

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 13

19⁸⁰
DM

Taktisches 3D-Actionspiel
mit Echtzeit-Animation

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HfL 22,50

SHATTERED STEEL LIBERATION OF LANIOS™



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

► Atemberaubende
Baller-Action

► 15 Missionen plus
Multiplayer-Aufträge

► Kampf-Runner mit
Hightech-Waffensystemen

► Fantastische 3D-Grafik in
SVGA oder VGA

► Unterstützt Netzwerk,
Modem, VR-System,
Joystick



SHATTERED STEEL

Interplay
BY GAMERS, FOR GAMERS.™

OEM-VERSION
AUF CD-ROM



4 344132 619805

13

SHOPPING — IM — INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

PSYCHOGRAMM EINES COMPUTERSPIELERS: TEIL 2



Herzlich willkommen zum zweiten Teil der Psycho-Studie. Sie wissen nicht, worum es geht? Nun denn - im ersten Teil dieser pseudowissenschaftlichen Abhandlung habe ich die äußerst kühne Hypothese aufgestellt, daß sich jedes computerspielende „Individuum“ eindeutig in die 08/15-Form des Durchschnittsverbrauchers pressen läßt. Vorzüge, Eigenarten und grundlegende Verhaltensweisen lassen sich, dank modernster statistischer Verfahren, für jede Zielgruppe berechnen. Im ersten Teil gelang es mir bereits, die „Strategen“ und „Simulanten“ zu entlarven. Diesmal werde ich mein Bestes geben, um dem rätselhaften „Actionfan“ und seinem eher sportlich motivierten Seelenverwandten, dem

„Jump'n'Runner“, auf die Spur zu kommen.

Der „Actionfan“ ist entgegen der landläufigen Meinung kein Wesen, das seinen niederen Instinkten unterliegt, vielmehr gelingt es ihm, seine cholerischen Anfälle in festen Bahnen zu kanalisieren. Seine Persönlichkeit unterliegt in solchen Momenten einer unglaublichen Metamorphose. Schon die klassische Literatur wies auf solche Fälle hin. Führend ist hier vor allem das von Robert Louis Stevenson veröffentlichte Werk „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“. Eher unscheinbar betreten diese Menschen Lokalitäten, in denen Computer zu finden sind. Binnen weniger Minuten tönt aus diesen Räumen eine chaotische Mischung diverser Klangmuster. Es mischt sich das scharfe Zischen eines Lasers mit den drohnenden Geräuschen prasselnder Maschinengewehrsalven, begleitet von schon fast unmenschlichen Schreien oder ohrenbetäubenden Explosionen. Die Gesichtsmuskeln des „Actionfans“ nehmen dabei maskenhafte Konturen an, und die Hände gleichen Klauen, die sich in den Joystick graben. Doch mit der rätselhaften Nachricht „Mission completed“ entspannt sich sein Körper, und er lächelt friedliebend in die Welt hinaus.

Beim „Jump'n'Runner“ handelt es sich um eine sportliche Variante des

„Actionfans“. Das größte Vergnügen eines „Jump'n'Runners“ besteht darin, ein kleines digitales Männchen über Stock und Stein hüpfen zu lassen, das in unsportlicher Weise mit Kügelchen, Bananen oder sonstigen Gegenständen um sich wirft. Nach zuverlässigen Aussagen von Sportwissenschaftlern führt das „Jump'n'Runnen“ bei dieser Spielfigur zu keinerlei konditionellen Anpassungsercheinungen. Sehr zur Verwunderung der Fachwelt sind jedoch morphologische Änderungen beim Computerspieler erkennbar. Das eintretende Muskelwachstum beschränkt sich hingegen ausschließlich auf den Bereich der Unterarmmuskulatur.

Ist es mir auch diesmal nicht gelungen, Ihren Typ festzustellen, warten Sie auf den dritten und letzten Teil. Ich garantiere Ihnen, daß ich Sie spätestens dann klassifiziert und katalogisiert haben werde. Nun aber wünsche ich Ihnen viel Spaß mit „Shattered Steel“. Möge der Runner mit Ihnen sein.

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Pearl Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms, Waltraud Schmidt

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88
Art Director: Michael H. Sichter
Layout: Stefan Schlatterer

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Anzeigenleitung:

Eric Krankemann

Druck:

Marco, Toulouse

Auflage:

60.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen

Außenstellen:

Trend Büro West, Jägerstr. 23
46149 Oberhausen
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67
Leitung: Willy Laerbusch,
Betreuung: Grosse/Bahnhofsbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Silvia Czichollas

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

99,95 DM

(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)

Abo-Betreuung:

Tel.: 07631/360-444

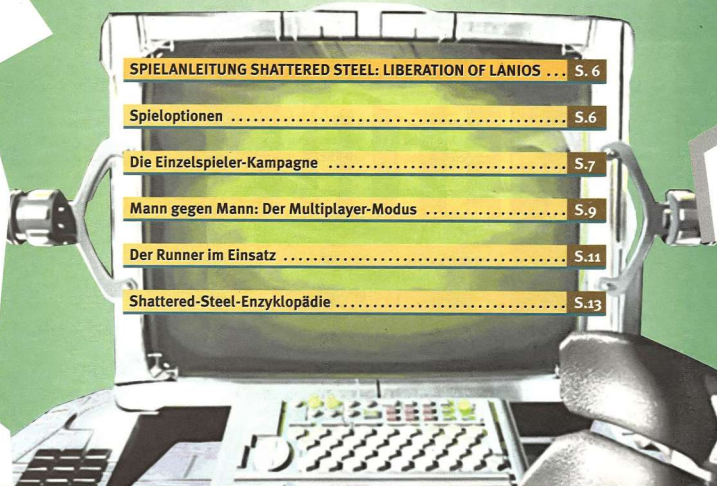
Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag 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 bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTSVERZEICHNIS



SPIELANLEITUNG SHATTERED STEEL: LIBERATION OF LANIOS ... S. 6

Spielooptionen S.6

Die Einzelspieler-Kampagne S.7

Mann gegen Mann: Der Multiplayer-Modus S.9

Der Runner im Einsatz S.11

Shattered-Steel-Enzyklopädie S.13

INSTALLATION

INSTALLATION

Installation und Programmstart von „Shattered Steel: Liberation of Lanios“

Systemanforderungen

Um „Shattered Steel“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- ▶ IBM-PC oder 100% Kompatible, MS-DOS 5.x oder höher
- ▶ Prozessor: mind. 486er mit 66 MHz oder 100% Kompatible
- ▶ mind. 8 MB RAM, 16 MB empfohlen
- ▶ mind. 530KB freier Arbeitsspeicher
- ▶ VGA bzw. SVGA-Grafikkarte (ab VESA V. 1.2)
- ▶ Festplatte mit mind. 33 MB freiem Speicherplatz

- ▶ mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- ▶ Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- ▶ optional für Zweispieler-Modus: Null-Modem-Kabel oder Hayes-kompatibles Modem
- ▶ optional für Netzwerkspiel: IPX-Protokoll
- ▶ Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster 16, Soundblaster AWE 32, MPU-401, Roland Sound Canvas, Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System, Pro Audium Spectrum 16, Gravis Ultrasound, Gravis Ultrasound Max oder 100% kompatible Soundkarten
- ▶ unterstützt VR-Systeme mit LCDBIOS

WICHTIG

Besitzer von Cirrus Logic-Grafikkarten müssen vor dem Spielstart einen VESA-Treiber laden, um in den Genuß der hochauflösenden Grafik zu kommen.



HINWEIS

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
- C: Festplatte
- D: CD-ROM-Laufwerk



Installation

Legen Sie die CD ins CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

INSTALL

Damit starten Sie das Installationsprogramm. Wählen Sie im folgenden Bildschirm den Laufwerksbuchstaben der Festplatte, auf die Sie das Spiel installieren möchten.



Im nächsten Bildschirm werden Sie nach dem Installationspfad gefragt. Übernehmen Sie die Voreinstellungen, oder geben Sie ein anderes Verzeichnis an.

Im allgemeinen beginnt dann die Installation. Haben Sie jedoch das Spiel bereits installiert, werden Sie gefragt, ob Sie die alten Programmdateien überschreiben möchten. Falls ja, bestätigen Sie einfach mit der Eingabetaste. Andernfalls wählen Sie die Option „Re-enter directory name“. Hier haben Sie die Gelegenheit, einen anderen Verzeichnispfad anzugeben. Anschließend beginnt die Installation. Sobald die Programmdateien kopiert wurden, gelangen Sie ins Setup für die Soundeinstellungen.

Wählen Sie „Autodetect“, um die Parameter der von Ihnen verwendeten Soundkarte zu ermitteln. Sollte die automatische Erkennung der Soundkarte fehlschlagen, tragen Sie bitte die Werte per Hand nach. Abschließend brauchen Sie nur noch die Option „Test“ aufzurufen und Ihre Angaben mit „OK“ zu bestätigen.

Programmstart

Wechseln Sie durch die Eingabe des Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. D:), in das Verzeichnis, in das Sie „Shattered Steel“ kopiert haben, und geben Sie

STEEL

ein.

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 530 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

INSTALLATION

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Da es bei dem Spiel egal ist, ob Sie Expansionspeicher (EMS) oder Erweiterungsspeicher (XMS) verwenden, brauchen Sie nur auf die Größe des Arbeitsspeichers zu achten. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Spichertyp	Imprimiert	Verändert	Frei
Arbeitspeicher	650K	100K	530K
Erweiterungsspeicher	0K	0K	0K
Expansionspeicher	100K	100K	0K
Maximale Größe für ausführbares Programm	15,300K	15,300K	0K
Freig. Speicher	51,300K	15,300K	530K
Freig. unter 1 MB	650K	100K	530K

Beachten Sie den eingekreisten Wert

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS
(...oder RAM)

DOS=HIGH, UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS/D:M
TMIDE01
(durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=15
BUFFERS=10



AUTOEXEC.BAT

ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
LH C:\...\MSCDEX.EXE/D:MIMIDE01 /M:10
(MSCDEX-Werte entsprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,C:\...\KEYBO-
ARD.SYS
PROMPT SP\$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS

Betrifft: Windows 95

„Shattered Steel“ läuft unter Windows 95 im DOS-Fenster, allerdings benötigen Sie hierzu 16 MB RAM. Um eine bessere Performance zu erreichen, empfehlen wir jedoch, „Shattered Steel“ im MS-DOS-Modus zu starten.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zu wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fügen Sie bitte eine Startdiskette an.



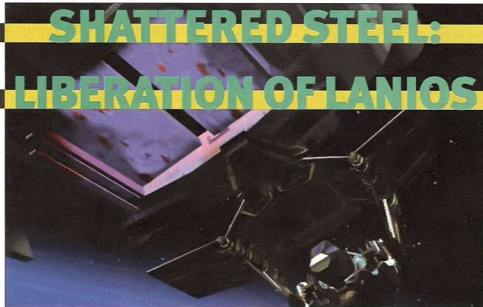
Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT“.

SHATTERED STEEL: LIBERATION OF LANIOS



Die Spieloptionen

Das Spiel beginnt an den Toren des Raumhafens. Von hier aus geht es zur Einzelspieler-Kampagne, zum Multiplayer-Spiel und zu diversen Optionsmenüs.

- 1 Exit: nach zweimaliger Bestätigung wird das Spiel beendet
- 2 Start Einzelspieler-Kampagne
- 3 Grafik- und Realismustafel
- 4 Optionstafel
- 5 Start Multiplayer-Spiel
- 6 Training: zeigt diverse Informationen zum Runner-Cockpit

Die Optionstafel



Wie hätten Sie es denn gern?

Die Optionstafel bietet zahlreiche Einstellungen für die Soundkarte und den verwendeten Controllertyp. Durch einen Klick mit der Maustaste wird die gewünschte Option ein- bzw. ausgeschaltet. Bei Rechnern, die zu langsam laufen, empfiehlt es sich, die Soundoptionen zu deaktivieren, um zusätzliche Ressourcen freizumachen. Die Lautstärke für Musik und Soundeffekte sollte nicht auf Maximum gestellt werden, da dies unter Umständen zu Verzerrungen in der Soundausgabe führen kann. Besonders interessant sind die Controller-Optionen. Je nach verwendetem Controller kann hier die entsprechende Option gewählt werden. Wenn das nicht reicht, der hat unter „Customize Control“ die Möglichkeit, die Steuerung nach eigenem Belieben anzupassen.



Individualität wird gefordert

Um eine Funktion zu ändern, braucht nur die gewünschte Funktion angeklickt zu werden. Nacheinander erscheinen die verschiedenen Belegungsmöglichkeiten.

Die Option „Calibrate Joystick“ ist wohl hinlänglich bekannt. Dem „Spielanfänger“ sei aber gesagt, daß hier die Genauigkeit des Joysticks eingestellt wird. Diese Option muß in jedem Fall gewählt werden, wenn ein Joystick zum Einsatz kommt.

Die Grafik- und Realismustafel

Hinter dieser Tafel verbergen sich diverse Einstellungen, mit denen festgelegt wird, wie viele Lichteffekte dargestellt werden sollen. Texturen und gerenderte Objekte verleihen der Darstellung zwar eine hohe Realitätsnähe, doch haben sie einen großen Nachteil, der vor allem bei leistungsschwächeren PCs zu spüren ist: Die Berechnung beansprucht viele Ressourcen. Deshalb heißt es bei älteren PCs oder solchen mit wenig Arbeitsspeicher, Schritt für Schritt die Texturen und die Rendertiefe zu reduzieren. Wer allerdings nicht auf den Augenschmaus verzichten möchte, der hat unter der Option „Graphics Resolution“ die Möglichkeit, die Auflösung des Spiels zu reduzieren. Damit wird die Darstellung zwar grobpixeliger, doch der PC gewinnt spürbar an Geschwindigkeit. Eine sinnvolle Option ist „Gamma Correction“. Gerade Nachteinsätze bei „Shattered Steel“ führen gelegentlich dazu, daß man „die Hand nicht mehr vor Augen sieht“. Mit Hilfe der Gamma-Korrektur läßt sich der Bild-

schirm aufhellen. Damit ist endgültig Schluß mit der Einstellung von Helligkeit und Kontrast am Monitor. Die Option „VR-Device“ richtet sich ausschließlich an Besitzer von VR-Systemen, die hier das von ihnen verwendete System angeben können. „Normale“ PC-Besitzer, sprich alle, die am Monitor sitzen, müssen hier „mono“ einstellen.



Wieviel Realismus verträgt Ihr PC?

Die Realismus-Optionen eignen sich für alle, die sich

mit der Steuerung von „Shattered Steel“ vertraut machen oder die nach einem Lösungsweg für eine Mission suchen.

Inulnerability:	Unverletzbarkeit
Unlimited Ammo:	unbegrenzte Munition
Auto Pitch Aiming:	automatisches Zielen
Splash Damage:	Sprengschäden
Head Control:	Kopfsteuerung

Beim „Auto Pitch Aiming“ zielt der Computer im „virtuellen Cockpit“ automatisch auf ein gewähltes Ziel. Es eignet sich hervorragend für Anfänger, die sich zunächst auf die anderen Steuerungen konzentrieren wollen. Bei Fortgeschritten hingegen erweist sich diese Option allerdings als ausgesprochen hinderlich. Mit „Splash Damage“ können Schadenswirkungen ausgeschaltet werden, die durch explodierende Objekte wie Aliens, Gebäude etc. eintreten. Bei ausgeschaltetem „Head Control“ kann der Kopf des Runners nicht mehr bewegt werden. Diese Option ist ebenfalls für Anfänger gedacht und sollte sobald wie möglich wieder eingeschaltet werden, da es sonst fast unmöglich ist, genau zu zielen. Abschließend noch ein kleiner Hinweis zu „Inulnerability“ und „Unlimited Ammo“.



Manchmal ist Unverwundbarkeit ganz schön

So schön ein „Gottmodus“ auch sein mag, er hat einen großen Nachteil: Ist eine der beiden Optionen aktiviert, geht es nicht in den nächsten Level!

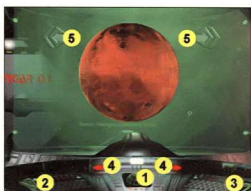
Die Einzelspieler-Kampagne

Der auf der Raumstation nach links führende Gang startet die Einzelspieler-Kampagne. Hier können alle Einsatzvorbereitungen getroffen werden.



- 1 Exit: Ausgang zur Raumstation
- 2 Waffenkammer: Wahl und Ausrüstung des Runners
- 3 Kryokammer: Spielstand speichern/laden
- 4 Startrampe: startet die Mission
- 5 Holoprojektor: Mission-Briefing
- 6 Optionstafel: Spieloptionen
- 7 Grafikk- und Realismustafel: Einstellungen zur Grafik und zum Realismus

Der Holoprojektor

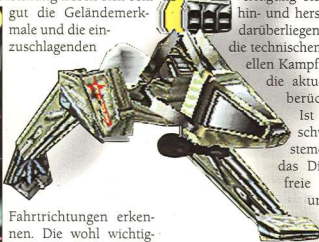


Im Jahre 2032 erfolgt die Einsatzbesprechung mittels Hologramm-Darstellung. Hier können alle notwendigen Informationen zum bevorstehenden Einsatz abgerufen werden.

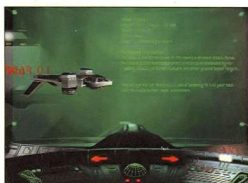
Die Planetensicht (1) zeigt den gesamten Planeten, auf dem der Einsatzort als grünes Rechteck markiert ist. Im Verlauf der Kampagne kommen die Routen der absolvierten Missionen hinzu. Um die Übersicht zu verbessern, besteht die Möglichkeit, den Globus nach rechts bzw. links zu drehen (5) oder die vorherige bzw. nächste Mission aufzurufen (4). Im Mission-Briefing wird die Aufgabe erläutert.

Gleichzeitig schaltet die Planetendarstellung in eine Kartendarstellung um. Das Einsatzgebiet wird als dreidimensionales Drahtgittermodell abgebildet, auf dem die einzelnen Missionspunkte dargestellt werden.

In der Kartendarstellung lassen sich sehr gut die Geländemerkmale und die einzuschlagenden



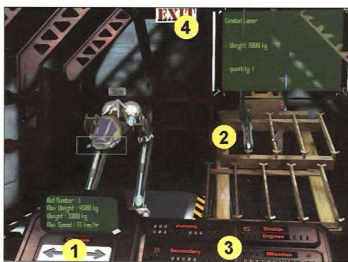
Fahrtrichtungen erkennen. Die wohl wichtigste Option sind die Geheimdienstinformationen (3).



Der Geheimdienst liefert wichtige Informationen über die Art und Ausstattung der Aliens

Hier erfährt man alles über die im Missionsgebiet anzutreffenden Aliens, ihre Panzerung und sonstige strategisch wichtige Anhaltspunkte, die für das erfolgreiche Gelingen der Mission unentbehrlich sind. Der Holoprojektor sollte vor Missionsbeginn gründlich studiert werden. Die dort zu findenden Informationen sind für die folgende Ausstattung des Runners unverzichtbar.

Die Waffenkammer



In der Waffenkammer wird der Runner für die bevorstehende Mission ausgerüstet. Zunächst geht es um die Entscheidung, welcher Runner in die Schlacht geschickt werden soll. Dazu gibt es links unten zwei Pfeile, die zwischen den zur

Verfügung stehenden Figuren hin- und herschalten (1). Das darüberliegende Display zeigt die technischen Daten der aktuellen Kampfmaschine, wobei die aktuelle Ausstattung berücksichtigt wird.

Ist ein Runner mit schweren Waffensystemen beladen, zeigt das Display die noch freie Frachtkapazität und die momentane Höchstgeschwindigkeit.



Schwere Waffen verlangsamen den Runner

Zum Beladen des Runners braucht nur das sich rechts auf der Palette (2) befindende Gerät auf den Runner gezogen zu werden. Im Display rechts oben werden die technischen Daten der montierten Ausrüstung dargestellt. Ist dort bereits eine Einheit installiert, wird diese automatisch abmontiert und eingelagert. Da nicht alle Ausrüstungsgegenstände auf einmal sichtbar sind, ist es notwendig, vorher den Ausrüstungstyp zu wählen (3). Nachdem der Runner mit allem technischen Schnickschnack beladen ist,

wird die Waffenkammer durch ein Klick auf „Exit“ (4) verlassen. Noch einen kleinen Tip zum Abschluss: Im Laufe des Spiels werden immer neue Ausrüstungsgegenstände hinzukommen, es gibt also keinen Grund, wegen der anfänglich mageren Ausstattung den Kopf hängen zu lassen.

Gut gerüstet ist halb gewonnen!



Oftmals werden nützliche Dinge vom Einsatz mitgebracht!

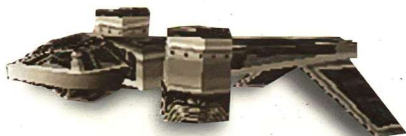
Waffen, Schilde und Reaktoren

Wie schon erwähnt kommen im Lauf des Spiels ständig neue Ausrüstungsgegenstände hinzu. Bei den Waffensystemen ist nicht unbedingt die Schlagkraft entscheidend. Die Aliens verfügen über sehr unterschiedliche Rüstungen, die zum Teil gegen Strahlenwaffen oder Projektilwaffen besser geschützt sind. Bei einem Außerirdischen, der sich als sehr widerstandsfähig gegenüber Projektilwaffen erweist, aber leicht durch Strahlenwaffen zu zerstören ist, nützt es herzlich wenig, eine „50-mm-Kanone“ einzusetzen. Die gleiche Wirkung könnte ein „leichter Laser“ erzielen, der wesentlich weniger Gewicht hat und damit den Runner nicht unnötig ausbremst. Wichtig ist auch die korrekte Ausstattung des Runners mit Schilden und Reaktoren.



Ohne Planung kommt das Ende schneller, als man denkt!

Ein Schild ist wohl der wichtigste Ausrüstungsgegenstand des Runners, da er ihm wahrscheinlich mehrmals das Leben retten wird. Häufig unterschätzt werden Reaktoren, die dem Runner das notwendige Tempo verleihen. Mit einem guten



Hier liegen die Spielstände auf Eis

Reaktor läßt er viele aufdringliche Feinde hinter sich oder findet auch einmal in zeitkritischen Situationen die Muße, das eine oder andere Alien zu Staub zu zermalmen.

Die Kryokammer

In der Kryokammer werden sowohl Piloten eingefroren als auch Spielstände gespeichert und geladen. Es stehen sechs Kammern, sprich sechs Speicherplätze bereit. Zum Speichern eines Spielstands

ist zunächst die Option „Save Game“, dann die gewünschte Kryokammer zu wählen. Nach der Eingabe der Bezeichnung für den jeweiligen Spielstand wird das Spiel gesichert. Ein Spiel wird geladen, indem zuerst die Option „Load Game“ und dann die Kryokammer mit dem gewünschten Spielstand ausgewählt wird. Wer sich zu weit hinaus gewagt hat und lieber wieder von vorn beginnen möchte, der ist mit „New Game“ gut beraten. Damit beginnt das Spiel wieder mit der ersten Mission.

Mission starten

Sind alle Vorbereitungen getroffen, kann sich der Runner in die Schlacht stürzen. Ein kurzer Klick auf die Startrampe, und nur wenige Sekunden später findet er sich im Kampfgetümmel wieder.



Mann gegen Mann: Der Multiplayer-Modus

Wer in der künstlichen Intelligenz keinen echten Gegner mehr findet, kann einen Freund oder seinen Bekanntenkreis zu einer Netzwerkschlacht herausfordern. Der Multiplayer-Modus bietet dem PC die Möglichkeit, seine Porten via Netzwerk oder Modem zu öffnen.



Multiplayer-Gefechte sind nicht von Pappel!

Ein Multiplayer Game starten

Alles, was zum Mehrspieler-Modus gehört, versteckt sich in der Space Station hinter der Tür „Multiplayer Control“. Nach Aufruf der Multiplayer-Optionen muß erst einmal ein „Callsign“, sprich eine Kennung, eingegeben werden. Das „Callsign“ repräsentiert den Namen des Spielers in der virtuellen Welt von „Shattered Steel“. Nach der Eingabe des Namens, der maximal neun Zeichen lang sein darf, scheiden sich die Wege, je nachdem, welche Verbindungsart gewählt wird.

Nach dem Einloggen stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:



Options

Hinter den Optionen verstecken sich einige Parameter zum Verbindungsaufbau eines Multiplayer-Spiels. Dieses Fen-

ster sollte in jedem Fall vor dem Aufbau eines Spiels aufgerufen und konfiguriert werden.

Options

Comm Port: Hier wird der verwendete Comm Port angegeben, an dem das Modem oder Nullmodemkabel angeschlossen ist.

Baud Rate: Die Baud Rate bezeichnet die

Datenübertragungsrate eines Modems oder Nullmodemkabels. Je höher dieser Wert eingestellt ist, desto schneller werden die Daten übertragen.

Modem Init String: Dieser String initialisiert das Modem bzw. Nullmodemkabel. Der hier angegebene Eintrag bezieht sich auf den Hayes-Standard und braucht daher nur in den seltensten Fällen geändert zu werden. Abweichende Befehlszeilen stehen im Handbuch zum Modem.

Phone Number: Hier wird die zu hende Telefonnummer angegeben, die bei Verwendung ins Modems zu wählen ist.



Login to Network Game (Netzwerkspiel)

Das Netzwerkspiel ermöglicht Runner-Schlachten im Netzwerk. Voraussetzung

Login to Network Game

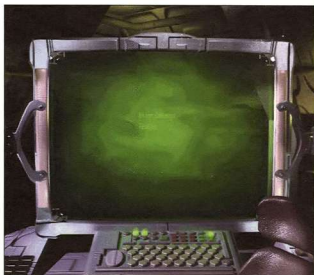
hierfür ist, daß alle angeschlossenen Computer über ein IPX-Protokoll verfügen.

Modem Game (Modemspiel)

Hier stehen zwei Optionen parat. Entweder wird der Mitspieler angerufen (Dial Modem), oder er ruft an (Answer

Answer Modem

Modem). Soll der Mitspieler angerufen werden, braucht im folgenden Bildschirm nur die zu wählende Telefonnummer angegeben zu werden.



Wie soll das Kind denn heißen?

Lockin to Serial Game (Serielle Direktverbindung)

Bei dieser Art des Spiels werden zwei Computer direkt über ein Nullmodemka-

Login to Serial Game

bel miteinander verbunden. Nach dem Aufruf dieser Option wartet das Programm, bis der andere Spieler sie aktiviert.

Change Callsign

Hier wird allen Unentschlossenen noch einmal die Möglichkeit geboten, ihre „Shattered Steel-Identität“ zu wechseln.

Single Player Game (Einzelspieler-Spiel)

Wer über keine Möglichkeit verfügt, ein Multiplayer-Spiel auf die Beine zu stellen,

Single Player Game

kann hier mit rechnerge-

steuerten Verbündeten in die Schlacht ziehen. Diese Option verfügt über die gleichen Funktionen wie ein Multiplayer-Game. Der einzige Unterschied besteht darin, daß keine menschlichen Mitspieler vertreten sind. Das Single Player Game wird





wie das Multiplayer Game durch „Submit Vote“ gestartet, nachdem alle Einstellungen vorgenommen wurden.

- 1 Anarchy-Spiel
- 2 Team-Modus
- 3 CO-OP-Spiel
- 4 Team-Wahl
- 5 Computer-Spieler
- 6 Multiplayer-Mission
- 7 Stimme abgeben
- 8 Resultat der Abstimmung
- 9 Mitspieler
- 10 Chat-Zeile
- 11 Chat-Modus
- 12 Abstimmung

In einem Netzwerkspiel bietet die „Chat-Funktion“ den Spielern die Möglichkeit, miteinander zu kommunizieren. Egal, ob es sich dabei um sinnvolle Kommentare zum Spielablauf oder um böswillige Textattacken auf die Mitspieler handelt. Bei der „Voting-Funktion“ geht es dagegen eher demokratisch - und pädagogisch betrachtet eher sinnvoller zu. Sie erlaubt den Spielern, für einen bestimmten Spieltyp zu stimmen. Zur Festlegung des eigenen

Spielvorschlages werden einfach die Kästen auf der linken Seite entsprechend den eigenen Vorstellungen angeordnet. Anschließend werden die eigenen Vorschläge mit „Submit Vote“ zur Abstimmung gestellt. Im Abschnitt 9 werden dann die Abstimmungsergebnisse gezeigt, bevor es zum Einspielen

„Shattered Steel“ bietet verschiedene Spieltypen, in denen wahlweise Teams

Spielarten

gebildet werden können oder jeder gegen jeden antritt.

Anarchy (Anarchy)

Klassisches Jeder-gegen-jeden-Spiel. Sieger ist der Spieler, der die meisten Abschlüsse für sich verbuchen kann. Bei Anarchy können jederzeit neue Spieler dazukommen. Sobald dies geschieht, gibt es eine kurze Pause, in der die Daten der Welt aktualisiert werden. Es können auch zusätzliche Computerspieler hinzugefügt werden, die wie ihre menschlichen Mit-

spieler Waffen einsammeln und Punkte machen.

Team: Anarchy (Teamanarchy)

Bei diesem Spieltyp handelt es sich um ein Anarchy-Spiel, in dem Teams gebildet werden können.

CO-OP: Lanios 3 (Kooperativ: Lanios3)

In diesem Modus arbeiten alle Spieler zusammen an der Erfüllung eines Missionsauftrags. Wie bei der Einzelspieler-Kampagne erhalten sie eine Einsatzbeschreibung für die Mission, die es zu erfüllen gilt.

CO-OP: Team: Lanios 3 (Kooperativ: Team: Lanios 3)

In diesem Modus schließen sich die Spieler einem von zwei vorgegebenen Teams an. Team 0 bilden die Guten (good), Team 1 die Bösen (evil). Team 1 ist das Team der „Bösewichte“.

Team: Tactical Competition (Kooperativ: Team: Taktischer Wettstreit)

Diese Option ermöglicht es, eine speziell entworfene Mission für konkurrierende Teams zu spielen. Um zu gewinnen, müssen die Einsatzziele des Teams erfüllt werden. Hier gibt es keine Betritts- und keine Computerspieler.

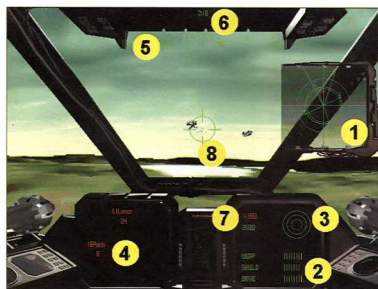
Ving und Yang oder die Leben im Netzwerkspiel

In den Anarchy-Spielen verfügt jeder Spieler über eine unbegrenzte Anzahl Leben. Als „Strafe“ für das eigene Ableben verliert der Runner alle Waffen. Sie bleiben dort liegen, wo er zerstört wurde und können vom Sieger eingesammelt werden. Damit der regenerierte Spieler nicht wieder schutzlos in die Spielwelt eintritt, kehrt er mit einer (kläglich)en Laserkanone zurück. CO-OP-Spiele sind in dieser Hinsicht etwas realitätsnaher: Hier verfügt jeder Spieler nur über ein einziges Leben, das es zu schützen gilt.



HINWEIS zur Abstimmung

Sobald die eigene Stimme mit „Submit Vote“ abgegeben wurde, gibt es (fast) kein Zurück. Soll der eigene Spielvorschlag trotzdem geändert werden, muß man das Spiel verlassen und sich neu anschließen. Es kann aber durchaus passieren, daß die Mitspieler in der Zwischenzeit ihre Wahl beendet haben und man somit aus dem Spiel ausgeschlossen wird. Die einzige Ausnahme bildet hier der „Anarchy-Modus“. Ist jedoch das äußerst frustrierende Ereignis eingetreten, müssen sich alle Spieler aus- und wieder einloggen, um einen in s Spiel zu lassen.



Der Runner im Einsatz

Ob es sich nun um das Kampagnen-Modus für den Einzelspieler oder um Multiplayer-Gefechte handelt, überall entscheidet der sinnvolle Einsatz der Optionen über Sieg oder Niederlage.

Steuerung des Runners

Hinweise zur Steuerung über Joystick, Tastatur oder Maus zu geben, ist insofern müßig, als die gesamte Steuerung frei definiert werden kann. Die Definition des Controllers wurde in den Spieloptionen erläutert. Aus diesem Grund folgt an dieser Stelle lediglich die Standardbelegung der Tastatur.

- 1 MFD
- 2 Anzeige für Energieversorgung
- 3 Anzeige für den Schildstatus
- 4 Waffenstatus
- 5 zweiter Kompaß
- 6 Missionszeit
- 7 Reaktor-Status
- 8 Fadenkreuz

Das Runner-Cockpit

Im Runner befinden sich zahlreiche Instrumente, mit denen der Runner navigiert wird, mit denen sich Feinde aufspüren lassen oder die diverse Informationen über den Status liefern.

Die Radar-Multifunktionsanzeige (MFD)

Die MFD (1) zeigt standardmäßig den Radarschirm, auf dem feindliche Einheiten rot, verbündete Einheiten grün, Gebäude blau und Missionsziele orange darge-

stellt werden. Das hellgrüne „V“ markiert das aktuelle Sichtfeld, der Kompaß den Kurs. Mit der Bewegung des Kopfs verschiebt sich das „V“ in die jeweilige Richtung, in die der Runner blickt. Zeigt das „V“ nach oben, liegen Kopf und Rumpf auf einer Linie. Diese Ausrichtung läßt sich auch schnell und bequem mit der Taste „C“ bewerkstelligen.

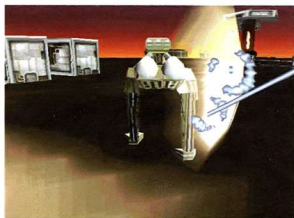
Der Kompaß zeigt die Ausrichtung des Rumpfs. Soll der Runner nach Norden marschieren, muß der Rumpf so weit gedreht werden, bis der Kompaß nach Norden zeigt. Es stehen drei MFDs zur Verfügung, die mit den Tasten [F6], [F7] und [F8] aktiviert werden.

Anzeige für Energieversorgung

Die Energieversorgung (2) teilt sich in drei Bereiche auf: Waffen (WEAP), Schild (SHIELD) und Reaktor (DRIVE). Die Energieversorgung kann, falls es denn notwendig sein sollte, erhöht, reduziert oder verschoben werden. Das Ausreizen der Reaktorleistung bis in den roten Bereich birgt allerdings das Risiko einer Kernschmelze in sich. In diesem Fall reduziert sich die Leistung des Reaktors dauerhaft auf 80 Prozent seiner Ausgangsleistung. In bestimmten Situationen kann es vorteilhaft sein, die Ressourcen des Runners zu verlagern. Wenn zum Beispiel ein unbewaffneter Transporter in kürzester Zeit eliminiert werden muß, empfiehlt es sich, die Energie von den Schilden auf die Waffensysteme umzuleiten.



0:	Primärwaffe abfeuern	linke Maustaste
1:	Sekundärwaffe abfeuern	rechte Maustaste
2:	Sekundärwaffe durchschalten	LEERTASTE
3:	Außenansicht rotieren	STRG
4:	Ziel selektieren	T
5:	Waffen +10%	EINFG
6:	Waffen -10%	ENTF
7:	Schild +10%	POS1
8:	Schild -10%	ENDE
9:	Reaktor +10%	BILD hoch
10:	Reaktor -10%	BILD runter
11:	Normalansicht	F1
12:	virtuelles Cockpit	F2
13:	Außenansicht	F3
14:	Karte aufrufen	F4
15:	Missionsinfo	F5
16:	linkes MFD	F6
17:	mittleres MFD	F7
18:	rechtes MFD	F8
19:	Controll-Taste	ALT
20:	nächstes Ziel	N
21:	automatisches Zielen (im virt. Cockpit)	X
22:	nach rechts bewegen	Cursortaste rechts
23:	nach links bewegen	Cursortaste links
24:	rückwärts bewegen	Cursortaste runter
25:	vorwärts bewegen	Cursortaste hoch
26:	Kopf rechts	D
27:	Kopf links	A
28:	Kopf runter	S
29:	Kopf hoch	W
30:	Kopf zentrieren	C
31:	Pause	TAB
32:	Joystick kalibrieren	F12
33:	Hilfe	F11
34:	Mission beenden	ESC
35:	Screenshot anfertigen	F10
36:	Auflösung ändern	F9
37:	Primärwaffe aufnehmen	linke Maustaste
38:	Sekundärwaffe aufnehmen	rechte Maustaste
39:	aktiviert/deaktiviert Sekundärwaffe 1	1
40:	aktiviert/deaktiviert Sekundärwaffe 2	2



Schlimm wird's, wenn die Batterien leer sind

Anzeige für den Schildstatus

Oberhalb der Anzeige für die Energieversorgung befindet sich die Statusanzeige (3) für den Schild. Besteht sie aus drei Kreisen, ist der Schild zu 100 Prozent intakt. Jeder feindliche Treffer oder eine Detonation verringert die Schutzfunktion, die sich aber nach einiger Zeit wieder regeneriert. Die Zeitspanne bis zur völligen Wiederherstellung hängt von der Energie ab, die dem Schild in der Energieversorgung zugewiesen wurde.

Waffenstatus



Der Waffenstatus (4) zeigt die noch verbleibende Munition. Die Restmunition für die Primärwaffe wird oben, die der Sekundärwaffe (bzw. Sekundärwaffen) wird

unten dargestellt. Die aktive Waffe erscheint hellrot, die deaktivierten hingegen dunkelrot. Einige Waffen wie etwa Lasergeschütze besitzen die Fähigkeit, sich wieder aufzuladen. Auch hier hängt die Dauer bis zur Wiederherstellung von der in der Energieversorgung eingestellten Größe ab.

Zweiter Kompaß

Im oberen Bereich befindet sich ein zweiter Kompaß (5), der wesentlich genauer arbeitet als der in der MFD. Der hellgrüne Balken zeigt die Abweichung zwischen der Ausrichtung des Kopfs und des Rumpfs.

Missionszeit

Die Missionszeit (6) versteckt sich ebenfalls im oberen Bereich des Cockpits. Ihr kommt bei zeitkritischen Missionen eine besondere Bedeutung zu. Zum Beispiel zeigt sie in der 6. Mission die noch verbleibende Zeit bis zur Ankunft der Rettungsmannschaft an.

Anzeige für den Reaktor-Status

Die Statusanzeige für den Reaktor (7) ist ein unverzichtbares Instrument bei der Verteilung der Leistungsreserven des Runners. Die 100 Prozent repräsentieren die Auslastung der Reaktorleistung. Der Wert 2500 steht für die Reaktortemperatur. Ist dieser Wert zu hoch, droht die gefährdete Kernschmelze.



Kimme und Korn sind out

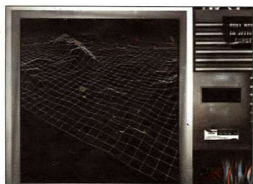
Das Fadenkreuz

Das Fadenkreuz ist die Zieleinrichtung des Runners. Da es immer in Schußrichtung der Waffen zeigt, muß sich das zu treffende Ziel darin befinden. Mit der Taste [T] kann ein Gegner selektiert werden. In diesem Fall erscheint eine zweite, rot gefärbte Zieleinrichtung. Mit Hilfe der Taste [N] kann durch verschiedene Ziele geschaltet werden.



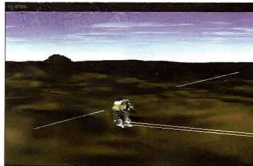
Tips zum erfolgreichen Einsatz

Das Cockpit bietet zahlreiche Optionen, die beim erfolgreichsten Bestehen einer Mission sehr hilfreich sein können. Die grundlegende Regel lautet, die Schwachstelle eines Gegners herauszufinden. Jedes Alien ist gegen bestimmte Waffensysteme fast immun, bei der richtigen Wahl hingegen löst sich der außerirdische Aggressor schon nach wenigen Treffern in Rauch auf. Das spart Munition und Energie! Wer im allgemeinen Schlachtgetümmel die Übersicht verliert, sollte mit [F4] die Karte aufrufen. Hier wird das Gelände inklusive aller Einheiten dargestellt.



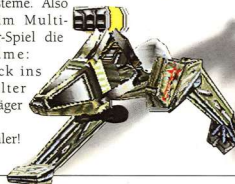
Die Kompaßrose weist die Richtung!

Diese Funktion eignet sich auch hervorragend zum Aufstöbern von Gegnern – doch Vorsicht: Die Mission läuft trotz eingeschalteter Karte weiter. Es kann also vorkommen, daß man während des Studiums der Karte sein Leben verliert. Beim bloßen Überlebenskampf kann es natürlich auch passieren, daß das Missionsziel in Vergessenheit gerät. In diesem Fall schafft die Taste [F5] Abhilfe. Neben der Auflistung der Ziele wird gleichzeitig dargestellt, welche Punkte schon erfüllt wurden und welche noch offenstehen. In manchen Missionen ist es erforderlich, daß sich der Runner regelrecht durch ein Gebirge „gräbt“. Die „normale“ Cockpitansicht oder die Ansicht im „virtuellen Cockpit“ nützen hier sehr wenig. Besser sieht es da schon mit der Außenansicht aus, die mit [F3] aufgerufen wird. Leider erweist sich die Standardeinstellung der Außenansicht oftmals als ungeeignet. In diesem Fall läßt sich die Kameraeinstellung mit [ALT] und den Cursortasten verbessern.



Die Außenansicht offenbart: Runner im Kreuzfeuer!

Abschließend noch eine Anmerkung zum Multiplayer-Spiel: Im Gegensatz zur Einzelspieler-Kampagne können hier Waffen aufgesammelt werden. Die Zerstörung einer feindlich gesinnten Kampfeinheit bringt gelegentlich leistungsfähige Waffensysteme. Also gilt im Multiplayer-Spiel die Maxime: zurück ins Zeitalter der Jäger und Sammler!



DIE SHATTERED STEEL- ENZYKLOPÄDIE

Waffen, Schilde, Reaktoren

Laser



Name: Light Laser:
leichter Laser
Gewicht: 500 kg
Schaden: gering
Feuerrate: schnell



Name: Combat Laser:
Kampflaser
Gewicht: 1000 kg
Schaden: mittel
Feuerrate: schnell

Geschütze



Name: 30mm Gatling
Cannon
Gewicht: 1000 kg
Schaden: gering
Feuerrate: konstant



Name: 50mm Gatling
Cannon
Gewicht: 1500 kg
Schaden: mittel
Feuerrate: konstant

Raketen



Name: kleiner 18er Pack
Gewicht: 800 kg
Schaden: mittel
Feuerrate: mittel
Gelenkt: nein



Name: großer 8er Pack
Gewicht: 800 kg
Schaden: hoch
Feuerrate: mittel
Gelenkt: nein



Name: IR Missiles:
Infrarot-Raketen
Gewicht: 1000 kg
Schaden: mittel
Feuerrate: mittel
Gelenkt: teilweise

Minen



Name: Mine:
Standardmine
Gewicht: 1500 kg
Schaden: hoch
Feuerrate: niedrig

Mörser



Name: Mortar:
Standardmörser
Gewicht: 1500 kg
Schaden: hoch
Feuerrate: niedrig



Name: Fuel Air Mortar:
Treibstoff-Luft-
Mörser
Gewicht: 5000 kg
Schaden: verheerend
Feuerrate: niedrig

Extras



Name: Flamer:
Flammenwerfer
Gewicht: 1000 kg
Schaden: mittel
Feuerrate: mittel



Name: Light Rapidlaser:
Leichter Schnell-
feuerlaser
Gewicht: 1000 kg
Schaden: gering
Feuerrate: sehr schnell

Reaktoren



Name: Level 1 Reaktor
Leistung: 1333 Gigawatts
Gewicht: 1000 kg



Name: Level 2 Reaktor
Leistung: 2666 Gigawatts
Gewicht: 2000 kg



Name: Level 3 Reaktor
Leistung: 3999 Gigawatts
Gewicht: 3000 kg

Schilde



Name: Level 1 Shield
Stärke: 1200 DTUs
Gewicht: 1000 kg

Schilde und Panzerungen spielen bei der Wahl des richtigen Runners eine große Rolle. Jede Art verfügt über ganz bestimmte Stärken und Schwächen, das heißt, sie ist bei einigen Waffensystemen besonders schadensanfällig. Das gilt natürlich auch für die Außerirdischen. Abhängig davon, welche Waffe eingesetzt wird, sind die Schäden größer oder kleiner. Die folgende Tabelle gibt einen kurzen Überblick:



Panzerungsart	Energiewaffen	Hitzeschaden	Explosionsschaden	Geschosse
Titanplatten	-	0	0	+
Protonenverstärkte Titanplatte	—	-	+	++

Natürlich haben auch die Panzerungen der Aliens eine Achillesferse:

Panzerungsart	Energiewaffen	Hitzeschaden	Explosionsschaden	Geschosse
BioForm-Myofibrillen	-	0	0	+
Titan-Hypergewebe	—	-	+	++
Exopolymer-Chitinpanzer	0	+	—	-
Photonen-inversionsschild	+	+	-	—
Gefaltetes Unendlichkeits-Exoskelett	+	++	-	0

Bedeutung

- + hoher Schaden
- ++ sehr hoher Schaden
- großer Schutz
- sehr großer Schutz
- 0 keine Änderung

Schild: Plasma-Dämpferfeld
Panzerung: Titanplatten
Bewaffnung: 1 doppelte Primärhaltung und 1 Sekundärhaltung

Ladefähigkeit: 4500 kg

Geschichte:

Cervetron hat sich einen Platz in den Herzen von Runnerpiloten in aller Welt gesichert, da sie die ersten Runner-Prototypen entwickelt haben. Cervetrons erster massenproduzierter, kosteneffizienter Planet Runner war der RX-1, der noch immer häufig zum Einsatz kommt. Diese Einheiten spielten eine wichtige Rolle in den Grenzgefechten des letzten Jahrhunderts. Als er auf den Markt kam, hatten die stan-

Planet Runner

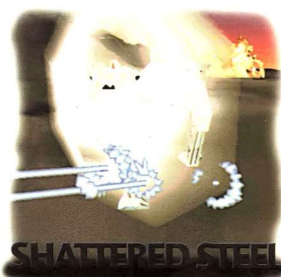


Der Gnat: eine bewegliche, zuverlässige leichte Kampfeinheit

Name: Cervetron RX-1, „The Gnat“
Höhe: 8 m
Gewicht: 13 Tonnen
Geschwindigkeit: 80 bis 120 km/h



Der Stormguard: Mittelschwere Kampfeinheit mit verstärkter Panzerung und zusätzlicher Sekundärhaltung



darmaßigen Planetenverteidigungsanlagen dieser beweglichen, vielseitigen Kampfeinheit nichts entgegenzusetzen. Dies führte sehr bald zu einer Verbesserung der Schildtechnologie und zu Bodenwaffensystemen wie dem Automatikgeschütz Statonex. Weitere Planet Runner wurden entwickelt, doch die Zuverlässigkeit des „Gnat“ bleibt unübertroffen. Er wird noch heute von Soldnern in den Grenzgebieten als leichte Kampfeinheit eingesetzt, wenn ein zuverlässiges Mittel zur planetaren „Säuberung“ benötigt wird.

Name: Cervetron RX-2, Stormguard
Höhe: 9 m
Gewicht: 15 Tonnen
Geschwindigkeit: 70 bis 110 km/h
Schild: Wärmeplasma-Dämpferfeld
Panzerung: Protonenverstärkte Titanplatten
Bewaffnung: 1 doppelte Primärhaltung und 2 Sekundärhaltungen
Ladefähigkeit: 5500 kg

Geschichte:

Nach dem überwältigenden Erfolg des RX-1 standen die Ingenieure von Cervetron vor der schwierigen Aufgabe, ein Nachfolgemodell für den „Gnat“ zu entwickeln. Nach eineinhalb Jahren harter Arbeit wurde der „Stormguard“ aus der Taufe gehoben. Diese mittelschwere Kampfeinheit ist nicht nur größer und leistungsfähiger als der „Gnat“, sondern bietet darüber hinaus eine verstärkte Panzerung und bessere Schilde sowie eine zusätzliche Sekundärhaltung. Die „Stormguards“ entwickelten sich schnell zum Standard-Runner für erfahrene Piloten. Sie wurden in allen Grenzweiten erfolgreich eingesetzt.

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 13“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

SHATTERED STEEL: LIBERATION OF LANIOS

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma Interplay, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und Interplay ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an Interplay zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Collection 13, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **SHATTERED STEEL: LIBERATION OF LANIOS** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.
Abgesandt am:

. . **1 9**

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **SHATTERED STEEL: LIBERATION OF LANIOS** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games Collection 13“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
Speicher: ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ OS/2
Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die folgende Adresse:

PEARL Agency
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games
Collection 13

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,- DM) an:

Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da? Dangmashinchi

**Der
Renner
aus
Asien!**



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach **achtjähriger Forschung** – entwickelt mit einer **Investition von rund 70 Millionen US\$** – präsentiert Ihnen **FUJITSU Interaktive** ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebendigkeit. „Fin Fin“ ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin **zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier**, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen, reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist **erstaunlich lernfähig**. Auf Pfiff kommt Fin Fin angefliegen und zeigt auf Zuruf sogar akro-

batische Kunststücken. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO zaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mittelgelieferten **SmartSensor™** erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der **SmartSensor™** wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.

Ohne SmartSensor™
Best.-Nr. PK-360, nur

9880 DM

Inklusive SmartSensor™

Bestell.-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich“ und wird auch Sie in Verücklichkeit bringen: In dem ca. 5 cm großen, runden Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit** fordert.

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit**. Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen** aufgelöst werden können. Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi“ **verschiedenste Bedürfnisse**:

Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süßigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit...

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie daran und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben...

Dangmashinchi,
Bestell.-Nr. SD-125



Abb. ähnlich

1880 DM

当妈新奇

HatchACookie



Ein **allerliebste Hühnchen** wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatlang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz**. Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

► **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).

► **Animierte 3D-Grafik**

► **digitale Soundeffekte**
► **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig am Bildschirm.**

Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95,
Bestell.-Nr. PK-359

1880 DM



Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180 / 555 82 · Fax: 076 31/360-444

PEARL
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Computer: GO PEARL · BTX: PEARL



PEARL Handel GmbH
Tel.: +41-61-333 11 40
Fax: +41-61-333 12 22



PEARL Österreich
Tel.: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

SHATTERED STEEL

Liberation of Lanios

Erleben Sie ein **taktisches 3D-Actiongame der Superlative**

mit atemberaubenden, knallharten Kampfmissionen! Nehmen Sie Platz im Cockpit Ihres „Planet Runners“ – einer megatonnenschweren Hightech-Kampfmaschine mit der Feuerkraft einer ganzen Division – und schlagen Sie die Angriffe der außerirdischen Aggressoren zurück. Das Schicksal des Planeten Lanios liegt in Ihrer Hand!

Im Jahre 2132 herrschen gigantische multinationale Konzerne über die Erde. In außerplanetarischen Kolonien werden Rohstoffe ausgebeutet. Plötzlich kommt es auf dem Planeten Lanios III zu einem ersten Kontakt mit den außerirdischen „Tergs“. Deren gnadenlosen

Angriffe fordern zahlreiche Opfer unter den Menschen – es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die menschliche Existenz vernichtet sein wird. Mit einem waffenstarrrenden, schwergepanzerten Kampfroboter nehmen Sie den Kampf gegen die feindlichen Heerscharen auf.

Spektakuläre 3D-SVGA-Missionen mit gigantischen Stahlkolossen machen *Shattered Steel: Liberation of Lanios* zum totalen Action-Erlebnis. Sie fühlen förmlich, wie der Stahl zersplittert...

Features:

- ▲ **OEM-Lizenzversion auf CD-ROM**
- ▲ **15 adrenalinpuschende Single-Player-Missionen plus Multiplayer-Aufträge**
- ▲ **Absolut fließende SVGA-Voxelgrafik**
- ▲ **Brillante Licht-Effekte**
- ▲ **Gerenderte Aliens in feinsten 3D-Echtzeitanimation**

- ▲ **Monumentaler Soundtrack und Stereo-Soundeffekte**
- ▲ **Zahlreiche Hightech-Waffensysteme**
- ▲ **Multiplayer-Modi** für hitzige Head-to-Head-Duelle via Modem oder Netzwerk
- ▲ **Unterstützt zahlreiche Joysticks**
- ▲ **Unterstützt VR-Systeme** LCDBIOS
- ▲ **Ausführliche bebilderte Spielanleitung** im Heft



Systemanforderungen:

Minid. PC 486DX-66,
8 MB RAM (empfohlen: 16 MB),
MS-DOS ab 5.0,
VGA oder SVGA (VESA ab V1.2),
ca. 33 MB freier Speicherplatz auf Festplatte,
CD-ROM-Laufwerk,
Maus. Joystick-empfohlen.
Unterstützt Soundkarten kompatibel zu
Soundblaster™ (Pro) / 6 / AEW 32),
Microsoft Sound System, MPU-401,
Roland Sound Canvas, Gravis Ultrasound u.a.
Unterstützt VLB-Systeme mit LCDBIOS sowie
Multiplayer-Spiel via Nullmodem-Kabel,
Hayes-Modem oder Netzwerk (IPX-Protokoll)

