen FMV-Sequenzen vorangetrieben wird, ist nach der Zerstörung des zweiten Todessterns angesiedelt, also nach dem Ende des bislang letzten „Krieg der Sterne"-Epos „Die Rückkehr der Jedi Ritter". Die Allianz mit dem Aufbau einer neuen Republik beschäftigt. Währenddessen manifestiert sich eine neue Gefahr in dieser weit entfernten Galaxie: Eine Gruppe von sogenannten Dark Jedi unter der Führung des sinisteren Jerec. Dieser Jerec ist ein mächtiger Jedi, der ständig auf der Suche nach Mitteln und Wegen ist, um seine enormen mentalen Kräfte noch zu steigern. Seine sechs Begleiter haben sich ebenfalls der dunklen Seite der Macht verschrieben und stehen ihrem Anführer in Boshaftigkeit in nichts nach. Jerec will sich nun auf einem geheimen Friedhof der Jedi unermeßliche Macht aneignen. Anhand einer Datendisk seines verstorbenen Vaters erfährt Kyle von diesem Vorhaben und heftet sich an die Fersen der Bösewichter.

Um Jerec die Stirn bieten zu können, muß sich Kyle selbst mit der Macht vertraut machen. Nach jeder absolvierten Mission erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, die Ihr auf verschiedene Fähigkeiten verteilen könnt – ein System, das vor allem Rollenspielern bekannt sein dürfte. An grundsätzlichen Charakterwerten stehen „Jump" (erhöhte Sprungkraft), „Speed" (Distanzen werden viel schneller überwunden), „Pull" (hebt Gegenstände auf und bringt sie zu Euch; selbst Gegner können dadurch entwaffnet werden) und „Seeing" (verstärkte Sehkraft) zur Auswahl. Davon abhängig, ob Ihr Euch für die dunkle oder die gute Seite der Macht entscheidet, eröffnen



Kopf einziehen! Ein TIE-Bomber kreuzt Euren Weg

KNIGHT

ein Jedi zu werden

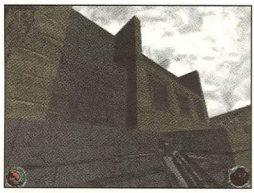




Held sein macht durstig. Auf dem Weg in die örtliche Kneipe...

... treffen wir auf einen alten Bekannten: Max





Kyle vor dem Haus seines verstorbenen Vaters



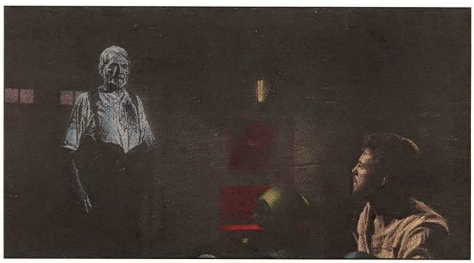
Schon bei Han Solo hatte dieser Typ keine Chance

sich Euch weitere Fertigkeiten. Beschreitet Ihr den Weg des Guten, seid Ihr in der Lage, Euch zu heilen, unsichtbar zu machen, Opponenten eine zeitlang zu blenden und fremde Energie in Eure eigene umzuwandeln. Die dunkle Seite der Macht lockt mit destruktiveren Möglichkeiten: Ihr könnt Objekte bewegen und Widersacher damit bewerfen, wie Darth Vader unliebsamen Feinde mental die Kehle zudrücken, Lichtblitze gegen Angreifer schleudern oder gar mit „Destruction" noch größeren Schaden anrichten. Wie stark die jeweilige Form der Macht ausgeprägt ist, bestimmt Ihr durch die Verteilung der ergatterten Punkte. Je mehr Punkte Ihr einer Eigenschaft zuteilt, desto ausgeprägter wird sie. Damit man sich nicht nur auf seine geistigen Kräfte verlassen muß, ist ein recht großzügig ausgestattes Arsenal an „herkömmlichen" Waffen vorhanden. Neben Verteidigungswerkzeugen, die bereits aus dem 1995 erschienenen Genreprodukt von LucasArts bekannt sind (Bryar Pistole, Sturmtruppengewehr, Repeater Gun, Thermaldetonatoren etc.), darf Kyle jetzt auch mit dem Laserschwert hantieren. Mit dem neuen Schmuckstück lassen sich allerdings nicht nur Feinde niedermähen. Der Lichtsäbel kann prima zum Zerschneiden von Metallgittern und Abwehren von Geschossen verwendet werden. Hier eignet sich am besten der „External View", an den die Entwickler praktischerweise gedacht haben. Kyles Ausrüstung besteht jedoch nicht nur aus martialischem Gerät. Bei Aktivierung von „Field



Sascha Gliss

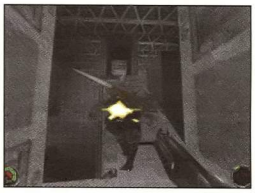
SUPER Obwohl Ego-Shooter gar nicht zu meinen Favoriten zählen, zog mich „Jedi Knight" sofort in seinen Bann. Was LucasArts hier auf die Beine gestellt hat, geht fast als eine Revolution durch. Dabei ist es gar nicht die brillante Präsentation, die das Spiel aus dem id-Einheitsbrei hervorhebt: Vielmehr gelang es den Amis, alte Pfade zu verlassen und neue und bekannte Spielelemente zu einer frischen Space-Opera zusammen zu mixen. So erinnert die relativ hohe Rätseldichte und die Außenperspektive zwar an Tomb Raider, trotzdem sollte der angehende Jedi über einen flinken Feuerfinger verfügen. Gefechte wollen aber wohlgeplant sein: Der ewige Munitionsmangel zwingt zum strikten Haushalten und verhindert somit den leichtsinnigen Umgang mit dem Gerät. Die knüppelharten Lichtschwert-Duelle schließlich fordern den ganzen Mann: ähnliches gab es bisher noch in keiner 3D-Ballerei zu bewundern. Um so lobenswerter also, daß LucasArts ein derart fesselndes Spiel schuf und nicht einfach ein „Hexen" mit Star-Wars-Charakteren ablieferte.



Zwischen den Missionen wird in FMV-Sequenzen der Handlungsfaden weitergesponnen



Diese geflügelten Kreaturen könnte H.R. Giger entworfen haben

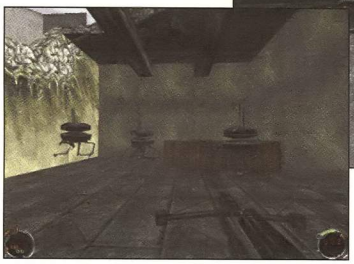


Heiße Gefechte sind in „Jedi Knight" an der Tagesordnung



Dieser Herr hegt keinerlei freundliche Absichten





Ob groß oder klein, schwebend oder latschend: Blechgegner sind einfach immer nervige Gesellen

Light" behält unser werdender Jedi-Ritter auch in dunklen Regionen den Durchblick, sogar Infrarot-Sicht ist möglich. Der Bacta Tank frischt zudem die Lebensenergie wieder auf, die während des Spielverlaufs des öfteren arg in Mitleidenschaft gezogen wird. Munition, Rüstungen, Health Packs, Waffen und andere nützliche Dinge findet man obendrein bei getöteten Widersachern, in sogenannten „Secret Areas" oder zerstörbaren Kisten. Solche Hilfsmittel sind bitter nötig, um die Missionen zu bestehen, da sich Kyle eine stattliche Anzahl von Polygon-Kontrahenten in den Weg stellt. Die Gegnerschar reicht von Stormtroopers, Probe Droids sowie AT-STs bis hin zu den verschiedensten Alienrassen. Darüber hinaus sind die komplexen Level mit „Zivilisten" wie z.B. den Bewohnern von Barons Hed bevölkert, die Ihr möglichst nicht als Zielscheiben mißbrauchen solltet.

„Jedi Knight" hebt sich nicht nur durch die Möglichkeit, seinen Werdegang zum Jedi-Ritter aufgrund des Punktesystems bestimmen zu können, von den durchschnittlichen Ballerorgien ab. Um bestimmte Gebiete zu erreichen, müßt Ihr nicht nur Eure grauen Zellen anstrengen, sondern auch Geschicklichkeitseinlagen meistern. Das abwechslungsreiche Design der Stages kann diesbezüglich mit vielen zusätzlichen Herausforderungen aufwarten. Wie es sich für einen Genrevertreter dieser Art gehört, verfügt der Titel auch über Multiplayer-Optionen. Bis zu acht Spieler können im Netzwerk gegeneinander antreten (theoretisch sind sogar maximal 32 Teilnehmer möglich), wofür drei Spielmodi (Jeder gegen jeden, Team-Kampf und „Capture The Flag") bereit stehen.

Um „Jedi Knight" spielen zu können, ist im Gegensatz zu „Shadows Of The Empire" eine 3D-Beschleunigerkarte nicht unbedingt Pflicht – wird aber selbstverständlich unterstützt. Möchtet Ihr die Grafik in hoher Auflösung geniessen, sollte Euer Rechner mit einer schnellen CPU bestückt sein. Besitzer von etwas schächeren Systemen müssen sich mit einer verhältnismäßig niedrigen Auflösung begnügen.

Für die akustische Atmosphäre sorgt erneut ein donnernder Audio-Soundtrack und die Geräuschkulisse, wie das Surren des Laserschwertes, piepsende R2-Einheiten etc. läßt ebenso keine Wünsche offen. *cis*



Chris Peller

SUPER

Ich schwebe im siebten Himmel, denn „Jedi Knight" ist wirklich eine Perle unter den 3D-Shootern! Grundsätzlich wird das Genre zwar durch diesen Titel nicht neu erfunden, dafür aber umso mehr bereichert. Stupides Ballern allein reicht nicht aus, um eine Mission erfolgreich zu beenden, es müssen auch Rätsel in „Tomb Raider"-Manier gelöst werden – und das nicht zu knapp. Des weiteren wird einem an manchen Stellen eine gehörige Portion Geschicklichkeit abverlangt. All diese Aspekte sorgen dafür, daß die Motivation langfristig erhalten bleibt. Darüber hinaus wird man in optischer Hinsicht mit einer breit gefächerten Palette an Gegnern, sowie sehr unterschiedlich gestalteten Levels verwöhnt. Abgesehen von der absolut hervorragenden Präsentation sollte allein schon die Gelegenheit, endlich einmal selbst in einem Spiel das Lieblingswerkzeug eines jeden Jedi-Ritters gegen seine Feinde schwingen zu dürfen, eigentlich schon als Kaufanreiz genügen.

Name	**Jedi Knight**
Genre	Action
Hersteller	LucasArts
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-32
Steuerung	Maus, Tastatur, Joystick
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	alle Protokolle

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD, 2 MB Grafik, VGA

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX

Grafik **84%**
Sound **91%**
Spielspaß

Solo	Multi
88%	89%

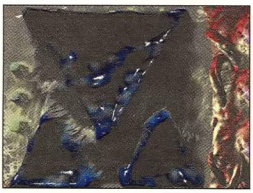
CONQUEST EARTH



Die Vernichtung der ekligen Zweifüßler

Leider nur bunte Tapete: Das Intro, das in stimmigen Bildern die Story vom ersten Kontakt mit den Freds vom Jupiter beschreibt. Diese sind sauer, weil damals im Dezember 1995 die Jupitersonde nach heftigem Fotografieren und Datensammeln in der dortigen Atmosphäre verglühte und mit ihr zehntausende von zarten gasförmigen Jupiter-Intelligenzen. Als nun anno 2010 die Industrialisierungswelle auch ins äußere Sonnensystem schwappt, tauchen wie aus dem Nichts organisch wirkende Space-Fighter im Stil der Schatten in Babylon 5 auf. Diese tragen die oben erwähnte schlechte Stimmung mit sich und zerstückeln erst einmal ein paar Raumschiffe der Menschen mit ihren gefährlich aussehenden Laserstrahlen. Nachdem das gelungene Intro-Movie verblaßt ist, werdet Ihr vor die Wahl gestellt: Spieler, wem soll nun dein Herz gehören? Den Jupiterbewohnern, die ihren gerechten Rachefeldzug führen, oder den reichlich häßlich aussehenden terranischen Bionic-Soldaten, die eine kaum weniger gerechte Verteidigung im Sinn haben. Wollt Ihr den actionreichen Echtzeitkampf mit den jeweiligen Gegnern ausfechten oder die globale Strategie planen? Schon startet das erste Level und der Feldherr muß sich mit der verwirrenden Steuerung seiner Mannen beschäftigen. Versäumt er, jedem Einzelnen Befehle zu erteilen, so warten diese, bis sie von Fremdkreaturen umgeschossen werden. Das vielfältige Ausklappmenü, das den Kampfmodus für die Angewählten dirigiert, verleitet gerade in hektischen Krisensituationen zu wildem Herumstochern mit dem Mauszeiger.
Gibt man erfolgreich den Befehl, auf einen Feind oder ein gegnerisches Gebäude zu feuern, dann bleiben die Bionic-GIs dienstbeflissen stehen. Zufällig im Weg stehende „freundliche Ziele", sprich Kumpels, werden genauso zerblasen wie die verhaßte Alienbrut. Solcherart mit Problemen der inneren Führungsstruktur ausgelastet, wird der Kommandobunker dann von der Meldung „Mission erfolgreich beendet" überrascht. Tatsächlich habe ich vorhin einer Gruppe müßig herumstehender Milizionäre den Auftrag erteilt, auf eigene Faust nach dem Feinde zu spüren, was zu einem erfreulichen Levelabschluß führte. Und die Strategieseite? Von einer unwilligen Maussteuerung behindert, klicken wir uns vom Planeten-Übersichtsbildschirm mit den aufgelisteten Überwachungsorbitern in einen Forschungs- und Produktionsmonitor, wo in lustigen Karussellen angeordnete Gebäude und Kampfeinheiten auf ihre Erforschung und Produktion warten.Naja! .Aber die Jupis? Die ja eigentlich lieber Methan als Schwefel atmen? Zwar ist die KI und die Bedienung dort ebenso mäßig, aber es sieht viel besser aus. Immerhin. *fe*

Giftiger Schwefelgestank bedroht die Erde. Datas vergeblicher Angriff auf den blauen Planeten.



Gasförmige Befehle für Schwefelatmer mit Siliconskelett



Hallo Erde, wo ist bitte die Übersicht?



Fritz Effenberger

GEHT SO

Im aktuellen Echtzeitstrategie-Goldrausch werden sowohl echte magische Edelsteine als auch tumbe Kohlebrocken ans Tageslicht gezerrt. Data Design bietet gleich zwei Spiele zum Preis von einem. Das Taktikspiel im Stil von C&C und dazu ein Strategieableger. Leider bietet Ersteres nur einen Abklatsch des Genre-Vorreiters und hatt neue überflüssige Features, die das Spiel keineswegs erleichtern. Das sogenannte Strategiespiel dagegen erinnert mich an gute alte Zeiten, als Amiga und Atari ST noch die Weltherrschaft unter sich ausfochten. Ebenfalls nichts als ärgerlich ist die eierige Steuerung mit unlogischen und wenig unterhaltsamen Menüs. Mit anderen Worten: Für heutige Verhältnisse reichlich dürftig. Pech außerdem, daß zeitgleich wirklich großartige Games wie Total Annihilation oder Dark Reign auf den Markt kommen, die sowohl tolle Grafik als auch eine beachtliche KI anbieten können. Da hilft uns auch der modische Cosmic-Trance-Soundtrack nicht weiter, nach einer Weile nervt er sogar.

Name	Conquest Earth	Mindestanforderung	
Genre	Echtzeitstrategie	P 90, 16 Mb RAM, 4x CD, 1 Mb Grafik SVGA	
Hersteller	Data/Eidos	Empfohlen	
Schwierigkeit	einstellbar	P 133, 32 Mb RAM, 8x CD, 4 Mb Grafik SVGA	
Preis	ca.100 Mark	**Grafik**	**68%**
Spieler	1-8	**Sound**	**72%**
Steuerung	Maus, Keyboard	**Spielspaß**	
Spiel	deutsch	Solo	Multi
Anleitung	deutsch	**54%**	**50%**
Multiplayer	ja		

DEMON
Überall kann

Der deutsche Hersteller Ikarion verwirklicht die Umsetzung des Tabletop-Klassikers



Der Flammenzauber ist ein probates Mittel gegen die Konkurrenz



Auch in Eis und Schnee kann sowas Wunder wirken



Die Iso-Missionen lassen Helden und Magier zum Zuge kommen

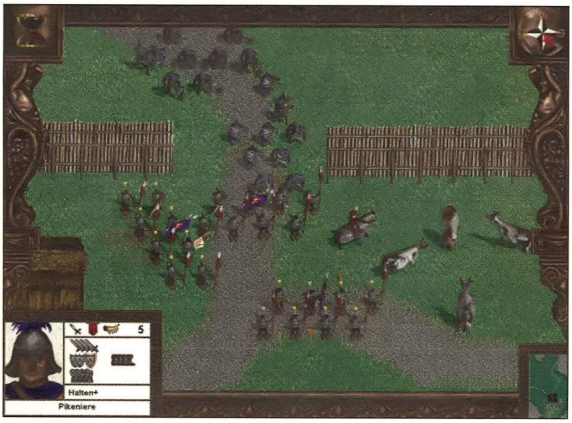
Es war einmal in ferner Vergangenheit, da beherrschte das rundenbasierte Hexfeld durch einen mächtigen Zauber das gesamte Strategiespiel-Genre, und diese auf dem Brettspielfeld begründete Vormacht währte auch noch zu Zeiten des Personalcomputers.

Nun wissen wir als zeitgenössische Beobachter, daß zumindest im Herbst 1997 die Verhältnisse noch nicht ganz so wie im oben begonnenen Märchen sind und die sechseckigen Wabenfelder durchaus noch einen bedeutenden Raum in der Welt der Games einnehmen. Auch das rundenweise Vorgehen hat viele treue Freunde, selbst wenn die Echtzeitauseinandersetzungen durch actionreiche 3D-Grafik und eine immer schlauer werdende KI stetig an Gewicht und Verbreitung zunehmen. Wir können eigentlich gar keine Prognose stellen, ob sich das Verhältnis zwischen den beiden Spielarten des virtuellen Kriegführens in nächster Zeit stark verändern wird.

Im konkreten Fall, in der Akte Demonworld, haben wir es mit einem geradezu konservativen Vertreter eines Strategiespiels zu tun. Es basiert, wie mancher von Euch schon vermutet, auf dem gleichnamigen Brettspiel, wo Truppen-, Helden- und Finsterlingsfiguren dem Würfelglück gehorchend über den Küchentisch wanderten. Die Vorgaben für die Computerversion sind deutlich, die eingeschworenen Fans dürfen genauso wenig enttäuscht werden, wie neuzugewinnende Bildschirmfeldherren, die bekanntlich von der fantasiereichen Fabelwelt der Ritter, Drachen und Magier angezogen werden wie Motten vom kaiserlichen Schreibtisch-Kandelaber.

Und wirklich, bevor der erste elektronische Blutstropfen vergossen wird, muß der Spielwillige erst einmal mit eiserner Hand durch die verschiedensten Einheiten der guten und bösen Seite mit zahllosen Attributen und magischen Applikationen pflügen. Ihr Name ist Legion, mindestens. Wir sehen, daß sich Demonworld zunächst einmal an Spieler aus der Zinnsoldatensammlerfraktion richtet, die ausgesprochenes Vergnügen an stundenlangem Betrachten und Ausprobieren von Bewaffnung und magischem Beiwerk haben. Solchen Leuten ist eine primitive Bestückung mit drei Fußsoldaten und drei Fahrzeugen dazu, wie sie bei der Clone&Conquer-Fraktion vorherrscht, ein echtes Greuel und ein sicherer Kandidat für die nächste Inquisition.

Der Spieler startet in eine schwierige Situation hinein: Das Imperium des Lichts ist von allen Seiten bedroht, an allen Grenzen des Reiches lodert es, die Mächte des Bösen wollen es diesmal anscheinend wirklich wissen. Als im eisigen Norden der kaiserlichen Lehensländer ein neuer Krisenherd aufglüht, werden die Reste der vorhandenen Streitkräfte zusammengewürfelt und an die Front geworfen. An der Spitze: Ihr, ehrenwerte Bemitleidenswerte. Ihr habt nämlich keine



Wieder entscheidet die Aufstellung über die halbe Schlacht

WORLD
das Böse lauern



Ahnung, was Euch dort wirklich erwartet. Im Verlauf der Kampagne wird sich zeigen, daß die Entscheidung über Wohl und Wehe der Zivilisation in Euren Händen liegt. Gesetzt den Fall, Ihr laßt Euch nicht schon vorher erschlagen. Um aber die Hoffnung nicht von vornherein zu trüben, gehen wir erst die herbeigeeilten Truppen ab. Diese findet man sehr schön in einem Buch zusammengefaßt, das im Hauptquartier auf uns wartet. Zunächst stehen uns bäuerliche Fuß- und Reitertruppen zu Diensten, motiviert, aber schlecht bewaffnet und trainiert. Die Pikeniere und Lanzenreiter haben gegen einen wirklich starken Feind keine Chance, können aber wertvolle Hilfsdienste leisten. Darauf fällt der wohlgefällige Blick des Feldherrn auf die Adligen. Sie sind disziplinierter und kampfstärker, logisch, denn schließlich kann ein echter Adliger den ganzen Tag mit edlen Kriegskünsten verbringen anstatt niedere Arbeiten zum Broterwerb auszuführen. Die Schwertkämpfer und Panzerreiter sind ernstzunehmende, schlagkräftige Einheiten. Kein Heer ohne Elitetruppen, in unserem Fall sind es die Ordensritter des reinigenden Lichts. Sie sind in der Lage, wie ein Donnerwetter über die Büttel des Bösen zu kommen und tiefe Breschen in die Reihen des feindlichen Heeres zu schlagen, zumal sie auch in den magischen Wissenschaften bewandert sind. Ihnen zur Seite stehen die Novizen des Ordens, weniger mächtig, aber dennoch wertvolle Kämpfer. Dazu kommen die Fernwaffenträger: Langbogenschützen, Armbrustträger und die gefürchteten kaiserlichen Arkebusiere. Selbst Geschütze dürfen wir ins Feld führen, pfeilgerade schießende Kanonen wie auch Mörser, die über die eigenen Reihen hinweg ihre tödliche Ladung auf den Feind schleudern. Selbst waschechte Helden mit schier übernatür-



Ein Ort größter Konzentration – und Gefahr

Versandtelefon 069 - 33 23 53

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 Uhr

Software Company

PC - Nintendo - Playstation - Spiele - Multimedia

69,90
Incubation* Floyd* Baphomet 2*

74,90
Dark Earth* Tomb Raider 2* Lands of Lore 2 NHL 98 FIFA 98 NBA 98

79,90
Age of Empire* Dark Reign Wing Commander 5*

11th Hour/7th Guest	29,90	Earth 2140 Mission	24,90	Monkey Island 3	74,90	Sidewinder	39,90
7th Legion	74,90	F1 Manager Prof.	79,90	Monopoly Star Wars	74,90	Sidewinder 3D pro	89,90
Agent Armstrong*	74,90	F1 Racing	74,90	Monster Truck	79,90	Sidewinder Force Feedback	279,90
Akte Europa	74,90	Fallout	74,90	Need f. S. 2 Edition	74,90	Sidewinder Gamepad	54,90
Anstoss 2	74,90	Flight Simulator 98	99,90	Outpost 2	74,90	Gravis Gamepad Pro	54,90
Armored Fist 2	79,90	Formel 1 97*	89,90	Pazifik Admiral	74,90	Gravis Blackhawk	59,90
Baphomet's Fluch	29,90	Frogger*	74,90	Phantasmagoria 2	79,90	Gravis Firebird 2	119,90
Baphomets Fluch 2*	74,90	G-Police*	89,90	Pro Pilot	79,90		
Battle of Alexander	69,90	Gex*	69,90	Rebellion*	74,90	Righteous 3D	299,90
Beastwars Trans.	79,90	H.E.D.Z*	74,90	Red Baron 2*	79,90	Matrox Mystique 220 4MB	299,90
Betrayl in Antara	79,90	Hattrick Wins*	69,90	Redneck Rampage	74,90	Monster 3D	329,90
Birthright	69,90	Heavy Gear*	79,90	Resident Evil	74,90	Stingray 128 3D 8 MB	499,90
Blade Runner*	84,90	Imperialismus	74,90	Sabre Ace*	74,90		
C & C Vergeltung*	29,90	Imperium Galactica	79,90	Shadow o.t. Empire	74,90	Grand Prix Lenkrad	119,90
Civilization 2	54,90	Jack Orlando	39,90	Starcraft*	79,90	F1 Simulator Digital Edge	399,90
Conquest Earth	79,90	Jedi Knight	79,90	Starfleet Academy	79,90	Lenkrad Force Feedback	i.Vorb.
Constructor	79,90	KKND Missionen	29,90	Swing	39,90		
Dark Colony	74,90	Legacy of Kain	79,90	Time Gate	69,90	Spagate 1,27GB IDE	249,90
Dark Reign	79,90	Leviathan	79,90	Titanic	69,90	Seagate 2,50GB IDE	399,90
Delirium*	74,90	Links 98	79,90	Toonstruck	29,90	Seagate 1,72GB U-IDE	299,90
Demon Driver*	69,90	Lords o.t. Realm 2	79,90	Total Anihilation	74,90	Seagate 3,20GB U-IDE	399,90
Demonworld	74,90	Lords Siege Pack	29,90	Ultima Online*	99,90		
Diablo Hellfire*	29,90	Master of Orion 2	74,90	Virtua Fighter 2	74,90	Wavemaster 60 Watt	34,90
Dominion*	79,90	Max Montezuma*	74,90	Warcraft Adventure*	79,90	Wavemaster 160 Watt	64,90
Earth 2140	39,90	Mechwarrior 3*	79,90	Warlords 3	74,90	Wavemaster 240 Watt	79,90

Die Produkte finden Sie außerdem bei folgenden Partnern:

Gamestore
Gerlachstr. 40
65929 Frankfurt
069-30851069

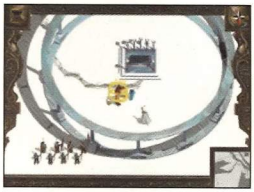
X-treme
63263 Neu-Isenburg
im Isenburg Center
06102-770199

TV-SAT-HIFI Lehmann
Göttinger Str. 3
31061 Alfeld
05181-3434

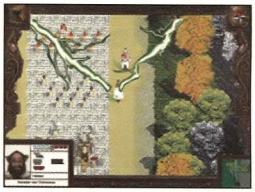
Gameline
Göthestr. 28
26382 Wilhelmshaven
04421-22082

www.softwarecompany.de BTX *soco#

Versandkosten DM 9,90. Vorkasse DM 6,90. Versand zzgl. NN-Gebühr. Ab Rechnungswert DM 230,00 versandkostenfrei. Die Angaben beziehen sich in der Regel auf deutsche Versionen. *bei Drucklegung noch nicht erschienen. Euro- und Visacard werden akzeptiert. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



In der Eiswüste findet sich dieser Ort der Kraft



Blitze zucken, wo Schwerter und Lanzen versagen



Hier sehen wir, daß erst die geschickte Kombination von Waffe und Wort zum Erfolg führt



lichen Kräften stehen uns zur Seite und auch ein mobiler Altar, von dem aus magische Operationen ausgeführt werden können. Befähigten und gebildeten Recken können Gegenstände der Macht angeeignet werden, der Trunk der Stärke verleiht eben diese, die Standarte der Raserei verleiht, ganz ohne komische Nebenbedeutungen, eine ungeheure Schlagkraft.



Ist der Überblick über die tapferen Mannen erst einmal gewonnen, so greifen wir im Feldherrnzelt zum nächsten bereitstehenden ledergebundenen Folianten, dem Buch der Dinge. Hier finden wir machtvolle und magische Gegenstände, die unserer Truppe Stärke und Vorteil verschaffen können und dem Feind schon vor dem ersten Schwertstreich schaden. Ein kleiner Teil dieser beseelten Objekte steht uns von Anfang an zur Verfügung, andere können wir im Verlauf des Feldzuges erringen. Das Kriegstagebuch steht gleich danaben, es enthält eine handschriftliche Schilderung der Ereignisse aus der Sicht des Kriegsherrn. Das Buch der Magie beinhaltet das dem Truppenanführer und seinen Magiern zu Gebote stehende magische Wissen, am Anfang noch schwach ausgeprägt, füllt es sich erst durch die persönliche, bittere Erfahrung.

Das Buch der Isthak dagegen zählt die Legionen der Finsternis auf, in einer entsprechend breiten Palette von einfachen Haudrauf über gewiefte Dunkelmänner und Angehörige des Ordens von der reinigenden Finsternis bis hin zu echten, aber bösen Helden und Zauberern sowie der ganz und gar materiellen, aber nichtsdestoweniger hochwirksamen Artillerie.

Um das Geschehen voranzutreiben, stehen dem frischgebackenen Hüter des Wahren und Guten zwei Wege offen: Einzelmission und Kampagne.

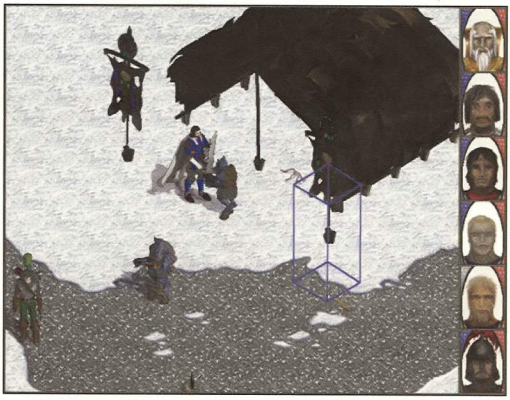


Einmal losgelassen, richtet der Zauber Verwüstungen an

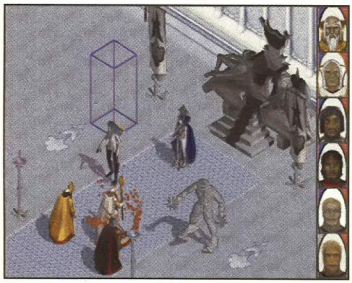


Das Treppenhaus als Ort schärfster Auseinandersetzungen

Die Züge in solchen brenzligen Situationen wollen genau geplant sein



Da wir aber dem Bösen ein für allemal Herr werden wollen, wählen wir die lange, aber gründliche Methode. Die Einzelschlacht auf einem der zwölf Spielbretter kann gewonnen oder verloren werden, der wahre Stratege greift aber stets nach der höchsten Anforderung. Eine Pergamentrolle enthüllt uns den ersten Auftrag: Ein feindlicher Vorposten hat unsere anrückende Armee entdeckt, also vernichtet sie bis auf den letzten Mann! Nur so können wir unseren Vormarsch unentdeckt fortsetzen. Nun öffnet sich das momentan noch unberührte Schlachtfeld dem prüfenden Auge des fürstlichen Feldherrn und er beginnt, die überraschend große Zahl seiner Truppen zu positionieren. Schon hier heißt es, geduldig und umsichtig vorzugehen und die verschiedensten Waffengattungen ihrer Eigenart nach geschickt aufzustellen. Wer hier meint, in gewohnter Echtzeitmanier ein paar schnelle Lanzenreiter nach vorne werfen zu müssen, um im Handstreich den Gegner aufzulösen, der darf sich bei der nächsten Ausschreibung zur Stelle des kaiserlichen Hofnarren gleich vorne anstellen. Mit Hast und Hektik gelingt hier gar nichts, schon das In-Stellung-Bringen der Einheiten dauert mehrere Runden. Und das Gemeine ist, wie sich durch etliches Überlegen nachvollziehen läßt: Wir sind hier auf Expedition ins Feindesland, mit einem zusammengekratzten Truppenhaufen, also solltet Ihr tunlichst darauf achten, Eure Truppen zu schonen, o Fürst, weil's nämlich mit dem Nachschub hapern wird. Zu jedem Truppenteil läßt sich ein eigenes Menü aufklappen, das verschiedene Formationsbefehle, Drehungen und bei Bogen- und Armbrustschützen die Wahl zwischen Nah- und Fernkampf enthält. Den Angriffs- oder Marschbefehl quittiert die angewählte Gruppe artig mit „Jawoll, mein Fürst" oder „So soll es geschehen". Formationswechsel und Drehungen sind hübsch



Eistrolle sind auch kein Hindernis für unsere erfahrenen Kämpen



Enge Waldwege lassen die Entsendung von Truppenmassen nicht zu

animiert, die Lanzen fächern um den Drehpunkt, und selbst in Warteposition scharren die Pferdchen mit den Hufen, was sich in einer stetigen leichten Unruhe der Reiterschar bemerkbar macht. Erst einmal ins Gemetzel verstrickt, ist der Krieger wenig ansprechbar, er hat zu tun und hört allerhöchstens den Rückzugsbefehl. Beim Erklingen des Schlachtgeschreis sieht man, wie sich die Reihen lichten, die Getroffenen sinken zu Boden und lösen sich zu einem blutfarbenen Schatten auf. Naja, wir sind ja hier in einem Land, das den Geruch der Magie nie ganz ablegt. Durch geschicktes Taktieren mit Hilfe der zoombaren Übersichtskarte und dem Einsatz von brennenden Kanonenkugeln und stärkenden Zaubersprüchen wird es wohl gelingen, die Schergen der Finsternis auszuknipsen. Selten wechseln sich klassische Hexfeldschlachten mit raren Gruppenkämpfer-Isomissionen ab. In letzteren wandert Ihr mit einer Handvoll besonders Tapferer durch Gebäude und andere sinistre Örtlichkeiten. Die schöne perspektive Ansicht zu bewundern, wird Euch allerdings wenig Zeit bleiben, da sich der Feind immer wieder unliebsam in Erinnerung ruft. Für diejenigen unter uns, die lieber mit dem Nod- als dem GDI-T-Shirt zum Fußballspielen gehen, also die unverbesserlichen Schwarzseher und Schlimmheimer, gibt es auch die Möglichkeit, den Spieß umzudrehen und ihn gegen die Hüter des Lichts zu richten. Auch zu zweit, ob im Netzwerk oder im Hotseat, dürfen die Waffen sprechen, auch hier in zwölf liebevoll bepflanzten Landschaften und in streßfreiem Rundenspieltempo. Der Osterhase, so er nicht den Anfechtungen der Faschingszeit erliegt, wird uns die Mission-CD mit neuen Armeen und Vierspielermodus zu Budget-Preis bringen, aufgrund der dann auch kunstschmiedende Zwerge und ungehobelte Orks ins Geschehen eingreifen dürfen. *fe*

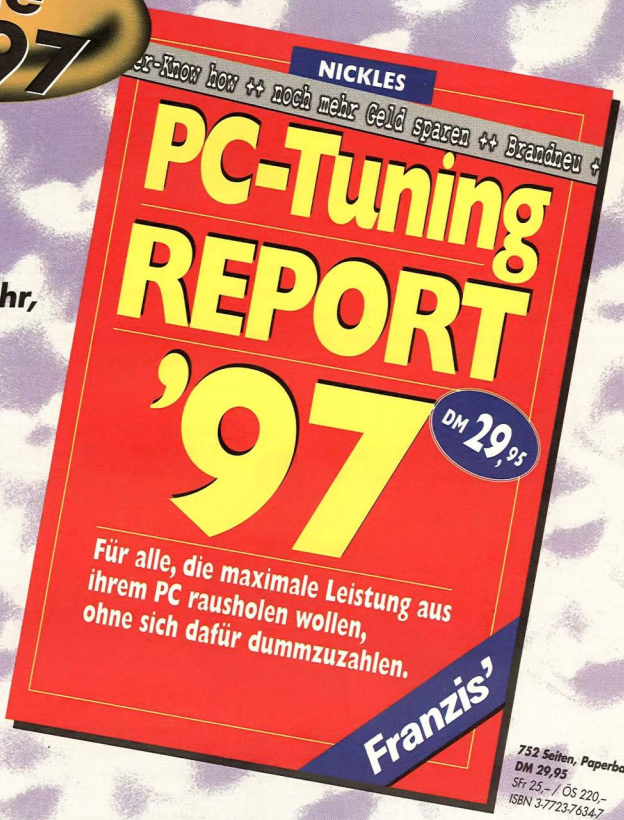
SWORD AND SORCERY



Ihr werdet's schon gemerkt haben: Das langerwartete Demonworld ist immer noch nicht da. Und auch die vorliegende Version ist noch nicht zu 100% testfähig. Sobald es soweit ist, werden wir Euch die wichtigsten Punkte mitteilen, soweit sie von der hier vorgestellten abweichen. Hochspezialisierte Tabletopstrategen mögen an Demonworld endloses Vergnügen finden und eine klare „Super"-Wertung fordern, aber außerhalb dieses speziellen Genres bringt das Spiel nicht den von Echtzeitstrategiehämmern maximal möglichen technischen und spielerischen Standard. Die Animationen und Soundeffekte entsprechen gehobenem Durchschnitt (16-bit-Patch wird nachgeliefert), die Spieltiefe ist durch die wirklich üppigen Auswahlmöglichkeiten beeindruckend. Die Zwischensequenzen sehen fraglos gut aus, alles in allem ist das Game eine runde Sache, aber eben eher für Spezialisten. Was zählt, ist die Fantasie. Die endgültige und für Euch erhältliche Version wird dann wohl noch ein paar Tage auf sich warten lassen. Um so mehr gerate ich in zunehmendes Kopfschütteln über Spielemagazine, die sich schon vor Wochen, anzunehmenderweise aus Standbildern und selbstablaufenden Demos, ein hochrangiges Testergebnis zusammenbastelten. Das ist weder seriös, noch dem Leser gegenüber fair. *fe*

Die aktuelle Ausgabe '97

- Du willst maximale PC-Leistung zum optimalen Preis...
- Du hast keine Lust mehr, Dich beim Kauf reinlegen zu lassen...
- Du willst neueste Daten und Fakten, und keine aufgewärmten Tricks...
- Du willst Klartext statt Fachgeblubber...



752 Seiten, Paperback
DM 29,95
SFr 25,– / ÖS 220,–
ISBN 3-7723-7634-7



Der komplette PC-Tuning Report '97!
Per Mausklick:

- Vom Inhalts- und Stichwortverzeichnis sofort zur gewünschten Textstelle
- Internet-Adressen direkt anwählen

plus MS Internet Explorer 3.01 und rund 50 der besten PC Diagnose-Tools und Navigierhilfen

ISBN 3-7723-8223-1
DM 29,95 / SFr 25,– / ÖS 238,–

Dann kauf' Dir den NICKLES '97

Franzis-Verlag GmbH
Dornacher Straße 3d
85622 Feldkirchen

Bestell-Hotline:
Tel. 089/99115-444
Fax 089/99115-103

http://www.franzis.de

Franzis'

Tolles Schnäppchen für Liebhaber!

Gewinnt mit Demonworld eine maßgeschneiderte Rüstung



In Zusammenarbeit mit der Firma Ikarion haben wir diesmal einen ganz besonderen Preis: Eine maßgeschneiderte (oder geschmiedete?) Ritterrüstung! Keine Plastik- oder Pappverkleidung, sondern einen echten und edlen Plattenpanzer im Wert von mehreren tausend Mark! Um in den Besitz dieses Prunkstückes zu kommen, bei dessen Anblick nicht nur Live-Rollenspieler feuchte Augen kriegen werden, müßt Ihr nur aufmerksam unser „Demonworld"-Special lesen und die unten stehenden Fragen beantworten. Eure Antworten schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Demonworld
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Einsendeschluß ist der **15. November 1997**
(Es gilt das Datum des Poststempels.)
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Mitarbeiter von Ikarion und dem DMV-Verlag sowie deren Angehörige dürfen natürlich nicht teilnehmen.

DIE FRAGEN

1.) Zu welchem Spiele-Genre gehört Demonworld?
2.) Wo werden die Legionen der Finsternis beschrieben?
3.) Wie heißen die Elitetruppen des Imperiums der Menschen?

POWER DATA

Viel Bewegung gibt es diesen Monat nur in den Redaktionscharts, bei Media Control konnte Anstoß 2 einen Elfmeter verwandeln, und bei unseren Lesern geht es geschmacklich diesmal sehr gemischt zu.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-)	Jedi Knight
2.	(-)	Dungeon Keeper
3.	(1.)	Shadows of the Empire
4.	(-)	Incubation
5.	(10.)	Baphomets Fluch 2
6.	(3.)	Little Big Adventure 2
7.	(-)	Tomb Raider
8.	(-)	NHL 98
9.	(-)	LoL: Götterdämmerung
10.	(-)	Dark Reign



Dungeon Keeper: scheinbar unschlagbar

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(-)	Anstoß 2
2.	(1.)	Dungeon Keeper
3.	(2.)	Earth 2140
4.	(3.)	Der Industriegigant
5.	(4.)	Wet - The sexy empire
6.	(6.)	Comanche 3.0
7.	(8.)	Formula 1 Grand Prix 2
8.	(5.)	C&C2 – Alarmstufe Rot
9.	(10.)	Die Siedler 2
10.	(7.)	X-Com: Apocalypse

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: August '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 10/97 sind:

David Weis, Bühl
DIABLO

Christian Plenkers, Bergheim
VIRTUA FIGHTER 2

Manfred Wisniewski, Schulpforte
AKTE EUROPA

Michael Simon, Emtinghausen
SHADOW OF THE EMPIRE

Bastian Eberding, Berlin
688(I) HUNTER/KILLER

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Dungeon Keeper
2.	(4.)	Diablo
3.	(2.)	Command and Conquer 2
4.	(3.)	Earth 2140
5.	(6.)	Comanche 3
6.	(-)	C&C 2: Alarmstufe Rot
7.	(9.)	MDK
8.	(5.)	KKND
9.	(10.)	indiziert (id Software)
10.	(13.)	WarCraft 2
11.	(12.)	Die Siedler 2
12.	(15.)	X-Com Apocalypse
13.	(8.)	Tomb Raider
14.	(16.)	P.O.D.
15.	(17.)	C&C 2 - Gegenangriff
16.	(11.)	indiziert (3 D Realms)
17.	(20.)	Extreme Assault
18.	(14.)	Need for Speed 2
19.	(21.)	Redneck Rampage
20.	(23.)	Theme Hospital
21.	(22.)	Atlantis
22.	(27.)	Interstate '76
23.	(7.)	X-Wing vs. TIE Fighter
24.	(18.)	F1 Grand Prix 2
25.	(25.)	Schleichfahrt
26.	(-)	Der Industriegigant
27.	(26.)	FIFA 97
28.	(-)	Anstoß 2
29.	(30.)	Civilization 2
30.	(24.)	NHL 97

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 September sind:

Robert Thiesues, 66123 Saarbrücken
David Schöpf, 86169 Augsburg
Michael Kehl, 56269 Grieshofen
Eric Busch, 04105 Leipzig
Ralf Schirmer, 44625 Herne

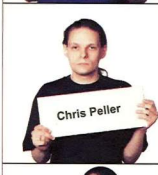
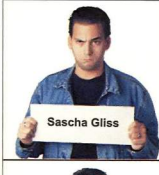
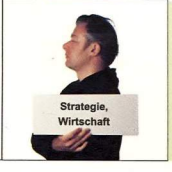
MICROPROSE
Seriously Fun Software

Ab 20. Oktober neue Adresse!
MPS Software Distribution GmbH
Markstr. 1, 33602 Bielefeld

an: Stahl, Wilo
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...
 	**Bladerunner**, weil schon die Trailer dermaßen genial aussehen, daß ich schon gar nicht mehr das Jahresende erwarten kann.	**Jedi Knight**, weil ich jetzt endlich für meine lange überfällige „Monster"-Karte passende coole Software habe.	Die **ECTS**, weil tom leider Recht hat und sich die interessanten neuen Titel an allen Fingern abzählen lassen (Kopfrechnen..?).	...genieße ich meinen wohlverdienten Urlaub in der Karibik (oder war's doch nur Baldham?) und schau' mal, was dann kommt.
 	**Half-Life**, weil bereits nach kurzem Probespielen der Alpha-Version schon aufgrund der Gegner-KI und der Features ein Suchtfaktor eingetreten ist.	**Jedi Knight**, weil dieser 3D-Shooter von LucasArts im Gegensatz zu „Outlaws" auch in grafischer Hinsicht überzeugen kann.	**Riven**, weil Render-Orgien einfach keine Spieltiefe ersetzen können.	... atme ich auf, wenn die Wies'n endlich wieder vorbei ist.
 	**Jagged Alliance 2**, weil mich der erste Teil für Wochen von der Außenwelt abgeschnitten hat und ich endlich wieder in den Kampf ziehen will.	**Incubation**, weil ich noch nie ein so geniales Leveldesign genießen durfte und die Stimmung herrlich düster ist. Aliens lassen grüßen.	**Riven**, weil es scheinbar immer noch Leute gibt, die denken, wir lassen uns nur durch tolle Grafik an den Monitor fesseln.	... freue ich mich auf ein paar gute Multi-Sessions gegen Fritz, damit wir endlich klären, wer der bessere Feldherr ist.
 	**Blade Runner**, weil es endlich jemand geschafft hat, eine Film-Lizenz umzusetzen, die so rattenscharf aussieht, daß ich fast zu sabbern anfange.	**Götterdämmerung**, weil ich glaube, daß mich Westwood-Spiele gar nicht mehr enttäuschen können. Die Las-Vegas-Jungs haben es einfach drauf!	**ECTS**, weil ich diese Messe eigentlich sehr schätze, sie diesmal aber nur ein Schauplatz der Mittelmäßigkeiten war.	... freue ich mich auf meinen GE Kühlschrank, weil ich gemerkt habe, daß Pepsi Max gekühlt doch besser schmeckt als Spülwasser.
 	**Heavy Gear**, weil ich schon gespannt bin, ob sich das Activision-Produkt mit „Mechwarrior 3" von Micropose wird messen können.	**NHL 98**, weil die Mutter aller Eishockey-Sims auch nächstes Jahr keine Konkurrenz fürchten muß. EA ist wieder mal eine Stocklänge voraus.	**Joint Strike Fighters**, weil hier ein potentiell guter Sim durch Detailfehler abgeschmiert ist. Schade drum!	...ödet mich die ewige Flut von C&C-Clones an. Neben 3D-Ego-Shootern gibt's z. Zt. wohl kein ausgelutschteres Genre.
 	**Monkey Island 3**, weil ich noch immer der Überzeugung bin, daß die Zeit endlich wieder für ein geniales Adventure reif ist.	**F1 Manager Professional**, weil damit echtes Formel 1-Feeling aufkommt. Irre komplex und nie mühsam, so muß eine Wirtschafts-Simulation sein.	**Riven**, weil ich dachte, daß der Myst-Nachfolger neben guter Grafik endlich auch mal Spielspaß vermitteln würde.	...bin ich im Gegensatz zu Chris recht froh, daß die Wies´n noch NICHT vorbei ist.
 	**Seven Kingdoms**, weil es eine geniale Mischung aus Warcraft 2 und Civilization 2 zu werden verspricht.	**Total Annihilation**, weil in keinem anderen Game z.Zt. so atemberaubend schnelle, harte aber strategisch durchgeplante Matches möglich sind.	**Conquest Earth**, weil es fünf Jahre zu spät kommt. 1992 hätte ich mich über so ein simples Spielzeug noch gefreut.	...warte ich auf das erste Strategiespiel mit 1000 Fahrzeugen mal 1000 Kanonen mal 250 Entwicklungsstufen.



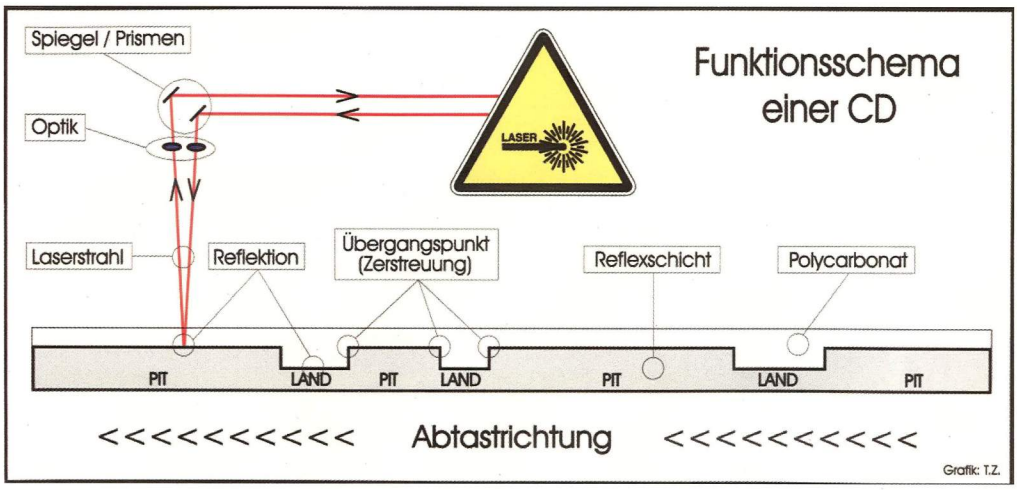
...UND SIE
CD-Technik von den

Woran vor gut zweieinhalb Jahren noch niemand geglaubt hat, ist heute Realität: CD-Produktion für jedermann auch im Home-Bereich

Um eine CD richtig zu verstehen, sollte man nicht nur wissen, wie sie aussieht! Es ist auch sehr nützlich zu wissen, wie die Compact Disc entstand und wie sie eigentlich funktioniert. Also fangen wir am besten mit einem Griff in die Geschichte an – und zwar im Jahre 1982. Da kamen nämlich die SONY- und Philips-Forscher auf den Gedanken, mittels eines Lasers die berührungsfreie, digitale Abtastung eines Tonträgers zu ermöglichen. Sie verwendeten ein kompliziertes System von Spiegeln und Prismen, die einen mikroskopisch feinen, rotleuchtenden Laserstrahl auf eine Scheibe mit verschieden stark reflektierenden Bereichen projizierten. Diese Scheibe bestand aus glasklarem Polycarbonat, war auf einer Seite mit einer hauchdünnen Aluminiumschicht bedampft und hatte 12 cm Durchmesser – die **CD** war geboren (siehe Bild 1 – Funktionsschema einer CD)! Das, was hier so einfach und simpel klingt, war in der Realität ein langer Forschungs- und Testprozeß. Daher war diese Technik am Anfang auch noch enorm teuer. Ein Abspielgerät der ersten Generation hat noch mehrere tausend Mark gekostet, und die Musik-CDs lagen ganz am Anfang so um die 60 Mark! Wegen der absolut rauschfreien Abtastung waren diese Geräte besonders bei Klassikfreunden sehr beliebt, weshalb es auch nicht verwunderlich war, daß die ersten CDs ausschließlich der klassischen Musik vorbehalten waren. Es dauerte jedoch nicht lange, bis die ersten Scheiben mit anderen Musikrichtungen veröffentlicht wurden. Noch heute sind die CDs der „Erfinderfirmen" wegen ihrer bis jetzt kaum erreichten Klangqualität sehr geschätzt.

Es sollte aber nicht bei der Musik bleiben. Allein der digitale Abtastmodus schrie förmlich danach, für den Computer nutzbar gemacht zu werden! Das gelang dann auch schon drei Jahre später. 1985 wurde die erste PC-CD-ROM (CompactDisk-ReadOnlyMemory) eingeführt. Etwas später, Ende der achtziger Jahre wurden die CD-ROMs dann auch für die Spielekonsolen (1988: CD-Engine, 1991: SEGA MegaCD) entdeckt und erlebten dort ihren ersten großen Boom, da die Technik für den PC immer noch zu teuer war. Dieser Zustand änderte sich schnell – die CD-ROM-Laufwerke für den PC wurden erschwinglicher, die Programme auf CD-ROM immer mehr.

Da eine CD – worauf wir später noch eingehen werden – eine völlig andere Datenstruktur als eine Festplatte hat, mußten spezielle Software-Treiber für diese Laufwerke entwickelt werden, um dem damals noch üblichen Betriebssystem MS-DOS klarzumachen, daß dieses komische Silberding etwas Lesbares darstellt! Aus diesem Grund war es am Anfang es auch zwingend notwendig, eigene CD-Controller zu ver-



BRENNT DOCH!

Anfängen bis heute

wenden. Dieser bis heute als SONY-Standard bekannte Controllertype konnte die Alleinherrschaft nicht lange halten – schnell kamen andere Firmenstandards hinzu (Panasonic, Mitsumi). Zeitlich mit der Einführung von MS-DOS 6.2 zusammenfallend, wurden die Laufwerke bustechnisch dann nach und nach an den IDE-Standard angepaßt. Da DOS 6.0 das erste Betriebssystem war, das den CD-ROM-Systemtreiber MSCDEX.EXE serienmäßig enthielt, wurden auch die Treiber unkomplizierter und vor allem leichter konfigurierbar. Dadurch wurde der Einbau von CD-ROM-Laufwerken nicht nur enorm erleichtert, sondern auch (ohne die lästigen Zusatzcontroller) in jeden PC mit IDE-Schnittstelle ermöglicht. Die immer preiswerter werdenden und teilweise nun schon mit Doublespeed (300 Kbyte/sec) laufenden Geräte wurden nach und nach zum PC-Standard-Zubehör.

Dann war die Entwicklung nicht mehr aufzuhalten. Die Laufwerke wurden immer schneller und erhielten eine immer bessere Fehlerkorrektur. Es folgten fast im Halbjahresabstand Quadspeed, Sechs- und Achtfach-Maschinen. Der momentane Standard sind bereits Laufwerke mit sechzehnfacher Lesegeschwindigkeit. Die Datentransferraten der schnellsten Geräte können je nach Hersteller und Qualität bei über 2,5 MByte/s liegen!

Was noch vor knapp zweieinhalb Jahren – zumindest im Home-PC-Bereich – unvorstellbar war, ist heute nahezu Normalität geworden. Die Rede ist von der beschreibbaren CD, der **CDR** (CompactDiscRecordable). Aber jetzt reicht's erstmal mit der Geschichte der CD-ROM in Kurzfassung. Wenden wir uns lieber der Technik zu...

Die Technik der CD

Um eine CD erfolgreich zu beschreiben (oder, wie man kurz sagt, zu „brennen"), braucht man eigentlich nur einen CD-Recorder, eine gute Recording-Software und CD-Rohlinge.

Aber es sollte auch ein theoretisches Grundwissen über die Datenstruktur und die eigentliche Funktionsweise einer CD vorhanden sein. Also, wie ist eine CD überhaupt aufgebaut und was passiert in einem CD-ROM-Laufwerk? Grundsätzlich muß gesagt werden, daß das Funktions**prinzip** einer CD aus dem Preßwerk (also die gekauften Scheiben) in etwa das gleiche ist, wie bei den selbstgebrannten. Die Funktions**weise** ist jedoch abweichend – aber auch dazu später mehr.

Die Daten einer CD sind – anders als bei Festplatten – nicht blockweise, sondern linear spiralförmig von **INNEN** nach **AUSSEN** gespeichert. Um einen gleichmäßigen Datenfluß zu gewährleisten, ist in diesem Fall natürlich auch ein spezielles Leseverfahren erforderlich. Dieses, als **CLV** (ConstantLinearVelocity/Konstante Lineargeschwindigkeit) bezeichnete Verfahren paßt, wie der Name schon aussagt, die Rotationsgeschwindigkeit der CD der Lesekopfposition an. Das bedeutet, je weiter sich der Kopf nach außen bewegt, desto langsamer muß sich die CD drehen, um die lineare Geschwindigkeit (**Umlaufgeschwindigkeit der Spur unter dem Kopf**) konstant zu halten. Diese Geschwindigkeit liegt bei genau **1300mm/s**, das entspricht – zum besseren Verständnis hochgerechnet – **4,68 km/h** (= normales Spazierengehen). Beachtlich, wenn man die Winzigkeit des Lesekopfes und die enorme **Spurdichte von 16 000 pro Zoll** (das sind 630 Spuren pro Millimeter!!) bedenkt.

Bildlich gesehen: Wenn die CD die Größe eines Fußballfeldes hätte, würden die Spuren so eng beieinander liegen, daß man keinen Fuß dazwischensetzen könnte!

Bei diesem Vergleich wird wohl deutlich, mit welcher Präzision ein CD-ROM-Laufwerk arbeiten muß. Die Daten werden von einem Laserstrahl abgetastet, der über ein kompliziertes System aus optischen Linsen und halbdurchlässigen Prismen auf die Oberfläche der CD gebracht wird. Dieser Klasse-1-Laser (niedrige Leistung) ist rotleuchtend und entsteht in einer kleinen Laserdiode, die auf dem beweglichen Kopfwagen untergebracht ist.

Im Gegensatz zu einer Diskette oder Festplatte werden die Daten nicht in Form wechselnder Magnetfelder gespeichert, sondern anhand der Reflektion beziehungsweise der Streuung des Laserstrahls. Hier wird übrigens auch der erste technische Unterschied zwischen einer gepreßten CD und einem gebrannten Rohling deutlich.

Bei der Serien-CD wird die **Reflektion** durch die sogenannten **PITs** und **LANDs** hervorgerufen, die in das Polycarbonat eingepreßt sind. Die **Streuung** entsteht durch den **Übergang** von PIT auf LAND (siehe Bild 1). Die Länge der Pits und Lands ergeben dann die Bitfolge. Bei den „Selfmade-CDs" sind mangels der Pressung natürlich **keine mechanischen PITs und**

DIE SPEZIFIKATIONEN EINER STANDARD-CD:

Durchmesser	120mm
Dicke	1,2mm
Spuren pro Zoll	16 000
Lesegeschwindigk.	1 300mm/s
Kapazität	ca. 650 Mbyte
Übertragungsrate (ca.)	150 kByte bei Single-Speed 300 kByte bei Double-Speed 600 kByte bei Quadro-Speed 900 kByte bei Sechsfach-Speed Bei schnelleren Laufwerken verringert sich die Datenübertragungsrate im Verhältnis zur Drehzahl. Ein 12-fach Laufwerk müßte es rechnerisch auf 1800 kByte bringen, überträgt aber „nur" ca. 1200 kByte – beim 24-fach sind es ca. 2500 bis 3000 kByte!
Material	glasklares Polycarbonat, mit Aluminium oder Gold als Reflexschicht bedampft

LANDs vorhanden. Hier entsteht die **Streuung** durch die Tatsache, daß beim Schreiben der CD die winzigen Bereiche, die dem Übergang von den **PITs** auf die **LANDs** entsprechen, einfach durch die Hitze des Lasers **mattiert** werden (daher der Ausdruck „brennen").
Was die Datenstruktur unserer CD betrifft – nun, auch da hat sie kaum noch etwas mit einer Festplatte gemeinsam. Es gibt keine FAT, keinen Bootsector (hier gibt's jedoch seltene Ausnahmen!) und keine Blöcke. Das Einzige, was an eine Harddisk erinnert, ist das Vorhandensein von Sektoren, wobei auch die hier eine andere Struktur haben. Wie funktioniert's also? Die Lage der Dateien – also deren Position, Anfang und Ende – wird in der **TOC** gespeichert. Diese TOC (**T**able **O**f **C**ontents/Inhaltsverzeichnis) entspricht von ihrer Bedeutung her also der FAT auf der Festplatte. Sie ist ebenfalls linear spiralförmig und belegt den ersten lesbaren Teil einer CD. Sie wird schon beim Einlegen der Scheibe eingelesen und ermöglicht so den bekanntermaßen schnellen Sprung-Zugriff auf zum Beispiel einen bestimmten Musiktitel, oder – bei CD-ROMs – ein bestimmtes Programm.
Das Datenformat setzt sich aus Sektoren zusammen, die wiederum aus den Frames gebildet werden. Ein Frame besteht seinerseits aus 33 Bytes, die dann wieder... **TILT**!! – okay, ich hör' ja schon auf! Ganz Interessierte lesen den Kasten **EFM – Das Datenformat einer CD**, dort wird alles ausführlich erklärt und vorgerechnet!

Wie brennt man denn nun? Was brauche ich für Hardware?

Die Hardwareansprüche zum CD-Brennen sind gar nicht so schlimm, wie immer behauptet wird. Es funktioniert bereits auf einem 486er, der allerdings in jedem Fall ein DX4-100 mit mindestens 32 MByte RAM sein sollte. Auch muß es nicht unbedingt ein SCSI-Rechner sein! Es gibt von MITSUMI einen ganz brauchbaren internen E-IDE-Brenner, und HP zum Beispiel bietet den HP6020e in einer Parallelport-Externvariante an. Die Optimallösung ist natürlich ein Pentium mit 32 MByte RAM aufwärts und SCSI-Bus. Aber wie gesagt, es geht auch drunter. Festplattenseitig gibt es bei modernen Platten keinerlei Probleme. Sie sollten jedoch mindestens PIO-Mode II unterstützen, aber welche tut das nicht?! Wichtig ist nur, daß noch 650-700 MByte drauf passen. Besser noch wäre eine eigens für das Brennen eingerichtete Partition in dieser Größe. Darin werden die Image-Dateien abgelegt. Das sind die Daten, die später auf die CD sollen, und die vom Brennprogramm dementsprechend CD-gerecht hergerichtet werden müssen. Diese Daten können dann dort in aller Ruhe zusammengestellt werden, und in einigen Fällen kann sogar die noch auf der Platte befindliche „CD" getestet werden, bevor sie gebrannt wird! Der Vorteil einer eigenen Partition liegt darin, daß nach erfolgreichem CD-Recording die Partition einfach formatiert werden kann, um für die nächste CD gerüstet zu sein. Andererseits geht auch so der meist mühsam zusammengestellte CD-Inhalt nicht verloren, wenn wegen eines Softwareschadens die „C"-Partition formatiert und neu eingerichtet werden muß! Softwareseitig sind an bestehenden Programmen keine Änderungen notwendig. Viele Brennprogramme können allerdings nicht korrekt arbeiten, wenn unter WIN95 die „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" in den Systemeigenschaften für CD-ROM-Laufwerke eingeschaltet ist. Diese Funktion ist nötig, wenn man den Autostart einer CD nutzen will. Sobald ein Brenner im System ist, empfehle ich jedoch dringend, diese abzuschalten! Wie's geht, zeigt **Bild 2.** Oft werde ich gefragt, ob man den Brenner zusätzlich einbauen sollte, oder man dann auf das „normale" CD-ROM-Laufwerk verzichten kann. Naja, man kann schon – doch würde ich es im System belassen. Erstens ist es wahrscheinlich schneller als der Brenner, bei dem die momentan maximale Lesegeschwindigkeit bei 6-fach liegt, und zweitens schont das den CD-Recorder, der ja immer noch das Vielfache eines CD-ROM-Laufwerks kostet. Nicht zu vergessen, daß keine Direktkopie von CD auf CD möglich ist, wenn man nur ein Laufwerk in der Maschine hat. Welche Recorder-Software nun die richtige ist, hängt davon ab, welche CD-Typen man brennen will, und ob das Programm den Brenner auch

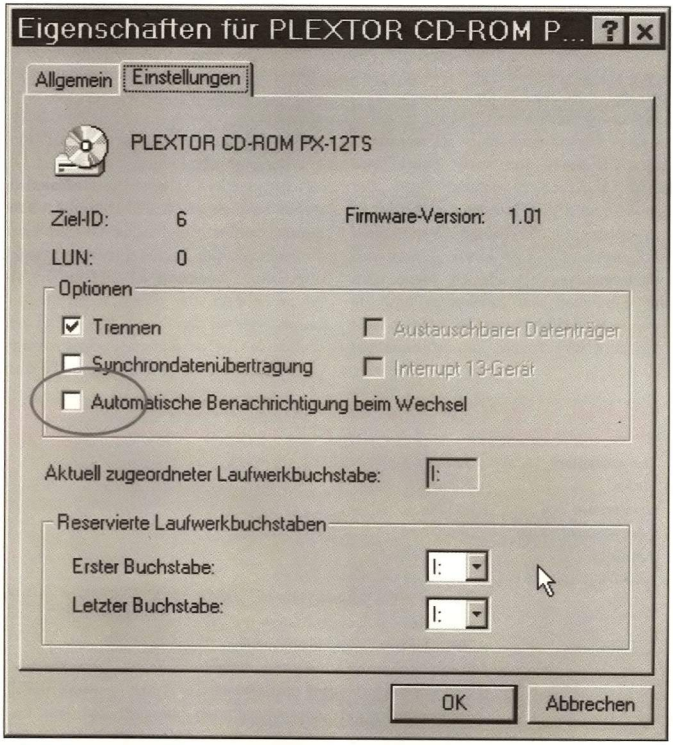


Bild 2: In der Systemsteuerung sollte unbedingt die „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" für ALLE eingebauten CD-ROM-Laufwerke abgeschaltet werden, will man erfolgreich CDs brennen

erkennt. Als Grundregel kann gelten: nicht alles, was teuer ist, ist auch gut! Es gibt bereits Shareware-Programme, die gute Leistungen bringen – und teure Vollversionen, die zu allen möglichen Geräten inkompatibel sind! Meistens wird in der Erstausstattung des Brenners auch eine Software mitgeliefert. In jedem Fall sollte die erstmal ausprobiert werden, bevor man eine neue kauft. Meine Favoriten unter der Recordersoftware sind die EASY-CD-pro von Adaptec und die WinOnCD-Vollversion von CeQuadrat. Letztere ist auch die, mit der ich arbeite. Sie ist zuverlässig, bietet alle CD-Standards an und ist sehr einfach zu bedienen. Das ganze Programm funktioniert ähnlich dem Windows-Explorer. Anhand dieses Programms werde ich auch kurz die Arbeitsschritte erläutern, die zum Erstellen einer CD wichtig sind.

Zunächst muß entschieden werden, zu welchem CD-Typ das Projekt, das wir vorhaben, gehört **(Bild 3)**. Soll eine komplette CD-Kopie angefertigt werden, oder ist eine völlig neue, selbst zusammengestellte CD gefragt? Im ersten Fall gibt es drei Möglichkeiten. Die einfachste, schnellste, aber auch unsicherste, ist die CD-Kopie. Hierzu werden zwei CD-ROM-Laufwerke benötigt. Im Lese-Laufwerk liegt die Quell-CD und im Brenner der Rohling. Beim Brennen werden die Daten direkt von der CD gelesen. Das

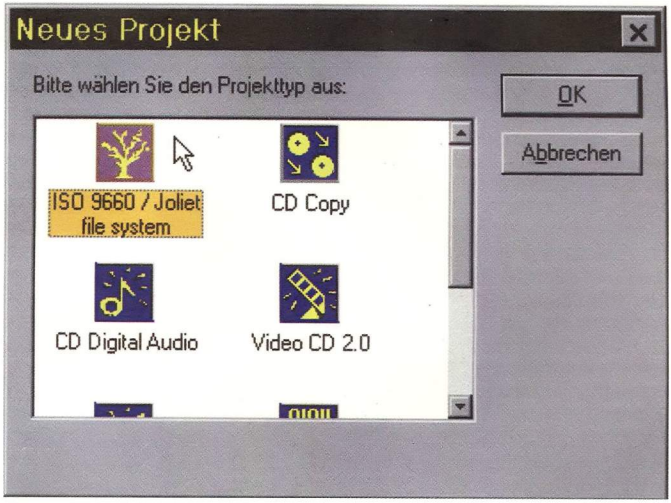


Bild 3: Das richtige CD-Format muß ausgewählt werden

„gefährliche" an dieser Methode ist, daß es zu Lesefehlern auf der Quell-CD kommen kann. In diesem Fall ist der Rohling meist verloren. Sicherer ist, eine Kopie mittels einer Image-Datei anzufertigen. Auch hier werden zwei Laufwerke benötigt. Das Brennprogramm liest in diesem Fall die Quell-CD ein, legt eine Temporärdatei auf der Harddisk an und schreibt dann zeitversetzt aus dieser Datei von der Festplatte. Hier ist meist genug Zeit, um Lesefehler zu kompensieren. Die dritte und sicherste Methode ist, die CD komplett auf die Brennplatte zu kopieren, da Lesefehler von einer Festplatte nahezu ausgeschlossen sind. In diesem Fall ist als Projekttyp

EFM – DAS DATENFORMAT EINER CD

Vorsicht, der nachfolgende Stoff ist staubtrocken. Nur für hartgesottene Theoretiker, und „Ich will alles mal gelesen haben"–Typen zu empfehlen!

Das Datensystem einer CD ist, wie schon gesagt, grundsätzlich nicht mit dem einer Festplatte vergleichbar. Es könnte (wäre es sichtbar) eher mit einer Schallplatte verglichen werden, die sich entgegengesetzt des Uhrzeigersinns (von der Abtastseite aus gesehen) dreht, und von innen nach außen abgetastet wird.

Die Bestandteile sind: **Inhaltsverzeichnis (TOC), Sektoren, Frames und Channel-Bits**. Es heißt **E**ight-to-**F**ourteen-**M**odulation – kurz **EFM**.

Die kleinste Dateneinheit ist das **CHANNEL-BIT** (bei einer Festplatte der Cluster). Den Namen „EFM" erhielt das System aufgrund der Tatsache, daß bei einer CD **14 Channel-Bits** benötigt werden, um **8 Bit darzustellen**. Das resultiert daraus, daß bestimmte Bitfolgen auf einer CD technisch ausgeschlossen sind.

Für die Unterteilung dieser jeweils zusammenhängenden 14 Channel-Bit-„Blöcke" werden drei weitere Bits benötigt – die sogenannten **MERGING-CHANNEL-BITS**. Daraus ergibt sich, daß für die Speicherung von **8 Bit Daten** insgesamt **17 Channel-Bits** erforderlich sind. Hinzu kommen noch **ein Byte Kontrollinfo** und **8 Byte Fehlerkorrektur**.

Die Kontrollinfo **(1 Byte)** setzt sich zusammen aus dem **Zeitcode** für die **absolute Zeitposition** des Tracks auf der CD **(ATIME)** und dem **Code**, der den Beginn der Daten oder der Musik innerhalb des durch den Zeitcode bestimmten Tracks bezeichnet. Aber erst **alle** Codes **aller** Kontrollinfos eines Tracks ergeben die Positionsdaten!

Die Fehlerkorrektur **(8 Byte)** setzt sich zusammen aus 4 Byte **EDC** (**E**rror**D**etection**C**ode), der Fehlererkennung und **4 Byte ECC** (**E**rror**C**orrection**C**ode), der Fehlerkorrektur.

Nach den Spezifikationen für das CD-ROM-Datensystem werden all diese Informationen gemeinsam mit **24 Byte Nutzdaten** zu einem **FRAME** (beschreibender Vergleich zur Harddisk nicht möglich) zusammengefaßt. **Ein Frame umfaßt also 33 Bytes (24 Byte Nutzdaten + 1 Byte Kontrollinfo + 8 Byte Fehlerkorrektur = 33 Byte).**

Ebenfalls in den Spezifikationen wurde definiert, daß **98 Frames zu einem Sektor** (entspricht funktionell dem Sektor einer Festplatte) zusammengefaßt werden. So ergibt sich eine **Sektorgröße von 3234 Bytes**. Ziehen wir nun Kontrollinfo und Fehlerkorrektur der 98 Frames ab, erhalten wir eine **Nutzdatengröße von 2352 Bytes pro Sektor.**

Bitte verwechselt die hier angegebene Fehlerkorrektur nicht mit der des CD-ROM-Laufwerks! Diese Software-Fehlerkorrektur auf der CD wird lediglich benötigt, um die gelesenen Bits per Prüfsumme zu verifizieren! So, es ist geschafft – der Crashkurs in CD-Trockenstoff ist zu Ende.

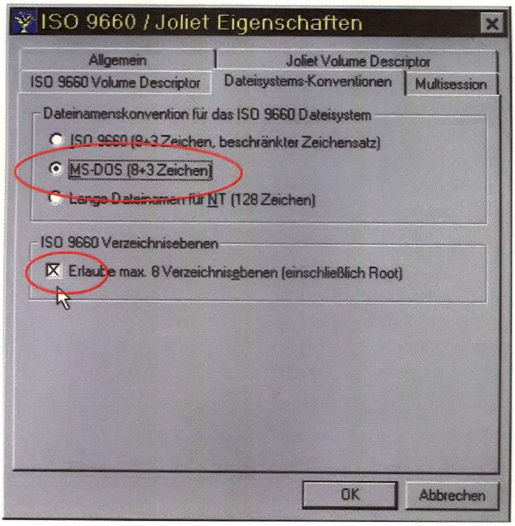


Bild 4: Die Dateinamens-Konventionen sollen möglichst kompatibel sein. Für die meisten Betriebssysteme ist die hier gezeigte Einstellung die sinnvollste

„ISO 9660/Joliet" zu wählen (Joliet ist die interne Bezeichnung für das Win95-Filesystem). Die Kombination vom DOS-Standard (ISO 9660) und dem Joliet-Filesystem macht diesen CD-Typ zum kompatibelsten überhaupt! Selbst Dateien mit langen Namen bleiben unter DOS funktionsfähig. Die Namen werden zwar abgekürzt, aber Joliet sorgt dafür, daß sie gefunden werden. Beispiel: Das Win95-Verzeichnis „Programme" hat nach dem ISO-9660-Standard (8+3 Zeichen) einen Buchstaben zuviel. Also wird „Progra~1" daraus. Das Verzeichnis bleibt lesbar – genau wie die von der Änderung betroffenen Dateien. Dieser Projekttyp wird übrigens auch für selbst zusammengestellte CDs benutzt. Für Audio-CDs gibt es den CD-Digital-Audio-Typ. Hier müssen jedoch die Audiotracks erst digital – also als Daten – eingelesen werden. Sollen alle Titel der CD kopiert werden, ist das bei WinOnCD sogar im CD-Copy-Modus möglich, aber hier wird generell ein Image auf der Platte angelegt. Ansonsten können die Tracks im Drag-and-Drop-Verfahren im Arbeitsfenster **(Bild 5)** in das Projektfenster gezogen werden. Natürlich muß das Laufwerk die Fähigkeit besitzen, Audiodaten digital lesen zu können. Kann es das nicht – kein Problem – der Brenner kann's mit Sicherheit! Audio-CDs sind zwar einfach zu erstellen, aber enorm zeitaufwendig, da auch die meisten Brenner Audio-Digitaldaten nur mit zweifacher Geschwindigkeit lesen können. Das bedeutet, daß wir für eine CD mit 60 Minuten allein zum Einlesen schon eine halbe Stunde brauchen...

Kommen wir zu den selbst zusammengestellten CDs. Hier wird's etwas komplizierter, als bei der CD-Kopie. Es muß als Erstes beachtet werden, daß einige Programme ein bestimmtes Verzeichnis auf der CD brauchen, andere können in jedes beliebige Verzeichnis kopiert werden. Wie schnell dabei etwas schiefgehen kann, habt Ihr ja in der Ausgabe 10/1997 gesehen. Nur durch einen kleinen Verzeichnisbaum-Fehler lief die Vollversion nicht – ein kleiner Irrtum mit großen Folgen!

Weniger schwerwiegend, aber genauso ärgerlich ist es, wenn das bei einer CD passiert, auf der man sich seine Festplatte sichern wollte. Die beste Methode, solche Fehler zu umgehen, ist, die Programme – wenn möglich – von der Festplatte aus zu testen. Kommen dabei Fehlermeldungen, daß die eine oder andere Datei nicht gefunden wird, obwohl sie vorhanden ist, sollte man probieren, das betroffene Programm in eine höhere Verzeichnisebene oder in die ROOT der CD zu legen. Oftmals muß auch nur eine einzige Datei verschoben werden (solche Kandidaten sind besonders INSTALL.BIN und INSTALL.INF). Ein anderes Problem ist die Abfrage des CD-ROM-Laufwerks. Viele Programme lassen sich nicht von der Platte ausführen, da nach einer CD gesucht wird. Ein solches Programm wird auch in der Root seinen Dienst versagen, wenn es von einer Festplatte gestartet wird. Dann erscheinen Fehlermeldungen wie „CD not in Drive", „Bitte legen Sie die Programm-CD ein!" oder ähnliches. Hier kann erst nach dem Schreiben der CD festgestellt werden, ob das Programm nun lauffähig ist, oder nicht.

Es gibt aber auch einige Spezifikations-Vorgaben, die man problemlos übergehen kann. So ist zum Beispiel unter ISO 9660 (DOS)

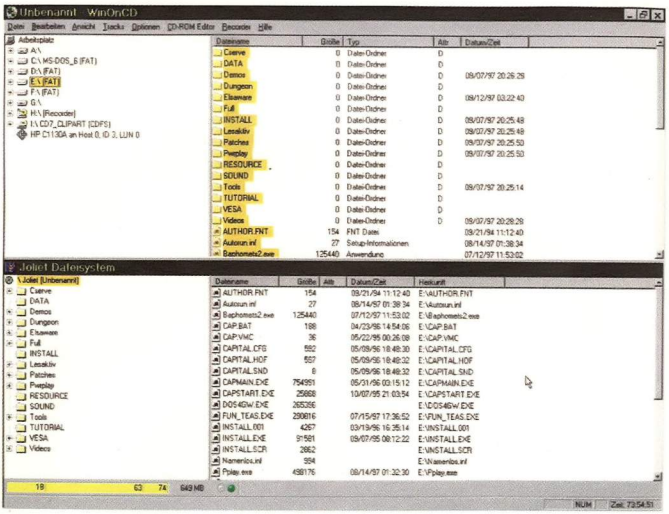


Bild 5: Die meisten CD-Recording-Programme funktionieren wie der Windows-Explorer: Hier WinOnCD von CeQuadrat

eine Verzeichnistiefe von maximal acht Ebenen (inlusive Root) erlaubt. Auf unserer PowerPlay-CD steht aber das Verzeichnis BIN der DirectX-Installation in der neunten Ebene, und funktioniert tadellos – wieso? Ganz einfach! DirectX ist kein DOS-Programm und kann auch unter DOS weder installiert noch ausgeführt werden. Da bei Win95 die Regelung mit acht Verzeichnisebenen außer Kraft ist, ist diese „Gesetzesübertretung" kein Problem. Aber um die restliche CD auch unter DOS verwenden zu können, sollten jedoch die anderen Dateinamens-Konventionen (8+3 Zeichen, keine Sonderzeichen) eingehalten werden **(Bild 4)**.

Erlaubt sind in Dateinamen unter DOS: Buchstaben, Zahlen, Unterstrich. Nicht erlaubt sind alle Sonderzeichen (Backslash, Slash, Doppelpunkt, Anführungszeichen, Bindestrich usw.), Leerzeichen und Klammern. Wenn Ihr also eine CD, die für DOS und Win95 ausgelegt ist, mal genauer anseht, werdet Ihr feststellen, daß die Dateien und Verzeichnisse, die unter DOS relevant sind, diesen Namenskonvetionen entsprechen. Alle anderen Verzeichnisse können getrost davon abweichen, denn darum kümmert sich DOS nicht. So viel also zum Joliet-Dateisystem. Soll eine Video-CD geschrieben werden, steht dafür im WinOnCD ebenfalls ein entsprechender Projekttyp zur Verfügung. Video-CD ist nicht zu verwechseln mit AVI! Es handelt sich um Daten, wie sie auch auf den käuflichen VCDs verwendet werden. Wegen der Seltenheit dieses CD-Typs werde ich nicht weiter darauf eingehen, zumal die Spezifikationen für diesen Typ nicht abänderbar sind.

Was noch interessant werden könnte, ist der Projekttyp „CD-EXTRA". Hier sind auf einer CD alle Standards zusammengefaßt. Audio, Daten und XA-Dateien (Joliet) sind getrennt auf der CD vorhanden. Das ist nötig, um eventuell vorhandene Audiotitel einer CD, auf der auch Datentracks enthalten sind, in jeder normalen Stereo-Anlage abspielen zu können. Diese Technik findet beispielsweise bei Spielen Verwendung, die Audiotracks enthalten, die auf jedem CD-Player abspielbar sind, gleichzeitig aber auch als Ingame-Musik dienen. Diese CDs haben sozusagen ein „Dreifachleben". Es werden gleichzeitig AUDIO-CD, XA-CD und das ISO-9660- System geschrieben. Untereinander wissen diese Systeme dann genau, wo welche Daten stecken. Andererseits können die verschiedenen CD-Standards einzeln gelesen werden. Eine derartige CD wird in einer Stereo-Anlage als normale Musik-CD erkannt, unter Win95 als Mixed-Mode-CD (ein anderer Name für CD-EXTRA) und unter DOS als ISO-9660-CD. Allerdings hat die Sache einen Nachteil: Die Einrichtung dieser „Partitionen" (rein technisch ist dieser Begriff hier zwar falsch, ist aber die beste bildliche Erklärung) verbraucht immerhin 31 MByte der CD-Speicherkapazität. Außerdem können diese CDs genau wie Audio-Scheiben nur im **Single-Session-Verfahren** geschrieben werden.

Was Single-Session ist? Also: Ihr schreibt Daten auf die CD. Das ist eine Session. Bleibt auf dem Rohling noch Platz, können zu einem späteren Zeitpunkt Daten dazugeschrieben werden – vorausgesetzt, die CD ist nicht „geschlossen". Das nennt man dann **„Multisession"**. Für jede neue Session werden etwa 20 MByte Speicherplatz (zuzüglich der Daten) benötigt, um die Session abzuschließen. Diese Technik ist sehr empfehlenswert, wenn es sich um reine Daten-CDs handelt. Wird die CD beim ersten Mal schon geschlossen, ist es eine **Single-Session-CD** und es können keine Daten mehr daraufgeschrieben werden. Technisch kann man natürlich auch mehrere Sessions auf eine Audio-CD brennen – die aber dann nur noch im Computer abgespielt werden kann, denn von einer Stereo-Anlage wird immer nur die erste Session erkannt. Übrigens: Vor dem Brennvorgang werdet Ihr von WinOnCD gefragt, ob Ihr Single- oder Multisession schreiben wollt.

So, wenn Ihr nun soweit seid und alle benötigten Dateien auf die „Brennplatte" kopiert habt, kann´s losgehen. Viel Spaß – und laßt Euch nicht frustrieren, falls es beim ersten Mal schiefgehen sollte!

Thomas Ziebarth

„BUNTE BÜCHER" – DIE STANDARDS DER CD'S

Die CD-Standards werden in den sogenannten „BUNTEN BÜCHERN" festgehalten, die aufeinander aufbauen.
Diese sind:

RED BOOK:
- Einführung 1982 (Philips / Sony)
- definiert, wie eine Audio-CD bespielt und gelesen werden kann (CD-DA / CompactDisk-DigitalAudio)
- Fehlertoleranz: 1 Fehler auf 100 Millionen Bits

YELLOW BOOK:
- Einführung 1985 (Philips / Sony)
- definiert, wie eine CD-ROM – also eine Computerdaten-CD geschrieben und gelesen werden kann
- eigenes Dateisystem: 1. High Sierra, 2. ISO 9660 (Standard)
- Dateisystem:
  - hierarchisch
  - max. 8 Verschachtelungen
  - 8.3 Namenskonvention
  - Tabelle für Pfade
- zulässige Zeichen für Dateinamen sind: Buchstaben, Zahlen, Unterstrich
- Fehlertoleranz: 1 Fehler auf 1 Billion Bits

GREEN BOOK:
- Einführung: 1987 (Philips / Sony)
- definiert, wie eine CD-I (CD-Interactive) geschrieben und gelesen werden kann.
- bietet die Möglichkeit, Audio- und Bild-Informationen verschachtelt zu speichern und später getrennt abzuspielen.
- keine Datenkompression (MPEG)

EXTENDED YELLOW BOOK:
- Einführung: 1991 (Philips / Sony / Microsoft)
- baut auf Green Book auf
- XA-Format (eXtendedArchitecture)
- Verwendung: Multimediabereich (Bild, Ton, Text und Programm-code können gleichzeitig genutzt werden.)

ORANGE BOOK:
- Einführung: 1991 (Philips / Sony)
- spezifiziert Wiederbeschreibbare CDs (WORM, MO)

WHITE BOOK:
- Einführung: 1993 (JVC / Matsushita / Philips / Sony)
- spezifiziert die Kombination von Videodarstellung und MPEG (MPEG: Video-Komprimierung)

DIE RÜCKKEHR

Erste Infos von SirTech

Jagged Alliance, für Strategen seit Jahren ein Kult-Spiel, das eine emotionalen Verbindung mit den Figuren aus dem Spiel erreichte, wird endlich fortgesetzt.



Jagged Alliance II: Viele neue Söldner mit Eigenleben



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Als Jagged Alliance im Jahr 1995 in den Verkauf kam, war es im wahrsten Sinne des Wortes ein echter „Schläfer". Es wurde zunächst von nur Wenigen beachtet, errang jedoch schnell Kult-Status und wurde sogar das Spiel des Jahres bei der Power Play. Deadly Games, eine Art Pseudo-Fortsetzung, wurde 1996 veröffentlicht, war aber kein echter zweiter Teil, sondern gab Spielern die Möglichkeit, sich über Netzwerke oder Telefonverbindung miteinander zu messen. Für die beiden Chefdesigner Ian Currie und Shaun Lyng war dies jedoch nicht genug. Jagged Alliance II, das im Frühjahr 1998 herauskommen soll, ist im Moment in der Entwicklung, und Brenda Garneau sprach mit den beiden Machern.

PP: Als das originale JA veröffentlicht wurde, und sogar schon früher, hast du einen Spieletyp ins Leben gerufen, den man mittlerweile als Genre-Mix bezeichnet: Ein bißchen Rollenspiel, Action, Strategie und Adventure zusammen in einem Titel. Seit damals ist diese Mischung recht beliebt geworden und wird von vielen Spielern wegen seiner vielfältigen Ansprüche akzeptiert. Was würdest du sagen, wie sich dieser Genre-Mix bzw. das „JA-Genre" definiert, und wie denkst du, hat es sich seit den frühen JA-Tagen verändert?

Ian Currie: Nun, es fing als eine einfache Mischung aus taktischem Kampf und Rollenspiel an. Bevor Jagged Alliance überhaupt seinen Weg in die Läden gefunden hatte, wurde eine Menge geändert, wobei die wichtigste die war, daß wir ein sogenanntes „Globales Strategieelement" hinzufügten. Dies war hauptsächlich das wirtschaftliche System, bei dem Sektoren mit mehr Bäumen viel mehr Geld für dich erbrachten usw., damit verbunden das Anheuern örtlicher Wachen und Arbeiter sowie die strategischen Entscheidungen, die nicht nur darin bestanden, ob man bestimmte Sektoren kauft oder nicht, sondern auch, die nächsten Züge deines Gegners vorherzusagen.

Ich würde übrigens auch nicht sagen, daß wir ein neues Genre kreiert haben, das sich JA nennt, da ich eigentlich keine anderen Spiele gesehen habe, die ihm ähnlich wären. Einige Spiele haben sich sicherlich bestimmte Elemente ausgeborgt, aber da kann man sich nie ganz sicher sein. Es ist genauso gut möglich, daß sich jemand das alles selbst ausgedacht hat, der überhaupt nicht von JA beeinflußt wurde. Aber selbst wenn, dann waren diese Spiele kein Genre-Mix. Ich denke, wenn wir ein anderes Spiel mit ähnlichen Elementen entwickelt hätten, könnte man es vielleicht als JA-ähnlich bezeichnen, aber das

DER MERCS
zu Jagged Alliance 2

einzige Spiel im wahren Stil von JA, das mir bekannt ist, ist Jagged Alliance II. Schade eigentlich. Wenn ich mich selbst als Spieler sehe, dann gibt es so viele Dinge, die man mit solchen Stilmischungen machen kann, daß ich schon ganz scharf darauf wäre zu sehen, was da noch möglich ist.

PP: Als du mit der Arbeit an JA II begonnen hast und ja wußtest, wie gut der erste Teil vom Publikum aufgenommen wurde, was waren die Punkte, auf die du das größte Augenmerk gelegt hast?

IC: Ich wollte zum Originalgeschmack von JA zurück, dem Feeling einer nicht-linearen, „atmenden" Welt, in der du tun kannst, was du willst, und dich mit entstehenden Konsequenzen abfinden mußt. Deadly Games war nur ein kleiner Schritt weiter – wir wußten, daß die taktischen Multi-Kämpfe viel Spaß bringen und wir hatten das Gefühl, daß ein Neu-Design einen größeren Fluß in den Multi-Modus bringt, und so haben wir das es gemacht. Bei uns ist es immer noch sehr beliebt und wir haben mindestens zweimal die Woche Vier-Spieler-Runden laufen.

PP: Spielst du selbst? Wie gut bist du? Was sind deine Lieblings-Mercs in deinem Team?

IC: Ich spiele viel, hauptsächlich Multilplayer, so daß ich mich nicht immer auf dieselben Mercs verlassen kann. So ein bißchen Konkurrenz tut schon gut und ja, ich bin schon eine Macht, mit der man rechnen sollte.

PP: Wenn du Spiele wie JA II entwirfst, sind dann deine Ziele von vornherein klar, oder entwickeln sie sich eher, je weiter du vorankommst?

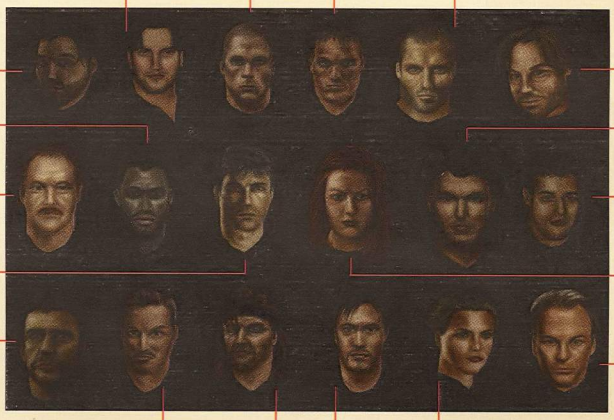
IC: Wenn ich mit dem Design anfange, ist das eine Mischung aus „Geschmack" und „Funktionen", die ich auf jeden Fall im Spiel haben möchte. Ich weiß auch, daß die ganzen coolen Sachen ihren Weg in das Spiel finden werden, wenn es soweit ist. JA und JA:DG hatten klasse Sachen, auf die wir erst während der Spieletestphase gekommen sind. Ganz zu Anfang, wenn nur das Gerippe des Spiels festliegt, ist das schon ziemlich nervig. Überall findest du logische Löcher. Wir haben es ja auch hier nicht mit einer totalen Phantasiewelt wie in einem Fantasy-RPG zu tun, weil alles recht realistisch sein muß.

IAN CURRIE



Ian Currie, der geistige Vater von Jagged Alliance, Deadly Games und jetzt Jagged Alliance II, ist seit Jahren Chefdesigner beim kanadisch/amerikanischen Softwarehersteller SirTech.

EINE AUSWAHL BRANDNEUER MERCS





Einsätze bei Nacht erfordern ganz neue Strategien



Auch in den Minen ist es duster...



...und schnell sind so einige Opfer zu beklagen



Manchmal wünschte ich schon, daß ich es mehr mit Magie statt Physik zu tun hätte...

PP: Wo du Physik sagst; z.B. bei Myth, das bald herauskommt, soll alles noch realistischer werden, daß z.B. auch das Wetter Einflüsse auf deine Truppen hat. Hast du das Gefühl, daß dieses Nachempfinden von Realität ein bißchen Überhand nimmt, Firmen anfangen, Physiker einzustellen, oder ist das auch etwas, wo du selbst hin willst? Wie weit wird es bei dir gehen?

IC: Man kann eigentlich soviel Zeug in ein Spiel packen, solange man merkt, daß es das Spiel vertieft, ohne die Handhabung zu beeinträchtigen. Das ist so eine evolutionäre Sache. Physik ist schon toll, da sie dem Spieler ermöglichen kann, vorherzusagen, was passieren sollte, ohne groß im Handbuch nachzulesen. Du kannst dich auf deine Erfahrungen in der realen Welt verlassen, um strategische Ideen zu entwickeln.

PP: Inwieweit werden deine Design-Entscheidungen von solchen Dingen beeinflußt, anderen Firmen oder deinen Fans?

IC: Nun, im Endeffekt machst du ein Spiel für einen bestimmten Markt und du mußt natürlich wissen, wer dein Spiel kaufen soll, und wie sehr deren Vorlieben sich von deinen unterscheiden. Es ist nicht ganz so einfach, da ich glaube, daß ein gutes Spiel aus dem Bauch kommen muß – ein Designer muß sich darauf einstimmen, was das Publikum sehen will, um dann ein Spiel zu erschaffen, das beiden gerecht wird. Während du dein eigenes Spiel machst, kann die Konkurrenz dein Design schon beeinflussen. Wenn man selbst Spieler ist, sieht man so viele neue Ideen und Umsetzungen, daß diese manchmal neue Ideen hervorbringen.

PP: Was für Spiele haben dich über die Jahre beeinflußt?

IC: Wow. Das waren schon etliche, weißt du. Command H.Q., Eye of the Beholder, Prince of Persia, Perfect General, Conquered Kingdoms, Wing Commander (1) und Tomb Raider waren meine Lieblingsspiele. Ich denke auch, daß das originale JA, das eigentlich zu Anfang ein Echtzeitspiel war, als so eine Mischung aus Command H.Q. und Eye of the Beholder angefangen hat.

PP: Was können die Spieler von JA II im Vergleich zu JA 1 und Deadly Games erwarten?

IC: Oh mein Gott. So vieles. Es würde einfach zu lange dauern, alles aufzuzählen. Für den Anfang haben wir auf jeden Fall die komplette taktische Engine umgeschrieben. Sie unterstützt nun 16-bit-Farben in HiRes mit farbiger, dynamischer Beleuchtung. Das Spiel besitzt eine 24-Stunden-Uhr und du kannst bei jeder Tages- und Nachtzeit spielen, wobei du förmlich fühlen kannst, wenn die Dämmerung kommt. Wir haben Wetterbedingungen wie Gewitter hinzugefügt usw. Und natürlich bringen die Nachteinsätze ein schönes neues Spielelement für JA. Unser Animationssystem ist recht komplex – wir können für jede Animation unbegrenzt viele Frames einsetzen, was uns viele coole Sachen erlaubt. Jeder Charakter trägt seine eigene Kleidung und seine Haut- und Haarfarbe entspricht seinem Portait. Wenn der Charakter eine Frau ist, wird sie auch weiblich aussehen oder, wenn der Körper eines Mercs ziemlich muskulös ist, dann wird er das auch widerspiegeln. Auch wenn wir uns der Vergangenheit wenig um Realismus gekümmert hatten, wenn es um verschiedene Waffen ging, haben wir uns dieses Mal wesentlich enger an die Fakten gehalten und viel mehr neue Waffen vorgesehen. Bei der Ballistik und Landschaftsstruktur haben wir physikalische Modelle und echte 3D-Informationen eingebaut, die zum Beispiel für eine wirklichkeitstreue Sichtlinie und Projektilberechnungen sorgen. Im Moment arbeiten wir an einem Feature, das Granaten von Wänden abprallen oder um Ecken werfen läßt!

Auch die Bewegungsoptionen für die Mercs haben sich weiterentwickelt. Sie können nun laufen, rennen, kriechen, über Zäune springen oder auf Dächer klettern. Städte sind jetzt bewohnt und man kann in guter RPG-Manier mit Leuten reden, sich Informationen besorgen, oder sie sogar rekrutieren.

PP: Was ist deine Lieblingszutat, die das Spiel von anderen unterscheidet, die du bis jetzt gespielt hast?

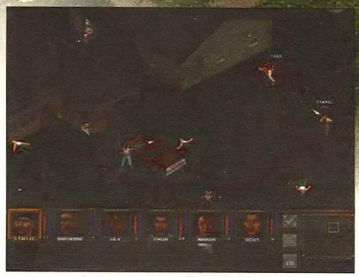
IC: Uff, harte Frage. Aber warte, eigentlich ist es ganz einfach. Ich würde sagen die Persönlichkeiten, die Mercs. Weißt du, als wir darüber diskutierten, wen wir behalten oder wen wir wieder loswerden, dann redeten wir nicht über Pixel oder so etwas. Es waren Persönlichkeiten von Leuten, die nicht existieren. Wenn man erstmal von seinem Team und auch von anderen solche Reaktionen bekommt; ja, das ist mir das liebste.

PP: Natürlich werden die Spieler auf die verschiedenen Waffen und das Kriegsmaterial in JA abfahren. Was für coole Zusätze oder Änderungen hast du parat?

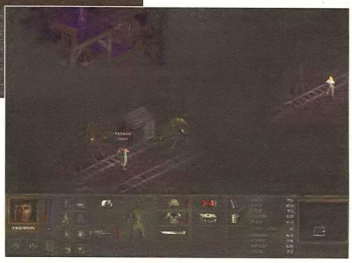
IC: Ha! Denk an irgendein Gewehr, und wir haben es bestimmt im Spiel, zusammen mit ein paar „experimentellen" Spielereien, die niemand erwartet. Waffen können verschiedene Munition verwenden und dazu mehrere Ausbaustufen, das gleiche gilt für Rüstungen. Wir unterstützen das Zielen auf verschiedene Körperteile, und automatische Sperrfeuer können größere Gebiete abdecken usw. Wir haben die Messerkämpfe verbessert und Schlägereien hinzugefügt!



Das Inventar läßt sich schnell aufrufen und intuitiv einsetzen



Auf mehrfachen Wunsch von JA-Fans spielen jetzt viele Szenarien in Städten



PP: Und du hast den Schritt zurück zu einem nicht-linearen Spiel gemacht? Kannst du mal beschreiben, wie sich das für den Spieler darstellt und auch, wieso du diese Entscheidgung getroffen hast?
IC: Das Design lehnt sich sogar stärker an das original JA als an Deadly Games an. Es ist 100%ig nicht-linear und findet in einem kleinen Land mit über 200 Sektorenkarten statt. Dort gibt es Städte und Minen, die unter deine Kontrolle gebracht werden müssen, und du kannst wie bei JA entscheiden, wie du deine Sache angehst. Du kannst so schnell oder langsam du willst über Land ziehen, und wenn du einen Tag ausruhen möchtest: gut. Wir hatten den Eindruck, daß dies ein typisches JA-Element war. Einer der Hauptgründe, warum wir Deadly Games nicht JA 2 genannt hatten war, daß es dieses Element nicht enthielt. Und außerdem haben uns so viele Leute angebettelt, zum alten Spielprinzip zurückzukehren, daß wir einen Missions-basierten Stil erst gar nicht in Erwägung gezogen haben.

PP: Im original JA und DG konnte man ein bis zu acht Mann starkes Team haben. Dies habt ihr jetzt bis auf 20 Mann erweitert. Wie soll das funktionieren?
IC: Nun, du kannst dein Team jetzt aufsplitten, was für JA 2 wichtig ist. Zum einen müssen deine Mercs, wenn's spät wird, schlafen, aber da du jetzt 20 Mann hast, kannst du ständig für eine wache Mannschaft sorgen. Du steuerst immer nur sechs Leute gleichzeitig, aber jetzt nehmen Aufgaben wie Doktor oder Reparaturen keine dieser sechs Stellen ein, so daß alles übersichtlich bleibt. Dein Team kann, was den Kampf angeht, auch 20 Mitglieder überschreiten, da nun auch Stadtbewohner an deiner Seite kämpfen können. Diese sind etwa wie die Wachen in JA 1 – sie stehen auf deiner Seite, aber du kannst keine taktischen Entscheidungen für sie treffen oder sie steuern.

PP: Es wird sehr viel Aufmerksamkeit auf das Kampfsystem gelegt, das ein Spiel unterstützt. JA und DG waren beide rundenbasiert. Du fügst jetzt eine neue Komponente in Echtzeit hinzu? Wie wird das gehen?
IC: Der Echtzeit-Modus begann als reiner Multispieler-Modus, in dem jeder Spieler nur einen Charakter steuert und sich kooperativ oder gegnerisch verhalten kann. Dann hatten wir bemerkt, daß es gar nicht so kompliziert ist, mehrere Charaktere zu steuern, sofern ein wenig KI im Spiel ist. So ist jetzt alles ziemlich ausgewogen. Wenn die KI dir hilft, deine Mercs zu kontrollieren, dann sollte sie auch gut sein. Ist sie jedoch zu gut, und deine Mercs sterben überhaupt nicht mehr, dann kann das auch wieder zum Problem werden. Ich glaube, die meisten von uns ziehen nach wie vor die rundenbasierte Methode vor, da



Das JA II-Team : Ian und Linda Currie, Shaun Lyng, Andrew Emmons, Chris Camfield, Mark Carter, Dave French, Kris Morness, Scot Loving, Joey Whelan, Norm Olsen, Eric Cheng

wir alle die Oberkontrolleure sind, aber so ein Spiel in Echtzeit kann auch den Kick bringen.

PP: Also wird JA rundenbasiert bleiben?

IC: Ich denke schon, daß es sich aus einigen Gründen lohnt, an Runden festzuhalten. Zum einen ist es das, was viele JA-Fans erwarten und bevorzugen. Zum anderen kannst du nur so die absolute Kontrolle behalten, und wenn dir deine Mercs erstmal ans Herz gewachsen sind, wirst du alles tun, um ihr Leben zu erhalten. Das paßt vor allem auf JA 2, wo du für die meisten Mercs-Aufgaben Vorkasse leisten mußt.

PP: Wie sieht die Team-Zusammenstellung aus? Wie bei DG, wo man die Leute ersteigert?

IC: Nun, du mußt einen Vertrag aushandeln, und das entweder für einen Tag, eine oder zwei Wochen, wobei du bessere Konditionen bekommst, wenn du dich langfristig bindest. So kann es recht eng werden, wenn du jemanden für zwei Wochen angeheuert hast, er aber schon am zweiten Tag eine Kugel schlucken muß. Aber dafür hat man ja Lebensversicherungen, oder? Und die haben wir in JA 2 auch...

PP: Das hört sich schon sehr gut an. Du verbringst soviel Zeit damit, diese KI und die Spiele-Engine zu entwickeln, die ja von vielen Leuten sehr geschätzt wird. Wie kommt es, daß wir bis jetzt nur eine Neuauflage zu sehen bekommen haben? Warum gibt es keine Fantasy- oder SF-Version?

IC: Es gibt nichts, was ich lieber als eine Fantasy-Version von JA sehen würde. Dragon Alliance ist der Name des Designs, das mir schon eine ganze Weile im Kopf herumschwirrt, in dem es auch eine Menge mehr Nahkämpfe geben würde. Wenn man mich nur machen ließe !

SHAUN LYNG



Der Mann hinter den Mercs. Wer würde nicht ähnlich geschafft aussehen, wenn er auch locker über 100 verschiedene Persönlichkeiten in seinem Kopf hätte? Durch seinen Charakterkopf wurde Shauns von einem der Grafik-Designer dazu auserkoren, zu einem der neuen Mercs zu werden.



Von Shaun zum Merc in einzelnen Design-schritten





PP: Zurück zum Genre-Mix. Du hast ein sehr starkes RPG-Element, die Entwicklung der Charaktere, verstärkt. Werden sich die Typen unter allen Umständen verändern?

IC: Ja. Die Persönlichkeiten sind so wichtig, daß wir nicht widerstehen konnten, sie auszubauen. Aber mehr kann ich dazu jetzt nicht sagen.

PP: Als du dich im Geiste mit allen Mercs zusammengesetzt hast, die wir kennen und lieben, wie hast du entschieden, wer sich von ihnen zur Ruhe setzen muß? War das nicht manchmal doch ein wenig traurig?

IC: Tja. Wir wollten nun mal so viele neue Mercs haben, daß wir keinen Platz für alle hatten. Du kannst dir nicht vorstellen, was das teilweise für Streitereien ergeben hat. Wir haben sogar eine Newsgroup ins Leben gerufen und um Hilfe gebeten, wen wir behalten sollten. Wir behalten jetzt 24 alte Mercs (von den 70, die es in Deadly Games gab), aber dafür gibt es eine ganze Menge toller, neuer Charaktere, die den Leuten großen Spaß machen werden – und einige können sogar zu deinen Feinden gehören.

PP: Wenn du mal zurückblickst, waren dir am Anfang zwei Dinge wichtig: Die Grafik und das Fehlen des „Endgültigen" für solche Spieler, die ihren Mercs näher waren, als sie dachten. Deadly Games beschäftigte sich zum Teil damit und jetzt scheint es, daß du deinem Traumspiel mit mehr Story und unbegrenzten Animationen immer näher kommst. Siehst du das auch so?

IC: Bestimmt. Ich bin sehr glücklich damit, wie sich das Spiel bis jetzt anfühlt – es ist wirklich sehr komplex. Selbst wenn ich jeden Tag daran arbeite, werde ich nie müde davon oder nehme Sachen als selbstverständlich. Als das Design für JA2 Formen annahm, sind meine Visionen mitgewachsen, und ich bin froh, über genügend Ressourcen verfügt zu haben, um das Spiel realisieren zu können, das ich in meinem Kopf hatte. Wenn wir nicht noch irgendetwas opfern müssen, haben wir ein geiles Spiel an der Hand... und hey, ich bin normalerweise eher bescheiden!

Interview mit Shaun Lyng

PP: Ian sagt, daß JA II eine viel stärkere Storyline besitzt. Du als Texter kannst mir sicher mehr über die Welt erzählen, in der wir unserer Mercs wiederfinden.

Shaun Lyng: Das Spielt findet in dem Land Arulco statt. Es ist ein verarmtes Land, das von der Familie Chivaldori über die letzten vier Generationen beherrscht wurde. Vor zehn Jahren heiratete Enrico Chivaldori die falsche Frau – ich meine die absolut falsche Frau, eine böses Weib namens Deidranna. Als in einem abgelegenen Landstrich Gold- und Silbervorkommen entdeckt wurden, zog Deidranna los, um ihr Schäflein ins Trockene zu bringen. Sie ließ ihren Schwiegervater umbringen und lieferte ihren Ehemann an seine Feinde aus, in der Hoffnung, daß sie ihn töten würden. Taten sie aber nicht. Da sie sie noch mehr als ihn fürchteten, halfen sie ihm, außer Landes zu fliehen. So lebte Enrico ein ganzes Jahrzehnt im Exil, während Deidranna die Minen und die Bewohner von

Arulco ausbeutete. Ihre Herrschafft kann nur als brutal bezeichnet werden. Die Leute litten furchtbare Qualen. Als Deidranna schließlich die Rebellen angreifen ließ, die, die Enrico das Leben gerettet hatten, entschied er, daß es an der Zeit wäre, den Schweinestall auszumisten, den er vor zehn Jahren verlassen hatte. Er heuert den Spieler an, sein Land für ihn zurückzugewinnen und die Bewohner aus ihrer Knechtschaft zu befreien.

PP: Als ob du nicht schon genügend Genres berührt hättest, driftet deine Geschichte auch ein bißchen in Richtung Fantasy ab. Wie kam es zu dieser Entscheidung?

SL: Nun, wir haben eine kleine Prise Eskapismus hinzugefügt, um den überstarken Realismus der ständigen Kämpfe zwischen menschlichen Gegnern zu mildern. Wir dachten auch, daß wir die Situation mit zwei Feinden gut dazu einsetzen könnten, Strategie und Taktiken zu fördern, und so das Spiel interessanter zu gestalten. Dieser zweite, nicht-menschliche Feind ist nur aufs Fressen aus, hauptsächlich Säugetiere. Er wächst physikalisch und mental, je nachdem, wie der Spieler ihn beachtet oder ignoriert. Daher ändert sich das Spiel gewaltig, abhängig davon, ob der Spieler sich auf Deidrannas Truppen oder diese Kreatur konzentriert.

PP: Ihr hattet ja viel Zeit, die Waffen auf Hochglanz zu bringen und euch viel durch den Kopf gehen zu lassen. Welche Änderungen können wir von den Mercs erwarten?

SL: Durch Jagged Alliance und Deadly Games haben wir viel Feedback von unseren Spielern bekommen. Wir haben jetzt alles, was cool war, erweitert und rausgeschmissen, was nicht so gut ankam. Wir bleiben also beim Originalgeschmack von JA und verstärken ihn mit einer stärkeren Charakterentwicklung. Für die Mitglieder von AIM ist die Zeit natürlich nicht stehen geblieben, und die Charaktère sind älter und weiser geworden. Ivan hat ein paar Brocken Englisch aufgeschnappt, während Buzz und Lynx es kaum aushalten, gemeinsam in einem Raum zu sein. Von den alten Mercs werden ungefähr zwanzig wieder dabei sein und warte nur, bis du siehst, wie Unusually Ruthless Reuban einen Typen im Zweikampf auseinandernimmt. Wir werden auch noch ein Archiv der ausgeschiedenen Mercs präsentieren, nur damit man weiß, was sie heute so machen.

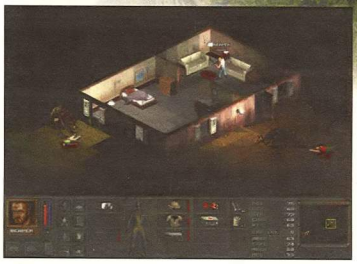
Einer der AIM-Mitglieder hat übrigens eine konkurrierende Söldneragentur aufgemacht. Leider lief nicht alles wie erwartet, aber dafür hat der Spieler die Möglichkeit, jetzt auch bei Speck T. Kline ein paar Teammitglieder zu rekrutieren. Und wenn er den richtigen Mann bei keiner Agentur findet, vielleicht läuft er ihm ja in Arulco über den Weg.

PP: Magst du uns etwas über diese neuen Mercs erzählen?

SL: Sorry, aber jetzt noch nicht. Laß mich nur sagen, daß AIM seinen Ruf sehr gut ausbauen konnte und sich das auch in der Qualität der verfügbaren Mercs widerspiegelt. Sie sind nicht länger eine geheime Organisation, sondern HiTech-Profis. Sie haben sogar ihre eigene Webseite!

PP: Na komm schon, gib mir wenigstens ein paar kleine Details.

SL: Na gut, ich verrate dir wenigstens ein paar Namen: Keith „Blood" Hanson, Trevor Colby, Kyle „Shadow" Simmons, Carl „Reaper" Sheppards, Donna „Spider" Houston. Dann gibt es noch Charlene „Raven" Higgens und Ron „Raider" Higgens, ein Ehepaar, die Mitglieder des Los Angeles SWAT Teams waren, und all die Vor- und Nachteile eines verheirateten Paars mit in ihre Arbeit einbringen.



Zum ersten Mal bietet JA einen Touch Fantasy mit seinen Freßmonstern



Zum ersten Mal mit Jeeps in die Wüste



Krokidile sind nur ein kleines Übel in den neuen Sümpfen



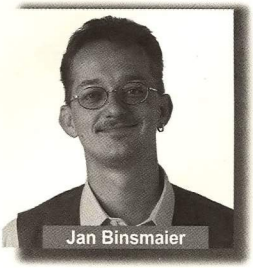
Zurück in Metavira? Keine Chance, JA 2 wurde von grundauf grafisch runderneuert.

PP: Ihr laßt jetzt auch die Leute ihre eigenen Mercs erschaffen. Wie soll das funktionieren? Wie macht ihr das mit den Stimmen? Kann man sich später Leute up-loaden, die andere kreiert haben?

SL: Ja, der Spieler bekommt die Möglichkeit, zu Beginn des Spiels einen eigenen Charakter zu erschaffen. Wir arbeiten zwar noch an der genauen Mechanik, wie das System funktionieren soll, aber ich kann dir jetzt schon sagen, daß die Stats die Möglichkeit zum Austauschen von Attributen haben und die Persönlichkeit durch einen Fragebogen festgestellt wird. Ein einmal so ins Leben gerufener Charakter wird sofort Mitglied deines Spielerteams. Seine Erschaffung wird dich jedoch eine gewisse Abschlagsumme kosten, aber dann ist er über den Rest des Spiels mehr oder weniger kostenlos dabei. Solange er lebt und im Team des Spielers verbleibt, wirst du seine Dienste beanspruchen und zusehen können, wie er wie jeder andere Merc mit der Zeit wächst.

Brenda Garneau / S

Power Post



Viele aufmerksame Fans der Power Play und ihrer Redakteure haben sich gewundert, was mit dem Team, dem doppelten Chefchen und dem Verlag passiert ist. Here are the results of the Feldkirchen jury:

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:
74431.754@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Redakteure und Kontinuität

Als ich kürzlich die neueste Ausgabe der Power Play (gemeint war PP 9/97, Anm. d. Red.) aufschlug, war ich sehr überrascht: Eine fast völlig neue Mannschaft! Prinzipiell ist das ja nicht schlimm, denn warum sollte Euer neues Team schlechter sein als das alte? Dennoch ist es schlecht für den Leser, wenn er sich alle Nase lang an neue Gesichter gewöhnen muß. Deshalb solltet Ihr Euch mehr um Kontinuität bemühen, damit der Leser die einzelnen Spezialgebiete und Vorlieben des Redakteurs kennt und die Kommentare entsprechend einzuordnen weiß. Überhaupt: Was ist mit Michael und Knut passiert? Ein Wörtchen hättet Ihr ruhig verlieren können. Außerdem fehlte eine Vorstellung der „Neuen" gänzlich, nicht mal die „Knastkamera" war im Heft!
Und noch was: Seit wann gehört Ihr zum DMV-Verlag? Wurde MagnaMedia geschluckt oder seid Ihr rausgekauft worden? *Stefan Richter, Bramsche*

Auf der einen Seite ist es durchaus verständlich, daß man sich als regelmäßiger Leser eines Magazins besonders im Spielebereich an eine Crew gewöhnt und sie schätzen lernt, auf der anderen Seite kann ab und an ein bißchen frischer Wind nicht schaden. Doch wie dem auch sei – die Formulierung, daß „... wir uns um mehr Kontinuität bemühen sollten..." scheint doch etwas daneben gegriffen, denn das klingt fast so, als würde der Verlag mal eben wieder die Mannschaft austauschen. Schließlich bestimmt jeder Mensch selbst – und Redakteure im Besonderen – wo er arbeiten möchte, vor allem dann, wenn er viele Chancen hat, seinem Beruf nachgehen zu können.
So ist ein häufiger Arbeitsplatzwechsel in der Medienlandschaft eher üblich als ungewöhnlich. Und wenn es sich dann noch um ein Gebiet wie das unsere handelt, bei dem die Redakteure überwiegen recht jung sind, erst recht. Denn welcher 20- oder 25jährige Berufsanfänger geht bei seinem „Dienstantritt" schon davon aus, daß er genau in der Firma (Redaktion oder Verlag) auch noch seine Rente beziehen wird?
Zumal die Angebote, die beispielsweise Redakteure nicht nur von anderen Zeitschriften/Verlagen, sondern vielfach auch aus der Industrie erhalten, doch meist äußerst spannend und vielversprechend klingen. Ob sich ein Wechsel, wohin auch immer, gelohnt hat, weiß man schließlich erst, wenn man ihn vollzogen hat.
Und eines sei ganz ausdrücklich gesagt: Die Power Play hatte ein gutes und kompetentes Team und hätte dieses mit Sicherheit nicht „ausgewechselt", wie es bei Dir anklingt. Entscheidend für uns ist aber: Die Power Play hat auch jetzt wieder ein gutes und kompetentes Team, bei dem sie abermals nicht den Wunsch hegt, es jemals wieder auszuwechseln. Ob wir dieses Versprechen jedoch halten können, wird sich erst dann herausstellen, wenn auch die neue, junge Crew so bekannt ist, daß sie für den großen Markt der Spieleindustrie interessant genug ist – und dann hat der Leser wieder das Nachsehen...
Zu Deinem nächsten Punkt, was mit Michael und Knut ist: eine berechtigte Frage, denn im Wirbel der Gezeiten, sprich der Schnellebigkeit unseres Redaktionsalltags, ist das bei uns völlig untergegangen. Nicht, weil wir sie vergessen haben, sondern weil uns das Tagesgeschäft schlichtweg überrollt hat. Also: Michael (und übrigens auch Ralf – den hattest Du wohl vergessen?) haben sich innerhalb der Branche ein wenig auf „eigene Füße" gestellt und werden demnächst sicher mit neuen Ideen wieder von sich reden machen – was es sein wird, ist beim besten Willen noch nicht herauszubekommen. Knut ist seinem Metier als Spiele-Redakteur treugeblieben, nur wollte er es jetzt noch etwas jugendlicher und fetziger – na BRAVO, kann man da nur sagen. Im Nachtrag diesen Dreien also nochmals: Dank für die Zusammenarbeit (schön war's) und toi, toi, toi für die Zukunft.
Deine Unmut über die „Nichtvorstellung" der Neuen und die fehlende „Knastkamera" dürfte sich inzwischen ja schon gelegt haben. Denn noch während Dein Brief an uns unter-

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

CPE7A

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.

wegs war, arbeiteten wir bereits an beidem – siehe Ausgabe 10/97. Daß das in der Ausgabe 10/97 passieren wird, hatten wir, nebenbei bemerkt, in der Ausgabe 9/10 im Editoral angekündigt...

Letzter Punkt dieser Frage-Serie: Zum DMV-Verlag gehört die Power Play wie übrigens auch die Video Games genau seit dem 1. Juli 1997. Und das weder, weil wir „geschluckt" oder „rausgekauft" wurden. Vielmehr geschah es über den überall in der Wirtschaft ganz normalen Weg: Die MagnaMedia Verlag AG wurde von den Besitzern – sprich der Aktiengesellschaft – an die WEKA-Firmengruppe, zu dem auch der DMV-Verlag gehört, verkauft. Nichts Geheimnisvolles also, sondern ein in unserer heutigen Wirtschaft „ganz normaler Akt".

Dorothea Ziebarth, Chefin vom Dienst

Alle Jahre wieder...

Warum kommt eigentlich immer gerade zu Weihnachten eine wahre Flut an guten Spielen (Euer Magazin ist dann immer besonders dick)? Es wäre doch viel besser, wenn man all die guten Titel über das Jahr hinaus verteilt (das berüchtigte Sommerloch) hätte dann ausgedient!!! Ob die Spiele nun genau zu Weihnachten auf den Markt kommen oder schon vorher, ändert doch nichts daran, daß sie gut sind und infolge dessen auch von vielen Leuten gekauft werden!

Daniel Kolster,
Cascais-Pampilheira, Portugal

Erst mal ein herzliches „Hallo" nach Portugal! Es ist immer wieder erstaunlich, wo man unser Heft überall liest. Da Du gedruckte Adressaufkleber benutzt, schließe ich mal pfeilschnell darauf, daß Du Dich da nicht nur im Urlaub befindest, sondern dort auch wohnst. Es freut uns natürlich sehr, daß wir auch Leser außerhalb Deutschlands, Österreichs und der Schweiz haben.

Aber nun zu Deiner Frage: Ehrlich gesagt stimme ich da völlig mit Dir überein! Nicht nur für die Spieler, sondern auch für die Redakteure wäre das eine sehr angenehme Situation. Doch hege ich relativ wenig Hoffnung, daß die Industrie da große Veränderungen vollziehen wird, denn die geht anscheinend davon aus, daß „das Fest der Liebe" vor allem ein „Fest der Geschenke" ist. Tatsächlich verkaufen die Hersteller im Weihnachtsgeschäft mehr Titel, als in anderen Monaten. Das mag natürlich zum Teil daran liegen, daß gerade dann auch die Top-Titel erscheinen. Wahrscheinlich spielt es aber auch eine Rolle, daß viele Berufstätige zusätzliches Weihnachtsgeld bekommen und dann etwas großzügiger mit ihrem Geld umgehen oder aber auch, daß so manche Großeltern gerne neben den obligatorischen Wollsocken auch mal einen Geld- oder Gutschein unter den Tannenbaum legen. Daher werden wohl auch an diesem Jahresende viele Spitzen-Produkte auf dem Markt zu finden sein.

Um abraço do time da Power Play!

Sound-Job gesucht

Da ich ein großer Musikfan bin und seit vielen Jahren selbst Musik mache, würde es mich einmal interessieren, welche Voraussetzungen man erfüllen muß, um bei einem Softwarehaus für die Komposition von Spiele-Soundtracks verantwortlich zu sein, bzw. wie kommt man an einen solchen Job?

Christian De Win, Dinslaken

Leider gibt es da keinen typischen Weg. Viele Komponisten arbeiten in diesem Bereich auch nicht als festangestellter Arbeitnehmer, sondern als freischaffende Künstler nach Auftrag. Am besten wäre es wohl, wenn Du ein Demo-Band mit Deinen bisherigen Songs und Sounds erstellst und es samt Bewerbungsunterlagen einfach mal an die Software-Häuser schickst. Ein kleiner Tip: Die Demo-Sounds sollten sich stark voneinander unterscheiden, so zeigst Du, daß Du vielseitig einsetzbar bist.

Indizierung sinnvoll?

Ich hätte eine Frage zu einem altbekannten Thema: Indizierungen. Ihr habt in der Ausgabe PP 7/97 geschrieben, daß indizierte Spiele nicht verboten sind, sondern nur Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich sein dürfen. Und was ist mit den Leuten über 18 Jahren? Weder in Kaufhäusern noch im Versandhandel (was ich allerdings noch verstehen kann, da kein Altersnachweis vorliegt) kann man indizierte Spiele erwerben. Es wird wohl jede/r Verkäufer/in entscheiden können, notfalls durch Vorzeigen eines Ausweises, ob der Käufer volljährig ist! Auch zu dem Leserbrief von Philip Kempermann muß ich sagen, daß es den meisten Spielern dieser Gemetzel nicht um Blut geht, sondern wirklich nur um den Wettbewerb. Es ist halt mal schöner, in schaurigen Gemäuern umherzuwandeln und jeden Moment „erschossen" zu werden (bzw. den anderen zu erschiessen), als Autorennen zu spielen.

Ohne Angaben

Nun, es gibt sicherlich einige Spieler, die Deinen letzten Satz ganz und gar nicht befürworten werden – schließlich hängt das von den persönlichen Vorlieben eines jeden selbst ab. Aber natürlich gebe ich Dir im Prinzip recht, denn wenn es den Action-Fans nicht um den Wettbewerb gegeneinander gehen würde, sondern um die Menge an (fiktivem!) Blut, wäre es ganz schön schlimm um uns alle bestellt. Denn die Folgerung daraus wäre dann (zugegeben, ein wenig übertrieben ausgedrückt), daß jeder Action-Spieler automatisch ein verkappter, blutrünstiger Massenmörder wäre. Auch hier in der Redaktion spielen wir ab und zu im Netzwerk Spiele, die ich hier nicht nennen darf (würde uns sonst als „Werbung" ausgelegt...). Deshalb habe ich noch keinen von uns mit einer Axt durch die Gänge schleichen sehen. Unsere Meinung zum Thema „Index, Behörden und Gesetzgeber" kannst Du übrigens in der Kolumne auf Seite 7 in dieser Ausgabe lesen. Und was die Kaufhäuser betrifft: Keiner kann die Ketten dazu zwingen, eine Software verkaufen zu müssen. Sie müßten dazu ihr Personal entsprechend anweisen bzw. schulen und dann immer mit der Gefahr im Nacken leben, daß Fehler im Verkauf (wie sie immer mal in der Hektik passieren können) zu dicken Geldstrafen führen. Und das für ein Produkt, das sie noch nicht mal bewerben dürfen. Irgendwie sträubt sich da was in mir, den Verkaufsketten den „schwarzen Peter" zuzuschieben.

Wertungssystem

Wie Eure neue Adresse ja schon erkennen läßt, seid Ihr zum DMV-Verlag gewechselt. Aber warum habt Ihr denselben Chefredakteur (Ralf Müller) wie die PC Player? Ich hoffe, daß Ihr nicht vorhabt, Euer bewährtes Prozentwertungssystem durch das Sternsystem der

PC Player zu ersetzen. Das wäre nur bei den Redakteursmeinungen sinnvoll, da die Sternwertung ziemlich ungenau und verallgemeinernd ist.
Gut finde ich, daß Ihr wieder vermehrt Videos auf der CD habt. Wie wäre es das nächste Mal mit einer Videoreportage von den großen Messen (E3, Cebit ...)?
Markus Haider, Neufelden

Stimmt, **noch** ist Ralf „Herr" über beide PC-Spiele-Magazine unseres Verlages. Das wird sich aber sehr bald ändern, denn es wird wieder Ordnung einkehren und somit werden zwei Magazine auch wieder zwei Chefredakteure haben – und wir Ralf ganz alleine.
Aber ein Mißverständnis möchte ich hier gleich mal im Keim ersticken: Das Sternsystem gab es bei der PC Player bereits vor dem Amtsantritt von Ralf. Die Sterne kleben keinesfalls an seiner Person, ein Wechsel von Ralf bedeutet daher in keinem Fall eine Änderung des Bewertungssystems der Power Play. Selbstverständlich werden wir auch in Zukunft in weiter Prozenten messen.
Die Idee mit der „Videoüberwachung" unserer Messebesuche ist bei uns übrigens schon länger in der Diskussion. Warum´s noch nicht geklappt hat, hat einige Gründe: Einmal, weil es uns noch immer nicht gelungen ist, eine CD mit 1300 statt 650 MByte zu produzieren. Zum anderen scheiden sich innerhalb der Redaktion die Geister, ob ausgerechnet ein gefilmter Messebesuch mit ohrenbetäubendem Lärm im Hinter- und verwackelten Menschenmengen im Vordergrund wirklich die Informationsfülle bieten, die wir alle wollen. Dennoch: Wir diskutieren weiter! Vielleicht gibt es ja von Euch noch ganz andere Anregungen, was so auf eine CD alles gebannt werden sollte... Schreibt uns doch mal!

Bullfrog-Lob

Viele einstmals geniale Firmen (ich denke dabei an LucasArts) bringen nur noch schlechte Kopien ihrer früheren Klassiker mit super Grafik und wenig Spielspaß auf den Markt. Nachdem noch vor kurzen eine wahre Schwemme von 3D Shooter-Klonen á la xxxx über den Markt hereinbrach, werden heute ohne Ende Echtzeit-Strategiespiele nach dem Muster von Warcraft 2 veröffentlicht, weil die Firmen der Meinung sind, sie könnten damit am meistem Geld machen. Der achte Teil jagt den siebten. Eine kleine Ausnahme sind die Ochsenfrösche aus England um Peter Molyneux, denen ich mit diesem Brief mal ein ordentliches Lob aussprechen will. Sie haben bis jetzt mit fast all ihren Produkten eine neue Spielidee verbunden, die für Wochen motivierte. Ich denke hier an Populous, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet und nicht zuletzt an Dungeon Keeper. Bei seinem letzten Coup hat Molyneux noch einmal gezeigt, was in ihm steckt und wie man auch mit einem nicht allzu grafik- und prozessoraufwendigen Programm ein tolles Spiel hinbekommt. Bullfrog hat sich außerdem die Zeit genommen, um Dungeon Keeper richtig reifen zu lassen und wollte nicht möglichst schnell an Kohle kommen.
Christian Grundmann, ohne Angabe

Hmm, könnte es sein, daß Du Dich bei Bullfrog als Pressesprecher bewerben willst? Aber mal Spaß beiseite, die Ochsenfrösche haben tatsächlich einige tolle Ideen verwirklicht und sehr gute Spiele programmiert - keine Frage. Spannend wird es sicherlich, wie es nach dem Weggang von Peter Molyneux in Zukunft bei Bullfrog weitergehen wird. Obwohl solch ein Erfolg natürlich nie nur von einer Person abhängt, sondern von einem guten Team, dürften die guten Ideen von Peter sicherlich erst einmal ein Loch hinterlassen. Aber wir werden es sehen.
Zu Dungeon Keeper muß ich aber noch eines anmerken: Bullfrog hat das Game mit Sicherheit nicht bewußt und zum Wohle der Spieler "reifen" lassen, sondern ganz einfach mit technischen Grund-Problemen gekämpft, die auch eine vorschnelle Veröffentlichung gänzlich unmöglich machten. Also so noble Züge waren das eher nicht... Ich persönlich fand es sogar schon fast ein wenig frech, das Produkt in diesen zwei Jahren Verzögerung (nein, nicht Entwicklung!) weiterhin zu bewerben und die Spieler immer wieder zu vertrösten.

INSERENTENVERZEICHNIS

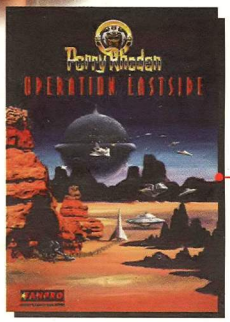
1 & 1Direkt Informationstechnik . .38-39
Acclaim Entertainment 49, 133
AOL Bertelsmann Online 61
Ari Data CD 31
Call & Play 129
CM Consumer Medien Verlag 104
Creative Labs 57
Cyber Games 97
dataDisc Entertainment 97
DMV Verlag 84/181
Eidos Interactive 6
Electronic Arts 42-43, 79, 121
ELSA 15
Fantastic Shop 95
Franzis-Verlag 164
Game it! 127
Gateway 2000 20-21
Groß Elektronik 91
GT Interactive 51, 119
Hint Shop 89
ICP 87
Magic Line 93
Matrox Electronic 186
Media Point 63
Media World 27
MEGATEC Computer 153
Microprose 73
Multimedia Soft 91
Okay Soft 93
Orange Entertainment 149
Orion Versand 89
Philip Morris 67
Ravensburger Interactive 80-81
Saga 155
Samsung Electronics 25
Softsale 109
Software Company 161
Sternjakob 16, 17
TopWare CD-Service 185
Virgin Interactive 4-5, 70-71, 123
WIAL Versand 69
Zentrum für Teledaten 113

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der Firma Playcom, München.



Tomb Raider 2

Lara Croft ist wieder zurück: Agiler und schöner als zuvor – wir testen die wehrhafte Dame in Tibet, Venedig und an anderen Locations.



Perry Rhodan – Operation Eastside

Im Ostteil unserer Milchstraße braut sich was zusammen: bringt uns Perry die Ablösung für „Master Of Orion 2"?



Longbow 2

Andy Hollis will mit seinem neuesten Werk NovaLogics „Comanche 3" in seine Schranken verweisen.



G-Police

35 Missionen fulminante Action sollen „Blade Runner"-Atmosphäre aufkommen lassen.

12/97

erscheint am **19. November**

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: Fritz Effenberger (fe), Max Magenauer (mm), 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: Christine Bäuml, Michael Grebenstein, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier, Roland Müller
Titel-Artwork: Blue Byte
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:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Strobletr. 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

Die 3D-Überraschung von Matrox

249,–*

Matrox m3D inklusive
Ultim@te Race als Vollversion und MDK: Mission Laguna Beach als OEM-Version sowie 20 Spiele-Demos



MATROX m 3D

Spiele-Experten fordern:

- Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig
- Dadurch optimale Bildqualität
- Vollbild- und Window-Darstellung möglich
- Auflösung bis zu 1024 x 768
- Super Ergonomie bis zu 140 Hz
- Perspective Correct Texture Mapping
- Bilinear Filtering
- Fogging
- Specular Highlights
- Mip-Mapping
- Alpha Blending
- 32-Bit Z-Buffer
- 4 MB SDRAM-Speicher
- Photo Realistic Colours
- Schattenberechnung und Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit
- Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow Runner Studio (sep. erhältlich)

Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!

SYS SYSTEMS 97
27.- 31. Oktober
Halle 24, Stand C12



* 249,– DM (unverbindl. Preisempfehlung)

matrox

Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Hayward 0662-85 87-0, **Matrox GmbH:** Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox

AGENTUR BERNS

Es ist soweit - die Neue ist da!

Die ist Gold wert!

DIE 24(!) VOLLVERSIONEN IM EINZELNEN:

- Z
- VIRTUA FIGHTER™
- BAPHOMETS FLUCH
- TOONSTRUCK
- PANZER GENERAL
- KING`S QUEST 7
- BLEIFUSS
- HIND
- SCHATTEN ÜBER RIVA
- WAR WIND
- STAR GENERAL
- AGE OF RIFLES
- EARTHSIEGE 2
- TILT!
- SOLAR CRUSADE
- BERMUDA SYNDROME
- CHAOS CONTROL
- ORION BURGER
- KNIGHT´S CHASE
- APACHE LONGBOW
- AIR POWER
- ACTION SOCCER
- A4 NETWORKS
- INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Deutsche Versionen!



PRESSESTIMMEN:

»Was TopWare hier an gesammelten Spitzentiteln anbietet sucht seinesgleichen. Für rund 50 Mark sind Sie auf Monate mit Spitzentiteln versorgt.« **GameStar**

»Nie war sie so wertvoll wie heute: Die zweite Auflage der Gold Games brilliert mit einem unschlagbaren Preis-/Leistungsverhältnis.« **PC Player**

»Eine so furiose Ansammlung von guten Spieleknüllern hat es meines Wissens noch nicht gegegeben.« **Power Play**

»Wow, verdammt viel Spiel für´s Geld. Diese geballte Ladung Spiele-Hits sprengt alles bisherige.« **PC Action**

49,95 DM

UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

Ab Oktober ´97 im Fachhandel erhältlich.

97

Besuchen Sie uns:
49. Frankfurter Buchmesse
15. - 20. Oktober 1997
Halle 4.1 - Stand F 1107

http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®