POWER PLAY

DAS PC-SPIELE MAGA

DM 9,80
öS 70,-/sfr 9,80
MAGNA MEDIA

SPEZIAL 1/97

Alle 96er Hits

auf einen Blick

- Tests
- Tips
- Referenzen

Der neue Trend

Multiplayer-Sessions zuhause

PCs linken - so einfach geht´s

Der richtige Joystick für jedes Spiel



01
4 398021 209806

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN ;
EROBERN ; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS **6**

OXYGEN 65% OPD

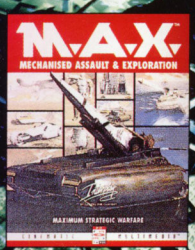
LANDMASS: 63%

H^2O: 37%

MINERALS: 58%

„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHEIDET SICH M.A.X. GRUNDLEGEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER DINGE GEHÖRT.", HARALD WAGNER, PC GAMES

„M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND ENTHÄLT VIEL LANGZEITMOTIVATION DURCH MASSIVE SPIELOPTIONEN. EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS!", ALEX GELTENPOTH, PC ACTION



DAS STRATEGIESPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM

Interplay™

DISTRIBUTED BY
Acklaim Entertainment GmbH

©1996 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Das 13. Heft des Jahres

Liebe Computerspielfreunde,
willkommen zum 13. Heft des Jahres. Traditionell war diese Ausgabe eine Zusammenfassung der besten Spiele des Jahres – als Kauftip in Richtung Weihnachten. Diejenigen, die schon alle Hefte im Schuber hatten, fanden das allerdings nicht so toll, da sie alle Tests schon kannten. Dieses Mal bieten wir mit der Extra-Ausgabe eine ganze Menge mehr.

• Ab Seite 82 findet ihr den versprochenen Joystick-Test, in dem wir aus der schier unendlichen Vielfalt von buntem Plastik-Schrott die neuesten, robustesten und empfehlenswertesten Geräte für jeden Spielanspruch aussuchen und vergleichen.

• Während Computerspieler meist wie die Rohrspatzen über die Bemühungen der Jugendschutzbehörden schimpfen, schüttelt außerhalb der Szene so mancher in echter oder gespielter Besorgnis über die Gewalttätigkeit einiger Computerspiele den Kopf und bastelt fleißig am Negativ-Image dieser digitalen Art von Freizeitbeschäftigung. Wir stellen in unserem Schwerpunkt ab Seite 18 fest, daß selbst unter den kritischen Maßstäben der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle nur ein relativ kleiner Teil aller Computerspiele wirklich als jugendgefährdend eingestuft werden muß. Außerdem gehen wir etwas genauer auf das Indizierungsverfahren der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ein und vermitteln ein wenig zwischen beiden Lagern.



• An dieser Stelle sei es vorab bemerkt: Wer unseren ausführlichen Test von Software 2000s "Bundesliga Manager 97" in Ausgabe 12/96 gelesen und das Spiel anschließend gekauft hat, wird sich nicht unerheblich darüber gewundert (geärgert!) haben, wie wir eine derart fehlerhafte Version überhaupt testen und bewerten konnten. Haben wir gar nicht: Software 2000 hat in der Produktionshektik die Versionen vertauscht und versehentlich eine frühe Alpha-Version des BM 97 gemastert (Statement der Firma). Die Version, die wir getestet haben, war annähernd fehlerfrei (deshalb auch in diesem Heft vorhanden). Dazu gibt es in der kommenden Ausgabe 1/97 mehr: Wir werden dort ein offizielles Statement bzw. Interview von und mit Software 2000-Mitarbeitern veröffentlichen – und was Besitzer der fehlerhaften Version tun müssen, um eine einwandfreie Version zu erhalten.

• Ab Seite 50 findet ihr unser ausführliches Jahresinhaltsverzeichnis. Ihr könnt dort ganz bequem nach den wichtigsten Beiträgen des Jahres suchen – nach einzelnen Spielen in der alphabetischen Ordnung oder nach den besten Spielen eines Genres in der Wertungsliste. Das Jahresinhaltsverzeichnis gibt's übrigens auch als Datei auf der nächsten Power Play CD und zum Download auf unserer Internet-Homepage:
http://www.magnamedia.de/powplay/.

• Zum Schluß noch etwas Werbung in eigener Sache: Am Kiosk gibt es derzeit unsere Special Edition: Auf drei CDs findet ihr 47 spielbare Demos für DOS und Windows, über 600 Patches sowie über 1.000 neue Levels (mit teilweise erstaunlicher Qualität) zu zahlreichen Spielen.

Euer POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



...schaut gerne zu, wie sein Deadly Games-Alter Ego alle lebensmüden Söldner ausradiert, die sich in sein Zimmer wagen. Hä, hä, hä!



...betätigt sich nächtelang als Beta-Tester von "BattleTech" Online (Rank: Amateur).Wer Lust auf ein Duell hat, schickt seine Comstar-Message an "Elvis"!



...testet gerade mit Begeisterung "Larry 7" und stellt fest, daß Polyesteranzüge ganz schön schweißtreibend sind – da hilft alles Deo nix.



...angelt sich durch "Trophy Bass 2" und wird von den Kollegen nur noch belächelt. Warum nur? Fischen ist doch wesentlich entspannender als "C&C 2"-Spielen.



...wurde endlich zu einer Audienz bei Lord British in Austin gebeten. Früher wurde diese Ehre immer nur Volker zuteil...



...hat nach langer Odyssee in Franks alter Wohnung eine neue Heimstatt für sich und seine Spiele gefunden.

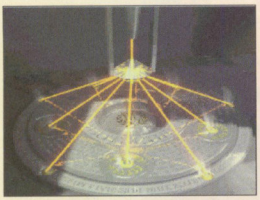


...hat von virtuellem auf Real-Racing umgestellt (Kart) und daher ganz reale blaue Flecken über den Rippen und Muskelkater im Genick.



...träumt seit kurzem von Frauen, die sich mühelos fünf Meter hohe Felswände hochziehen und danach das verschwitzte T-Shirt ausziehen.

Die wichtigsten

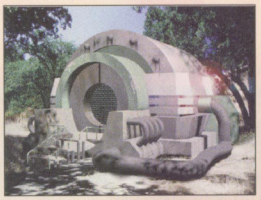


BM 97

In der selbstablaufenden "Bundesliga Manager 97"-Demo könnt ihr euch schon mal einen ersten Eindruck von den zahlreichen Zwischensequenzen verschaffen. Diese sind auch das scheinbar einzig bugfreie in der zur Zeit ausgelieferten Version des ansonsten sehr guten Fußball-Managers.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	–



C&C 2

Auch die "Command & Conquer: Alarmstufe Rot"-Demo ist leider nicht spielbar. Der Film beeindruckt aber schon jetzt mit grandiosen Rendersequenzen und der tollen Musik. Eine spielbare Demo wird es, wie schon bei "C&C 1", erst nach Veröffentlichung des Produktes geben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	–



Deadly G.

Das "Jagged Alliance: Deadly Games"-Demo bietet einen guten Eindruck des Spiels. Sogar die wunderbare Sprachausgabe ist integriert, allerdings könnt ihr euch die Söldner für die Probe-Mission nicht aussuchen. Der tolle Multiplayer-Modus kann leider nicht getestet werden.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	28 MByte
Sonstiges	–

SELFRUNNING DEMOS



EWJ 1+2

Gleich zwei fetzige Demos gibt´s zu Shinys "Earthworm Jim". Die DOS-Version des abgedrehten zweiten Teils von Funsoft und die Windows95-Version von Activision sind spielbar. Startet die Windows95-Variante bitte aus dem Win dows-Menü, den DOS-Erdwurm aus dem DOS-Menü.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0,1 MByte
Sonstiges	Win 95 für EWJ für Win95



Fantasy G.

Eine nicht ganz leichte Probemission läßt sich in SSIs "Fantasy General"-Demo durchspielen. Von den wirklich zahlreichen Einheiten und Gegnern erblickt ihr hier nur eine winzige Anzahl – trotzdem dürfte diese Version jeden Fantasy-Strategen überzeugen. Es gibt kein besseres Fantasy-Hexfeld-Strategical.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	28 MByte
Sonstiges	SVGA



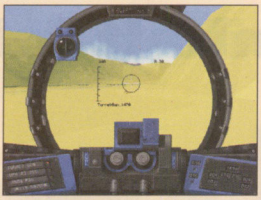
Gene Wars

Bullfrogs Gen-Kriege gehören zu der Gattung Spiele, die man entweder vergöttert oder weder mag noch recht versteht. Ob es für euch ein passendes Weihnachtsgeschenk wäre, könnt ihr in dem spielbaren Level recht vernünftig antesten. Allein die abgedrehte Sprachausgabe lohnt ein Probespiel.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	25 MByte
Sonstiges	SVGA

Demos der CD

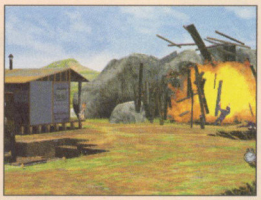


Hind

Der russische Angriffshelikopter steuert sich merklich schwerer als der flinke Apache. Dafür dürft ihr in DIs "Hind" endlich auch Bomben werfen und sogar Fußtruppen transportieren. Die Demo bietet den Action-Modus, in dem testweise schon mal geballert und gebombt werden kann.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	SVGA

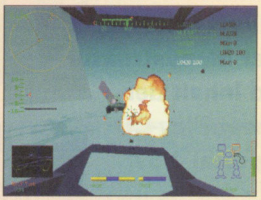


Master Lu

Die deutsche Version des schweren aber sehr guten Adventures "Das Rätsel des Master Lu" mußte in der Lokalisation unserer Meinungt nach etwas leiden. Verschafft euch jedoch selbst einen Eindruck über die deutsche Sprache. Das Adventure gehört jedoch zu den Spitzenreitern des Genres.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	3 MByte
Sonstiges	SVGA



MW 2

Da von "Mercenaries" noch kein spielbares Demo verfügbar ist, könnt ihr euch zumindest in der etwas älteren "Mechwarrior 2 "-Demo mit den Kontrollen eines Mechs vertraut machen. Zum aktuellen "Mechwarrior 2: Mercenaries" gibt´s ein kurzes Promo-Video im Windows-Menü.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	10 MByte
Sonstiges	SVGA

SPIELBARE DEMOS



Warcraft 2

Überzeugt euch selbst, was euch besser gefällt: "Command & Conquer" oder "Warcraft 2". Diese Test-Version bietet vor allem einen optisch tollen Eindruck, die atmosphärische CD-Musik ist leider nicht enthalten. Besitzt ihr Blizzards Hit noch nicht, ist er ein Muß für den Weihnachts-Wunschzettel.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	22 MByte
Sonstiges	SVGA



Z

Der Strategieknüller der Bitmap-Brothers gehört wohl zu den umstrittendsten Echtzeit-Strategicals des letzten Jahres. Städteplaner und Action-hassende Taktiker sind hier klar überfordert, schnellklickende Zeitgenossen werden die hohe Spielgeschwindigkeit jedoch lieben und zu schätzen wissen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	8 MByte
Sonstiges	–



Siedler 2

Wer die Siedler mochte, wird den zweiten Teil vergöttern. Nicht nur neue Gebäude und Features besitzt das Sequel, sondern auch verschiedene Völker, die jeweils andere Eigenschaften haben und sich auch optisch sehr schön unterscheiden. Schon die Demo kann süchtig machen!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	27 MByte
Sonstiges	SVGA

POWER CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD "Spezial 1/97"

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Sofern zu bekommen, haben wir von den 20 besten Spielen Patches auf die CD gebrannt, die die Spiele bugfreier, spielbarer oder noch besser machen:

- AH-64 D Lonbow
- Civilization 2
- Deadly Games
- Warcraft 2
- Die Siedler 2
- EF 2000
- Wing Commander 4
- Mechwarrior 2
- Z

Um "Z" im Multiplayer-Modus zu spielen, benötigte bislang jeder Spieler seine eigene "Z"-CD. Legt ihr an Stelle dieser nun die Power Play CD ein, funktioniert der Mehrspieler-Modus auch. Es wird also nur eine Original-CD zum Installieren benötigt.

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Deadly Games (Sir-Tech)	18 MB
Earthworm Jim 2 (Funsoft)	30 MB
Fantasy General (SSI/Mindscape)	35 MB
Gene Wars (Bullfrog/EA)	25 MB
Die Siedler 2 (Blue Byte)	27 MB
Hind (Digital Integration)	12 MB
Das Rätsel des Meister Lu (Sanctuary Woods)	3 MB
Wing Commander 4 (Origin/EA)	1 MB
Mechwarrior 2 (Activison)	10 MB
Z (Bitmap Brothers/Warner)	8 MB
Selbstablaufende Demos:	**Größe**
C&C 2: Alarmstufe Rot (Westwood/Virgin)	0 MB
Bundesliga Manager 97	0 MB

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



Tips & Tricks

Als zusätzlichen Service bieten wir euch zu den 20 Jahres-Highlights Tips & Tricks an. Allerdings gibt's zu brandneuen Produkten noch keine Lösungen. Die Text-Files befinden sich, wenn ihr sie ausdrucken wollt, im jeweiligen Verzeichnis des Spiels und /tips/.

Pics

Bilder:	Stück
• AH-64 D Longbow	63
• Bundesliga Manager 97	14
• Civilization	20
• C&C: Alarmstufe Rot	36
• Deadly Games	66
• Earthworm Jim 1+2	18
• Fantasy General	83
• Gene Wars	50
• Hind	34
• EF 2000	34
• Links LS	60
• MW2: Mercenaries	55
• Grand Prix 2	13
• NHL 97	24
• Die Siedler 2	51
• Rätsel des Meister Lu	63
• Privateer 2/Wing 4	45
• Toonstruck	14
• Warcraft 2	101
• Z	51

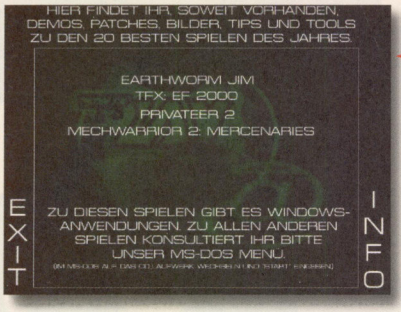
◀ **DOS-Menü**

Info

Habt ihr mit der *POWER PLAY CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die ihr euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY
Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Earthworm Jim für Windows 95	0 MB*

Videos

Zwei Videos von EF 2000
Privateer 2: The Darkening
MW2: Mercenaries

*läuft nur unter Windows 95
„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf der Power Play CD

Tools

Zwar paßte die extrem große "Grand Prix 2"-Demo nicht mehr auf die CD, dafür gibt´s eine Sammlung der aktuellsten Zusatzprogramme für die Microprose-Rennerei. Ihr könnt Eure Autos neu bemalen, Streckenobjekte verändern und Helme individuell designen.



Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!

Windows 95: Auf Anhieb funktionieren die Windows95-Demos nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung indem Ihr /TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE startet. DOS-Demos solltet ihr immer unter DOS starten, nachdem ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

[titelthemen]

Die 96er Tophits zusammengefaßt ab 22
Tests, Tips und Referenzen der besten Spiele

Multiplayer-Session zuhause 70
PCs miteinander verbinden – so einfach geht's

Der richtige Joystick für jedes Spiel 82
Die neuesten Eingabegeräte im Power Play-Härtetest

[hardware]

Verbindung gut - alles gut 72
Spiele- und Datentransfer mit zwei PCs

Abgegriffen 82
Neue Joysticks im Test – welcher ist der richtige?

[specials]

Aktuelles aus dem Power-Play-Trendlabor 12
Das "In und Out" der Computerspielszene

Teufelswerk? 14
Wie der deutsche Jugendschutz funktioniert

Alle wichtigen PP-Beiträge 1996 50
Das große Jahresinhalts-Verzeichnis

Internet für Spieler 76
Online-Reise durch die Websites der Spielebranche

Wünsch dir was 98
Geschenke für den Gabentisch

[interview]

Gary Gygax - "Dungeons & Dragons" 92
Im Gespräch mit dem Erfinder des Rollenspiels

[rubriken]

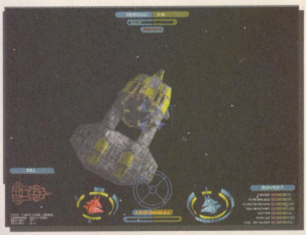
Editorial 3
Die wichtigsten Demos auf einen Blick 4
Was ist auf der neuen Power Play-CD? 6
Impressum 198



Command & Conquer 2 Seite 28

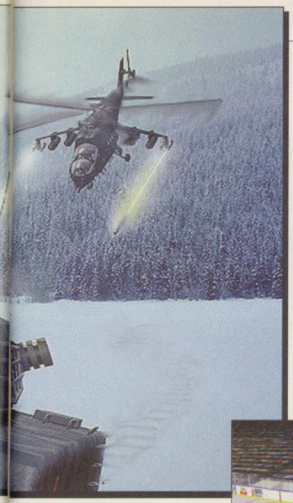


Toonstruck Seite 30



Privateer 2: The Darkening Seite 49







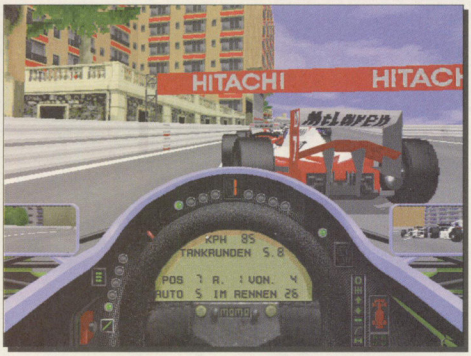
MW2: Mercenaries Seite 44



NHL 97: EA hält den Eishockeythron fest umklammert Seite 64



AH-64D Longbow: Die fliegende Rothaut auf dem Kriegspfad Seite 22



Grand Prix 2: Geoff Crammond versteht sein Handwerk noch immer Seite 62

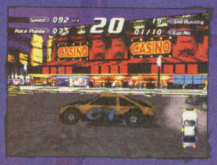
[test]

AH-64D Longbow	22
Bundesliga Manager 97	46
Civilization 2	26
C & C 2: Alarmstufe Rot	28
Das Rätsel des Meister Lu	56
Jagged Alliance: Deadly Games	38
Die Siedler 2	58
Earthworm Jim	60
Fantasy General	34
Genewars	36
Grand Prix 2	62
Hind	40
Links LS	42
Mechwarrior 2: Mercenaries	44
NHL Hockey 97	64
Privateer 2: The Darkening	49
TFX: EF 2000	32
Toonstruck	30
Warcraft 2	24
Wing Commander IV	48
Z	66

Inserenten

Acclaim	2
ELSA	13
Matrox	104
Media Piont	68/69
Novalogic	103
Playsoft	89
Psygnosis Deutschl.	10/11
Softwarehouse	75

GIB' DEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!







"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96

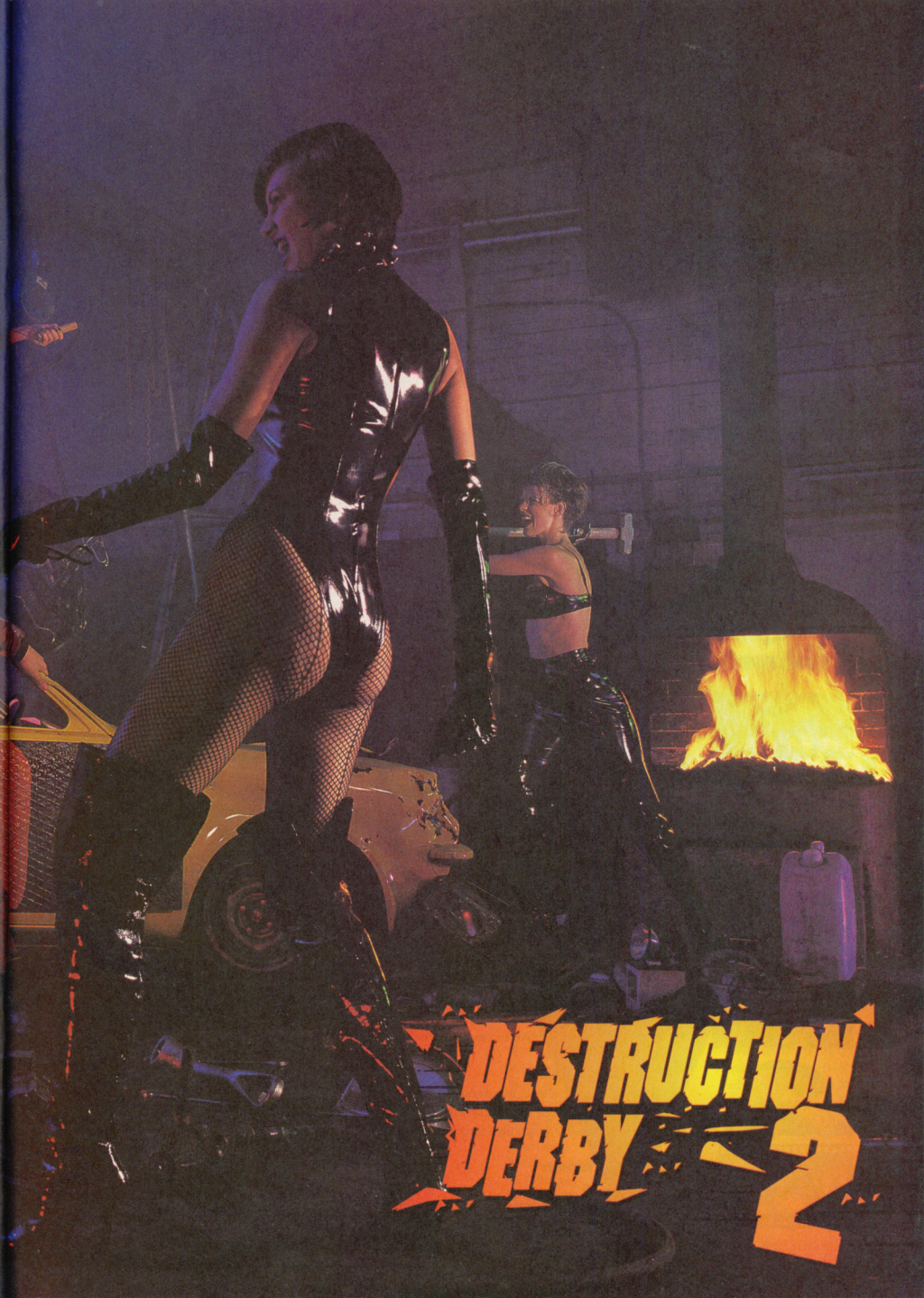
PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS

http://www.psygnosis.com

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.


DESTRUCTION
DERBY 2

"Mega-In" oder "Ultra-Out": Was demnächst auf die Computerspielgemeinde zukommt, klären die jüngsten Ergebnisse aus dem Power-Play-Forschungslaboratorium.



Adventures
Heute: Lange Zeit mußten wir ohne brillantes Adventures leben, jetzt gibt's z.B. mit "Toonstruck" eines.
Chance: Monkey Island 3 setzt noch eins drauf und wird der Mega-Knaller.
Risiko: Monkey Island 3 wird ohne die alten Macher ein Mega-Flop.



Unterwasser
Heute: Die Tiefen der Ozeane statt der Tiefen des Universums. Siehe: "Schleichfahrt", "Deadly Tide".
Chance: "Unter dem Meer" ist es zwar oft auch nicht anders als "in den unendlichen Weiten der Galaxis", aber das neue Szenario ist mal was neues. Und es kommt noch mehr...
Risiko: "Unterwasser" könnte im Wasserfall-Tempo völlig ausgelutscht sein.

Nachfolger zu...
Heute: Die Sequel-Sucht: Momentan gibt es mehr "Zweite Teile" (oder dritte,...) als Software-Premieren.
Chance: Erst 256 statt 16 Farben, dann HiRes, jetzt HiColor – wann kommt endlich das neue HiSpielkonzept?
Risiko: Irgend jemand hat eine nagelneue Grafikidee, und alle machen weiter wie bisher. Nur schöner.

Spielen übers Internet
Heute: Internetspiele sind der Hype schlechthin, aber: machen tut es kaum jemand.
Chance: Die Telekom bekommt Konkurrenz: Fallen die Preise, hat das Internet unter Spielern eine Chance.
Risiko: Je größer der Run auf das Internet, desto langsamer wird es.

Windows 95
Heute: Win95 setzt sich dank steigender Unterstützung der Spielehersteller langsam durch.
Chance: Bei Vobis & Co. steht kaum noch ein 486er im Regal.
Risiko: Die Spieleumgebung "Direct X" – die aktuelle Version ist buggy – verschwendet Systemressourcen.



Gutgefülltes Konto
Heute: Dank Hardwareschraube kann Computerspielen fast schon mit dem Golfclub mithalten.
Chance: 3D-Beschleunigerkarten setzen sich als preisgünstige Alternative zum dicken Pentium (Pro) durch.
Risiko: Auch weiterhin geht nichts ohne Prozessor, RAM und neue, kostspielige Technologien wie MMX.



Tiefkühlpizza
Heute: Spiele sind immer kürzer, wochenlange Sessions werden seltener, größere Vorräte an TKP erübrigen sich.
Chance: Epische Titel, z.B. "Ultima 9".
Risiko: Die Hersteller setzen verstärkt auf Fast-Food-Spiele



Spielspaß Made in Germany
Heute: Bis auf wenige Ausnahmen ist der Output der deutschen Hersteller eher traurig.
Chance: Eigentlich kann es nur besser werden.
Risiko: Irgendwer bastelt bestimmt schon an "Der Planer 3", "Die Fugger 3", "Der Produzent 2",...



Spiele-Schachteln
Heute: Topware will "Das Schware Auge 3" für 49 Mark, aber ohne Verpackungskarton anbieten.
Chance: Das nackte Jewel-Case setzt sich dank Schnäppchenpreis durch
Risiko: Computerspieler wollen eine ordentliche Verpackung ihrer Lieblinge.



Mittelmäßige Spiele
Heute: Sehr viel Mittelmaß, nur wenige Titel sind "Super".
Chance: Schnarchfirmen wie Viacom ziehen sich zurück, während etwa EA oder Virgin massiv investieren.
Risiko: Die Hersteller vergraulen ihre innovativsten Köpfe: Molyneux, Chris Roberts oder Sid Meier.



Interactive Movie
Heute: Mega-Out
Chance: Spielberg führt Regie, in den Hauptrollen Schwarzenegger, Sharon Stone und Eddy Murphy.
Risiko: Jedes

ste



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

BEST OF BYTE CeBIT '96

PC Direkt EMPFEHLUNG Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab **329,- DM!***

*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten

ALLES TEU
Computerspiele und



Spiele-Dschungel: Ohne Prüfsiegel kaum eine Chance, harmlose von bedenklicher Software zu unterscheiden

"Wer hat eigentlich 'Doom' verboten? Ist das nicht Zensur?" – Die Bemühungen von Jugendschützern stoßen in der Szene auf wenig Gegenliebe.

Der Chefredakteur eines Computerspielmagazins ist ein ganz armes Schwein – zumindest in einem Fall: wenn es um das vieldiskutierte Gewaltthema geht. Einerseits muß er peinlich genau darauf achten, alle gesetzlichen Bestimmungen in Hinsicht auf den Jugendschutz einzuhalten, andererseits hängt er von der Akzeptanz seines Blättchens bei seiner Leserschaft ab. Und die ist nicht gerade zimperlich mit Kommentaren, wenn – O-Ton Leserbrief – "...der beknackte Jugendschutz mal wieder zugeschlagen und geile Spiele zensiert hat". Ganz schön tief ist er, der Generation-Gap zwischen "...der Jugend von heute, die immer schlimmer wird" und den "...Nullcheckern, die bescheuerte Gesetze machen". Wie wär's mit etwas Diskussionsstoff – es kann nie schaden, Bescheid zu wissen...

Was heißt "indiziert"?

Rein rechtlich dürfte ein Teil aller Computerspiele allen Ernstes nicht im Laden stehen – strenggenommen sogar gar keins! Um zu erklären, warum das so ist, muß man etwas ausholen. Wer Juristen befragt, wird mit Erstaunen feststellen, daß zwischen dem rein rechtlichen Sachverhalt und der Realität erhebliche Differenzen bestehen. Steigen wir mit dem Gesetz zum Schutz der Jugend (GjS) ein, das seit 1953 in Kraft ist. Es schreibt vor, daß "...Videokassetten und ähnliche Bildträger" von einer Behörde oder Institution vor dem Verkauf oder Verleih auf Eignung für bestimmte Altersgruppen geprüft werden MÜSSEN. Der Gesetzestext der Jugendschutzparagraphen konnte natürlich nicht alle technischen Entwicklungen voraussehen, seinerzeit gab es weder Disketten noch CD-ROMs. Das Gesetz bezeichnet aber schlauerweise ausdrücklich "Videokassetten und ähnliche Bildträger" als kontrollpflichtig. Im Klartext: Enthält eine Diskette, ein CD-ROM oder ein Videospielmodul auch nur die kleinste automatisch ablaufende Bildsequenz, handelt es sich dabei um einen "ähnlichen Bildträger" im Sinne des Jugendschutzgesetzes, der, genauso wie ein Film, einer Prüfung und Altersklassifizierung unterzogen werden muß. Strenggenommen dürfte jedes ungeprüfte Programm ausschließlich Volljährigen verkauft oder auch nur gezeigt werden – und zwar selbst dann, wenn es sich dabei noch nicht einmal um ein Spiel, sondern – kein Witz – um eine Tabellenkalkulation mit Animationssequenz handelte! Ein Softwarehändler oder ein Kaufhaus, das nicht eindeutig altersklassifizierte Software für jedermann zugänglich vorführt und verkauft, handelt strenggenommen illegal und gegen gültige Jugendschutzbestimmungen!

Wer darf die vorgeschriebene Altersfreigabe für Software erteilen? Jetzt wird's ein wenig kompliziert: Es darf keine staatliche Stelle sein, also kein Amt, kein Gericht etc. Das verbietet das Grundgesetz, denn eine solche Kontrollstelle wäre in der Tat staatliche Zensur. Im Grundgesetz steht dazu unmißverständlich in Artikel 5: "Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt." Trotzdem schreibt das Jugendschutzgesetz vor, daß "Bildträger" geprüft und altersklassifiziert werden müssen. Ist das nicht ein Widerspruch? Es ist. Lassen wir wieder die Juristen zu Wort kommen: Artikel 2 des Grundgesetzes garantiert beispielsweise das Recht auf freie Entfaltung der Persönlichkeit. Das bedeutet im konkreten Fall, Minderjährige "...vor solchen Medien zu schützen, die den sozialethischen Reifungsprozeß negativ beeinflussen können". Dies ist nach dem Selbstverständnis eines sozialen Rechtsstaats nicht nur Aufgabe der Eltern, sondern auch übergeordnete staatliche Aufgabe (Artikel 20, Grundgesetz).

Einerseits ist es also völlig klar, daß niemand Zensur in irgendeiner Form will, doch es gibt andererseits Grenzen, bei denen ohne Eingriff weitere, ähnlich wichtige Grundrechte verletzt

FELSWERK ?
Jugendschutz

würden. Es entsteht eine Konfliktsituation, aus der heraus in bestimmten Fällen ein zensurähnliches Verbot von Schriften oder Filmen gerechtfertigt sein muß. So entstand 1953 das "Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften" GjS.

Wer darf denn nun die Altersfreigabe von "Bildträgern" vornehmen? Obwohl es keine staatliche Stelle sein darf, muß die betreffende Institution doch vom Gesetzgeber legitimiert sein und autark entscheiden dürfen. Gleichzeitig muß sie auch von der "betroffenen" Industrie (in dem Fall die deutsche Software-, bzw. Computerspielindustrie) anerkannt und mitgetragen werden. Für die Filmwirtschaft ist das Problem längst gelöst: 1983 entstand die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle), eine Institution der Filmwirtschaft. Die Videofilmindustrie verpflichtete sich damals – wie der Name schon sagt – freiwillig, jeden neuen Streifen auf jugendgefährdende Inhalte prüfen zu lassen. Die FSK spricht seitdem verbindliche Altersempfehlungen aus – die Plakette "FSK 16" oder "FSK 12" auf Filmplakaten oder Videofilmen dürfte jedem geläufig sein.

Für Computerspiele gab es bis vor kurzem keinerlei wie auch immer geartete Institution, die entsprechende Altersempfehlungen ausgesprochen oder auch nur die fachliche Kompetenz dazu besessen hätte – und so entstand die eingangs erwähnte paradoxe Situation, daß es zwar längst eindeutige Gesetze gab aber niemanden, der ihre Einhaltung umsetzte.

Die USK

Anfang 1994 wurde als Gegenstück zur FSK in Berlin die sog. USK gegründet, die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle. Sie ist organisatorisch dem Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit Berlin e. V. angegliedert und nimmt die Altersklassifizierung für den gesamten Computer- und Videospielbereich wahr. Wie bei der FSK reicht die Einstufung von "Geeignet ohne Altersbeschränkung" bis zu "Nicht geeignet unter 18 Jahren". In einer gemeinsamen Erklärung bekräftigten der VUD (Verband der Unterhaltungssoftware-Industrie in Deutschland) und die USK, daß es ihr gemeinsames Ziel sei, "...die Interessen des Jugendschutzes als auch der Hersteller und Vertreiber von Unterhaltungssoftware in Deutschland einvernehmlich zu regeln sowie dafür Sorge zu tragen, daß nur solche Unterhaltungssoftware der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, die keine Verletzung der im Grundgesetz verankerten und geschützten Menschenrechte und Werte darstellt". Außerdem wolle die USK "...entsprechend den gesetzlichen Regelungen Kinder und Jugendliche vor Unterhaltungssoftware schützen, die gewalt- und kriegsverherrlichend, diskriminierend, rassistisch, frauenverachtend oder politisch totalitären Charakters ist". Wenn's so einfach wäre! Der USK fehlt nämlich bis heute die nötige Legitimation durch den Gesetzgeber – obwohl sie mittlerweile rund 1.400 Spiele geprüft und mit einer Altersfreigabe versehen hat. Seit die USK ihre Siegel vergibt, landete kein einziger Titel mit USK 6,12, oder 16 auf dem Index, zahlreiche Kaufhäuser nehmen überhaupt nur noch Spiele mit dem USK-Siegel in ihr Sortiment auf. Der Clou: Die Produktprüfung und Altersfreigabe durch die USK ist für die Hersteller nicht kostenlos – und die (viel teurere) Film-Schwester FSK würde diesen lukrativen Claim im Computerspielmarkt natürlich nur allzu gerne selber abstecken. Da die gesetzliche Legitimation auf Länderebene erfolgen muß (Jugendschutz ist Ländersache), und USK und FSK in den zuständigen Länderministerien unterschiedlich starke Lobbys haben, fehlt bis heute die Zustimmung aller Bundesländer. Und so feindet man sich an, bezichtigt sich gegenseitig der Inkompetenz und wühlt hingebungsvoll im Filz...

DOOM

Kaum ein Computerspiel sorgte für soviel kontroverse Diskussionen wie der 3D-Shooter "Doom" der texanischen Firma *id-Software*. Ab welchem Grad an Realismus verschwimmt die 3D-Welt im Unterbewußtsein mit der echten? Genügt es, Pixelblut zu entfernen und die Gegner zu Mutanten zu erklären? "Doom" enthielt eine neuartige 3D-Engine, die für den damaligen Stand der Technik revolutionär war und das Töten des Bildschirmgegners in nie dagewesener Deutlichkeit simulierte. Lange bevor der deutsche Jugendschutz die Action-Ballerei indizierte, hatte sich "Doom" als Shareware rasend schnell rund um den Globus verbreitet. In Österreich, der Schweiz und im englischsprachigen Ausland unterliegt der 3D-Shooter keinem Jugendverbot.



Indizierungsfall "Doom": gewaltverherrlichend und inhaltlich einseitig auf Gewaltanwendung ausgerichtet – deshalb nur für Erwachsene erlaubt.

ELSPA

Einge deutsche Distributoren übernehmen derzeit aus Kostengründen noch die Alters-Ratings des britischen Verbandes ELSPA, der in Großbritannien staatlich legitimiert ist. Spielpackungen auch für den deutschen Markt werden oft in England hergestellt, und das ELSPA-Siegel wird dort gleich ins Packungsdesign eingearbeitet. Allerdings weichen die Altersbeschränkungen der ELSPA teilweise erheblich von den Vorstellungen deutscher Jugendschützer ab, so daß ein Spiel, das von der ELSPA mit "13+" (Jahren) klassifiziert wurde, in Deutschland ohne weiteres auf dem Index landen kann.



USK-Prüfsiegel auf Spielepackungen zuverlässig: Seit Aufnahme der USK-Tätigkeit wurde kein für Minderjährige freigegebenes Spiel von der BPjS indiziert.

Die Bundesprüfstelle BPjS

Neben der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK gibt es noch eine andere, viel bekanntere und öfter zitierte Institution, die sich um den Jugendschutz sorgt, diesmal eine mächtige staatliche. Es ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn BPjS, und es gibt sie seit 1954. Sie allein hat die Möglichkeit, Spiele, Bücher, Filme etc. auf den sog. Index für jugendgefährdende Schriften zu setzen, kurz, zu indizieren. Die BPjS ist eine Bundesoberbehörde mit gerichtsähnlichen Funktionen und Befugnissen, ihre Entscheidungen sind verbindlich, sie sind Bundesgesetz. Die BPjS darf allerdings - eben weil sie eine staatliche Behörde ist – im Gegensatz zur FSK oder USK nicht von selbst aktiv werden, weil sonst ja wieder der Vorwurf der staatlichen Zensur gerechtfertigt wäre.

Die Bundesprüfstelle wird ausschließlich aufgrund einer vorausgegangenen Anzeige aktiv. Zu einem Antrag auf Indizierung berechtigt sind die obersten Jugendbehörden der Länder, die Landesjugendämter, die Jugendämter und der Bundesminister für Frauen und Jugend. Insgesamt gibt es in Deutschland rund 800 antragsberechtigte Stellen. Ein Antrag auf Indizierung muß der BPjS schriftlich vorliegen. Außerdem muß er begründet sein. Aus der Begründung soll klar hervorgehen, aufgrund welcher Gesichtspunkte ein Spiel indiziert werden soll. Dem Antrag muß ferner ein Exemplar des betreffenden Films, Spiels, Druckwerks etc. beigelegt sein. Im Klartext: Damit "Doom" oder "Quake" indiziert werden konnten, ist irgendwer mit CD oder Disketten unter dem Arm zu einem Jugendamt marschiert und hat Anzeige erstattet.

Nach der Anzeige bzw. Antragstellung entscheidet ein BPjS-Gremium über die Jugendgefährdung des angezeigten Spiels. In dem Gremium arbeiten Beisitzer, die vom Ministerium für Frauen und Jugend berufen und die von verschiedenen Verbänden für dieses Amt vorgeschlagen wurden. Sie kommen aus den Bereichen Buchhandel, Literatur und Kunst, den Jugendverbänden und der Jugendwohlfahrt, sowie von den Kirchen und aus Schulen.

Das Gremium prüft also den Antrag und verhängt in einem gerichtsähnlichen Verfahren per mehrheitlicher Abstimmung die Indizierung - oder auch nicht. Eine Reihe von Anträgen wird durchaus als unbegründet abgelehnt. Was genau sind nun "jugendgefährdende Inhalte"? Dazu §1 GjS: "Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in eine Liste aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften". Zur Indizierung kann führen, wenn "...Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert oder als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wenn Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit oder Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden."

Eine "einfache" Indizierung bedeutet übrigens keineswegs das generelle Verbot eines Spiels, sie soll lediglich verhindern, daß Kinder und Jugendliche mit solchen Medien in Berührung kommen - sie dürfen ihnen nicht mehr "zugänglich gemacht" werden. Indizierte Medien dürfen in keiner Weise beworben werden - weder in einer Annonce noch redaktionell. Das ist auch der Grund, warum Computerspielmagazine keinen Titel des nahezu komplett indizierten 3D-Shooter-Genres mehr nennen, auch nicht als rein technische Referenz - tun sie es dennoch, riskieren sie Ärger mit der lokalen Staatsanwaltschaft, die im Extremfall die Beschlagnahme der gesamten Auflage veranlassen kann. Allerdings hängt die Auslegung dessen, was "...in werbendem Zusammenhang erwähnen" bedeutet, in der Praxis nicht unerheblich von der Auffassung des zuständigen Staatsanwalts ab...

Erwachsene haben weiterhin die Möglichkeit, indizierte Medien zu beziehen, ihnen muß man als mündigen Bürgern zutrauen können, selbst zu entscheiden, was ihnen schadet und was nicht. Wer über 18 ist, darf den Händler also ganz getrost nach "Doom" oder "Quake" fragen. Der Verkauf oder Verleih an Volljährige ist legal. Beispiel: Videotheken dürfen an Erwachsene Pornofilme verleihen, die generell als "schwer jugendgefährdend" eingestuft sind, also ohne Indizierungsverfahren und namentliche Nennung im BPjS-Index automatisch als indiziert gelten. Die Videothek muß lediglich so eingerichtet sein, daß Minderjährige den Hardcore-Bereich weder betreten noch einsehen können. Über die einfache Indizierung hinaus gibt es Steigerungen: So kann ein Titel von der BPjS nicht nur als jugendgefährdend, sondern auch als "allgemein sozialschädlich" eingestuft werden. Dann ist er generell verboten und wird beschlagnahmt. Beispiel: Williams' Prügelspiel "Mortal Kombat" ist in Deutschland nicht nur indiziert, sondern in einigen Versionen auch beschlagnahmt. Der Kino- bzw. Videofilm zum Spiel dagegen wurde von der FSK ab 16 freigegeben. Man könnte an dieser Stelle die Diskussion beginnen, warum Filme in Hinsicht auf Gewaltszenen so auffallend weniger streng beurteilt werden als Computerspiele. Beim Film spielt der Kunstbegriff viel stärker in die Entscheidung des BPjS-Gremiums hinein. Computerspiele als Kunst anzuerkennen – damit tut man sich in jeder Hinsicht noch schwer.

Durch die Anzeigepflicht über die Jugendämter passiert es außerdem immer wieder, daß ein verhältnismäßig harmloses Spiel auf dem Index landet (was dann entsprechendes Kopfschütteln in der Szene auslöst), während andere, weit krassere Produkte jahrelang unbehelligt bleiben, weil sie niemand zur Anzeige brachte. Die damit unweigerlich verbundene Unregelmäßigkeit in der Indizierungsliste führt zwangsläufig dazu, daß die Arbeit der BPjS für viele undurchsichtig und schwer nachvollziehbar bleibt...

Vier Theorien

Während die eine Hälfte der Bevölkerung nach strengeren Kontrollen und härteren Gesetzen schreit (in der Mehrzahl jene Hälfte, die noch nie selbst einen Computer eingeschaltet, geschweige denn schon aktiv am Bildschirm gespielt hat), behauptet die andere Hälfte (die betroffene, computerspielende), eine Partie "Doom" sei etwa so schockierend bzw. jugendgefährdend wie gefrorene Hähnchen bei Tengelmann im Tiefkühlregal. Wer ist denn nun eigentlich näher dran an der Wahrheit? Sozialpädagogen und Verhaltensforscher beschäftigen sich seit Jahren mit Mediengewalt. Im Laufe der Zeit habe sich verschiedene Thesen herausgebildet, von denen wir einige mal kurz anreißen.

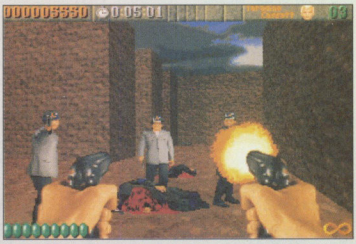
Daß permanenter Konsum von Gewalt in allen Formen elektronischer Unterhaltung auf Dauer nicht ohne Wirkung bleibt, darüber streitet heute niemand mehr. Worüber man sich dagegen umso heftiger streitet, ist die Frage, wie konkret und wie intensiv Gewalt eigentlich erfahren werden muß bzw. darf, damit sie tatsächlich schadet und das Verhalten speziell junger Konsumenten meßbar beeinflußt. Genügen die Bilder eines trotz SVGA-Rendergrafik immer noch reichlich abstrakten Computerspiels, um ähnlich zu wirken wie ein blutiges Horrorvideo? Und wenn schon: wie wirkt denn überhaupt ein Horrorvideo? Beeinflusst die aktive Ausübung von Gewalt in einem blutigen 3D-Shooter durch aktives Handeln eventuell sogar noch nachhaltiger und intensiver als der passive Konsum eines Splatterfilms? Wie lange und wieviel müssen Kinder digitale Gewalt zelebrieren, bis sie das erste Mal im richtigen Leben ausrasten?

Wissenschaftler unterscheiden vier wesentliche Thesen bei der Untersuchung der Wirkung von Gewalt auf die Psyche. So fassen sie unter der sog. Stimulationsthese all jene Erklärungsansätze zusammen, die von einer meßbar aggressionsfördernden Wirkung von Mediengewalt ausgehen: Je mehr brutale Spiele, umso gestörter die Seele. Allerdings behauptet heute kein ernstzunehmender Wissenschaftler mehr, daß allein der Konsum von Mediengewalt ohne begleitende soziale Umstände schon nachhaltig zur inneren Verrohung und zur Senkung der Gewaltbereitschaft führe. Die Stimulationsthese in ihrer Reinform gilt heute als ebenso widerlegt wie ihre klare Gegenposition, die sog. Inhibitionsthese. Die behauptet, beim Betrachten von Gewaltdarstellungen werde bis hin zur Übelkeit eine Art "Aggressionsangst" ausgelöst, die die Bereitschaft, selbst gewalttätig zu werden, deutlich vermindere oder sogar ganz verhindere. Stanley Kubrick hat die Inhibitionsthese in seinem Film "Clockwerk Orange" verarbeitet, wo er seinen gewalttätigen "Helden" durch erzwungenen Dauerkonsum von Gewaltszenen behandeln ließ. Sehr umstritten ist auch die sog. Katharsisthese: Sie vertritt den Standpunkt, daß ein Mensch Aggressionen abbaut, indem er selbst aggressiv handelt oder passiv Gewalt konsumiert. Die letzte und modernste ist die sog. Habitualisierungsthese. Sie geht von der Annahme aus, daß häufige Konfrontation mit Gewaltszenen zu einer innerlichen Abstumpfung und unterschwelligen Gewöhnung an Gewaltanwendung führt. Im Zweifelsfall werde Gewalt als Mittel zur Konfliktlösung eher in Betracht gezogen, letztendlich führe sie zu einer krassen Desensibilisierung auf sozialem und zwischenmenschlichem Gebiet.

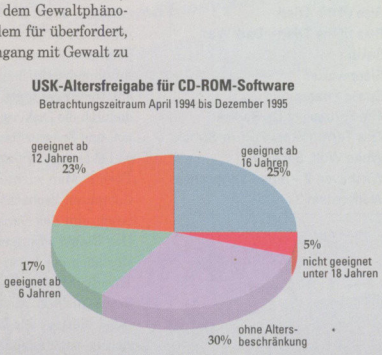
Der Bamberger Psychologieprofessor Herbert Selg bezog dazu 1994 in einem Interview des STERN ganz klar Stellung: Er hält es für riskant, junge Menschen unkontrolliert den Medien zu überlassen. Gewaltkonsum bleibe nicht ohne Folgen. Mediengewalt stumpfe ab, mache mitleidslos, verherrliche Gewaltanwendung als probates Mittel zur Konfliktlösung und korrumpiere auf Dauer ethische Werte, wie sie Gesellschaft zum Überleben brauche. Darüber hinaus hält er den durchschnittlichen Bürger für überfordert, intelligent mit dem Gewaltphänomen umzugehen und vor allem für überfordert, Kindern einen gesunden Umgang mit Gewalt zu vermitteln: "Unsere Gesellschaft muß aufhören, sich etwas in die Tasche zu lügen. Als ob alle Konsumenten auf dem geistigen Niveau derer wären, die wortgewandt in Fernsehdiskussionen sitzen und von sich behaupten dürfen, Gewaltdarstellungen seien für sie selber harmlos." Und wie konkret darf Gewalt im

DER MARKT

In Publikums- und Massenmedien tauchen Computerspiele meist erst dann auf, wenn es mal wieder schick ist, sich "echt betroffen" zu geben und über die schrecklichen Computerspiele zu lamentieren, die die Jugend verderben. Eine Antwort auf die Frage, wie groß der Anteil jugendgefährdender Software im PC-Spielemarkt eigentlich ist, gibt die USK: Zwischen April 1994 und Dezember 1995 wurden 1284 Spieletitel von über 130 Herstellern geprüft. Lediglich fünf Prozent aller getesteten Spielen sind für die USK nur Erwachsenen zumutbar, immerhin 70 Prozent aller geprüften Titel Jugendlichen unter 16. Rund ein Drittel aller Spiele braucht nach Auffassung der USK überhaupt keine Altersbeschränkung.



Indiziertes Spiel "Rise of the Triad": Schnell schießen, nie fragen.



PC-INDEX

Diese kommerziellen PC Titel stehen auf dem Index der BPjS. Nicht erwähnt ist radikale Underground- sowie Porno-Software.

A-10 Tank Killer
Black Stones – Aliens of Gold
Brutal Football
Cannon Fodder
Dark Forces
Doom
Doom 2 – Hell on Earth
Drug Wars – Crime Patrol 2
Duke Nukem 3D, Shareware
Duke Nukem 3D, Vollversion
Expect no Mercy
Extreme Rise of the Triad
Fortress of Dr. Radiaki
Golden Axe
Heretic
Island Peril
Lethal Enforcers 2
Mad Dog McCree
Mad Dog 2 - The Lost Gold
Mortal Kombat
Mortal Kombat 3
Nerves of Steel
Nightmare 3D Windows
Operation Body Count
Panzer General
Quake Shareware
Quake Vollversion
Quarantine
Rise of the Triad
Rise of the Triad – Dark War
Sakura
Sleepwalker
Space-Pirates
The Fortress of Dr. Radiaki
The Terminator: Future Shock
White Wolf, Series 4
Witchaven 2 – Blood Vengeance
Wolfenstein 3

Spiel sein, damit sie bedenklich wird? Selg: "Grundsätzlich gilt: Je lebensnaher das Bild, desto größer das Riskio". Ganz ohne gesellschaftliche Zusammenhänge stimmt jedoch auch diese Aussage noch nicht: "Brutale Spiele oder Filme fallen dort auf fruchtbaren Boden, wo Familiengewalt vorgelebt wird, wo Kinder entweder selbst Opfer von Gewalt sind oder sehen, daß Geschwister oder die Mutter geprügelt werden - wo kein liebevoller Umgang herrscht. Auf einer solchen Basis kann Mediengewalt Kinder stark beeinflussen." Selg nennt das Problem beim Namen: Wie "mündig" ist "der Bürger" eigentlich? Was müßte oder muß der Gesetzgeber verbieten, was darf er noch zulassen? Wo hört Verantwortungsbewußtsein auf, wo fangen Zensur und staatliche Bevormundung an?

Die Beantwortung dieser Fragen fällt je nach Weltanschauung und politischer Grundhaltung höchst unterschiedlich aus. Bedauerlicherweise entfernt sich das Gespräch allzu schnell von der eigentlichen Sache und verkommt zu einem Trittbrett einseitiger Interessen. In einem SPIEGEL-Essay beklagte Dietmar Piper Anfang 1994 eben diesen Umstand und beobachtete "...Politiker können Sprüche machen, Zeitungen Auflage. Verbände fordern Programme, Initiativgruppen mahnen Fördermittel an (...) Polizisten verlangen mehr Polizei, Sozialarbeiter mehr Sozialarbeit, Bundesinnenminister Manfred Kanther will den großen Lauschangriff, der Schriftsteller Günther Kunert mehr Literatur im Fernsehen." Allzu oft bleibt bei gar so viel "unneigennütziger" Sorge um das Seelenheil der Jugend ein unangenehmer Nachgeschmack, vor allem bei der Jugend selber: Wer will schon einen Polizeistaat? Was nützen mehr Mittel für Sozialarbeit, wenn Eltern weiter ihre Kinder vernachlässigen? Wer darf denn nun zukünftig die Fördergelder und Prüfgebühren einstecken, die FSK oder die USK? Zugegeben, Medienmacher sollten sich am stärksten angesprochen fühlen. Sie verdienen ihr Geld entweder direkt mit Sex & Crime - oder indirekt, indem sie möglichst effektvoll über die Folgen jammern. Journalisten lenken oft alleine durch ihre handwerklichen Gewohnheiten Beiträge in emotional geprägte Bahnen - und verfälschen dadurch die Diskussion um die Sache. Bei Magazin- und Zeitschriftenartikeln führt beispielsweise bevorzugt der sog. szenische Einstieg zum Thema: Man sucht sich einen Jungen vor dem Computer, beobachtet und fotografiert ihn und beschreibt das Ganze als lebendiges Szenario. Das Thema wird greifbar; für Menschen interessiert sich der Leser immer mehr als für graue Theorie. Fragt sich nur, wie die Schilderung der Szene ausfällt. Allzu banal darf sie nicht sein, sonst blättert der Leser weiter, noch bevor er richtig angefangen hat. Also packen wir ihn, erzeugen ein paar möglichst heftige Gefühle. Faustregel: Je mehr Boulevard das Medium, umso mehr muß es knallen, desto mehr Emotionen werden gerührt.

Das Nachrichtenmagazin FOCUS begann seine Titelstory "Krieg der Spiele" von Ausgabe 47/93 klassisch: "Wenn der zwölfjährige Uwe aus Lünen in Westfalen von der Schule nach Hause kommt, führt ihn der erste Weg zu der Spielkonsole mit dem TV-Gerät. Er schiebt die Cassette mit dem Spiel "Zelda - A Link to the Past" in das Gerät und ist für Stunden nicht mehr ansprechbar". Ein paar Sätze weiter "Die Realität hat da keine Chance. Uwe alias Link ist nicht mehr auf dieser Welt." Schwupps, schon setzt sich unbewußt in den Köpfen der Leser fest "Das arme Kind ist ja schon süchtig. Das kann ja nicht gesund sein." Kein schlechter, aber eben kein vorurteilsfreier Einstieg. Daß auch ein bücherlesendes Musterkind stunden- und tageweise nicht mehr von dieser Welt ist, scheint weder den Autor noch irgend sonst jemanden weiter zu beunruhigen.

Gewalt wird im Laufe der Jahrhunderte nicht mehr oder weniger, sie sucht sich nur immer neue Formen, in denen sie zutage tritt. Seit Menschen Gedanken überliefern, beklagt sich irgendeiner darüber, "...daß die Jugend immer mehr verkommt". Daß alles immer gewalttätiger werde. Daß früher alles besser gewesen sei. In Wirklichkeit hat sich gar nichts geändert. Die "gute alte Zeit" strotzt nur so vor Kriegen, Gemetzeln und Gewaltszenarios derart bestialischer Ausmaße, daß die Behauptung, alles würde immer schlimmer, schon bei sehr oberflächlicher Betrachtung geradezu grotesk wirkt: Hexenverbrennungen, Judenverfolgung, systematische Ausrottung der Indianer, Kreuzzüge, Sklavenjagd rund um den Erdball usw. Geändert hat sich vor allem das Informationsangebot: 1.000 Tote täglich live wirken eben anders aufs Gemüt als die Stille einer Dorfgemeinschaft, die schon dann gründlich aus den Fugen geriet, wenn der Bauer vom Obstbaum fiel und sich ein Bein brach. Als "immer schlimmer" werdend stellt sich die Gewaltbereitschaft der Jugend vor allem jener Generation dar, die während oder nach dem II. Weltkrieg zur Welt kam, und die 40 Jahre Frieden und Wohlstand in Zentraleuropa ganz unbewußt zum Maß aller Dinge gemacht hat. Ob nun gerade viel, wenig oder zu viel Gewalt herrscht, bleibt letzendlich dem weltanschaulichen Standpunkt des Beobachters überlassen. Es kann nur falsch sein, Gewalt und Aggressivität in Spielen totschweigen zu wollen, so als gäbe es sie nicht. Der Mensch ist von Natur aus aggressiv. Es geht vielmehr darum, die kritische Auseinandersetzung mit Gewalt und Agressivität zu üben... *hu*

POWER PLAY MITMACHKARTE

1. Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

2. Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:

3. Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4. Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

it up!

DM 14,90 /öS 120,–

-Magazin

Spezial

eren
puter

llieren Sie
und- und Grafikkarte,
ISDN-Karte, SCSI-Kontroller, Motherboard,
CD-Brenner, Prozessor, zweite Festplatte

- So leicht finden & beheben Sie Fehler
- Windows 95 und Windows 3.11 optimieren leichtgemacht
- viele Tips & Tricks

SONDER

TOP-PROGRAMME AUF DIESER CD-ROM:

- Alle Testprogramme für Ihren PC
- Die neuesten Treiber für CD-ROM-Laufwerke, Grafik- und Soundkarten

So wird Ihr PC Schritt für Schritt zur Power-Station!

Ab sofort überall im Handel!

Spiel sein, damit sie beden
"Grundsätzlich gilt: Je lebe
desto größer das Riskio". Gan
liche Zusammenhänge stimm
Aussage noch nicht: "Brutale
fallen dort auf fruchtbaren B
gewalt vorgelebt wird, wo Kin
Opfer von Gewalt sind oder s
ster oder die Mutter geprüge
liebevoller Umgang herrscht
Basis kann Mediengewalt K
flussen." Selg nennt das Pro
Wie "mündig" ist "der Bürge
müßte oder muß der Gesetzg
darf er noch zulassen? Wo hö
bewußtsein auf, wo fangen Ze
Bevormundung an?
Die Beantwortung dieser F
Weltanschauung und politis
höchst unterschiedlich aus.
entfernt sich das Gespräch a
eigentlichen Sache und ve
Trittbrett einseitiger Interess
GEL-Essay beklagte Dietmar
eben diesen Umstand und be
ker können Sprüche machen,
Verbände fordern Programm
mahnen Fördermittel an (...)
mehr Polizei, Sozialarbeiter mehr Sozialarbeit,
Bundesinnenminister Manfred Kanther will den
großen Lauschangriff, der Schriftsteller Günther
Kunert mehr Literatur im Fernsehen." Allzu oft
bleibt bei gar so viel "unneigennütziger" Sorge
um das Seelenheil der Jugend ein unangenehmer Nachgeschmack, vor allem bei der Jugend
selber: Wer will schon einen Polizeistaat? Was
nützen mehr Mittel für Sozialarbeit, wenn Eltern
weiter ihre Kinder vernachlässigen? Wer darf
denn nun zukünftig die Fördergelder und Prüfgebühren einstecken, die FSK oder die USK?
Zugegeben, Medienmacher sollten sich am stärksten angesprochen fühlen. Sie verdienen ihr Geld
entweder direkt mit Sex & Crime - oder indirekt,
indem sie möglichst effektvoll über die Folgen
jammern. Journalisten lenken oft alleine durch
ihre handwerklichen Gewohnheiten Beiträge in
emotional geprägte Bahnen - und verfälschen
dadurch die Diskussion um die Sache. Bei Magazin- und Zeitschriftenartikeln führt beispielsweise bevorzugt der sog. szenische Einstieg zum
Thema: Man sucht sich einen Jungen vor dem
Computer, beobachtet und fotografiert ihn und
beschreibt das Ganze als lebendiges Szenario.
Das Thema wird greifbar; für Menschen interessiert sich der Leser immer mehr als für graue
Theorie. Fragt sich nur, wie die Schilderung der
Szene ausfällt. Allzu banal darf sie nicht sein,
sonst blättert der Leser weiter, noch bevor er
richtig angefangen hat. Also packen wir ihn,

verkommt". Daß alles immer gewalttätiger
werde. Daß früher alles besser gewesen sei. In
Wirklichkeit hat sich gar nichts geändert. Die
"gute alte Zeit" strotzt nur so vor Kriegen,
Gemetzeln und Gewaltszenarios derart bestialischer Ausmaße, daß die Behauptung, alles würde
immer schlimmer, schon bei sehr oberflächlicher
Betrachtung geradezu grotesk wirkt: Hexenverbrennungen, Judenverfolgung, systematische
Ausrottung der Indianer, Kreuzzüge, Sklavenjagd rund um den Erdball usw. Geändert hat
sich vor allem das Informationsangebot: 1.000
Tote täglich live wirken eben anders aufs Gemüt
als die Stille einer Dorfgemeinschaft, die schon
dann gründlich aus den Fugen geriet, wenn der
Bauer vom Obstbaum fiel und sich ein Bein
brach. Als "immer schlimmer" werdend stellt
sich die Gewaltbereitschaft der Jugend vor allem
jener Generation dar, die während oder nach
dem II. Weltkrieg zur Welt kam, und die 40
Jahre Frieden und Wohlstand in Zentraleuropa
ganz unbewußt zum Maß aller Dinge gemacht
hat. Ob nun gerade viel, wenig oder zu viel
Gewalt herrscht, bleibt letzendlich dem weltanschaulichen Standpunkt des Beobachters überlassen. Es kann nur falsch sein, Gewalt und
Aggressivität in Spielen totschweigen zu wollen,
so als gäbe es sie nicht. Der Mensch ist von
Natur aus aggressiv. Es geht vielmehr darum,
die kritische Auseinandersetzung mit Gewalt
und Agressivität zu üben... *hu*

PC-INDEX

Diese kommerziellen PC Titel stehen auf dem Index der BPjS. Nicht erwähnt ist radikale Underground- sowie Porno-Software.

A-10 Tank Killer
Black Stones – Aliens of Gold
Brutal Football
Cannon Fodder
Dark Forces
Doom
Doom 2 – Hell on Earth
Drug Wars – Crime Patrol 2
Duke Nukem 3D, Shareware
Duke Nukem 3D, Vollversion
Expect no Mercy
Extreme Rise of the Triad
Fortress of Dr. Radiaki
Golden Axe
Heretic
Island Peril
Lethal Enforcers 2
Mad Dog McCree
Mad Dog 2 - The Lost Gold
Mortal Kombat
Mortal Kombat 3
Nerves of Steel
Nightmare 3D Windows
Operation Body Count
Panzer General
Quake Shareware
Quake Vollversion
Quarantine
Rise of the Triad
Rise of the Triad – Dark War
Sakura
Sleepwalker
Space-Pirates
The Fortress of Dr. Radiaki
The Terminator: Future Shock
White Wolf, Series 4
Witchaven 2 – Blood Vengeance
Wolfenstein 3

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München

POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:
1.
2.
3.

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

Meine Adresse:
Name/Vorname:
Straße/Hausnummer:
PLZ/Wohnort:

Tune it up!



So wird Ihr PC Schritt für Schritt zur **Power-Station!**

Ab sofort überall im Handel!

AH-64D LO

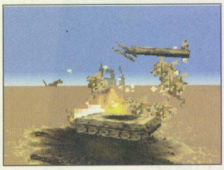
Mit dem ersten Hubschrauber-Simulator von Origin könnt ihr dem russischen Bären das Fell über die Ohren ziehen



Auge in Auge mit dem schlimmsten Feind, dem Mi-28 Havoc.



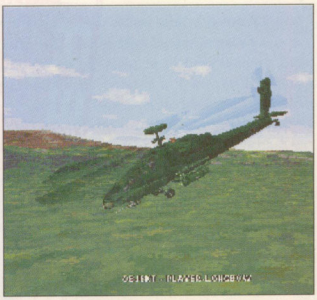
Der Apache besticht durch seine extreme Wendigkeit



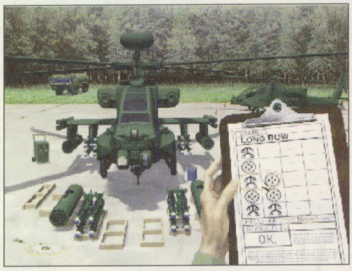
Eine Bedrohung weniger und dem Ziel ein Stück näher...

Neben "ATF" ist "AH-64D Longbow" die zweite Simulation, die unter Mithilfe der "Jane's" Militärexperten entstand. Anstatt auf eine vorhandene Engine aufzubauen, wie das bei "ATF" der Fall war (basiert auf "U.S. Navy Fighters"), sicherte sich Origin die Hilfe von Andy Hollis, der auch schon die beiden "Gunships" entwickelt hatte. Bei Longbow stehen nur die zwei verschiedenen Versionen des Apache zur Verfügung, die ursprüngliche A-Variante und der aufgebohrte Nachfolger Typ D. Sie unterscheiden sich durch das Mastvisier und die verbesserte Avionik (Flugelektronik), die jetzt zwei MFDs (Multifunktionsdisplays) umfaßt.

Im Gegensatz zur anderen aktuellen Apache-Simulation, DIs "Apache Longbow", verzichtete die Crew um Hollis ganz auf das Cockpit des



Durch die kalte Morgenluft fliegt der Apache dem Feind entgegen.



Jede Mission erfordert individuelle Ausrüstung



Claudius Brunnecker

So sieht also der uneheliche Nachfolger von "Gunship 2000" aus. Das Warten hat sich gelohnt, auch wenn in der Zwischenzeit nicht nur der Hersteller gewechselt, sondern auch die anderen Hubschraubertypen dem gesteigerten Realismusgrad der Simulation geopfert wurden. Dafür wurde nicht nur die Grafik dem aktuellen Stand der Technik angepaßt, sondern auch das Fluggefühl um ein Vielfaches verbessert. Obwohl sich der Hubschrauber fast nach Belieben in seinen Eigenschaften variieren läßt, finde ich den realistischsten Modus am besten. Hier zeigt sich, warum man sagt, Hubschrauberfliegen sei wie Balancieren auf einer Kugel: Es vergeht kaum eine Sekunde, in der nicht der Kurs korrigiert, der Schub verändert oder sonstige Dinge kontrolliert werden müssen. Wenn dann auch noch eine Mission zu erfüllen ist, hat man schon mehr als alle Hände voll zu tun. Stellt sich abschließend natürlich die Frage, welcher der beiden Edelhelikopter der bessere ist, "Hind" oder "AH-64D Longbow"? Das bleibt mit Sicherheit Geschmacksache. Sehr gut sind sie beide.

NGBOW



Waffensystemoffiziers. Er existiert lediglich als Stimme, die Hinweise gibt oder vor Feinden warnt. In der Missiondisk, die in den nächsten Wochen erscheinen wird, soll das bis jetzt vernachlässigte Cockpit nachgereicht werden. Dann besteht sogar die Möglichkeit, Einsätze nur als Bordschütze mitzuerleben.

Wie es sich für eine ordentliche Simulation gehört, bietet natürlich auch Origins Indianer einen Basiskurs. Allerdings besteht dieser nicht nur aus irgendwelchen Missionen, die eher langweilen (wenn sie überhaupt je geflogen werden). Im Gegenteil, die erste Mission besteht fast nur aus einem Ausbilder-Vortrag, der Neulingen den Hubschrauber im Detail erklärt. Später geht es an Bord des Apache, und die verschiedenen Systeme und Waffen werden in kurzen Einsätzen und diversen kleineren Missionen erläutert. Frei konfigurierbare Single Missions gehören ebenso zum Repertoire wie historische Einsätze, in denen wirklichkeitsgetreue Missionen in Panama (Operation Just Cause) oder dem Irak (Golfkrieg-Szenario) nachgeflogen werden. Für langanhaltende Motivation sorgt die Campaign, in der von der russisch-polnischen Grenze aus eine größenwahnsinnige, wiedererstandene Sowjetunion von Eroberungszügen in Richtung Westen abgehalten werden soll. Neu formiert unter Hammer und Sichel, beschließen die Herren des Kreml die Rückführung der ehemaligen Gebiete unter die gerechte Führung Moskaus.

Zu den Besonderheiten von "AH-64D Longbow" gehören die realistischen Flugmodelle. Erstmals ist es möglich, den Hubschrauber nicht nur zur Seite zu neigen, nach vorne oder hinten zu kippen, sondern ganze Rollen und Loopings zu fliegen. Solche Manöver sind in Wirklichkeit nur von wenigen Piloten und noch von weniger Hubschraubern durchzuführen. *bru*

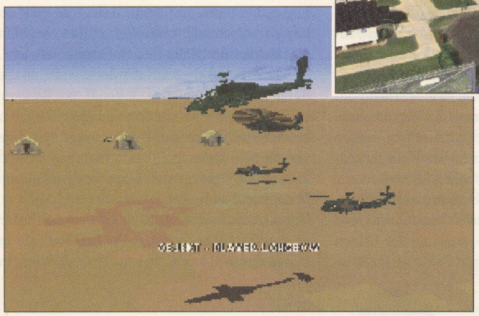


Das Gelände ist häufig eine Spur zu flach





Ein Zelt dient als notdürftiger Briefingraum



Oben: Die Basis die als Hauptmenü des Spiels dient. Von hier werden alle Aktionen gestartet. Links: Auch Eskorteinsätze stehen auf dem Programm des Longbow Apache.



Eine kleine Karte informiert über Art und Ort der Mission

TIPS, TRICKS & CHEATS

Um sich mit dem Hubschrauber richtig vertraut zu machen, empfiehlt es sich, den Traininskurs gründlich zu absolvieren. Hier lassen sich Veränderungen des Flugmodells am leichtesten feststellen und üben. Ansonsten gilt wie immer: niedrig fliegen, jegliche Deckung ausnutzen und den Gegner schnell ausschalten.

Wem die Missionen zu knackig sind und wem die Waffen absolut nicht ausreichen, der kann mit dieser Hexerei Abhilfe schaffen: Sucht in der Datei "CA.INI" das Wörtchen "Cheats", es sollte sich in Zeile 860 befinden. Ändert in dieser Zeile folgendes:
Infiniteammo=0 in Infiniteammo=1 und Invulnerability=0 in Invulnerability=1.

Name .....**AH-64D Longbow**
Genre .....Simulation
Hersteller ....Origin/Electronic Arts

Spielspaß

85%

Tips/Patch/Pics auf

WARC

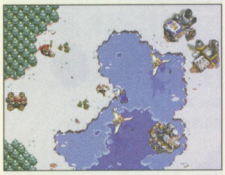
Walkürenritt: Im Sturm eroberte dieses Echtzeit-scharmützel im Fantasy-Gewand die Herzen der Strategen



Den mächtigen Schlägen der zweiköpfigen Oger halten auch die Gebäude des abtrünnigen lila Ork-Clans nicht lange stand



Greifenreiter teilen kräftig aus, stecken aber wenig ein



In manchen Missionen herrscht eisiger Winter

Beinahe zwei Jahre drehte das Spielprinzip von "Dune 2" Warteschleifen, bis ihm endlich durch "Command&Conquer" der verdiente Durchbruch beim Massenpublikum gelang. Mit leichter zeitlicher Verzögerung folgte sowohl auf das eine als auch das andere Westwood-Programm ein jeweils ähnliches Stück Software aus dem Hause Blizzard.

"Warcraft 2" macht euch zum strategischen Führer über eine Fantasy-Armee. Zu Beginn eurer Karriere steht ihr vor der Entscheidung, welche Kriegspartei ihr steuern möchtet: Wollt ihr den aus ihrer Heimat vertriebenen Menschen zur Rache verhelfen oder aber die Invasion der barbarischen Orkhorden zum Erfolg führen? Von dieser Wahl hängt es ab, welchen der beiden jeweils 14 Schlachten langen Feldzüge ihr spielen werdet. Sonstige Unterschiede beziehen sich hauptsächlich auf die Zusammensetzung eurer Truppen. Während es für den Großteil der Menschen-Einheiten ein identisches Pendant im Lager der Orks gibt (man denke da nur an Bogenschützen und Axtwerfer), sind es vor allem die Magier und Paladine auf der einen bzw. Todesritter und Oger auf der anderen Seite, die durch ihr individuelles Arsenal an Zaubersprüchen andere taktische Vorgehensweisen ermöglichen. So können beispielsweise Paladine verwundete Kampfgefährten heilen, während bestimmte Oger in der Lage sind, magische Minenfelder zu legen.

Um dauerhaften Nachschub an Kanonenfutter zu gewährleisten, benötigt ihr Arbeiter, die in Minen und Wäldern Gold bzw. Holz abbauen. In



Das Ork-Haupthaus unter heftigster Attacke



Ulrich Smidt

Tja, wer hat bei den Echtzeitstrategiespielen nun die Oberhand? Ist es Westwoods "Red Alert" oder Blizzards "Warcraft 2"? Eigentlich ist es noch immer eine Geschmacksfrage – zugegeben, die verbesserte "C&C"-AI scheitert nicht daran, eure Units ohne "Hänger" von einem Kartenende zum anderen zu leiten, die Einheitenvielfalt ist größer und weist deutlichere Unterschiede zwischen den beiden Kriegsparteien auf als das Blizzard-Epos. Andererseits empfinde ich den SVGA-Modus als Mogelpackung, mir sind viermal so detailliert gezeichnete Orks nun man lieber als viermal soviel Übersicht inkl. pixelgroßer Soldatensprites. See- und Luftkriege kennen "War 2"-Fans schon lange, auch die Helden machen einen gewissen spielerischen Reiz aus. Der Preis für die besseren Zwischensequenzen geht wiederum klar an Westwood. Ihr seht schon, eine eindeutige Entscheidung für das eine und gegen das andere fällt nicht leicht. Bleibt wohl wieder einmal nur das vielzitierte "Probespielen" – Nur wann hat man schon wirklich einmal Gelegenheit dazu ...

RAFT 2

einigen Szenarien, die Seeschlachten beinhalten, kommt noch ein dritter Rohstoff, nämlich das Öl, hinzu. Investiert werden all diese Güter in den Ausbau eurer Basis und die Vergrößerung des Heeres. Eure verletzlichen Kasernen und Bauernhöfe, die das Volk mit Nahrung versorgen, solltet ihr mit Mauern und Kanonentürmen vor feindlichen Übergriffen schützen. Außerdem könnt ihr per Upgrade der Schilde und Waffen noch fähigere Krieger erschaffen. Bis ihr jedoch einmal kräftige Flugdrachen oder listige Zauberer ausbilden könnt, werden einige Missionen vergehen. Habt ihr einen Auftrag erfolgreich ausgeführt, geht die Prozedur im nächsten Level meistens von vorne los: Aus dem Nichts ein Lager aufbauen, ein Heer aufstellen und den oder die Gegner im großen Frontalangriff überrollen. Manchmal gilt es jedoch auch, mit einer kleinen Eskorte einen Anführer zu einem bestimmten Punkt zu geleiten.

Über ein Netzwerk sind Partien mit bis zu acht menschlichen Spielern möglich. Damit man sich in einer solchen Vielvölkerschlacht nicht ständig auf die Füße tritt, sind die Multiplayerkarten mit bis zu 128x128 Feldern ausreichend groß. Nach Beendigung aller vorgefertigten Karten bietet sich der Editor als nie versiegende Levelquelle an. Ohne Eigenengagement geht es jedoch auch weiter: Das Erweiterungspaket "Beyond the Dark Portal" bietet Nachschub für besonders potente Imperatoren, die das Hauptprogramm mal eben zum Frühstück verputzt haben: Zwei neue Kampagnen mit insgesamt 24 knüppelharten Missionen und 50 (allerdings teilweise unsinnig designten) Editorkarten befinden sich auf der



Ölbohrplattformen im Ozean sind nur sehr schwer zu verteidigen. Diese vier Zerstörer haben also leichtes Spiel.

CD. Durch den verstärkten Einsatz von "Helden" betont "Dark Portal" ein Spielelement, das zuvor weniger im Rampenlicht stand. Diese einzigartigen, schlag- bzw. widerstandskräftigeren Modifikationen von Standardunits begleiten euch zuweilen durch mehrere Szenarien und sind eure Trumpfkarten gegen zahlenmäßig überlegene Gegneranhäufungen. Sie haben ihr eigenes Charakterportrait sowie individuelle Sprachsamples, um sie deutlicher vom Fußvolk abzugrenzen. Menschen und Orks verfügen über je fünf Helden, die im Spielverlauf auftauchen.

Zum Weihnachtsgeschäft gibt es "Warcraft 2" als "Exklusiv-Edition" mit Expansionset, einem Heft, in dem alle Zaubersprüche genauer erklärt werden, sowie einer Übersicht über die Levelkarten zum Preis von ca. 100 Mark. *us*

TIPS & TRICKS

Hier noch einmal alle Cheatcodes zu "Warcraft 2" im Überblick. Um sie zu benutzen, drückt ihr während des Spiels RETURN, gebt den jeweiligen Code ein und drückt dann wieder RETURN.

ON SCREEN	Zeigt die komplette Karte ohne "Fog of war"
SHOWPATH	Zeigt die komplette Karte mit "Fog of war"
MAKE IT SO	Beschleunigt den Bau von Einheiten und Strukturen
GLITTERING PRIZES	10000 GOLD, 5000 Holz, 5000 Öl
VALDEZ, SPYCOB oder TEXAS	je 5000 Öl
HATCHET	Bäume werden mit nur zwei Axthieben gefällt
IT IS A GOOD DAY TO DIE	Macht alle Einheiten unverwundbar und deutlich stärker
TITLE	Aktiviert/Deaktiviert den Cheatmodus
FASTDEMO	Beschleunigt Demo-Kampfsequenzen
DAY	Deaktiviert "Fog of war"
UCLA, NETPROOF	Keine richtigen Cheats, mehr als Spielerei zu verstehen
DISCO	Nur für Expansion Set, läßt Discotrack erklingen

ALTERNATIVEN

Fantasy-Feldherren mit Echtzeit-Affinität sollten – sofern sie "Warcraft 2" schon besitzen – einen Blick auf "War Wind" werfen. Einige Features des SSI-Produktes sind bislang einzigartig: So habt ihr hier die Wahl zwischen vier völlig unterschiedlichen Völkern, könnt Einheiten in Häusern verstecken und maximal acht vom einen Szenario ins nächste übernehmen. "War Wind" ist kein simpler Trittbrettfahrer der Echtzeitwelle, sondern eine durchaus sinnvolle Weiterentwicklung. Gerne hätten wir ähnliches auch von TopWares "Victory" behauptet, doch leider konnten wir der deutschen Entwicklung in puncto Technik und Gameplay nicht die Erfüllung zeitgemäßer Standards attestieren. Kurz nach Veröffentlichung zog der Hersteller das Spiel als "Stand-alone"-Produkt zurück. Zusammen mit 39 anderen Titeln gemischter Qualität ist es jetzt in der Compilation "Gold Games" für 49,95 Mark erhältlich.



Victory



War Wind

Name ..... **Warcraft 2**
Genre ..... Strategie
Hersteller ..... Blizzard

Spielspaß

Solo	Multi
85%	88%

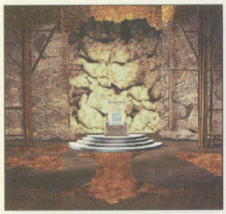
Demo auf

CIVILIZA

Der Bestseller meldet sich mit besserer Grafik und noch mehr Tiefe aus der Versenkung zurück



Hauptkarte: Die Grafik ist wie gewohnt rein zweckmäßig, dafür lassen sich Einheiten durch feinere Icons gut auseinanderhalten.



Thronsaal: Im Laufe der Zeit wird er immer prunkvoller

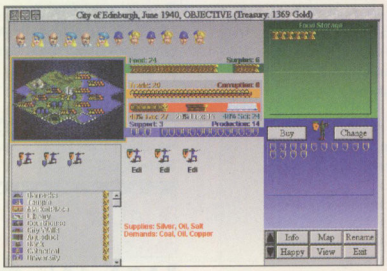


Stadtansicht 1: Was ist gebaut, was fehlt noch?

Was er anfaßt, wird zu Gold. Seit Jahren räumt Sid Meier für jedes seiner Strategiespiele reihenweise Auszeichnungen rund um den Globus ab. "Pirates", "Railroad Tycoon" oder "Colonization" haben allesamt Klassikerstatus. Ein Werk überragte alle anderen jedoch um eine Goldnasenlänge: "Civilization" simuliert den 6000 Jahre andauernden Aufstieg eines kleinen Barbarenvolks zur raumfahrenden Atom-Supermacht. Ob ihr dieses Ziel nun durch friedliche Expansion und Forschung oder durch skrupellose Kriegstreiberei erreicht, liegt allein in eurer Hand. Die Spielidee erwies sich als dermaßen langlebig und komplex, daß der Altmei(st)er sich schließlich erstmals dazu hinreißen ließ, einen "echten" Nachfolger (diverse Deluxe-Versionen lassen wir mal außen vor) zu fabrizieren.

Was ist neu an "Civilization 2"? Da wäre zunächst einmal ganz profan die Grafik zu nennen, die jetzt auf Isometrie statt auf Vogelperspektive setzt. Dank SVGA hat der Spieler keinerlei Probleme mehr damit, die neugepinselten Icons für die unterschiedlichen Einheiten (es sind übrigens 23 Typen hinzugekommen) auseinanderzuhalten. An allen Ecken und Enden (Civilopedia, Stadtratssitzungen) wurden zudem kurze Filmsequenzen eingefügt.

Bei der Veredelung des von vornherein schon sehr ausgefeilten Spielprinzips machte man auch ein paar Anleihen beim zwischen den beiden Civs entstandenen "Colonization". So könnt ihr Einheiten per Vorgabe eines Zielortes nun komfortabel über lange Distanzen reisen lassen. Erst wenn der Weltenbummler die betreffende Stadt erreicht hat, erwartet er neue Befehle. Der vielgescholtene Kampfmodus erfuhr ebenfalls eine



Stadtansicht 2: Stimmt die Versorgungslage?



Ulrich Smidt

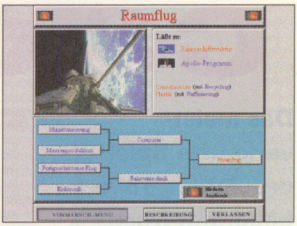
"Civilization" bleibt auch in der zweiten Runde eine Instanz, um die Strategiespieler nur schwerlich herum kommen. Unter der neuen Oberfläche ist zwar ein gewisser Wiedererkennungswert nicht von der Hand zu weisen, doch wurde so gut wie jedes Spielelement mit neuen Details erweitert: Vorgefertige Szenarien, bessere Computerintelligenz, mehr Erfindungen, mehr Regelfeinheiten bei Handel und Diplomatie, ein anständiges Kampfsystem. Mir persönlich hätte jedoch ein gänzlich neues Meier-Werk mit einer anderen Thematik besser gemundet. Mußte es denn unbedingt ein Sequel sein? Irgendwann stellt sich bei jedem Spieler eine Civ-Übersättigung ein. Da will man nicht mehr nach den ewig gleichen Prinzipien forschen, Siedlungen pflegen und mit den Nachbarn über Verträge verhandeln. Wem es ähnlich geht, der sollte sich trotz aller Neuerungen genau überlegen, ob "Civ 2" wirklich das Richtige für ihn ist. Wer allerdings noch nicht in Kontakt mit derartigen Spielen getreten ist, sollte die Bildungslücke mit diesem exzellenten Vertreter schleunigst stopfen.

TION 2

Überarbeitung: Überlebte der Sieger eines Gefechts früher grundsätzlich unverletzt, da es einen Verwundetenstatus nicht gab, so verfügt jede Einheit jetzt über ein zwischen 10 Punkten für ungepanzerte Steinzeitkrieger und 40 Punkten für dicke Schlachtschiffe schwankendes Hitpointkontingent, das als Balken über den Icons angezeigt wird. Angeschlagene Truppen erholen sich, wenn man sie für ein paar Züge aussetzen läßt. In Städten geht dieser Prozeß etwas schneller voran. Natürlich gibt es auch für die Feuerkraft eine Konstante, denn ein Bomber hat eben mehr zerstörerisches Potential als eine Phalanx. Kämpfe, in denen ein Infanterist auf Anhieb einen Flugzeugträger versenkte, gehören aufgrund dieser Modifikationen der Vergangenheit an. Nach wie vor hat aber auch die Beschaffenheit des Kampfgebiets (Gebirge, Flachland, Wald etc.) einen nicht unerheblichen Einfluß.

Auf dem diplomatischen Parkett bewegt ihr euch nun wesentlich differenzierter als zuvor. Zwischen Krieg und Frieden liegen auch in der Realität feine Abstufungen – angefangen beim zähneknirschenden Waffenstillstand über eine gegenseitige Ignoranz bis hin zum eng umschlungenen Bündnis, ist alles vertreten. Wer etwas von seinen Nachbarn möchte, hat dafür unter Umständen einen Tribut zu zollen. Dieser kann sich in rein monetären Zuwendungen, aber auch in der freiwilligen Preisgabe eines gut gehüteten Forschungsgeheimnisses oder aber im vom Vertragspartner verlangten Angriff auf dessen Feinde äußern. Die computerisierten Mitspieler wachen übrigens mit Argusaugen über ihren Hoheitsbereich, ein Eindringen in fremdes Gebiet führt nicht selten zum Kriegsausbruch. Daß sich die rechnergesteuerten Völker insgesamt intelligenter verhalten, ist von immenser Wichtigkeit, schließlich kann "Civ 2" mangels Multiplayermodus nur alleine gespielt werden. Zunächst war letzterer zwar geplant, da sich Microprose aber wohl nicht selbst mit dem parallel verkauften "CivNet" ins Gehege kommen wollte, verschwand der entsprechende Menüpunkt der Preview-Version auf wundersame Weise aus dem Endprodukt.

Zwei Geschichtsabschnitte, nämlich der Zweite Weltkrieg und die Zeit des antiken Rom, dürfen als Szenarien nachgespielt werden. Weitere 20 werden auf der in Kürze erscheinenden Datendisk enthalten sein. *us*



Civilopedia: Sie klärt über alle Spielbestandteile auf



Kräfte messen: Wer liegt im Rennen um das schönste Reich vorne?

TIPS&TRICKS

Soviel Entgegenkommen gegenüber frustrierten Spielern trifft man nur selten: In "Civilization 2" ist ein umfangreiches Cheat-Menü von vornherein zugänglich. Dieser Umstand drückt zwar auf die Motivation – "ehrliche" Erfolge sind schließlich weit erfüllender – doch kann man sich so auch aus der aussichtslosesten Situation befreien. Wer vermeiden möchte, daß nach durch Cheat errungenen Siegen ein schmachvoller Vermerk in der Ruhmeshalle auftaucht, greift flugs zum Hex-Editor und ändert in seiner "*.SAV"-Datei den Wert an der Adresse 0F in 33 und den Wert für Adresse 14 in 04.

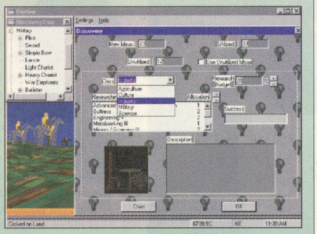
ALTERNATIVEN

Eigentlich hätte auch "Master of Orion 2" einen Platz in der Auswahl der besten 20 Spiele des Jahres verdient, aus Platzmangel mußten wir jedoch darauf verzichten. Wo "Civilization" aufhört, auf einem fernen Planeten, fängt "MOO" erst an. Es geht um größere Maßstäbe, nämlich die Eroberung einer ganzen Galaxis. In aller Kürze lassen sich die Unterschiede wie folgt zusammenfassen: Weniger ausgefeilte Handels- und Forschungsanteile, dafür ein hervorragender Kampfpart und die Möglichkeit, aus fertigen Bauteilen eigene Raumschiffklassen entwickeln zu können.

Interactive Magics "Destiny" ist hingegen rein erdgebunden und versucht, das "Civ"-Konzept in die dritte Dimension zu übertragen. Allerdings ist dieses Feature grafisch schlecht inszeniert reichlich überflüssig, zudem verliert sich der Spielwitz in viel zu vielen Winzdetails, die beachtet werden wollen.



Master of Orion 2



Destiny

Name .....**Civilization 2**
Genre .....Strategie
Hersteller .....Microprose

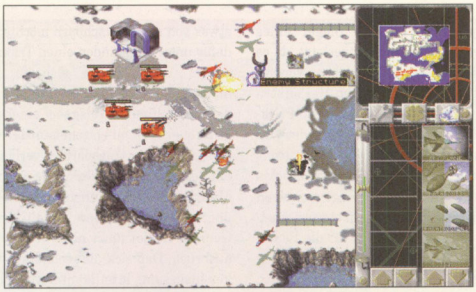
Spielspaß

88%

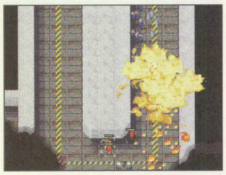
Bilder auf

C&C: ALARM

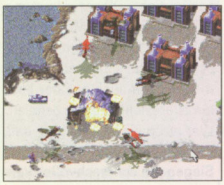
Das meistverkaufte Spiel des Jahres 1995 bekommt Nachwuchs: "Alarmstufe Rot" ist größer, schwerer und endlich in Super VGA.



Einen Angriff unserer MIGs übersteht kaum ein Gebäude



Im Inneren eines KKWs wird mit Feuer gespielt



Die Hinds haben den Vorteil über dem Ziel zu schweben

Damit hat er allerdings nicht gerechnet. Während eines Spaziergangs durch Landsberg im Jahre 1924 wird Adolf Hitler von Einstein entführt und in eine andere Dimension geschickt. Einstein hat nämlich gut zwei Jahrzehnte später eine Zeitmaschine entwickelt, mit Hilfe derer er den deutschen Diktator einfach von der politischen Bühne verschwinden läßt. Nun ist Hitler weg, Deutschland bleibt brav und allein Stalin flippt aus. Der hat nichts besseres zu tun, als in den vierziger Jahren die Alliierten, zu denen auch Deutschland gehört, anzugreifen, denn er hat Einstein plus Maschine in seinen Besitzt gebracht und aus einer anderen Dimension einen gewissen Kane als Ratgeber zu sich bringen lassen. Der Kampf um Europa entbrennt und allein an euch liegt es, wer in "Command & Conquer: Alarmstufe Rot" gewinnt.

Wieder einmal habt ihr die Wahl zwischen zwei Seiten. Entweder kämpft ihr euch als braver Alliierter oder als Gefolgsmann Stalins durch jeweils vierzehn Missionen, deren Aufgaben vom Kühlen eines Reaktors in einem Atomkraftwerk über den Schutz eines Konvois bis zum Terminieren bestimmter Einheiten reichen. Dazu stehen jeder Seite unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung. Insgesamt gibt es knapp 40 verschiedene Einheiten und 30 Gebäude. Neu hinzugekommen sind Lufteinheiten, Schiffe und U-Boote, sowie Spezialtruppen und Gebäude.

Spielerisch bietet "Alarmstufe Rot" Altbekanntes: Wieder wird eine Basis gebaut, Erz geerntet und eine Einheit nach der anderen produziert, die dann via Maus in Richtung Feind gesandt wird. Neu ist die Einteilung beliebiger Einheiten in jederzeit anwählbare Trupps, so daß Gruppen nicht immer neu markiert werden müssen.

"Alarmstufe Rot" gibt es in zwei Versionen, die jedoch zusammen verkauft werden. Die DOS-Version gleicht dem Vorgänger optisch sehr, die Windows95-Version bietet SVGA-Grafik. Brandneu ist der eingebaute Landschaftseditor für Multiplayermissionen sowie ein Acht-Spieler-Netzwerk- und Internet-Modus. *kn*



Fässer fliegen bei Beschuß in die Luft



Knut Gollert

Tja, was soll man da schon empfehlen? "Alarmstufe Rot", "Warcraft 2" oder "Z"? Wie Kollege Ulrich schon darlegte, ist und bleibt die Entscheidung reine Geschmackssache, denn qualitativ sind diese Spiele äußerst hochwertig. Das zweite "Command & Conquer" überzeugt vor allem mit den abwechslungsreichen Missionen, äußerst zahlreichen und vielseitig verwendbaren Einheiten sowie mit den gewohnt guten Zwischensequenzen und Missions-Briefings. Der Windows-95-SVGA-Modus sorgt für wesentlich bessere Übersicht als in C&C 1, allerdings bewies Westwood in Sachen hochauflösender Grafik unter DOS erneut technische Inkompetenz, gibt es heutzutage doch genug SVGA-Spiele, die unter DOS vernünftig scrollen. Der Multiplayer-Modus mit der Internet-Funktion eröffnet Modem-Freunden neue Horizonte, und der Editor sorgt für genug Missions-Nachschub. Alles in allem ein würdiger Nachfolger, der spielerisch mit dem Vorgänger vergleichbar ist, es aber trotzdem schafft, sich aus dem Wust der Konkurrenten herauszuheben.

STUFE ROT

IM VERGLEICH

Ohne Frage wird der Vergleich von Echtzeit-Strategiespielen in dieser Ausgabe überstrapaziert. Daher an dieser Stelle eine kurze Gegenüberstellung von "Command & Conquer 2" mit den direkten Vorgängern "Dune 2" und "Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt".

Westwoods 1993 erschienener Genre-Urvater **"Dune 2"** gehörte wohl zu den meist unterschätzten Spielen der beginnenden 90er. Noch heute besitzt der Kampf um das "Spice" einige Spielelemente, die in aktuellen Echtzeit-Strategicals fehlen. So zum Beispiel Einheiten und Ungetüme wie die damaligen Sandwürmer oder die Wüstenbewohner, die als NPCs agieren und sowohl eigene, als auch gegnerische Einheiten angreifen. Das Upgraden von Gebäuden zu technologisch besseren Varianten ist ebenfalls einzigartig. Was "Dune 2" allerdings fehlte, war die Möglichkeit, mit der Maus Rahmen um Einheiten zu ziehen, um sie gemeinsam zu befehligen – so spielte sich Westwoods Einstandsstrategical etwas zäher als der heutige Genrevertreter. Diese Rahmen-Option wurde erst rund zwei Jahre später, Mitte 1995, in Westwoods **"Command & Conquer"** umgesetzt. Im Gegensatz zum zweiten Teil, gab es wesentlich weniger Einheiten, keine Seestreitkräfte und keine direkt zu befehligenden Flieger. Dafür überzeugte "C&C" mit grandioser Musik, schön designten Missionen und tollen Zwischensequenzen. Wahre "Dune 2"-Liebhaber sahen in Westwoods Strategiespiel zwar einen Rückschritt zum Simplen, wurden aber von hundertausenden Käufern, die erst jetzt auf den Geschmack gekommen waren, überstimmt. "C&C 1" war das meistverkaufte PC-Spiel 1995.





TIPS & TRICKS

■ Hubschraubern sollte gegenüber Flugzeugen generell der Vorzug gegeben werden. Spielt ihr auf Stalins Seite, haben Hinds den Vorteil, feindliche Ziele zu bekämpfen, ohne über das Ziel hinwegzufegen und alliierten AA-Guns direkt vors Rohr zu flattern. MIGs machen dies übrigens besonders gern, deshalb vorher unbedingt das gegnerische Umland aufklären.

■ Wenn ihr Flieger attackieren wollt, sie allerdings nur am Boden erwischen könnt (z.B. als Russe gegen Apaches), könnt ihr zum Beispiel eure Hinds auf den Flieger am Boden schicken. Dieser verschwindet zwar, die Hinds verfolgen ihn jedoch und attackieren ihn weiter. Vorsicht! Er schießt auch zurück!

■ Der Fence-Bug (Mauer ins gegnerische Lager bauen, Harvester mit Mauern einsperren, etc.) funktioniert zwar nicht mehr, trotzdem können diesmal die recht günstigen Silos als Verlängerung der Basis geopfert werden. Besonders beim Hafenbau macht sich dies bezahlt. Die Silos können bei Bedarf übrigens wieder problemlos verkauft werden.

■ Benutzt als Alliierter Tanya: Solange diese da ist, kann sie noch sehr viel Zerstörung anrichten!

■ Immer die Augen nach eventuellen Fässern offen halten. Sie sollten zuerst zerstört werden, da sie wirklich viel Feindvolk mit in den Himmel nehmen können.

■ Versäumt es nicht, einen Spion in die Radar-Station des Gegners zu schicken. Dadurch wird euch die Aufklärung des feindlichen Lagers sehr vereinfacht.

■ Habt ihr Probleme mit den meist gut bewachten GAP-Generatoren des Gegners, solltet ihr nicht diese selbst, sondern einfach ein paar Power Plants angreifen. Fehlt ihnen der Saft, stehen die Radarstörer nur noch sinnlos in der Landschaft. Schiffe, die in der Nähe der Küste liegen sollten immer mit einem Stoßtrup von vier bis fünf Artillerie-Panzern/SCUD-Werfern angegriffen werden. Diese arbeiten wesentlich effektiver, als die recht leistungsschwachen U-Boote.

■ Müssen eure Flieger über eine AA Gun fliegen, um ihr dahinterliegendes Ziel zu erreichen, reicht es manchmal aus, die Flieger einfach umzuleiten. Weist ihnen zuerst ein Ziel sehr weit entfernt von der Gun zu und klickt erst später, aber noch vor der Attacke auf die anzugreifende Einheit. So fliegen eure Piloten einen sicheren Umweg.



Brücken sind üble Nadelöhre



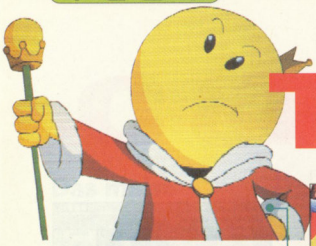
Die Alliierten freuen sich über Mediziner. Diese heilen allerdings nur Einheiten, die zu Fuß unterwegs sind

Name ....C&C: Alarmstufe Rot
Genre .....Strategie
Hersteller .....Westwood/Virgin

Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%

Demo auf



TOONSTR

Die bislang teuerste Virgin-Eigenproduktion macht als Adventure eine ausgesprochen gute Figur



Flux´ Heimat Zanydu: Links "Jim´s Gym", rechts "WACME"





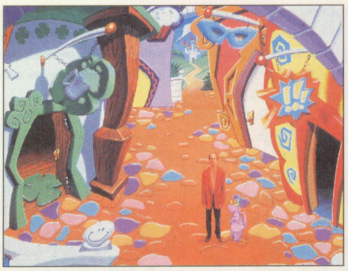
Gleich schläft er ein: Euer Boss ist DER Langweiler



Gourmet-like: B.B. Wolf

Drew Blanc hat die Akkordarbeit satt: Sein kreatives Potential als Cartoonist liegt unter der Knute seines gähnend langweiligen Chefs Mr. Schmaltz völlig brach. Das Konzept von Blancs erfolgreicher "Fluffy Fluffy Bun Bun"-Show baut seit zehn Jahren unverändert auf die Anziehungskraft drolliger Hoppelhasen. Und nach dem Willen vom Big Boss soll das auch so bleiben. Ungezählte Male hat Drew versucht, ihm seinen "Flux Wildly", diesen anarchischen, lilafarbenen Kobold, als Gegenpol zum überzuckerten Schnuckelhäschen-Reigen ans Herz zu legen. Wieder und wieder stieß er auf taube Ohren. Zum Jubiläum der Show verlangt Schmaltz gar noch mehr Mümmelmänner. Ernüchtert greift Drew zum Griffel, um den Auftrag fristgerecht in Nachtarbeit auszuführen. Doch die lästige Pflicht läßt ihn über dem leeren Zeichenblock eindämmern.

Stunden später schreckt er aus dem Schlaf hoch. Auf dem angelassenen Fernseher flimmert die verhaßte "Fluffy"-Show. Der Versuch, sich der Pein mittels Fernbedienung zu entledigen, mündet in noch größeres Unheil: Blanc wird mit Haut und Haar in die Heimat seiner Schöpfungen gesogen. Prompt stolpert er über Flux, der dem verstörten Zeichner verspricht, ihm bei der Rückkehr in die reale Welt zu helfen. Er bringt ihn an den Hof des gerechten Herrschers über die Provinz "Cutopia", **König Hugh**. Der Beistand seiner Majestät erfordert jedoch eine klitzekleine Gefälligkeit: Drew und sein treuer Kumpan sollen die Pläne des bitterbösen Count Nefarious durchkreuzen. Der Regent der finsteren "Malevolands" ist nämlich eifrig damit



Zuckersüß: Drew und Flux in Cutopia



Ulrich Smidt

Bei "Toonstruck" überließen die Leute des neugeschaffenen Virgin-Labels "Burst" wirklich überhaupt nichts dem Zufall: Mit Christopher Lloyd konnte man einen hochkarätigen Hollywood-Profi für das Projekt gewinnen, die Zeichner der Cartoonwelt verdienten sich ihre Sporen in den renommierten Disney-Studios. Beides wurde technisch sauber miteinander verquickt und mit einem Soundtrack, der sich zum Großteil aus klassischen Stücken wie dem "Hummelflug" zusammensetzt, dekoriert. Der Umfang des zwei CDs füllenden Abenteuers gibt ebenfalls keinen Anlaß zur Mäkelei, obwohl die feilgebotenen Rätsel mitunter nicht ganz an die verquere Logik eines "DOTT" heranreichen und somit eine Spur zu einfach geraten sind. Trotz dieser kleinen Achillesferse ist "Toonstruck" aber für alle Adventurefans rundherum empfehlenswert, zumal auch der Humor den Nagel auf den Kopf trifft, ohne in einen Sumpf aus Platitüden abzugleiten – Virgin hat zudem alles getan, um den Charme des Originals in der deutschen Synchronisation so weit wie möglich zu erhalten.

UCK



Oh Jemine! Nefarious hat Drew ein Mutagen injiziert, das ihn zum Toon macht.

beschäftigt, ganz Cutopia und seine liebenswerten Einwohner mit Hilfe seiner diabolischen "Malevolator"-Maschine in ein gruseliges Schreckensreich zu verwandeln. Das Antidot gegen den Malevolator hat der königliche Ingenieur Bricabrac bereits zur Hälfte fertiggestellt, doch seinem "Cutifier" fehlen noch entscheidende Bestandteile. Es handelt sich um zwölf recht alltägliche Dinge, die zusammen mit im "Malevolator" eingebauten Sachen jeweils eine sinnvolle Paarung ergeben würden. Als Beispiel ist ein Salzstreuer im Cutifier vorinstalliert, während der geschmuggelte Bauplan seines bösen Pendants an gleicher Stelle ein Pfefferfaß verzeichnet. Euer Auftrag besteht nun darin, die anderen elf Gegenstücke aufzuspüren und richtig zuzuordnen. Dazu werdet ihr kreuz und quer durch Cutopia, die Malevolands und Flux´ Heimat Zanydu reisen müssen, auf halbem Weg zum Ziel eine böse Überraschung erleben und euch schließlich in den Klauen des Oberbösewichts wiederfinden, aus dessen Schloß es scheinbar kein Entrinnen gibt.

In der Rolle des Drew Blanc stand Christopher Lloyd (Doc Brown aus "Zurück in die Zukunft") für "Toonstruck" vor dem "Green Screen" und wurde dann von den Grafikern in die quietschbunten Comic-Kulissen der Toonwelt einkopiert. Von insgesamt ca. anderthalb Stunden bester Zeichentrick-Cutscenes im Interlaced-Format unterbrochen rätselt ihr euch nun also durch über 70 Locations und schwatzt dabei mit allerlei illustren Gestalten. Apropos schwatzen: Virgin ließ sich die Lokalisierung des Spiels ganze 120000 Mark kosten, konstruierte zur Bewahrung des Humors sogar einige Rätsel um und heuerte unter anderem den deutschen Sprecher von Jack Nicholson für die arrogante Stimme des Count Nefarious an. Uns lag zum Test zwar die englische Originalfassung vor, anhand einer CD mit übersetzten Sprachsamples konnten wir uns aber vom hohen Niveau der komplett deutschen Version überzeugen. *us*

TIPS & TRICKS

Hier ein paar kleine Hinweise für besonders knackige Puzzles, die allerdings quer über das ganze Spiel verteilt sind:

- Nicht immer ist ein Hauptgewinn unbedingt erstrebenswert
- Alte Rüstungen sind magnetisch, besonders an den Stiefeln
- Laßt euch ruhig des öfteren einsperren. Es lohnt sich!
- Große und kleine Tiere können sich nicht gut riechen
- Erst mit der richtigen Schmierung wird Jims Akrobatik zum echten Lacherfolg
- Schlagt Ms. Fortune mit ihren eigenen Waffen
- Wer Bowling-König werden will, braucht seine ganz eigene Kugel



Na sowas: Der Malevolator verwandelte die nette Marge in eine Sado-Maso-Kuh



Reich des Bösen: In den Malevolands steht eine zwielichtige Bowlingkneipe

ALTERNATIVEN



Day of the Tentacle

Als Ahnherr des modernen Grafikadventures gilt "Maniac Mansion" von LucasArts (damals noch unter "Lucasfilm Games" firmierend). Sein Nachfolger "Day of the Tentacle" setzte im Sommer 93 abermals Zeichen, indem er dem Genre mit schräger Optik und noch schrägeren Puzzles neue Impulse verlieh. Das "wahnsinnige Anwesen" des debilen Dr. Fred mußte vom pfiffigen Hauptdarstellertrio in gleich drei verschiedenen Zeitzonen parallel durchforstet werden. Trotz körniger VGA-Grafik gehört "DOTT" auch heute noch zur Creme de la Creme und ist bei vielen Händlern zum Taschengeldpreis erhältlich. Konkurrent Numero Zwo ist im Gegensatz zum LucasArts-Oldie noch taufrisch und läßt euch gegen Außerirdische Invasoren vorgehen, die die Erdbevölkerung zu Fast Food verwursten wollen. "Orion Burger" bietet bis auf einige Ausnahmen (zu lineare Handlung, Animationen teilweise holprig, Objekte werden leicht übersehen) durchaus zeitgemäße Unterhaltung.



Orion Burger

Name	**Toonstruck**
Genre	Adventure
Hersteller	Virgin/Burst

Spielspaß

90%

Bilder auf



EF 2000

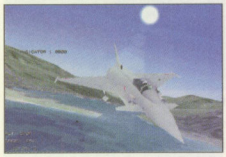
Jahre, bevor der Eurofighter in Dienst gestellt wird, kann DID schon mit einer Simulation überzeugen



Sollte der Treibstoff knapp werden, fahren die Kollegen von der Luftbetankung ihren ferngesteuerten Rüssel aus



Realistische Lichteffekte



Eine der Außenansichten



Wo ist der Notausstieg...



Diese Bombe hat gesessen!

Anfang des Jahres war die Flugsimulations-Fangemeinde total aus dem Häuschen: DIDs Übersimulation "EF 2000" stand ins Haus. Erstmals wurden so ziemlich alle Funktionen, Systeme und Waffen eines Flugzeuges in solcher Realitätstreue in ein Computerspiel gesteckt, daß man schon damals von "Spiel" eigentlich fast nicht mehr sprechen konnte. Zur Beherrschung aller Instrumente ist allerdings das Studium des 286 Seiten starken Handbuchs notwendig. Wobei die einzelnen Seiten nur so vor Informationen strotzen. Dieser Realismus setzt sich auch außerhalb des Cockpits fort. Fast fotorealistische Texturen bedecken die Hügel Skandinaviens, welches als Ort des Handlung dient. Der Dauerbösewicht Rußland überfällt, auf der Suche nach einem Zugang zum Atlantik, kurzerhand Norwegen. Die NATO kann sich eine solche Invasion natürlich nicht gefallen lassen und bläst zum Rückschlag. Da der Spieler und seine Staffel nur





Auch im Inneren des Cockpits gibt es zahlreiche Perspektiven. Glücklicherweise lassen sich mit den drei MFDs sämtliche Informationen aller Systeme (Bild: Radar) anzeigen.



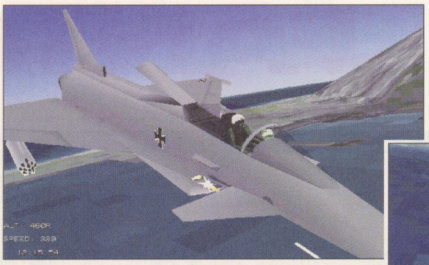
Claudius Brunnecker

Dieses Chance sollte sich kein Fan von Flugsimulatoren entgehen lassen. Der König aller virtuellen Flieger scheint gefunden zu sein. Hier stimmt einfach alles! Die Grafik ist superb, die Objekte strotzen nur so vor Detailfülle, und die Mission sind extraknackig. Für die Konkurrenz von DID dürfte es schwer werden, das ganze Paket noch zu übertrumpfen – wo sonst hat man noch die Möglichkeit, für knappe 100 Mark eine komplette Ausbildung und das dazugehörige Flugzeug zu bekommen? Und das vor allen anderen Piloten der europäischen Luftwaffen – denn schließlich befindet sich der Eurofighter noch in der Entwicklung. Der einzige Wermutstropfen bleibt der etwas allzu realistische Campaign-Modus: Ich würde gern mehr darüber erfahren, was für Auswirkungen meine Erfolge oder Misserfolge hatte. Wer mit diesem winzigen Schönheitsfehler leben kann, sollte zuschlagen – auch wenn die Bedienung nicht gerade einfach und die Anforderung eher hoch sind. Der Flug mit dem europäischen Wundervogel lohnt sich auf jeden Fall für alle Hardcore Flieger.

einen kleinen Teil der multinationalen Eingreiftruppe darstellt, sind natürlich auch die Erfolge dieser Einheit nur ein Bruchteil des Konflikts. Ihr könnt allerdings alle Schalchten gewinnen – und den Krieg trotzdem verlieren. Neben der Flug-Action könnt ihr die Entwicklung der Lage mitverfolgen. Im Gegensatz zu anderen Simulationen beschränkt sich die Anzahl der Objekte nicht nur auf missionsspezifische Gegner und Ziele. Am Himmel fliegen Flugzeuge fremder Einheiten herum, die ebenfalls ihrem Auftrag nachgehen. Auch Bodentruppen sind ständig unterwegs, um etwas zum Gelingen des Feldzuges zu tun.

Natürlich hat "EF 2000" mehr zu bieten als nur eine Kampagne; allein um das Flugzeug zu beherrschen, ist es wichtig, die Inhalte des Handbuchs in den Trainingsmissionen umzusetzen. Diese Missionen unterteilen sich in freien Flug, Grundausbildung, Waffenausbildung, Luftkampf, Bodenangriff und das Training für Fortgeschrittene. Schritt für Schritt wird der Neuling in die Systeme wie Radar oder Waffen eingeführt. Erst wenn alle Schritte wie im Schlaf sitzen, besteht die Chance, sich den späteren Aufgaben stellen zu können. Ist die Ausbildung zum Eurofighter-Piloten abgeschlossen, lockt entweder das schnelle Gefecht, das verschiedene Optionen und Typen bereitstellt oder die oben erwähnte Kampagne. Sind alle Einstellungen vorgenommen, findet sich der Pilot mitsamt eines vollgetankten und ausgerüsteten Flugzeugs vor seinem Hangar wieder. Je nach Reihenfolge mußt ihr den Start von anderen Flugzeugen abwarten. Danach geht es über Taxiways zur Startbahn. Der eigentliche Start beziehungsweise die Landung sind bei "EF 2000" ähnlich kompliziert wie bei einem richtigen Flugzeug. Wer hier ohne Probleme landet, kann sich schon mal bei der nächsten Flugschule einschreiben.

bru



Die deutsche 27mm Bordkanone glüht – Auch im 21. Jahrhundert gehört das "Strafing" zur Standardübung aller Kampfpiloten.





Das Virtual Cockpit zeigt sich so von seiner besten Seite.



Im Schutz der Nacht wird dieser Angriff geflogen



Sogar an Details wie Landescheinwerfer wurde gedacht



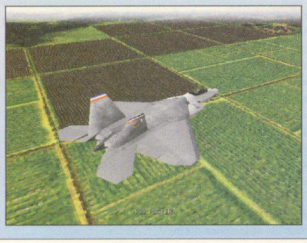
Und tschüß! Diese Flanker wird nie wieder starten.

FLUGEL AUS STAHL - DIE FLUGSIMULATIONEN 97

Trotz der Überlegenheit von "EF 2000" hatte das Jahr 97 einiges mehr zu bieten.

Novalogics **"F-22 Lightning II"** sorgte für einige Verwirrungen: Erstmals wurde die Überlegenheit eines Flugzeugtyps zum Nachteil eines Spiels. Die F-22 und ihre Bewaffnung sind zu fortgeschritten, um gegen die gebotenen Gegner verlieren zu können. Ordentliche Dogfights sind hier leider Mangelware.





Unrealistischer aber unterhaltsamer geht **Jane's ATF** von Electronic Arts vor. Anstatt nur einen Typ zu simulieren, gab EA seinem Zögling gleich sieben mit auf den Weg. Großen Wert wurde auf die Präsentation gelegt, Videos und zahlreiche Fotos jedes Flugzeugs unterstreichen dies. Die Engine beruht noch immer auf dem etwas veralteten "U.S. Navy Fighters"; sie geht selbst auf Pentiums in die Knie.

Name .....TFX: EF 2000
Genre .....Simulation
Hersteller .....DID

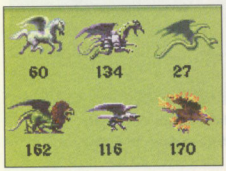
Spielspaß

Solo	Multi
89%	91%

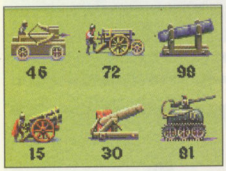


FANTASY

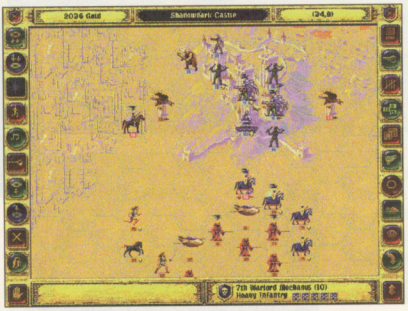
Ein Hauch von Adventure und Rollenspiel umgibt SSIs erstes Fantasy-Strategical



Die Sky-Hunter sind die Jäger eurer Luftwaffe...



...die Artillerie das Rückgrat eurer Fantasy-Armee



Ansturm auf einen Herrschersitz des Shadowlords

Was unterscheidet das Hexfeld-Strategiespiel "Fantasy General" vom Vorbild und was rechtfertigt seine unabhängige Existenz außer der Tatsache, daß der Handlungsrahmen nun in einem Fantasy-Szenario stattfindet? Da hat sich SSI eine ganze Menge einfallen lassen: Neue Einheiten kommen jetzt nicht mehr nach und nach zu den vorher auswählbaren Truppen einfach dazu, sondern müssen erst erforscht werden, bevor man sie einsetzen kann. Dies geschieht mit der Investition von Gold, das man prozentual auf die vorrangig zu erforschenden Truppenteile verteilt. Der Fundus an Gold, über den ihr zu Anfang verfügt, erhöht sich durch euer Kampfgeschick, das nach jedem Sieg prompt mit einem Geldsegen belohnt wird. Doch auch während der Schlachten kann schon gescheffelt werden. Jede eingenommene Stadt bringt fünf weitere Goldstücke, in Tempeln und Schreinen verbergen sich oft ganze Schätze. Das Erforschen findet indes auf einem separaten, eigens dafür vorgesehenen Bildschirm statt.

Auch wenn nach ausgiebiger Erforschung über 120 Einheiten euren Befehlen gehorchen, so könnt ihr einige Charaktere des Spiels mit keinem Gold des Fantasyreiches kaufen: Die Helden. Durch ihre Einmaligkeit in Ausstattung und Grafik sorgen sie für einen Touch von Rollenspiel, der einem die harte strategische Aufgabe gekonnt versüßt. Mit Freuden werdet ihr feststellen, wie eure Mannen nach und nach Erfahrungspunkte gewinnen und sich schließlich in den Kämpfen besser durchsetzen können. Noch eleganter kämpfen eure Recken mit einem magischen Gegenstand im Gepäck. Da diese nicht käuflich zu erwerben sind und auch nicht erlegten Gegnern abgenommen werden können, müßt ihr Unterschlüpfen und Höhlen ein besonderes Augenmerk schenken. Bereits zu Spielbeginn übernehmt ihr die Rolle eines von vier Feldherren, denen ihr das Geleit eurer Truppen anvertraut. Diese "Feldmarschälle" verfügen über solch unterschiedliche Eigenschaften, daß ihre Eigenheiten durchaus schlachtentscheidend sein können und den Schwierigkeitsgrad während der umfangreichen Campaign in einem nicht unerheblichen Maße mitbestimmen.

Wenn ihr auf mehr Kurzweil ausseid, stellt ihr euch im "Arena"-Modus eine Armee zusammen und tretet auf einer Karte nach Belieben gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler an. Vorher legt ihr sämtliche Voreinstellungen, Optionen und Handicaps fest. Während Spieler eins die gute Seite verkörpert, übernimmt Spieler zwei die Rolle der Bösewichte, denen ihr auch in der Campaign begegnet. *fh*



Heiße Schlachten auf der Eisinsel



Frank Heukemes

Nur ein Abklatsch des Serienflaggschiffs "PG" oder Neuerung? Für mich bringt SSI neben dem gewohnt komfortablen Spielprinzip gerade mal soviel an neuen Elementen ein, daß wir auch diesmal wieder guten Gewissens das Power-Prädikat vergeben konnten. Vor allem der erfrischende Hauch von Adventure und Rollenspiel gefällt mir, das Auffinden von magischen Gegenständen und Helden-Charakteren in den Tempeln und Schreinen verleiht der eigenen Truppe eine persönliche Note. Die Änderungen im Regelwerk wurden glücklicherweise nicht mit Krampf durchgeführt, sondern nur an den Stellen angebracht, an denen es sich für das neue Szenario anbietet. Das Erforschen der Einheiten bringt neue Spannung und zusätzliche Motivation in dieses Strategiespiel der Extraklasse, das zwar ein einsteigerfreundliches Interface bietet, vom Schwierigkeitsgrad her allerdings eher Fortgeschrittene Generalfeldmarschälle ansprechen dürfte.

GENERAL

IM VERGLEICH

Heroes Of Might And Magic
Beim Nachfolger von New World Computings "Hammer Of The Gods" stellen sich weder Echtzeit-Hektik noch übertrieben hohe Komplexität in den Weg des Eroberers. In aller Ruhe registriert ihr das Gedeihen eures Königreichs, behaltet dabei die wachsamen Computer-Gegner im Auge und heuert Nachwuchs für eure Armeen an. Leider beginnt ihr hierbei in jedem Level wieder bei Null, so daß das Feintuning an euren Lieblingskämpen nur von kurzer Wirkungsdauer ist. "Heroes Of Might And Magic" läßt sich mit bis zu vier Mitspielern auch im Netzwerk spielen. Demnächst erscheint der nach erstem Augenschein vielversprechende zweite Teil der Strategie-Rollenspiel-Mixtur.
Spielspaß: 71%

Death Or Glory
Die Konvertierung des Amiga-Erfolges konnte auf dem PC nicht mehr viel Staat machen. Zu viele überdurchschnittliche Spiele auf dem Strategie-Sektor ließen das an sich gute "Death Or Glory" von Software 2000 zum Mittelmaß verkommen. Konzeptionell bediente man sich bei "Warsong", NCS´ Genre-Klassiker. Rundenweise werden die Fantasy-Charaktere über Rechtecke statt herkömmlicher Hex-Felder gen Feind gezogen. Angesichts einer fehlenden Maussteuerung, Low-Res-Karten und einer mit "zweckdienlich" noch freundlich beschriebenen Grafik empfiehlt sich "Death Or Glory" nur für Spezialisten, die die Fantasy-Armut im Strategie-Genre beklagen.
Spielspaß: 72%

TIPS & TRICKS

Da euer Gegner seine Einheiten nach dem Zufallsprinzip aufstellt, könnt ihr den Anfang eines Levels so oft laden, bis euch die Aufstellung günstig erscheint.

■ Die sterblichen Truppen (mortal) sind aufgrund ihrer Upgrade-Fähigkeit am dankbarsten.

■ Vor dem Betreten einer Höhle, eines Tempels oder eines Schreins immer abspeichern, da die aufgefundenen Schätze und Gegenstände variieren.

■ Achtet von Anfang an darauf, daß jede Einheit mal zum Kämpfen kommt, damit die Erfahrungsstände gleichmäßig aufgebaut werden.

■ In bewaldeten Gebieten erweisen sich Druiden als besonders wirkungsvoll und richten **beträchtlichen Schaden** an. Sie brauchen nicht einmal im Kampf bewegt zu werden. Falls der Gegner Druiden besitzt, meidet das Betreten von bewaldeten Gebieten. Ansonsten ist von Magiern abzuraten, die spärlichen Plätze in eurer Armee sind weitaus wirkungsvoller zu belegen.



■ Beginnt schon früh damit, eure Luftwaffe gut auszubauen. Wie schon bei anderen Spielen der "General"-Serie ist eine gute Luftstreitkraft durch nichts zu ersetzen.

■ Das Rückgrat der Armee sind die Artillerie oder die Bomber, die durch schwere Infanterie oder Sky Hunter geschützt werden sollten.

■ Die beste Luftabwehr sind neben den Sky Huntern und der Artillerie die Archer. Zuerst die gegnerischen Flieger mit der Artillerie beschießen, dann einen Archer unter den Feind ziehen und feuern. Der verbleibende Widerstand wird mit Sky Huntern beseitigt.

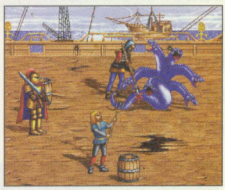
■ Neue Einheiten immer schützen. Feindeinheiten deshalb zunächst mit einer eigenen Veteranen-Einheit angreifen, die daraus resultierende dezimierte Feindeinheit kann dann mit einem Neuling fertiggemacht werden.

■ Freiwillige Einheiten können getrost als Kanonenfutter verwendet werden, da sie euch nach beenden einer Karte sowieso wieder verlassen würden.

■ Die am Anfang knappen Forschungsgelder nur für wirklich benötigte Einheiten ausgeben. Später könnt ihr euch vor Gold nicht mehr retten und versäumte Forschungen bequem nachholen.



Heroes Of Might & Magic (New World Computing)



Heroes Of Might & Magic (New World Computing)

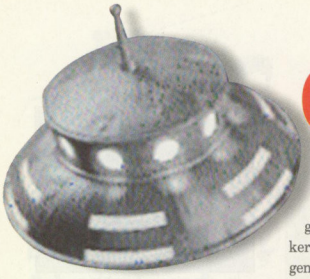


Death Or Glory (Software 2000)



Death Or Glory (Software 2000)

Name .....**Fantasy General**
Genre .....Strategie
Hersteller .....SSI/MIndscape
Spielspaß
88%
Bilder auf



GENEW

Bullfrogs subtile Gewalt: Genmanipulierte Kampfbestien statt Panzern und Granaten

Die Genforschung der Zukunft birgt laut Bullfrogs Prognose die abartigsten Entgleisungen: Raubtiere aus der Retorte bevölkern die interstellaren Schlachtfelder von morgen. Nachdem die Menschen und ihre drei außerirdischen Widersacher in jahrelanger Auseinandersetzung eine Spur der Verwüstung quer durch ihre Heimatgalaxis gezogen haben, treten die "Ethereals" (im deutschen "Himmlinge" genannt) auf den Plan. Sie gelten quasi als "kosmische Blauhelmtruppe". Schnurstracks sind die Streithähne entwaffnet, die "Ethereals" verlangen die Renaturierung der 24 zerstörten Planeten.

Zu diesem Zweck werden kleine Expertenteams mit Mitgliedern aller schuldigen Rassen gebildet. Maximal vier, entweder computer- oder spielergesteuerte Teams sind gleichzeitig auf der Oberfläche eines Planeten anwesend. Im Regelfall könnt ihr aus einer Auswahl von Ingenieuren, Botanikern, Genetikern und Schäfern selbst eine geeignete Gruppe zusammenstellen, die dann am Zielort abgesetzt wird. Gegenüber den "Ethereals" geben sich alle Beteiligten natürlich betont kooperationswillig: Man hält sich an deren Missionsvorgaben, pflanzt brav Wälder und züchtet harmlose Mulis. Oftmals wird auch verlangt, bestimmte Tiere oder einfach nur irgendwelche Lebewesen in entsprechend markierten "Ethereal Zones" anzusiedeln. In Abwesenheit eines Ingenieurs zum Aufbau eures Hauptquartiers kann sich ein solches Vorhaben als schwierig erweisen, wenn ihr z. B. aus ein paar Zuchttieren eine ganze Herde aufbauen sollt. Andere Briefings fordern euch dazu auf, das pazifistische Regelwerk der "Ethereals" bewußt zu mißachten, indem ihr die übrigen Teams völlig ausschaltet. Eure Aufpasser entsenden in regelmäßigen Abständen Inspekteure, die in ihren fliegenden Untertassen über den Siedlungen schweben und genaue Notiz von all euren guten und bösen Taten nehmen und diese entsprechend belohnen beziehungsweise bestrafen.

Die Währung, um die sich sämtliche Unternehmungen bei "GeneWars" drehen, hört auf den Phantasienamen "GOOP". Verschiedene Wege führen zum GOOP: Die "Ethereals" teilen es als Prämie aus, in purer Kristallinform baut es der **"Extractor"** ab, Pflanzen hinterlassen während des Wachstum Spuren davon im Boden, auch Recycling bringt GOOP ein. Gebraucht werden die Penunzen für die Reproduktion von Tieren



Fachgerecht zerlegt euer Ingenieur hier ein Genepod



An der Farbe erkennt man die Teamzugehörigkeit der Mutanten. Hier tummeln sich rote, grüne und lila Krabben.



Ein neuer Planet im Anflug. Insgesamt 24 Missionen umfaßt das Spiel.



Nach jeder Mission werden Erfolge und Mißerfolge fein säuberlich aufgelistet



Ein Rudel schwerverletzter Mulis bringt gerade einen der Spezialisten um die Ecke



Während das UFO der Ethereals noch im Himmel schwebt, wird in dieser Basis kräftig randaliert.

ARS

und den Neubau von Gebäuden. Größtenteils haben die Gebäude mehrere Ausbaustufen, um sie noch effektiver zu machen. Dabei ändern sie auch ihr grafisches Erscheinungsbild.

Jegliches Viehzeug muß erst in freier Wildbahn vom Genetiker erforscht werden, bevor es künstlich hergestellt werden kann. Je nach Eigenintelligenz machen sich eure Schöpfungen mehr oder weniger selbständig nützlich, sie fressen und paaren sich. Interessant sind dabei die unzähligen Kreuzungsvarianten, die entstehen, wenn Vertreter zweier verschiedener Rassen Nachwuchs zur Welt bringen. Diese Nachkömmlinge besitzen dann nämlich die kombinierten Eigenschaften ihrer Eltern.

Flora und Fauna haben nur eine begrenzte Lebenszeit. Alle Tiere werden geboren, wachsen, paaren sich eventuell mehrmals und sterben nach ein paar Bildschirmminuten auch ohne Feindeinwirkung eines natürlichen Todes.



Das Radar oben links kündet von Vorstößen in die Wildnis

So komplex und vielschichtig "Gene Wars" auch sein mag, der Humor kommt nicht zu kurz, denn Optik und vor allem Akustik sind von Kopf bis Fuß auf witzig getrimmt. Viele der Sprach- und Soundeffektsamples stammen aus SF-B-Movies der 50er Jahre, die Musik fügt sich nahtlos ein. Die isometrische Terraingrafik erinnert vom Look her an "Magic Carpet", während die vielfältigen Cartoonanimationen der Sprites an "Theme Park" angelehnt sind. *us*

TIPS

- Achtet auf die klimatischen Gegegebenheiten der Mission und pflanzt dementsprechend ideale Gewächse als GOOP-Reservoir. Wenn das Klima es erlaubt, solltet ihr Palmen wählen, da diese am schnellsten wachsen bzw. sich selbst aussäen.
- Die Monolithen der "Ethereals" laßt ihr am besten euren Züchtungen zugute kommen, die Experten sind zweitrangig.
- Erforscht wildlebende Tiere immer soweit wie möglich. Laßt euch niemals in eine Position drängen, in der ihr den computerkontrollierten Mutanten unterlegen seid.
- Wartet mit dem Upgrade des Genepods, bis ihr zwei Pods habt, da ein Gebäude während des Upgrades nicht benutzt werden kann.
- Nicht vergessen: Ranger können zur Not auch tödliche Schüsse abgeben, dazu muß allerdings die Shift-Taste gedrückt sein.
- Alle Installationen, besonders aber Sonnenkollektoren und Kraftwerke nah aneinander bauen, da die Energieströme dann nur kurze Distanzen überbrücken müssen.
- Für knüppelharte Spiele wie "Genewars" kommt ein Cheat immer recht: Gebt ihr im Optionsmenü "salmonaxe" ein, so könnt ihr anschließend über ALT+F-Tasten verschiedene Mogeleien abrufen.

OHNE GLEICHEN

"Genewars" weist gewisse Ähnlichkeiten mit Spielen á la "Command&Conquer" oder "Warcraft" auf: Man baut Rohstoffe ab, investiert sie in den Aufbau einer Basis bzw. die Züchtung von Einheiten und versucht, sich gegen diverse Opponenten durchzusetzen. Dennoch paßt "GW" nicht eindeutig in die überbordende Echtzeitstrategie-Schublade; während C&C-Einheiten brav jedem eurer Mausklicks gehorchen, haben Mulis, Frösche, Krabben und Dinos ihren eigenen Kopf und grasen auch mal von ganz alleine, wenn ihnen danach ist. Dadurch laufen die Kämpfe hier weniger kontrolliert bzw. koordiniert ab. Auch mit Frontalattacken muß man behutsam sein, da die "Ethereals" darauf äußerst allergisch reagieren. Das kämpferische Element ist in "Genewars" alles in allem sehr viel weniger dominant als in den Werken von Blizzard und Westwood. Gerade dieses Fernhalten von allzu vordergründiger Gewalt macht "Genewars" zum Gesicht in der Masse.



Ulrich Smidt

Survival of the fittest – frei nach Charles Darwin überlebt bei "GeneWars" nur derjenige, der sich an den hohen Schwierigkeitsgrad anpassen kann. Der Computergegner attackiert euch zwar weniger gebündelt als bei anderen Echtzeitstrategicals, dafür aber umso konstanter. Beinahe ständig wüten kleine Rudel wildlebender bzw. vom Feind kontrollierter Mutanten in eurer Basis. Bei all der Hektik sehne ich mir doch das eine oder andere Mal Instrumentarien zur Regelung der Spielstärke oder -geschwindigkeit herbei. Auch der Umstand, daß trotz ausblendbarer Gebäude so manches Mal die Übersicht verloren geht, trägt zum relativ hohen Frustpotential bei. Dennoch: Dermaßen viele neue Ideen trifft man selten in einem einzigen Spiel an. Innovationen wie das Prinzip der "verdeckten Kriegsführung", ein realistischer Lebenszyklus von Fauna und Flora und vom "zerstöre alles"-Typus abweichende Missionsziele stellen die Weichen für die Weiterentwicklung des Strategiespiels an sich. Gegenüber dem x-ten "C&C"-Clone ist "Genewars" mein ganz klarer Favorit.



Name ..... **Gene Wars**
Genre ..... Strategie
Hersteller ..... Bullfrog/EA

Spielspaß

Solo	Multi
86%	88%

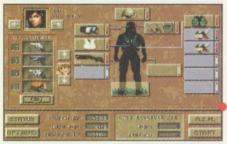
Demo auf

DEADLY

Der Strategie-Erfolg "Jagged Alliance" mit Multiplayer-Modus



Das Sichern einer Holzhütte im Winterszenario



Das Anlegen derAusrüstung im Ausstattungs-Bildschirm



Mangelnde Deckung: Heißes Pflaster Straßenkampf



Drei Parteien bekriegen sich in einer Multiplayer-Mission

Neben Solo-Missionen läßt euch "Jagged Alliance-Deadly Games" auch mit Freunden an einem Spielvergnügen der ganz besonderen Art teilnehmen. In 17 Einzelszenarios oder einer über 30 Missionen umfassenden Kampagne könnt ihr die Missionen solo meistern. Spielt ihr mit mehreren Leuten, kommt es darauf an, ob ihr zu zweit, zu dritt oder gar viert seid. Für jede dieser Varianten gibt es Kampagnen oder anwählbare Einzelszenarien. Das wichtigste für die erfolgreiche Erledigung eines Auftrags ist ein gut ausgewogenes Team. Bis zu acht Leute könnt ihr euch aus den 70 Kämpfern aussuchen. Das sollte mit größter Sorgfalt geschehen, denn neben Gehalt sind die Faktoren Gesundheit, Beweglichkeit, Geschicklichkeit, Wissen, medizinische Kenntnisse, Erfahrung mit Sprengstoffen und handwerkliches Geschick von Bedeutung. Die wohl wichtigste Fähigkeit ist die Treffergenauigkeit. Habt ihr die endgültige Wahl getroffen, rüstet ihr die Leute auf einem eigens dafür vorgesehenen **Ausstattungs-Bildschirm** aus, bevor es richtig losgeht. Das Spielareal seht ihr aus einer isometrischen Perspektive von schräg oben. Für sämtliche Aktionen wie Laufen, Abknien, Anschleichen, Waten, Schwimmen, Türen oder Kisten öffnen oder schießen, stehen Aktionspunkte zur Verfügung. Haben eure Leute alle Aktionspunkte verbraucht, ist der Gegner am Zug. So reibungslos läuft das allerdings nur ab, wenn euch während eurer Aktionen kein Gegner sehen kann. Sobald ihr entdeckt werdet, hat nämlich euer Kontrahent die Möglichkeit, euch mitten im Zug zu unterbrechen und auf euren unvorsichtigen Söldner zu schießen. Die Zeit zwischen euren Zügen vertreibt ihr euch damit, indem ihr euren Gegner mit einigen der 280 Beleidigungen in Sprachausgabe eindeckt oder ihm per Chat-Modus eine beleidigende Botschaft schickt. Nach Missionsende erfolgt eine Art Abrechnung der Eigenschaftswerte eurer Charaktere.

Mit Waffenhändler Micky O´Brien läßt sich eventuell ein günstiger Preis für Gegenstände ohne Verwendung erfeilschen. In der Regel taucht der ebenso geschäftstüchtige wie redselige Ire am Ende eines jeden Levels auf, um euch obendrein seine Waffen- und Ausrüstungs-Sammlungen anzubieten. Im Editor von "Deadly Games" zimmert ihr mittels eines äußerst einfach zu bedienenden Baukastenprinzips in Windeseile neue Szenarien zusammen, mit denen ihr entweder die bestehenden Kampagnen des Programms modifizieren oder sogar komplett eigene Spielverläufe erschaffen könnt. *fh*



Wer ist zuerst im Waffenarsenal?



Frank Heukemes

Wer bislang keinen Zugang zu "Jagged Alliance" fand, sollte einen Neuanfang wagen, da der Wirtschaftspart zugunsten einer Beschränkung auf die für eine "Gegnerschaft" per Modem und Netzwerk wesentlichen Elemente entfiel. Euer neuer Boss und der irische Waffenhändler O´Brien bringen noch mehr Persönlichkeit in ein Programm, das mit seinen über 6000 gesprochenen Sätzen und überraschenden Beziehungskisten der Söldner dem Genre des rundenbasierten Strategiespiels eine bislang ungekannte Wärme und Realitätsnähe einhaucht. Die vielen, bis ins Detail gehenden Verbesserungen rechtfertigen durchaus den neuen Abverkauf als Vollprogramm, das auch im Single-Player-Modus durch "Syndicate"-ähnliche Missionsstrukturen ein weiteres Mal zu fesseln weiß. Trotz zahlreicher Regelmöglichkeiten bleibt "Deadly Games" immer herausfordernd und duldet keine taktischen Fehlgriffe. Gehört mit Sicherheit zu den fünf besten Strategicals und schlägt gekonnt die Brücke zwischen rundenbasierten und Echtzeit-Spielen dieser Art.

GAMES

IM VERGLEICH

X-COM

"UFO" und sein Nachfolger "X-COM" sind nicht nur stark mit "Jagged Alliance" und "Deadly Games" verwandt, sondern teilen auch ein ähnliches Schicksal: Aufgrund einer Grafik, die nicht ganz "State of the Art" ist und eher solide ihren Zweck erfüllt, bleibt die wahre Qualität schnellebigen Spielernaturen für immer verschlossen. Schade, bietet doch die "UFO"-Serie mit ihrem kontinuierlichen Spannungsaufbau einen wochenlang motivierenden Mix aus Strategie, Action und Wirtschaft. Auf dem alienbefallenen Globus baut ihr Verteidigungsbasen auf, wehrt Terroranschläge der Außerirdischen auf Städte und Passagierschiffe ab, dringt in ihre Hauptquartiere ein und bergt von euch abgeschossene Alien-Unterseeboote auf dem Meeresgrund. Auch in "X-COM" steigern sich die zahlreichen Skills eurer Truppe mit wachsender Erfahrung. Obwohl eure Söldner im Spiel stumm bleiben, wird durch das willkürliche Benennen der Individuen mit beliebigen Namen eine fast ebenso große Identifikation mit den Charakteren erzielt. Gezogen wird ebenfalls rundenweise mit Unterbrechungen durch den lauernden Gegner. Einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht.

Spielspaß: 91%

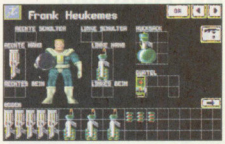
Deadline

Obwohl das Konzept, eine kleine Einsatztruppe (in diesem Fall die britische Anti-Terror-Truppe SAS) in einer isometrischen Perspektive zum Erfolg zu führen, vom Spielprinzip her ähnlich ist, kann dieses unausgereifte Programm in keinem Aspekt an "Deadly Games" heranreichen. Nach einer Planungsphase, in der ihr das Vorgehen eines jeden einzelnen Mannes inklusive seiner Verhaltensweise festlegt, gehen die Söldner in Aktion. Da dies in Echtzeit geschieht, könnt ihr lediglich bei unvorhergesehenen Ereignissen eingreifen und die Befehle ändern. Das kann zum Fiasko werden, da oft gleichzeitiges Agieren an verschiedenen Orten vonnöten ist, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Da die Planungsphase äußerst penibel und ausgiebig durchgeführt werden muß und im Gegensatz dazu die Einsatzphase bereits nach ein, zwei Minuten vorüber ist, eignet sich "Deadline" nur für geduldige Taktierer und Tüftler. Die ungeheure Komplexität erschlägt Neueinsteiger, während die hoffnungslos veraltete Grafik Profis vergrault. Trotz Kämpfern mit unterschiedlichen Eigenschaften, Lebensläufen, gescannten Porträts, usw. entsteht keinerlei Identifikation mit den Individuen.

Spielspaß: 38%



X-COM



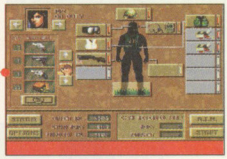
X-COM



Deadline



Deadline



Deadly Games

TIPS & TRICKS

- Herumliegende Sprengstoffe explodieren auch, wenn ihr sie beschießt und verursachen weitaus mehr Schaden als eine Granate.
- Beim Benutzen des Mörsers immer Abstand zu Bäumen oder Mauern einhalten. Von der Verwendung in Gebäuden ist natürlich komplett abzusehen.
- Auch Feinde in Gebäuden können mit dem Mörser unschädlich gemacht werden. Dazu müßt ihr eine Granate auf die gewünschte Stelle schießen, welche das Dach "abdeckt". Der nächste Schuß geht dann ins Gebäudeinnere.
- Steine können dazu verwendet werden, um Feinde von eurem wahren Standort abzulenken. Obendrein lassen sich Steine auf Minen werfen, die daraufhin in sicherem Abstand detonieren. Selbstverständlich dienen Steine auch als Wurfwaffen, verursachen allerdings nur wenige Schadenspunkte.
- Falls ihr in die Situation kommt, einen Söldner entlassen zu müssen, dann solltet ihr nicht vergessen, ihn vorher komplett auszuplündern, um wenigstens die Gegenstände weiterverwenden oder verkaufen zu können.
- Handgranaten auch von erfahrenen Söldnern nur mit genügend Abstand zu Häuserwänden und -ecken werfen lassen, denn nur zu gerne bleiben die Granaten an Mauervorsprüngen hängen.
- Computergegner, die über **Handgranaten** verfügen, setzen diese erst ein, wenn sie bereits über die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben.

Wenn Feinde in von euch mit dem Editor erschaffenen Szenarien wild mit Granaten um sich werfen sollen, setzt ihr deren Wert für die gegenwärtige Gesundheit auf die Hälfte ihres Gesamtgesundheitswertes.

Name ..... Deadly Games
Genre ..... Strategie
Hersteller ..... Sir-Tech/Virgin

Spielspaß

Solo	Multi
86%	90%

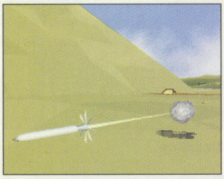
Demo auf

HIND

Der Alptraum aller Bodentruppen im Anflug. Mit 340 km/h gegen den Klassenfeind.



Erst wenn es knallt und raucht, macht das Fliegen richtig Spaß!

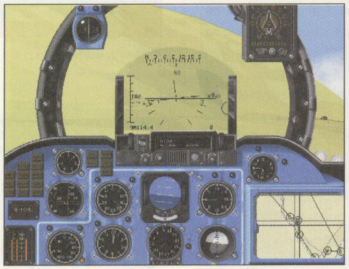


Die Shturm im Anflug oder was kostet ein Panzer?



Ja wo laufen sie denn? Wir warten auf die Bodentruppen.

Als Nachfolger des erfolgreichen Apache-Simulators schickt Digital Integration den russischen Hubschrauber Mil Mi-24 Hind ins Rennen. Als Teil des "Virtual Battlefield" können beide Hubschrauber und spätere Programme in einem Gefecht gegeneinander eingesetzt werden. Um die Kompatibilität zwischen den beiden Programmen zu garantieren, war es notwendig, die Engine so wenig wie möglich zu verändern. So ist es kein Wunder, daß auch fast anderthalb Jahre nach Erscheinen des Apachen die Neuerungen eher spärlich ausfallen. Dies wird durch die gewohnte Liebe zum Detail und Genauigkeit bei den simulierten Gerätschaften ausgeglichen. Jedes Waffensystem und Gerät, das der Hind mit sich schleppen oder einsetzen kann, wurde integriert. Neben fragwürdigen Waffen wie Minenwerfern oder Napalmbomben, ist auch die Besonderheit des Russen, nämlich seine Fähigkeit Truppen zu transportieren, im Programm enthalten. Gerade diese Möglichkeit unterscheidet "Hind" von anderen Hubschraubersimulationen. Denn neben den eigenen Truppen marschieren auch Dutzende anderer Soldaten durch die Einsatzgebiete. So trifft der aufmerksame Pilot in Afghanistan auf wilde, unrasierte Mujahedin-Guerillas, die den Russen zum ersten Mal die Schwächen ihres Kampfhubschraubers aufzeigten und schließlich zum Rückzug zwangen. Wie üblich, kann auch bei Hind eine komplette Pilo-

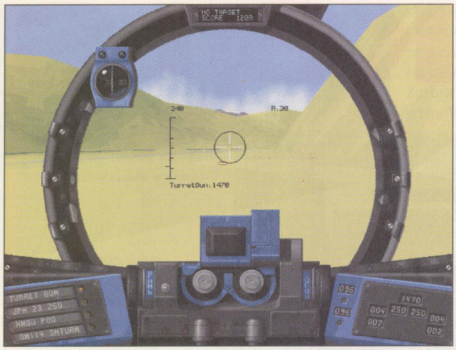


In Afghanistan sind alle Berge graubraun



Claudius Brunnecker

Das auch alte Besen gut kehren, beweist DI mit "Hind". Trotz des leicht veralteten Fluggerätes, kann die Simulation voll überzeugen. Dies liegt nicht nur an speziellen Features, die dem Hind in die Wiege gelegt wurden. Auch ohne den Transport von Truppen kann er gefallen. Es ist eine Herausforderung, mit technisch unterlegenem Fluggerät gegen modernere, besser ausgerüstete Gegner zu fliegen und die Mission trotz allem erfolgreich abzuschließen. Zwar sind die Einsätze nicht immer moralisch einwandfrei, aber Kriege sind nun einmal ein dunkles Kapital in der Geschichte. Die Engine paßt irgendwie zum altmodischen Charme des Hind, und in Sachen Schnelligkeit ist sie ohnehin kaum zu überbieten, läuft sie ja auch schon auf einem 486 mit 33 Megahertz. Ich kann Hind jedem Simulatorfan empfehlen. Das Fluggefühl ist großartig, der Gegner intelligent und die Missionen knackig – was will man mehr? Allein die Erfahrung, mal die Seite zu wechseln, sollte ausreichen, um Hind auf den eigenen Rechner zu holen.



Der Arbeitsplatz des Bordschützen oder WSOs ist weitaus ärmer ausgestattet, als der des Piloten



Drei Mujahedin-Soldaten in Anmarsch

tenlaufbahn durchlebt werden. Neulingen und Umsteigern von den Fluggeräten des Klassenfeindes wird ein Training bestehend aus 20 Missionen ans Herz gelegt. Hier wird der Flugschüler nach und nach in die Bedienung des Hinds, seiner Waffen (12 Missionen) eingeführt und absolviert sechs Trainingseinsätze. Zum Lernziel gehört es auch, Truppen abzusetzen und einzusammeln, Zielobjekte für Kampfflugzeuge zu markieren und vor allem – was den Hind von anderen Kampfhubschraubern unterscheidet – der Bombenabwurf. Der ordentliche Pilot kann sich schließlich den Campaigns zuwenden. Es stehen drei verschiedene Szenarien zur Verfügung, Kasachstan, Korea und Afghanistan. Während Korea und Kasachstan völlig fiktiv sind, stehen in Afghanistan die letzten Tage des Feldzuges der Russen auf dem Programm. Da auch der Hind zwei Cockpits hat, kann zwischen diesen umgeschaltet werden. Eine sinnvolle Funktion mit Namen "Silicon WSO" erlaubt es dem Piloten, sich ganz auf das Fliegen zu konzentrieren. Der Bordschütze handelt in diesem Modus nahezu autonom. Natürlich hat Digital Integration auch diesmal wieder an diverse Multiplayer-Optionen gedacht. So werden sowohl (Null-) Modem als auch Netzwerke unterstützt. Allein im Two Player Modus stehen drei verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl: erstens Single Mission, wo Missionen als Wingman bestanden werden. Zweitens, Combat, hier wird gegeneinander gekämpft und drittens Pilot-WSO, in dem im gleichen Hind die Arbeit geteilt wird. bru



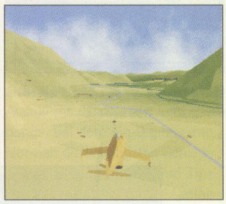
Alarmstart mit frisch geborgener Infanterie



Das Geschwader hat versagt und der Kreml ist sauer



Schlechtes Wetter ist für den Hind kein Problem



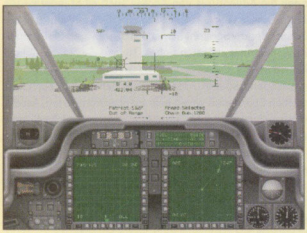
Dieser feindliche Hind will uns ans Leder

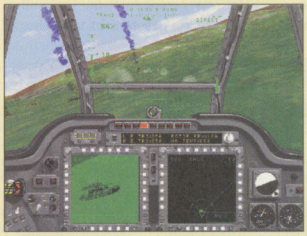
HUBSCHRAUBER-KONKURRENZ

Trotz des Aufwindes, in dem sich die Drehflügler im Moment zu befinden scheinen, ist die Auswahl an wirklich guten Simulatoren klein. Neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellten AH-64D Longbow gibt es derzeit noch zu wenig gute Vertreter der Gattung.

Auch der Vorgänger **Apache** hat sich einen Platz in der Bestenliste aller Hubschraubersimulatoren verdient. Zumal die Unterschiede zwischen ihm und Hind nur marginal sind.

Novalogics **Comanche** hat sich auch in der neuesten Version noch nicht entschieden, zu welchem Genre er gehört. Den einen zu actionlastig, den anderen zu simulationsartig.





Origins Zusammenarbeit mit Janes scheint sich auszuzahlen, erweisen sich der **AH-64D Longbow** doch zusammen mit dem Hind als die Hightlights unter Helicopter-Simulationen.

Name .....**Hind**
Genre .....Simulation
Hersteller .....Digital Integration

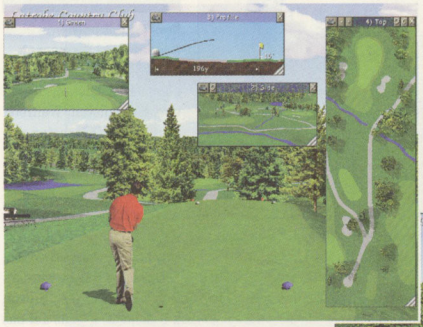
Spielspaß

Solo	Multi
86%	86%

Demo auf

LINKS LS

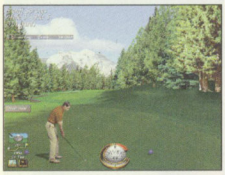
120 Mark ausgegeben, 5000 Mark gespart: Links LS ersetzt locker den Golfkurs auf Ibiza



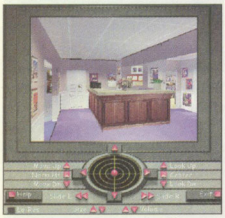
Wie´s beliebt: Man kann sich die Hauptansicht mit Fenstern zukleistern...

...oder doch lieber den herrlichen Panoramablick auf den satten Rasen der Golfbahnen genießen



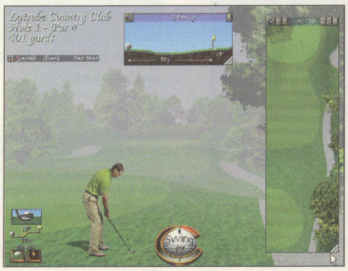


Auch alte 386-Pro-Kurse erstrahlen im neuen Glanz

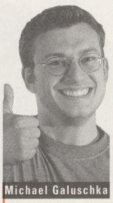


Unterwegs in Arnold Palmers virtueller Bürowelt

Nach ziemlich genau vier Jahren erschien vor ein paar Monaten der Nachfolger zu einem Spiel, das – zumindest hierzulande – nie in den Hitparaden zu finden war, sich aber gleichzeitig seit Ende 1992 gleichmäßig gut verkaufte wie kaum ein anderes vergleichbares Programm zuvor. Links LS erhebt mit den gleichen Tugenden Anspruch auf den Golfthron wie sein Vorgänger: Edelste SuperVGA-Grafik, die das komplexe aber leicht erlernbares Gameplay optisch gekonnt in Szene setzt. "Erlernbar" ist dabei auf die schnell zu durchschauende Steuerung gemünzt. Schon nach ein paar Schlägen auf den saftiggrünen Bahnen der drei mitgelieferten Kurse fällt auf, daß der Schwierigkeitsgrad stark angezogen hat. Neben dem aufwendiger gewordenen Flugmodell, das jetzt viel mehr Parameter berücksichtigt, und der leichter vom idealen Kurs abdriftenden Bälle, ist dafür vor allem der neue Schlagkreis verantwortlich. Die außen angebrachten Punkte geben nicht mehr genau jeweils ein Achtel der Schlagkraft an, sondern nur noch ungefähre Werte, die man sich erst langsam erarbeiten muß. Die Steuerung blieb dabei prinzipiell gleich. Wer sowohl die Links-Reihe als auch die schärfste Konkurrenz von EA im Schrank stehen hat und zwischen beiden Golfwelten häufiger wechselt, tut sich zuerst immer schwer. Setzt "PGA Tour 96" auf das Dreifachklick-Prinzip, so muß bei Links LS der Mausbutton gedrückt bleiben, bis die ideale Schlagstärke erreicht ist. Danach schnellt der Kreisbalken im "Pro"- und "Championchip"-Level mit einem dermaßen hohen Tempo zurück, daß der abschließende Klick zur Richtungsangabe oft zu spät kommt und der Ball unwiderruflich nach

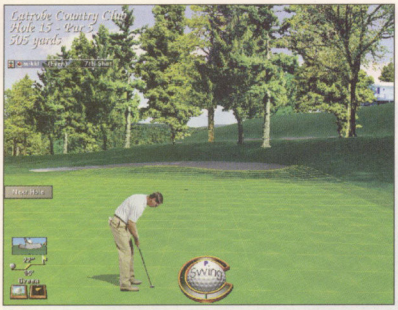


Sinnlos aber originell: der Nebeleffekt



Michael Galuschka

Mögen die Adventures von Access auch nicht jedermanns Geschmack sein, an der Links-Reihe kommt niemand vorbei. Kaum ein anderes Sportprogramm der letzten Jahre vereint Präsentation und Ausführung auf solch hohem Niveau. Sei es der überall platzierbare Marker, die weiter verfeinerte Fenstertechnik, die drastisch verbesserte Soundkulisse oder das nette, wenn auch zum eigentlichen Spielgenuß wenig beitragende Drumherum, Access hat seine wenigen Hausaufgaben sorgfältig gemacht. Ich will mich hier auch gar nicht groß über weitere Details auslassen, sondern kann jedem halbwegs Interessiertem nur empfehlen, sich dieses High-End-Produkt zuzulegen. Einsteiger seien jedoch gewarnt: In den Profi-Einstellungen paßte sich Links LS an den Schwierigkeitsgrad des echten Golfsports an. Und der gehört zu den größten Herausforderungen körperlicher Ertüchtigung. Einen kleinen Dämpfer habe ich noch: Die Grafik sieht auf den ersten Blick überwältigend aus, was bei Standbildern aber nicht sooo schwierig ist und mich deswegen wenig beeindruckt.



Die Grüns sind jetzt schwerer zu lesen, wodurch das Putten deutlich anspruchsvoller geworden ist

rechts ins Gebüsch oder den nächsten Tümpel abdreht und einen Strafschlag zur Folge hat. Viel Mühe gab sich Access beim multimedialen Füllwerk. Jedes Loch darf man zuerst via (abschaltbarer) Fly-By-Overwiew aus dem Hubschrauber genießen. Wer mag, kann sich zuvor via Videos den ganzen Platz, die dazugehörigen Hotels oder reisebüromäßig einfach die Umgebung ansehen; besonders die Kapalua-Kurse auf Hawaii haben da einiges zu bieten... Sowohl deren Klubdomizil wie auch das Bürogebäude der Golflegende Arnold Palmers steht dem Besucher auch via interaktiver Besuchertour offen, wobei die 3D- Grafikengine der Adventures aus dem eigenen Hause zum Einsatz kommt.

Zurück zur Technik: Zwar protzte schon "Links 386 Pro" mit Auflösungen bis 1024x768, das eigentliche Spielefenster stellte sich jedoch immer mit 640x400 Bildpunkten dar, was zu einem dementsprechend kleineren Hauptfenster führte und außerdem Probleme mit damaligen S3-Grafikkarten verursachte, die diesen Modus nicht drauf hatten. Links LS verheißt dagegen "echte" Modi von bis zu 1600x1200 Pixeln bei Truecolor, was aber einen exotischen 20-Zoll-Monitor mit einer ebenso exotischen 4MB-Grafikkarte voraussetzt. Auf der inzwischen halbwegs üblichen Kombination 17-Zöller und 2MB-Karte reicht´s immerhin noch zu kaum schlechter aussehenden 1024x768 bei 16 Bit-Farbe, was fast gleichbedeutend mit Photorealismus ist. Entscheidend für einen flüssigen Spielablauf ist weniger ein superschneller Prozessor – zur Not tut es auch ein High-End-486er – denn Unmengen an RAM (ist zur Zeit sowieso extrem billig). Mit 32 MB aufwärts reduzieren sich die Links-typischen Wartepausen beim Bildaufbau auf ein vertretbares Minimum. *mg*

TIPS & TRICKS

Kaum ein anderes Programm zeigt sich seit Generationen so Tips-resistent wie die Linksreihe. Klassische Cheats und sonstige Tricksereien gibt es sowieso keine, höchstens ein paar allgemeine Hinweise, die aber nur bei entsprechendem Geschick auf fruchtbaren (Golfplatz-)Boden fallen:

– Üben, üben, üben! So lautet der mit Abstand wichtigste Tip. Dabei helfen zumindest am Anfang ein paar Runden im Amateurlevel, da hierbei der "Snap", also das Verziehen des Balles, praktisch keine Rolle spielt. Trotzdem solltet ihr bald zum Prolevel zurückkehren, um die zu starke Gewöhnung an die unempfindliche Steuerung zu verhindern.

– Klingt trivial, wird aber selbst von Profis manchmal vergessen. IMMER nachsehen, auf welchem Untergrund der Ball liegt und die eventuell verkürzte Schlagweite des Clubs mit einberechnen. Bei Links LS wirkt sich jetzt zudem aus, in welchem Neigungswinkel die weiße Kugel auf dem Boden liegt. Auch das mit berücksichtigen.

– Spielt ihr den zweiten Schlag oft hinter die Fahne ins Aus, habt ihr vermutlich vergessen, auf den Höhenunterschied zu achten. Aufgrund der Flugbahn gilt folgende Regel: Liegt das Grün tiefer als der Abschlag, rollt der Ball wesentlich weniger weit, da er in einem steileren Winkel auf den Rasen prallt.

– In Links LS ist der Marker endlich in allen Fenstern platzierbar. Macht euch das vor allem in einem (möglichst groß gezogenen) Top-View-Fenster zunutze, da sich hier kein Winkel der Bahn euren Blicken entzieht.

– Auf dem Fringe ist ein kurzer, kontrollierter Chip meistens erfolgversprechender als ein Harakiri-Putt. Achtet dabei aber auf die Anzeige der Schlagart, oft müßt ihr den Chip erst einstellen, sonst entpuppt sich der vermeintliche 40-Fuß-Chip auf einmal als unpassender 40-Yard-Swing.

– Der Overswing bringt in Links LS im Vergleich zum Vorgänger kaum an Weite, erhöht aber das Risiko eines verzogenen Schlages um ein Vielfaches. Deshalb ohne dringenden Grund möglichst nie über den 12-Uhr-Punkt hinausschwingen.

IM VERGLEICH

PGA Tour 96

EA Sports ist mit seinen beiden aktuellen Golfsimulationen "PGA Tour 96" und "PGA European Tour" der einzige ernsthafte Konkurrent für Access´ Paradepferd. Dem haben sie jeweils ca. ein Dutzend digitalisierter Golfprofis sowie den superben Turniermodus voraus. Ansonsten muß sich das EA-Doppel im Stechen geschlagen geben. Die Grafik liegt weit über dem Durchschnitt,



kann mit den Auflösungen und Farbtiefen von "Links LS" aber nicht mithalten. Vom Spielgefühl her geben sich beide Alternativen keine Blöße, ohne allerdings die faszinierende Perfektion des Klassikers aus dem Hause Access zu erreichen.

Greg Normans Ultimate Challenge Golf

Langer Name, kurzes Fazit: Nicht schlecht gemacht, aber auch nicht richtig gut. Groliers Windowsgolf leidet darunter, daß es die altbekannten Features nur mittelmäßig abkupfert, dabei aber selber keine neuen Ideen aufweisen kann. Vielleicht mit Ausnahme des interaktiven Lehrgangs, bei dem ein Digital-Greg Norman die wichtigsten Schläge eindrucksvoll vorführt´und Tips zur Nachahmung gibt. Beileibe also kein Schlag ins Wasser, dennoch irgendwie überflüssig.

Name ..... **Links LS**
Genre ..... Sport
Hersteller ..... Access

Spielspaß

88%

MECHWA Mercenaries

Als Mech-Söldner gegen den Rest der Welt



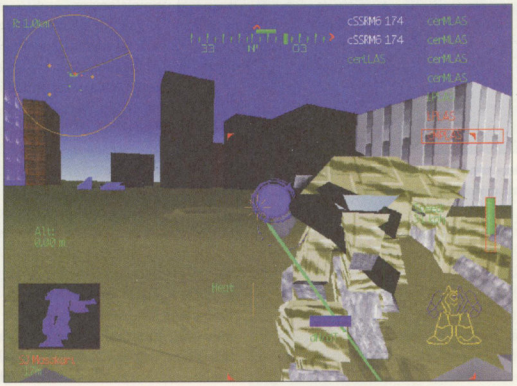
Auch für heiße Gefechte in Städten wurde gesorgt



Durch Infrarot wird der Mech auch nachts sichtbar



Dieser Mech betätigt sich als Abrißunternehmer



In ihrer Verzweiflung setzen die Clans sogar ihre Mechschlachtschiffe, die Warhawks, ein. Ob ihnen das etwas nützt?

Die Clans haben ihre Schuldigkeit getan. Auf der Seite der Inneren Sphäre, genauer gesagt als Freiberufler (Söldner) eines aufstrebenden Unternehmens, kämpft ihr für den Meistbietenden der großen Häuser. Eure Bezahlung richtet sich nach der Art des Einsatzes. Da ihr euch eure Mechs aber selber kaufen müßt, braucht ihr ´ne Menge Kohle (Kredite oder das rentable Mech-Leasing wurden schon vor Jahren abgeschafft). Überhaupt scheinen ganze Industriezweige nur von den Mech-Söldnern zu leben, denn schon das Ausrüsten oder Modifizieren verschlingt wahre Unsummen. Ein Galaxis-umspannendes Informationsnetzwerk verschafft euch stets den Überblick über Krisenherde und aktuelle Entwicklungen, die einem erfahrenen Glücksritter zeigen, wo es gute Geschäfte gibt. An Bord eines Dropships geht es zum Einsatzort, unterwegs gibt es noch ein kurzes Briefing. Bevor es jedoch so richtig losgehen kann, müßt ihr eure Mechs ausrüsten und zuteilen. Je nach Planet oder Einsatz empfehlen sich verschiedene Konfigurationen der Mechs. Zusätzlich zu den Standardmodellen lassen sich auch erstmals die weniger bekannten Aerofighter einsetzen. Die Luftunterstützung kann aber nur durch angeheuerte Angestellte geflogen werden. Die Missionen unterscheiden sich, von wenigen Änderun-



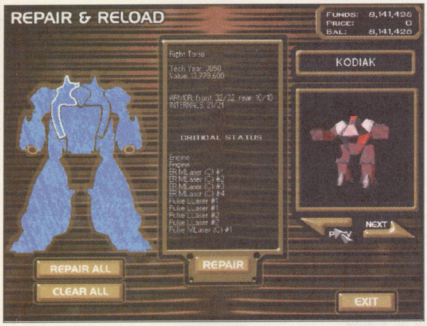
Das Ende eines stolzen Clankriegers



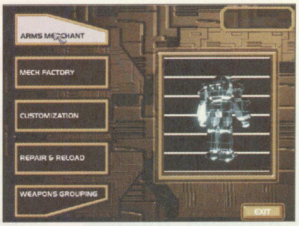
Claudius Brunnecker

Ich hätte es ja nicht für möglich gehalten, aber Activision hat die Schwierigkeitsschraube doch noch mal ein bißchen weiter angezogen. Waren schon bei "Ghost Bears Legacy" einige Missionen an der Grenze des Machbaren, geht der Mech-Söldnerverein hin und wieder noch einen Schritt weiter. Trotz allem lassen sich alle Missionen mit einer kleinen Portion Glück lösen. Manchmal bedarf es nur eines anderen Waffencocktails, damit die Welt wieder viel freundlicher aussieht. Am Szenario läßt sich nichts mäkeln, endlich fühlt man sich wie die Helden aus den guten Battletech-Romanen. Daß dabei die Clans auf der gegnerischen Seite stehen und bekämpft werden, muß leider in Kauf genommen werden. Was ich aber den Mercenaries-Schöpfern persönlich übelnehme, ist das Fehlen meines Lieblingsmechs. Der Warhammer, eigentlich ein Mech der Inneren Sphäre, hatte sich schließlich schon in den ersten beiden Episoden tapfer geschlagen. Ein besserer Mechsimulator ist zur Zeit nicht in Sicht. Also, anheuern und auf in den Kampf.

RRIOR 2



Nach einem Einsatz kann der Mech in diesem Screen repariert und nachgeladen werden



Auf dem Stützpunkt klickt ihr euch durch unzählige Menüs

gen abgesehen, kaum von ihren Vorgängern. Diese Änderungen sind hauptsächlich grafischer Natur. Neben neuen Texturen auf Mechs und Terrain wurden erstmals Lichteffekte eingesetzt. Raketen, Laser und andere Waffen werden von Lichtpunkten bis zu ihrem Ziel begleitet. Ebenfalls neu ist das Verhalten beinloser Mechs: Standen die Gesellen bei den ersten zwei Teilen noch tapfer auf einem Bein, fallen sie nun wie tote Fliegen um. Ohne die Hilfe von Jump-Jets, die sie wieder aufrichten, werden sie so zu schneller Beute. Die Missionsziele bestehen noch immer aus dem Patrouillieren von Wegpunkten, der Eliminierung größerer Mechkonzentrationen, der Inspektion von Fahrzeugen. Im fortgeschrittenen Spielverlauf sorgen Kämpfe in den bekannten Arenen von Solaris für Abwechslung. Nach Abschluß des Auftrages heißt es, den Mech wieder zu reparieren, sofern die erforderlichen Ersatzteile vorhanden sind. Wurden aus Geiz oder akutem Geldmangel keine Ersatzwaffen oder Wärmetauscher mitgenommen, kann der nächste Kampf schnell zu einer hitzigen Angelegenheit werden. Alle nicht eingebauten Waffen oder Extras verbleiben in dem Ausrüstungs-Pool, mit dem der Mech nach einem Gefecht repariert werden kann. *bru*

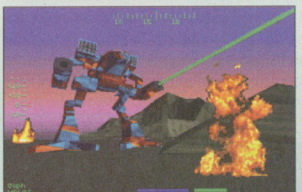
TIPS & TRICKS

Gerade die Bewaffnung der Mechs liefert bei einigen Missionen die Entscheidung über Sieg oder Niederlage. Meistens reicht es, die Auswahl ein wenig zu verändern. Gerade bei Nahkämpfen hat sich der Flammenwerfer bewährt. Ein paar Treffer, und der feindliche Mech ist wegen Überhitzung ausgeschaltet. Nun noch eine Salve mit dem Rest des Arsenals – der Gegner ist nur noch Geschichte. Bei Missionen in weitläufigem Gelände ist diese Taktik nicht zu empfehlen, da schon die Annäherung aus großen Distanzen zum Tod führen kann. Hier solltet ihr euch lieber auf weitreichende Waffen wie Raketen oder Laser verlassen.

Um gleich von Anfang zumindest den finanziellen Schwierigkeiten aus dem Wege zu gehen, ist eine Änderung des Guthabens von Vorteil. Die entsprechende Adresse findet sich in Zeile 120, Adresse 12A, B, C, D. Als geeigneter Betrag hat sich 99.999.999 C-Bills bewährt (als Hex-Code FF E0 F5 05, genau in dieser Reihenfolge eingeben).

MECH-KONKURRENZ

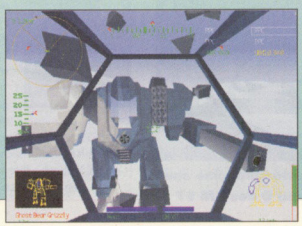




Sierras Mech-Konkurrenz **"Earthsiege"** bietet bis auf die (mangels Lizenz) uninteressanteren Hercs, ähnlich spannende und ausgereifte Kost. Gekämpft wird gegen abtrünnige künstliche Intelligenzen, die sich gesammelt gegen ihre Schöpfer erheben.

Mechwarrior 2, Stammvater der neuen Activision-Mechs kann trotz der neueren Gegner in "Mercenaries", die zum Teil aus eigenem Haus kommen, seinen angestammten Platz unter den besten Mechprogrammen bewahren.

Ähnliches gilt für **Ghost Bears Legacy**, dessen Storyline wesentlich besser und dichter ist, als die des Vorgängers.



Name .....**Mechwarrior 2: .....Mercenaries**
Genre .....Simulation
Hersteller .....Activision

Spielspaß

Solo	Multi
87%	82%

Demo auf

BUNDESLIGA

Der deutsche Managermeister 1996 steht fest: Software 2000 holt auch dieses Jahr wieder die meisten Punkte



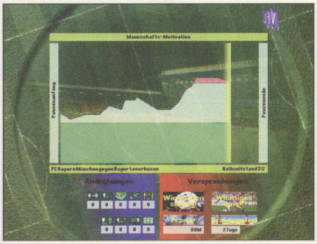
Fan- und PR-Arbeit zahlen sich eher langfristig aus



Fast jede Entscheidung könnt ihr dem Computer überlassen

Nach drei Megasellern trennte sich das unter der Bezeichnung "Kron Software" firmierende Programmierduo Werner Krahe und Jens Onnen. Ersterer nahm unter Mithilfe von Andreas Niedermeier und Spieldesigner Hans-Arno Wegner Anfang letzten Jahres den vierten Manager-Sprößling mit dem für Software 2000 inzwischen typischen Jahreszahlenzusatz 97 in Angriff. Die gewaltigste Aufgabe, die man zu bewältigen hatte, war die Einbettung des überbordenden Detailreichtums in ein schlüssiges Bedienkonzept. Die Operation ist gelungen: Der Hauptbildschirm präsentiert sich aufgeräumt und von jedem unnötigen Ballast befreit. In Verbindung mit hochauflösender 15- bzw. 16-Bit-Grafik sorgen mehrere Buttonleisten für ständigen Zugriff auf alle wichtigen Menüs. Etwas knapp ist deren Beschreibung in den beiden Handbüchern ausgefallen; neben einem Tutorial beschränkt sich die Auskunftsfreudigkeit meistens auf den puren Namen der Funktion.

Zweite auffällige Neuerung sind die von Fernsehreporter Michael Wiese (alle sonstige Sprachausgabe kommt von Helmut Schulte) kommentierten, mit Hilfe von Argonauts BRender-Engine in Echtzeit berechneten 3D-Spielszenen. Dank vier verteilt stehender Kameras kann man das Match jederzeit aus der Perspektive seiner Wahl verfolgen, muß aber von allen Vieren aus zugeben, daß die Clips weder besonders schön noch spannend sind. Selbstverständlich können sie dafür abgeschaltet werden und lassen sich, da ziemlich rechenintensiv, in puncto Detailfülle und Fenstergröße an die vorhandene Hardware anpassen. Ganz allgemein ist auch diesmal wieder so ziemlich alles konfigurierbar, allerdings



Mit Echtzeitdrohungen und Belohnungen versucht ihr die Motivation eurer Elf in der Halbzeit hochzuhalten

nicht wie beim BMH in einem Screen zusammengequetscht, sondern mitsamt Erklärung auf mehrere Bildschirme verteilt.

Der überwiegende Teil des umfangreichen Programmbestandes wurde neben der aufgebohrten Präsentation, wozu auch gelungene Soundeffekte und professionelle Musikstücke zählen, nur dezent überarbeitet. Vor allem die wichtigsten Felder des Managers, Mannschftsbetreuung, Training, Werbung und Stadion warten nur mit wenig neuen Ideen auf. Allerdings muß dazu gesagt werden, daß hier schon der BMH seine Trümpfe voll ausspielen konnte und kaum noch Wünsche offenließ. Erweist sich der Wunschverein als Horrortruppe oder stellt einem der Vorstand trotz größter Anstrengungen den Stuhl vor die Tür, blieb bisher im Prinzip nur der Neustart. Der BM 97 ist ähnlich dem Großteil der Konkurrenz nun flexibler gestaltet: Nicht mehr das feste Kleben an einem Klub steht im Vordergrund, sondern die persönliche Managerkarriere. Ist man seinen Job los, kann man sich jederzeit nach einem neuen Brötchengeber umsehen. *mg*



In diesem Menü werden Spiele gewonnen: Eine ausgeklügelte Aufstellung ist das A und O des BM 97



Michael Galuschka

Über mangelnde Konkurrenz braucht sich Software 2000 auf dem Gebiet der Fußballmanager nun wirklich nicht beklagen. Bot der "BM Hattrick" seinen meist einheimischen Mitstreitern genügend Angriffsfläche in puncto Präsentation und Bedienung, läßt die 97er Auflage kaum noch Spielraum für wesentliche Verbesserungen. Nur auf die hingeschludert wirkenden 3D-Torszenen hätte ich leichten Herzens verzichten können. Da machen die grafisch schlichten, aber spannenden Einspielungen à la "Hattrick!" oder "BM Professional" auf Dauer mehr Spaß. Ansonsten herrscht größtenteils ein – wenn auch deutlich aufpoliertes – Déjà-vu-Erlebnis vor, die meisten Bildschirme haben sich vom Funktionsumfang her kaum verändert. Das ist auch gut so, denn dem Hang zum spielspaßgefährdenden Menü-Overkill trat man mit sauber gezeichneter Highcolor-Grafik und stark verbesserter Handhabung entgegen. In Kombination mit der DFB-Lizenz und opulenter Ausstattung wurde somit alles getan, den simulierten Spielbetrieb möglichst atmosphärisch erscheinen zu lassen.

MANAGER 97

IM VERGLEICH



Bundesliga Manager Professional

Obwohl der Großvater des BM 97 bereits seit Ende 1991 in der Welt des Fußballs mitmischt, hat er bislang wenig von seinem ganz eigenen Reiz verloren. Vor kurzem in Software 2000s "Classic Line" neu aufgelegt, überzeugt der Oldie mit unkompliziertem, den Manager aber keinesfalls unterfordernden Spielablauf. Besonders viele Nachahmer fand die Art, Torchancen darzustellen: Von jeder Szene wurden zwei praktisch gleiche Files angelegt, bei dem einen geht der Ball ins Tor, beim anderen daneben bzw. der Keeper hält ihn. Für die geforderten 30 Mark auch heute noch eine lohnenswerte Anschaffung.

Bundesliga Manager Hattrick

Vor gut zwei Jahren war es aus mit der Beschaulichkeit: Krahe/Onnen quetschten in den Vorgänger des BM 97 alles hinein, was auch nur annähernd mit dem runden Leder zu tun hatte. Da es gleichzeitig an fähigen Designern mangelte, geriet der BMH erstens wenig ansehnlich und zweitens äußerst umständlich zu bedienen. Unrühmlicher Höhepunkt war der Bildschirm mit den grundsätzlichen Einstellungen. 150 hingepfefferte Schalter, die ausschließlich auf einem Beipackzettel erklärt werden, warteten nur darauf, besonders Neueinsteiger zu frustrieren. Wer jedoch lediglich auf Optionsfluten scharf war, und wem es auch nichts ausmachte, daß einige falsch geschriebene Spieler mangels Editor verstümmelt blieben, hatte mit dem BMH sein persönliches Fußballparadies gefunden.





Hattrick!

Besser als der BMH wollte es Ikarion machen; so wirkte "Hattrick!" denn auch eher wie eine gekonnt überarbeitete BMP-Version denn ein direkter BMH-Konkurrent. Schlichte, aber klare und übersichtliche SVGA-Grafik sowie die geniale Bedienung mittels Nachkriegsherd-Schalter ließen dessen Defizite um so deutlicher zutage treten. Dabei geizte "Hattrick!" durchaus nicht mit neuen Ideen: So zum Beispiel den Funmodus, der den Bundesligabetrieb gekonnt auf die Schippe nimmt. Mangels DFB-Lizenz mußte man zwar auf echte Spielernamen verzichten, ein komfortabel ins Programm integrierter Editor machte das Nachbearbeiten immerhin so wenig kompliziert wie möglich. Noch Ende des Jahres soll übrigens der Nachfolger "Hattrick! Wins" erscheinen.



Teamchef

Das erste rein deutsche Microprose-Produkt schlug vor einem Jahr endgültig den Weg in eine neue Managerrichtung ein: Lieber auf den einen oder anderen Menüpunkt verzichten und dafür auf edle Grafik und wohlklingende Sounds setzen. Das Programmierteam MfN machte sich sehr viele Gedanken um eine intuitiv zu beherrschende Bedienung, was auch hervorragend gelang. Um die größtenteils etwas dröge aufbereitete Materie aufzulockern, streute MfN etliche Videosequenzen ein, die mit ihrem Schulneigungsgruppen-Niveau aber nur Mitleid erregten. Für ambitionierte, hauptsächlich in Windows heimische Manager ist der "Teamchef" aber nach wie vor erste Wahl.



An Informationen und Statistiken herrscht kein Mangel

TIPS UND TRICKS

Die Tipsfülle hängt wie kaum bei einem anderen Spiel von den Tausenden Fans ab, die es Tag für Tag bis ins kleinste Detail ausleuchten. Cheats sind bis jetzt keine bekannt, nur ein paar allgemeine Hinweise momentan möglich.

So gilt prinzipiell: In der Ruhe liegt die Kraft. Mit überstürzten Transfers hyperteurer Superstars mögt ihr zwar kurzfristig Erfolg haben, ruiniert euch aber auf Dauer nur die eigenen Finanzen. Ruhe heißt aber nicht, daß ihr beim alltäglichen Bundesligageschäft einschlummert. Nur allzu leicht vergißt man Routinearbeiten. So ist es z.B. ärgerlich, bei einer beruhigenden Führung mit zu viel Einsatz zu spielen und so die Verletzung eines Stammspielers zu riskieren. Läuft es allgemein nicht so gut, muß das nicht unbedingt heißen, daß ihr schlechte Arbeit leistet, sondern vielleicht nur zu wenig. Kümmert euch dann wieder mehr um Teilbereiche, die in letzter Zeit vernachlässigt wurden, weil sie vielleicht weniger wichtiger erschienen als sie sind.

Name . . . **Bundesliga Manger 97**
Genre . . . . . Wirtschaftssimulation
Hersteller . . . . . Software 2000

Spielspaß

85%

Demo auf

WING COMMANDER IV

The Price of Freedom



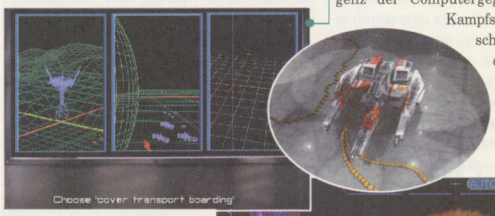
Der Champion: Col. Blair ist noch lange nicht im Ruhestand



Col. Blair in Bedrängnis

Endlich Frieden! Nach Jahrzehnten von Gewalt und Zerstörung gewinnt die Menschheit den Krieg gegen das Imperium der Katzen durch Colonel Blairs legendären Flug nach Kilrah. Was jetzt? Für Chris Roberts, Chefentwickler und Erfinder des "Wing Commander"-Universums, ist das kein größeres Problem, als er im Frühjahr den vierten Teil seiner mittlerweile legendären SpaceOpera ins Rennen um die Gunst der Computerspieler schickt. Größer, teurer, länger und noch aufwendiger als das bereits imposante "Heart of the Tiger" geht es diesmal um Spannungen innerhalb der Konföderation: Colonel Blair (Mark Hamill) führt ein geruhsames Leben als Farmer, aber bevor er endgültig zum Trekker-Piloten wird, läuft ihm in seiner Stammkneipe sein ehemaliger Wingman Maniac (Tom Wilson) über den Weg und holt Blair aus der Reserve zurück in den aktiven Dienst. Ohne langes Zögern schwingt der sich ins Cockpit, und schnell landen beide auf dem Raumträger "Lexington". Hier treffen sie zunächst einen alten Bekannten. Captain Eisen ist der kommandierende Offizier und weiht unseren Helden in die Situation ein: Nicht identifizierte Jäger greifen immer wieder in den Randbereichen der Konföderation, den sogenannten Borderworlds, unbewaffnete Konvois an und fliegen Überfälle auf Kriegsschiffe: Tausende Zivilisten mußten bereits sterben. Bald stellt sich jedoch heraus, daß es innerhalb des Sternenbundes Verräter gibt. Nachdem Blair und einige alte Kameraden zum "Feind" übergelaufen sind, geht es erst richtig los: Natürlich steht wieder einmal die Zukunft der gesamten Menschheit auf dem Spiel – für niedrigere Ziele steigt ein Colonel Blair nicht mehr in die Pilotenkanzel.

"Wing4" unterscheidet sich auf den ersten Blick nicht allzusehr vom Vorgänger. Teilweise die gleichen Schauspieler, ein ähnliches, nur eben aufwendigeres Videosystem mit einer leicht verzweigenden Handlung, einige zusätzliche Raumschiffe, die wieder durch die "Heart of the Tiger"-Grafikengine fliegen – nichts Neues für alte Weltraumhasen. Immerhin darf der Spieler jetzt aber manchmal zwischen **mehreren Missionen** wählen und hat größeren Einfluß auf sein gewünschtes Raumschiff und dessen Bewaffnung. Die Aufträge selbst sind komplexer und abwechslungsreicher; bei manchen Abschnitten geht ohne überlegtes Vorgehen gar nichts. Zugelegt hat Origin auch bei der künstlichen Intelligenz der Computergegner: Die feindlichen Kampfschiffe arbeiten jetzt fast schon als Teams, nehmen den Spieler in die Mitte und schlagen auch in den unteren Schwierigkeitsstufen schon fleißig Ausweichhaken.



Welche Mission darf es sein? Das Auswahlmenü.

CHEAT WING4

Nach dem Programmaufruf mit "**wc4 - chicken**" sorgen einige Tastenkombinationen für Erleichterung:
Strg+W: Eliminiert das anvisierte Ziel
Alt+Strg+W: Zerstört alle Feinde auf dem Screen
Shift+E: Schleudersitz, Mission aber geschafft

IM VERGLEICH: ZAHLEN UND FAKTEN

	Wing Commander 4	Privateer 2
Steuerbare Raumschiffe	7	14
Andere Raumschiffe	ca. 15	ca. 45
max. Missionen	max. 51	praktisch unbegrenzt
CDs	6	3 (besser komprimiert)
Produktionskosten	8 Mio. Dollar	5 Mio. Dollar
prominente Schauspieler	Mark Hamill (Col. Blair), Malcolm McDowell (Tolwyn), John Rhy-Davies (Paladin), Tom Wilson (Maniac), Jason Bernard (Eisen)	Clive Owen (Lev Arris), Jürgen Prochnow (Shondy), Christopher Walken (Hassan), John Hurt (Joe der Barkeeper)
Grafikauflösung	VGA / SuperVGA	SuperVGA
Empfohlener Rechner	486/DX4-100 / Pentium 120	Pentium 100



Kawumm! Ein großes Schlachtschiff weniger, von Blair höchstpersönlich in den Orkus geschickt.

PRIVATEER 2
The Darkening



Der Herausforderer: Ein Händler, der durch Zufall dunklen Geschäften auf die Spur kommt

Kaum stand "The Price of Freedom" in den Regalen, packte Chris Roberts sein Bündel und verabschiedete sich von Origin, um seine eigene Film- und Spielefirma zu gründen. Aber ganz ohne die Familie Roberts muß Origins Weltraumabteilung nicht auskommen, verantwortlich für das Spieldesign von "Privateer 2 – The Darkening" ist Chris' kleiner Bruder Erin. Die Rahmenhandlung beginnt, als ein Transportschiff einem Überfall zum Opfer fällt. Nur eine Rettungskapsel mit einem todkranken Unbekannten holen die Bergungsmannschaften noch aus den Flammen. Zehn Jahre später: Der Unbekannte erwacht im Krankenhaus aus dem Tiefschlaf, die Krankheit können die Ärzte mittlerweile heilen. Nebenwirkung des künstlichen Koma: Er erinnert sich an nichts – weder an Namen, Familie oder Heimatplaneten. Immerhin stellt sich schnell heraus, daß er Lev Arris heißt und außerdem ein gut gefülltes Konto hat. Die Story wird in "Wing"-Manier in längeren Videosequenzen erzählt. Damit Arris auch zur rechten Zeit am rechten Ort ist, bekommt er gelegentlich eine eMail auf seinem Cockpit eingeblendet, die ihm die entsprechenden Treffpunkte mitteilt, manche der Personen findet er nur per Zufall auf einem der größeren Planeten. Zwischen all den Heldentaten muß Arris auch Geld verdienen. Sobald er sein erstes Raumschiff erstanden und mit den nötigsten Systemen ausgestattet hat, kann er sich auch schon ins Geschäftsleben stürzen. Geld verdient er, indem er Waren auf dem einen Planeten billig einkauft und sie woanders möglichst teuer verhökert. Anders als im ersten "Privateer", in dem die gesamte Ladung im Raumschiff des Helden Platz hatte, muß man diesmal alles in "Cargo Ships" unterbringen. Eine andere Möglichkeit der Geldbeschaffung

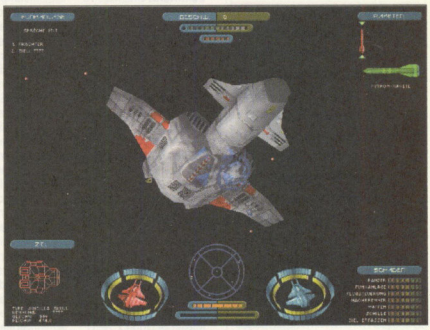


Bei seiner Identitätssuche muß Lev Arris Datenbanken durchforsten

bieten Kampfaufträge, wie sie ebenfalls schon aus dem ersten Teil bekannt sind. An den Weltraumkämpfen hat sich gegenüber "Wing4" bis auf Details nichts geändert. Die künstliche AI der Feinde ist etwas niedriger, insbesondere nehmen sie den Spieler nicht sonderlich oft in die Zange und fliegen geradere Bahnen. Einer der größten Unterschiede: Dank feinerer Grafikauflösung der Lasersalven lassen sich feindliche Schiffe aus wesentlich größeren Entfernungen beharken. Technisch hat Origin "The Darkening" gegenüber dem letzten "Wing" weiter aufgemöbelt: Die neue Grafikengine erlaubt Rundungen an den Raumschiffen und -stationen, bietet Lightsourceing und hat erstmals in einer Origin-Welt auch Lens-Flaring-Effekte. *ste*



Hauptdarsteller Clive Owen als "Privateer" Lev Arris



Dem Transporter geht es an den Kragen



Peter Steinlechner

Ich geb's ja zu: Auch als alter "Wing Commander" der ersten Stunde hängt mein Herz im Zweifel ein kleines bißchen mehr an "Privateer". Zwar ist "Wing4" der bislang beste Teil der Serie, kommt sofort in Schwung und bietet zu Spielbeginn die packendere Atmosphäre. "The Darkening" benötigt mehr Warmlauf und wirkt anfangs nicht ganz so zugänglich. Bis man den Handelspart kapiert und genug Geld für ein brauchbares Raumschiff mit ordentlichen Waffen zusammen hat, die Handlung an Drive gewinnt und man sich im Tri-System auskennt, vergeht einiges an Zeit – aber dann läßt wohl niemand den Joystick wieder freiwillig los. Es fesselt ganz anders an den Bildschirm, wenn man zumindest ein bißchen sein eigener Herr ist, statt "nur" einem festen Missionsbaum zu folgen. Die Qualitäten sowohl der Filme als auch der Grafikengine sind in beiden Fällen über jeden Zweifel erhaben, letztere gefällt bei "Privateer 2" sogar noch etwas besser. Trotzdem: Sieger oder Verlierer gibt's natürlich nicht, Fans greifen zu beiden Spielen.

	Wing Commander 4	Privateer 2
Name	Wing Commander 4	Privateer 2
Genre	Action	Action
Hersteller	Origin	Origin
Spielspaß	85%	86%
	Bilder auf	Bilder auf

ALLE SPI

Alle Spieletests, Vorberichte, Interviews, Messen, Hardwaretests – überhaupt alles Wissenswerte aus dem Computerspielmarkt des Jahres 1996 findet ihr hier in komprimierter Form übersichtlich aufbereitet

INHALT

- **Reviews, alphabetisch** geordnet. Optimal für die Suche nach einem bestimmten Titel **50-52**
- **Reviews, nach Genres** geordnet. In der Wertung absteigend. Optimal für die Suche nach den empfehlenswertesten Titeln eines Genres..... **52-55**
- **Tips**, egal ob Hex-Schummelei, Cheat, Karte oder Komplettlösung, alphabetisch geordnet nach Spielenamen..... **55**
- **Previews**..... **50**
- **Reportagen**..... **51**
- **1996 indiziert**..... **51**
- **Messen 1996** **52**
- **Hardwaretests** **52**
- **Interviews**..... **52**
- **Specials**..... **53**

Previews, Work in Progress

Titel	Genre	Ausg./Seite
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	09/96, 44
Absolute Zero	Action-Flugsim.	01/96, 24
Afterlife	Wirtschaftssim.	07/96, 56
AH-64D Longbow	Hubschraubersim.	03/96, 24
Alien Trilogy	3D-Action	04/96, 20
Armored Fist 2	Simulation	08/96, 23
Battlecruiser 3000 A.D.	Strategie-Action	02/96, 26
Bedlam!	Action-Strategie	09/96, 32
Big Red Rancing	Rennspiel	01/96, 24
Bleifuss 2	Rennspiel	08/96, 56
Bleifuss 2	Rennspiel	10/96, 48
Blood & Magic	Strategie	05/96, 38
Broken Sword	Adventure	04/96, 30
Bundesliga Manager 97	Wirtschaftssim.	11/96, 78
C&C 2: Red Alert	Strategie	02/96, 20
Chronicles of the Sword	Action-Adventure	02/96, 27
Citizens	Strategie	08/96, 50
Civilization 2	Strategie	04/96, 40
Comanche 3	Flugsimulation	08/96, 22
Comanche 3	Flugsimulation	11/96, 74
Conquest of the New World	Strategie	05/96, 36
Creatures	Artificial Life	12/96, 28
Cyber Gladiators	Prügelspiel	09/96, 48
Cyberia 2 - Resurrection	Action-Adventure	03/96, 34
Deadlock: Planetary Conq.	Strategie	07/96, 60
Deep Space 9: Harbinger	Adventure	03/96, 22
Der Druidenzirkel	Action-Adv./Roll.	01/96, 34
Diablo	Rollenspiel	07/96, 44
Die Fugger 2	Wirtschaftssim.	04/96, 54
Die Hard Trilogy	Action	04/96, 46
Die Siedler 2	Wirtschaftssim.	04/96, 32
Die Stadt der verlorenen...	Adventure	11/96, 72
Discworld 2	Adventure	09/96, 50
Dominion	Strategie	12/96, 44
Down in the Dumps	Adventure	01/96, 28
Dungeon Keeper	Action-Rollenspiel	01/96, 30
Earthworm Jim 1&2	Jump'n Run	03/96, 46
Elisabeth I.	Wirtschaftssim.	07/96, 62
Escalation	Strategie	02/96, 26
ESPN Extreme Games	Rennspiel	02/96, 28
Evidence	Adventure	10/96, 58
F-22 Lightning	Flugsimulation	08/96, 24
Fallout	Rollenspiel	09/96, 38
Fantasy General	Hex-Strategie	03/96, 32
FIFA Soccer 97	Fußballsim.	12/96, 42
Flying Corps	Flugsimulation	10/96, 50
Gene Wars	Strategie	09/96, 54
Golden Gate Killer	Adventure	09/96, 36
Hardline	Interact. Movie	07/96, 64
Hind	Flugsimulation	07/96, 48
Holiday Island	Wirtschaftssim.	11/96, 80
Hunter Hunted	Action	09/96, 48
iM1 A2 Abrams Battle Tank	Panzersim.	10/96, 54
Jane's A.T.F.	Flugsimulation	05/96, 32
Lighthouse	Adventure	08/96, 42
Links LS	Sportspiel	08/96, 52
Little Big Adventure 2	3D-Adventure	12/96, 32
M.A.X.	Strategie	09/96, 46
Magic the Gathering	Strategie-Adv.	07/96, 50
Master of Orion 2	Strategie	04/96, 42
MDK (Teil 1)	Action	09/96, 22
MDK (Teil 2)	Action	10/96, 44
MDK (Teil 3)	Action	11/96, 64
MDK (Teil 4)	Action	12/96, 22
Metal Hive	Mech-Sim.	04/96, 26
Mission Force: Cyberstorm	Stra tegie	07/96, 52
NASCAR Racing 2	Rennspiel	09/96, 49
NASCAR Racing 2	Rennspiel	11/96, 70
Need For Speed Special Edition	Rennspiel	08/96, 57
Night of the Mosters	Adventure	09/96, 30
Normality	3D-Adventure	04/96, 44
Olympic Soccer	Sportspiel	07/96, 46
Orion Burger	Adventure	05/96, 40
Outlaws	Action-Adventure	08/96, 44
Phantasmagoria 2	Adventure	09/96, 48
Ravage D.C.X.	Action-Shooter	12/96, 38
Realms of the Haunting	3D-Adventure	10/96, 60
Rendezvous im Weltraum	Adventure	10/96, 56
Renegade	Action-Adv.	03/96, 30
Ridge Racer	Rennspiel	02/96, 28
Ripper	Adventure	02/96, 24
Road Rash	Rennspiel	07/96, 58
Rocket Jockey	Rennspiel	12/96, 36
Schleichfahrt	Action-Sim.	09/96, 42
Scorched Planet	Action-Strategie	10/96, 64
Sherock Holmes 2	Adventure	10/96, 62
Shine	Adventure	12/96, 30
Silent Hunter	U-Boot-Action	03/96, 48
Silent Thunder - Revenge	Flugsimulation	03/96, 38
Space Bar	Adventure	12/96, 40
Space Hulk	Action	06/96, 32
Star Control 3	Adv./Strat./Action	06/96, 34
Star Trek Omnipedia	Nachschlagewerk	08/96, 58
Syndicate Wars	Action-Strategie	03/96, 44
Synnergist	Adventure	04/96, 34
Tailchaser	Action	07/96, 69
Terra Nova - Strike Force...	Action-Sim.	04/96, 38
The Crow	Action-Filmums.	12/96, 24
The Gene Machine	Adventure	06/96, 30
The Pandora Directive	Interactive Movie	04/96, 48
Theme Hospital	Strategie	03/96, 40
Time Commando	Action	05/96, 34
Tomb Raider	Action-Adventure	10/96, 46
Toonstruck	Adventure	09/96, 28
Toshinden	Prügelspiel	07/96, 70
Tunnel B1	3D-Action	04/96, 16
Ultimate Mix	Adventure	08/96, 48
Unreal	Action	11/96, 76
Vanished Powers	Rollenspiel	04/96, 16
Viper	Shooter	04/96, 16
Virtua Fighter PC	Prügelspiel	07/96, 66
X-COM: Apocalypse	Strategie	10/96, 16

Reviews 1996 alphabetisch

Titel	Genre	Ausg./Seite	solo/multi
11th Hour	Adventure	02/96,32	61%, –
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	10/96,76	57%, –
A.T.F. NATO Fighters	Flugsim.	12/96,130	81%, 83%
Absolute Pinball	Flipper	10/96,142	54%, –
Absolute Zero	Action	04/96,120	55%, –
Abuse	Action	06/96,54	69%, 73%
Advanced Civilization	Strategie	01/96,38	59%, –
Advanced Tactical Fighters	Simulation	06/96,102	80%, 83%
Afterlife	Wirtschaft	09/96, 64	75%, –
Age of Rifles	Strategie	11/96, 130	67%, 67%
AH-64D Longbow	Flugsim.	07/96, 114	85%, –
Alien Incident	Adventure	10/96, 146	58%, –
Alien Odyssey	Action-Adv.	01/96, 44	78%, –
Alien Virus	Adventure	03/96, 103	46%, –
Aliens	Adventure	01/96, 46	60%, –
Allied General	Strategie	02/96, 38	86%, –
American Civil War	Strategie	10/96, 154	15%, –
Angel Devoid	Adventure	04/96, 118	51%, –
Anvil of Dawn	Rollenspiel	02/96, 42	67%, –
Arcade America	Action	04/96, 112	73%, –
Assassin 2015	Action	12/96, 74	44%, –
Assault Rigs	Action	02/96, 44	62%, 74%
Atari 2600 Action Pack 2	Sammlung	01/96, 142	53%, –
Azrael's Tear	Action-Adv.	11/96, 142	58%, –
Back to Baghdad	Flugsim.	09/96, 68	75%, –
Bad Mojo	Adventure	05/96, 46	83%, –
Baku Baku	Tetris-Clone	08/96, 94	56%, 64%
Baphomets Fluch	Adventure	10/96, 102	80%, –
Baseball Pro 96	Sportspiel	09/96, 143	80%, –
Batman Forever	Action	04/96, 113	47%, –
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	08/96, 128	71%, 73%
Battle Race	Rennspiel	09/96, 106	63%, 65%
Battleground: Ardennes	Strategie	03/96, 102	70%, 73%
Battleground: Gettysburg	Strategie	03/96, 102	67%, 69%
Battleground: Shiloh	Strategie	10/96, 106	59%, 60%

ELE 1996

Battleground: Waterloo	Strategie	09/96, 104	66%, 68%	
Battles in Time	Strategie	03/96, 106	31%, 40%	
Beavis & Butthead	Adventure	01/96, 48	78%, –	
Bedlam	Action	12/96, 82	61%, –	
Bermuda Syndrome	Action-Adv.	01/96, 50	79%, –	
Big Hurt Baseball	Sportspiel	09/96, 133	69%, –	
Big Red Racing	Rennspiel	04/96, 114	67%, 70%	
Bleifuss 1	Rennspiel	01/96, 54	84%, 88%	
Bleifuss 2	Rennspiel	11/96, 158	84%, 87%	
Blind Date	Flirt-Sim.	03/96, 104	58%, –	
Blown Away	Geschickl.	05/96, 56	68%, –	
Braindead 13	Geschickl.	04/96, 122	56%, –	
Bruce Jenner's Decathlon	Sportspiel	09/96, 112	17%, –	
Bundesliga Manager 97	Sportspiel	12/96, 48	85%, –	
C&C: Alarmstufe Rot	Strategie	12/96, 168	87%, 88%	
Cadillacs & Dinosaurs	Action	01/96, 56	26%, –	
Card Player's Paradise	Simulation	03/96, 107	15%, –	
Caribbean Disaster	Strategie	01/96, 58	63%, 6%	
Championship Manager 2	Simulation	01/96, 60	64%, –	
Chaos Overlords	Strategie	07/96, 132	76%, 78%	
Chessmaster 5000	Schachsim.	10/96, 104	81%, –	
Chronicles of the Sword	Adventure	06/96, 50	52%, –	
Chrono Master	Adventure	03/96, 108	77%, –	
Civil War General	Strategie	11/96, 156	70%, 73%	
Civilization 2	Strategie	05/96, 60	88%, –	
CivNet	Strategie	01/96, 62	81%, 85%	
Claim to Power	Strategie	03/96, 114	49%, 65%	
Close Combat	Strategie	10/96, 108	65%, 68%	
Club & Country	Sportspiel	07/96, 101	17%, –	
Colony Wars 2492	Strategie	06/96, 64	61%, –	
Comix Zone	Action	04/96, 137	49%, –	
Congo - Descent into Zinj	Adventure	03/96, 112	54%, –	
Conqueror A.D. 1086	Strategie	02/96, 46	58%, –	
Conquest of the New World	Simulation	06/96, 124	79%, 82%	
Creep Night	Flipper	10/96, 114	72%, –	
Crusader: No Regret	Action	10/96, 148	79%, –	
Cyberdillo	Action	10/96, 112	9%, –	
Cyberia 2	Action	05/96, 138	67%, –	
CyberJudas	Sim./Adv.	03/96, 120	67%, –	
Cybermage	Action-Adv.	03/96, 118	78%, –	
Cyberspeed	Rennspiel	04/96, 119	42%, –	
Cyril Cyberpunk	Action	06/96, 59	42%, –	
D	Adventure	05/96, 58	37%, –	
Daggerfall	Rollenspiel	12/96, 158	72%, –	
Darkseed 2	Adventure	02/96, 50	58%, –	
Das Dschungelbuch	Geschickl.	01/96, 68	65%, –	
Das Museum	Wirtschaft	05/96, 108	13%, –	
Deadline	Strat./Sim.	07/96, 102	38%, –	
Deadlock	Strategie	11/96, 138	76%, 78%	
Deadly Tide	Action	11/96, 126	65%, –	
Deathkeep	Rollenspiel	08/96, 124	44%, –	
Decathlon	Sport	12/96, 128	25%, 32%	
Deep Space 9 - Harbinger	Adventure	05/96, 142	58%, –	
Defcon 5	Action-Adv.	06/96, 123	27%, –	
Der Druidenzirkel	Adventure	02/96, 54	70%, –	
Der Planer 2	Wirtschaft.	12/96, 132	38%, –	
Der Produzent	Wirtschaft.	07/96, 112	40%, –	
Der Seelenturm	Action-Adv.	04/96, 130	28%, –	
Descent 2	Action	05/96, 104	84%, 87%	
Destiny	Strategie	12/96, 166	58%, 59%	
Destruction Derby	Action	01/96, 64	78%, –	
Deus	Action	12/96, 144	66%, –	
Die Akte Pandora	Adventure	10/96, 130	79%, –	
Die Fugger 2	Wirtschaft	06/96, 62	49%, 55%	
Die fünfte Dimension	Adventure	12/96, 80	49%, –	
Die Siedler 2	Strategie	06/96, 118	89%, –	
Dime City	Wirtschaft	02/96, 52	59%, –	
Disciples of Steel	Rollenspiel	01/96, 66	14%, –	
Earthsiege 2	Simulation	04/96, 128	82%, –	
Earthworm Jim	Geschickl.	03/96, 124	87%, –	
Earthworm Jim 2 und 1	Geschickl.	04/96, 134	87%, –	
Ecco the Dolphin	Geschickl.	04/96, 132	67%, –	
Elisabeth I.	Wirtschaft	08/96, 108	76%, –	
Elk Moon Murder	Adventure	09/96, 108	46%, –	
Entomorph	Adventure	01/96, 70	70%, –	
ESPN Extreme Games	Rennspiel	04/96, 138	54%, –	
Euro 96	Sportspiel	08/96, 136	69%, 75%	
Evocation	Adventure	03/96, 122	43%, –	
Extreme Pinball	Flipper	02/96, 56	67%, –	
F1 Manager 96	Wirtschaft	06/96, 106	80%	
F-22 Lightning	Flugsim.	11/96, 162	75%, 79%	
Fable	Adventure	11/96, 152	68%, –	
Fantasy General	Strategie	05/96, 114	88%, –	
Fast Attack	Simulation	05/96, 110	79%, –	
Fatal Racing	Rennspiel	01/96, 74	78%, 79%	
FIFA Soccer 96	Sportspiel	01/96, 76	88%, 90%	
Fighter Duel	Action-Sim.	02/96, 58	19%, 37%	
Fire Fight	Action	08/96, 114	71%, 73%	
Firo & Klawd	Action	12/96, 65	56%, –	
Formula One Grand Prix 2	Rennspiel	04/96, 110	87%, 88%	
Full Tilt!	Flipper	02/96, 60	76%, –	
Gabriel Knight 2: Beast...	Adventure	03/96, 60	79%, –	
Gearheads	Geschickl.	07/96, 118	72%, –	
Gender Wars	Action-Strat.	06/96, 134	69%, –	
Gene Machine	Adventure	09/96, 124	75%, –	
Gene Wars	Strategie	10/96, 116	86%, 88%	
Golden Gate Killer	Adventure	10/96, 152	65%, –	
Grand Prix Manager	Wirtschaft	01/96, 78	74%, –	
Great Naval Battles IV	Strat.-Sim.	02/96, 62	71%, –	
Greg Norman Golf	Sportspiel	09/96, 142	63%, –	
Hardball 5	Sportspiel	03/96, 123	76%, –	
Hardline	Action	11/96, 180	61%, –	
Hellbender	Action	11/96, 148	64%, 70%	
Hellfire Zone	Action	01/96, 80	29%, –	
Heroes of Might & Magic	Strategie	02/96, 63	71%, 72%	
Hexen	Action	01/96, 120	71%, 75%	
Hind	Flugsim.	09/96, 130	86%, –	
Hugo - neue Abenteuer	Action	03/96, 136	25%, –	
Human Recall	Simulation	03/96, 127	8%, –	
Humans 3	Denkspiel	07/96, 128	52%, –	
I Have No Mouth...	Adventure	04/96, 116	61%, –	
Ice & Fire	Action	03/96, 128	23%, –	
Icebreaker	Geschickl.	03/96, 129	23%, –	
Imperium Romanum	Adventure	03/96, 130	65%, –	
In the First Degree	Int. Movie	01/96, 132	30%, –	
Indiana Jones Desktop	Adventure	06/96, 108	44%, –	
Indy Car Racing 2	Rennspiel	01/96, 122	85%, 87%	
Johnny Bozookatone	Geschickl.	05/96, 120	68%, –	
Judge Dredd	Action	07/96, 127	38%, –	
Karma	Denkspiel	10/96, 112	38%, –	
Kick Off 96	Sportspiel	09/96, 136	70%, –	
Kingdom'O Magic	Adventure	05/96, 128	59%, –	
Knight Moves	Geschickl.	03/96, 133	47%, –	
Krazy Ivan	Action	12/96, 154	69%, 63%	
Lemmings Paintball	Geschickl.	06/96, 112	75%, 77%	
Lighthouse	Adventure	10/96, 110	62%, –	
Links LS	Sportspiel	10/96, 136	88%, –	
Lion	Simulation	04/96, 142	62%, –	
Loadstar	Action	01/96, 126	39%, –	
Locus	Action	03/96, 132	17%, –	
Madden NFL 97	Sport	12/96, 118	83%, 84%	
MAG!	Wirtschaft	05/96, 148	58%, –	
Majestic	Adventure	06/96, 114	53%, –	
Manic Karts	Rennspiel	04/96, 158	73%, 80%	
Marathon 2	Action-Adv.	11/96, 168	58%, 60%	
Martian Chronicles	Render-Adv.	07/96, 48	48%, –	
Master of Orion 2	Strategie	11/96, 118	82%, 84%	
Mechwarrior 2: Ghost B...	Action	02/96, 134	87%, –	
MW 2: Mercenaries	Action	12/96, 70	87%, 82%	
MegaRace 2	Rennspiel	11/96, 122	53%, –	
Milo	Denkspiel	10/96, 105	35%, –	
Mission Critical	Adventure	02/96, 136	71%, –	
Mission Super I.Q.	Adventure	01/96, 128	15%, –	
Monopoly	Brettspiel	01/96, 130	25%, 65%	
Monster Truck Madness	Rennspiel	11/96, 172	42%, 50%	
Monthy Python, Holy Grail	Adventure	09/96, 114	62%, –	
Mortal Coil	Action	02/96, 138	19%, 20%	
Mortimer and the Riddles...	Action-	09/96, 110	72%, –	
Mummy - Tomb of the...	Adventure	12/96, 156	52%, –	
Mutant Penguins	Geschickl.	12/96, 181	57%, –	
Mutation of J.B.	Adventure	12/96, 164	38%, –	
NBA Live 96	Sportspiel	04/96, 144	83%, –	
Necrodome	Action	11/96, 170	57%, 60%	
Need for Speed Special Ed.	Rennspiel	09/96, 144	76%, 82%	

Ausgabe
Seite
Solo-Spielspaß
Multiplayer-Wertung

1996 INDIZIERT

Zu Spielen, die 1996 auf dem Index für jugendgefährdende Schriften der BPjS gelandet sind, findet ihr keine Informationen, selbst wenn sie vor der Indizierung im Heft waren.

- Duke Nukem 3D Shareware
- Duke Nukem 3D Vollversion
- Witchaven 2 - Blood Vengeance
- Quake Shareware
- Quake Vollversion
- Panzer General
- The Terminator: Future Shock
- Doom 2 - Hell on Earth
- Expect No Mercy
- Extreme Rise of the Triad
- Island Peril
- Mortal Kombat 3
- Nightmare 3D
- Operation Body Count
- White Wolf, Series 4

REPORTAGEN

	Heft, S.
Domark	01/96, 24
Neon	03/96, 16
NovaLogic	08/96, 22
Lucas Arts, SSI und Pulse	10/96, 20
Activision, Interplay, New World Computing, Blizzard und Virgin	11/96, 44

INTERVIEWS

	Heft, S.
Bill Stealey, Interactive Magic	01/96, 10
Richard Garriott, Origin (Teil 1)	02/96,172
Richard Garriott, Origin (Teil 2)	03/96,154
Shaun Lyng & Ian Currie, ("Jagged Alliance")	05/96,154
Guido Henkel, Attic Software ("DSA3")	06/96,152
Ted Peterson, Bethesda ("Daggerfall")	07/96, 32
Chris Crawford (C. Game Developers Conf.)	08/96,144
Al Lowe, Sierra ("Larry 7")	09/96,158
Steve Dauterman, Lucas Arts	10/96,166
Rick Gush & Bill Petro ("Lands of Lore 2")	11/96,188
Peter Molyneux, Bullfrog ("Dungeon Keeper")	12/96,186

MESSEBERICHTE

	Heft, S.
Computer 95 in Köln	01/96, 06
ECTS London Spring 96	06/96, 12
E3 Los Angeles (Teil 1)	07/96, 6
E3 Los Angeles (Teil 2)	08/96, 8
ECTS London Fall 96	11/96, 20

HARDWARETEST

	Heft, S.
High-End-Systeme	02/96 126
27 Soundsysteme	03/96 60
Neue Joysticks von Thrustmaster & Gravis	06/96 138
Was taugen Komplettsysteme?	06/96 140
Soundkarten-Test	07/96 144
Was taugen 3D-Grafikkarten?	09/96 154
Die neuesten Rechner	09/96 150
Die schnellsten CD-Laufwerke	10/96 160

GENRES

In dieser Tabelle findet ihr alle Spiele in Genres geordnet. Da natürlich die besten Vertreter des Genres am meisten interessieren, stehen die Titel mit den höchsten Wertungen ganz oben.

Net:Zone	Adventure	12/96, 155	48%, –
NFL Quarterback Club 96	Sportspiel	06/96, 117	78%, –
NHL Hockey 97	Sport	12/96, 120	87%, 88%
Nihilist	Action	10/96, 156	69%, –
Normality	Adventure	08/96, 116	77%, –
Offensive	Strategie	08/96, 96	20%, –
Olympic Soccer	Sport	12/96, 66	47%, –
Onside Soccer	Sportspiel	08/96, 99	42%, –
Orion Burger	Adventure	12/96, 62	80%, –
PBA Bowling	Sportspiel	02/96, 140	46%, –
PerOxyd	Geschickl.	01/96, 134	70%, 73%
PGA European Tour	Sportspiel	05/96, 126	81%, –
Pinball 3D-VCR	Flipper	06/96, 116	42%, –
Pinball Construction-Kit	Flipper	12/96, 180	34%, –
Pinball Wizard 2000	Flipper	03/96, 134	74%, –
Pinball World	Flipper	01/96, 136	57%, –
Pole Position	Wirtschaft	02/96, 141	75%, –
Police Quest SWAT	Adventure	02/96, 144	70%, –
Pool Champion	Sportspiel	03/96, 64	57%, –
Power Dolls	Strategie	02/96, 145	50%, –
Pray for Death	Prügelspiel	08/96, 98	49%, 52%
Private Eye	Adventure	11/96, 134	35%, –
Privateer 2: The Darkening	Action	12/96, 138	86%, –
Pro Pinball - The Web	Flipper	01/96, 138	85%, –
Psychic Detective	Adventure	03/96, 138	70%, –
Pumuckl - Klabauterjagd	Geschickl.	03/96, 136	50%, –
Qin	Adventure	11/96, 178	44%, –
Quest for Fame	Musik-Adv.	03/96, 66	76%, –
Radix - Beyond the Void	Action	04/96, 123	42%, –
Rallye Racing 97	Rennspiel	11/96, 124	68%, 70%
ranSoccer	Sportspiel	01/96, 140	74%, –
ranTrainer 2	Sport/Sim.	02/96, 146	54%, –
Rayman	Geschickl.	01/96, 143	81%, –
Rebel Assault 2	Action	02/96, 148	73%, –
Red Ghost	Strategie	05/96, 136	29%, –
Rendezvous im Weltraum	Adventure	12/96, 62	55%, –
Return Fire	Action	07/96, 134	73%, 76%
Return of Arcade	Sammlung	08/96, 100	34%, –
Revolution X	Action	06/96, 109	19%, –
Ripper	Adventure	05/96, 122	72%, –
Rise 2 - Resurrection	Prügelspiel	04/96, 146	73%, 76%
Road Rash	Rennspiel	11/96, 176	66%, 70%
Road Warrior	Action	01/96, 146	63%, –
Robotron X	Action	12/96, 152	50%, –
S.T.O.R.M.	Action	06/96, 60	72%, –
Safecracker	Adventure	10/96, 128	50%, –
Schleichfahrt	Action	12/96, 76	80%, –
Scorched Planet	Action-Strat.	11/96, 140	44%, 47%
Sea Legends	Strategie	04/96, 149	66%, –
Sensible Golf	Sportspiel	04/96, 156	53%, 65%
Separation Anxiety	Action	04/96, 119	20%, –
Shadoan	Adventure	10/96, 124	32%, –
Shannara	Adventure	04/96, 150	79%, –
Shattered Steel	Action	12/96, 148	78%, 78%
Shellshock	Action	08/96, 120	60%, –
Sherlock Holmes 2	Adventure	12/96, 86	73%, –
Shivers	Adventure	01/96, 148	69%, –
Shockwave Assault	Action	03/96, 141	57%, –
Silent Hunter	Simulation	06/96, 44	84%, –
Silent Thunder - Revenge	Simulation	04/96, 153	80%, –
Sonic CD	Geschickl.	08/96, 102	79%, –
Space Bucks	Wirtschaft	04/96, 126	60%, –
Space Dude	Geschickl.	08/96, 112	22%, –
Space Hulk	Action-Strat.	07/96, 124	75%, 78%
Space Marines	Strategie	01/96, 150	70%, –
Spaceward Ho! 4	Strategie	12/96, 115	71%, 79%
Speed Haste	Rennspiel	07/96, 126	46%, 48%
Speedrage	Rennspiel	10/96, 78	29%, 42%
Spud!	Adventure	06/96, 122	49%, –
Spycraft	Adventure	05/96, 134	59%, –
St. Thomas	Wirtschaft	04/96, 148	27%, –
Star Control 3	Action	12/96, 124	81%, –
Star Rangers	Action	01/96, 152	64%, –
Starfighter 3000	Action	08/96, 95	52%, –
Stonekeep	Rollenspiel	01/96, 154	77%, –
Strife	Roll./Action	08/96, 126	65%, 43%
Strike Base	Action	07/96, 120	58%, –
Striker 96	Sportspiel	10/96, 150	52%, –
SU-27 Flanker	Flugsim.	02/96, 150	39%, 40%
Super Stardust 96	Action	05/96, 137	48%, –
Super Street Fighter 2	Prügelspiel	07/96, 130	35%, 37%
Supreme Warrior	Action	01/96, 156	13%, –
Surface Tension	Action	12/96, 180	38%, –
Swiv 3D	Action	12/96, 144	76%, –
Syndicate Wars	Action	10/96, 120	74%, 72%
Synnergist	Adventure	09/96, 128	40%, –
Talisman	Adventure	01/96, 158	61%, –
Teamchef	Wirtschaft	03/96, 140	71%, –
TekWar	Action	01/96, 160	66%, –
Tempest 2000	Action	03/96, 144	68%, 69%
Terra Nova - Strike Force...	Action	05/96, 130	78%, –
Terror T.R.A.X.	Int.Movie	11/96, 157	16%, –
TFX: EF 2000	Flugsim.	01/96, 164	89%, 91%
The Dame was Loaded	Adventure	06/96, 110	69%, –
The Dark Eye	Kunst-Adv.	02/96, 48	39%, –
The Dig	Adventure	02/96, 154	85%, –
The Hive	Action	01/96, 166	83%, –
The Muppets CD-ROM	Sammlung	09/96, 116	65%, –
The Riddle of Master Lu	Adventure	01/96, 144	87%, –
The Rise and Rule of...	Strategie	06/96, 58	54%, 60%
The War College	Strategie	05/96, 146	73%, –
Thexder	Action	02/96, 156	45%, –
Think-X	Denkspiel	05/96, 140	66%, –
This Means War!	Strategie	02/96, 158	67%, –
Thunderhawk 2	Flug-Action	03/96, 126	78%, –
Tie Fighter CD	Action	02/96, 160	88%, –
Tilt	Flipper	01/96, 168	73%, –
Time Commando	Action	09/96, 138	84%, –
Time Gate: Knights Chase	Action-Adv.	01/96, 124	80%, –
TNN Bass Tournament	Angel-Sim.	06/96, 130	44%, –
Tomcat Alley	Int. Movie	04/96, 133	32%, –
Toonstruck	Adventure	12/96, 56	90%, –
Top Gun - Fire At Will	Flugsim.	04/96, 140	72%, –
Torin's Passage	Adventure	01/96, 170	72%, –
Total Control	Strategie	12/96, 114	36%, –
Total Distortion	Geschickl.	01/96, 172	24%, –
Total Mania	Action-Strat.	08/96, 130	55%, 55%
Tracer	Denkspiel	10/96, 140	54%, –
Track Attack	Rennspiel	05/96, 124	70%, –
Triple Play 97	Sportspiel	10/96, 144	80%, 82%
Trivial Pursuit	Brettspiel	02/96, 162	25%, 78%
Trophy Bass Fishing	Angelsim.	01/96, 174	67%, –
Turrican 2	Action	01/96, 176	65%, –
Tyrian	Action	02/96, 164	61%, –
Ultimate Mix	Adventure	09/96, 146	53%, –
Unnecessary Roughness 96	Sportspiel	04/96, 139	75%, –
Urban Runner	Adventure	08/96, 132	69%, –
Victory	Strategie	11/96, 131	36%, –
Virtua Cop	Action	12/96, 64	57%, 57%
Virtua Fighter	Prügelspiel	08/96, 110	76%, 77%
Virtual Corporation	Adventure	07/96, 133	12%, –
Virtual Karts	Rennspiel	02/96, 165	62%, 63%
Virtual Snooker	Sportspiel	06/96, 126	79%, –
War Wind	Strategie	12/96, 176	85%, 86%
Warcraft 2	Strategie	02/96, 166	89%, 90%
Warcraft 2 Mission Disk	Strategie	07/96, 106	85%, 88%
Warhammer - Shadow...	Strategie	03/96, 146	75%, –
Wayne Gretzky & the...	Sportspiel	04/96, 147	55%, –
Welcome to the Future	Adventure	01/96, 178	5%, –
Willi Lemkes Fußballm.	Sportspiel	03/96, 148	40%, –
Williams Digital Arcade	Sammlung	01/96, 179	65%, –
Win Skat	Kartenspiel	08/96, 97	36%, –
Wing Commander IV	Action	04/96, 104	85%, –
Wing Nuts	Action	01/96, 184	59%, –
WipEout	Rennspiel	01/96, 185	73%, –
World Rally Fever	Rennspiel	08/96, 138	65%, –
Worms Reinforcements	Strat.-Action	06/96, 132	77%, 87%
WWF Wrestlemania	Prügelspiel	01/96, 186	75%, –
Z	Action-Strat.	09/96, 120	82%, 86%
Zone Raiders	Action	04/96, 157	35%, –
Zoop	Denkspiel	01/96, 187	52%, –
Zork Nemesis	Adventure	06/96, 56	62%, –

Reviews 1996

sortiert nach Genres und Wertungen

Alle Strategiespiele 1996

Titel	Heft, Seite	solo,multi
Warcraft 2	02/96, 166	89%, 90%
Die Siedler 2	06/96, 118	89%, –
Civilization 2	05/96, 60	88%, –
Fantasy General	05/96, 114	88%, –
C&C: Alarmstufe Rot	12/96, 168	87%, 88%
Gene Wars	10/96, 116	86%, 88%
Allied General	02/96, 38	86%, –
Warcraft 2 Mission Disk	07/96, 106	85%, 88%

War Wind	12/96, 176	85%, 86%
Z	09/96, 120	82%, 86%
C & C: Der Ausnahmezustand	04/96, 124	82%, 84%
Master of Orion 2	11/96, 118	82%, 84%
CivNet	01/96, 62	81%, 85%
Conquest of the New World	06/96, 124	79%, 82%
Chaos Overlords	07/96, 132	76%, 78%
Deadlock	11/96, 138	76%, 78%
Warhammer - Shadow...	03/96, 146	75%, –
The War College	05/96, 146	73%, –
Heroes of Might & Magic	02/96, 63	71%, 72%
Great Naval Battles IV	02/96, 62	71%, –
Spaceward Ho! 4	12/96, 115	71%, 79%
Battleground: Ardennes	03/96, 102	70%, 73%
Civil War General	11/96, 156	70%, 73%
Space Marines	01/96, 150	70%, –
Battleground: Gettysburg	03/96, 102	67%, 69%
Age of Rifles	11/96, 130	67%, 67%
This Means War!	02/96, 158	67%, –
Battleground: Waterloo	09/96, 104	66%, 68%
Sea Legends	04/96, 149	66%, –
Close Combat	10/96, 108	65%, 68%
Caribbean Disaster	01/96, 58	63%, 66%
Colony Wars 2492	06/96, 64	61%, –
Battleground: Shiloh	10/96, 106	59%, 60%
Advanced Civilization	01/96, 38	59%, –
Destiny	12/96, 166	58%, 59%
Conqueror A.D. 1086	02/96, 46	58%, –
The Rise and Rule of...	06/96, 58	54%, 60%
Power Dolls	02/96, 145	50%, –
Claim to Power	03/96, 114	49%, 65%
Deadline	07/96, 102	38%, –
Total Control	12/96, 114	36%, –
Victory	11/96, 131	36%, –
Battles in Time	03/96, 106	31%, 40%
Red Ghost	05/96, 136	29%, –
Offensive	08/96, 96	20%, –
American Civil War	10/96, 154	15%, –

Alle Adventures 1996

Toonstruck	12/96, 56	90%, –
The Riddle of Master Lu	01/96, 144	87%, –
The Dig	02/96, 154	85%, –
Bad Mojo	05/96, 46	83%, –
Orion Burger	12/96, 62	80%, –
Time Gate: Knights Chase	01/96, 124	80%, –
Baphomets Fluch	10/96, 102	80%, –
Bermuda Syndrome	01/96, 50	79%, –
Die Akte Pandora	10/96, 130	79%, –
Gabriel Knight 2: The Beast Within	03/96, 60	79%, –
Shannara	04/96, 150	79%, –
Alien Odyssey	01/96, 44	78%, –
CyberMage	03/96, 118	78%, –
Beavis & Butthead	01/96, 48	78%, –
Chrono Master	03/96, 108	77%, –
Normality	08/96, 116	77%, –
Quest for Fame	03/96, 66	76%, –
Gene Machine	09/96, 124	75%, –
Sherlock Holmes 2	12/96, 86	73%, –
Torin's Passage	01/96, 170	72%, –
Ripper	05/96, 122	72%, –
Mission Critical	02/96, 136	71%, –
Der Druidenzirkel	02/96, 54	70%, –
Entomorph	01/96, 70	70%, –
Police Quest SWAT	02/96, 144	70%, –
Psychic Detective	03/96, 138	70%, –
Urban Runner	08/96, 132	69%, –
Shivers	01/96, 148	69%, –
The Dame was Loaded	06/96, 110	69%, –
Fable	11/96, 152	68%, –
CyberJudas	03/96, 120	67%, –
Golden Gate Killer	10/96, 152	65%, –
Imperium Romanum	03/96, 130	65%, –
Zork Nemesis	06/96, 56	62%, –
Lighthouse	10/96, 110	62%, –
Monthy Python, Holy Grail	09/96, 114	62%, –
11th Hour	02/96, 32	61%, –
I Have No Mouth...	04/96, 116	61%, –
Talisman	01/96, 158	61%, –
Aliens	01/96, 46	60%, –
Kingdom'O Magic	05/96, 128	59%, –
Spycraft	05/96, 134	59%, –
Marathon 2	11/96, 168	58%, 60%
Azrael's Tear	11/96, 142	58%, –
Alien Incident	10/96, 146	58%, –
Darkseed 2	02/96, 50	58%, –
Deep Space 9 - Harbinger	05/96, 142	58%, –
Blind Date	03/96, 104	58%, –
3 Skulls of the Toltecs	10/96, 76	57%, –
Rendezvous im Weltraum	12/96, 62	55%, –
Congo - Descent into Zinj	03/96, 112	54%, –
Ultimate Mix	09/96, 146	53%, –
Majestic	06/96, 114	53%, –
Chronicles of the Sword	06/96, 50	52%, –
Mummy - Tomb of the...	12/96, 156	52%, –
Angel Devoid	04/96, 118	51%, –
Safecracker	10/96, 128	50%, –
Die fünfte Dimension	12/96, 80	49%, –
Spud!	06/96, 122	49%, –
Net:Zone	12/96, 155	48%, –
Martian Chronicles	07/96, 48	48%, –
Alien Virus	03/96, 103	46%, –
Elk Moon Murder	09/96, 108	46%, –
Indiana Jones Desktop	06/96, 108	44%, –
Qin	11/96, 178	44%, –
Evocation	03/96, 122	43%, –
Synnergist	09/96, 128	40%, –
The Dark Eye	02/96, 48	39%, –
Mutation of J.B.	12/96, 164	38%, –
D	05/96, 58	37%, –
Private Eye	11/96, 134	35%, –
Tomcat Alley	04/96, 133	32%, –
Shadoan	10/96, 124	32%, –
In the First Degree	01/96, 132	30%, –
Der Seelenturm	04/96, 130	28%, –
Defcon 5	06/96, 123	27%, –
Terror T.R.A.X.	01/96, 157	16%, –
Mission Super I.Q.	01/96, 128	15%, –
Virtual Corporation	07/96, 133	12%, –
Human Recall	03/96, 127	08%, –
Welcome to the Future	01/96, 178	05%, –

Alle Flugsimulatoren 1996

TFX: EF 2000	01/96, 164	89%, 91%
Hind	09/96, 130	86%, –
AH-64D Longbow	07/96, 114	85%, –
A.T.F. NATO Fighters	12/96, 130	81%, 83%
Advanced Tactical Fighters	06/96, 102	80%, 83%
Silent Thunder - Revenge	04/96, 153	80%, –
Thunderhawk 2	03/96, 126	78%, –
F-22 Lightning	11/96, 162	75%, 79%
Back to Baghdad	09/96, 68	75%, –
Top Gun - Fire At Will	04/96, 140	72%, –
SU-27 Flanker	02/96, 150	39%, 40%

Alle Rennspiele 1996

Formula One Grand Prix 2	04/96, 110	87%, 88%
Indy Car Racing 2	01/96, 122	85%, 87%
Bleifuss 1	01/96, 54	84%, 88%
Bleifuss 2	11/96, 158	84%, 87%
Fatal Racing	01/96, 74	78%, 79%
Need for Speed Special Ed.	09/96, 144	76%, 82%
Manic Karts	04/96, 158	73%, 80%
WipEout	01/96, 185	73%, –
Track Attack	05/96, 124	70%, –
Rallye Racing 97	11/96, 124	68%, 70%
Big Red Racing	04/96, 114	67%, 70%
Road Rash	11/96, 176	66%, 70%
World Rally Fever	08/96, 138	65%, –
Battle Race	09/96, 106	63%, 65%
Virtual Karts	02/96, 165	62%, 63%
ESPN Extreme Games	04/96, 138	54%, –
MegaRace 2	11/96, 122	53%, –
Speed Haste	07/96, 126	46%, 48%
Monster Truck Madness	11/96, 172	42%, 50%
Cyberspeed	04/96, 119	42%, –
Speedrage	10/96, 78	29%, 42%

Alle Actionspiele 1996

Tie Fighter CD	02/96, 160	88%, –
Mechwarrior 2: Mercenaries	12/96, 70	87%, 82%
Mechwarrior 2: Ghost Bear...	02/96, 134	87%, –
Privateer 2: The Darkening	12/96, 138	86%, –
Wing Commander IV	04/96, 104	85%, –
Descent 2	05/96, 104	84%, 87%
Silent Hunter	06/96, 44	84%, –
Time Commando	09/96, 138	84%, –

SPECIALS

	Heft, S.
Worlds Away – Online-Trend aus Japan	02/96,14
Uralte Hardware (64er, Atari etc.)	03/96,50
Der richtige Online-Dienst für Spieler	04/96,22
30 Jahre Star Trek	08/96,58
Richtiger Umgang mit Hexeditoren	07/96,89



Elk Moon Murder

FLUGSIM

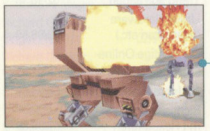
Hier findet ihr alles was fliegt, egal, ob das Spiel eher action- oder simulationsorientiert ist. Wieder die Besten ganz vorne.

RENNSPIELE

Was für Flugzeuge gilt, ist für Autos nicht verkehrt: Es spielt in dieser Tabelle keine Rolle, ob mehr Action oder Simulationsanteile im Spiel zu finden sind.

ACTION

Diese Tabelle schneidet sich in einigen Titeln ein wenig mit den Flug- und Rennsimulatoren. Hier findet ihr alle Titel, bei denen die Action eindeutig jeden Simulations- oder Strategie-Charakter des Spiels überwiegt. Enthält Horizontal- und Vertikalscroller, 3D-Shooter, Action-Strategiespiele und Beat'em Ups.



Earthsiege



Hexen

SONSTIGE

Dies ist das Auffangbecken für alle Titel, die sich nur ganz schwer oder gar nicht in eine Schublade stecken lassen oder die die höchst mißverständliche Bezeichnung "Geschicklichkeitsspiel" tragen, (da man ja für fast jedes Computerspiel ein gewisses Geschick mitbringen muß). Enthält Jump'n Runs, Puzzle-Denk-/Kombinationsspiele, Reaktionsspiele, Tetris-Clones, Brettspiel-Umsetzungen, Kartenspiel-Umsetzungen, Angelsimulatoren, Schachsimulatoren, Denkspiele etc.

SPORT

Hier findet ihr alle Sporttitel, die sich überwiegend mit der Simulation einer Sportart bzw. deren Ausübug am Computer beschäftigen. Sportspiele mit überhängendem Wirtschafts- bzw. Management-Anteil findet ihr bei den Wirtschaftssimulationen.

The Hive	01/96, 166	83%, —
Earthsiege 2	04/96, 128	82%, —
Star Control 3	12/96, 124	81%, —
Schleichfahrt	12/96, 76	80%, —
Crusader: No Regret	10/96, 148	79%, —
Fast Attack	05/96, 110	79%, —
Shattered Steel	12/96, 148	78%, 78%
Terra Nova - Strike Force...	05/96, 130	78%, —
Destruction Derby	01/96, 64	78%, —
Worms Reinforcements	06/96, 132	77%, 87%
Swiv 3D	12/96, 144	76%, —
Virtua Fighter	08/96, 110	76%, 77%
Space Hulk	07/96, 124	75%, 78%
WWF Wrestlemania	01/96, 186	75%, —
Syndicate Wars	10/96, 120	74%, 72%
Rise 2 - Resurrection	04/96, 146	73%, 76%
Return Fire	07/96, 134	73%, 76%
Rebel Assault 2	02/96, 148	73%, —
Arcade America	04/96, 112	73%, —
S.T.O.R.M.	06/96, 60	72%, —
Mortimer and the Riddles...	09/96, 110	72%, —
Hexen	01/96, 120	71%, 75%
Battle Arena Toshinden	08/96, 128	71%, 73%
Fire Fight	08/96, 114	71%, 73%
Abuse	06/96, 54	69%, 73%
Gender Wars	06/96, 134	69%, —
Nihilist	10/96, 156	69%, —
Krazy Ivan	12/96, 154	69%, 63%
Tempest 2000	03/96, 144	68%, 69%
Cyberia 2	05/96, 138	67%, —
Deus	12/96, 144	66%, —
TekWar	01/96, 160	66%, —
Turrican 2	01/96, 176	65%, —
Deadly Tide	11/96, 126	65%, —
Hellbender	11/96, 148	64%, 70%
Star Rangers	01/96, 152	64%, —
Road Warrior	01/96, 146	63%, —
Assault Rigs	02/96, 44	62%, 74%
Tyrian	02/96, 164	61%, —
Hardline	11/96, 180	61%, —
Bedlam	12/96, 82	61%, —
Shellshock	08/96, 120	60%, —
Wing Nuts	01/96, 184	59%, —
Strike Base	07/96, 120	58%, —
Necrodome	11/96, 170	57%, 60%
Shockwave Assault	03/96, 141	57%, —
Virtua Cop	12/96, 64	57%, 57%
Firo & Klawd	12/96, 65	56%, —
Total Mania	08/96, 130	55%, 55%
Absolute Zero	04/96, 120	55%, —
Starfighter 3000	08/96, 95	52%, —
Robotron X	12/96, 152	50%, —
Pray for Death	08/96, 98	49%, 52%
Comix Zone	04/96, 137	49%, —
Super Stardust 96	05/96, 137	48%, —
Batman Forever	04/96, 113	47%, —
Thexder	02/96, 156	45%, —
Assassin 2015	12/96, 74	44%, —
Scorched Planet	11/96, 140	44%, 47%
Radix - Beyond the Void	04/96, 123	42%, —
Cyril Cyberpunk	06/96, 59	42%, —
Loadstar	01/96, 126	39%, —
Judge Dredd	07/96, 127	38%, —
Surface Tension	12/96, 180	38%, —
Super Street Fighter 2	07/96, 130	35%, 37%
Zone Raiders	04/96, 157	35%, —
Hellfire Zone	01/96, 80	29%, —
Cadillacs & Dinosaurs	01/96, 56	26%, —
Hugo - neue Abenteuer	03/96, 136	25%, —
Ice & Fire	03/96, 128	23%, —
Separation Anxiety	04/96, 119	20%, —
Fighter Duel	02/96, 58	19%, 37%
Mortal Coil	02/96, 138	19%, 20%
Revolution X	06/96, 109	19%, —
Locus	03/96, 132	17%, —
Supreme Warrior	01/96, 156	13%, —
Cyberdillo	10/96, 112	09%, —

Alle Sportspiele 1996

FIFA Soccer 96	01/96, 76	88%, 90%
Links LS	10/96, 136	88%, —
NHL Hockey 97	12/96, 120	87%, 88%
Bundesliga Manager 97	12/96, 48	85%, —
Madden NFL 97	12/96, 118	83%, 84%
NBA Live 96	04/96, 144	83%, —
PGA European Tour	05/96, 126	81%, —
Triple Play 97	10/96, 144	80%, 82%
Baseball Pro 96	09/96, 143	80%, —
Virtual Snooker	06/96, 126	79%, —
NFL Quarterback Club 96	06/96, 117	78%, —
Hardball 5	03/96, 123	76%, —
Unnecessary Roughness 96	04/96, 139	75%, —
ranSoccer	01/96, 140	74%, —
Kick Off 96	09/96, 136	70%, —
Euro 96	08/96, 136	69%, 75%
Big Hurt Baseball	09/96, 133	69%, —
Championship Manager 2	01/96, 60	64%, —
Greg Norman Golf	09/96, 142	63%, —
Pool Champion	03/96, 64	57%, —
Wayne Gretzky & the...	04/96, 147	55%, —
ranTrainer 2	02/96, 146	54%, —
Sensible Golf	04/96, 156	53%, 65%
Striker 96	10/96, 150	52%, —
Olympic Soccer	12/96, 66	47%, —
PBA Bowling	02/96, 140	46%, —
Onside Soccer	08/96, 99	42%, —
Willi Lemkes Fußballm.	03/96, 148	40%, —
Decathlon	12/96, 128	25%, 32%
Bruce Jenner's Decathlon	09/96, 112	17%, —
Club & Country	07/96, 101	17%, —

Alle Wirtschaftssimulationen 1996

F1 Manager 96	06/96, 106	80%, —
Elisabeth I.	08/96, 108	76%, —
Afterlife	09/96, 64	75%, —
Pole Position	02/96, 141	75%, —
Grand Prix Manager	01/96, 78	74%, —
Teamchef	03/96, 140	71%, —
Space Bucks	04/96, 126	60%, —
Dime City	02/96, 52	59%, —
MAG!	05/96, 148	58%, —
Die Fugger 2	06/96, 62	49%, 55%
Der Produzent	07/96, 112	40%, —
Der Planer 2	12/96, 132	38%, —
St. Thomas	04/96, 148	27%, —
Das Museum	05/96, 108	13%, —

Alle Rollenspiele 1996

Stonekeep	01/96, 154	77%, —
Daggerfall	12/96, 158	72%, —
Anvil of Dawn	02/96, 42	67%, —
Strife	08/96, 126	65%, 43%
Deathkeep	08/96, 124	44%, —
Disciples of Steel	01/96, 66	14%, —

Sonstige Titel 1996

Earthworm Jim 2/1	04/96, 134	87%, —
Earthworm Jim	03/96, 124	87%, —
Chessmaster 5000	10/96, 104	81%, —
Rayman	01/96, 143	81%, —
Sonic CD	08/96, 102	79%, —
Lemmings Paintball	06/96, 112	75%, 77%
Gearheads	07/96, 118	72%, —
PerOxyd	01/96, 134	70%, 73%
Blown Away	05/96, 56	68%, —
Johnny Bozookatone	05/96, 120	68%, —
Trophy Bass Fishing	01/96, 174	67%, —
Ecco the Dolphin	04/96, 132	67%, —
Think-X	05/96, 140	66%, —
Das Dschungelbuch	01/96, 68	65%, —
Lion	04/96, 142	62%, —
Bug!	11/96, 154	61%, —
Mutant Penguins	12/96, 181	57%, —
Baku Baku	08/96, 94	56%, 64%
Braindead 13	04/96, 122	56%, —
Tracer	10/96, 140	54%, —
Zoop	01/96, 187	52%, —
Humans 3	07/96, 128	52%, —
Bubble Bobble	11/96, 155	50%, —
Pumuckl - Klabauterjagd	03/96, 136	50%, —
Knight Moves	03/96, 133	47%, —
TNN Bass Tournament	06/96, 130	44%, —
Karma	10/96, 112	38%, —
Win Skat	08/96, 97	36%, —
Milo	10/96, 105	35%, —
Trivial Pursuit	02/96, 162	25%, 78%
Monopoly	01/96, 130	25%, 65%
Total Distortion	01/96, 172	24%, —

Icebreaker	03/96, 129	23%,	—
Space Dude	08/96, 112	22%,	—
Card Player's Paradise	03/96, 107	15%,	—

Alle Flippersimulationen 1996

Pro Pinball - The Web	01/96, 138	85%,	—
Full Tilt!	02/96, 60	76%,	—
Pinball Wizard 2000	03/96, 134	74%,	—
Tilt	01/96, 168	73%,	—
Creep Night	10/96, 114	72%,	—
Extreme Pinball	02/96, 56	67%,	—
Pinball World	01/96, 136	57%,	—
Absolute Pinball	10/96, 142	54%,	—
Pinball 3D-VCR	06/96, 116	42%,	—
Pinball Construction-Kit	12/96, 180	34%,	—

Die besten Compilations 1996

The Muppets CD-ROM	09/96, 116	65%,	—
Williams Digital Arcade	01/96, 179	65%,	—
Atari 2600 Action Pack 2	01/96, 142	53%,	—
Return of Arcade	08/96, 100	34%,	—

Tips

Hier findet ihr alle Tips, die wir im Jahr 1996 veröffentlich haben. Wer allerdings richtig smart ist, sucht sich Tips über das Internet. Dort gibt es Tips zu nahezu jedem Spiel – meist umfassender und detailreicher als wir sie jemals abdrucken könnten.

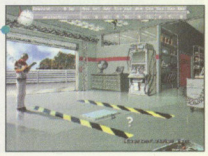
Titel	Heft, /Seite	Art des Tips
A.T.F.	11/96, 94	Cheat
Abuse	08/96, 81	Cheat
Afterlife	10/96, 96	Hexerei
AH-64D Longbow	10/96, 96	Hexerei
Anvil of Dawn	08/96, 82	Hexerei
Apache Longbow	06/96, 94	Einzeltips
Archibald Applebrooks Adventure Komplettlösung		01/96, 94
Bad Mojo	08/96, 70	Komplettlösung
Baphomets Fluch	12/96, 90	Komplettlösung
Battle Beast	04/96, 92	Hexerei
Battle Isle 3	01/96, 84	Komplettlösung
Battle Isle 3	06/96, 96	Hexerei
Beavis & Butthead	03/96, 72	Komplettlösung
Bermuda Syndrome	03/96, 87	Komplettlösung
Bleifuss	02/96, 120	Hexerei
Bleifuss	04/96, 92	Hexerei
Braindead 13	06/96, 78	Einzeltips
Burn: Cycle	01/96, 104	Komplettlösung
Caesar 2	02/96, 73	Einzeltips
Caesar 2	05/96, 99	Hexerei
Caesar 3	01/96, 109	Hexerei
Chewy - Escape von F5	02/96, 74	Komplettlösung
Civilization 2	08/96, 85	Hexerei
Civilization 2	09/96, 96	Hexerei
CivNet	04/96, 92	Hexerei
Comix Zone	06/96, 94	Cheat
Command & Conquer	07/96, 86	Einzeltips
Command & Conquer	10/96, 97	Hexerei
Command & Conquer Mission CD Komplettlösung		06/96, 84
Crusader: No Remorse	03/96, 92	Hexerei
Crusader: No Remorse	01/96, 97	Cheat
Crusader: No Remorse	05/96, 96	Cheat
Cybermage	07/96, 90	Hexerei
Deadly Games	12/96, 110	Hexerei
Der Druidenzirkel	03/96, 75	Komplettlösung
Der Druidenzirkel	03/96, 92	Hexerei
Descent 2	06/96, 92	Cheat
Descent 2	07/96, 84	Cheat, Einzeltips
Descent 2	10/96, 96	Hexerei
Destruction Derby	05/96, 97	Einzeltips
Destruction Derby	05/96, 99	Hexerei
Die Fugger 2	06/96, 97	Hexerei
Die Fugger 2	08/96, 76	Einzeltips
Die Siedler 2	06/96, 90	Einzeltips
Die Siedler 2	07/96, 91	Hexerei
Die Siedler 2	08/96, 84	Hexerei
Dime City	03/96, 92	Hexerei
Dungeon Master 2	01/96, 109	Hexerei
Earthsiege 2	12/96, 111	Hexerei
Earthworm Jim	04/96, 90	Hexerei
Earthworm Jim 1+2	05/96, 80	Cheat
Elisabeth I.	09/96, 96	Hexerei
Elisabeth I.	10/96, 95	Cheat
Extreme Pinball	04/96, 92	Hexerei
F1 Grand Prix 2	11/96, 94	Einzeltips
F1 Manager 96	10/96, 95	Einzeltips
Fantasy General	07/96, 91	Hexerei
Fantasy General	10/96, 92	Einzeltips
FIFA Soccer 96	07/96, 88	Cheat
Fury	05/96, 80	Cheat
Gabriel Knight 2	06/96, 68	Komplettlösung
Gene Machine	11/96, 90	Komplettlösung
Gene Wars	12/96, 108	Hexerei
Grand Prix Manager	03/96, 94	Hexerei
Heroes of Might & Magic	02/96, 120	Hexerei
Hexen	01/96, 97	Cheat
Hexen	01/96, 108	Hexerei
Hi Octane	04/96, 90	Hexerei
Humans 3	07/96, 85	Cheat
Jagged Alliance	02/96, 119	Hexerei
MAG	06/96, 96	Hexerei
Magic Carpet 2	01/96, 108	Hexerei
Manic Karts	08/96, 82	Hexerei
MW: Ghost Bear's...	07/96, 76	Komplettlösung
MW: Ghost Bear's...	08/96, 81	Einzeltips
MW: Ghost Bear's...	10/96, 91	Einzeltips
Mechwarrior 2	05/96, 97	Einzeltips
Mechwarrior 2	05/96, 98	Hexerei
Megarace 2	12/96, 102	Einzeltips
MF: Cyberstorm	12/96, 111	Hexerei
Monty Python: Holy Grail	12/96, 104	Komplettlösung
Need for Speed	01/96, 98	Karten
Need for Speed	07/96, 90	Hexerei
NHL Hockey 96	03/96, 94	Hexerei
NHL Hockey 96	04/96, 92	Hexerei
NHL Hockey 96	06/96, 96	Hexerei
Normality	09/96, 93	Komplettlösung
Pitfall-Mayan Adv.	02/96, 118	Hexerei
Pole Position	07/96, 90	Hexerei
Pole Position	10/96, 90	Einzeltips
Police Quest SWAT	05/96, 97	Cheat
Radix - Beyond the Void	06/96, 97	Hexerei
ranSoccer	06/96, 94	Einzeltips
Rebel Assault 2	02/96, 121	Hexerei
Rebel Assault 2	04/96, 92	Hexerei
Schleichfahrt	12/96, 109	Hexerei
Sensible World of Soccer	05/96, 98	Hexerei
Sensible World of Soccer	06/96, 79	Einzeltips
Shannara	04/96, 82	
Silent Hunter	10/96, 90	Einzeltips
Sim Isle	10/96, 91	Cheat
Sim Town	04/96, 90	Hexerei
Slipstream 5000	01/96, 109	Hexerei
Space Hulk	12/96, 102	Einzeltips
Stonekeep	02/96, 118	Hexerei
Stonekeep	05/96, 98	Hexerei
Syndicate Wars	12/96, 102	Cheat
Syndicate Wars	12/96, 109	Hexerei
Teamchef	11/96, 110	Hexerei
Terminal Velocity	01/96, 108	Hexerei
The Dig	02/96, 66	Komplettlösung
The Hive	04/96, 90	Hexerei
The Riddle of Master Lu	03/96, 81	Komplettlösung
Time Commando	12/96, 103	Cheat
Torin's Passage	02/96, 65	Komplettlösung
Urban Runner	10/96, 82	Komplettlösung
Warcraft 2	03/96, 93	Hexerei
Warcraft 2	04/96, 70	Komplettlösung
Warcraft 2	04/96, 92	Hexerei
Warcraft 2	05/96, 66	Einzeltips
Warcraft 2	07/96, 86	Einzeltips
Warcraft 2 - Beyond the Dark Portal	09/96, 72	Komplettlösung, Karten
Warhammer - Shadow...	11/96, 110	Hexerei
Warhammer - Shadow...	06/96, 80	Einzeltips
Warhammer - Shadow...	07/96, 80	Komplettlösung
Wetlands	03/96, 93	Hexerei
Whale's Voyage 2	01/96, 109	Hexerei
Wing Commander IV	05/96, 97	Einzeltips
wipEout	06/96, 76	Einzeltips
Worms	03/96, 92	Hexerei
Worms Reinforcements	07/96, 84	Cheat, Einzeltips
WWF Wrestlemania	05/96, 96	Cheat
Z	11/96, 100	Einzeltips

FLIPPER

Gehört eigentlich zu den Geschicklichkeitsspielen, es gab dieses Jahr jedoch so viele Flipper, daß wir ihnen eine eigene Rubrik spendiert haben.

SAMMLUNG

Natürlich ist klar, daß es 1996 noch eine Reihe weiterer Compilations gab. Sie bestanden jedoch in der Regel aus verbilligten Neuzusammenstellungen ursprünglich einzeln verkaufter Vollpreis-Titel, die wir irgendwann bereits einzeln getestet haben (Das Ganze nennt man Zweitvermarktung). Die Compilations hier enthalten entweder uralte Titel oder Spiele, die wir noch gar nicht getestet haben.



Pole Position



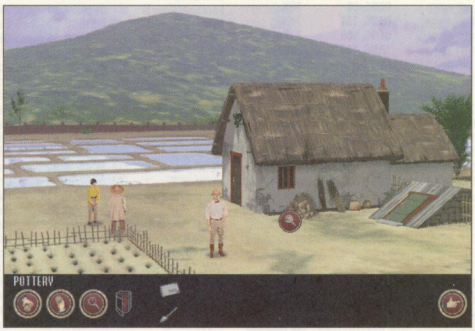
The Dig



Worms

DAS RÄTSEL D

Auf der Suche nach dem Jadesiegel: Adventure um einen amerikanischen Forscher und Archäologen



China: Auf der Jagd nach dem Jadesiegel in Reisfeldern

ROBERT RIPLEY

Den amerikanischen Weltenbummler und Kuriositätensammmler Robert Ripley kennt hierzulande niemand, während er in den USA fast schon Kultstatus genießt. Der selbsternannte (und ein wenig halbseidene) Forscher trug in den 30er und 40er Jahren alles zusammen, was ihm merkwürdig und unterhaltsam genug erschien, um es in seinen über fast alle Erdteile verteilten "Odditorien" auszustellen. Ripley diente Spielberg und Lucas als Vorlage für die Indiana-Jones-Filme.



Forscher: Lu der Verführer

Die Jagd nach historischen Artefakten ist beliebtes Thema in Adventurespielen: Sorgen die geschichtsträchtigen Gegenstände doch nicht nur für das bestimmte Quentchen tatsächliche oder wenigstens vorgebliche Realität, sie lassen sich auch besonders intelligent miteinander kombinieren, sind immer für Überraschungen gut und besonders sicher versteckt – da lacht das Abenteurerherz, wenn in Burgen, Schlössern oder Pyramiden erst gefährliche Falltüren, tödliche Überraschungen und heimtückische Sicherheitsmechanismen ausgeräumt sein wollen.

Der "Meister Lu", wie die auf dem amerikanischen Forscher und Sensationsjäger Robert **Ripley** basierende Hautfigur heißt, erlebt seine Abenteuer im Jahre 1936: Die Welt steckt in einer Krise, alles deutet auf den Ausbruch des Zweiten Weltkrieges hin. Diese historischen Hintergründe verknüpft die Story mit der fiktiven Geschichte um einen mächtigen Talisman, das Jadesiegel des ersten Kaisers von China. Verschiedene Mächte wetteifern um den Besitz dieses Talismans, den der Spieler zusammen mit Ripley und seiner Freundin, der Chinesin Mei Chen, davor bewahren soll, in falsche Hände zu geraten. Das Böse verkörpern zwei ominöse Chinesen, die auch vor Mord nicht zurückschrecken, um den Talisman zurück zu ihren dunklen Auftraggebern zu bringen. Die Geschichte beginnt in Ripleys Odditorium in New York, von wo aus er verschiedenen Hinweisen zum Verbleib des Jadesiegels nachgeht. Seine Nachforschungen führen ihn im weiteren Verlauf der Handlung in die damals noch freie Stadt Danzig, in das von den Japanischen Streitkräften okkupierte Peiping, nach Lima, Nepal und sogar zu den Osterinseln. An den Schauplätzen agiert Mr. Ripley ähnlich wie sein zumindest auf dem Spielesektor populärerer Kollege Indiana "Indy" Jones: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wandert in den geräumigen Reisekoffer des Helden. Um an die Gegenstände zu kommen, muß der Mann mit



Drahtseilakt: Der Sturz in die Tiefe droht



Peter Steinlechner

Alle Achtung: Was Sanctuary Woods da an Adventurestoff programmiert hat, fesselt nicht nur historisch interessierte Abenteurer an den Monitor. Neben der spannenden und intelligenten Story haben es mir vor allem die durchgehend komplexen und gar nicht mal einfachen, aber stets logisch lösbaren Rätsel angetan – über manche kann man problemlos das ganze Wochenende grübeln. Dazu kommt noch die gelungene Präsentation, die auch nach knapp einem Jahr noch keineswegs veraltet aussieht und höchsten Ansprüchen gerecht wird: "Master Lu" bewegt sich auf aktuellem technischen Niveau durch die Weltgeschichte, ohne daß häßliche Übergänge oder BlueScreen-Reste stören – gelegentlich nervt nur die etwas gemächliche Gangart des Meisters, wenn er wieder mal im Kriechgang einen längeren Weg zurücklegt. Wer statt dem x-ten mittelmäßigen Videoadventure ordentliche Puzzlekost zu sich nehmen möchte, kann bedenkenlos zugreifen, noch dazu bei der preiswerten "Low Budget"-Packung (siehe Kasten).

ES MEISTER LU



Reiselust: Ripley lernt die Welt kennen

dem modischen Tropenhut oftmals alle Register der Trickkiste ziehen. Hin und wieder findet oder erfeilscht er Gegenstände, die sich in keinem Puzzle anwenden lassen oder die nach einmaliger Verwendung in einem Rätsel nutzlos erscheinen, aber von historischem oder einfach unterhaltsamem Wert sind. Diese Kuriosa schickt er direkt aus den Reisebüros vor Ort an den Verwalter des New Yorker Odditoriums, wo sie Besucherzahlen, gute Einnahmen und somit ausreichend Geld für all die Flugtrips zu den Handlungsorten bringen. Drei Icons auf der Aktionsleiste erlauben die Aktionen "nehmen", "benutzen" oder "untersuchen". Bewegt der Spieler den Cursor auf eine Person, verwandelt er sich automatisch in ein "reden mit"-Symbol. In den Konversationen wählt der Spieler seine Fragen oder Antworten aus Mutiple-Choice-Menüs. Kann Ripley ein Rätsel nicht knacken, bittet er seine Begleiterin Mei Chen (später im Spiel trifft Ripley zeitweise auch eine attraktive Archäologin) um Hilfe. Überhaupt redet der Meister Lu viel und gern: sorgfältiges Zuhören ist Pflicht, um alle Tips und Storyelemente mitzubekommen. Am wichtigsten sind natürlich die Puzzles, die durchgehend mit den kleinen grauen Zellen und nicht per Zufall zu lösen sind: Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel liegt zwischen mittelschwierig und ganz schön knifflig, sie sind jedoch stets logisch. Als kleine Hilfe macht Ripley sich in einem kleinen Journal Notizen. Gelegentlich kann er zwar sterben, kehrt dann allerdings automatisch an die Stelle zurück, an der er den Weg über den Jordan angetreten hat. Technisch kann das Programm überzeugen: Alle Grafiken präsentieren sich hochauflösend in SuperVGA. Die Figuren sind gefilmte und digitalisierte Schauspieler, die vor gerenderten Hintergründen agieren. Bewegt sich Ripley in Räume hinein, zoomt die Spielfigur entsprechend der tatsächlichen Perspektive. Bei besonderen Aktionen oder Unterhaltungen untermalen Filmeinspielungen in einem Videofenster das Geschehen. Für die englische Version sind gute Sprachkenntnisse unvermeidlich; die deutsche Übersetzung ist zwar gelungen, allerdings wirken die Sprecher teilweise etwas emotionslos und unbeteiligt. *ste*

LOW BUDGET

Wer mit dem Kauf der Abenteuer des guten Meisters liebäugelt, kann viel Geld sparen: Statt sich die "Rätsel" in der Originalschachtel zu besorgen, gibt es das ganze auch mit neun anderen, teils sehr guten Programmen in der 10-CD-Spielecompilaton "Megapack 6" von Koch Media bei jedem guten Softwarehändler für runde 100 Mark – das macht gerade mal einen Zehner pro Titel.

Megapack 6
Info: Koch Media
Tel. 089/85795120
Preis: ca. 100 Mark



Schwertmeister: Ripley übt mit antiken Säbeln



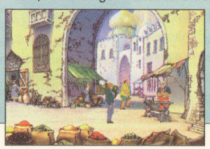
Bücherei: Recherche in alten Bibliotheken

ALTERNATIVEN



Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Eine Alternative zu Meister Lu ist eine der Softwarelegenden schlechthin: Das gute, alte "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" von LucasArts. Filmreife Story, intelligente Puzzles, hörspieltaugliche Dialoge und trotz "nur" VGA höchst stimmungsvolle Grafiken. Kurz: Wer den inoffiziellen vierten Teil der Indy-Reihe noch nicht kennt, muß fast schon zuschlagen – im Kino hat er seine Peitsche ja wohl trotz gelegentlich anderslautender Gerüchte für immer an den Nagel gehängt.
Spielspaß: 94

Baphomets Fluch
Ein Amerikaner in Paris: Der Tourist George Stobbart kommt nach einem Bombenanschlag auf ein Café versehentlich auf die Schliche einer düsteren Organisation, die auf den Jahrhunderte alten Spuren der Tempelritter wandelt. Auch hier wird fleißig mit allerlei historischen Artefakten hantiert – gelegentlich haben die Entwickler sich recht ungeniert bei den Indy-Abenteuern bedient. Grafisch dank wunderbar von Hand gezeichneter Hintergrundbilder und Animationen top, akustisch sogar in deutsch noch ganz OK, rätseltechnisch zwar durchgehend logisch, aber recht einfach, kann "Circle of Blood", wie das Spiel im Englischen heißt, nach langer Adventure-Durststrecke Fans des Genres in seinen Bann ziehen.
Spielspaß: 80



Name **Das Rätsel des Master Lu**
Genre .....Adventure
Hersteller .....Sanctuary Woods
Spielspaß
87%
Demo auf

DIE SIEDLER 2

Veni - vidi - vici

Mit dem Zitat des Caesar als Untertitel hält BlueByte Einzug in die Herzen von Simulations-Fans



Neue Heimat: Gerade anfangs sorgt die Nähe zum Meer für Frischfisch

Nubier: Ein noch sehr kleines Dorf samt "Naherholungsbebiet"



DATEN-CD

Rechtzeitig zu Weihnachten will BlueByte den Siedlern weitere Abenteuer in Form einer Daten-CD bescheren. Die Fortsetzung der Geschehnisse aus "Die Siedler 2" hat als Highlight einen eingebauten Karteneditor, sieben neue Kontinente und 12 weitere Karten zum "frei spielen". Es gibt einen Mehrspielermodus für zwei Spieler und bis zu sechs mögliche Computergegner. Kosten soll die "Siedler 2"-Erweiterung knapp 40 Mark, momentan geplanter Erscheinungstermin ist der 29.11.96.



Fensterln: In der Nahansicht ein Wachturm, der unbekanntes Gebiet erforscht

ALTERNATIVEN

Das "Siedler"-Prinzip ist ziemlich einzigartig: Wenn überhaupt, dann läßt sich BlueBytes Meisterwerk wohl noch am ehesten mit "Civilization 2" (Test ebenfalls in dieser Ausgabe) vergleichen, das allerdings neben einigen anders gewichteten Schwerpunkten erstens längst nicht so zuckersüß daherkommt und zweitens bedeutend mehr Einarbeitung verlangt.

Fast zwei lange Jahre mußten "Siedler"-Fans auf neue Abenteuer des kleinen Pixelvölkchens warten, das schon vor seiner Umsetzung auf den PC im damals noch quicklebendigen Amiga-Lager für Furore sorgte. Die Ausdauer hat sich gelohnt: Keines der einst liebgewonnenen Features ist verlorengegangen, einige neue sind dazugekommen. So haben die Siedler jetzt die Weltmeere erobert, das Übersetzen auf vom Wasser umgebenes Land ist für die Kleinen kein Problem mehr. Sie haben zudem an Individualität gewonnen und gehören vier verschiedenen Kulturen an: Römer, Nubier, Wikinger und Japaner siedeln fleißig vor sich hin. Jede Rasse hat passend gestaltete Gebäude, die sich in ihrer Architektur an den Stil dieser Völker anlehnen. Doch vor den Genuß all der detaillierten Bauwerke haben die Designer von BlueByte ein gewaltiges Stück Arbeit gesetzt: Nur mit einem Hauptquartier beginnend, muß der Spieler einen ganzen, wirtschaftlich funktionierenden Stadtstaat mitsamt Infrastruktur aufbauen. Dazu müssen zuerst die nötigsten Rohstoffe für den Bau von Gebäuden beschafft, Steinbruch und Holzfällerhütte eröffnet und Einrichtungen wie Fischerei, Metzgerei und Bäckerei geschaffen werden – sonst vergeht den Siedlern ihr fröhliches Treiben und die Armen verhungern elend.

Sobald die Grundversorgung gesichert ist, wird weiter expandiert: Dazu bedarf es neben stetig besseren Werkzeugen vor allem eines brauchbaren Militärapparats. Erst wenn an den Grenzen des Reiches eine Baracke mit Soldaten steht, klärt sich der vormals schwarze Himmel auf, neue Gebiete sind sichtbar und die Siedler machen sich ans erobern. Leider: Der garstige Feind lauert schon im Dunkeln, erst ein ordentlicher Sold aus der frisch eingerichteten Münzpresse sowie ein stärkender Schluck Bier sorgen für die nötige Motivation der kleinen Soldaten. Wie bereits im ersten Teil, darf der Spieler sein Völkchen nicht direkt steuern: Die Männchen und Weibchen gehorchen ihrem eigenen Instinkt, laufen aber grundsätzlich nur da, wo sie Straßen vorfinden. Hat BlueByte das grundsätzliche schier unglaublich – was nicht heißen soll, daß man einiges nicht besser hätte machen können: Das Aufziehen eines Gebäudes ist beispielsweise etwas lieblos ausgefallen. Zwar hat BlueByte am grundsätzlichen Spielprinzip nichts weltbewegendes geändert und nur die früher etwas umständliche Bedienung deutlich vereinfacht, aber letztlich kann das nur als Plus gelten: Hier wären Experimente wohl Verschlimmbesserungen.



Peter Steinlechner

"Die Siedler" gehören zu den ganz wenigen Programmen, die so gut wie jeden Spieler früher oder später in ihren Bann ziehen. Das liegt vor allem daran, daß die Mischung aus anspruchsvoller Wirtschaftssimulation, Strategiespiel und "God-Game" hier aufs Prächtigste harmoniert und sowohl den Anfänger als auch den Profi fasziniert. Das liegt nicht zuletzt an der Präsentation des knuddeligen Computervolks: Wenn der Müller Grashalm-kauend vor seiner Mühle Pause macht, dürfte auch dem coolsten Ballerfreak sehnsüchtig die Sonne im Herzen aufgehen. Mit welcher Hingabe die 32 Berufsgruppen animiert wurden, ist für ein heutiges Spiel



Prinzip beibehalten, so hat sich bei der Bedienung einiges getan. Alte "Siedler"-Fans, denen beim Stichwort "Straßenbau" Schweißperlen auf die Stirn treten, wird's freuen: Es ist nicht mehr nötig, die Straßenplatten Stück für Stück zu verlegen, sondern mit wenigen Mausklicks auf die Begrenzungsfahnen ist die Sache erledigt.
Natürlich hat sich auch optisch allerhand getan. Zwar verfügte bereits der erste Teil über einen hohen Niedlichkeitsfaktor, aber den hat Blue Byte noch weiter in die Höhe geschraubt. Unzählige Details sorgen für Kurzweil: So tummeln sich etwa Häschen und Bärchen auf den Wiesen der Siedlung, bis sie dem Jäger in die Arme laufen und der sie auf seinen Schultern zur weiteren Verwendung als Mittagessen in seine Hütte schleppt. Fischer fischen, Geologen klopfen fachgerecht den Boden nach Eisen und Kohle ab. Zusätzlich zu den 18 Einzelmissionen gibt's eine zehn Kapitel umfassende Campaign, in der man die Siedler als Römer durch eine zehn Kapitel umfassende Rahmenhandlung führt. *ste*



Siedlung: "Made in Japan"



Sonnig: Nubisches Gebäude



Vornehm: Haus der Römer



Rustikal: Burg der Wikinger

MEHR SPASS BEIM SIEDELN

Mit unseren Tips haben vor allem Einsteiger wesentlich weniger Probleme beim Aufbau ihrer Siedlung

Ernährung

Gleich zu Beginn einige Fischer produzieren, die mit ihren Fängen die Versorgung aufrecht erhalten, bis die Deckung des Nahrungsmittelbedarfs durch Brot und Fleisch gesichert ist. Um Brot backen zu können, brauchen die Felder viel Platz, schließlich ist Getreide ein nachwachsender Rohstoff. Pro Mühle werden zwei Bauern benötigt. Oft ist für die Mehlgewinnung und die Schweineaufzucht gleichzeitig zu wenig Platz. In diesem Fall ist es besser, auf die Sauen zu verzichten, da der Schweinehof mehr Raum einnimmt als Mühlen oder Bäckereien.

Produktion

Neben einem Holzfäller immer einen Förster in die gleiche Gegend setzen, um eine ausreichende Holzversorgung zu gewährleisten. Vergeßt ihr die Förster, ist die Mission unter Umständen nicht mehr lösbar. Ebenfalls sehr empfehlenswert ist der Bau einer Schlosserei. So kann je nach Bedarf das dringend benötigte Werkzeug gefertigt werden. Danach solltet ihr die Schlosserei wieder stoppen, um Rohstoffe zu sparen. Ist ein Werkzeug dringend erforderlich, alle anderen Möglichkeiten im Werzkzeugfenster auf Null setzen. Dadurch geht die Produktion viel schneller. An rohstoffreichen Stellen (z.B. Getreide, Erze, Kohle o.ä.) empfiehlt sich die Errichtung lokaler Produktionsstätten samt Lager und verarbeitender Industrie. Dadurch wird das Wegenetz weniger mit dem Transport von Rohstoffen belastet

Transport

Beginnt ihr eine Mission ohne Esel, schneller Transport ist aber ein wichtiges Kriterium in diesem Abschnitt, errichtet möglichst schnell einen Bauernhof, einen Brunnen und eine Eselzucht. Der Transport beschleunigt sich dadurch beträchtlich. Auf Karten, auf denen ihr ein Schiff habt, solltet ihr es zuerst auf "Erkundungstour" schicken, d.h. nicht sofort am erstbesten Hafen anlegen, sondern euch einen Überblick über Kontinente und Anlegestellen verschaffen.

Militär

Die feindliche Goldproduktion sollte ein Hauptpunkt der Angriffsbemühungen sein. Mehrere Gebäude gleichzeitig anzugreifen hat sich dabei als sehr wirksam erwiesen, da die Verteidiger keine Hilfe erwarten können. Bei den Angriffen ebenso wie in der Verteidigung aber nur die stärksten Soldaten einsetzen und die Besatzung der Militärgebäude an den Landesgrenzen immer auf Maximum setzen. Soll der Feind mal abgelenkt werden, kann man ihn mit einem nicht mehr benötigten Katapult ärgern. Die gegnerischen Völker empfinden Katapulte als äußerst störend und greifen sie deshalb besonders häufig an. So bleibt der Rücken für andere Aktionen frei. Startet ihr eine Großoffensive, reißt vorher alle unnötigen militärischen Gebäude im Landesinneren ab. Dadurch werden zusätzliche Soldaten für den Angriff frei. Aber Achtung: Lager müssen ebenso wie Goldminen und Goldschmieden ausreichend geschützt sein (Minimum Wachtturm). Da das Hauptquartier nicht in der Lage ist, einen Angriff auszuführen, muß es stets von einem Ring starker Militärgebäude umgeben sein. Die regelmäßige Rekrutierung neuer Soldaten setzt voraus, daß Wirtshäuser und Schmieden immer das gleiche Lagerhaus beliefern.

Allgemeine Spieltaktik

So schnell wie möglich ausbreiten und unentdecktes Gelände mit den Scouts erkunden. Spähtürme am Strand können auch über die See, Spähtürme in den Bergen über die Schneeregionen hinaus aufklären. Da alles von Rohstoffen abhängt, ist es wichtig, Berge (=Erze) so schnell es geht zu erschließen. Benutzt dazu die Geologen und schickt sie auf Erzsuche.

Name .....**Die Siedler 2**
Genre .....Strategie
Hersteller .....BlueByte

Spielspaß

89%



EARTHW

Jeder Wurm hat zwei Enden, nur Jim hat eins: Jump'n'Run-Action mit einem spacigen Humus Pflügulus

Galt der PC vor gar nicht mal allzulanger Zeit als Notstandsgebiet in Sachen Jump'n'Run, so hat sich die Lage für hüpfwütige Computerspieler spätestens seit "Earthworm Jim" gründlich geändert. Entwickelt von den Shiny-Mannen um den ehemaligen Virgin-Programmierer Dave Perry (der für "Aladdin" und teilweise das "Dschungelbuch" verantwortlich zeichnete), dessen Firma derzeit vollauf mit der Fertigstellung des düsteren Cyber-SciFi-Spekakels "MDK" beschäftigt ist, begann Regenwurm Johannes seinen Siegeszug einst auf Konsolensystemen: 1994 hatte der schlanke Recke sein Spieledebüt und vom Start weg gigantischen Erfolg, in den USA huldigte man ihm sogar mit einer Zeichentrickserie. Dabei ist der militante Humuspflüger eigentlich der ganz normale Wurm von nebenan: Erst als er eines Tages versehentlich über einen Hightech-Space-Anzug inklusive Plasmakanone stolpert, gelangt er zu Fähigkeiten, von denen der gemeine Regenwurm nur träumt: Nicht nur, daß er von nun an über künstliche Gliedmaßen verfügt, seine Intelligenz steigert sich um ein Vielfaches und er lernt sogar das Sprechen. Klar, daß Jim nicht der einzige ist, der die Vorzüge des weißen Strampelanzugs zu schätzen weiß, und so heftet sich eine ganze Armada von durchgeknallten Bösewichtern an seine schleimigen Fersen, um ihm seinen kostbaren Fund wieder abzujagen. Da jeder Superwurm neben vielen Feinden auch eine Aufgabe im Leben braucht, macht sich Jim auf, die liebreizende "Princess-What's-Her-Name" aus den Klauen ihrer fettleibigen Mutter, einer Alienkönigin, zu befreien. Um sich den Unmengen von Gegnern erwehren zu können, hat der Superwurm neben Sonderitems wie Homing Missiles, die selbsttätig ihr Ziel suchen, zwei Standardwaffen: seine Plasmawumme und sich selbst. Geht Jim die Munition aus, benutzt er seinen pinken Körper als "Peitsche". Die setzt er außerdem ein, um sich über klaffende Abgründe hinweg zu schwingen.

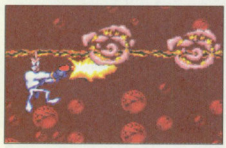
Neben dem meist vorherrschenden klassischen Jump'n'Run-Spielprinzip gibt es zahlreiche Sequenzen, in denen Hüpfakrobaten auch anderes Können unter Beweise stellen müssen, etwa in Wettrennen gegen Jim's Gegenspielerin "Space-Crow" oder als Bungee-Springer gegen schleimgrüne Sumpfwesen.

Die Abenteuer des mutigen Wurms gibt es in zwei Varianten: Einmal von Activision als Win95-Only-Titel, in dem nur der erste von zwei Teilen steckt. Einen Monat nach diesem Programm brachte Rainbow Arts "Earthworm Jim 2+1" auf den Markt, in dem neben dem wesentlich schwierigeren, aber noch abwechslungsreicheren zweiten Teil auch der erste enthalten ist, allerdings ohne Bonuslevel und -waffen, dafür als reines DOS-Spiel.

Technisch unterscheiden sich beide praktisch nicht, obwohl die Variante von Activision den Original-Mega-Drive-Quellcode emuliert, während Rainbow Arts die SNES-Version von Nintendo als Grundlage hat – in diesem Fall kann dem Spieler dieser eigentlich gar nicht mal so kleine Unterschied allerdings völlig egal sein. *ste*



Bungee: Sprung in die Tiefe



Baller-Jim: Laß knallen, Alter





Stell dich, du Wurm: Kampf der Titanen



Peter Steinlechner

96 wird in die Annalen der Computerspielgeschichte als das Jahr der Regenwürmer eingehen, und das liegt neben "Worms" vor allem an "Earthworm Jim". Nachdem der glibberige Zappelphilipp von Shiny zuerst auf Konsolen alle Rekorde brach, gibt es jetzt endlich auch auf dem PC das (fast) perfekte Jump'n'Run-Vergnügen. Nicht nur das Leveldesign stimmt in puncto Abwechslung und Spielwitz, der naßforsche Freund des Kleingärtners sorgt durch seine witzigen Animationen und die zahreichen abgedrehten, machmal ziemlich makaberen Gags auch für freundliches Schmunzeln. In Sachen Grafik, Sound und Gameplay lassen beide Wurm-Versionen keine Wünsche offen, lediglich der etwas abgehobene (und zum teil schlicht unfaire) Schwierigkeitsgrad der zweiten Episode läßt den Spieler gelegentlich frustriert ins Joypad beißen. Trotzdem sollte man im Zweifel eher zur Version von "Rainbow Arts" greifen: Hier bekommen hüpfwütige Geschicklichkeitsenthusiasten einfach noch mehr Spiel fürs gleiche Geld.

ORM JIM



Hit me: Jim benutzt sich selbst als Antreiberpeitsche

CHEAT CODES

Einfach eingeben, während das Spiel läuft. Bitte beachten: "Z" und "Y" sind vertauscht.

Voll aufgefüllte Patronen für MG - popquizhotshot

Voll aufgefüllte Plasmakanone - justwhatyouseepal

Voll aufgefüllte Lebensenergie - threemileisland

Unendliche viele Continues - onandonandon

Ein Extraleben - itsawonderful

Die ersten fünf Level werden im Menü verändert - slaughterhouse

Die ersten elf Level werden im Menü verändert - romario

Alle Level werden im Menü verändert - getthecheesetosickbay

Zeigt Screen mit Credits - idkfa

Noch ein Screen mit Credits - iddqd

Jim wird ein Strichmännchen - hatman



Jim trägt lustige Astronautenbommel - pusfilled

Jim verkleidet sich als Groucho Marx - pulsating



Jim mit rotem Afro - festering

ALTERNATIVEN



Worms Reinforcements

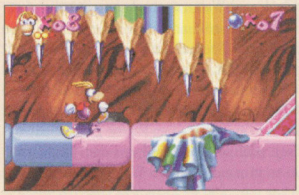
Wer partout nicht genug von gewalttätigen Wurmfortsätzen bekommt, darf auch zu Team 17s "Worms" greifen, auch wenn es sich hierbei um kein Jump'n'Run handelt, sondern eher um eine Art Regenwurm-Stellungskrieg mit leichtem Geschicklichkeitseinschlag, allerdings allerliebst animiert und vor allem für Multiplayer geeignet.

Spielspaß: Solo: 77 Multi: 87

Pitfall - Mayan Adventure

Ebenfalls von Activision stammt die Fortführung des Atari-Klassikers "Pitfall". Das Programm war vor über einem Jahr das erste echte Win95-Spiel und ist eine technisch perfekte, witzig gemachte Hüpforgie, die es allerdings mit dem abgedrehten "Earthworm" nicht ganz aufnehmen kann. Das Original ist auch eingebaut: Dazu bitte im vierten Level dem Skorpion folgen.

Spielspaß: 85



Rayman

Vom französischen Softwarehaus UBI-Soft kommt der oberniedlich animierte "Rayman", der "Earthworm Jim" in Sachen USA-Erfolg praktisch nicht nachsteht. "Rayman" sieht klasse aus, steuert sich nahezu perfekt, ist aber deftig schwierig und empfiehlt sich kaum für Gelegenheits-Hüpfer, sondern nur für erfahrene Jump'n'Run-Profis.

Spielspaß: 81



Name .....**Earthworm Jim 2+3**
Genre .....Action
Hersteller .....Rainbow Arts
Spielspaß
87%
Demos auf

Name .....**Earthworm Jim**
Genre .....Action
Hersteller .....Activision
Spielspaß
87%
Demos auf

GRAND

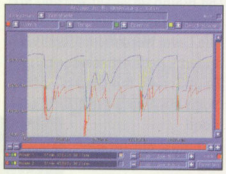
Microprose beschenkt Fans der Königsklasse des Motorsports mit einem fürstlichen Programm



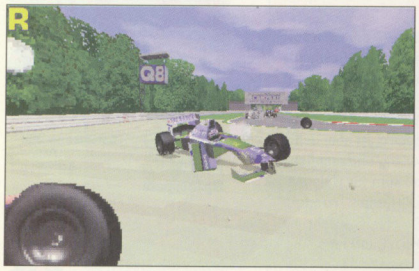
Bei vielen Fahrzeugen verrichtet die CPU Schwerstarbeit

War das eine schwere Entbindung: Bis "Grand Prix 2" endlich am 11. Juli anläßlich des Großen Preises von England auf die Welt kam, hatte es etliche schmerzhafte Geburtswehen hinter sich. Ursprünglich für Oktober 95 angekündigt, schien es Mitte Februar endlich soweit zu sein, als Microprose, inzwischen finanziell schwer angeschlagen, Testmuster an die Presse verteilte. Die Reviews fielen zwar durch die Bank hervorragend aus, allerdings bemängelte man die übermäßige Prozessorgier der SVGA-Grafik. Selbst der damalige Intel-Stolz, ein 166er Pentium, brachte bei voller Detailstufe nur selten flüssige Bilder zustande. Chefprogrammierer Geoff Crammond zog den Releasetermin daraufhin zurück und ging nochmals in mehrmonatige Klausur. Prompt reicht jetzt "schon" ein gut gerüsteter 133er, um auf die niedrige VGA-Auflösung getrost verzichten zu können. Daß GP2 dennoch nicht fertig ausgebrütet ist, zeigt sich vor allem am fehlenden (im ersten Teil dagegen vorhandenen) Wetterwechsel, der eigentlich fest geplant war.

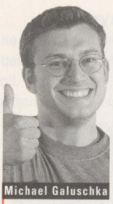
"Grand Prix 2" simuliert den Formel-1-Zirkus des Jahres 1994, ist also nicht gerade up-to-date. Allerdings kann Microprose jetzt endlich eine FIA-Lizenz mit allen Originalnamen vorweisen, außerdem sind diese per Editor ganz leicht zu ändern und somit schnell auf den Stand von 1996 zu bringen. Welchen Wagen ihr auswählt, hat übrigens keinen Einfluß auf dessen Performance. Ein Simtek ist in euren kundigen Händen genauso schnell wie Schumis Weltmeistermobil. Die Intelligenz und damit Schnelligkeit des restlichen Starterfeldes ist dagegen in fünf Stufen regelbar, außerdem kann neben den Original-Stärkerelationen von 1994 alternativ ein zufällig verteilter oder gleichmäßiger Level bei den Teams gewählt werden. Dem Anfänger ist das Können der Gegner zunächst sowieso egal, hat er doch genug mit seinem eigenen Boliden zu tun. Dessen äußerst wirklichkeitsnah ausgefallenes Fahrverhalten bringt auf dem höchsten Realitätslevel selbst Profis ins Schwitzen, läßt sich aber mit vielerlei zuschaltbaren Hilfen gut dosierbar zähmen. Auf Wunsch übernimmt der Rechner das Bremsen und Schalten, zeigt die Idealllinie an, gibt Traktionshilfe und macht den


Per Telemetrie lassen sich gut Schwachpunkte erkennen


Haarige Überholmanöver sind bei GP2 an der Tagesordnung



Hier zerlegt Schumi seinen Benetton formvollendet


Michael Galuschka

Vom ersten Teil munkelte man, daß sich aufstrebende Fahrerstars seiner bedient hätten, um die Strecken schneller kennenzulernen. Ob's stimmt sei dahingestellt, ein deutliches Zeichen für die große Realitätsnähe von Crammonds Meisterwerk ist es auf jeden Fall. Grand Prix 2 setzt da noch einen drauf. Gescheiterte Motorsportkarrieren sind ab sofort weniger tragisch, kann man doch jetzt auf dem PC hautnah der Formel 1 beiwohnen. Selten zuvor brauchte der Computerpilot Fähigkeiten, die dem Beherrschen echten Renngerätes so ähnlich sind. Andererseits kommen dank der umfangreichen Möglichkeiten, GP2 seinem eigenen Fahrkönnen anzupassen, auch Sonntagsfahrer auf ihre Kosten. Nimmt man Features wie Telemetrie-Aufzeichnungen, technische Defekte und detaillierte Tuningmöglichkeiten hinzu, ergibt das eine fast perfekte Simulation des Formel-1-Zirkus. Fast perfekt deshalb, weil wechselndes Wetter ebenso fehlt wie ein paar Gimmicks. So hätten zum Beispiel Funksprüche der Atmosphäre den allerletzten Schliff gegeben.

PRIX 2

Renner sogar unverwundbar. Sind die ersten Runden gut überstanden, lohnt sich ein Besuch bei der Mechaniker-Crew an der Box, die den Wagen wieder betankt und frische Reifen aufzieht. Ist man mit dem Fahrverhalten unzufrieden, sollte man einen Termin bei den Ingenieuren ausmachen, die Spoilerwinkel (sorgt für Anpreßdruck oder Topspeed), Bremsbalance und Getriebeübersetzungen einstellen. Wem dies noch nicht genug ist, kann nochmal zwei Schritte tiefer in die nicht ganz einfach zu durchblickende Welt der Federn, Stoßdämpfer und Drehstabilisatoren eintauchen.

Auch sonst ist alles in "Grand Prix 2" enthalten, was das Formel-1-Herz erfreut. Ein komplexes Telemetriesystem erlaubt sogar das Betrachten der Radhubes, verschiedenste Kameraperspektiven machen Fuji-TV locker Konkurrenz. Nur die Replayfunktion ist mit lediglich 20 Sekunden aufgezeichneten Geschehens etwas dürftig ausgefallen. *mg*

TIPS & TRICKS

Die nachstehenden Microprose-eigenen Einstellungen helfen zumindest Einsteigern auf dem Weg zu ersten Spitzenzeiten (v=vorne/h=hinten)

	Dämpfer	Federung	Bodenfreiheit	Drehstabilisator
Australien	5v/3h	1500v/900h	26,5v/57,5h	2000v/150h
Belgien	9v/10h	1500v/1000h	28,5v/53,5h	2000v/100h
Brasilien	6v/6h	1500v/1100h	26,5v/51h	2000v/100h
Deutschland	2v/2h	1400v/900h	27,5v/58h	2000v/100h
Europa	2v/2h	1600v/900h	27,5v/56h	2000v/150h
Frankreich	21v/15h	1400v/800h	27,5v/55h	1500v/100h
Großbritannien	21v/1h5	1100v/700h	28v/59h	500v/700h
Italien	9v/9h	1300v/1300h	30v/30h	2000v/100h
Japan	8v/2h	1500v/700h	27,5v/56,5h	3000v/100h
Kanada	6v/6h	1400v/1000h	27v/55,5h	3000v/150h
Monaco	5v/5h	1500v/800h	27v/50h	100v/100h
Pazifik	4v/4h	1200v/900h	28v/57h	3000v/100h
Portugal	5v/3h	1500v/700h	29,5v/56h	1000v/50h
San Marino	2v/2h	1500v/900h	27,5v/57h	1500v/100h
Spanien	2v/2h	1500v/700h	29v/61h	1000v/150h
Ungarn	3v/3h	1500v/900h	27v/56h	2000v/100h

IM VERGLEICH



Trotz des riesigen Erfolges beider Grand-Prix-Teile hielt sich die Konkurrenz bislang sehr bedeckt, was Formel-1-Simulationen betrifft. Seit Accolades gescheitertem "Grand Prix Unlimited" (1992) wurde der Rennsportbegeisterte fast ausschließlich in den USA fündig. In Boston residiert dort das frühere Virgin- und jetzige Sierralabel "Papyrus Design Group", die demnächst mit "Nascar Racing 2" ihre fünfte hochwertige Simulation veröffentlichen. Zuvor gehörten bereits "Indianapolis 500" (1989), "Indy Car Racing" (1993), "Nascar Racing" (1994) und **"Indycar Racing 2"** (1995) samt und sonders zu den Highlights simulationsorientierter Rennspiele. Waren alle bisherigen Papyrus-Produkte in der amerikanischen Rennlandschaft beheimatet, widmet sich ihr nächstes Projekt endlich der Formel 1. In "F1 Legends" dreht sich das Geschehen allerdings um historische Boliden der 50er bis 70er Jahre.

Aus England, führende Formel-1-Nation, kommen demnächst zwei Produkte auf uns zugerast, die "Grand Prix 2" das Leben sicherlich schwer machen. Sowohl "Formel 1" von Psygnosis als auch Domarks **"Power F1"** gehen mit offizieller Lizenz und beeindruckender, hochauflösender 3D-Grafik an den Start. Während "Power F1" ein absoluter Newcomer ist, räumte "Formel 1" schon auf der Playstation Bewertungen ab, die durchwegs im 90er-Bereich lagen. Frohe Nachricht auch für (zukünftige) Besitzer einer 3Dfx-Beschleunigerkarte. Sie werden mit einer eigenen Version bedacht, die neue Maßstäbe für PCs – vor allem was die Grafikgeschwindigkeit angeht – setzen soll. Gemein ist beiden Programmen, daß sie ein etwas unkomplizierteres Fahrmodell als Basis haben, ohne jedoch in die Arcade-Gefilde eines "Bleifuss" einzudringen.



Ein erstes Bild von Psygnosis' "Formel 1" in der 3Dfx-Version



Name ..... **Grand Prix2**
Genre ..... Simulation
Hersteller ..... Microprose

Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%

Tools auf



NHL HO

Grafik und Gameplay gehen in Teil Vier der Sportlegende Hand in Hand



Detroit und Buffalo treffen sich zum Face-Off in der neutralen Zone

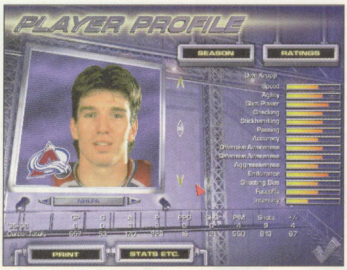


Geht der Goalie vorzeitig zu Boden, kann ein Nachschuß Wunder wirken



Auch aus nächster Nähe machen die Spieler eine gute Figur

Was fasziniert Millionen von Fans am Profi-Eishockey? Ist es die Geschwindigkeit? Ist es die hohe Anzahl an spektakulären Torszenen? Oder sind es gar die immer wieder auftretenden Massenschlägereien? Wahrscheinlich von allem ein bißchen. Wohl kaum eine andere Sportart eignet sich dank ihrer unvergleichlichen Rasanz besser für eine Softwareumsetzung. In nunmehr vierter Generation hält "NHL Hockey" von EA Sports den Thron der besten Eishockeysimulation besetzt. Letztes Jahr führten die Kanadier ihre "Virtual Stadium"-Technologie ein. Ziel der Umstellung von 2D auf 3D war es, das Spiel an den Look einer Fernsehübertragung anzupassen. 11 verschiedene Kameraperspektiven, von der TV-kompatiblen Seitenansicht über an verschiedenen Punkten unter dem Hallendach montierte Apparate bis zur spielerisch unbrauchbaren Helmkamera, war alles vorhanden. Anschließend wurden Stück für Stück auch die anderen Titel der Produktlinie ins virtuelle Stadion verlagert. Bis auf "FIFA 96" hatte der erste Jahrgang der "VS"-Garde jedoch unter den Kinderkrankheiten des Systems zu leiden: Kaum ein Kameraschwenk ging vonstatten, ohne daß Ball bzw. Scheibe kurzzeitig aus dem Sichtbereich des Spielers verschwanden. Eine "echte" Vogelperspektive direkt von oben gab es ebenfalls nicht, es schlitterten nämlich unflexible Bitmaps übers Eis, welche die Akteure nur von der Seite zeigten. Ein Jahr später ist es erneut ein "NHL"-Teil, das die Marschrichtung für künftige EA Sports-Titel angibt. Das 97er "Update" zeigt nicht mehr nur die Arena, sondern auch die Spieler als (Semi)-Polygonobjekte. Daraus ergeben sich wesentlich mehr darstellerische Möglichkeiten. Wo früher grobe Pixel eine Großaufnahme wenig ansehnlich machten, gibt es jetzt aus jedem



Einer von zwei NHL-Deutschen: Uwe Krupp



Ulrich Smidt

Überspitzt formuliert war "NHL '96" ein Blender. Für damalige Verhältnisse bot es zwar eine überragende Präsentation, doch unter der glänzenden Verpackung führte die Spielbarkeit ein Schattendasein. Nun aber ist alles wieder ins rechte Lot gerückt. Der Puck rutscht dank besserer Kameraführung und grauem "Leuchtkranz" nicht mehr ständig aus dem Augenwinkel, auch Erfolge gegen die Computergegner sind mit ein wenig Übung kein purer Glücksfall mehr. Das allerwichtigste, nämlich der Multiplayermodus, spielt sich wieder einmal hervorragend, erfreulicherweise behielt die Einsicht, daß zwei Feuerknöpfe für die Steuerung absolut ausreichend sind, letztendlich die Oberhand über die Vierknopfmethode des Vorgängers. Überdies kommt der Pomp nun wahrlich nicht zu kurz: Exzellente Spieleranimationen, bildschöne HiColor-Menüs und eine perfekte Soundkulisse inklusive (leider nur englischsprachiger) Kommentierung jedes einzelnen Spielzuges bringen fast schon die Atmosphäre der großen amerikanischen Eisarenen ins Wohnzimmer.

CKEY 97

Blickwinkel perspektivisch stimmige, geschmeidig animierte Schlagschüsse und Body-Checks zu bestaunen. Weitere optische Glanzpunkte werden im Minutentakt sichtbar: Nicht genug damit, daß die Rückennummern besser lesbar als bei "NHL 96" sind, jetzt prangt auch der Name des jeweiligen Spielers direkt auf dem Trikot. 25 der Torhüter tragen **Masken**, deren Texturen den kunstvollen Originalartworks nachempfunden sind. Feldspieler besitzen annähernd (Bärte, Gesichtsform usw.) das gleiche Konterfei wie ihr lebendiges Gegenstück, nach einem Treffer verziehen sich ausdruckslose Mienen zu einem breiten Grinsen. Nur bei den Spiegelungen auf der Eisfläche wurde abgespeckt, dafür hinterlassen die Kufen wieder einmal reichlich Kratzer.

Was die Steuerung betrifft, ging das Team zurück zu den Ursprüngen: Das ideale Eingabegerät ist nach wie vor ein Gamepad, Maus und Keybord sind nicht gerade zu empfehlen. Freudig nahmen wir die Abkehr vom umständlichen Vier-Button-Gewurschtel des Vorgängers zur Kenntnis, stattdessen werden jetzt sämtliche Aktionen wieder mit zwei Knöpfen bewältigt. Seid ihr im Scheibenbesitz, dienen sie zum Schießen und Passen, ohne Puck hingegen zum Checken bzw. Stockhakeln.

Mit einem deftigen Bandencheck handelt ihr dem Gestrauchelten eventuell nicht nur eine kräftige Verletzung ein, sondern reizt ihn zuweilen so sehr, daß er wutentbrannt Schläger und Handschuhe von sich wirft, um euch in einer kleinen Boxeinlage die Meinung zu geigen. Für den Spielausgang bringt es aber rein gar nichts, hier als Sieger hervorzugehen, denn beide Kontrahenten landen hinterher für fünf Minuten auf der Strafbank. Ob es überhaupt zu einem solchen Faustkampf kommt, hängt von der Aggressivität der Beteiligten ab. Jeder der über 650 authentischen NHL-Spieler verfügt über eine Anzahl von Charakteristika, die sein Verhalten und seine Fähigkeiten festlegen. Ob Schlittschuhlaufen, Paßgenauigkeit, Schlagkraft oder Aufmerksamkeit – alle Attribute werden wirklichkeitsgetreu nachgebildet. Wer die NHL-Serie schon seit mehreren Jahren verfolgt, wird über bloße Vereinswechsel hinaus gewisse Entwicklungen feststellen können. Wayne Gretzky zählte zum Beispiel 1994 noch zu den absoluten Topstars, jetzt sind seine Leistungen eher mittelmäßig – man wird eben älter.

Umrahmt wird die Action auf dem Eis von Unmengen statistischer Auswertungen, wie üblich im EA Sports-Hochglanzformat samt Alternative Rock-Soundtrack. Die Spieler sind meist mit hochauflösendem Portrait verewigt und lassen sich untereinander vergleichen oder vom einen Verein zum anderen transferieren. Mittels Editor könnt ihr eure ganz persönlichen Stars basteln und benennen. *us*



Das Replay macht exakte Bewegungsstudien möglich

TIPS & TRICKS

Wie im echten Sport stehen euch natürlich auch bei "NHL '97" viele Arten offen, um zum Torerfolg zu kommen:

- Der direkteste Weg ist in der Mehrzahl der Fälle auch der beste. Ein gesprinteter Alleingang zum Tor und ein Schlenker im allerletzten Moment überfordert den Torwart relativ oft.
- Legt ihr Wert auf schön herausgespielte Tore, solltet ihr daran denken, daß eure Flügelstürmer für gewöhnlich an der gegnerischen Blue Line auf den Puck warten. Spielt sie an, mit etwas Glück nimmt der Center währenddessen eine torgünstige Position ein. Versucht euch dann am besten an einem sog. "One-Timer", indem ihr paßt und sofort anschließend schießt. Der Schütze nimmt den Puck direkt ab und pfeffert ihn (hoffentlich) ins Netz.
- "Blue Liners", also Schlagschüsse von der blauen Linie, sind äußerst selten von Erfolg gekrönt. Steht kein Spieler zum Nachschuß bereit, laßt ihr also besser die Finger davon.

IM VERGLEICH



NHL Powerplay Hockey 97

Seitenansicht müssen angesichts des renovierten EA-Prunks wohl auf ewige Zeit auf der Auswechselbank Platz nehmen. Virgin traute sich mit der 96er Version seines "NHL Powerplay Hockeys" gar nicht erst auf den deutschen Markt, größere Chancen dürfen da dem fürs nächste Jahr angekündigten Nachfolger eingeräumt werden. Dieser wird nämlich ebenfalls über Polygongrafik für alle Objekte verfügen.

Wie eingangs erwähnt, ist "NHL '97" der unbestrittene König auf dem eisigen Parkett. Wirklich ernstzunehmende Konkurrenten sind demzufolge zur Zeit überhaupt nicht vorhanden. Warners "Wayne Gretzky and the NHLPA Allstars" sägte in PP 04/96 mit stumpfer Klinge am Thron. AI, Spieltempo und Grafik dieses "arcadigen" Spiels aus der zweidimensionalen



Wayne Gretzky NHLPA Allstars

Name ..... **NHL 97**
Genre ..... Sport
Hersteller ..... Electronic Arts

Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%

Bilder auf

Der Bitmap-Brothers-Verkaufsschlager ist der wohl umstrittenste Titel dieses Jahres

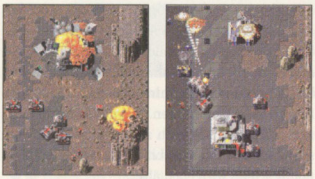


Über Fenster wählt ihr die zu bauenden Einheiten aus

DIE LOSUNG

Wer nach unzähligen Nächten immer noch im selben Level hängt und nicht weiter weiß, darf sich die Lösung im kürzlich erschienenen "Z Clue Book" zu Herzen nehmen. Leider vermissen wir dort allgemeine Taktik-Tips. Das von Carsten Borgmeier stammende Buch kostet satte 14,80 Mark und erscheint bei NBG. ISBN 3-929247-91-7

Zod hält sich für einen wahren Schatz – er meint er wäre cool, unglaublich begabt und unwiderstehlich. Doch dem ist leider nicht so. Commander Zod ist nämlich eine Maschine: In seiner Brust pocht ein metallenes Herz, er denkt via Microchip und er fühlt mittels elektronischer Sensoren. Kann er dank seines eisernen Handicaps schon nicht die Frauenherzen unseres Planeten erobern, bleibt ihm zumindest ein kleines verstecktes Planetensystem irgendwo ganz weit draußen, daß er an sich reißen darf. Doch dies tut nicht er, sondern ihr. In 20 Missionen ist es nun eure Aufgabe, das Hauptquartier der bösen "Blauen"zu erobern. Jeder der fünf Planeten bietet vier Missionen und unterschiedet sich natürlich landschaftlich vom anderen. Die Level sind jeweils in unterschiedlich viele Sektoren unterteilt und gelten als bestanden, wenn ihr alle feindlichen Einheiten vernichtet oder das gegnerische Hauptquartier erobert oder zerstört habt. Grundlage in "Z" ist die Kontrolle über möglichst viele Sektoren. Ihr erobert einen Sektor, indem eine eurer Einheiten das Fähnchen berührt, das sich in diesem Abschnitt befindet. Gebäude werden in "Z", anders als in "Command & Conquer" oder "Warcraft 2", nicht gebaut, sondern durch Sektorkontrolle erobert. Dabei gibt es vier verschiedene Gebäudetypen: Ein Radar sorgt auf einer Minimap für Übersicht, eine Werkstatt repariert angeknackstes Gerät und zwei verschiedene Fabriken produzieren Nachschub. Je nach Level haben die Fabriken einen bestimmten Tech-Level, von dem die Güte und Art der produzierenden Einheiten abhängt. Die Produktionsdauer hängt hauptsächlich von deren Art ab – sehr gute Roboter (z.B. Schützen) oder Fahrzeuge (z.B. Schwere Panzer) brauchen erheblich länger, als normale Krieger oder Jeeps. Desweiteren produziert ihr Einheiten umso schneller, desto mehr Sektoren ihr kontrolliert. An zusätzlichen taktischen Elementen wartet "Z" mit zerstör- und reparierbaren Brücken, Gewässern und sprengbaren Felsformationen auf. In Sachen Technik und Steuerung bietet "Z" teils Herkömmliches, teils äußerst Innovatives: Das Spielfeld präsentiert sich aus einer leicht gekippten Vogelperspektive in SVGA oder VGA und scrollt ordentlich. Wirklich gelungen sind vor allem die zahlreichen äußerst pompösen Explosionen, in denen Einheiten erstmals wirklich auseinanderfliegen. Netterweise darf jederzeit während des Spiels gespeichert werden. *kn*



Äußerst explosiv: In "Z" fliegen euch die Trümmer regelrecht um die Ohren



Diese Brücke muß zum Schutz unseres HQs unbedingt gehalten werden



Das war's dann wohl: Unser Hauptquartier fliegt in die Luft und wir haben verloren.



Knut Gollert

Für mich ist "Z" ganz klar das innovativste Action-Strategie-Spektakel dieses Jahres. Es setzt in vielerlei Hinsicht neue Standards, auch wenn alteingesessene Basen-Baumeister sich nicht von ihren Lieblingen "C&C" und "Warcraft 2" abbringen lassen und "Z" in einigen Punkten klar unterschätzen. So gehört zum Beispiel die AI zum allerbesten, was bei den beiden amerikanischen Konkurrenten nicht recht der Fall sein will. Auch die strategische Tiefe ist wesentlich präsenter, genau zurecht gelegte Taktiken sind sogar spielentscheidend. Das tolle an "Z" ist jedoch, daß es sich erstens selbst nicht ernst nimmt und zweitens, daß sich jedes Level – egal wie oft begonnen — ständig anders entwickelt. Gerade dieser Faktor motiviert, da Frust so gut wie nie entsteht, sondern einfach durch einen Neubeginn mit anderem Spielverlauf unterdrückt wird. Da stört auch die teils hektische Klickerei nicht – nach einer Eingewöhnungsphase spielt sich "Z" verdammt flüssig und geht ins Blut. Die schöne Präsentation plus genialem Soundtrack tut Ihr übriges.

ZODS TAKTISCHES HANDBUCH

Wie nicht anders zu erwarten, sind ein paar POWER-PLAY-Redakteure auf den Spuren des mysteriösen Commander Zod auf einige wenige, aber um so wichtigere Artifakte gestoßen. Heute gewähren wir euch erstmals einen Einblick in Zods taktische Tagebücher:



Brücken
Diese Straßen übers Wasser lassen sich gut sprengen (mit Panzern, Kämpfern oder Granaten), um den Blauen den Weg zu versperren. Aber noch besser ist folgende Methode. Will Blau euch mit einem schweren Panzer ans Leder und muß er vorher über eine Brücke zu euch, könnt ihr ihn einfachst besiegen. Fahrt mit einem leichten Panzer oder ähnlichem zur Brücke und nehmt sie unter Feuer. Nach der ersten Zerstörungsstufe schießt ihr noch zwei-, dreimal und hört dann auf. Sobald der blaue Panzer mit dem Vorderteil knapp auf der Brücke ist, schießt ihr wieder auf diese und sie fliegt – mitsamt nagelneuem Panzer – in die Luft. Der Blaue hat sein bestes Stück verloren und Ihr müßt lediglich die Brücke reparieren.



Kanonen
Gegen feindliche Kanonen als Verteidigungsstellung heißt eure Waffe "Schütze", wenn kein mittlerer oder schwerer Panzer in der Nähe ist. Schützen haben eine größere Reichweite als die Kanone, und meist schießen die Robos den Blauen raus und besetzen die Kanone selbst. Doch Vorsicht, in ihrem Übereifer rücken die Schützen manchmal einen Schritt zu dicht an die Kanone und diese schießt dann leider zurück.

Schwere Panzer
Diese dicken Brocken möglichst mit zwei oder mehreren Panzern zugleich angreifen. Ihr verliert dann höchstens einen Panzer und der Blaue pflügt keine Furche der Verwüstung durch eure Reihen. Nur ein mittlerer oder ein kleiner Panzer gegen den dicken Blauen haben keine Chance. Ebenfalls amüsant kann das Gefecht mit einer ganzen Horde Scharfschützen sein. Zwar hauchen etliche eurer Schützen ihr Roboterleben aus, mit etwas Glück wird der Fahrer aus dem Panzer geschossen.



APCs
Unterschätzt auf keinen Fall die APCs. Wenn ihr in diese Transporter ein paar Schützen, Laser-Soldaten oder Kämpfern setzt, sind sie im Rudel gegen fast alles wirkungsvoll. Zumal die APCs relativ flot produziert sind.

Savegames
Vor jedem wichtigen Kampf sollte unbedingt abgespeichert werden. Ebenso wenn es gerade sehr gut für euch aussieht. Das Blatt wendet sich oft sehr schnell, aber mit etwas Glück könnt ihr den Fehler ausbügeln, wenn ihr einen Spielstand habt. Außerdem lassen sich so bequem auch kleinere unterschiedliche Taktiken ausprobieren, ohne daß der Level gleich verloren wird.



Verteidigung
Wertvolle Einheiten wie zum Beispiel einen schweren Panzer, laßt ihr am besten nie zum Schutz einer Flagge im eigenen Hinterland zurück. Entweder stellt ihr einen leichten Panzer auf oder eine Kanone mit ein paar Soldaten. Die Soldaten sind wichtig, falls der Kanonier herausgeschossen wird. Die besten Einheiten sollten immer an die Front geschickt werden.

Angriff
Bleibt immer offensiv! Ausruhen und in Ruhe produzieren dürft ihr, wenn ihr mindestens zwei Sektoren mehr als Blau habt. Werft immer ein Auge auf die Sektoren im Hinterland des Gegners. Besonders am Anfang sind diese ungeschützt, und wenn euer Stoßtrupp ankommt ist mit etwas Glück die in Auftrag gegebene Haubitze zur Verteidigung kurz vor der Fertigstellung, die ihr dann aufstellen dürft und nicht der Computer.



Stoßtrupps & Fabriken
Achtet auf die feindlichen Fabriken. Nehmt blaue Sektoren, wenn der Gegner mehr besitzt als ihr, am besten kurz vor der Fertigstellung der Einheit ein. Denn dann gehört euch das Produkt, das der Feind produziert hat. Mit dieser Methode könnt ihr nämlich auch noch gewinnen, wenn der Feind übermächtig wird. Vorsicht! Blau versucht diesen Trick SEHR gerne mit euren Sektoren. Die jeweilige Feindeinheit muß dann abgelenkt werden. Ebenfalls sehr sinnvoll sind eigene Stoßtrupps, die aus drei vier Panzern bestehen. Und sollte euch der Feind zu stark erscheinen, zerstört ihr einfach mit diesem Stoßtrupp eine Fahrzeug-Fabrik im feindlichen Hinterland. Ihr glaubt gar nicht, wie schnell ihr allein durch Fabriken-Zerstörung gewinnen könnt.

KONKURRENTEN

Auch wenn sich "Z" nicht so recht mit den handelsüblichen Echtzeit-Strategiespielen vergleichen lassen will, muß es sich trotzdem eine Gegenstellung gefallen lassen. Die beiden großen Mitbewerber sind natürlich "Command



Warcraft 2

& Conquer 1 + 2" und "Warcraft 2". Grafisch liegt "Z" vor allem in Sachen pyrotechnischer Effekte vorn, die deutsche Sprachausgabe ist in "Warcraft 2" am besten gelungen, und "C&C" hat die besten Zwischensequenzen und die schönste Landschaftsgrafik. Allen drei Spielen liegen andere Szenarien zu Grunde, so daß in diesem Fall der Geschmack entscheidet. Zudem sollten geruhsa-



Command &Conquer: Alarmstufe Rot

me Baumeister und Action-ablehnende Strategen zu "C&C" oder "Warcraft 2" greifen. Wer auf schnelle Spiele und komplexes Taktieren steht, der ist mit "Z" bestens bedient.

Name ..... Z
Genre ..... Action/Strategie
Hersteller ... Bitmap Bros. / Warner

Spielspaß

Solo	Multi
82%	86%

Demo auf

PC-Games

	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.)	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Absolute Pinball	59,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	49,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	69,99
American Dream (dt.) *	**69,99**
Ancient Empires (dt.)	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baku Baku Animal (dt.) *	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Blackfire 2 *	**59,99**
Blood & Magic *	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bubble Bobble *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.)	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.) *	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Comanche 3.0 *	89,99
Conquest of the New World (dt.) *	79,99
Creatures (dt.) *	**59,99**
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis *	79,99
Daytona USA *	79,99
Deadly Games (US-Import)	109,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Prozent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby 2 *	79,99
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.) *	29,99
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99

PC-Games

	CD
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2	79,99
Fable (dt.)	**69,99**
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '97 (dt.) *	79,99
Flottenmanöver *	89,99
Flying Corps (dt.) *	79,99
Formel 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.)	89,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	79,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.) *	**69,99**
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
Hyperblade (dt.) *	89,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Krazy Ivan (Win 95) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	59,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Mavik (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	**89,99**
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Megarace 2 (dt.)	79,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Mutation of J.B. (dt.) *	39,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
NBA Live 97 (dt.) *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Soccer	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.) *	**89,99**
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	69,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Return Fire (dt.) *	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95) *	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	69,99
Scorched Planet *	69,99
Sega Rally *	79,99
Shannara (dt.)	79,99

PC-Games

	CD
Shattered Steel *	69,99
Silence♣ (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	79,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	**79,99**
Sonic CD *	59,99
Soul Hunt (dt.) *	69,99
Space Academy *	79,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Time Paradox *	79,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
**Tomb Raider * **	**69,99**
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.) *	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.) *	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wipeout Special Edition (dt.) *	69,99
WWF In Your House *	69,99
X-Car *	79,99
X-Wing *	99,99
Z (dt.)	69,99
Z – Director's Cut	19,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika *	**29,99**
Armored Fist (dt.)	39,99
A-Train *	19,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 2 (dt.)	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Dungeon Encounter (dt.)	29,95
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.) je	29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: *Fifa Soccer, Anstoss, Premier Manager, Kick Off 3 Euro*	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Frederik Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Grand Prix	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Stemenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	29,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	**19,99**
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Shivers (dt.) *	19,99
Sim Farm *	19,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.)	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Stonekeep (dt.)	29,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamroll (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt *	**19,99**
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
10.000 Color Clips	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Catz - die Pausenkatze (dt.) *	**29,99**
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten *	69,99
D-Info 2.0	59,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS AutoRoute Expr. Deutschland	69,99
MS LexiROM (dt.)	**299,99**
Organik Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	**179,99**
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	**9,99**
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Crash Bandicoot *	**109,99**
Formel 1	99,99
Myst *	89,99
PGA Tour Golf 97	89,99
Return Fire	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K. dt. 16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K. dt. 5,49
Chronicles		12 K. e. 4,99
Fallen Empires		8 K. e. 2,99
Renaissance		8 K. dt. 3,49
Heimatländer		8 K. dt. 3,99
Homelands		8 K. e. 2,99

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Anstekern	20,00



Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Gold Games:

Das Schwarze Auge 1+2, Der Clou, Oldtimer, Der Planer, Das Amt, Battle Isle, Anstoss, Alone in the Dark 2+3, Larry 6, Oxyd Extra, Prototype, Druidenzirkel, Eightball Deluxe, Whales Voyage 1+2, Super Space Invaders

plus 22 weitere Titel!

40 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **49,95**

Hier kommen zwei brandheiße Action-Knüller:

Shattered Steel
CD-ROM *
69,99

Alien Trilogy
CD-ROM *
69,99

Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!

CD-ROM *
79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Wipeout
CD-ROM
19,99

3D Lemmings
CD-ROM
29,99

11th Hour
CD-ROM
35,99

IndyCar 2
CD-ROM
35,99

Ein Leckerbissen für alle Strategie-Fans!

Ascendancy
Jagged Alliance
Kaiser Deluxe

Drei Top-Strategiespiele in der "Funsoft Strategie Edition" zum teuflisch guten Komplettpreis!

dt., CD-ROM
komplett **59,99**

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.



Die neue Saison hat begonnen!

NHL Hockey 97
dt., CD-ROM *
75,99

Bundesliga Manager 97
dt., CD-ROM *
75,99

Schleichfahrt

Tauchen Sie hinab in die Tiefe und bestehen Sie in dieser neuen 3D-Unterwasser-Action-Simulation 60 lebensgefährliche Missionen!

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

Syndicate Wars
dt., CD-ROM *
79,99

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Seit 04.10.96 endlich auch in Dortmund!

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM



VERBIND ALLES

Spiele - und mit zwei

Computerspiele machen einsam – es sei denn, die Verbindung stimmt. Doch wie im "richtigen" Leben ist das nicht immer der Fall...

Die letzte Kurve – das Rennen steht gut für dich, aber dein Freund holt auf! Dann plötzlich Gegenverkehr – du mußt ausweichen, kannst dich gerade noch so auf der Bahn halten und dann... ..."Serial Disconnect – Game aborted"! Die Stimmung ist hin, der Griff nach dem Hammer steht kurz bevor! Was ist passiert?
Für diese Situation gibt´s zwei Möglichkeiten: Entweder ist jemand über das viel zu kurze und dadurch im Raum hängende Null-Modem-Kabel gestolpert und hat sich fast den Hals gebrochen, oder das Kabel hat aufgrund der Schwerkraft von selbst beschlossen, den "Durchhänger" durch Lösung einer der beiden Steckverbindungen zu beenden! Wer von uns hat genau diese Situation nicht schon erlebt! Also gehen wir daran, dieses "Übel" auszumerzen, denn das ist gar nicht so problematisch, man muß nur wissen wie.
Immer mehr Spiele sind heutzutage **Multiplayer-fähig.** Allerdings müssen, um mit- oder gegeneinander spielen zu können, zuerst zwei oder mehr Rechner verbunden werden. Das kann auf verschiedene Weise geschehen. Die einfachste und mit Sicherheit auch die preiswerteste Methode dazu, ist das **NULL-MODEM-KABEL.**
Dieses Kabel kann man in fast jedem Computer-Fachgeschäft kaufen. Die Vorteile des Null-Modems sind geringe Anschaffungskosten, hohe Kompatibilität, einfacher Anschluß und vor allem verschiedene Einsatzmöglichkeiten.
Nachteile: Es können nur zwei Rechner miteinander verbunden werden und die Länge des Kabels ist begrenzt. Obwohl oft anderes gesagt oder geschrieben wird, sollte nach meiner Erfahrung für eine sichere Verbindung eine Gesamtlänge von fünf bis sieben Metern nicht überschritten werden – je nach Kabelqualität.
Und da sind wir auch schon beim nächsten Punkt: woran erkennt man ein gutes Kabel?

MULTIPLAYER

Multiplayer heißt, daß mehrere Spieler an einem Game teilnehmen können. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zwei oder mehr Rechner miteinander zu verbinden: Null-Modem, Modem und Netzwerk. Die einzelnen Methoden werden später noch erklärt!

NULL-MODEM-KABEL

Ein NULL-MODEM-KABEL ist ein Verbindungskabel zwischen den seriellen Ports zweier Rechner. Es kann sowohl für Spiele als auch für Datenüberspielungen genutzt werden.

ANORDNUNG DER SCHNITTSTELLEN

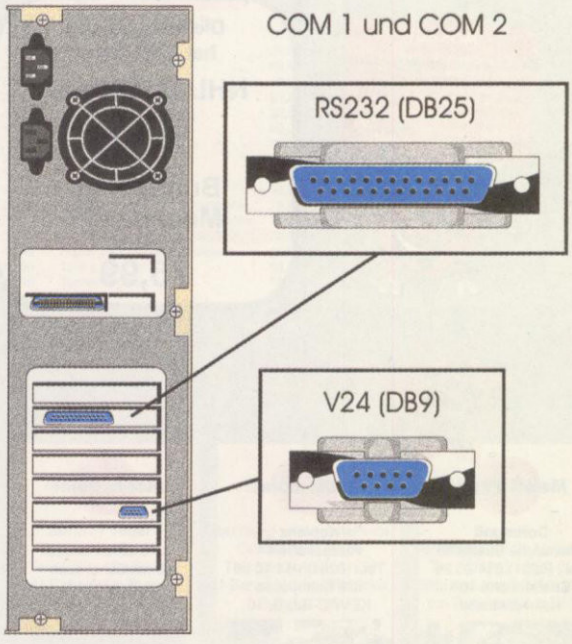


Bild 1: Die seriellen Schnittstellen eines PCs befinden sich immer an der Rückseite

UNG GUT - GUT

Datentransfer PCs



Zunächst sollte unsere "Spielschnur" von einem Markenhersteller stammen. Auch der Grundsatz: je dicker, desto besser, trifft hier voll und ganz zu. Dünne "Strippchen" lassen vermuten, daß entweder gar keine oder nur eine sehr dürftige Abschirmung vorhanden ist. Das kann – besonders wenn das Kabel über stromführenden Leitungen (Netzleitung PC-Monitor o.ä.) liegt oder sehr lang ist – Probleme bereiten.

Ein guter Preis für ein ca. drei Meter langes Kabel, das übrigens auch "serielles Verbindungskabel mit gekreuzten Pins" heißen kann, liegt etwa bei 15 bis 25 Mark.

Alles darunter sollte vor dem Kauf sehr genau beäugt werden – alles darüber ist reiner Luxus!

Ein weiteres Kaufkiterium ist der verfügbare Anschluß am Rechner. Meistens stehen hier zwei **COM-Ports** zur Verfügung.

Im Normalfall wird COM 1 ein 9poliger, und COM 2 ein 25poliger, männlicher SUB-D-Anschluß (DB9 und DB25) sein. Nur bei älteren Systemen sind beide 25polig. Bei ganz neuen Rechnern kann es sogar sein, daß sowohl COM 1 als auch COM 2 9polige Anschlüsse haben!

In jedem Fall befinden sich diese Anschlüsse an der Rückseite des Rechners (Bild 1). An COM 1 ist übrigens fast immer die Maus angeschlossen – es sei denn, euer System besitzt einen speziellen Maus-Anschluß, den **PS/2-Port.**

Dieser Anschluß, der aussieht, als wäre er eine zu klein geratene Tastaturbuchse, wird von allen modernen Pentium-Markenboards unterstützt. Bei Gigabyte-Boards (ATS / ATV256, HX512) ist das entsprechende Anschluß-Slotblech sogar im Lieferumfang enthalten – bei ASUS (TP4XE, TP4N, T2P4) muß es meist nachgekauft werden.

Nehmen wir also an, ihr wollt das Kabel mit einem der COM-Ports verbinden. Dann ist es wichtig, wieviel Pole der freie Anschluß hat, denn Null-Modem-Kabel gibt es für 9-polige und 25polige Verbindungen. Wollt ihr sicherstellen, daß ihr nicht das falsche Kabel erwischt, legt noch etwa 5-10 Mark drauf und kauft ein sogenanntes "Multihead-Kabel". Hier sind an jedem Ende beide Steckerversionen vorhanden.

Natürlich dürfen bei dieser Kabelversion niemals beide Stecker eines Endes gleichzeitig verwendet werden! Aber die Kombination von 9 Pol am einen und 25 Pol am anderen Ende ist möglich. Aus diesm Grunde wird ein solches Kabel immer das richtige sein.

Und wer besonders bastelwütig ist oder keine handelsübliche Kabellänge benötig, der kann sich das Kabel natürlich auch selbst anfertigen.

Ihr braucht dazu aus dem Fachhandel:

- 2 serielle Stecker (weiblich, 25polig, also DB25),
- 2 serielle Stecker (weiblich, 9polig, also DB9),
- das Kabel selbst (gut abgeschirmtes, 7poliges Computer-Rundkabel – je flexibler desto besser),
- Elektroniklot (wegen der Oxydation sollte kein normaler Lötzinn verwendet werden),
- einen Lötkolben (max. 20Watt !!) und etwas Erfahrung im Umgang damit.



Unverzichtbar für ein Netzwerk: Die richtigen Verbindungen, vor allem T-Stücke und Terminatoren als Kabelabschluß

COM-PORT:

Anschlüsse für serielle Peripheriegeräte (Maus, Trackball, evtl. spezielle Drucker, Plotter, externe Modems etc.). Aber eben auch für unsere Spielchen und für die **COM**munikation zweier Rechner. Diese Schnittstelle wird auch als RS232 (25pol) oder V24 (9pol) bezeichnet.

PS/2 PORT

Die Bezeichnung **PS/2** stammt von IBM. Es sind Anschlüsse, die bei dem gleichnamigen IBM-Standard üblich waren. Das PersonalSystem 2 hat sich jedoch nicht durchsetzen können und wurde vom heutigen PC-System abgelöst. Die brauchbaren Eigenschaften (Mausanschluß, Speichermodulsystem) wurden allerdings wieder eingeführt, bzw. übernommen.

MULTIHEAD NULL-MODEM-KABEL

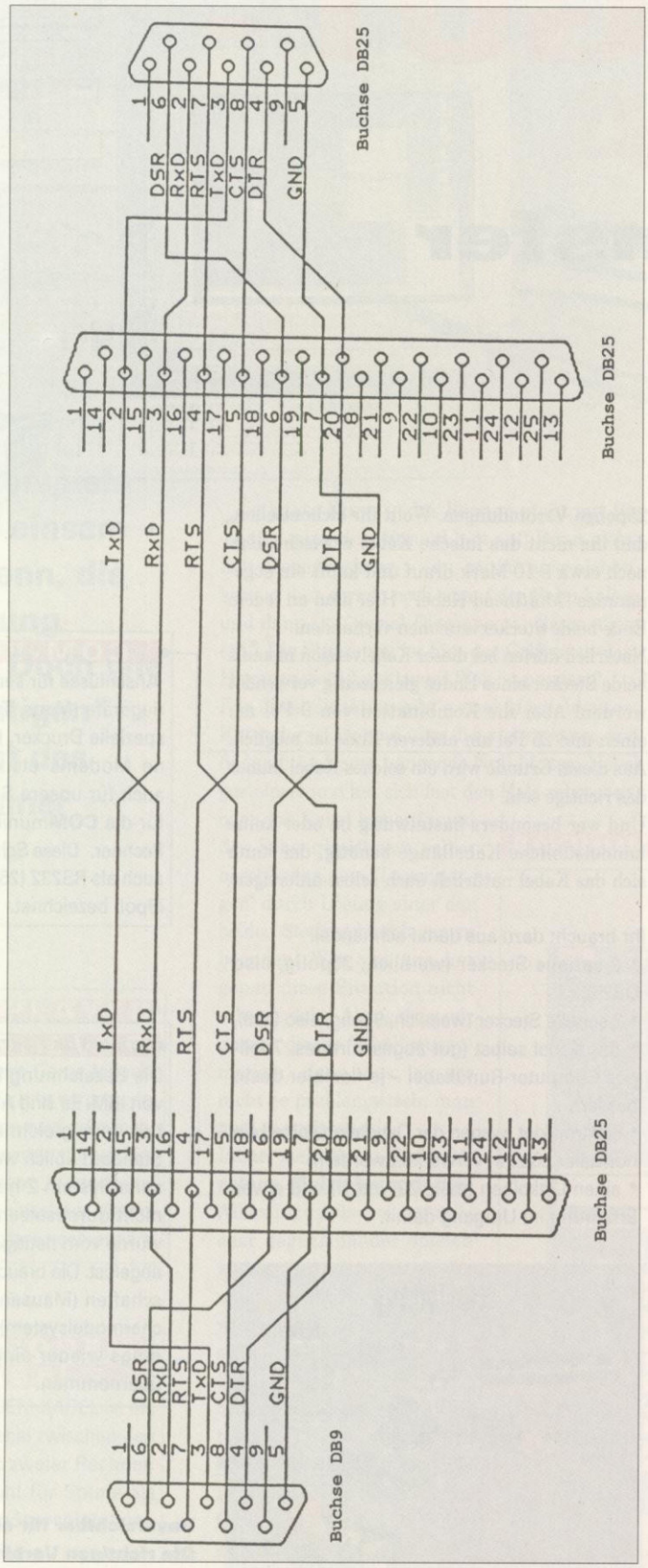


Bild 2: Wer löten will, braucht Ausdauer – hier die Verdrahtung, die auf ihn zukommt

Sehr hilfreich ist hierbei die so genannte "dritte Hand", ein Gestell, in das ihr die Stecker einspannen und halten könnt (Fachhandel, ca. 12 bis 18 Mark). Das ist sehr bequem und ihr erspart euch verbrannte Finger!

In Bild 2 ist nun so ein Kabel schematisch dargestellt, wobei hier die Belegung auf ein Kabel ausgelegt ist, das beide Anschlüsse besitzt – die vielleicht sinnvollste Variante.

Zum eigentlichen Zusammenbau soll hier jedoch keine weitere Anleitung gegeben werden, da er auch recht einfach ist. Allerdings solltet ihr euch vor der Entscheidung zum Selbstbau bewußt werden, daß auch kleinste Fehler eine große (nicht immer billige) Wirkung haben können – der PC ist ein sehr empfindliches Gerät!

Daher ein Tip: Alle gelöteten Verbindungen doppelt und dreifach kontrollieren, bevor das Kabel angeschlossen wird. Lötzinnklumpen, verbrannte Kabelisolierungen und frei herumhängende Litzefasern (Kurzschlußgefahr!!) können für die Schnittstelle und im schlimmsten Fall sogar für das Mainboard das endgültige "Aus" bedeuten...

So, endlich steht die Verbindung! Jetzt heißt es, die Spiele so zu konfigurieren bzw. zu starten, daß sie im Multiplayer-Mode laufen.

Das ist bei den meisten Spielen kein Problem, denn die meisten verfügen über ein spezielles Setup für den Mehrspielermodus.

Das kann entweder eine "SERSETUP.EXE" sein, oder ein Menüpunkt "MULTIPLAYER GAME" - irgendetwas in der Art.

Habt ihr diesen Eintrag gefunden, geht alles weitere fast wie von selbst, denn in der Regel führt eine Menüsteuerung durch die Konfiguration. Hierzu zwei Beispiele:

1. Das Game "DESCENT" (Teil 1+2) von Interplay bietet direkt beim normalen Start die Option "Multiplayer". Wenn ihr sie auswählt, erscheint ein Bildschirm mit einigen Optionen. Für uns ist der Punkt "Modem/Serial Game..." interessant – also auswählen.

Der folgende Schirm zeigt wieder eine Auswahl auf. Hier wählen wir "Establish Null Modem Link". Hat der Rechner dann den anderen PC erkannt, werdet ihr aufgefordert, den gültigen COM-PORT, den Spielmodus und die Schwierigkeitsstufe einzustellen.

Der Spielmodus und die Schwierigkeitsstufe werden nur am "Master" (das ist der Rechner, der die Verbindung als erster etabliert hat) eingegeben. Diese Eingabe gilt dann für beide Systeme – ihr solltet also wissen, ob euer Freund auch im Spiel ein Freund ist oder euch gleich ins Universum zu pusten versucht...!

2. Die 3D-Spiele von id-Software dagegen arbeiten fast immer mit einem eigenen Setup für den Multiplayer-Modus. Hier müßt ihr im Verzeichnis des Spiels die SERSETUP.EXE suchen und

aufrufen. Meistens wird dann die Verbindung automatisch hergestellt. Wenn an den Rechnern jedoch unterschiedliche COM-PORTS verwendet werden, kann es allerdings (selten) zu Problemen kommen. Dann schafft ein anderes Vorgehen Abhilfe.

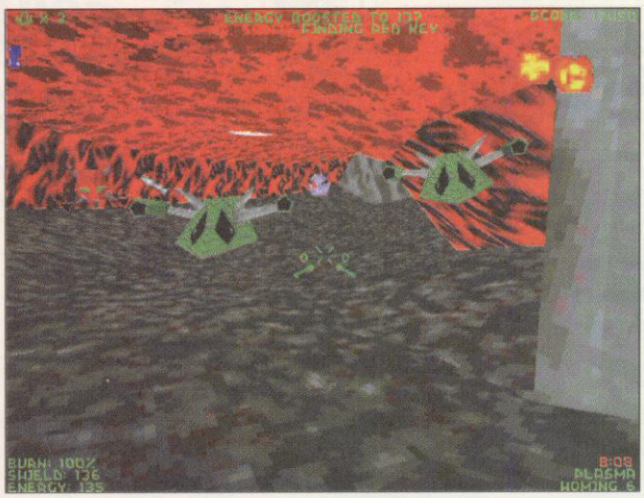
Ihr ruft das normale Setup des Spiels auf. Dort wählt ihr die Option mit der Bezeichnung "Run Network/Modem/Serial Game", woraufhin der nächste Schirm erscheint. Hier ist jetzt der Eintrag "Serial Link" für euch von Bedeutung. Wird er aufgerufen, bekommt ihr das Menü für die Konfiguration des Spiels.

Im Gegensatz zu "DESCENT" müssen hier nun beide Spieler ihre Parameter eingeben. Die Schnittstelle (COM-Port 1 oder 2) muß jeder in seinem Computer entsprechend eintragen. Alle anderen Parameter müssen auf beiden Maschinen identisch sein. Mit der F10-Taste wird das Spiel gestartet. Nachdem sich die Rechner "gefunden" haben, kann die Ballerei losgehen. Sollen Spielstände gespeichert werden, ist es empfehlenswert, dies zur Sicherheit auf beiden Rechnern synchron zu tun – reichen würde es zur Not auch auf einer Maschine. Allerdings – wenn ein Rechner "abraucht", ist es augerechnet meistens der, auf dem die Spielstände gesichert waren...! Speichern solltet ihr möglichst oft, denn im Multiplayer-Modus sind die Level häufig wesentlich härter, als wenn ihr allein spielt.

Ach übrigens, bevor ich es vergesse: Cheat-Codes funktionieren im Mehrspielermodus in den meisten Fällen nicht – ätsch...!

Eine wichtige Frage, die ich auch immer wieder an der Hotline zu hören bekomme, möchte ich in diesem Zusammenhang auch noch klären.

Können unterschiedlich schnelle Rechner miteinander verbunden werden? Klare Antwort: ja, und zwar ohne Einschränkung. Solange die Computer dem gleichen Standard entsprechen, ist das kein Problem (mit Standard meine ich zum



Descent 2: Ein Klassiker unter den Multiplayer-Spielen, insbesondere auch per (Null-) Modem.

Beispiel PC mit PC!) Doch Finger weg von der Verbindung unbekannter Systeme! Nicht jede Schnittstelle, die wie eine serielle aussieht, ist hier auch eine. Das kann besonders bei alten APPLE, AMIGA oder *COMMODORE* ganz kräftig in die Hose gehen!

Für die einwandfreie Funktion einer Verbindung ist es völlig unwichtig, ob ein Pentium 166 mit einem 486 SX-25 verkabelt wird. Um es locker zu sagen: hier gibt lediglich der "dümmste" das Tempo an. Ihr müßt nur beachten, daß beide Rechner den **Mindestanforderungen** des geplanten Spiels entsprechen. Das heißt, das Spiel müßte theoretisch auf jedem der Rechner auch allein lauffähig sein, denn eine Ressourcenteilung der Maschinen ist nicht möglich!

Werden unterschiedlich schnelle Rechner verwendet, würde ich allerdings kein automatisches Setup zur Verbindung ausführen.

Verbindungsfehler können auch dadurch auftreten, daß einige Programme den Verbindungsversuch nach einer gewissen Zeit abbrechen, wenn sie keinen Erfolg hatten. Wenn dieses Problem auftritt, weil einer der Computer zu langsam ist, könnt ihr es in den meisten Fällen beheben, wenn ihr die Verbindungsprozedur von dem langsameren System aus startet – also der langsamere Computer die "Master"-Rolle übernimmt.

Fast genauso wird bei Spielen über Modem verfahren. Bei dieser Art der Verbindung gibt es zwei verschiede-



Hexen: Der Fantasy-Shooter macht im Netz bedeutend mehr Spaß als im Solo-Modus - gestartet wird per "sersetup.exe"

MINDEST-ANFORDERUNGEN

Die bei einem Spiel angegebenen Mindestanforderungen an Prozessor, Arbeitsspeicher und Harddisk beziehen sich generell auf die benötigten Ressourcen des jeweiligen Spiels. Je nach Betriebssystem (DOS oder Windows 95) sind die entsprechenden Anforderungen des verwendeten Betriebssystems mit einzubeziehen. Beispiel: Verlangt ein Spiel 8 MByte Arbeitsspeicher, muß ein Win-95-Rechner mit mindestens 16 MByte RAM ausgerüstet sein, damit das Spiel läuft.

Bei einem DOS-Rechner werden lediglich 12 M benötigt, da sich das System mit wesentlich weniger Systemressourcen begnügt.

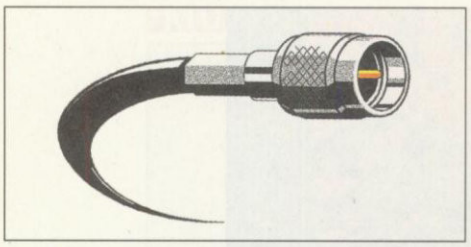


Bild 3: Ein BNC-Netzwerk-Kabel, wie es für Ethernet-Systeme verwendet wird

ne Spielarten. Zum einen die 1:1-Verbindung, die in etwa genauso funktioniert wie das Nullmodemspiel, und die Modemverbindung ins Netz (Compuserve, Internet, etc.), bei der sich so viele Spieler einklinken können, wie das jeweilige Spiel zuläßt. Wegen der unendlich vielen Möglichkeiten der Netzanbieter würde es jedoch den Rahmen dieses Beitrags sprengen, wollten wir darauf darauf näher eingehen.

Bei der 1:1-Modemverbindung ist der wichtigste Unterschied zum Nullmodem, daß ihr euch zuvor telefonisch absprechen müßt, wann der Anruf erfolgt. Derjenige, der angrufen wird, startet das Game zum vereinbarten Zeitpunkt, wählt die ebenfalls zuvor abgesprochenen Spieleoptionen aus und wartet auf die Verbindung. Der andere Mitspieler wählt die Telefonnummer des "gegnerischen" Modems und steigt dadurch – so zumindest die Wunschvorstellung – in das bereits wartende Spiel ein. Bei Multiplayer-Games über Modem gibt es wesentlich mehr Konfigurationsmöglichkeiten als beim Nullmodem, die ebenfalls so vielfältig sind, daß wir noch ein paar Seitchen mehr brauchen, wenn wir sie alle aufzählen würden. Also: Anleitung vom jeweiligen Spiel 'rauskramen und einfach nachlesen!

Kleiner Tip: Sollte euer Modem nicht in der jeweiligen Geräteliste des Games zu finden sein, hilft meistens das Modem-Handbuch, die korrekte Konfiguration (Initialisierungsstring) zu ermitteln. Auch ist es ratsam, die Hardware-Kompression (MNP5) und die Fehlerkorrektur wenn möglich abzuschalten! Bei Modemspielen ist es übrigens egal, ob der langsamere Rechner zuerst gestartet wird. Entscheidender ist es, daß der Spieler mit der dickeren Brieftasche anruft...



Warcraft 2: Bis zu acht Spieler im Netz sorgen für Stimmung beim erobern feindlicher Stellungen

Die dritte Art, den Mehrspielermodus zu nutzen, ist das Netzwerkspiel. Die Anzahl der Spieler, die daran teilnehmen können, wird einzig und allein durch das jeweilige Spiel und den verwendeten Netzwerktyp begrenzt.

Jeder Rechner muß zunächst mit einer Ethernet-Netzwerkkarte (am besten NE2000-kompatibel) ausgestattet sein. Diese Karten werden dann untereinander verbunden. Das geschieht bei NE2000-Karten mit dem sogenannten BNC-Kabelsystem (Bild 3), bestehend aus RG58 Kabel, einem T-Stück an jeder Karte, sowie am ersten und letzten Rechner je einem Terminator, wie der Netzwerk-Abschlußwiderstand hier genannt wird. Dieser Widerstand hat bei unserem RG58-System einen Nennwert von 50 Ohm und ist unbedingt erforderlich.

Auf jedem Rechner müssen die der Karte entsprechenden Treiber installiert werden. Wird Windows for Workgroups (3,11) oder Windows 95 verwendet, sind diese Treiber schon darin enthalten, ansonsten müßten sie den Karten beim Kauf beiliegen.

Das Netzwerkspiel macht von allen Multiplayer-Versionen wahrscheinlich den meisten Spaß, da viele daran Teilnehmen können (je nach Spiel bis zu 40 Player!!). Aber man sollte auch daran denken, daß es auch die teuerste Variante ist (wenn man die Telefonkosten beim Modemspiel mal außer Acht läßt).

Eine gute Netzwerkkarte kostet immerhin zwischen 50 und 100 Mark, die Kabel (10m, konfektioniert) ca. 15 bis 20 Mark. Terminator und T-Stück sind zusammen nochmal 15 Mark, will man vernünftige Ware haben.

Ein weiteres Problem kann bei der Konfigurierung der Netzwerkkarte auftreten. Nicht alle sogenannten Plug-and-Play-Karten werden vom System korrekt erkannt. Oft fehlt genau der benötigte IRQ,, um die Karte anzusprechen. Das heißt, daß eventuel das ganze System umkonfiguriert werden muß, was oft in einer softwaretechnischen Katastrophe endet!

Gerade Benutzer von Windows 95 können da einige böse Überraschungen erleben. Das gilt besonders, wenn viele IRQ-Fresser (Scanner-Interface, Schnittstellenkarten, Zusatzcontroller, interne Modems etc.) in den Rechner eingebaut sind. Aber keine Panik – mit Geduld bekommt man schließlich jedes Gerät zum Laufen! Ich wollte diese Problematik nur aufzeigen, um zu verdeutlichen, daß es auch Schwierigkeiten geben kann, wenn man neue Komponenten einbaut, und das es deshalb sinnvoll und wichtig ist, sich vor dem Kauf neuer Hardware über die freien Ressourcen des eigenen Computers genau zu informieren. Wenn ihr dies alles beachtet, dürfte einer guten Verbindung eigentlich nichts mehr im Wege stehen...

Thomas Ziebarth

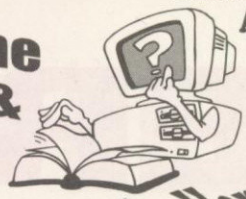
Softwarehouse - Versandhandel

Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

NUR IM LADENLOKAL WESEL: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Softwarehouse

telefonische Bestellannahme
0281 - 25922 &
0281 - 24985



JETZT AUCH IM INTERNET !!!
BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

http://www.softwarehouse.globvill.de
E-Mail: mailto:softwarehouse@globvill.de

Händleranfragen erwünscht!

TOPSELLER ZU TIEFSTPREISEN

Battle Bugs	DV		29,95
Betrayal at Krondor	DV		24,95
Bioforge	DV		29,95
Bundesliga Manager Pro	DV		19,95
Christoph Kolumbus	DV		19,95
Creature Shock	DV		24,95
Cyberia	DV		29,95
Das schwarze Auge 1	DV		29,95
Das schwarze Auge 2	DV		29,95
Der Reeder	DV		19,95
Die Höhlenwelt Saga	DV		19,95
Die Siedler	DV		34,95
Dune 2	DV		29,95
Earthsiege	DV		24,95
Eishockey Manager	DV		19,95
Fifa Soccer	DV		29,95
Freddy Pharkas	DV		24,95
FX Fighter	DA		19,95
Gabriel Knight	DV		24,95
Gobliins 1 & 2	DV		24,95
Goblins 3	DV		24,95
History Line	DV		29,95
Kyrandia 3	DV		29,95
Little Big Adventure	DV		29,95
Lode Runner	DV		29,95
Magic Carpet +	DV		29,95
NHL Hockey 95	DV		29,95
Pitfall - The Mayan Adventure	DV		29,95
Pizza Connection	DV		19,95
Police Quest 4	DV		24,95
Prince of Persia Collection	DV		19,95
Rüsselsheim	DV		24,95
Shanghai - Great Moments	DV		19,95
Simon The Sorcerer 1	DV		19,95
Simon the Sorcerer 2	DV		29,95
Strike Commander	DV		29,95
Syndicate +	DV		29,95
System Shock	DV		29,95
TFX	DV		19,95
US Navy Fighter	DV		29,95
Warcraft	DV		29,95
Wing Commander 3	DV		34,95

ALLE TITEL SIND AUCH ERHÄLTLICH BEI:

comROM
CD-ROM und MultiMedia
Mecklenburgstr. 105
19053 Schwerin
Ladenpreise variieren

Softwarehouse
Softwarehouse
Gasthausstraße 12
47533 Kleve
Ladenpreise variieren.

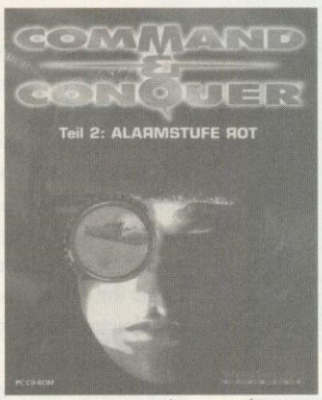
WIR FÜHREN AUSSERDEM:
- AMIGA-SOFTWARE
- SONY PLAYSTATION !!!
- SEGA SATURN
- LÖSUNGSBÜCHER
- PC-HARDWARE
- JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!

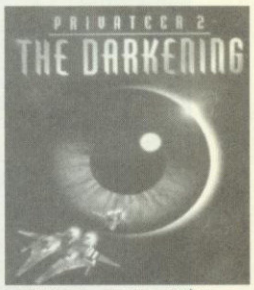
3 Skulls of the Toltecs	DV		79,95
3D Ultra Pinball 2 Creep Night	DV		69,95
Ace Ventura	DV	x	59,95
Afterlife	DA		69,95
AH-64 Longbow	DV		79,95
AH-64 Longbow Data	DV	x	49,95
Alien Incident	DV		49,95
Alien Trilogy	DA	x	84,95
American Dream	DV		34,95
Azrael's Tear	DV		69,95
Bad Mojo	DV		79,95
Baphomet's Fluch	DV		74,95
Betrayal at Antara	DV	x	79,95
Birthright	DV	x	79,95
Bleifuss 2	DV		59,95
Bubble Bobble	DA		59,95
Bud Tucker in double Trouble	DV	x	39,95
Bug	DV		49,95
Bundesliga Manager 97	DV		69,95
Chessmaster 5000	DV		69,95
Chronicles of the Sword	DV		69,95
Civil War General	DV		79,95
Civilization 2	DV		79,95
Clandestiny	DV	x	69,95
Comanche 3	DV	x	79,95
Command & Conquer	DV		79,95
Command & Conquer DATA	DV		25,95
Command & Conquer Red Alert	DV	x	89,95
Conquest of New World	DV		79,95
Crusader - No Regret	DV		64,95
Cyber Gladiators	DV	x	69,95
Cyberia 2	DV		74,95
Daggerfall	DV		74,95
Das Hexagon-Kartell	DV	x	89,95
Das schwarze Auge 3	DV	x	39,95
Daytona USA	DV	x	74,95
Deadlock	DA		79,95
Deathgate	DV		74,95
Der Planer 2	DV		69,95
Der Produzent	DV		74,95
Descent 2	DA		79,95
Destruction Derby 2	DV	x	74,95
Diablo	DV	x	79,95
Die Akte Pandora	DV		79,95
Die Fugger 2	DV		49,95
Die Hard Trilogy	DV	x	74,95
Die Siedler 2	DV		69,95
Die Siedler 2 - Data	DV	x	29,95
Discworld 2	DV	x	84,95
Down in the Dumps	DV	x	69,95
Dungeon Keeper	DV	x	74,95
Earth Siege 2	DV		79,95
Earthworm Jim 1 & 2	DV		64,95
Elisabeth I.	DV		69,95
F22 Lightning 2	EV		79,95
Fable	DV		79,95
Fantasy General	DV		69,95
Fifa Soccer 96	DV		59,95
Fifa Soccer 97	DV	x	74,95
Flottenmanöver	DV	x	79,95
Formel 1	DV	x	74,95
G-Nome	EV	x	79,95
Gabriel Knight 2	DV		84,95
Gene Machine	DV		69,95
Gene Wars	DV		79,95
Golden Gate Killer	DV		69,95
Grand Prix 2	DV		89,95
Greg Norman UC Golf	DV		49,95
Große Schlacht Ardennen	DV		69,95
Große Schlacht Gettysburg	DV		69,95
Große Schlacht Shiloh	DV	x	69,95
Große Schlacht Waterloo	DV	x	69,95
Hardline (Scavenger)	DV		59,95
Hind	DV		69,95
Holiday Island	DV	x	69,95
Hugo 3	DV		59,95
Interstate '76	EV	x	79,95
Iznogoud	DV	x	69,95
Jagged Alliance - Deadly Games	DV	x	74,95
Lands of Lore 2	DV	x	89,95
Larry 7	DV	x	79,95
Lemmings Paintball	DA		39,95
Lighthouse	DV		89,95
Links LS	DV		89,95
Madden NFL 97	DA		79,95
Martini Racing	DV		29,95
Master of Orion 2	DV	x	84,95
MDK	DV	x	84,95
Mechwarrior 2 Expansion Pack	DV		39,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	DV		79,95
Mechwarrior 2 Mercaneries	EV		79,95
Megarace 2	DV		54,95
Missionforce: Cyberstorm	DV		79,95
Muppet's Inside	DV		69,95
Nascar Racing 2	DV	x	79,95
Need For Speed Special EDT.	DV		79,95
Nemesis	DV	x	74,95
NHL Hockey 97	DV		74,95
Normality Inc.	DV		69,95
Olympic Games	DA		64,95
Olympic Soccer	DA		64,95
Orion Burger	DV		74,95
Panzer Dragoon	DV	x	74,95
Phantasmagoria	DV		89,95
Phantasmagoria 2	DV	x	79,95
Police Quest SWAT	DA		74,95
Privateer 2: The Darkening	DV	x	79,95
Puppen, Perlen & Pistolen	DV	x	69,95
Rally Racing 97	DV		69,95
Rebel Assault 2	DV		79,95
Rendezvous im Weltraum	DV	x	79,95
Return Fire	DV		69,95
Riddle of Master Lu	DV		74,95
Risiko	DV	x	74,95
Roadrash	DV		59,95
S.T.Q.R.M.	DV		69,95
Safe Cracker	DV		79,95
Schleichfahrt	DV		69,95
Sega Rally	DV	x	74,95
Shattered Steel	DA		69,95
Sherlock Holmes Rose Tattoo	DV		74,95
Silent Hunter	DV		69,95
Silent Thunder	DV		79,95
Sonic CD	DA		49,95
Super EF2000	DV	x	89,95
Syndicate Wars	DV		69,95
TFX EF 2000 Exclusiv Edt.	DV		79,95
The Dig	DV		74,95
Tie Fighter	DV		74,95
Time Commando	DV		74,95
Tomb Raider	DV		69,95
Toon Struck	DV		74,95
Tunnel B1	DV	x	79,95
Urban Runner (Lost in Town)	DV		74,95
Virtua Fighter PC	DA		74,95
Warcraft 2 Exclusiv Edt.	DV		79,95
Wing Commander 4	DV		69,95
Worms & Data Spec. Edt.	DV		69,95
Z	DV		74,95
Zork Nemesis	DV		79,95

FORDERN SIE NOCH HEUTE KOSTENLOS UNSERE GESAMTPREISLISTE AN !!!

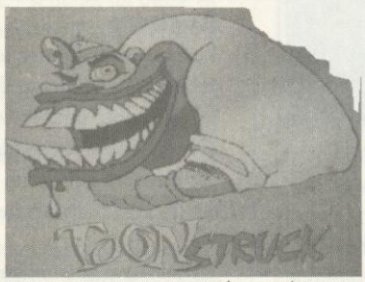
HIGHLIGHTS !!!



COMMAND & CONQUER 2
RED ALERT - ROTER ALARM
Deutsche Version x 89,95 DM



PRIVATEER 2
THE DARKENING
Deutsche Version x79,95 DM



TOONSTRUCK
Deutsche Version 74,95 DM



DOWN IN THE DUMPS
Deutsche Version x 69,95 DM

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht

INTERNET F

Manche Hersteller-Websites sind schlichtweg genial, andere sind so mies, daß sie noch nicht mal zur Eigenwerbung taugen.







So werten wir die Websites:
- ■■■: ausgezeichnet
- ■■ : ganz nett
- ■ : zu mager

Gamesdomain

Die Mutter aller Game-Sites, das Mekka aller verspielten Surfer und eigentlich immer einen Blick wert (mindestens ebenso lohnend wie unsere eigene Website...). Egal, auf welches Genre ihr steht, ob ihr FAQs, Lösungen, Patches oder Downloads sucht: Hier seid ihr richtig. Spieledemos sind nach DOS, Windows 3.1, Windows 95 oder gar OS/2 unterteilt, die letzten 100 Zugänge und die Top 5 wählbar. Die Gamesdomain ist eine der ältesten Adressen zum Thema – im neuen Design leider etwas werbelastig.

http://www.fscentral.com
Besonderes: Die Universal-Quelle für Spieler jeglicher Couleur
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Flight Sim Central

Das Ticket für Vielflieger. Hier dreht sich alles um Flugsimulationen aller Art und die passenden Joysticks - man ist gut informiert und bietet einen Shop an. Hier gibt's z.B. Bücher, die in Deutschland kaum oder gar nicht zu kriegen sind.

http://www.fscentral.com
Besonderes: Shop
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

7th Level

Hier müßt ihr Spiele erst im multimedialen Gesamtangebot suchen (zumindest das erste Mal). Die Pythonline-Seiten (http://www.pythonline.com) sind aber einen Besuch wert. Hübsch ist der Gnome Theme Pack für Windows 95, so könnt ihr schon mal eure Arbeitsoberfläche auf das gleichnamige Strategiespiel vorbereiten.

http://www.7thlevel.com
Besonderes: Pythonline, Windows 95 Theme Packs
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■

Acclaim

Vormals wurde hier ein Webadventure zu "D" geboten, nach einem Zwischenstand der Marke "hübsch aber unübersichtlich" hat sich in letzter Zeit die Struktur wieder etwas verbessert – leider schwört man noch immer auf "Charaktere", die die Site persönlicher machen sollen.

http://www.acclaimnation.com
Besonderes: Charaktere
Inhalt: ■■ Aufbau: ■ Aktualität: ■■

Accolade

Auch wenn Accolade heute nicht mehr so viele Titel produziert wie in der Blütezeit: Hier findet ihr aktuelle Infos, Demos und Patches. Videos werden im zukunftsträchtigen VIVO-Verfahren geliefert – mit dem man schon während des Downloads fernsehen kann. Übrigens: Baseball-Fans finden hier Saison-Updates zu Hardball 5 - toller Service!

http://www.accolade.com
Besonderes: Videos im VIVO-Format, Saison-Updates, Java-Laufschrift, Shockwave
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■

Activision

Ob Westwoods "Alarmstufe Rot"-Countdown stimmt, können wir noch nicht sagen, bei Activision hingegen funktioniert das Runterzählen schon seit "Mechwarrior 2: Mercenaries". Auf der Startseite gibt es mehrere Countdowns für kommende Spiele – ein Service mit Zukunft! Auch der Rest ist gelungen, vom Aufbau bis hin zu kleinen Shockwave-Spielchen, z.B. eine Shooting Range zu Mechwarrior. Demos sind selbstverständlich auch vorhanden, zu neueren Titeln gibt es auch Online-Support.

http://www.activision.com
Besonderes: Release-Countdown, Minispiele
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Apogee

Die Suche nach der Adresse von Apogee und 3D Realms kann zur Odyssee werden: Man glaubt gar nicht, wie viele Firmen mit diesem Namen eine Internet-Dependance haben. Die 1 im Namen könnte für erstklassige Qualität stehen: Demo-Versionen runterladen ist dank Sharewareware-Vergangenheit selbstverständlich, mit einem entsprechenden Browser bietet die Site aber noch jede Menge mehr. Man hat eine Live-Kamera installiert, die alle drei Minuten ein neues Bild überträgt – falls euer Surftool HTML 3.x versteht. Mit einem Java-fähigen Browser dürft ihr sogar chatten. Die Mailingliste ist für alle, und die News sind ebenso für jedermann gleich aktuell. Übrigens: **http://www.3drealms.com** gibt es auch, der Inhalt ist identisch.

http://www.apogee1.com
Besonderes: Live-Cam, Mailingliste, Java-Chat
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

ÜR SPIELER

Bethesda

Die letzten Meldungen findet man bei dieser Site im Rollenspiel-Look auf der Startseite, über Infos und Previews kann man nicht klagen. Zusätzlich zu den Patches sind Strategie-Tips vorhanden.

http://www.bethsoft.com
Besonderes: Tips
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Bitmap Brothers

Aktuell: von neusten Infos über notwendige Patches bis hin zu den Tips und Tricks – im Moment hauptsächlich zu "Z". Eine Softografie älterer Titel ist ebenso vorhanden wie ein kleiner Ausblick auf "Chaos Engine 2". Leider ist "Z-Net" (eine kostenlose CD für Multiplayer-Fans) nicht als Download verfügbar, bisher gibt es sie nur gegen Registrierkarte und später evtl. als Cover-CD oder Billig-Zusatzdisk. Wenigstens per E-Mail bestellen wäre ein Service... gewesen!

http://www.bitmap-brothers.co.uk
Besonderes: Tips
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Blizzard

Mittlerweile sollte "Diablo" schon erschienen sein; neben diesem Rollenspiel gibt es erste Infos zu "Starcraft", und nach wie vor neue Patches für die US-Version von "Warcraft II". Ein Unterpunkt erklärt den kostenlosen Dienst Battle.Net (**http://www.battle.net**), durch den die Spieler alle zukünftigen Blizzard-Titel per Internet spielen können. Die optimale Auflösung zur Darstellung ist hier übrigens ausnahmsweise 800x600, sonst scrollt ihr euch zu Tode.

http://www.blizzard.com
Besonderes: Battle-Net, Patches
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■

Blue Byte

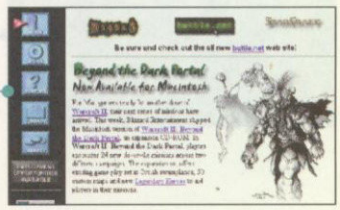
Der Aufbau der Mülheimer Site ist übersichtlich, neben Patches gibt es Tips und Tricks. Um witzige Sprüche sind sie auch nicht verlegen. Einmalig die Interna-Sammlung – vom Röntgenbild des Mitarbeiter-Schlüsselbeins bis hin zu unveröffentlichten Bildern aus "Battle Isle 3".

http://www.bluebyte.de
Besonderes: Tips und Tricks, Interna-Sammlung, Jobs
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Bomico

Der erste deutsche Distributor im Netz bietet hier deutschen Service für Firmen wie Activision, Adventure Soft, Blizzard, Broderbund, Coktel Vision, Empire, Max Design, Ocean, Philips Media, Sierra, Sunflowers und Vic Tokai. Das Angebot ist übersichtlich, neben aktuellen Demos und Patches werden Komplettlösungen (z.B. "Zork Nemesis") angeboten, etwas mehr könnte es allerdings sein. Zu Infos über neu erschienene Produkte bietet man auch E-Mail-Support und Stellenausschreibungen an.

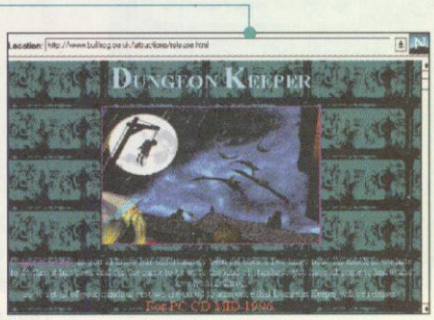




http://www.bomico.com
Besonderes: Komplettlösungen, Jobs
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Bullfrog

Auf Grußworte und Essays von Peter Molyneux wird man zukünftig wohl verzichten müssen, liebevoll gemachte Previews mit toll animierten GIF-Bilder wird es aber wohl immer noch geben. Cheats und Tips gibt es allerdings nur zu Uralt-Titeln wie "Magic Carpet II" oder "Hi Octane", und auch die Termine stimmten nicht: "Dungeon Keeper" Mitte 1996 wäre schön gewesen! Übrigens: man kann sich auch als Betatester bewerben - vor langen Anfahrtswegen wird allerdings gewarnt!



http://www.bullfrog.co.uk
Besonderes: Tips und Cheats, Betatester-Jobs
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■

Codemasters

Sicherlich hat niemand den Codemeistern erklärt, welche lustige Nebenbedeutung ihre URL für den deutschsprachige User haben könnte. Immerhin: die Previews sind aktuell, Verspätungen werden bekanngegeben. Allerdings ist kein älterer Titel erwähnt - schade, da hätte es auch sicher den ein oder anderen Patch gegeben!

http://www.codemast.demon.co.uk
Besonderes: -
Inhalt: ■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■

Eidos Interactive

Wer gerne wissen will, was die Mutterfirma des neuen Spieleriesen macht: einfach nur **http://www.eidos.com** in den Browser tippen! Die neue Adresse vereint jetzt die Netzheimaten



BOOKMARK-FILE

Um euch Tipparbeit zu ersparen, haben wir alle Adressen aus diesem Special als Bookmark-File auf unserer Powerplay-Website abgelegt (**http://www.magna-media.de/powplay/szene/bookmark.html**). Netscape-User können es einfach laden, wer den Internet Explorer ab 3.0 nutzt, kann es einfach konvertieren. Alle anderen laden es als HTML-Seite in ihren Browser.



von U.S. Gold, Domark, Core Design und der ganzen anderen Firmen im Konglomerat. Daher findet ihr den Support für die alten Spiele dieser Companies auch hier, soweit es überhaupt noch welchen gibt. Einige Previews sind seit dem Umzug praktisch unverändert geblieben, umfassend informiert wird man trotzdem. Support für alte Titel wird auch angeboten(z.B. wie man sie unter Windows 95 zum Laufen bekommt). Für "Tomb Raider" (**http://www.tombraider.com**) hat man eine eigene Adresse bereitgestellt – das passiert im Netz mit Einzelprodukten höchstens bei Kinofilmen!

http://www.eidosinteractive.com
Besonderes: Tips
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■



Electronic Arts/Origin

Eine der ältesten Adressen ist zugleich eine der besten: EA ließ sich in Sachen WWW-Präsenz noch nie lumpen. Auf dem Server findet man neben den eigenen Produkten auch alles von Origin (**http://www.ea.com/origin.html**) und zur Simulationsserie von Jane's (**http://www.ea.com/janes.html**). EA Sports hat eine eigene Domain (**http://www.easports.com**). Neben Demos könnt ihr Videos downloaden. Ein besonderes Schmankerl ist ein AVI zu "NHL 97". Origin schenkt euch ein Mini-Spiel, und in Sachen Ultima Online (**http://www.owo.com**) sollte gerade die zweite Testphase gelaufen sein. Bis zur Veröffentlichung Anfang 1997 dürfte auch in Deutschland ein Server für das Multiplayer-Rollenspiel aufgestellt werden - solange kann man hier einen Latenz-Test machen und über die eigene (Schnecken-) Verbindung erschrecken. Die deutschen Seiten von Origin enttäuschten bei unserem Besuch übrigens maßlos: dort behauptete man, daß "Longbow" bald erhältlich sei...



http://www.ea.com
Besonderes: Videos, Minispiel gratis, Ultima Online
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■



Fox Interactive

Der Playstation-Hit "Die Hard Trilogy" ist zwar noch nicht umgesetzt, und die Film-Lizenz "Independence Day" läßt auf sich warten, aber hier kann man sich schon mal vorab über die Spiele des Filmstudios informieren – zumal der Server ein schickes Design hat und ziemlich regelmäßig upgedatet wird, u.a. auch mit schrägen Tips von den Entwicklern.



http://www.foxinteractive.com
Besonderes: Tips
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■

Gametek

Gametek bietet auch deutsche Seiten an, leider sind die neuesten News aus dem Juli (!), wo man noch die CeBIT Home ankündigte. Die englischen Tips sind aber keineswegs schlecht, das herausragende Feature ist die FAQ-Sammlung zu allen erschienen Gametek-Spielen, daneben existieren auch Demos, Patches und Infos.

http://www.gametek.com
Besonderes: FAQs
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■

Gremlin

Die Netzpräsenz der traditionsreichen Engländer ist aus mehreren Gründen einzigartig: Shockwave-Spielereien z. B. setzen andere Hersteller ja auch ein, einen eigenen Screensaver, wie hier zu "Normality", sieht man aber nicht oft. Natürlich gibt es auch hier einige Patches und Demos, jedoch wird hier statt eines für Anfänger kryptischen FTP-Servers einen narrensicheres Formular für Downloads angeboten – wirklich vorbildlich! Neben aktuellen(!) Cheats und Tips sowie Bootdisk-Anleitungen bietet Gremlin auch eine Retro-Ecke an – derzeit ja schwer angesagt! Dort ist das Erstlingswerk "Bounder" "ausgestellt" und wird jedem erklärt, der nicht schon Anfang der Achtziger einen Spectrum-Rechner besaß. Die neugierige Nachwelt wird auf einen PC-Emulator verwiesen, mit dem man dann nachvollziehen kann, warum so mancher Kenner heute der Zeit der originellen Spiel-ideen nachtrauert.

http://www.gremlin.com
Besonderes: Shockwave, Cheats, Tips und Tricks, Retro-Ecke
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Interplay

Am Grußwort vo Oberboss Brian Fargo kommt ihr nicht vorbei. Ohne Shockwave-Plug-In seht ihr aber auch bei weitem nicht alles. Tips und Tricks gibt es lediglich zu Interplay-Klassikern – um es mal vornehm auszudrücken. Bei Previews und Demos können wir über die Aktualität dagegen nicht meckern. Für "Descent"-Fans ist die FTP-Site (**ftp1.interplay.com**) ein heißer Tip und eine wahre Schatzkammer: massenhaft Levels zu Descent 1 & 2. Da diese Zusatzlevels teilweise einem Wettbewerb entsprungen sind, ist die Qualität auch entsprechend hoch. Nach dem Testlauf könnt ihr sie getrennt nach Solo und Mutiplayer-Spaß bewerten.

http://www.interplay.com
Besonderes: Shockwave, Descent-Missionen
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Interactive Magic

Für das Spiel "Destiny" hat man sich etwas neues einfallen lassen: in einer Akademie können die Spieler über das Strategiespiel diskutieren. In den "Klassen" wird u.a. auch "Wild" Bild Stealy unterrichten, der u.a. auch "Air Warrior 2" vorantreibt – wer auf Online-Flugsimulationen steht, sollte hier öfter mal vorbeischauen.

http://www.imagicgames.com
Besonderes: Online-Akademie
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■



Looking Glass

Die Previews der "Flight Unlimited"-Macher sind einzigartig: Spiele werden nicht bierernst vorgestellt, sondern gnadenlos durch den Kakao gezogen. So ist die ausführliche Tour zu "Terra Nova" heute noch für Lacher gut. Lange vor jeglichem Preview in Magazinen wurde man hier von "British Open Golf" überrascht, zu älteren Titeln sind Updates und Demos erhältlich. Links zu privaten Seiten von Mitarbeitern wurden eingebaut.

http://www.lglass.com
Besonderes: Java-Laufschrift, Mailingliste, Privat-Links
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Lucas Arts

Wer hier die Text-Only-Variante wählt, verpasst schicke Animationen und die Sound-Begrüßung. Schon kurz vor der ECTS-Sensation konnte man hier "The Curse of Monkey Island" bewundern - ein 11 MB langes AVI gibt es (immer noch) nur dort. Web-Jedis kommen nicht nur in den Genuß des (nur in den USA den Spielen belegten) Magazins The Adventurer mit Mitarbeiter-Portraits oder Gimmicks wie einem neuen Sam & Max-Comic, auch die begehrten Jobs werden online ausgeschrieben. Wer also eventuell George Lucas persönlich am Gang sehen will - einfach hier bewerben!

http://www.lucasarts.com
Besonderes: Online-Magazin, Jobs
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

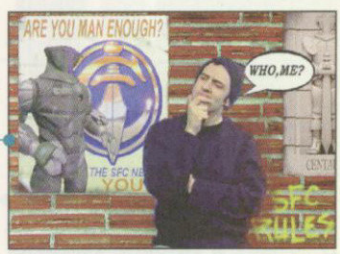
Microsoft

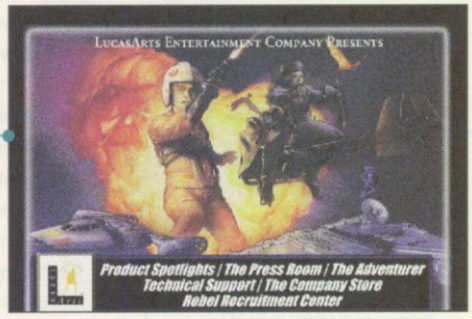
Nur den kleinen Internet-Spielchen hat Microsoft eine eigene Domain spendiert (**http://www.zone.com**), andere Spiele sind nur eine Unterseite. Aber auch hier setzt die Company von Bill Gates auf das Netz: ein Internet-Patch für "Close Combat" macht das eher mäßige Strategiespiel zum Vorreiter. Seit man bei Fast-Monopolisten bemerkt hat, daß sich auch mit Spielen viel Geld verdienen läßt, wird die Games Division jedenfalls nicht mehr stiefmütterlich behandelt. Die Demoversion von "Monster Truck Madness" wurde nur vom Internet Explorer 3.0 in Sachen Download-Zahlen geschlagen! Ärgerlicherweise werden die Seiten aber auch nur vom neusten Microsoft-Browser vollkommen einwandfrei dargestellt.

http://www.microsoft.com/games/
Besonderes: Theme Packs für Windows 95
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Microprose

Seit der finalen Vereinigung mit Spectrum Holobyte dient der Server (**http://www.holobyte.com**) als Mirror, nach der Generalüberholung wird man nun leider von vielen animierten GIF-Bildern begrüßt, die den Informationsgehalt der Startseite trotz beträchtlicher Ladezeit gegen Null gehen läßt. Im Spieleteil freut man sich über die Suchfunktion und wird auch gleich von ihr enttäuscht: schneller gelangt man damit auch nicht ans Ziel. Wer weiß, daß man Patches zu älteren Spielen auf dem FTP-Server findet, lebt prima damit. Der Informationsgehalt ist teilweise überdurchschnittlich hoch, der "Falcon 4.0"-Preview überzeugt durch Designer-Notizen, kleine FAQs helfen bei populären Titeln. Irgendwann wird wohl auch der Support durch individuelle Formulare soweit sein, bis dahin können sich Topgun-Fans die Mission des Monats saugen. Der Weggang von Sid Meier (siehe "Firaxis") wird dezent verschwiegen...





http://www.microprose.com
Besonderes: FAQs, Bonus-Missionen
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■

Mindscape

Leider kann man die Schnäppchen zu Dumpingpreisen aus Deutschland nicht bestellen, derweil müßt ihr euch mit Infos (auch zu Online-Titeln wie "Chessmaster Network") zufrieden geben. Der englische Ableger (**http://www.mindscapeuk.com**) ist übrigens für Erscheinungstermine relevant, ein deutsches Angebot soll im nächsten Jahr folgen.



http://www.microprose.com
Besonderes: Shop
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

New World Computing

Beim Besuch Ende Oktober war das Update vom 18.9.96, alle neuen Titel sind aber vertreten.

http://www.nwcomputing.com
Besonderes: Heroes of Might and Magic-Level
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■





Novalogic

Bei den Simulations-Experten geht es gleich in die vollen: schon auf der Titelseite wurde bei unserem Besuch ein Patch zu "F-22" angeboten. Überhaupt ist man mit Updates sehr aktuell: Sogar im Beta-Stadium kann man sich die Verbesserungen saugen. Previews und eine Mailingliste vervollständigen das gute Bild.

http://www.novalogic.com
Besonderes: Newsletter
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität:■■■



Psygnosis

Noch gehört die Liverpooler Softwarefirma zum Sony-Konzern. Im Internet hat man sich aber schon abgenabelt. Seit Mitte des Jahres existiert die eigene WWW-Heimat, deren vorbildlich strukturierter Aufbau samt Release-Liste das herausragende Feature ist. Zwar ist der Newsletter ein Versprechen geblieben, und Tips sind nur für alte Titel vorhanden, neue Titel wie "Wipeout 2097" werden aber vorbildlich ausführlich abgehandelt, neben einem halben Dutzend Videos ist selbst ein Link zum Soundtrack gelegt.

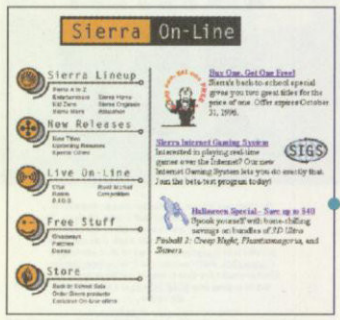
http://www.psygnosis.com
Besonderes: Videos, Cheats
Inhalt: ■■ Aufbau ■■■ Aktualität: ■■



Pulse

"Bad Mojo" hat zum Release gleich eine eigene Adresse verpasst bekommen (**http://www.badmojo.com**), seitdem gibt es im Pulse Network aber nicht viel neues – im Netz wird das Thema "Space Bunnies Must Die" gerade mal angeschnitten, wir haben euch in der "Exklusiv aus den USA"-Serie schon über weitaus mehr Projekte der kreativen Westcoast-Avantgardisten informiert. Immerhin: wer auf Kakerlaken-Merchandising steht, kann hier z.B. Bad Mojo-Caps einkaufen.

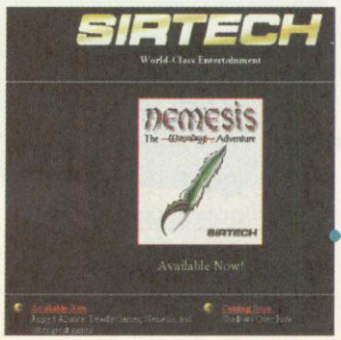
http://www.pulsenetwork.com
Besonderes: Shop
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■



Sega

Der Bereich für die "Saturn"-Konsole beansprucht natürlich mit Abstand den meisten Platz, aber auch die Sega-PC-Spiele werden relativ ausführlich abgehandelt. Neben Infos bekommt man hier übrigens auch Wallpapers und Tiles als Windows-Hintergründe - für PC-benutzende Sonic-Fans sicherlich interessant.

http://www.sega.com/segapc/
Besonderes: Windows-Wallpaper
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■■



Shiny

Schon Monate, bevor Preview-Material an die Presse verschickt wurde, konnte man hier erste Skizzen zu "MDK" bewundern. Zu Zeitpunkt unseres Tests wurde nicht nur auf das baldige Erscheinen des innovativen Actionspiels hingewiesen, auch erste Bilder von "Wild 9" waren bereits vorhanden. Aber auch Goodies gibt es en Masse: Screenshots von "Earth Worm Jim"-Spielzeug oder Sounds aus dem ausgeflippten Jump & Run sowie Quicktime-Filme hat man hier abgelegt. Sogar ein Tagebuch wird geführt. Online-Laden ist vorhanden.

http://www.shiny.com
Besonderes: Sounds, Videos, Shop
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Sierra

Vormals war Sierra für die umständlichste Registriermethode in der ganzen Branche bekannt, heute kommt man ohne Formular rein. Dank des neuen und vorbildlich übersichtlichen Aufbaus werdet ihr die damals mögliche Individualkonfiguration nicht vermissen. Sierra hat mit dem witzigen "Larry 7"-Preview einen Maßstab gesetzt: erst eine Alterabfrage, dann ein "Freibier" und diverse "Don't click here"-Buttons mit gefakter Server-Fehlermeldung – das ist eines Kulthelden würdig! Als kostenlose Goodies serviert man euch neben Demos und Videos ("Phantasmagoria II") bislang sechs Folgen der antiproduktiven "Larry Pop Up Utilities" sowie einen 3D-Screensaver. Die Infos sind wesentlich aktueller als die Pressemitteilungen. Was eben an der Hierarchie des Weltkonzerns liegt, aber hier gibt es schon erstes Material zu "Quest for Glory: Dragonfire", "Cloak" und anderen Neuheiten aus dem Hause Sierra. Zum Zeitpunkt unseres Besuchs lief übrigens gerade ein Hoyle Blackjack und Poker Betatest für das Sierra Internet Gaming System, an dem jeder mit 32-Bitanbindung ans Internet teilnehmen konnte, auch das grafische "MUD The Realm" (**http://www.realmserver.com**) durfte probegespielt werden. Ein deutscher Ableger(**http://www.sierra.de**) ist übrigens gerade in Arbeit.

http://www.sierra.com
Besonderes: Goodies, Videos, Betatest für Net-Spiele
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Sir Tech

Demos und Patches sind selbstverständlich vorhanden, zwei Besonderheiten gibt es auch. "Deadly Games" hat jetzt schon eine beachtliche Anhängerschaft gefunden, die dem "Jagged Alliance"-Nachfolger Fanseiten im Internet gewidmet haben. Sir Tech selbst dagegen bietet neben

einen Preview zu Attics "Schatten über Riva" (das man in den USA vertreibt) eine bebilderte "Wizardry"-Historie an. Wer wissen will, wie 1981 (Rollen-)Spiele aussahen, kann sich hier weiterbilden.

http://www.sir-tech.com
Besonderes: Fanlinks, Wizardry-Historie
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■

Software 2000

Der Internet-Support für den "Bundesliga Manager 97" ist in der Endversion leider nicht realisiert worden, ein genauer Termin dafür steht auch nicht fest. Immerhin: Der Server von Software 2000 dient bis dahin zumindest als Quelle für Infos und Patches, z.B. zum Thema "Formel 1 Manager"...

http://www.software2000.de
Besonders: Internet-Spiele angedacht
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

SSI

Als einer der ersten Spielehersteller bietet SSI auch eine ActiveX-Version seiner Site an, dessen Inhalt aber auch in der Normalversion höchst aktuell ist. FAQs zu neusten Titeln wie "Warwind" und jede Menge Demos warten auf euch, und über die Online Only-Serie könnt ihr euch informieren. Das erste Spiel dieser Reihe, "Dark Sun: Crimson Sands", wurde exklusiv für das amerikanische Ten Network produziert. Solange die Multiplayer-Provider keinen deutschen Partner haben, wird es euch allerdings wenig nutzen.

http://www.ssionline.com
Besonderes: ActiveX, FAQs, Online Only
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Team 17

So muß eine Site aussehen! Durch den News-Teil erfahrt ihr die vielen Veränderungen: Previews, Tips Tricks, Patches sind auf dem neusten Stand. Die Internet-Projekte dürfen zeitweise probegespielt werden, neben einem Newsletter ist gerade auch ein IRC-Chatkanal im Probebetrieb. Und das beste: sogar ein Beer Garden ist vorhanden! Neben harmloseren Ereignissen ist hier auch ein Treffen von Ford XR-Fahrern(dem englischen Gegenstück zum Manta) in Silverstone verewigt. Der neuste Streich der verrückten Engländer ist nicht ganz jugendfrei: die Geburtstags-Domina per Quicktime-Video!

http://www.team17.com
Besonderes: Cheats, Tips, FAQs, Newsletter, IRC-Chat, Biergarten(!)
Inhalt: ■■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■■

Virgin

Die US-Site von Virgin Interactive Entertainment ist im Moment ganz klar die erste Wahl, der Euro-Ableger (**http://www.vie.co.uk**) ist nur für Zusatzinfos gut. Aber auch die amerikanische Server ist für eine so große Firma etwas enttäuschend, aber schließlich sind auch die meisten Vertriebspartner (z.B. Westwood) selbst online.



http://www.vie.com
Besonderes: Shockwave
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■■ Aktualität: ■■



Westwood Studios

Hier lief bis vor kurzem ein Countdown, der bis zum Erscheinungstermin von "Command & Conquer: Alarmstufe Rot" runterzählte. Klar, viel Inhalt kann man bei rund zwei Spielen pro Jahr nicht bieten, solange Klasse statt Masse geboten wird, stört dies wohl niemanden. Westwood gehört zu den ersten Firmen, die einen regelmäßigen Chat auf ihrem Server anbieten, mit eigener Software, die man kostenlos runterladen kann. Neben Service sind auch Gespräche mit Designern auf dem Plan, z.B. konnte man Ende Oktober mit den Entwicklern von "Red Alert" plaudern. Der Preview-Teil aber könnte wirklich etwas besser sein: erst kurz vor Erscheinen wurden die Surfer ausführlich über "C&C" Teil "1,5" informiert, zu "Lands of Lore: Götterdämmerung" gab es hier kaum News.. Schön hingegen: Die neusten Patches finden sich nach wie vor, auch für die deutsche Version. Zudem kann man einen Windows 95-Themepark runterladen.



http://www.westwood.com
Besonderes: Chat, Patches, Windows 95-Themepark
Inhalt: ■■ Aufbau: ■■ Aktualität: ■■

Firaxis

Sid Meiers neue Firma "Firaxis" hat zwar schon eine eigene WWW-Adresse (**http://www.firaxis.com**), aber bisher gibt es von neuen Projekten nicht das kleinste bißchen zu sehen. Ocean (**http://www.ocean.co.uk**) testet gerade einen neuen Server, bisher kann man dort nur relativ wenig bewundern, auch Probe Software (**http://www.probe.c.uk**) und Faktor 5 (**http://www.faktor5.com**) sind mit ihren Websites noch in der Aufbauphase. Noch gar nichts zu sehen gab es zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses von Funsoft (**http://www.funsoft-online.com**). Laut Auskunft wollte man man in drei Wochen (ca. Ende November) ans Netz gehen – mit Infos zu allen Labels und Vertriebspartnern.

Max Magenauer





ABGEG

Survivaltest für

Der Schnee rieselt nicht, die Briefkästen quellen über mit Briefen karitativer Vereine und die Portemonnaies sitzen locker: Weihnachten steht vor der Tür. Zeit für neues Equipment – sponsored by Oma...



X-Fighter



Top Gun

Noch vor wenigen Jahren konnten PC-Spieler froh sein, überhaupt einen Joystick für ihr liebstes Hobby zu ergattern: Heute hingegen ertrinken wir fast in einer unüberschaubaren Flut an Eingabegeräten. Waren die meisten damaligen Sticks noch simple Plastik-Stäbe mit zwei Knöpfen und für fast alle Spielgenres zu gebrauchen, so präsentiert sich der Freudenhebel-Markt der Gegenwart weitaus differenzierter: Das Zauberwort heißt Spezialisierung. Fast jeder Stick ist durch seine Konstruktion auf ein bestimmtes Genre festgelegt und versagt kläglich, benutzt ihr ihn auf ungewohntem Terrain. Einerseits steigern also speziell designte Eingabegeräte den Spielspaß ungemein, andererseits macht die einseitige Nutzungsmöglichkeit dieser Spezialisten den Besitz mehrerer Geräte fast schon zur Pflicht, oder habt ihr schon mal probiert "EF2000" mit einem Lenkrad oder Joypad zu spielen? Erfreulich, daß die Preistendenz trotz teils aufwendiger Konstruktionen und neuer Designs auch bei renommierten Herstellern eindeutig nach unten weist: Noch in unserem letzten Test vor gut einem Jahr waren die meisten Flightsticks zum Beispiel dermaßen überteuert, daß jede Kaufempfehlung eigentlich nur für Freaks gelten konnte. Heute ist ein ordentlicher Flugknüppel für knappe 130, ein Referenzstick für 220 Mark zu haben: Den preislichen Höhepunkt bildet übrigens der (hier nicht getestete) Thrustmaster F 16 FLCS "Limited Edition", der mit 500 Dollar zu Buche schlägt, dank streng limitierter Auflage von 5000 Stück aber fast schon zum Anlageobjekt avancieren könnte.

Wer schließlich keine Lust hat, sein sauer verdientes Taschengeld für derlei Schnickschnack auszugeben, der sei beruhigt: Für genügsamere Naturen und Allround-Spieler reicht auch heute noch die bewährte Standardkombination "Gravis analog (Pro) plus Gravis Gamepad" aus, um die allermeisten Genres abzudecken, und dieses Teil kostet gerademal soviel, wie der kleinste Thrustmaster-Stick.

Thrustmaster Top Gun

Der offizielle Flightstick zu Microproses fliegender Seifenoper ist eigentlich ein alter Bekannter: Noch letztes Jahr haben wir den gleichen Knüppel unter dem Namen "FCS Mark II" getestet. Geändert hat sich an Thrustmasters Einstiegsmodell nicht sehr viel: Statt des martialisch anmutenden TM-Sticker prangt nun stolz das Top-Gun-Logo auf der Basis, die Gummigamasche, die den Knüppelfuß umschließt, macht einen etwas besseren Eindruck als beim Vorgänger, und die Farbe zweier Buttons wurde – wohl aus kosmetischen Gründen – geändert. Die wichtigste "Verbesserung" jedoch betrifft die Preisgestaltung: Gerade mal 70 Mark wollen die Amis für ihren Kleinsten haben, was einer Reduktion von ca. 50% gleichkommt. Angesichts der keineswegs meisterlichen Verarbeitung des Knüppels ("Made in China") und einer immer noch wabbeligen Steuerung, geht der "Top Gun" aber "lediglich" als günstiger Einstieg für Flightsim-Neulinge durch.

Name: Top Gun
Hersteller: Thrustmaster
Preis: ca. 70 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel

Thrustmaster X-Fighter

Der zweite Thrustmaster Flightstick im Test ähnelt im Griff-Design dem Top-Gun-Knüppel, allerdings wurde er in seinen Abmessungen an die amerikanische Durchschnittsanatomie angepaßt. Aber auch für mitteleuropäische Hände sind die XL-Abmessungen des Sticks kein Problem, nur die Jüngsten unter euch sollten im Geschäft erstmal probefliegen. Die Buttons und der Coolie-Hat funktionieren gut, und in der Steuerungspräzision verbucht der "Fighter" dank härterer Federeinstellung ein klares Plus gegenüber seinem "Top Gun"-Cousin. Mit einem Verkaufspreis, der teilweise unter dem des Top Gun liegt, ist der X-Fighter die Empfehlung für flugbegeisterte Thrustmaster-Jünger.

Name: X-Fighter
Hersteller: Thrustmaster
Preis: ca. 80 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel



RIFFEN
Steuergehilfen

Suncom F-15 Talon

Da der Markt von F-16 und F-4-artigen Joysticks förmlich überschwemmt wird, schickt Suncom mit dem F-15E Talon einen Replika des Steuerknüppels vom amerikanischen F-15 Jäger Strike Eagle ins Rennen. Im Gegensatz zu seinen Kollegen kommt er ganz ohne irgendwelche Software aus. Alle Tasten können durch ein simples System belegt werden: Nachdem der Joystick durch einen Schalter in den Prgrammiermodus gebracht wurde, wird der gewünschte Knopf gedrückt und gehalten. Nun wird nur noch die entsprechende Taste gedrückt und das war's schon. Einfacher und unkomplizierter geht es fast nicht mehr. Allerdings ist hierfür eine Verbindung zum Port der Tastatur notwendig, wie man sie von den neueren Throttles kennt. In puncto Qualität muß sich der Talon auch nicht verstecken, die Mechanik und das verwendete Material machen einen ähnlich robusten Eindruck wie das der gehobenen CH- oder Thrustmaster-Joysticks. Gleiches gilt für Ausstattung, neben vier normalen Knöpfen, kann er mit einem Vierwegeschalter und einem Hut aufwarten. Um ein Verrutschen in hitzigen Situationen zu verhindern, hat der Stick neben seinem Gewicht vier Saugnäpfe, die ihn fest am Boden halten.

Name: F-15 Talon
Hersteller: Suncom
Preis: ca. 220 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel

CH F-16 Flightstick

Der designierte Nachfolger des CH "Fligh Stick" kommt mit vier Buttons, Schubkontrolle und Trimmreglern daher. Designmäßig lehnt sich der Knüppel, wie der Name schon verrät, an den Kontrollhebel des Fighting Falcons an, auf einen Coolie-Hat müßt ihr jedoch in der Standard-Variante verzichten. Am generellen Aufbau der Basis hat sich seit seligen Flight-Stick-Zeiten nichts geändert: An der Knüppelbasis befinden sich die altbekannten Drehregler für Schub und Trimmung, und der Härtegrad rangiert immer noch irgendwo zwischen labberig und wachsweich: Ein Nachjustieren der Federn ist leider immer noch nicht möglich. Der Knüppel faßt sich leidlich gut an, die Handballenauflage ist aber etwas zu schmal, um eine komfortable Ruhestellung beim Spielen zu finden. Die Verarbeitung hinterließ einen guten Eindruck und somit bleibt die Entscheidung Thrustmaster/CH wie immer eine Glaubensfrage.

Name: F -16 Flight Stick
Hersteller: CH Products
Preis: ca. 80 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel

CH F-16 Combat-Stick

Der große Bruder des Flight Stick kommt ebenfalls im schmucken F-16-Styling daher, trägt aber zusätzlich noch zwei schicke Hütchen und zwei rote Knöpfe auf dem Knüppel. Somit verfügt der "Kampf-Prügel" über stolze vierzehn Schaltmöglichkeiten. Selbstverständlich finden sich auch eine Throttle und zwei Trimmregler an der Basis des CH-Vorzeigeprodukts. Leider besitzt auch der "Combat" keine Härteregulierung, die angesichts der laschen Standard-Einstellung der Federn für Flightsims unerläßlich wäre. Außerdem ist der F-16 derartig voluminös geraten, daß Spieler ohne extrem langen Daumen umgreifen müssen, um den oberen Hat und den Top-Switch vernünftig bedienen zu können. Insgesamt hinterläßt der Combat-Stick – auch bei CH-Fans – einen zwiespältigen Eindruck, ein ausgiebiges Probespielen vor dem Kauf ist für alle PC-Flieger mit mitteleuropäischer Physiognomie also Pflicht.

Name: F-16 Combat-Stick
Hersteller: CH-Products
Ca.-Preis: 130 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel



F15 Talon



Flightsick



Combat Stick





Grand Prix 1



Hurricade



Tornado



Tracer



Charger

Thrustmaster Grand Prix 1

Neben der bekannten T2-Lenkrad/Pedal-Kombination bieten die "Schubmeister" seit kurzem auch eine abgespeckte Variante ihres bewährten PC-Volants an. Statt einer separaten Pedaleinheit verfügt das GP1 über einen Gas- und einen Bremshebel, die beide hinter dem Lenkrad angebracht sind. Genau wie beim T2 werden diese beiden Hebel von modernen Rennspielen als Joystick B X-Achse behandelt und entsprechend kalibriert, ohne daß ein zweiter Gameport im Spiel ist. Der Gangschalthebel fiel ebenfalls dem Rotstift zum Opfer, geschaltet wird – Formel 1-mäßig – mittles zweier roter Buttons am Volant. Um störungsfreies Spielvergnügen zu garantieren, liefert Thrustmaster eine aus zwei Saugnäpfen und zwei Schraubklemmen bestehende Schreibtischmontage gleich mit: Warum das sicherlich billigere und erwiesenermaßen bessere Heavy-Duty-Klettband Marke "Superstark" in der Packung fehlt, bleibt das Geheimnis der Amerikaner. Abgesehen davon jedoch, ist das GP 1 ein klarer Fortschritt gegenüber dem inoffiziellen Vorgänger: Durch den Wegfall der Pedale geht die Steuerung eines F1-Boliden in Microproses "Grand Prix 2" erheblich leichter und störunsfreier von der Hand und die Buttons lassen schnelles Schalten zu, ohne daß die Hände in kritischen Situationen das Lenkrad verlassen müssen. Mit einem Preis von 170 Mark ist das Thrustmaster-Produkt außerdem relativ günstig in der Anschaffung, vor allem im Vergleich mit seinem ca. 220 Mark teuren Bruder. Fazit: Das GP 1 gehört auf den Wunschzettel jedes PC-Schumis, mit diesem Lenkrad machen Raser-Spiele wie Bleifuß 2 oder GP 2 doppelten Spaß.

Name: Grand Prix I
Hersteller: Thrustmaster
Preis: ca. 170 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel.

Hurricade

Bei diesem Stick handelt es sich wahrhaftig um einen Exoten: Nicht nur, daß der Hurricade aussieht wie ein Joypad im King-Kong-Format und das Auge des Spielers durch eine mehr als eigenwillige Farbgebung beleidigt: Er stammt zudem aus Südafrika, einem Land, das eigentlich für ganz andere Exportartikel als PC-Peripherie bekannt ist. Laut Hersteller-Angaben besteht die Kontrolleinheit aus original Spielhallen-Bauteilen, diese Aussage unterstreicht das Hurricade durch sein immenses Gewicht eindrucksvoll. Die Verarbeitungsqualität hinterließ einen sehr guten Eindruck, das ganze Teil scheint für die Ewigkeit gebaut zu sein. Kurioserweise besteht das Gehäuse nicht etwa aus schnödem Plastik oder Metall, sondern aus Holz, geradezu ideal für daddelnde Ikea-Anhänger. Die Steuerung des Afrikaners ist ausreichend präzise und die vier riesigen Tasten sind selbst für extreme Grobmotoriker leicht auseinander zu halten. Gerade Prügelspielfans sollten sich den Hurricade einmal näher anschauen, viel näher ans echte Spielhallenfeeling werdet ihr zur Zeit nicht kommen.

Name: Hurricade
Hersteller: Biggun International
Preis: ca. 130 Mark
Bezugsquelle: Joysoft

Logic3-Sticks

Die britische Company "Logic 3" kommt gleich mit fünf verschiedenen Sticks auf den deutschen Markt, wobei die Produktpalette vom simplen Einsteiger-Stick "Tornado PC" bis zum abgedrehten "PC Terminator" reicht. Das Basismodell "Tornado" ist mit zwei Buttons, Autofeuer und Kalibrierreglern relativ komplett ausgestattet. Für einen festen Stand wurden dem Knüppel außerdem vier Saugnäpfe spendiert, die ihren Dienst ohne Klage verrichten. Der Stick ist auch für Linkshänder geeignet und bietet für diese Preisklasse präzise Steuerung.
Der "PC Tracer" hat eine ähnliche Ausstattung, einziges Plus ist ein zweiter Autofeuer-Switch für Button zwei, besitzt aber einen etwas längeren Hebel. Ansonsten hinterließ er einen ähnlichen Eindruck wie sein kleiner Bruder: "Made in China"-Feeling und eine halbwegs präzise Steuerung. Der nächste Stick, genannt "Charger", ist eigentlich nur ein um einige Funktionen erweiterter "Tracer": Er bietet zusätzlich eine Vier-Button-Unterstützung, eine regelbare Autofire-Funktion und ein paar wild blinkende LEDs zur Autofeuer-Kontrolle. Der "Dominator" wiederum ist ein aufgemotzter Charger mit einem spacigen Stick, in dessen Kopf sich ein wenig stabil wirkender Coolie Hat und drei Feuerbuttons befinden. Ansonsten bietet er dieselben Features und ein ähnlich labberiges Spielgefühl wie sein kleiner Bruder und läßt sich dank Auswahlschalter sowohl als CH als auch als Thrustmaster-Clone spielen. Das Topmodell von Logic3 schließlich nennt sich "Terminator" und verfügt über dieselbe Stickeinheit, wie der Dominator. An der Basis jedoch fehlen das Autofire-Mäusekino und die zusätzlichen Feuerknöpfe. Dafür wartet der Stick mit einer Throttle/Rudder-Kontrolle auf, die jedoch kurioserweise über ein- und denselben Regler erfolgt: Ein kleines Knöpfchen schaltet den Regler vom Gas- in den Seitenruder-Betrieb, nicht gerade sehr praktikabel. Auch dieser Stick wartet mit wackeliger Bedienung auf und die Ruderkontrolle läßt sich wohl nur mit dem Wort "Fehlkonstruktion" beschreiben. Alles in allem haben mich die "Logic3"-Produkte an die seltsa-





Entweder Du Läßt Dir das Abo selbst schenken oder Du verschenkst die Power Play mit CD als Abo an Freunde, Verwandte oder wen auch immer.
Das bedeutet 12mal Monsterspaß im Jahr, 12mal früher als am Kiosk, 12mal pünktlich und bequem nach Hause! Das alles für nur 6,80 DM pro Heft und immer mit CD. So sparst Du ´ne Menge Kohle und Zeit. Einfach die Karte oben ausfüllen. Die Geschenkurkunde ist für den neuen Leser.

POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL



Dominator



Terminator



Wingman Warrior



PC Gamepad 6

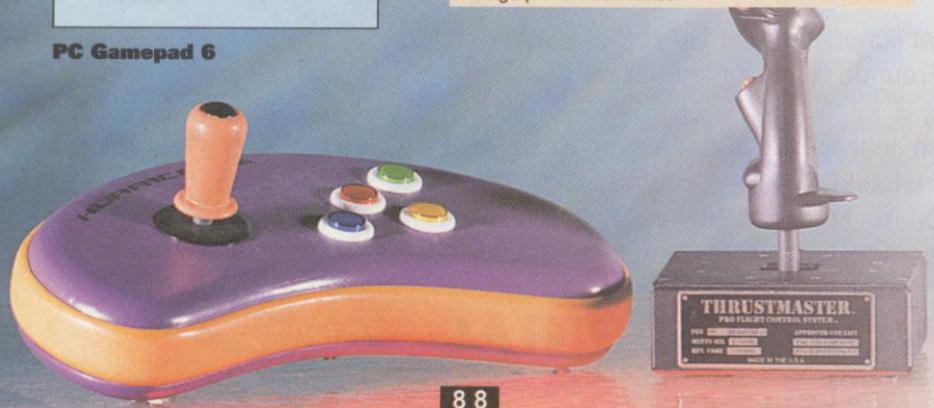
men Konstruktionen erinnert, die eine Firma namens "Quickshot" Mitte der achtziger Jahre auf den Markt brachte: Futuristisches Styling, schön teuer und schlecht verarbeitet.

Namen: Tornado, Tracer, Charger, Dominator, Terminator
Hersteller: Logic3
Preise: ca. 30 Mark, 30 Mark, 50 Mark, 80 Mark, 90 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel

Wingman Warrior

Mit dem Warrior erweitert Logitech seine Wingman-Reihe nach oben. Der Stick besteht aus dem altbekannten Wingman "Extreme" auf der einen Seite und einer Auflage für die linke Hand auf der anderen, in die ein Drehregler ("Spin Control") und eine Throttle Control eingbaut sind. Gedacht ist der Drehregler als Hilfe bei 3D-Shootern, und so liegen der Verpackung auch die bekanntesten (und zumeist indizierten) Vertreter dieses Genres als Shareware-Versionen bei. Bei dieser Art von Spielen dreht ihr euren Charakter mit dem "Spinner" stufenlos um die eigene Achse. Der Stick verfügt über gleich zwei Anschlußstecker: Einen normalen 15-Pin-Joystick-Anschluß und einen seriellen Plug. Wird der Warrior unter DOS verwendet, kommt der Joystickstecker zum Einsatz, unter Windows wird er als Mausersatz in den seriellen Port gestöpselt, eigene Treibersoftware für WIN 95 liegt selbstverständlich bei. Der Stick liegt gewohnt gut in der Hand und ziert jeden heimischen Schreibtisch dank Colani-mäßigem Design, birgt aber einige technische Tücken. Wie schon der Vorgänger, neigt das Logitech-Produkt zum selbstständigen Dekalibrieren, steuert sich recht unpräzise und die Verarbeitungsqualität kann mit den hohen Erwartungen nicht mithalten: So häuften sich in der PP-Redaktion Beschwerde-Anrufe von Wingman-Besitzern, denen mehrmals der Coolie-Hat abgebrochen oder schlicht aus dem Gehäuse gefallen ist

Name: Wingman Warrior
Hersteller: Logitech
Preis: ca. 150 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel



Gamepads

Stand noch vor kurzem Gravis mit dem PC-Pad alleine da, sind nun auch andere Hersteller auf den Trichter gekommen und versorgen Action-Fans mit konsolenmäßigen Steuereinheiten. Aus der Fülle der in Deutschland erhältlichen Gamepads haben wir uns die interessanten herausgepickt und probegespielt. Von Alfa Data, den Erfindern des genialen Alfa Twins, kommt das recht häßliche **AlfaDread** mit echter Sechs-Button-Unterstützung. Der in trostlosem Grau gehaltene Klumpen Plastik verfügt über insgesamt acht Knöpfe, von denen zwei die Turbofunktion für Button A und B übernehmen. Das Pad liegt gut in der Hand und steuert sich recht ordentlich, lediglich das Steuerkreuz hinterließ dank "Dead Flesh"-ähnlicher Oberfläche einen zwiespältigen Eindruck.

Batman-like im schicken Fledermaus-Design präsentiert sich das **Saitek Megapad XII**. Auch dieses Pad liegt gut in der Hand, verfügt über sechs Tasten (alle abschaltber und mit Turbo-Funtion) und bietet als besonderen Gag ein Steuerkreuz mit Mikroschalter-Abfrage. Wo allerdings, abgesehen von der hohen Lebenserwartung, die Vorteile von Microswitches für Pads liegen, konnte auch im Test nicht geklärt werden: Große Unterschiede im Steuerverhalten konnte ich nicht feststellen.

Das letzte "Billigpad" nennt sich **Gamepad 6**, wird von InterAct produziert und ödet dank "Maus-Grau"-Design schon auf den ersten Blick an. Neben sechs Buttons bietet das Teil eine Autofire-Option und ein extrem langes Kabel. Dank labberigem Steuerkreuz konnte jedoch auch dieser "Made in China"-Kandidat keineswegs überzeugen und versinkt so ebenfalls im breiten Mittelmaß.

Nach dem Sidewinder Stick kommt nun von Microsoft das **Sidewinder Pad**, das in der Form dem Ultra 64 Pad ähnelt und im Test durch schickes Design die höchste Coolness-Wertung absahnte. Mit acht Feuerknöpfen, die dank der WIN95-Treiber auch allesamt unterstützt werden, trägt das MS-Produkt den diesjährigen Button-Rekord davon. Neben sechs Knöpfen für den Daumen, befinden sich auf der Unterseite noch zwei Abzüge. Ein weiteres Schmankerl ist die Makro-Taste, die ihr in beliebiger Steuerfolge (bis zu 10 Pad-Aktionen) programmieren könnt (hilfreich bei Prüglern). Darüber hinaus bietet das Sidewinder echtes Multiplayer Potential: An der Vorderseite der Einheit schlummert ein Joyport, durch den ein Joystick oder ein Sidewinder-Pad geschleift werden kann: Insgesamt vier Pads lassen sich so miteinander verbinden. Und die Kritik? Das Steuerkreuz fasst sich für meinen Geschmack etwas schwammig an und könnte exakter fonktionieren. Das dickste Manko dieses

VORLIEBEN DER REDAKTION



...ist prinzipiell von allen Analogsticks begeistert, die sich nicht ständig selbsttätig dekalibrieren. Benutzt zu Hause den guten alten Alleskönner "Gravis Analog Pro", liebäugelt mit dem optodigitalen "Sidewinder" von Microsoft und kann nur dringend vom unzuverlässigen Blender "Wingman Extreme" abraten.



...als stolzer Linkshänder schwört er auf den "Flightstick Pro" von CH. Die Knöpfe und der Hut liegen gut erreichbar über dem Stick (auch für Rechtshänder). Er ist zwar einer der häßlichsten Sticks auf dem Markt, aber was solls, die Qualität ist auf bekanntem CH-Niveau, was braucht man mehr?



...kann Peter nicht verstehen und hat mit seinem Thrustmaster FCS sogar schon Jump´n´Runs wie "Pitfall" passabel gespielt. Mittlerweile ist aber der "F-15 Talon" angesagt, weil er sich so leicht mit neuen Tastaturkommandos belegen läßt und keinerlei Software benötigt. Außerdem liegt er äußerst gut in der Hand.



... hat sich durch (fast) die ganze CH-Palette bis zum "F-16 Combat Stick" hochgearbeitet und ist mit diesem nahezu perfekten Knüppel endlich zufrieden: Superpräzise, stabil und ergonomisch. Thrustmaster? – Nein Danke!



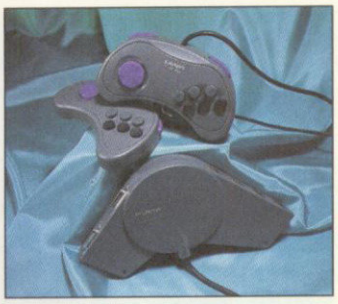
...weiß seit "Tomb Raider" mehr denn je eine gute Tastatur (aber ohne Win95-Tasten!) zu schätzen. Immerhin läßt sich eine wachsende Zahl potentieller Hits mit dem Keyboard optimal steuern.



...da er mit Vorliebe Strategie-Spiele und Adventures spielt, ist er ganz in seine Maus verliebt. Wenn es sich mal nicht vermeiden läßt, schwört er auf seinen Microsoft "Sidewinder", ansonsten gilt: Mouse rules!



...weil sich Normalsterbliche keinen 911er Turbo mit Tiptronic-Schaltung leisten können, vermittelt das neue Thrustmaster GP1 Lenkrad Formel-Feeling wie sonst kein PC-Lenkzubehör.



Gravis GrIP



Microsoft Sidewinder-Pad



Logitech Thunderpad

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU Naturschutzbund Deutschland

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn





Gravis Analog



Thrustmaster Pro FCS



Gravis Gamepad

PREISBOXEN

Ein Wort noch zum lieben Geld: Die hier erwähnten "Ca. Preise" beziehen sich allesamt auf tatsächliche Händlerpreise und nicht etwa auf die unverbindlichen Empfehlungen der Hersteller. Letztere können deutlich über den aktuellen Tagespreisen von günstigen Versendern liegen und sollten somit bei Eurem Kaufentscheid keine Rolle spielen. Wie bei allen Hardware-Angeboten lohnt es sich auch beim Joystick-Kauf verschiedene Angebote zu vergleichen. Mit etwas Glück lassen sich so (je nach Modell) noch mal locker einige Märker sparen.

bumerangförmigen Teils ist jedoch, daß es "nur" mit WIN95-Games zusammenarbeiten will, unter DOS hat sich's was mit Sidewindern! Ebenfalls für Multiplayer-Matches gedacht ist das **Gravis Grip**. Das Sytem besteht aus einer Steuereinheit mit Motorola-Prozessor und bis zu sechs Gamepads im Sega Saturn-Design, die dank WIN95 Kalibrierungssoftware allesamt individuell programmiert werden können. Die Pads sind mit je 30 Mark günstig, können aber in der Qualität nicht an den Gravis-Urahnen anknüpfen: Das Kreuz ist zu schwammig, die Buttons und das Gehäuse hinterlassen einen eher billigen Eindruck. Trotzdem spreche ich dem System die Kaufempfehlung aus: Kein anderes Pad läßt so viele Spieler auf einmal vor dem Monitor Platz nehmen. (Ausführlicher Test war in Power Play 6/96). *sg*

KLASSIKER

Obwohl die großen Stickhersteller den Markt in immer kürzen Abständen mit neuen Kreationen erfreuen, gibt es doch einige Klassiker, die auch heute noch eine Kaufempfehlung wert sind. Da wir diese "Opas" allesamt schon in früheren Ausgaben durchs PP-Testlabor geschleust haben, beschränken wir uns hier auf eine kurze Übersicht.

Gravis Analog/Pro

Der absolute Vorreiter qualitativ hochwertiger PC-Joysticks und nach über fünf Jahren immer noch der Allround-Stick für so ziemlich jedes Genres. Als normaler analoger Stick hat der Gravis-Oldie drei Feuertasten, Kalibrierregler und eine geniale Härteeinstellung. Die Pro-Variante bietet neben einem etwas abgeänderten Design eine Vier-Tasten-Unterstützung und ist mit einem Preis von ca. 35 Mark ein echtes Sonderangebot.

Oldie Nummer zwei kommt ebenfalls aus dem Hause Gravis. Das nach dem SNES-Controller geformte **Gravis Gamepad** war lange Zeit die erste (und einzige) Wahl für Actionfans mit PC. Auch heute noch braucht sich das Pad nicht vor der Konkurrenz zu verstecken, im Gegenteil: Dank hervorragender Verarbeitung bedarf es schon grober Gewaltanwendung, um das Teil zu beschädigen. Die Ergonomie ist ebenfalls vorbildlich, und der Preis von gerade mal 35 Mark sollte niemanden in den finanziellen Ruin treiben. Glanzstück unseres Seniorentreffs: das **Thrustmaster Pro FCS**. Dieses Gerät, das inzwischen übrigens PFCS heißt und über eine Gummimanschette am Knüppelfuß verfügt, ist für die meisten Hobbypiloten immer noch der ultimative Flightstick. Der "Phantom"-Griff liegt perfekt in der Hand und alle vier Tasten und der Hat sind bequem zu erreichen. Der Clou des Sticks ist jedoch seine aus vernieteten Alu-Blechen gefertigte Basis und sein progressives Federungssystem. Je weiter ihr den Knüppel in eine Richtung bewegt, desto mehr Feedback geben euch die Federn: Einem Übersteuern in kritischen Situationen wird somit wirkungsvoll vorgebeugt. Mit einem Preis von 210 Mark ist das PFCS gewiß kein Sonderangebot, ist aber dank hervorragender Verarbeitung und beeindruckender Spielbarkeit jeden Pfennig wert.

SO HABEN WIR GETESTET

Alle hier vorgestellten Joysticks wurden von uns auf Herz und Nieren probegespielt. Harte Daten und Fakten entnehmt ihr unserer Übersichtstabelle auf Seite 91, unsere subjektiven Eindrücke ließen wir in die Kritiken und die "Personal Favs" einfließen. Zur Ausstattung der Sticks findet ihr folgende Punkte in der Tabelle: **Analog oder Digital** sagt euch, ob es sich bei dem jeweiligen Eingabegerät um ein analoges oder digitales handelt (logisch, oder?), in der nächsten Zeile verraten wir euch die **Anzahl der Buttons** (Knöpfe) inklusive Trigger. Sind **Schubregler, Rudder** (Seitenruder), **Coolie-Hat** (vier-Wege Schalter) **Kalibierregler** oder gar eine **Härteeinstellung** vorhanden? Der nächste Abschnitt spiegelt subjektive Spieleindrücke der Redaktion wieder: **Ergonomie** klärt euch darüber auf, ob das Teil gut in der Hand liegt oder euch schon nach fünf Minuten einen zünftigen Krampf in der Hand beschert. **Handling** beschreibt die Erreichbarkeit der Buttons, Standfestigkeit und das allgemeine Spielgefühl. Wie schon im letzten Test geben wir auch diesmal wieder unsere ultimative **Coolness-Wertung** ab: Eignet sich der Stick zum Protzen oder solltet ihr ihn lieber verschämt unterm Bett verschwinden lassen, wenn ihr Besuch erwartet? **Belastbarkeit** umschreibt die allgemeine Verarbeitung des Knüppels und die zu erwartende Lebensdauer. **Preis/Leistung** schließlich gibt Antwort auf die allumfassende Frage "Schnäppchen oder Beschiß?", oder anders gesagt: Lohnt sich die Anschaffung oder nicht?

FAKTEN • FAKTEN • FAKTEN • FAKTEN

Name Hersteller Ca.-Preis	Top Gun Thrustmaster 70 Mark	X-Fighter Thrustmaster 80 Mark	F-16 Flightst. CH Products 80Mark	F-16 Combatst. CH Products 120 Mark	Grand Prix 1 Thrustmaster 170 Mark	Tornado Logic 3 30 Mark	Tracer Logic 3 30 Mark	Charger Logic 3 50 Mark	Dominator Logic 3 60 Mark
analog	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
digital	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Anzahl der Buttons	4	4	4	5	4	2	2		4
Schubregler	nein	nein	ja	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Rudder	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Coolie-Hat(s)	einer	einer	keine	zwei	keine	nein	nein	nein	einer
Kalibrierregler	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein	ja
Härteeinstellung	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Ergonomie	super	super	super	gut	super	geht so	geht so	geht so	geht so
Handling	gut	super	gut	geht so	super	gut	geht so	geht so	geht so
Buttons	super	super	super	super	gut	übel	übel	übel	übel
Coolness	geht so	gut	gut	super	super	übel	übel	übel	geht so
Belastbarkeit	geht so	gut	gut	super	super	übel	übel	übel	übel
Action	geht so	geht so	geht so	geht so	übel	gut	geht so	geht so	geht so
Flugsims	super	super	super	super	übel	geht so	geht so	geht so	gut
Rennspiele	übel	übel	übel	übel	super	geht so	geht so	geht so	übel
Prügler	übel	übel	übel	übel	übel	geht so	geht so	geht so	übel
Preis/Leistung	**gut**	**super**	**gut**	**gut**	**gut**	**gut**	**gut**	**geht so**	**übel**

Name Hersteller Ca.-Preis	Terminator Logic 3 70 Mark	F-15 Talon Suncom 220 Mark	Hurricade Biggun Int. 130 Mark	Wingm.Warrior Logitech 150 Mark	Alfa Dread Alfa Data 40 Mark	Megapad Saitek 30 Mark	Gamepad 6 InterAct 30 Mark	Sidewinder-Pad Microsoft 70 Mark	GrIP Gravis 150 Mark
analog	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein	nein	nein
digital	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Anzahl der Buttons	4	4	4	4	6	6	6	8	6
Schubregler	ja	nein	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Rudder	ja	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Coolie-Hat(s)	einer	zwei	keine	einer	keine	keine	keine	keine	keine
Kalibrierregler	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Härteeinstellung	ja	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Ergonomie	geht so	super	super	super	gut	gut	geht so	super	gut
Handling	geht so	super	super	super	gut	gut	geht so	super	gut
Buttons	übel	super	super	geht so	geht so	geht so	übel	super	übel
Coolness	geht so	super	gut	super	übel	geht so	übel	super	gut
Belastbarkeit	geht so	super	super	geht so	geht so	gut	geht so	gut	geht so
Action	geht so	geht so	geht so	gut	super	gut	gut	super	gut
Flugsims	super	super	super	gut	übel	geht so	übel	übel	übel
Rennspiele	übel	übel	übel	geht so	übel	geht so	übel	übel	übel
Prügler	übel	übel	übel	geht so	super	geht so	super	super	super
Preis/Leistung	**übel**	**gut**	**super**	**geht so**	**geht so**	**gut**	**geht so**	**gut**	**gut**



GARY
Der Erfinder

Gary Gygax erzählt über die Geschichte von "Dungeons & Dragons"



Rollenspiel mit Dungeonmeister Gary Gygax höchstpersönlich



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Vor Richard Garriott und Ultima, vor Richard Garfield und Magic: The Gathering und sogar vor Chris Crawford gab es Gary Gygax.. Als Schöpfer von Dungeons & Dragons ist er eine absolute Legende. Indem er ein Grundgerüst schuf, das im Grunde auch heute noch von jedem Rollenspiel-System benutzt wird, machte er Fantasy-Adventures und das Rollenspiel überhaupt erst möglich. Für sein bahnbrechendes Design erhielt Gary Gygax 1993 eine Auszeichnung der Vereinigung amerikanischer Spielehersteller für sein Lebenswerk.

Wenn man solange in diesem Business arbeitet oder sich schon seit zehn Jahren mit Spielen beschäftigt, kann man sich kaum vorstellen, daß tatsächlich mal jemand die Begriffe "Hit Points" und "Experience Levels" erfunden hat, doch genau das hat dieser Mann getan. Er ist auch derjenige, der der Diskussion, ob "Dungeons & Dragons" von Grund auf böse ist, ständigen Zündstoff liefert. Er wurde für Selbstmorde verantwortlich gemacht, seine Bücher wurden verbrannt und seine Werke in ganzen Städten verboten. All dies sieht man ihm jedoch nicht an, er ist das Ideal eines Großvaters, bis auf den Pferdeschwanz und das Glitzern in seinen Augen. 1974, noch bevor es die ersten Home Computer gab, wurde Garys Keller und die Garage seines Freundes Don Kaye die erste Heimat der kleinen Firma namens "Tactical Studies Rules". Sie begannen mit 1000 Dollar und Garys Traum, ein System für Fantasy-Kriegsspiele zu entwerfen, von dem er überzeugt war, daß es den Menschen gefallen würde. Das Titelartwork der "D&D"-Bücher, die auch heute noch zu den besten gehören, war fast ein Witz. Die Bücher waren ziemlich dünn, sie umfaßten nur etwa 50 Seiten. Ungefähr zehn Jahre danach, nachdem "Dungeons & Dragons" ein weltbekannter Name wurde und seine Firma Umsätze in Millionenhöhe machte, ließ Gary seinen Traum hinter sich, um eine neue Welt zu kreieren, vielleicht unzufrieden mit dem Monster, das er erschuf.

PP: Ich besitze die alten "D&D" Bücher aus dem Jahre 1974. Wenn man sich die anschaut, mag man kaum glauben, daß es sich um das echte "D&D" handelt, weil, naja, sogar das Artwork...

Gary Gygax: Das zeigt, wie wenig Geld wir damals zur Verfügung hatten. Ich glaube, in einem der Bücher benutzten sie sogar Zeichnungen von mir. [Lacht]

PP: Ich weiß, du hast wahrscheinlich genauso angefangen wie viele andere, ein Typ, der Spiele liebte, aber deine Arbeit hatte einen enormen Einfluß auf die Spieleindustrie. Wie hast du das Ganze ins rollen gebracht?

Gary: Vor vielen Jahren initiierte ich "Gen Con" [die größte Spiele-Convention in den USA], am Anfang hatte ich ungefähr 16 Personen in meinem Haus zu Gast, um zu spielen. Ich war einer

GYGAX des Rollenspiels

der drei Gründer der "International Federation of Wargaming". Als wir einmal zusammensaßen, sagte ich, es wäre doch nett, wenn wir ein größer angelegtes Treffen organisieren könnten. Also organisierte ich das Treffen in Lake Geneva, "Gen Con". Mit der Zeit wuchs das Ganze und ich beschäftigte mich in erster Linie mit den Kriegsspielen. Zu der Zeit arbeitete ich auch als Herausgeber von "Guidon Games" und entschied, welche Spiele wir veröffentlichen würden. Das Geschäft beschränkte sich auf den Postversand, aber sie publizierten auch eine kleine Zeitschrift und veröffentlichten Brettspiele. Sie brachten zwei meiner Spiele heraus, "Alexander the Great", dessen Rechte sich später Avalon Hill sicherte und "Dunkirk" (Dünkirchen), in dem es um die Invasion Frankreichs 1940 ging. Sie veröffentlichten auch "Chainmail". Aber "Guidon Games" zogen nach Maine, und sie machten nicht genügend Umsatz. Die Firma war am Ende, also sagte ich zu einem Freund: "Wir müssen selbst eine Company gründen. Hier existiert eine Marktlücke und schließlich haben wir uns "Dungeons & Dragons" ausgedacht.

PP: Dieser Name ist heutzutage in der Spielewelt sehr bekannt. War das wirklich der erste Name, den du dir damals ausgedacht hattest?

Gary: Es existieren jede Menge Gerüchte, [lacht] aber so war es wirklich: Ich schrieb eine Liste zusammen, nach dem Motto, bitte wähle einen Namen aus Spalte A und einen aus Spalte B. So kam ich auf einige Namen. [lacht] Ich wollte einen zweiteiligen Namen, wie "The Castle & Crusade Society", die sich beispielsweise für mittelalterliche Kriegs- und Brettspiele interessierten. Ich mag Alliterationen und deshalb gefiel mir "Dungeons & Dragons".



Gary am Messestand seiner Company

PP: Wann kam das Spiel und die Firma zur großen Popularität?

Gary: Es begann 1973 während der "Gen Con". Mein Kumpel Don Kaye war da und er sah die ganzen Menschen spielen. Er fragte mich, ob ich wirklich davon überzeugt wäre, daß wir eine Firma gründen könnten. Ich sagte "Ja, aber ich bin ziemlich pleite, ich bin nur ein armer Künstler." Also fing ich an, Schuhe zu reparieren.

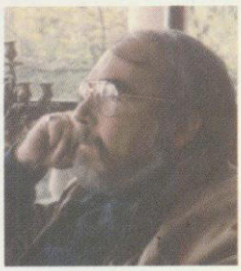
PP: Du hast Schuhe repariert? Das wußte ich nicht.

Gary: Ich konnte in meinem Haus arbeiten und nebenbei Spiele entwerfen. Die geringen Tantiemen von "Guidon" kamen nur noch spärlich, da die Firma schon Probleme hatte. Don belieh seine Lebensversicherung mit 1000 Dollar und wir gründeten "Tactical Studies Rules". Damals spielten wir hauptsächlich mit Militärminiaturen. "Chainmail" (der Vorgänger von "D&D") bestand ursprünglich nur aus den von Jeff Perren festgelegten Klubregeln. Dann entwarf ich Karten und Anleitungen für Turniere und eine Fantasy-Beilage, die 1971 veröffentlicht wurden. Wir wußten, daß Fantasy der richtige Weg war, aber wir hatten nicht genügend Geld, um die drei "D&D"-Bücher zu publizieren. Also veröffentlichten wir ein Regelwerk für Militärminiaturen im Bürgerkrieg namens "Cavaliers & Roundheads", das Jeff Perren und ich schrieben. Es war die erste Veröffentlichung von "Tactical Studies Rules". Im Oktober folgte "Chainmail", und im Januar gesellte sich Brian Blume als gleichwertiger Partner zu uns, und mit seinem Geld veröffentlichten wir "D&D". Ende Januar 1974 verkauften wir das erste Exemplar, erst im November mußten wir neu auflegen.

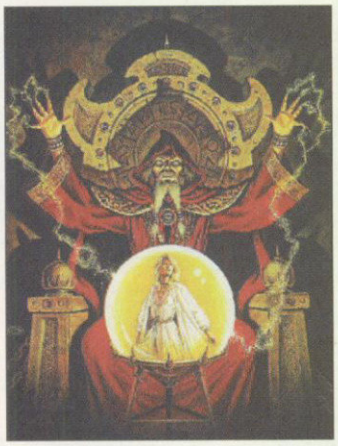
PP: Wie viele Exemplare hattet ihr denn zunächst gedruckt?

Gary: 1000, und wir waren begeistert! Natürlich mußten wir sie von Hand zusammenstellen. [Lacht]. Brenda, du besitzt die Ausgabe in der weißen Papierbox. Vor dieser Sammleredition gab es eine braune Schachtel, die in Papier eingewickelt war, damit es wie Holz aussah. Es gab zwei Sticker, das große Label mit "Dungeons & Dragons" darauf und einen kleinen seitlichen auf dem ebenfalls Dungeons & Dragons stand, falls sie jemand seitlich aufstellen wollte. Rückblickend war es eigentlich ganz witzig, wir produzierten mehrere hundert auf einmal. Es dau-

GARY GYGAX



Der schweizer Emigrant ist der Schöpfer der vor allem in Amerika immens erfolgreichen Papier-Rollenspielserie "Dungeons & Dragons"

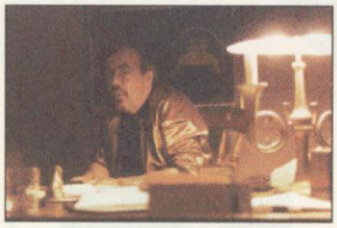


D&D: Magie ist das A und O



D&D-Zwergenreich

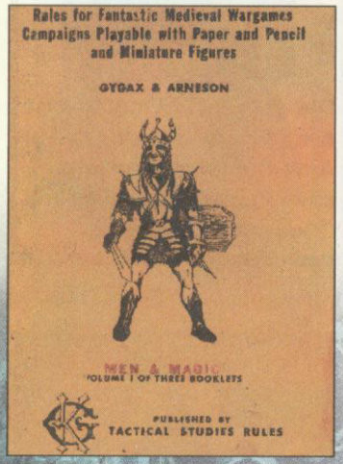
"Seit 1986 mache ich nur noch, was mir Freude bereitet"



Gary brütet über neuen Ideen



Trotz lebendiger Artworks leben Pen and Paper-Rollenspiele in erster Linie von der Phantasie der Mitwirkenden



Ein frühes "Dungeons & Dragons"-Regelwerk



erte 11 Monate, bis wir die ersten 1000 verkauft hatten. Es existierten sehr viele Kopien, jeder kopierte die Bücher, denn sie kosteten immerhin 10 Dollar, was für damals mit Sicherheit ein horrender Preis war. [Lacht]

PP: Für zehn Dollar bekommt man heute gerade noch die Würfel.

Gary: Stimmt. [Lacht] Don war damals schon sehr krank, und bald darauf starb er an einem Herzinfarkt. [Pause] Brian und ich kümmerten uns danach um die Firma. Zu diesem Zeitpunkt mußten wir uns als Aktiengesellschaft eintragen lassen und die Firmenanteile von Dons Witwe übernehmen. So wurde 1975 aus "Tactical Studies Rules" "TSR". Als wir 3000 Stück pro Auflage druckten, verhielten wir uns noch still.

PP: Ihr wart ziemlich still? Wie ist das gemeint? Gegenüber der Presse?

Gary: Wir wollten nicht, daß irgendjemand erfährt, was wir machen. So ähnlich, wie sich die Jungs von "Magic: The Gathering" zunächst verhielten, sie waren zu Beginn auch sehr zurückhaltend. Du hast Angst, zuviel zu sagen, du willst schließlich nichts vermasseln. Von einem Jahr zum nächsten sprang der Gewinn von 200000 Dollar auf 400000, dann auf fast eine Million, danach über zwei Millionen, danach 4,5 und sogar acht Millionen. Im Finanzjahr 1981, als ich zum letzten Mal wirklich CEO [Chief Executive Officer] der Firma war, stieg der Bruttoertrag auf 16,5 Millionen. Zu dem Zeitpunkt wußte ich, daß wir einiges geleistet hatten.

Ich führte die Firma so, daß unsere langfristigen Schulden ungefähr so hoch waren, wie die monatlichen Einnahmen. Wir verwendeten damals etwas, das heute "Japanischer Managment-Stil" genannt wird. Einmal wöchentlich versammelten wir alle Angestellten und erklärten ihnen unsere Pläne und Ziele und baten um Vorschläge. Ich führte eine Regel ein, nach der jeder Angestellte, der drei Anteile der Firma kaufte, zusätzlich zwei weitere Anteile erhielt. Ich wollte, daß unsere Mitarbeiter auch Aktionäre wurden, obwohl das natürlich auch Nachteile mit sich bringt. [Lacht] Ich vertrat auch die Meinung, daß jeder, der seine Arbeit erledigt hatte, spielen konnte, wenn er wollte. Solange die Arbeit erledigt war, machte es mir nichts aus. Mir war es auch egal, wenn jemand erst mittags erschien, solange die Arbeit gemacht wurde. Irgendwann hielten wir den Namen "TSR" nicht mehr für angemessen, also änderten wir ihn in "Dungeons & Dragons Entertainment". Ich war die meiste Zeit an der Westküste und beschäftigte mich mit einer Cartoon Show und war nur bei Vorstandssitzungen anwesend. Wir verhandelten auch über einen Film zum Spiel. Der Filmdeal fiel ins Wasser, weil die Jungs am Genfer See [TSR] meinten, das könne man nicht machen. Wir hätten einen Film haben können, viel Leute zeigten daran Interesse, aber das Projekt kam nie in die Startlöcher. Irgendwann kam ich dann zurück und verkaufte meine Anteile an der Firma. Aber das ist alles Schnee von gestern. Seit 1986 mache ich nur noch, was mir Freude bereitet. Ich schreibe Bücher, Kurzgeschichten, manchmal berate ich Computerfirmen. Ich habe einige Vorschläge für Computerspiele verschickt.

PP: In der Zeit als du noch Mitinhaber warst, erschienen von eurer Konkurrenz mit "Wizardry", "Ultima" und "Bard's Tale" Rollenspiele für den PC. Warum brauchte "TSR" so lange, obwohl ihr doch eindeutig einen Vorsprung hattet?

Gary: Zwischen 1982 und 1985 kümmerte ich mich von LA aus in erster Linie um die Unterhaltungs/TV-Seite des Geschäfts. Nachdem Francois Froideval [Co-Autor von AD&D Oriental

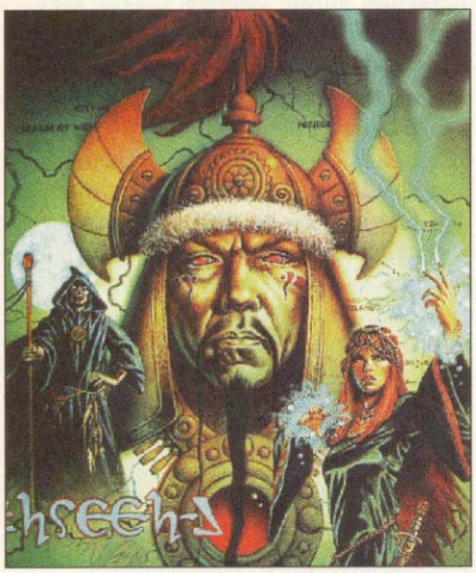
Adventures] die ersten Computer-Rollenspiele sah, meinte er, sie wären alle nichts anderes als "Dungeons & Dragons" und das wir so etwas eigentlich machen sollten. Wir hatten einige Mitarbeiter, die an Computerspielen arbeiteten, aber statt eines Rollenspiels, der eigentlichen Stärke der Firma, veröffentlichten wir zuerst einen Flugsimulator. Kurz gesagt, es fehlte wohl der unternehmerische Scharfsinn.

PP: Ich habe deine Biographie gelesen, und du hast immerhin dieses Genre kreiert. Viele Leute verdienen ihr Geld mit deiner Erfindung. Du hast Begriffe wie "Hit Points" eingeführt. Fühlst du dich manchmal etwas seltsam in deiner Haut?

Gary: [Lacht] Manchmal, aber eigentlich ist es nicht schlecht. Ich wollte nur meinen Lebensunterhalt mit etwas bestreiten, das mir gefiel und mit dem ich Freude verbreiten konnte. Ich erinnere mich an einen Jungen, der mir schrieb, er wollte Arzt werden, aber nachdem er mein Spiel gespielt hatte, interessierte er sich speziell für Cybernetik. Es hilft Menschen mit ihrer Fantasie gezielter umzugehen. Ich hoffe, er hat sein Ziel verwirklicht. Es tut gut, wenn jemand jemand anderem mit "zero charisma" beschreibt, in dem Film "Bill and Ted's Bogus Journey" unterhielten sie sich über einen gallertartigen Würfel, eine meiner Erfindungen.

PP: Verhalten sich Leute, die dich treffen und herausfinden wer du bist, irgendwie komisch?

Gary: Das passiert eher selten. In dieser Gegend kennt man mich nur als seltsamen Charakter. Als Kind ein Unruhestifter, der es haßte, in die Schule zu gehen. Ich benahm mich schon immer etwas seltsam. Ab und zu passiert es schon. [Lacht] Ich erinnere mich an dieses eine Mal als wir ausgingen. Dieser Typ schaute ständig zu uns und schließlich erklärte mir der Ober, daß er mich für Jerry Garcia hielt. [Lacht] Das war vor zehn Jahren, und da er inzwischen gestorben ist, habe ich dieses Problem nicht mehr. Eine zeitlang waren es hauptsächlich Eltern, deren Kinder meine Spiele spielten. Jetzt sagen eben diese Kinder "ja, ich habe früher deine Spiele gespielt."



Das Steppenvolk der D&D-Welt

PP: Wenn du an die Keller- und Garagenzeiten zurückdenkst, hättest du dir damals überlegt, daß es sich zu so einem Konglomerat entwickeln könnte?

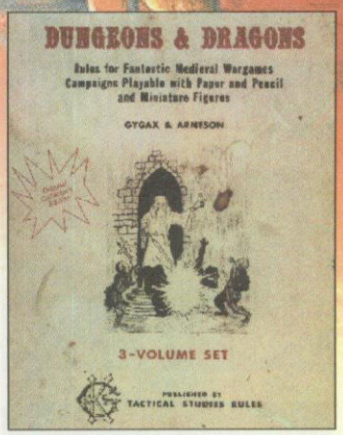
Gary: Ich sah es schon damals im Keller kommen. Als das Geld zu fließen begann, hatte ich viel Spaß, und als das Geld dann wieder weg war, dachte ich, was soll's. Am meisten Spaß machte mir die "Gen Con" in diesem Jahr, es war total überfüllt, es müssen mindestens 40 000 Leute dagewesen sein. Zugegeben, die Hälfte kam wegen "Magic: The Gathering", aber das war ok. Man glaubt es manchmal kaum, wie viele erwachsene Menschen spielen, egal ob das Karten-, Brett- oder Computerspiele sind. Computer-Rollenspiele sind eigentlich keine wirklichen Rollenspiele.

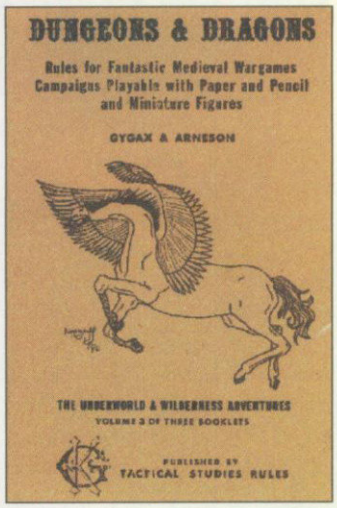
PP: Darauf wollte ich gerade kommen, Gary. Zunächst, vom Schöpfer selbst, was ist echtes Rollenspielen?

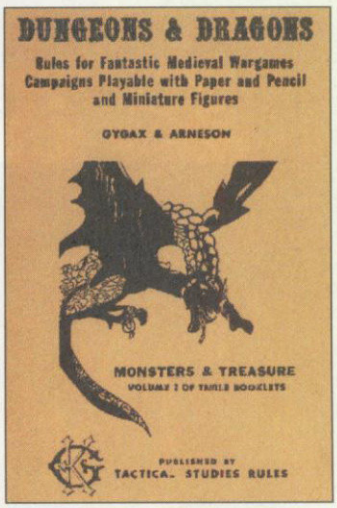
Gary: Rollenspielen ist das Erschaffen einer Figur aus einer Auswahl von Charakteren. Um so besser das Rollenspiel, um so größer sollte die Auswahl sein. Anstatt aus einer Reihe von Klassen zu wählen kannst du einfach sagen "Dies ist die Person, die ich sein möchte". Hier heben sich gut gemachte Papier-Rollenspiele vom Computer ab. Du kannst sagen, "ich möchte männlich oder weiblich sein, so alt sein, und diese Fähigkeiten besitzen". Dir steht also ein riesiges Auswahlmenü zur Verfügung. Vielleicht nichtmal ein Menü, denn du entwickelst sie selbst, wenn du mit dem Spielleiter verhandelst. Der Spielleiter ist ein weiterer Vorteil der Papier-Rollenspiele im Vergleich zum Computer. Ein Computerprogramm hat immer seine Grenzen. Die perfekte Rollenspielsituation ist das Holodeck der Enterprise. [Lacht] Das schlägt alles andere um Längen. Wenn die Industrie diesen Punkt erreicht, wäre es das Nirvana des Rollenspielens. Ein anderer Aspekt der Computer-Rollenspiele sind die Online-Multiplayer-Spiele. Auf der anderen Seite treten hier ähnliche Handicaps in Kraft wie bei den Papier-Rollenspielen.

PP: Der Trend scheint in Richtung Multiplayer zu gehen, inwiefern siehst du dies als Handicap?

Gary: Mit dem Computer kannst du jederzeit deinen Spielstand speichern und fortfahren, wann immer du willst. Du mußt dich nicht am Dienstagabend um 20.00 Uhr treffen und hast nur zwei Stunden Zeit. Das Computer-Rollen-



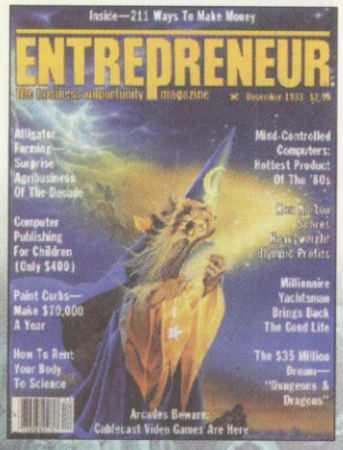




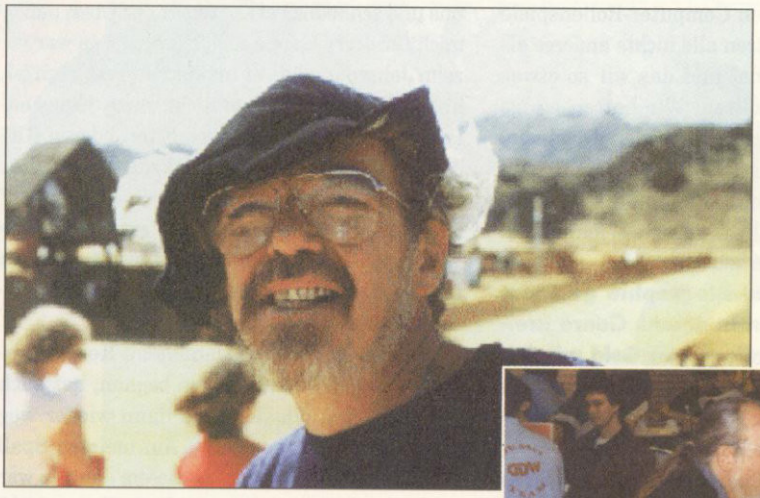
Antiquitäten: Die frühen "D & D"-Regelbücher in ihrem schlichten Design

"PC-Rollenspiele werden Papier-Rollenspiele niemals ersetzen können"





"D&D" wird auf dem Entrepreneur-Cover als 35 Millionen-Dollar-Ding angepriesen



Gary Gygax ist Weltenbürger. Der gebürtige Schweizer hielt sich vor dem Erfolg seines Werks mit Schuhreparaturen über Wasser



spiel ist viel zugänglicher, weil es auch alleine funktioniert. Du kannst spielen wenn du Lust hast, und es merkt sich immer, was passiert ist, bis du wieder weiterspielst. Bei Papier-Rollenspielen gibt es auch nur eine begrenzte Anzahl guter Spielleiter. Der Vorteil des Computer-Rollenspiels liegt also darin, daß du jederzeit spielen kannst, auch wenn du nicht soviel wie bei einem Papier-Rollenspiel einbringen kannst. Natürlich fehlt dir das Gruppengefühl. Ich denke an die Spielegilden hier am Genfer See. Viele Leute spielen "Warcraft II", es ist kein Rollenspiel, in gewisser Weise aber doch. Sie übernehmen die Rolle der Anführer der Orks oder Menschen. Wie auch immer, Rollenspiele sind eigentlich interaktive Gruppenspiele. Der Austausch in der Gruppe ist meist so wichtig wie das Spiel selbst. Deshalb glaube ich auch nicht, daß Computer-Rollenspiele die Papier-Rollenspiele jemals ersetzen werden.

PP: Da Rollenspiele als interaktive Gruppenspiele begannen, warum hat es solange gedauert, bis Computer-Rollenspiele multiplayerfähig wurden?

Gary: Zunächst mal ist jeder etwas zurückhaltend, bevor er sich mit Rollenspielen beschäftigt, denn sie sind teuer, aber ich habe viele Rollenspiel-Ideen, die ich gerne ausarbeiten würde, im Augenblick wird gerade eine unter die Lupe genommen. Computer-Rollenspiele sind sehr kostenaufwendig mit Filmsequenzen und ähnlichen Dingen, die man integrieren muß. Die Haltung ist " wir haben schon jetzt soviel Geld investiert, wir wollen nicht noch etwas Neues ausprobieren und die Kosten weiter erhöhen." Ich glaube, das Online-Multiplayer Feature wird die Spiele noch teurer machen [lacht], weil zusätzliche Programme nötig sind, die es jemandem ermöglichen, in ein Spiel einzusteigen, um eine oder mehrere Figuren zu übernehmen.

PP: Du behauptest, Computer-Rollenspiele wären keine echten Rollenspiele...

Gary: Nein. Sogar wenn sie nicht linear sind, hast du nur eine Matrix. Für ein echtes Rollenspiel gibt es nicht genügend Auswahlmöglichkeiten. Es gibt nur Fragen mit mehreren Lösungen oder so etwas in dieser Art [lacht]. Sie sind keine Rollenspiele im Sinne von Papier-Rollenspielen, aber sie werden immer besser. Fast alles entstand aus "D&D". Manchmal lehne ich mich nur zurück und sage "Wow". [Lacht] Wir wohnen direkt gegenüber eines großen Parks. Im Sommer saßen wir draußen um elf Uhr abends und ich bemerkte mindestens vierzig Personen im Park. Einer trug einen langen Umhang und sie spielten "Vampire" live! Sie kamen aus irgendeiner Stadt in Illinois, nur, um im Dunkeln "Vampire" zu spielen. Die herbeigerufene Polizei dachte bei dem Aufzug natürlich eher an ein paar gefährliche Jugendliche Im Park. [Lacht]

PP: Und sie wußten nicht, daß der Knabe, der das Grundsystem entwarf, sie beobachtete.

Gary: Nein, das konnten sie natürlich nicht ahnen. Ich fand das ganz amüsant.

PP: Wie war die Reaktion der Polizei auf die Situation. Wir haben in der Computerindustrie zwar nicht viel davon mitbekommen, aber du wurdest wegen "Dungeons & Dragons" ziemlich hart angegangen...

Gary: Zunächst einmal interessiert sich ein Großteil der Presse für Sensationsmache, weil sie ihre Zeitschriften verkaufen wollen. Also stürzen sie sich mit großer Gier auf jede lächerliche Sache. Ich weiß nicht, ob du mein schreckliches Interview in der TV-Sendung "60 Minutes" [die meistgesehene Nachrichtensendung in den USA] gesehen hast?

PP: Ja, habe ich. Das war ein wahres Massaker.

Gary: Sie haben das Interview mit Absicht falsch zusammengeschnitten, nichts war mehr im richtigen Kontext. Ich habe daraus gelernt, wie auch die meisten Leute, die Inteviews bei "60 Minutes" gemacht haben. Die meisten filmen jetzt alles, was die dort filmen, so gibt es einen Beweis dafür, daß sie etwas bewußt in einen falschen Kontext gesetzt haben. Nach der Sendung schrieben mir zwei Mütter, deren Leidensgeschichte vorher bei "60 Minutes" breitgetreten wurde. Der Junge der einen Mutter hatte Selbstmord begangen, der Junge der anderen tötete zuerst seinen Bruder und danach sich selbst. Die erste Mutter sagte, "Daß mein Sohn sein Leben beendet hat, hatte nichts mit ihrem Spiel zu tun. Es half ihm sogar dabei, bis zum Schluß durchzuhalten." Die andere Mutter sagte in etwa das Gleiche. Eine andere Frau, die die Aktion "Mütter gegen Dungeons & Dragons" ins Leben rief, sagte aus, daß ihr Sohn diese Spiele zwei Jahre lang gespielt hätte, ohne daß sie etwas bemerkt hätte! (Lacht) Eine sehr aufmerksame Mutter! Warum schieben sie alles auf das Spiel? Das hat alles rein gar nichts mit meinen Spielen zu tun. Ich gehöre jedenfalls keiner geheimen satanischen Gemeinde an, die Babys opfert.

PP: Du wolltest einfach nur, daß die Leute Spaß haben...

Gary: (Lacht) Keiner dieser Leute hat jemals selbst mit mir gesprochen. Nur zwei haben das jemals getan. Einer war vom "Cornerstone"-Magazin, ein fundamentalistisches Heft, das sich mit Wiedergeburt beschäftigte. Ich führte ein ewig langes Interview mit einer Frau, die mich fragte, "Wie tötet man Dämonen?". Ich antwortete, "Nun, in "D&D" sind sie ebenso leicht zu töten wie die Drachen". Sie stutzte für ein paar Sekunden und ließ nur ein "Hm" los. Ich beteuerte, "Das Geld ist nicht echt, die Drachen nicht und die Werwölfe auch nicht. Nichts in "D&D" ist real. Alles nur Fantasie". Einige Leute waren auch der festen Überzeugung, daß "D&D"-Packungen schreien, wenn man sie im Feuer verbrennt. Ich sagte, "Ich gebe jedem 1000 Dollar, der hier her kommt, eine Schachtel aus unseren Regalen kauft, sie ins Feuer wirft und wir dann einen Schrei hören." Natürlich kam keiner. Wäre eigentlich eine tolle Sache gewesen, wenn die Schachteln geschrien hätten, die Nachbestellungen hätten kein Ende mehr gefunden! (Lacht)



Garys Sohn steht mehr auf Action-Spiele

PP: Ich weiß, daß du Designer berätst und ich möchte jetzt ein paar wenige Ratschläge umsonst von dir haben. Was gibst du jungen Designern mit auf den Weg?

Gary: Das wichtigste ist der Spaßfaktor. Es mag andere wichtige Aspekte geben, aber der Hauptpunkt ist das unterhaltende Element. Wer ist die Zielgruppe? Wird die das interessieren? Wie soll ihnen der Inhalt nahegebracht werden? Wie werden sie eins mit der Story? Wie motiviert man sie zum Weiterspielen? Über ein unlogisches Spiel macht man sich lustig, sogar dann, wenn es beim spielen Spaß bereitet.

PP: Wie gehst du eine Spielidee an?

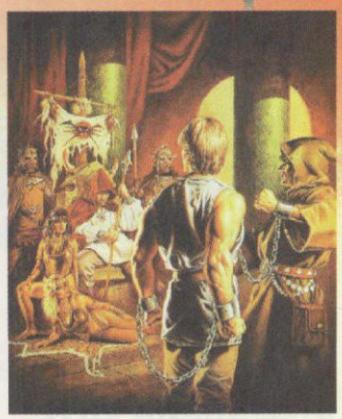
Gary: Zuerst recherchiere ich ausgiebig das Thema des Spiels, sagen wir mal Alexander der Große. Ich untersuche so viele Quellen wie möglich. Ich versuche so viel wie möglich herauszubekommen. Nicht nur über die Schlachten, sondern auch über die Welt, in der er gelebt hat. Gesellschaft, Kultur, Waffen, usw. Dann streiche ich alle Informationen auf das zusammen, was dem Spiel wirklich etwas bringt.

PP: Du hast vorhin erwähnt, daß du einige Vorschläge für neue Spiele hast...

Gary: Ja, eine Idee ist bereits als komplettes Skript verfaßt und ich hoffe, schon bald von der betreffenden Firma zu hören, der ich das Angebot unterbreitet habe. Es handelt sich um ein Science-Fiction-Rollenspiel. Ich habe im Moment sehr viele Vorschläge an drei verschiedene Produzenten verschickt.

PP: Das hört sich so an, als würdest du im Moment nach einer Anstellung suchen. Du, der Mann, der alles ins Rollen gebracht hat?

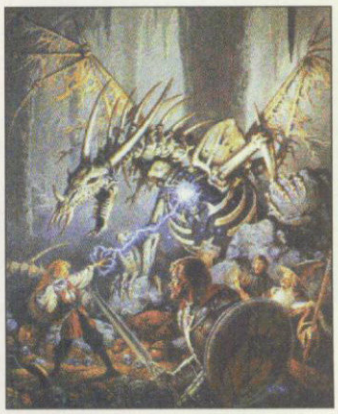
Gary: Wer weiß, hm, ja, eigentlich stehe ich zur Verfügung. Ich liebe meinen Job. Manchmal fühle ich mich schuldig, wenn ich arbeiten gehe, weil ich so viel Spaß dabei habe. Ich habe zur Zeit 30 Ideen für Spiele und arbeite obendrein ständig an neuen. Ich berate viele Leute, sehe mir ihre Konzepte an, mache Verbesserungsvorschläge und arbeite ihre guten Ideen von den Ansatzpunkten ausgehend aus. Ich selbst liebe zwar alle Arten von Spielen, bin aber kein guter Action-Spieler. Zwischen meiner Wahrnehmung und meinen Reflexen liegen Galaxien. Das überlasse ich lieber meinem zehnjährigen Sohn. Um mit mir Rollenspiele genießen zu können, dafür ist er allerdings noch zu jung. Alter und Verschlagenheit schlägt eben doch den jugendlichen Enthusiasmus. (Lacht) *Brenda Garneau/fh*



AD&D: D&D für Profis



Gary Gygax mit Ehefrau



Ein untoter Drache greift an



WÜNSCH
Geschenke für

Trotz Rezession und hoher Arbeitslosenquote sitzt bei den Deutschen wohl auch dieses Jahr in der Weihnachtszeit der Geldbeutel wieder besonders locker. Auf den folgenden vier Seiten präsentieren wir euch deshalb besonders sinnvolle Möglichkeiten, mit Papis Weihnachtsgratifikation der Wirtschaft wieder zum Aufschwung zu verhelfen.



N64: hervorragendes Joypad



Waverace 64: Alles besteht aus Polygonen, selbst das Wasser

Nintendo 64

Seit gut einem Jahrzehnt regt sich der ambitionierte PC-Spieler über die ständig drehende Preisspirale auf, seit gut einem Jahrzehnt liegt der Verdacht nahe, daß er darauf auch gar nicht verzichten möchte, ist es doch ein lästiges, aber auch relativ einzigartiges Merkmal dieser Spieleplattform. Dabei müßte das Gejammere gar nicht sein. Ebenfalls seit gut einem Jahrzehnt gibt es auf dem Markt Alternativen in Form meist japanischer Konsolenhardware, die sich zu keiner Zeit hinter der Performance eines modernen PCs zu verstecken brauchte. Seit dem 30. September dürfte die Zahl der Wankelmütigen stark angestiegen sein. Da war nämlich der offizielle US-Verkaufsstart von Nintendos Wunderkonsole N64. Gerade mal 200 Dollar (ca. 300 Mark) müssen amerikanische Kids auf den Ladentisch legen, und schon wechselt eines der schmächtigen schwarzen Kästchen den Besitzer – fürs gleiche Geld bekommt man eine PC-Grafikkarte der Oberklasse. Seitdem ist über Importeure das bis auf die futuristisch geformten Joypads unscheinbare Maschinchen, dem man von außen seine gewaltige Power nicht im mindesten ansieht, auch in Deutschland günstig erhältlich. Im Gegenteil: Noch nicht mal auf den CD-Technologie-Zug sprang Nintendo auf, stattdessen kommen nach wie vor die bewährten Module zum Einsatz, die einen schnellen Speicherzugriff und -transfer gewährleisten. Auch die weitere Aufzählung der technischen Daten läßt nicht sofort vermuten, zu welchen Leistungen das N64 fähig ist. Herzstück ist ein von Silicon Graphics mitentwickelter und von Hitachi gebauter 64-Bit-RISC-Chip mit der für Konsolen wahnsinnigen Taktrate von 93,75 MHz., der von einem leistungsfähigen 62,5-MHz-Coprozessor unterstützt wird. Die ersten Titel "Super Mario 64", "Pilot Wings 64" und "Wave Race 64" zeigen eindrucksvoll, wie die Leistungsdaten in die Praxis umgesetzt wurden. 3D-Grafik vom Feinsten, die scheinbar keinem Limits unterworfen ist. Besonders "Wave Race 64", ein Jet-Ski-Rennspiel, verblüfft mit Dutzenden ständig neu berechneter Polygonwellen, perfekten Nebeleffekten und Wasserspiegelungen, Lens-Flares und Echtzeit-Anti-Aliasing, und sorgt so selbst bei Pentium 200-Besitzern für offenstehende Münder. Ein paar Schwächen wollen wir aber nicht verschweigen: So ist z.B. der Soundchip relativ schwach auf der Brust, außerdem hat das N64 aufgrund seines geringen Hauptspeichers von 36 MBit scheinbar Probleme mit größeren Texturemengen. Wer aber doch lieber auf das deutsche PAL-Gerät wartet: Am 1. März kommenden Jahres fällt der Startschuß in der Bundesrepublik.

Nintendo 64
Hersteller: Nintendo
Preis: ca. 700 Mark (als Import)

DIR WAS den Gabentisch

Alfa Twin

Gerade für Vielspieler gibt es nichts nervigeres, als ständig unter dem Tisch herumzukriechen, um den passenden Joystick einzustöpseln. Abhilfe schafft da der von AB Union vertriebene "Alfa Twin", ein kleines Kästchen, das am Ende eines 1,8 Meter langen Kabels sitzt. Dieses Kästchen läßt sich bequem auf dem Schreibtisch platzieren und spaltet zugleich den Gameport in zwei Anschlüsse auf. Allerdings kann das "Alfa Twin" weit mehr als ein ordinäres Verlängerungs- oder Y-Kabel. So können ständig zwei Joysticks an den beiden Ports hängen, per Schalter wechselt man von Ein- auf Zweispielerbetrieb und wieder zurück. Besonders praktisch: Sind beide Anschlüsse des Alfa Twin von Joysticks in Beschlag genommen, kann man als Einzelspieler durch simplen Feuerknopfdruck den passenden aktivieren, der andere Port wird dann automatisch "stummgeschaltet". Für Freaks sind wahre Stickorgien möglich. Zum einen lassen sich bis zu drei "Alfa Twins" hintereinander schalten, womit man gleich die freie Wahl zwischen vier Freudenknüppel hat. Außerdem ergeben sich in Kombination mit dem Gravis Grip oder dem Microsoftschen "Sidewinder Gamepad", die ja beide ebenfalls den Anschluß weiterer Geräte erlauben, genug Möglichkeiten, um sich den ganzen Tisch mit Lenkrädern, Flugsticks und Gamepads zuzumöbeln.

Alfa Twin
Vertrieb:AB Union
Preis: ca. 50 Mark



Alfa Twin: für Joystickfans ein Muß

Matrox Mystique

DOS-Performance, Windows-Power und 3D-Beschleunigung – das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal! Das geht nun wirklich nicht! Doch, geht sogar sehr gut. Voraussetzung ist allerdings eine Matrox Mystique, das zur Zeit wohl heißeste Eisen im Grafikkartenbereich, was die Kombination aus 2D- und 3D-Fähigkeiten angeht. So zählt das mit VESA 2.0 ausgerüstete Board unter DOS zum Schnellsten, was es gibt und zieht mit dem bisherigen Spitzenreiter, der großen Schwester Matrox Millennium, praktisch gleich. Auch unter Windows – zumindest bis hin zu völlig ausreichenden 1024x768 Punkten – gehört die Mystique zur absoluten Oberklasse. Etwas zwiespältig erscheint die Leistung im 3D-Bereich. Speziell angepaßte (DOS-)Titel sind praktisch nicht geplant, unter Direct 3D gehört sie aber zu den wenigen Modellen, die sich zurecht "3D-Beschleuniger" nennen. Erkauft wird das günstige Abschneiden aber mit einem völligen Verzicht auf die Unterstützung verschiedener Effekte, selbst das inzwischen übliche Texture-Filtering beherrscht sie nicht. Dieses kleine Manko kann aber nicht verhindern, daß die Mystique von uns hiermit zur "Allround-Grafikkarte des Jahres" ernannt wird, die zu allem Überfluß an der Performance gemessen recht preiswert zu haben ist.



Matrox Mystique: der Tausendsassa

Matrox Mystique
Hersteller: Matrox
Preis: ca. 330 Mark (2MB)
ca. 450 Mark (4 MB)



Karten mit dem ET6000-Chip, hier die Videologic GrafikStar 600, sind unter DOS die schnellsten Grafikkarten

ET6000

Ist euch pure 2D-Beschleunigung bei möglichst niedrigem Preis wichtiger als hardwareunterstütztes 3D? Oder plant ihr sowieso, eine 3D-Zusatzkarte zu kaufen? Egal wie, geht es rein um ein vernünftiges Preis-/Leistungsverhältnis, macht dem ET6000-Chip der Tseng Labs keiner was vor. Schon der Vorgänger ET4000 galt Anfang der 90er Jahre als absoluter DOS-Renner, der in der fast schon legendären "Diamond Speedstar 24X" seinen Höhepunkt fand. Der ET6000 verbindet diese Tugend mit beachtlichen Windows-Meßwerten und anständiger Video-Qualität. Allerdings ist momentan noch keine 4MB-Version auf dem Markt, weshalb vorläufig bei 1024x768 und 65000 Farben Schluß ist mit flimmerfreien Bildern. Die Fähigkeiten werden von immer mehr Herstellern erkannt, Boards mit ET6000-Chips finden sich neben OEM-Varianten u.a. im Programm von Videologic (Grafix Star 600, s. Foto) und Hercules (Dynamite 128Video), die Zahl der Anbieter steigt rapide. Preislich geht es bei 200 Mark für No-Name-Boards los, Markenprodukte mit meist besseren Treibern und modernerem BIOS liegen immer noch knapp unter 300 Mark.

ET 6000
Hersteller: Tseng Labs
Preis: ET 6000-Karten gibt es ab ca. 200 Mark

Kai´s Power GOO

Wandern Deutsche nach Kalifornien aus, erschaffen sie dort in der Regel etwas, das für Aufsehen sorgt. Roland Emmerichs "Independence Day" ließ die Kinokassen klingeln, "Power GOO" von Grafik-Guru Kai Krause setzt neue Standards bei Bildbearbeitungssoftware. Dabei handelt es sich jedoch nicht um einen drögen, überladenen Alleskönner vom Schlage eines Photoshop oder Photo Paint, nein, Power GOO ist ein erschwingliches Programm, das den Karikaturisten in uns weckt. Innerhalb weniger Minuten werden eingeladene Bildfiles im



Power GOO ist dank der riesigen Buttons kinderleicht zu bedienen



Der Traum aller Fraun – Peter nach einer Überdosis GOO

BMP- oder PSD-Format zu wahren Wunderwerken moderner Portraitkunst. Das Geheimnis dabei ist die spektakuläre Technik, die hinter Power GOO steckt. In Echtzeit verschiebt, vergrößert, verzerrt und verschmiert eine "Liquid Image" genannte Technologie bestimmte Bildteile, das Ergebnis wirkt jederzeit professionell. Bis zu acht Bilder lassen sich zu einem Morphing-Filmchen zusammenstellen, im "Fusion"-Bildschirm kann man aus den besten Elementen zweier Bilder ein neues stricken. Dank kinderleichter Bedienung erschaffen selbst künstlerisch minderbemittelte Genossen schon nach wenigen Minuten Werke, die noch vor kurzer Zeit nur mit hochkomplizierter Spezialsoftware möglich gewesen wären.

Kai´s Power GOO
Hersteller: MetaTools
Preis: ca. 100 Mark

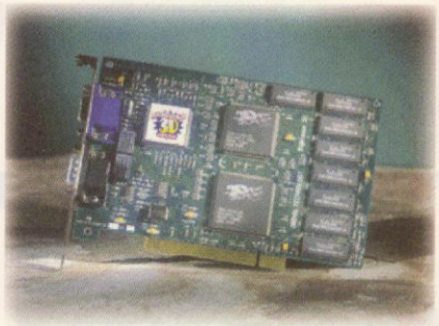
Cinemania 97

Was denn überhaupt unter Multimedia zu verstehen ist, scheint bis heute nicht ganz geklärt. Für viele Anbieter entsprechender Software steht auf jeden Fall fest, daß damit eine Menge Geld zu verdienen ist und quetschen somit unter diesem Schlagwort von krächzenden Soundsamples unterlegten Datenmüll auf abertausende CDs. Wie´s richtig gemacht wird, führt seit mehreren Jahren Microsoft mit seinem Infotainment-Flaggschiff "Cinemania" vor. Halbwegs fundierte Englischkenntnisse vorausgesetzt (aus Copyright-Gründen ist eine deutsche Version nach wie vor nicht in Aussicht), entführt auch die neueste Fassung unerreicht kompetent in die bunte, manchmal auch schwarz-weiße Welt des Films. Mittels Downloads von der Microsoft-Homepage ist es sogar möglich, die Datenbestände monatlich aufzufrischen. Damit die gesuchte Information zielsicher herausgefischt werden kann, stehen dem Fan ein äußerst umfangreiches Such-, Index- und Querverweissystem hilfreich zur Seite. Daraus resultiert ein – durchaus angenehmer – Nebeneffekt. In der Absicht, nur mal rasch eine cineastische Wissenslücke zu stopfen, ist schnell ein kompletter Nachmittag mit diesem beispielhaft präsentierten Multimediatraum vertrödelt. Dafür sind die geforderten 70 Mark fast geschenkt.

Cinemania 97
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 70 Mark



Cinemania 97: Multimedia at its best



"Tomb Raider" und "Formel 1" gehören zu den Spitzentiteln, von denen es eine extra 3Dfx-Version geben wird

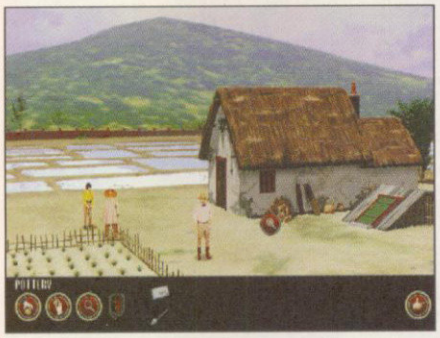
Orchid Righteous 3D

Kein Zweifel: 3D-Karten im Allgemeinen und 3Dfx-Boards im Besonderen sind zur Zeit das beherrschende Thema im Bereich der PC-Hardware. Für die beiden bisher erhältlichen Modelle mit dem Voodoo-Chipsatz von 3Dfx gab es viel Vorschußlorbeeren, die sich in Tests als berechtigt erwiesen. Sowohl die Orchid als auch die Diamond Monster 3D sind reine Add-On-Karten, belegen zwar einen eigenen PCI-Slot, sind aber weiter auf eine normale Grafikkarte als Basis angewiesen. Das heißt, die Boards schalten sich nur zu, wenn sie spezielle Signale von Spielen bekommen, die entweder unter DOS direkt für den Chip entwickelt wurden, oder unter Windows 95 Direct3D verwenden. Auf die Platine sind 4MByte schnelles EDO-RAM aufgelötet, die sich ausschließlich um Textur Mapping, Z-Buffering, Mip Mapping und diverse andere Effekte wie Transparenz oder Alpha-Blending kümmern. Was der Voodoo-Chipsatz tatsächlich kann, zeigt das mitgelieferte Software-Bundle: Durch die texturegefilterten Minenschächte von "Descent 2" gleitet man traumhaft flüssig, das ehemals superlahme "Fatal Racing" läßt nun auch in SVGA echtes Rennfeeling aufkommen. Auch unter Direct 3D läuft die Righteous zur Höchstform auf: "Monster Truck Madness" bleibt zwar auch beschleunigt einen mieses Rennspiel, läßt aber immerhin die traurigen Ruckelorgien, die selbst ein 200er Pentium bei einer Auflösung 640x480 nicht verhindern konnte, vergessen. Zwei Dinge stehen dem 3Dfx-Vergnügen noch im Weg: Die passende Software ist (noch) spärlich gesät, und der Preis von 599 Mark relativ hoch.

Righteous 3D
Hersteller: Orchid
Preis: 599 Mark

Koch Megapak 6

Kompilationen haftet oft zu Recht der negative Ruf an, Softwareschrott auf recyceltem Weg noch mal unter die Menge zu bringen. Besonders beliebt sind dabei geschickt gemischte Zusammenstellungen: Mit ein, zwei Hits macht man das Package attraktiv, der Rest besteht aus eingelagerten Nieten, die sich einzeln ähnlich gut verkauften wie angefaultes Obst. Genaues Gegenteil dazu sind die inzwischen recht bekannt gewordenen "Mega Paks" von Koch Media; seit ein paar Monaten wird bereits Nummer Sechs angeboten. Zehn Titel größtenteils höchster Qualität bilden das Line-Up, die meisten nicht älter als ein Jahr, und selbst zum Einzelpreis von 99 Mark immer noch eine Empfehlung wert. "The Riddle of Master Lu", "Death Gate", "Action Soccer", "Allied General", "Steel Panthers", "Manic Karts" und "Legend of Kyrandia 3" gehören samt und sonders zur Ober- bis Referenzklasse unter den PC-Spielen, lediglich "Pinball 3D-VCR",



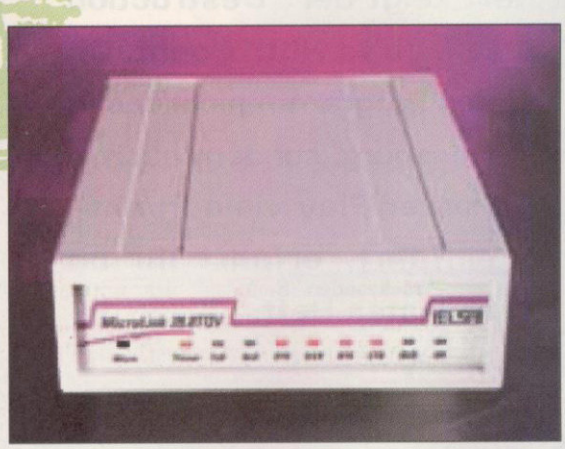
Megapak 6: The Riddle of Master Lu

"Druid" und "Al Unser Jr." müssen als Lückenfüller büßen. Macht im Schnitt 10 Mark pro Spiel und damit das "Mega Pak 6" zur vielleicht besten bislang erschienenen Kompilation. Mal sehen, was für Teil Numero Sieben alles geplant ist...

Megapak 6
Hersteller: Koch Media
Preis: ca. 100 Mark

ELSA Microlink 28.800TQV

Deutschland mag in puncto ISDN zur Zeit weltweit vorne liegen, der Großteil aller Online-Geschäfte wird aber immer noch über herkömmliche Modems abgewickelt. Seit Jahren gehört hier ELSA zu den führenden Herstellern, das seit längerem angebotene Microlink 28.800TQV gilt als absoluter Klassiker in diesem Markt. Dieser Ruf basiert auf einer rundum überzeugenden Leistung: Stabiles, sauber verarbeitetes Gehäuse, leichte Installation, problemlose Bedienung und hohe Übertragungsraten auch unter schwierigen Bedingungen machen den Umgang mit dem Microlink zur reinsten Freude. Rechnet man die umfangreiche Softwareausstattung hinzu (Telix Manager, T-Online-Decoder, Zugangssoftware aller wichtiger Online-Dienste), erscheint der Preis von gut 300 Mark fast



ELSA Microlink 28.800TQV: schnell und robust

geschenkt. Seit kurzem gibt es übrigens für ca. 100 Mark mehr auch den noch schnelleren Bruder Microlink 33.600TQV. Auf beide Modelle gewährt ELSA guten Gewissens drei Jahre Garantie.

Microlink 28.800TQV
Hersteller: ELSA
Preis: ca. 320 Mark

Duden auf CD-ROM

Er ist seit Jahrzehnten ständig in den Bestsellerlisten und gehört neben Bibel, Telefonbuch und dem Guinessbuch der Rekorde zu den meistgelesenen Titeln überhaupt. Besonders die aktuelle 21.Auflage ist praktisch ein "Muß" für jeden Haushalt, enthält sie doch schon sämtliche neue Regeln der Rechtschreibreform. Da vor allem für viele Studenten der Griff zum Buch zu umständlich ist, und sie deshalb lieber minutenlang Windows 95 hochladen, hat der Dudenverlag den ganzen Wortbestand jetzt auf eine DUDEN-CD-ROM gepackt. Zusätzlich befindet sich auf dieser CD auch noch die komplette, noch nach den alten Regeln aufgebaute 20.Auflage mit auf der Scheibe.

DUDEN - Die deutsche Rechtschreibung
Anbieter: Dudenverlag, Mannheim
Erhältlich im Fachhandel, ISBN 3-411-06701-4
Preis: ca. 80 Mark

WD-Festplatten

Als die CD-Technologie vor ein paar Jahren ihren Siegeszug antrat, schien einer ihrer Vorteile der gesparte Festplattenplatz zu sein. Komplett von CD spielbare Programme blieben aber eher die Ausnahme. Stattdessen ist seit geraumer Zeit genau der entgegengesetzte Trend spürbar. Denn immer weniger Spiele nehmen auch nur ansatzweise Rücksicht auf die Megabyte, die man gerade noch zur Verfügung hat. So passen neben Win95 und den üblichen Anwendungen nur gut eine handvoll aktueller Hits in der Vollinstallation auf eine Gigabyte-Platte. Wie gut, daß der veranschlagte Preis pro MegaByte im Verlauf der Jahre der Jahre dramatisch in den Keller ging. Mußte man im Frühjahr 1994 für eine 540-MegaByte-IDE-Platte (damals übrigens das absolute Topmodell) ca. 700 Mark hinlegen, bekommt man fürs gleiche Geld heute längst die sechsfache Menge an Speicher.

Seit Jahren einen hervorragenden Ruf genießt in diesem Geschäft die Caviar-Reihe des Nobelherstellers Western Digital. Die IDE-Platten mit bis zu 3,2 GByte Fassungsvermögen sind zwar ein paar Mark teurer als die Konkurrenz, erreichen dabei aber durchgehend Spitzenwerte bei verschiedenen Benchmarkmessungen. Sowohl die Leistugen bei unterschiedlichen Schreib-/Lesevorgängen als auch die mittlere Zugriffszeit liegt mit an der Spitze der nicht gerade wenigen Anbieter. Zudem arbeiten Platten der Caviar-Serie mit einem zwar deutlich vernehmbaren, aber dennoch nie nervig werdenden Geräuschpegel. *mg*

Caviar-Serie
Hersteller: Western Digital
Preis: ca. 350 Mark (1,2 GB) bis 750 Mark (3,2 GB)





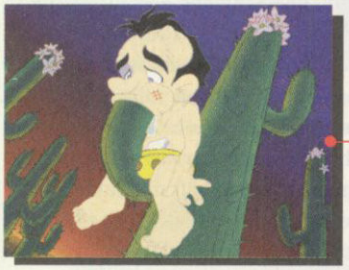
Destruction Derby 2

Achtung Führerscheinaspiranten! Im nächsten Heft zeigt der "Destruction Derby 2"- Test, wie es NICHT geht. Ob das Programm nicht nur in Flensburg, sondern auch in Power Play viele Punkte einfährt, erfahrt Ihr im nächsten Heft.



Larry 7

Hormongesteuert treibt es den Mann in Polyesterweiß durch die Kabinen eines Kreuzfahrtschiffes: Versenkt "Leisure Suit"-Larry den Kahn, oder gibt es ein glückliches Adventure-Happy-End?



Tomb Raider

Lara Croft, die Heldin in Core Designs atemberaubenden Action-Adventure, ist sicher eine der außergewöhnlichsten Hauptfiguren dieses Spielejahres. Wir begleiten sie auf ihrem langen Weg voller Hindernisse, mysteriöser Rätsel und aufregender 3D-Grafik.

1/97

erscheint am **4. Dezember**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Claudius Brunnecker (bru), Sascha Gliss (sg), Thomas Ziebarth

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: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Activision, Bitmap Brothers, EA, Sirtech, Virgin

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
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: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 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, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

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

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

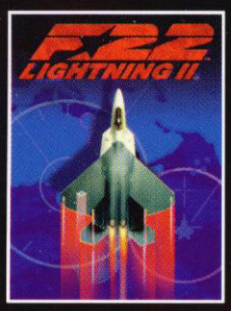
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

F22 LIGHTNING II™



HOLEN SIE EINEN RUNTER.







Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

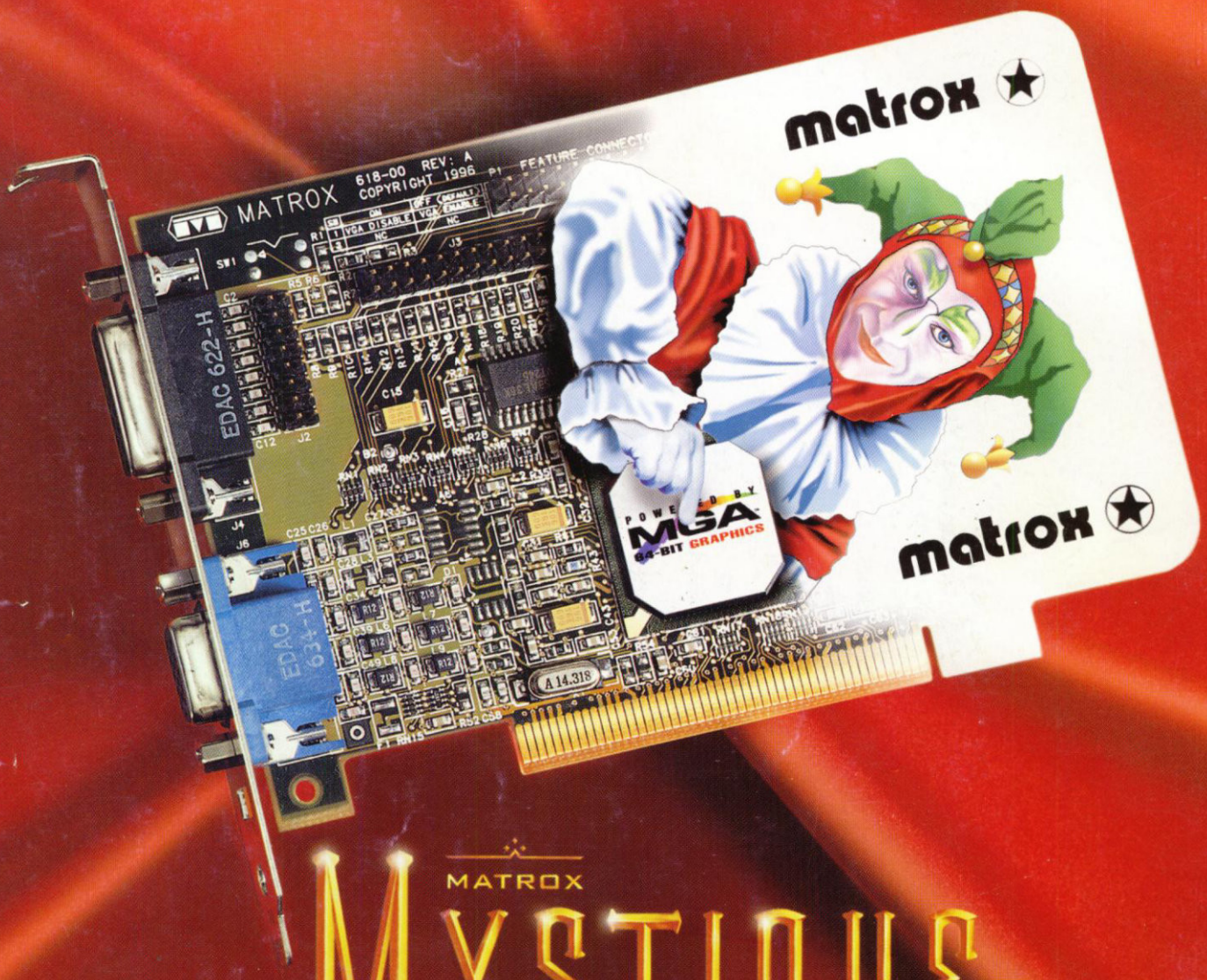
Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

F22 Lightning II, NovaLogic und das NovaLogic-logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc.
© 1996 NovaLogic, Inc.

NOVA LOGIC™

Der Joker gewinnt immer



MATROX

MYSTIQUE

ab DM 399,-
(2 MB SGRAM)
unverbindliche Preisempfehlung

Die komplette 3D Entertainment und Multimedia Solution für zu Hause

- MGA-1064SG Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard

- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB

- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features

- Überragendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:

PSYGNOSIS DESTRUCTION DERBY II · MECHWARRIOR 2 31ST CENTURY COMBAT · SCORCHED PLANET · MPEG PLAYER · WEB 3D BROWSER

POWERED BY MGA 64-BIT GRAPHICS

Für weitere Informationen schicken oder faxen Sie diesen Coupon an Matrox GmbH.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

matrox

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA

AGENTUR BERNS