Großes Special: Command & Conquer 3

Nr. 10/11 Okt./Nov. 99 DM 9,80
öS 85 · sfr 9,80 · Ptas 1100
Lit 14.000 · bfr 246 · lfr 239
4 394596 309804 11

SUPERGAMES

SUPERGAMES

große Magaz… C-Spiele • Mit CD-ROM

Gratis
in dieser Ausgabe:
1 Heft SharePlay
mit CD-ROM
Wert: DM 16,90



Verflucht gut:
Shadow Man

Fahrspaß total:
Driver

Preview:
- Die Siedler III – Das Geheimnis der Amazonen
- Soul Reaver
- Clou 2

Tiefer Einblick:
Tomb Raider 4



Im Test:
- Dungeon Keeper II
- Heavy Gear II
- Hidden And Dangerous
- Might & Magic VII

CD 1
Bonus-CD im Heft!
SUPERGAMES
Nr. 10/11 Oktober/November 1999
12 spielbare Demos:

2 Vollversionen
Erotik-Spiel High Voltage 1.0
Win-Geburtstag 1.0

33 aktuelle Shareware-Spiele
+ Top 12 Shareware

CD fehlt?
Fragen Sie bitte Ihren Zeitschriftenhändler nach einem vollständigen Exemplar.

CD defekt?
Bitte mit Fehlerbeschreibung einsenden an:
Publish Verlag GmbH, Lessingstr. 1, 76530 Baden-Baden
Wir senden sofort Ersatz.

Formula 1 Racing
OutCast
Rage of Mages 2
Street Wars...
... und Claw • Cybermercs 1.23 • Racing Simulation 2 • Star Wars DroidWorks • Uprising 2 • V-Rallye • Das KinderWeb • Re-Volt

Publish Verlag GmbH

Internet, Musik, Spiele, Shareware, Freeware, Tools, Updates...

Was will man mehr?



Alle Magazine mit CD-ROM!

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Direkt-Bestellung unter 0 72 21 / 26 03 20 (Mo–Fr von 8–12 Uhr)

EDITORIAL



Die erweiterte Redaktions-Crew: Holger Pinnow, Barbara Behrens, Frank Guntenhöner, Eva Hoogh, Claas Wolter (von links nach rechts)

Besuch im Biergarten

Fleißige SuperGames-Leser werden es bemerkt haben: das Jahr neigt sich langsam wieder dem Ende zu, die Tage sind schon längst kürzer geworden und ein neues Millennium steht vor der Tür. Doch noch sind der Winter, die klirrende Kälte und die damit verbundenen Berge von Schnee (die es überall in Deutschland gibt, nur nicht in Delmenhorst...) eine halbe Ewigkeit von uns entfernt. Noch sollten wir uns auf die letzten heißen und warmen Tage konzentrieren, die wir haben und sie in der freien Natur verbringen.

Wir von der Redaktion jedenfalls waren wieder einmal jede Menge unterwegs, um die heißesten News direkt vor Ort in Erfahrung zu bringen. Und die lauen Sommer-Feierabende haben wir in den verschiedensten Biergärten Deutschlands verbracht. Dabei haben wir ein neues Redaktionsmitglied gewonnen. Eva Hoogh heißt sie, kommt aus Hamburg und ist niemand unbekanntes in der Spieleszene. Wer schon etwas länger dabei ist, wird Eva noch aus den Zeiten der ASM, der ersten deutschen Computerspielezeitschrift, kennen. Doch nicht nur unsere neue Team-Verstärkung entdeckten wir auf unserer Deutschland-Tournee, auch sammelten wir jede Menge neue Spiele ein und waren bei einigen spannenden Events anwesend. Doch lesen sie selbst!

Viel Spaß dabei wünscht

Ihre Redaktion



Heft im Heft!

Liebe Leser,
Sie werden es sicher schon längst bemerkt haben: diese SuperGames ist fast doppelt so dick wie sonst. Der Grund dafür: hinter diesem Heft finden Sie eine Ausgabe des Sharware-Spiele-Magazins SharePlay – Sie bekommen also zwei Zeitschriften zum Preis von einer. Mehr über diese Sonderaktion erfahren Sie auf der Seite 98.

Impressum

Verleger und Herausgeber:
Dipl.-Ing. (FH) Holger Bucher

Anschrift der Redaktion:
Capital City Guntenhöner & Wolter GbR
Medienzentrum com.media
Lahusenstraße 25, 27749 Delmenhorst
Tel. 0 42 21/68 57-0, Fax 0 42 21/68 57-50

Chefredakteur: Claas Wolter

Redaktion:
Claas Wolter, Frank Guntenhöner, Holger Pinnow

Freie Mitarbeit: Carsten Scheibe

Lektorat: Barbara Behrens

Fotos: Stefan Schachler, Claas Wolter, Frank Guntenhöner

Layout/Grafik/Repro:
Schüle Graphics GmbH
Draisstraße 20, 76448 Durmersheim
Fax 0 72 45/93 90 69
Internet: http://www.schuele-graphics.de

Anzeigenverkauf:
Capital City Guntenhöner & Wolter GbR
Tel. 0 42 21/68 57-0, Fax 0 42 21/68 57-50

Anschrift des Verlages:
Publish Verlag GmbH
Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden

Druck:
GD Gotha Druck und Verpackung GmbH & Co. KG
Gutenbergstr. 3, 99869 Wechmar
Tel. 03 62 56/ 2 80-0, Fax 03 62 56/2 80-80

Vertrieb:
SPECIAL-INTEREST!
Zeitschriften Distribution & Marketing GmbH
Waldstraße 70, 63128 Dietzenbach
Tel. 0 60 74/82 35-0, Fax 0 60 74/82 35-23

Erscheinungsweise: zweimonatlich

Verkaufspreis: DM 9,80 inkl. ges. MwSt.

Manuskripte und Urheberrecht
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Datenträger sowie Fotos übernehmen der Verlag und die Redaktion keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

ISSN-Nummer:
1435-4608 · 2. Jahrgang

INHALTSVERZEICHNIS



Action am Nürburgring – so wird's auch virtuell aussehen





Das Warten hat ein Ende: „Command & Conquer 3 – Tiberian Sun"



Lara ist wieder da: „Tomb Raider – The Last Revelation"



Basketball vom Feinsten: „NBA Inside Drive 2000"

News

Spiele-News 8
Shareware-News 14
Neue Multimedia-CDs 18
Schnäppchenführer 20

Specials

Special Driver 22
Special Truck Racing 24
Special Command & Conquer 3 26

Cover-CD

Inhalt Cover-CD 12

Previews

Adventure
Days of Oblivion 33

Action
Soul Reaver 34
Tomb Raider – The Last Revelation 36

Rollenspiel
Gothic 38

Sport
NBA Inside Drive 2000 39
International Football 2000 40

Strategie
Theocracy 42
Siedler III Expansion Pack – Das Geheimnis der Amazonen 44
Clouz! 46

Reviews

Kurz angespielt 48

Game of the Month

Shadow Man 50

Action

Heavy Gear II 54
Fighting Steel II 58
Hidden & Dangerous 60

Rollenspiel

Might & Magic VII 63
Rage of Mages II 66

Simulation

Need for Speed – Brennender Asphalt 68

Strategie

Battle of Britain 70
Dungeon Keeper 2 72
X – Beyond the Frontier 78

Tips & Tricks

Cheats 79
Hidden & Dangerous 82
Dungeon Keeper 2 85

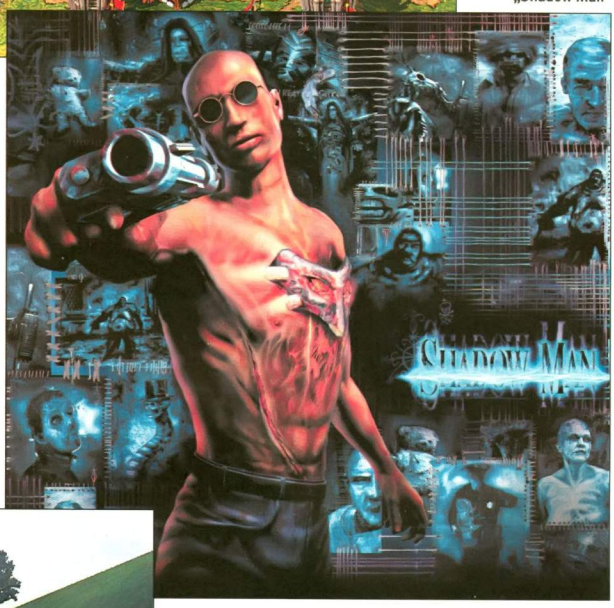
Rubriken

Editorial 3
Impressum 4
So testen wir 47
Test-Index 96
Vorschau 97



Die Amazonen wuseln im „Siedler III Expansion Pack“

Game of the Month: „Shadow Man“





Traumautos und mehr: „Need for Speed – Brennender Asphalt“



Es ist an der Zeit, wieder böse zu sein: „Dungeon Keeper 2“

NASTROVJE POTSDAM



Asy Bag Mike schwarz
32x27x10cm
BEST-NR 163468
DM 39.90

Mike Adventurebag,
bestickt
44x33x13 cm
BEST-NR. 101915
DM 59.90



Mike • T-Shirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 101342 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101343 • DM 29.90
auch als Kapuzensweatshirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 101340 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101341 • DM 69.90

Mike Baseballcap
BEST-NR. 104924
nur DM 29.90

"PM VOODOO SKULL"
>Baseballcap, stone-schwarz
BEST.NR. 101997
DM 14,90 statt 29.90



Alien Big Head
Schlüsselanhänger
- Feuerzeug mit
Anzündmelodie!
BEST-NR. 104916
nur DM 14.90



Devil DJ T-Shirt
GRÖSSE M • BEST-NR. 162791 • DM 39.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 162792 • DM 39.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 162793 • DM 39.90
Auch als Kapuzensweatshirt
GRÖSSE M • BEST-NR. 162796 • DM 79.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 162797 • DM 79.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 162798 • DM 79.90



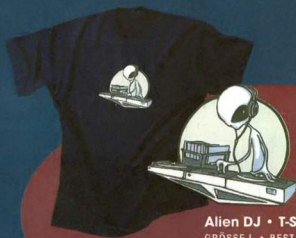
Hippie Alien • T-Shirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 101337 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101339 • DM 29.90
auch als Kapuzensweatshirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 102169 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101336 • DM 69.90



Psykoman Overdrive T-Shirt
GRÖSSE M • BEST-NR. 162971 • DM 35.-
GRÖSSE L • BEST-NR. 162972 • DM 35.-
GRÖSSE XL • BEST-NR. 162973 • DM 35.-
Auch als T-Shirt mit V-Kragen
GRÖSSE S • BEST-NR. 162980 • DM 39.90
GRÖSSE M • BEST-NR. 162981 • DM 39.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 162982 • DM 39.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 162983 • DM 39.90



• Alien Joint+Rasta • T-Shirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 101365 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101366 • DM 29.90
• Auch als Kapuzensweatshirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 101363 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101364 • DM 69.90



"alien dj"
>Baseballcap, navy
BEST.NR. 163482 - DM 29.90
>auch in schwarz
BEST.NR. 163481 - DM 29.90

Alien DJ • T-Shirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 100753 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 100754 • DM 29.90
Auch als Kapuzensweatshirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 100751 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 100752 • DM 69.90



ALIEN "BREAKER"
T-Shirt, stone 100% Cotton
GRÖSSE M: BEST. NR. 164580 - DM 35.-
GRÖSSE L: BEST.NR. 164581 - DM 35.-
GRÖSSE XL: BEST.NR. 164582 - DM 35.-
auch als Kapuzensweatshirt
In stone 70% Cotton, 30% Polyester
GRÖSSE M: BEST. NR. 164585 - DM 79.90
GRÖSSE L: BEST.NR. 164586 - DM 79.90
GRÖSSE XL: BEST.NR. 164587 - DM 79.90



T-Shirt Alien Rasta Insect Skater
GRÖSSE L • BEST-NR. 101371 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101372 • DM 29.90
Auch als Kapuzensweatshirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 101369 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101370 • DM 69.90



Scream Tasse
BEST-NR. 164000
nur DM 12.90

Scream Maske
Die Original Maske zum Kultfilm «Glow in the Dark!»
BEST-NR. 163994
DM 25.90



Hash Ultra T-Shirt
GRÖSSE M • BEST-NR. 192288 DM 29.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 192289 DM 29.90
GRÖSSE M • BEST-NR. 192290 DM 29.90



Alien Smiley
Adventurebag, bestickt
44X33X13 CM, BEST-NR. 163463
DM 59.90

Alien Smiley • T-Shirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 101334 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101335 • DM 29.90
auch als Kapuzensweatshirt
GRÖSSE L • BEST-NR. 102168 • DM 79.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 101333 • DM 79.90

Smiley
Baseballcap
BEST-NR. 163480 •
nur DM 29.90



• Polizei • T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 192320 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 192321 • DM 20.-



T-Shirt
Psykoman Evil Pilz
GRÖSSE M • BEST-NR. 163001 • DM 35.-
GRÖSSE L • BEST-NR. 163002 • DM 35.-
GRÖSSE XL • BEST-NR. 163003 • DM 35.-
T-Shirt mit V-Kragen
GRÖSSE S • BEST-NR. 163010 • DM 39.90
GRÖSSE M • BEST-NR. 163011 • DM 39.90
GRÖSSE L • BEST-NR. 163012 • DM 39.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 163013 • DM 39.90

SONDERAKTION kein Umtausch auf Poster und Tontträger - Poster werden gerollt geliefert

POSTER 60 x 95 cm



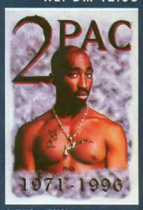
Simpson - Bart Seitportrait
BEST.NR.120331
Nur DM 11.95



Starwars - Queen Amidala
BEST.NR.120610
Nur DM 13.95



Take me to your dealer
BEST.NR.105858
Nur DM 12.95



2 PAC - GUN
BEST.NR.120645
Nur DM 11,95

V.A. Das Techno/ House Cheapo CD-Paket

BEST.NR.120039
3 CD's, 3 Full Length CD's unserer Wahl aus der Techno / House / Trance - Ecke.
Nur DM 13.95

V.A.Das Club Cheapo Package

BEST.NR.105579
3 DoCD's, 3 Doppel CD's unserer Wahl aus House, Techno, Trance, Drum+Bass. Kein Schrott. Trendiger Underground. **Nur DM 24.95**

V.A. Das DJ Vinyl Jumbo 12" Paket

BEST.NR.120040
10 x 12", 10 versch. House/Trance/Techno Maxis unserer Wahl. Überaschungs paket !!! **Nur DM 22.95**

V.A. Das DJ Techno Package

BEST.NR. 104051
3 x 12", 3 Techno Vinyl Maxis unserer Wahl **Nur DM 9.95**
BEST.NR.104047
5 x 12" 5 House Vinyl Maxis unserer Wahl **Nur DM 12.00**

HOTLINE 07720 1000 · HOMEPAGE WWW.NAPO.DE



RACING 2
T-Shirt, weiss, 100% Baumwolle mit superaufwendigem Frontprint
GRÖSSE L: BEST.NR. 164501 - DM 29.90
GRÖSSE XL: BEST.NR. 164502 - DM 29.90



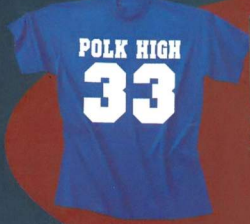
SPEED DEVILS
T-Shirt, schwarz, 100% Baumwolle mit superaufwendigem Frontprint
GRÖSSE L: BEST.NR. 164511 DM 29.90
GRÖSSE XL: BEST.NR. 164512 DM 29.90



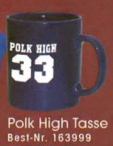
Simpsons Slam Dunk
T-Shirt, schwarz mit Front + Backprint
GRÖSSE M · BEST-NR. 164040 • DM 29.90
GRÖSSE L · BEST-NR. 164041 • DM 29.90
GRÖSSE XL · BEST-NR. 164042 • DM 29.90



Japan Rising Sun *enganliegend*
GRÖSSE S • BEST-NR. 163090
GRÖSSE M • BEST-NR. 163091
GRÖSSE L • BEST-NR. 163092
GRÖSSE XL • BEST-NR. 163093
DM 35



Polk High • T-Shirt
Grösse S • Best-Nr. 192241 • DM 20.-
Grösse M • Best-Nr. 192240 • DM 20.-
Grösse L • Best-Nr. 101367 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 101368 • DM 20.-



Polk High Tasse
Best-Nr. 163999
nur DM 9.90



No Ma'am • T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 100758 • DM 20.-
Grösse L • Best-Nr. 100757 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 100759 • DM 20.-
Grösse XXL • Best-Nr. 100760 • DM 20.-



No Ma'am Tasse
Best-Nr. 164001
nur DM 9.90



NO-MA'AM AL's 10 GEBOTE

1.Gebot: es ist o.k. zu Möpsen Titten zu sagen oder manchmal auch Holz vor der Hütte.
2.Gebot: es ist absolut falsch Franzose zu sein
3.Gebot: es ist o.k. miese schlechte Menschen in einen Fleischwolf zu geben.
4.Gebot: Rechtsanwälte und Beamte siehe 3. Gebot.
5.Gebot: es ist o.k. in einem Benzinfresser zu cruisen wenn man damit Schlampen aufreißen kann.
6.Gebot: jeder soll seine Arbeitskolliegen im Auto mitnehmen ausser mir natürlich.
7.Gebot: mein Auto ist reserviert für Stewardessen.
8.Gebot: Synchronschwimmen ist gar kein Sport
9.Gebot: Schlammcatchen ist ganz klar ein Sport.
10.Gebot: o.k. o.k. o.k. es sind nur neun Gebote.

Al's 10 Gebote • T-Shirt
GRÖSSE L, BEST-NR. 163731 • DM 20.-
GRÖSSE XL, BEST-NR. 163732 • DM 20.-



Absolute Beginner Dope beats
T-Shirt, navy, 100% Cotton
GRÖSSE L: BEST.NR. 164432 DM 29.90
GRÖSSE XL: BEST.NR. 164433 DM 29.90



Absolute Beginner T-Shirt in braun
GRÖSSE L • BEST-NR. 192330 • DM 29.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 192331 • DM 29.90
• ALS KAPUZENSWEATSHIRT IN SCHWARZ
GRÖSSE L • BEST-NR. 192334 • DM 69.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 192335 • DM 69.90
Oder als Sweatshirt in stone
GRÖSSE L • BEST-NR. 192332 • DM 59.90
GRÖSSE XL • BEST-NR. 192333 • DM 59.90



"STAN PUKES" >Baseballcap
BEST.NR. 164342
DM 35.00



SOUTH PARK "4 KIDS"
Shirt, weiss,
GRÖSSE L: BEST.NR. 164392 - DM 35.00
GRÖSSE XL: BEST.NR. 164393 - DM 35.00

Bestellnummer	Artikelbezeichnung	Grösse	Anzahl	Preis DM
162258	4 T-SHIRTS UNSERER WAHL IN GRÖSSE XL	XL		25,-

☐ Ich möchte nur den neuen kostenlosen 60 Seiten starken NP-Mailorderkatalog (liegt Bestellungen automatisch

1. Inland: Lieferung per Post zzgl. 14,- DM Porto und Verpackung incl. Zahlkartengebühr. Bei Vorauskasse per Scheck oder Kreditkartenzahlung nur 6,-DM Porto und Verpackung. Ab einem Bestellwert von 200,- DM ist die Lieferung portofrei. 2. Ausland: Versand grundsätzlich nur gegen Vorauskasse (Euroschecks, Visa, Euro-/Mastercard werden akzeptiert). Porto 20,- DM. Keine portofreie Lieferung (Leider ist keine Nachnahmesendung möglich). 3. Ein Anspruch auf Nachlieferung besteht nicht. 4. Umtausch defekter oder falsch gelieferter Ware innerhalb 14 Tagen möglich. Bitte Rechnungs- und Kundennummer angeben. Die Rücksendung muß frankiert werden. 5. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum. 6. Alle Preise sind Endpreise incl. 16 % Mehrwertsteuer.

Ab einem Bestellwert von DM 50.- gibt's ein Freishirt unserer Wahl!
Mindestbestellwert DM 29.90

NASTROVJE POTSDAM • POSTFACH 3864
78027 VS-SCHWENNINGEN • PHONE 07720 - 1000
FAX 07720 - 22782 • E-Mail: mailorder@napo.de • www.napo.de

Vorname / Name

Strasse

Postleitzahl

Ort

Telefon

KENNWORT: SUPERPGAMES

Geburtsdatum ☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐

Zahlung ☐ per Nachnahme ☐ Eurocheck
Kreditkarte: ☐ VISA ☐ EURO-/MASTERCARD

Kartennummer:
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Gültig bis: ☐☐ ☐☐

Datum / Unterschrift:

Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Interstate '82

On The Road Again!



Die Schlacht auf der Straße kann weitergehen.



Mit Taurus ist auch dieses Mal nicht zu spaßen.

Zwei Jahre nach der Veröffentlichung des Road-Spektakels „Interstate '76" bringt Activision voraussichtlich im November 1999 den heiß ersehnten und noch mehr auf Action getrimmten Nachfolger. Wie der Name schon sagt, wird die Handlung dieses Mal in den 80er Jahren spielen. Die neue Engine soll zusätzliche Spieltiefe, eine starke Gegner-KI und nicht zuletzt wesentlich komplexere Level als bei Vorgänger erlauben. Deutliche Verbesserungen wird natürlich auch die Grafik aufweisen, die bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck hinterläßt.

Auch bei „Interstate '82" wird es wieder darum gehen, sich mit PS-strotzenden und bis an die Zähne bewaffneten Amischlitten, Motorrädern oder einem Hubschrauber einen freien Weg auf den amerikanischen Interstates und zum Beispiel auf den Straßen von Las Vegas zu schießen. Die Vollversion soll mehr als dreißig Missionen auf zwanzig verschiedenen Leveln besitzen.



Dank der 3D-Engine ist der Spieler mitten im Geschehen.

Battlezone 2

The Battle Rages On!

Erst Anfang letzten Jahres begeisterte „Battlezone" eine Vielzahl von Spielern – und die Fachpresse – mit einer Vielzahl an neuen Innovationen. Durch die Kombination von Echtzeitstrategie beim Aufbau von Basen und Action beim Verteidigen den Anlagen war ein neuartiges Genremix entstanden. „Battlezone 2" wird auf diesem bewährten Konzept aufsetzen. Auf sechs intergalaktischen Welten tobt dieses mal der Kampf zwischen Gut und Böse. Zum Einsatz kommen dabei Panzer, Infanterie und Lufteinheiten mit 25 verschiedenen Waffensystemen wie gelenkten Raketen und Minen. Über eine leistungsstarke 3D-Engine kann sich der Spieler dabei an jeden beliebigen Punkt auf der Karte zoomen und somit die Einsätze selbst beobachten und steuern. Sind einmal keine feindlichen Truppen in der Nähe kann die Ruhe durch unbequeme Aliens gestört werden die sich mit riesigem Appetit an Infanteristen vergreifen.

Des weiteren kann sich der „Battlezone 2"-Spieler auf viele neue Features gegenüber dem Vorgänger freuen. Insbesondere im Bereich der KI soll sich einiges tun. So gibt es nun vier verschieden anspruchsvolle Intelligenzstufen bei den Gegnern, im Gegensatz zu einer relativ simplen beim Vorgänger. Feinde können nun in einer Schlacht verschiedene Waffen benutzen, während des Kampfes springen und Schüssen ausweichen. Durch die Erforschung neuer Technologien ist das Entwickeln neuer Waffensysteme möglich. „Battlezone 2" soll im Oktober in den Läden stehen.

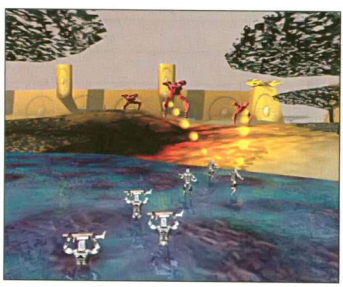


Bodentruppen werden nun auch von Aliens angegriffen.

Dark Reign 2

Mit „Dark Reign 2" setzt Activision nun auch bei seinem Echtzeitstrategie-Erfolgstitel aus dem Jahre 1997 auf 3D-Technik. Mit einer frei positionierbaren Kamera hat der Spieler jederzeit die Möglichkeit, die Kämpfe auch auf kleinster Ebene zu verfolgen und in kritischen Situationen selbst das Kommando zu übernehmen. Mit der Jovian Detention Authority auf der einen und den Stämmen auf der andere Seite des Schlachtfeldes stehen sich zwei Todfeinde im Kampf gegenüber. Beide Seiten können vom Spieler übernommen werden. Die Handlung zieht sich über mehr als 25 Missionen mit Tages- und Nachteinsätzen. Ausgehend von der Erde breiten sich die Kämpfe im späteren Verlauf über das gesamte Sonnensystem aus.





Die Schlachten werden dabei zu Lande zu Wasser und in der Luft ausgetragen. Die KI soll dabei so ausgeklügelt sein, daß zu einem Team zusammengefaßte Einheiten nicht blind auf den Gegner losgehen sondern sich auch gegenseitig Deckung geben. Aufgrund einer hohen Realitätsstufe bei den Animationen der einzelnen Einheiten sollen Verletzungen, Sieg oder Niederlage erkennbar sein.

Mit einer neuen Technologie ist „Dark Reign 2" für den Pentium III und 3D-Beschleunigung optimiert worden. Freunde des Genres werden diesen Titel allerdings erst frühestens im Dezember 1999 erwerben können.

Space Invaders

Der Klassiker kehrt zurück!



Spannend wird es bei den vielen Endgegnern.



Das einfache Spielprinzip fesselt für viele Stunden.

Spieleklassiker erfreuen sich immer noch einer enormen Beliebtheit. Was auch nicht weiter verwundert. Mußten doch die Gamedesigner zu Zeiten eines C64 oder gar davor viel mehr Gewicht auf die Spielinhalte als auf die Präsentation legen, da diese sowieso durch die vorhandene Hardware stark eingeschränkt war. Nach „Arkanoid" plant Activision mit „Space Invaders" im Oktober 1999 erneut einen Dauerbrenner aus der Steinzeit der Computerspiele neu zu vermarkten.

Das Spielprinzip ist dabei relativ einfach. Vom oberen Bildschirmrand herunterfallende Invasoren müssen durch Raketen, die sich am unteren Bildschirmrand befinden, abgeschossen werden, bevor sie auf der Erdoberfläche landen. Simpel, aber mit einem sehr hohen Suchtfaktor. Damit die Motivation auch über einen längeren Zeitraum anhält, gibt es ganze einhundert verschiedene Level mit unterschiedlich starken Invasoren, vielen verschiedenen Hintergründen und unangenehmen Endgegnern.

Ein dem Originalspiel nachempfundener Level ist als Bonus ebenfalls enthalten.

Star Trek Insurrection

Der Aufstand



Nachdem sich Activision die Rechte an künftige Titel aus dem Star Trek Universum gesichert hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Spiele erscheinen werden. „Star Trek Insurrection" macht voraussichtlich noch im November 1999 den Anfang.



Zeitlich etwa neun Monate nach der Handlung des Kinofilms „Star Trek: Der Aufstand" von Paramount Pictures angesiedelt, tritt der Spieler in dem Action Adventure als Fähnrich Sovok in die Dienste der Föderation. Die Handlung ist dabei in Aufträge aufgeteilt, die dem Spieler von niemand geringerem als Captain Picard persönlich aufgetragen werden. Für Stark Trek Fans wird allein schon aufgrund der Möglichkeit durch Schiffe der Föderation zu laufen und diese zu erforschen kein Weg an dem Spiel vorbeigehen.

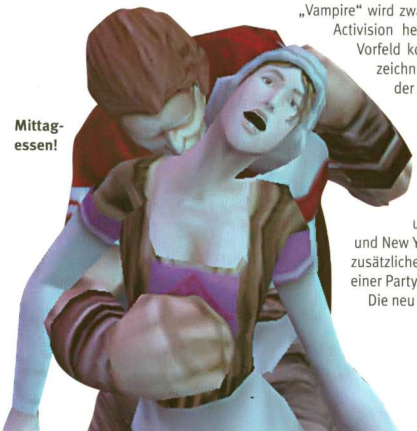
Vampire

Die Blutsauger kommen!

Der Held startet als tapferer Kreuzritter im Mittelalter.



Wenn Nihilistic Software ein neues Spiel entwickelt, werden vielen Fans hellhörig. Die Mitarbeiter der jungen Softwareschmiede arbeiteten bereits an so erfolgreichen Titeln wie „Dark Forces", „Jedi Knight" und „Descent 1 + 2". Ihr aktueller Titel „Vampire" wird zwar erst im Dezember 1999 von Activision herausgebracht doch schon im Vorfeld konnte das Game mit der Auszeichnung zum „Besten Rollenspiel der E3" erste Lorbeeren ernten.

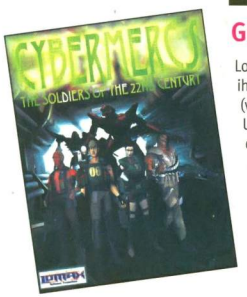


Mittagessen!

Das Spiel ist in vier große Gebiete eingeteilt. Die ersten Abenteuer erlebt der Spieler im Mittelalter als Kreuzritter in Prag und Wien. Nachdem er zum Vampir geworden ist und sich eine Ruhepause von 800 Jahren gegönnt hat geht es dann in der Gegenwart in London und New York weiter. Neben einer Hauptstory, die sich über das gesamte Spiel zieht, stehen jede Menge zusätzlicher Quests zur Verfügung. Für jeden Auftrag können neben der Hauptfigur weitere Charaktere zu einer Party zusammengeschlossen werden.

Die neu entwickelte Grafikengine verspricht umfangreiche Licht- und Nebeleffekte.

Cybermercs – The Soldiers Of The 22nd Century

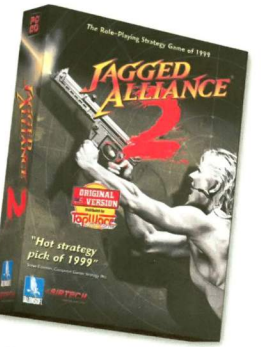


Gratis Add-On Missions

Lomax Software gibt sich kundenfreundlich. Für ihren aktuellen RPG Action-Titel „Cybermercs" (vgl. SuperGames 8/9´99 Seite 72/73) stellt das Unternehmen aus Neuenkirchen seit August jeden Monat eine neue Mission zum downloaden gratis ins Netz. Zu bekommen sind die neuen Einsätze auf der Firmenwebsite www.lomax-online.com. Die Missionen sollen vom Schwierigkeitsgrad her anspruchsvoller sein als die mit der Vollversion ausgelieferten fünfzehn Aufträge. Somit soll auch für erfahrene Spieler die Langzeitmotivation erhöht werden.

Jagged Alliance 2

TopWare vertreibt nun auch US-Version



Aufgrund der hohen Nachfrage vertreibt TopWare Interactive seit Anfang August auch die amerikanische Version zu ihrem Toptitel „Jagged Alliance 2" in Deutschland. Mit Ausnahme vom geringen Änderungen im Intro handelt es sich jedoch um eine eins zu eins Übersetzung.

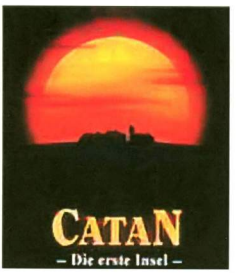
Die US-Version kann zu einem Preis von 109,95 DM im Handel oder telefonisch direkt bei TopWare Interactive unter 06 21-4 80 50 erworben werden.



Microsoft kooperiert mit Konami

PSX-Toptitel bald für PC

Vor einigen Wochen gaben Konami und Microsoft eine Kooperation der beiden Software-Schwergewichte bekannt. Danach sollen erfolgreiche Titel des einen für das entsprechende System des anderen konvertiert werden. Als erste zwei Spiele, die von der Playstation auf den PC umgesetzt werden sollen, stehen nun die Titel „Metal Gear Solid" und „Silent Hill" fest. Der Release beider Produkte soll aber erst im nächsten Jahr sein.



Die Siedler von Catan

Treffen mit Spieledesigner Klaus Teuber zu gewinnen

Wie bereits berichtet, plant Ravensburger Interactive in Zusammenarbeit mit Funatics Development eine PC-Umsetzung der Brettspieles „Die Siedler von Catan". Infos gibt es im Netz unter www.catan.ravensburger.de. Die Website sieht aus wie das bekannte Spielfeld. Wer sich beim Spielen auf der Website geschickt anstellt, kann ein Treffen mit dem Autor Klaus Teuber gewinnen und dabei den Entwicklern in Mühlheim über die Schulter schauen.



Der Lula-Contest

Lula-Doppelgängerin steht fest

Die Würfel sind gefallen. Nachdem sich in Hamburg und München bereits einige Damen einem Lula-Contest stellten (vgl. SuperGames 8/9´99) steht nun die Siegerin fest. Das Entscheidungs-Gremium, bestehend aus Wolfgang Gäbler, dem Geschäftsführer von CDV, Peter Orchekowski, Redakteur bei Penthouse und die Mehrzahl der Leser der TV Spielfilm Online haben sich für Natascha Romano, die Gewinnerin des Contests in Hamburg, entschieden. Nun stehen für die 21jährige Nürnbergerin einige Promotion-Aktionen in deutschen Kaufhäusern und ein Einsatz auf dem IFA-Messestand von CDV bevor.

CDV sucht Spieleentwickler

Eine Chance für junge Unternehmen?

Die CDV Software GmbH will als erstes deutsches Softwareunternehmen an die Börse gehen. Das mit der Börseneinführung eingenommene Kapital soll in deutsche Computerspiele-Entwickler investiert werden. Nach Ansicht von CDV liegt Deutschland deshalb weit hinter Ländern wie den USA zurück, weil Entwicklern oft schlicht das Geld fehlt ihre Spiele so zu entwickeln, daß sie international konkurrenzfähig sind. Zu wenige Investoren sind bereit, sich in diesen zukunftsträchtigen Markt zu engagieren.

pong

Atari Klassiker von Hasbro

Pong goes PC

Neben Activision hat auch Hasbro Interactive nach der Übernahme von Atari am 16. März letzten Jahres eine Menge Klassiker im Keller liegen, die darauf warten, im neuen Gewand für den PC präsentiert zu werden.
Die ersten Titel werden demnächst in den Regalen der Händler auftauchen. Highlight wird sicherlich das legendäre „Pong" sein. Das klassische Prinzip, einen Ball mit einem Schläger auf der rechten bzw. linken Seite auf die gegenüberliegende Seite zu schlagen wurde durch die Möglichkeit, teilweise am oberen und unteren Bildschirmrand zu agieren, erweitert. Wenige Minuten Spielzeit reichen aus, um festzustellen, daß auch die neue Version genauso süchtig macht wie die Originalversion. Weitere Titel werden „Centipede" und „The Next Tetris" sein.

Die SuperPlaystation geht an den Start!

SuperGames Team mit zweitem Spielemagazin

Ab sofort wird das neue Team der „SuperGames" ein zweites regelmäßig erscheinendes Magazin betreuen. Mit der „SuperPlaystation" wird das bewährte Konzept der „SuperGames" nun auch für ein PSX-Magazin umgesetzt. Die erste Ausgabe erscheint am 08. September 1999. Sie wird bei einer Druckauflage von 250.000 Exemplaren einen Umfang von 132 Seiten haben. Davon sind 16 Seiten in jeder Ausgabe für ein beidseitig bedrucktes DIN A1-Poster reserviert. Das Poster der ersten Ausgabe zeigt Motive von GT Interactives Roadspektakel „Driver" und dem Aushängeschild für Rallyesimulationen „V-Rally 2" von Infogrames. Der Preis des neuen Magazins liegt bei 5,90 DM.



Neben diesen beiden Titeln gibt es unter anderem Tests zu „Racing Simulation 2", „Need for Speed 4", „Silent Hill" und „Streetfighter Alpha 3". Vorbesprechungen gibt es neben zahlreichen weiteren Titeln zu „Mission Impossible" und „Final Fantasy VIII". Dazu natürlich jede Menge weiterer Informationen, ein Special von einem Besuch auf dem Sachsenring, Cheats, Tips und Tricks.

Amen: The Awakening

Ein böses Erwachen



„Amen: The Awakening" ist in einer für die Menschheit düsteren Zukunft angesiedelt. Das friedliche Leben wie wir es kennen hat aufgehört zu existieren. Ein Drittel der verbliebenen Weltbevölkerung macht Jagd auf den Rest. Alle Hoffnungen der Widerstandsbewegung auf dem amerikanischen Kontinent ruhen nun auf der geheimen Spezialeinheit Bishop Six, einem Kommando der britischen SAS.
Im Gegensatz zu vielen anderen Vertretern des Genres geht es aber nicht so sehr darum, möglichst viele Feinde zu töten. Das Spiel kann sogar komplett ohne Blutvergießen durchgespielt werden. Dafür steht das Geschick des Spielers um so mehr im Vordergrund.
Die Geschichte soll durchgehend möglichst realistisch wirken. So wird beispielsweise ein explodierter Generator umgehend von Technikern repariert und verwundete Gegner fordern Verstärkung an.

Wheel of Time

Robert Jordan goes PC

Die „Wheel of Time"- Reihe von Robert Jordan gehört zu den bekanntesten und erfolgreichsten Serien aus dem Bereich Fantasy-Romane. Noch in diesem Jahr plant GT Interactive eine Umsetzung für den PC auf Basis der Unreal-Engine, die jedoch deutlich erweitert wurde. Das Game orientiert sich zwar an der Romanvorlage, hat aber keine lineare Handlung. Die Story entwickelt sich vielmehr in Abhängigkeit von den Aktionen des Spielers.
Im Zentrum des Geschehens ist der Kampf gegen die finstere Macht The Dark One, die nur mit Hilfe von Magie davon abgehalten werden konnte die Menschheit ins Verderben zu stürzen.
Der Spieler übernimmt die Rolle von einer der Hauptfiguren aus den Romanen. Unter seinem Kommando stehen eine große Gefolgschaft, militärische Einheiten und Ländereien.
Von eigens konstruierten Festungen aus werden Expeditionen in unbekannte Gebiete gestartet und gegnerische Festungen erobert.



Keine Fantasy-Welt ohne Magie.



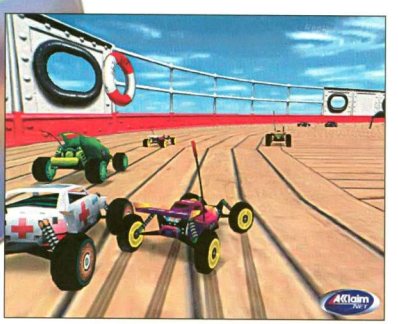
Für „Wheel of Time" wurde die Unreal-Engine kräftig erweitert.

Die Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

SEXY Software für alle



Unser Heft kann man nicht nur lesen, man kann es auch in den Computer stecken. Nagelneue Spieledemos, viele Shareware-Programme sowie das ein oder andere Erotik-Foto – all das finden Sie auf unserer randvollen Heft-CD Unsere 32-Bit-Oberfläche speziell für Windows 95/98 hilft Ihnen dabei, die Inhalte bequem zu sichten.





Auch unser neues Menüsystem für Win 95/98 startet direkt von der Heft-CD-ROM. Um es zu verwenden, brauchen Sie keine Dateien auf die Festplatte Ihres PC zu kopieren

Alle in der Rubrik „Shareware" vorgestellten Programme sowie Demos zu den heißesten Games finden sich auf unserer Cover-CD.

Unter Windows 95/98 wird automatisch die neue 32-Bit-Shell aufgerufen, die wir Ihnen seit der letzten Ausgabe anbieten. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei **START16.EXE**, die sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD befindet. Das ist unser „altes" Menüsystem, das weiterhin zu nutzen ist.

Das Menüsystem selbst ist sehr einfach strukturiert. So enthält das Pulldown-Menü *Kategorie* „Schubladen", die den einzelnen Sammelkriterien der Shareware entsprechen. Haben Sie eine der Kategorien ausgewählt, können Sie in der Auswahlliste *Programm* die Namen der dazugehörigen Programme abfragen. Klicken Sie hier auf einen Programmnamen, so blendet das Menü sofort einen aussagekräftigen Screenshot und eine deutsche Kurzbeschreibung der betreffenden Anwendung ein. Um ein Programm zu starten oder zu installieren bzw. einen Hilfetext abzurufen, drücken Sie einfach einen der entsprechend beschrifteten 3D-Buttons. Mit dem Button *Vollbild* oder per Dop-pelklick auf den Screenshot bringen Sie das kleine Bildschirmfoto im Menü auf seine volle Größe. Um den Screen wieder zu schließen, klicken Sie ihn mit der Maus an.

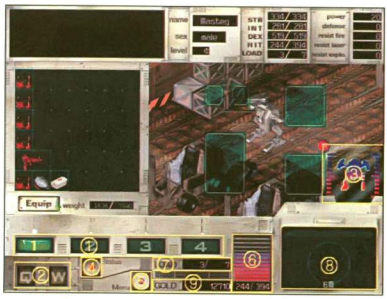
Der Menübefehl *Suchen* hilft Ihnen gezielt dabei, nach einem bestimmten Programm oder einer Beschreibung zu fahnden. Das Menüsystem sollte unbedingt im Hi-Color- oder Truecolor-Modus von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu verhindern.

Heft-CD funktioniert nicht?

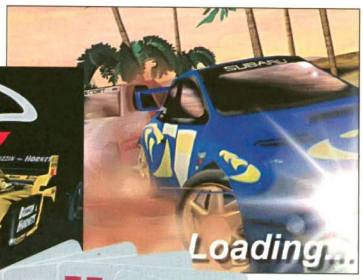
Es kann immer wieder vorkommen, daß die auf dem Cover aufgeklebte Heft-CD bei Ihnen nicht funktioniert. Sollte die CD-ROM von Ihrem Laufwerk nicht erkannt werden (= das Menü braucht im Autostart-Modus Ewigkeiten, um hochzufahren, oder hängt sich ganz auf), so tauschen wir Ihre defekte CD-ROM gerne gegen eine neue aus. Bitte prüfen Sie aber unbedingt, ob die CD-ROM nicht auf einem anderen Laufwerk doch noch funktioniert. Bitte schicken Sie die defekte CD-ROM *nur* an den Verlag und nicht an die Redaktion.

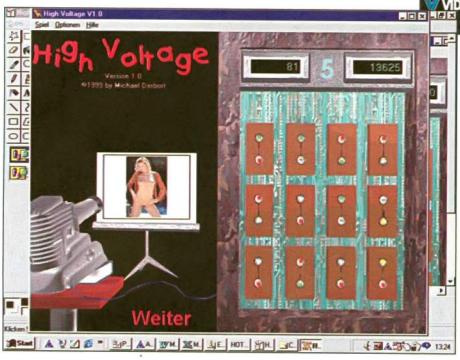
Probleme & Laufzeitdateien

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im CD-Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere gängige Runtime-Dateien zusammengetragen, die Sie zur Sicherheit beim ersten Start des Menüs einmalig in das Systemverzeichnis von Windows kopieren sollten.











CD-Inhalt-SUPERGAMES Heft Nr. 10/11 Okt./November 99

Redaktionelles

1. Bitte beachten
Für Shareware-Entwickler
Visual Basic 1-4 u.a. Runtimes
Visual Basic 5.0 RT
Visual Basic 6.0 RT

Shareware-Spiele

21 Solitaire 1.0
3D Crackanoid Ultra 1.4
3D Frog Man 1.0
AbcPuzzles 3.4
Advanced Video Poker 1.1
Agent USA 1.0
AlterJig 3.4
Annettaas Memory 1.0
Ariston Backgammon 3.80
Ave Maria Poker 1.22
BigJig 5.0
Bingo Buddies 1.0
B-Jigsaw 3.0
Blast Thru 1.0
Bloch Reversi 3.0.1
BVS Solitaire Collection 2.3
Bzzz! 2.1.07
Color Linez 1.21
Commopoly 1.05.99
Curse of Ra
Cyclanoid 3.4
Detective 1.0.1
Digging Jim 1.1
Fantasy Commissioner '99 1.00
Flodata's Solitaire 1.0
Four Winds Mah Jong 1.09
GD-BMD 1.0
Hangman for Windows 1.03
Intergalactic Exterminator 1.0
Jacky: The Horn of the Diablo 1.0
Jet Set Willy .99
Joe's Keno 6.0c
Keine Panik
Kniefell 1.1
Leffink 1.12

Spielbare Demos

Claw
Cybermercs 1.23
Das KinderWeb
Formula 1 Racing
OutCast
Racing Simulation 2
Rage of Mages 2
Re-Volt
Star Wars DroidWorks
Street Wars
Uprising 2
V-Rallye

Top Shareware

Babylon Translator 20.14
Contact Kit 99-1
Dr. Hardware for Windows 3.0b
eSave Protect 2.1
Font Twister 1.0b
Font Twister Stilvorlagen
HS Euro-Kalkulator 2.31
Irfan-View 3.02
MyFonts 3.5
Paint Shop Pro 5.03
Paquet Builder 2.0.3
SmartDraw 4.10 deutsch
WinZip 7.0 deutsch

Vollversionen

High Voltage 1.0
Win-Geburtstag 1.0

SUPERGAMES Heft Nr. 10/11 Oktober/November 99

Neue Shareware-Spiele

Mach mit, bleib fit



Sie sind der ideale Stoff für die Mittagspause: Shareware-Spiele lassen sich in der Regel in wenigen Minuten meistern und kosten nicht die Welt. Eine Handvoll ausgewählter Neuheiten liegt wieder einmal auf der Heft-CD vor.

3D Crackanoid Ultra 1.4

Um diesen Breakout-Klon in die Knie zu zwingen, muß man keinerlei handwerkliche Begabung aufweisen. Zwar gilt es in 40 Leveln (5 in der Demo spielbar) stets aufs Neue, eine bunte Mauer aus Steinen abzutragen. Doch anstelle den Vorschlaghammer zu schwingen, muß der Spieler eher fit im Tennis sein. Ein kleiner Ball soll mit einem horizontal beweglichen Schläger so im Spielfeld gehalten werden, daß er mit den einzelnen Steinen kollidiert. Einige von ihnen lösen sich sofort auf, andere zeigen mehr Substanz und müssen mehrfach getroffen werden, bevor sie endlich zerbröseln.

3D Crackanoid Ultra muß es mit vielen Konkurrenzprodukten auch aus der Shareware-Szene aufnehmen. Um im Wettstreit bestehen zu können, setzt das DirectX-Spiel auf eine detailreiche Hicolor-Grafik mit vielen 3D-Effekten und Animationen. Digitale FX-Soundeffekte sorgen für die passende Geräuschkulisse und machen 3D Crackanoid Ultra auf diese Weise zu einer sehr interessantesten multimedial aufgepeppten Breakout-Variante.

Wer das doch eher nüchtern gestaltete Original kennt, freut sich vor allem über die vielen Powerups, die von zerstörten Steinen freigegeben werden und die sich durch Auffangen mit dem Schläger aktivieren lassen. Sie verlängern das Paddel des Spielers, fügen einen zweiten Schläger in den Schacht ein oder reichen dem Spieler Raketen und Pistolen in die Hand, mit denen sich die Steine noch effektiver beseitigen lassen. Noch mehr Punkte gibt es für die Beseitigung von animierten Monstern, die im Parcours herumschwirren. Cool: Wie beim Flipper kann man auch hie von den Seiten gegen den Parcours hauen, um den Lauf des Balles zu beeinflussen.

Programmiert wurde der Spaß von RVL aus Tschechien. Die Vollversion gibt es für 12,95 $ unter www.rvlsoftware.com/crackanoid/reg.html.

Bzzz! 2.107

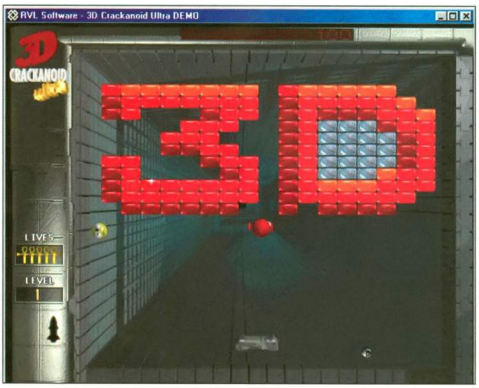
Bzzz! ist fast schon ein Klassiker der Shareware-Szene. Ein hungriger Frosch wartet auf seinem Seerosenblatt im Teich darauf, daß ihm der Spieler mit Hilfe der Maus die lange Zunge führt. Mit ihr müssen in unzähligen Leveln Fliegen eingefangen werden, die in der Luft herumsirren. Schafft es der Spieler, in der vorgegebenen Zeit eine Mindestanzahl Fliegen zu verspeisen, so darf er prompt in den Folgelevel aufrükken. Powerups spendiert das Spiel übrigens, sobald bunte Schmetterlinge mit der Zunge abgeschossen werden. Die Powerups lassen die Froschzunge länger, zielsicherer und klebriger werden.

Als wäre dies noch nicht genug, steigen aus dem Teich ab und zu auch Blasen auf, die sich gezielt mit der Zunge abschießen lassen. Sie enthalten Bonuspunkte, einen Zeitboni oder neue Fliegen, die sich gut als Nachtisch inhalieren lassen. In den höheren Leveln kommen auch noch Wespen dazu, die man allerdings tunlichst ignorieren sollte, damit sie den Frosch nicht in die Zunge stechen.



Im grafisch exzellent gestalteten Geschicklichkeitsspiel werden alle paar Level Bonusrunden gestartet, in denen der Frosch Buchstabenblasen einsammeln muß. Dabei läßt sich das Punktekonto noch einmal entscheidend aufwerten.

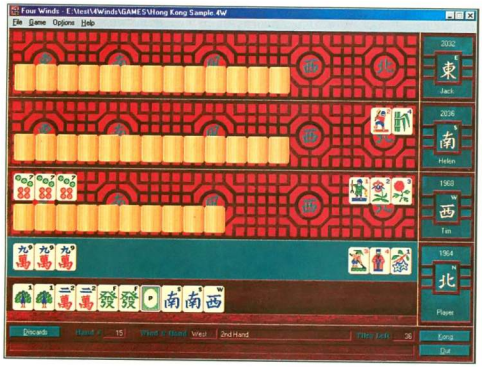
In der Vollversion lassen sich alle Level auch im höchsten Schwierigkeitsgrad spielen. Außerdem steht ein Panik-Modus zur Verfügung. Neue Powerups wie SuperFrog oder eine vergiftete Zunge zur Beseitigung der Wespen sorgen ebenfalls für mehr Spielspaß. Die Vollversion von Astraware (www.astraware.com) kostet 15 $.



Was ist Shareware eigentlich?

Es gibt viele Namen für das Vertriebskonzept Shareware. Viele Anwender bezeichnen diese Sorte von Programmen als „Prüf-vor-Kauf-Software" – und dieser Name trifft die Sache auch am besten. Der Empfänger eines Shareware-Programms darf dieses kostenlos etwa einen Monat lang auf Herz und Nieren testen. Erst nach Ablauf der jeweils festgelegten Testzeit muß er sich entscheiden: Zahlen oder löschen? Wer sich zum Kauf entschließt, der erhält für sein Geld eine lizenzierte Vollversion, die meistens noch mehr Funktionen aufweist als die Testversion, um einen zusätzlichen Anreiz zum Bezahlen zu liefern. Wer eine Shareware-Version nach dem Ablauf der Testphase weiter einsetzt, macht sich als Raubkopierer strafbar.

Ansprechpartner für Shareware-Programmierer: http://www.typemania.de



Four Winds Mah Jong 1.09

Fast jeder Anwender kennt das chinesische Brettspiel Mahjongg. Denkste. Was die meisten PC-User spielen, ist nichts anderes als die schlichte Solitair-Version, bei der eine 3D-Figur aus 144 Mahjongg-Steinen pärchenweise abzutragen ist.

Doch Mahjongg läßt sich auch zu viert angehen und ist dann zugleich ein Glücks- und Strategiespiel mit allen nur erdenklichen Raffinessen, wie es in den Casinospelunken von Makao rund um die Uhr um viele tausend Dollar Einsatz gespielt wird.

Vier Spieler nehmen dabei an einem Tisch Platz und zugleich die Richtungen der vier Winde ein. Dann erhalten sie ein gutes Dutzend Steine zugeteilt. In jeder Runde nimmt jeder Spieler einen neuen Stein auf und legt dafür einen anderen wieder ab. Dabei gilt es, auf der Hand verschiedene gewinnträchtige Steinkombinationen zu sammeln. Die einfachste Kombination ist ein Chow, der aus drei Steinen einer farbgetreuen Reihe besteht, etwa aus den Steinen Vier-Fünf-Sechs in der Farbe Bambus. Ein Pung ist ein Dreierpasch, der sich etwa aus drei roten Drachen zusammensetzt. Nur selten zu bekommen ist der königliche Kong, der vier völlig gleiche Steine zum besten gibt.

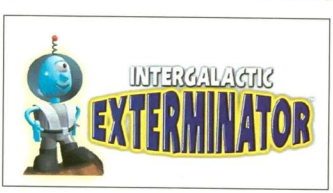
Um zu punkten, lassen sich auch die abgelegten Steine der Gegner abgreifen. Dies allerdings nur dann, wenn daraus umgehend ein Chow, Pung oder Kong resultiert, der offen ausgelegt wird. Der Spieler, der es schafft, alle seine Steine sinnvoll zu verbandeln, um dann mit dem letzten Stein Schluß zu machen (= Mahjongg auszurufen), der beendet die aktuelle Runde. Es gibt unzählige Steinkombinationen, die unterschiedlich punkten, so daß Mahjongg für Anfänger nicht immer leicht zu spielen ist. Im Internet läßt sich immerhin ein Java-Tutorial meistern, das in die Spielweise einführt.

Four Winds adaptiert sich aber auch gerne an die Spielweise des Anwenders. Acht voreingestellte Regelwerke (z.B. Japanese Riichi, American Traditional, Hong Kong Mah Jong und European Contemporary) lassen sich bereits in der Testversion aktivieren. Wer möchte, der kann aber auch eigene Regeln erfinden und speichern.

Nach Ablauf der 60-Tage-Version muß die Vollversion für 25 Dollar bei Lagarto & Armadillo Graphics (www.4windsmj.com) bestellt werden.

Eddie Galaxy: Intergalactic Exterminator 1.11

Kreuz und quer über das Spiel Eddie Galaxy ist unsichtbar der Name Centipede geschrieben – der alte Klassiker stand hier wieder einmal Pate. Das gerenderte 3D-Spiel malt nach dem Start einer neuen Partie lauter Pilze auf den Bildschirm, die der Spieler mit seiner Strahlenkanone in den Orkus beamen kann. Damit sollte er sich allerdings nicht allzu lange Zeit lassen, da zwischen den Pilzen eine dicke Raupe ihren Weg nach unten sucht. Wird sie angeschossen, zerfällt sie in viele Segmente, die jeweils für sich weiter über den Bildschirm wuseln. Das Ziel ist es im Spiel, alle Raupenglieder zu zermörsern, bevor sie den Boden und somit das Raumschiff des Spielers erreichen. Um den Spieler auch ja bei Laune zu halten, sorgen ziellos herumirrende Spinnen und anderes Getier für einen zusätzlichen Hektikfaktor. Am Ende eines Levels wartet gar ein Bossgegner darauf, Stück für Stück auseinander genommen zu werden.



Immerhin: Einige Pilze geben bei einem Treffer ein Radio als Powerup frei, das durch Überlaufen aufgenommen wird. Es stellt mitunter eine Bonusaufgabe, die innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu lösen ist, damit der Spieler 500 Bonuspunkte abgreifen kann. Es kann aber auch sein, daß die Powerups Bonusleben, Schutzschilder, Schußbeschleuniger, Autokanonen, Wingmen, Neutronenbomben, Schrotflinten oder Lenkraketen spendieren.

Die Vollversion kann für 20 Dollar bei eGames, Inc. (www.egames.com) bestellt werden.



Jacky – The Horn of the Diablo 1.2

Jump&Run-Spiele sind bei den Anwendern höchst beliebt, werden von den großen Spielefirmen aber nur noch selten realisiert. Umso erfreulicher, daß sich entsprechende Spiele wenigstens ab und an noch in der Shareware-Szene finden lassen.

Jacky ist ein ausgetüfteltes Hüpfspiel aus der Schweiz, das mit einer hochauflösenden Grafik und mit Leveln aufwartet, die zu allen Seiten hin scrollen. Unser Held, der lebend den Ausgang eines Levels erreichen soll, hat es nicht eben leicht, seinem Auftrag gerecht zu werden. An seinen Fersen nagende Killerpflanzen, explodierende Tretminen und überall versteckte Fallen machen ihm ganz schön das Leben schwer. Wer da frohgelaunt ins Blaue hineinspringt, kann schon einmal blutüberströmt und das virtuelle Leben aushauchend in einer fiesen Speerfalle landen. Zusätzlich bevölkern diverse üble Zeitgenossen den Parcours, mit denen sich Jacky nur dann anlegen sollte, wenn er seine Waffe auch optimal einsetzen kann.

Störend ist einzig und allein die Steuerung, die vor allem beim Springen nur schwer zu handhaben ist. Da dauert es schon eine ganze Weile, bis Jacky sich wirklich perfekt im Screen bewegt.

Die Vollversion, die dieser Tage erscheinen soll, kostet 30 Dollar und kann im Internet bei Magic Systems (www.magicsystems.ch) bestellt werden.

Diese Programme und viele weitere Shareware-Spiele finden Sie auf der Heft-CD der SuperGames vor. Ein Tip: Wir stellen jeden Tag ein besonders empfehlenswertes deutsches Shareware-Programm im Depot DeuShare (www.deushare.com) ausführlich vor – es kann per Mausklick auf die eigene Festplatte übertragen werden.

Shareware vom Profi



Die Spiele auf dieser Seite werden vorgestellt vom Shareware-Kenner Carsten Scheibe, der zweimal in der Woche das Internet mit der Harke durchpflügt – immer in der Hoffnung, daß neue Shareware-Spiele hängenbleiben.

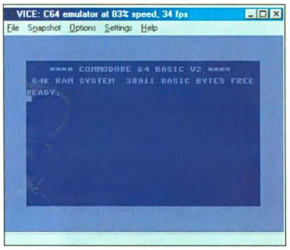
Carsten Scheibe (http://www.typemania.de) ist außerdem der Chefredakteur unseres Schwestermagazins „SharePlay", das alle zwei Monate erscheint und mindestens 100 neue Shareware-Spiele auf jeder Cover-CD bündelt.



Emulatoren für den C64

Brotkiste & Co.

Der PC hat den Siegeszug in die Wohn- und Kinderzimmer längst vollendet, der sogenannte „Home Computer" ist zu Grabe getragen. Mancher weint sicher den liebgewonnenen Spielkisten die eine oder andere Träne nach – aber halt! Das muß gar nicht sein! Das Internet und eine Horde unbeirrbarer Freaks machen es möglich: Mit sogenannten Emulatoren kann man heute praktisch jede Spielkonsole und jeden längst in die ewigen digitalen Jagdgründe eingegangenen Homecomputer-Saurier am PC zu neuem Leben erwecken.



Wird Ihnen bei diesem Anblick warm ums Herz? Dann sollten Sie unbedingt weiterlesen.

Den Anfang unserer Serie über die Emulatoren soll der legendäre Commodore C64 machen, jener Computer, der 1982 auf den Markt kam und sich zum meistverkauften Homecomputer aller Zeiten entwickelte. Der von seinen Fans liebevoll als „Brotkiste" bezeichnete Rechner ist mittlerweile selbst auf Flohmärkten, in Second-Hand-Läden und auf verstaubten Dachböden nur noch schwer zu finden, aber Nostalgiker, die sich gern bei einem Spielchen an alte Zeiten erinnern wollen – oder Neueinsteiger, die mal sehen möchten, womit sich ihre Eltern herumplagen mußten – müssen gar nicht lange suchen: Im Internet gibt es alles, um innerhalb weniger Minuten das C64-Feeling auf dem Monitor des heimischen PCs auferstehen zu lassen.

Dazu bedarf es nur eines sogenannten Emulators, eines Programms also, das innerhalb der Möglichkeiten eines heutigen PCs die Umgebung schafft, die für andere Computertypen geschriebene Spiele und Anwendungen zum Funktionieren brauchen.

Mit seinen für die damalige Zeit gewaltigen 64 Kilobyte Speicher stellt der 64er einen heutigen PC freilich vor keine Probleme, aber wie bekommt man die Programme in den PC? Schließlich wurden die meisten Spiele für die Brotkiste auf Kassetten oder nicht zum PC kompatiblen Disketten verkauft. Die Lösung findet sich wieder im Internet: Findige C64-Anbeter haben die Spiele aus den ROMs ausgelesen und in für den PC speicherbare Dateien umgewandelt, die man aus dem Internet herunterladen kann. Damit der PC mit den Dateien auch etwas anfangen kann, benötigt er nun den Emulator. Emulatoren für den C64 gibt es gleich mehrere, und in der Regel verlangen die Schöpfer dieser kleinen, genialen Programme noch nicht einmal Geld von den Benutzern. Es genügt Ihnen, einen Beitrag zum Überleben eines Kultes geleistet zu haben. Die Funktionsweise der Emulatoren ist je nach Systemumgebung mehr oder weniger einfach. Manche Emulatoren arbeiten unter Windows, was die Einstellungen sehr bequem macht, andere bevorzugen DOS, was verwöhnten Mauskrüppeln – etwa dem Schreiber dieser Zeilen – schon mal den Schweiß auf die Stirn treiben kann.



Die Konfiguration ist einfach, denn WinVICE übernimmt einfach die Windows-Einstellungen.

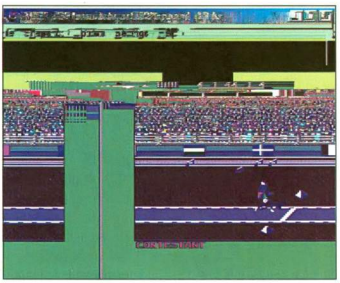
C64 im Internet

Brotkisten-Tempel

Viele C64-Links finden Sie im Internet unter http://www.blackserver.at/C64/, einer österreichischen Fan-Page. Viele Spieleklassiker bietet die Homepage http://members.easyspace.com/yogi21/c64.htm. Ein riesiges Archiv mit Spielen und Utilities bietet Ken Crouch auf seiner Seite http://arnold.c64.org/. Eine gute deutsche Webseite mit Informationen zur Geschichte des C64 und Anleitungen zum Datentransfer auf den PC findet sich unter http://www.inx.de/~chicano/emulation/c64/c64.htm.



Brotkiste, Joystick, Fernseher – so sieht ein Brotkisten-Tempel aus!



Klassikerrevival: „Summer Games II" läuft unter WinVICE auf einem PC.

Emulatoren

Liebe Leser,

in dieser neuen Serie wollen wir in dieser und den nächsten Ausgaben über Emulatoren der verschiedensten Computersysteme berichten. Emulatoren sind Tools, die es ermöglichen, daß eigentlich für ein anderes System geschriebene Programme auf dem heimischen PC laufen. Gerade bei „ausgestorbenen" Home-Computer-Systemen erlauben es die Emulatoren, alte Software-Zeiten wieder aufleben zu lassen.

Den Anfang in unserer Serie macht der als „Brotkasten" bekannt gewordene Heim-Computer C64 aus dem Hause Commodore. Weiterhin berichten wir über Emulatoren zu Systemen wie dem Amiga oder einigen alten Videospiele-Konsolen.

WinVICE

Unter den C64-Emulatoren nimmt WinVICE sicher eine exponierte Stellung ein, denn es gibt kein anderes Programm, das sich so angenehm unter Windows betreiben läßt und das gleichzeitig so viele Formate unterstützt. WinVICE kann nämlich nicht nur den C64 emulieren, sondern auch dessen Vorgänger PET 2001 und VIC 20, den CBM-II und den Nachfolger C128. Einstellungen und Spielstart erfolgen bequem über Windows-Menüs: Sie geben dem Emulator einfach an, wo sich die zu startende Spieldatei befindet, und schon legt der Rechner los. Minimalisten können sich damit begnügen, andere nutzen die vielfältigen Einstellmöglichkeiten, um Zeilenfrequenz, Steuergeräte und viele andere Dinge den Wünschen anzupassen. WinVICE ist eine englischsprachige Freeware (Downloadadressen: siehe Kasten).

Frodo

Ebenfalls unter Windows 95/98 läuft Frodo in der momentan aktuellen Version 4.1. Das Programm konzentriert sich ganz auf die C64-Emulation und wirkt in der Handhabung etwas spartanischer als WinVICE. Die englische Online-Dokumentation ist lobenswert, aber insgesamt

kommt Frodo nicht an den großen Bruder heran – vielleicht mußte darum der kleine Hobbit für den Namen herhalten.

PC64D

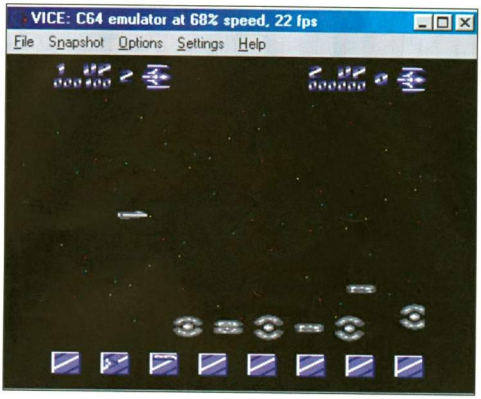
Bei diesem unter DOS laufenden Emulator handelt es sich um eine leicht eingeschränkte Shareware, die in der Vollversion je nach gewünschter Konfiguration zwischen 49,- und 126,- DM kostet. Für das Geld kann das Programm nicht nur C64-Oldies abspielen, sondern diese auch vom Original-C64 auf den PC portieren – sofern man noch das Verbindungskabel für 20,- DM Aufpreis mitbestellt. Damit ist PC64D sicher ein geeignetes Tool für den C64-Bastelfreak, aber für den normalsterblichen Zocker reicht die Shareware allemal. Diese ist zumindest deutschsprachig, unterstützt aber keine Joysticks und auch nicht das im Internet sehr gängige D64-Speicherformat (Disketten-Images) für die Spiele. Im direkten Vergleich kann sich PC64D darum mit der hier vorgestellten Konkurrenz nicht messen.

CCS64

Dieses Shareware-Programm eines schwedischen Autors ist sicher ein Sonderfall, denn der Urheber hat sich vorgenommen, den C64 so originalgetreu wie möglich zu emulieren. Darum läuft das Programm ebenfalls nur unter DOS (allerdings auch unter Windows 95/98 im DOS-Modus) und bietet nicht die bei den anderen Emulatoren üblichen Annehmlichkeiten einer menügeführten Steuerung. Statt dessen portierte der Autor die Original Tastenbelegung des C64 auf die PC-Tastatur, so daß ehemalige Brotkistenbesitzer mit gutem Gedächtnis den PC tatsächlich wie einen C64 bedienen können. In der Vollversion kostet der Spaß 30 US-$.

Im Januar 1999 erschien auch eine direkt unter Windows 95/98 lauffähige Version.

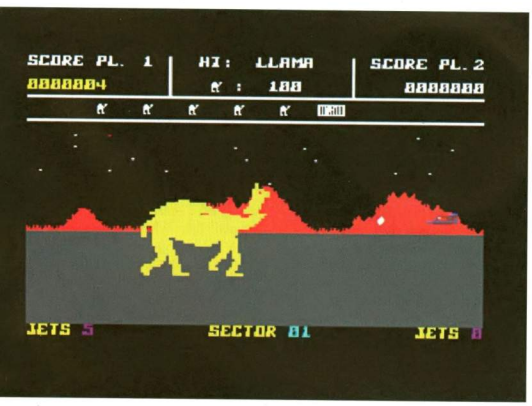
Fragwürdig ist sicher bei allen Emulatoren die rechtliche Situation, denn die im Internet erhältlichen Spiele unterliegen zum größten Teil noch den Urheberrechtsbestimmungen. Dennoch werden die Spiele für den C64 im Internet recht freizügig gehandelt, denn die Hersteller haben praktisch kein Interesse daran, Unterlassungsklagen wegen einiger betagter Spiele anzustrengen, die sich ohnehin nicht mehr verkaufen ließen.



Shooter wie „Delta" konnten sich in der Grafik fast schon mit frühen PC-Ballerspielen messen.



Sogar Klassiker wie Ultima 6 kann man mit einem Emulator spielen.



„Attack of the Mutant Camels" ist eine witzige Star Wars-Parodie.

Was vor dem C64 geschah

Computer-Steinzeit

Die Geschichte der Homecomputer beginnt 1976. In diesem Jahr bastelte ein gewisser Steve Jobs mit seinem Kumpel Stephen Wozniak in seiner Garage einen unförmigen Computer zusammen, den die beiden schließlich Apple I tauften. In der Garage entstanden rund 200 Exemplare dieses Rechners. 1977 erschien der Apple II, der wesentlich ausgereifter war und sich auf dem Markt mit großem Erfolg etablierte.

1978 gesellte sich der erste Homecomputer von Commodore hinzu, der sogenannte PET 2001 (Personal Electronics Transactor/engl. „pet" = Haustier), welcher sozusagen der Urahn des C64 ist. Der PET wurde ein großer Erfolg und verursachte die Gründung vieler kleiner Softwarefirmen, die Spiele und Applikationen produzierten. Freilich war RAM damals sehr teuer, weshalb der PET mit einem Kilobyte (1 kB!) Arbeitsspeicher auskommen mußte. Programme wurden über den integrierten Kassettenrecorder auf Tapes gespeichert. Commodore hatte ursprünglich nur Taschenrechner produziert, wechselte aber nach dem verlorenen Preiskampf mit Texas Instruments in den Computersektor.

1979 mischte sich Atari in den Homecomputer-Markt ein. Der Atari 400 war eine reine Spielmaschine mit vier Joystickports und speziellen Grafik- und Soundchips, die von Jay Miner entworfen worden waren, der später den Amiga entwickelte. Der große Bruder fürs Büro hieß Atari 800, hatte eine richtige Tastatur und sagenhafte 48 kB RAM.

1980 erschien mit dem Sinclair ZX 80 der erste Computer, den sich (fast) jeder leisten konnte. Die Grafik war zwar selbst für die damalige Zeit ziemlich schwach und Sound gab es nicht, aber der ZX 80 wurde trotzdem ein Erfolg.

1981 versuchte sich auch Texas Instruments auf dem Homecompter-Markt und brachte mit dem TI99/4a einen sehr fortschrittlichen Rechner auf den Markt, der sogar einige 16-Bit-Bausteine enthielt und in der Architektur erweiterbar war. Ihm war allerdings kein langer Erfolg beschieden, denn Commodore nahm Rache für den in den 70ern verlorenen Preiskampf: Der noch im gleichen Jahr erschienene VC 20 (oder VIC 20) ersetzte den PET und machte Spiele in Farbe und mit Sound möglich. Ebenfalls 1981 legte Sir Clive Sinclair den ZX 81 auf, der den Softwaremarkt deutlich belebte.

1981 erschien auch der bekannte IBM-PC, den IBM zusammen mit einer unbekannten Softwareschmiede namens Microsoft und dem Chiphersteller Intel entwickelte. Das Gerät kostete damals noch rund 20.000 DM und konnte sich auf dem Homcomputer-Markt gegen bald darauf erscheinende Klone von Commodore und Compaq nicht behaupten. Wohl blieb aber der Name „IBM-PC" als Typenbezeichnung für alle PCs der nachfolgenden Generationen, und IBM eroberte die Bürowelt.

1982 läuteten Sinclair und Commodore eine neue Runde ein. Sinclair brachte den ZX Spectrum heraus, der jetzt Farbgrafik beherrschte und 16 kB bzw. 48 kB (Spectrum 48k) Speicher bot, Commodore den C64. Während der Spectrum vor allem auf der britischen Insel erfolgreich war, setzte der C64 im restlichen Europa und den USA den neuen Standard.



Der legendäre C64 markierte den Höhepunkt einer jahrelangen Entwicklung.

Neue Multimedia-CDs

Perry Rhodan multimedial
Atlan – Zeitabenteuer

Nachdem MegaSystems Perry Rhodans Völkchen „Die Blues" auf der gleichnamigen CD-ROM multimedial unter die Lupe genommen hat, präsentieren die Infotainment-Developer nun eine interaktive Reise durch die Zeit.

Wieder einmal bestimmt dabei Kultautor des Science-fiction Perry Rhodan das Geschehen; er liefert mit der Romanserie „Atlan" den Stoff für die CD-ROM „Zeitabenteuer".

In sehr vielen Texten erkundet der Anwender die Handlung der Bücher und läßt sich einzelne Sachbegriffe aus den Druckwerken erklären. Immer wieder unterstützen gerenderte Animationen die vor Informationen nur so strotzenden Texte. „Atlan – Zeitabenteuer" konzentriert sich nicht nur auf einen Ausschnitt aus der Romanserie, sondern behandelt die komplette Thematik. Zusätzlich liefert die CD viele Informationen aus der Realität.



„Atlan-Leser" werden die „Zeitabenteuer" schnell als multimediales Nachschlagewerk zu schätzen wissen, das sie in ihrem Studium der Serie unterstützt. Wer mit Perry Rhodan und den Büchern jedoch nicht vertraut ist, wird auch mit der CD nichts anfangen können.

Atlan – Zeitabenteuer

Note:	sehr gut
Preis:	49,95 DM
Hersteller:	MegaSystems/ DTP Neue Medien

Verbindet Informationen aus der Realität mit Geschehnissen in der Romanserie: „Atlan – Zeitabenteuer".

Rosarot
Gute Zeiten – Schlechte Zeiten Fun Pack



Alles blau-rosa: das GZSZ-Theme.

Deutschlands erfolgreichste TV-Serie hat – Software 2000 sei Dank – schon seit einiger Zeit auch den Sprung auf den PC-Bildschirm geschafft. Eine Multimedia-CD informierte Seriengucker und TV-Junkies über die Daily Soap.

Damit die GZSZ-Fans nun ihren PC ganz und gar der rosanen Scheinwelt anpassen können, entwickelte man in Eutin das „Gute Zeiten – Schlechte Zeiten Fun Pack". Auf der kreisrunden Schillerscheibe finden sich drei Programmteile.

In einer Sonderversion des Denkspiels von Software 2000 des „Swing" (vgl. Kurztest „Swing Plus" in dieser Ausgabe) können Fans der Serie ganz GZSZ-like mit den Kugeln jonglieren und nebenbei die Bilder ihrer Soap-Stars betrachten.

Auch die auf der CD-ROM befindlichen Bildschirmschoner erlauben es, sich die Gesichter der Seriendarsteller auf den Bildschirm zu holen. Und wer dauerhaft von GZSZ-Schauspielern angelächelt werden möchte, installiert einfach das Theme für den Windows-Desktop. Zu guter Letzt befindet sich in der Verpackung der CD-ROM noch ein über 100 Seiten starkes Büchlein, das über einfach alle Belange der Serie informiert.

Gute Zeiten – Schlechte Zeiten Funpack

Note:	befriedigend
Preis:	49,95 DM
Hersteller:	Software 2000

Es ist nur eine Frage des Fan-Bewußtseins, ob sich die knapp 50,– DM für die drei kleinen Programmteile lohnen. Hardcore-GZSZ-Fans werden dies sicher bejahen, alle anderen verneinen.

Blechdose
Star Wars Droids



So lernt man mit Star Wars: ein äußerst geeignetes Programm.

Star Wars Droids" ist nicht etwa das neueste Ballerspiel aus der „Krieg der Sterne"-Reihe. Auch ist dieses Programm keine Informations-CD zur George-Lucas-Saga. Man möchte es kaum für möglich halten, aber „Droids" ist ein interaktives Lernprogramm für Kinder im Grundschulalter.

Spielerisch bringt man hier dem jungen Anwender Gesetze der Physik bei. Die Kids erkunden zusammen mit einem selbstgebastelten Droiden in 3D-Szenen einen fremden Planeten im Star Wars-Universum. Dabei werden sie vor verschiedene physikalische, realitätsbezogene Aufgaben gestellt, die es mit einigen in der virtuellen Welt gefundenen Gegenständen zu lösen gilt. So entdecken sie Zusammenhänge zwischen Bewegung und Kraft, Energie, Licht und Magnetismus, Mechanik, Maschinen und Eigenschaften von Materialien. Ein Infotainment-Part informiert zudem über physikalisches Sachverhalten.

„Star Wars Droids" ist nicht etwa der plumpe Versuch, auf Kosten einer starken Lizenz die schnelle Mark zu machen. Ganz im Gegenteil: Das Programm ist äußerst ansprechend designt und durch die praktischen Experimente lernen die Kids in Windeseile die behandelten Sachverhalte. Zudem werden sie den Spaß am Spielen und die Kreativität nicht vermissen.

Star Wars Droids

Note:	sehr gut
Preis:	ca. 85,– DM
Hersteller:	Lucas Learning/Ubi Soft

Verseucht
Virus



Nur für fortgeschrittene Computeranwender mit guten Augen geeignet: „Virus".

Viren sind so alt wie die Computer, auf denen sie ihr Unwesen treiben. Und eigentlich sind diese parasitären und oft zerstörerischen Programme ein faszinierendes Phänomen, wären die Auswirkungen ihrer Ausführung nicht so verheerend.

„Virus" von S.A.D. informiert multimedial über die gefürchteten Killerprogramme. Verschiedene Texte erklären in wenigen Fachbegriffen, welche Unterarten von Viren es gibt, und was diese anrichten. Unterschiede zwischen verschiedenen Abarten werden aufgezeigt, zudem erklärt man die Wirkung der bekanntesten Makroviren.

Als Bonus befinden sich auf der CD-ROM zwei Virenlabore, in denen die Anwender zu Lernzwecken für den Selbstgebrauch eigene Viren erstellen können.

Durch diese Viruslabs sowie die verwendete Fachsprache ist die CD-ROM allerdings nur für fortgeschrittene Anwender geeignet, die Erfahrung im Umgang mit den Schädlingen haben. Zudem läßt die Aufmachung des Programms sehr zu wünschen übrig. Teilweise fehlen in den Texten wichtige und interessante Informationen, zudem sind viele Schriften durch ungeschickte Farbauswahl nur sehr schwer zu lesen.

Virus

Note:	befriedigend
Preis:	29,95 DM
Hersteller:	S.A.D.

Ein Ausflug in den Körper

Wunderwelt Mensch

Mit „Wunderwelt Mensch“ startet DTP Neue Medien eine neue Infotainment-Reihe, die den Anwender äußerst umfassend über das behandelte Themengebiet informieren soll.

Zwei CD-ROMs umfaßt der Auftakt „Wunderwelt Mensch“ und informiert, wie der Titel schon verrät, über die menschliche Biologie.

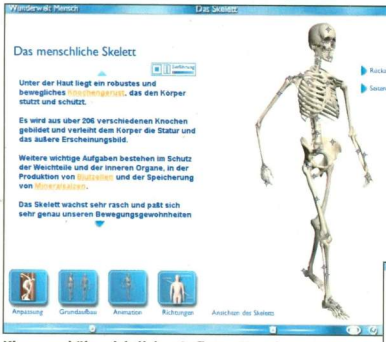
In anschaulichen Texten, Zeichnungen, Fotos und Animationen werden alle Bereiche des menschlichen Körpers erklärt. Vom Aufbau des Skeletts über die einzelnen Muskulaturen, Gelenke und Organe bis hin zur Funktion der Verdauung, Zellteilung oder Hormonbildung läßt das Informationsspektrum kaum ein Thema aus.

Dem Anwender bieten sich verschiedene Möglichkeiten, sich durch den Wust der gut 100 verschiedenen Themen zu klicken. Im Navigator findet man einzelne Unterthemen übersichtlich nach verschiedenen Hauptthemen geordnet und kann sich so schnell beispielsweise vom Hauptpunkt der Verdauung zur Funktionsweise der Nieren vorklicken. In einem Themengebiet werden dem Anwender immer wieder Links zu verwandten Bereichen und daran angrenzenden Informationen an die Hand gegeben. Er kann sich so also durch die komplette CD-ROM klicken und findet immer wieder interessante Punkte. Sogenannte Guided Tours führen ihn direkt durch ganze Hauptthemen und füttern den Anwender auch immer wieder mit Informationen, die ein klein wenig über den gewählten Bereich hinausgehen.

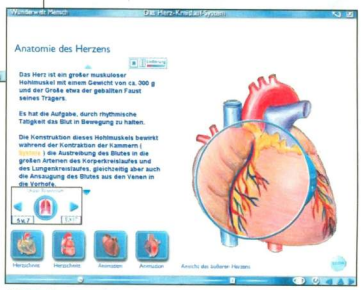
Auch ist es ihm möglich, gezielt nach einzelnen Animationen und Bildern zu suchen. Sind diese gefunden, kann er sie mittels einer Zoomfunktion vergrößern und genauestens betrachten.

Ein in das Programm integriertes Online-Lexikon erlaubt weiterhin das schnelle Nachschlagen von Fachbegriffen und bietet Links zur Recherche im Internet.

Für knapp 50,– DM ist „Wunderwelt Mensch“ eine optimale Informationsmöglichkeit zum Thema Biologie. Egal, ob der Anwender das Wissen für die Schule oder den privaten Gebrauch benötigt, hier wird er fündig.



Klarer und übersichtlicher Aufbau: „Wunderwelt Mensch“.



Bilder lassen sich etwas genauer unter die Lupe nehmen.

Wunderwelt Mensch	
Note:	sehr gut
Preis:	49,95 DM
Hersteller:	DTP Neue Medien

Music Mania

eJay Super Spar Pack

Musik machen am heimischen PC ist schon längst kein Privileg mehr der Spitzenverdiener mit Spitzenhardware und Notenkenntnissen. Für relativ wenig Geld bieten verschiedene Softwareschmieden Sampling-Programme an, in denen vorgefertigte und eigens erstellte Samples innerhalb kürzester Zeit zu groovigen Musiktracks zusammengefügt werden können. Für jeweils knapp 30,– DM bietet die deutsche Firma PXD Software seit kurzem drei Bundles an, die nicht nur diese Sampling-Programme, sondern auch Add-Ons mit weiteren Sound-Samples umfassen.

Je nachdem, welche Musikrichtung der Anwender bevorzugt, entscheidet er sich entweder für den „Dance eJay“, den „Rave eJay„ oder den „Hip Hop eJay“ und erhält neben dem Hauptprogramm auch diverse Add-Ons und speziell für die Bundles erstellte Samples.

Die Musiksoftware von PXD ist äußerst einfach zu bedienen, hinzu kommt, daß die Samples in fast jeder Kombination miteinander harmonieren und so innerhalb kürzester Zeit ein fetziger Track zusammengestellt ist, der sich durchaus hören lassen kann.

Wer also auf einen der drei Musikstile steht, sollte unbedingt zugreifen.



Im Drag & Drop-Verfahren werden die einzelnen Sampling-Elemente in den Mixer gezogen.

eJay Super Spar Pack	
Note:	sehr gut
Preis:	jeweils 29,95 DM
Hersteller:	PXD Software

Verlosung!

Wer sein Glück ein wenig auf die Probe stellen möchte, kann auch versuchen, eines von jeweils drei der Dance-, Rave- und Hip Hop-Super Spar Packs bei uns zu gewinnen. Einfach nur folgende Frage beantworten, die Lösung auf eine Postkarte schreiben und diese ausreichend frankiert an die untenstehende Adresse schicken. Viel Glück!

Für welche drei Music-Styles gibt es ein eJay Super Spar Pack?

Ausreichend frankierte Postkarte schicken an:

Capital City
Redaktion SuperGames · Verlosung eJay
Medienzentrum com.media,
Lahusenstraße 25
27749 Delmenhorst

Einsendeschluß ist der 1. November 1999, teilnehmen darf jeder außer den Mitarbeitern der Redaktion und des Verlages. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

CDs zum Billigtarif

GUT & GÜNSTIG



Budget-Serien

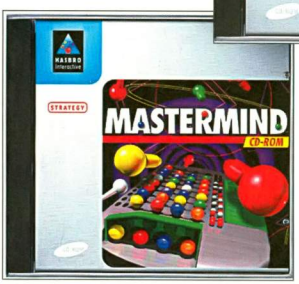
Smile & Buy

Die noch relativ junge Budget-Serie „Smile & Buy" aus dem Hause Hasbro Interactive, die auch die Label MicroProse, Team 17 und Atari umfaßt, kündigt einen ganzen Schub von Neuheiten an.

Gestartet war die Serie mit mehr als einer Hand voll Titeln. So bietet man die Panzersimulation „M1 Tank Platoon 2", den „Grand Prix Manager 2", das Formel 1-Rennspiel „Grand Prix 2", „Worms 2", das Verkehrs-Strategical „Transport Tycoon Deluxe", die Brettspielumsetzungen zu „Trivial Pursuit" und „Flottenmanöver", den Strategie-Blockbuster „X-COM – Apocalypse", die Billardsimulation „Arcade Pool 2" sowie den Superhit „Civilization II" für 19,95 DM im Jewel Case an.

Neue Titel der Smile & Buy-Reihe sind unter anderem die Strategiespiele „Civilization" und „Master of Orion II" sowie die Formel 1-Simulation „MicroProse Formula 1 Grand Prix". Weiterhin folgen „Worms United" sowie die Flippersimulation „Addiction Pinball" und die Brett- und Gesellschaftsspielumsetzungen „Yahtzee" und „Mastermind". Auch diese Titel werden zum Preis von 19,95 DM erhältlich sein.





White Label

Drei Neuheiten finden sich in Virgins „White Label"-Serie: in dem Grafikadventure „Baphomets Fluch II – Die Spiegel der Finsternis" reist der Spieler einmal um die halbe Welt und wechselt dabei immer wieder zwischen zwei Charakteren hin und her.

In dem Fantasy-Strategical „Mana – Der Weg der Schwarzen Macht" schlüpft der Spieler in die Rolle eines Magiers. Diesen steuert er durch ein Echtzeit-Reich und kämpft mit seinen magischen Waffen gegen jede Menge mystischer Kreaturen. Hinaus ins holprige Gelände führt das Rennspiel „Bleifuss Rally", das ebenfalls neu in der „White Label"-Budget Line veröffentlicht wurde. Bei den virtuellen Offroad-Rennen steuert der Spieler sein Fahrzeug allerdings nicht nur über unebene Waldgebiete, sondern auch durch verschlungene und äußerst enge Dorfstraßen.

Alle drei Titel sind ab sofort für 29,95 DM im Handel erhältlich.

Bundles & Compilations

Bleifuss Quattro

Vier mal „Bleifuss" in einer Compilation: „Quattro" macht's möglich. Das Bundle enthält die beiden Renner „Bleifuss" und „Bleifuss 2" sowie die Offroad-Rennsimulation „Bleifuss Rally". Ergänzt werden die drei auf Realismus ausgelegten Titel durch den eher niedlichen Partyflitzer „Bleifuss Fun".

Gold Games III

Wie auch schon ihre Vorgänger erzielte die Compilation „Gold Games III" von TopWare hohe Verkaufsrekorde. Sage und schreibe 450.000 mal verkaufte sich die Spielesammlung. Seit einiger Zeit steht sie wieder in den Regalen der Geschäfte – und diesmal zum drastisch reduzierten Preis von 29,95 DM.

Auf den 24 CD-ROMs der Compilation finden sich Spielehits wie „Biing!", „Earth 2140", „Tomb Raider", „Demonworld", „G-Nome", „Jack Orlando", „Have A N.I.C.E. Day" und viele, viele andere. Allerdings ist das Angebot der „Gold Games III" zum Aktionspreis zeitlich begrenzt, nur bis zum 15. September ist sie für 29,95 DM erhältlich.

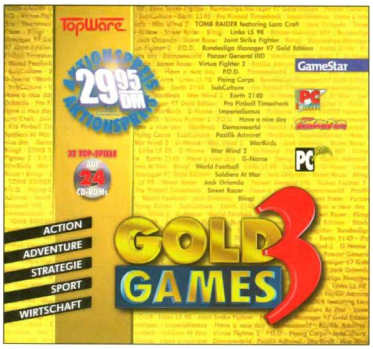
War Pack

Vier preisgekrönte Kriegsspiele finden sich in dieser Compilation aus dem Hause TLC. Mit dabei ist das rundenbasierte Strategical „Panzer General IIID", die Kampfhubschraubersimulation „Team Apache", die U-Boot-Simulation „Silent Hunter" in der Commanders Edition sowie der Titel „Soldiers at War".

Das Bundle ist zum Preis von 29,95 DM erhältlich.

Warhammer Collection

Das futuristische Rollenspiel „Warhammer" wurde schon mehrfach für den Computer umgesetzt. Drei der Games sind nun in der „Warhammer Collection" zum Preis von insgesamt 29,95 DM erhältlich. Das Bundle umfaßt die Titel „Im Schatten der gehörnten Ratte", „Warhammer Epic 40,000 Final Liberation" und „Warhammer 40,000 Chaos Gate".



Zum Sonderpreis bis zum 15. September noch einmal im Handel: „Gold Games III".

Automatenklassiker

Arcade's Greatest Hits – The Atari Collection 2



Es gibt ältere Spiele, bei denen ist man froh, daß sie endlich aus den Regalen verschwunden ist. Und dort möchte man sie auch nie wiedersehen – weder zu Hause noch im Geschäft. Es gibt aber auch Titel, bei denen ist es genau umgekehrt. Denen weint man hinterher, weil es sie seit langem eigentlich nicht mehr gibt. So wie die Spiele der „Atari Collection 2".

Sechs Atari-Automatenklassiker birgt die neue Kollektion auf der CD-ROM, und bei den Titeln wird jeder, der sich mit Videospielen ein wenig auskennt, hellhörig: „Paperboy" ist da mit von der Partie, ebenso wie „Marble Madness", „RoadBlasters" oder das hoch angesehene „Gauntlet".

Um diese Games ein wenig an der Daddelkiste spielen zu können, mußte man vor gut 10 Jahren – zu dieser Zeit waren die Games in den Spielhallen vertreten – noch tief in die Tasche greifen. Nicht etwa, daß eine Runde Spielen damals teuerer gewesen wäre als heutzutage, ganz im Gegenteil. Aber ein Automatenspiel finanziert sich damals wie heute dadurch, daß die Spieler möglichst viele blinkende Münzen in den Automaten stopfen. Und für jedes virtuelle Leben, das der Spieler verliert, wird so eine Münze fällig...

Da ein PC in aller Regel jedoch über keinen Münz-Slot verfügt, ist hier kostenloses Spielen möglich, nachdem die Anschaffungskosten von XX DM für die Compilation beglichen sind. Eine kleine Sonderfunktion bei der Adaption der Arcade-Klassiker läßt beim Spieler trotzdem ein wenig Spielhallen-Feeling aufkommen. Er kann nämlich optional auf virtuellem Wege Münzen einwerfen, um so zu bestimmen, wie viele Leben oder Continues er hat. Gerade in dem Actionrollenspiel „Gauntlet" kommt ihm diese Option zu gute, denn hier bestimmt sich die Lebensenergie seines Charakters aus der Anzahl eingeworfener Münzen. Sollte der Held des Spieles in seinen 2D-Schlachten mal schwächeln, braucht der Spieler also nur den Knopf für den Münzeinwurf zu drücken, schon ist er wieder obenauf.

Wahlweise als Krieger, Elf, Magier oder Dieb zieht der Spieler in „Gauntlet" durch die Gegend und kämpft gegen jede Menge Monster.

Ganz ohne Kämpfe hingegen kommt „Paperboy" aus. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines Fahrrad fahrenden Zeitungsjungen, der allerdings alles andere als einen ruhigen Job hat. Ganz in amerikanischer Manier schmeißt er seinen Kunden, ohne anzuhalten, vom Bike aus die Nachrichten in den Vorgarten. Bonuspunkte gibt's für einen gezielten Treffer in den offenstehenden Briefkasten oder aber für ein zerschmettertes Fenster bei unfreundlichen Nicht-Kunden. Wer keine Zeitung bekommt, bestellt sein Abo am nächsten Tag ab, zudem lauern jede Menge Gefahren auf dem Weg des Spielers. Skater kommen bei „720°" auf ihre Kosten; hier betätigen sie sich sportlich in einer Half-Pipe und kassieren für waghalsige Kunststücke jede Menge Punkte. Bei „RoadBlasters" ist der Spieler mit einem bewaffneten Flitzer auf langen Rennstrecken unterwegs und nimmt den Kampf gegen seine schießenden Feinde auf.





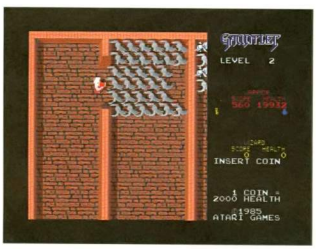
Noch mehr Action gibt's bei „Vindicators". In diesem futuristischen Kriegsspiel steuert der Spieler einen kleinen Panzer.

Eher etwas für die grauen Zellen hingegen ist „Marble Madness". Eine kugelrunde Murmel steuert der Spieler hier durch einen mit Hindernissen nur so übersäten Level und muß dabei auch auf die physikalischen Gegebenheiten der Murmel, wie beispielsweise deren Rollverhalten, Rücksicht nehmen.

Mit der „Atari Collection 2" bringen Midway und GT Interactive sechs absolute Spielhallenklassiker neu auf den Markt, die bis heute ihren Reiz nicht verloren haben und schon nach den ersten Sekunden süchtig machen. Wer von sich behauptet, sich mit Computer- und Videospielen auszukennen, muß diese Sammlung einfach haben!

Arace's Greatest Hits – The Atari Collection 2

Note:	sehr gut
Preis:	ca. 60,– DM
Hersteller:	Atari/Midway/ GT Interactive



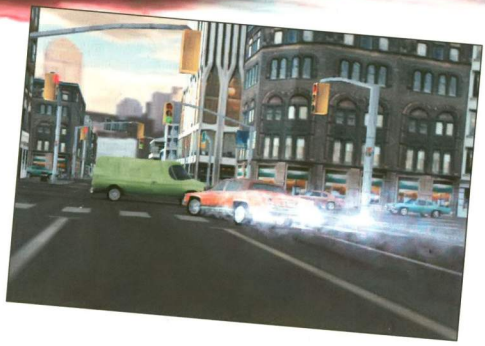






Präsentation bei Reflections

DRIVER



Ins nordenglische Newcastle luden GT Interactive und Reflections eine Hand voll deutscher Journalisten, um dort den Entwicklungsstand der PC-Version von „Driver" zu demonstrieren. Auch wenn es bis zur Fertigstellung des Spiels zu Redaktionsschluß noch ein wenig Zeit brauchte, kann schon mal eines verraten werden: „Driver" wird ein Game, an dem kaum jemand vorbeikommt.

Mit „Driver", so hört man schon seit geraumer Zeit, bricht eine neue Ära an im Genre der Fahrsimulationen, auch wenn „Driver" nicht ganz in die eigentlich recht großzügig angelegte Schublade der Simulationen paßt. Vielmehr handelt es sich bei diesem Titel um ein reinrassiges Actionspiel mit Simulationselementen.

Erstmals wird der Spieler freie Hand bei der Routenplanung haben. Er steuert sein – originalgetreu simuliertes – Fahrzeug durch vier amerikanische Großstädte. In diesen Städten erledigt er verschiedene Aufträge. Wichtig ist für seine Bosse nur, daß der Spieler rechtzeitig am vorgegebenen Zielpunkt innerhalb der Stadt ankommt. Welchen Weg er dorthin wählt, ist völlig unerheblich.

Alle Straßen der Stadt sind für ihn befahrbar, nirgendwo hindert ihn eine Absperrung oder ein Zaun in seiner Wegwahl. Ganz im Gegenteil, sogar in Parkhäusern kann er seine Runden drehen, dort führen ihn einige Missionen auch hin.

War es in dem jüngst erschienenen „Midtown Madness" von Microsoft noch so, daß der Spieler auf seinem Weg verschiedene Checkpoints anfahren mußte und ihm so eine frei wählbare Wegstrecke quasi nur vorgegaukelt wurde, entfällt auch diese Behinderung in „Driver".

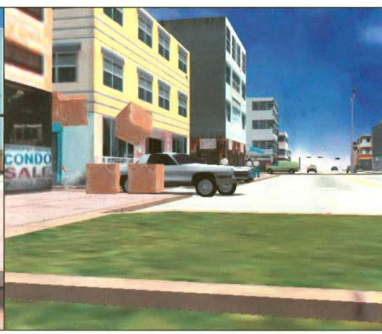
Idee und Story des Spiels basieren auf verschiedenen Car-Chase-Movies aus den ‚60er und ‚70er Jahren (siehe Kasten). Der Spieler schlüpft in die Rolle des Undercover-Cops Tanner. Dieser wird von seinem Boß darauf

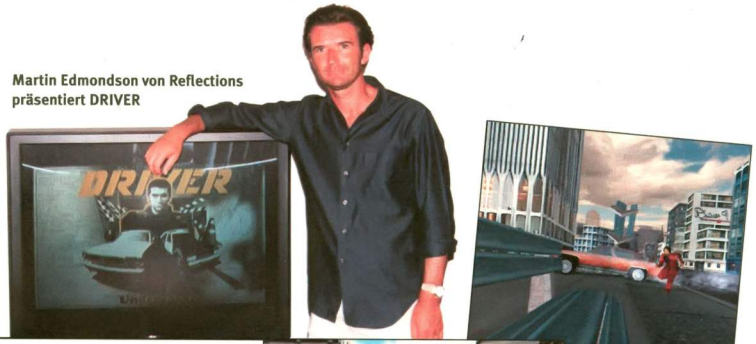
Special Info: Reflections

Seit nunmehr 14 Jahren entwickelt Reflections im englischen Newcastle Computerspiele. Im Jahr 1989 landete das Team mit „Shadow of the Beast" einen ihrer ersten großen Erfolge, damals noch auf dem Heimcomputer-System Amiga.

Fünf Jahre später, nämlich 1994, brachten Reflections ihren ersten großen Konsolentitel heraus: mit „Destruction Derby" konnte man auf der gerade auf den Markt gebrachten PlayStation die Aufmerksamkeit auf sich lenken. Ende 1996 waren die Arbeiten am Sequel „Destruction Derby 2" abgeschlossen, dieser Titel verkaufte sich weltweit über eine Million mal. Schon bald darauf begannen die Arbeiten an „Driver".







Martin Edmondson von Reflections präsentiert DRIVER

angesetzt, den Ober-Gangsterboß Castaldi ausfindig zu machen und ihn auf frischer Tat zu ertappen. Zwar weiß jeder, daß Castaldi ein Verbrecher ist, beweisen kann es ihm aber niemand. Hier kommt Tanner ins Spiel: Er heuert als Driver bei kleineren Gangsterbanden an und fährt für sie verschiedene Aufträge. Nach und nach profiliert er sich in der Unterwelt und wird auch bei größeren Missionen eingesetzt, bis er letztendlich für Castaldi fahren darf. So lautet der Plan von Tanner und der New Yorker Polizei, und so soll er auch in die Tat umgesetzt werden.

„Driver" baut auf einer ziemlich düsteren Atmosphäre auf, die der aus den Video-Vorbildern sowie dem Action-Film-Zeitgeist der ‚70er Jahre entspricht. Alles ist sehr rauh, die Menschen sehr wortkarg und die kriminelle Arbeit ist hart. Zu lachen hat man als Driver nichts, das merkt der Spieler sehr schnell, und dennoch wird er, wenn er sich anstrengt, in seinen Missionen Erfolg haben.

Nach und nach bereist er auf seiner Jagd nach Castaldi Teile der vier amerikanischen Metropolen Miami, San Francisco, Los Angeles und New York. Das Spiel startet in Miami, wo sich der Driver zunächst mit seinem Fahrzeug vertraut macht.

Wie in den Vorbild-Filmen üblich, fährt auch der Spieler ein PS-starkes amerikanisches Muscle Car, das



ebenfalls zur Erhaltung der Atmosphäre beiträgt.

Für die Entwickler von Reflections war es wichtig, die Fahrphysik der Wagen so authentisch wie möglich zu gestalten. So schaukeln sich die Muscle Cars im Original wie auch in der virtuellen Nachbildung gern auf, schleudern bei zu viel Beschleunigung und minimalem Lenkradeinschlag durch die Gegend oder brausen einfach mit kreischenden Motoren davon.

Doch es geht noch weiter: In schnellen Kurven verlagert sich das Gewicht der Wagen auf die entsprechende Seite, was auf dem Bildschirm genauestens zu sehen ist. Bei besonders rasanten Fahrten kann es sogar passieren, daß die eine oder andere Radkappe von ihrem Bestimmungsort springt und über die Straße kullert.

Ein weiteres Beispiel für die realistische Fahrzeuggestaltung: die Schadensdarstellung. Sobald der Spieler einen Unfall baut, wird der Schaden an der Stelle dargestellt, an der er passiert ist. Knallt ihm also jemand in die linke Tür, gibt's auch in der linken Tür eine Beule. Bei einem Frontalzusammenstoß dagegen verziehen sich Motorhaube und Kühler, zudem geben die Scheinwerfer ihren Geist auf. Fährt dem Spieler jemand hinten auf, erlöschen die Rücklichter und der Kofferraum bekommt einen mit. Voraussetzung für ernsthafte Karosserieschäden ist natürlich eine entsprechende Geschwindigkeit, im Schritttempo geht bekanntermaßen kein Blech so leicht kaputt.

Was mit dem Realismusmodell für den Spieler gilt, trifft auch für den virtuellen Verkehr zu, der in den Städten unterwegs ist und allerorten für Chaos sorgt, zumindest, wenn der Spieler mit Vollgas über die überfüllten Straßen brettern will. Zwar hält sich der brave Normalbürger äußerst penibel an alle Straßenverkehrsordnungen dieser Welt und würde niemals auch nur auf die Idee kommen, einen Unfall zu verursachen, doch der Spieler macht ihm da einen Strich durch die Rechnung und rammt schon mal das eine oder andere an seiner Mission unbeteiligte Fahrzeug. ■



Special Info: Video-Vorbilder



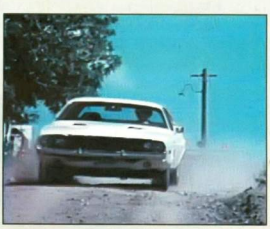
Die Video-Vorbilder: „Bullitt", „Vanishing Point", „The Getaway", „The Driver" und „The Blues Brothers„

Mehrere Meilensteine des Car-Chase-Film-Genres bildeten die Vorbilder für das Geschehen, die Atmosphäre und das Design von „Driver". So der 1968 erschienene Actionstreifen „Bullitt" mit Steve McQueen und Robert Vaughn. „Bullitt" gilt für viele Fans als der Car Chase-Movie schlechthin.

Weiterhin bildeten sich die Designer von „Driver" mit „Vanishing Point" von 1971 (1997 übrigens für das amerikanische Fernsehen neu verfilmt), dem 1972er „The Getaway" (Remake 1994) sowie dem Kultstreifen „The Blues Brothers" von 1980 fort. Den größten Einfluß auf das Spiel hatte aber sicherlich der Walter Hill-Film „The Driver" aus dem Jahr 1978. Ryan O'Neal spielt hier einen Fahrer, der – wie im vorliegenden PSX-Spiel – Aufträge für Gangster-Banden erledigt.



„Bullitt" (1968) – für viele der Car Chase Film schlechthin. Im Hintergrund ist übrigens Alcatraz Island („The Rock") zu erkennen.



Die '70er – Zeit der Muscle Cars, wie hier in „Vanishing Point" (1971)



Mittendrin statt nur dabei

Präsentation von Mercedes-Benz Truck Racing am Nürburgring

Wann herrscht am Nürburgring der meiste Trubel? Nicht etwa bei Formel 1-Rennen, wie man spontan vermuten möchte. Truck Racing heißt das Zauberwort, das gut und gern über 200.000 Besucher für ein Wochenende zur Rennstrecke an der Eifel lockt. In dem ganzen Motorsportgetümmel präsentierten Synetic und THQ ihr LKW-Rennspiel.

„Das ist meine erste Verletzung", erklärt Ellen Lohr und blickt etwas nachdenklich auf ihr linkes Handgelenk. Vor einiger Zeit noch zierten es einige Stahlnägel, die den Bruch richtig zusammenwachsen lassen sollten. Mittlerweile ist alles geheilt, und nur ein paar kleine Narben erinnern noch an den medizinischen Aufwand, der zwangsläufig um eine gebrochene Hand getrieben wird.

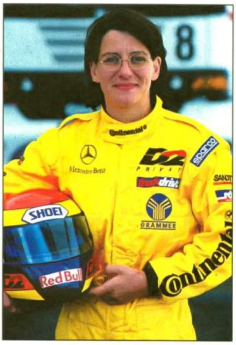


„Im Führercockpit eines Renntrucks kam es zu dem Unfall", erzählt Ellen Lohr. Mit 160 km/h, der laut Renn-Reglement vorgeschriebenen und elektronisch abgeriegelten Höchstgeschwindigkeit für Racing Trucks, ist sie in einen Reifenstapel geknallt. Das Lenkrad wurde herumgeschleudert, und die Wucht, die solch ein fünf Tonnen schwerer Renn-LKW mit sich bringt, brach ihr letztendlich die linke Hand. Daß bei dem Unfall nicht mehr passierte, begründet die 34jährige Profi-Rennfahrerin mit den vorbildlichen Sicherheitseinrichtungen an Bord der Racing Trucks.

„Rempeln gehört dazu"

Die Profi-Rennfahrerin ist hart im Nehmen. „Rempeln gehört einfach zum Truck Racing dazu", erzählt sie mit einem verschmitzten Grinsen auf den Lippen und einem freudigen Leuchten in den Augen. „Wer beim Truck-Rennen nicht rempelt und anstößt, hat keine Chance." Wie soll man auch sonst mit solchen Maschinen Plätze wettmachen, wenn alle die gleiche Höstgeschwindigkeit fahren?

Seit mehr als 10 Jahren ist Ellen Lohr im Profi-Renngeschäft tätig. Wer sich ein bißchen für die deutsche Rennszene interessiert, wird ihren Namen wohl noch von der DTM kennen. Seit 1997 fährt Ellen Lohr im Truck Racing mit, bis zum letzten Jahr war sie als Werksfahrerin bei Mercedes-Benz beschäftigt. Auch wenn sie sich zunächst dieses Jahr wieder hauptsächlich um die Deutsche Tourenwagen Challenge kümmert, hat der Truck-Rennsport für sie eine ganz besondere Bedeutung, und 1998 war sicherlich nicht das letzte Jahr, in dem sie als Profi hinter dem Steuer eines Renn-LKWs saß. „Es ist einfach ein Wahnsinnsgefühl, diese geballte La-



Deutschlands bekannteste Profi-Rennfahrerin: Ellen Lohr

dung Kraft hinter sich zu spüren", beschreibt sie begeistert. Gut 1.300 PS hat solch ein Renntruck, und die wollen behutsam eingesetzt werden.

„Es geht ums Driften"

„Mit einem Truck fährt man ganz anders durch eine Kurve als mit einem Tourenwagen oder einem Formel 1-Boliden", plaudert Ellen Lohr aus dem Nähkästchen der Fahrertricks. „Es geht ums Driften", verrät sie und erklärt dann, daß es beim Truck-Rennen oberstes Ziel ist, so spät wie möglich in die Kurven und so früh wie möglich wieder heraus zu driften. Nur dadurch, daß die Rennmaschine – zumindest optisch – in den Kurven fast quer steht, sei es möglich, bis kurz vor dem Rund die Höchstgeschwindigkeit zu halten, und diese anschließend innerhalb kürzester Zeit wieder aufzunehmen. Gebremst wird erst wenige Meter vor der Kurve, und das stellt besondere Ansprüche an Material, Mensch und Maschine.

Natürlich macht ihr auch die Atmosphäre am Rennstandort selbst Spaß, erzählt Ellen Lohr. „Alles ist richtig familiär, man kennt fast jeden, und Rivalitäten gibt es eigentlich nur während des Rennens auf der Strecke". Diese Beschreibung paßt auch genau auf die Atmosphäre, die am Nürburgring am Truck-Renn-Wochenende vorherrschte.

Schon weit vor der Strecke hatten findige Dauerbesucher ihre Zeltlager aufgeschlagen, um morgens möglichst früh am Kurs zu sein und sich nicht durch Blechlawinen und Menschenmassen drängeln zu müssen.

Truck Racing: Gewerbeschau und Jahrmarkt

Auf dem Renngelände gleicht alles einer Mischung aus großer Gewerbeschau und Jahrmarkt. Ein Stand eines LKW-Fabrikanten reiht sich an den nächsten, überall gibt es die neuesten Trucks und Erzeugnisse für Trucker zu bestaunen. Gleich an diese Stände, von denen die meisten den Besuchermengen auch Unterhaltung wie Showbühnen, Gewinnspiele und diverse Giveaways bieten, grenzt das Fahrerlager. Für die meisten Besucher ist es mit ihrer Eintrittskarte frei zugänglich, sie können live mitverfolgen, wie die LKWs vor dem Rennen präpariert und repariert werden. Auch das macht wohl den großen Reiz am Event Truck Racing am Nürburgring aus: Wo sonst kommt man schon einmal so hautnah an die schnellen Gefährte und kann sich alles im Detail ansehen.

Kein Wunder also, daß über 200.000 Menschen an den drei Renntagen das Nürburgring-Gelände besuchten und an den Tribünen eine Art Volksfeststimmung verbreiteten. Mitten drin im Getümmel, am Mercedes-Benz-Zelt, präsentierten Synetic und THQ bei prallem Sonnenschein ihr „Mercedes-Benz Truck Racing". Das Spiel selbst basiert auf einer optimierten Engine des Synetic-Racers „N.I.C.E. 2", die nun beispielsweise auch Features wie trilineares Mipmapping unterstützt. Planungen gehen dahin, den Spieler einige der offiziellen Truck-Racing-Kurse in ganz Europa befahren zu lassen, darunter natürlich auch den deutschen Nürburgring. Formel 1-Veteranen werden jedoch schnell bemerken, daß für das Truck-Racing – wie auch in der Realität – die zu befahrende Strecke verkürzt wurde.



Andreas Leicht von Synetic präsentiert erste Einblicke in „Mercedes-Benz Truck Racing"



Überholmanöver

Kabel im Kühler

Auf Detailarbeit legt man bei Synetic, wie auch schon in „N.I.C.E. 2" deutlich zu sehen, sehr viel Wert. Die Trucks stimmen bis ins kleinste Detail mit ihren Original-Vorbildern überein – von der Plazierung der einzelnen Werbeflächen bis hin zum Design verschiedener Kabel hinter dem Kühlergrill. Ebenso ergeht es der Strecke, auch hier steht jede Tribüne an dem virtuellen Platz, an dem in der Realität ihr Vorbild steht, und auch jede Werbebande hängt am Platz des Originals. Selbst bei der Plazierung von Bäumen, Reifenstapeln und sonstigem Streckenrandmaterial will man sich streng an den Original-Kursen orientieren.

Einzig und allein eine kleine Unstimmigkeit wird den Rennfahrern vor den Bildschirmen nach Release des Spiels auffallen: Auf den Kursen sind nur Trucks aus dem Hause DaimlerChrysler zu sehen. Grund dafür ist das mit dem Automobilkonzern unterzeichnete Lizenzabkommen, welches auf der anderen Seite den Entwicklern jede Menge Support aus dem Hause Mercedes bietet und so mehr Realismus ermöglicht.

Auch wenn sich „Truck Racing" noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet – der Release ist für das erste Quartal des Jahres 2000 geplant – steht eines schon fest: „Das Fahrgefühl eines Renntrucks soll in dem Spiel so realistisch wie möglich übermittelt werden", erläutert Ellen Lohr. Und damit das auch wirklich passiert, arbeitet sie mit den Developern Hand in Hand zusammen und stellt ihnen ihr komplettes Fachwissen zur Verfügung. Später, in der endgültigen Version des Spiels, wird sie weiterhin als Kommentatorin während der virtuellen Rennen zu hören sein. ■



Alles gleicht einer Mischung aus Gewerbeschau und Rummelplatz: Truck Racing am Nürburgring

Special Info

Faszination Nürburgring

Schon seit 71 Jahren fährt man in der Eifel Rennen. Am 18. Juni 1927 wird mit einem Motorrad- und Wagenrennen nach zweijähriger Bauzeit die Strecke eröffnet. Schon bald werden hier Meisterschaften von internationaler Bedeutung ausgetragen und bereits 1938, beim Großen Preis von Deutschland, erleben 200.000 Zuschauer den Sieg des Engländers Richard Seaman.

Nach dem Zweiten Weltkrieg gewinnt der Kurs noch mehr an internationaler Bedeutung. Das ADAC-1000-Kilometerrennen für Sport- und GT-Wagen wird ab 1951 hier ausgetragen, ebenso finden seit den '50er Jahren Formel 1-Rennen auf dem Nürburgring statt.

Immer mehr Rennen fordern allerdings auch immer mehr Opfer unter den Fahrern. In den '70er Jahren scheitern verschiedene Sicherheitsmaßnahmen in der immer schon als gefährlich befundenen Nordschleife. Als 1976 Niki Lauda hier schwer verunglückt, bedeutet dies das Aus für die Kurve.

1986 wurde der Nürburgring in den Terminkalender der Truck-Rennen aufgenommen. 1995 kehrte – nach einem kleinen Abstecher nach Hockenheim – die Formel 1 wieder zurück an den Ring.



Präsentation in Duisburg

COMMAND & CONQUER – Tiberian Sun

Lange, sehr, sehr lange warten Echtzeitstrategiefans aus aller Welt auf den T-Day, den neuen Tag des Tiberiums. An diesem berüchtigten Tag nämlich veröffentlicht Westwood die Fortsetzung ihrer legendären Spiele-Serie „Command & Conquer". Was „Tiberian Sun" alles bietet, lesen Sie in diesem Special.



Der 27. August war der T-Day – ungünstigerweise lag er genau hinter dem Redaktionsschluß verschiedener deutscher Spielemagazine, darunter auch unserem. Und so müssen wir Sie schon zu Anfang gleich enttäuschen: einen Test von „Tiberian Sun" gibt es in dieser Ausgabe leider nicht. Zum T-Day schaukelten über 100.000 SuperGames-Hefte nämlich frisch gedruckt in LKWs durch ganz Deutschland, um rechtzeitig an den Kiosken zu liegen. Und Vorabversionen des dritten „Command & Conquer"-Teils gab es laut Publisher Electronic Arts nicht – sämtliche Fachpressemagazine hätten auf die Verkaufsversion warten müssen. So wird man bei vielen Zeitschriften noch etwas auf die Reviews warten müssen...

Dennoch werden wir es uns in diesem Artikel nicht nehmen lassen, die ersten Eindrücke des Spiels zu kommentieren – schließlich hatten wir während der Präsentation ausreichend Gelegenheit, das neue „C&C" zu begutachten.

T-Day missed...

Die Story von „Tiberian Sun" beginnt einige Jahrzehnte hinter der



Nach der offiziellen Vorstellung durfte jeder spielen, was das Zeug hielt

des ersten Teils. Oberbösewicht Kane und seine Rebellenvereinigung NOD wurden von der GDI besiegt. Kanes Leiche hat man nie gefunden, die Suche aber längst aufgegeben. Überlebende ehemalige NOD-Mitglieder sind überall auf der Erde verstreut.

Was die Zukunft bringen wird auf der Erde ist ungewiß. Noch immer sind weite Teile des ehemals so lebendigen Planeten vom giftigen, aber äußerst wertvollen Rohstoff Tiberium verseucht. Und die Schäden des Krieges, den die westliche Allianz GDI und die NOD um diesen Geld und Macht bringenden Rohstoff führten, sind auch allerorten nur zu allgegenwärtig.

Der Krieg ist also beendet, und dennoch herrscht auf der Erde kein Frieden. Es gibt nichts, worauf die Menschen hoffen können, woran sie sich geistig klammern können. Eine zerstörte Umwelt, Armut und viel Leid tauchen das Leben auf dem blauen Planeten in ein apokalyptisches Licht, wo die Kriminalität an der Tagesordnung ist.

Das einzig positive, was die Menschen und gerade auch die Oberen der GDI all dem Elend abgewinnen können, ist, daß sie ihre Zukunft ohne Kane erleben werden. Doch das scheint nur ein frommer Wunsch zu sein, von dem noch niemand so richtig weiß, daß er nicht in Erfüllung gehen wird.

Kane kommt zurück

Die Bruderschaft von NOD hat sich schon längst von den Kriegsschäden erholt und unauffällig ein weltweit operierendes Terror-Netzwerk wiederaufgebaut. Kein Außenstehender hat davon etwas mitbekommen. Auch hat niemand bemerkt, daß die NOD mittlerweile wieder ganze Armeen ausgebildet und diese mit neu entwickelten Waffen ausgerüstet hat. Und es kommt noch viel schlimmer: Wissenschaftler der Bruderschaft haben die Langzeitwirkung von Tiberium auf den menschlichen Körper untersucht und herausgefunden, wie sie die für den Organismus eigentlich schädlichen Wirkungen nutzen können. Eine neue Generation von äußerst resistenten Elitesoldaten steht der Menschheit bevor, und die NOD wird sie sicher gegen sie einsetzen.

Das Ziel der GDI war es hingegen, ein Mittel zu entwickeln, daß die Menschheit gegen die Tiberium-Wirkungen schützt. Auf der Seite der westlichen Allianz konnte man allerdings keine Erfolge verbuchen. Auf der militärischen Seite sieht es etwas besser aus: Truppen von Elite-Marines stehen der GDI für den Fall der Fälle Tag und Nacht zur Verfügung.

Innerhalb kürzester Zeit scheint dann auch ein Einsatz dieser Marines nötig zu werden: NOD-Truppen greifen immer öfter neutrale Ziele und solche der GDI an. Was anfangs noch den Eindruck von zufälligen, ungeplanten Attacken machte, entpuppt sich bald als das wohldurch-



Brücken können neuerdings zerstört werden



Angriff auf eine Stadt

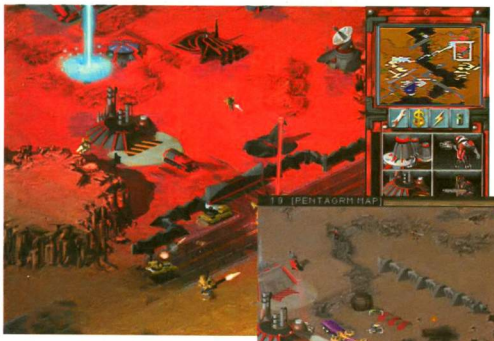


Heftige Schlacht



Die Musik zum Spiel

In Deutschland gibt's zum Spiel noch ordentlich was auf die Ohren: die deutsche Metal-Band [[tam]] coverte den Frankie Goes To Hollywood-Hit „Two Tribes" als offiziellen „Command & Conquer 3"-Soundtrack. Zu hören ist er auf dem aktuellen Album „HighLife". Zusätzlich drehte man ein aufwendiges Video, in dem die Metal-Mucker in NOD-Uniformen ihr neues Stück auch visuell rüberbringen.



Kräftegleichgewicht



Explore the unexplored



High-Tech-Sci-Fi-Basen

dachte Werk eines bestimmten Mannes: Kane. Er ist zurück, und diesmal will er die Weltherrschaft an sich reißen, koste es, was es wolle.

Tiberium ist alles

Ein neuer Krieg steht also bevor, und wieder steht das Tiberium im Mittelpunkt. Auf der einen Seite ist es nützlich, weil es als wichtiger Rohstoff dient. Auf der anderen Seite jedoch wird es als biologische Waffe benutzt und schadet damit beiden Parteien.

Wieder hat der Spieler – ganz „Command & Conquer"-like – die Möglichkeit, zu wählen, für welche Seite er die strategischen Feldzüge führen möchte. Auf der Seite der NOD bereitet er skrupellos die Unterwerfung der Menschheit vor. Auf der Seite der Globalen Defensiv-Initiative, der GDI, versucht er, zu retten, was zu retten ist.

Die Schlachten werden dabei auf den unterschiedlichsten Terrainformen ausgetragen. Mal kämpft der Spieler in tiberiumverseuchten Zonen, mal führen ihn die Schlachten in arktische Tundra-Gebiete und mal benutzt er seine riesigen Waffensysteme mitten in der Großstadt.

Neu im dritten „Command & Conquer" sind die sogenannten 3D-Terrains. Höhenunterschiede beispielsweise werden auf den Karten jetzt dargestellt und dienen auch als wichtiges Element im taktischen Kampf. Auch die sonstige Umgebung erhält eine strategische Bedeutung und interagiert mit dem Spieler und seinen Waffensystemen. In „Tiberian Sun" hinterläßt der Spieler nicht mehr nur einfache Reifenspuren, er kann beispielsweise ganze Wälder in Brand schießen oder mit Explosionen Eis zum Schmelzen bringen. Dieses Feature macht sich gerade in arktischen Gebieten schnell bezahlt: mit wenigen Schüssen kann dem Feind der Weg verbaut werden, genau so schnell kann aber auch der Spieler selbst benachteiligt sein. Selbst Jahreszeiten werden im neuen „C&C" berücksichtigt und bieten weiterhin strategische Möglichkeiten. Ein Fluß beispielsweise, der im Sommer ein unüberwindbares Hindernis darstellte, kann im Winter zufrieren und so allen Einheiten eine Überquerung ermöglichen. Auch hier würde sich die künstliche Eisschmelze durch Waffengewalt eventuell wieder bezahlt machen. Doch das ist nicht alles, das Strategie-Feature Umgebung läßt sich noch ein wenig weiter ausbauen. Brücken lassen sich nämlich auch durch Explosionen zerstören, und so kann dem Feind auch im Sommer ein eventuell vorhandener Weg vorerst abgeschnitten werden.

Eine weitere Naturgewalt, die dann und wann in das Spiel eingreift, ist ein heftiger Ionensturm, der sowohl dem Feind als auch dem Spieler einige Schwierigkeiten bereiten kann. Neben dem Sturm entpuppen sich allerdings auch die Überreste der Geschosse als Gefahr: Splitter und Trümmer fliegen bei einer Explosion durch die Luft und beschädigen zusammen mit Druckwellen alles, was sich in ihrer Nähe befindet. Nur zu deutlich sind die Auswirkungen eines Geschoß-Einschlags in der Umgebung zu sehen.

40 neue Einheiten

Pro Seite finden sich in „Command & Conquer 3" etwa 20 neue Einheiten. Die Bruderschaft von NOD beispielsweise verfügt nun auch über Units, die sich fast unsichtbar unter der Erde bewegen können. Auf der Gegenseite wurde der Mammuth-



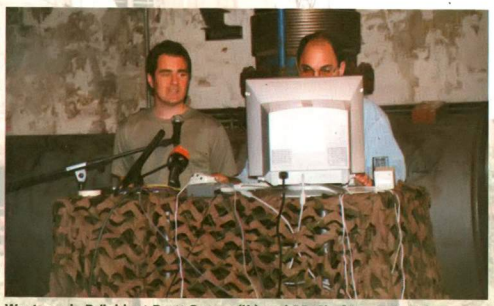
War like in Egyptia

Vorab-Fazit Claas Wolter



Alles ist neu in „Tiberian Sun", so scheint es auf den ersten Blick. Wer jedoch ein wenig genauer hinsieht, der wird merken, daß kein einziges dieser Features nun wirklich neu ist. Vielmehr erweckt „C&C 3" den Eindruck, als hätte man sich bei Westwood mit einem großen virtuellen Einkaufswagen ausgerüstet und wäre bei den Genre-Kollegen auf Shopping-Tour gegangen. Eine Packung „Battle Isle" erlaubt den Erfahrungszuwachs der Einheiten, ein wenig hiervon bringt die heiß ersehnten Waypoints und ein wenig davon zaubert das Gelände in eine Pseudo-Dreidimensionalität. Klar, all dies sind Features, die das Spiel dringend benötigt hat und es somit auf den Stand der Zeit pushen. Wirkliche, herausragende Innovationen jedoch suche ich noch vergeblich.

Bevor ich an dieser Stelle jedoch zu kritisch werde, warte ich lieber den Redaktionsschluß und damit die Vollversion des Spiels ab. Der Langzeittest wird sicherlich noch den einen oder anderen Eindruck vermitteln. Nur eines ist schon jetzt völlig sicher: wahre „C&C"-Fans werden auch um „Tiberian Sun" nicht herumkommen...



Westwoods Präsident Brett Sperry (li.) und PR-Chef Aaron D. Cohen führten „Trierian Sun" auf einer großen Videoleinwand vor

Panzer der GDI um einiges verbessert, seine Feuerkraft ist noch überragender als im ersten Teil.

Diese Militärfahrzeuge der Superlative sind allerdings mit Handicaps versehen, um gerade auch in den Multiplayer-Matches ein Fair Play zu ermöglichen. War es in den Vorgängern ohne Probleme möglich, ab einem gewissen Kontostand übermächtige Riesen-Armeen dieser Hyper-Waffen zu produzieren, um damit den Gegner im Nullkommanix zu überrollen, muß sich der Spieler in „Tiberian Sun" ganz auf sein taktisches und strategisches Denkvermögen verlassen. Vom GDI-Mammuth-Panzer beispielsweise kann er nur noch ein Exemplar zur Zeit bauen. Erst wenn dieses vollständig zerstört wurde, kann er in seinen Fabriken einen neuen Panzer in Auftrag geben.

Trotz seiner ungeheuren Waffenstärke wird der Mammuth-Panzer von einer Neuerung wohl kaum profitieren: dem bei allen Einheiten eingebauten Lerneffekt. Units, die sich erfolgreich durch eine Schlacht gekämpft haben, werden in ihrem Status befördert und lernen immer wieder dazu. Sie werden schneller und stärker. Ab einem gewissen Erfahrungswert erlernt eine Einheit neue Fähigkeiten, die sich beispielsweise als Bonus bei den Trefferpunkten, der Schußkraft oder der Panzerung auswirkt.

Die Entwickler von „C&C 3" haben sich weiterhin bemüht, die Waffenstärken der einzelnen Einheiten stärker und fairer auszubalancieren. So ist es in „Tiberian Sun" nicht mehr ratsam, nur auf eine Waffengattung zu setzen, da die Schwächen eines homogenen Trupps – egal, wie groß er ist – überwiegen und es für den Feind ein leichtes Spiel ist, ihn auszuschalten. Dazu braucht er im Extremfall nur eine Waffengattung zu verwenden, die genau auf die Schwächen der gegnerischen Einheiten abzielt. Einige Spezialeinheiten erlauben es, von mobilen zu stationären Objekten umgewandelt zu werden. So erhöht sich beispielsweise bei stationären Artillerieeinheiten der Wert der Kampfkraft, dafür aber ist die Einheit nicht mehr beweglich. Eine erneute Umwandlung ist jedoch – einen entsprechenden Kontostand vorausgesetzt – jederzeit möglich.



Angriff im Nordosten

Gameplay-Veränderungen

In „Tiberian Sun" wird der Spieler erstmals auf unterschiedliche Arten von Tiberium treffen. Zu erkennen sind die unterschiedlichen Sorten an ihrer Farbe. Grünes Tiberium beispielsweise ist gutartig und verspricht reiche Erträge. Blaues Tiberium hingegen ist nicht sehr empfehlenswert, für menschliche Einheiten



Angriff mit vereinten Kräften

Gebäude-Upgrades

Auf der Seite der Gebäude ist die wohl wichtigste Neuerung der Aufrüstungs-Modus, bei dem die Bauten für relativ wenig Geld upgegradet werden können. Geschütztürme beispielsweise sind anfangs nicht viel mehr als eine Art Sockel. Auf diesen baut der Spieler nachträglich eine Kanone, ein FLAK-Geschütz oder einen Wachturm. Bei Kraftwerken kann er durch die Upgrades deren Energie-Produktivität erhöhen und so die Leistung verbessern, ohne ständig neue Gebäude dieser Art errichten zu müssen. Auf der Seite der Bruderschaft von NOD verfügen die Gebäude noch über eine kleine Besonderheit: sie können mit Stealth-Eigenschaften versehen werden und sind so für das Radar der GDI unsichtbar. Auch die Einheiten der GDI werden es etwas schwerer haben, diese Gebäude ausfindig zu machen.

Neue Mauern hingegen erleichtern für beide Seiten den Bau von Defensiv-Einrichtungen: sie verfügen über automatische Türen, die nur die Einheiten der eigenen Seite durchlassen. Alles andere bleibt weitestgehend draußen und darf sich durch den dicken Stahlbeton vorkämpfen.

Das Erreichen der gegnerischen Basis und das Erkunden der Karte überhaupt erleichtern neuerdings Waypoints, mit denen der Spieler seinen Einheiten lange Strecken vorgeben kann. Durch ein einfaches Point & Click-Verfahren markiert er seinen Units Zwischenpunkte auf dem langen, zu beschreitenden Weg und stellt so sicher, daß sie auch eine seinen Vorstellungen entsprechende Route wählen. Auch Patrouillen können auf diesem Wege festgelegt werden, Voraussetzung dafür ist allerdings eine in sich geschlossene Wegstrecke. Allerdings können maximal nur drei Wegstrecken zur Zeit festgelegt werden.

um ein vielfaches schädlicher und bei weitem nicht so ertragreich. Weiterhin wuchern verschiedene Pflanzen auf dem Planeten Erde, die sich nach und nach immer weiter ausbreiten. Sie verursachen an Fahrzeugen ähnliche Schäden wie das Tiberium an menschlichen Einheiten.

Bei so vielen neuen, zusätzlichen Features fällt es kaum auf, daß ein Part der Armee wieder gänzlich fehlt: Einheiten der Seestreitkräfte wird man in „Command & Conquer 3" vergeblich suchen. ■



Kawumm! Die Rakete hat mitten ins Schwarze getroffen!

Vorab-Fazit Frank Guntenhöner



Vom zweiten zum dritten Teil von Command & Conquer hat sich einiges getan. Viele neue und besser animierte Einheiten, Beeinflussung des Geschehens durch die Landschaft, Bewegungsvektoren, Wegpunkte und eine quasi-3D-Landschaft. Wenn man nicht weiß, was sich sonst noch so im Genre tut, hört sich das ziemlich gut an. Tatsache ist aber leider, daß C&C 3 damit gerade mal den Stand erreicht hat, den "Dark Reign" und "Total Annihilation" bereits vor zwei Jahren hatten. Das macht den dritten Teil sicherlich nicht zu einem schlechten Game und entscheidend für den Spielspaß sind die Netzwerkmöglichkeiten und das Missionsdesign. Somit werden C&C-Fans sicherlich wieder auf ihre Kosten kommen. Der angekündigte Quantensprung ist aber völlig ausgeblieben.

ZUGREIFEN

bevor es andere tun!

Haben Sie eines unserer Magazine versäumt? Kein Problem, denn die abgebildeten Hefte können Sie – solange der Vorrat reicht – bei uns nachbestellen!

So wird's gemacht: Tragen Sie im untenstehenden Coupon die gewünschten Hefte ein und geben Sie Ihre Adresse an. Wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns die einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Konto-Nr., die BLZ (bitte nicht vergessen), den Namen Ihrer Bank und den Rechnungsbetrag ein. Diesen ermitteln Sie so: Gesamtpreis der Hefte zzgl. einmalig DM 3,- für Porto und Versand. Schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte **genau** entlang der gestrichelten Linie aus (für maschinelle Verarbeitung) und senden Sie beides an:
Publish Verlag GmbH, Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden.

Sehr wichtig: Bitte achten Sie darauf, Konto-Nr. und BLZ korrekt einzutragen. Wenn diese falsch sind, entstehen erhebliche Rücklastschriftkosten der Banken, die wir an Sie weiterberechnen müssen. Gleiches gilt, wenn ein Konto keine Deckung aufweist und die Einlösung der Lastschrift verweigert wird. Anstatt des Lastschriftformulars können Sie auch einen Scheck oder Bargeld einsenden. Überweisen Sie jedoch bitte kein Geld im voraus.

Lieferungen ins Ausland:
Das untenstehende Lastschriftformular dient nur für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Lieferungen ins Ausland können gegen Einsendung eines Euroschecks (mit Scheckkartennummer) vorgenommen werden.

Die Versandkosten betragen bei einem Heft DM 8, ab zwei Heften pauschal DM 12.

PC & Musik



PC & Musik 2/98 9,90 DM | PC & Musik 3/98 9,90 DM | PC & Musik 4/98 9,90 DM | PC & Musik 5/98 9,90 DM | PC & Musik 6/98 9,90 DM

PC & Musik 1/99 9,90 DM | PC & Musik 2/99 9,90 DM | PC & Musik 3/99 9,90 DM | PC & Musik 4/99 9,90 DM | PC & Musik 5/99 9,90 DM

PC & Musik Extra



PC & Musik Extra 1 16,90 DM

Shareware Light



Shareware Light 5/97 16,90 DM | Shareware Light 6/97 16,90 DM | Shareware Light 1/98 16,90 DM | Shareware Light 2/98 16,90 DM | Shareware Light 3/98 16,90 DM | Shareware Light 4/98 16,90 DM | Shareware Light 5/98 16,90 DM

Shareware Light 6/98 16,90 DM | Shareware Light 1/99 16,90 DM | Shareware Light 2/99 16,90 DM | Shareware Light 3/99 16,90 DM | Shareware Light 4/99 16,90 DM



Telefonische Bestellung!

Montag – Freitag
von 8 bis 12 Uhr

07221/ 26 03 20

Knallhart reduziert!

Ehemalig: ~~29,95~~

Jede CD nur noch 19,95



400 Fotos finden Sie auf dieser CD. Eine heiße Mischung mit dem blitzschnellen Viewer „FastView".

400 GIRLS Vol. 2





Super-attraktive Girls, die nicht nur auf Männer stehen, lassen die Hüllen fallen. Erotik vom Feinsten! 160 bzw. 154 Fotos.

HOT! Vol. 1
HOT! Vol. 2



Die Top-Models der Erotik-Szene, perfekt in Szene gesetzt vom Meisterfotografen H. Ormesher, dessen Arbeiten regelmäßig u. a. in PENTHOUSE veröffentlicht werden. 160 Fotos

EROTIC Super Stars.

SharePlay



SharePlay 4/97 16,90 DM · SharePlay 6/97 16,90 DM · SharePlay 1/98 16,90 DM · SharePlay 2/98 16,90 DM · SharePlay 3/98 16,90 DM · SharePlay 4/98 16,90 DM · SharePlay 5/98 16,90 DM · SharePlay 6/98 16,90 DM · SharePlay 1/99 16,90 DM



SharePlay 2/99 16,90 DM · SharePlay 3/99 16,90 DM · SharePlay 4/99 16,90 DM

HOT CDs



HOT CDs 1/97 12,90 DM · HOT CDs 3/97 12,90 DM · HOT CDs 6/97 12,90 DM · HOT CDs 1/98 12,90 DM · HOT CDs 2/98 12,90 DM

HOT CDs



Hot CDs 3/98 12,90 DM · Hot CDs 4/98 12,90 DM · Hot CDs 5/98 12,90 DM · Hot CDs 6/98 12,90 DM · HOT CDs 1/99 12,90 DM · HOT CDs 3/99 12,90 DM · HOT CDs 3/99 12,90 DM · HOT CDs 4/99 12,90 DM · HOT CDs 5/99 12,90 DM

PINK!



PINK! 6/97 19,80 DM · PINK! 2/98 16,90 DM · PINK! 3/98 16,90 DM · PINK! 4/98 16,90 DM · PINK! 5/98 16,90 DM · PINK! 6/98 16,90 DM · PINK! 1/99 16,90 DM · PINK! 2/99 16,90 DM · PINK! 3/99 19,80 DM

Internet online Sp.



Internet Onl. Spez. 3/97 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 1/98 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 2/98 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 3/98 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 4/98 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 5/98 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 1/99 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 2/99 16,90 DM · Internet Onl. Spez. 3/99 16,90 DM

Shareware Light Sp.



Shareware Spez. 1/98 16,90 DM · Shareware Spez. 2/98 16,90 DM · Shareware Spez. 3 16,90 DM · Shareware Spez. 4 19,80 DM · Shareware Spez. 5 19,80 DM · Shareware Spez. 6 19,80 DM · Shareware Spez. 7 19,80 DM · Shareware Spez. 8 19,80 DM

Ich bestelle hiermit folgende Hefte und erteile dem Publish Verlag die einmalige Ermächtigung, den Rechnungsbetrag von meinem Konto abzubuchen:

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Telefonnummer

Kundennummer (falls vorhanden)

Datum

Unterschrift SPLS/99

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

Einzugsermächtigung des Zahlungspflichtigen liegt dem Zahlungsempfänger vor. Fristen und Termine für Fälligkeit, Vorlage und Rückgabe dürfen auf der Lastschrift nicht angegeben werden.

Zahlungspflichtiger: Name, Vorname/Firma (max. 27 Stellen)

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

Verwendungszweck (Mitteilung für den Zahlungspflichtigen) max. 2 Zeilen à 27 Stellen

noch Verwendungszweck

Zahlungsempfänger: Name, Vorname/Firma (max. 27 Stellen)

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048592 0

05 1

Mehrzweckfeld | X | Konto-Nr. | X | Betrag | X | Bankleitzahl | X | Text

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC





Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Direkt-Bestellung unter 0 72 21 / 26 03 20 (Mo–Fr von 8–12 Uhr)

Erotik-Adventure



Days of Oblivion II

Erotikspiele – gerade, wenn sie aus deutschen Landen kommen – werden immer sehr kritisch betrachtet. Meist ist es so, daß die Games sowohl von der technischen als auch der spielerischen Seite her unter jedem Niveau sind, und selbst wenn sich die Games grafisch sehen lassen können, lockt die Handlung keinen Vorleger ins Bett. „Days of Oblivion" war da eine ansehnliche Ausnahme, nun soll der zweite Teil folgen.

In Hannover wird der Nachfolger derzeit produziert und zwar bei der Entwicklerfirma Toygardens Media, die sich auch schon für „Days of Oblivion" verantwortlich zeigten.

Die Handlung spielt im Jahr 2145, ein Jahr nach den Geschehnissen des Vorgängers. Noch immer ist die Erde nach der Schmelzung der Polkappen ein riesiger Ozean, nur eine unvorstellbar große Stahlplattform mitten im nassen Nirgendwo ermöglicht es etwa 20 Millionen Menschen zu überleben. Und diese 20 Millionen leben – bis auf ein paar wenige Ausnahmen – alle in der futuristischen Stadt Twin Town, die zum größten Teil aus fast bis in den Himmel reichenden Hochhäusern besteht.

Die Erdbevölkerung ist also drastisch geschrumpft, aber dennoch reicht die Anzahl der Menschen aus, um untereinander Ärger und Probleme zu verbreiten.

Das Problem, mit dem sich der Spieler beschäftigt, ist ein besonders schwerwiegendes: Die hübsche und freizügige Blondine Tara, Titelheldin des ersten „Days of Oblivion", ist spurlos verschwunden. Und ihre Freunde Jake und Elvis haben nicht die geringste Ahnung, wo sie stecken könnte. Also machen sie sich in der hyperfuturistischen Stadt auf die Suche nach der Erotikdarstellerin, düsen mit Raumschiffen durch mehrere hundert Meter tiefe Häuserschluchten oder erkunden abgelegene Plätze auf der Metallplattform.

Während des Games wechselt der Spieler in der Steuerung immer wieder zwischen den drei Hauptfiguren Jake, Elvis und Tara hin und her, um so die laut Presseinformation „meistens logischen Rätsel" zu lösen.

Eine „abgefahrene Handlung" soll den Spieler dauernd in ihren Bann ziehen, zudem darf der männliche Teil sich immer wieder auf erotische Einspielungen freuen, in denen Tara und Jake ihre weiblichen Vorzüge freudestrahlend präsentieren.

Die Grafikengine in „Days of Oblivion II" basiert auf einem semi-dreidimensionalen Verfahren, welches dem Spieler Grafiken in 3D vorgaukelt, dafür aber weniger das System belastet. Über 50 reale Darsteller werden während des Adventures über den Bildschirm wuseln. Ihre Bewegungen wurden im Blue-Box-Verfahren aufgezeichnet und spä-ter einfach in die gerenderten Hintergrundgrafiken eingearbeitet. Neben den menschlichen Schauspielern finden sich in „Days of Obliovion II" noch einige digitale Darsteller, die quasi die Statistenrolle übernehmen und einige Szenen belebter und lebendiger erscheinen lassen sollen. Ihre Animationen sollen so realistisch wie möglich aussehen, auch wenn man auf das klassische Motion-Capturing-Verfahren verzichtete und statt dessen lieber Animationen der menschlichen Darsteller von Hand auf die virtuellen Wesen übertrug.



Wird vermißt: die hübsche Tara.



Eine schäbige Hütte in Twin Town.

Abgerundet wird das Adventure, das den Spieler an etwa 100 Locations führen soll, durch über 20 Orchester- und Dance-Tracks, die als hochwertige Musik für die richtige Atmosphäre im Spiel sorgen sollen. ■

Days of Olivion II

Erscheinungstermin: September 1999
Hersteller: Toygardens Media/CDV



Vampirkiller

Soul Reaver – Legacy of Kain

Es wird immer abgefahrener: Zunächst schlüpfte der Spieler im ersten „Kain"-Teil in die Rolle eines Vampirs und mußte beispielsweise aufpassen, daß er sich seine Flügelchen nicht in der Sonne verbrennt. Nun – im zweiten Teil – ist der Spieler irgendein untotes Wesen, das nach untoten Seelen jagt. Was allerdings auf den ersten Blick wie ein Action-Game der Marke „Hauptsache blutig" klingt, entpuppt sich sehr schnell als spannendes Fantasy-Horror-Game.

Kain, der einstige Held aus dem ersten Teil dieser „Legacy"-Serie, der so unfreiwillig zum Geschöpf der Nacht mutierte, ist die Karriereleiter der Hölle bis ganz nach oben hinaufgeklettert. Zwar ist er nicht gleich der Teufel in Person, kommt dem Boß der Bösen aber doch erschreckend nahe – und das auch noch in allen möglichen Beziehungen.

Mit einer Art Abteilungsleiter könnte man Kains Stelle im Reich des Bösen vergleichen; er herrscht über jede Menge untote Wesen und verfügt über überirdische (oder besser unterirdische) Kräfte, von denen ein Normalsterblicher nicht einmal zu alpträumen wagt.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Raziel, einst treuer Diener des mächtigen Kain. Doch der Herrscher hat ihn verraten und verkauft, und so ist Raziel nun dazu verdammt, in der Zwischenwelt zwischen Leben und Tod umherzuirren und sich von den Seelen der Untoten zu ernähren, um weiter existieren zu können. Sein Ziel ist es fortan, Kain von seinem Herrscherplatz zu stürzen, um allen anderen verdammten Wesen ein angenehmeres Leben respektive



Raziel, der Rächer.



Auch die reale Welt sieht sehr trostlos aus.



Große Klappe: Raziel ernährt sich von Seelen

einen angenehmeren Tod zu ermöglichen.

Auf geht es also in eine völlig feindliche Welt voller mystischer Kreaturen, die alle nur eines gemeinsam haben: Sie sind weder lebendig noch tot. Und das wird der Spieler in der Rolle von Raziel auf seinem Rachefeldzug auch allzu schnell bemerken, denn die Untoten haben nur eines im Sinn. Sie wollen allem, was irgendwie einen lebendigen Eindruck macht, möglichst schnell die Seele rauben, um vielleicht doch noch in den Himmel zu kommen.

Und da Raziel meist ziemlich lebendig aussieht – schließlich steuert der Spieler ihn durch die Gegend – ist er für alle Monster das erste Angriffsziel. Jeder der 20 verschiedenen Gegner benimmt sich im Kampf gegen Raziel anders. So gibt es beispielsweise vergleichsweise schwache Wesen, die – ähnlich wie Raziel – nur über Energie verfügen, wenn sie gerade eine frische Seele gefrühstückt haben. Nach einigen eingesteckten Schlägen jedoch flüchten diese Wesen in Panik, und der Spieler kann sich über die Seele hermachen.

Die braucht er auch, sie stellt schließlich seine Lebensenergie dar. Wird Raziel verletzt, gibt er ein wenig seiner Energie ab. Nur indem er eine neue Seele zu sich nimmt, füllt sich der Energiebalken wieder.

In zwei Welten spielt „Soul Reaver". Raziel ist nicht nur in der Zwischenwelt unterwegs, um dort ein paar geplagte Seelen von ihrem Leiden zu erlösen, sondern wechselt dann und wann auch in die reale Welt des Lebens. Auch hier lauern jede Menge Gefahren und auch hier muß er gegen Monster kämpfen, um seinem letztendlichen Ziel, der Vernichtung Kains, näherzukommen.



Trotz der von Kain verstümmelten Flügel kann Raziel noch ein wenig gleiten.

Da Kain schon vor langer, langer Zeit die Herrschaft über die Welt der Menschen übernommen hat, sieht hier alles ähnlich trostlos und feindlich aus wie in der Zwischenwelt. Die Menschen arbeiten als Sklaven für die Mächte der Unterwelt und sind schon seit Jahrhunderten nicht mehr ihr eigener Herr.

Klar, daß Kain auch jede Menge seiner scheußlichen Kreaturen in die reale Welt (wie sie im Spiel heißt) geschickt hat, um damit die Menschen zu seinem Vergnügen zu quälen. Raziel weiß das ganz genau. Als er noch an der Seite des Herrschers stand, freute er sich selbst über jedes bißchen Abwechslung in einer Welt, die Kain, ihm und seinen Kollegen zu Füßen lag. Doch nun hat sich das Blatt gewendet – und die Monster sind eine Bedrohung für Raziel. Er wird viel kämpfen müssen in der realen Welt und er wird viele Seelen brauchen, um überleben zu können. Denn in der realen Welt benötigt Raziel ständig Seelenenergie, um hier überhaupt Gestalt annehmen zu können. Natürlich gehen auch in Kämpfen zugezogene Verletzungen auf Kosten des Energiedepots. Ist die Energie sämtlicher aufgenommener Seelen verbraucht, stirbt Raziel allerdings nicht, denn er ist ja auch schon tot – zumindest ein bißchen. Sollte dies also der Fall sein, dematerialisiert sich sein Körper und Raziel findet sich in der Zwischenwelt wieder. Hier heißt es für ihn, neue Seelenenergie zu tanken, um anschließend über das nächste Portal wieder in die reale Welt zurückkehren zu können.

Noch für eine dritte Sache ist die Seelenenergie gut: Sie erlaubt es Raziel, sich einiger Zaubersprüche zu bedienen und fungiert quasi als Mana, als magische Energie. Nach und nach erlernt der untote Rächer einige hilfreiche Zaubersprüche, die ihm beispielsweise im Kampf gegen die Monster weiterhelfen. Besonders hilfreich sind die Zaubersprüche im Kampf gegen einen der 11 Endgegner, die schon auf Raziel warten.



Über dieses Portal gelangt Raziel in die reale Welt.

Eines der Hauptfeatures in „Soul Reaver – Legacy of Kain" werden neben der Handlung und dem Gameplay die geringen Ladezeiten sein. Es war stets ein Ziel der Entwickler, einen fließenden Übergang zwischen dem Spiel und Full Motion Video-Sequenzen zu schaffen, der vom Spieler kaum wahrgenommen wird.



Im Kampf mit ein paar Seelenfressern.

Und so werden in „Soul Reaver" nicht lange Unmengen von Daten in den Hauptspeicher geschaufelt, bevor eine keine zehn Sekunden lange Zwischensequenz über den aktuellen Stand der Hintergrundstory informiert. ■

Soul Reaver – Legacy of Kain

Erscheinungstermin:	3. Quartal 1999
Hersteller:	Crystal Dynamics/ Eidos Interactive

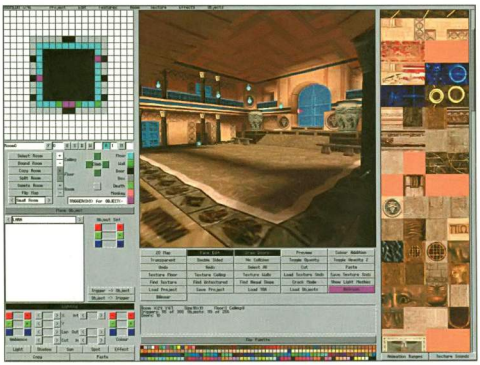


Lara zum Vierten

Tomb Raider
The Last Revelation

Bald ist sie wieder da, die bekannteste Computerheldin der Welt, doch bis zum November müssen Fans von Lara Croft noch warten. Die virtuelle Powerfrau wird auch in ihrem vierten Spiel Spaß und Spannung nicht vermissen lassen, auch wenn das Konzept des Games ein wenig geändert wurde. Man paßt sich wieder mehr dem ersten Teil der Serie an.

Im fernen Ägypten befindet sich die hübsche Forscherin Lara Croft, und ihr größter Wunsch ist es, eine bisher unentdeckt gebliebene Pharaonen-Grabkammer zu finden. Schon viele Forscher und Grabräuber haben ihr Leben dafür gegeben, die dunklen, Tausende von Jahren alten Gemäuer der alten Ägypter zu erkunden; kaum einer ist heil aus dem Wirrwarr von Gängen, Fallen und Altertum zurückgekehrt.



Im Level-Editor werden die neuen Umgebungen entworfen.

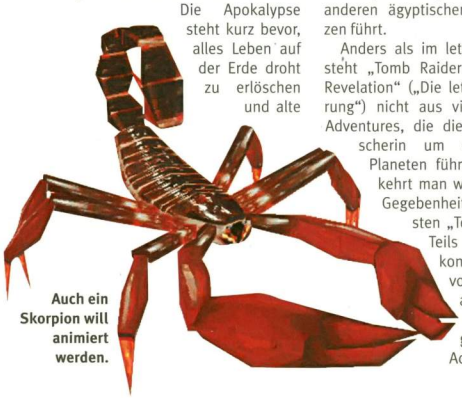
Walk like an Egyptian

Alles deutet bei Lara darauf hin, daß ihr sehnlichster Wunsch endlich in Erfüllung gehen soll: Sie scheint wirklich auf eine bisher der Menschheit verborgen gebliebene Pyramide gestoßen zu sein. Doch mit der Entdeckung des steinernen Spitzbaus bringt sie auch ganz andere Dinge und Kräfte mit ans Tageslicht: Ein uralter Fluch scheint über der Grabkammer zu liegen und dieser Fluch ist mächtiger als die stärkste Feuerwaffe. Die Apokalypse steht kurz bevor, alles Leben auf der Erde droht zu erlöschen und alte ägyptische Geister wollen die Oberhand auf dem blauen Planeten gewinnen. Nur eine Person scheint all dieses drohende Unheil von der Menschheit abwenden zu können: eben die junge und engagierte Archäologin Lara Croft.

Und damit beginnt ihr viertes Abenteuer, das sie quer durch die alten Pyramidengemäuer und zu anderen ägyptischen Schauplätzen führt.

Anders als im letzten Teil besteht „Tomb Raider – The Last Revelation" („Die letzte Offenbarung") nicht aus vielen kleinen Adventures, die die fesche Forscherin um den halben Planeten führen. Vielmehr kehrt man wieder zu den Gegebenheiten des ersten „Tomb Raider"-Teils zurück und konzentriert sich voll und ganz auf ein Abenteuer. Auch gewinnt der Adventure-Part mit seinen Rätseln wieder mehr an Bedeutung, sie sollen wieder stärker in den Vordergrund gerückt werden. Nicht nur bloße Action ist also angesagt im vierten „Tomb Raider", Lara muß auch wieder mehr ihre grauen Zellen benutzen, wenn sie das Spiel lösen will.

Im Gegensatz zu „Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft" ist auch das Ziel des Spieles dem Spieler von Anfang an völlig klar. Er irrt nicht durch die Gänge und weiß nicht so recht, was er dort tun soll, sondern er hat klare Aufgaben und Ziele, die es zu lösen gilt.

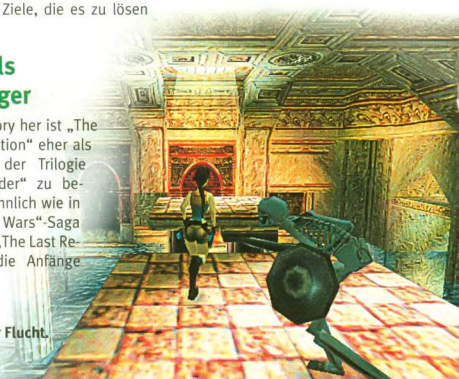


Auch ein Skorpion will animiert werden.

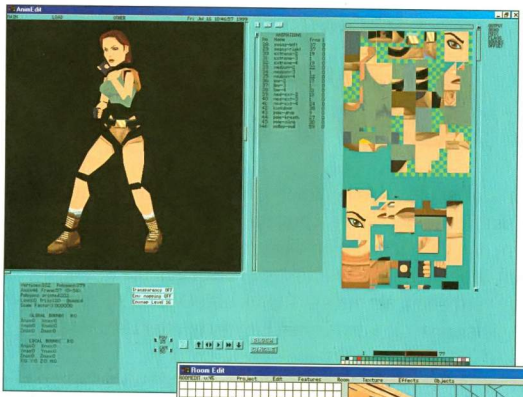
Teil 4 als Vorgänger

Von der Story her ist „The Last Revelation" eher als Vorgänger der Trilogie „Tomb Raider" zu betrachten. Ähnlich wie in der „Star Wars"-Saga zeigt auch „The Last Revelation" die Anfänge von Lara Croft und ihrem Heldendasein auf. Es führt den Spieler zurück in eine Zeit, in der die Forscherin ihr erstes großes Abenteuer erlebt, und zeigt ihm damit, warum aus Lara das geworden ist, was sie heute – im virtuellen Sinne – ist: nämlich eine international anerkannte Actionheldin.

Dieser storymäßige Backdraft führt zwangsläufig zu einigen Veränderungen in Laras Aussehen. Auch hier konzentriert man sich wieder mehr auf den ersten Teil und hat die Heldin etwas in Richtung der ersten Lara zurückmodelliert. Zudem wurde die eigentlich noch nicht als alt zu bezeichnende Action-Archäologin einer Verjüngungskur unterzogen, so daß sie nun einen noch fast jugendlichen Eindruck macht und absolut in das Zeit- und Story-Konzept dieses Teils hineinpaßt. Die Designer verpaßten ihr neue Gelenke und einige Polygone mehr, um sie noch detaillierter erscheinen zu lassen. Durch die neuen Gelenke beherrscht Lara nun einige neue Bewegungen und Animationen. Dies führt wiederum dazu, daß die Leveldesigner völlig neue Fallen- und Rätselmechaniken entwickeln können, mit denen die Spieler letztendlich zu kämpfen haben werden.



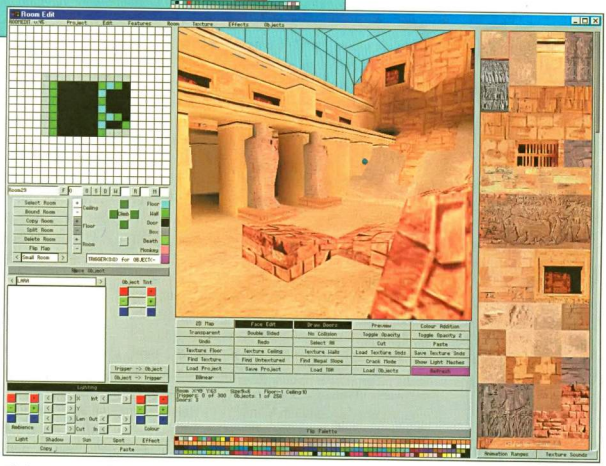
Lara auf der Flucht.



Im Charakter-Animierungs-Editor lernt Lara neue Bewegungen.

Einfacher Zugang

Der vierte „Tomb Raider"-Teil soll nach den Vorstellungen der Programmierer und Entwickler der am leichtesten zugängliche Teil der Lara Croft-Spiele werden. Zwar wird es auch eine PlayStation-Version dieses Spieles geben, die PC-Version allerdings orientiert sich zum ersten Mal nicht an den technischen Gegebenheiten von Sonys Spielkonsole.

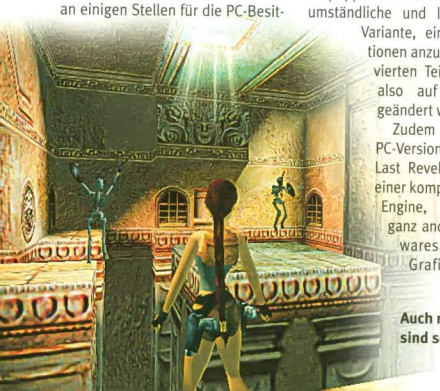


Liebe zum Detail ist für schöne Grafiken wichtig.

In den Vorgängern war es so, daß auch die PC-Version eines „Tomb Raider"-Spieles nur mit den Möglichkeiten entwickelt wurde, die die PSX-Technologien boten. Darüber hinausgehende Features, die auf dem PC durch die deutlich stärkere Rechnerleistung möglich waren, wurden nicht oder nur in sehr begrenztem Umfang in das Game mit eingebaut. Dies führte an einigen Stellen für die PC-Besitzer zu etwas umständlichen Handhabungen.

Beispielsweise bestanden die Menüs in „Tomb Raider" immer aus einem rotierenden Reisepaß, der auf der Konsole aufgrund der begrenzten Eingabemöglichkeiten ein schnelles Auswählen der einzelnen Menüpunkte zuließ. Für den PC jedoch entpuppte sich der Reisepaß als umständliche und langwierige Variante, einzelne Optionen anzuwählen. Im vierten Teil soll dies also auf dem PC geändert werden.

Zudem basiert die PC-Version von „The Last Revelation" auf einer komplett neuen Engine, die auch ganz andere, hardwarespezifische Grafikfeatures erlaubt. So werden in der PC-Version beispielsweise Effekte und Funktionen wie Bumpmapping und Spotlightling erlaubt. So entstehen völlig neue Grafik- und Lichteffekte, die die Grafik dieses Teils unverkennbar machen sollen. Noch ist nicht ganz klar, ob die PC-Version – abgesehen von diesen hardwarespezifischen Features – nicht auch einige Elemente enthalten soll, die auf der Play Station nicht zu finden sein werden.



Auch neue Lichteffekte sind so möglich.

Mumien-Monster

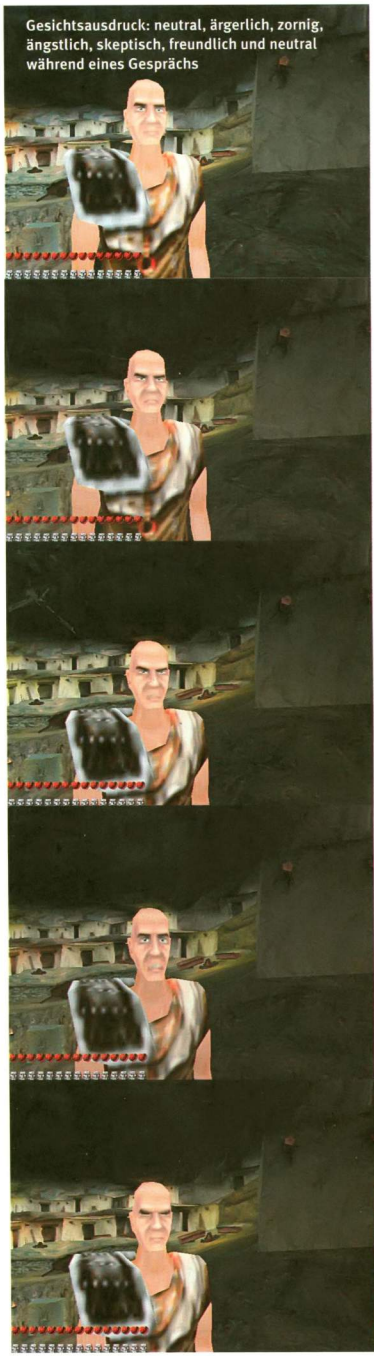
Auch die Gegner, auf die Lara in ihrem neuen Abenteuer trifft, werden komplett neu erarbeitet. In „The Last Revelation" konzentriert man sich auf sehr detailreiche Feinde. Dies hat zwar zur Folge, daß die Action-Archäologin auf deutlich weniger Gegner trifft, dafür aber überzeugendere Bösewichte vorfindet, die auch etwas schwieriger zu bekämpfen sein werden. Unter den Feinden befinden sich neben mythologischen Kreaturen wie Mumien und anderen phantastischen Monstern auch beispielsweise fanatische Eingeborene.

Kurzum: die Entwickler und Designer bei Core Design haben es sich wieder einmal zum Ziel gesetzt, das beste „Tomb Raider"-Spiel zu schaffen. Die Grafik soll besser sein als bei den Vorgängern, zudem auch das Handling und der Zugang, gerade auch für noch nicht allzu erfahrene Computerspieler.

Übrigens, auch wenn der Titel „The Last Revelation" es vermuten läßt: Dieser vierte Teil ist bestimmt nicht das letzte „Tomb Raider"-Spiel, verriet Entwicklungschef Adrian Smith in einem Interview hinter vorgehaltener Hand. ■



En garde!



Gesichtsausdruck: neutral, ärgerlich, zornig, ängstlich, skeptisch, freundlich und neutral während eines Gesprächs

Charakterstudien

GOTHIC

Schon viel ist über den kommenden Rollenspiel-Hit „Gothic" aus der Bochumer Spieleschmiede Piranha Bytes berichtet worden, und das nicht nur an dieser Stelle. Doch immer wieder tauchen neue interessante Punkte im Spiel auf, die etwas mehr Beachtung verdienen, als nur ein Thema unter vielen zu sein. So, wie beispielsweise die künstlichen Emotionen der Charaktere.

Gothic ist ein düsteres Rollenspiel. Die Story spielt in einem mittelalterlichen Fantasy-Reich, mitten in einem Gefängnis. Das Leben hier ist hart, und so ist es auch kein Wunder, daß freundliche Menschen nur sehr spärlich gesät sind.

Und das liegt nicht daran, daß es generell nur einen Menschenschlag in der „Gothic"-Welt, beruhend auf immer gleichen Gesichtstexturen, geben wird. Nein, ganz im Gegenteil. Wer sich in dem virtuellen Mittelalter-Knast ein wenig umsieht, wird sehr schnell feststellen, daß fast jeder Charakter ein unterschiedliches Gesicht hat. Die Detailverliebtheit hört damit jedoch nicht auf, sondern schreitet in ganz neue Dimensionen vor: die Entwickler von Piranha Bytes haben die Gesichter emotional animiert. Das bedeutet, daß sich beim Sprechen nicht nur die Kinnlade hebt und senkt, sondern daß der Charakter mit seinem Gesichtsausdruck seine Emotionen darstellt – ganz genau so, wie ein Mensch aus Fleisch und Blut.

Ist der virtuelle Charakter also ärgerlich, verengen sich seine Augen zu schmalen Schlitzen, seine Stirn legt sich in Falten und er wirkt viel bedrohlicher. Im fröhlichen Zustand hingegen ist ein Lächeln auf seinen Lippen zu erkennen, sein Gesicht wirkt offen und friedlich. Im ängstlichen Zustand weiten sich die Augen und machen einen erschrockenen Eindruck, zudem beginnt die Unterlippe des Charakters zu beben. Letztendlich beherrscht jeder Charakter noch einen neutralen Gesichtsausdruck, der allerdings dadurch nicht als nichtssagend abzustempeln ist. Zum einen lassen sich diese Facial Animations anwenden, um per Gesichtsausdruck beispielsweise die Reaktion auf eine Handlung des Spielers oder ein Ereignis in der Umgebung anzuzeigen. Zieht der Spieler beispielsweise vor einem deutlich schwächeren menschlichen Charakter ganz urplötzlich sein Schwert, kann es sein, daß sein Gegenüber einen erschrockenen, fast ängstlichen Eindruck macht. Doch auch im Gespräch lassen sich die Emotions-Animationen bestens anwenden, um so auch optisch anzudeuten, was der Gesprächspartner von seinem gegenüber hält. Für den Spieler sind die Gesichtsausdrücke weiterhin eine hervorragende Methode, frühzeitig zu erkennen, ob Gefahr droht oder er sich in Sicherheit wiegen darf.

Doch nicht nur die Gesichter werden detailverliebt und lebensnah dargestellt, auch die Kleidung der Charaktere in „Gothic" soll immer einen adretten Eindruck erwecken. War es bisher schwierig, wallende Gewänder wie beispielsweise Röcke oder Mäntel realistisch zu animieren, haben die Entwickler von Piranha Bytes dieses Problem in den Griff bekommen. Durch einige programmiererische Tricks verhalten sich die langen, unten offenen Kleidungsstücke nun wie ihre realen Vorbilder und schwenken bei Kletternanövern, Sprüngen und ähnlichen starken Bewegungen in die richtigen Richtungen, ohne so zu wirken, als würde ihre Physik auf einem Schluck Wasser in der Kurve beruhen. ■

Gothic

Erscheinungstermin:	Ende 1999
Hersteller:	Piranha Bytes





What's the name of the game?

NBA Inside Drive 2000



Microsoft tummelt sich mittlerweile seit einigen Jahren im Sportspielegeschäft. Und mit jeder Neuauflage des Basketballtitels „NBA Inside Drive" schienen die Entwickler besser zu werden. Zwar konnten sie bisher noch keinem anderen Basketballspiel so richtig das Wasser reichen, mit „NBA Inside Drive 2000" soll sich dies nun ändern.

Klar, daß ein Sportspiel ohne offizielle Lizenz in den USA kaum eine Chance hat, gerade, wenn es um so einen populären Sport wie Basketball geht. Da die NBA die Lizenz für Spieler- und Vereinsnamen aber nicht exklusiv an nur eine Softwareschmiede vergibt, war es für Microsoft auch nicht allzu schwer, sich die Rechte zu besorgen.

Und so tragen auch in „NBA Inside Drive 2000" wieder alle virtuellen Spieler die Namen ihrer Vorbilder aus Fleisch und Blut.

Doch nicht nur das, wie in Sportsimulationen heutzutage üblich und dank der Technik möglich, sind auch die Trikots der Originalteams an den Leibern der Profisportler zu erkennen.

Und das ist der Punkt, den Microsofts Spieleabteilung in „NBA Inside Drive 2000" noch weiter ausführt: Detailtiefe. Auf den Trikots sind in hochauflösender Form die Vereinsembleme und die Rückennummern zu erkennen, und wer sich ein bißchen anstrengt, kann sogar den Namen des Spielers auf seinem Rücken lesen – ganz wie in der Realität vor dem Fernseher.

Auch ansonsten wurden die Spieler bis aufs kleinste Detail ihren menschlichen Vorbildern nachempfunden. So sind neben den Haut- und Haarfarben die Größenunterschiede zwischen klein- und großwüchsigen Korblegern deutlich zu erkennen. Sie machen sich im übrigen nicht nur in der grafischen Darstellung sondern auch im wirklichen Spiel bemerkbar. Größere Spieler haben es beispielsweise leichter, hohe Bälle zu fangen oder einen Korb zu werfen, dafür tricksen die kleineren Spieler sie leichter aus und sind wendiger und fixer.

Da die Teamzusammenstellungen auf den Originaldaten der NBA beruhen, gibt es keine gerechte Verteilung der durch ihre Körpergröße bevorzugten und benachteiligten Player. Je nach dem, welches Basketballteam der Spieler wählt, hat er entweder eine leistungsstarke oder eine schwächere Mannschaft.

In „NBA Inside Drive 2000" finden sich die gleichen Spielmodi wie es in Basketballsimulationen genreüblich ist. Da werden ganze Saisons in einer der vier Conferences gespielt, oder aber man tritt nur für ein Freundschafts- oder Übungsspiel gegeneinander an.

Während des Spiels geben Kommentatoren ständig ihren Senf zu der Action auf dem Spielfeld. Auch hier setzen die Spielentwickler auf mehr Detail und Realitätstreue. Entwichen Kommentatoren von Computerspielen bisher immer wieder die gleichen Phrasen und klangen die einzelnen Soundsamples eigentlich relativ wahllos zusammengesucht, unterhalten sich die Kommentatoren wie im Fernsehen über die Spieler, sollte auf dem Feld gerade nichts spektakuläres passieren. Sie rufen Statistiken über die Pixelsportler auf und diskutieren diese oder aber bewerten einfach die letzten Aktionen auf dem Feld. Auch unterhalten sie sich einfach über eines der beiden Teams auf dem Feld und beurteilen die Leistung der ganzen Mannschaft. Ab und zu sind auch einige Worte der Spieler vom Spielfeldrand zu hören, dies allerdings nur, wenn diese sich in der Nähe der Kamera und damit des virtuellen Feldmikrofons befinden. Insgesamt entsteht also der Eindruck, als würde der Spieler sich eine Fernsehübertragung eines Basketballspiels anschauen und nebenbei im interaktiven TV den einen oder anderen Sportler kontrollieren. ■



Der war drin, jetzt ist ein schneller Rückzug angesagt.



Freiwurf für Seattle.



Gerangel um den Korb.

NBA Inside Drive 2000	
Erscheinungstermin:	Herbst
Hersteller:	Microsoft

Microsoft erobert die Stadien

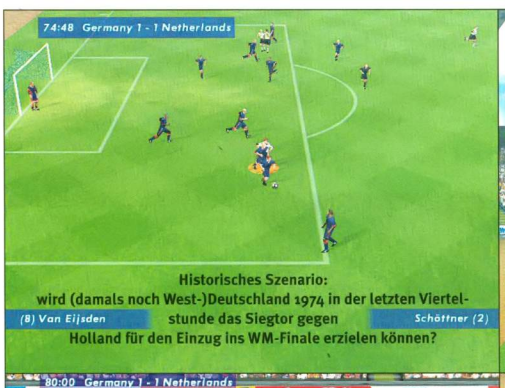
International Football 2000



Sportspiele von Microsoft – bislang ein leidiges Thema von nicht allzu großer Bedeutung. Mit „International Football 2000“ sowie dem ebenfalls in dieser Ausgabe gepreviewten „NBA Inside 2000“ scheint der Gates-Konzern nun aber doch die virtuellen Stadien und Arenen erobern zu wollen.

Eines für wahre Fans des runden Leders zur Beruhigung gleich vorweg: Microsoft hat dazugelernt und läßt das Fußballspiel nicht in Amerika entwickeln, wo „Soccer“ einen so hohen Beliebtheits- und Bekanntheitsgrad hat wie hierzulande Cricket oder Unterwasser-Basketball. Nein, das Spiel programmiert man auf dem Heimatkontinenten des Fußballs, oder besser gesagt, auf dessen merkwürdigen Ableger zwischen Atlantik und Nordsee. Niemand geringerer als die Rage Studios im englischen Birmingham – bekanntgeworden beispielsweise durch das Grafikwunder „Incoming“ – betreut – wenn auch in enger Zusammenarbeit mit der Microsoft-Zentrale in Redmond – das Development dieser Fußballsimulation, die zeigen soll, daß Microsoft mehr kann, als nur verbuggte Betriebssysteme auf den Markt zu bringen und unvorstellbar hohe Dollar-Türmchen zu bauen.

51 National-Teams aus der ganzen Welt stehen dem Spieler in „International Football 2000“ zur Auswahl, weiterhin hat er die Möglichkeit, mit Hilfe eines Editors eigene Mannschaften zu kreieren. Vom Muster auf dem Trikot bis hin zur korrekten Farbgebung der Schienbeinschützer läßt sich die Sportkleidung dem Vorbilds-Team anpassen, weiterhin stehen über 50 verschiedene Gesichter zur Auswahl, um den virtuellen Sportler so lebensecht wie möglich wirken zu lassen. Natürlich lassen sich die Spieler per Editor auch benennen, und so ist in Sekundenschnelle das Dream-Team des Fußballs zusammengestellt.







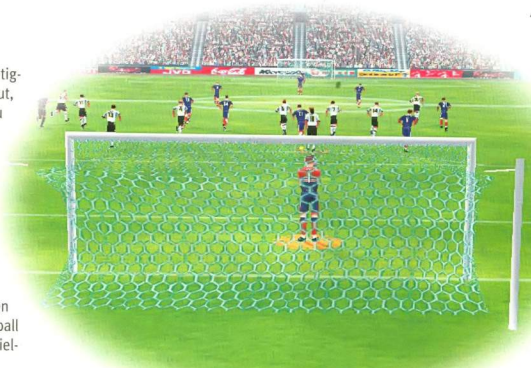


Wer doch lieber auf die vorgefertigten Nationalmannschaften vertraut, kann den Editor wenigstens dazu benutzen, seinen sportlichen Schützlingen die korrekten Namen zu verpassen. Eine Lizenz von UEFA oder FIFA konnte Rage Software nämlich nicht erwerben, und so tragen die Pixelsportler halt Fantasienamen.

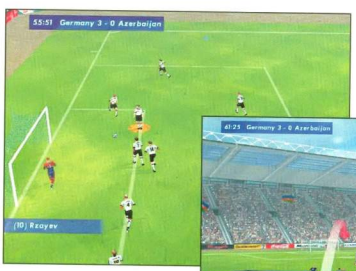
Neben den üblichen Wettbewerben wie einem Ligaspiel, europäischen und internationalen Cups bietet „International Football 2000" noch mehrere Alternativ-Spielvarianten an.

Im Modus „Classics" beispielsweise wird der Spieler vor verschiedene Fußball-Szenarios aus historischen Spielen gestellt, in denen er die Realität nachspielen oder die Geschichte komplett verändern soll. So gilt es in einem Szenario, ein WM-Match nachzuspielen. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Spanien, gerade noch zwei Minuten sind gegen Italien zu spielen. In der Realität schossen die Spanier in dieser knappen Zeit noch ihr Siegtor – ob sie es am Computer-Bildschirm auch schaffen, hängt einzig und allein vom Spieler ab. Verhilft dieser den Spanien zum verdienten Sieg, darf er weitere Szenarios nachspielen, die ihn durch die Geschichte verschiedener Weltmeisterschaften führt.

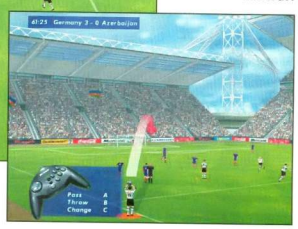
Ein anderer interessanter Spielmodus ist der „Terretories Cup". Wie der Name schon erahnen läßt, handelt es sich hierbei um Meisterschaften auf nur einem Kontinent. Der Spieler arbeitet sich dabei von Kontinent zu Kontinent vor und umreist so fußballerisch einmal die Erdkugel. Bei jedem Terretories Cup dürfen nur Teams des eigenen Kontinents teilnehmen.



Towart-Abschlag – die sonst so schwachen Aserbaidschaner haben sich bis zum deutschen Tor vorkämpfen können



Am eigenen Tor



Einwurf

Die Weltreise des Spielers startet in Australien, hier treten Neu Seeland und das australische Nationalteam gegeneinander an. Siegt die Mannschaft des Spielers über die andere, darf der Spieler seine Reise fortsetzen und auf dem nächsten Kontinent am Turnier teilnehmen. Dort treten dann natürlich auch mehr Mannschaften an, da sich auf jedem sonstigen Kontinent der Erde auch mehr Länder zur Auswahl befinden. Allerdings, um ein Turnier auch nicht für Ewigkeiten in die Länge zu ziehen, sind die teilnehmenden Teams an einem Terretories Cup auf maximal fünf bis sechs Mannschaften begrenzt.

Ausgetragen werden die Matches im übrigen in Stadien aus aller Welt, die von ihrer Bauweise her den Vorbildern aus Stein, Beton und Zement ganz genau gleichen sollen.

Auch sonst ist Detailreichtum angesagt in der virtuellen Welt des Microsoft-Fußballs. Schon bei geringen Auflösungen lassen sich beispielsweise die – abgeänderten – Namen der Spieler auf den Rückseiten ihrer Trikots erkennen. Wer über einen schnelleren Rechner sowie eine 3D-Beschleuniger-Karte verfügt, darf sich weiterhin über verschiedene Wetterffekte sowie ein animiertes Publikum freuen. Dieses schwenkt beispielsweise übermütig Fahnen, knipst Fotos und zündet das eine oder andere Bengalische Feuer an. Auch der Sound soll in „International Football 2000" durch Details glänzen: die Kommentare der beiden Sprecher aus dem Off sollen ausgefeilter sein, als bisher bei Sportspielen üblich. So versuchen die Sprecher nicht ständig auf Biegen und Brechen, zu den aktuellen Aktionen auf dem virtuellen Grün einen Kommentar abzugeben. Sollte einmal nicht viel los sein auf dem Rasen, dann unterhalten sich die Sport-Journalisten ganz ungezwungen über einige statistische Werte der Mannschaften und Spieler und geben beispielsweise preis, wie viele Torchancen das eine Team schon hatte oder wie sie den Spielfluß im allgemeinen beurteilen. So wird die gesprochene Geräuschkulisse der Sportbeobachter wohl mehr wie im Fernsehen und dadurch realistischer klingen. Als Sprecher für die deutsche Version sind übrigens die beiden Profis Dirk Grosser und Dieter Eckhaus engagiert.

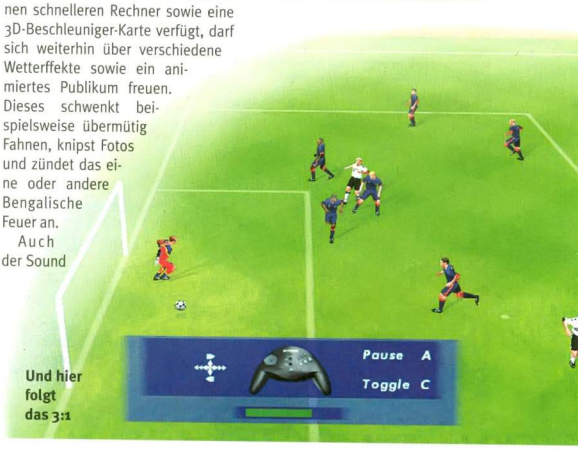
Um den Realismus zu perfektionieren, arbeiten Rage und Microsoft weiterhin besonders stark an der Ballkontrolle der virtuellen Pixelsportler und der Ballphysik. War es bisher beispielsweise in Fußballsimulationen üblich, daß die Spieler einen auf sie gepaßten Ball nahezu magnetisch angezogen haben, fliegt der Ball in „International Football 2000" seinen eigenen Weg. Selbst wenn er beispielsweise gegen die Hand eines Kickers gedonnert ist, landet der Ball nicht unbedingt vor den Füßen des Fußballers. ■

International Football 2000

Erscheinungstermin: Herbst 1999
Hersteller: Rage/Microsoft



Der Jubel ist groß



Und hier folgt das 3:1

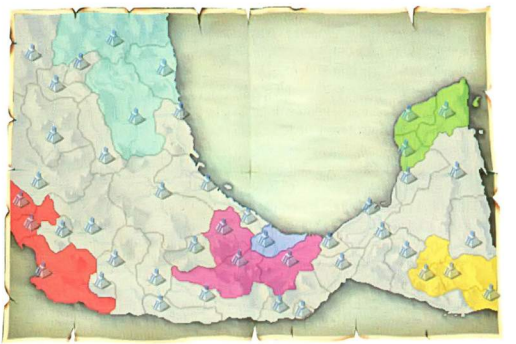


Mitten im Dorf – die kleinen Fähnchen sind Einheiten im Wald

Ancient Strategy

Theocracy

In Ungarn wird dieses Echtzeitstrategical entwickelt, und eigentlich sollte es bei Interactive Magic erscheinen. Da der Publishing-Teil der Spieleschmiede allerdings von Ubi Soft übernommen wurde, mußte sich Philos Labs, so der Name des ungarischen Developer-Teams, einen neuen Vertriebspartner suchen, und der heißt hierzulande nun CDV.



Die Provinz-Übersichtskarte

Zurück in die längst vergangene Zeit großer Kulturen des Altertums reist der Spieler in „Theocracy". Er übernimmt die Führung über einen Ureinwohnerstamm in Mittelamerika, der sich mit wenigen Leuten aufmachte, neues Land zu erobern. Dabei allerdings geriet man in Terretorien fremder Stämme, die über den unerwarteten Besuch gar nicht so glücklich waren. Schließlich kam der Spieler in der Absicht, unbewohntes Land als sein Eigentum zu deklarieren, und genau das wollten die Stämme in der Umgegend auch. Schon bei der ersten Begegnung von Mitgliedern des Volkes des Spielers mit den neu entdeckten Menschen kam es zum Austausch von Feindseligkeiten. Da der Häuptling der Atlaner, der Anführer des Spieler-Völkchens, aber auf gar keinen Fall den Heimweg antreten wollte, ließ man sich ein auf einen Kampf gegen die Menschen, die man gerade erst entdeckte.

Auf in neues Land

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Steuerung seines Volks. Seine Aufgabe ist es, aus der Hand voll Männer, die ihm zur Verfügung stehen, während des Spieles eine Kultur von weltweiter Bedeutung wachsen zu lassen, ähnlich, wie es die Mayas oder die Azteken waren.

Genau zur Zeit dieser Kulturen spielt die Handlung in „Theocracy" nämlich auch, und das macht sich in allen Punkten des Spieles bemerkbar.

Altertümliche Magie beispielsweise spielt eine wichtige Rolle in „Theocracy". Und diese Magie beruht auf Ritualen der Völker zur Zeit der Mayas und Azteken. Zudem lehnt das ganze Gamedesign an die Bau- und Gestaltungsweise der Hochkulturen an.

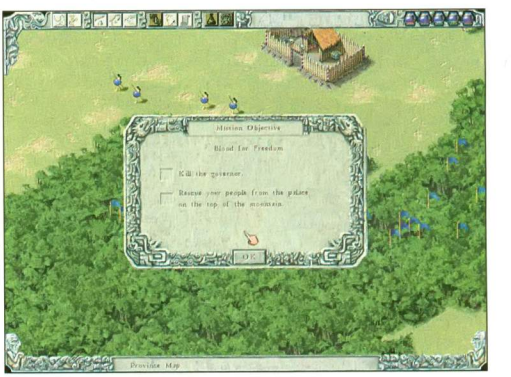
Somit ist klar, daß sich die Einheiten in diesem Echtzeitstrategical nicht mit Maschinengewehren und Panzern gegenüberstehen, sondern auf vergleichsweise primitive Waffen wie kunstvolle Steinschwerter, Lanzen und Bogen vertrauen. Hinzu kommt eben noch die Magie als die kräftigste Waffe der Völker, die allerdings nur von bestimmten Priestern beherrscht wird. Mit diesen Waffen tritt der Spieler also gegen seine neuen Feinde an und vertreibt diese in der ersten Schlacht aus ihrer neu entdeckten Provinz.

Anders als andere

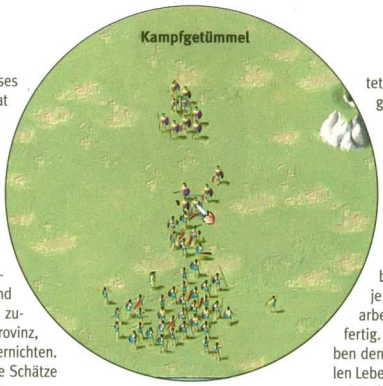
Schon gleich zu Anfang des Spieles merkt der Oberbefehlshaber vor dem Bildschirm, daß sich dieses Echtzeitstrategiespiel ein wenig von den



In Formation auf Angriffskurs



In kleinen Zwischenmissionen verdient sich der Spieler Boni



sonstigen Vertretern dieses Genres unterscheidet. So hat er zwar den klaren Auftrag, seine Feinde ein für alle Mal zu vernichten, doch während des Spiels offenbaren sich ihm oft noch weitere Missionsziele in der Art von kleineren Unterpunkten. So heißt es für ihn beispielsweise, Gefangene seines Volkes aus der Hand der Feinde zu befreien und zudem deren Herrscher der Provinz, in der er sich befindet, zu vernichten. Als Belohnung winken große Schätze oder andere wichtige Objekte.

Da der Herrscher der wichtigste Mann in einem Gebiet ist, ist ein Landteil gewonnen, sobald dieser getötet ist. Allerdings konzentrieren sich alle Einheiten eines Volkes in der Nähe des Herrschers darauf, ihn zu verteidigen und liefern dem Spieler somit heftige Gegenwehr.

Letztendlich gelingt es dem Spieler jedoch, den Throninhaber von eben diesem Stuhl zu stoßen und somit sein erstes Stück Land an sich zu reißen. Auf einer Übersichtskarte sieht er, daß das riesige Gelände, das er zu bereisen dachte, in mehrere dieser Provinzen, von der er nun einer erobert hat, unterteilt ist, und daß nicht nur das eine, ihm jetzt wirklich feindselig gegenüberstehende Volk hier residiert, sondern einige Provinzen auch von anderen Völkern besetzt werden. Mit ihnen gilt es also auch, in den Krieg zu ziehen, will der Bildschirmkommandant sein Ziel erfüllen und sein Volk zu einer großen Kultur aufbauen.

Zunächst heißt es allerdings, kleine Brötchen zu backen. Vorerst muß die just eroberte Provinz richtig besiedelt und eine schlagkräftige Armee aufgebaut werden.

Dazu stehen dem Spieler als Stammesherrscher seine Untertanen, seine Sklaven, zur Verfügung.



Angriff auf den thronenden Herrscher. Einer dessen Untergebenen wehrt sich mit magischen Waffen.

Ein Sklave für alle Fälle

Und die braucht er auch, denn keine Arbeit erledigt er von selbst und Sklaven sind durch ihren gesellschaftlichen Status ein verdammt arbeitswilliges Völkchen. Verschiedene Gebäude müssen errichtet werden, um eine bescheidene Infrastruktur aufzubauen. Farmen müssen beispielsweise her, damit das Volk des Spielers nicht verhungert. Holz muß geschlagen werden, um daraus neue Häuser bauen zu können und Waffen müssen gefertigt werden, damit die Armee im Kampf etwas zum Draufhauen hat. Bevor ein Gebäude, in dem die verschiedenen Arbeiten verrichtet werden, jedoch steht, erledigen Sklaven auf den Baustellen die dafür nötigen Arbeiten. Der Spieler weist jedem dieser Gratis-Arbeiter eine Arbeitsstelle zu, jede Baustelle und jedes fertige Gebäude nimmt dabei allerdings nur eine begrenzte Anzahl an Arbeitern auf. Dabei gilt jedoch der Grundsatz: je mehr Leute an einer Sache arbeiten, desto schneller ist sie fertig. Zu viele Köche aber verderben den Brei. Wie eben auch im realen Leben.

Ist die Versorgung mit Nahrung und Baumaterial gesichert, kann der Spieler daran denken, einen Teil der Sklaven auszubilden. Dabei stehen ihm verschiedene Möglichkeiten offen. Die wohl am häufigsten gewählte Alternative ist die Ausbildung zum Soldaten, denn davon werden im Kampf ja jede Menge Männer gebraucht. Weiterhin ist es möglich, die Sklaven den Beruf eines Händlers oder eines Spions lernen zu lassen. Händler verkaufen Völkern, mit denen der Spieler ausnahmsweise nicht im Clinch liegt, für teures Geld gute Waren und bessern so die Staatskasse auf. Das so gewonnene Geld kann beispielsweise benutzt werden, um verfeindete Übermächte wieder gnädig zu stimmen.



Putzig: es macht Spaß, den Sklaven bei der Arbeit zuzusehen

Spy vs. Spy

Spione sind den gegnerischen Völkern allerdings nicht willkommen. Sie schleichen sich in die fremden Zentren und übermitteln dem Spieler Informationen beispielsweise über die Militärstärke seiner Gegner.

Einigen wenigen Sklaven ist es auch vergönnt, Priester zu werden und damit die hohe Kunst der Magie zu erlernen. Diese Magie setzen sie, wie schon erwähnt, im Kampf gegen ihre Feinde ein und erzielen so weitaus höhere Trefferquoten als ihre mit konventionellen Waffen ausgerüsteten Kollegen von der Armee.

Grafisch setzt man bei „Theocracy" auf Detailreichtum und auch ein wenig Niedlichkeit. Innerhalb der Provinzen kann der Spieler ganz genau beobachten, wie seine Mannen ihre Arbeiten verrichten. So sieht er dem Farmer-Sklaven beim Mais ernten zu und entdeckt wenig später, wie ein Sklaven-Kollege einen Korb voll Kolben abholt und zum nächsten Lager bringt. Auf der Baustelle beobachtet er, wie die Leibeigenen fleißig Steine klopfen und Baumstämme sägen, im Fischerhäuschen dagegen entdeckt er Leute bei der Meeresfrüchte-Ernte. Ähnlich viel zu sehen gibt es auch im Kampf. Dank der hohen Auflösung läßt sich fast jeder einzelne Speer und Pfeil erkennen, der von den Soldaten abgefeuert wird.



Doch nicht nur die Einheiten selbst sind detailliert gestaltet, auch die Gebäude bieten überall wieder Elemente zum Entdecken. Sie erinnern von der Bauweise größtenteils an Maya- oder Azteken-Pyramiden und bieten oft reihhaltige Verzierungen und Verschnörkelungen. ■

Theocracy	
Erscheinungstermin:	Oktober
Hersteller:	CDV



DIE SIEDLER II

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Seit dem ersten Erscheinen ihrer Serie „Die Siedler“, damals noch auf dem Commodore Amiga, begeistert Blue Byte die Fans von Aufbau-Strategiespielen in schöner Regelmäßigkeit mit neuen Versionen oder Ergänzungen. Ein Jahr nach der lange erwarteten Veröffentlichung von „Die Siedler III“ und ein halbes Jahr nach dem Mission Pack, ist für den Herbst dieses Jahres mit „Das Geheimnis der Amazonen“ ein umfangreiches Erweiterungspaket geplant.



Natürlich habt das Volk der Amazonen auch eigene Gebäude.

Hier warten zahlreiche Amazonen auf ihren Einsatz.



Kohle und Eisen bilden die Grundlage für die Rüstung.

Die Götter im Olymp waren faul und träge geworden. Es spricht natürlich nichts gegen eine gepflegte Orgie, aber trotz allem darf man auch als Gott seine Pflichten nicht zu oft verletzen. Wie soll das Volk einen Gott fürchten, der nie durch Stürme, Sintfluten oder andere Naturkatastrophen in Erscheinung tritt? Zu Beginn des Hauptprogrammes wurden deshalb die Götter der Völker Ägyptens, Roms und Chinas vom Gottvater dazu aufgefordert, den fähigsten Menschen ihres Imperiums zum Führer über sein Volk zu ernennen. Die drei Führer sollten dann ihre Untertanen so lange zum Ruhme ihres Gottes gegeneinander aufhetzen, bis schließlich nur noch ein Volk auf der Welt übrig ist. Da aber ein Gott für ein untergegangenes Volk ziemlich überflüssig ist, war die Motivation zu gewinnen entsprechend groß.

Ein neues Volk

Um diesen Machtkampf um Rohstoffvorkommen und Ländereien zusätzlich anzuheizen, schickt Blue Byte, oder besser der Gottvater, nun ein weiteres Volk in die Schlacht. Die Griechen oder Karthager? Die Babylonier? Die Wikinger? Oder vielleicht die Atzteken? Nein – kein Volk über das man etwas in den Geschichtsbüchern lesen könnte. Als vierte Großmacht betreten die geheimnisumwobenen Amazonen die (Schlacht-)Felder der Ehre. Um eine Nation auf nunmehr vier erweitert, wird der Platz auf der Erde natürlich noch knapper, als er es vorher ohnehin schon war.

Mit dem neuen Volk sind wie bereits vom Hauptprogramm bekannt, auch wieder mehrere Kampagnen zu bestehen. In der ersten Kampagne ist der Spieler der Anführer der Amazonen und muß seine Untertanen vor Angriffen seitens der Chinesen, Ägypter und Römer beschützen. Bei der zweiten Kampagne übernimmt der Spieler, von Mission zu Mission wechselnd, die Rolle der anderen Anführer und kämpft gegen das Volk der Amazonen.

Neue Features

Am Spiel selbst wurden ebenfalls einige sinnvolle Verbesserungen und Ergänzungen vorgenommen. Im Baumenü beispielsweise wird nun neben jedem Icon für den Gebäudetyp zusätzlich angezeigt, wie viele Gebäude der Spieler von diesem Typ bereits hat und wie viele davon noch in Bau sind. Dies ist gerade bei größeren Imperien sehr hilfreich. Streiken zum Beispiel die Bergarbeiter weil sie nicht genug Lebensmittel bekommen, kann ein Blick auf die Anzahl der Bäckereien, Fischereihütten und verschiedenen Farmen möglicherweise schnell eine Antwort auf das Problem geben.

Da das Volk der Amazonen seinen eigenen Architekturstil entwickelt hat, unterscheiden sich die verschiedenen Gebäudetypen wie zum Beispiel die Bergwerke, Wachtürme, Windmühlen und Schweinefarmen der Amazonen von denen der restlichen Völker.

Der Spion ist kann jetzt auch klauen!

Auch die Berufsgruppen sind überarbeitet worden. So ist zum Beispiel die Funktion des Spions um einen nützlichen Punkt erweitert worden. Dieser nette und äußerst hilfsbereite Mensch ist nun nämlich zusätzlich zu seiner Hauptaufgabe in der Lage, dem Gegner Waren zu klauen. Ein Klick auf einen Stapel Holz und wenige Augenblicke später kann das Material seinen Besitzer wechseln. Vorausgesetzt natürlich, daß der Dieb unerkannt bleibt. Massiv eingesetzt kann der Spion dadurch insbesondere im Netzwerk bei Feinden für viele böse Überraschungen und beim Spieler für jede Menge Schadenfreude sorgen. Neu hinzugekommen ist auch der Gebäudetyp Imkerei. In der Nähe von Wäldern angesiedelt läßt sich so die Göttergabe Honigwein herstellen.

Wie auch bereits bei dem Siedler III – Mission Pack wird das Erweiterungspaket einen Editor zum Erstellen eigener Karten und Missionen beinhalten.

Die ersten Eindrücke von Blue Bytes Erweiterungspaket lassen bereits mit der jetzigen noch unvollständigen Version die Zeit bis zum Release unendlich lang erscheinen. Wenn die Entwickler den angepeilten Termin von Oktober 1999 jedoch einhalten, kann für viele Spieler der Winter kommen, denn dann ist ganz klar wieder „siedeln" angesagt!

Und wer immer noch überlegt, ob er sich das Hauptprogramm kauft wird bald ein zusätzliches Argument finden. ■



Die verschiedenen Berufsgruppen wie Bäcker, Planierer und Förster finden sich natürlich auch bei den Amazonen wieder.

Siedler III – Das Geheimnis der Amazonen

Erscheinungstermin: Herbst 1999
Hersteller: Blue Byte Software

Der Meisterdieb

Clou 2



Und immer wieder reizt die dunkle Seite der Macht: Mittlerweile scheinen es ja einige Spieleentwickler verstanden zu haben, daß man als Spieler nicht unbedingt immer der brave Bürger sein möchte. „GTA“ und „Driver“ sind zwei der jüngeren Titel, in denen auf der Seite eines Verbrechers gespielt wird. Doch schon vor einigen Jahren gab Neo in „Der Clou“ Gelegenheit zum Gesetzesverstoß. Nun folgt der zweite Teil.

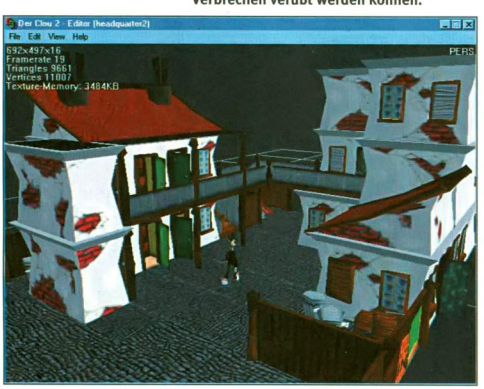
Der spektakulärste, stilvollste, durchdachteste Einbruch – kurzum: der Clou ist das Hauptziel in Neos neuem Gangster-Strategical.

Der Spieler startet als kleines Licht in der düsteren Unterwelt, als gerade ausgelernter Anfängerdieb, der von seinen Branchenkollegen noch absolut keine Beachtung geschenkt bekommt. Hocharbeiten muß er sich, denn er hat ja diesen Traum vom Clou, und alleine kriegt er den niemals verwirklicht. Mit einer eigenen Gangsterbande schafft er es vielleicht, doch dazu muß er die Kollegen erst einmal anwerben können. Für jemanden, der ein Niemand ist, arbeitet nämlich keiner.

Anfangs heißt es also, allein durch die Straßen der Dunkelheit zu ziehen und hier und dort das ein oder andere Verbrechen zu begehen. Je bekannter der Spieler wird und je mehr Anerkennung er in der Unterwelt erntet, desto leichter wird es für ihn, Mitglieder für seine Bande gewinnen zu können. Doch andererseits sollte der Meisterdieb auch nicht zu viele Verbrecher in seine Gang aufnehmen. Denn jeder Gangster will bezahlt werden, und wie das nun mal so in der Unterwelt üblich ist, geschieht dieses mit einer Erfolgsbeteiligung – mit anderen Worten also durch einen Anteil an der Beute. Da der Spieler als Gangsterboß ja immer noch den größten Teil einheimsen möchte, sollte er darauf achten, daß – auch wenn er nur mit wenigen Leuten arbeitet – diese nicht zu teuer sind. Wie in vielen anderen Spielen bemißt sich auch bei „Clou 2“ der Preis eines Mitarbeiters nach dessen Fähigkeiten.



Auch Schiffe sind Orte, auf denen Verbrechen verübt werden können.



Eines der wenigen fertigen Gebäude: das Gangster-Headquarter.



Jeder Coup, den der Spieler verüben möchte, muß minutiös geplant werden. Ein winziger Fehler könnte dazu führen, daß die Polizei schon am künftigen Tatort auf den Meisterdieb wartet und ihm einige Jahre Knast aufbrummt.

Während der Planungsphase hat der diebische Spieler immer wieder Gelegenheit dazu, in einem Testlauf seine Planungen zu überprüfen und nach Fehlern zu forschen.

„Clou 2“ lehnt sich von der grafischen Seite sehr stark an Gangsterfilme wie „Dick Tracy“ an. Alles ist farbenfroh, knallbunt und im Stil der 40er Jahre gehalten. Trotz der Farbfülle jedoch ist die Atmosphäre sehr düster und kalt, so, wie sie in Gangsterfilmen sein muß. ■

Special Info



Video-Vorbilder

Grafisch lehnt sich Neos „Clou 2“ sehr stark an den Gangsterfilm „Dick Tracy“ an. Knallbunte Farben, übertriebene, fast comichafte Formen und Accessoires, Kleidung und Elemente im Stil der 40er Jahre finden sich sowohl im Film als auch im Spiel.

Schon 1937 verfilmte man das erste Mal die „Dick Tracy“-Story, die auf einem Comicstrip basiert. Die Story dreht sich um den erfolgreichen Privatdetektiv Dick Tracy, der gerade seinen Job an den Nagel hängen wollte, um mehr Zeit mit seiner hübschen Freundin verbringen zu können. Doch der böse Schurke Big Boy Caprice und seine Gangster machen ihm einen Strich durch die Rechnung und beschaffen dem Detektiv mehr Arbeit, als ihm lieb ist.



Knallbunt und dennoch düster: „Dick Tracy“.

1945 erfolgte eine Neuverfilmung des Klassikers, nebenbei drehte man jede Menge Fortsetzungen und Sequels. Die bekannteste Version von „Dick Tracy“ ist jedoch der 1990 unter der Regie von Warren Beatty entstandene Film, in dem der Regisseur auch selbst die Hauptrolle spielte. Big Boy wird hier von Al Pacino gespielt.

Clou 2

Erscheinungstermin: Oktober 1999
Hersteller: Neo/THQ

SO WERTEN WIR

Die Redaktion

Drei Vollzeitredakteure kümmern sich rund um die Uhr darum, die nächste Ausgabe der SuperGames besser als die Vorhergangene zu machen. Zusätzlich stehen noch weitere freie Mitarbeiter in den Startlöchern, falls es vor Redaktionsschluß mal knapp wird. Unser viertes Redaktionsmitglied Barbara übernimmt bei uns das Lektorat. Hier die Test-Crew:

Die Awards

In jeder „SuperGames„-Ausgabe vergeben wir zwei verschiedene Awards. Alle Spiele, deren Bewertung in die Grundnote „sehr gut" fällt, die also 85 % oder mehr erreichen, ernennen wir zum „SuperGames Hit". Das Spiel, das uns in der jeweiligen Ausgabe am Besten gefällt, erhält die Auszeichnung „Game of the Month". Dieses Spiel hat üblicherweise die höchste Wertung der Ausgabe, muß aber nicht unbedingt ein Hit sein – schließlich kann es theoretisch auch mal einen Zeitraum ohne hervorragende Spiele geben.



Claas Wolter

Neben der Tätigkeit als Redakteur ist er nun auch ganz offiziell zum Chef des Teams gekürt worden und darf die ganze Verwaltung übernehmen. Mittlerweile 20 Jahre alt, reißt er sich um alles, was aus den Genres Action und Strategie ins Haus gebracht wird. Kaum daß er über die Tischkante schauen konnte, fing er schon an, Games zu zocken. Egal, ob Computer oder Konsole – nichts ist vor ihm sicher.



Frank Guntenhöner

Als alter Branchenveteran mit Gastspielen bei Firmen wie Ascaron, MicroProse und Activision in den letzten sieben Jahren ist Frank seit Anfang 1999 Redakteur der SuperGames. Neben Strategiegames und Rennsimulationen ge-hören indizierte Ego-Shooter zu seinen Lieblingsspielen. Trotz seines biblischen Alters von 30 Jahren traut er sich in seiner Freizeit immer noch, Motorrad zu fahren.



Holger Pinnow

Holger ist schon seit vielen Jahren als freier Autor tätig, unter anderem für die PC-Shopping, die Online Praxis und Prima (Deutschland). Wenn er nicht gerade vor einem spannenden Rollenspiel sitzt oder im Internet recherchiert und daddelt, tritt er in der Freizeit gern runde Lederkugeln in eckige Tore oder stürzt sich mutig in Shadowrun-Abenteuer.



Eva Hoogh

Eva ist schon seit vielen Jahren als freie Journalistin in unserer Branche tätig. Bevor sie den Spung in der Selbständigkeit wagte, schrieb sie bereits für die Mutter aller Computermagazine – die ASM. Unsere Dungeon-Keeperin kennt sämtliche Höhlen und Monster, die in den letzten Jahren Spielern das Fürchten lehrten. Neben Ego-Shootern gehören noch Adventures, Geschicklichkeits- und Knobelspiele zu ihren beliebtesten Genres.

Die Wertung

Auf den ersten Blick unterscheiden sich Beurteilungen wie 74 % und 76 % nicht wesentlich von-einander. Doch wie man sieht, können diese beiden Punkte Unterschied gleich einen ganzen Sprung nach oben oder unten in der Benotung bedeuten. Durch die Angabe in Prozent ist eine noch feinere Aufschlüsselung unserer Grundnoten (sehr gut bis mangelhaft) möglich.

sehr gut (100 – 85%)
Spitzen-Titel, der auch Genre-Neulingen gefallen wird. Der Kauf ist schom fast ein Muß!

gut (84 – 75%)
Fans der Materie kommen mit diesem Titel voll auf ihre Kosten, aber auch Neulinge auf diesem Gebiet haben durchaus ihren Spaß.

befriedigend (74 – 65%)
Titel aus der Schublade Mittelmaß. Gibt Grund zu einigen Beanstandungen, Freude des behandelten Themas werden sich aber auch hierüber freuen.

ausreichend (64 – 50 %)
Titel mit dieser Note weisen größere Schwächen auf. Nur noch wirkliche Genre-Fans können sich mit diesen Games anfreunden.

mangelhaft (49 – 0 %)
Hier gilt die Devise: von diesen Spielen sollte man besser die Finger lassen. Selbst eingefleischte Hardcore-Fans werden sich über solche Titel ärgern.

Aktuelle Spiele kurz getestet

Kurz angespielt



LKW-Raser

Brummi-Power

Nach dem technisch miserablen, aber dennoch von den Spielern heiß geliebten „Autobahn-Raser" bringt Ari Data mit dem „LKW-Raser" ein Spiel ähnlicher Güte auf den Markt. „Hard Truck" heißt es im Original und kommt von der russischen Spieleschmiede Buka Entertainment, hat also von daher nichts mit dem in Holland programmierten „Autobahn-Raser" zu tun.

Wie der Titel schon verrät, schwingt sich der Spieler hier hinter das Steuer eines virtuellen Brummis. Er tritt als freier Spediteur auf, der in einer Art Rennen auf sechs verschiedenen Strecken gegen seine Konkurrenten antritt. Die Kurse führen ihn dabei durch Offroad-Gelände, Innenstädte oder über enge Serpentinen in den Bergen. Vor Beginn einer Tour wählt der Spieler aus, welche Fracht er auf seinen LKW lädt. Der Großhändler bietet eine sehr breite Produktpalette, von Cola-Flaschen über Sektkisten bis hin zu Luxusfernsehern ist in seinem Lager alles vertreten.



In der Außenperspektive durch die Stadt.

Je nach dem, welche Beladung Kontostand und Ladefläche des Lastwagens zulassen, kauft der Spieler seine Güter ein. Klar, daß teurere Gegenstände am Zielpunkt auch höhere Margen bringen.
Doch nicht nur die Ladekapazität seines LKWs muß der Brummifahrer beim Warenkauf ständig im Auge haben. Auch darf die Ware auf anspruchsvolleren Strecken nicht zu zerbrechlich sein. Geht sie kaputt, bringt sie am Ende nämlich kein Geld.

Wer noch etwas Geld übrig hat, kann dieses auch in einen neuen Laster mit mehr Motorleistung oder größerer Ladefläche investieren. Ebenso kann



Es regnet mitten im Wald.

er seinen Brummi mit verschiedenen Upgrades aufrüsten.

Technisch ist der „LKW-Raser" absolut nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Sowohl die Grafik als auch das Handling sind dringend überholungsbedürftig. Nur die nette Spielidee rettet dieses Game vor dem Verschwinden in der Versenkung, auch wenn das Gameplay noch ausbaufähig ist und mehr Optionstiefe wünschenswert wäre.

LKW-Raser

Note:	56 %
Preis:	69,95 DM
Hersteller:	Buka Entertainment/Ari Data

Swing Plus

Kugeln und mehr

Ende 1997 veröffentlichte Software 2000 das fesselnde Denkspiel „Swing". Aus verschiedenfarbigen Kugeln galt es, Reihen mit mindestens drei Murmeln der gleichen Lackierung zu bilden. Daraufhin löst sich die Reihe auf und gibt Platz für weitere Kugeln.

Erschwert wurde das an sich einfache Reihenbilden durch jede Menge Sonderkugeln mit Spezialfunktionen sowie Wippen auf dem Boden des Spielfeldes. Zu allem Unglück hatten die Kugeln nämlich nicht nur unterschiedliche Farben, sondern auch verschiedene Gewichte – zu erkennen an einer kleinen Zahl auf dem Bauch der Kullermurmel. Ließ der Spieler von der Decke des Spielfeldes nun eine sehr schwere Kugel auf die gegenüberliegende Wippenseite einer leichten Kugel fallen, wurde eben diese leichte Kugel in die Luft und zu einer anderen Wippe geschleudert. Schächte an den Seiten des Spielfelds machten es möglich, daß die Kugel mit genügend Schwung nicht an der Wand abprallte, sondern auf die andere Seite des Levels getragen wurde.



Auch in „Swing Plus" entsprechen diese Regeln dem Stand der Dinge, denn dieses Game ist eigentlich nur eine Neuauflage, die um einen zusätzlichen Spielmodus bereichert wurde. In dem neuen Missionsmodus gilt es, gestellte Aufgaben zu erfüllen. So lautet ein Auftrag beispielsweise in einem Spielfeld, in dem alle Wippen am Boden mit einer Kugel des gleichen Gewichts belegt sind, alle Murmeln durch Dreierreihen verschwinden zu lassen, ohne, daß eine Kugel durch die seitlichen Schächte fliegt. Knobelarbeit ist also angesagt, denn mit genügend Schwung erreicht jede Kugel von jedem Punkt, von dem sie losgeschleudert wird, die Seitenschächte.

Wer also auf knackige Denkaufgaben steht und noch kein „Swing" im Regal stehen hat, sollte sofort zugreifen. „Swing"-Fans hingegen können zu ermäßigten Preisen ihr Spiel gegen die um den Missionsmodus ergänzte Version eintauschen.

Swing Plus

Note:	83 %
Preis:	49,95 DM
Hersteller:	Software 2000

NetTron

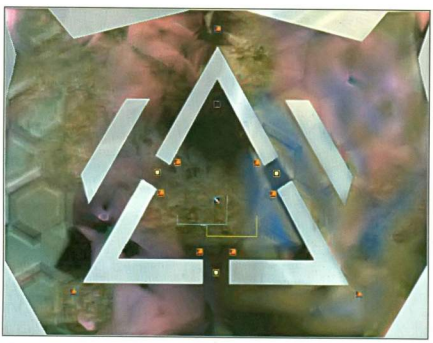
Schlange im Kabel



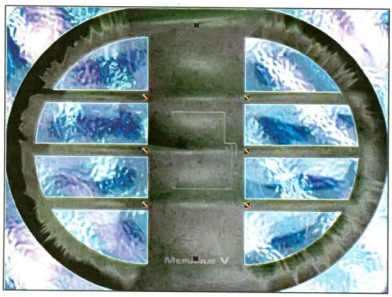
Das Multiplayergame „NetTron" basiert auf einer der wohl ältesten und kultigsten Computerspiel-Ideen. „Snake It" ist der Vorgänger, und in dem Klassiker geht es darum, in jedem Level einer bösen Schlange zu entkommen. Der Spieler steuert dabei eine Figur, die auf ihrem Weg eine Markierung im Spielfeld hinterläßt und nur an der äußersten Umrandung des jeweiligen Levels vor dem kriechenden Reptil sicher ist. Schafft es der Spieler, auf seinem Weg durch das Spielfeld einen abgeschlossenen Bereich zu markieren, bleibt dieser künftig für die Schlange verschlossen, und der Spieler kann sich von nun auch sicher auf den Grenzen dieses Bereiches bewegen. Sobald er auf diese Art der Schlange über die Hälfte des Spielfeldes weggeschnappt hat, hat er den Level gewonnen.

Ähnlich läuft auch das Spiel in „NetTron" ab. Allerdings findet sich in diesem Multiplayergame keine Randbegrenzung, auf die sich die Spieler retten können. Sie zeichnen mit ihrer Spielfigur lediglich eine Markierung in das Spielfeld, die kein anderer Spieler berühren darf. Die Schwierigkeit dabei liegt in der Steuerung der Charaktere: Sie bewegen sich nämlich von ganz allein, der Spieler kann nur einen Richtungswechsel befehlen, der dann prompt ausgeführt wird. Stehen bleiben die Figuren allerdings erst, wenn sie in eine fremde Markierung geknallt sind.

Verschiedene Power-Ups bereichern das Game. Mit einem Extraturbo beispielsweise ist der Spieler bei Ausweichmanövern um einiges schneller, zieht dafür aber auch keine so sichere Markierung mehr hinter sich her, so daß die Gegenspieler diese ohne Probleme überschreiten können. Zwar macht „NetTron" grafisch überhaupt nichts her und erinnert durch die Strichgrafik an seinen sehr frühen Vorgänger, dafür aber ist der Multiplayermodus, in dem bis zu acht Spieler über Netzwerk, Moden, Internet oder gar auf einem Rechner gegeneinander antreten können, um so reizvoller, je mehr Spieler daran beteiligt sind. Für knappe 20,- DM also ein netter Zeitvertrieb für alle, die viele Multiplayergames spielen und ein wenig Denk- und Geschicklichkeitsfutter suchen.



Eine absolut unspektakuläre Grafik.



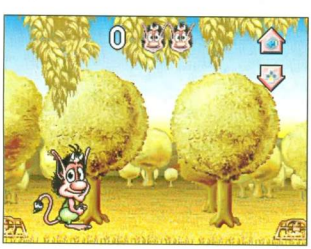
Für zwischendurch lohnt sich dennoch eine kleine Multiplayerpartie.

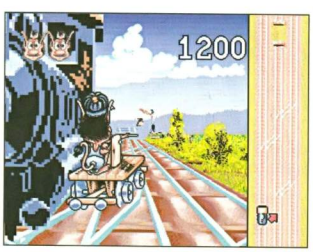
NetTron	
Note:	50 %
Preis:	19,95 DM
Hersteller:	MegaSystems/DTP Neue Medien

Hugo XL

Kinderschreck

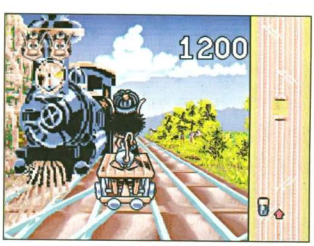
Fernsehtroll Hugo kehrt in seinem zweiten Computerspiel „Hugo XL" mit neuen Geschicklichkeitstests zurück auf die PC-Bildschirme. Wer fleißig die Fernsehsendung um den wagemutigen Troll gesehen hat, als sie noch lief, wird die Spielchen auf der CD-ROM sehr schnell wiedererkennen. Denn wie schon im Vorgänger lautet auch bei „Hugo XL" die Devise, die TV-Spielchen zum Hugo-Fan zu bringen und ihn im Heimkino an der virtuellen Spielshow teilnehmen zu lassen. Sieben Mini-Games finden sich auf der CD-ROM, und jedes führt Hugo durch ein anderes Terrain. Im Wald beispielsweise sammelt Hugo seine Goldsäcke und springt dabei über Baumstämme und anderen Unrat. Auf der Draisine jedoch heißt es für ihn, entgegenkommenden Zügen auszuweichen, im Flugzeug macht der Pixeltroll Jagd auf blaue Luftballons.





Gesteuert wird „Hugo" – ganz wie in der Fernsehshow – nur über ein paar Tasten. Dementsprechend eingeschränkt ist auch sein Bewegungsvermögen, was letztendlich zu sehr einfach gehaltenen Spielchen führt. Zwar ist es eine nette Idee, den wirklichen Hugo-Fans die Spiele aus der TV-Show auch auf den PC zu bringen, doch diese sind für ein Computerspiel absolut nicht zeitgemäß – weder von der technischen noch von der inhaltlichen Seite. Fair wäre es gewesen, ein richtiges Computergame um den Troll zu entwickeln und die Fernsehspielchen als Beigabe mit auf die CD-ROM zu brennen.

So entpuppt sich „Hugo XL" – wie auch schon der Vorgänger – als schlaffe Spielchensammlung, die ihr Geld absolut nicht wert ist.



Auf der Draisine weicht Hugo den Loks aus.

Hugo XL	
Note:	38 %
Preis:	59,95 DM
Hersteller:	ITE Media/NBG



Shadow Man

DENN UNSER SIND VIELE ...

SuperGames Hit

Zweieinhalb Jahre haben sich die Entwickler von Acclaim mit ihrem neusten Titel Zeit gelassen. Zugegeben, das ist bei einigen Herstellern nicht ganz ungewöhnlich. Aber bei „Shadow Man" wurde die Zeit auch wirklich genutzt. Von der Story über die Grafik bis hin zur Lokalisierung mit aufwendiger deutscher Sprachausgabe wurde wirklich ganze Arbeit geleistet.

Die Shadow Men waren in der Vergangenheit afrikanische Krieger, die die Aufgabe hatten, ihren Stamm vor Gefahren aus dem Reich der Toten zu beschützen. Zur Wahrnehmung ihrer Pflichten waren sie von den Göttern mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet worden. Diese lange Tradition wurde durch die Sklaverei unterbrochen und drohte völlig auszusterben.

Mama Nettie, eine mächtige Voodoo-Priesterin erschuf vor etwa zweihundert Jahren die Schattenmaske. Der Träger sollte durch sie Zugang zu der übernatürlichen Macht der Shadow Men aus der Vergangenheit bekommen. Seitdem sollte nur noch ein Schattenmann gleichzeitig existieren, der mit den in der Maske vereinten Kräften zum mächtigsten Voodoo-Krieger aller Zeiten wurde. Stark genug, die Kräfte aus dem Reich der Toten nicht zu mächtig werden zu lassen.



Vom Killer zum Shadow Man

Der vierte Träger der Schattenmaske ist eine gescheiterte Existenz mit Namen Michael LeRoi. Der ehemalige Student der englischen Literatur hing sein Studium an den Nagel, verprasste sein Geld für Glücksspiele und Alkohol und wurde in Chicago Taxifahrer. Nach einigen Problemen mit einer Gang die drohte ihn umzubringen, flüchtete er schließlich nach New Orleans. Nach dem Mord an seinen kleinen Bruder Luke, für den er sich verantwortlich fühlt, wurde LeRoi Profikiller. Mit seinen Fähigkeiten war er für Mama Nettie, die zwar das Aussehen einer dreißigjährigen hat aber im Sterben liegt, der perfekte neue Shadow Man. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern wurde ihm jedoch die Maske nicht auf das Gesicht sondern in die Brust gesetzt. Seitdem ist er der Sklave der Voodoo-Priesterin. Denn obwohl sie sehr mächtig ist, kann sie nicht von der realen Welt in das Reich der Toten gehen; oder besser gesagt, dort einmal angelangt nicht wieder zurück in die reale Welt.

Die Vorboten der Apokalypse

Doch nun wartet auf den Schattenmann eine ganz besondere Aufgabe. Mama Nettie hatte einen schlimmen Alptraum. Eine alte Prophezeiung sagte die Rückkehr des Bösen in das Reich der Toten voraus. Das Böse war von den Shadow Men der Vergangenheit mit vereinten Kräften von dort vertrieben worden. Jedoch waren sie nicht stark genug, es endgültig zu vernichten. Es ist also lediglich eine Frage der Zeit, bis das Böse in die Welt der Toten zurückkehrt. Nun deuten Beweise darauf hin, daß die fünf Serienkiller „Dr. Victor Karl Batrachian", „Marco Roberto Cruz", „Milton T. Pike", der „Heimwerkermörder" und „Jack 2", der auf den Pfaden seines Vorbildes „Jack the Ripper" wandelt, die Vorboten der Apokalypse sind. Ihr Ziel ist es, die toten Seelen aus dem Reich der Toten für ihre Zwecke auszunutzen und mit ihnen das Ende über die reale Welt zu bringen. Nur der Wandler zwischen den Welten, der Shadow Man besitzt die Mittel, ihnen Einhalt zu gebieten. Doch die Zeit drängt ...

Der Wandler zwischen den Welten

Als Shadow Man kann Micheal jederzeit von seiner aktuellen Stelle zu einer beliebigen anderen springen. Hierzu besitzt er im Inventory den Teddybären seines ermordeten Bruders Luke. Voraussetzung für den Sprung an eine andere Stelle ist, daß er dort bereits war und die für den Ort nötigen Voodoo-Kräfte besitzt. Viele Bereiche im Reich der Toten sind durch Tore verschlossen, die erst dann von Michael geöffnet werden können, wenn er über die entsprechenden Voodoo-Fähigkeiten verfügt. Springt der Shadow Man zu einer anderen Location, kann er sich nicht die genaue Position aussuchen, sondern er landet stets im Eingangsbereich. Das Springen bringt jedoch auch einen üblen Nachteil mit sich. Gegner, die bereits aus dem Weg geräumt waren, sind nämlich nach einem Sprung zu der Location wieder vorhanden.



Shadow Man nimmt „Dunkle Seelen" in sich auf.



Lukes Teddy erlaubt es Shadow Man von Ort zu Ort zu springen.



Feuer ist zunächst ein großes Hindernis.



Voodoo Waffen gehören zur Standardausrüstung eines Shadow Man.



„Jack 2" ahmt sein Vorbild „Jack the Ripper" nach.



Meinung Frank Guntenhöner



Mit „Shadow Man" ist Acclaim wirklich ein Freizeitkiller par excellence gelungen. Selten hat mich ein Vertreter des Genres so sehr an den Rechner gefesselt. Wäre das Spiel nicht so enorm komplex, wäre man glatt geneigt, es in einem Stück durchzuspielen. Es paßt einfach alles zusammen. Die geniale Story, die phantastische Grafik, die Sounduntermalung und nicht zuletzt die von vielen Hollywoodfilmen bekannten deutschen Sprecher. Der einzige Wermutstropfen ist die absolut lausige Gegnerintelligenz. Die Untoten warten einfach nur darauf, abgeschossen zu werden und können Michael nur begrenzt oder gar nicht verfolgen. Trotzdem freue ich mich jetzt schon auf den zweiten und dritten Teil der Trilogie.

Sprecher:



Joachim Kerzel spricht für die deutschen Texte von Jack Nicholson.



Helmut Krauss wurde bekannt als deutscher Sprecher von Samuel L. Jackson.



Regina Lemnitz leiht ihre Stimme Whoopi Goldberg.

Nützliche Gegenstände

An vielen Stellen im Reich der Toten befinden sich Vasen. In vielen dieser Vasen sind nützliche Gegenstände wie zum Beispiel neue Lebenskraft-Energie, Totenschädel oder Cadeuxs. Diese Objekte sind auch in der realen Welt in Fässern zu finden.

Die Lebenskraft vermindert sich durch Treffer von Gegnern, Feuer oder sonstige Fallen. Sinkt sie auf null, stirbt der Shadow Man zwar nicht, aber er muß in dem aktuellen Level wieder von vorne begonnen. Glücklicherweise sind in diesem Fall alle bisher besiegten Gegner nicht wieder zu neuem Leben erwacht. Aber da die einzelnen Level recht groß sind, empfiehlt es sich trotzdem, von der Speicherfunktion regen Gebrauch zu machen.

Mit dem Einsammeln der Schädel erhöht sich der Voodoo-Level, den Michael zum Laden seiner Voodoo-Waffen benötigt.

Die Cadeuxs schließlich sind kleine Gefäße, die als Opfergaben dienen können. Wurden sie dargebracht, erhöht sich die maximale Lebenskraft-Energie. Auf diese Weise kann der Maximalwert im Laufe des Spieles bis auf das doppelte des Anfangswertes erhöht werden.

Von ganz besonderer Wichtigkeit sind die „Dunklen Seelen" mit denen der Shadow Man seinen Schatten-Level erhöhen und somit tiefer in das Reich der Toten vordringen kann. Die „Dunklen Seelen" befinden sich in großen roten Vasen, die über sämtliche Level verteilt sind.



Michael besucht einen der Serienkiller.

Wie geht es weiter?

Aufgrund der enormen Komplexität haben die Entwickler einige kleine Hilfen eingebaut, die den Spieler gelegentlich weiterhelfen können. Der Shadow Man erhält seine Befehle wie bereits erwähnt von Mama Nettie. Wer zwischen den Zeilen hören kann, bekommt bereits grobe Angaben, was wo zu suchen ist. Informationen gibt es auch von Jaunty, Nettes „Assitenten" im Reich der Toten. Die arme Kreatur ist das tragische Opfer eines okkulten Experimentes einiger Studenten der Universität von Dublin. In der Welt der Toten ist er nun eine Schlange mit einem Totenkopf und in der realen Welt ein mißgebildeter Zwerg. Mit einigen zynischen Sprüchen und einer Prise Humor kann er dem Spieler aber trotzdem das eine oder andere mal weiterhelfen. Schließlich gibt es noch eine Offstimme, die verrät, daß „eventuell" noch ein wichtiger Gegenstand in der Nähe ist oder daß an einem Ort nichts mehr zu tun ist.

Obwohl in „Shadow Man" häufig gekämpft wird, verbringt der Spieler doch die meiste Zeit damit, neue Gegenden zu erkunden. Viele Locations, wie zum Beispiel das Asyl, der Sitz der fünf Massenmörder haben auch Passagen, in denen Geschicklichkeit gefordert ist. Hier warten beispielsweise zahlreiche Fallen, Hindernisse und glühende Lavaseen auf den Spieler.





Die hervorragende Grafik von „Shadow Man" gehört sicherlich zum Besten was es bisher auf dem PC im Bereich Spiele zu sehen gab. Phantastische Lichteffekte, Nebel- und Rauchschwaden, Spiegelungen im Wasser und viele weitere optische Leckerbissen fordern der Hardware doch schon einiges ab und sorgen für eine schaurige Atmosphäre. Auch beim Leveldesign haben sich die Entwickler große Mühe gegeben. Trotz der Vielzahl an Locations und der Größe der zwanzig Level sieht keine Gegend wie die andere aus.

Ein großes Lob gilt auch der deutschen Lokalisierung und den Sprachaufnahmen für die einige bekannte Stimmen gewonnen werden konnten (siehe Kasten). ■

SuperGames Hit

Shadow Man

Developer:	Acclaim
Publisher:	Acclaim
Preis:	ca. 80,– DM
System:	Windows 95/98

Systemvoraussetzungen

Prozessor: Pentium 166 MHz
(Minimum): RAM: 32 MB
Grafikkarte: 3D-Beschleuniger
Festplattenkapazität: ca. 80 MB
3D-Beschleuniger: erforderlich

Grafik:	91%
Sound:	88%
Spielspaß:	92%
Total:	91%

Claas Wolter



Meine Wohnung habe ich seit Tagen nicht mehr wiedergesehen. Dafür kenne ich mich in der Welt von „Shadow Man" nun bestens aus. Zu faszinierend ist die Story, zu atmosphärisch das Ambiente, als daß man von diesem Spiel loskommen würde. Gerade abends ersetzt es perfekt den 20 Uhr 15-Krimi, hat man doch vertraute Leinwandstimmen im Ohr. Und selbst wenn die Uhr weit nach Mitternacht mit strengem Ticken mahnt, daß in kurzer Zeit die Arbeit ruft, die Sonne langsam wieder ihren gewohnten Platz am Himmel einnimmt und die Frau des Hauses mit dem Staubsauger genervt die Füße aus dem Weg schiebt, läßt sich ein wirklicher „Shadow Man" nicht beim Spielen stören. Es gilt halt, die Apokalypse zu verhindern – und das hat Vorrang und macht zudem einfach nur Spaß!



Jack the ripper

INTERVIEW:



Guy Miller, Creative Director von „Shadow Man"

Am 2. August lud Acclaim die Fachpresse zu einer Präsentation von „Shadow Man" in ihrer Niederlassung in München ein. Anschließend hatten wir Gelegenheit zu einem Interview mit Guy Miller, Creative Director bei Acclaim und einer der Schöpfer von „Shadow Man".

SuperGames: Was genau machst Du bei „Shadow Man"?

Guy Miller: Als Creative Director bin ich zuständig für das gesamte Gamedesign. Außerdem habe ich mir zusammen mit unserem Senior Designer Simon Phipps die Story ausgedacht.

SuperGames: An welchen Titeln hast Du bisher gearbeitet?

Guy Miller: Bevor ich zu Acclaim wechselte, war ich bei Core Design und habe unter anderem an „Tomb Raider" gearbeitet. Das Gameplay von „Shadow Man" lehnt sich auch stark an Cores´ Toptitel an. Der Spieler muß kämpfen, Rätsel lösen und Gegenstände finden. Die meiste Zeit wird er aber mit der Erkundung der riesigen Level verbringen.

SuperGames: Mit wie vielen Leuten arbeitest Du zur Zeit an „Shadow Man"?

Guy Miller: Im Moment sind etwa siebzig Mitarbeiter mit dem Game beschäftigt. Diese hohe Zahl ergibt sich daraus, daß wir zeitgleich neben der PC-Version auch noch für andere Plattformen wie zum Beispiel Segas Dreamcast arbeiten.

SuperGames: Bei der Präsentation waren viele verschiedene Locations zu sehen. Wie komplex wird das Game?

Gui Miller: „Shadow Man" wird insgesamt 20 gigantische Level mit 40 Cutscenes und etwa 60 Minuten Sprachausgabe haben. Mit einer Komplettlösung wird ein Spieler etwa 50 Stunden benötigen um das Game durchzuspielen. Ohne Hilfe gehen wir von etwa 70 bis 80 Stunden Spieldauer aus.

SuperGames: Die Grafik macht einen phantastischen Eindruck. Ist die Engine eine Eigenentwicklung oder basiert sich auf bekannten Routinen?

Guy Miller: Ja, unsere Anforderungen an das Spiel machten eine komplette Neuentwicklung nötig. Wir nennen die Engine Vista. Mit dieser Plattform wollen wir auch künftige Spiele entwickeln.

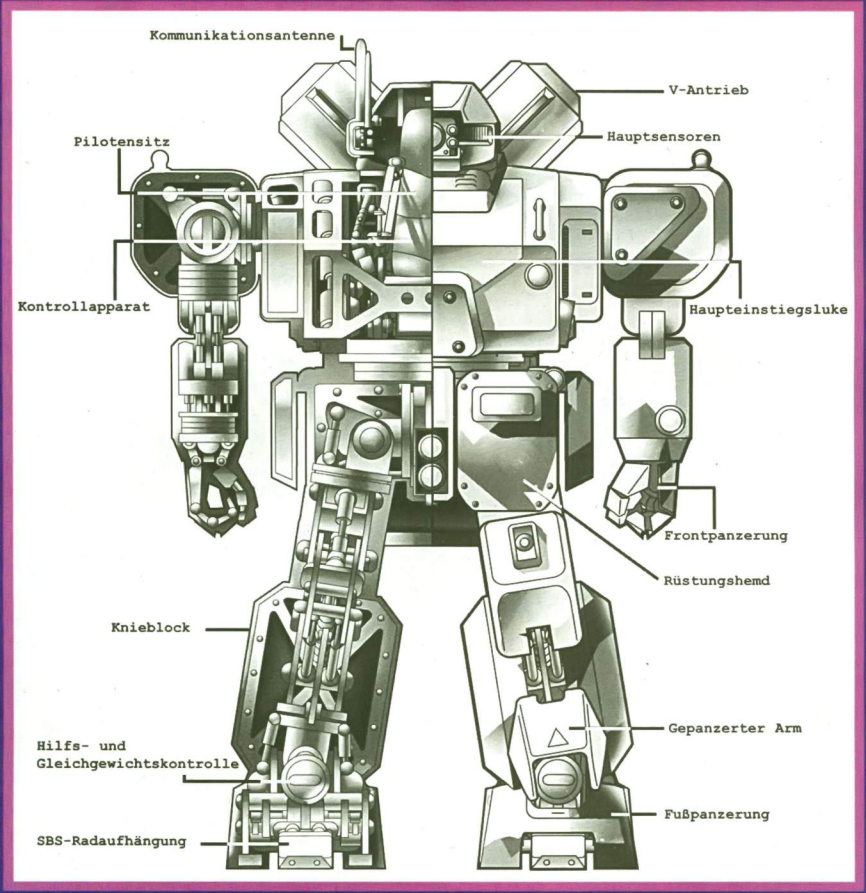
SuperGames: Wie zum Beispiel?

Guy Miller: Neben anderen Titeln sind auch zwei Fortsetzungen zu „Shadow Man" geplant.

SuperGames: Das läßt für die Zukunft hoffen. Vielen Dank für das Gespräch.

Die Schlacht um Terra Nova

HEAVY GEAR II: MISSION CAPRICE



Zwei Jahre hat sich Activision mit dem Nachfolger von „Heavy Gear" Zeit gelassen. Und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Vorbei die Zeiten der öden Steinwüsten und kahlen Landschaften des Vorgängers. Beim Leveldesign wurde dieses Mal in puncto Grafik ganze Arbeit geleistet. Bleibt nur zu hoffen, daß der Titel nicht als MechWarrier-light verstanden wird, denn „Heavy Gear II" hat einige Qualitäten und geht auch vollkommen andere Wege als die Kampfrobotersimulation aus dem Hause MicroProse.



Beim Landschaftsdesign wurde dieses Mal erheblich mehr Aufwand betrieben

Ärgerlich – der feindliche Gear steht vor mir, kann mich aber nicht sehen!



Die Allianz der Ligen Terra Novas droht auseinander zu platzen. Das Bündnis aus der Zeit des Krieges gegen die Erde ist durch Konflikte zwischen den einzelnen Nationen bedroht. Zu lange hat man sich mit internen Schwierigkeiten beschäftigt und die Bedrohung von außen vernachlässigt. Doch die wieder erstarkten Einheiten der Erde rücken Terra Nova erneut auf den Pelz und die Allianz ist erneut die einzige Chance, den übermächtigen Gegner zu besiegen.



Angriffe aus dem Hinterhalt machen besonders Spaß.



Heavy Gear II erinnert mehr an einen Egoshooter als an eine Robotersimulation.

Was ist ein Gear?

Die Hauptlast der Kämpfe wird im 62. Jahrhundert mit den sogenannten Gears ausgetragen. Aber was genau ist nun eigentlich ein Gear? Es handelt sich dabei um einen Kampfroboter mit der Anatomie eines Menschen. Somit besitzt jede dieser Maschinen zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf. Je nach Typ ist so ein Monstrum zwischen circa vier und etwas mehr als fünf Meter groß. Das Gewicht eines Gears kann bei besonders stark gepanzerten Exemplaren jenseits der zehn Tonnen liegen. Ein Leguan von der Südstaaten-Milicia ist mit 360 PS der schwächste Gear, den der Spieler steuern kann. Der stärkste ist der Agamemnon, ein Badland-Gear mit satten 1.200 Pferdestärken.

In Abhängigkeit von der Größe, der Beweglichkeit und Geschwindigkeit und natürlich der Panzerung und Bewaffnung eignen sich Gears zu unterschiedlichsten Einsatzarten wie zum Beispiel als Späher, schwerer Angriffsroboter oder für den Nahkampf.

Trotz Ihrer Größe sind Gears recht beweglich. Neben den üblichen Bewegungen sind Sidesteps, springen, knien und kriechen möglich. Der Torso kann dabei unabhängig von der Laufrichtung gedreht werden. Wem der Gear zu Fuß noch zu langsam ist, der kann seinen Roboter auf Sekundäre Bewegungssysteme (SBS) stellen. Dann bewegt sich die Maschine auf Rädern oder Ketten und ist je nach Ausführung locker fünfzig Prozent schneller. Ein Einsatz mit einem SBS ist jedoch nur auf sehr glatten Flächen wie zum Beispiel Asphalt zu empfehlen, da der Gear doch sehr instabil werden kann. Ein weiterer Nachteil im SBS-Modus ist die fehlende Möglichkeit zu kriechen, liegen, seitlich zu laufen oder zu springen.

Beim Öffnen der Verpackung von „Heavy Gear II" fällt sofort ein Blatt mit der umfangreichen Tastensteuerung auf. Viele Spieler werden sich dadurch genötigt sehen, vor dem ersten Einsatz die Trainingsmissionen durchzuspielen, was auch sehr zu empfehlen ist. Sie die überstanden, ist man aber auch





zehn neuartige Energiewaffen wie Partikelbeschleuniger, Laserkanonen und ein Vibro-Schwert für den Nahkampf.

Darfst noch etwas mehr sein?

Jeder Geartyp ist standardmäßig mit verschiedenen Waffensystemen ausgestattet, die seinem Einsatzgebiet entsprechen. So verfügt ein schwerer Angriffs-Gear gewöhnlich über mächtige Granat- und Raketenwerfer, ein Aufklärer für die ersten Missionen gut gewappnet. Zusätzliche Erfahrungen für die Kampagne lassen sich auch mit den Sofortmissionen sammeln, in denen der Spieler allein oder mit einem ganzen Squad in verschiedenen Regionen Feinde bekämpfen kann.



Der Gear-Baukasten

Die Bewaffnung

Jede Mission stellt andere Anforderungen an die Planung und die Taktik. Wichtig ist vor allem die richtige Bewaffnung. Bei der Festlegung der Waffensysteme haben es Strategen nicht gerade leicht aus der Vielzahl an Möglichkeiten die für den nächsten Einsatz besten herauszusuchen. Allein bei den Projektilwaffen bietet der Gear-Baukasten zwanzig verschiedene Typen wie zum Beispiel verschieden schwere Maschinengewehre, Auto- und Luftabwehrkanonen an. Neben der Feuerrate unterscheiden sich die Waffen natürlich auch durch ihr Gewicht und ihre Wirkung. Dann gibt es noch neunzehn verschiedene Brandbomben- und Raketenwerfer, sieben unterschiedliche Panzerfäuste und Bazookas, neun Mörser und Granatwerfer und schließlich noch acht-



Die Stealth-Eigenschaften sind teilweise sehr erstaunlich. Dieser Gear merkt nicht einmal, daß er auf einem Feind herumtrampelt.

über ein Gewehr für Scharfschützen. Was die eigene Kampfmaschine und mögliche Begleiter bei einem Einsatz an Waffen benutzen, kann jedoch vom Spieler vorher in dem Baukasten bestimmt werden. Um unbesiegbare und von Waffen strotzende Gears zu verhindern, haben die Entwickler dem Spieler einige Steine in den Weg gelegt. Zu viele und zu schwere Waffen beeinträchtigen zum Beispiel die Geschwindigkeit und die Beweglichkeit

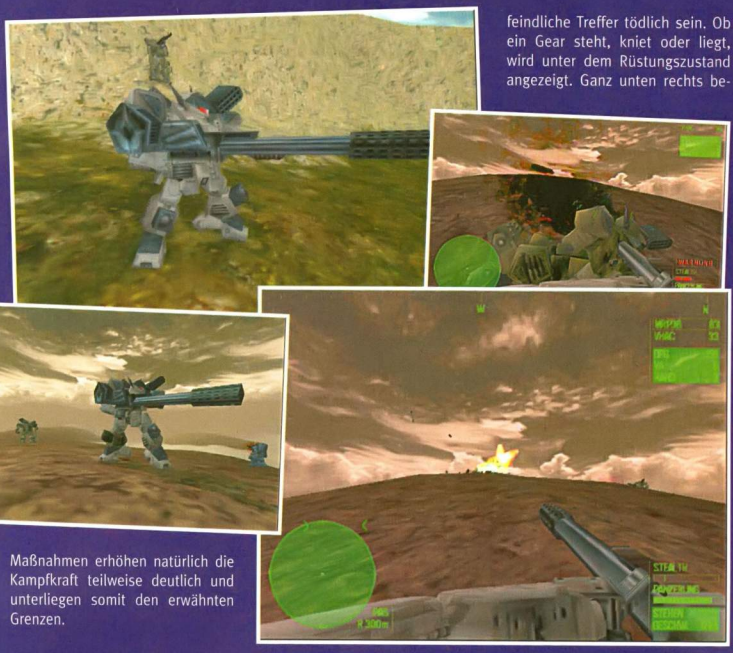


der Maschine da am Gear selbst keine Veränderungen wie etwa der Einbau stärkerer Motoren möglich ist. Auch können Hügel bei zu hohem Gewicht nicht mehr genommen werden. Ein möglicherweise folgenschwerer Nachteil. Sämtliche Waffen eines Gears oder eines ganzen Squads dürfen zudem einen bestimmten in der Missions-Besprechung festgelegten Gesamtkampfwert nicht übersteigen.

Neben der Ausstattung mit Kanonen und der dazugehörigen Munition lassen sich auch einige Attribute des Gears verändern. So können beispielsweise die Panzerung, die Geschwindigkeit oder Manövrierbarkeit verbessert werden. Diese


Ein feindlicher Gear weniger!





Maßnahmen erhöhen natürlich die Kampfkraft teilweise deutlich und unterliegen somit den erwähnten Grenzen.

Das Heads Up Display (HUD)

Ist das Intro zu einer Mission abgelaufen, erscheint der Kampfbildschirm. Hier befinden sich alle für einen Kampf relevanten Informationen. In der Mitte des Bildschirmes befinden sich zwei Pfeile. Diese geben die aktuelle Laufrichtung des Gears an. Wie bereits erwähnt, kann die Blickrichtung aufgrund des drehbaren Torsos eine andere sein.

Links unten befindet sich das Radar. Zur Ortung feindlicher Einheiten und Stellungen kann es entweder auf aktiv oder passiv gestellt werden. Im Aktivmodus sendet das Radar eigene Strahlen aus und empfängt sie wieder. Gegner können somit früher erkannt werden. Natürlich ist der Gear in diesem Modus auch sehr viel besser von Feinden zu orten. Wer länger unerkannt bleiben möchte, zum Beispiel für einen Überraschungsangriff, sollte auf den Passivmodus schalten. Das Radar empfängt dann lediglich Impulse anderer Einheiten.

Ist ein Gegner geortet – zu erkennen durch einen roten Punkt auf dem Radar - , kann er als Ziel ausgewählt werden. Dann erscheint im HUD links oben eine Typenbezeichnung, die Geschwindigkeit und Entfernung des Objektes.

Rechts oben ist eine Aufstellung der eigenen Waffensysteme mit der jeweils verbliebenen Menge an Munition. Die aktuell ausgewählte Waffe ist mit einem Kasten umgeben.

Rechts unten sind zwei sehr wichtige Anzeigen. Die obere ist die Stealth-Box. Alle Gears sind begrenzt unsichtbar. In der Stealth-Box befindet sich eine senkrechte Linie. Sie gibt an, wie gut oder schlecht der Gear zur Zeit zu orten ist. Je weiter rechts sich die Linie befindet, desto schlechter ist der Gear von anderen zu finden. Die Stealth-Eigenschaften verbessern sich deutlich, wenn der Kampfroboter kniet oder noch besser liegt, bzw. wenn das Radar auf den Passivmodus gestellt ist. Ein roter Balken in der Box gibt an, ob der Gear von feindlichen Einheiten geortet werden kann. Geht er über die Stealth-Linie hinaus, besteht die Gefahr, von einem Feind erkannt zu werden. Es erscheint ein dann Warnfeld.

Unter der Stealth-Box befindet sich eine Zustandsanzeige für die Panzerung. Ist die Box komplett grün ausgefüllt, ist die Panzerung noch intakt. Ist sie gelb und nicht mehr ganz ausgefüllt, hat die Rüstung bereits Schaden genommen, ist sie rot, kann jeder weitere feindliche Treffer tödlich sein. Ob ein Gear steht, kniet oder liegt, wird unter dem Rüstungszustand angezeigt. Ganz unten rechts befindet sich dann noch eine Geschwindigkeitsanzeige.

Verbessertes Landschaftsdesign

Mangelte es dem Vorgänger noch an grafischen Finessen, insbesondere beim Landschaftsdesign, gehören diese Kritikpunkte bei „Heavy Gear II" der Vergangenheit an. Sei es nun eine feindliche Militäranlage, ein Wald oder eine öde Kraterlandschaft, für jede Mission wurde ein eigener Hintergrund mit zahlreichen Objekten wie Gebäuden, Bäumen, Felsen und Bodenunebenheiten geschaffen. Der Sound beginnt zunächst ziemlich pompös, ist aber im Spiel selbst dezent im Hintergrund. Dafür sorgen gute Soundeffekte wie zum Beispiel ein plötzlich einsetzendes Gewitter mit lautem Donnern für die nötige Atmosphäre. Die Sprachausgabe fällt leider deutlich hinter der insgesamt guten Präsentation zurück. Wo in anderen Games rauhbeinige Haudegen und Helden zahlreicher Schlachten dem Spieler zum Missionsbeginn Befehle einhämmern fühlt man sich bei „Heavy Gear II" wie in einem Pfadfinderlager.

Wie für dieses Genre selbstverständlich, kann das Game auch im Multiplayermodus gespielt werden. Hierbei gibt es die üblichen Missionsziele wie Duelle, Deathmatches und Capture the Flag.

Heavy Gear II: Mission Caprice

Developer: Dream Pod 9/ Target Games
Publisher: Activision
Preis: ca. 80,– DM
System: Windows 95/98
Systemanforderungen:
Prozessor: Pentium 166 MHz
RAM: 64 MB (Minimum)
Grafikkarte: 3D-Beschleuniger
Festplattenkapazität: 470 MB
3D-Beschleuniger: erforderlich

Grafik:	86%
Sound:	75%
Spielspaß:	82%
Total:	**81%**

Frank Guntenhöner



„Heavy Gear II" überzeugt durch eine sehr gute Präsentation – zumindest, was die Grafik anbetrifft -, eine hohe Spieltiefe und sehr abwechslungsreiche Missionen. Auf der Suche nach neuen Möglichkeiten eine Kampfrobotersimulation zu entwickeln, ist man aber leider auch teilweise über das Ziel hinausgeschossen. Das Kämpfen in der Schwerelosigkeit sollte doch besser anderen Genres überlassen bleiben. Auch das mit den Stealth-Eigenschaften ist so eine Sache. Haben die Menschen im 62. Jahrhundert alle anderen Sinne verloren? Spätestens als ein feindlicher Gear auf meinem liegenden Roboter herumtrampelte und mich verzweifelt suchte, kamen mir doch einige Zweifel am Konzept.

Trotzdem können alle Spieler, die auf Ego-Shooter und Taktik-Spiele stehen und denen außerdem Battlemechs zu unbeweglich sind, bei Activisions neuesten Titel beruhigt zugreifen.

Eva Hoogh

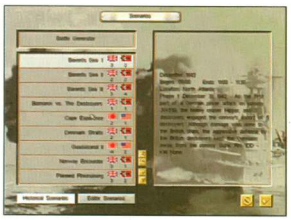


Der „Heavy-Metal"-Spaß bleibt seinem Grundprinzip treu: Actionlastige Taktik anstelle schwerfälliger Ritte in Stahlkolossen. Die Story überzeugt ebenso wie die spannenden Missionen. Allerdings muß ich Frank zustimmen – die Programmierer haben in ihrem Neuerungseifer das Spiel ein bißchen überfrachtet. Weniger wäre manchmal mehr gewesen, will man das Ganze nicht gleich als 3D-Shooter verkaufen. Das gilt indes nicht für die gegnerische KI, die einem so manch ungläubiges Keuchen abringt: So blind kann doch kein Gear sein? Einsteiger dürften sich allerdings über diese Schwäche freuen, wird doch die Gewöhnung an die Kampfriesen und ihre Einsätze dadurch erleichtert. Überhaupt, die Einsätze: Herrlich abwechslungsreich, offenbaren sie erstaunliche Spieltiefe. Da auch die Grafik in Ordnung geht, können Schwermetall-Fans bedenkenlos zugreifen.

Schiffe versenken!

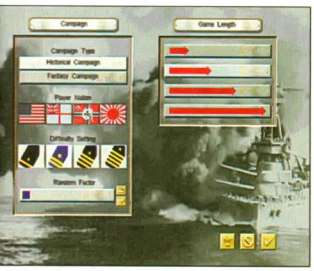
Im Bereich der militärischen Simulationen nimmt die Kriegsführung zur See eine eher untergeordnete Rolle ein. „Fighting Steel“ möchte den Spielern insbesondere die Seeschlachten des Zweiten Weltkriegs näherbringen, als sich Schlachtschiffe wie die „Bismarck“ und die „Scharnhorst“ mit amerikanischen Schiffen wie der „California“ und der „Maryland“ und englischen Schlachtschiffen wie der „Queen Elizabeth“ auf offener See stundenlange Duelle lieferten.





Sie können aus mehreren Szenarien auswählen, die in sich teilweise noch unterteilt sind.

Kernstück der in Echtzeit ablaufenden Simulation ist eine über etliche Monate verlaufende Kampagne, in der Sie für eine der beteiligten Seiten antreten können. Außerdem enthält das Spiel noch 12 einzelne Szenarien, die in sich noch einmal in Segmente unterteilt gespielt werden können. Letztere sind historischen Schlachten adäquat nachgebildet.



Bei der Kampagne haben Sie die Wahl zwischen einer historischen und einer ausgedachten Kampagne; und Sie können alle beteiligten Parteien spielen.

Ihnen obliegt als Flottenkommandant die Steuerung aller Schiffe eines Verbandes, wobei Sie alle Navigations- und Angriffsparameter verwalten. Die Schiffe feuern ihre Geschütze zwar automatisch ab, aber Sie bestimmen die Verteilung der Ziele – etwa ob alle Schiffe das Feuer auf einen Gegner konzentrieren sollen – und wählen auf Wunsch die Munitionsart aus.



Hier führt der Kapitän ein Wendemanöver aus. Die “Spitzen” sind keine Slalomstangen und auch keine Eisberge, sondern aufspritzende Gischt von einschlagenden Geschossen.

Die Steuerung erfolgt komplett per Maus und Tastatur, wobei letztere vor allem für die Perspektive wichtig ist, während Sie mit der Maus die Schiffe ausrichten, deren Geschwindigkeit festlegen, sie aus dem Flottenverband heraustrennen und ihnen Angriffsziele zuweisen können.



Gähnende Leere... und still ruht die See.

In Sachen spielerischer Realismus haben sich die Programmierer alle erdenkliche Mühe gegeben. Auf der einen Seite hat das unbestreitbare Vorteile, denn je nach Schwierigkeitsgrad kann man die Einstellung von „Anfänger“ bis „Admiral“ variieren, wobei in höchster Stufe unterschiedliche Strömungen und versagende Waffensysteme durchaus zu den Dingen gehören, die ein Flottenkommandeur zu meistern hat. Auf der anderen Seite führt die Fähigkeit der Geschütze, über einige Kilometer hinweg zielgenau zu feuern, zu einem recht großen – und leeren – Missionsgebiet, in welchem angreifende und angegriffene Schiffe eher selten in einem Bildausschnitt bewundert werden können.



Keine Details? An den Einstellungen hat es nicht gelegen...



Verschiedene Kameraperspektiven, übersichtliche Statistiken... Taktiker könnten Gefallen daran finden.

Obwohl man sich hier deutlich darum bemüht hat, der grafischen Tristesse sonstiger Seekriegssimulationen zu entgehen, vermag die Simulation dennoch nicht allzu viel für das Auge zu bieten – zwischen all den ganz akzeptabel ausschauenden Schiffen ist einfach zuviel Wasser. Die Schiffe selbst sind einigermaßen getreu umgesetzt, wenn-

gleich darauf nicht allzu viele Details auszumachen sind. Immerhin kann man die Geschütze erkennen und die deutschen, amerikanischen und englischen Schiffe zeigen noch das eine oder andere Detail.

Die japanischen Schiffe fallen im Vergleich ein wenig ab. Die Explosionen und Schiffsbrände sind ebenfalls – dank Unterstützung von 3D-Beschleunigern – noch ganz ansehnlich. Tatsächlich kann man den Aufbauten eines Schiffes auch ansehen, wenn etwa von vier Geschützen nur noch zwei intakt sind, denn dann weisen die defekten Geschütze in die falsche Richtung und sitzen schief auf den Sockeln.



Wendemanöver plant man am besten auf der Übersichtskarte.

noch ganz witzig, aber eigentlich würde man sich eine etwas bewegtere See wünschen, nicht diese spiegelglatte Fläche, die sich nur bei Tag und Nacht in der Farbe unterschiedet, ansonsten das Geschehen aber vollkommen bewegungslos hinnimmt. ■



Das umfangreiche Datenmaterial zu den Schiffen ist recht ansehnlich dargeboten.



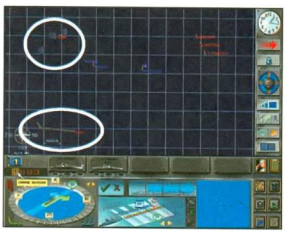
Die Mündungsfeuer sehen ja noch ganz gut aus, aber das Wasser und der Himmel...

in diesem Punkt leidet der Realismus am begrenzten grafischen Detail. Steuerung und statistisches Material entsprechen dagegen schon den Erwartungen und lassen auch den Anfänger nicht im Schlauchboot stehen.

Normalerweise läuft die Simulation minutengenau in Echtzeit ab, aber dabei entstehen oftmals minutenlange Wartezeiten, in denen aufgrund der geringen Schiffsgeschwindigkeiten und der langsamen Geschützladezeiten einfach nichts passiert. Für ungeduldige Naturen bietet das Spiel daher die Möglichkeit, das Tempo bis hin zur Einstellung „Turbo" zu erhöhen. Dadurch

Ansonsten ist den Schiffen aber ein Schaden kaum anzusehen. Mitunter qualmen die Schiffe auch ganz gewaltig und brennen lichterloh, während aber die Schadensstatistik angibt, daß nur ein leichter oder mittlerer Schaden vorliegt. Als Flottenkommandeur müssen Sie also vor allem auf die im Sichtfenster eingeblendeten und per Sprachausgabe übermittelten Nachrichten achten, denn sonst gehen Ihnen die Schiffe unter, ohne daß Sie äußerlich hätten erkennen können, daß dies zu befürchten ist.

Wenn ein Schiff sinkt, macht es das auch mit der Zielstrebigkeit eines schweren Steins: Erst kippt es elegant auf die Seite und dreht dann den Kiel nach oben, oder es versinkt mit einem Ende – Bug oder Heck, wie der Seebär sagt – unter die Wasseroberfläche, dann geht es ohne weitere Spezialeffekte unter – blubb, weg war's. Keine Rettungsboote – keine Überlebenden? Zumindest



Die taktische Karte zeigt auch den Status einzelner Schiffe an: Das Schiff links oben sinkt, das Schiff links unten steht in Flammen.



Der Zerstörer sinkt – die Rettungsboote haben die Japaner offenbar eingespart.



Nachts wird die Optik noch eine Spur unansehnlicher – das geht tatsächlich.

verliert die Simulation zwar an Realismus, gewinnt aber an Action.

Dennoch mag aber auf Dauer nicht die nötige Atmosphäre aufzukommen, um den Gelegenheitstaktiker lange bei der Stange zu halten. Der stotternde japanische Offizier, der dem Flottenkommandanten unterwürfig und ängstlich mitteilt, daß eines der Schiffe untergegangen sei, ist ja

Meinung Holger Pinnow



Wer das Meer liebt, muß Geduld haben: Angler werden nicht müde, auf die Fische zu warten, die dem Köder nicht widerstehen können; Freizeitkapitäne brauchen nur selten in Hektik zu verfallen, weder real noch am PC. Stoische Gemüter mit einem Hang zu Seekriegssimulationen werden sich sicher mit Freude auf dieses Spiel stürzen – aber immer schön langsam. Wer nur gelegentlich den Krieg simuliert, vielleicht gerade einmal aus seinem Panzer oder dem Flugzeug ausgestiegen ist, um mal ein bißchen mit Schiffen zu spielen, der wird sich langweilen und verwundert nach den Funktionen suchen, mit denen man noch mehr Details einschalten könnte – wenn man es doch nur könnte. Mit allen Wassern gewaschene Admiräle dürfen zugreifen, alle anderen: Finger weg!

Fighting Steel

Developer:	SSI
Publisher:	Mindscape
Preis:	ca. 80,– DM
Betriebssystem:	Windows 95/98

Systemvoraussetzungen:
Prozessor: Pentium 200 MHz (Minimum): RAM: 64 MB
Grafikkarte: PCI oder AGP mit 8 MB RAM
Festplattenkapazität: 215 - 360 MB
3D-Beschleuniger: Direct3D

Grafik:	55%
Sound:	50%
Spielspaß:	55%
Total:	54%

3D-Kommando

Hidden & Dangerous

Seit dem Mega-Strategiehit „Commandos“ erfreuen sich militärische Strategiespiele, bei denen der Spieler mal nicht die Rolle des waffenstarrenden Superhelden übernimmt, ungebrochener Beliebtheit. „Hidden & Dangerous“ transportiert das Thema des Genre-Trendsetters von Eidos auf die 3D-Ebene und etabliert sich damit als direkter Konkurrent von „Shadow Company“, „Rainbow Six“ und „Delta Force“.



Die sechs Feldzüge enthalten insgesamt 23 Missionen.



Die erste Missionsbeschreibung reißt den Inhalt allenfalls knapp an.

Zu Beginn der ersten von sechs Kampagnen stellen Sie aus 40 unterschiedlich begabten Soldaten eine achtköpfige Truppe zusammen, aus der Sie anschließend bei jeder Mission vier Kämpfer auswählen können. Sie sind allerdings während der gesamten Kampagne auf diese acht Soldaten beschränkt und können auch dann keinen Ersatz herbeiholen, wenn Sie Teammitglieder im Kampf verlieren.

Sie müssen also sehr vorausschauend auswählen, wozu Ihnen einige Informationen zur Verfügung stehen. Die verfügbaren Soldaten sind allesamt recht unterschiedlich begabt und verfügen über Attribute für Schießen, Reaktion, Tarnung, Stärke und Ausdauer.

Der Wert für das Schießen ist an sich selbsterklärend: Ein Wert von 100% bedeutet praktisch, daß der Schütze sein Ziel nie verfehlt. Ein solcher Soldat ist prädestiniert für ein Scharfschützengewehr. Wer es bei der Zielgenauigkeit auf nur 75% oder weniger bringt, bekommt besser eine automatische Waffe in die Hand gedrückt.

Der Wert für die Reaktion beschreibt, wie schnell ein vom Computer gesteuerter Soldat auf eine Situation – zum Beispiel feindliches Feuer – reagiert. Die Tarnung umschreibt die Fähigkeit, sich möglichst lautlos zu bewegen. Die Stärke ist maßgeblich dafür, wieviel Ausrüstung ein Soldat tragen kann, während die Ausdauer ausschlaggebend dafür ist, wie viele Treffer der Soldat verkraften kann.



Jeder Soldat hat ein eigenes Persönlichkeitsprofil und unterschiedliche Begabungen.



Jedes Teammitglied bekommt die passende Ausrüstung. Auf Wunsch erledigt der Computer alle Auswahlen automatisch.



Wenn Sie einen Kameraden im Visier haben, wird dessen Name eingeblendet – sicher ist sicher.



Vor jeder Mission stellen Sie ein vierköpfiges Einsatzteam aus den acht verfügbaren Mitgliedern zusammen.

Wahlweise können Sie auch den Computer die Auswahl der Soldaten übernehmen lassen, aber angesichts der sehr unterschiedlich begabten Soldaten und der eher wahllosen Vorgehensweise des Computers ist das nicht unbedingt ratsam.

Nach der Auswahl des achtköpfigen Teams kommt die Wahl der Waffen: Sie müssen nun für die Soldaten die Ausrüstung und die Waffen zusammenstellen, die in diesem Feldzug verwendet werden sollen. Die Bandbreite verfügbarer Mittel reicht vom einfachen Kampfmesser über den Feldstecher bis hin zum Maschinengewehr und der Panzerabwehrmine. Wieviel Sie in den Einkaufskorb packen können, entscheidet sich nach dem Gewicht der Ausrüstung.

Die schweren Minen und schweren Schußwaffen passen nur begrenzt ins Kontingent, aber standardmäßig können Sie für alle Mitglieder Messer, Feldstecher, Pistolen und jeweils ein bestimmtes Gewehr einplanen. Bei den Gewehren reicht die Palette vom einfachen Karabiner über Maschinenpistole und Maschinengewehr bis zum Scharfschützengewehr. Neben den erwähnten Minen gibt es noch Handgranaten und für größere Reichweiten oder schwerere Ziele eine Bazooka.

Schließlich beginnt die Vorbereitung des jeweiligen Einsatzes: Sie wählen nach einer kurzen Beschreibung mit einem hübschen 3D-Flug über das Einsatzgebiet die vier Soldaten für die Aufgabe aus und verteilen die dafür erforderliche Ausrüstung auf alle Beteiligten. Natürlich sollte die Ausrüstung dem Einsatzziel angemessen sein.



Fehlversuch: Dieser Soldat wird die andere Seite der Brücke nicht lebend erreichen – wenn es so schlecht steht, sollte man besser noch einmal neu laden.

Es macht keinen Sinn, bei einer Mission, bei der nur mit leichter Infanterie auf der Gegenseite zu rechnen ist, alle Soldaten mit Bazookas und schweren Maschinengewehren auszurüsten.

Ohnehin ist die lautlose, verdeckte Vorgehensweise zu bevorzugen, denn die Helden dieses Spiels sind keine waffenstarrenden Duke Nukems, sondern sehr empfindliche Personen, die kaum mehr als einen Treffer aus einem feindlichen Karabiner einstecken können.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, werden die vier mutigen Soldaten mit Fallschirmen über dem Einsatzgebiet abgeworfen. Es kann durchaus passieren, daß dabei nicht alle vier Soldaten an einem Fleck landen – wen wundert es.

Die Steuerung der Soldaten erfordert eine ziemlich lange Eingewöhnungsphase, denn sie erfolgt über eine Vielzahl von Tastaturkommandos. Mit der Maus werden lediglich Seitwärtsdrehungen, das Auf- und Abschauen und die Benutzung der Waffen gesteuert. Ansonsten gibt es aber noch eine Menge anderer Dinge zu tun. So können sich die Soldaten auch mit Zivilisten oder Gefangenen unterhalten; die jeweils vom Spieler gesteuerte Figur kann den anderen Befehle erteilen wie etwa „Folgt mir“ oder „Nicht schießen“.

„Hidden & Dangerous“ ist aber keineswegs ein auf pure Action getrimmtes Spiel mit verkaufsförderndem Strategie-Touch.



Zu Beginn einer Mission werden die anstehenden Aufgaben noch einmal aufgelistet.



Oft müssen Sie Wege finden, die nicht so offensichtlich sind – das macht das Vorausplanen schwierig.

Nun mag es zunächst so scheinen, als müßten die Untergrundkämpfer nicht nur mit Gegnern, sondern auch mit Materialengpässen kämpfen. Das trifft in einigen Fällen sicher auch zu, aber ein besonderes Feature des Spiels besteht darin, daß die Soldaten alles verwenden können, was sie finden. Das reicht von Waffen, die erledigte Gegner bei sich tragen, bis hin zu allen möglichen Arten von Fahrzeugen, vom Kübelwagen bis zum Kampfpanzer. Daneben können die Agenten in manchen Missionen verschiedene Kleidung einsetzen, um sich zu tarnen.

Da das Geschehen in Echtzeit abläuft, ist die Beobachtung ein wesentlicher Aspekt des Spiels. Sie müssen die Soldaten in günstige Positionen bringen und die Laufwege der gegnerischen Soldaten beobachten, um im richtigen Moment mit den geeigneten Mitteln zuschlagen zu können.

Die künstliche Intelligenz der eigenen und der gegnerischen Soldaten ist durchaus gelungen, wenngleich die Gegner manchmal unverständlich passiv



Ein Soldat steigt aus einem unterirdischen Zugang – draußen wird es gefährlich.



Im Intro einer Mission erfahren Sie die wesentlichen Parameter.

Wer hier nicht jeden Schritt richtig und fürsorglich plant, stößt bald an die Grenzen des Machbaren. Für eine genaue Einsatzplanung bietet das Spiel eine strategische Übersichtskarte, in der man für jeden Soldaten ganz genau Bewegungsabläufe und Aktionen vorgeben kann. Diese editierte KI arbeitet der Soldat dann ab. Dabei kann er Befehlen wie „Überwachen“, „Verwenden“, „Warten“ oder „Hinlegen“ folgen, je nachdem, welche Situation er vorfindet.



Die Planungskarte eignet sich vor allem, um sich immer wieder einen Überblick über die Situation zu verschaffen.

bleiben, obwohl in der Nähe Schüsse fallen oder gar eigene Kameraden erschossen werden.

Die eigenen Teammitglieder verhalten sich ebenfalls nicht immer absolut professionell, was aufgrund der etwas umständlichen Ladefunktion für die Spielstände manchmal etwas ärgerlich sein kann. Leider kann offenbar auch keiner der Herren schwimmen, weshalb es doppelt ärgerlich ist, wenn ein Sprung nicht klappt oder sich einer der Soldaten bei dem Versuch, eine günstigere Position einzunehmen, selbst ins Wasser manövriert. Zum Glück passiert so etwas nicht allzu oft. Häufiger kommt es vor, daß ein Teamkamerad selbsttätig das Feuer auf herankommende Gegner eröffnet. Im Fall des Artilleristen und der Leute mit Maschinenpistolen ist das schon sehr sinnvoll, aber wenn der Scharfschütze mal eben auf die Schnelle seine komplette Munition bei dem Versuch verballert, jemanden zu treffen, der sich hinter einem Holzstapel verschanzt hat, dann ist das schon frustrierend.



Gut versteckte Ladefunktion: Um hierher zu gelangen, müssen Sie erst ein neues Spiel beginnen.

Darum hätte man die Speicherfunktion ruhig etwas spielerfreundlicher gestalten können. Da für jede Mission immer nur ein Spielstand gespeichert werden kann, muß man sich schon sehr genau überlegen, ob die Stelle zum Speichern jetzt gerade günstig ist. Wenn man Pech hat und sich täuscht, kann man die gesamte Mission noch einmal durchspielen, was angesichts der komplexen Aufgabenstellungen nicht unbedingt ein Zuckerschlecken ist.



Die Lichteffekte, Nebel und Rauch sind den Entwicklern hervorragend gelungen, die Stimmung ist einmalig.

Von einem getöteten Gegner oder Teammitglied bleibt nur der Rucksack zurück, den man nach nützlichen Gegenständen durchforsten kann.

Abstriche sind lediglich bei Kleinigkeiten zu machen, die man leicht verschmerzen kann. So kommt es immer wieder zu weniger hübschen Clipping-Fehlern, und die Bäume wirken etwas kulissenhaft, wenn die Soldaten hindurchschleichen.

Auch Freunde von Multiplayerspielen werden an „Hidden & Dangerous" ihre Freude haben, denn hier ist nicht das altbekannte Deathmatch angesagt, sondern reines Teamplay, weshalb die Zahl der Spieler auch auf vier limitiert ist. Gespielt werden dabei die gleichen Einsätze wie im Einzelspiel – wie bei „Commandos". Hier hätten die Entwickler vielleicht ruhig eine Spur weiter denken und ein paar Multiplayerszenarien extra spendieren können, in welchem die Spieler vielleicht auch im Internet die Seite der deutschen Landser übernehmen können, welche die von Spielern verkörperten Agenten aufhalten müssen. Na ja, man kann nicht alles haben! ■



Kein Moor, sondern ein Clipping-Fehler: Der Soldat steckt bis zur Hüfte im Grasboden.

Was die Optik und den Sound betrifft, haben die Entwickler wirklich gute Arbeit geleistet. Die Wettereffekte und die Animationen der Soldaten sind ausgesprochen gelungen, Geräusche von Zügen, pfeifenden Arbeitern oder Soldaten, Schritte, Geschoßabpraller – alles ist sehr realistisch geworden. Apropos Realismus: Auf Blut und Leichen wurde hier verzichtet, was dem Spielspaß aber absolut keinen Abbruch tut.



Selbstverstümmelung? Die Soldaten strecken die Beine über die Ladefläche, obwohl die Klappe gar nicht geöffnet ist.

Holger Pinnow



Alle Achtung: Wenn man erst einmal den ersten von der komplizierten Steuerung und der etwas unglücklichen Speicherfunktion ausgelösten Schreck überwunden hat, offenbart „Hidden & Dangerous" echte Reißer-Qualitäten. Dank der 3D-Perspektive ist man wesentlich näher am Geschehen dran als etwa bei „Commandos", so daß hier der Herzklopf-Faktor doch bedeutend höher ist. Die Missionen sind ausgesprochen komplex und selbst bei niedrigem Schwierigkeitsgrad keineswegs einfach zu lösen, so daß für ausreichend Motivation gesorgt ist. Die gelegentlichen Grafikfehler und die manchmal etwas dusselige KI kann man da leicht verzeihen und an die Steuerung gewöhnt man sich mit der Zeit. Erfahrene Taktiker, die nach einer wirklich spannenden Herausforderung suchen, sind hier auf jeden Fall richtig. Für Einsteiger ist dies sicher ein zu harter Brocken.

SuperGames Hit

Hidden & Dangerous

Developer: Illusion Softworks
Publisher: Take 2 Interactive
Preis: ca. 85,- DM
Betriebssystem: Windows 95/98
Systemvoraussetzungen:
Prozessor:
Pentium MMX 166 MHz (Minimum)
RAM: 16 MB, Grafikkarte: PCI oder AGP mit 8 MB RAM
Festplattenkapazität: 10 - 600 MB
3D-Beschleuniger: Direct 3D

Grafik:	86%
Sound:	90%
Spielspaß:	88%
Total:	**88%**



Harte Nuß!

MIGHT & MAGIC VII
For Blood and Honour

Die Rollenspielserie „Might & Magic“ erfreut sich wachsender Beliebtheit. Besonders Teil 6 geriet – für viele überraschend – zum Hit in der Rollenspielgemeinde. In Anbetracht dieser Voraussetzungen durfte man gespannt sein, ob der Nachfolger den gesetzten Standard würde halten können...



Geheimnisvolle Wasserwesen steigen aus dem Meer.

Die im Intro erzählte Vorgeschichte ist spannend: Bei einem intriganten Überfall auf eine am Strand von Erathia kampierende Gruppe, der auch die Helden dieses Abenteuers angehören, werden diese zufällig Zeuge einer ungewöhnlichen Begebenheit: Aus dem Wasser steigt eine Gruppe merkwürdiger Kreaturen an das Ufer. Flugs verstecken sich die letzten Teilnehmer des Gefechtes und werden Augenzeugen, wie sich die Gruppe der „Wasserwesen“ trennt und in zwei Richtungen verschwindet. Am Strand bleibt eine merkwürdige Außenhaut zurück, die sich eines der Wesen abgestreift zu haben scheint...

Die Helden eilen auf schnellstem Wege zu ihrem König, um ihm von dem merkwürdigen Vorfall zu berichten. Dieser erteilt ihnen den Auftrag, den Begebenheiten auf den Grund zu gehen und nach dem merkwürdigen Wasserwesen zu suchen, das da augenscheinlich seinen Badeanzug am Strand zurückließ, um sich unter das gewöhnliche Volk zu mischen. Aber leider waren die Helden nicht die einzigen Zeugen des Schauspiels, auch ihre Häscher vom Strand sahen die Wesen und berichteten zur gleichen Zeit ihrem Auftraggeber davon...





Zauberbücher helfen magisch begabten Charakteren, Zauber zu erlernen oder zu verbessern.

Bis zu den wirklichen Heldentaten ist es jedoch ein weiter Weg; zunächst kommt die Charaktergenerierung: Wie üblich steuern Sie vier unterschiedliche Helden, die Sie vorher zusammenstellen dürfen. Dabei ist es sehr wichtig, die Charaktere so zu wählen, daß sich die Nachteile einzelner Klassen annähernd kompensieren. Es stehen Menschen, Zwerge, Elfen und Orks als Rassen zur Wahl; als Berufe kommen Krieger, Paladin, Waldläufer, Druide, Zauberer und einige mehr in Frage.

Nachdem die Auswahl getroffen ist, geht es jedoch nicht gleich auf die Jagd nach den Wassermenschen, sondern zur Trainingsinsel. Hier erwartet die Helden eine kleine „Schnitzeljagd", bei der sie einige Gegenstände aufzutreiben und diese dem Schiedsrichter zu bringen haben. Bei der Suche nach diesen Gegenständen bietet die Insel eine



Im Zauberbuch werden automatisch erlernte Zauber eingetragen und können daraus abgerufen werden.

Die Preisfrage: Wo ist der Träger dieser Haut?

Vielzahl von Möglichkeiten, die Helden vor dem eigentlichen Abenteuer ein wenig zu trainieren: Hier gibt es viele Gilden, in welche die Helden eintreten können, um Zugriff auf neue Fertigkeiten, Zaubersprüche und andere Dinge zu haben.

Darüber hinaus gibt es auf der Insel eine Vielzahl von Monstern, von Drachenfliegen bis hin zu „richtigen" Drachen, die den Helden nicht nur mit körperlicher Gewalt zusetzen, sondern teilweise auch mit handfester Kampfmagie. Da ist es ein Glück, daß sich im Dorf eine Heilerin befindet, die für vergleichsweise wenig Geld die Lebensenergie wieder herstellt, selbst wenn der Balken bis auf Null abgesunken ist. Die Kämpfe laufen im Normalfall in Echtzeit ab, aber wer sich dieser Hektik nicht aussetzen will, kann auch in einen weitaus weniger anstrengenden Rundenmodus umschalten. In beiden Fällen ist die Bedienung denkbar einfach: Die Hel



Die Heilerin werden Sie sicher öfter zu Gesicht bekommen.

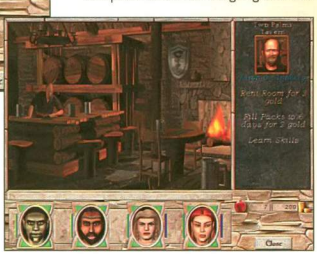
den setzen ihre jeweils aktive Waffe auf Tastendruck gegen den am nahesten postierten Feind ein. Ballistische Waffen und Kampfzauber kann man auf Wunsch auch per Mauscursor zielen, was manchmal sehr ratsam ist. Dabei handeln die Helden nicht etwa in der Geschwindigkeit, in der man auf die Taste haut – das Tempo der Aktionen hängt von der Beweglichkeit der Charaktere und von den gewählten Waffen ab. So ist zum Beispiel eine Armbrust langsamer im Einsatz als ein Bogen, ein Schwert schneller als ein Kriegshammer. Entsprechend handeln die Charaktere in der Reihenfolge, in der sie ihre Waffen wieder einsatzbereit machen können.

Die Steuerung erfolgt also recht einfach per Maus und Tastatur; allerdings ist das Zaubern in der Hektik des Echtzeitkampfes eher eine Kunst für sich, denn dazu muß man per Tastendruck das Zauber



In Kisten findet man oft nützliche Dinge.

buch des gerade markierten Charakters öffnen und dann per Maus den Zauberspruch und das Ziel auswählen. Die Unterbrechung des Kampfes für diesen Vorgang und der



Orte wie diese Kneipe erscheinen als grafisch ansprechendes Menü.



Pech gehabt: Dieses Bild sehen Sie in dem Moment, wenn das letzte Mitglied Ihrer Party ins Nirwana eingegangen ist.

Optisch hat sich seit dem sechsten Teil der Serie weniger getan als erwartet. Die Gegner und andere herumlaufende NSCs sehen etwas verwaschen aus und erreichen nicht die Plastizität, die man angesichts der 3D-Unterstützung hätte erwarten dürfen. Letztere wirkt sich vor allem auf die Lichteffekte bei Zaubersprüchen aus.

Die Umgebungsgrafik ist für ein Rollenspiel akzeptabel, aber mehr auch nicht. Dafür ist die gesamte Umgebung zu kantig und detailarm. Gebäude und Objekte in der Landschaft sehen immerhin etwas besser aus, aber die Schiffe sind nicht besonders schön geraten und die Gebirge wirken viel zu eckig.

Wechsel zwischen Tastatur und Maus sorgt sicher des öfteren für unwillkommene Probleme. Insofern sei hier für eine eher rollenspieltypische Spielweise der Rundenmodus empfohlen.

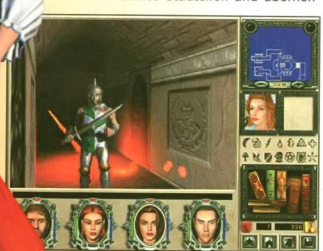
Das System für die Weiterentwicklung der Charakter ist unverändert geblieben: Erst müssen diese genug Erfahrungspunkte im Kampf sammeln, dann können sie in eine Trainingsschule gehen und den Stufenanstieg machen. Da sich die Charaktere mit jeder Stufe merklich verbessern, ist für ausreichend Motivation gesorgt.



Die Umgebungsgrafik könnte von einem Maler der Kubismus-Epoche stammen.



Wenn erst einmal die Trainingsinsel überstanden ist, ziehen die Helden in ein kleines Städtchen und übernehmen die Burg Harmondale, die allerdings lange leer stand und nun Goblins und Riesenratten beherbergt... Die Helden finden also reichlich Gelegenheit, ihre Fähigkeiten zu trainieren, damit sie später in diesem herausfordernden Abenteuer auch gegen die wirklich gefährlichen Gegner bestehen können.



Die 3D-Unterstützung fällt besonders bei den Lichteffekten auf.

Nun, die spannende Story läßt solch oberflächliche Betrachtungen alsbald vergessen. Schon auf der Trainingsinsel lassen die Quests und das Erforschen verschiedener Orte viel Spannung und Spaß aufkommen, so daß man es gar nicht erwarten kann, endlich „richtig" loszulegen. Auch in der Folgezeit gibt es dermaßen viele Nebenquests, daß man die Wassermenschen erst einmal vergißt und sich freudig in die Erledigung all der spannenden, kleinen Aufgaben stürzt. ■



In Kämpfen können Sie in einen Rundenmodus umschalten, der durch eine Hand unten rechts im Spielfenster symbolisiert wird.

Holger Pinnow



Auch als leidenschaftlicher Rollenspieler habe ich „Might & Magic" früher nicht viel abgewinnen können, aber so langsam komme selbst ich auf den Geschmack. Zwar sagt mir das ohne Taktik auskommende Kampfgeschehen immer noch nicht richtig zu – und das wird es auch nie – und die grafische Entwicklung seit dem sechsten Teil ist eher marginal, aber die Story weiß zu gefallen, die Videosequenzen sind sehr gelungen und entbehren auch nicht eines gewissen Humors, der das Spiel mit etwas Atmosphäre würzt. Das Rollenspielsystem ist unverändert vielschichtig, so daß sich auch genug Motivation für die Steigerung der Charakterwerte ergibt. Fans der Serie werden die neue Folge also so oder so lieben, denn es handelt sich um die konsequente Fortsetzung des vorigen Teils; alle anderen an Rollenspielen interessierten Spieler sollten ruhig einen Blick riskieren.

Might & Magic VII – For Blood and Honour

Developer: New World Computing
Publisher: 3DO
Preis: ca. 80,– DM
System: Windows 95/98
Systemanforderungen:
Prozessor: Pentium 133 MHz
RAM: 32 MB
Grafikkarte: PCI oder AGP mit 8 MB RAM
Festplattenkapazität: 375-560 MB
3D-Beschleuniger: Direct 3D optional

Grafik:	78%
Sound:	70%
Spielspaß:	86%
Total:	**80%**

Flotte Rolli-Action

RAGE OF MAGES II NECROMANCER

In der vorletzten Ausgabe der SuperGames fand sich bereits eine Preview dieses Titels. Hier erfahren Sie nun, ob sich der erste, durchaus positive Eindruck bestätigt hat. „Unbeschreiblich", so kündigte Interactive Magic sein Potpourri aus Adventure, Action- und Rennspiel sowie Wirtschaftssimulation an. Fragt sich nur, inwiefern ...

Vor 700 Jahren wurde die Welt der Allods von einer furchtbaren Katastrophe heimgesucht, in deren Folge jene Welt in hunderte, einzelne kleine Reiche zerteilt wurde, getrennt durch magische Barrieren, die nur über besondere Zugänge überwunden werden können. In jedem „Allod" herrscht ein Großmagier, so auch in dem Allod Uimoir, in welchem die Geschichte nun beginnt...



Magier müssen sich auf eine an den Elementen orientierte Magieausrichtung spezialisieren.



Es stehen nur zwei Heldenklassen zur Auswahl, dafür in männlicher und weiblicher Ausführung – ein bißchen wenig.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Helden oder einer Heldin, wahlweise Krieger oder Zauberer, und übernehmen in der Folgezeit verschiedene Quests, um die anderen Allods zu befrieden, in denen offenbar das Böse versucht, die Herrschaft zu übernehmen. Es geht das Gerücht, daß die Gilde der Necromancer die Toten erweckt... Sie beginnen die Aufgabe in einer kleinen Stadt, in der Sie sich ausrüsten und mit den Bewohnern in der Kneipe unterhalten können.

Dabei fällt dann die erste Mission ab: Sie sollen sich zu einem der Großmagier begeben, der dann wieder einen Auftrag für Sie hat. Im Laufe des Spiels können sich Ihnen weitere Mitstreiter hinzugesellen, die sich wie in einem Echtzeitstrategiespiel steuern lassen. So entpuppt sich denn „Rage of Mages 2" auch als ziemlich pfiffige Mischung aus Strategie und Rollenspiel, wobei der Aufbaupart typischer Strategiespiele entfällt und die gewöhnlich etwas freiere Quest-Struktur von Rollenspielen der actionlastigeren Missionsstruktur weicht.

Schon der erste Teil war so aufgebaut, wies aber im Vergleich zur Neuauflage noch mehr Elemente aus der Echtzeitstrategie auf, etwa eine Flut von NSCs, die den Helden begleiteten. Zwar kann man im zweiten Teil nach wie vor NSCs in der Kneipe anwerben, aber diesmal sind weitaus seltener geeignete Kandidaten anzutreffen, so daß im Endeffekt eher eine kleine Heldengruppe unterwegs ist als ein ganzes Heer.

Dabei wird allerdings dennoch nicht die Spieltiefe anderer Rollenspiele erreicht, aber der ständige Erfahrungszuwachs der eigenen Spielfiguren hält den Spieler dennoch erstaunlich lange bei der Stange. Die Missionsgebiete sind nicht übermäßig groß und man ertappt sich schnell dabei, wie man immer noch ein Stückchen weiterspielt, um die letzten Winkel einer Karte zu erforschen und den Helden und Heldinnen weitere Erfahrungen angedeihen zu lassen. Dabei sind die Missionen durchaus für einige Überraschungen gut.

Da man in der Kneipe und auch in den Missionsgebieten immer weitere Quests erhalten kann, stehen später immer mehrere Aufgaben gleichzeitig zur Auswahl, und da kann es durchaus passieren, daß die noch nicht allzu erfahrene Heldengruppe auf eine Monsterschar stößt, die für sie eindeutig eine Nummer zu groß ist. Da hilft dann nichts anderes, als den alten Spielstand noch einmal zu laden und eine andere Mission auszuprobieren. Schnell wird auch klar, daß eine einseitig ausgerichtete Heldengruppe gegen manche Kreaturen gewisse



...und erhalten Informationen zu möglichen Aufträgen.



Beim Händler gibt es Waffen, Rüstungen und magisches Brimborium.



In der Kneipe können Sie nach Mitstreitern suchen...



Krieger müssen sich für eine bestimmte Waffengattung entscheiden, können aber auch den Umgang mit den anderen später lernen.

Schwierigkeiten bekommt, jedenfalls, wenn sich in der Gruppe kein Magier befindet. Ein reines Haudrauf-Team aus Schwertkämpfern gibt spätestens gegen große Drachen und auch gegen die fiesen Fledermäuse den Löffel ab.

Natürlich liegt hier auch ein Anreiz, denn auch gute Schwertkämpfer können sich im Umgang mit Pfeil und Bogen üben, um es wenigstens mit den kleineren, zu Fernangriffen fähigen Gegnern aufnehmen zu können. Erfolg verspricht aber vor allem eine gute Mischung aus Nah- und Fernkämpfern, kombiniert mit einem Magier. Da Magier zunächst nur schwer zu rekrutieren sind, fährt man mit einem Magier als Spielfigur nicht schlecht.

Optisch ist das Spiel sicher kein Leckerbissen; die Grafik wirkt eine



In der Nacht sind alle Katzen grau – dies ist allerdings ein Oger.

weil dieser Aspekt hinter dem Spielgeschehen deutlich zurücktritt.

Wichtiger ist, daß sich das Terrain auf die Bewegung auswirkt, und daß es sogar einen Tag- und Nachtwechsel gibt. Dieser hat zwar – anders als beim erwähnten „Baldur's Gate" – keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen, sorgt aber für etwas mehr Atmosphäre. Dazu ist auch die Musik durchaus angetan, auch wenn sie nicht die Klasse des derzeitigen Referenzrollenspiels erreicht.

Für die Spielfiguren werden Werte wie Körperkraft, Beweglichkeit, Intelligenz und „Geist" für die Fähigkeit des Zauberns verwaltet. Diese Werte werden bereits bei der Charaktergenerierung zu Spielbeginn festgelegt. Hinzu kommen Waffenfertigkeiten in unterschiedlichen Klassen und die Fähigkeit, sich zu verteidigen oder einen Gegner effektiv anzugreifen. Die dafür ermittelten Werte können – mit Ausnahme der durch die Panzerung ermittelten Defensivwerte – durch Erfahrungszuwachs verbessert werden. Das gilt auch für die Zahl der Lebenspunkte.

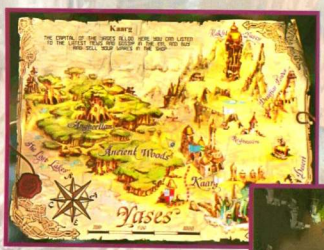
Hat man zu Beginn noch Mühe, ein Gefecht mit einem Troll zu überleben, stellen diese später kaum noch eine Hürde dar. Das Trainieren der Angriffswerte ist überhaupt eine der zentralen Beschäftigungen, denn sonst hat man kaum eine Chance, die etwas anspruchsvolleren Quests zu bestehen. Unter „anspruchsvoll" ist in diesem Zusammenhang aber vor allem die Schwierigkeit der Kämpfe zu verstehen, weniger die Komplexität der Quests. Letztere sind in etwa mit denen aus „Diablo" vergleichbar, an welches man mehr als einmal erinnert wird. So kann man zum Beispiel auch die Ausrüstung gefallener Gegner einsammeln und in den Städten verkaufen, wobei allerdings das spannende Identifizieren magischer Gegenstände entfällt. Dank sehr umfangreicher Ausrüstungsmöglichkeiten ist für anhaltende Motivation gesorgt – ganz wie bei „Diablo".

Durchaus eine Besonderheit ist der Multiplayermodus, der sich eher am Rollenspiel als an der Echtzeitstrategie orientiert. Hier können Spieler einzelne Quests annehmen und diese auch zusammen mit anderen Spielern erfüllen. Alternativ kann man auch gemeinsam auf Monsterhatz gehen, um Erfahrung zu sammeln. Die Karriere als „Player Killer" bietet dagegen weder Ruhm noch Erfahrungspunkte, was eine solche Betätigung etwas langweilig machen dürfte. Spiele im Internet sollen über Fehler! Textmarke nicht definiert möglich sein. ■



Für ein Heldentrio sind die Banditen kein Problem. Die Zahlen über den Köpfen geben die erlittenen Schäden wieder.





Auf der Karte können Sie später unter verschiedenen Missionsgebieten wählen.

Spur antiquiert, aber das fällt im Spielverlauf nicht weiter ins Gewicht. Der gelinde Schock, den man zu Anfang vielleicht erleiden mag, wenn man Grafiken wie etwa in „Baldur's Gate" gewöhnt ist, relativiert sich im Laufe des Spiels immer mehr,



Wenn die Gruppe auf mehrere Abenteuer angewachsen ist, kann man sich eventuell auch an schwerere Missionen wagen.

Holger Pinnow



„Rage of Mages" ist wie ein Eintopf aus den Speiseresten des Vortages: Hier eine Prise „Baldur's Gate", da ein Häppchen „Diablo", abgeschmeckt mit ein wenig „Warcraft", alles kräftig umgerührt und dann gründlich aufgekocht. So etwas kann tatsächlich schmecken, auch wenn das Gericht aus Resten niemals so erlesen sein kann wie die Hauptmahlzeiten der vorigen Tage. Aber es kann eben nicht jeden Tag Braten geben, manchmal ist auch Eintopf angesagt! Und als solcher kann „Rage of Mages" durchaus schmecken, auch dank des Multiplayermodus', der nicht nur Hack'n'Slay erlaubt, sondern auch sinnvolles Teamplay.

Rage of Mages II

Developer: Nival Entertainment
Publisher: CDV
Preis: ca. 90,– DM
System: Windows 95/98
Systemanforderungen:
Prozessor: Pentium 133 MHz
RAM: 32 MB (Minimum)
Grafikkarte: PCI mit 139-373 MB
3D-Beschleuniger:–

Grafik:	64%
Sound:	62%
Spielspaß:	76%
Total:	70%

PS-Protzereien

NEED FOR SPEED IV: Brennender Asphalt

Nach dem äußerst gelungenen Vorgänger „Hot Pursuit" wartete wohl jeder PC-Rennfahrer, der etwas auf sich und seine virtuellen Fahrkünste hält, auf den nächsten Titel aus EA's Bolidenschmiede. Mit „Brennender Asphalt" ist das Sequel nun da und bringt im Kofferraum einigen Grafikluxus mit sich. Dafür aber bedürfen andere Elemente des Spiels dringend einer Rückruf-Aktion...

Dieses hat man auch im vierten Teil beibehalten, und so unterscheidet „High Stakes" – so der englische Originaluntertitel von „Brennender Asphalt" – nicht nur der Fuhrpark von seinen Vorgängern, sondern man findet hier auch ein teilweise neues Spielkonzept. Und dieses verlangt dem Spieler mittlerweile einiges mehr ab, setzt ihn gewissermaßen unter starken Erfolgsdruck.

Reichten in den ersten drei Teilen gute Plazierungen auf den vorderen Rängen, um neue Kurse und Fahrzeuge freizuschalten, regiert nun der schnöde Mammon die Ziele des Spielers. Zwar sind gute Plazierungen und niedrige Rundenzeiten immer noch überlebenswichtig für den Rennfahrer vor dem Bildschirm, durch die Erfindung des Geldes im Spiel allerdings sind sie nur noch von indirekter Bedeutung.

Go for Gold

Ein neues Kurssystem begründet die Interessenverlagerung des Spielers: In „Need for Speed 4" wird nicht mehr einfach ein Kurs nach dem anderen abgefahren. Viel mehr sind die Strecken in verschiedene Turniere aufgeteilt, und jedes Turnier darf nur mit bestimmten, nach Klassen unterschiedenen Fahrzeugen befahren werden. In welche Klasse ein Fahrzeug kommt, bestimmen seine Leistungswerte wie Motorstärke, Bremskraft, Handling, Höchstgeschwindigkeit und so weiter.

Der Fuhrpark von „Need for Speed 4" bietet 18 Traumfahrzeuge, vom kleinen, aber schnellen BMW Z3 bis hin zum großen Ferrari F50. Dazwischen sind Autos wie der Mercedes CLK, Lamborghinis Diabolo oder Chevrolets Corvette vertreten.

Die Klassenaufteilungen gestalten sich so, daß Fahrzeuge mit in



etwa den gleichen Leistungsdaten einer Klasse angehören, so beispielsweise der BMW Z3 und der CLK von Mercedes.

Was die Plazierungen und das Geld nun miteinander verbindet, sind die Siegprämien. Je nach dem, auf welchem der ersten drei Ränge der Spieler ein Rennen innerhalb eines Turniers beendet, bekommt er eine unterschiedliche Summe Geld ausgezahlt. Landet er auf dem vierten oder einem noch schlechteren Platz, geht er für das Rennen leer aus. Die eingefahrenen Gewinne sind nicht nur da, um einfach nur einen möglichst hohen Kontostand zu produzieren. Sie wendet der Spieler auf, um zum einen nach einem Rennen seinen Wagen zu reparieren und fit für den nächsten Kurs zu machen. Alles Geld, was übrig bleibt, spart er für Upgrades seines Fahrzeuges und den Kauf eines neuen Autos einer höheren Klasse, um auch an den weiteren Turnieren teilnehmen zu können.

Tuning und Turniere

Da Autos bekanntermaßen allerdings eine ganze Stange Geld kosten, reicht ein Turniersieg nicht unbedingt aus, um sich gleich in die nächst höhere Fahrzeugklasse einkaufen zu können. Um das Konto dennoch ein wenig füllen zu können, ohne an einem schon gefahrenen Turnier nochmals teilnehmen zu





müssen, finden sich in „Brennender Asphalt" noch die Spezialrennen. Bei diesen Rennen werden mit durch Upgrades getunten Wagen verschiedener Klassen Rennen auf den Kursen der Turniere gefahren, die der Spieler schon befahren hat. Durch Tricks wie Spiegelungen, das Hinzuschalten von verschiedenen Witterungen, Nachtrennen oder das Befahren der Strecke in entgegengesetzter Richtung entstehen auf ein und der selben Strecke, die oft nur noch an der gleichen Randbebauung wiederzuerkennen ist, ganz unterschiedliche Fahrerlebnisse.

Da gespiegelte Kurse, Nachtfahrten und so weiter weitaus gefährlicher sind als normale Turniere, bringen die Spezialrennen auch erheblich höhere Siegprämien. Voraussetzung zur Teilnahme ist jedoch neben der Entrichtung einer Startgebühr meist auch ein getuntes Fahrzeug.

Durch verschiedene Upgrades läßt sich der flotte Flitzer den Anforderungen eines Sonderturniers anpassen. In verschieden teuren Paketen erhöht der Spieler Bremskraft und Höchstgeschwindigkeit, verbessert das Handling oder die Karosserie.

Sobald das virtuelle Sieggeld auf das Konto des Bildschirmrasers fließt, kauft dieser sich durch die ganze Welt. Die Turniere, die er befährt, führen ihn nicht nur durch das heimische Europa, sondern lassen ihn die Fähigkeiten seines Wagens auch in den USA und in Kanada erproben. Europäische Rennstrecken finden sich beispielsweise in Frankreich, England und natürlich Deutschland.

Baum-Patriotismus

Um dem Spieler deutlich zu machen, in welchem Land er sich befindet, legten die Programmierer und Entwickler sehr viel Wert auf Details. Landschaftstypische Elemente finden sich, wie in jedem Rennspiel, am Rand der Strecke, so sind die Gebäude am Straßenrand beispielsweise nach den Gepflogenheiten der jeweiligen Nation, in der der Straßenrowdie seine Rennen fährt, gebaut. Und auf dem amerikanischen Kontinent wachsen dank des Klimawechsels andere Bäume im Grünbereich als im kühlen Good-old-Germany.

Doch auch unauffälligere Details haben die Grafiker verändert. So fährt man auf den englischen Kursen beispielsweise brav auf der falschen Seite, während im Rest der Welt das korrekte Rechtsfahrgebot gilt. Straßenschilder wurden ebenfalls nach den Originalen der jeweiligen Länder gestaltet, im virtuellen Deutschland beispielsweise trifft man immer wieder auf gelbe Bundesstraßen-Wegweiser.

Auch die in den Einzelrennen den Spieler verfolgenden Streifenwagen wurden einer Lokalkur unterzogen. So erstrahlen die Cop-Karren in den jeweils landestypischen Farben, auch wenn die Lackierung nicht ganz den örtlichen Gepflogenheiten entspricht. Vielmehr wurde eine amerikanisches Layout-Textur einfach nur immer wieder umgespritzt. Dafür aber sind die Sirenensounds des Martinshorns realistisch, sie klingen in jedem der virtuellen Staaten so, wie sie klingen sollen.

Jagen und jagen lassen

Besonders deutlich werden die lokalen Gegebenheiten im Verfolgungsmodus „Hot Pursuit", der im dem gleichnamigen dritten „Need for Speed" eingeführt wurde. Hier macht der Spieler entweder als knallharter Cop Jagd auf zu schnelle Raser, oder aber er versucht, den scharfen Krallen des Gesetzes zu entkommen. In der Rolle des Polizisten wird der Spieler per Funk zum nächsten auffällig gewordenen Raser dirigiert. Auf Wunsch kann er sich dabei die Funksprüche in der Landessprache des jeweiligen Staates anhören, in dem er gerade unterwegs ist.

Verschiedene Unterstützungsmaßnahmen wie das Anfordern von Kollegen oder das Legen von Reifenkrallen und das Postieren von Straßensperren unterstützen den Spieler in seiner Arbeit als Cop und macht ihm das Fahren als Raser schwieriger. Im Gegenzug sind die Straßenrowdies meist mit flotteren Fahrzeugen ausgestattet als die Cops. Diese bedienen sich in Europa zunächst des BMW M5, in Kanada fahren die Gesetzeshüter den Chevy Caprice. Fortgeschrittene Fahrer dürfen sich jedoch auch an Porsches und Lamborghinis mit Blaulicht probieren. ■

Claas Wolter



Ich muß ja ehrlich zugeben, an vielen Strecken habe ich mir ganz schön die Zähne ausgebissen, bis ich es denn mal endlich geschafft habe, dort schwarze Zahlen zu schreiben. Um mir dann aber ein Fahrzeug der nächst höheren Klasse kaufen zu können, benötigte ich halbe Ewigkeiten. Aber nun gut, das Fahren auf den schön designten Strecken macht einfach nur Spaß, wenn man nicht zu sehr auf die Räder seines Fahrzeugs achtet. Denn dieses macht an vielen Stellen im Spiel den Eindruck, als schwebe es über dem virtuellen Asphalt.

Auch mißfallen mir die halbherzigen Lokal-Lackierungen der Streifenwagen. In der PlayStation-Version von „Brennender Asphalt" hat EA gezeigt, daß man das Wort „Detailreichtum" auch ernst nehmen kann – dort sind die Cop-Fahrzeuge nämlich wirklich in den Original-Farben der verschiedenen Länder angemalt.

Zwar ist und bleibt „Need for Speed" einer der PC-Vorzeige-Renner. Wer jedoch eine PlayStation sein Eigen nennt, sollte ausnahmsweise die Konsolen-Version bevorzugen!

Need for Speed IV – Brennender Asphalt

Developer: Electronic Arts
Publisher: Electronic Arts
Preis: ca. 90,– DM
System: Windows 95/98

Systemanforderungen:
Prozessor: Pentium 200 MHz
RAM: 32 MB
Grafikkarte: PCI mit 2 MB RAM
Festplattenkapazität: 100-400 MB
3D-Beschleuniger: D3D, 3Dfx

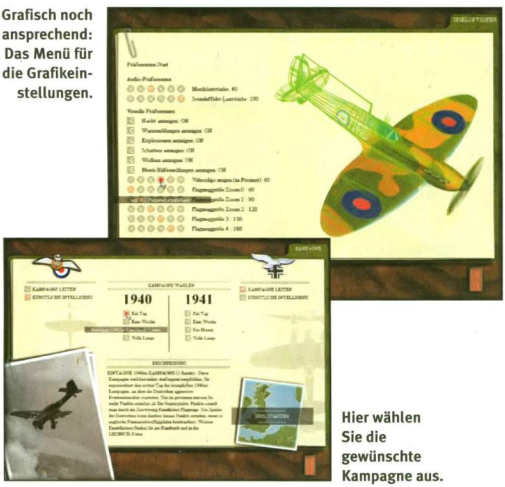
Grafik:	78%
Sound:	76%
Spielspaß:	81%
Total:	**79%**



Der Luftkrieg an sich wurde zuletzt bevorzugt in Flugsimulationen thematisiert; wer lieber ein eher strategisch orientiertes Spiel suchte, tat das meist vergeblich. „Battle of Britain“ beseitigt diesen Mangelzustand, denn hier wird die Luftschlacht zwischen Deutschland und England im Zweiten Weltkrieg mit einem rundenbasierten Spielprinzip thematisiert.

Stahlgewitter

Battle of Britain



Grafisch noch ansprechend: Das Menü für die Grafikeinstellungen.

Hier wählen Sie die gewünschte Kampagne aus.

Der Spieler kann hier auf beiden Seiten ins Gefecht ziehen, sowohl für die Engländer wie auch für die Deutschen. Dabei stehen Einsätze in den Jahren 1940 und 1941 zur Auswahl. Auf Wunsch kann man die komplette Kampagne eines Jahres spielen oder kürzere Einsätze und Minikampagnen fliegen, deren Dauer von einem Tag über eine Woche bis hin zu einem Monat variiert.

Den komplexesten Teil des Spiels macht die Planungsphase aus. Der Spieler legt auf deutscher Seite auf der Einsatzkarte die primären Ziele für die Bomber und Jäger fest, bestimmt Zielgebiete, Startflugplätze, beteiligte Flugstaffeln, Flugzeit, Flughöhe und viele andere Parameter. Veränderliche Umweltbedingungen wie etwa die Dichte der Wolkendecke haben ebenso Einfluß auf den Erfolg wie die Moral und Erfahrung der beteiligten Staffeln. Dabei sind Angriffsreihenfolgen und Flugstrecken sehr detailliert einstellbar, selbst Wendepunkte und kritische Parameter, wann etwa ein Flug gar nicht erst angetreten wird, kann man frei bestimmen.

Bei der Leitung der englischen Kampagne obliegt dem Spieler vor allem die Organisation der Defensive. So kann er hier auch die Flak-Stellungen nach seinen Vorstellungen positionieren und Abwehrballons sowie Flugzeugverbände entlang der Frontlinie verlagern. Allerdings stehen für Transporte vom Lager zu den Stellungen immer nur eine begrenzte Zahl von Aktionspunkten zur Verfügung, die schneller aufgebraucht sind, als es dem Spieler lieb sein kann. Während nämlich der Transport einer leichten Flugabwehrkanone nur einen Punkt verbraucht, sind es bei einer schweren Flak gleich 4. Auch das Verlegen von Jägerstaffeln an einen



Der mit Icons überflutete Spielbildschirm läßt sich zum Glück zoomen.

Sie können für jede Staffel definieren, wie sie sich welchen Zielen nähern soll.

anderen Flugplatz schlägt mit so vielen Punkten zu Buche.

Sind alle Einstellungen ausgeführt, kann man die Planungsphase abschließen und sich zunächst zurücklehnen, um das Geschehen zu beobachten.

Erst sobald die gegnerischen Angriffe vom Radar entdeckt werden, muß der Spieler seine Flugverbände zuteilen, damit diese die Angriffe abfangen. Leider sind die Deutschen den Engländern zahlenmäßig 2:1 überlegen, so daß dieses Unterfangen nicht so ganz einfach mit Erfolg abzuschließen ist.

Optisch gibt sich das Spiel – wie so viele Spiele dieses Genres – eher bescheiden. Das Spielgeschehen findet auf einer schlichten Übersichtskarte statt, ansonsten beherrschen schlichte Menüs die Szenerie. Immerhin wurde auf den antiquierten Hexagon-Look verzichtet, und man bewegt auch nicht mehr jede Einheit in mühevoller Kleinarbeit von Hand. Statt dessen werden in der Planungs- und Bewegungsphase alle Transporte bzw. Angriffszüge durchgeplant, um dann in der Spielphase in einer Art Echtzeitmodus ausgeführt zu werden. Tatsächlich handelt es sich aber natürlich nicht um Echtzeit, sondern lediglich um eine jederzeit per Tastendruck zu stoppende Aneinanderreihung einzelner Spielsequenzen, in denen das Programm eigenständig die Einheiten gemäß der vorherigen Planung verschiebt und dabei berechnet, welche Ergebnisse das Aufeinandertreffen von Einheiten nach sich zieht.

Am Ende eines Gefechtstages wird nach Punkten abgerechnet, und die überlebenden Piloten gewinnen an Erfahrung. Die Industrie der Heimat liefert in begrenztem Umfang Ersatz für ausgefallene Flugzeuge und nimmt Reparaturen an den vorhandenen Fliegern vor.

Mit etwas Glück gelingt es, ein Fliegeras des Gegners abzuschießen, was dann auch in einer schlichten Bildschirmmeldung kundgetan wird.

Die Aktionen der Fliegerstaffeln, Abwehrstellungen, Radarstationen und bestimmte Ereignisse wie Abstürze oder Bombardierungen werden bisweilen oder immer – je nach Wunsch – mit authentischen Videoschnipseln im Briefmarkenformat garniert, die das grafische Niveau aber nur unwesentlich erhöhen.

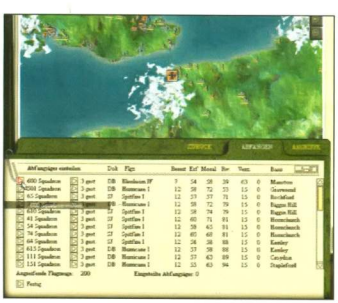


Das Geschehen wird ab und an mit kleinen Video sequenzen garniert.

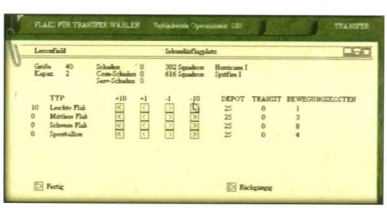
Wenn Fliegerhelden der Gegenseite verletzt werden oder zu Tode kommen, ist das schon eine besondere Meldung wert.

Als musikalische Untermalung gibt es die für dieses Genre typische Orchestermusik mit leicht heroisch-pathetischem Touch, passend zu den Flug- und Bombengeräuschen.

Strategen mögen sich trotz aller Kritikpunkte über dieses Spiel freuen; noch dazu stellt es nicht allzu hohe Anforderungen an die Hardware. Warum allerdings das Spiel selbst auf einem üppig ausgestatteten Pentium II mit 400 MHz ruckelt, entzieht sich der tieferen Einsicht des Testers. ■



Hier stellen Sie die Geschwader zusammen, die einen feindlichen Verband abfangen sollen.



Auf englischer Seite können Sie die Flak-Stellungsstärke einzelner Orte variieren.

Meinung Holger Pinnow



Vorsicht! Dieses Spiel gefährdet Ihre Gesundheit und womöglich sogar Ihren Arbeitsplatz! Während Sie nämlich stundenlang dabei zusehen, wie das Spiel die geplanten Züge abarbeitet, werden Sie unweigerlich dazu übergehen, zur allgemeinen Auflockerung irgendwelche ungesunden Sachen in sich hineinzustopfen, seien es nun Süßigkeiten, Knabberkram oder Zigaretten. Wenn Sie dann auch noch wie ich während der Arbeit spielen und dabei aufgrund des wenig abwechslungsreichen Spielablaufs einschlafen, könnte Ihrem Chef eventuell der Geduldsfaden reißen. Zur Ehrenrettung des Spieles muß man sagen, daß es unverbesserlichen Hardcore-Taktikern durchaus gefallen könnte – wobei diese vielleicht die teilweise etwas zu hohe Abweichung von der historischen Authentizität monieren könnten.

Battle of Britain

Developer:	Talonsoft
Publisher:	Take 2 Interactive
Preis:	ca. 80,– DM
Betriebssystem:	Windows 95/98

Systemvoraussetzungen

Prozessor: Pentium 133 MHz

Minimum:
RAM: 16 MB
Grafikkarte: PCI oder AGP mit 4 MB RAM
Festplattenkapazität: 100 MB
3D-Beschleuniger: –

Grafik:	55%
Sound:	50%
Spielspaß:	55%
Total:	54%



Neue Kerkerdimensionen

DUNGEON KEEPER 2

„Willkommen, Kerkermeister... neue Aufgaben erwarten Euch, zu bekämpfen das widerliche, wieder erstarkte Gute, die Kreaturen lauschen untertänig Eurem mächtigen Befehl... zeigt den Helden, wem in diesem Reich die Macht gebührt!" – „Dungeon Keeper" war 1997 ein absoluter Hammer, der das überkommene Konzept „Gut gegen Böse" auf den Kopf stellte: Endlich einmal durfte der Spieler für die böse Seite antreten. Jetzt kommt der Nachfolger des Bestsellers – kann er die hohen Erwartungen erfüllen?

Das Prädikat „Game of the Month" deutet es bereits an: Mit „Dungeon Keeper 2" ist es der Crew von Bullfrog gelungen, den Geniestreich des ersten Teils noch zu toppen. Das liegt vor allem daran, daß die Entwickler nicht nach dem Prinzip „Alles neu und alles anders" vorgegangen sind, denn warum sollte man auch ein geniales und bewährtes Spielprinzip über den Haufen werfen?



Das Gute hat mal wieder allen Grund, sich zu fürchten...

Für jene, die „Dungeon Keeper" noch nicht kennen, sei dieses Spielprinzip hier noch einmal erläutert: Sie schlüpfen in die Rolle eines sogenannten Dungeon Keepers, dessen Ziel es ist, eine liebliche, von rechtschaffenen Helden und ihren Bewunderern bewohnte Region unter der Regierung des Königs Reginald klammheimlich zu erobern und unter die Fuchtel des Bösen zu bringen. Das ist nicht so ganz einfach: In jeder Region dieses Königreiches ist ein sogenannter Portaljuwel versteckt. Insgesamt gibt es derer also 20, die zusammen genommen erst in der Lage sind, das Tor in die Außenwelt aufzustoßen, um auch dort den fauligen Odem des Bösen zu verbreiten.

Unter der Erde lauert das Böse

Da alles Böse unter einer natürlichen Sonnenallergie leidet, spielt sich die Eroberung ausschließlich unterirdisch ab: Sie untergraben wortwörtlich die Machtposition der Helden. Das Spielgeschehen beobachten Sie dabei überwiegend aus einer Perspektive von schräg oben, wobei Sie die Ansicht frei rotieren und auch zoomen können, was manchmal für besseren Überblick unabdingbar ist.

Für das Graben von Gängen sind die sogenannten Imps zuständig, kleine, Golem-artige Geschöpfe, erschaffen aus purer Magie. Die Imps arbeiten selbständig, sobald Sie einen bestimmten Abschnitt für das Graben markieren. Schon kommen die Imps angerannt und schaufeln in Windeseile Gänge und gewaltige Höhlen unter der Erde frei. Ansonsten kümmern sich die kleinen Hel-



Ein Imp hat einen feindlichen Kerker erobert.



fer um den Transport von Gold oder von Gefangenen in die Kerker – oder bringen auch mal Opfer auf den Friedhof, damit diese zu Vampiren werden können. Außerdem können Imps gegnerische Gebiete erobern, sobald Sie eine Verbindung zu Ihrem Dungeon hergestellt haben. Bedingung ist allerdings, daß die Gebiete nicht durch Wasser- oder Lavaflächen abgetrennt sind. Das hindert die Imps zwar nicht daran, am anderen Ufer Gold abzubauen oder Löcher zu graben, aber erobern können sie den Bereich so noch nicht. Dazu brauchen Sie Brücken.



Zunächst müssen Sie sich mit Goblins zufrieden geben, aber Sie bekommen schnell effektivere Monster.

Neben den Imps befehligen Sie eine illustre Monsterschar, vom einfachen Goblin oder dem Skelett – welches allerdings nicht durch das Portal in den Dungeon kommt, sondern als Ergebnis verhungerter Gefangener – bis hin zum fetten Teufler, schwarzen Engeln und dem gewaltigen Horny. Die Monstrositäten kann man nicht mit Mana, dem Rohstoff der Magie erschaffen, man muß Sie durch das Dungeontor in den Kerker locken. Damit die Kreaturen der Finsternis in Ihren Gewölben heimisch werden, müssen gewisse Grundbedingungen erfüllt sein – Sie würden ja auch nicht in eine Wohnung einziehen, wenn diese keine Heizung und kein fließendes Wasser zu bieten hat, oder?

Bestimmte Kreaturen werden also von bestimmten Räumen angelockt. Während sich Goblins mit einem Trainingsraum zufrieden geben, verlangen Trolle nach einer Werkstatt, Zauberer nach einer Bibliothek und so weiter. Insgesamt verfügen Sie über 14 verschiedene Monstersorten, die Imps nicht eingerechnet. Hinzu gesellen sich noch die zehn unterschiedlichen Kämpfertypen der Helden, die Sie in Ihrer Folterkammer auch davon überzeugen können, künftig auf Ihrer Seite zu kämpfen. Bauen können Sie rund um das Herz Ihres Dungeons 13 unterschiedliche Räume, die Sie mit fünf unterschiedlichen Türen und zwölf gemeinen Fallensystemen ausstatten können. Hinzu kommen die Holzbrücke zum Überqueren von Gewässern und die Steinbrücke für die unterirdischen Lavaseen.



Gestochen scharfe Polygongrafik zeichnet das Spiel aus.

Schöner wohnen einmal anders



Rund um das Dungeonherz errichten Sie Ihre finsteren Gemäuer.

Sie beginnen eine Mission in der Regel damit, daß Sie die Räume für die Grundversorgung der Kreaturen bauen und dann eine Verbindung zum Dungeontor herstellen. Während bereits die ersten Kreaturen eintrudeln und im Trainingsraum für Geld die Erfahrung verbessern, bauen Sie den Dungeon weiter aus, lassen die Imps auch Gold abbauen und die Wände der gegrabenen Gänge sichern. In der Bibliothek machen sich die Zauberer daran, die insgesamt elf Keeper-Zaubersprüche zu erforschen und auf die zweite Stufe zu verbessern, die eine bessere Wirkung verspricht. In der Werkstatt produzieren Trolle und Teufler Fallen und Türen, während die beängstigenden eisernen Jungfrauen gefangene Gegner in der Folterkammer quälen, bis sie neben ihren Zähnen auch noch ein paar Informationen ausspucken oder schließlich die Seite wechseln – falls sie die Folter überleben. In Ihrem Dungeon herrscht also stets geschäftiges Treiben, aber natürlich bleiben auch die Gegner nicht untätig...

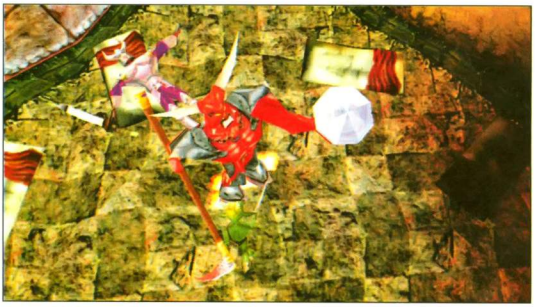
Den Hauptteil des Spiels macht die zwanzig Missionen lange Kampagne aus, in der es wieder einige parallel liegende Missionen gibt, unter denen Sie im Verlauf der Kampagne auswählen können. Wenn man die Parallelmissionen und die Bonuslevel hinzuzählt, kommt man auf insgesamt 29 Missionen.



Nach jeder Mission erfolgt eine Nachbesprechung, aus der Sie auch ersehen können, ob Sie alle Extras gefunden haben.

Die Herausforderungen steigen kontinuierlich, wobei der überwiegende Teil der Missionen zunächst den Ausbau des eigenen Dungeons vorsieht und dann das Vorrücken gegen den Gegner. Teilweise liegt dabei ein Zeitlimit an. Es gibt aber auch einige sehr vertrackte Missionen, bei denen dieses Schema nicht zur Anwendung kommt, etwa wenn Sie durch ein gegnerisches Gewölbe vorrücken müssen, ohne dabei zuviel Aufsehen zu erregen, oder wenn Sie drei Prinzen gefangennehmen sollen, ohne daß einer der drei Alarm gibt und damit die anderen zur Flucht veranlaßt.

In den weitläufigen Missionsgebieten sind meistens einige Extras versteckt, die Ihren Kreaturen zusätzliche Erfahrung bringen oder diese glücklich machen, die Mauern Ihres Dungeons verstärken, die Karte aufdecken oder Zugang zu einer der Bonusmissionen verschaffen.



Wieder ist eine Mission geschafft: Der Fürst liegt am Boden, Horny triumphiert.

Böse Zeitlimits

Diese fünf Bonuslevel stellen eine Abwechslung von den täglichen Pflichten eines Dungeon Keepers dar, denn hier dürfen Sie mal eine Runde Golf mit Indy-Fallen spielen, gegnerische Helden in Symbiose wie in einer Schießbude aufs Korn nehmen oder durch ein verzwicktes Labyrinth rennen. Leider liegt in allen Bonusleveln ein äußerst knappes Zeitlimit an, so daß diese nicht eben der Entspannung dienen – aber wer hat jemals behauptet, daß es bequem ist, böse zu sein?

Kenner des ersten Teils werden bemerken, daß sich in der Tat am Spielprinzip nichts geändert hat, aber wie bei jeder gelungenen Modellpflege liegen auch hier die Geheimnisse unter der Haube verborgen. Die augenfälligste Veränderung ist natürlich die Grafik, die jetzt alle gängigen 3D-Karten via Direct3D unterstützt, was sich ganz besonders in der Symbiose bemerkbar macht, wenn Sie aus den Augen eines Ihrer Monster schauend durch die Gänge des eigenen Dungeons streifen. Aber auch beim Zoomen wirken die Figuren jetzt wesentlich detaillierter.

Auch die Kreaturen mußten etwas Feintuning über sich ergehen lassen, wobei mancher vielleicht die Drachen aus dem ersten Teil vermissen wird. Dagegen wird den Käfern kaum jemand eine Träne nachweinen, zumal mit den Schurken und schwarzen Engeln für mehr als passablen Ersatz gesorgt wurde. Die Heldentypen wurden ebenfalls leicht variiert, wobei vor allem die königlichen Wächter ein spielerischer Gewinn sind.



Die Grafik kann jetzt zur besseren Übersicht herangezoomt werden.



Die 3D-Grafik in der Symbiose wurde aufgemöbelt, aber die Symbiose selbst ist selten von Nutzen.

Auffällig sind auch die Veränderungen in der KI der Kreaturen. Das bereits im ersten Teil eingeführte „Mut-Angst-Prinzip" wurde hier perfektioniert und an die unterschiedlichen Kreaturen angepaßt. So sind etwa die Goblins im Grunde ihres Herzens sehr feige Wesen, aber wenn sie in der Gruppe auftreten, schwillt ihnen plötzlich die Brust vor Mut – natürlich nur, wenn sie es mit einem vermeintlich leicht zu bezwingenden Gegner zu tun haben. Begegnen die Goblins dagegen einem deutlich überlegenen Gegner, nehmen sie auch in der Gruppe lieber Reißaus.

Diese Verhaltensweisen sind bei den übrigen Kreaturen ebenfalls zu beobachten, wobei der Grad der Anfälligkeit von der jeweiligen Kreatur, deren Erfahrungsstufe und eventuell begleitenden Kreaturen und deren Erfahrungsstufe sowie von der Gegnerschar und deren Art und Erfahrung abhängt. Außerdem kämpfen Ihre Kreaturen ungern bis zum bitteren Ende – lieber ziehen sie sich



Die neuen Fallen

Barrikade
Die Barrikade ist eine simple Konstruktion aus Holzspießen und die billigste Methode, Gegnern den Weg zu versperren. Allerdings kommen auch die eigenen Kreaturen nicht daran vorbei. Die Barrikade ist nicht besonders widerstandsfähig und dient allenfalls dazu, breitere Zugänge, in denen keine Tür angebracht werden kann, notdürftig zu sichern. Sie kann aber auch als „Sperrgitter" vor anderen, effektiveren Fallen dienen.

Wächterfalle
Diese neue Falle ähnelt einer Kanone und verhält sich auch so, nur schießt sie Feuerbälle anstelle massiver Kugeln. Sie sollten eine Barrikade zum Schutz davor setzen, wenn es geht. Die Wächterfalle ist vor allem in Gruppen zu drei oder mehr ungeheuer effektiv – aber auch belastend für den Manahaushalt.

Angstfalle
Eine Schönheit ist sie nicht, diese Falle, deshalb laufen die Gegner voller Angst davor weg. Leider wirkt die Falle nicht auf alle Gegnertypen gleichermaßen effektiv, aber sie halten vor allem Imps davon ab, sich an Ihrem Gebiet zu schaffen zu machen. Skelette sind gegen die Wirkung immun.

Wachtposten
Diese Falle alarmiert die in einem Wachraum stationierten Wächter, wenn sie vom Gegner ausgelöst wird, und ruft diese herbei. Damit ähnelt sie der Alarmfalle, die alle in der Nähe befindlichen Monster zusammenruft.

Stachelfalle
Aus einer unscheinbaren Metallkuppel schießen fiese Metallstachel, wenn ein Held seinen forsch forschenden Fuß darauf setzt – das tut weh...

Auslöserfalle
Diese Falle ist für raffinierte Konstrukteure ein wichtiges Bauteil, dient sie doch vor allem als Auslöser für andere in der Nähe befindliche Fallen. Das ergibt vor allem mit den beliebten Indy-Fallen eine unglaublich tödliche Kombination.

Bremsfalle
Auf dieser lustigen Falle frieren Helden einfach fest, sobald sie darauf treten. Das ist für sich gesehen nicht besonders effektiv, aber wenn ein paar Wächterfallen gleich in der Nähe stehen...

Feuerfalle
Auch diese Falle, die beim Auslösen um sich herum alles in den Glanz züngelnder Flammen taucht, eignet sich gut zur Kombination mit der Auslöserfalle, vor allem mit mehreren, sich in der Wirkung überlappenden Feuerfallen.



Angstfallen vertreiben feindliche Monster – nur die Skelette nicht.

für eine aufbauende Zwischenmahlzeit und ein Nickerchen aus dem Kampf zurück, bevor sie endgültig abnibbeln. Bei den Gefechten ist nach wie vor der Einsatz des Spielers gefragt, der seine Kreaturen mit Angriffs- und Heilzaubern unterstützt, um die Chancen zu verbessern. Volle Aufmerksamkeit ist dabei bitter nötig, denn die Kämpfe geraten mitunter etwas unübersichtlich. Trotz Zoom und Drehen der Ansicht bleibt Ihnen manchmal nichts anderes übrig, als blind mit dem Heilzauber in die wuselnde Menge zu zaubern in der Hoffnung, schon die richtigen Kreaturen damit zu heilen.

Übrigens brauchen die Kreaturen jetzt einen Moment länger, um kampffähig zu sein, nachdem Sie diese mit der „Hand des Bösen" ins Getümmel geworfen haben. Die Geschöpfe sehen erst einen Moment Sterne, bevor sie sich aufrappeln, so daß Sie das in die taktische Planung einbeziehen müssen, indem Sie die Kreaturen zum Beispiel ein paar Meter vom eigentlichen Tumult entfernt abwerfen.

Tapetenwechsel

Natürlich griffen die Entwickler auch zu Pinsel und Farbe und schufen ein paar neue Räume, denen ein paar alte weichen mußten. Die Baracken wird sicher niemand vermissen, denn sie dienten nur dazu, eine Gruppe von Monstern zu sammeln und dann per Symbiose mit einem davon zu führen. Diese Funktion wurde jetzt so verändert, daß man in der Symbiose direkt aus den in der Nähe umherlaufenden Kreaturen auswählen und diese per Tastendruck zum Folgen auffordern kann. Ebenfalls fiel der Köderraum der Renovierung zum Opfer, was ein



Ein Heldentor wurde zerstört – man beachte die hübschen Lichteffekte.

wenig schade ist, konnte man damit doch Monster vom Gegner in den eigenen Dungeon locken, was immer für einen Moment ungetrübter Schadenfreude gut war.

Neu hinzugekommen sind dafür Kasino und Arena. Im Kasino können sich die Kreaturen vergnügen, was deren Zufriedenheit steigert. Letztere kann darunter leiden, wenn es in Ihrem Dungeon nicht genug Nahrung, nicht genug Beschäftigung oder nicht genug Geld gibt. Sollten Sie in argen finanziellen Nöten sein, können Sie das Kasino auch als Einnahmequelle nutzen, aber dann macht es die Monster nicht mehr glücklich.

Die Arena ist eine Ergänzung zum Trainingsraum, der jetzt nicht mehr allein für die Erfahrungssteigerung zuständig ist. Konnte man im ersten Teil eine Kreatur durchaus allein mit Training auf die höchste Erfahrungsstufe bringen, reifen die Monster im Trainingsraum jetzt nur noch bis Stufe 4. Für die Stufen 5 bis 8 ist nun die Arena zuständig. Diese funktioniert nach einem neuen Prinzip, denn die Kreaturen suchen die Arena nicht automatisch auf – es sei denn als Zuschauer. Sie müssen daher die Monster für einen Zwei- oder Mehrkampf per Hand in die Arena setzen. Dort hauen die Kreaturen fröhlich aufeinander ein und lernen so den Umgang mit ihren Waffen und Zaubern im direkten Duell. Das Schöne daran ist, daß die besiegten Kreaturen nicht sterben, sondern nach ihrem K.O. automatisch aus der Arena heraus verfrachtet werden, so daß die Imps diese zu ihren



Der Tempel lockt jetzt auch die schwarzen Engel an.

Die neuen Zaubersprüche

Gehirnwäsche
Dieser raffinierte Zauber überzeugt einen gegnerischen Helden kurzzeitig, auf Ihrer Seite gegen die eigenen Leute zu kämpfen.

Gold erschaffen
Toll! Endlich können Sie selbst Gold aus Mana erschaffen. In der ersten Stufe bringen 15.000 Manapunkte nur schlappe 1.000 Gold, aber in der zweiten Stufe sind es dann 2.000 Gold, was schon einen ordentlichen Gegenwert darstellt. So können Sie nun leichter klamme Zeiten überbrücken.

Inferno
Mit diesem Zauberspruch können Sie ein Feuer entfachen, das sich schnell ausbreitet und verheerenden Schaden anrichtet. Er ist allerdings extrem teuer und wird deshalb wohl eher selten zur Anwendung kommen.

Horny herbeirufen
Diesen Zauberspruch entwickeln nicht die Zauberer in der Bibliothek; Sie erhalten ihn jeweils zum einmaligen Gebrauch, wenn Sie die vier Bonuslevel gefunden haben. Für die letzten Missionen steht der Spruch dann permanent zur Verfügung, aber er kostet 100.000 Manapunkte – die Hälfte des Maximalvorrates.

Holger Pinnow



Das Böse geht mit der Zeit – unter diesem Motto könnte die Entwicklung von „Dungeon Keeper 2" gestanden haben. Das Ergebnis ist eine umfassende Renovierung auf der Basis des bewährten Spielprinzips: Vermeintlicher Ballast wurde über Bord geworfen, das taktische System gestrafft und um etliche Varianten erweitert; alles ist grafisch wesentlich ansehnlicher, der Multiplayermodus wurde konsequent ausgebaut. Bei besagten „Ballast" hatten die Entwickler zwar nicht immer ein glückliches Händchen, aber insgesamt ist die Modellpflege gelungen: Es macht wieder irrsinnig viel Spaß, den Helden Fallen zu stellen und Ihnen Monster vor die Füße zu werfen.



Der Scharfschützenmodus wertet die Symbiose auf, aber taktisch erforderlich ist diese selten.



Die grafisch prächtigen Kämpfe sind leider immer noch etwas unübersichtlich, trotz Zoom und freier Rotation.

Schlafplätzen transportieren können. Die letzten beiden Erfahrungsstufen können die Kreaturen nur im Kampf gegen andere Gegner oder durch gefundene Extras erreichen.

Wie Sie sich denken können, ist die Zeit auch an den Fallen und Türen nicht spurlos vorübergegangen. Neu und taktisch wertvoll ist die Geheimtür, die für den Gegner aussieht wie ein normales Stück Wand, solange niemand hindurchgeht. Die bereits bekannte magische Tür ist jetzt nicht mehr ganz so robust, beschießt dafür aber die Gegner mit Feuerbällen. Das Repertoire an Fallen hat sich deutlich vergrößert. Gab es früher sechs unterschiedliche Fallen, sind es nun derer zwölf, wobei von den alten Fallen zwei nicht mehr dabei sind, nämlich die Machtwort-Falle und die Lava-Falle. Die neuen Fallen bringen höhere defensive Sicherheit – etwa die kanonenartigen Wächterfallen – und neue taktische Möglichkeiten. Sehr schön macht sich die Kombination aus Bremsfalle und Wächterfalle: Die eine läßt den Helden erstarren, während die andere diesen – nun fluchtunfähig – mit Feuerbällen eindeckt. Allerdings verbrauchen solche Fallen auch Mana, welches Sie nur durch die Ausweitung Ihres Einflußgebietes und durch die Eroberung der selten zu findenden Mana-Gruben vermehren können.

Auch bei den Zaubersprüchen waren die Designer fleißig. Hier wurden recht viele Sprüche wegrationalisiert, nämlich „Monster beschleunigen", „Gehorsam", „Kreaturen verbergen", „Audienz", „Virus", „Armageddon" und „Rückbau". Dafür sind aber auch einige neue Sprüche hinzugekommen, die vor allem die taktische Bandbreite erhöhen (siehe Kasten).

Eine Änderung mußte diesbezüglich auch der Horny, das prominenteste Monster, über sich ergehen lassen. Sie bekommen diesen jetzt nur noch per Zauberspruch und dann auch nur für kurze Zeit. Dafür ist er unverwüstlich und kann eine auf des Messers Schneide stehende Schlacht durchaus zu Ihren Gunsten entscheiden.



Auf der Webpage www.dungeonkeeper.com soll es künftig Ergänzungen zum Spiel geben – eine Mission-CD ist schon angekündigt.

Friede, Freude, Eierkuchen?

Mit dieser Änderung einher gehend entfällt auch einer der nervigeren Aspekte des ersten Teils: Früher waren sich manche Kreaturen – wie etwa die Spinne und die Fliege oder Teufler und Zauberer – untereinander spinnefeind. Der Horny kam praktisch mit niemandem klar. Mittlerweile vertragen sich die Monster untereinander ganz prächtig. Unglücklich werden sie nur, wenn sie ihr Lager mit „verhaßten" Kreaturen teilen müssen – dabei handelt es sich um konvertierte Helden. Das gilt natürlich auch umgekehrt für die konvertierten Helden, die sich über die Nähe zu den Monstern grämen.

Über solche Entwicklungen werden Sie immer rechtzeitig durch den Sprecher informiert. Im leicht zu handhabenden Menü können Sie dann schnell erkennen, wo sich die unglückliche Kreatur befindet, und etwas dagegen unternehmen.

Erwähnt werden sollten noch die absolut gelungenen Zwischensequenzen, die nach und nach freigeschaltet werden, sobald Sie die Missionen absolviert haben. Diese sprühen nur so vor Humor und sind allein schon ein Anreiz, das Spiel bis zum Ende zu zocken. Selbst dann ist der Spaß aber noch nicht vorbei: Der Gefechtssimulator und der „Traum-Dungeon" erlauben das Training für den Multiplayermodus und die Perfektionierung der eigenen Dungeon-Architektur, der Multiplayermodus garantiert weiteren Spielspaß für bis zu vier Keeper im Netzwerk und Internet. Außerdem hat Bullfrog angekündigt, daß es unter www.dungeonkeeper.com demnächst weitere Karten, Fallen und sogar Monster zum Downloaden geben soll. ■

Eva Hoogh



Auch im zweiten Teil entfaltet das Kerkerdrama geballten Charme - nicht nur in Gestalt der schmalhüftigen Lack-Ladies, besser bekannt als eiserne Jungfrauen ... Keine umwälzenden Neuerungen, dafür traumhafte Grafik (kein Vergleich zur schwachen Ich-Perspektive des Vorgängers), Sounds und Atmosphäre erwarten den tatkräftigen Verliesvorsteher. Sämtliche Modi lassen sich prima steuern, erfreuen mit witzigen Details und geradezu bedenklichem Suchtfaktor. Wer vom ersten Teil noch Abstand genommen hat, sollte sich vom Nachfolger verführen lassen: Derart schön bestückte Immobilien weist kein Strategiespiel auf!

Dungeon Keeper 2

Developer: Bullfrog
Publisher: Electronic Arts
Preis: ca.86,– DM
System: Windows 95/98
Systemanforderungen:
Prozessor: Pentium 166 MHz
RAM: 32 MB (Minimum)
Grafikkarte: PCI oder AGP mit 8 MB RAM
Festplattenkapazität: 331 MB
3D-Beschleuniger: D3D-kompartible

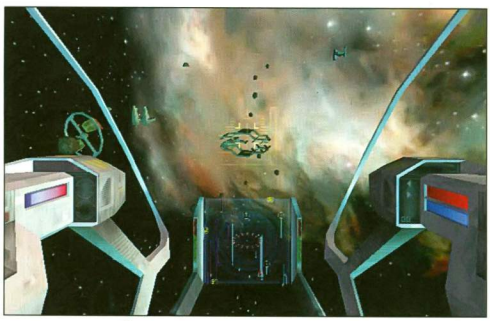
SuperGames Hit

Grafik:	92%
Sound:	85%
Spielspaß:	94%
Total:	91%



Where no one has ever been before ...

X – Beyond the Frontier



Die Werft ist fürs Überleben unerläßlich.

In einer nicht allzu fernen Zukunft hat der Mensch mit der Besiedelung des Weltraumes begonnen. Voraussetzungen für die Eroberung des Alls war die Überwindung der Lichtgeschwindigkeit. Durch sogenannte „Sprungtore" war es möglich, die enormen Distanzen zu fernen Planeten mit einem einzigen Sprung zu überwinden. Der Erforschung neuer Galaxien stand nichts mehr im Wege.



Das Schiff kurz vor dem Andocken.

Frank Guntenhöner



Zugegeben, wenn man erst mal das Spiel durchschaut hat und weiß, wie man richtig kämpft und Geld scheffelt, ist „X - Beyond the Frontier" nicht schlecht. Der Frustlevel bis dorthin ist aber kaum noch zu überbieten. Die ersten Stunden vergehen zum Beispiel damit, daß man verzweifelt sucht, wo man denn nun abspeichert. Das ist sehr wichtig zu wissen. Kleine Flugfehler führen nämlich zu einem sehr schnellen Ende und dann dauert es erst einmal einige Minuten, bis endlich wieder geflogen werden kann. Oft fliegt man auch durch ein ödes All und fragt sich, warum ein Raumschiff für fünf Kilometer (!) trotz zugeschaltetem Turbo mehrere Minuten benötigt.

Fazit: wer blind zugreift, ist selber schuld!

X – Beyond the Frontier

Developer:	Egosoft
Publisher:	THQ
Preis:	ca. 80,– DM
Betriebssystem:	Windows 95 oder höher

Systemvoraussetzungen:
Prozessor: Pentium 166 MHz (Minimum)
RAM: 32 MB
Grafikkarte: 3D-Beschleuniger
Festplattenkapazität: 240 MB
3D-Beschleuniger: erforderlich

Grafik:	73%
Sound:	65%
Spielspaß:	42%
Total:	53%

Natürlich war ein Leben auf den fremden Welten nicht so ohne weiteres möglich und lange Zeit auch sehr teuer. Zur Terraformung und zum Bau von Kolonien wurde deshalb ein mächtiger Roboter entwickelt, der diese schwierige Aufgabe übernehmen konnte. Diese Terraformer waren in der Lage, den Menschen auf anderen Planeten ihre gewohnte Umgebung zu erstellen. War ihre Arbeit erledigt, folgten kurze Zeit später die ersten Siedler. Leider waren die Terraformer ein wenig zu gut konstruiert. Sie entwickelten eine eigene Intelligenz und fingen schließlich sogar an zu denken. Die Folge war ein für die Menschheit völlig überraschender Angriffskrieg der jede bisherige Auseinandersetzung in den Schatten stellte. Eine Kolonie nach der anderen wurde von ihnen zerstört. Ein Angriff auf die Erde stand unmittelbar bevor. Durch einen Trick wurde ihre Flotte jedoch in ein verstecktes Sprungtor gelockt. Hierin verschwanden die Schiffe für immer.

Es sollte ein halbes Jahrtausend dauern, bis sich die Menschheit von diesem schweren Schlag erholte. Ein neuartiges Raumschiff mit der Bezeichnung Xperimentelles Shuttle oder einfach X-Prototyp machte die Sprungtore überflüssig. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, den ersten Probeflug außerhalb des Simulators mit diesem neuen Schiff zu unternehmen. Ein Erfolg des Unternehmens würde die Besiedelung des Alls wieder ermöglichen.

Zunächst sollte jedoch ein Trainingsparcours mit zahlreichen Tests absolviert werden. Macht der Spieler dabei zum Beispiel im dritten Test einen Fehler, geht es an den Anfang zurück. Nach dem Test beginnt der Flug ins Ungewisse. An einem fremden Ort angekommen, wird der Spieler über einen Dialog von dem Volk der Teladi genötigt, Handel zu treiben. Mit einer kleinen Summe geht es dann zur ersten Handelsstation. Der Handel vollzieht sich durch Auswählen der gewünschten Ware und Anklicken von Pfeiltasten.

Das erwirtschaftete Geld kann in die Ausrüstung der Raumschiffes für die zahlreichen Raumkämpfe oder in den Bau eigener Fabriken investiert werden. Ziel ist es, zurück zur Erde zu finden.

Für die Darstellung der Grafik wird eine Beschleunigerkarte benötigt. Die Möglichkeiten hätten jedoch wesentlich häufiger eingesetzt werden können. So wäre ein Nebel im All sicherlich mal eine willkommene Abwechslung zu den Standbild-Hintergründen gewesen. Auch die Animationen zum Beispiel auf Handelsstationen hinken der Zeit ein wenig hinterher. Der Sound hält sich dezent im Hintergrund. ■



Die Außenansicht ist zwar schön, aber überflüssig.

CHEATS

Richtigstellung!

Huuups! Da ist uns doch in der letzten Ausgabe der SuperGames vor lauter Fahrvergnügen ein kleiner Fehler mit großen Konsequenzen unterlaufen: statt der PC-Cheats zu „Need for Speed – Brennender Asphalt" rutschten uns aus völlig unerklärlichen Gründen die Schummeltricks zur PlayStation-Version ins Heft. Hier also nun die definitiven Codes für das PC-Game:

Um die Cheats jedoch anwenden zu können, ist es erforderlich, den Karrieremodus einmal erfolgreich beendet zu haben. Dann aber heißt es, fleißig die folgenden Codes in einem beliebigen Bildschirm einzuhacken:

CARS	Alle Fahrzeuge zugänglich
TRACKS	Alle Strecken zugänglich
ACAR	Special Car verfügbar
BCAR	Noch ein Special Car verfügbar
CCAR	Und ein drittes Bonusfahrzeug...
DCOP	Bonus-Streifenwagen verfügbar
ECOP	Noch ein Bonus-Streifen wagen verfügbar
FCOP	Und ein dritter Bonus-Streifenwagen
OUTMYWAY	Die Hupe zeigt endlich mal Wirkung...
GOFAST	Motor-Upgrades aktiviert
MONKEY	Getriebe-Upgrades aktiviert
BUY	Konto voll
GATES	Noch mehr Geld

Wem das Rasen auf die Dauer zu langweilig wird, sollte folgendes Mini-Game ausprobieren: im Hauptmenü einfach auf die Leiste „Mitwirkende" klicken und von dort aus dem oberen Menü den Punkt „Fotos" anwählen. Anschließend einfach wild auf die überall auftauchenden Fotos klicken, um das Spielchen zu starten. Dieses verlangt vom Spieler, reaktionsschnell das nach einem Zufallsprinzip auftauchende Foto anzuklicken...

Wer übrigens unter Geldnöten leidet und nicht unbedingt erst den Karrieremodus beenden möchte, bevor er einen Cheat anwenden kann, sollte sich mit einem Hexeditor bewaffnen. Mit diesem öffnet er das File PLAYERS.CDB, das er im Spielunterverzeichnis \Save-Data\DB findet.

Die Offset-Werte 3E und 3F ändert er hier einfach in FF beziehungsweise 55, schon befinden sich mehr als 3,5 Milliarden Talerchen auf dem Konto.

Braveheart

Es gibt keine Schlacht ohne Betrügereien, dachten sich auch die Programmierer von „Braveheart" und bauten für die 3D-Gemetzel die folgenden Cheats in ihr Game ein:

Cheat	Wirkung
killcam	Kameramann töten
bannockburn	Alle feindlichen Einheiten vernichtet
the five hundred	Alle eigenen Einheiten vernichtet
dresden	Alle Gebäude stehen in Flammen
steve reeves	Alle Einheiten sind stärker
bucks fizz	Alle Einheiten desertieren
bastille day	Alle Mauern durchbrochen
haemorrhage	Kein Blut sichtbar
now the rain has gone	Komplette Karte darstellen
feel the power	Alle Kreaturen werden auf Level 10 upgegradet
this is my church	Alle Räume sind verfügbar
fit the best	Alle Räume und Fallen sind verfügbar
i believe its magic	Alle Zaubersprüche sind verfügbar

Um sie zu aktivieren, drückt der Schlachtenführer die Taste Entf und gibt das Zauberwörtchen „sesquipidilian" ein. Danach lassen sich die Cheats eintippen.

Um einen Cheat zu aktivieren, ist während des Spiels die Tastenkombination Strg + Alt + C zu drücken. Anschließend einfach einen der Codes eingeben.

Dungeon Keeper 2

Auch in den tiefen Höhlen des Bösen gibt es den einen oder anderen Cheat, und der lautet folgendermaßen:

Cheat	Wirkung
show me the money	Mehr Geld



Das Konto füllt sich

F-22 Lightning 3

Hoch droben in den Lüften gibt man die Cheats folgendermaßen ein: Strg + Enter aktivieren die Eingabemaske, der fertig getippte Code wird mit Enter bestätigt.

Cheat	Wirkung
the truth is out there	Unbegrenzter Munitionsvorrat
fight the future	Sich ständig wieder auffüllende Munition
trust no one	Unverwundbarkeit
black oil	Tank auffüllen
i want to believe	Zusammenstöße in der Luft unmöglich
this isn't happening	Schäden werden beseitigt
ghostpit	Unsichtbares Flugzeug

Liebe Leser,

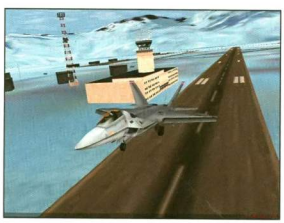
sicher kennen Sie diese Situation: Sie haben sich ein nagelneues Spiel gekauft und freuen sich so richtig auf einen ganzen langen Abend vor dem Computer. Doch nach einer halben Stunde Spielspaß ist Schluß: Sie kommen einfach nicht weiter, weil Sie die rote Schlüsselkarte nicht finden, Ihren nächsten Ansprechpartner verloren haben oder Ihnen dauernd die Munition ausgeht. Cheats schaffen Abhilfe, wenn es darum geht, mal ein kleines Eckchen zu schummeln.

Damit wir Ihnen in jeder Ausgabe die aktuellsten Schummeltricks bieten können, bitten wir Sie um Ihre Mithilfe. Senden Sie uns Ihre Tips & Tricks zum Abdruck zu – die besten Cheats werden mit einem aktuellen Spiel prämiert!

Die Adresse lautet:

Capital City
Redaktion Super Games, Cheats
Medienzentrum com.media
Lahusenstraße 25, 27749 Delmenhorst

Vielen Dank!



Dank der Cheats gelingt jeder Start und jede Landung

Heavy Gear II

Es sind zwar nur zwei, dafür aber besonders effektive Cheats. Vor der Eingabe will allerdings die Taste ° (ganz links oben, neben der 1) gedrückt werden.

Cheat	Wirkung
set mission	Mission erfolgreich beendet
set camti	God-Mode

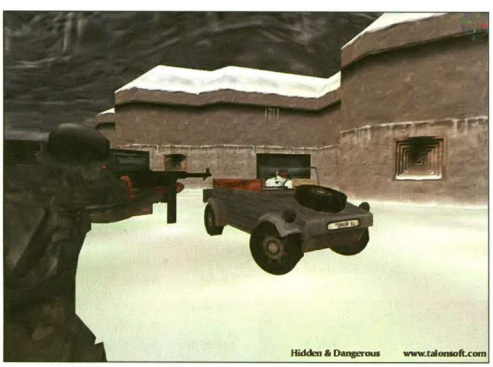


Mission zu schwierig? Cheat eintippen!

Hidden and Dangerous

Im Eröffnungs-Screen outet sich der Spieler durch die Eingabe des Codes „iamcheater". Anschließend kann er in jedem Menü oder auch mitten im Spiel folgende Cheats benutzen:

Cheat	Wirkung
Allitems	Ausgerüstet mit alle Waffen mit voller Munition
Resurrect	Der Spieler kehrt als Zombie zurück, nach dem er getötet wurde
Goodhealth	Füllt die Lebensenergie auf
Nohits	Unverwundbar
Killthemall	Alle Gegner fallen tot um
Funnyhead	Big Head Mode
Quickload	Spielstand der aktuel len Mission laden
Laracroft	Andere Uniformen
Gamefail	Aktuelle Mission verlieren
Gamedone	Aktuelle Mission gewinnen
Openalldoor	Tag der offenen Tür
Showtheend	Abspann wird gezeigt
Enemyb	Feind von hinten
Enemyf	Feind von vorn



Sollte der Feind zu nahe kommen, wird ein Cheat schon helfen

Might & Magic VII – For Blood and Honour

Zaubertränke helfen eine Menge, man muß nur wissen, wie sie gemischt werden sollen. Unsere Übersicht zeigt's:

Level Normal

Trank-Kombination	Wirkung
Rot	Wundheilung
Gelb	Schwächeheilung
Blau	Zaubertrank
Rot + gelb = orange	Krankheit heilen
Rot + blau = lila	Vergiftungheilen
Gelb + blau = grün	Erwachen

Level Experte

Trank-Kombination	Wirkung
Grün + blau =	grün/blau Item wieder aufladen
Grün + gelb =	grün/gelb Item stählen
Grün + rot =	grün/rot Segnen
Grün + orange =	grün/orange Wahnsinn heilen
Grün + lila =	grün/lila Fluch vertreiben
Orange + rot =	orange/rot Eile
Organge + gelb =	orange/gelb Steinhaut
Orange + blau =	orange/blau Konservierung
Orange + lila =	orange/lila Angst vertreiben
Lila + rot = lila/rot	Mut
Lila + gelb =	lila/gelb Fähigkeit, unter Wasser atmen zu können
Lila + blau =	lila/blau Schutzschild

Level Meister

Trank-Kombination	Wirkung
Grün/blau + orange =	weiß Schädlicher Trank
Grün/blau + grün =	weiß Persönlichkeitsverstärkung
Grün/blau + lila =	weiß Schnelligkeits-Trank
Grün/blau + grün/gelb =	weiß Weissagungs-Trank
Grün/blau + orange/rot =	weiß Weissagung rückgängig
Grün/blau + orange/gelb =	weiß Körperwiderstand
Grün/blau + lila/rot =	weiß Gedächtniswiderstand
Grün/gelb + orange =	weiß Lähmung heilen



Hokus-Pokus...

Grün/gelb + grün =	weiß Intelligenz-Zuwachs
Grün/gelb + lila =	weiß Schädlicher Trank
Grün/gelb + orange/rot =	weiß Feuerwiderstand
Grün/gelb + lila/rot =	weiß Weissagung rückgängig
Grün/gelb + lila/blau =	weiß Wasser-Widerstandskraft
Orange/rot + orange =	weiß Geschwindigkeits-Zuwachs
Orange/rot + grün =	weiß Flammender Trank
Orange/rot + lila =	weiß Erschütternder Trank
Orange/rot + orange/gelb =	weiß Heilung rückgängig
Orange/rot + lila/blau =	weiß Luftwiderstand
Orange/gelb + orange =	weiß Genauigkeits-Zuwachs
Orange/gelb + grün =	weiß Lähmung heilen
Orange/gelb + lila =	weiß Flammender Trank
Orange/gelb + lila/rot =	weiß Erdwiderstand
Orange/gelb + lila/blau =	weiß Weissagung rückgängig
Lila/rot + orange =	weiß Erschütternder Trank
Lila/rot + grün =	weiß Frierender Trank
Lila/rot + lila =	weiß Macht-Zuwachs
Lila/rot + lila/blau =	weiß Glücks-Zuwachs
Lila/blau + orange =	weiß Frierender Trank
Lila/blau + grün =	weiß Geschwindigkeits-Trank
Lila/blau + lila =	weiß Ausdauer-Zuwachs

Level Großmeister

Trank-Kombination	Wirkung
Orange/gelb + orange + grün =	schwarz Höchste Genauigkeits-Stufe
Grün/blau + grün + lila =	schwarz Höchste Persönlichkeits-Stufe
Grün/gelb + grün + orange =	schwarz Höchste Intellekts-Stufe
Orange/rot + orange + lila =	schwarz Höchste Geschwindigkeits-Stufe



Sollte der Feind zu nahe kommen, wird ein Cheat schon helfen

Lila/rot + lila + orange = schwarz
Höchste Macht-Stufe
Lila/blau + lila + grün = schwarz
Höchste Ausdauer-Stufe

Rage of Mages II

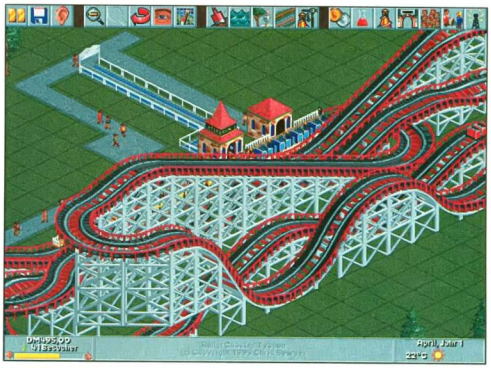
In der Kartenansicht drückt der mutige Held Ebnter und toppt entweder „##Coward" oder „##Chicken" ein, um die folgenden Cheat-Codes zu aktivieren:

Cheat	Wirkung
#modify self +god	God-Mode
#modify army +god	God-Mode
#modify self +spells	Alle Zauber-sprüche verfügbar
#create XXXX gold	XXXX Gold-stücke dem Konto hinzufügen
#killall	Alle feindlichen Einheiten töten
#pickup all	Alle Hinterlassen-schaften aufnehmen
#show map	Ganze Karte darstellen
#hide map	Kartendarstellung wird deaktiviert
#victory	Kampf gewinnen
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword	Äußerst seltene Waffe dem Inventar hinzufügen
#create None Gloves	Magische Handschuhe für Zauberer

Rollercoaster Tycoon

Und dieses Feature erschien so überflüssig... Wer seinen virtuellen Parkbesuchern einen der folgenden Namen gibt, darf sich über einige besondere Boni freuen:

Name	Wirkung
Chris Sawyer	Dieser vergnügungssüchtige Gast besucht jede Achterbahn und zahlt dafür jeden Preis...



Wer einen netten Park baut und sich Zeit nimmt, die benannten Gäste zu beobachten, wird viel Freude haben

Simon Foster	Ein wahrer Künstler...
Melanie Warn	Smile!
Katie Brayshaw	Winke-winke!
John Wardley	Überglücklich staunend
John Mace	Dieser Gast hat's und zahlt freiwillig den doppelten Eintrittspreis

Diese Cheats übersandte uns unter treuer Leser Sebastian Brocke aus 46397 Bocholt.

Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung

So dunkel ist die Bedrohung gar nicht, zumindest, wenn man über folgende Cheats verfügt. Vor der Eingabe aber unbedingt die Backspace-Taste drücken!

Cheat	Wirkung
Heal it up	Die Lebensenergie wird wieder aufgefüllt
Iamqueen	Als Queen Amidala spielen
Iampanaka	Als Captain Panaka spielen
Iamquigon	Als Qui-Gon Jinn spielen
Iamobi	Als Obi-Wan Kenobi spielen
Where is gurshick	Credits
Slowmo	Zeitlupe

Diese Cheats übersandte uns unter treuer Leser Sebastian Brocke aus 46397 Bocholt.

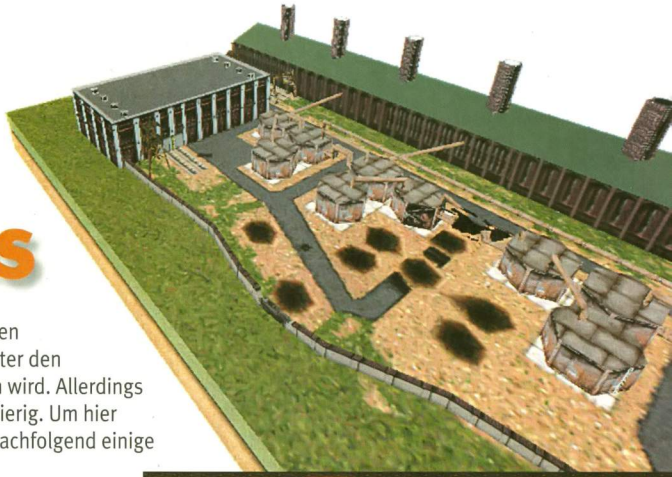
Total Annihilation: Kingdoms

Im Multiplayer- und Skirmish-Modus gibt es eine Menge hilfreicher Cheats. Sie werden folgendermaßen aktiviert: Enter drücken, Cheat eingeben und wieder mit Enter bestätigen. Um einen Cheat zu deaktivieren, muß die gleiche Prozedur wiederholt werden.

Cheat	Wirkung
+atm	Metall- und Energie-Vorräte um 1000 erhöhen
+bigbrother	Spürt Einheiten und Gebäude in der Reihenfolge ihres Baus auf
+bps	Zeigt den Datendurchsatz während eines Multiplayerspiels an
+clock	Zeigt eine Uhr an
+cdstart	Startet CD-Wiedergabe
+cdstop	Stoppt CD-Wiedergabe
+controlX	Gegnerischen KI-Wert aus 0 – 3 einstellen
+doubleshot	Waffen verursachen doppelt so starken Schaden
+halfshot	Waffen verursachen halb so starken Schaden
+ilose	Spiel verlieren
+iwin	Spiel gewinnen
+kill	Alle gegnerischen Einheiten vernichten
+logoX	Farbe des Gegners im Skirmish aus 1 – 9 auswählen
+noenergy	Energie verringern
+nometal	Metall verringern
+noshake	Explosions-Effekt abstellen
+nowisee	Komplette Karte wird dargestellt
+radar	Komplette Radarkarte wird dargestellt
+share radar	Radar teilen (Multiplayer)
+share metal	Metall teilen (Multiplayer)
+share energy	Energie teilen (Multiplayer)
+share all	Alle drei Optionen teilen (Multiplayer)
+shootall	Einheiten greifen auch Gebäude an
+showranges	Zeigt Entfernungen an, wenn sich der Cursor über einer Einheit befindet
+sing	Einheiten fangen beim Auswählen an zu singen
+view X	Gegnerische Ressourcen 1 – 3 wählen

pc-zeitschrift.de
Der Online-Guide für Computer-Zeitschriften
Computer-Magazine zu den Themen:
Internet · Spiele · Musik · Shareware
PC · Multimedia · Software · News
Kaufberatung · Mac · DTP · Betriebssysteme
Erotik · Amiga · Business · Netzwerk
http://www.pc-zeitschrift.de
Jetzt klicken!

Hidden & Dangerous



Mit „Hidden & Dangerous“ hat Take 2 einen Überraschungshit gelandet, der sicher unter den Strategiespielern sehr viel Freunde finden wird. Allerdings ist der Einstieg in das Spiel überaus schwierig. Um hier Erleichterung zu verschaffen, haben wir nachfolgend einige wertvolle Tips für Sie zusammengestellt.

Truppenzusammenstellung

Der Scharfschütze ist eines der wichtigsten Teammitglieder. Sie sollten auf jede Mission einen Scharfschützen mitnehmen und in Ihrem achtköpfigen Team möglichst zwei oder drei gute Schützen haben. Es gibt nur zwei Schützen, die es in dieser Disziplin auf 100% bringen, außerdem zwei weitere, die immerhin 95% vorweisen können.

Bei den weiteren zwei Teammitgliedern können Sie je nach Aufgabenstellung entscheiden, ob Sie eher zwei „Allrounder“ als Feuerschutz mitnehmen oder vielleicht doch eher einen Sprengstoffexperten und einen zweiten Scharfschützen. Eventuell sollten Sie darauf achten, daß Sie ein oder zwei Leute dabei haben, die einen guten Wert für „Tarnung“ haben.



Andreas Gulp ist ein typischer Allrounder.



Robin ‚Hood, Smedley ist einer der beiden Scharfschützen mit einem Wert von 100%.

Außerdem benötigen Sie für jede Mission einen starken Soldaten, der schweres Gerät schleppen kann, zum Beispiel ein Maschinengewehr oder eine Bazooka. Abgesehen davon kann man in jeder Mission auch Ausrüstung des Gegners einsammeln und verwenden, so daß der Transportkapazität zusätzliche Bedeutung zukommt.



William ‚Spider, Web ist der zweite „Super-Scharfschütze“. Sparen Sie ihn ruhig für einen späteren Feldzug auf.

Ausrüstung

Sparen Sie bei der Zusammenstellung der Ausrüstung für den Feldzug keinesfalls an Munition! Lassen Sie sich von der Vielfalt des angebotenen Materials nicht täuschen. Es macht keinen Sinn, das Inventar mit Dutzenden von Minen vollzustopfen und dafür an der Munition zu sparen. Grundsätzlich benötigen Sie für jeden Scharfschützen in Ihrem Team auch ein Scharfschützengewehr (das Lee Enfield Mk4) und etwa 40 Schuß Munition für jeden Einsatz.

Für die Artillerie haben Sie die Wahl zwischen den leichten Maschinengewehren „Bren“ und „Browning“. Wir empfehlen das Browning-MG wegen der deutlich höheren Reichweite und der Munitionszuführung per Gurt, was lästiges Nachladen im falschen Moment erspart. Freilich wiegt diese Variante auch mehr. Der Artillerist sollte jederzeit auf etwa 300 Schuß pro Mission zurückgreifen können.

Für alle anderen Teammitglieder ist die Maschinenpistole die ideale Waffe. Die Reichweite ist zwar nicht berauschend, aber dafür muß man kein Meisterschütze sein, um damit zu treffen. Pro Mission und Teammitglied sollten etwa 200 Schuß vorhanden sein.



Sparen Sie nicht an der Munition, Sie werden sie brauchen!

Missionsplanung

Sehen Sie sich zunächst das Briefing an, bevor Sie die Truppe ausrüsten. Im Briefing erhalten Sie schon einige Hinweise darauf, welche Ausstattung für die Mission erforderlich sein könnte.

Später, während der Mission, können Sie jederzeit das Planungsfenster mit SPACE aufrufen und das Gelände im Überblick betrachten. Wenn Sie wollen, können Sie hier auch den Soldaten Anweisungen erteilen, etwa wohin sie gehen sollen, aber das ist nicht überall sinnvoll, denn in der Übersichtskarte sind die Positionen von Gegnern natürlich nicht eingezeichnet, und im Allgemeinen ist es einfach sinnvoller, wenn Sie jeden Feindkontakt „beaufsichtigen".

Damit ist die Grundbewaffnung schon vorhanden. Daneben sollten Sie drei oder vier Messer und etwa vier Colts 1911 mit insgesamt 128 Schuß Munition im Repertoire haben. Diese Waffen sind allerdings nur für den absoluten Nahkampf geeignet, wenn es für Ihre Leute wirklich schon äußerst brenzlig wird. Natürlich kann es sein, daß sich auch einmal ein Soldat an einen Gegner bis auf Tuchfühlung heranschleichen muß, um diesen dann mit dem Messer zu erledigen...

Ansonsten können Sie ein Dutzend Handgranaten bereitlegen, einige Infanterieminen und Panzerminen, eine Bazooka mit vier bis fünf Schuß, einen Fotoapparat, wenigstens sechs Einheiten Sprengstoff und eine Leuchtpistole mit der Standardmenge Munition.

Feldstecher sind nicht unbedingt erforderlich, sofern Sie einen Scharfschützen dabei haben, denn der kann das Gelände auch durch sein Zielfernrohr aufklären.

Wenn Sie jetzt noch Platz haben, können Sie den Rest mit noch mehr Munition auffüllen.



Nutzen Sie die rotierbare Ansicht, um auch hinter Hindernisse zu schauen, die der Soldat eigentlich nicht einsehen kann.

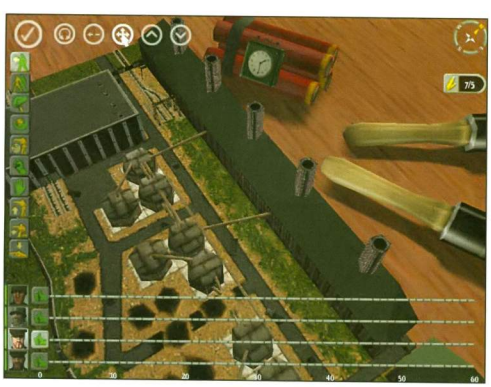
Vorrücken in feindliches Gebiet

Grundsätzlich sollten Sie bedenken, daß alle Soldaten, die Sie nicht selbst steuern, auch selbständig auf Situationen reagieren, sofern sie keine konkrete, anders lautende Anweisung haben, also etwa den Befehl „Nicht schießen".

Lassen Sie sich immer Zeit mit dem Vorrücken und klären Sie die Lage so gründlich wie möglich. Nutzen Sie dazu zunächst die Außenansicht und drehen Sie den sichtbaren Ausschnitt, um möglichst viel von der Umgebung einzusehen. Nutzen Sie dann die stufenlos zoombare Zieloptik des Scharfschützen – oder einen Feldstecher – dazu, um das Gelände und den Horizont noch genauer zu untersuchen, speziell dann, wenn Sie sich feindlichen Stellungen und Gebäuden nähern. Bringen Sie die anderen Soldaten immer so in Stellung, daß sie gut Feuerschutz geben können, während einer aus dem Team ein Stück vorrückt. Wenn dieser „Frontmann" die Lage an seiner Position geklärt hat, rücken die anderen nach, und ein anderer rückt weiter vor, während der Rest Deckung gibt. Aufmerksame Beobachtung ist dabei der Schlüssel zum Erfolg.

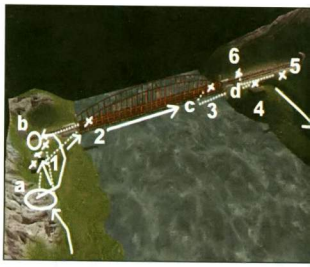


Nutzen Sie die rotierbare Ansicht, um auch hinter Hindernisse zu schauen, die der Soldat eigentlich nicht einsehen kann.



Nutzen Sie die Planungskarte vor allem dazu, sich immer wieder einen Überblick über die Lage zu verschaffen.

Starthilfe: Mission 1



Erläuterte Missionskarte der ersten Mission

Damit Sie einen Eindruck davon gewinnen, wie man bei „Hidden & Dangerous" am besten zum Erfolg kommt, haben wir hier für Sie die erste Mission nachgezeichnet. Hier lernen Sie bereits einige der grundlegenden Taktiken kennen. Eine sehr wichtige Taktik, die im folgenden Text nicht weiter erläutert wird, ist diese: Speichern Sie immer wieder ab, wenn Sie sich sicher sind, einen Abschnitt ohne Fehler oder Verluste überstanden zu haben. Die Speicherfunktion erlaubt Ihnen nur einen Spielstand pro Mission und ist überdies noch gemein umständlich. An letzterem können auch wir nichts ändern, aber wenn Sie etwas zusätzliche Sicherheit benötigen, können Sie von den im Savegame-Verzeichnis im Unterverzeichnis ‚Single, abgelegten Dateien eine Sicherheitskopie machen, die Sie im Notfall wieder zurücksichern können, falls Sie doch einmal einen wirklich miesen Spielstand gespeichert haben. Am besten machen Sie das öfter und ändern in der Kopie die Endung *.BIN in einen Zahlenwert, der den Feldzug und die Mission angibt, also zum Beispiel ‚102, für den ersten Feldzug, zweite Mission.

Nun aber weiter mit der ersten Mission des ersten Feldzugs: Nehmen Sie für dieses Unternehmen einen Scharfschützen, einen Artilleristen und zwei mit MPs bewaffnete Soldaten mit.

Zunächst bringen Sie die gesamte Truppe in den Bereich bei (a). Der Artillerist positioniert sich so auf dem Hügel, daß er den Bereich



Mission 2: In diesem unübersichtlichen Gelände ist genaue Beobachtung unerläßlich.



Aus dieser Position kann der Artillerist den Eingangsbereich des Hauses gut überblicken.

kung nutzen kann, um den tödlichen Schuß zu setzen. Sammeln Sie alles ein, was Sie gebrauchen können. Besonders die deutschen Scharfschützengewehre sind von beachtlicher Qualität. Anschließend rücken alle zu Punkt (2) vor dem Haus (1) gut einsehen und mit Feuer bestreichen kann.

Im Haus befinden sich zwei Soldaten, die herauskommen, sobald der erste Schuß fällt. Diesen sollte der Scharfschütze auf den schräg versetzt hinter dem Haus postierten und hinter einigen Holzbalken verborgenen Soldaten abgeben. Nutzen Sie die Zoomfunktion, um den Gegner zu lokalisieren. Sofort kommen die beiden Soldaten heraus und werden von dem Artilleristen erledigt. Die beiden anderen Teammitglieder werden helfend eingreifen, sofern sie günstig genug postiert worden sind.

Während die drei leicht bewaffneten Teammitglieder zu (1) vorrücken, nimmt der Artillerist ungefähr die Stellung ein, an der der erste gegnerische Soldat fiel (b). Von dort aus hat er gute Sicht auf die Eisenbahnbrücke.



Ein Teammitglied untersucht den Rucksack eines gefallenen Gegners. Die Gewehre haben eine gute Qualität –nehmen Sie diese mit.

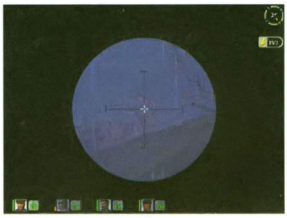


Hier befindet sich der Einstieg zum Wartungsschacht unter der Brücke.

vor. Seitlich an der Brücke befindet sich ein Einstieg zu einer Wartungsbrücke unter der eigentlichen Brücke. Die Soldaten müssen auf die Plattform springen und dann geduckt unter die Brücke kriechen. Rücken Sie vor bis zum Punkt (c). Nähern Sie sich sehr langsam mit einem Scharfschützen, der immer wieder mit der Zieloptik den Holzstapel vor dem Gebäude bei (4) ausfindig zu machen versuchen sollte. Hinter diesem Holzstapel befindet sich nämlich ein feindlicher Schütze, den Sie von dort aus erledigen müssen.

Bei (3), kurz vor dem Ende der Brücke, sollte der Scharfschütze erneut verharren und nach oben durch die Streben schauen. Dort oben patrouilliert ein weiterer Soldat, den er von hier unten mit einem gezielten Schuß erledigen kann. Anschließend kann die ganze Truppe bis zum Punkt (3) vorrücken, den Wartungstunnel verlassen und bei (d) an Land springen. Hier fällt wieder dem Scharfschützen die wesentliche Aufgabe zu: Er sollte sich flach auf den Boden legen und dann parallel zu den Bahngleisen in Richtung einer Stellung bei (5) robben. Dort hat sich ein weiterer Schütze eingenistet, den Sie aus der Ferne erledigen müssen, bevor Sie den letzten Gegner bei (6) ausschalten können. Dieser hat sich so sehr darauf konzentriert, eventuell über die Gleise herankommende Eindringlinge abzufangen, daß er den Schützen seitlich neben den Bahngleisen (d) gar nicht bemerkt.

Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, können Sie in Ruhe alles einsammeln, was Sie für nützlich halten, und dann zum vereinbarten Treffpunkt abrücken. Dort wartet ein Lastwagen auf die Truppe. Sie können den LKW besteigen oder einfach alle Soldaten in dessen Nähe bringen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. ■



Vor dem Haus bei (4) hat sich ein Schütze postiert. Das ist eine Aufgabe für den Scharfschützen.



Dieser Soldat ist so in seine Aufgabe vertieft, daß er die Gefahr gar nicht bemerkt.

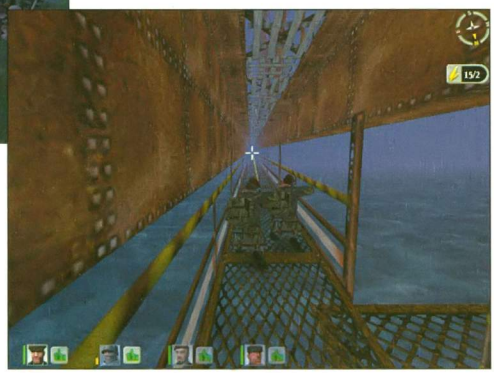


Die Mission wurde erfolgreich abgeschlossen, aber die Statistik mit 38 erledigten Gegnern scheint doch stark geschönt – nach unserer Rechnung waren es acht.



Aus dieser Position hat der Scharfschütze gute Sicht auf den Brückenansatz.

Der bei (1) postierte Scharfschütze visiert nun den auf der Brücke patrouillierenden Soldaten an und erschießt diesen, möglichst bevor es zu einem Einsatz des Artilleristen kommt, denn dieser könnte dabei selbst zu Schaden kommen. Der Artillerist übernimmt hier lediglich die Funktion der Absicherung, denn im Zweifelsfall kann er mehr einstecken als der Scharfschütze, der die Ablen-



Unter der Brücke herrscht enges Gedränge. Lassen Sie den Scharfschützen als ersten vorrücken.



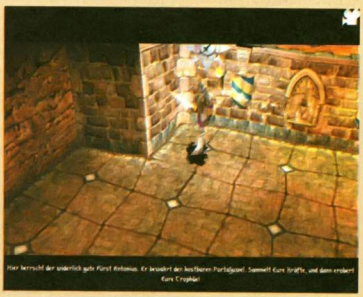
DUNGEON KEEPER 2

DIE KOMPLETTLÖSUNG

„Kriegsgeschrei" – Lächelingen

Bauen Sie im Norden das Gold ab und legen Sie dort einen Schlafsaal von etwa 5x3 Feldern an. Im Süden markieren Sie unter dem Zugang zum Dungeonherz eine Fläche von 3x3 oder 3x4 Feldern für die Hühnerfarm. Öffnen Sie dann den Zugang zum Portal. Danach bauen Sie im Norden das restliche Gold ab, aber graben Sie nicht weiter als nötig. Zwischenzeitlich bekommen Sie Ärger mit ein paar Zwergen.

Sobald Ihnen die Stelle angegeben wird, an der Sie zum Gegner vordringen sollen, markieren Sie diese mit Ausnahme des nördlichsten Steines. Von dort aus lassen Sie die Imps nach Westen graben. Sie werden dort das Extra ‚Stufe erhöhen' finden. Danach beseitigen Sie erst den nördlichsten Stein und anschließend den Fürsten.



Dieser Ritter wartet darauf, sein Schicksal zu erfüllen.



Da kriegen es die Zwerge mit der Angst zu tun!



Wenn die Imps hier nach Westen graben, finden sie ein nützliches Extra.

„Verzauberung" – Fröhlich-Singeberg

Bauen Sie einen Schlafsaal im Nordosten und eine Hühnerfarm im Süden, dann öffnen Sie den Zugang zum Dungeontor. Bauen Sie dann die Bibliothek, 4x4 Felder groß. Richten Sie einen Trainingsraum im Norden ein. Eventuell stoßen die Imps auf ein paar Zwerge. Die Zauberer entwickeln die beiden Sprüche ‚Imp beschwören' und ‚Donnerschlag' und gehen danach zum Training. Bauen Sie weiter Gold in der Umgebung ab. Schöpfen Sie ein paar neue Imps, damit es schneller geht.

Wenn die Goblins Stufe 4 und die Zauberer etwa Stufe 3 erreicht haben, gehen Sie in die Offensive. Im Norden jen-

seits der Wassertümpel geht es in das gegnerische Gebiet. Die Feinde marschieren zu Ihrem Dungeon und landen dort hoffentlich direkt im Trainingsraum, den sie nicht mehr lebend verlassen.

„Habgier" – Pleitenich

Richten Sie die Räume für die Grundbedürfnisse ein und öffnen Sie das Portal. Nutzen Sie den Platz in der Breite aus und legen Sie die Räume rechtwinklig an. Hinter dem Dungeontor liegt der Zugang zu unsicherem Terrain. Tasten Sie das nach Norden führende Goldfeld erst einmal nicht an.

Richten Sie schnell eine Werkstatt ein und denken Sie an die Bibliothek. Bauen Sie Fallen und Türen an strategisch sinnvollen Stellen. Öffnen Sie den Weg nach Norden erst, wenn definitiv das Geld ausgeht.

Lassen Sie die Imps in der Höhle alles Gold abbauen mit Ausnahme der vorderen zwei Blöcke auf dem zentralen Weg nach Norden. Lassen Sie Ihre Monster bis Stufe 3 oder 4 trainieren und wehren Sie die Angriffe einzelner Helden ab. Sichern Sie die Zugänge zum Dungeon mit Türen und Wächterfallen. Wenn das Geld verbraucht ist, entfernen Sie die beiden letzten Goldblöcke. Im folgenden Kampf können Sie den ‚Donnerschlag'-Zauber nutzen, um die Gegner zu schwächen, aber gehen Sie sparsam damit um, damit die Wächterfallen immer genug Mana zum Feuern haben.

„Scharfschützen" – Schattenwald

Bauen Sie den Dungeon in der üblichen Reihenfolge aus. Die Platzverhältnisse sind optimal, aber bauen Sie trotzdem kompakt und nicht zu weit nach Norden oder zu den Seiten hin. Schöpfen Sie weitere Imps, um den Bau zu forcieren. Sparen Sie nicht an der Werkstatt, denn Sie brauchen viele Türen und Fallen. Der Gegner lauert nördlich vom Dungeontor, also sollten Sie den Bereich dorthin gut sichern. Ideal sind ein Trainingsraum unter dem Eingang und einige Wächterfallen in den Nischen des Eingangsraums. Eine Tür dient als Hindernis nach Süden. Die gesuchten Wachräume liegen im Südwesten, im Südosten und nördlich des Dungeontors. Lassen Sie die Imps nach Südosten und Südwesten graben, um die Räume zu erobern. Sichern Sie die entstandenen Wege mit Türen und ein paar Fallen.

Öffnen Sie den Weg nach Norden und nehmen Sie den letzten Wachraum ein. Den Bereich dort müssen Sie gut mit Fallen und Türen sichern. Setzen Sie einige Goblins in den Wachraum.

In Richtung Norden finden Sie ein weiteres Dungeontor. Die Zugänge zum feindlichen Territorium liegen im Nordwesten und Nordosten hinter einigen Goldblöcken. Sobald Sie in eine zentrale Höhle vorstoßen, erfahren Sie, daß der Durchgang von einem alten Diener bewacht wird, den Sie beseitigen müssen.



In diesem Level finden Sie das wertvolle Extra ‚Stufe erhöhen'.

An diesen alten Knaben kommen Sie nur in der Symbiose heran.

Schlüpfen Sie per Symbiose in die Rolle einer schwarzen Elfe und erschießen Sie den Diener aus der Ferne im Scharfschützenmodus.

Sobald die Imps den Bereich so weit wie möglich erobert haben, setzen Sie ein paar Goblins auf die vordersten Platten, damit diese die Kanonen ausschalten.

Hinter der Tür befindet sich ein breiter Wassergraben. Diesen können Sie per Symbiose und mit einem Gefolge von wenigstens einem halben Dutzend Kreaturen im Schlepptau überwinden, oder Sie lassen die Imps außen herum einen Weg freigraben. Suchen Sie vorher das zugängliche Gelände ab; Sie finden dort wenigstens zweimal „Stufe erhöhen".



Die schwarzen Elfen verfügen über einen Scharfschützenmodus mit „Fernrohr".

„Angst" – Ulmenforst

Achten Sie beim Anlegen der Räume darauf, daß die Außenmauern zum Wasser hin intakt bleiben. Bauen Sie nicht zu verschwenderisch. Wenn alle erreichbaren Ressourcen ausgeschöpft sind, legen Sie einen Durchbruch an und lassen das Gelände von Glühwürmchen erkunden. Der Gegner sitzt im Nordosten; Legen Sie den Durchbruch so an, daß Sie ihn gut sichern können. Am besten eignet sich der Südosten, denn dort geht es zum Kerker, den Sie erobern sollen. Der Dungeon sollte zuvor über die notwendigsten Räume verfügen und über ein paar trainierte Monster. Setzen Sie Fallen und Türen zur Sicherung ein!

Die Imps müssen alle erreichbaren Goldvorkommen abbauen. Schöpfen Sie immer wieder ein paar neue Imps. Sammeln Sie die Extras ein. Erobern Sie den Kerker im Südosten und nehmen Sie die beiden Angreifer gefangen. Sollten diese ins Wasser fallen, ziehen Sie schnell eine Brücke dorthin. Skelette sind wichtig!

Im Osten entdecken Sie zwei mit Angstfallen gesicherte Gänge. Ziehen Sie eine Brücke zu einem der Gänge. Sichern Sie den Zugang mit ein oder zwei Angstfallen, falls Sie genug Geld dafür haben.

Setzen Sie Skelette vor die Angstfallen, damit diese zerstört werden. Locken Sie die Wächter heraus und



Trainieren Sie Ihre Kreaturen wenigstens bis Stufe 3.



Hier sehen Sie die Alternative zum in der Symbiose geführten Trupp: Graben Sie sich außen am Gewässer vorbei nach Norden.



Ein gut gesicherter Zugang gibt Ihnen alle Zeit der Unterwelt, um den Gegner niederzustrecken.



Im Nordwesten erwischen Sie den Landesfürsten „in flagranti".



Sie haben schon wieder ein Portaljuwel erobert? Dafür verläßt Horny sogar seinen lauschigen Platz am Kamin.

erledigen Sie diese. Zauberer eignen sich gut dafür, unterstützt von Goblins. Danach kommt der Graf aus seinem Unterschlupf, aber er ist nicht allein. Werfen Sie ihm alles entgegen und helfen Sie mit Donnerschlägen auf den Grafen.

„Angriff" – Süßwassertal

Sie starten mit einem schlampig konstruierten Dungeon. Sie besitzen kein Dungeontor, und der Dungeon ist zu allen Seiten offen und grenzt an Seegebiete. Gegner kommen immer wieder von allen Seiten und stiften Unruhe. Sie müssen so schnell wie möglich die vielen Zugänge sichern. Setzen Sie dafür Angst- und Wächterfallen ein, bedingt auch Barrieren.

Sie müssen Gegner gefangennehmen und konvertieren, um die Armee zu vergrößern. Außerdem benötigen Sie die unter der Folter erpreßten Informationen. Die Imps bauen derweil rund um den Dungeon Gold ab und bringen Gefangene in die Kerker. Sorgen Sie immer für genügend Imps! Lassen Sie weniger wertvolle Gefangene im Kerker verhungern. Beim Ableben hinterlassen die Gegner oft etwas Gold.



Bauen Sie Brücken, um den Imps den Weg zu den Außenbereichen zu ermöglichen.



Dies ist der Kerker, den Sie erobern sollen.



Setzen Sie Skelette gegen die Angstfallen ein.

Wenn die Truppe stark genug ist, setzen Sie Brücken nach Westen. Dort finden die Imps eine Goldader, hinter der ein Gang weiterführt, der freigegraben werden muß. Der Gang führt an der Westkante entlang nach Süden und später nach Osten. Bekämpfen Sie die Angstfalle mit Skeletten, beseitigen Sie den Widerstand am Wachraum, befreien Sie die Jungfrau und dringen Sie nach Osten vor, bis Sie dem Ritter und seinen Schergen gegenüberstehen. Werfen Sie Ihre stärksten Kreaturen in die Schlacht und sehen Sie zu, wie Ritter Eisenhelm eingebeult wird.



Und wieder darf sich Horny über ein Portaljuwel freuen.

„Hinterhalt" – Süßwassertal

In dieser Variante zur vorigen Mission liegt ein Zeitlimit an. Von einem bestimmten Moment an haben Sie 40 Minuten Zeit, alles so gut vorzubereiten, daß der Ritter keine Chance hat. Das Zeitlimit setzt ein, wenn Sie den Ort des Heldentors erfahren, durch welches der Ritter fliehen will. Diese Information erhalten Sie vom dritten Folteropfer. Wenn Sie die dritte Folterung hinauszögern, haben Sie unbegrenzt Zeit, das Gebiet zu erforschen.

Bauen Sie den vorhandenen Dungeon aus, vergrößern Sie Schlafsaal und Hühnerfarm. Vergessen Sie nicht Bibliothek und Werkstatt. Der Trainingsraum sollte nicht größer als 4x4 Felder sein. Setzen Sie die Gefangenen in die kleine Folterkammer. Im Norden des Dungeons können Sie eine Patrouille abfangen und Gefangene machen. Lassen Sie einen davon foltern.

Sie müssen nun die Strecke vom Domizil des Ritters im Nordwesten zum Heldentor im Nordosten unterbrechen. Nördlich vom Dungeon verläuft ein Patrouillenweg mit einigen Türen. Die Tür im Nordosten ist die wichtigste, denn sie führt zu einem Gangsystem, über welches Sie nach Norden direkt zwischen Eisenhelm und Heldentor kommen.

Unterwegs lauern einige Gefahren. Helfen Sie bei den Gefechten mit Donnerschlägen. Sorgen Sie immer dafür, daß die Imps die geschlagenen Gegner in den Kerker transportieren. Untersuchen Sie das Gebiet hinter den Türen im Südwesten. Unter anderem entdecken Sie dort einen Raum mit zwei Wächtern und einem Heldentor. Nordwestlich davon lassen Sie die Imps einen Weg freigraben, der zu einem Dungeontor führt. Erledigen Sie aber unbedingt die beiden Wächter! Einige Stellen müssen Sie mit Brücken überwinden. Sichern Sie den rückwärtigen Bereich zum Dungeon mit Fallen und Türen.

Zurück zum Geschehen im Norden: Sobald Sie den Bereich westlich direkt vor dem Heldentor – und nördlich von einem Wachraum – erreicht haben, lassen Sie die Imps dort alles einnehmen. Das Heldentor ist mit Angstfallen und Wächterfallen gesichert, aber Sie müssen dorthin gar nicht vordringen. Der Raum reicht im Westen bis an eine Tür heran, hinter der sich Eisenhelm versteckt.

Foltern Sie einen weiteren Gefangenen, um das Zeitlimit in Gang zu setzen. Nutzen Sie die verbleibende Zeit, um diesen Raum mit Fallen und Barrikaden zu füllen.

Versperren Sie die letzten eroberten Bodenplatten im Osten mit Barrikaden, lassen Sie die Imps aus den seitlichen Nischen das Gold abbauen und setzen Sie dort Wächterfallen ein. Direkt vor der Tür im Westen stellen Sie mehrere Wächterfallen auf, außerdem ein oder zwei Angstfallen. Wenn die Zeit noch reicht, können Sie in dem Bereich dazwischen auch noch ein paar Wächterfallen installieren.

Nach Verstreichen des Limits kommt der Ritter heraus und versucht, nach Osten durchzubrechen. Halten Sie ihn gezielt mit Donnerschlägen auf, damit Ihre Kreaturen den Rest erledigen können. Wenn Sie wollen, können Sie Horny beschwören, damit er ein wenig hilft.



Nachdem Sie die Brücke nach Norden gezogen haben, kommt es zur ersten Massenschlacht.



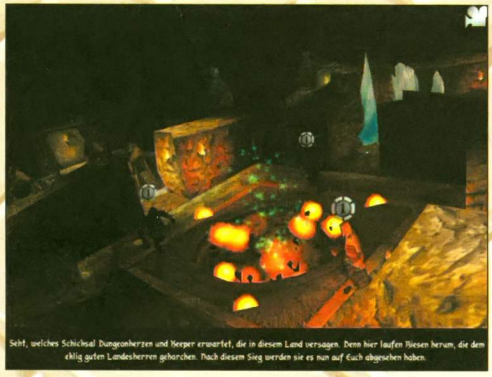
Hinter diesem Zauberer führt der Weg weiter zum Landesherrn.

„Höhlen" – Bernsteinreich

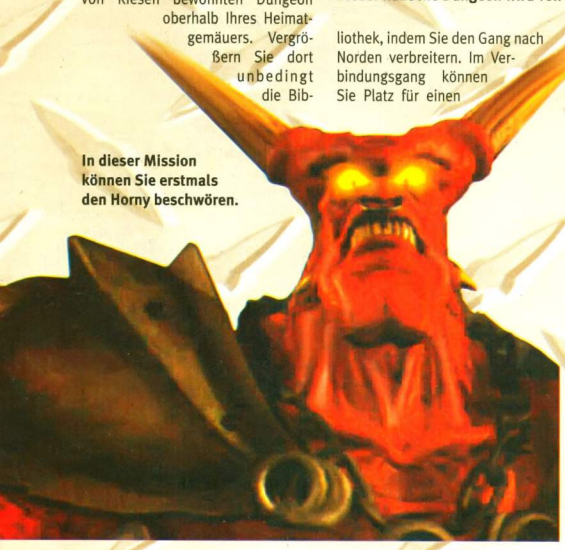
Hier müssen Sie den Dungeon eines besiegten Keepers erobern. Setzen Sie in den hinteren Teil Ihres Dungeons eine Schlafkammer und eine kleine Hühnerfarm. Achten Sie darauf, daß die Wand zum Lavasee intakt bleibt.

Die Imps müssen allmählich den Gang nach Norden erobern und gleichzeitig das Gold im Süden abbauen. Erschaffen Sie weitere Imps und helfen Sie per Donnerschlag, falls das Dungeonherz bedroht ist.

Erobern Sie nach und nach den von Riesen bewohnten Dungeon oberhalb Ihres Heimatgemäuers. Vergrößern Sie dort unbedingt die Bibliothek, indem Sie den Gang nach Norden verbreitern. Im Verbindungsgang können Sie Platz für einen Trainingsraum schaffen. Bauen Sie Türen und Fallen, um das Gebiet zum Lavasee hin zu sichern. Kombinieren Sie Angst- und Wächterfallen. Erkunden Sie die Gänge, die von der Bibliothek nach Norden und Nordosten führen.



Dieser hübsche Dungeon wird von Riesen bewohnt.



In dieser Mission können Sie erstmals den Horny beschwören.

Foltern Sie so viele Gefangene wie möglich. Erobern Sie den Wachraum hinter den drei Türen.

Der Gang nach Norden führt zu mehr Gold. Setzen Sie Holzbrücken ein, um die Lava zu überqueren, und achten Sie darauf, diese im Notfall zu ersetzen. Der andere Weg führt zum Ziel. Sie treffen auf einen Zauberer, der sich hinter Barrikaden verschanzt hat. Stellen Sie am gegenüberliegenden Ufer eine Wächterfalle auf. Versuchen Sie, den Bereich danach schnell zu erobern und den hochrangigen Magier gefangenzunehmen. Sie müssen sehr schnell sein, sonst stirbt er vorher.

Erkunden Sie den Weg dahinter weiter nach Süden. Dort bei einem Heldentor befindet sich der Baron. Lassen Sie den Bereich bis dahin erobern. Sie müssen das letzte Stück über die Lava mit einer Brücke überwinden. Setzen Sie ein paar Salamander vor die Tür, um diese zu zerstören. Baron samt Horde brechen aus dem Raum hervor. Der Baron sollte möglichst auf das andere Ufer kommen, bevor die Brücke einstürzt – oder mit der Brücke in die Lava fallen. Das können Sie erreichen, indem Sie konsequent den Donnerschlag einsetzen, wenn der Baron auf der Brücke ist. Warten Sie immer den Moment ab, bis er sich wieder aufrappelt, dann geben Sie ihm Nachschlag.





Hier können Sie ein nützliches ‚Stufe erhöhen' finden.

An dieser Stelle ist noch Platz für den Trainingsraum.



Da liegt doch tatsächlich der Portaljuwel! Allerdings nützt das gar nichts, so lange der Landesfürst noch lebt...



Die Angstfalle ist für die Skelette kein Problem.



Da iss'er ja, der Hühnerschrecker...



In den farbenprächtigen Endkampf mischt sich auch Horny gern ein.



Wenn Sie die Bonuslevel des Spiels kennenlernen wollen, sollten Sie nach solchen Extras Ausschau halten.

„Nachspiel" – Drachental

Zu Beginn haben Sie nur das Dungeonherz, aber in dieser Mission sind alle Räume schon vorhanden; sie müssen nur gefunden und erobert werden. Leider sind die Räume meist nur über Wasser oder Lava zu erreichen, so daß Sie viele Brücken brauchen. Außerdem sind fast alle Räume bewacht, und die Gegner haben eine Erfahrungsstufe von 4 bis 7.

Gold ist in diesem Gebiet nur wenig verfügbar. Sie müssen die notwendigen Räume so schnell wie möglich einnehmen. Erobern Sie erst die Hühnerfarm im Westen und den Schlafsaal im Norden. Öffnen Sie dann das Dungeontor im Osten. Kämpfen Sie den Widerstand nieder. Bauen Sie das vorhandene Gold ab und warten Sie, bis Ihre Armee etwas umfangreicher ist. Hinter der Hühnerfarm geht es weiter. Unterwegs nach Westen erobern Sie eine Schatzkammer. Dahinter führt der Weg nach Norden und wieder nach Osten zu einem schmalen Wachraum, dem gegenüber ein stark befestigtes Heldentor liegt. Hier kämpfen Sie sich mit aller Gewalt durch – aber verheizen Sie die Trolle nicht! Nördlich vom Heldentor bemächtigen Sie sich eines Trainingsraums. Das Heldentor können Sie zerstören, indem Sie es mit Brücken umschließen. Weiter geht es nach Nordosten zum Kasino. Reißen Sie es ab und errichten Sie dort eine Werkstatt. Sie brauchen Angstfallen und vor allem Türen, um die Helden aufzuhalten. Ersetzen Sie feindliche Türen durch eigene. Hinter der neuen Werkstatt sichern Sie den Bereich nach Osten und Nordosten, ohne dort weiter vorzudringen. Nehmen Sie den Weg im Nordwesten, der kurz darauf nach Norden und Westen verzweigt. Wählen Sie die westliche Richtung. Die Imps sollen das Gold abbauen, bis auf den letzten Block im Westen. Dahinter befindet sich der Kerker. Hier sind einige Wachen und nördlich davon ein Heldentor mit weiteren Gegnern. Setzen Sie eine Tür in den Gang, bevor Sie den letzten Goldblock entfernen. Erobern Sie dann den Kerker und holen Sie die schwarzen Elfen heraus. Reißen Sie die nach Norden führende Tür ein und ersetzen Sie diese durch eine eigene. Bekämpfen Sie den Widerstand dahinter mit einem halben Dutzend oder mehr Kreaturen.

Jetzt nehmen Sie den Weg, der zwischen Werkstatt und Kerker nach Norden führt. Weiter oben gehen Sie weiter nach Osten und lassen dort das Gold abbauen, mit Ausnahme der äußeren drei Goldblöcke. Die Imps werden unterwegs auf einen großen, nach Norden führenden Raum stoßen – das alte Dungeon-



Heldentore kann man zerstören, indem man den umgebenden Bereich erobert.

herz. Nördlich davon hält sich Graf Titus auf. Die Imps erobern das alte Herz und noch ein, zwei Bodenplatten dahinter. Sammeln Sie nun alle Kräfte und werfen Sie diese auf die äußersten Bodenplatten im Norden. Helfen Sie Ihren Kreaturen mit Heilzaubern und beschwören Sie zur Sicherheit den Horny.

„Überfall" – Silberstrom

Die Taktik besteht darin, zuerst den Wachtposten im Nordosten einzunehmen. Diesen Wachposten gilt es so umzubauen, daß er für den Fürsten zu einer Falle wird, aus der er nicht mehr entkommt.

Nördlich von der Stelle, an der Ihr Dungeon eine Verbindungsstelle zum anderen Ufer hat, finden Sie Gold und ein Edelsteinfeld. Bauen Sie vom Geld den Dungeon aus. Vergrößern Sie vor allem die Werkstatt, den Schlafsaal und die Hühnerfarm. Im Südosten und Südwesten finden Sie zwei Extras, besonders, Imp erschaffen, kann helfen. Nutzen Sie den Platz für eine große Schatzkammer. Daneben brauchen Sie viele Fallen und Türen. Sie müssen nun den Wachtposten im Nordosten erobern und den eigenen Dungeon sichern.

Zweigen Sie am Flußübergang eine Brücke nach Westen zum Wachtposten ab und setzen Sie Monster vor die Kanonen, um diese zu zerstören. Nehmen Sie die Wächter möglichst gefangen. Reißen Sie die nach Osten gerichtete Mauer weg und plazieren Sie auf der gesamten Breite drei bis vier Wächterfallen. Sollte die Zeit noch reichen, können Sie auch versuchen, den mittleren Wachtposten einzunehmen. Auf jeden Fall sollten Sie keine weiteren Brücken nach Osten ziehen. Sobald der Fürst Ihren Brückenkopf erreicht, setzen Sie ihm Ihre Monster vor. Damit sind dessen Begleiter ausreichend beschäftigt, aber der Fürst wird versuchen, nach Westen zu fliehen. Wie schön, daß er dafür auf Ihrer Brücke läuft – lassen Sie ihn in Reichweite Ihrer Wächterfallen kommen und strecken Sie ihn dann mit Donnerschlägen nieder. Vermutlich wird der Fürst vor seinem Ende versuchen, wieder nach Osten zu fliehen, aber wenn Sie ihm weiter zusetzen, hat er keine Chance.



Hübscher Anblick: Eine eiserne Jungfrau verspeist ein Hühnchen.

„Zerschlagung" – Wald-Blattsingen

Hier liegt ein Zeitlimit von 45 Minuten an. Bauen Sie den Dungeon gut aus. Richten Sie Kerker, Folterkammer, Trainingsraum, Bibliothek und Werkstatt großzügig ein. Dank zweier Edelsteinfelder in der Nähe haben Sie genug Geld dafür.

Im Westen und Osten stoßen Sie auf zwei gut bewachte Räume, deren Inhalt Sie in der Folterkammer bekehren sollten. Bauen Sie Brücken zu den Bereichen, die die Imps sonst nicht einnehmen können.

Machen Sie weiter Gefangene und vergrößern Sie die Armee, während Sie den Dungeon akribisch mit Wächterfallen und verstärkten Türen sichern. Von Südwesten her dringen öfter Gegner ein. Werfen Sie dann schnell eine Handvoll Kreaturen ins Gefecht, um den Schaden gering zu halten. Bei entsprechend großer Folterkammer (5x5 Felder) dürften Sie ein gutes Dutzend eiserner Jungfrauen haben, die Sie bis Stufe 4 trainieren sollten.

Sorgen Sie für viele Imps, damit diese schnell die Bereiche im Westen, Süden und Osten des Dungeons erforschen. Spätestens 20 Minuten vor Ablauf der Frist sollten Sie den Aufbruch wagen: Rüsten Sie den Raum mit dem nach Norden gelegenen Dungeonportal mit vier oder fünf Wächterfallen aus; lassen Sie die Wand nach Norden in der Mitte abtragen, mit Ausnahme des letzten Steines. Dahinter setzen Sie eine verstärkte Tür.

Wenn der letzte Stein weg ist, kann es zu Zwischenfällen kommen. Setzen Sie eine starke Einsatztruppe an den Brennpunkt und machen Sie weitere Gefangene. Ziehen Sie dann eine Brücke nach Norden bis an die quer verlaufende Brücke des Gegners.

Setzen Sie alle Monster an das obere Brückenende. Es gibt ein hitziges Gefecht, das Sie aber bei entsprechender Übermacht ohne große Verluste überstehen sollten.

Jetzt ist Eile geboten: Ziehen Sie die Brücke weiter nach Norden, um die gegnerischen Inseln herum und bis an das Ufer vor der Festung des feindlichen Keepers. Sammeln Sie Ihre Monster dort mit ‚Zusammenrufen'. Unterdessen ziehen Sie die Brücke schnell vom Ufer aus weiter nach Westen bis hin zu einem noch neutralen Bereich. Dringen Sie von hier aus so schnell wie möglich nach Norden vor, holen Sie alle verfügbaren Imps. Graben Sie so weit, bis Sie auf Höhe des gegnerischen Schlafsaals an der Außenmauer stehen. Dort lassen Sie die Imps durch die Wand brechen. Machen Sie den Durchbruch ruhig drei Felder breit. Lassen Sie die Armee während der Grabung immer mit ‚Zusammenrufen' nachrücken, damit diese sofort eindringen kann, wenn der Durchbruch geschafft ist. Beim nachfolgenden Gefecht setzen Sie den Heilzauber ein, um Ihre Monster zu versorgen. Setzen Sie während des Gefechts den Zusammenrufen-Zauber am feindlichen Dungeonherz ein. So wird ein Teil Ihrer Monster dorthin vordringen und das Herz angreifen, während der Rest im Schlafsaal die Stellung hält. Kümmern Sie sich vor allem um die Monster im Schlafsaal, denn dort müssen Sie die Stellung halten, bis das Herz zerstört ist.

„Gemetzel" – Burg Schimmerlich

Bauen Sie Schlafsaal und Hühnerfarm, aber sparsam, denn das Geld ist knapp und Sie brauchen Steinbrücken, um die Lava zu überqueren. Expandieren Sie nicht nach Westen. Bauen Sie nur die beiden vorderen Reihen Gold ab, aber hüten Sie sich davor, einen Durchgang zum dortigen Keeper zu schaffen. Bauen Sie den Dungeon im Osten und Süden weiter sparsam aus. Lassen Sie die Kreaturen etwas trainieren. Ziehen Sie dann eine Brücke nach Norden, dort wo es in den feindlichen Dungeon geht. Werfen Sie die Kämpfer in die Schlacht und helfen Sie mit Heilzaubern, solange das Mana reicht. Der eroberte Dungeon verschafft Ihnen Zugang zu einem Dungeontor. Weiter östlich können Sie ein Edelsteinfeld finden.

Nun folgt schon die schwerste Aufgabe. Gehen Sie taktisch genauso vor wie bisher. Der große Dungeon des westlich angesiedelten Keepers 5 ist schwer unter Kontrolle zu bekommen. Sie müssen das Dungeonherz zerstören, um den Widerstand endgültig zu brechen. Eventuell mischt sich auch Keeper 3 ein, um

aus der Schwäche von Keeper 5 Kapital zu schlagen. Schützen Sie Ihre gut trainierten Kreaturen mit Heilzaubern und nutzen Sie ‚Zusammenrufen', um den Vormarsch voranzutreiben. Achten Sie darauf, daß man Ihnen die eroberte Bibliothek nicht wieder abnimmt. Setzen Sie notfalls Donnerschläge gegen feindliche Imps ein.

Wenn sich die Lage beruhigt hat, können Sie die eroberten Bereiche mit Türen und Fallen sichern. Wenn alle Kreaturen wieder fit sind, können Sie zu Keeper 3 hinübermarschieren und seinen Dungeon mit der bewährten Taktik einnehmen. Sie haben danach genug Zeit, um alles zu sichern und den Angriff auf Keeper 2 vorzubereiten. Bauen Sie seinem Dungeon gegenüber ein paar Wächterfallen auf, damit Sie es immer mitbekommen, falls dort etwas geschieht. Wenn Sie soweit sind, ziehen Sie eine Brücke hinüber und stürmen nach bewährtem Prinzip seinen Dungeon.

„Massaker" – Burg Schimmerlich

Nutzen Sie den ‚Bösen Blick', um das Gelände zu erkunden, bevor Sie den Dungeon ausbauen. Konzentrieren Sie sich auf den Westen. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, sonst werden die Gegner zu stark. Von den vorhandenen Räumen nehmen Sie die größten für Schlafsaal, Hühnerfarm, Werkstatt und Trainingsraum. Legen Sie den Trainingsraum in den Westen. Bibliothek und Gefängnis sind ebenfalls wichtig, eventuell noch eine Folterkammer.

Meiden Sie unbeabsichtigte Durchbrüche in feindliches Territorium. Wenn Sie zwölf halbwegs trainierte Kreaturen haben, dringen Sie in den Dungeon von Keeper 2 ein, möglichst bevor dieser eine starke Armee aufbauen konnte. Rücken Sie sofort zum Dungeonherzen vor, um dieses so schnell wie möglich zu zerstören.

Sie haben jetzt genug Platz für den weiteren Ausbau. Forcieren Sie das Training und bereiten Sie den Angriff auf Keeper 5 vor, indem Sie einen Zugang mit viele Fallen anlegen.

Im Nordwesten Ihres Dungeons entdecken Sie einen Weg zu einem bisher neutralen Dungeontor, das Sie jetzt einnehmen. In dessen Ostwand legen Sie einen Gang nach Osten an, der dann über dem gegnerischen Dungeon nach Süden abknickt. Sichern Sie den Gang hinter und vor dem Dungeontor mit Fallen



In der Bibliothek erforschen die Zauberer neue Sprüche.

und Türen. Werfen Sie Ihre kompletten Armee in die Schlacht, sobald Sie in den gegnerischen Dungeon einbrechen. Achten Sie immer darauf, daß stärker angeschlagene Kreaturen noch am Kampfplatz geheilt werden, und treiben Sie mit ‚Zusammenrufen' den Vormarsch voran.

Den entscheidenden Übergang hat der Gegner mit einer Indy-Falle gesichert. Umgehen Sie den Durchgang mit einer Brücke und versuchen Sie, die Falle von dort aus mit einem Imp oder einer einzelnen Kreatur auszulösen, damit nicht zu viele Kreaturen zu Schaden kommen. Aber beeilen Sie sich, sonst erobern gegnerische Imps Ihre Brücke und Sie können keine Kreatur mehr vor der Indy-Falle absetzen. Direkt hinter diesem Raum befindet sich das Dungeonherz von Keeper 5.

„Blutbad" – Burg Schimmerlich

Ihr Startgebiet liegt am Rand im Westen. Sie haben dort genug Platz und müssen kaum befürchten, bei den Grabungen versehentlich einen feindlichen Dungeon anzuzapfen. Graben Sie den Weg zu einem neutralen Dungeontor im Norden frei und nutzen Sie diesen gut zu verteidigenden Gang, um den Kontakt zum Gegner herzustellen. Lassen Sie sich aber einen Moment Zeit, bis der Verbindungsgang gut gesichert ist. Anschließend stellen Sie eine Verbindung zum Gegner her, am besten direkt von Norden her in das gegnerische Dungeontor hinein. Suchen Sie den direkten Weg zum gegnerischen Dungeonherz.

Machen Sie ab und zu eine Pause und sehen Sie nach den Gefangenen im Kerker. Wenn darunter wertvolle Kreaturen sind, heilen Sie diese und lassen Sie sie foltern. Weniger wertvolle Kreaturen können Sie verhungern lassen.

Während des Gefechts mischt sich eventuell Keeper 2 ein. Setzen Sie also die Eroberung nach Süden und dann nach Westen fort, bis Sie auch das Herz von Keeper 2 gebrochen haben.

„Aasgeier" – Goldbucht

In dieser Mission müssen Sie eine Armee aus Skeletten und Vampiren aufbauen. Graben Sie zunächst das Gebiet in Richtung der Goldreserven auf. Dort finden Sie ein paar eingemauerte Knochenmänner. Weiter im Osten entdecken Sie einen Friedhof. Direkt hinter dem Friedhof führt ein Weg nach Norden zur alten Festung des Großfürsten. Von dort werden nun immer wieder Zwerge versuchen, in Ihren Gemäuern Unruhe zu stiften. Hauen Sie gnadenlos dazwischen, damit auf Ihrem Friedhof immer alle Särge belegt sind. Dringen Sie schließlich bis in die Festung des Großfürsten vor. Der Widerstand ist gering. Bauen Sie dann eine Brücke nach Norden zu den Wächterfallen und rücken Sie nach bewährter Methode vor, bis Sie am Dungeonherz stehen.

„Konvertiten" – Gottestrutz

Bauen Sie Schlafsaal, Hühnerfarm und Trainingsraum in die vorhandenen Höhlen. Die Goblins sollten bis Stufe 2 oder 3 trainieren, während die Imps weiter Gold abbauen. Passen Sie auf, daß diese dabei nicht in gefährliches Gelände vorstoßen. Richten Sie jetzt Kerker und Folterkammer ein. Graben Sie dann einen Durchgang zum Dungeontor im Norden.

Setzen Sie die gesamte Armee am Tor ein und helfen Sie mit Heilzaubern. Erobern Sie das Dungeontor und kümmern Sie sich um die Gefangenen. Sorgen Sie stetig für mehr Imps und lassen Sie diese den Dungeon erweitern und einen Weg



Zauberer und Teufler im netten Plausch: Anders als im ersten Teil vertragen sich die Monster untereinander.



Gruppenbild mit Horny: Die letzten Vampire sind erledigt.

nach Osten zu dem Gold dort graben. Dort gibt es auch ein Edelsteinfeld! Richten Sie den Bereich am Dungeontor als Schatzkammer ein und ersetzen Sie die fremde Tür durch eine eigene Stahltür. Wenn alles läuft, expandieren Sie nach Osten. Legen Sie Brücken an, um Gewässer zu überwinden. Achten Sie aber immer auf die Sicherheit Ihres Dungeons.

Schließlich werden Sie darüber informiert, daß die Vampirhorden nun aufbrechen, um Ihren Dungeon zu erobern. Es folgt eine minutenlange Verteidigungsschlacht. Die Vampire greifen in mehreren Wellen an. Nutzen Sie die Pausen, um Ihre Kreaturen etwas essen zu lassen und die Gefangenen in die Folterkammer zu setzen. Die Vampire zieht es immer direkt zu Ihrem Dungeonherzen. Sichern Sie also alles gut ab und ziehen Sie Ihre Truppe dort zusammen, wenn die Vampire zu nahe kommen. Sie benötigen Durchhaltevermögen, denn die Vampire sind zäh.

Sobald die Angriffe nachlassen und die Vampire schwächer werden, gehen Sie wieder in die Offensive. Führen Sie die gesamte Truppe langsam nach Osten, indem Sie den östlich Ihres Dungeons nach Süden verlaufenden Gang ganz hinabgehen und dann nach Osten, um auch die letzten Streitkräfte der Mönche zu erledigen. Folgen Sie dann einfach dem Weg, den Ihnen die Imps derweil bereitet haben dürften. Dringen Sie in das Kloster ein, nehmen Sie im Süden und Norden die Monster aus den Kerkern mit und dringen Sie in den Dungeon des Maleus vor, um das Dungeonherz zu zerstören.

„Ernteeinsatz" – Pfirsichberg

Anfangs haben Sie wenig Platz. Sie brauchen einen Schlafsaal, eine Hühnerfarm und einen Trainingsraum, anschließend eine Schatzkammer. Die Imps bauen die knappen Goldvorräte in der Nähe ab, auch jene beim lavaumfluteten Dungeontor, indem Sie dort Brücken ziehen. Wahlweise können Sie Steinbrücken nehmen, die Sie später wieder verkaufen, oder Holzbrücken, die dann ohnehin verbrennen. In letzterem Fall sollten Sie die Imps antreiben.

Wenn Sie die Kreaturen auf Stufe 3 bis 4 trainiert haben, brechen Sie nach Westen durch, in Richtung der dort sichtbaren Goldvorräte. Dahinter stoßen Sie auf einen Weg und auf ersten Widerstand.

Der Weg führt ein Stück nach Westen und dann nach Norden in einen gut bewachten Bereich. Die Imps locken eine Heldengruppe aus einem in jenem Raum gelegenen Dungeontor an. Lassen Sie diese erst auf den Gang hinauskommen und um die Ecke nach Osten abbiegen. Nehmen Sie Ihre Kreaturen auf und setzen Sie diese hinter einem Mauervorsprung ab, bevor die Helden ganz herangekommen sind.

Heilen Sie Ihre Kreaturen während des Kampfes. Nachdem sich Ihre Monster von den Strapazen erholt haben, werfen Sie diese gesammelt vor dem bewachten Raum ab. Heilen Sie, solange das Mana reicht. Lassen Sie danach die Imps sofort die Wand hinter dem Heldentor abtragen. Im unteren Bereich des Raumes richten Sie einen Kerker ein, sofern das Geld reicht.

Die Imps erobern das Terrain Richtung Norden und kommen dabei in einen Raum, der sich nach Westen hin zu einem Lavasee öffnet. Wenden Sie den ‚Zusammenrufen'-Zauber bei den Wächterfallen an. Anschließend können Sie im unteren Bereich des Raumes eine Folterkammer einrichten und das erreichbare Gold abbauen lassen. Bauen Sie außerdem einen kleinen Schlafsaal und eine zweite Hühnerfarm.

Die Imps finden im Norden einen Bereich, der in einer magischen Tür endet und der von Westen her wiederum von Wächterfallen beschossen wird. Setzen Sie Ihre Truppe vor der magischen Tür ab, damit sie diese zerstört. Stoßen Sie hinter der Tür nach Norden vor. Die Imps tragen hinter dem Heldentor wieder die Wand ab und ziehen Brücken zu den Mana-Gruften.

Ritter Tiberius hat sich im Westen jenseits des Lavastromes hinter der von Wächterfallen gesicherten Tür versteckt. Bauen Sie ein oder zwei Brücken hinüber, ziehen Sie eventuell die Salamander dort zusammen, falls der Brückenbau noch nicht möglich ist. Nutzen Sie ‚Zusammenrufen', um die Kreaturen vor der Tür zu versammeln. Kämpfen Sie den Widerstand in bewährter Manier nieder und beschwören Sie den Horny, sobald Sie sich im hinteren Abschnitt dem Ritter nähern.

„Kreuzzug" – Fluxemburg

Gehen Sie den Ausbau zunächst wie gewohnt an. Wenden Sie den bösen Blick an, um günstige Stellen für Grabungen zu finden. Unter anderem sehen Sie eine Mana-Gruft im Norden.

Graben Sie dann an der westlichen Kante nach Süden weiter, ohne dabei in das Gefängnis einzudringen. Legen Sie den Gang parallel zur Außenwand des Kerkers an und klären Sie das Gelände mit dem bösen Blick auf. Sie werden sehen, daß alle Gefängnisse eine Schwachstelle in der Außenmauer haben.

Wenn Sie den Gang nach Süden verlängern, finden Sie einen Troll mitsamt Werkstatt.

Beobachten Sie die Kerker und suchen Sie einen, in dem die Wächter selten patrouillieren. Lassen Sie die Imps dort durch die Wand brechen, befreien Sie den Ritter und nehmen Sie den Kerker ein.

Erkunden Sie den Bereich nördlich von Ihrem Dungeon. Sie werden dort bald ein zerstörtes Heldentor, viele besiegte Gegner und einen schwarzen Ritter der 7. Stufe entdecken, der sich Ihnen anschließt.

Wenn Sie einen Kerker haben und die Imps schnell sind, können Sie einige der herumliegenden Gegner gefangennehmen. In diesem Raum finden Sie außerdem ein Edelsteinfeld. Befreien Sie nun rasch die anderen schwarzen Engel aus den westlich gelegenen Kerkern. Beeilen Sie sich, sonst sterben die schwarzen Engel.

Gehen Sie den zentralen Raum mit der Arena am besten von oben an, wenn Sie die umliegenden Bereiche eingenommen haben. Reißen Sie später die kleinen Kerker ab. Nutzen Sie die Arena, um die Kreaturen über Stufe 4 hinaus zu trainieren.

Hinter einer Tür nach Osten führt ein langer Steg zur Feenfestung. Richten Sie davor einen Wachraum ein und setzen Sie einige Kreaturen dorthin. Schließlich zerstören Sie die Tür und dringen nach Osten vor. Sie gelangen zu mehreren miteinander verbundenen Kammern, die von Feen verteidigt werden. Kämpfen Sie sich bis zu den Heldentoren vor. Lassen Sie die Imps wieder die Mauer dahinter abtragen, aber machen Sie sich auf starken Widerstand gefaßt, denn hinter den Mauern sitzen weitere Feen. Reihen Sie die Feen in die eigenen Reihen ein und dringen Sie weiter vor. Hinter einem Raum mit ein paar Fallen entdecken Sie in einer kleinen Kammer den einsam umherlaufenden Landesfürsten.

„Sturm" – Fluxemburg

Schließen Sie das Portal im Norden an Ihren Dungeon an und bauen Sie das Gold ab. Danach bauen Sie dort in Ruhe Ihren Dungeon zur vollen Blüte aus. Greifen Sie dann die Feen am anderen Portal an. Sichern Sie sich das Portal, es wird Ihnen kampfstarke Kreaturen bescheren. Konvertieren Sie die Feen. Bauen Sie auch einen Steg zu dem weiter südlich gelegenen Portal. Brechen Sie dann durch die Wand und lassen Sie das umliegende Gelände erkunden. Die Glühwürmchen entdecken schnell die Wächterfallen außerhalb der Feenfestung. Sie können diese in der Symbiose mit einem Schurken selbst zerstören oder eine Brücke dorthin ziehen. Im Osten werden Sie inmitten eines großen Goldvorkommens ein Edelsteinfeld entdecken. In der



ua! Da bekommt der Magier aber Angst...

Nähe stehen zwei Wächterfallen, die den Eingang zur Feenfestung beschützen. Lassen Sie die Fallen zerstören, aber rühren Sie zunächst die Tür nicht an. Lassen Sie sich Zeit und trainieren Sie Ihre Geschöpfe in der Arena auf höchste Stufen. Einen eventuellen Hinweis, daß Sie jetzt stark genug seien, um die Festung zu stürmen, sollten Sie ignorieren, wenn Sie nicht wenigstens ein halbes Dutzend Kreaturen auf Stufe 8 haben. Sichern Sie den Bereich beim Edelsteinfeld mit Wächterfallen. Wenn Sie sicher sind, den Heerscharen von Feen und Zauberern gewachsen zu sein, rufen Sie die Kreaturen vor dem Eingang der Festung zusammen. Setzen Sie den Heilzauber ein, um vor allem Ihre hochstufigen Kreaturen zu schützen. Rufen Sie Horny zu Hilfe, falls Sie es für nötig erachten. Ziehen Sie das Kampfgeschehen eventuell etwas vor den Eingang der Festung, indem Sie zurückweichen. So können die Wächterfallen bei der Edelsteinader helfen. Derweil müssen die Imps auf Hochtouren laufen, um Opfer und Gefangene zu transportieren.

Sollte der Angriff fehlschlagen, müssen Sie die Armee von neuem aufbauen und trainieren – es sei denn, Sie haben vorher gespeichert. Setzen Sie die Angriffe fort, bis Sie die Festung ausgeräuchert haben. Kümmern Sie sich in der Festung zunächst um die Heldentore hinter den Türen im Norden und Süden. Wenn diese zerstört sind, können von dort keine neuen Gegner kommen. Dringen Sie weiter durch den zentralen Bereich vor. Nutzen Sie den bösen Blick, um die Struktur der Festung zu durchleuchten und den besten Weg zum Großherzog zu finden. Legen Sie auch Wanddurchbrüche an, um den günstigsten Weg zu nutzen. Gönnen Sie Ihren Kreaturen immer wieder Ruhepausen, bevor Sie eine weitere Etappe in Angriff nehmen.

„List" – Steinfeste

Lassen Sie die Imps den nach Norden führenden Raum einnehmen. Beobachten Sie die Wächter am Ende des Ganges. Wenn diese nach links aus dem Blickfeld gehen, entfernen Sie den Stein, der den Weg in den Gang versperrt. Danach müssen die Imps sofort das unbefestigte Mauerstück entfernen, das nach Osten in die Werkstatt führt. Der Troll läuft zu Ihnen über. Verschließen Sie den nach Norden führenden Gang mit einer Geheimtür. Schließen Sie die Tür ab, damit die Imps nicht dauernd hindurch rennen. Danach nehmen Sie auch den Troll im Westen unter Vertrag.

Graben Sie dann aus der Werkstatt im Osten einen Gang weiter nach Osten, so daß Sie unter die Gefängnisse der Burg gelangen. Graben Sie noch weiter nach Osten, wo Sie auf einige Salamander stoßen, die sich Ihnen anschließen. Auch das Gold dort ist hilfreich.

Wenden Sie sich dem am weitesten östlich gelegenen Kerker zu und sichern Sie den nach Westen führenden Teil des Ganges mit einer Geheimtür. Dringen Sie in dem Moment in den Kerker ein, wenn die Patrouille gerade den Raum verlassen hat. Picken Sie die Kreatur aus dem Kerker und setzen Sie diese in den gesicherten Teil des Ganges. Schließen Sie die nach Westen führende Geheimtür ab und versuchen Sie, den Kerker einzunehmen. Das lockt sicher die Patrouille an, die mit etwas Glück auf den Gang hinaus kommt und den Bereich im Osten untersucht. Nutzen Sie die Gelegenheit und versperren Sie hinter den Wächtern den Gang mit einer weiteren Geheimtür, die Sie sofort verschließen. Die Zeit dürfte reichen, um die Wächter im Osten einzusperren. Kümmern Sie sich nun um die anderen Kerker. Einen davon sollten Sie wenigstens behalten, aber die anderen stocken die schwindsüchtige Kasse auf.

Um an weiteres Gold zu kommen, müssen Sie die Schatzkammern und den Vorraum im Norden über den Werkstätten erobern. Lassen Sie ein oder zwei Imps auf das Parkett los, damit diese den Raum für Sie einnehmen. Halten Sie die Geheimtür nach Süden dabei geschlossen. Sichern Sie die von diesem Vorraum nach Norden führenden Gänge so schnell wie möglich mit Geheimtüren ab. Erobern Sie dann die Schatzkammern.

Danach sind die Bibliotheken im Westen dran. Graben Sie von der Werkstatt im Westen aus einen Gang nach Norden in die Bibliothek und nehmen Sie den Magier gefangen.

Jetzt brauchen Sie schnell eine Folterkammer. Sie finden eine im Ostflügel der Burg, nördlich über den Kerkern, aber der Vormarsch ist gefährlich. Überstürzen Sie nichts und gehen Sie nach dem bekannten Prinzip – Erobern und Absichern mit Geheimtüren – weiter vor. Danach dringen Sie im Westen weiter nach Norden vor bis zu einer Arena, die Ihnen ebenfalls sehr helfen wird.

Schieben Sie unbedingt die Forschung an, indem Sie Zauberer, Vampire und Feen in der Bibliothek arbeiten lassen. Das bringt Ihnen den Zauber ‚Gold erschaffen' ein, mit dem Sie finanzielle Engpässe überbrücken können. Verkaufen Sie auch überflüssig gewordene Geheimtüren.



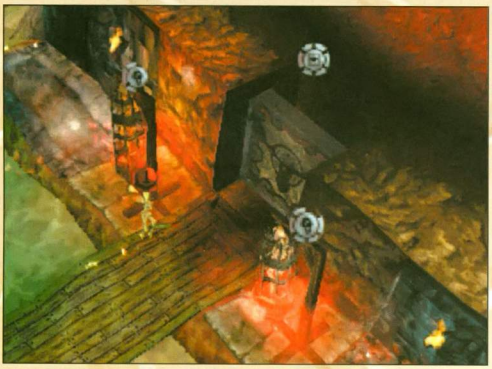
Mit List und Tücke erobern Sie nach und nach die Festung.

Zerstören Sie konsequent alle Heldentore, die Sie finden, damit Sie bald auf Geheimtüren verzichten können.

Nehmen Sie den kompletten Außenring der Festung ein, mit Ausnahme des oberen, quer verlaufenden Raumes, der die beiden Flügel verbindet. Im Außenbereich im Osten finden Sie einen Friedhof.

Verkaufen Sie die beiden kleinen Außenbereiche vor den Mauern,





Skelette eignen sich hervorragend, um Angstfallen zu beseitigen.

nachdem Sie diese erobert haben, falls Sie Geld benötigen. Die Angstfallen vor dem Eingang des Friedhofs beseitigen Sie mit einem Skelett. Falls Sie keines in Ihren Diensten haben, müssen Sie einen Gefangenen im Kerker verhungern lassen.

Erforschen Sie jetzt den Bereich nördlich über der Arena. Dort entdecken Sie Schatzkammer, in der sich ein Edelsteinfeld befindet.

Erobern Sie schließlich den quer verlaufenden Raum im Norden, der die beiden Flügel verbindet. Dringen Sie mit ‚Zusammenrufen' ins Zentrum vor und schnappen Sie sich den Großfürsten.

„Gefallene Engel" – Mondschrein

Bauen Sie so schnell wie möglich den Dungeon aus. Lassen Sie die Imps sofort nach Westen und nach Osten zu den Dungeonportalen graben. An der entstehenden Achse bauen Sie Ihren Dungeon. Achten Sie darauf, daß Sie noch keine Verbindung zu dem Lavasee im Norden herstellen. Bauen sie alle Räume großzügig, etwa 25 Quadrate groß. Bauen Sie alles, was das Baumenü hergibt. Nutzen Sie für das Training auch die Arena.

Wenn die Kreaturen überwiegend Stufe 4 bis 5 erreicht haben, können Sie den Dungeon nach Norden öffnen. Setzen sie zuvor eine Stahltür in den entstehenden Gang. Lassen Sie die Imps im Außenbereich Gold abbauen. Damit locken sie vermutlich einige Helden an.

Greifen Sie erst den Wachraum im Nordwesten an; dieser ist schwächer besetzt. Heilen Sie unbedingt während des Kampfes, um empfindliche Verluste zu vermeiden.

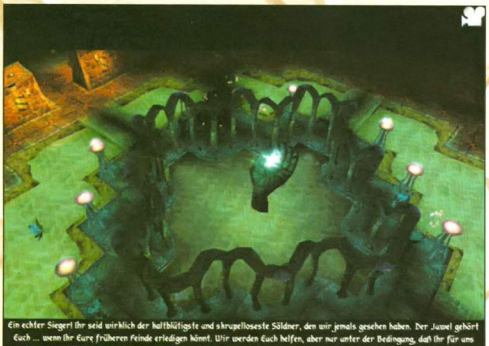
Sobald Sie einen Helden erschlagen, wird dies im Zähler vermerkt. Sie müssen die Helden also nicht zwingend im Tempel opfern. Besonders effektiv ist es, wenn Sie die Helden konvertieren, für Sie kämpfen lassen – und sie dann später im Tempel opfern.

Nach einer Phase der Regeneration, Forschung, des Trainings und der Goldvermehrung gehen sie den Wachraum im Nordosten an. Nach der anschließenden Pause nehmen Sie sich den Haupteingang vor, an dem Sie vor allem Fallen erwarten. Dahinter liegt der zu erobernde Tempel. Lassen Sie nicht zu, daß Ihnen ein anderer Keeper zuvorkommt!

Wenden Sie sich anschließend dem Keeper im Nordwesten zu. Wenn Sie bis hierhin keine Zeit vergeudet haben, treffen Sie auf einen sehr schwachen Gegner.

Opfern Sie dann die Helden, die noch zu den 20 fehlen. Im Gegenzug erhalten Sie zehn schwarze Engel. Die Meldung ist ein wenig mißverständlich: Sie müssen nun keine weiteren Tempel bauen.

Lassen Sie die Imps ein wenig im Nordosten herumbuddeln, bis sie dort auf eine Mauer eines feindlichen Dungeons treffen. Brechen Sie irgendwo durch die Wand und rollen Sie den Dungeon bis zu seinem Herzen auf.



Bemächtigen Sie sich unbedingt des Tempels!

„Bruderschaft" – Kirschhain

Ihr Dungeon liegt in dieser Mission im Süden. Bauen Sie diesen gut aus mit allen verfügbaren Räumen. Sie können dabei ähnlich vorgehen wie in der vorigen Mission, so daß sich ein an einer Längsachse gezogener Dungeon ergibt. Das Dungeontor liegt in einem offenen Gebiet. Sobald Sie die Verbindung herstellen, haben Sie auch einen relativ unsicheren Eingangsbereich. Zum Glück müssen Sie zu Beginn kaum mit Angriffen rechnen. Suchen Sie die vorhandenen Goldadern und lassen Sie diese abbauen. Im Nordosten befindet sich ein Bereich mit drei nebeneinander liegenden Edelsteinfeldern.

Graben Sie sich den Weg dorthin frei, aber gehen Sie sehr sorgfältig vor. Wenn Sie dabei zu weit nach Osten kommen, öffnen Sie den Bereich zu einem Heldentor. Den dort herumlungernden Helden sind Ihre Kreaturen momentan noch unterlegen. Trainieren Sie Ihre Kreaturen wenigstens bis Stufe 4. Erobern Sie auch das zweite Dungeontor im Nordwesten. Erobern sie dann den Dungeon im Südwesten. Ziehen Sie eine Brücke dorthin und lassen sie die Imps ein Loch in die Mauer graben. Ziehen Sie derweil die Truppe mit ‚Zusammenrufen' davor zusammen und rücken Sie dann ohne Verzögerung ein.

Das nächste Ziel ist der kleinere Dungeon im Osten. Nehmen Sie sich aber erst die vorhin erwähnten Helden im Nordosten vor. Diese haben etwa Stufe 5 bis 6. In dem Abschnitt im Nordosten entdecken Sie außerdem einen Tempel. Um in den Dungeon im Osten zu kommen, sollten Sie nicht den Haupteingang nehmen, sondern eine lange Brücke zu der nördlichen Außenmauer ziehen, um dann dort durchzubrechen. Steuern Sie direkt auf das Dungeonherz zu, um dieses schnell zu zerstören.

Nun müssen Sie Ihre gesamten Kreaturen in der Arena bis Stufe 7 oder 8 trainieren. Nur mit wirklich hochwertigen Monstern kommen Sie beim letzten Dungeon zum Ziel, denn Sie müssen gegen eine zahlenmäßige Übermacht antreten, die auch noch passabel trainiert ist. Suchen Sie dann nach dem Tempel in der gegnerischen Festung. Sie werden diesen im Südwesten entdecken. Ziehen Sie an die südwestliche Außenmauer eine Brücke entlang, am besten beginnend an dem ersten Dungeon, den Sie erobert haben.

Sammeln sie die Kreaturen auf der Brücke und lassen Sie die Imps die gesamte Mauer abtragen. Sobald die Mauer an einer Stelle durchbrochen ist, setzen Sie die ‚Zusammenrufen'-Fahne direkt an das gegnerische Dungeonherz. Das Herz muß so schnell wie möglich zerstört werden, damit der Gegner nicht den Vorteil zahlenmäßiger Überlegenheit ausnutzen kann. Rufen Sie unbedingt Horny zur Hilfe herbei, damit nichts schief geht.

„Abfang-Jäger" – Butterkeks

Sie benötigen eine große Hühnerfarm, einen großen Schlafsaal, eine Schatzkammer, einen Trainingsraum, eine Werkstatt und eine Bibliothek. Kerker und Folterkammer sind bereits vorhanden. Außerdem können Sie im Westen eine Arena entdecken. Das Ziel besteht zunächst darin, die insgesamt vier vorhandenen Heldentore unzugänglich zu machen, ohne daß einer der Prinzen Alarm schlägt. Die einzigen Wesen, die sich den Prinzen nähern dürfen, sind die Imps.

Als erstes müssen Sie den eigenen Dungeon optimal vorbereiten, indem

Sie die Außenkante von Gold und Stein befreien lassen, so daß sich dort eine Art ‚Küstenstreifen' rund um den Dungeon ergibt. Lediglich bei der Arena entsteht eine Kreuzung. Rund um den Dungeon liegen Extras auf kleinen Inseln. Ziehen Sie Brücken dorthin und sammeln Sie fünfmal ‚Stufe erhöhen' ein. Setzen Sie diese aber noch nicht ein.

Sie benötigen eine gute Werkstatt, denn hier kommt es auf die schnelle Produktion von Türen an. Sie benötigen nur die Geheimtür.

Sie müssen nun die Laufwege der Prinzen zu den Heldentoren, die sie als Kontrollpunkte benutzen, nach und nach abzusperren, bis es keinen Zugang mehr zu den Heldentoren gibt.

Derweil dürfen Sie das Management des Dungeons nicht vernachlässigen. Achten sie auf die Zahl der Imps, auf genug Gold und flüssige Forschung. Wenden Sie jetzt alle Stufenerhöhungen an. Zusammen mit dem vorherigen Training sollten Ihre Kreaturen nun etwa auf Stärke 7 bis 9 kommen. Dazu finden Sie in der Arena einen schwarzen Ritter der Stufe 10. Stellen Sie im Norden eine Verbindung zum anderen Ufer her. Nehmen Sie den Riesen dort gewaltsam das Extra ‚Karte zeigen' ab und wenden Sie es schnellstmöglich an.

Konzentrieren Sie sich bei den Kreaturen Ihrer Armee auf eiserne Jungfrauen und Schurken; andere Typen brauchen Sie für die Kämpfe kaum. Der Vorteil in der Bildung von typenspezifischen Gruppen liegt vor allem darin, daß Sie diese sehr schnell über das Kreaturenmenü wieder mit der Maus aufnehmen können, wenn es brenzlig wird und Gefahr droht, daß einer der Prinzen die Biege macht, weil er angegriffen wird.

Den schweren Teil der Mission beginnen Sie im Süden: Stellen Sie eine Verbindung zum jenseitigen Ufer her und beobachten Sie, wie die Imps weite Strecken erobern und nur dann zurückgetrieben werden, wenn ein Prinz mit seinem Gefolge oder der Imp einem Türwächter zu nahe kommt. Dabei werden Sie auch eine wichtige Beobachtung machen: Die Begleiter lassen sich ebenso wie die Türwächter durch die Imps ablenken und entfernen sich manchmal weit vom Troß oder von der Stelle, die sie eigentlich bewachen sollen. So ergeben sich Gelegenheiten, um einzelne Gegner aus der Menge herauszutrennen und sie dann schnell und ohne Aufsehen abzufertigen. So können Sie die Gegnerschar nach und nach ausdünnen, aber das Hauptaugenmerk sollte bei den Heldentoren und den Prinzen liegen. Mittlerweile sollten die Imps den Bereich bis vor die Tür des Heldentores im Süden erobert haben.

Wenn der Prinz diesem Ort gerade den Rücken zukehrt und sich entfernt, stellen Sie schnell ein paar Kreaturen vor die Tür, um diese einzuschlagen. Warten Sie nun, bis die Imps den Raum zu erobern versuchen und dabei ganz von allein die Wächter nach vorn locken. Erledigen Sie die Wächter, wenn der Prinz nach seiner nächsten Stippvisite weg ist. Geben Sie anschließend eine Geheimtür für den Eingang in Auftrag. Sobald die Geheimtür eingesetzt ist, schließen Sie diese ab. Der zuvor dort herumstreunende Prinz steht nun lieber mit seinen Begleitern dumm in der Gegend herum.

Kümmern Sie sich nun um das Heldentor im Norden, östlich von der Stelle, wo Sie die Riesen besiegt haben. Die Imps haben dort den Bereich vermutlich schon bis vor eine Tür im Osten erobert.

Beobachten Sie den Rhythmus der Patrouille und setzen Sie ein paar Elitemonster vor die Tür, wenn der Prinz weit genug weg ist. Hinter der ersten Tür folgt gleich eine zweite, hinter welcher sich eines der Portale befindet. Falls Sie Ihre Jungfrauen dabei haben, werden diese jetzt sicher die Helden angreifen, die das Heldentor bewachen, was auch gut so ist, sofern der Prinz mit seinem Gefolge noch weit genug weg ist.

Beseitigen Sie möglichst allen Widerstand am Tor. Entfernen Sie eine Runde später auch die nach Osten führende Tür des Raumes. Sichern Sie die Gänge, die nach Westen und Osten vom Heldentor wegführen.

Nun folgt das Heldentor weiter nordöstlich. Versuchen Sie zunächst, einzelne Wächter auszuschalten, die sich von den Imps haben weglocken lassen. Im Idealfall können Sie so alle Wächter beseitigen. Sollte der Prinz wiederkommen, bevor Sie die Situation geklärt haben, nehmen Sie Ihren Trupp blitzschnell über das Menü mit der Hand des Bösen auf. Wenn der Widerstand dort annähernd beseitigt ist, werfen Sie einen Monsterhaufen vor die Tür, wenn der Prinz gerade nicht guckt. Die Geschöpfe beseitigen die Tür und alles sonstige, so daß Sie dort eine eigene Geheimtür einsetzen können.

Jetzt müssen Sie sich nur noch auf ein einziges Heldentor konzentrieren, welches zentral im Westen des Gebietes liegt. Eine Verbindung gibt es vermutlich längst, aber Sie können auch die Brücke, die dort zu einer der kleinen Extra-Inseln führt, bis ans andere Ufer verlängern.

Gehen Sie nach dem gleichen Prinzip vor, nur müssen Sie hier auf zwei Prinzen achten. Setzen Sie hier möglichst ein Trio hochrangiger Schurken ein, das die Wächter nach und nach ausschaltet, wenn diese sich zu weit von der Tür entfernen. Danach muß die Tür entfernt werden, damit die Imps in den Vorraum eindringen können. Drinnen lassen Sie die Schurken in der Manier weiter morden, aber überstürzen Sie nichts.

Schließlich müssen Sie nur noch das letzte Heldentor bzw. den Raum mit einer weiteren Geheimtür versiegeln.

Jetzt dürfen Sie sich direkt mit den Prinzen befassen. Kämpfen sie diese nieder, werfen Sie sie in den Kerker und dann in die Folterkammer, um sie einen nach dem anderen zu konvertieren.

„Königsmord" – Herz des Landes

Diese Mission beginnt sehr hektisch, denn Sie haben kaum Zeit, Ihren Dungeon einigermaßen aufzubauen, da fallen schon von Norden und Osten her immer wieder Heldengruppen in Ihren Dungeon ein. Es lohnt sich nicht einmal, sich über großartige Fallenkonstruktionen Gedanken zu machen, denn bis diese in der Werkstatt fertiggestellt sind, ist das Schlimmste längst vorbei.

Bauen Sie Ihren Dungeon also erst einmal ‚normal' aus, nur mit dem Unterschied, daß Sie dem Kerker und der Folterkammer mehr Platz als gewöhnlich einräumen. Legen Sie am besten auch gleich einen zweiten Schlafsaal an, der nahe der Folterkammer liegt. Daneben werden Sie im späteren Verlauf mehrere Hühnerfarmen benötigen. Wehren Sie zunächst die Attacken der Gegner ab und machen Sie so viele Gefangene wie möglich. Die meisten Angriffe kommen aus dem Nordwesten und dem Nordosten. Folgen Sie dieser Spur. Sie werden dort jeweils ein gut gesichertes Heldentor vorfinden. Insgesamt gibt es in dem Gebiet fünf Tore, von denen Sie vier zerstören können. Sobald Sie alle vier auf der Karte eingezeichneten Dungeontore zerstört haben, sollten Sie über eine respektable Armee verfügen, die Sie nun von den vorhandenen Ressourcen ernähren und trainieren müssen. Dazu benötigen Sie eine große Arena. Sie müssen die Kreaturen wenigstens auf Stufe 7 bringen, damit sie gegen den König eine Chance haben. Erst dann können Sie es wagen, mit der Armee nach Norden auszurücken und den schwer bewachten Eingang der Burg zu stürmen. Verhalten Sie sich dabei nicht zu stur: Wenn eine Niederlage mit hohen Verlusten droht, ziehen Sie sich lieber wieder zurück, um den Kreaturen eine Chance zur Erholung zu geben. Der König ist ein unerhört starker Kämpfer, der es sogar beinahe mit Horny aufnehmen könnte – probieren Sie es aus. ■



Und jetzt alle: „Auf Wiederseeeehn..."



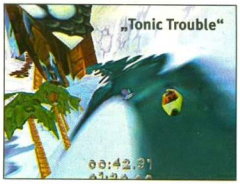
So testeten wir ...

Wer kennt das leidige Problem nicht: Ein Spiel ist schon längst durch alle Tests gelaufen, und die älteren Ausgaben der SuperGames sind nicht greifbar. Wer sich nur kurz über das Wertungsergebnis informieren möchte, sollte einen Blick auf unseren Test-Index werfen. Diese Auflistung wird natürlich mit jeder neuen SuperGames aktualisiert und enthält alle Ergebnisse des letzten Jahres.

TITEL	GETEST. IN AUSG.	WERTUNG
GAME OF THE MONTH		
M.I.A. – Missing in Action	10/11 '98	92 %
MechWarrior III	08/09 '99	87 %
Nightlong – Union City Conspiracy	12/01 '98/'99	92 %
Railroad Tycoon II	02/03 '99	89 %
RollerCoaster Tycoon	04/05 '99	88 %
Shadow Company	06/07 '99	89 %
ACTION		
arrage	12/01 '98/'99	75 %
Conflict Freespace – The Great War	12/01 '98/'99	88 %
Dark Project – Der Meisterdieb	04/05 '99	86 %
Future Cop L.A.P.D.	04/05 '99	66 %
Get Medieval	12/01 '98/'99	70 %
Global Domination	02/03 '99	74 %
GTA London 1969	06/07 '99	84 %
H.E.D.Z.	12/01 '98/'99	81 %
Hell-Copter	06/07 '99	73 %
Lander	06/07 '99	59 %
Midtown Madness	08/09 '99	84 %
Moto Racer 2	04/05 '99	65 %
N.I.C.E. 2	02/03 '99	85 %
N.I.C.E. 2 Tune Up	08/09 '99	81 %
O.D.T. Escape: Or Die Trying	02/03 '99	76 %
Recoil	06/07 '99	65 %
Rollcage	06/07 '99	74 %
S.C.A.R.S.	02/03 '99	71 %
Shogo – Mobile Armor Division	12/01 '98/'99	89 %
Spearhead	12/01 '98/'99	57 %
SpecOps: Rangers lead the Way	10/11 '98	70 %
Star Trek: The Next Generation – Klingon Honor Guard	12/01 '98/'99	78 %
Star Wars: Rogue Squadron	02/03 '99	88 %
Team Apache	10/11 '98	87 %
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	08/09 '99	69 %
Star Wars: Episode 1 Racer	08/09 '99	88 %
Star Wars: X-Wing Alliance	06/07 '99	86 %
Thunder Brigade	02/03 '99	77 %
Tom Clancy's Rainbow Six	02/03 '99	75 %
Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch	06/07 '99	65 %
Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft	04/05 '99	88 %
Turok 2 – Seeds of Evil	06/07 '99	85 %
Unreal	10/11 '98	92 %
Uprising II – Lead and Destroy	04/05 '99	78 %
Urban Assault	12/01 '98/'99	57 %
V 2000	12/01 '98/'99	76 %
Wing Commander: Secret Ops	12/01 '98/'99	85 %
Worms Armageddon	04/05 '99	84 %
ADVENTURE		
Alien Earth	10/11 '98	61 %
Ashgan	02/03 '99	52 %
Beavis And Butt-Head Do U.	06/07 '99	72 %
Biosys	04/05 '99	77 %
Buster und die Bohnenstange [DVD]	06/07 '99	78 %
Das Fünfte Element	12/01 '98/'99	70 %
Der Antigotchi Kanzler	10/11 '98	6 %
Droiyan	10/11 '98	50 %
Enemy Zero	02/03 '99	69 %
Galador: Der Fluch des Prinzen	06/07 '99	50 %
Grim Fandango	02/03 '99	90 %
John Saul's Blackstone Chronicles	04/05 '99	78 %
King's Quest VIII – Maske der Ewigkeit	04/05 '99	84 %
Latex	02/03 '99	14 %
Liath	02/03 '99	73 %
Raumschiff Titanic	08/09 '99	64 %
Red Jack: Die Racher der Bruderschaft	06/07 '99	69 %
Rent-A-Hero	02/03 '99	85 %
Sanitarium	10/11 '98	79 %
Sanitarium [dt. Version]	06/07 '99	69 %
Savage Arena	08/09 '99	55 %
Tender Loving Care – Die Versuchung [DVD]	06/07 '99	86 %
The X-Files Game	12/01 '98/'99	75 %
Verrat in der Verbotenen Stadt	04/05 '99	74 %
Thrust, Twist + Turn	08/09 '99	38 %
BRETT-& GESELLSCHAFTSSPIELE		
Bonn Ouvert	12/01 '98/'99	71 %
Chessmaster 6000	02/03 '99	83 %
Mega Solitaire	06/07 '99	58 %
Mephisto Genius 99	04/05 '99	79 %
Power Chess 2.0	04/05 '99	86 %
Scotland Yard	02/03 '99	78 %
Skat 3000	08/09 '99	79 %
Topwords	08/09 '99	54 %
DENK- & GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Gruntz	06/07 '99	82 %
Mick Monster – Panik im Labyrinth	06/07 '99	32 %
Rubik's Games	08/09 '99	77 %
Think. – Mind Gym	12/01 '98/'99	85 %
Tiny Trails	10/11 '98	13 %
Twisted Mind	06/07 '99	70 %
You don't know Jack 2	06/07 '99	83 %
FUN		
Excessive Speed	02/03 '99	51 %
Mad Trax	04/05 '99	43 %
MicroMachines V3	10/11 '98	86 %
GENRE-MIX		
Vangers – One for the Road	10/11 '98	20 %
Wet Attack – The Empire Cums Back	08/09 '99	71 %
JUMP' N 'RUN		
Loadrunner 2	12/01 '98/'99	74 %
Sonic R	12/01 '98/'99	73 %
ONLINE		
Leisure Suit Larry's Casino	10/11 '98	76 %
ROLLENSPIEL		
Blaze & Blade	06/07 '99	66 %
Cybermercs	08/09 '99	74 %
Heroes of Might & Magic III	08/09 '99	85 %
Lamentation Sword	04/05 '99	73 %
Lands of Lore III	06/07 '99	74 %
Myth II – Soulblighter	06/07 '99	84 %
SIMULATION		
3-D Ultra Pinball Turbo Racing	04/05 '99	68 %
Black Box: Panik am Himmel	06/07 '99	68 %
Bundesliga 99 – Der Fußball-Manager	04/05 '99	77 %
Castrol Honda Superbike World Champion	10/11 '98	54 %
Chart Buster	12/01 '98/'99	73 %
Creatures 2	12/01 '98/'99	85 %
DSF Fußballmanager '98	10/11 '98	36 %
European Air War	12/01 '98/'99	90 %
Falcon 4.0	02/03 '99	89 %
Fighter Squadron – Screamin, Demons over Europe	04/05 '99	68 %
Gangsters	04/05 '99	83 %
IAF – Israeli Air Force	02/03 '99	78 %
IF/A-18E Carrier Strike Fighter	12/01 '98/'99	72 %
Luftwaffe Commander	06/07 '99	63 %
Microsoft Combat Flight Simulator	02/03 '99	85 %
NFK	04/05 '99	2 %
Need for Speed III – Hot Pursuit	12/01 '98/'99	82 %
Newman/Haas Racing	02/03 '99	63 %
Official Formula 1 Racing	08/09 '99	53 %
Panzer Commander	12/01 '98/'99	70 %
Pizza Syndicate	06/07 '99	85 %
Pro 18 World Tour Golf	06/07 '99	78 %
Racing Simulation 2	12/01 '98/'99	68 %
Sierra ProPilot	10/11 '98	40 %
SimCity 3000	06/07 '99	85 %
STUKA	06/07 '99	73 %
Star Trek Starship Creator	06/07 '99	53 %
Test Drive 4 x 4	04/05 '99	52 %
Test Drive 5	04/05 '99	45 %
Viper Racing	04/05 '99	75 %
WWII Fighters	04/05 '99	85 %
SPORT		
Baseball Edition 2000	08/09 '99	63 %
Billard Nights	08/09 '99	65 %
DSF Football '98	10/11 '98	69 %
DSF Ski '99 Extreme Edition	04/05 '99	48 %
FIFA 99	04/05 '99	88 %
Golden Goal 98	10/11 '98	38 %
Grand Prix Legends	02/03 '99	76 %
HardBall 6	10/11 '98	44 %
Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge	06/07 '99	81 %
Johnny Herbert's Grand Prix		
Championship 1998	10/11 '98	85 %
Links LS 1999	06/07 '99	87 %
Madden NFL 99	02/03 '99	80 %
Motocross Madness	12/01 '98/'99	73 %
NHL 99	12/01 '98/'99	88 %
Snow Wave – Avalanche	04/05 '99	48 %
Sports TV: Boxing!	12/01 '98/'99	80 %
TOCA 2	04/05 '99	86 %
Tiger Woods PGA Tour Golf 99	12/01 '98/'99	80 %
Viva Fußball	08/09 '99	68 %
WCW Nitro	08/09 '99	62 %
STRATEGIE		
Age of Empires Expansion: The Rise of Rome	02/03 '99	77 %
Army Men II	08/09 '99	78 %
Civilization: Call to Power	06/07 '99	90 %
Civilization II Multiplayer Gold Edition	10/11 '98	70 %
Commandos – Im Auftrag der Ehre	08/09 '99	85 %
Der Korsar	06/07 '99	73 %
Die Siedler III	02/03 '99	85 %
Dune 2000	12/01 '98/'99	73 %
Echelon	10/11 '98	42 %
Imperialismus II	06/07 '99	72 %
Jagged Alliance 2	06/07 '99	87 %
KKND 2: Krossfire	10/11 '98	72 %
Knights & Merchants	12/01 '98/'99	77 %
North vs. South	06/07 '99	62 %
Populous 3 – The Beginning	02/03 '99	87 %
Rival Realms	02/03 '99	86 %
Sid Meier's Alpha Centauri	06/07 '99	78 %
Star Trek – Birth of the Federation	08/09 '99	66 %
Star Wars Rebellion	10/11 '98	75 %
SWAT 2	10/11 '98	81 %
The War of the Worlds	02/03 '99	79 %
War Games	12/01 '98/'99	86 %
Warhammer 40,000 – Chaos Gate	04/05 '99	73 %
Zeus	12/01 '98/'99	53 %

Hinweis: Ausgaben 10/11 '98 bis 08/09 '99 • **Fett** gedruckte Titel erhielten den Award SuperGames-Hit

Die nächste SUPERGAMES erscheint am 3. Nov. 1999



Schon bald wird es wieder kälter in Deutschland und es bleibt mehr Zeit, um seinen Computer mit Spielen zu füttern. Zudem nähert sich das Fest der Feste – zu Weihnachten 1999 bleibt spielerisch sicherlich kein Auge trocken.

Hier ein kleiner Ausblick auf das, was wir Ihnen im November und Dezember ans Herz und Sie sich unter den Tannenbaum legen können: Activision dreht auf mit dem Action-Strategie-Titel **„Battlezone 2“**, in 3D erobert der Spieler hier das Sonnensystem.

Der untote Raziel rächt sich auf seine Art an seinem bösen Herrn und Meister Kain in **„Soul Reaver“**. Das in dieser Ausgabe gepreviewte Action-Game müßte zum nächsten Heft die Review-Fähigkeit erlangt haben.

Es wuselt weiter: Blue Bytes **„Siedler“** stoßen in ihrem **Expansion Pack** auf **„Das Geheimnis der Amazonen“**.

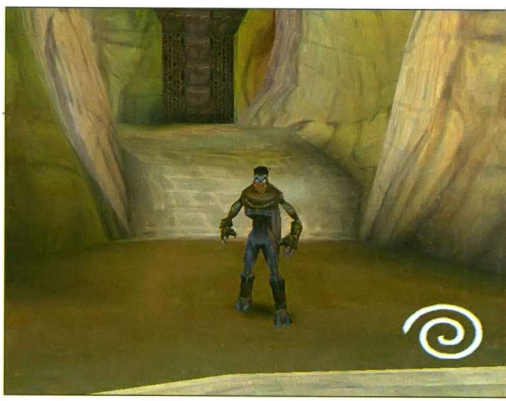
Wer lieber in der Unterwelt der Gaunerei herumwuselt, ist mit Neos **„Clou 2“** wohl besser beraten, hier allerdings muß der Spieler hoch hinaus und den größten kriminellen Coup aller Zeiten landen.

„Tonic Trouble“ heißt Ubi Softs lang erwartetes 3D-Jump'n'Run – nach einigen Verzögerungen müßte auch dieses Spiel rechtzeitig zur nächsten SuperGames vorliegen.

Ein heißer Winter erwartet uns also, und dies war nur ein kleiner Ausblick. Handschuhe, Ohrenwärmer und andere wärmende Utensilien werden Sie vor dem Computerbildschirm nicht benötigen!



Knallbunte Alien-Action: „Battlezone II“



Raziel der Rächer: in „Soul Reaver“ schlüpft der Spieler in die Figur eines Untoten



Wuselei ohne Ende: das „Siedler III Expansion Pack – Das Geheimnis der Amazonen“

INSERENTEN

Nastrovje Potsdam	6-7
Publish Verlag	U2, 30-32, U3, U4



Doppelter Lesespaß

Kostenlose Dreingabe: eine Ausgabe *SharePlay*

Liebe Leser,

diese Ausgabe der SuperGames ist etwas ganz besonderes: sie enthält nämlich einen speziellen Bonus. Gleich im Anschluß finden Sie eine Ausgabe des Shareware-Spiele-Magazins *SharePlay*, das ebenfalls im Publish Verlag erscheint.

Shareware ist sozusagen Software auf Raten. Zunächst erhalten Sie kostenlos eine Schnupperversion eines Produktes, in diesem Fall eines Spieles. Dieses dürfen Sie eine bestimmte Zeit – meist 30 Tage lang – nach Herzenslust testen. Sollte es Ihnen gefallen und möchten Sie es weiter nutzen, wird erst danach eine Bezahlung fällig, die direkt an den Autoren des Programmes fließt. Die Preise für Shareware liegen allerdings meist weit unter denen kommerzieller Software.

Gerade für leidenschaftliche PC-Spieler und solche, die es werden wollen, finden sich im Shareware-Markt interessante Programme in Hülle und Fülle. Hier ist für jeden etwas dabei, und oft entdeckt man Spielideen, mit denen sich Hersteller kommerzieller Software nie befassen würden. Simulationen von Kartenspielen beispielsweise sind fast nur auf dem Shareware-Markt erhältlich. Aber auch professionell wirkende Games mit faszinierenden Inhalten sind unter den meist in Heimarbeit erstellten Programmen zu finden.

In *SharePlay* informiert Sie „Shareware-Guru" Carsten Scheibe alle zwei Monate über die aktuellen Neuentwicklungen auf dem Shareware-Spiele-Markt. Und das Schönste daran: auf der randvollen Cover-CD finden Sie jede Menge Games, die Sie an Ihrem PC sofort ausprobieren können – garniert mit tollen Vollversionen, die wir exklusiv für unsere Leser beschafft haben.



Neugierig geworden? Dann blättern Sie weiter! Und wenn Sie Lust auf mehr haben: Mit dem untenstehenden Coupon können Sie sich noch eine Ausgabe von SharePlay kostenlos zuschicken lassen!

Jetzt aktuell: SharePlay Nr. 5/99 mit 12 Vollversionen + Erotik-Special ···➔
Im guten Zeitschriftenhandel oder Direkt-Bestellung unter Tel. 0 72 21/26 03 20 (Mo–Fr von 8–12 Uhr).

SharePlay Gratis-Test-Coupon

Jetzt kostenlos probelesen!

Ja, ich möchte SharePlay probelesen. Senden Sie mir eine Ausgabe gratis*.

Sollten Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Hefts nichts von mir hören, senden Sie mir bitte SharePlay zum vorteilhaften Abo-Preis von z. Zt. nur 87 DM anstatt 101,40 bei Einzelkauf der Hefte. Ich zahle also nur DM 14,50 pro Heft anstatt DM 16,90 und bekomme das druckfrische Heft im Umschlag frei Haus zugesandt. Das Abonnement kann ich jederzeit kündigen. Zuviel bezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

☐ Ich möchte bequem und völlig risikolos durch Abbuchung von meinem folgenden Konto zahlen:

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich nehme lieber die Mühe in Kauf und überweise den Betrag nach Erhalt der Rechnung.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **dsb Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm,** schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich hiermit durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

* Sie erhalten Ihr Probeheft mit der nächsterreichbaren Abo-Aussendung.

SG10-11/99

Bitte einsenden an **dsb Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, Tel. 0 71 32/9 59-52 05** oder per **Fax 0 71 32/9 59-52 09**

Hard- und Softwaretests • Notation
Grundlagen • Internet • Workshops

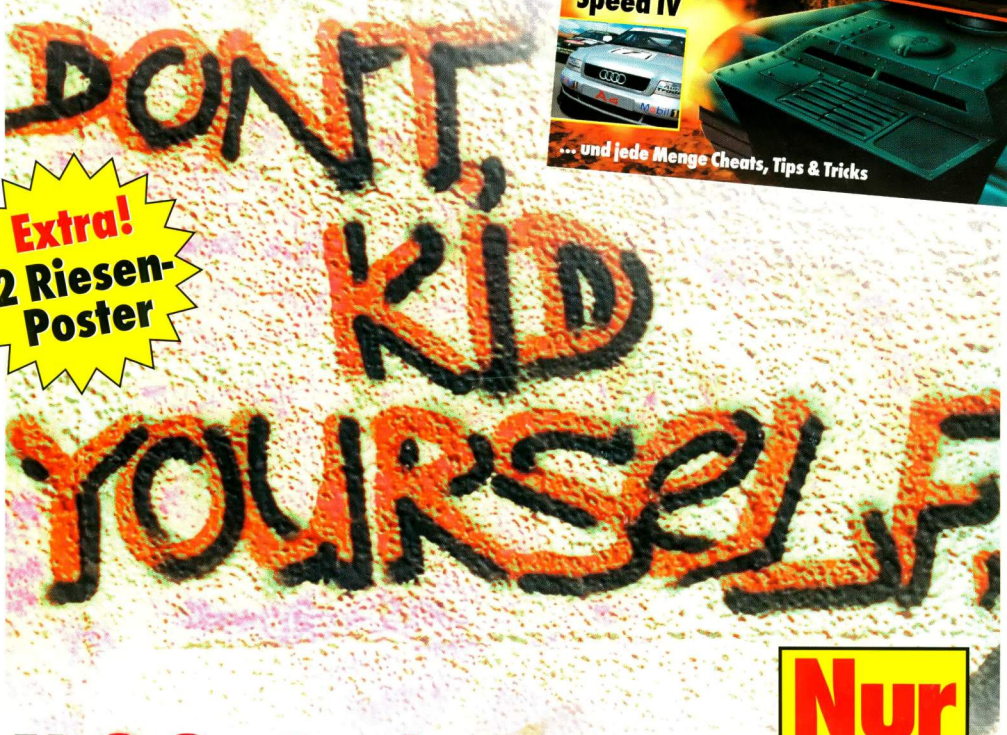


Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Direkt-Bestellung unter 0 72 21/26 03 20 (Mo–Fr von 8–12 Uhr)

Das neue PlayStation-Magazin





Extra!
2 Riesen-Poster

Ab 8. September im Zeitschriftenhandel!

Nur 5,90 DM