DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 10 • Oktober 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

CD

GROSSE ABENTEUER – TOLLE GAMES

BAPHOMETS FLUCH 2

DARK EARTH

LITTLE BIG ADVENTURE 2

VOLLVERSION

DREAMWEB

DER ADVENTURE-KNALLER VON EMPIRE

PC Power präsentiert

VOLLVERSION
KOMPLETT IN DEUTSCH

DREAMWEB

DER ADVENTURE-KNALLER VON EMPIRE

NEU!!!

OLDIE OUT GOLDIES
9 SHAREWARE-HITS AUF EINEN STREICH

PLUS DEMOS VON
IMPERIALISM
OUTPOST 2
U.V.A.

ENDLICH!!

SHANNARA
die Lösung

4 398016 012503 10

Das Imperium ist gefallen, Chaos regiert das Land.... und acht mächtige Warlords rüsten sich zum letzten Kampf

" ...hoher Suchtfaktor... "
PC Power - August 1997





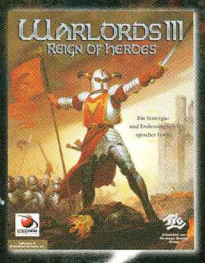


WARLORDS™ III

REIGN OF HEROES™

Ihre Aufgabe ist es, das Imperium aus den Trümmern des von Untoten zerstörten Landes Etheria wiederaufzubauen. Vereinigen Sie geschickte Kampfstrategien und mächtige Zauberkünste, um zum mächtigsten Warlord aller Zeiten zu werden oder Sie werden unter den Stiefeln Ihrer Feinde zu Staub getreten!

- *Ihre Feinde überwachen alle Kampfaktivitäten mit einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz und entwickeln überlegene Strategien, um Sie zu besiegen oder versuchen, Sie mit dem ausgeklügelten Diplomatie-Modus hinzuhalten*
- *Der neuartige simultane Bewegungsmodus zeigt alle Spielzüge in Echtzeit über Internet, Modem, IPX Netzwerk oder e-mail*



- *Erleben Sie umwerfend detailreiche Grafiken, Länder und Landschaften*
- *Das Multiplayer-Spiel wird für bis zu acht Spieler durch die Red Orb Zone, den Internet Service von Red Orb Entertainment, unterstützt*
- *Viele individuell konfigurierbare Spieloptionen und die zufallsgesteuerte Erschaffung von Landschaften ermöglichen es Ihnen, in unendlich vielen neuen Szenarien rundenbasiert zu kämpfen*
- *Als weitere neue Features gibt es über 80 animierte Krieger und mehr neue Zaubersprüche und Kampfberichte als jemals zuvor*

STELLEN SIE SICH DEM KAMPF

PC CD-ROM
WINDOWS 95

© Copyright 1997 Strategic Studies Group. Alle Rechte vorbehalten. Warlords ist ein Warenzeichen der Strategic Studies Group. Reign of Heroes, Red Orb Entertainment, Red Orb Zone und Broderbund sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Broderbund Software, Inc. Alle weiteren Firmen- und/oder Produktnamen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Erhältlich ab August 1997 www.warlords3.com

SSG

RED ORB ENTERTAINMENT

Versprechen Sie sich viel?

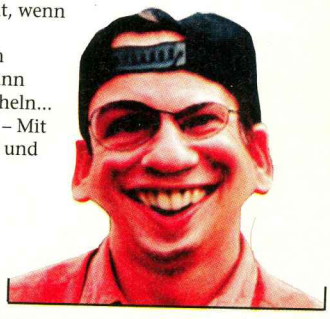
Haben Sie ein gutes Namensgedächtnis? Ich eigentlich schon, doch es gab und gibt Zeiten, in denen ich noch nicht mal weiß, wie der eine oder andere Computerspielebranchenangehörige (das sind 32 Buchstaben, Markus!) tatsächlich heißt. So pflege ich manche Pressesprecher einer Firma zuzuordnen, der sie gar nicht (mehr) angehören. Meistens passiert mir das freitags! Und zwar in schöner Regelmäßigkeit mit den beiden Franks von Interactive Magic bzw. Take Us. Noch schlimmer indes ist es, wenn man die Vornamen seiner Gesprächspartner verwechselt. So wird aus Thomas plötzlich Rainer, aus Martina wird Bettina (bitte jetzt keine falschen Rückschlüsse ziehen, ja?) und aus Patricia wird Petra (diese bekommt sogar ihre PC Power unter diesem Namen geliefert).

Jüngst stellten sich zwei neue PC Power-Teamies vor (selbige werden dies in der nächsten Ausgabe offiziell tun!). Bei dem einen verwechsle ich, man glaubt es kaum, ständig den Familiennamen. Er heißt eigentlich Nico Winkelhaus, doch ich komme immer wieder auf Winkelmann. Nun, vielleicht gewinnt der junge Kollege ja als 500.000jähriger Rentner tatsächlich 66 Mark im Lotto und wird Papst, um dann mit seiner Wupper in Island eine Herren-Boutique zu eröffnen (oder war das doch andersrum?).

Zum Glück stehe ich nicht allein mit dem Problem da, einen Namen zu verwechseln. In einer ARD-Sondersendung zur Flutkatastrophe an der Oder begrüßte Max Schautzer eine gewisse Frau Gilzer, die, wie viele Prominente, Spenden überreichen durfte. Der Pleiten-, Pech- und Pannenspezialist tat dies mit den Worten "...vom SAT 1 Glücksrad: Karen Gilzer." Jene schien die Namensverwechslung nicht zu stören, im Gegenteil, der stramme Max nannte sie noch zweimal so. Dabei läßt sich Frau G. doch sonst kein K für ein M vormachen. Neben ihrer Spende (die, wohlgemerkt, nicht von ihr selbst stammte) zeigte sie sich generös und lud eine Familie aus dem Katastrophengebiet zu sich nach Hause ein. "Ich werde mich um sie kümmern, sie ein bißchen verwöhnen, für sie kochen..." – Ich denke mal, eine Katastrophe reicht fürs erste, und außerdem: Was kann's bei Frau Gilzer schon anderes geben als Buchstabensuppe? (Hey, Maren, ich lasse mich gerne vom Gegenteil überzeugen!).

Auch Nachrichtensendungen sind immer wieder schön. Weil's da sehr viele Versprecher gibt! Bei einem Sender, der aus Pietätsgründen nicht genannt werden will, war zu hören: "Das Interview mit Bundeskanzler Ernst-Dieter Lueg führte Helmut... äh..." – "Der Wagen prallte auf die Mittelpleitlanke... die Mittellankpleite... die Fahrbahnbegrenzung in der Mitte!" – "Zur Eröffnungsfeier der Reinhard... pardon... Richard Wagner-Festspiele in Nibelungen... Entschuldigung, ich fange noch mal an!"

Weitaus schlimmer aber ist es, wenn plötzlich Filmbeiträge nicht, wie geplant, kommen. "Und nun das Wetter. (Pause) Haben wir morgen ein Wetter? (Pause) Offensichtlich haben wir kein Wetter. (Pause) Vielleicht sollte ich Ihnen sagen, wie heute das Wetter war..." – Oder wenn es bei Verkehrsmeldungen, die vom Computer abgelesen werden, oft zu peinlichen verbalen Ausrutschern kommt, wenn nämlich der Bildschirm plötzlich nicht mehr nach unten scrollt. Bei einem hessischen Rundfunksender war folgendes zu hören: "Auf der A5 zur A3 nach Würzburg zwei Kilometer Stau... (Pause) Nun hängt das Ding... (Pause) Ich kann machen, was ich will, da kommt nichts mehr. (Pause) Vielleicht hilft ja streicheln... (Pause) Okay, dann nicht, vielleicht geht's ja in einer halben Stunde wieder!" – Mit der Hoffnung, Ihr Computer möge sich niemals aufhängen (oder erschießen) und Sie mit dieser Ausgabe der PC Power wieder viel Spaß haben, verbleibe ich



In diesem Sinne

Ihr
Klaus Trafford

In diesem Heft

Tollkühne Männer



...gibt es wie Sand am Meer. Die Frau als Heldin ist eher eine Ausnahme – und allein deshalb schon etwas Besonderes. Wenn das Ganze dann noch auf einem Kinofilm basiert, muß man aufs Höchste gespannt sein. Erste Eindrücke von THE FIFTH ELEMENT ab

Seite 26





In ihren fliegenden Kisten



...fühlen sich Piloten so richtig wohl. Da tut es dem Power-Team fast leid, daß es nur per Computer abheben darf. Andererseits – wenn eine Flugsimulation derart überzeugend ist und zudem Satellitenbilder liefert, dann ist das nicht nur Gold, sondern Platin wert. Mehr zu IF22 ab







Seite 98

CD-INHALT 8

FEATURE 14

Was sind eigentlich...Strategiespiele? 14

FOCUS ON 24

Alle Spielbesprechungen auf einen Blick / Wertungssystem 24
The Fifth Element 26
Interplay (diverse) 28
Worms 2 32
Gettysburg 33
Riven 34
Playmates (diverse) 36
Kurz&knapp (diverse) 38

PREVIEWS 40

Lands of Lore 2 40
Flight Unlimited 2 42
Die Insel des Dr. Moreau 44
Incubation 46
Total Annihilation 48
Quest for Glory V 50
7th Legion 52
Dark Earth 53
Microsoft Flight Simulator '98 54
F1 Manager Professional 56

REVIEWS 58

Swing 58
Pazifik Admiral 60
Independence Day 62
Monster Trucks 64
688 Hunter/Killer 66
Warlords III: Reign of Heroes 68
Beasts & Bumpkins 70
Terra Inc. 72
Perfect Weapon 73
Microsoft Puzzle Collection 74
Das Blaufies-Komplott 76
Panic Soldier 77
Betrayal in Antara 78
Super Bubsy 80
Resident Evil 82
Jurassic War 84
Little Big Adventure 2 86
Links LS 1998 Edition 88
F-16 Fighting Falcon 89
Blood Omen: Legacy of Kain 90
Hitman 92
Constructor 94
Hardcore 4x4 96
iF22 98
Imperialismus 100
Outpost 2 102
Baphomets Fluch 2 104
Power Chess 106

EDUTAINMENT 108

MULTIMEDIA 112

HARDWARE 114

RUBRIKEN

Editorial 3
Feedback 6
10 Fragen an... 7
News 10
Helpline 116
Vorschau/Impressum 129
Last Minute 130

Vollversion

DREAMWEB



Der Adventure-Knaller von empire

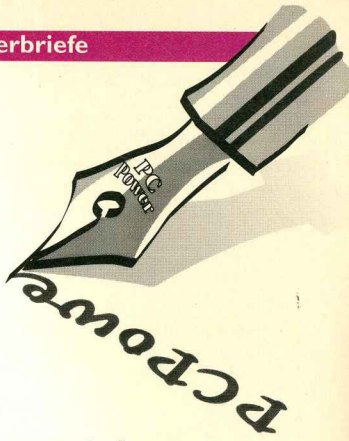
NEU!!

OLDIES BUT GOLDIES

In der ersten Folge gibt es ein Wiedersehen mit neun Jump'n'Run-Shareware-Klassikern: Aliens ate my Baby Sitter, Bombjack, Clif Danger, Commander Keen, Goodbye Galaxy, Jill of the Jungle, Mario Brothers VGA, Monster Bash! und Zool!

...UND NATÜRLICH BRANDHEISSE DEMOS

Power Feedback



Wow, mein Aufruf in der letzten Power fiel tatsächlich auf fruchtbaren Boden. Es kamen so viele Briefe herein, daß ich gar nicht alle hier veröffentlichen kann. Dazu sage ich nur: Weiter so! Die Adresse: SMP Publishing, PC Power, Feedback, Postfach 3161, 48581 Gronau. Ihr und Euer Feedback-Onkel Klaus.

Was ist MMX?

Moin, moin, PC Power!
Ich bin seit der Ausgabe 6.97 dabei. Zuerst hatte ich mit die PC Power nur wegen der CD-ROM gekauft. Aber schon nach fünf Seiten wußte ich, ich würde sie auch ohne CD kaufen. Die Kommentare vom Chefredakteur sind super-witzig. Ich frage mich, wie man so witzig und doch so sachlich schreiben kann.

Immer mehr Spiele brauchen "MMX", was ist das eigentlich? Ich würde es gut finden, wenn in jeder Ausgabe ein Computerwörter-Lexikon (aber von A-Z) wäre. Ich kenne mich mit den Fachbegriffen nämlich nicht so aus.

Dave Destroy

Anm. d. Red.: Da bist Du nicht der einzige, tröste Dich. Du fragst Dich, wie man so witzig und doch so sachlich schreiben kann? Ist doch kinderleicht: "So witzig und doch so sachlich!" MMX – das ist weder eine Waschmaschine noch ein Motorrad, sondern ein Chip im Pentium 166 bzw. 200, der es ermöglicht, daß PCs schneller laufen als normale Rechner. Es gibt mittlerweile Spiele, speziell für MMX-PCs gemacht wurden. Bevor Du jetzt aber zum Händler rennst, warte noch ein paar Monate, denn die Preise werden vor Weihnachten noch mal kräftig purzeln. Außerdem kommt in Kürze ein neuer Chip auf den Markt, der noch mehr aus dem PC herausholen soll. Warten wir's mal ab. Was das Lexikon angeht, so hatten wir selbiges, über 13 Ausgaben verteilt, jeweils auf der letzten Seite. Wir werden aber baldigst diverse "Anfänger"-Features bringen, in denen Du nicht nur die wichtigsten Befehlen erklärt bekommst, sondern auch, wie sie in der Praxis funktionieren.

Kein Kommentar

Salue, PC Power.
Ich kenne und lese Euch schon seit 2 1/2 Jahren. Mir fällt auf, daß einiges an Eurer Zeitschrift verschlechtert oder gar ausgelassen wurde.

1. Network – Netwerkspiele im Test, so hieß es in der Ausgabe 10/96. In keiner bis zur jetzigen Ausgabe (außer 2/97) wurde dieses Thema wieder behandelt. Und auch die Rubrik "Einspruch" in Ausgabe 1/97 wurde seitdem einfach außer acht gelassen. Außerdem sehne ich mich nach dem Kommentar (hat es Klaus die Sprache verschlagen?).

2. Die Helpline ist viel zu klein. Mit gerade mal vier Seiten im Durchschnitt seit Ihr die schlechteste Zeitschrift in diesem Bereich. Der normale Durchschnitt liegt bei 12-15 Seiten. Wie kommt's?

3. Eure Schreibe ist genial, aber glaubt nicht, daß man nur deswegen Euer Heft kauft. Leistung und Engagement gehören dazu, oder etwa nicht? P.S.: Erweitert das Feedback.

Benjamin Sarai

Anm. d. Red.: Offenbar liest Du das Heft nicht richtig, denn Kommentare gibt es des öfteren, und zwar nicht nur von mir. Nur stehen sie selten an der gleichen Stelle. Die übrigen Vorwürfe muß ich wohl oder übel so stehenlassen. "Einspruch" fand keine weitere Resonanz – aber: siehe den folgenden Brief. Netzwerkspiele sind zweimal zugunsten von brandaktuellen Reviews rausgeflogen, die Rubrik ist aber noch aktiv und wird sehr bald wieder in Erscheinung treten – von "regelmäßiger Erscheinungsweise" war aber nie die Rede. Die Helpline war bislang unser Sorgenkind, weil sich niemand so richtig dafür verantwortlich fühlte. Ab dieser Ausgabe kümmert sich unser "Neuer" darum – wir gehen also besseren Zeiten entgegen. Zu 3): Du hast ja so recht – wir werden nämlich auch gekauft, weil wir viel leisten und uns engagieren. Daß der Schreibstil aber dennoch eine Rolle spielt, erfährst Du im vorletzten Brief... Das Feedback... nein, das wird noch nicht verraten! Laß Dich überraschen, Rudi... äh... Benjamin!

Bermuda short

Servus,
Ihr Menschen von PC Power.
Eure beiden CD-ROMs mit den Werbespielen (6/96 und 6/97) sind wirklich super. Ich hoffe doch, daß Ihr sehr bald die nächste folgen laßt. Und nun wollte ich Kritik ansetzen. Es geht um den Bericht von Martin Mirbach (Anm. d. Red.: Ja, gib's ihm!) über Space Bermuda in der 6/97. Dort stuft er das

Spiel als "empfehlenswert" ein und schreibt von "kurzweiliger Unterhaltung, die in jedem Fall die Länge eines Kinofilms überschreitet". Als begeisterter Werbespieler und angetan von dem positiven Artikel, machte ich mich sofort auf den Weg, diese eigentlich gelungene und interessante CD-ROM zu erwerben.

Aus der kurzweiligen Unterhaltung wurde für mich dann lediglich eine kurze Unterhaltung, als bereits nach 15 Minuten der Spielspaß sein Ende gefunden hatte. Auf dem Planeten "wo die Sonne im Norden aufzugehen scheint" angekommen, wurde ich freundlich auf die "Fortsetzung des Spieles auf der nächsten Virtual Space CD" hingewiesen. Doch warum findet man auf der Verpackung keinen Hinweis, daß man nur einen Teil des Spieles erworben hat? Es geht mir nicht um die in den Sand gesetzten 5 Mark. Vielmehr finde ich es dem Kunden gegenüber einfach unverantwortlich, diesem im Glauben, ein komplettes Spiel zu kaufen, einfach nur einen Teil davon zu veräußern, ohne ihn darauf hinzuweisen. Einen Brief an (Hersteller. D. Red.) VOBIS habe ich natürlich auch schon abgeschickt. In Eurem Bericht war dazu nichts zu lesen. Wahrscheinlich hat man Euch das komplette Spiel zur Ansicht zugeschickt, ohne die Mitteilung, daß Space Bermuda in mehreren Etappen erhältlich sein wird.

Torsten M. Flaig

Anm. d. Red.: So ist es, und ich kann Dir sagen, daß Martin auch ganz schön stinkig war, als ich ihm Deinen Brief gezeigt habe. Nicht nur Du, auch er kommt sich jetzt reichlich verar... vor, denn nicht einmal aus den Presseinfos ließ sich ersehen, daß die offizielle Verkaufsversion nicht die Testversion ist. Ich hoffe nur, daß dies ein, wenn auch trauriger Einzelfall bleiben wird. Kannst mir ja mal schreiben, ob und wie sich VOBIS geäußert hat (ggf. könnten wir ja doch noch mal die "Einspruch"-Rubrik eröffnen). Und: Ja, es wird wieder eine PC Power mit CD voller Werbespielvollversionen geben, und zwar wird dies die 6/98 sein (was auch sonst?).

Power-Fan ohne PC

Hallo im Power-Tower.
Ich lese die PC Power erst seit ein paar Monaten, bin aber so begeistert davon, daß ich sie mir jeden Monat kaufe. Daß ich (noch) keinen PC besitze, spielt dabei keine allzu große Rolle. Ich bin eigentlich nur durch Zufall auf Euch gestoßen, vielmehr auf die Wet-Reportage in Ausgabe 4/97. Aber ich habe mir die PC Power in den darauffolgenden Monaten nicht nur geholt, weil ich den exklusiven Test des Spiels nicht verpassen wollte. Auch aufgrund (oh, ich liebe dieses Wort) der doch sehr passenden Kommentare Eures Cheftausendsassas oder Freund Brodricks neuentdeckten Wortschatzes einer fremden und rätselhaften Kultur ist das Heft mein derzeitiger Favorit. Ich hoffe, Markus' Rottweiler hat der Post noch genug Boten übrig gelassen, damit dieser und andere Briefe auch in Zukunft noch das Feedback füllen kann.

Rüdiger aus Esens



Anm. d. Red.: Sorry, den Nachnamen konnte ich nicht entziffern (das alte Problem, siehe Editorial). Mensch, Rüdi, da soll noch einer sagen, man kaufe uns nur wegen der Vollversion! Daß Du ausgerechnet dank Wet zu uns gekommen bist, freut mich natürlich ganz besonders, zumal ein gewisser Jan Bumsmeier (der heißt anders, aber ich nenne ihn nur noch so) jüngst bei der Konkurrenz bewies, daß er allenfalls von Tuten Ahnung hat, als er über dieses herausragende Spiel berichtete. Schöne Grüße auch von Markus in meine Ex-Heimat (Wittmund, 1980 bis 1990).

Schnelle Hilfe

In der Ausgabe 8-9 suchte Stefan Menhart über das Feedback das Spiel "Lost Patrol" für den PC. Wie uns jetzt PC Power-Leser Martin Arnold mitteilte, wurde das Game vor ca. 6 Jahren von Ocean für PC umgesetzt und in Deutschland durch Bomico vertrieben. Martin möchte Stefan gerne seine PC-Version schenken und bittet ihn daher, sich mit ihm in Verbindung zu setzen, weist allerdings darauf hin, daß die ihm vorliegende Version auf 5 1/4 Zoll Disketten gespeichert wurde. Auch Martin ist auf der Suche, und zwar nach Codename Iceman von Sierra. Wer es besitzt und nicht mehr braucht, möge sich ebenfalls bei ihn melden. Adresse: Martin Arnold, Richard-Wagner-Str. 24, 55118 Mainz. – Bitte sehr, gern geschehen...

10 Fragen an...

Martin Mirbach, 31 Jahre, dienstältester Redakteur im Power-Team

Welche Games spielst Du am liebsten?

Adventures, Jump'n'Runs, Shoot'em-Ups, Tetris, Skat, Backgammon. Und, na klar, interaktive Spielfilme.

Welche Games kommen Dir privat nicht ins Laufwerk?

Schlechte Umsetzungen von guten Brettspielen.

Welcher Film ist für die der beste aller Zeiten?

Buch und Film: Der Pate

Und welcher war für Dich der größte Flop?

Oh, da gibt's einige! Vom Schulmädchen-Report, Teil 56, hatte ich mir viel versprochen. Aber gegenüber den Vorgängern gab es da doch einen deutlichen Einbruch.

Welche Art Musik hörst Du gerne?

80er Jahre Heavy-Rock. Sachen wie die frühen Queensryche, Def Leppard, Whitesnake oder Deep Purple.

Bei welcher Musik schalten Deine Ohren auf Durchzug?

Volksmusik, Techno, House.

Was ist für Dich die größte Erfindung der Menschheit?

Das Auto. Nein, Moment, eigentlich der PC. Oder doch das Fernsehen? Oder das Penicillin? Walt Disneys "Lustige Taschenbücher" sind natürlich auch nicht schlecht...

Was wäre der Menschheit besser erspart geblieben?

Vorgeheuchelter Betroffenheitsjournalismus, wie man ihn leider jeden Tag im Fernsehen erleben darf

Was, ganz allgemein, magst Du?

Ganz ehrlich und ohne zu schleimen: die PC Power samt Team. Außerdem harte Krimis, südamerikanische Zwergbuntbarsche, mediterrane Küche und trockenen Rotwein.

Was, ganz allgemein, magst Du nicht?

Langeweile in jeder Form, das Warten auf Gehaltserhöhungen, fette, kleine Kläffer (damit meine ich Hunde!), Werbepausen bei Spielfilmen.



Willkommen in einer Traumwelt, in der leider nichts mehr so ist, wie es sein sollte. Die Dämonen der Finsternis haben die sieben Knotenpunkte des Dreamweb in Ihre Gewalt gebracht, um so die Träume der Menschheit kontrollieren zu können. Wenn niemand sie aufhält, werden sie von nun an Nacht für Nacht über die Traumwelt in unser Unterbewußtsein eindringen und eines Tages die Erde beherrschen. Es gibt nur einen Menschen, der die Dämonen stoppen und die Menschheit retten kann: Sie!

Darum geht es in Dreamweb, einem fabelhaft düsteren Adventure und unserer Vollversion des Monats. In der Rolle des auserwählten Ryan müssen Sie sich dem Kampf gegen das Böse stellen. Die Steuerung erfolgt per Maus und ergibt sich nach einer kurzen Eingewöhnungszeit ganz von selbst. So können Sie etwa per Mausklick mit Personen sprechen oder Gegenstände untersuchen. In den Inventarschirm gelangen Sie mit einem Klick auf Ryans Mantel, mit der Zoom-Box unten links läßt sich die Karte vergrößern und bei einem Klick auf Ryans Auge erhalten Sie eine Kurzbeschreibung Ihrer momentanen Umgebung. Sobald Sie diese Umgebung verlassen, erscheint ein Reisebildschirm mit allen zur Verfügung stehenden Zielorten. Nach Auswahl eines Ortes können Sie per Mausklick auf das untere Fenster dorthin reisen oder per Klick auf das Exit-Icon zu Ihrer momentanen Umgebung zurückkehren.

An einigen Orten im Spiel werden Sie Netzwerk-Monitore finden, in die Sie sich einloggen können. Hierzu müssen Sie den Monitor untersuchen und benutzen (nicht die Tastatur!). Nach dem Einloggen kann mit dem Befehl "list" eine Auflistung aller Dateien abgerufen werden. Mit "read" und dem gewünschten Stichwort lassen sich die Dateien dann einsehen. Sie können auch gefundene Module mittels der Schnittstelle untersuchen. Aber Vorsicht! Einige Dateien sind geschützt und verlangen neben dem Benutzer-Key (Ihrer lautet übrigens RYAN) noch ein Paßwort. Diese Paßwörter müssen im Laufe des Spiels gefunden werden. Daher: Sammeln Sie die Paßwörter und benutzen Sie das Netzwerk, nur so kommen Sie an wichtige Informationen! (Kleiner Tip: Manchmal hilft es auch, sich unter falschem Namen einzuloggen...)

So gehen Sie vor

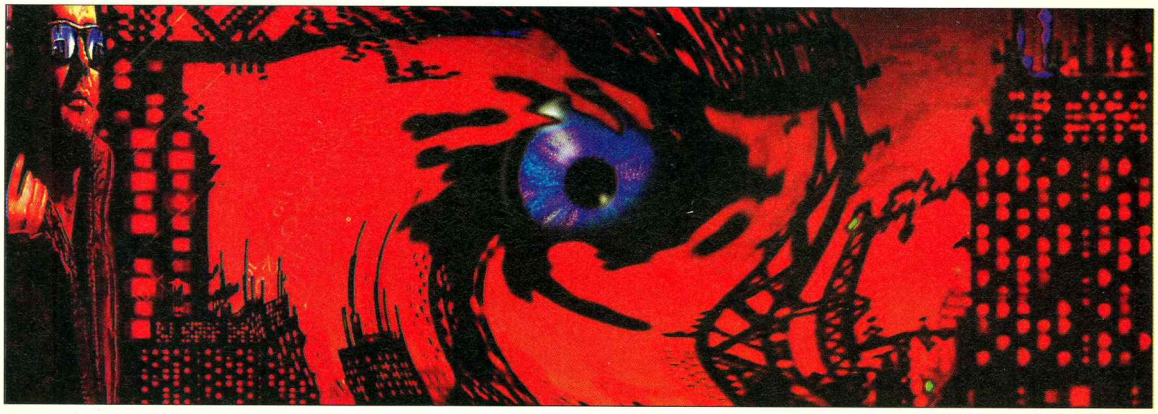
Um Dreamweb oder eins der weiteren Programme auf der CD spielen zu können, sollten Sie wie folgt vorgehen:

- Stellen Sie sicher, daß Sie unter DOS einen Maustreiber installiert haben und dieser vor dem Start der CD aufgerufen wurde.
- Geben Sie am DOS-Prompt den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks (z.B. D), gefolgt von einem Doppelpunkt ein und bestätigen Sie mit <ENTER>.
- Tippen Sie ein: PCPOWER und bestätigen Sie auch diese Eingabe.
- Wenn Sie nun auf OK klicken, landen Sie auf unserer Begrüßungsseite.
- Am unteren Bildschirmrand sehen Sie verschiedene Buttons. Klicken Sie auf "Vollversion", um Dreamweb zu installieren.
- Installieren Sie nun Dreamweb auf Ihrer Festplatte. Folgen Sie hierzu den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls Sie die Voreinstellungen unverändert lassen wird das Spiel in das Verzeichnis C:\DREAMWEB installiert. Bitte beachten Sie auch die Hinweise zur Soundkartenkonfiguration.
- Bei den Demos klicken Sie einfach auf den gewünschten Titel-Button, das entsprechende Demo läuft anschließend entweder direkt von der CD oder wird auf Ihrer Festplatte installiert. Bei Titeln mit dem Klammerzusatz WIN oder WIN 95 ist eine Installation aus dem Windows-Menü heraus erforderlich. Sollte das Programm in diesem Fall nicht von selbst starten, so beenden Sie das PC Power-Menü zunächst durch zweimaliges Drücken von ESC und starten Sie anschließend Windows (95) von Hand.

Windows

Unter Windows 3.xx klicken Sie auf "Ausführen" und anschließend auf der CD-ROM die Datei PCPOWW95.exe. Sie gelangen nun in das PC Power-Menü. Unter Windows 95

DIESE SEITE IST
WIRD EIN SCHLÜSSEL
DIE RÄUME SIND GESCHL
DIE BISHER DEN
ZUGANG, FÜR DAS
STERBLICHE!



legen Sie einfach die CD-ROM ein, das PC Power-Menü startet dann von selbst. Sollten Sie die Autorun-Funktion deaktiviert haben, verfahren Sie bitte wie unter Windows 3.xx. Die weiteren Installationsschritte erfolgen auch unter Windows wie oben beschrieben.

Die Vollversion läßt sich nur aus dem DOS-Menü heraus installieren!!!

!!!Achtung:
Bitte befolgen Sie unbedingt unsere Installationshinweise und versuchen Sie nicht, das Spiel über den Windows 95-Explorer, den Norton Commander oder einen anderen Dateimanager zu installieren. !!!

Ersatzleistung

Trotz gründlicher Prüfung kann es vorkommen, daß eine CD-ROM fehlerhaft und somit nicht lauffähig ist. Diese tauschen wir Ihnen selbstverständlich kostenlos um, bitte schreiben Sie an die im Impressum angegebene Redaktionsanschrift. Bitte fügen Sie Ihrer Zuschrift unbedingt die beschädigte CD bei, da wir die Reklamation ansonsten nicht bearbeiten können. Wir leisten keinen Ersatz bei fehlerhafter Installation, falscher Systemkonfiguration oder Nichtbeachtung der Herstellerangaben unserer Programme (Speicherbedarf!).

Abstürze nach Programmstart sind nur äußerst selten auf eine defekte CD zurückzuführen. Bitte sehen Sie in solchen Fällen von Anrufen in der Redaktion ab, dort weiß nämlich auch keiner, wie es in Ihrem PC aussieht. Versuchen Sie Ihr Glück statt dessen in der Online-Hilfe von Windows 95 oder im Dschungel-Dickicht Ihres DOS-Benutzerhandbuchs.

Achtung, Speicher!

Dreamweb benötigt mindestens 590 KB freien Hauptspeicher und zusätzlich ca. 3 MB EMS-Speicher. Bitte stellen Sie unbedingt vor Programmstart sicher, daß Ihr System diese Voraussetzungen erfüllt. Sollte dies nicht der Fall sein, optimieren Sie Ihren Arbeitsspeicher mit einem Speichermanager wie "memmaker" (ab MS-DOS 6.0). Zur genauen Vorgehensweise sehen Sie bitte in Ihr DOS-Benutzerhandbuch.

Sie können jedoch auch eine Bootdiskette anlegen. Hierzu haben wir ein von Empire entwickeltes und speziell auf Dreamweb abgestimmtes Programm mit der Bezeichnung "winboot.zip" auf unsere CD kopiert. Sie finden es im Verzeichnis MAKEBOOT. Nachdem Sie dieses Programm in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte (bitte NICHT das Verzeichnis, das Dreamweb anlegt!!) kopiert und dort entpackt haben (etwa mit WinZip), können Sie anschließend bequem aus Windows (!) heraus eine Bootdiskette für Dreamweb erstellen. Weitere Hinweise finden Sie in der zu Winboot gehörenden Datei "readme.txt" (hiervon ist eine deutsche Version leider nicht verfügbar! Auch können wir keine Haftung für eventuell damit auftretende Probleme übernehmen).

Achtung, wichtiger Hinweis!

Die Dateien, die bei der Installation von Dreamweb auf Ihrer Festplatte abgelegt werden, dienen ausschließlich dem Abspeichern und späteren Laden von Spielständen. Die Vollversion selbst kann nur von der CD gespielt werden. Um das Spiel zu starten, können Sie trotzdem in das entsprechende Verzeichnis wechseln (z. B. mit dem Befehl CD DREAMWEB) und dort den Startbefehl "dreamweb" eingeben. Bitte belassen Sie aber die PC Power-CD unbedingt im Laufwerk!

Fliegt nicht!



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

10 Jahre SOFTWARE 2000

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

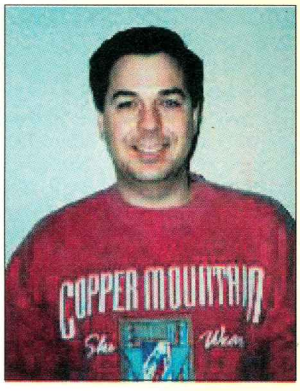
news news news news news news news news news

Rückschlag für die Branche?

Den Fall, daß Dritte ihre Rechte an Computerspielen geltend machten, hatte es schon des öfteren gegeben. Meist wurden derartige Versuche bereits im Vorfeld außergerichtlich entschieden, oft zugunsten des jeweiligen Herstellers. Ein aktueller Fall, der (zunächst) Apogee Software betrifft, könnte jedoch Folgen für die gesamte Branche haben. Der Chef von Apogee, Scott Miller, erhielt den Brief eines gewissen Ernest Kettelson von Kettelson Law Offices Ltd., der sich darin als Anwalt des Inhabers des U.S.Patents No. 4.662.635 ausgibt.

Das von der Rechtskanzlei verfaßte Schreiben fordert Apogee dazu auf, den künftigen Verkauf und Vertrieb von Computerspielen mit Videosequenzen zu unterlassen. Dem Inhaber des Patents sei die alleinige Benutzung von vorher aufgenommenen Bewegungen von Menschen oder Tieren in interaktiven Medien (also z.B. Computerspielen) garantiert. Konkret verstoße Apogees *Duck Nuckel 3D*, das einige Videosequenzen enthält, gegen dieses Patent.

Sollte dieses Patent rechtens sein, könnte dies einen Rückschlag für die gesamte Branche bedeuten. Andererseits stellt sich (nicht nur) uns die Frage, warum man erst jetzt mit diesem angeblichen Patent anrückt, dessen Echtheit derzeit noch geprüft wird. Schließlich hat es Spiele wie *Wing Commander 3* gegeben, die von ihren Videosequenzen "lebten" – und zwar bis dato unbeanstandet! Ungeachtet des zu erwartenden Resultates hat Scott Miller zum Protest gegen die Forderung der Rechtskanzlei aufgerufen, wer sich beteiligen möchte, kann dies auf der Webseite *http://4amproductions.terabit.net/protest.html* tun. Wir bleiben selbstverständlich für Sie am Ball und werden über die weiteren Vorgänge berichten.



Ist verständlicherweise stinksauer: Apogee-Chef ***Scott Miller***



Queen stimuliert

Freddy Mercury ist tot, aber Queen lebt weiter. Das aktuelle Album "Made In Heaven" hat sich bisher über 10 Millionen mal verkauft. Grund genug für Electronic Arts, eine CD-ROM zu produzieren. ***Queen: The eye*** spielt in einer Endzeitwelt, in der eine biotechnologische Rasse versucht, das kreative Denken und Handeln der Menschheit auszulöschen. Aber zum Glück gibt es noch mutige Helden, in diesem Fall der vom Spieler gesteuerte Dubroc. Untermalt von Originalversionen und Remixes der bekanntesten Queen-Songs, muß er in fünf Leveln Rätsel lösen und eine Kreatur namens "Death on two Legs" bekämpfen. Die CD soll laut Pressemitteilung "Augen, Ohren und Gehirn stimulieren". Wir sind gespannt, warten aber leider immer noch vergebens auf die erste CD-ROM der Flippers.

Quake 2 gegen 200

Nicht 16, nicht 36, sondern gleich 200 Spieler sollen *Quake 2* online gegeneinander kämpfen können – und das gleichzeitig! John Carmack von id Software erwähnte, daß er dem Nachfolger eines hierzulande indizierten 3-D-Shooters eine solche Mehrspielermöglichkeit spendieren möchte. Vorher aber müßten noch einige Schwierigkeiten gelöst werden.

"Ich bin mir nicht sicher, ob selbst ein Pentium-II 300 für 200 Spieler ausreicht", so der Designer in seinem Programmiertagebuch, "aber der Grundstein wurde gelegt." Jetzt ruft er die Spielergemeinde dazu auf, Ideen und Regeln für solche gigantischen Multiplayer-Schlachten auszutüfteln. Alles ist möglich: Jede Gruppe könnte eigene Gebiete und Basen besitzen, verteidigen und neue erobern. Vielleicht eine Art *Command & Conquer* im *Qwark*-Ambiente mit echten Spielern? Warten wir's ab und aufs fertige Game...

Feuchte Zeiten für Gewinner

Das Demo von ***Wet – The Sexy Empire*** war ruck, zuck vergriffen – doch da standen noch 20 Teilnehmer eines Wettbewerbs in der PC POWER aus, die nebst anderen Gewinnen ein solches Demo eigentlich hätten erhalten sollen. CDV zeigte sich mehr als großzügig und spendierte kurzerhand 20 Vollversionen der erfolgreichen Erotik-Wirtschaftssimulation von Interactive Strip – wir sagen ganz lieb Dankeschön und den Gewinnern, die ihr Paket dieser Tage erhalten haben, herzlichen Glückwunsch!

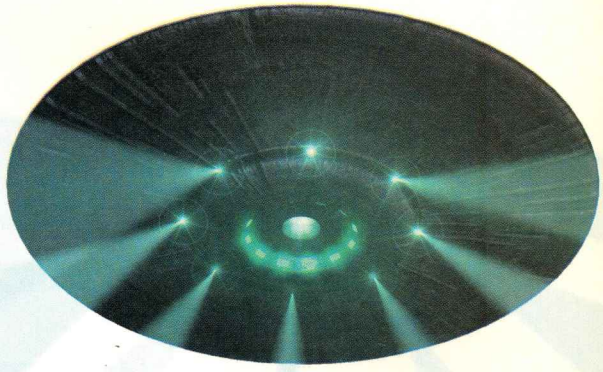
Letzte Meldung!

Ab 15. September wird die (dann indizierte) Vollversion von Shadow Warrior zum empfohlenen Vk-Preis von 79,95 Mark erhältlich sein, allerdings nur in Läden, zu denen Kinder und Jugendliche keinen Zutritt haben (Sie können freilich auch einen Händler Ihres Vertrauens fragen, was er so unter dem Ladentisch hat...). Unterdessen wurde bekannt, daß die US-Version von Shadow Warrior in England nicht erscheinen wird, nachdem bereits die Shareware-fassung (nicht die aus dem Internet!) verboten worden war.



Der Grund: Die hierin vorkommenden Wurfsterne dürfen in dem Königreich weder verkauft noch beworben werden und somit auch nicht in Computerspielen vorkommen. Es wird daher eine spezielle Version für den englischen Markt geben, in der auf diese Waffe verzichtet wird – zugunsten von, lachen Sie bitte nicht, Dart-Pfeilen! Diese Version des 3-D-Shooters ist dann allerdings überall in UK frei erhältlich...

Fliegt!



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

10 Jahre SOFTWARE 2000

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

Anstoss 2, die Zweite

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Auf Bitten des Herstellers haben wir uns erneut *Anstoss 2* angeschaut, diesmal jedoch die endgültige Fassung. Für den Test in Ausgabe 8/9 lag uns, wie so oft, eine Beta vor, die, wie sich nun durch die Verkaufsversion herausstellte, offenbar nicht so ganz ausgereift war. Und so kommt Anstoss 2 statt auf 78 jetzt auf stolze 87 Punkte. Besonders überzeugt hat uns der Spielwitz und die einfache Bedienung. Aber was noch wichtiger ist: Anstoss 2 läuft im Gegensatz zur Konkurrenz stabil und weist keine nervigen Bugs auf.



Anstoss 2

Alternativen:
FIFA Soccer Manager
Electronic Arts • ca. 90 Mark
Bundesliga Manager 97
Software 2000 • ca. 90 Mark
DSF Fußballmanager
Sierra • 29,90 Mark

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Spielwitz pur
Realistischer Sound
Einfach zu bedienen
"Herr Kaiser"

Kontra
Eintönige Torszenen

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

Sport

Total: 87



Die Sharewarefassung, deutsche Webseiten, die sie anboten, sowie die Vollversion von Blood wurden innerhalb von 24 Stunden nach Prüfung indiziert – allerdings mußte da noch einzeln beantragt werden. (BAnz Nr. 117 vom 28.6.).



Die Shadow Warrior-Shareware und die Vollversion werden in einem Rutsch indiziert

Demo-Coder, aufgepaßt!

Wer erinnert sich noch an die "guten alten Zeiten", in denen Szene-Gruppen unsere Herzen mit hübschen Demos erfreuten? Auf dem C64 oder Amiga gab es seinerzeit regelrechte Schlachten um die Vormachtsstellung bei der Plazierung in den Charts der besten Demos. Bei Namen wie beispielsweise *Red Sector* oder *Future Crew* klingelt es bei manchen auch heute noch in den Ohren. In Anbetracht der Tatsache, daß es sich dabei oftmals um Intros von Raubkopien handelte, wurde häufig die Existenz hochqualitativer Werke einfach verschwiegen oder verdrängt. Viele von den sogenannten "Codern" gerieten einfach in Vergessenheit, einige nutzten ihre Fähigkeiten als Karriereleiter und arbeiten heute als Spiele-Programmierer in bekannten Software-Häusern. Aber wie sieht es heute auf im "Demo-Bereich" aus? Gibt es sie überhaupt noch, die Szene-Gruppen? Natürlich! Auch Parties finden heutzutage noch (meist im stillen Kämmerchen) statt. Zu den bekanntesten Treffs zählt wohl sicherlich auch die Assembly-Party, zu der regelmäßig Freaks aus aller Welt anreisen (über die Website *http://www.hornet.org* können Sie sich schon einmal Appetit holen).

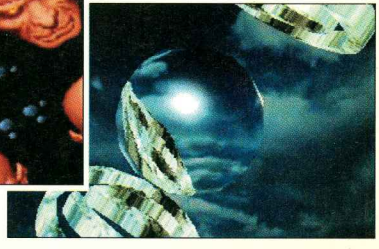
Wir möchten genau wissen, was auf dem Demo-Sektor Sache ist und gleichzeitig dem talentierten Nachwuchs eine Chance bieten, seine Werke einem breiten Publikum vorzustellen. Wir wollen nämlich die besten Demos auf unserer Cover-CD präsentieren und die Macher des "Siegprogramms" im Heft vorstellen! Diese Demo-Competition läuft in drei Stufen ab:

- Sie schicken uns **bis zum 30. November 1997** Ihr Werk, das natürlich frei von Rechten Dritter und vollständig selbst programmiert sein muß. Programme, die mit einem "Demo-Maker" gemacht wurden, kommen nicht in unsere Auswahl. Falls Sie eine CD einschicken, achten Sie bitte darauf, daß sich KEINE (!!) Audio-Tracks darauf befinden. Außerdem sollten Sie ein Schreiben beilegen, auf dem (per Unterschrift) deutlich gemacht wird, daß wir Ihr Demo auf unserer Cover-CD veröffentlichen dürfen. Auf Wunsch können Ihre Datenträger zurückgeschickt werden, legen Sie in diesem Fall bitte einen frankierten und an sich selbst adressierten Rückumschlag bei. Mitarbeiter von Softwarehäusern oder SMP Publishing sind von dieser Aktion ausgeschlossen.
- Wir werden die eingesandten Demos auf der Cover-CD 2/98 veröffentlichen (falls es mehr Einsendungen sind, als wir Platz auf der CD haben, wird das Power-Team eine Vorauswahl treffen). Die PC Power-Leser entscheiden dann per Stimmzettel, welches Demo ihrer Meinung nach das Beste ist.
- Sobald das Ergebnis feststeht, werden wir den Machern des Siegerdemos einen Besuch abstatten und über sie und ihre Arbeit per Wort und Bild berichten. Und wer weiß... vielleicht entdeckt ja daraufhin ein Softwarehaus Ihre Qualitäten und... Also geben Sie sich Mühe, oder wollen Sie als Lamer bezeichnet werden? CU!

Schicken Sie Ihr Demo an:

SMP Publishing, PC Power,
Kennwort: Demo-Cup,
Postfach 3161, 48581 Gronau.





Der Kommentar

Indizierung – leicht gemacht

Seit dem 1. August 1997 ist das neue Multimedia-Gesetz in Kraft. Was bislang kaum bekannt war, wurde nun deutlich: Es bringt Änderungen des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) mit sich. Und zwar nicht unerhebliche! Genauer gesagt geht's um den § 18, der jetzt besagt, daß eine durch die BPjS ausgesprochene Indizierung eines Programminhalts automatisch für alle aktuellen und zukünftigen Darbietungsformen des gleichen Titels (online und offline) gültig ist.

Mit anderen Worten: Spiele, die auf einer bestimmten Plattform indiziert werden, sind automatisch auch auf allen anderen Plattformen indiziert. Bislang mußte für jedes System ein gesonderter Indizierungsantrag gestellt werden, dies ist nunmehr überflüssig. Alle bereits im Handel erhältlichen Produkte, von denen wenigstens eine Version (z.B. CD-ROM) indiziert wurde, unterliegen ebenfalls dieser neuen Regelung. Nur: Was ist, wenn sich die Titel zwar gleichen, die Inhalte aber verschieden sind? Und genau da liegt der Hase im Pfeffer: Nunmehr muß der Hersteller des jeweiligen Spiels einen Antrag bei der BPjS stellen, damit diese das jeweilige Programm prüft und ggf. von der Liste indizierter Titel streicht.

Es kommt aber noch dicker. Es ist seit einiger Zeit Praxis, Shareware-Versionen von kommenden Games zu veröffentlichen, vorwiegend im Internet und vorwiegend auf den Webseiten der (meist) ausländischen Hersteller. Der Passus „gleicher Titel, gleicher Inhalt" – findet er auch hier Anwendung? Ist mit der Shareware automatisch auch die Vollversion indiziert? Wer könnte darüber besser Bescheid wissen als die BPjS? Auf Anfrage teilte die stellvertretende Vorsitzende, Bettina Brockhorst, Mitte August mit, daß sie den konkreten Fall noch nicht erlebt habe, grundsätzlich wäre es aber tatsächlich so, daß Shareware ein Teil der Vollversion sei und somit letztere ebenfalls automatisch indiziert werden würde.

Der „konkrete Fall" dürfte sich bald ergeben: Ende August soll die Shareware-Version von Shadow Warrior, vertrieben via Internet, auf den Index kommen. Mitte September sollte eigentlich die Vollversion in den Handel kommen. Es ist höchst fraglich, daß dies noch passieren wird. Sollte der Fall eintreten und indizierte Spiele nun gar nicht mehr erscheinen, werden aber nicht nur Kinder und Jugendliche vor Gewalt geschützt, sondern auch Erwachsenen Programme vorenthalten – das, so meine ich, ist dann kein Jugendschutz mehr, sondern Zensur und Einschränkung des Grundrechts auf Information.

Und mehr noch: Wir von der PC Power dürfen nun nicht einmal mehr über Produkte berichten, die im Ausland auf den Markt kommen, hierzulande aber quasi vorabindiziert werden – bis vielleicht eine editierte Fassung, speziell für den deutschen Markt erscheint, die dann auf Antrag des Herstellers geprüft und ggf. freigegeben wird. Der Bundesprüfstelle ist kein Vorwurf zu machen, schließlich handelt sie nur auf Antrag. Auch die Jugendschützer wollen nur das Beste. Die Hauptschuld dürfen Sie in der Bonner Regierung suchen, und zwar bei allen Parteien, die dem Multimediagesetz in seltener Einmütigkeit ihren Segen gaben.

Nur muß sich Bonn die Frage gefallen lassen, wem eigentlich diese verschärfte Form des Jugendschutzes etwas nützt. Gibt es vielleicht in Holland so viele Drogentote, Skinheads oder Gewaltausbrüche Jugendlicher wie in Deutschland? Und das, obwohl man bei den Käsköppen alles bekommt, was man haben will, und zwar ungekürzt! Und kaum einer stört sich dran! Außerdem: Was man nicht sehen darf, reizt um so mehr. Und was man nicht so ohne weiteres bekommt, wird sich auf notfalls auf Umwegen beschafft. Kommt am Ende also die Änderung des § 18 GjS einer Förderung der Softwarepiraterie gleich und ebnet somit vielen bislang unbescholtenen Jugendlichen den Weg in die Kriminalität? Die nahe Zukunft wird es uns zeigen...

Klaus Trafford

Alle fliegen auf Flying Saucer!



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

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

Kommando und Eroberung



Mit diesem Feature läuten wir die zweite Runde unserer Reihe "Was sind eigentlich...?" ein. Marco Gremmel berichtet über die Geschichte seines Lieblingsgenres: Strategie.

Ein regelrechter Strategieboom ist ausgebrochen, als vor einigen Jahren mit *Warcraft* und *Command & Conquer* die Blockbuster unter den Computerspielen auf dem Markt erschienen. Ein bekanntes Spielprinzip, das allerdings schnelle Reaktion erforderte und somit auch in den Bereich Action eindrang, kam so gut an, daß sich von diesem Zeitpunkt an der gesamte Markt veränderte.

Wer erst damals auf dieses Genre aufmerksam wurde, weiß vielleicht nicht, daß schon Jahre zuvor erfolgreiche Spiele auf diesem Sektor erschienen. Allerdings haben die mit den heutigen Spielen nicht mehr viel gemein. Wenn man ein wenig in die Vergangenheit blickt, wird einem schnell klar, daß dieses Genre geradezu eine Evolution durchgemacht hat, um zu dem zu werden, das es heute ist.

FEATURE

DIE GESCHICHTE DES STRATEGIESPIELS

Ein Blick zurück

Eines der ältesten Strategiespiele der Welt beschäftigte die Menschen bereits vor Jahrhunderten – zu einer Zeit, in der noch niemand an Computer dachte, geschweige denn an elektrischen Strom. Vermutlich zeichneten sich ein paar alte Inder für das berühmteste und bekannteste Strategiespiel der Welt verantwortlich. Die Rede ist vom Schach.

Dieses einfach zu erlernende, aber schwer zu gewinnende Brettspiel hat bis heute nichts von seinem Reiz verloren. Aus diesem Grund ließ eine erste Umsetzung auf den Computer auch nicht lange auf sich warten. Bereits in Zeiten des Commodore 64 existierten einige Schachprogramme. Und schon damals war klar, daß es wahren Strategen egal ist, wie gut ein Spiel aussieht – es muß nur schwer zu gewinnen sein. Die größte Herausforderung für die Programmierer war also nicht, eine möglichst hübsche Oberfläche zu kreieren, sondern einen guten Computergegner zu schreiben. Der Aspekt der Künstlichen Intelligenz ist bis heute immer wichtiger geworden; ich werde später noch genauer darauf eingehen.

Mit *Battle Isle* wurde später, zunächst auf dem Commodore Amiga, der Grundstein für die rundenbasierte Strategiespiele gelegt. Der große Erfolg führte zu mehreren Fortsetzungen und Missionsdisks (die dann auch Einzug auf die PC-Festplatten hielten). Blue Bytes großer Erfolg fesselte die Käufer Tag und Nacht vor den Bildschirm. Die *Battle Isle*-Spiele waren nämlich alles andere als einfach zu gewinnen. Allerdings waren sie in Sachen Grafik nicht gerade das Gelbe vom Ei. Vor allem die erste Version auf dem Amiga ist aus der heutigen Sicht eher lachhaft. Der Anreiz lag aber eher in dem Verlangen, dem übermächtigen Computergegner zu zeigen, wie man einen Krieg führt. Auch wenn man erst einmal unzählige Fabriken erobern mußte, um genug Einheiten zu erstellen und den oft verfluchten virtuellen Feind zu übermannen.

Rundenbasierte Strategiespiele sind inzwischen zwar zugunsten actionbeladener Vertreter des Genres etwas in den Hintergrund geraten, haben jedoch noch einen eigenen Fankreis. Taktiker und die kleinen Kriegsherren unter den Spielern bevorzugen ohnehin die Rundenstrategie – immerhin hat man dabei noch die Möglichkeit, genau über seine Vorgehensweise nachzudenken und steht nicht unter Zeitdruck. Besonders die Spiele mit geschichtlichem Hintergrund werden in Runden gespielt.

Es geht rund

1993 sollte sich die Geschichte des Genres schlagartig ändern. Denn niemand anders als die Softwareschmiede Westwood, die damals wohl noch nicht ahnte, welchen Boom sie auslösen würde, brachte *Dune II* auf den Markt. Das erste Strategiespiel, das in Echtzeit daherkam, mußte auf eine ganz andere Art und Weise bedient werden. Seit *Dune II* konnte man sich nicht mehr alle Zeit der Welt lassen, um seine nächsten Schritte zu überlegen. Durch den Zwang, schnell zu agieren und zu reagieren, bekam der Strategiesektor einen ganz neuen Anreiz. Und, ganz nebenbei, Westwood eine Menge Geld. Im gleichen Jahr brachte Bullfrog den Hit *Syndicate* heraus, der mehr auf Action ausgelegt war, sich im Gameplay stark von früheren Publikationen unterschied und ein Meilenstein in Sachen Grafik darstellte.



Mit *Dune II* kam das erste in Echtzeit gesteuerte Strategiespiel auf den Markt. Darauf bauten später *Command & Conquer* sowie *Warcraft* auf. Wie man sehen kann, ähnelt die Oberfläche sehr den Nachfolgern. Westwood zeichnete für das erste Spiel dieser Art verantwortlich. Und sollte Jahre später das bislang gelungenste entwickeln.



***Third Reich* zeigt, wie auf Runden basierende Spiele des Genres aussehen. Während bei ähnlichen Spielen auch noch die Einheiten graphisch dargestellt oder sogar animiert werden, liegt die ganze Aufmerksamkeit in diesem Fall bei der Taktik.**



SSI zeichnet sich für eine ganze Reihe von Runden-Strategiespielen verantwortlich. Sehr bekannt ist das *Wargame Construction Set*. In diesem Fall geht es um das Zeitalter des Gewehres. Geschichtlicher Bezug läßt solche Spiele noch interessanter werden.



Der Klassiker seiner Art. Mit Blue Bytes *Battle Isle* (hier der zweite Teil), fand das Genre viele Freunde. Natürlich war damals weder die Grafik noch nicht sonderlich ausgereift, noch die KI sehr schlau – dafür allerdings in der Überzahl. Und das machte das Siegen schwer.

Richtig aufwärts sollte es für das Genre allerdings erst zwei Jahre später gehen. 1994-95 erschienen nämlich gleich zwei Spiele, die für Furore sorgten und Elemente aus *Dune II*, den rundenbasierten Strategieklassikern und *Syndicate* verbanden. *Warcraft – Orcs and Humans* versetzte Sie in die Vergangenheit und ließ Sie Holzhacken und Gold schürfen. Das ungleich bekanntere (und meiner Meinung nach auch gelungenere) *Command & Conquer – Der Tiberiumkonflikt* entführte Sie in eine nahe Zukunft und schickte Sie auf die Suche nach Tiberium, einem unbekannten, wertvollen Mineral.

In diesem Jahr fielen die Spieler dieser Welt in ein regelrechtes Fieber und waren Tag und Nacht nur noch am Holzhacken bzw. Tiberiumsammeln. Natürlich sorgten gleich mehrere Faktoren für den großen Erfolg dieser Programme. Zum einen hat die Entwicklung der Künstlichen Intelligenz in den Jahren zuvor einen starken Sprung nach vorn gemacht. Obwohl der Computerspieler viele Schwächen hatte, die man nach einiger Zeit unwillkürlich ausnutzte, waren die gemachten Fortschritte deutlich zu spüren. Bessere Computersysteme erlaubten schnellere Berechnungen und ermöglichten ein "gehobeneres" Gameplay, gerade in Sachen Grafik und Übersichtlichkeit wurden neue Standards gesetzt. Ganz abgesehen davon erschienen die beiden Strategiebestseller gerade, als der Begriff "Netzwerkspiel" die Runde machte. Der Preis für ein paar Netzwerkkarten und das nötige Zubehör ging in den Keller, und immer mehr Spieler konnten sich für diese Art des Zockens begeistern. Diese beiden Echtzeit-Strategiespiele waren wie gemacht fürs Netzwerk.

In Sachen Grafik sind der erste Teil von *Warcraft* und *C&C* längst wieder veraltet. Doch verkaufen sich die Erstlingswerke noch immer gut genug, um den Käufern knapp hundert Mark dafür zu entlocken. Eine Handvoll teils vom Hersteller herausgegebene, teils ohne Genehmigung von Drittunternehmen auf den Markt geworfene Mission-CDs ließen nicht

Bitte umblättern ☞

lange auf sich warten. Und auch Fortsetzungen sollten bald erscheinen – allerdings erst später, als zunächst angekündigt.

In den Köpfen von Softwareentwicklern wurde "Strategie" schon bald mit Begriffen wie "Erfolg" und "Geld" gleichgesetzt. Mehr Neuerscheinungen als je zuvor wurden im Eifer des Gefechts so schnell wie möglich entwickelt und in den Handel gebracht. Jedoch hat man die Rechnung ohne den Käufer gemacht, der sich nicht wie erhofft auf jedes Spiel stürzte, auf dem der Begriff "Echtzeit-Strategie" zu lesen war. Die Folge: Viele *C&C*-Klone floppten.

Anscheinend hat sich diese Tatsache noch nicht bis zu jedem Softwarehaus durchgesprochen. Wieder und wieder kommen Programme auf den Markt, die weder den technischen noch den spielerischen Standards der großen Vorbilder genügen. Doch auch eigene Konzepte und unendlich lange Vorbereitungszeiten sind noch keine Garanten für ein erfolgreiches Spiel. So enttäuschte *Z* im vergangenen Jahr trotz guten Ansatzes auf der ganzen Linie.

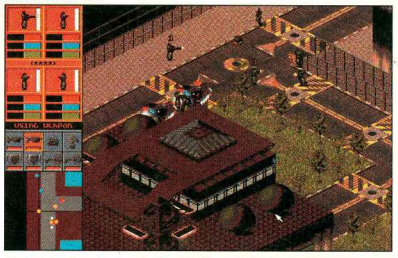
Wie Sie nachher noch feststellen werden, sind neben den üblichen vorprogrammierten Nieten auch einige potentielle Kassenschlager in Vorbereitung.



Und hier haben wir das Spiel, das dem Genre vor einigen Jahren den ganz großen Durchbruch bescherte. Die Rede ist natürlich von *Command & Conquer*. Das oft kopierte, aber nie erreichte Actionspiel wird noch heute von den meisten Netzwerkspielern allen anderen Games vorgezogen



Wir senken unsere Blicke und trauern. Um ein Spiel, das auf der ganzen Linie enttäuschte. Sicherlich war die Grundidee nicht unbedingt schlecht. Doch wurde das Gameplay schnell langweilig. Als wir vor einem Jahr das Spiel, im Gegensatz zur Konkurrenz, nur durchschnittlich bewertet hatten, wollte erst keiner auf uns hören. Doch wer spricht heute noch von *Z*? Sehen Sie!



Technisch gesehen ein Meilenstein für alle Computerspiele war *Syndicate*, das voll und ganz auf Action ausgelegt war und nur noch wenig mit dem zu tun hat, was wir heute unter Strategie verstehen. Allerdings sorgte das Gameplay und die innovative Grafik für eine Menge Spaß. Wer auf Action steht und *Syndicate* noch nicht kennt: Noch heute lohnt sich der Kauf!

Interessant dürfte unter anderem *Golgotha* werden, ein Mischling aus 3-D-Action und Strategie. Doch warten wir ab... Noch ist *C&C* das Nonplusultra in Sachen Strategiespiel. Ob und wann sich das ändern wird, steht in den Sternen.



Echt cool! Seinerzeit überzeugte *Warcraft* vor allem im Netzwerkspiel, das allerdings nur zu zweit möglich war. Als eines der ersten Echtzeit-Strategiespiele kam Blizzards Erfolgshit bereits mit einer guten Steuerung daher. Allerdings war der Computergegner nicht sehr schlau. Doch gegen einen Freund machte es riesig Spaß!

ALS DIE COMPUTER DENKEN LERNTEN

Das unumstritten Wichtigste an einem Strategiespiel ist die Künstliche Intelligenz. Während bei einigen Softwareherstellern supertolle Megawaffen im Vordergrund stehen, legen die Strategiefreaks mehr Wert auf einen Computergegner, der ihnen etwas entgegenzusetzen hat. Bei den ersten Genrehits war das allerdings noch nicht der Fall. Der Computer konnte ganz und gar nicht als strategisch begabt bezeichnet werden, da nicht etwa taktische Schläue, sondern eine zahlenmäßige Überlegenheit den Spieler ins Schwitzen brachte. Ein hervorragendes Beispiel dafür ist *Battle Isle*. Auch das erst kürzlich erschienene *Earth 2140* versteht es, Sie durch eine solche Überlegenheit in Schach zu halten.

Die KI wurde über die Jahre hinweg allerdings immer weiter entwickelt und ist, nebenbei bemerkt, auf dem Sektor der Computerentwicklung eine Wissenschaft für sich. In letzter Zeit wurden auf diese Weise die virtuellen Gegner immer stärker und gerissener. Die KI von *Warcraft – Orcs and Humans* wurde von vielen Kritikern noch als zu dämlich bezeichnet. Der kurze Zeit später erschienene erste Teil von *C&C* konnte schon mit etwas schlaueren Kontrahenten aufwarten. Nach einiger Zeit des konnte man aber auch dort gravierende Mängel feststellen. Der Computer war nicht in der Lage, selbständig Gebäude zu errichten und konnte durch den Einsatz von billigen Sandsackbarrieren von einem Eindringen in die heimische Basis abgehalten werden. Überhaupt fanden die *C&C*-Spieler schnell eine Menge kleiner Tricks, mit denen der Feind einfach und effizient ausgetrickst werden konnte. Keine Frage also, daß man es mit dem zweiten Teil des Kassenschlagers besser machen wollte. Viele der bekannten Kniffe konnten in der Fortsetzung nicht mehr angewandt werden.

Ein großes Ärgernis ist bei den meisten Spielen noch immer das Bewegen der Einheiten. Eigentlich will man, daß ein Panzer oder ein Tiberiumsammler den schnellsten

Fortsetzung auf Seite 22



So wie Edmark bringen auch andere Softwarefirmen Compilations auf den Markt, in denen mehrere Strategiespiele enthalten sind. In diesem Fall geht es allerdings eher um die Klassiker des Genres, berühmte fernöstliche Variationen des Spiels *Vier gewinnt*.



Westwoods neuester Streich ist eine Internet-Version von *Command & Conquer*, die *Einsame Entscheidung* heißen wird. Bevor sich die Programmierer des Hits an die nächste C&C-Fortsetzung machen, konzentrieren sie sich erst einmal voll und ganz auf dieses bislang einzigartige Projekt.

Einmal SWING

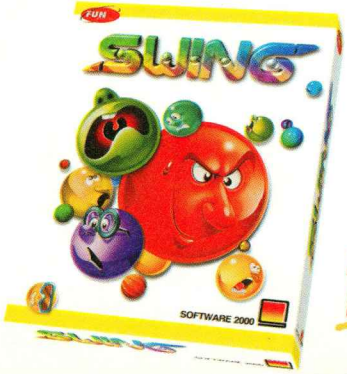
Immer SWING



SWING ist
neu und anders.

SWING ist
spannend und explosiv.

SWING ist
gnadenlos und unberechenbar.



CD enthält DOS- und Windows 95 Version

10 Jahre
SOFTWARE 2000

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

Das kommt

Starcraft



Von den Echtzeit-Strategie-Hassern wird *Starcraft* abwertend als *Warcraft* in Space bezeichnet. Ob diese Bezeichnung zutrifft, werden wir wohl erst Ende dieses Jahres erfahren – frühestens! Denn wie man von Blizzard Software weiß, werden die angekündigten Erscheinungsdaten nur in den seltensten Fällen eingehalten. Vor allem bei solch großen und aufwendigen Projekten. Wie der Titel schon erahnen läßt, geht es bei diesem Spiel nicht mehr auf der Erde, sondern im Weltraum um die Vorherrschaft. Um die streiten sich diesmal gleich drei Parteien. Während die noch lebenden Menschen sich den Weltfrieden von einem Sieg erhoffen, haben die Protoss und Zerg etwas andere Pläne. Große Karten, viele Missionen und bis zu acht Spieler im Netzwerk lassen kaum noch einen Wunsch offen. Wir bleiben allerdings noch skeptisch.

Prognose: *Starcraft* wird sicherlich nicht so erfolgreich wie *Warcraft* – eher überflutet von High-Tech-Spielereien!

Rebellion



Erneut wagt sich die Softwareschmiede LucasArts in ein für sie noch relativ unbekanntes Gebiet und kündigt mit *Rebellion* ein Strategiespiel an, das in Echtzeit ablaufen wird. Sie entscheiden sich für eine der beiden zur Genüge bekannten Seiten. Ziel des Spiel ist es, so viele Planeten wie möglich auf Ihre Seite zu bringen. Entweder durch Diplomatie oder durch den Einsatz der Macht. Letzteres birgt allerdings einige Gefahren in sich, ist aber auch überaus effektiv. Zeitlich wird das Spiel kurz nach der Zerstörung des ersten Todessterns festgelegt. Neben dem klassischen Strategiebereich wird es auch noch ein 3-D-Gameplay geben: Treffen sich beide Parteien an dem gleichen Planeten, wird diese Auseinandersetzung im dreidimensionalen Raum ausgetragen. Sie können der Flotte dann Befehle erteilen und den Kampf in Echtzeit überwachen. Die Begriffe *Star Wars* und LucasArts werden bei diesem Spiel schon für Erfolg garantieren.

Prognose: Die erste Eindrücke und die erfahrenen Spieldesigner lassen hoffen...

Dominion



7th Level ist sich jedenfalls schon ziemlich sicher, daß *Dominion* zum Spiel des Jahres werden wird. Allerdings unterscheidet es sich nur in einigen wenigen Punkten von seinen offensichtlichen Vorgängern. Etwas anders fällt die Energiegewinnung aus. Auf der Karte verstreut finden sich sogenannte Energiepools, die direkt angezapft werden müssen. Es wird also nicht gesammelt, sondern ein Kraftwerk genau auf die Quelle gesetzt. Damit alle Einrichtungen am Laufen gehalten werden, braucht man hier erstmals auch Personal. Kolonisten arbeiten in den Kraftwerken und Fabriken. Und für die müssen dann wieder Kolonien errichtet werden. Ansonsten darf natürlich wieder in altbekannter actionorientierter Echtzeitmanier gekämpft werden. Die Handlung findet in einer nicht weit entfernten Zukunft statt. Besonders die sehr benutzerfreundliche Steuerung läßt hoffen.

Altbewährtes wird durch sinnvolle Neuerungen ergänzt. Sieht gut aus!

Dark Reign



"Wir arbeiten daran..." Das ist die Antwort auf die oft gestellte Frage, wann *Dark Reign*

Bedienungskomfort

In den letzten Jahren wurde der Komfort von Spielen in Sachen Bedienung erheblich verbessert. Natürlich hat sich auch im Strategiesektor einiges getan. Wie auch in vielen anderen Bereichen, hat C&C auch in diesem Punkt die Nase vorn. Die einfach zu bedienende Menüleiste auf der rechten Seite erlaubt es Ihnen, im Handumdrehen neue Einheiten oder Gebäude zu erstellen, Reparaturen und Verkäufe durchzuführen oder auf der Karte zu navigieren. Gute Benutzeroberflächen bieten auch noch die Möglichkeit, per Tastaturkommando schnell und einfach bestimmte Funktionen auszuführen, um im Kampf wertvolle Zeit zu gewinnen. Command & Conquer ist ein gutes Beispiel für eine moderne Benutzeroberfläche. Allerdings werden Dominion und Dark Reign wohl neue Standards in Bedienerfreundlichkeit setzen.

Beachten Sie unser Angebot auf Seite 126-127

auf Sie zu!

endlich erscheinen wird. Vor der Sommerpause wurde uns noch eine Beta versprochen – inzwischen ist Ende Januar der angestrebte Erscheinungstermin. Alles soll eben perfekt sein. Und das überschwengliche Budget läßt eine erneute, großzügige Terminänderung auch zu. Technische Daten: Die Handlung spielt im 27. Jahrhundert, es gibt große SVGA-Karten, verschiedene Terrains und Höhenstufen, eine intelligente und lernende KI soll realisiert werden, acht Spieler können sich im Netz bekämpfen, die unterschiedlichen Parteien sind sehr verschieden und haben jeweils eigene Stärken und Schwächen, und, und, und... Ich könnte diese Liste seitenlang fortführen. Die Versprechungen hören sich in meinen Ohren einfach toll an. Und erste Demos lassen auf einen kommenden Meilenstein des Genres hoffen.

Egal, wie lange es noch dauert: Dieses Spiel wird höchstwahrscheinlich bald der Strategie-Spitzenreiter sein.

Dark Colony



Und wieder darf im Weltraum gekämpft werden. Und zwar auf dem Mars. Eine Art Sciencefiction-Satire wird hier mit dem Strategiegenre verknüpft. Eine durchaus interessante Idee. Mensch gegen Alien! Ob das Gameplay allerdings überzeugen wird, darüber ist jetzt noch nichts zu sagen. Denn die technische Seite ist lange nicht so durchdacht und ausgereift wie die von *Dark Reign* oder *Dominion*. Auch das Errichten von Gebäuden ist stark begrenzt. Vorgegebene Orte und eine geringe Auswahl an Gebäuden wecken Erinnerungen an Z. Dort mußten bereits bestehende Fabriken erobert werden. Einzig interessant könnte sein, daß Tag und Nacht erheblichen Einfluß auf das Spiel haben. Doch sollte es dabei bleiben, sehe ich eher dunkel.

Prognose: Für Fans von Sciencefiction vielleicht interessant. Technisch wahrscheinlich auf den hinteren Rängen.

Conquest Earth



Ein weiteres Science-fiction-Spiel verlangt Ihnen in geplanten sechzig Missionen viel ab. Sie sollen die Erde vor einer Übernahme Außerirdischer beschützen. Dabei kämpfen Sie um die wichtigsten Metropolen dieser Kugel. Die Grafik sieht auf den ersten Blick sehr vielversprechend aus. Um sich von den vielen anderen Neuerscheinungen abzuheben, werden Ideen wie Nachtkämpfe, eine große Anzahl von unterschiedlichen Terrains und ein Arcade-Modus implementiert. Letzterer soll Sie einzelne Einheiten aus deren Sicht gezielt steuern lassen. Bislang ist allerdings noch unklar, ob diese Option realisierbar ist. Und auch die künstliche Intelligenz wird sehr fortgeschritten und klug sein.

Vielleicht wird es ein Geheimtip. Auf jeden Fall hat *Conquest Earth* das Zeug zu einem wirklich guten Spiel!

Was ist Strategie?

Die Definition des Begriffes Strategie ist nicht sonderlich schwer. Knaurs Lexikon beschreibt sie als Kriegskunst oder die Kunst der Planung und der Führung im großen Verband. Natürlich beschäftigen sich auch die meisten Computerspiele dieses Genres mit kriegerischen Inhalten. Anspruchsvolle Vertreter des Genres halten sich ganz dicht an der Geschichte und erlauben es dem Spieler, große Schlachten berühmter Kriegsherren zu gewinnen. Die meisten Neuerscheinungen befassen sich allerdings mit Themen, die frei aus der Luft gegriffen sind – dadurch ist es den Softwareentwicklern möglich, immer neue Waffen zu erfinden, die meist aus dem Bereich der Science-fiction und Fantasy stammen.

Doch werden die meisten Strategiespiele nach dem gleichen Grundprinzip kreiert. Der Spieler hat die Aufgabe, durch kriegerische Handlungen einen oder mehrere Gegner besiegen. Spielziel kann je nach Missiontyp eine komplette Auslöschung, ein Eindringen in feindliche Stellungen oder eine Gefangenenbefreiung sein.

Gewaltig indiziert

Vor einigen Jahren dachte man bei Strategiespielen hauptsächlich noch an lange Abende, taktische Überlegungen, aufwendige Schlachten... Was weniger in den Vordergrund rückte, war die Tatsache, daß man immer mit Menschenleben "spielte". Dies rief besonders in letzter Zeit auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (kurz BPjS) auf den Plan, die das eine oder andere Strategiespiel indizierte. Indizierungen werden im Zusammenhang mit Compuerspielen meist mit dem 3-D-Action-Bereich in Verbindung gebracht. Doch nicht nur Ballerspiele nimmt man wegen brutaler Handlung immer wieder vom Markt – auch die ein oder andere Strategie-Neuerscheinung muß zuweilen dran glauben. Um dem vorzubeugen, erscheinen hierzulande oft geänderte Versionen. Zuletzt war das bei Command & Conquer der Fall. In der Originalfassung schlagen sich nämlich nicht Metallroboter die Schädel ein, sondern "echte" Menschen. Und die hinterließen auch den einen oder anderen Blutfleck oder stießen qualvolle Schreie aus. Aus diesem Grund wird Westwood die allzu menschlichen Einheiten im braven Deutschland auch in Zukunft zu wandelnden Blechbüchsen machen.

Mit dem

is



Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen



Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens



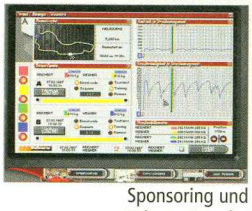
Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor



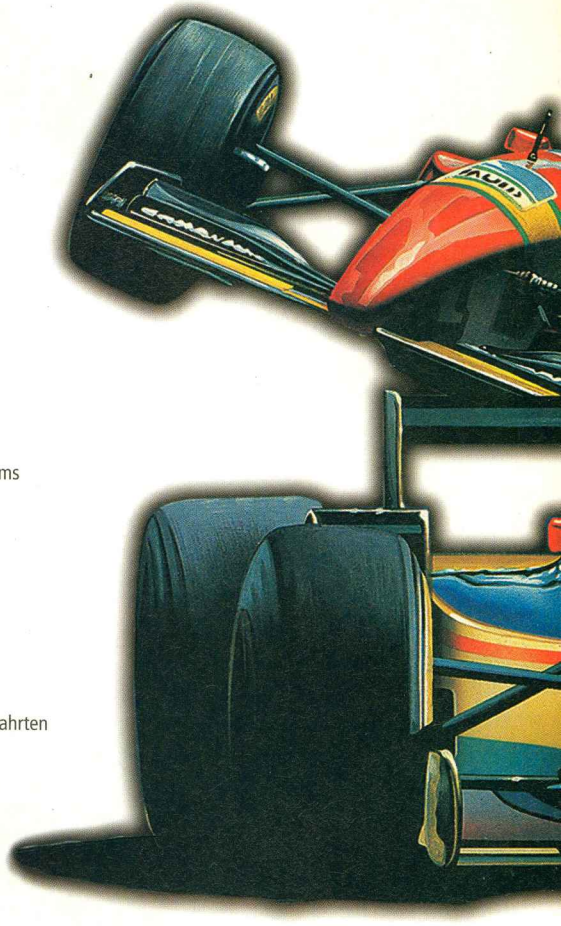
Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige



Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten



Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten



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

F1 Manager PROFESSIONAL

immer Saison!



10 Jahre
SOFTWARE 2000

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

Weg von A nach B zurücklegt. Allerdings überlegt es sich der ein oder andere Fahrer immer mal anders und entscheidet sich, auf dem Weg in die nächste Schlacht noch etwas Sightseeing zu betreiben und quer durch die Prärie zu gondeln. *Command & Conquer*-Einheiten sind besonders gut darin, auf dem umständlichsten Weg ans gewünschte Ziel zu gelangen. So stellt man sich manchmal die Frage, warum so ein Sammler das gesamte Ufer eines Flusses entlang schleicht, bis er bemerkt, daß die vor zwei Minuten passierte Brücke beim Überqueren durchaus nützlich gewesen sein könnte. Unklar bleibt auch, warum gleiches Gefährt nicht etwa das Tiberiumfeld vor der eigenen Basis aberntet, sondern sich für eine Rohstoffquelle vor der Haustür des Gegners entscheidet.



***Warcraft II* setzte den Bestseller Blizzards unter Verwendung einer besseren Engine und einer sehr viel weiterentwickelten Grafik fort. Im Einzelspielermodus war der Neuaufguß sehr viel gelungener. Zu viele Bauoptionen zerstörten in Netzwerkmodus allerdings die Freude am Spiel.**

In Sachen Taktik hat man die KI von Westwoods Erfolgswerk allerdings schon um Weiten verbessert. So ist Ihr Gegner mittlerweile in der Lage, eine potentielle Gefahr besser einzuschätzen. Anrückende Feinde werden anhand einer Gefahrenskala beurteilt. Die Gegenwehr fällt dann je nach Einschätzung der Bedrohung kleiner oder größer aus. Außerdem ist Ihr Feind im zweiten Teil von *C&C* auch endlich in der Lage, Gebäude zu errichten. Ein Austricksen des Computergegners ist bei *Alarmstufe: Rot* also bereits recht schwer geworden. Die Fortsetzung von *Warcraft* enttäuschte in dieser Hinsicht allerdings noch in manchen Situationen.

Wie weit man inzwischen auf dem Gebiet der Künstlichen Intelligenz ist, wird an *Dungeon Keeper* deutlich. Der unlängst erschienene Mischling aus Strategie- und Rollenspiel besitzt die Fähigkeit, aus den Taktiken der Spieler zu lernen und das Können der Monster auf diese Weise zu erhöhen. Diese Art der Eigenprogrammierung nennt man "Behavioural Cloning". Die Designer trainierten die Engine durch stundenlanges Spielen. Immer, wenn eine hinterhältige Attacke oder ein gemeiner Trick Wirkung zeigt, wird das Gelernte in die KI-Datenbank implementiert. In Netzwerkspielen soll nach dem nächsten Update sogar die Möglichkeit bestehen, das Programm im Hintergrund mitlaufen und -lernen zu lassen.

Sicherlich ist das nicht das Ende der Entwicklung. Künstliche Gegner werden in Zukunft immer gerissener und besser werden. *Dark Reign* wird angeblich mit einer KI daherkommen, die sich an die Taktik des Spielers anpaßt. Des weiteren sollen Sie die Wahl haben, wie der Feind sich tendenziell verhalten soll (zurückhaltend, aggressiv etc.). Sollten Sie daran interessiert sein, selbst einmal an KI-Einstellungen herum zu spielen, ist auch das möglich. Der *C&C AI-Editor* ist als Freeware im Internet zu finden.

INS NETZ GEGANGEN

Wie bereits erwähnt, erschienen *Warcraft* und *Command & Conquer* zu jenem Zeitpunkt, als das Spielen im Netzwerk dank sinkender Hardwarepreise beliebter wurde. Und auch in dieser Hinsicht war der kurz später erscheinende Titel von Westwood um Längen voraus, konnte man doch gleich mit vier Spielern gegeneinander antreten. Richtig beliebt unter den Netzwerkspielern war allerdings zunächst ein ganz anderes Genre, die 3-D-Action. Indizierte Werke aus dem Hause id-Software konnten stundenlang beschäftigen. Doch auf Dauer wurde das ziemlich eintönig und damit langweilig. (Wir werden uns diesem Genre in einer späteren Ausgabe der PC Power noch ausführlich widmen.)



Microproses UFO-Spiele sind ebenfalls Klassiker auf dem Strategiesektor. In Runden gespielt wird in allen bislang erschienenen *XCOM*-Folgen. Begeistern kann besonders die einzigartige Atmosphäre des Spiels. Eines der Produkte, die jeder Strategiefreak einmal gespielt haben sollte.

Der Reiz bei Strategiespielen im Netz ist natürlich ein ganz anderer. Die meisten Exemplare menschlicher Gegenspieler sind nämlich gerissener als der Computer und können mit immer neuen Angriffsstrategien und Taktiken aufwarten. Inzwischen haben sich unter den Netzwerkspielern eine Reihe ungeschriebener Regeln etabliert. Zuerst wurden solche Regeln bei *C&C*, dem zur Zeit noch besten Netzspiel des Genres, aufgestellt. So ist zum Beispiel das Beschießen von Sammlern verachtet. Diese langsamen und etwas trotteligen Ressourceneintreiber sind schließlich kaum vor sich selbst zu schützen, geschweige denn vor einem länger anhaltenden Beschuß. Ebenso verschmäht ist das Zerstören feindlicher Tiberiumfelder, um so die Geldquelle des Kontrahenten versiegen zu lassen. Besonders abgeworfene Atombomben auf die grünen Flächen haben sich als überaus gemein und zerstörerisch erwiesen.



Klar, es war abzusehen, daß eine Fortsetzung von *Command & Conquer* kommen würde. Und bereits im Vorfeld wurde eine Menge darüber berichtet. Das Ergebnis war ein hervorragendes SVGA-Spiel. Wie bei *Warcraft 2* standen die vielen Optionen auch hier dem Netzwerkspiel im Weg. Doch ansonsten konnte die Neuerscheinung auf der ganzen Linie überzeugen.



***Dungeon Keeper* wurde lange Zeit als Rollenspiel erwartet. Heraus kam allerdings etwas ganz anderes: Ein Strategiespiel mit Actioneinlagen und Rollenspielelementen. Pure Strategiefans sollten allerdings erst einmal probespielen, bevor sie sich für einen Kauf entscheiden.**

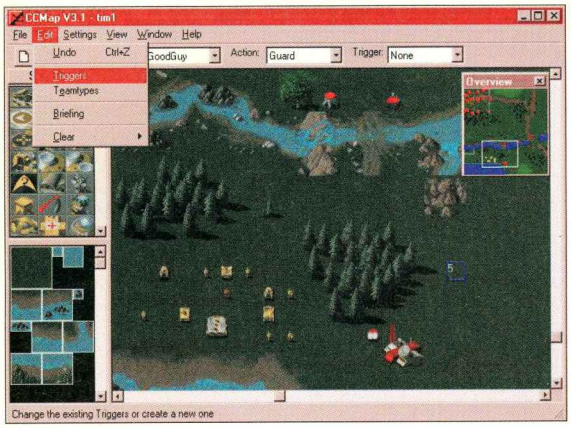


***Warlords II Deluxe* kam seinerzeit im Vergleich zu seinem Vorgänger mit einer riesigen Zahl an Szenarios und einer besseren, aber immer noch nicht voll zufriedenstellenden, künstlichen Intelligenz daher. Klare SVGA-Grafiken und ein lang anhaltendes Gameplay konnten durchaus überzeugen.**

Inzwischen haben sich unter den Netzwerkspielern eine Reihe ungeschriebener Regeln etabliert. Zuerst wurden solche Regeln bei *C&C*, dem zur Zeit noch besten Netzspiel des Genres, aufgestellt.

C&C ist noch immer das beliebteste Strategiespiel im Netzwerk. Das liegt vor allem daran, daß die Folgewerke zu komplex und

unübersichtlich für das Multiplay geworden sind. Zuerst hat man das bei *Warcraft II* gemerkt, das durch seine vielen unterschiedlichen Einheiten und Upgrade-Möglichkeiten vom eigentlichen Gameplay, dem strategischen Kampf, ablenkt. Auch *C&C:Alarmstufe Rot* ist durch die neuen Luft-, Wasser- und Landeinheiten fürs Netzwerkspiel nicht unbedingt brauchbarer geworden. Das hat wohl auch Westwood gemerkt. Die Firma legte nämlich den ersten Teil des Erfolgsspiels noch einmal neu auf. Allerdings für Windows95 und in SVGA. Und das stellt in puncto Netzwerk jedes andere Strategiespiel in den Schatten. In



Mit *C&C-Map* kam der Editor eines Fremdherstellers auf den Markt, durch den die komfortable Erstellung von Karten und Missionen für das Westwood-Spiel ermöglicht wurde. Auch für *Warcraft* ist ein solches Programm im Handel erhältlich. Alle Neuerscheinungen kommen von Haus aus mit einem Editor daher.

Zukunft wird sich das sicherlich noch einmal ändern. Auch hier läßt besonders *Dark Reign* hoffen, das Bündnisse zwischen den Spielern zuläßt, die auch den Austausch von Ressourcen und Einheiten mit einschließen. Unterdessen ist Westwood mit der Arbeit an *C&C Sole Survivor* beschäftigt, das ausschließlich im Internet gespielt werden kann. Das WWW wird jetzt immer häufiger als Basis für Strategiespiele dienen. Wir bleiben diesbezüglich natürlich am Ball.



TOPSHARE
Hans-Günter Röpke Abt.POW
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel.: 05384/1680
Fax. 05384/280
T-online: röpke#
Internet: www.Topshare.de
Email:Topshare@t-online.de

SOFTWARE darf auch PREISWERT SEIN !!

CD-ROM SPIELE

Air Show f. FS 6.0	67,90
Al unser Jr.	5,90
Asterix & Obelix	58,90
Bundesliga Manager 97	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Comanche 3	85,90
Command & Conquer2	88,90
C&C 2 Gegenangriff	33,90
Denkfabrik DV	49,90
Der Industriegigant	79,90
Diablo DA	79,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Die Siedler 2 Scenario	37,90
Die Übersiedler (Level)	28,90
Doppelkopf DV	39,90
Earth 2140 DV	44,90
Extreme Assault DV	78,90
FIFA Soccer 97 DV	81,90
Hell	5,90
HQ Airc.Collection 2	59,90
Holiday Island Scenario	28,90
Höhlenweltsaga DV	5,90
Imperium Galactica DA	79,90
Interstate 97	78,90
KKND DV	64,90
Kosis Lumpur DV	72,90
Larry 7 DV	87,90
Last Express DV	88,90
Lemmings 1-3	34,90
Loom	5,90
Lord of the Realm 2 DV	82,90
Lost Vikings 2 DV	75,90
Magic the Gathering	82,90
Marble Drop DV	48,90
MDK DV	83,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Moto Racer DV	84,90
MS Flugsimulator 6.0	98,90
NBA Life 97	82,90
Need for Speed 2 DV	84,90
Nemesis-Wizardry DV	84,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Opera Fatal DV	84,90
Outlaws DA	78,90
Pandemonium	78,90
Pinball 97	63,90
Prof.Teachers X-World	48,90
Railey Racing Xtrs	34,90
Redneck Rampage DA	82,90
Risiko DV	82,90
Safecracker DA	86,90
Sandwarriors DA	74,90
Schleichfahrt DV	77,90
S.C.A.R.A.B. DA	77,90
Segaralley	87,90
Silent Hunter DV	68,90
Sim Copter	85,90
Sim Golf DV	85,90
Stuntlit DA	58,90
Star Trek Borg	59,90
Star Trek Generations	82,90
Star Trek Voyager	59,90
Theme Hospital DV	83,90
Toy Story	59,90
Trek Academy DV	47,90
UEFA Champions 96/97	78,90
Vermeer DV	59,90
Warcraft 2 Spezial DV	88,90
X-Wing vs Tiefighter	78,90

LÖSUNGSHEFTE
ca. 200 verschiedene
Je 12,90

LEXIKA

Bertelsmann:	
- Discovery 97	159,-
- Info ROM	79,90
- Lexikon der Tiere	84,90
- Universallexikon 97	48,90
- Chronik der Technik	85,-
Botanisches Lexikon	9,90
Compton	
Encyclopedia 97	68,90
Data Becker Lexikon 97	47,90
Encyclopedia	
Britannica 97	1298,90
Infopedia 2.0 DV	82,90
Lexikon des internationalen	
Films	128,90
Microsoft:	
- Bookshelf 96/97	119,90
- Encarta 97	109,-
- Encarta 97 DV	184,90
- Lexirom 2.0 DV	289,-
Rock Encyclopedia DV	82,-

KUNST

A Stroll in 20th Century	
Art DV	78,90
Esher Interaktiv	68,90
Leben mit der Kunst DV	79,90
Musee dOrsay	89,90
Paul Cezanne DV	79,90
Picasso DV	87,90
Van Gogh-Sternennacht	57,90
Vermeer	78,90

SPRACHEN

Englisch 1 Plus	79,-
Englisch 2 Plus	78,90
TMX Englisch	38,90
Srachreise Espanol 2	85,-
Sprachreise Englisch 1	85,-
Win Vokabel 3.0	
- D/E E/D	38,90
- D/F F/D	38,90
- D/I I/D	38,90
Win Wörterbuch D/E	12,-
Win Wörterbuch D/F	12,-

INFOTAINMENT & NÜTZLICHES

3D Explorer USA	68,90
65000 Click Arts	84,90
10000 Color Cliparts	44,-
A.D.A.M DV	78,90
After Dark 4.0	48,90
Bastspack 1	84,90
Body Works 5.0 DV	69,-
Das Wunder unseres	
Körpers	129,-
Der 2.Weltkrieg	68,90
Der 7.Sinn	44,90
Der U-Boot Krieg	44,90
Die Atombombe	79,90
D-Info 97	39,90
D-SAT	39,90
Dudens-die NEUE Rechtschreibung	68,90

Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschungs CD GRATIS!!!

Encyclopädie des 2. Weltkriegs (10cds)	178,90
Falk Euro Route	44,90
Falk Street Pilot	44,90
Fischer Weltalmanach 97	47,90
Holocaust- Gegen das Vergessen	68,90
IQ 130	48,90
Kai´s Power GOO	88,90
Magix	
- Musicmaker 2.0 DV	84,90
- Musicpainter	84,90
- Musicstudio	84,90
Map n Go 3.0	89,90
MS Cinemania 97	68,90
MS World Atlas	109,-
MS Weltatlas DV	147,90
Night Owl 24	48,90
Patchwork 2/97	39,90
Pegasus Vol. 6	36,90
Pegasus Games Vol.2	36,90
Pegasus Win 95 4	38,90
Perry Rhodan	47,90
Peter Gabriel: Eve	89,90
Print Artist	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Powerroute (1000 Stadtpläne)	47,90
Powerroute Europa	47,90
Red Shift Vol.2	129,90
Shell-Interaktiver Führerschein	56,90
Sophies Welt DV	78,90
Sybex	
-3D Homedesigner	28,90
Taxman	78,90
Teleinfo Spezial 5.0	44,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3	84,90
Ultrapack 4	79,90
UNICEF PACK	44,90
WDR Computerclub	29,90
Vulkane-Leben mit der Bedrohung	79,90
Welt der Wunder	38,90
Welt der Wunder 2	38,90

KINDERPROGRAMME

Barbie Druckstudio	58,90
Barbie Modedesigner	64,90
Blinky Bill DV	38,90
Dr Bain:	
- Reist durch die Zeit	72,90
Janosch:	
- der kleine Tiger	58,-
- Riesenparty	65,90
- Ich mach Dich gesund	64,90
Kinderakademie	59,90
Lextkids DV	84,90
Mathebluster jr	59,90
Mein erstes Lexikon	99,90
Prof.Tims verrückte Werkstatt	74,90
Sim Park DV	68,90
Sim Tunes DV	68,90
Timelsnd DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Urmels Filmstudio	68,90
Wo ist Walter ?	78,90
Zirkus DV	29,90

Versandkosten:
Vorkasse 6,90DM Nachnahme 10,90DM
Ausland nur Vorkasse 17,00DM

Preisliste GRATIS !
Gewinnen bei TOPSHARE
ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS
unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD. Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte (Datum des Poststempels)
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !

TOPSHARE
Hans-Günter Röpke Abt.POW
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel.: 05384/1680
Fax. 05384/280
T-online: röpke#
Internet: www.Topshare.de
Email:Topshare@t-online.de

SOFTWARE darf auch PREISWERT SEIN !!

CD-ROM SPIELE

Air Show f. FS 6.0	67,90
Al unser Jr.	5,90
Asterix & Obelix	58,90
Bundesliga Manager 97	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Comanche 3	85,90
Command & Conquer2	88,90
C&C 2 Gegenangriff	33,90
Denkfabrik DV	49,90
Der Industriegigant	79,90
Diablo DA	79,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Die Siedler 2 Scenario	37,90
Die Übersiedler (Level)	28,90
Doppelkopf DV	39,90
Earth 2140 DV	44,90
Extreme Assault DV	78,90
FIFA Soccer 97 DV	81,90
Hell	5,90
HQ Airc.Collection 2	59,90
Holiday Island Scenario	28,90
Höhlenweltsaga DV	5,90
Imperium Galactica DA	79,90
Interstate 97	78,90
KKND DV	64,90
Kosis Lumpur DV	72,90
Larry 7 DV	87,90
Last Express DV	88,90
Lemmings 1-3	34,90
Loom	5,90
Lord of the Realm 2 DV	82,90
Lost Vikings 2 DV	75,90
Magic the Gathering	82,90
Marble Drop DV	48,90
MDK DV	83,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Moto Racer DV	84,90
MS Flugsimulator 6.0	98,90
NBA Life 97	82,90
Need for Speed 2 DV	84,90
Nemesis-Wizardry DV	84,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Opera Fatal DV	84,90
Outlaws DA	78,90
Pandemonium	78,90
Pinball 97	63,90
Prof.Teachers X-World	48,90
Railey Racing Xtrs	34,90
Redneck Rampage DA	82,90
Risiko DV	82,90
Safecracker DA	86,90
Sandwarriors DA	74,90
Schleichfahrt DV	77,90
S.C.A.R.A.B. DA	77,90
Segaralley	87,90
Silent Hunter DV	68,90
Sim Copter	85,90
Sim Golf DV	85,90
Stuntlit DA	58,90
Star Trek Borg	59,90
Star Trek Generations	82,90
Star Trek Voyager	59,90
Theme Hospital DV	83,90
Toy Story	59,90
Trek Academy DV	47,90
UEFA Champions 96/97	78,90
Vermeer DV	59,90
Warcraft 2 Spezial DV	88,90
X-Wing vs Tiefighter	78,90

LÖSUNGSHEFTE
ca. 200 verschiedene
Je 12,90

LEXIKA

Bertelsmann:	
- Discovery 97	159,-
- Info ROM	79,90
- Lexikon der Tiere	84,90
- Universallexikon 97	48,90
- Chronik der Technik	85,-
Botanisches Lexikon	9,90
Compton	
Encyclopedia 97	68,90
Data Becker Lexikon 97	47,90
Encyclopedia	
Britannica 97	1298,90
Infopedia 2.0 DV	82,90
Lexikon des internationalen	
Films	128,90
Microsoft:	
- Bookshelf 96/97	119,90
- Encarta 97	109,-
- Encarta 97 DV	184,90
- Lexirom 2.0 DV	289,-
Rock Encyclopedia DV	82,-

KUNST

A Stroll in 20th Century	
Art DV	78,90
Esher Interaktiv	68,90
Leben mit der Kunst DV	79,90
Musee dOrsay	89,90
Paul Cezanne DV	79,90
Picasso DV	87,90
Van Gogh-Sternennacht	57,90
Vermeer	78,90

SPRACHEN

Englisch 1 Plus	79,-
Englisch 2 Plus	78,90
TMX Englisch	38,90
Srachreise Espanol 2	85,-
Sprachreise Englisch 1	85,-
Win Vokabel 3.0	
- D/E E/D	38,90
- D/F F/D	38,90
- D/I I/D	38,90
Win Wörterbuch D/E	12,-
Win Wörterbuch D/F	12,-

INFOTAINMENT & NÜTZLICHES

3D Explorer USA	68,90
65000 Click Arts	84,90
10000 Color Cliparts	44,-
A.D.A.M DV	78,90
After Dark 4.0	48,90
Bastspack 1	84,90
Body Works 5.0 DV	69,-
Das Wunder unseres	
Körpers	129,-
Der 2.Weltkrieg	68,90
Der 7.Sinn	44,90
Der U-Boot Krieg	44,90
Die Atombombe	79,90
D-Info 97	39,90
D-SAT	39,90
Dudens-die NEUE Rechtschreibung	68,90

Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschungs CD GRATIS!!!

Encyclopädie des 2. Weltkriegs (10cds)	178,90
Falk Euro Route	44,90
Falk Street Pilot	44,90
Fischer Weltalmanach 97	47,90
Holocaust- Gegen das Vergessen	68,90
IQ 130	48,90
Kai´s Power GOO	88,90
Magix	
- Musicmaker 2.0 DV	84,90
- Musicpainter	84,90
- Musicstudio	84,90
Map n Go 3.0	89,90
MS Cinemania 97	68,90
MS World Atlas	109,-
MS Weltatlas DV	147,90
Night Owl 24	48,90
Patchwork 2/97	39,90
Pegasus Vol. 6	36,90
Pegasus Games Vol.2	36,90
Pegasus Win 95 4	38,90
Perry Rhodan	47,90
Peter Gabriel: Eve	89,90
Print Artist	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Powerroute (1000 Stadtpläne)	47,90
Powerroute Europa	47,90
Red Shift Vol.2	129,90
Shell-Interaktiver Führerschein	56,90
Sophies Welt DV	78,90
Sybex	
-3D Homedesigner	28,90
Taxman	78,90
Teleinfo Spezial 5.0	44,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3	84,90
Ultrapack 4	79,90
UNICEF PACK	44,90
WDR Computerclub	29,90
Vulkane-Leben mit der Bedrohung	79,90
Welt der Wunder	38,90
Welt der Wunder 2	38,90

KINDERPROGRAMME

Barbie Druckstudio	58,90
Barbie Modedesigner	64,90
Blinky Bill DV	38,90
Dr Bain:	
- Reist durch die Zeit	72,90
Janosch:	
- der kleine Tiger	58,-
- Riesenparty	65,90
- Ich mach Dich gesund	64,90
Kinderakademie	59,90
Lextkids DV	84,90
Mathebluster jr	59,90
Mein erstes Lexikon	99,90
Prof.Tims verrückte Werkstatt	74,90
Sim Park DV	68,90
Sim Tunes DV	68,90
Timelsnd DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Urmels Filmstudio	68,90
Wo ist Walter ?	78,90
Zirkus DV	29,90

Versandkosten:
Vorkasse 6,90DM Nachnahme 10,90DM
Ausland nur Vorkasse 17,00DM

Preisliste GRATIS !
Gewinnen bei TOPSHARE
ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS
unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD. Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte (Datum des Poststempels)
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !

Power-Gameplay

Was, bitte sehr, ist eigentlich ein Preview? Eine Vorschau? Ein Test ohne Wertung? Eine verlängerte Meldung? Ab sofort sorgen wir für Klarheit, damit Sie den Durchblick haben.

Focus on

In dieser Rubrik werden Spiele vorgestellt, zu denen wir zwar ausführliche Infos, aber kein oder nur bedingt spielbares Material haben. Oder aber es handelt sich um Titel, deren voraussichtlicher Erscheinungstermin noch mindestens drei Monate entfernt liegt.

The Fifth Element	26
Gettysburg	33
Interplay (diverse)	28
Kurz&knapp (diverse)	38
Playmates (diverse)	36
Riven	34
Worms 2	32

Previews

In der Preview-Rubrik werden ausschließlich Titel besprochen, die wir bereits anspielen durften und außerdem – laut Hersteller – innerhalb der nächsten zwei Monate erscheinen werden.

Dark Earth	53
Die Insel des Dr. Moreau	44
F1 Manager Professional	56
Flight Unlimited 2	42
Incubation	46
Lands of Lore 2	40
Microsoft Flight Simulator '98	54
Quest for Glory V	50
7th Legion	52
Total Annihilation	48

Reviews

Action

Independence Day	62
Perfect Weapon	73
Resident Evil	82
Super Bubsy	80

Adventure

Baphomets Fluch 2	104
Das Blaufies-Komplott	76
Hitman	92
Little Big Adventure 2	86

Denk- und Knobelspiel

Microsoft Puzzle Collection	74

Fahrsimulation

688 Hunter/Killer	66

Flugsimulation

F-16 Fighting Falcon	89
iF22	98

Reaktionsspiel

Hardcore 4x4	96
Swing	58

Rennsimulation

Monster Trucks	64

Rollenspiel

Betrayal in Antara	78
Blood Omen: Legacy of Kain	90

Sportspiel

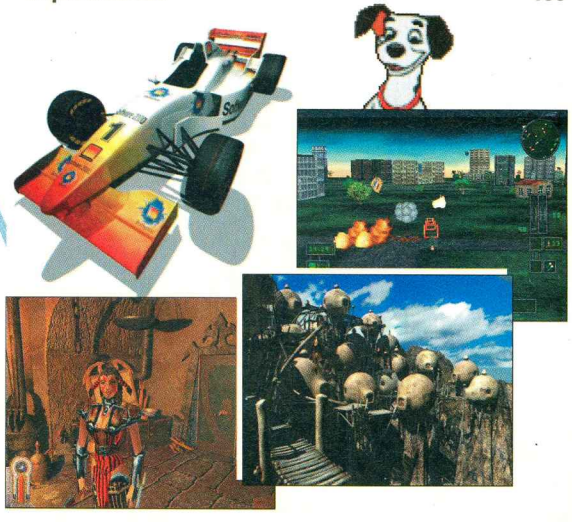
Links LS 1998 Edition	88

Strategie

Beasts & Bumpkins	70
Jurassic War	84
Outpost 2	102
Panic Soldier	77
Pazifik Admiral	60
Power Chess	106
Terra Inc.	72
Warlords III: Reign of Heroes	68

Wirtschaftssimulation

Constructor	94
Imperialismus	100



Wertungssystem

Die Spiele, die wir in der PC POWER vorstellen, werden von uns auf alle wichtigen Aspekte hin überprüft, aus denen sich später die Wertung ergibt.

Bei unserem Punkt-Wertungssystem werden alle wesentlichen Spielanteile addiert, so daß sich die Gesamtwertung, also der eigentliche SPIELWERT, ergibt. Dieser liegt bei maximal 100 Punkten, die sich wie folgt verteilen:

Grafik: 20 Punkte

Hier bewerten wir nicht nur die optische Schönheit stehender Bilder, sondern auch Animationen, ruckelfreies Scrolling und FX. Eine schlechte Grafikwertung kann sich auch negativ auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Sound: 20 Punkte

Zum Sound gehört eine angenehme Musikuntermalung, eine (falls vorhanden) klare Sprachausgabe und die Kompatibilität mit den gängigsten Soundkarten. Mieser Sound oder kaum verständliche Worte können sich auch negativ auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Handhabung: 10 Punkte

Hierzu zählen vor allem die Installation, das Handbuch, Speichermöglichkeiten und Hardware-Voraussetzungen. Ein Programm, das z.B. laut Verpackung Windows 95-tauglich ist und dann doch nicht läuft, wird hier entsprechend abgewertet. Auch mangelhafte Maus-, Joystick- oder Tastatursteuerung werden bei der Handhabung berücksichtigt; sofern dies spielentscheidend ist, wird es sich auch auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

Das wichtigste Argument für den Spielekauf: Wie gefällt uns das Spiel? Ist es in einer Stunde durchgezockt oder hat man wochenlang etwas davon? Stimmt das Preis-/Leistungsverhältnis oder versucht hier jemand, mit einem müden Game schnell noch einen Hunderter zu verdienen? Erfüllt es die Erwartungen, die man an das jeweilige Genre setzt? Bringt es Neues oder handelt es sich um ein Konzept, das schon mehrfach umgesetzt worden ist? All diese und noch mehr Aspekte werden bei Spiel-/Dauerspaß berücksichtigt werden. In der Spielebesprechung erfahren Sie jeweils die Einzelheiten.

Aus der Gesamtwertung können Sie entnehmen, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt oder nicht. Was aber selbstverständlich nur unsere Meinung ist, die Kaufentscheidung fällen Sie ganz allein.



Der PLATIN-AWARD ist eine besondere Auszeichnung, die wir dann vergeben, wenn uns ein Spiel ganz besonders gut gefallen hat. Außerdem wollen wir mit diesem Prädikat die Leistung des Herstellers würdigen. Spiele mit dem Platin-Award müssen nicht zwangsläufig über 90 Punkte in der Wertung erhalten.

Power On!

SV 737 AEROSPACE ULTRA*
Klangharmonie in Vollendung!
Integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse und BBE-Technik für kristallklaren Sound.
unverb. Preisempf. DM 89,95

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
unverb. Preisempfehlung DM 99,95

SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen.
50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach
unverb. Preisempf. DM 69,95

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben!
Integrierter Verstärker, 2-Wege System/ 180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 149,- inklusive Spezialnetzgerät

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 79,95

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D · 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

The Fifth

Markus Brodrick stellt Bruce Willis nach und den Franzosen die Frage: Was bringt das Spiel zum Film?

Gaumont hat mit dem Streifen The Fifth Element einen absoluten US-Kinohit geschaffen und mit Bruce Willis und Gary Oldman hochkarätig besetzt. Zum Erfolg trug auch Regisseur Luc Besson bei, dessen vorangegangene Filme "Nikita" und "The Professional" ebenfalls sehr erfolgreich waren. Das Magazin *Total Film* bezeichnete The Fifth Element bereits als "Die Antwort auf Blade Runner" und als "den am ungeduldigsten erwarteten SF-Streifen" umd gab ihm den "Thrill-Faktor" 10.

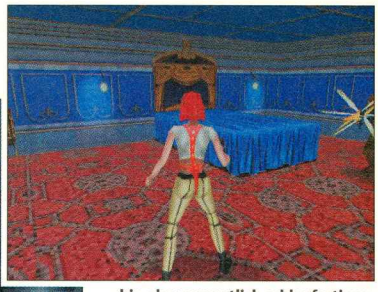
Das Spiel

Das gleichnamige Computer-Game wird sich weitestgehend an der Handlung des Films orientieren. Die läßt sich so schildern: Weit entfernt von hier und jetzt, 250 Jahre in der Zukunft, bemüht sich eine Gruppe Außerirdischer gemeinsam mit den Menschen, einen Kometen, der alles Böse in schrecklicher Konzentration in sich vereint, (Hört sich schwer nach der Büchse der Pandora an. Übrigens bewahrt Martin in derselben seine Schokokekse auf. Der Red..) der Erde fernzuhalten.

Schon hier bietet sich die erste Abwechslung im Gegensatz zu den oft sehr müden Hintergrundstorys von Sciencefictiongames. Zur Abwechslung wird *mit*, nicht gegen die Außerirdischen gekämpft. (Es wäre auch sehr schade, so attraktive Personen wie Leeloo mit Händen, Füßen und dem Blaster zu bekämpfen. Ganz im Gegenteil. Der Red..) Die Rolle der Hauptfigur dieser Gruppe wird die Alien-Dame Leeloo übernehmen. Sie als Schlüssel zum Fünften Element wird die Gruppe zu vier antiken Steinen bringen, die maßgeblich zur Rettung der Erde beitragen. Der Spieler übernimmt in diesem Game die Rolle des Führers der außerirdischen, aber trotzdem sehr humanoid wirkenden Figuren Korben und Leeloo. In den 15 Levels des Spiels werden häufig Sequenzen aus dem Film wiederzuerkennen sein.



Ich sehe ja ein bißchen wie die junge Steffi Graf aus...



...bin aber wesentlich schlagfertiger, wenn es darum geht,...



...dem Feinde mutig gegenüberzutreten

Der Schwerpunkt bei der Entwicklung der PC-Umsetzung lag auf den sorgfältig gerenderten Grafiken und den aufwendig texturierten Hintergrundbildern. Aus Sicht der dritten Person müssen Sie gegen 16 verschiedene Feinde antreten, von denen einige geradewegs dem Film entsprungen zu sein scheinen. (Meine geliebten

Ultim@te Race Vertagt, aber nicht vergessen

Neuesten Ankündigungen zufolge wird im Spätsomer 1997 eine PC-CD-Version von Ultim@te Race erscheinen. Dieser Titel wird voll von der Erfahrung, die Kalisto auf dem Gebiet der Real-Time-3-D-Technlogie sammeln konnte, profitieren. Mit einer Menge neuer Tracks, Multiplayer- und Internet-Features wird dieser Titel heiße Rennen im Netzwerk für bis zu 16 Spieler ermöglichen. Die einzigartige LibSys-Engine made by Kalisto wird den Spielern das ultimative Rennfeeling vermitteln.

Dank genereller Unterstützung von 3-D-Grafikboards soll das Game auch in 800x600-SVGA-Auflösung 25 Frames pro Sekunde auf den Monitor bringen. Aufwendige Texturierungen, Reflexionen, Rauch und Metalleffekte an Fahrzeugteilen sorgen für höchste Realitätsnähe, der transparente Effekte und Reifenspuren auf der Fahrbahn den letzten Touch geben. Auch die Sound-Engine des Games steht nicht zurück, mit realen Doppler-Effekten kommt das richtige Rennfeeling auf. Natürlich fordert eine derartige Annsammlung von Superlativen ihren Tribut. Das Spiel wird recht aufwendige Hardware verlangen. Die Minimalkonfiguration verlangt nach einem Pentium 120, unterstützt von 16 MB RAM und einem flotten CD-ROM. Aber, wer hätte bei so viel Goodies schon weniger erwartet? Mehr Neuigkeiten zu Ultim@te Race erfahren Sie unter *www.ultimaterace.com* im Internet.

Element

kalisto entertainment

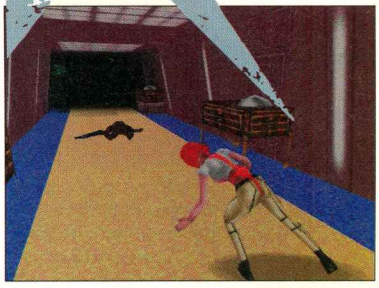
Rottis haben sich eine böse, böse Sommergrippe eingefangen. Sie ähneln jetzt mehr Rotzweilern als Rottweilern, ihr Bedarf an frischem, dampfenden Blut ist unersättlich geworden. Das gesamte Power-Team, mit Ausnahme des geliebten Herrchens, ist auf der Flucht vor den reißenden Bestien. So viel zum Thema "Entspringen". Der Red..)

Anm. des Chefrotzers: Stimmt es eigentlich, daß Du letztens einen Film über Hunde sehen wolltest und dann frustriert warst, weil gar keine darin vorkamen? Wie hieß der doch gleich...? – Ach ja: "Wenn die prallen Möpse hüpfen..."

Mangalores, Cops, die gefürchteten Leibwachen des Zorg, und einige neue Gegenspieler wie z.B. fliegende Robot-Guards, machen die Aufgabe des Spielers nicht leichter. Das Spektrum der heißen Kämpfe reicht vom Faustkampf bis zu Long-Range-Gefechten mit raffinierten Waffen. Nachdem der Spieler sich für eine der Figuren der Story, Korben oder Leeloo, die er begleiten möchte, entschieden hat, warten 15 spannungsgeladene Level voller 3-D-Action. Ob in den Weiten des Astroport, New York 2413 oder Fhioston Paradise, die Spannung reißt nicht ab.



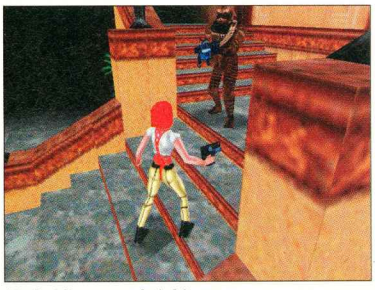
Gleich gibt's Keile, Kerle!



Kegeln kenne ich zwar etwas anders, aber was soll's...

Neue Technik braucht das Game

Zahlreiche Kameras, von künstlicher Intelligenz gesteuert, zeichnen das Kampfgeschehen aus allen erdenklichen Winkeln auf und ermöglichen dem Spieler eine optimale Betrachtungsweise. Zu Anfang und Ende jeder Sequenz des Games wird der Spieler mit einem kurzen Video über seine Position im Universum des Games informiert. The Fifth Element wird maßgeblich von einer neuen Engine profitieren. Die bei Kalisto entwickelte LibSys-Technologie, eine 3-D-Engine gibt dem Game mit ihrer 3-D-Board-Unterstützung nicht nur sein unverkennbares Outfit, sondern sorgt für Speed in allen Lebenslagen. The Fifth Element wird voraussichtlich im Winter '97 als CD für die Sony Playstation und als Windows 95-CD mit voller 3-D-Hardwareunterstützung zu erhalten sein.



'Tschuldigung, geht's hier zur Kosmetikabteilung?



Guck mal, das hab' ich in der Ballettschule gelernt



Ich sag's ja: Ajax schafft Glanz ins Haus

Die Firma

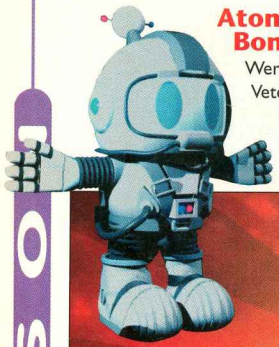
Unter dem Label Kalisto werden unabhängig Spiele entwickelt und vertrieben. Der Stammsitz des Hauses befindet sich in Bordeaux, Frankreich. In Frankreich, Deutschland, den Vereinigten Staaten, Großbritannien und Japan arbeiten Zweigstellen des Mutterhauses. 1990 von Nicholas Gaume unter dem Label Atreid Cocept gegründet, fusionierte die Firma 1994 mit der Pearson-Gruppe. Die erfolgreiche Zusammenarbeit währte zwei Jahre. Nach dieser Phase entschlossen sich beide Unternehmen, ihre Konzepte in unterschiedliche Richtungen weiterzuentwickeln. Seit 1996 wieder eigenständig, arbeitete Nicholas Gaume erfolgreich an den Titeln *Pac in Time*, *Al Unser Jr Arcade Racing* und *Savage Warriors*. Momentan befinden sich die Games *Dark Earth* (siehe Preview in diesem Heft), ein Real-Time 3-D Action-Game für die PlayStation, *Nightmare Creatures* und *Ultim@te Race*, ein Multiplayer-Arcade-Racing-Game, sowie *The Fifth Element* in Arbeit.

Interplays Mission



Damit Frank Fischer auch ja nicht zum Faulenzen kommt, hat ihn Interplay mit fast einem Dutzend neuer Titel bedacht.

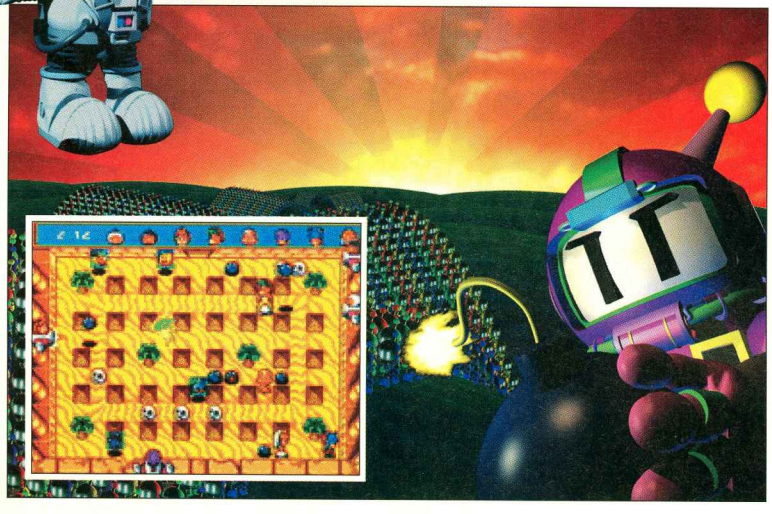
Seitdem in Deutschland das Star Trek-Fieber ausgebrochen ist, verheißt alles, was mit spitzen Ohren, kahlrasiertem Schädel oder den Insignien der Sternenflotte zu tun hat, auch kommerziellen Erfolg. Während man sich bei Microprose die Rechte an der Next Generation unter den Nagel gerissen hat, setzt Interplay voll auf die Wirkung der kultigen Originalcrew. Damit sich der Deal mit Paramount auch finanziell lohnt, sind beim Branchenveteranen gleich zwei Titel in Arbeit. Aber das ist längst noch nicht alles, denn neben den Space-Abenteuern stehen gleich zehn weitere Titel ins Haus. Dank Interplays guter Pressearbeit sind wir schon zu jetzt in der Lage, die Titel kurz vorzustellen und die ersten Hintergrundinfos zu präsentieren.



Atomic Bomberman

Wer sich selbst zu den Veteranen unter den Computerspielern zählt, für den ist der Atomic Bomberman sicher kein neuer Held am Pixelhimmel. Seit 1989 wird das Spiel von einer beachtlichen Fangemeinde als Multiplayer-Spiel gezockt. Nun ist das explosive Männchen zurück und präsentiert sich von seiner besten Seite. Neueste 3-D-Rendergrafiken wurden mit dem bewährten Gameplay verknüpft und machen das Spiel wieder up to date. Bis zu zehn Spieler können an dem Spaß teilhaben, und so wird das Rennen gegen Zeit und Mitzocker wohl heißer denn je. All die Erfahrung, die man mit der beliebten Super Nintendo-Version gesammelt hat, will man nun in den PC-Titel einbringen. Insgesamt lockt das Spiel mit über 20 Todesarten und zahlreichen "secrets".

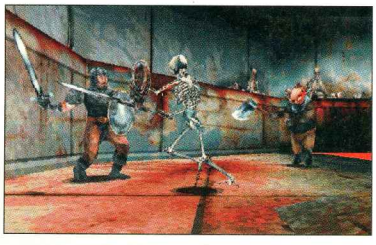
Die Aufgabe der Spieler denkbar simpel: Vernichten Sie die Gegner. Sind erst einmal alle Mitspieler aus dem Weg geräumt, ist die Runde gewonnen. Auch die bekannten "Power-ups" sind wieder mit von der Partie. Sie sorgen unter anderem für solch interessante Effekte, wie z.B. eine Verstärkung der Explosionswirkung, schnelleres Fortkommen oder das Verlangsamen der Gegner – die Liste ist nahezu endlos. Die Bomben lassen sich diesmal auch aufnehmen oder durch die Gegend schießen. So kann man das unliebsame Explosionsmittel zum überbringer zurücksenden. Atomic Bomberman gehört zu den nächsten Titeln, die Interplay veröffentlicht und dürfte innerhalb der nächsten zwei Monate ins Haus stehen.



Die by the Sword

Etwas weniger explosiv, aber genauso tödlich geht es bei Interplays neuem Combat Game zu. "Die by the Sword" verwendet eine eigens





dafür entworfenes Game-Engine. VSIM Motion Control nennt sich das gute Stück Programmierarbeit und soll neben der einzigartigen Bewegungsfreiheit auch noch eine besonders ausgereifte künstliche Intelligenz bei den Gegnern garantieren. Anders als bei der Konkurrenz, sind sogar Fallen und knifflige Rätsel ins Spielgeschehen eingebaut. Das alter ego soll sich ebenso geschmeidig und komplex bewegen, wie man das von wirklichen Kämpfern gewohnt ist. Selbst die physikalischen Gegebenheiten wurden bedacht. Die eigentlich recht junge Technologie des "motion capturing", die in den erfolgreichen

Kampfsporttiteln der letzten Zeit Verwendung fand, sei nun völlig überflüssig, behauptet man im Interplay-Hauptquartier. In der 3-D-



Welt hat jede Aktion auch ihre physikalisch korrekte Wirkung. Ob nun Eisen auf Eisen trifft, oder ein Schlag in der Magengrube des Gegners landet – die Effekte sind so zahlreich wie die Angriffspunkte.

Insgesamt steht man mehr als 20 unterschiedlichen Kontrahenten gegenüber, die allesamt über eigene Stärken, Schwächen und vor allem Intelligenzen verfügen. Allen gemein ist jedoch die Fähigkeit, sich auf die Schläge des Gegners einzustellen und so auch fortgeschrittene Recken ständig in Atem zu halten. Darüber hinaus muß man sich neben dem normalen Kampfgeschehen auch noch auf die diversen Rätsel konzentrieren.

Neu in diesem Genre dürfte wohl der Bewegungseditor sein, mit dessen Hilfe man verschiedene Bewegungsabläufe entwerfen kann So läßt sich dann auch der eigene Kampfstil entsprechend optimieren. Diese Bewegungen lassen sich dann sogar exportieren und an andere Spieler weitergeben. Natürlich wird auch ein Multiplayer-Modus mit im Spiel integriert sein. Die by the Sword ist für November 1997 angekündigt.

Fallout

Nachdem man schon vermuten mußte, das man bei Interplay nach "The Bards Tale" und "Wasteland" nun keine Ambitionen mehr hat, weitere Rollenspiele zu produzieren, plant man nun doch eine weitere Veröffentlichung in diese Richtung. Bei Fallout handelt es sich um ein Rollenspiel, das in einem post-nuklearen Zeitalter spielt. Das Spiel orientiert sich dabei so sehr an einem echten RPG-System, daß die Macher es als das erste richtige Computer-Rollenspiel überhaupt bezeichnen. Mit rundenbasierten Kämpfen, hunderten von verschiedenen Charakteren und über 20 speziell erstellten 3-D-Wesen will man vor allem erfahrene RPG-Spieler an den Monitor fesseln. Abwechslungsreiche SVGA-Grafiken sollen den 15 verschiedenen Locations das jeweils typische Flair vermitteln.

Die Geschichte klingt spannend, ist aber sicher nicht neu. 80 Jahre nach dem Untergang der modernen Zivilisation fällt das Überleben, unter den Auswirkungen eines weltweiten, nuklearen Krieges, in der fremdartigen und gefährlichen Welt nicht sonderlich leicht. Der Spieler übernimmt den Part eines Unterweltlers, der sich in der Oberwelt gegen Mutanten, Strahlung, Gangs und Gewalt zur Wehr setzen muß. Die eigentliche Aufgabe besteht darin, einen Ersatz für den defekten und lebenswichtigen Wasserfilter zu finden. Auf seiner Reise offenbaren sich dem Spieler in den 15 Locations immerhin über 50 Mini-Quests mit mehreren Lösungswegen. Man passiert solch vielversprechende Orte, wie z.B die "Brotherhood of Steel", die "Rad Scorpion dens" und "Junktown".

Auch wenn Fallout vor allem in Echtzeit gespielt wird, bietet es im Kampf auch ein ausgefeiltes Runden-Kampfsystem, in dem man nicht nur die Möglichkeit hat, bestimmte Körperbereiche des Gegenübers zu attackieren, sondern einem auch noch die Entscheidung über die direkte Auswirkung bleibt. Friedfertigere Menschen haben so die Möglichkeit, ihre Pixelgegner am virtuellen Leben zu lassen – Data sei Dank! Dennoch hat man nicht versäumt, eine Reihe der unterschiedlichsten Todesarten zu integrieren. Wer möchte, kann auf eine der drei fertigen Charaktere zurückgreifen oder einfach selber Schöpfer spielen, wie man es von einem guten Rollenspiel gewohnt ist. Lange wird es wohl nicht mehr dauern, bis das Werk in den Regalen steht, und vielleicht ist bis zur nächsten Ausgabe schon eine Vollversion in unserem Briefkasten gelandet.

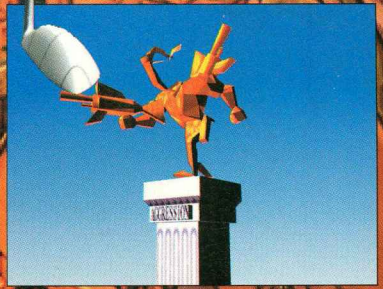
Earthworm Jim 3D

Es gibt Spiele, die können einen Spieletester schon gewaltig wurmen. Doch der Wurm ist nur in wenigen auch wirklich drin. Der putzige Regenwurm namens Jim hat sich schon durch die meisten Plattformen, vom Game Boy bis zum SNES erfolgreich durchgewunden. Nun steht eine Neuerung ins Haus. Mit Earthworm Jim 3D läutet Interplay die zweite Runde für den Würmling ein. Geplant ist die Fortsetzung für Nintendo64, Playstation und PC.

Wie der Titel schon andeutet, kommt der kleine Jim diesmal in aller Dreidimensionalität dahergekrochen. Irgendwie ist Jim zu Beginn des Spiels wohl in eine Traumwelt geraten, aus der er sich nur mühsam wieder hinauskämpfen kann. Die Welten, in denen er sich dabei bewegt, entspringen allesamt seinem Verstand und stellen die unterschiedlichen Sektionen seines Hirns dar. Die Reise läuft dabei in feinstem 3-D ab und läßt so nach keiner Richtung mehr Wünsche offen. Interessanterweise setzt man bei den Grafiken auf eine optimierte Voxel-Technik, deren Ursprünge man schon aus der Helicopter-Simulation Comanche kennen dürfte. So präsentiert sich das Spiel optisch ausgereift und vor allem zügig spielbar. Die Charaktere sind zum Teil schon vom Vorgänger bekannt, wobei man auch nicht versäumt hat, ein paar neue Wesen zu erschaffen – allesamt professionell animiert und unschlagbar komisch. Insgesamt hat Jimmie etwa 30 Level zu







Crime Killer

Wir schreiben das Jahr 2115. Als Mitglied einer Elite-Schutztruppe ist es Ihre Aufgabe, auf den Straßen Ihrer Stadt zu patrouillieren und für Recht und Ordnung zu sorgen. In einer Reihe von Missionen nehmen sie es mit dem organisierten Verbrechen auf. Einziger Lichtblick bei dieser harten Arbeit ist ein kleines holografisches Computersystem. Crime Killer ist ein Mix aus einem klassischen Rennspiel und einem Action-Titel. Die Route ist dabei, anders als bei den meisten Titeln dieser Art, nicht festgelegt, da die gesamte Landkarte in Echtzeit-3-D berechnet wird.

Die unterschiedlichen Bezirke verfügen jeweils über eigene Charakteristika. Auf verschlungenen Straßen, durch verseuchte Industriegebiete und stinkende Ghettos geht die atemberaubende Fahrt. Auch an Naturereignissen, wie z.B. Erdbeben und Vulkanen, hat man nicht gespart. Ein interessantes Feature ist auch die intelligente Kameraführung. Je nachdem wie sich das Auto verhält, verändert sich auch das Bild, so daß zum Teil ein realitätsnahes Fahrgefühl aufkommt. Da der Spieler, obwohl er nicht im Namen Seiner Majestät agiert, die Lizenz zum Töten hat, ist es egal, wie man Recht und Ordnung durchsetzt. Nukleare Bomben und die Harpune sind nur zwei der zahlreichen Hilfsmittel beim Eliminieren der Gegner. Ob Crime Killer wirklich das schnellste Rennspiel überhaupt wird, werden wir jedoch erst sagen können, wenn uns eine Testversion vorliegt.



oder seine Furcht vor den Horror–Figuren in einer Art Schocktherapie loswerden. Lange wird man bei Interplay den Wurm nicht mehr bändigen können, und so darf man ruhig schon einmal ein paar Mark für das Jump'n'Run bereitlegen. Zu kaufen gibt es das Kriechtier trotz aller Gerüchte nicht bei den lokalen Wurmfarmen, sondern nur im gutsortierten Softwarehandel.

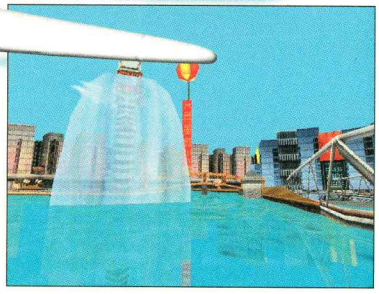
Power Boat

Richtig schnell wird es bei Interplay jedoch erst mit Power Boat, einem actionreichen Rennspiel der neuen Generation. Das Spiel soll endlich einmal das bieten, was andere Rennspiele versprechen. Egal ob man das Rennen selbst favorisiert oder lieber andere





Spieler im Kampf besiegt – das Spiel bietet für jeden etwas. Es sticht vor allem durch seine überragende 3-D-Grafik hervor. Von den weiten Ausläufern des Amazonas bis zu den urtümlichen Landschaften reist man zu Wasser einmal um den Globus. Dabei wurde nicht nur das Rennen selbst gewissenhaft programmiert, sondern auch ein interessantes Hintergrundgeschehen eingebunden, das den Reiz des jeweiligen Rennortes noch einmal hervorhebt. Interessant dürfte vor allem der Kurs von Monaco sein, bei dem sogar die Wagen der Formel-1-Meisterschaft auf den Straßen der Stadt im Hintergrund zu sehen sind. Insgesamt legen die Programmierer wohl gesteigerten Wert auf ein physikalisch



korrektes Fahrverhalten.

Wagen Sie den Sprung am Amazonas direkt durch den Mund einer Inca-Statue, und Sie landen direkt auf Ihren Gegnern. Versagen Sie beim Sprung, haben Sie ein Problem. Hinter jeder Kurve sind Hindernisse und Events. Natürlich wird auch bei Power Boat der Netzwerkmodus nicht fehlen. Man darf also gespannt sein.

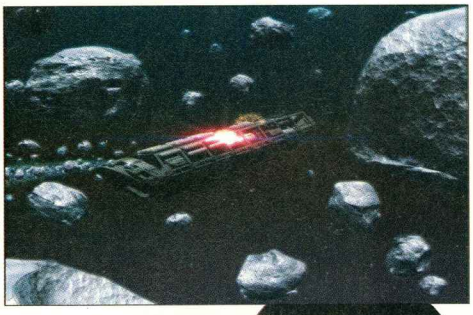
meistern, in denen er jeweils einen Traum bzw. Alptraum von sich selbst verkörpert. Als Möchtegern-Sheriff muß er sich z.B. in einer Westernstadt behaupten

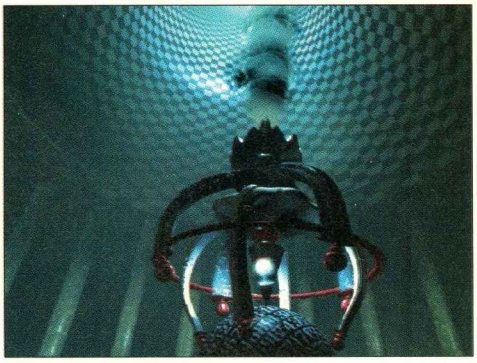
M.A.X. 2

Ob es am Titel lag oder am schlechten Wetter – das Spiel M.A.X. kam bei den Käufern von Computerspielern nicht so gut an wie erwartet. Dabei hatte es durchaus das Potential, zum großen Hit zu avancieren. Aber Interplay gibt nicht auf und werkelt fleißig an einer Fortsetzung, bei der man nicht alles anders, aber vieles besser machen möchte. Bei der Grafik setzt man auf Parallax-Scrolling und eine 3-D-Landschaft, bei der vor allem die Höhenunterschiede für Furore sorgen sollen. Einheiten, die auf einer Anhöhe positioniert sind, erscheinen so z.B größer als Einheiten im Tal. Ein durchsichtiges Display, das sogenannte LVD-Interface ermöglicht Einblendungen, ohne den Hauptschirm zu verdecken.

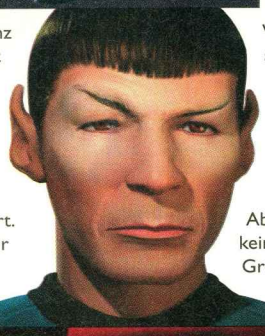
Drei verschiedene Spiel-Modi sollen für langen Spielspaß sorgen. So wurde beispielsweise für Freunde westwoodscher Abenteuer auch ein Echtzeit-Modus integriert. Die Strukturen, Einheiten, Level und Landschaften sind veränderbar. Zusätzlich wurde eine komplett neue, fremde Macht entworfen, die noch einmal für über 100 neue Einheiten sorgt. Diese beachtliche Anzahl, kombiniert mit einer neu überarbeiteten künstlichen Intelligenz, machen das Spiel auch für erfahrene Strategen interessant. Bis zu sechs Spieler haben die Möglichkeit, per Netzwerk oder via Modem die Kräfte miteinander zu messen. M.A.X. soll bis zum vierten Quartal dieses Jahres in den Regalen stehen.

Star Trek: Secret of Vulcan Fury





Nachdem die Konkurrenz ihre Rechte an der Next Generation in letzter Zeit nicht gerade überragend einsetzte, geht nun endlich Interplay mit neuen Geschichten der Originalserie an den Start. Schon die Story klingt für jeden Trekkie derart interessant, das wohl kaum jemand auf dieses Werk verzichten möchte. In der neusten Episode wird nämlich geklärt, was es mit der gemeinsamen Vergangenheit der beiden Spitzohrrassen, den wissenschaftlichen Vulkaniern und den hinterhältigen Rommulanern auf sich hat. In den Rollen von Kirk, Spock, McCoy, Sulu, Chekov und Scotty muß der Spieler nicht nur dieses Geheimnis lüften, sondern die Enterprise nebenbei auch noch aus so mancher Falle herausmanövrieren. Bei den Grafiken geht Interplay einen anderen Weg als Microprose und setzt statt digitalen Männchen auf prächtige gerenderte Gestalten. Mittlerweile hat diese Technik auch einen Stand erreicht, der allein schon für offene Münder sorgen dürfte.



Bis November soll das Abenteuer endlich fertig sein. Aber keine Angst – unser Marco "Spitzohr" Gremmel wird sich derweil um weitere Infos kümmern und alle Trekkies und solche, die es werden wollen, auf dem Laufenden halten.



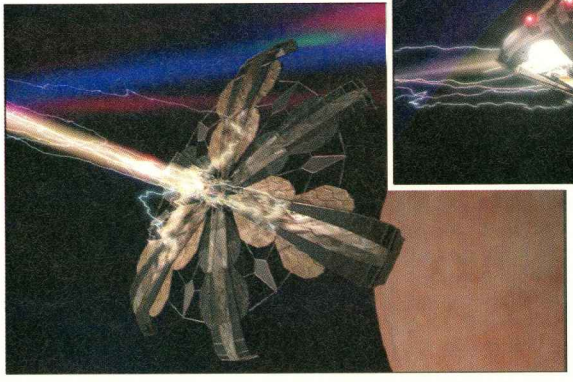


Of Light and Darkness – The Prophecy

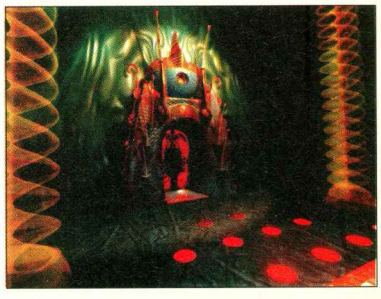
Mit The Prophecy, einem weiteren Adventure der Softwareschmiede, setzt man vor allem auf grafische Finesse. Dank Gil Bruvel, einem der bekanntesten Künstler unserer Tage, wird das Spiel wohl, unabhängig vom spielerischen Wert, unter Kunstfreunden seine Anhänger finden. Ein neues 3-D-Video-Engine soll das Spiel dann auch technisch von der Konkurrenz abheben. Charles Fallon, Vizepräsident von Interplay Europa, sähe das Spiel am liebsten gleich als neuen Genreführer. Storytechnisch geht es um den immerwährenden Kampf zwischen den Mächten des Guten und der Finsternis. Basieren soll das Ganze wohl auf den apokalyptischen Prophezeiungen Wer auch immer als Sieger hervorgehen, mag – man darf gespannt sein.

Eines ist klar: Sollte Interplay alle anstehenden Publikationen qualitativ so gut umsetzten, wie es derzeit aussieht, dann wird dieses Softwarehaus seinen Status künftig wohl noch weiter ausbauen.









Worms 2

Martin Mirbach hinterläßt beim Kriechen eine Schleimspur.

Manchmal wendet sich eben doch alles zum Guten: Die blutrünstigen Rottweiler des lieben Kollegen Brodrick stürzen sich immer öfter auf das eigene Herrchen. Frankfurt in der Oder erwartet die ertragreichste Reisernte seit Menschengedenken. Und Worms 2 soll bereits im Oktober dieses Jahres erscheinen. Gern erinnern wir uns in der Redaktion an Worms und die kuriosen Folgen: Vom Spiel inspiriert, verfaßte ein tüchtiger Ex-Kollege die Monographie "Aus dem Leben des Regenwurms", verlegte das Jahrhundertwerk auf eigene Kosten und schlitterte prompt in die Pleite. Seitdem tingelt er ohne festes Ziel durch die Lande und dank der 19.998 verbliebenen Restexemplare (eins befindet sich im Besitz des Autors, ein zweites ziert handsigniert das Bücherbord des Chefredakteurs) spart unsere Verlagsleitung die explodierenden Kosten fürs Toilettenpapier. Aber all das ist mittlerweile Geschichte. Jetzt ist es an der Zeit, ein neues Kapitel aufzuschlagen und die beliebten Regenwürmer auf ihren weiten Reisen zu begleiten.

Wehrlos und niedlich?

Und Reisen scheint in der Natur der schleimigen Gefährten zu liegen. Zunächst einmal wechselten Sie das Label und werden diesmal von MicroProse unters Volk gebracht. Und dann drängt es sie immer mehr in internationale Gefilde. Das Internet



Kein Wunder, daß man bei andauernder Tropenhitze hin und wieder zum Krummsäbel greift

soll verstärkt ins Spiel eingebunden werden, damit sich schon bald ganze Wurmnationen heftige Gefechte im Cyberspace liefern können. Das Gemeinste an Worms 2 dürfte aber der bewußt hinterlistig gewählte Erscheinungstermin sein. Man darf sich sicher sein, dieses Spiel unter vielen Weihnachtsbäumen wiederzufinden, und nach einigen Runden im Multiplayer-Modus wird auch das ruhigste Weihnachtsfest mit Freunden und Familie dem Chaos weichen.

Dafür sorgen schon das traditionelle



Rote Ampeln sind für Würmer in Rage kein Hindernis, und im Schilderwald fühlen Sie sich erst richtig wohl



Krieg der Sterne? Scheinbar wird es den Würmern nun auch auf der Erde zu eng

Gameplay und der unstillbare Drang, die eigenen kleinen Kriecher zu beschützen. Wo es doch so niedliche und vor allem wehrlose Geschöpfe sind... Und da wir gerade beim Thema Geschöpfe sind: Noch mehr davon soll es in Worms 2 geben, natürlich in sämtlichen Gemütsschattierungen von supernett bis superfies. Mit Hilfe des eingebauten Charaktereditors werden Sie sogar in die glückliche Lage versetzt, eigene Würmer zu erschaffen. Meine werde ich jedenfalls allesamt auf den Namen Klaus taufen. Natürlich wollen sich die Entwickler große Mühe geben, das gesamte Spiel noch besser, noch bunter, noch wohlklingender zu machen. Von der gelungen Grafik können Sie sich anhand unserer Screenshots bereits selbst ein erstes Bild machen, der Sound hört sich ebenfalls sehr vielversprechend an. Das läßt doch Gutes hoffen.

Wir werden ja sehen

Wenn man jetzt noch bedenkt, welche Veränderungen im Gameplay bereits erkennbar sind, könnte man fast in



Diese Dinger sehen aus wie Megaperls. Obwohl es die ja eigentlich in keiner Sprache gibt...



Können Würmer eigentlich schwimmen? Man kann es ihnen jedenfalls nur wünschen

lautstarken Jubel ausbrechen. Unmengen diverser Level plus Leveleditor wird es geben, mehr als 60 verschiedene Waffen plus Waffeneditor und einen Hot-Seat-Modus für den Einzelkampf gegen bis zu 17 Mistspielern. Wenn man sich allein die verfügbaren Editoren ansieht, wird einem klar, daß da etliche Stunden fesselnder Dauerspaß im Anrollen sind. Sollten dann noch die angekündigten Clips, die Audiotracks auf der CD und die verbesserten Animationen so gut ausfallen, wie es die Entwickler beim Barte des Propheten schwören, kann einem hervorragenden Testergebnis eigentlich nichts mehr im Wege stehen. Wir werden ja sehen. Vielleicht schon in unserer nächsten Ausgabe.

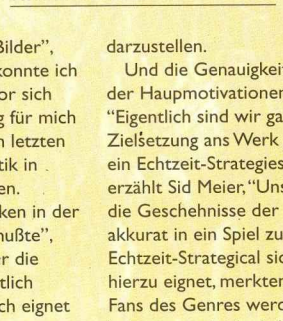
Gettysburg!

Martin Mirbach stürzt sich ins Schlachtgetümmel.

Eigentlich begann alles schon im Jahre 1982, als sich Sid Meier mit dem ehemaligen Air Force-Piloten "Wild" Bill Stealey zusammenraufte, um die Software-Schmiede MicroProse ins Leben zu rufen. Zusammen realisierte man mit dem *F-15 Strike Eagle* einen der erfolgreichsten Flugsimulatoren aller Zeiten. Der Rest der Geschichte ist mittlerweile Legende, genauso wie die zahllosen Spiele, die Sid Meier seitdem ins Leben gerufen hat. Die Palette reicht von der ersten U-Boot-Sim *Silent Service* über *Pirates!* bis zu *Railroad Tycoon* und *Civilization*. Dekoriert mit einer ganzen Wagenladung der höchsten Auszeichnungen, die es in der Spielebranche zu vergeben gibt, meldet sich Sid Meier nun als Kopf des neuen Labels Firaxis zurück. Natürlich mit einem Spiel. Der Titel: *Gettysburg!*



Aufgereiht wie die Zinnsoldaten stehen sich Nord und Süd vor der blutigen Schlacht gegenüber



Natürlich werden Sie sich für die Kriegspartei Ihrer Wahl entscheiden und die Historie verändern können

Von Kindheit an

Vom amerikanischen Bürgerkrieg fasziniert ist Sid Meier bereits seit jenem Tag in seiner Kindheit, an dem er das *Golden Book of the Civil War* geschenkt bekam. "Es waren weniger die Texte, die mich faszinierten, als vielmehr die Bilder", erinnert er sich heute, "Auf ihnen konnte ich ganz genau erkennen was damals vor sich ging, hier erwachte der Bürgerkrieg für mich zu neuem Leben." Doch erst in den letzten Jahren reifte der Plan, diese Thematik in einem Computerspiel zu verarbeiten. "Welches dann natürlich von Grafiken in der Art des *Golden Book* geprägt sein mußte", weiß Don Troiani, der schließlich für die Illustrationen des Spiels verantwortlich zeichnete. Auch seiner Meinung nach eignet sich kein anderer Kunststil so gut, um sämtliche Facetten des amerikanischen Bürgerkriegs darzustellen.

Und die Genauigkeit im Detail war eine der Haupmotivationen für das Gameplay. "Eigentlich sind wir gar nicht mit der Zielsetzung ans Werk gegangen, unbedingt ein Echtzeit-Strategiespiel zu machen", erzählt Sid Meier, "Uns ging es einfach darum, die Geschehnisse der Kriegsjahre möglichst akkurat in ein Spiel zu integrieren. Daß ein Echtzeit-Strategical sich schließlich am besten hierzu eignet, merkten wir erst später." Die Fans des Genres werden sich freuen, bekommen sie doch Amerikas bis heute blutigsten Krieg in einer optisch überaus ansprechenden Form und mit einem weit in die Tiefe recherchierten Background auf den Schirm gezaubert.



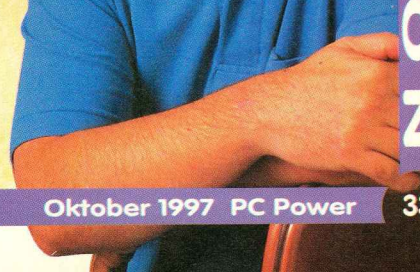
Nach der Schlacht können Sie das Geschehen auf dem Feld detailliert analysieren lassen

Dem Ruf verpflichtet

Ob *Gettysburg!* letztlich halten kann, was die bisher gezeigten Features und der gute Name des Entwicklers versprechen, bleibt natürlich abzuwarten. Unterm Strich scheint aber zumindest alles vorhanden zu sein, was man heute von einem Top-Titel des Genres erwarten kann: etwa eine leistungsstarke KI, ein Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler oder der Szenarien-Generator, der per Zufallsprinzip immer neue Herausforderungen entstehen läßt. Wahrscheinlich ist es schon, daß in Amerika Nord- und Südstaaten erneut um jeden Baum und jeden Hügel kämpfen werde. Ob das Thema aber auch jenseits des großen Teiches auf das für einen Bestseller nötige Interesse stoßen wird, ist noch lange nicht sicher. Im Bürgerkrieg spielende Strategietitel gibt es ja schon einige, ein Topseller war aber bisher keiner davon.



In der weitesten Entfernung bietet die Zoom-Funktion eine globale übersichtlichkeit



Das ist er: Sid Meier, lebende Legende und treibende Kraft hinter Gettysburg!

RIVEN - The S

Martin Mirbach ist reif für die Insel. Und wenn es dort ein paar Rätsel zu lösen gibt – auch okay!

Sie stolpern über ein zerschundenes, altes Buch, nehmen es in die Hand und finden sich in einer anderen Welt wieder. Sie beginnen zu erkennen, daß das Buch von jemand geschrieben wurde, der eine geheimnisvolle Kunst beherrscht: Seine Bücher transportieren ihren Leser in ein phantastisches Land. Hier ist nichts so, wie Sie es kennen, gleichzeitig scheint irgend etwas ganz und gar nicht zu stimmen. Alles ist einsam und verlassen. Statt vor Leben zu bersten, finden Sie weit und breit nur Ödnis und Leere. Was ist mit den Menschen passiert, die einst dieses wunderschöne Land bewohnten? Wer hat diese Welt tatsächlich erschaffen und wo hält er sich auf? Sie machen sich auf, den Schleier der Geheimnisse zu lüften und das Mysterium zu lösen. Die Reise Ihres Lebens beginnt.

Verdammt lang her

Das war einst der Einstieg in *Myst*. Vier Jahre ist es nun bereits her, daß eines der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten auf der Bildfläche erschien. Gleichzeitig hat es die Spielergemeinde so stark polarisiert, wie kaum ein Spiel zuvor oder danach. Für die einen war es das packendste Adventure, das Sie je auf den Monitor bekamen. Für die anderen war es noch nicht einmal ein Adventure, sondern eher eine Art alternatives Erlebnis für abgedrehte Esoteriker.

Kein Wunder: Gespräche, Handel oder gar Kämpfe fanden nicht statt, dafür gab's Logik-Rätsel und die ständige Frage nach dem Weiterkommen. Trotzdem wurden mehr als 3,6 Millionen Exemplare von Myst verkauft, noch heute wandern Monat für Monat zigtausend Kopien über die Ladentheke. "Wie sehr sich Myst von anderen Spielen unterscheidet, zeigt schon die Tatsache, daß ein knappes Drittel aller Käufer Frauen waren", erläutert Dennis Leahy. "Man muß sich diese Zahl auf der Zunge zergehen lassen, über eine Million Frauen haben Myst gekauft und gespielt. Einfach enorm."

Anm. des Chefchauvis: Wahrscheinlich haben die Lebensabschnittsgefährlichen im entscheidenden Moment gesagt: "Mach' deinen Mist doch alleine!" Das haben die Frauen dann gründlich mißverstanden, und so...

Leahys Freude ist durchaus verständlich. Schließlich handelt es sich bei dem Mann um den verantwortlichen Entwickler von *Riven*, der offiziellen Fortsetzung von Myst. Wieder wird es der Spieler mit einem geheimnisvollen Buch zu tun bekommen. Wieder betritt er eine fremde Welt. Und wieder ist das Geheimnis, um das es geht, an Personen gebunden, von denen einige den Kennern des Vorgängers bekannt sein werden.



Um das Wasser so aussehen zu lassen, wurden etwa 800 Arbeitsstunden investiert

"Es kann natürlich hier und da hilfreich sein, Myst gespielt zu haben, notwendig ist es aber absolut nicht", so Leahy weiter, "Sonst hätten wir das neue Spiel bestimmt auch Myst 2 genannt. Tatsächlich aber ist der Hinweis auf Myst eher ein Zugeständnis an unsere Marketing-Leute." So besteht die größte Gemeinsamkeit der beiden Titel darin, daß sich der



Diese Stadtmauer erinnert an die Befestigungen zahlreicher alter Mittelmeerstädte





Die Architektur dieses Dorfes unterscheidet sich deutlich von der seines oberbayerischen Pendants

Sequel to Myst

Spieler die Handlung selbst erschließen muß. Womit sich eine Inhaltsangabe an dieser Stelle von selbst verbietet.

Kein Vergleich

Um so größer sind die Unterschiede, die nicht zuletzt innerhalb einer technischen Evolution auf dem Weg von Myst zu Riven entstanden sind. Im Vergleich zum Vorgänger arbeiteten an Riven fünfmal so viele Leute mit einem zehnmal größeren Budget. Und mit der 500fachen Rechenleistung an den Computern. An der optischen Gestaltung etwa arbeiteten mehr als 30 Grafiker an 13 Silicon Graphics Workstations. Sie benutzten mit Softlmage die gleiche Software, die schon die Dinosaurier in Jurassic Park zum Leben erweckte. Die Resultate sprechen für sich. Bestanden in Myst die Bäume noch aus den zwei Komponenten Stamm und Krone, sind in Riven sämtliche Blätter einzeln modelliert. Das Wasser sieht nicht mehr aus wie eine silbergraue Plastikfläche, sondern schimmert, reflektiert das Sonnenlicht und bewegt sich wie richtiges Wasser. Allein die Realisierung dieser Effekte benötigte mehrere hundert Arbeitsstunden.

Nicht weniger beeindruckend kommt die artenreiche Tierwelt daher. Flüssig animierte, bekannte und völlig frei erfundene Spezies begegnen dem Spieler zu Wasser, zu Land und in der Luft. Ein weiterer signifikanter Unterschied zu Myst. Denn die Welt von Riven ist nicht verwaist, sondern reich bevölkert. Auch hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. "Damit die Welt von Riven so glaubwürdig wie nur möglich wird, haben wir zum Beispiel mehrere Sprachwissenschaftler der Washington University engagiert", so Dennis Leahy. "Deren Aufgabe bestand darin, eigens für das Spiel zwei neue Sprachen und die dazugehörigen Alphabete zu erfinden." Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie Catherine begegnen und zunächst kein Wort von dem, was sie sagt, verstehen.

Vorgeschmack im Internet

Die Interaktion zwischen Spieler und Charakteren soll dazu beitragen, dem Punkt eine höhere Attraktivität zu verleihen, dem wir uns bisher noch gar nicht gewidmet haben: dem Gameplay. Noch einmal Dennis Leahy: "Wir haben uns während der gesamten Entwicklungsphase immer wieder an eingeschworene Adventure-Fans gewandt und deren Ratschläge auch konsequent berücksichtigt. Den Hauptkritikpunkt, gar kein Adventure zu sein, wird es bei Riven nicht mehr geben." Herausgekommen sind Rätsel, die sich direkt in die Handlung integrieren und nicht einfach nur den Spielfluß an bestimmten Stellen unterbrechen. Falls Sie sich hiervon schon jetzt einmal einen ersten Eindruck verschaffen möchten finden Sie im Internet *(http://www.journals.riven.com)* eine kleine Zusammenstellung spieltypischer Aufgaben. Der Release des Spiels, zeitgleich für PC und Mac sowie in den verschiedenen Lokalisierungen, ist für die Vorweihnachtszeit angesagt. Zu lange? Dann empfehlen wir *The Book of Atrus* und *The Book Ti'ana* von Robyn and Rand Miller, den Schöpfern von Myst. Ein drittes Buch *The Book of D'Ni* wird im November ebenfalls bei Transworld Publication erscheinen und Ihnen einen noch tieferen Einblick in die phantastischen Welten von Myst und Riven verschaffen. Zusammen mit dem bei Prima Publishing erschienen *Myst Strategy Guide* bekommen Sie so die beste Vorbereitung, die man sich nur wünschen kann.



Bei diesem Gebäude handelt es sich um ein Gefängnis. Eine phantasievolle Variation von Alcatraz, sozusagen



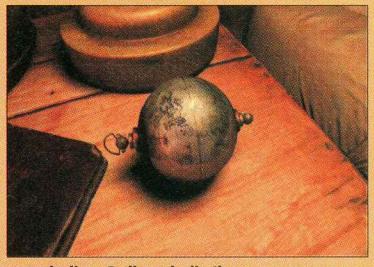
Ob die Wuppertaler Schwebebahn für diese Modell als Vorbild herhalten mußte?

Was'n das?

Die Rätsel in Riven sind so konzipiert, daß sie sich nahtlos in die Handlung des Spiels einfügen. Daher kommt es, daß Sie es oft mit Gegenständen zu tun bekommen, deren Bedeutung sich Ihnen auf den ersten Blick erschließt.



Dazu gehört zum Beispiel diese kunstvolle Nachbildung eines Scarabäus oder...



...auch diese Erdkugel, die Ihnen verrät, was die Stunde geschlagen hat

Playmates

Softwareproduzenten lassen sich nicht gerne über die Schulter gucken. Markus Brodrick hatte Glück und durfte den Playmates bei der Arbeit zusehen.

Duckman



Niemand, der in den heiligen Hallen der Playmates zu Werke geht, kann sich über Arbeitsmangel beklagen. Wir haben für Sie Kopf und Kragen riskiert, denn wir wollten es nicht bei einem kurzen Blick über die Schultern der Programmierer bewenden lassen. Es sieht ganz so aus, als würde schon in absehbarer Zeit ein schräger Held über deutsche Monitore flimmern. Duckman, ein Privatdetektiv, der mit schrägen Stories und großer Klappe Amerikas Fernsehzuschauer in seinen Bann zog, macht auch vor der deutschen Computer-Szene keinen Halt.

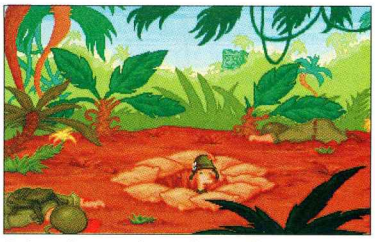
Die schräg gezeichnete Kultfigur der US-Cartoon-Serie Duckman wurde von Paramount Pictures in ein turbulentes Leben gerufen. Illusion Gaming, Viacom und die Playmates sorgen dafür, daß Duckman auch hierzulande auf die Suche nach Mädels, Schampus und einem lockeren Leben gehen kann. Mit Duckman, dem gefiederten Lebemann, wird der Spieler in ein schrilles Abenteuer gestürzt. Ganz wie im richtigen Leben, hat die Superente es etwas übertrieben. Zu wenig Arbeit, zu viele Partys. Die Bosse der Paramount Studios fackelten nicht lange, meldeten Duckman ab und schufen einen teuflisch ähnlichen Doppelgänger, der im Sturm die Herzen der Fernsehzuschauer, Fans und Bankkonto unseres guten Duckman für sich mit Beschlag belegt.

Anm. des Chefredigierers: Verstehen Sie diesen Satz? Ich auch nicht, deshalb ändere ich auch nix ab, sonst hetzt Markus wegen "sinnentstellender Änderung" wieder seine Rotzweiler auf mich.

Dieser dubiose Background dient als Grundlage, um alle Adventure-Fans in einen Strudel aus verwickelten Geschichten, mehr als schrägen Zeichnungen und den Abgründen der Programmierer-Phantasie zu ziehen. Schon jetzt darf man ahnen, welche schwarzen Gedanken die Programmierer ausheckten. Es sieht ganz danach aus, als sollten die Zocker begeistert werden, mit schwarzem Humor und einer völlig durchgeknallten Story ihre Freizeit zu verbringen. Wir lassen uns überraschen, denn auch unser Humor war noch nie auf Schüppe-am-Kopp-Niveau...



Mit entzückenden Schönheiten im Pool, den servilen Bediensteten immer zur Hand – was kann es schöneres geben?



Nein, so hatten wir uns den Ausflug ins Phantasialand nicht vorgestellt

D-Day 99

Wie es scheint, ist das Projekt D-Day 99 nicht gerade das Game für die passionierten Pazifisten unter den Computerspielern. Die Story dieses neuen Titels entführt den Spieler direkt in die finstersten Tage des Jahrhunderts. Die Softwaremacher hatten Schwierigkeiten, Geschichte Geschichte sein zu lassen und gestalteten die Historie des Zweiten Weltkriegs ein wenig um. D-Day 99 entwickelt eine phantastische Story vor realem Hintergrund.

Die Handlung dieses Games baut auf den immer noch viel beredeten Mythen des Dritten Reiches auf. Seit D-Day 99 zählt zu den bereits bekannten und hinreichend schreckenerregenden Geheimwaffen der Schergen des Führers noch ein weiterer teuflischer Apparat. Unter dem Decknamen "Zeitgeist" wurde eine Zeitmaschine entwickelt, die es den Nazis ermöglichen soll, den Tag der Invasion in der Normandie in ein Desaster für die Alliierten zu verwandeln. Mit Einsatzbereitschaft und Mut wird es dem



Eine Reise durch Raum und Zeit – direkt in das finstere Geschehen des Zweiten Weltkriegs

Spieler gelingen, die teuflischen Pläne der Nazis zu untergraben und die zivilisierte Welt vor einem entsetzlichen Ende zu bewahren.

Es gibt nichts interessanteres als den Blick auf Projekte, die langsam, aber sicher Gestalt annehmen. Um D-Day 99 für den Spieler so realistisch wie möglich zu gestalten, haben die Grafiker an ihren Workstations Hochkonjunktur. Während wir in den Archiven von PIE stöbern durften, fiel unser Blick auf die Objektsammlung für den neuen Titel. Was wir dort fanden, machte Eindruck. Es sieht ganz so aus, als würden die Hardwarevoraussetzungen für dieses Game nicht allzu niedrig ausfallen. Vom Feinsten gerenderte Flugzeug- und Schiffsmodelle, beeindruckende Videoclips und passender Sound deuten darauf hin, daß die Schlacht am Bildschirm furchterregend realistisch ausfallen wird. Auf Ihrem Weg durch das Szenario dieses Games werden Sie nicht nur historische Augenblicke erleben, in denen zur richtigen Zeit die richtigen Handlungen ablaufen, sondern Sie werden auch einen Blick in die Zukunft werfen können. Sollten Sie ihrem Job nicht gewachsen sein, können Sie sich an Ort und Stelle darüber informieren, wie die Welt später aussehen wird. Ob unser Dasein von beklemmenden Zukunftsaussichten oder Ruhe und Frieden bestimmt wird, entscheiden Sie. Also halten Sie sich 'ran!

D-Day 99 wird Sie die Schlacht in der Normandie hautnah erleben lassen. Damit Sie sich auch unter Hochdruck in den Wirren der Zeit zurecht finden, haben die Programmierer der Playmates nicht nur historisches exaktes Kartenmaterial, sondern auch eine Reihe von Kameraperspektiven eingebaut, die Ihnen eine sichere Orientierung ermöglichen werden. Wir sind wirklich gespannt, ob dieses Spiel die hohen Ansprüche, die das Presse-material weckt, erfüllen kann. Ihnen als Spieler wird die schwierige Aufgabe zufallen, zu verhindern, daß die Soldaten des Nazireiches endgültig die Büchse der Pandora öffnen.

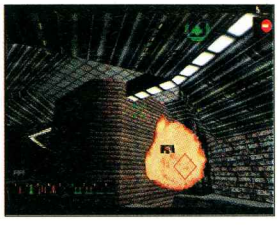




Zu Lande, zu Wasser und in der Luft, der Feind droht immer und überall

Adrenix

Wenn es um Neuigkeiten für unsere Leser geht, kennt unser Forscherdrang keine Grenzen. Bei einem sehr interessant aussehenden Titel blieben die Playmates allerdings hart. Adrenix ist als Neuerscheinung für das erste Quartal '98 angekündigt. Im Moment ist dieser Titel noch so geheim, daß PIE noch nicht einmal das Genre bekanntgegeben hat. Durch zähe Verhandlungen und hartnäckiges Quengeln gelang es uns aber trotzdem, wenigstens einige Bilder für Sie zu ergattern. Düstere Atmosphäre und weite, gefährlich aussehende Räume, merkwürdige Vehikel in Kampfhandlungen lassen darauf schließen, daß wir actiongeladenen Zeiten entgegengehen.





Alien Earth

Es ist wieder so weit. Die Playmates suchen bereits jetzt nach einem Helden, der bereit ist, sich fern von Heim und Herd mit Aliens herumzuärgern.

Anm. des Chefkoches: Fern vom Herd? Maren Gilzer!!!

Auch bei diesem Titel weigerten sich die Programmierer, mehr als ein paar Screenshots und Artworks zur Begutachtung herauszurücken. Da wir wissen, daß Sie genauso gespannt den Neuigkeiten im Game-Sektor entgegenfiebern, möchten wir Ihnen die Möglichkeit, einen Blick auf die harte Arbeit der Grafiker zu werfen, nicht vorenthalten. Bis zum für November 1997 geplanten Erscheinungstermin dieses Titels werden wir sicher noch Möglichkeiten finden, Sie auf dem Laufenden zu halten.





Kurz und knapp



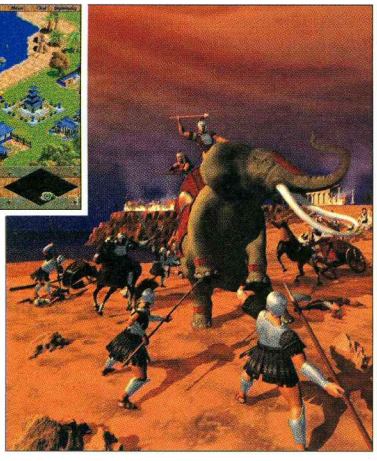




Wie wichtig Brücken im Kriegsfall sein können, möchte Microsoft mit **Close Combat** beweisen. Als Thema hat man sich den Zweiten Weltkrieg ausgesucht. Der Stratege hat die Wahl zwischen den Alliierten und den Axenmächten. Oberstes Spielziel ist die Eroberung von fünf strategisch wichtigen Brücken. Gespielt wird in Echtzeit. Vor allem soll sich das Spiel durch sein realistisches Schlachtszenario auszeichnen. Die Truppen zeigen die gleichen Verhaltensweisen, die auch eine echte Einheit an dieser Stelle an den Tag legen würde. Je nachdem, wie sie physisch, psychisch oder ausbildungstechnisch dastehen, agieren sie auch. Auch die Umgebung und die Gebäude wurden voll mit in das Spiel eingebunden, so daß ein Kanonenschuß auch eine entsprechende Wirkung an einer Hauswand hinterläßt. Natürlich soll auch die künstliche Intelligenz besonders ausgefeilt sein und langen Spielspaß garantieren. Wem die zahlreichen Missionen immer noch nicht ausreichen kann sich über Microsofts Gaming Zone unter *http://www.zone.com/* mit anderen Kriegsherren messen. Ein integrierter Editor ermöglicht das flexible Gestalten von "Was wäre wenn-Missions".







Zeitlich etwas breitgefächerter als Close Combat kommt **Age of Empires** daher. Zwar handelt es sich auch hierbei um ein Echtzeit-Strategiespiel, doch orientierte man sich eher am Strategie-Urvater *Civilization*. Das ist auch kaum mehr verwunderlich, wenn man bedenkt, daß Bruce Shelley seine Finger mit im Spiel hat. Shelley machte sich seiner Zeit als Co-Designer von Civilization einen Namen. Anders als bei den meisten anderen Echtzeit-Spielen, ist das Spielziel bei Ages of Empires wählbar. So gibt es die Möglichkeit, den Sieg durch die Vernichtung der gegnerischen Zivilisationen zu erringen, als Entdecker den gesamten Globus zu besuchen oder als Tycoon die Finanzen des Planeten in den Griff zu bekommen. Je nachdem, welchen Weg man wählt, ändert sich die Strategie grundlegend.

Als Zivilisationen stehen insgesamt 12 Völker zur Auswahl, die alle unterschiedliche Attribute besitzen. Die technologische Forschung unterteilt sich in verschiedene Richtungen, die man als Stammesherr wahlweise einschlagen oder vernachlässigen kann.

Alle reden vom *Tamagotchi*, und viele hegen bereits ihr eigenes virtuelles Küken. So groß ist die Nachfrage, daß es mit schlichter Regelmäßigkeit zu Lieferschwierigkeiten kommt. Viele Nachahmer bieten bereits ihre Dinos, Hunde, Katzen und sonstigen Tiere an, und nun sehnen sich die niedlichen Viecher auch noch nach einem Zuhause in unseren PCs. 7th Level konnte sich bereits die Exklusivrechte für das Bandai-Originalprodukt sichern, andere virtuelle Pflegetiere überfluten den Sharewaremarkt. Und jetzt überrascht uns das deutsche Software-Haus Starbyte mit seinem **Egon,** einem interaktiven Bildschirmschoner, der täglich nach Liebe, Nahrung und Pflege lechzt.

Anm. des Chefpflegers: Wessen Egon sehnt sich nicht nach Liebe?

Und bei entsprechender Zuwendung wird Egon nicht nur groß und stark, sondern er vermehrt sich auch noch. Sagen Sie also hinterher nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt! Ob es sich lohnt, unsere liebgewonnenen *Catz!* und *Dogz!* gegen einen Egon einzutauschen, hängt sicher auch vom Preis ab. Und der stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Die gute Nachricht zum Schluß: Jetzt gibt es das Werbespiel **Iron Willy** für schlappe 19,80 Mark (zzgl. Versandkosten) frei Haus. Bei diesem Game auf jeden Fall eine lohnende Investition. Die Bezugsanschrift lautet: **Deutscher Verlag für Schweißtechnik, DVS-Verlag GmbH, Aachener Straße 172, 40223 Düsseldorf.**

7TH LEGION



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

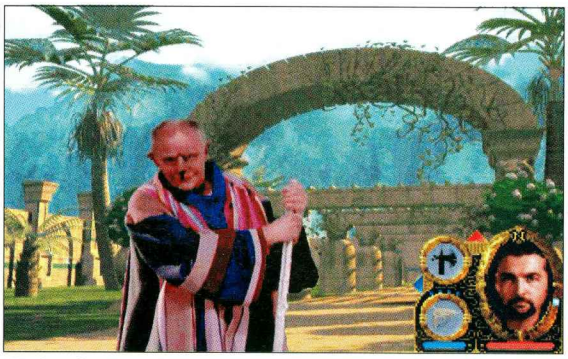
7TH LEGION

MICROPROSE

http://www.microprose.com



Eine gutaussehende... lechz... Frau



Wer lang hat...

Lands of Lore 2: G

Es ist herrlich mit anzusehen, wie Thomas Richter vor Spannung ins Zittern gerät, wenn es um Lands of Lore 2 geht. Natürlich wollten wir ihm die spielbare Preview-Version nicht vorenthalten.

Es gibt zur Zeit wohl kaum ein anderes Rollenspiel, das so sehnsüchtig erwartet wird wie Lands of Lore 2: Götterdämmerung. Der erste Teil war schon ein Renner, der zweite soll angeblich alles bisher dagewesene in den Schatten stellen, sagen zumindest die Hersteller. Und tatsächlich, was ich bislang zu sehen bekam, bestätigt die mit Lorbeer geschmückten Aussagen von Westwood und Virgin. Wir hatten nun erstmals Gelegenheit, eine Preview-Version des Spiels anzutesten.

Es tut sich was

Schon bei der Installation von LoL2 hat sich das Team von Westwood ins Zeug gelegt und mit gerenderten Sequenzen nicht gespart. Das fängt mit einem Flug in die Magier-Stube eines Turmes an und endet mit dem Gongschlag eines Skelettes, der andeutet, daß die Soundkarte erfolgreich erkannt wurde. Sofort stellt sich die Liebe zum Detail in den Vordergrund und macht Appetit auf mehr. Die hübsche Grafik der Installations-Routine wird im Intro gekonnt fortgeführt und weist den Spieler in eine fremde Fantasy-Atmosphäre ein. Grundsätzlich sind die Render-Grafiken bis hier nichts besonderes. Aber plötzlich findet man sich selbst inmitten einer bunten Umgebung wieder, eingeschlossen von hohen, grauen Steinmauern. In naher Entfernung plätschert ein Wasserfall gemütlich vor sich hin, und man darf endlich mal wieder über die Grafik in einem Rollenspiel staunen. Westwood hat dem ersten Anschein nach nicht nur Wert auf Detail gelegt, sondern auch auf Atmosphäre. Starre, geradlinige Gänge oder Räume gibt es zumindest hier nicht, denn die Umgebung wollte so natürlich wie möglich dargestellt werden. Wird der Held des Spieles, der sich wegen eines bösen Zaubers der eigenen Mutter ständig unfreiwillig in eine kleine Echse oder in ein großes Monster verwandelt, durch eine Pfütze hindurch gesteuert, ist ein leises Plätschern des Wassers zu hören.



Ein Face-Lifting wäre bei ihm sicherlich angebracht



Unser Chef-Red nach einem Sonnenbad

Auf solche Details sollten Programmierer in der heutigen Zeit nicht verzichten. Sprachausgabe gibt es ebenfalls in rauhen Mengen. Neben den zahlreichen Dialogen in den Zwischensequenzen werden die meisten gefundenen Gegenstände vom Protagonisten kurz beschrieben und oft auch mit Kommentaren versehen. Enttäuschend jedoch ist die Tatsache, daß keine echte 3-D-



Erst die Fingernägel schneiden, und dann marsch, marsch ins Bett!



Das kommt davon, wenn sich Siegfried und Roy an der Gen-Technik versuchen

ötterdämmerung

Grafik, wie beispielsweise in diesem einen indizierten 3-D-Ballergame (ähem), geboten wird, sondern die meisten Objekte krampfhaft mit 2-D-Bitmaps versehen wurden und sich auch nicht wirklich von

WESTWOOD LEGT WERT AUF DETAIL!

allen Seiten bewundern lassen. Man stelle sich an dieser Stelle mal ein Bitmap unseres Chef-Reds vor, dessen Bauchumfang bei einer solchen platten Darstellung gar nicht zur Geltung käme.

Anm. des Chefdarstellers: Man stelle sich an dieser Stelle mal die Faust des Chefreds auf der Nase des jungen Autoren dieses Textes vor...

Viele der Bäume, Pflanzen und Sträucher wirken dadurch einfach nur lächerlich und sehen zudem äußerst pixelig aus. Doch Westwood hat dafür an anderer Stelle für Qualität gesorgt.

Rollenspiel mal anders

Die Grafik war bisher immer schön und gut, doch wirklich herausragend in Lands of Lore 2 sind die integrierten Video-Sequenzen, das läßt sich auch jetzt schon mit aller Sicherheit sagen. Bei meinen Erkundungszügen durch eine dunkle Höhle am Anfang des Spiels stieß ich auf einen Spalt in der Wand. Aus großer Entfernung sah man schon andeutungsweise die Umrisse eines Ritters, der scheinbar seine Wachrunden drehte. Geht man jedoch näher an diesen Spalt ran, spielt sich dahinter eine kleine Video-Sequenz in Form von gefilmten Schauspielern ab, die der Umgebung angepaßt wurden. Der Bildschirm wird dabei eingefroren, und Bewegungen sind nicht möglich. Anders verhält es sich beispielsweise bei Begegnungen mit gerenderten Lebewesen, denen man im Laufe des Abenteuers unausweichlich ständig über den Weg läuft. So schön dabei die Animationen sein mögen, die eigene Bewegungsfreiheit bleibt erhalten. Das gab es in der Form in noch keinem Rollenspiel zu sehen. Es wurde ja auch höchste Zeit, daß sich auf diesem Sektor mal wieder etwas tut. Aber leider sehen nicht alle Kreaturen im Spiel so schön aus.

Anm. des Chefschönen: Das ist purer Realismus, Thomas. Der eine sieht halt gut aus, der andere weniger. Schau doch einfach mal in den Spiegel, dann siehste, was ich meine...

Viele sind genauso platt wie in anderen Spielen auch und werden mit 2-D-Bitmaps dargestellt. Im Endeffekt tut dieser Schönheitsmakel der Qualität des Spiels keinen Abbruch, denn auf insgesamt vier CDs wird Abwechslung pur geboten und nicht nur die Story wirkt sehr einladend. Wenn dann noch mehr an echte Rollenspiel-Elemente geachtet und nicht nur wildes Rumgeklicke geboten wird, dann steht dem Verkaufserfolg von Lands of Lore 2 nichts mehr im Wege. Ich bin wahnsinnig gespannt auf das Endprodukt, das in Kürze bei uns eintrudeln wird. Doch Bilder sagen mehr als tausend Worte, und deshalb gibt es auf diesen zwei Seiten auch eine Menge davon. Guten Appetit!



Au weia... so viele Mäuler zu stopfen!



Drachen können auch freundlich sein, was dieser hier mit tatkräftiger Unterstützung in Form eines Flug-Taxis beweist



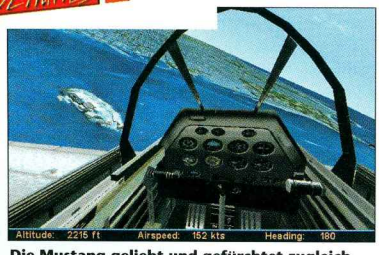
Schmeckt das denn – Ketchup mit Leiche?

Flight Unlimited II

Auf den Spuren eines Schlagers vergewissert sich Frank Fischer, ob die Freiheit über den Wolken tatsächlich grenzenlos ist.

Pazifisten haben es wirklich schwer, wenn sie ein nettes Computerspiel suchen. Fast überall wird geballert, zerstört, geprügelt oder anderweitig Agressionen ausgelebt. Echten Spiele-Veteranen macht diese Tatsache kaum zu schaffen, man hat sich einfach schon daran gewöhnt. Auf den zurückhaltenden Familienvater von heute, der sich nach seinem Arbeitstag auf dem Amt auch mal gerne ein Stückchen Software anschauen würde, kann dies jedoch durchaus abschreckend wirken. Nebenbei sind Computerspiele aus diesem Grund auch immer wieder ein gefundenes Fressen für die spiegelnden und fokussierenden "großen", deutschen Blätter, die während des Sommerlochs oft nichts besseres zu tun haben, als eine offizielle Warnung vor all dem Pixelunrat auszusprechen.

Selbst die Anhänger des eigentlich friedlichen Fliegersports, geraten immer wieder in Verruf, wenn eine neue Kampfsimulation auf dem Markt erscheint, die einen politisch fraglichen Krieg simuliert. Doch Krieg muß eigentlich gar nicht unbedingt Teil eines Spieles sein, wie die Verkaufszahlen der wenigen zivilen Luftfahrtsimulationen beweisen. Mit dem Hauptaugenmerk auf der Kunst des Fliegens selbst, kann eine gut gemachte Simulation dieser Art durchaus begeistern. Der Schwerpunkt liegt dann eben eher auf den Geschicklichkeitselementen. Knallharte Action wird man hier vermissen.

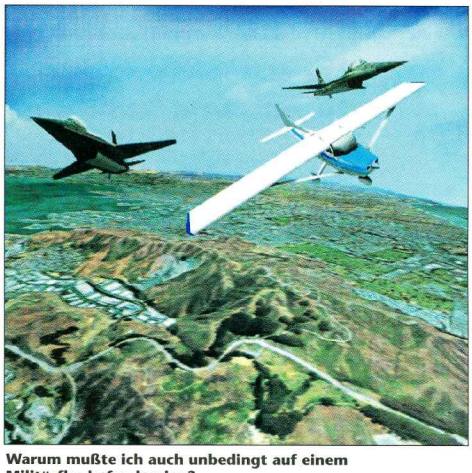


Die Mustang geliebt und gefürchtet zugleich

Wollen Sie Pilot werden?

Im Kielwasser des Softwaregiganten Microprose gelang es im letzten Jahr auch einem relativ kleinem Programmierteam, die Blicke aller Piloten auf sich zu lenken. Flight Unlimited heißt der Flight Sim-Konkurrent und entspringt den Festplatten der Softwareschmiede Looking Glass. Dort hatte man sich vor allem mit den Rollenspielen der Ultima Underworld-Reihe einen Namen gemacht, damals noch im Auftrag von Origin. Flight Unlimited bot, anders als sein Konkurrent, eine wunderschöne Landschaftsgrafik, die zu diesem Zeitpunkt ihresgleichen suchte. Einziges Manko war die Zweidimensionalität. Echte 3-D-Objekte vermißte man schmerzlich, und so mußte man sich damit begnügen, akrobatische Flugmanöver auszuführen.

Jetzt setzt man bei Looking Glass mit Flight Unlimited wieder zum Sprung an. Auch diesmal geht es in der Luft wieder höchst friedlich, dafür aber professionell vonstatten. Originalgetreue Funksprüche, korrekte Landeprozeduren und ein unglaublich realistisches Flugverhalten sollen das Spiel zum neuen Genreführer erheben. Die simulierten Vehikel reichen von der einmotorigen Cessna 172 über die Piper Arrow, eine vielmotorige Beech Baron, das DE Haviland Beaver Wasserflugzeug, bis hin zur berüchtigten P-51D Mustang.


Warum mußte ich auch unbedingt auf einem Militärflughafen landen?

Hardware-Überflieger

So gut, wie die Grafik aussieht, muß jedoch auch der Computer sein. Nach den bis dato bekannten Systemanforderungen ist wohl mindestens ein Pentium 120 mit 16 MB RAM nötig, damit die Flieger überhaupt abheben. Doch wer ein ernsthaftes Interesse an einer netten Flugsimulation hat, dürfte das wohl kam als Problem ansehen. Auch wenn unsere Screenshots die Güteklasse der Grafik nur zum Teil vermitteln können, mag manchem Fliegerling doch das Wasser im Munde zusammenlaufen. Endlich hat man auch am Monitor einmal die Chance, sich wie "über den Wolken" zu fühlen. Wie gut sich Flight Unlimited in der Endversion spielen läßt, werden wir in unserem ausführlichen Review ermitteln können. Mit einem Quentchen Glück könnte es schon in der nächsten Ausgabe zu finden sein.



Auch Looking Glass scheint am Flugzeugmarkt beteiligt zu sein


Wie wär's mit einer Runde Baseball?


Verdammt....Klaus...reiß endlich den Knüppel hoch!

Spätsommer 1997

Im All ist die Macht unteilbar!

OUTPOST 2

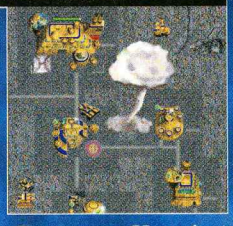
Sie sind der Schöpfer.
Aber werden Sie auch Herrscher
Ihrer Schöpfung bleiben?

Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum



In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie managen. Sie werden mit ausbrechenden Vulkanen, Tornados, tödlichen Viren, sozialen Unruhen und einer abtrünnigen Splitterkolonie konfrontiert.

So wenig Zeit - und soviel zu tun



Egal für welches Szenario oder Modus (Solo oder Multiplayer via Modem, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch das Zeug zum Herrscher?

SIERRA®

http://www.sierra.de

Kostenloser Sierra - Katalog CD - ROM

Sierra Coktel Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich

Name : _____

Vorname : _____

Straße : _____

PLZ/Ort : _____

CD Rom PC Win 95

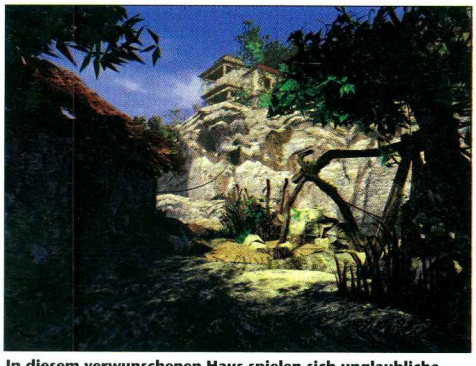
FCI BMZ

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Die Insel des

Martin Mirbach entdeckt im tiefsten Dschungel eine unbekannte Lebensform. Und er beschließt, sie auf den Namen "Klaus" zu taufen...

Das 100jährige Jubiläum haben sie knapp verpaßt, die Entwickler aus den Haiku-Studios. Vielleicht lag es daran, daß die Arbeit an der *Insel des Dr. Moreau* nun schon mehr als zwei Jahre dauert. Aber was soll's, besser die Hommage an H. G. Wells' 1896 erschienen, gleichnamigen Roman kommt etwas später, als daß wir einmal mehr von einem termingerechten, aber überhasteten Schnellschuß enttäuscht werden. Das Thema an sich ist ohnehin zeitlos, was sich schon anhand zahlreicher Verfilmungen beweisen läßt. Daß gerade bei den Filmadaptionen die aktuellste Version (John Frankenheimers *DNA* mit Val Kilmer und Marlon Brando) zu den schlechteren zählt, muß ja für das Spiel kein schlechtes Omen sein. Bei Haiku hat man sich nämlich dazu entschieden, der Romanvorlage weitgehend treu zu bleiben und nicht bloß ein Action-Adventure zu basteln, daß sich an der Stimmung des Buches orientiert. Womit wir auch schon mitten im Geschehen wären.



In diesem verwunschenen Haus spielen sich unglaubliche Dinge ab. Noch schlimmere als im Power-Tower...



Durch Räume wie diesen steuern Sie Ihre Spielfigur aus einer 3. Person-Perspektive und bei voller Bewegungsfreiheit

Abenteuer in drei Teilen

Um der Erzählstruktur des Romans gerecht zu werden und gleichzeitig ein abwechslungsreiches und packendes Gameplay zu erschaffen, hat man das Spiel kurzerhand in drei Abschnitte unterteilt. Im ersten Teil muß sich der Spieler mit seiner Umgebung vertraut machen. Er findet sich in der Rolle des jungen Anthropologen Edward Parker wieder, der nach einem Schiffsunglück auf einer einsamen tropischen Insel landet. Die einzigen Bewohner des Eilands sind der verrückte Wissenschaftler Dr. Moreau, dessen Tochter Sarah, der trunksüchtige Assistent Montgomery und der unheimliche Diener M'Ling. In reinster Adventure Manier muß der Spieler, sobald er in Moreaus Haus aufgenommen wurde, dessen Geheimnisse lüften. Obwohl es nach 100 Jahren eigentlich kein Geheimnis mehr ist, daß Moreau versucht, aus wilden Tieren durch Operationen bei vollem Bewußtsein und ein spezielles Konditionierungsprogramm menschenähnliche Wesen zu schnitzen...

Beim Übergang zum zweiten Teil wird einem dann blitzartig klar, warum Die Insel des Dr. Moreau als Action-Adventure beworben wird: In einer Jules-Verne-artigen Rakete muß der Spieler durch ein unterirdisches Höhlensystem vor dem verrückten Doktorchen fliehen. Dieser hat nämlich bereits einige seiner Operationstechniken an dem armen Parker ausprobiert. Gelingt ihm die Flucht, landet er am Schauplatz des zweiten Abschnitts, in den Tiefen des Dschungels, in denen er auf einige von Moreaus Wesen trifft. Da diese ihm nicht grundsätzlich feindlich gesinnt sind, kann er sich mit ihnen verbünden und sie für seine Zwecke benutzen. Ziel dieser Allianzen ist natürlich das Auffinden Sarahs, mit der er gleich zu Beginn des Spiels eine romantische Affäre begonnen hatte.

Schafft es der Spieler, Sarah zu finden, nehmen die Action-Elemente im dritten Teil des Spiels endgültig oberhand. Unter Zeitdruck und dem Einsatz des eigenen Lebens muß gekämpft, getaucht und geklettert werden, wobei sich Sarah als wichtige Hilfe entpuppt. Höhepunkt dieses Abschnitts ist ein riesiges Labyrinth. Selbst die Gamedesigner, die dessen Grundriß im Schlaf herunterbeten könnten, benötigen über eine halbe Stunde, um hier wieder rauszukommen. Machen Sie sich also auf einiges gefaßt. Als Lohn bekommen Sie es in einem uralten Tempel mit dem monsterhaften Endgegner zu tun, bei dem allein Sie Ihre Rettung finden können. Denn die Experimente des Doktors zeigen langsam Wirkung, und Sie wollen doch nicht zum Tier werden, oder?

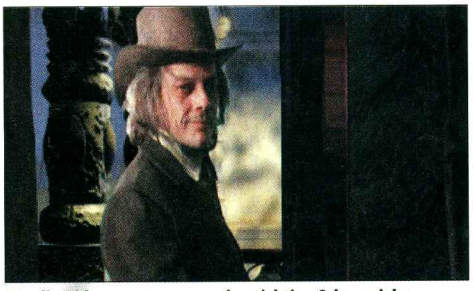


Viele Köche...?!?

So viel zum Inhalt des Spiels. Wie Sie wissen, ist es

Dr. Moreau

normalerweise nicht unsere Art, in einem Preview derart detailliert auf die Handlung einzugehen. Bei der Insel des Dr. Moreau war es aber ausnahmsweise nötig, weil nur so klar wird, wie sich mit den unterschiedlichen Schauplätzen auch das Gameplay und damit die Aufgabe des Spielers verändert. So entwickelt sich aus einem Adventure mit Action-Elementen ein beinahe reinrassiges Actionspiel mit eingestreuten Rätseln. Um diese Mixtur glaubwürdig und so vereinnahmend wie möglich zu machen, haben sich die Entwickler auch bei der Technik so richtig ins Zeug gelegt.



Für die Videosequenzen wurden richtige Schauspieler engagiert – und gute noch dazu

Neben einer detailreichen und stimmungsvollen Grafik sowie dem eigens von der Gruppe Collapse komponierten Soundtrack (mit Instrumenten der australischen Aborigines!), geschieht dies vor allem durch die Konzeption der Charaktere. über dreißig davon gibt es im Spiel und zu jedem einzelnen wurden in extensivem Motion-Capturing ca. 150 Animationen erstellt. So kommt es, daß die Bewegungen der Spielfiguren sehr realistisch aussehen. Außerdem gibt es zwischendurch immer wieder Videosequenzen, in denen richtige Schauspieler die gezeichneten Charaktere ersetzen. So soll es gelingen, dem Spieler plötzliche Schicksalsschläge und damit einhergehende neue Herausforderungen psychologisch verständlich zu machen. In der Tat nimmt man etwa der schluchzenden Sarah ihre Verzweiflung ab, als sie erfährt, wer ihr wirklicher Vater ist (tja, das möchten Sie jetzt auch gerne wissen, nicht wahr?).



Wie baue ich mir ein Monster? Die Entwickler bei Haiku benutzten jedenfalls dieses Tool

Anm. des Chef(er)zeugers: Hat er zufällig die Initialen MM?

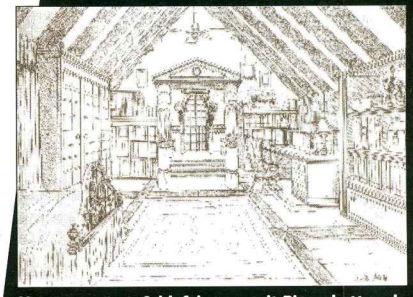
Insgesamt macht unser Preview-Material einschließlich einer ersten spielfähigen Alpha-Version schon einen recht vielversprechenden Eindruck. Auch wenn in den Begleitschreiben offensichtlich etwas zu dick aufgetragen wurde: 30.000 SVGA Bilder als Hintergründe für die grafische Welt? Na ja! Das Equivalent der Datenmenge von 50 CD-ROMs? Puuh! 36 Autoren, um alle Aspekte der Geschichte bis ins kleinste auszuarbeiten? Da bleibt nur zu hoffen, daß viele Köche diesmal nicht den Brei verdorben haben. Ob' s so ist, oder ob die Insel des Dr. Moreau tatsächlich ein richtig gutes Spiel geworden ist, erfahren Sie aller Voraussicht nach schon in unserer nächsten Ausgabe. Hoffen wir das Beste!



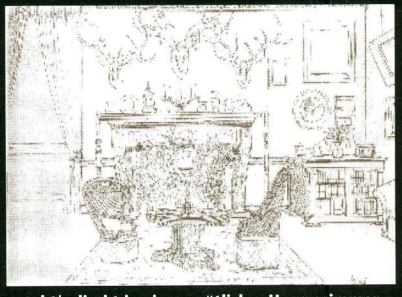
In reinen Action-Sequenzen wie diesen geht's ums nackte überleben

Prunk der Jahrhundertwende

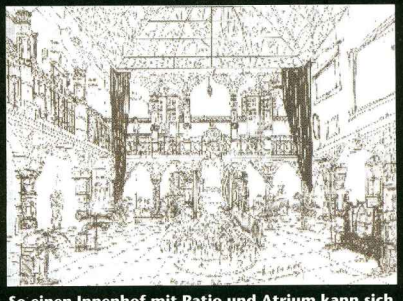
Auf diesen Skizzen läßt sich leicht erkennen, mit welcher Genauigkeit sich die Grafiker am Ambiente des fin de siècle orientierten. Feudaler Luxus gehörte damals sogar auf eine verlassene Insel.



Vom pompösen Schlafzimmer mit Riesenbett und bescheidenem Leseplatz...



...geht's direkt in ein gemütliches Herrenzimmer mit Jagdtrophäen und offenem Kamin.



So einen Innenhof mit Patio und Atrium kann sich nicht mal unser Verlagsleiter leisten. Und das will was heißen...

Incubation

Martin Mirbach wurde von einem geheimnisvollen Virus infiziert. Seitdem stammelt er irgendwas von Flammenwerfern und Bodenminen.

"Incubation spielt im Battle Isle-Universum. Es kommt eine Spielfigur darin vor, die man bereits aus Battle Isle kennt. Es ist ein Strategiespiel, und es kommt von Blue Byte. Bei diesen vier Punkten hören aber auch alle Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Titeln auf. Schließlich haben wir mit Incubation etwas ganz Besonderes vor: Wir wollen das Genre 'rundenorientierte Strategiespiele' schlichtweg revolutionieren." Eine bessere Einleitung als dieses Zitat von Incubation-Projektleiter Wolfgang Walk kann man sich für ein Preview eigentlich kaum wünschen. Kurz, prägnant und direkt. Damit man weiß, wo der Hammer hängt!

Anm. des Chef(g)leiters: Kein Kommentar – diese Ausgabe bleibt jugendfrei!

Jetzt, wo wir's wissen und Ihnen auch prompt mitgeteilt haben, widmen wir uns also der spielbaren Preview-Version und schauen nach, ob Anspruch und Wirklichkeit vielleicht schon in dieser Produktionsphase auseinander klaffen. Was bei einem so hochgesteckten Ziel ja nicht ganz auszuschließen ist...

Akute Ansteckungsgefahr!

Die Übersiedler des Planeten Chromos lebten auf Scayra in Ruhe und Frieden. Wenn auch nicht sehr lange. Ein Schutzschild schirmte die Kolonie der Siedler hermetisch gegen die kulturell unterentwickelten Ureinwohner des Planeten ab. Erfreulicher Nebeneffekt: Der Schild schützte die Chromianer und die insektenartigen Scay'Ger gleichermaßen vor unbekannten Krankheitserregern. Dann passiert, was nie passieren sollte: Der Schutzschild fällt aus. Ganz in der Tradition von Murphys Gesetz nimmt die Katastrophe ihren Lauf. Die Scay'Ger infizieren sich mit einem chromianischen Virus, der sie in reißende Bestien verwandelt. Mit dem einzigen Ziel, alle Chromianer zu töten.

Schlecht vorbereitet und kaum ausgebildet, muß sich ein einziges Platoon den wütenden Horden entgegenstellen. Der Auftrag, die Stadt zu halten, bis der Schutzschild repariert wurde, erweist sich schnell als unausführbar. Die Architektur ist viel zu offen, der Gegner scheinbar übermächtig, die Mission geradezu aussichtslos. Die einzige Hoffnung: Durch genaue, intelligente Planung der Einsätze in den düsteren und unübersichtlichen Räumen der Kolonie könnte es gelingen, die fortwährenden Attacken der Scay'Ger abzuwehren. Zumindest so lange, bis die Bevölkerung evakuiert wurde. Alle Hoffnungen der Chromianer ruhen auf einem einzigen, unerfahrenen Platoon, das von Ihnen kommandiert wird. Wird es Ihnen gelingen, Ihr Volk zu retten?

Mann gegen Monster

Natürlich dreht sich in den mehr als 30 rundenbasierten Missionen in Incubation alles um die richtige Strategie, allerdings etwas anders als gewohnt. Zunächst stellen Sie sich als Spieler Ihr eigenes Platoon zusammen. Abhängig von der Situation, die es auf der jeweiligen Karte zu bewältigen gilt, wollen dabei die Fähigkeiten der einzelnen Soldaten berücksichtigt werden. So hat jeder eine vorgegebene Anzahl von Bewegungspunkten, die ihn in seiner Reichweite beschränkt. Außerdem sollten Sie sich bereits vor dem ersten Zug genau überlegen, mit welchen Waffen und mit welcher Ausrüstung Sie Ihre Männer bestücken. Jeder einzelne sollte auf ein Bestimmtes Einsatzgebiet, etwa Nahkampf, medizinische Unterstützung oder den Kampf aus der Distanz, spezialisiert werden. Und dann geht's los.

Gespielt wird Zug um Zug. Um Ressourcenverwaltung oder den Bau von Fabriken brauchen Sie sich in Incubation nicht zu kümmern. Alles, was zählt, sind die richtige Taktik und der Erfolg im Kampf. So wird aus Incubation ein leicht zu handhabendes, aggressives Taktikspiel – vergleichbar mit einer äußerst offensiv geführten Partie Schach. Was



Gerade bei Situationen wie dieser ist die strategische Position des eigenen Platoons äußerst wichtig



Hier geht's lang! Aber bitte nicht die Rückendeckung vergessen



Feine Sache, so ein Flammenwerfer, und so schön effektiv



So sehen Ihre Männer in der Nahaufnahme aus. Zu allem entschlossen und allzeit bereit!

Nicht von dieser Welt

Schon bei den ersten Entwürfen zu Incubation ist klar zu erkennen, daß die Entwickler ihrer Phantasie freien Lauf gelassen haben. Und das kam dabei heraus:



Von Giger inspiriert? Zumindest kommt einem dieser Alien ziemlich vertraut vor



Ob das die MIR ist, die immer noch im All rumdümpelt?



Wenn das Geschehen auf der Leinwand zur Realität wird, geht's um Leben und Tod





Die Ausrüstung jedes einzelnen Soldaten müssen Sie wohlüberlegt an diesem Schirm zusammenstellen

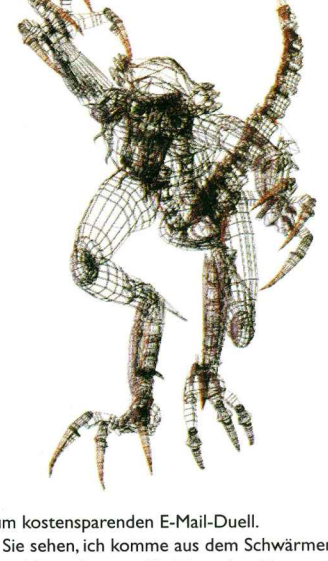
zum großen Teil an der nicht vorhandenen KI Ihrer Gegner liegt. Denn die zu Monstern mutierten Ureinwohner sind sogar zu dumm, selbsttätig Türen zu öffnen. Sie sind einfach nur ungeheuer blutrünstig, wollen nichts als Töten und sie befinden sich in der überzahl. Einfach nur. Hört sich simpel an, aber glauben Sie mir: Einige der bereits fertiggestellten Karten haben einen dermaßen hohen Schwierigkeitsgrad, daß man auch gleich aufgeben könnte, wenn diese Gegner auch noch clever wären.

Das macht Spaß

Seine edle Optik verdankt das Spiel in erster Linie der hervorragenden Extreme Assault-Engine. Sämtliche 3-D-Animationen laufen in Echtzeit und HiColor, und es gibt wirklich einige davon. Jeder Soldat, jede Tonne, jeder Gegenstand des Spiels wird dreidimensional dargestellt. Spektakuläre Kamerafahrten und filmreife Zwischensequenzen sorgen für zusätzlichen Thrill in einer durchweg düster drohenden Atmosphäre. Runde um Runde rutscht man als Spieler tiefer ins Inferno, die Karten werden schwieriger, gleichzeitig sammelt das Platoon wertvolle Erfahrungspunkte. Wegen des hauchdünnen Handbuchs und der leichten Verständlichkeit entfällt die sonst übliche Anlaufphase fast völlig. Und weil es sich um ein rundenbasiertes Spiel handelt, eignet sich Incubation hervorragend



Dunkel, düster, bedrohlich – so gestaltet sich die Atmosphäre während des gesamten Spiels



zum kostensparenden E-Mail-Duell.

Sie sehen, ich komme aus dem Schwärmen gar nicht mehr raus. Und das, obwohl unsere Preview-Version sich zwar im fortgeschrittenen, noch längst aber nicht im endgültigen Stadium befindet. Schade nur, daß die deutsche Version in ihrer grafischen Darstellung letztendlich etwas entschärft daherkommen wird. Aber man kennt ja den Eifer unserer Jugendschützer, wenn es um ein paar Blutspritzer mehr geht. Trotz aller in einem Preview gebotenen Zurückhaltung: Ich bin mir ganz sicher, daß Blue Byte mit Incubation den vierten Hit in Folge landen kann. Der Trend zu hervorragenden Spielen aus Mülheim scheint im Moment ungebrochen. Aber keine Angst: Falls es doch nicht so ist, werden wir Sie in unserem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe schonungslos darüber aufklären.

Anm. des Cheflästerers: Hast recht, eine Aufklärungsrubrik hat uns gerade noch gefehlt...

Total Annihilation

Thomas Richter muß sich diesmal als Kommandoführer über zahlreiche Armee-Einheiten beweisen. Der Weltuntergang steht vor der Tür!

Und wieder einmal ist Krieg! Zwar nicht jetzt und heute, aber in absehbarer Zukunft, nämlich dann, wenn Cavedog Entertainment mit der Programmierung von Total Annihilation (Totale Vernichtung) fertig ist. Ganz im Stile von Command & Conquer, ein Programm, das in diesem Fall mal wieder für einen Vergleich herhalten muß, werden Sie als Spieler als Kommandoführer gefordert. Wenn man sich die angeblich neuen Features von Total Annihilation betrachtet, fällt zunächst gar nicht Spektakuläres auf. Oder wird doch tatsächlich etwas Neues geboten?

Katz und Maus

Die Kämpfe in Total Annihilation finden auf verschiedenartigen Terrains statt. Lava-, Eis-, Wüsten- oder Waldgebiete stellen jeweils eine ganz andere Herausforderung dar, denn auf Ihnen sind die Energiereserven in unterschiedlicher Art und Weise vorhanden. Energie- und Metall-Ressourcen müssen ständig im Auge behalten werden, denn ohne sie läuft gar nichts. Der anfängliche Grundvorrat reicht gerade noch für die wichtigsten Projekte wie beispielsweise Solar-Anlagen oder Metall-Förderanlagen aus. Will man dann noch neue Truppen bauen, dann wird die Energie und vor allem Metall noch viel knapper. Aber woher nehmen, wenn nicht stehlen?

Zu allem Überfluß steht der Feind wahrscheinlich schon auf der anderen Seite des Berges und plant gerade eine Großoffensive. Schnelles Handeln ist gefragt und wer die richtigen Entscheidungen von Anfang an trifft, kann seine Truppen ständig erweitern und neue Fabriken oder Lagerhallen bauen. In den ersten Levels wirkt das eigentliche Problem noch gar nicht so dramatisch. Mit seinem obersten Kommando-Roboter baut man die ersten Förderanlagen und Windräder.



Der Feuerteufel war wieder am Werk!



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft!



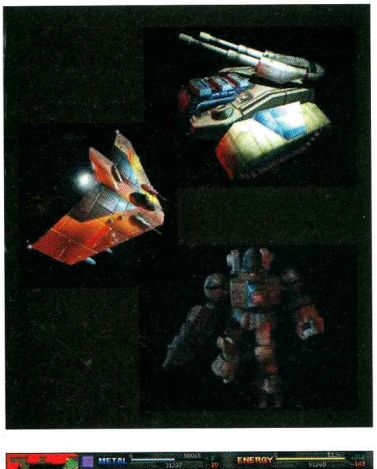
Alles Gute kommt von oben... meistens zumindest

Sollte dann Energie fehlen, macht man sich einfach am nächsten Baum zu schaffen und wandelt diesen in Energie um. Die Roboter der Zukunft scheinen wirklich einiges im Kasten zu haben.

In Waldgebieten stellt sich die Aufgabe als relativ einfach dar, denn wo genügend Bäume sind, sinken die Energiereserven nicht so schnell in Grund und Boden. Immerhin gibt es auch noch Konverter, die Energie in Metall umwandeln können. Moderne Technik macht's möglich. In der Wüste sieht es mit dem Vorankommen deutlich schlechter aus. Wer mit seinen Energiereserven nicht umgehen kann, wird schnell vom Gegner plattgemacht sein. So baut und baut man, läßt die eigene Truppe zu einer unbesiegbaren Streitmacht anwachsen, und behält dabei ständig die Aktionen des Feindes im Auge. Wer sich zuviel Zeit läßt, muß mit einer erhöhten Verteidigungsstärke des Gegners rechnen, denn dieser liegt ja schließlich auch nicht auf der faulen Haut... ääh... auf dem faulen Blech.

Da fliegt einem das Blech weg!

Besonderen Wert hat Cavedog Entertainment auf die Kämpfe gelegt. Zwar greifen patrouillierende Kampfeinheiten Gegner zu Lande, zu Wasser oder in der Luft auch von alleine an, aber dennoch läßt sich jede einzelne manuell steuern. Der eigene Kommando-Roboter sollte dabei immer geschützt bleiben, denn wenn dieser erst einmal in seine Einzelteiler zerlegt wurde, ist es auch mit dem Spiel vorbei. Richtig hübsch sind die Explosionen geworden. Manchmal geht ein Panzer, Boot, Flugzeug oder Roboter einfach in Flammen auf, aber sehr oft platzen die in Echtzeit berechneten Einheiten auseinander, und sämtliche Blechteile fliegen grandios animiert durch die Luft.





Jetzt gibt's Ärger!

Sein Name ist Connery

Die deutsche Version von Total Annihilation wird eine Besonderheit aufweisen, bei der man im wahrsten Sinne des Wortes hellhörig werden wird. Für die über 30 Briefings vor jeder Mission wollte man eine "Sean Connery-artige Stimme", die dem Spieler berichtet, worum es im Folgenden gehen soll. GT Interactive scheute weder Kosten noch Mühen und engagierte kurzerhand Gert-Günther Hoffmann, die deutsche Synchronstimme des Ex-Geheimagenten. In nur zwei Stunden war die Aufnahme in den M&S Studios in Frankfurt/Main im Kasten, und zwar zur vollsten Zufriedenheit aller.

Hoffmann, der anfangs an Berliner Theatern schauspielerte und später u.a. bei der ARD-Krimiserie Sonderdezernat K 1 sowie als Gaststar bei Derrick und anderen Sendungen zu sehen war, begann 1950 damit, seine Stimme für andere Schauspieler auszuleihen. In dem Abenteuerfilm Elefantenpfad tat er dies zum ersten Mal für einen weitestgehend unbekannten englischen Schauspieler, später aber sollte man Hoffmanns unverkennbare Stimme des öfteren hören. So sprachen neben Sean Connery, dem er bei einem Presseempfang sogar einmal die Hand schütteln durfte, vor allem Rock Hudson, Paul Newman (in sämtlichen Filmen) und sogar Captain Kirk alias William Shatner (in den ersten 40 Star Trek-Folgen) dank Hoffmann deutsch. Der über 70jährige verriet uns:

"Ich habe mir keinen einzigen der Filme angesehen, bei denen ich gesprochen habe. Ich mag meine Stimme nämlich nicht gerne hören..." Wir tun es aber um so mehr! Wer also beim Spielen von Total Annihilation zu sich selbst oder anderen sagen sollte, daß "James Bond" die Briefings spricht, der hat in gewisser Weise gar nicht mal so unrecht...



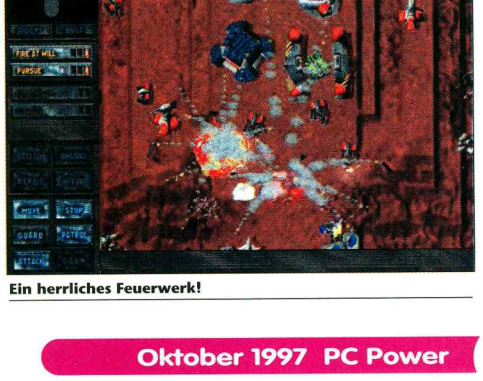
Martina Möller (GT Interactive) und Gert-Günther Hoffmann

Auch bei den Fahrten oder den Flügen durch die Landschaften hat Cavedog feinste Animations-Technik verwendet. Panzer fahren nicht einfach nur, wie auf einer 2-D-Landkarte, ständig auf dem Boden, sondern erklimmen auch Hügel und Berge oder tauchen durchs Wasser. Das gibt dem Spiel einen ganz besonderen Reiz. Diese Technik erlaubt unter anderem den Beschuß eines Gegners, der sich hinter einer Bergkette versteckt hält, ohne daß er vorher etwas von der Offensive bemerkt. Mit billigen Laserschüssen ist diese Aufgabe zwar völlig sinnlos, aber die Geschosse eines Panzers können in solch einem Fall wahre Wunder bewirken.

Multiplayer-Fans dürfen sich die Hände reiben, denn die ersten Probespiele machten eine Menge Spaß! Und wer von den insgesamt 150 verschiedenen Einheiten und Objekten gelangweilt ist, kann sich neue von der Total Annihilation-Seite aus dem Internet holen. Cavedog will seine Spieler wohl auch nach dem Kauf nicht im Regen stehen lassen, sehr vorbildlich! Mit Total Annihilation wird grundsätzlich zwar nichts vollkommen Neues geboten, aber dennoch ist es die Liebe zu den Feinheiten und die zahlreichen Optionen, die dieses Game bestimmt zu einem Hit werden lassen.



Und dann sind da noch unübersichtliche Metall-Welten...



Ein herrliches Feuerwerk!

Quest for Glory 5: Dragon's Fire

Martin Mirbach bereitet sich auf die eigene Krönung vor.

Seinerzeit war *Quest for Glory* eines der erfolgreichsten Rollenspiele überhaupt. Vielleicht, weil es neben den üblichen Statistiken und Zaubersprüchen auch mit den für Sierra typischen Adventure-Elementen und jeder Menge Action aufwartete. So folgten dem erfolgreichen Erstling fast zwangsläufig drei Fortsetzungen, in denen neben der Hauptfigur auch einige Nebenfiguren immer wieder vorkamen. Die Umgebung allerdings änderte sich ständig, war inspiriert von afrikanischer Wildnis, von der Exotik des Mittleren Ostens, dann wieder von der Düsternis Transsylvaniens. Im November dieses Jahres wird *Quest for Glory 5: Dargon's Fire* erscheinen, und einmal mehr wird es Hauptfigur und Spieler in eine fremde Welt verschlagen. Diesmal schöpften die Grafiker ihre Anregungen ganz offensichtlich aus dem letzten Spanienurlaub.





Dieses Forum sieht hellenisch aus, nur die Gyros-Bude fehlt

Der lange Weg zur Macht

Das Land, in das es Sie verschlägt, wird Silmaria genannt. Es handelt sich dabei um ein Königreich ohne König, denn der Herrscher fiel erst kürzlich einem Attentat zum Opfer. Kaum fehlt dem Land die starke Hand, geht auch schon alles drunter und drüber: Gefährliche Monster ziehen wütend umher, und ein riesiger schwarzer Drache wirft bereits seinen Unheil verkündenden Schatten über die Dörfer. Als Spieler machen Sie sich gegen zwei andere Mitbewerber auf, den Thron von Silmaria zu besteigen. Bevor Sie jedoch die Krönungsriten empfangen dürfen, haben Sie mehr als beide Hände voll zu tun: Unter anderem müssen Sie das versunkene Atlantis entdecken, eine Armee von Untoten aus dem Höllenpfuhl Hades aufhalten, gegen die bestialische Hydra antreten, ein benachbartes Königreich von der Belagerung und das eigene von mordenden Monsterscharen befreien, und nicht zuletzt gibt es da noch die Sache mit dem Drachen...

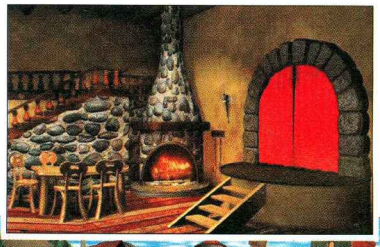
Wenn's in dieser Taverne eine Theke gäbe, könnte man Klaus' grottenschlechte "Mann ohne Bauch-Bemerkung" erneut anbringen...

Anm. des Cheffeuerspuckers: Probleme mit der Schwiegermutter, oder was?

Wie schon in den Vorgängern, dürfen Sie Ihren namenlosen Helden wieder einer von drei Klassen zuordnen. Ob als Dieb, Zauberer oder Krieger, die Stärke des Helden steht und fällt mit dessen Fähigkeiten. Und die entwickeln sich einerseits im Laufe des Spiels, wenn man etwa nach etlichen Kämpfen oder Zaubersprüchen in diesen Disziplinen aufsteigt, oder sie lassen sich trainieren, wie zum Beispiel der Taschendiebstahl an einer Puppe in der Diebesschule. Natürlich können Sie genauso gut Ihren Helden aus einem der Vorgänger in das Spiel importieren. Am Ablauf ändert sich in beiden Fällen nichts, denn der verändert sich nur mit der Wahl der Klasse – weil das Auftauchen der Hauptgegner natürlich auf den Grad Ihrer Fähigkeiten ausgerichtet wurde.

Abschied für immer?

Die Entwickler von Quest for Glory 5 haben bereits durchblicken lassen, daß es sich tatsächlich um den letzten Teil der Serie handeln könnte. Was bedeuten würde, daß sowohl die offenen Fragen aus den Vorgängern als auch die aus den zahlreichen Nebenhandlungen endlich beantwortet würden. Aber ob man sich darüber wirklich freuen soll? Schließlich haben wir jahrelang Spaß an unseren eigenen Mutmaßungen und Theorien gehabt. Machen Sie sich also bereit für ein vielleicht letztes Treffen mit Katrina, der Vampirin, Rakeesh und Erasmus, dem Zauberer. Natürlich wird es daneben auch zahlreiche neue Figuren und die Unterstützung moderner Technik-Features, etwa Intels RSX-Sound Software, geben. Mittelalterlich ist hier nur die Handlung. Und ob die Mischung stimmt, verraten wir Ihnen in einer unserer nächsten Ausgaben.



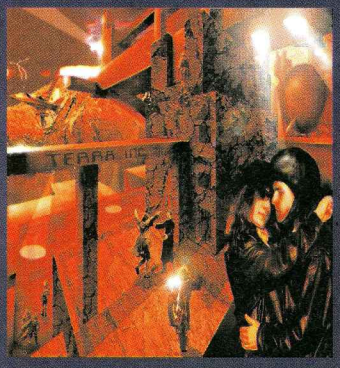


An diesem malerischen Örtchen beginnt die lange Reise auf den Thron von Silmaria

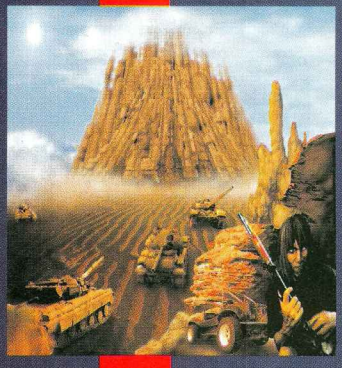
REVIEW

ERST KAM PATHFINDER, JETZT KOMMEN SIE!

TERRA INC.



Führen Sie die Marskolonie im Kampf um Rohstoffe und Lebensraum!



"Terra Inc. ist im Gegensatz zu anderen Strategiespielen sehr schnell. Zusammen mit pfiffigen Grafiken und einer bekannten, erfolgsversprechenden Spielidee ist hier ein Titel entstanden, der die Vorzüge moderner Maschinen und den Spielspaß altbekannter Games vereinen kann!" (Markus Brodrick, PC POWER 7/97)





JETZT IM HANDEL!

PRISM LEISURE Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

VERTRIEB: PRISM LEISURE GMBH, SCHÜTTWEG 3-5, 59494 SOEST, TEL: 02921-96460, FAX: 02921-964646

BLACKSTAR MULTIMEDIA

7th Legion

Martin Mirbach verpflichtet sich auf Lebenszeit.

Einmal *Legionär* nannte Philip Rosenthal seine fast schon legendäre Autobiographie und wollte damit andeuten, daß gewissen Dinge einen Menschen für den Rest seines Lebens prägen können.

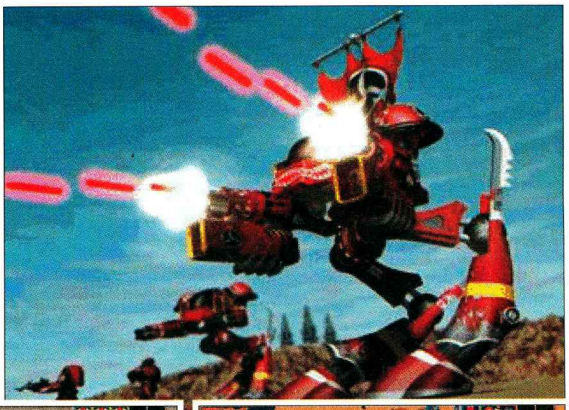
Anm. des Cheffans: Dalli Dalli nannte Hans Rosenthal seine legendäre Sendung, und die war mir, ehrlich gesagt, lieber.

Einmal Strategie könnte man ebenso gut als Dachzeile für dieses Preview verwenden, um zu zeigen, welches Genre mit dem *7th Legion-Preview* eine weitere Seite dieser Ausgabe prägt. Macht aber gar nichts, da das Spiel erstens hervorragend zu unserem diesmaligen Themenschwerpunkt paßt und zweitens schon jetzt einen überaus guten Eindruck macht. So was verdient Erwähnung. Widmen wir unsere Aufmerksamkeit also dem nagelneuen Strategiespektakel von Microprose.

Unbewohnbare Erde

Wieder einmal ist unser geliebter Heimatplanet durch konsequente Kriegführung und immer neue Umweltkatastrophen unbewohnbar geworden. Um der Erde Zeit zu Erholung und Regeneration zu geben, wurden die letzten Menschen auf riesigen Kolonialschiffen in den Weltraum geschickt, wo sie keinen weiteren Schaden anrichten konnten. Generationen später planen die Nachfahren der Zwangsevakuierten ihre Rückkehr. Doch es hat sich einiges verändert auf dem blauen Planeten. Neue Spezies haben sich entwickelt, ihre eigene Infrastruktur errichtet und sich die Erde untertan gemacht. Kampflos werden sie den Planeten ganz sicher nicht wieder hergeben. Für die Menschen bedeutet dies, entweder Krieg zu führen oder auf ewig im Weltall zu verharren. Man entscheidet sich für die erste Option – das Spiel beginnt!

Als Spieler finden Sie sich mitten im Kampfgetümmel wieder. Und zwar als Angehöriger der siebten und stärksten Legion, einer Einheit mit riesigen Mechs, futuristischen Robotern und auf Dinosauriern reitenden Infanteristen. Um auf eigene oder gegnerische Einheiten ausgespielt werden können. So kommt man entweder in den Genuß zusätzlicher Fähigkeiten oder muß hilflos zusehen wie eigene Einheiten zerstört werden. Dieses dem Rollenspiel entliehene Element soll den Zufallsfaktor, wie er in jedem Krieg vorhanden ist, stärker betonen. Auch läßt sich der Spielverlauf immer wieder durch auf dem Spielfeld verteilte Extras und Power-Ups verändern. Damit Spieler jeden Niveaus mit solchen Tücken und der variablen KI, die sich neuronaler Netze bedient, um ihre eigene Spielweise zu verändern, zurecht kommen, werden alle Einstellungen frei konfigurierbar sein. So können im für sechs Spieler ausgelegten Multiplayer-Modus auch Gegner gegeneinander antreten, die nicht über die gleiche Genre-Erfahrung und Spielstärke verfügen. Ob's funktioniert, werden wir aller Voraussicht nach schon in der nächsten Ausgabe für Sie testen.



Ob diese Boliden wohl tatsächlich so unaufhaltsam werden wie es hier den Anschein hat?



Besonders bei den Innenräumen erweist sich diese Perspektive als vorteilhaft



Operation Wüstensturm? Zu einem möglichen Giftgaseinsatz bei 7th Legion ist der Redaktion noch nichts bekannt



Auch durch widrige Witterungsbedingungen dürfen Sie sich nicht von Ihren Missionszielen ablenken lassen

Ressourcenmanagement brauchen Sie sich als waschechter Krieger nicht zu kümmern, in diesem Spiel wird es Credits nur für Kills geben. Pro Abschuß einer gegnerischen Einheit gibt es Punkte, mit denen man neue Waffen oder Gebäude erwerben kann. Auch der militärische Rang des Spielers steigt mit Erreichen eines bestimmten Abschußquantums. Mehr als 30 Missionen in Echtzeit werden in 7th Legion enthalten sein, zusätzlich soll es zeitbegrenzte Untermissionen und geheime Operationen geben. Nachteinsätze und Indoor-Szenarien sorgen für noch mehr Nervenkitzel.

Im Netz der KI

Im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen wird es bei 7th Legion Ereigniskarten geben, die während des Spiels

Dark Earth

Martin Mirbach tappt nicht länger im Dunkeln.

Bei dem uns vorliegenden Programm handelte es sich um die Beta der englischen Fassung von Dark Earth. Eine Wertung wollten wir dennoch nicht vergeben, wir warten damit, bis die deutsche Version auf unserem Tisch liegt!

Na, das ist ja wieder typisch Klaus! Kaum scheinen die ersten Sonnenstrahlen des Jahres vom Himmel, sitzt der Herr Chefredakteur auch schon in seinem seltsam pinkfarbenen Cabrio und reist kreuz und quer durch den südlichen Teil der Republik. Der fadenscheinige Grund: Irgendwelche dubiosen Präsentationen und unaufschiebbare Firmenbesuche. Währenddessen hockt unsereins von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang im Power-Tower und kann sich an den letzten Sonnenbrand kaum noch erinnern. Sogar für das Dark Earth-Preview hatte Klaus keine Zeit mehr, obwohl er dieses Spiel während der Arbeit an seinem Kalisto-Feature vor einigen Wochen ausdrücklich für sich reserviert hatte. "Macht ja nix, ist ja bei Dir in guten Händen", war alles, was er dazu zu sagen hatte. Schon wieder Überstunden! Soll ich mich dafür etwa noch bedanken?

Licht und Schatten

Dark Earth spielt in ferner Zukunft. Zahlreiche Meteoriteneinschläge haben die Erde nahezu unbewohnbar gemacht. Ein undurchdringlicher Mantel aus Staub und Asche verdunkelt die Atmosphäre, durch das Ausbleiben der photosynthetischen Prozesse sind fast alle Warmblüter ausgestorben. Die überlebenden 1,4 Prozent der Menschheit bewohnen kleine Stadtstaaten, Stalliten genannt, die sie unter den wenigen Lichtschlitzen im nachtschwarzen Himmel errichtet haben. Die Stalliten kommunizieren untereinander mit Hilfe riesiger Spiegel, zwischen ihnen gibt es nur Kälte, Finsternis – und mordende Banden.

Im Spiel übernehmen Sie die Rolle von Arkhan, einem Angehörigen der Guardians of Fire. In Ihrer neuen Heimat sind die Guardians eine Art Ordnungstruppe, die für die Durchsetzung der Befehle einer politisch-religiösen Führerkaste verantwortlich sind. So ist es auch Ihre Aufgabe, den Stadtstaat gegen die umherstreifenden Mutanten zu schützen. Doch dann passiert, was nicht passieren darf. Bei einem Ihrer Einsätze wird Lory, eine von Ihnen zu schützende Priesterin, von den Mutanten getötet. Und Sie selbst werden mit einem Parasiten infiziert, der Sie langsam selbst zum Mutanten werden läßt. So starten Sie Ihre Odyssee auf der Such nach Heilung und mit einem ganz klaren Bild von Licht und Schatten, Gut und Böse. Aber nichts ist von Dauer...

Hommage an Jules Verne

Wie die Handlung des Spiels leben auch dessen Grafiken vom Gegensatz zwischen Licht und Schatten. Die zahlreichen Lichtquellen werfen ebenso viele Schatten in einer halbdunklen, unheilvollen Welt. Verstärkt wird dieser Effekt durch zahlreiche reflektierende Kristalle, Amulette und Waffen, die die Spielfiguren am Körper tragen. Dabei war es von Anfang an das Ziel der Entwickler, in Echtzeit animierte 3-D-Charaktere in eine detaillierte 2-D-Umgebung einzubetten. Unterstützung für 3-D Karten wird es also nicht geben, dafür aber freie Beweglichkeit bei automatisch wechselnden Kameraperspektiven. Die zahlreichen technischen Gegenstände sind eindeutig als Hommage an Jules Verne zu erkennen und runden den optisch sehr guten Gesamteindruck ab. Zu Anfang des Artikels habe ich mich noch gefragt, ob ich mich für dieses Preview bedanken muß. Jetzt weiß ich, daß die Antwort nur "ja" lauten kann. Für dieses Spiel haben sich die überstunden wirklich gelohnt.



Actioneinlagen wie diese gibt's in Dark Earth zuhauf



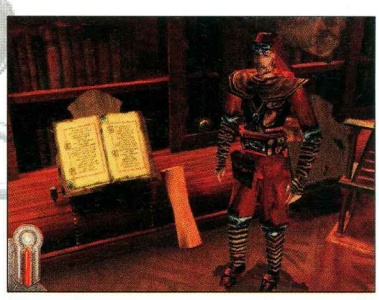
Der Kontrast zwischen Licht und Schatten macht die eigentliche Faszination des Spiels aus



Arkhan, der Held des Spiels, begibt sich auf eine lange Reise voller Gefahren



Die automatisch wechselnde Kameraperspektive führt nur anfangs zu leichten Irritationen



Welches Geheimnis bergen diese alten Schriftrollen?

Microsoft Flugsimulator 98

Ab in die Bunker! Markus Brodrick ist bereit zum Erstflug mit Microsofts neuem Spielzeug für Bildschirmpiloten.

Erinnern Sie sich noch an Ihre Kleine-Jungen-Träume? Fast jeder von uns wollte entweder Müllwagenfahrer oder Pilot werden. Schade eigentlich, daß, zumindest in meinem Fall, keiner der Träume wahr werden konnte. An einem Terminal im Power-Tower sitzend, verdiene ich mein Brot mit Buchstabensalat. Glücklicherweise gibt es Flugsimulatoren (Lieber Klaus, Müllwagensimulatoren sind samt und sonders noch im Entwicklungsstadium. Der Red..), die mir helfen, meinen Träumen nachzuhängen.

Schon vor einem halben Jahrzehnt hatte Microsoft einen Flugsimulator im Programm, der im Gegensatz zu den Konkurrenzprodukten nicht auf Action ausgelegt war, sondern über einen höchst realistischen Aufbau verfügte. Im Gegensatz zu den Simulatoren des Ballergenres bot der MS-Flugsimulator von Anfang an ein Echtzeit-Szenario. Dieses Spiel verlangt vom Bildschirmpiloten ähnliche Kenntnisse und Fähigkeiten, wie sie ein Flugzeugführer im richtigen Leben besitzen muß. Der MS-Flugsimulator wurde beständig weiterentwickelt. Grafiken entwickelten sich von Drahtmodellen über fotorealistisch gestaltete Cockpits zu einer Darstellung, die der Sicht aus einem Flugzeug in großer Höhe sehr nahekommt. Mit der neuesten Generation dieses Games, dem Flugsimulator 98, soll alles noch besser, schöner und realistischer werden.

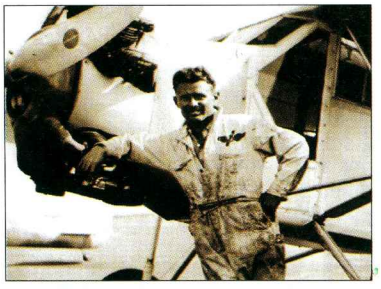
Power-Rechner gefordert

Schon in der derzeit aktuellen Version ist der Microsoft Flugsimulator ein sehr realistisches Spiel. Darf Kennern der Branche geglaubt werden, ist es von diesem Game bis zum Steuern eines richtigen Sportflugzeuges kein weiter Schritt. Dank modernen Prozessoren mit höchsten Taktfrequenzen, speziell auf Gamer-Bedarf zugeschnittenen Prozessorbefehlssätzen, Unmengen von Arbeitsspeicher und Grafikkarten, die das Unmögliche möglich machen, wartet der Flugsimulator 98 mit bisher noch nicht gesehener Realitätsnähe auf. Die Programmierer des Hauses Microsoft scheinen bemüht zu sein, alle bisherigen Kritikpunkte aus dem Weg zu schaffen. Detailreiche, auf Satellitenbildern basierende Bodenszenarien, Flugzeuge, die ihren Originalen bis auf die letzte Niete ähnlich sehen und ein verbesserter Sound sollen den Flieger am Monitor vergessen lassen, daß es sich bei diesem Game um eine Simulation handelt. Das Demo, das wir von Microsoft erhielten, läßt uns gespannt auf eine marktreife Version dieses Games warten. Die bisherigen Versionen dieses Spiels hatten einen Mangel gemeinsam. Die Bedienungselemente der Flugzeuge sprachen viel zu langsam an. Wer eine Cessna steuerte, gewann, besonders auf langsamen Plattformen, den Eindruck, eine Boeing 747 im Einmotorenflug zu steuern. Schon in der Alpha-Version dieses Games ließ sich erkennen, daß die Damen und Herren an den Programmiertastaturen sehr bemüht waren, das Hauptübel dieses Games abzustellen.

Weich scrollende Landscapes und gut kontrollierbare Steuerelemente schaffen ein sehr realistisches Feeling. Auch die Welt des MS-Flugsimulators, die sich bisher auf die unmittelbare Umgebung der wichtigsten Flughäfen beschränkte, scheint deutlich größer geworden zu sein. Obwohl die Preview-Versionen dieses Games noch keinen endgültigen Eindruck über das Erscheinungsbild zuläßt, sind wir sehr gespannt und werden Sie auf dem Laufenden halten.



Neue Flugzeuge, klasse Grafik, ab geht die Post


Der tollkühne Redakteur mit seiner fliegenden Kiste


So funktioniert es – hätten Sie es gewußt?


Ganz wie im richtigen Leben, ab und an...

IHR WERDET MICH NOCH KENNENLERNEN!

MAX MONTEZUMA



10 Jahre

SOFTWARE 2000

© 1997 Software 2000/Utopia Technologies Inc. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

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

F1 Manager Professional

Unglaublich, aber wahr: Wir haben Thomas Richter aus seinem Urlaub in Antara zurückgeholt, um ihn einen brandneuen Formel 1-Manager testen zu lassen.

Deutschland ist im Formel 1-Fieber! Immer mehr Zweibeiner entdecken ihren Hang zu den PS-starken "Vierbeinern". Gerade jetzt, wo unsere deutschen Fahrer immer mehr an die Spitzenplätze der Gesamtwertung rücken, ist

FÜR EINGEFLEISCHTE FORMEL 1-FANS LOHNT SICH DIESES PROGRAMM ALLEMAL

das Verlangen nach aufheulenden Motoren größer denn je. Nur wenige aber blicken überhaupt noch durch, was hinter den Kulissen geschieht. Wie läuft die Arbeit innerhalb der Teams ab? Welche wirtschaftlichen Faktoren müssen bei der Weiterentwicklung eines Wagens und der Fahrerleistungen berücksichtigt werden? Diese Fragen und noch viele mehr beantwortet Software 2000 mit ihrem Formel 1 Manager Professional.

Alter Hut

Geändert hat sich eigentlich gegenüber des Erstlings (siehe Kasten) nicht sonderlich viel. Das Spielprinzip ist natürlich das alte geblieben. Als Manager eines Formel 1-Teams haben Sie im wahrsten Sinne des Wortes alle Hände voll zu tun: Bankgeschäfte erledigen, die Technik der Wagen im Auge behalten und eventuell weiterentwickeln, Sponsoring-Verträge abschließen, das Training der Fahrer gewährleisten, Merchandising-Artikel auf den Markt bringen und so weiter. Die Fülle an Optionen ist schier überwältigend und geht teilweise so stark ins Detail, daß man oftmals ohne das dicke Handbuch aufgeschmissen wäre. Selbst Reglement-Veränderungen während der Rennen wurden diesmal berücksichtigt. Durch einen Rechtsklick werden die meisten Optionen kurz und knapp direkt am Bildschirm erklärt. Manchmal ist die Menüführung jedoch eher irreführend und unübersichtlich geraten, so daß ein schneller Einstieg ins Spiel nicht gewährleistet ist. Aber gut, ist ja noch die Beta...

Ins Detail gegangen

Gegenüber dem Vorgänger wurde ebenfalls die 3-D-Grafik stark aufpoliert. Zwar kann man selbst am Rennen nicht teilnehmen, aber dennoch wird damit etwas geboten, was für eine Management-Simulation eher selten ist. Die Grafik ist zwar technisch nicht auf dem neuesten Stand, aber dennoch ist sie nicht von schlechten Eltern. Vor dem Rennen wird auf Wunsch die gesamte Strecke in einem Render-Video vorgeführt und erläutert. Gegenüber der 3-D-Grafik haben sich die 2-D-Bilder kaum verbessert. Warum auch? Sie sind allesamt hübsch gezeichnet, teilweise etwas langweilig, aber an einigen Stellen hätte man durchaus mehr Animationen einbinden können. Ebenfalls neu ist der Multiplayer-Modus. Mit maximal vier Spielern kann nun um die Spitze der Konstrukteurs- oder Fahrermeisterschaft gekämpft werden. Die Spieler müssen sich dabei aber leider einen Rechner teilen und





Machen Sie sich's selbst



Wer einen schnellen Wagen will, der kommt auch um die Windkanal-Tests nicht drum herum



Fahrertraining kostet viel Zeit und Geld ist aber sehr wichtig



Die Bandenwerbung kenn' ich doch...

abwechselnd spielen, denn eine Netzwerkfunktion wurde noch integriert. Neu ist auch der Editor, mit dem sich sämtliche Teams individuell zusammenstellen lassen. Echte Fahrer- und Firmennamen werden auch hier standardmäßig nicht geboten, so daß man sich leider mit einem Michael Schuster oder Damian Hell vorerst zufriedengeben muß.





Dafür hat man mit den komfortablen Funktionen des Editors ebenfalls nicht gerade gegeizt. Sogar die Team-Logos und Fotos der Fahrer lassen sich durch eigene PCX-Bilder ersetzen. Es würde an dieser Stelle den Rahmen sprengen, auf sämtliche Optionen von F1 Manager Pro einzugehen, da diese so vielfältig wie selten zuvor sind. Selbst bei der Wahl der Sponsoren-Aufkleber bleibt es Ihnen überlassen, an welchen Stellen sie die Firmenlogos auf dem Wagen, Helm oder Fahreranzug plazieren möchten. Klar, daß dabei auch die verschiedenen Positionen der Werbeflächen nach Werbewirksamkeit unterteilt werden und sich dementsprechend auf das Geldangebot des Sponsors auswirken.

Gutes aus Deutschland

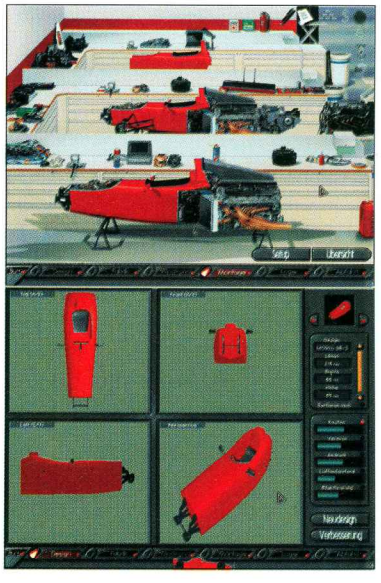
Mal ehrlich, wenn man mal einen Blick zurück in die Geschichte der Computerspiele wirft, dann stehen nur wenige deutsche Produkte ganz oben in den Charts. Nur wenige Firmen, wie beispielsweise Blue Byte, schaffen es mit ihren Produkten auf einen der Spitzenplätze. Software 2000 hat sich vor allem im Bereich der Management-Simulationen einen Namen gemacht, man denke dabei vor allem an *Capitalism* und den *Bundesliga Manager 97*. Wir werden wohl auch in Zukunft noch mit exzellenten Titel aus diesem Hause rechnen dürfen. Mit dem Formel 1 Manager Professional hat Software 2000 zusätzlich wieder einmal bewiesen, daß nur durchschnittliche Grafiken und wenig Sound nicht unbedingt gleich auf ein schlechtes Spiel schließen lassen müssen. Für eingefleischte Formel 1-Fans lohnt sich dieses Programm allemal, vor allem deswegen, weil endlich mal ein Blick hinter die Kulissen gewährt und genügend Handlungsspielraum gelassen wird. Action-Fetischisten sollten aber besser die Finger von diesem Spiel lassen, denn für jene Menschen wird es mehr eine Schlafpille, als ein Computerspiel sein. (P)



Das Setup-Menü für Wageneinstellungen ist nur halb so kompliziert, wie es aussieht



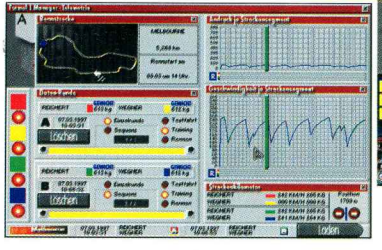
Neu ist auch der Editor







Die 3-D-Ansicht läßt auch verschiedene Kamerapositionen zu



Swing

Man will es kaum glauben, aber selbst Markus Brodrick beschäftigt sich hin und wieder mit Denkspielen.

Endlich Feierabend? Denkste. Die langen, untätig verbrachten Abende der Sommerpause sind Geschichte, das altgewohnte, betriebsam-hektische Leben hat in den heiligen Hallen des Power-Towers seinen gewohnten Gang wieder aufgenommen. Die einzigen Mitarbeiter, die den wohlverdienten Feierabend genießen können, sind meine geliebten Rottweiler. Zu meinen Füßen räkeln sich die Hüter meines Rechners, meiner geheimen Whiskyvorräte, meines Bankkontos und meiner heißgeliebten Lernsoftware.

Anm. des Cheff(ab)rechners: Michel meinte vorhin, er säße mit einem Mal so weich auf seinem Stuhl. Ich ahne Schlimmes...

Nachdem die Hundchen dem gemeinen Softwareklau (Na, Martin, alter Junge, wie geht's denn immer so?) eine wohlverdiente Lektion erteilten, dürfen sie sich der Muße hingeben. Während ich mit gespanntem Blick die soeben auf meinem Schreibtisch eingetrudelte Swing-CD installiere, geben die Jungs im Schlaf zufriedenes, kehliges Grollen von sich und lecken die letzten Blutreste von Lefzen und Reißzähnen.



So fangen viele Games an...



...doch schon kurz darauf wird's hektisch

Hirn ist angesagt

Nachdem mich schon das Swing-Preview mehr als neugierig gemacht hat, freue ich mich diebisch auf ein kleines Spielchen im Netz. Kollege Richter hat, blaß vor Neid einige Tränen aus den Augenwinkeln wischen müssen, als ich die fertige Version dieses gemeinen, kleinen Denkspiels in meine Obhut nahm. Nun will ich ihm Trost spenden, indem ich ihn auf ein kleines Spielchen einlade. Worum es eigentlich geht? Ah, sie scheinen die letzte Ausgabe der PC Power verpaßt zu haben. Schade eigentlich, so etwas sollte nicht einreißen. Swing ist ein neckisches kleines Spiel, daß auf beinahe jedem Rechner Platz findet. Ob DOS oder Windows 95, jede Plattform ist dem Game recht, es braucht weder Hunderte von Megabyte Platz auf der Festplatte, noch frißt es ganze RAMpopulationen weg.

Aber Vorsicht. Ist dieser Newcomer auf dem Spielesektor erst einmal gestartet, werden Sie auf magische Weise vor dem Rechner festgehalten. Ihre zitternde Hand wird es nicht mehr zum Powerschalter schaffen, binnen kurzer Zeit werden Sie in der Gefahr schweben, Haus, Hof und Brötchenbeschaffungsmöglichkeit (31 Zeichen. Gar nicht so übel für eine Anwärterschaft zum Titel de Längstewörterschreibers. Der Red..) zu verlieren. Nachdem sich auf dem Markt mittlerweile mehr als genug Games finden, die von Ihnen nicht mehr als einen schnellen Finger am Abzug der Schrotflinte verlangen, werden Sie nun Ihr Gehirn gehörig anstrengen müssen.

Geben Sie sich die Kugel

Die Idee, nach der die Grafiker und Programmierer des Hauses Software 2000 Swing auf die Beine stellten, war ebenso einfach wie genial. In diesem Game geht es darum, Kugeln auf verschiedene Stapel zu verteilen. Obwohl die Spielbälle lediglich numeriert und nach Farben sortiert sind, ist dieses Spiel nicht einfach. Es ist eher heimtückisch. Um Punkte zu erreichen, müssen Sie gleiche Kugeln in eine Reihe bringen. (Nein, Klaus, dieses Spiel hat nichts mit Bowling zu tun. Man kann die Finger auch gar nicht in den Monitor stecken. Der Red..)

Anm. des Cheffingerindenmonitorsteckers: Natürlich kann man das maaaaaaaaaa...



Nichts leichter als das? Versuchen Sie sich nur. Findige Köpfe dachten sich eine ganze Latte von Extras und Funktionen aus, die den Spielverlauf zum nervenzerreißenden Abenteuer machen. Schon nach der ersten Spielminute werden Sie gemerkt haben, daß aus einer ruhigen Kugelstapelei nichts wird. Kaum haben Sie die zweite oder dritte Kugel abgelegt, macht sie sich selbständig. Von der Unterlage weggeschleudert, landet der Spielball an einer Stelle des Spielfeldes, die Sie ihm nicht zugedacht haben. Und was soll ich Ihnen sagen? Dies ist erst der Anfang allen Unglücks! Während des weiteren Spielverlaufs werden Sie auf jede Menge liebevoll gestalteter Kugeln stoßen, die die verschiedensten Sonderfunktionen ausüben. Ob der Superknaller, der das gesamte Spielfeld abräumt, oder der Joker, ganz gleich, welche Superkugel auch immer auftaucht, sie wird das größtmögliche Unglück verursachen.

Swing gehört zu den wenigen Spielen, bei denen Werbung und Manual tatsächlich recht behalten. Die Engine dieses Games arbeitet mit Murphys Gesetz Hand in Hand (Für Unbedarfte: Murphys Gesetz behandelt in seinen Unterpunkten die Perfektionierung des Unglücks. Dieses sehr erquickliche Büchlein wird in allen guten Buchhandlungen geführt. Der Red..).





Je schneller man reagiert,...

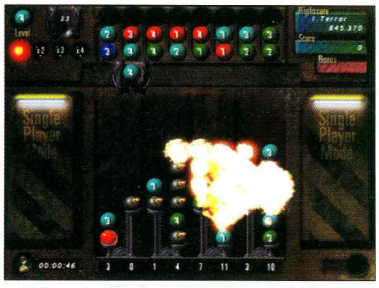
Netzwerk ist Trumpf

Swing als Solo-Spiel reicht völlig aus, um einen langweiligen Abend in eine amüsante, knifflige und hirnzermarternde Katastrophe ausarten zu lassen. Sollten Sie zudem das große Glück haben, ein kleines Netzwerk Ihr Eigen zu nennen oder auch nur einen nichtsahnenden Spielwilligen zu einem kleinen Game überreden können, kommt richtig Schwung in die Bude. Ob zu zweit am Splitscreen oder mit bis zu acht Mitspielern im Netz, Swing wird Ihre dunklen Seiten ans Licht kehren und Sie selbst staunen lassen, wieviel Böswilligkeit in Ihnen steckt. Ist das Netzwerkgame erst einmal in vollem Gang, werden Sie keine Zeit mehr haben, raffinierte Kugelkombinationen auszutüfteln und Ihren Punktestand in die Höhe zu treiben. Ganz im Gegenteil. Sie werden jede Möglichkeit nutzen, Ihren Gegnern höhnisch lächelnd den größtmöglichen Schaden zuzufügen. Ob Sie einfach nur unliebsame Spielbälle an Ihre Mitspieler weiterreichen oder verheerend wirkende Bonuskugeln bombengleich um sich streuen, bleibt ganz Ihrem persönlichen Geschmack überlassen. Auf jeden Fall kann ich Ihnen glaubhaft versichern, daß Sie höllischen Spaß haben werden.

Auch im Power-Tower vermischte sich hämisches Gelächter mit bitteren Tränen. Mit anderen Worten – wir hatten jede Menge Fun. Aber damit ist es noch nicht genug. Dieses Game bietet nicht nur überragenden Spielspaß und gibt sich mit mittelprächtigen Rechnern zufrieden, es wird auch zu einem fairen Preis gehandelt. Grafik und Sound entsprechen dabei durchaus dem Standard, den Sie von einem aktuellen Game erwarten können. Swing erfüllt allen Anscheins sämtliche Voraussetzungen, in absehbarer Zeit zu einem Kultspiel avancieren zu können. Deshalb muß sich diese Neuerscheinung auch an den altem Kämpen der Computerspiel messen. Absolute Dauerbrenner wie Tetris, Blockout und Atomix waren ebenfalls sehr einfach aufgebaute, aber nachhaltig interessante und erfolgreiche Games. Mit etwas Glück wird diesem Titel ein ähnlicher Aufstieg beschert sein.



Ob man damit auch Rechnen lernen kann?



...desto schneller leert man das Spielfeld...



...und kann aufs Siegertreppchen steigen

Swing

Alternativen:
Tetris
Zig Shareware-Versionen
Blockout
als Shareware erhältlich
Echter Swing mit Glenn Miller

Hersteller: Software 2000
Preis: 40 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows

Pro
Macht süchtig
Macht gehässig
Macht Schadenfreude

Kontra
Macht süchtig
Macht gehässig
Macht Schadenfreude

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	12 von 20

Reaktionsspiel
Total: 80

Pazifik Admiral

Seit Martin Mirbach dieses dunkelblaue Sakko mit den goldenen Streifen am Ärmel hat, läßt er sich in der Redaktion mit "Käpt'n" anreden. Mal sehen, ob er sich auch für die Kriegsmarine eignet...

Szenario oder nicht Szenario, das ist hier die Frage. Und die stellt sich eigentlich immer, wenn man voller Erwartungen vor einem brandneuen Strategiespiel sitzt. Nicht anders bei *Pazifik Admiral*, dem jüngsten Produkt aus dem Hause Mindscape. Was man denn sonst noch zur Auswahl hat? Nun, nachdem Sie den Aperitif in Form eines wohl abgerundeten Intros



Unaufhaltsam stürmen die alliierten Truppen das Gebiet der Achsenmächte

genossen haben, empfiehlt der *chèf de cuisine* zunächst eine leichte Vorspeise. Wie wär's mit dem Tutorial? Umfangreich, doch leicht verdaulich, führt es Sie galant in Handhabung und Ambiente des Spiels ein. Anschließend wäre es eigentlich an der Zeit, eins der zahlreichen Szenarios zu kosten. Falls Sie aber nicht länger auf den eigentlichen Hauptgang, die Kampagnen, warten wollen, steht es Ihnen aber frei, die Speisefolge in Ihrem Sinne zu verändern. Mit anderen Worten: Hau rein, is' Tango!

Ami oder Japs

Für welche Seite Sie sich entscheiden, bleibt natürlich Ihnen überlassen. Auf amerikanischer Seite müssen Sie den japanischen Überfall auf Pearl Harbor rächen. Da große Teile der US-Flotte nicht mehr einsatzfähig sind, steht Ihnen neben den Flugzeugträgern vor allem eine äußerst schlagkräftige Luftwaffe zur Verfügung. Von Midway aus attackieren Sie die kaiserlich-japanische Seestreitkraft und bekommen bei erfolgreichem Vorgehen auch Landstreitkräfte unterstellt, mit denen Sie die gelben Landungstruppen wieder von den pazifischen Inselketten vertreiben müssen. Mit insgesamt mehr als einem Dutzend Schlachten werden Sie bei dieser Kampagne alle Hände voll zu tun haben. Falls Sie sich lieber für das Land der aufgehenden Sonne entscheiden möchten, beginnt Ihr Einsatz noch früher. Zunächst müssen Sie mit frühen japanischen Panzermodellen wie dem *Type 94* gegen die Chinesen zu Felde ziehen. Erst nach erfolgreichem Abschluß dieser Schlachten werden Sie mit dem Oberkommando über die Pazifik-Streitkräfte betraut und dürfen gegen die alliierten Westmächte antreten. Ob Sie gleich



Historisch akkurate Szenarien lassen sich in diesem übersichtlichen Menü abrufen

mit Pearl Habor beginnen oder ob Sie sich zunächst die ressourcenreichen Regionen Asiens vorknöpfen möchten, bleibt Ihnen überlassen.

In beiden Fällen stehen Ihnen der gesamte Pazifikraum und damit Teile Europas, Asiens, Amerikas und Afrikas zur Verfügung. Gekämpft wird zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Bei Tag oder, eine besondere Vorliebe der Japaner, blitzartig bei Nacht. Immer gilt: Je erfolgreicher Sie operieren, desto mehr steigt der Erfahrungswert Ihrer Truppen und desto mehr neue Einheiten und Ausrüstung werden Sie erlangen. Obwohl sämtliche Schlachten historisch genau recherchiert wurden, brauchen Sie sich dabei letztendlich nicht in den bekannten geschichtlichen Grenzen zu bewegen. Wer weiß, vielleicht nimmt der Zweite Weltkrieg diesmal ein ganz anderes Ende...

Stakkato und Swing

Wie von SSI nicht anders gewohnt, befindet sich auch die Grafik von Pazifik Admiral auf hohem Niveau. übersichtliche Menüs und Buttonleisten machen die Handhabung nicht nur für erfahrene Strategen zum Kinderspiel. Übersichtlichkeit wurde auch bei den In-Game Grafiken groß geschrieben, wo etwa größere Einheiten über mehrere Hexfelder verteilt dargestellt werden. Und damit das Ganze nicht zu trocken wird, gibt es noch jede Menge historischen Bildmaterials und eine stattliche Anzahl erstklassiger Videos. So gut ist die Optik des Spiels gelungen, daß der Gesamteindruck dem Präsidenten von SSI im Hinblick auf die Folgetitel fast schon zu gut vorkam. Man will sich ja schließlich nicht selbst Konkurrenz machen...

VOM KOMFORTABLEN SCHLACHTEN-GENERATOR BIS ZUM MULTIPLAYER-MODUS IST ALLES VORHANDEN

Ganz hervorragend gelungen ist aber der Soundtrack. Und der variiert mit der Kriegspartei, für die sich der Spieler



Zu Wasser, zu Lande, in der Luft: Bei Pazifik Admiral sind Ihrem Ehrgeiz keine Grenzen gesetzt



Schwierigen Landemanövern wie diesem sollten Sie immer eine gute Vorbereitung gönnen



Mit dem schier unerschöpflichen Schlachten-Generator können Sie bei jedem Start ein neues Spiel erleben

Optionen freuen. Und die Veteranen werden sich zufrieden zurücklehnen, wenn sie die vertraute Handhabung und die sinnvollen, neuen Features entdecken. Trotzdem wird es langsam Zeit, dieses Terrain zu verlassen und ein anderes Zeitalter einzuläuten. Die Entwickler bei SSI haben dieses Tatsache ganz richtig erkannt und arbeiten mit der *Panzer General IIID*-Engine an einem Nachfolger, der einem schon im derzeitigen Entwicklungsstadium die Freudentränen in die Augen treibt. Erheben wir uns also zum letzten Salut und geleiten wir die alte Engine mit einer

entscheidet. Auf japanischer Seite wird das Kampfgetümmel von einer Musik untermalt, deren Namen ich mir eigentlich merken wollte. Ist mir aber nicht gelungen. Egal, paßt auf jeden Fall super. Als amerikanischer Admiral summt



Jede Einheit verfügt über ein eigenes Options-Menü

einem zeitgenössischer Swing um die Ohren, der sich wundersam kontrastiv mit dem Stakkato der diversen Geschütze vermischt. Auch super. Wenn man dann noch bedenkt, daß auch spielerisch alles stimmt, kann man Pazifik Admiral eigentlich nur empfehlen. Auch wenn abgesehen vom Highscore-System und einem Glossar aller vorhandenen Einheiten nichts wesentlich Neues geboten wird, ist doch vom komfortablen Multiplayer-Modus bis zum großen Schlachten-Generator alles vorhanden.

In Ehren entlassen

Pazifik Admiral ist das letzte Spiel aus der Five-Star Reihe von SSI, das noch die altgediente *Panzer General*-Engine verwendet, die uns ja aus zahlreichen Schwager- und Schwesterspielen (*Fantasy General*, *Star General*, *Allied General*, etc.) bekannt ist. Keine Frage, der Urvater dieser Engine gehörte seinerzeit zum absolut Besten, was der Markt zu bieten hatte. Und auch heute noch, nach einigen Jahren und zahlreichen Verfeinerungen, braucht sich Pazifik Admiral nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken. Neulinge werden sich über die schmucke Optik, die gute Spielbarkeit und die unzähligen

VETERANEN WERDEN SICH ÜBER DIE VERTRAUTE STEUERUNG UND SINNVOLLE NEUE FEATURES FREUEN

verdienten 80er Wertung in die *Strategy Hall of Fame*. Wo ihr ein ewiger Ehrenplatz jetzt schon sicher ist.



Die durch die Hölle gehen: An den Küstenstreifen kommt es zu besonders blutigen Schlachten

Pazifik Admiral

Alternativen:
KKND
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
Das Gewehr
Mindscape ● ca. 100 Mark
C & C: Der Tiberiumkonflikt
Westwood ● 119,95 Mark

Hersteller: Mindscape
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gute Grafik
Gängige Handhabung
Klasse Sound

Kontra
Keine bahnbrechenden Innovationen

Spiel-/Dauerspaß:	**40 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**16 von 20**

Strategie
Total: 82

Thomas Richter weiß nun endlich, wie man Independence schreibt...

Indepe

Das Preview zu Independence Day war gleich doppelt fehlerhaft: Zum einen war jene Version, die uns vor einigen Monaten, ziemlich buggy, zum anderen schrieb ich Independance statt Independence – und nicht mal Klaus hat's gemerkt! Jener, ein großer Fan des gleichnamigen Films, hatte zwar ursprünglich im Sinn, diesen Test für sich selbst zu beanspruchen, rutschte aber wie so oft aus lauter Übermut und Gier auf seinem eigenen Speichel aus und landete recht hart (trotz des Airbags in Form seines Bauches), so daß ich mich letztendlich dazu bereit erklärt hatte, den bösen Außerirdischen eins über die Rübe zu ziehen.

Es wird scharf geschossen

Wie auch im Film, gestaltet sich die Vorgeschichte als ziemlich ermüdend und abgegriffen. Außerirdische sind außer sich und planen außer Rand und Band geraten, für unsere Regierungsämter völlig außerplanmäßig, eine außerordentlich groß geratene Offensive auf unseren Planeten. Eine Flotte riesiger Stadt-Zerstörer schwebt gemächlich über Mutter Erde und verteilt sich über die größten Hauptstädte. Das Ziel: Eliminierung sämtlicher Lebewesen und anschließende Beschlagnahmung der kostbaren Energievorräte. Das Hindernis: Fliegende Erdbewohner pflanzten einen Virus in den Zentralcomputer des Mutterschiffs ein, der die Abwehrkräfte der Stadt-Zerstörer raubt. Nun liegt es an Ihnen, den Außerirdischen den letzten Tritt in den Allerwertesten zu verpassen, um dann zusammen mit Ihrem Wingman als gefeierter Kampfpilot und Weltretter auf den Boden der Tatsachen zurückzukehren.



Brrrrr, ist das kalt hier

Wer schneller schießt als denkt, wird Sieger sein!

Schweine aus dem Weltall

Independence Day ist, wie sollte es auch anders sein, ein reines Arcade-Shoot'em-Up. Viel Köpfchen ist hier nicht gefragt, denn nur wer schneller schießt als denkt, kommt erfolgreich durch die Missionen. Was sich anfangs noch als recht einfach entpuppt, artet in späteren Levels in puren Streß aus. Zu Beginn jeder Mission wird man in kurzer knapper Form in die Missionsziele eingewiesen. Zerstören, zerstören, zerstören, was anderes gibt es eigentlich nur selten, und wenn, dann nur in Form einer Eskortierung eines wichtigen alliierten Flugzeuges. Hauptsächlich geht es darum, den kleinen flinken Raumgleitern eine Rakete um die Ohren zu hauen oder sie mit der Bordkanone in ihre Einzelteile zu zerlegen. Hier und da müssen auch schon mal größere Geschütze vernichtet werden, die von der Unterseite des Stadt-Zerstörers oder vom Boden aus rege Teilnahme an der Action nehmen.

Zur Verfügung stehen dabei verschiedene Flugzeugtypen, angefangen von der F/A 18 Hornet über die bekannte F16 bis hin zur A-10 Warthog. Jeder Flieger hat natürlich seine eigenen Vor- und Nachteile, die sich vor allem in der Panzerung, Geschwindigkeit und Wendigkeit bemerkbar machen, doch weitere Flugzeuge müssen in Form von kleinen Symbolen erst einmal während eines Fluges gefunden und eingesammelt werden. überhaupt werden Sie im Laufe einer Mission mit zahlreichen Power-Ups belohnt. Zusätzliche Raketen, Lasergeschosse, Reparatur-Kits, Schutzschilde und andere Nützlichkeiten





Wenn es keine UFOs mehr gibt, muß eben die Zivilbevölkerung herhalten



Manchmal gibt es schöne Sehenswürdigkeiten zu erblicken, wie hier in Washington

ndence Day

erweisen sich in den späteren Levels als notwendig. Meistens liegen jene Power-Ups jedoch ausgerechnet zwischen zwei Wolkenkratzern oder in Bodennähe, so daß gekonnte Flugmanöver vonnöten sind, um nicht als Fleischklops in einem Flugzeugwrack zu enden. Sollte es doch einmal vorkommen, daß ein Gebäude frontal erwischt wird, ist noch längst nicht aller Tage Abend. In diesem Fall prallt der eigene Flieger nämlich einfach von dem Hindernis ab und nimmt einen kleinen Schaden.



Anm. des Chef(raus)fliegers: Darin hast Du ja eine Menge Erfahrung...

Auf Dauer jedoch, und vor allem nach Beschuß der Aliens, geht die Energie drastisch zur Neige. Das Hauptproblem ist jedoch die Zeit. über den Einsatzgebieten macht sich jeweils einer der Stadt-Zerstörer als Ersatz für den Himmel breit. Schafft man es nicht die Einsatzziele vor dem Ablaufen des Zeitlimits zu erreichen, hat man nicht nur eine riesige Stadt verloren, sondern auch sein eigenes Leben.

Die Mühe gescheut

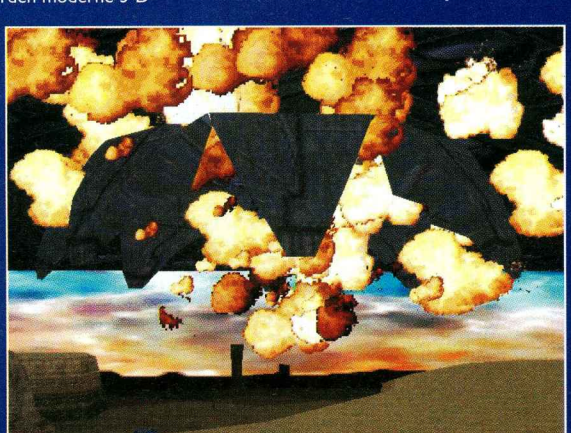
Fox Interactive hat sich beim Design des Spiels nicht gerade sonderlich viel Mühe gegeben. Zwar werden moderne 3-D-Grafikkarten unterstützt, aber dennoch wirken die Städte wie Bauklötzchenhaufen, mal abgesehen von extrem häßlichen Pixel-Anhäufungen gerade bei Annäherungen an die Objekte. Hier und dort können auch schon mal feine Details ausgemacht werden, wie das Umherfahren von Autos, LKWs oder Zügen auf den Transportwegen. Und gerät aus Versehen (ähem) mal eines der Fahrzeuge unter Beschuß des eigenen Fliegers, fliegt dieses in einer Explosionswolke hübsch animiert durch die Luft. Ansonsten gibt es von der grafischen Seite nichts Spektakuläres oder Neuartiges zu berichten. Da hätte man auch mehr draus machen können.



Sollen das etwa Raketen sein?



Der Himmel fällt uns auf den Kopf!



Am Ende eines jeden Levels gilt es, den Kern des Stadt-Zerstörers zu vernichten

Der Sound besteht neben den unwichtigen Kommentaren des Wingman über Funk auch nur aus dem üblichen Peng-zzzip-flupp-zapp-woom, so daß in dieser Hinsicht auch nichts besonderes geboten wird. Lediglich die Musik paßt sich gut dem Geschehen an und läßt die Erinnerungen an den Film wieder hochkommen. Independence Day läßt sich nicht über Internet oder Modem spielen, dafür wird eine serielle Verbindung oder ein Spiel im Zweispieler-Splitscreen-Modus ermöglicht, in dem man sich mit dem eigenen Freund in einem Dogfight messen kann. Rundum gesehen ist Independence Day nicht gerade das Gelbe vom Ei, aber auch kein Spiel der schlechten Sorte. Guter Durchschnitt, mehr nicht, aber auch nicht weniger. P

Independence Day

Alternativen:
Helicops
7th Level ● ca. 90 Mark

Extreme Assault
Blue Byte ● ca. 90 Mark

Sandwarriors
Gremlin ● ca. 90 Mark

Hersteller: Fox Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA, Win95 (DirectX)

Pro
Knallharte Action

Kontra
Kaum Abwechslung
Technisch nicht up-to-date

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	11 von 20

Action Total: 65

Gentechnik olé. Markus Brodrick züchtet aus Jeeps und Caterpillars neue Dienstwagen für die Power-Redaktion.

Monster Trucks

Auch Power-Redakteure brauchen dann und wann ein wenig Abwechslung. Nachdem unsere Blicke vom unausgesetzten Starren auf die Monitore unserer Terminals getrübt waren, unsere Nerven vom Kampf mit DirectX blank lagen, sahen wir uns nach einer geeigneten Freizeitbeschäftigung um. Spaß sollte sie machen, damit wir uns wieder mit Schwung der Arbeit widmen können, nicht allzu anstrengend sollte sie sein. Sie wissen ja, unser Klaus ist der Stärkste nicht. Nachdem ein gewisser Kadettilac (Unsere Stammleser werden schon wissen, worum es geht. Der Red..) schon im ersten Lauf des Traktor-Pulling hoffnungslos versagte, sahen wir uns nach etwas anderem um. Vorweg genommen, auch hier versagte der Kadettilac vollständig. Aber – hätten Sie etwas anderes erwartet?

Lass' brüllen, den Boliden!

Stellen Sie sich doch einmal vor, Sie wären soeben mit knapper Not einem fatalen Unfall entgangen und Ihr Unfallgegner hat für die ganze Situation nicht mehr über als ein schmales Lächeln. Auf Ihre lautstarken Proteste, eingeklemmt in die Trümmer des ehemaligen Stolzes der Kleinwagenindustrie, achtet niemand. Sie bekommen lediglich den wohlgemeinten Ratschlag, den Kopf einzuziehen, denn der Herr über Ihnen (Hier jetzt bitte keine Anmerkung. Der Red..) will auf die Kupplung treten. Stellen Sie sich doch einmal vor, Sie würden gerade mit dem neuen, japanischen Zwerggeländeflitzer in der Sandgrube spielen, und direkt hinter Ihnen taucht ein Gefährt mit den Reifendimensionen 1560/50 R 20 auf, das von einem auf so circa eineinhalbtausend PS aufgeblasenen V8 angetrieben wird und so aussieht, als könnte es mühelos aus einem Crash mit einer beliebigen Diesellok als Sieger hervorgehen (Jetzt sind wir den Kadett-Problemen ein Stück näher gekommen. Der Red..).



In glühender Lava festgefahren – auch so lassen sich olle Bullys entsorgen



Da kann man mal sehen. Wer hätte gedacht, daß der TüV diesen Apparat zuläßt?



Weia! Der Anfang vom Ende sieht ganz harmlos aus

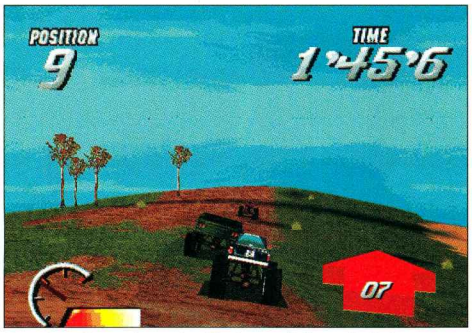
Anm. des Chefkadettfahrers: Der junge Kollege, liebe LeserInnen, servierte Ihnen soeben einen Satz von sage und schreibe 72 Wörtern. – Und so was schläft in einem Bett...

Stellen Sie sich doch einmal vor, Sie hätten jetzt immer noch Lust, dieses Review zu lesen. Aha, Sie sind noch dabei. Also können wir getrost davon ausgehen, daß Monster-Trucks Ihnen nichts Fremdes sind. Wahrscheinlich gehen Sie auch gern einmal mit rot geränderten Augen zur Arbeit, weil die Redakteure in den Sportstudios die Sendetermine der entscheidenden Events wieder einmal mitten in die Nacht gelegt haben. Leider ist es den meisten Sportsfreunden bisher verwehrt geblieben, aktiv an den geliebten Sportveranstaltungen teilzunehmen. Entweder waren Teile zum Basteln zu teuer, das selbst gebaute Schmuckstück paßte nicht in die Garage oder der spießige Nachbar wollte seinen Vorgarten partout nicht als übungsgelände hergeben. Aber, angeblich brauchen Sie jetzt nicht mehr traurig zu sein. Alles Heulen und Wehklagen soll ein Ende haben. Nachdem alle möglichen Car-Racing-Spiele sich ihr Stückchen Marktanteil vom großen Kuchen der Game-Szene abgebissen haben, präsentieren

Ich geb' Gas, ich will Spaß



Kleine Persönlichkeitswandlung gefällig? Suchen Sie sich einen netten Kutscher für die Offroad-Schlacht!



Gas, Gas, Gas und so schnell wie möglich an die Spitze, heißt die Devise

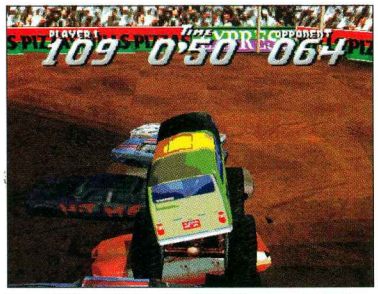


Wenn die Motorleistung nicht reicht, können Sie immer noch heftig drängeln

uns die Software-Schrauber von Psygnosis ihre Hausmacher Monster-Trucks.

Gentlemen, start your engines!

Das Windows 95-taugliche Game ist schnell und undramatisch installiert Nach knapp zwei Minuten finden sich zwei Versionen der Monster Trucks, eine mit niedriger Bildschirmauflösung für schnelle Pentiums mit viel Speicher sowie eine weitere mit hoher Auflösung, die ob der erreichten Frame-Rate anscheinend für künftige Rechner- und Prozessorgenerationen gedacht ist, auf Ihrer Festplatte wieder. Die üblichen Menüs ermöglichen es Ihnen, ein Fahrzeug, die Rennstrecke und den Schwierigkeitsgrad des Geschehens auszuwählen. Kaum haben Sie sich für eines der acht Fahrzeuge entschieden und festgelegt, ob Sie ein Rennen auf einem der sieben Kurse, eine süße kleine Crash-Rallye in der Halle oder ein Ausdauertraining fahren wollen, steigen Sie mitten in das Spielgeschehen ein. Der Countdown ist kurz und schmerzlos, auf Knopfdruck setzt sich das von Ihnen gewählte Gefährt in Bewegung. Jede der Rennstrecken bietet ihre Besonderheiten. Wenn Sie den vom Rechner gelenkten Fahrzeugen die Rücklichter zeigen wollen, müssen Sie sich schon gewaltig anstrengen und tückischen Hindernissen, wie kochenden Lavaseen und Wäldern, die nur wenige Lücken für den Renner bieten, aus dem Weg gehen.



Jawoll! Klaus "Schredder" Trafford am Volant seines Campingbusses zeigt den Enschedern, was eine Harke ist

Leider stellt sich schon nach einigen Proberunden heraus, daß an diesem Game noch einiges zu verbessern ist. Die Grafik kann auch im hochauflösenden Modus nicht begeistern, rasch drängt sich der Verdacht auf, daß der Quellcode dieses Games ursprünglich für eine Daddelkiste gedacht war. Untermalt von Motorgeräuschen, die sich haargenau so anhören wie Zündstörungen in einem Autoradio und fröhlichem Midigedudel werden Sie versuchen, Ihr Gerät ins Ziel zu bringen. Diese Aufgabe wird durch eine Steuerung, die an vier platte Reifen denken läßt und einen Rückwärtsgang mit dem Temperament eines Einzylinder-Eintakt-Diesels, erst richtig interessant. Da in diesem Game Speed durch eine pappige Lenkung ersetzt wurde, kommt ein richtiges Rennfeeling erst gar nicht auf. Auch der Multiplayermodus, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können, ändert nicht viel am sich rasch breitmachenden Frust.



Technik von gestern?

Schade eigentlich. Dieses Game hat eine gute Idee, die abwechslungsreichen und gut gestalteten Strecken laden geradezu zu einem kleinen Rennen ein. Eine mangelhafte Umsetzung auf die technischen Möglichkeiten des PCs verdirbt rasch die Freude am Spiel. Auch Zocker mit leistungsstarken Rechnern kommen nicht auf ihre Kosten. Vielleicht setzen sich die Damen und Herren von Psygnosis noch einmal an ihre Programmiertastaturen und verschaffen diesem Rennspiel den Effekt, von dem das Genre lebt: Geschwindigkeit. Falls während der Suche nach dem nötigen Speed noch ein paar coole Motorengeräusche gefunden werden sollten, um so besser.

Alle Monster-Trucks auf einen Blick

Ob viel Grip oder maximale Power – hier kommen Sie voll auf Ihre Kosten!



Monster Trucks

Alternativen:
Bleifuß 2
Virgin ● 79.95 Mark
Daytona USA
SEGA ● ca. 80 Mark
Destruction Derby 2
Psygnosis ● ca. 80 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Schön bunt
Fröhliches Midigedudel

Kontra
Ungenaue Steuerung
Ziemlich träge
Schlapper Sound

Spiel-/Dauerspaß:	30 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	10 von 20

Rennsimulation
Total: 57

688(I) Hun

Käpt'n Martin Mirbach durchstreift die sieben Weltmeere auf der Suche nach der ultimativen U-Boot-Sim. Ob er sie diesmal gefunden hat?

U-Boot-Sims. Es gibt sie schon lange, und jährlich werden es mehr. Wie schön waren doch die Achtziger, als Simulationen wie *Silent Service* oder *Wolfpack* noch zu den bahnbrechenden Innovationen gezählt werden durften. Leider hat sich aber seit jenen Tagen am Gameplay nichts Wesentliches mehr geändert, jedenfalls nicht zum Guten. Dafür aber ist die Zahl der Genrevertreter kontinuierlich gestiegen. Na klar: Die Grafiken wurden immer besser, und die Abläufe an Bord stimmen mittlerweile haarklein mit den tatsächlichen Gegebenheiten überein. Und sonst? Das Genre hat sich eindeutig in eine Richtung entwickelt, die weg von der Action und hin zum Realismus tendiert. Schade. Aber

Auch in technischer Hinsicht keine Überraschungen

vielleicht findet ja Jane's *688(I) Hunter/Killer* zurück zu alten Tugenden. Der martialische Titel läßt jedenfalls hoffen...

Alles wie in Echt

Die unter dem großen Dach von Electronic Arts arbeitenden Entwickler bei Janes Combat Simulation sind für ihre Genauigkeit und die Liebe zum Detail bekannt. Wie diese Detailversessenheit im Falle von 688(I) Hunter/Killer aussieht, ahnt der Spieler bereits beim Öffnen der Verpackung. Neben einer 16seitigen Referenzkarte mit Problemlösungen und Installationshinweisen plumpst auch noch ein pfundschweres Handbuch auf den Tisch. Und leider ist die ungefähre Gewichtsangabe alles, womit ich an dieser Stelle dienen kann. Seitenzahlen gibt es nämlich nicht, wahrscheinlich, um die Nerven des Spielers zu schonen. Aber durch grob geschätzte 300 eng beschriebene Seiten müssen Sie sich schon durchbeißen, wenn Sie in den Genuß aller Aspekte des Spiels kommen möchten.



Voll erwischt! Von so einem Treffer kann man als Kommandant nur träumen

Anm. des Cheflesers: Ich habe letztens versucht, mit einem Messer in See zu stechen, aber irgendwie klappte das nicht. Weiß zufällig ein(e) Leser(in), was man benutzen sollte?

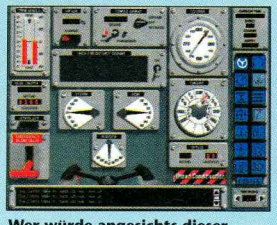
So abschreckend eine solche Schwarte auch sein mag, im Falle von Hunter/Killer ist sie absolut notwendig. Bisher haben sich die Hersteller offensichtlich nicht an die realistische Simulation eines Atom-U-Boots herangetraut. Der Grund dafür liegt in der schieren Komplexität der Abläufe an Bord und der Vielzahl hochgezüchteter elektronischer Instrumente. Wer kennt sich schon aus mit fünf unterschiedlichen Radarsystemen, Dechiffriergeräten, Bathythermographen und TMAs? Bei Jane's hat man sich von solchen Kleinigkeiten nicht abschrecken lassen und alles sorgsam ins Spiel integriert. Doch damit nicht genug: Sämtliche Seekarten entsprechen exakt dem neuesten Stand, ebenso wie die zahllosen Infos über diverse eigene und feindliche Waffensysteme und die reichhaltigen Statistiken. Man hat wirklich den Eindruck, daß alles, was

Hätten Sie's gewußt?

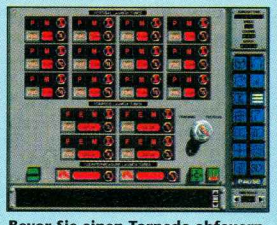
Dies sind nur einige der Instrumententafeln, mit denen Sie in 688(I) Hunter/Killer konfrontiert werden. Mal ganz ehrlich: Hätten Sie deren Bedeutung auf Anhieb erahnt?



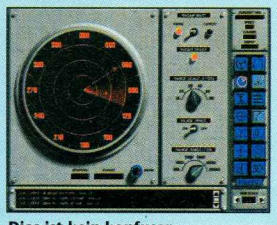
Satte fünf Funktionsmodi bietet dieses Sonargerät



Wer würde angesichts dieser Anzeigen nicht durcheinanderkommen?



Bevor Sie einen Torpedo abfeuern dürfen, müssen Sie hier die richtigen Buttons drücken



Dies ist kein konfuser Drehzahlmesser, sondern ein moderner Radarschirm

ter/Killer

irgendwie greifbar war und nicht der Geheimhaltung unterlag, sich irgendwo im Spiel wiederfindet.

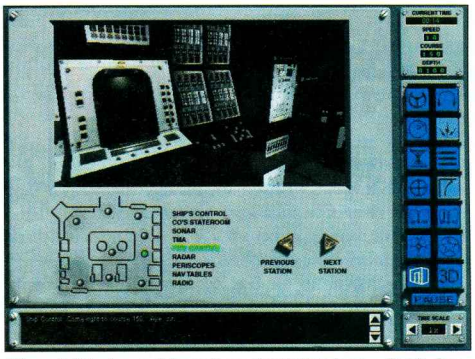
Und wo bleibt der Spaß?

Der Preis für einen so perfekten Realismus liegt in endlosen Spielphasen, die von scheinbarer Inaktivität geprägt sind. Auf etwa 90 Prozent Langeweile folgen zehn Prozent Action, und selbst die weisen nur eine schwankende Intensität auf. Zwar ist es möglich, einige Aufgaben an einen computergestützten Assistenten zu delegieren, ratsam ist diese Vorgehensweise aber nur während der Eingewöhnungszeit – und sogar die beginnt erst nach dem Tutorial. Die Entwickler jedenfalls empfehlen ausdrücklich, daß sich der Spieler selbst mit jeder Kleinigkeit vertraut macht. Also muß die Parole bei 688(I) Hunter/Killer lauten: Nur Zähigkeit, Lernwille und Ausdauer führen zum maximalen Erfolg.

Leider bietet auch die technische Umsetzung des Spiels keinerlei überraschung. Schön und gut, alles kommt sehr solide daher, sogar DirectX und Direct3D werden unterstützt. Die Frage ist nur, wozu? Denn auch hier sind wir wieder bei unserem 90/10-Verhältnis: Den absolut überwiegenden Teil des Spiels verbringt man mit den unzähligen, zum Teil nur schwer zugänglichen Instrumententafeln. Und die sind nicht schöner oder häßlicher als bei anderen aktuellen Mitbewerbern. Zwar kann man sich auch im dreidimensional ausgestalteten Innenraum des U-Boots umsehen, man wird aber mangels Zeit und Lust nicht allzu oft davon Gebrauch machen. Ansonsten gibt es noch jede Menge historisches Material, die übliche Musikberieselung, eine englische Sprachausgabe und dann und wann eine Explosion, die man woanders auch schon wesentlich eindrucksvoller gesehen hat.



Voll erwischt! Von so einem Treffer kann man als Kommandant nur träumen



Wer möchte, kann sich auch zu einem Rundgang durch das U-Boot aufmachen. Meist hat man aber dafür keine Zeit

Volle Kraft zurück

Eines aber bleibt Jane's neuestem Produkt unbelassen: Wie vom Hersteller versprochen, handelt es sich bei 688(I) Hunter/Killer um die bisher umfangreichste und realistischste U-Boot-Sim, die man für Geld kaufen kann. In dieser Hinsicht hat es sich ausgezahlt den auf Meerestechnik spezialisierten Militärkonzern Sonalysts an der Entwicklung zu beteiligen. Für wen aber ist dieses Spiel eigentlich gemacht? Nur die absolut hartgesottenen Genrefreaks, die sich aus vollem Herzen für den bis ins Kleinste nachkonstruierten Arbeitsalltag als U-Boot-Kommandant interessieren, werden von Hunter/Killer begeistert sein. Wer an Perfektionismus und Akribie Gefallen findet, wird bestens bedient. Dieser Tatsache müssen wir letztendlich auch in unserer Bewertung Rechnung tragen. Für mich persönlich ist aber mit Hunter/Killer endgültig ein Punkt erreicht, an dem es nicht mehr weitergeht. Selbst wenn mit der nächsten U-Boot-Generation ein noch ausgefeilteres Spiel machbar wäre, eignete sich dies wohl nur noch für die militärische Ausbildung. Die eigentliche Marschrichtung kann jetzt nur noch lauten: Mit Volldampf zurück in Richtung Action und Spaß. Wenn sich ein geeigneter Mittelweg zwischen Realismus und Unterhaltung finden ließe, klappt's ja vielleicht sogar mit dem Award.



Die Seekarten befinden sich durchweg auf dem neuesten Stand. Die hätte der Käpt'n der Hanseatic besser auch benutzen sollen...

DIE REALISTISCHSTE U-BOOT-SIM, DIE MAN FÜR GELD KAUFEN KANN

688(I) Hunter/Killer

Alternativen:
Silent Hunter
Mindscape ● ca. 90 Mark

Command Aces of the Deep
Sierra ● ca. 110 Mark

Wolfpack
Auf der PCPower 12/96 ● 12,50 Mark

Hersteller: EA/Jane's Combat Simulations
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Technisch nur durchschnittlich
Schwer zugänglich
Zu viele "tote Spielphasen"

Kontra
Technisch nur durchschnittlich
Schwer zugänglich

Spiel-/Dauerspaß:	27 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	16 von 20

Fahrsimulation
Total: 66

REVIEW

Warlords III: R

Martin Mirbach stellt sich eine schlagkräftige Truppe zusammen und zieht in die Schlacht. Kann er die Fürsten der Finsternis besiegen?

Es ist wieder soweit. Nach einer langen Zeit des Wartens ist er endlich da, der dritte Teil der Warlords-Saga. Wenn das nicht die Gelegenheit ist, den Power-Tower zu besetzen und den finsteren Zwerg Klaus für alle Zeiten zu vertreiben! Die Mannen an meiner Seite haben in den letzten Jahren unaufhörlich Erfahrungspunkte gesammelt und scheuen weder Tod noch Teufelchen.

Da ist zunächst der mächtige Brodrick, ein hünenhafter Ritter schottischen Geschlechts. Er wird meine Legionen führen. Dann Onkel Tom, der Magier. Seit neuestem zaubert er auch noch die Mehrzahl aller *64 Power*-Artikel aus dem Handgelenk. Respekt! Schließlich noch Frank F., bedrohlicher Golem und fähiger Paladin in einer Person. Und weil Marco, die zarte Elfe, nicht allein bei Klaus zurückbleiben wollte, durfte auch er sich unserer Streitmacht anschließen. Klaus dagegen kämpft allein. Trotzdem wird es keiner von uns wagen, die Verschlagenheit und Hinterlist dieses unscheinbaren, kleinen Wesens zu unterschätzen.

Die Schlacht beginnt

Jetzt nur nicht nervös werden und keinen Fehler machen. Zu lange schon herrscht Klaus aus seinem Power-Tower heraus über das Land Etheria, das vor Urzeiten einmal Holland genannt wurde. Er kontrolliert die umliegenden Festungen im Binnenland und an der Küste. Da muß man auf alles vorbereitet sein. Deshalb unterwerfe ich mich freiwillig dem Tutorial. Nach dieser harten Schule werden sich die Tiefen des Spiels für mich öffnen, und ich werde die Geschicke Brodricks und seiner Offiziere mit noch weiserer Hand führen. Nach kurzer Zeit schon ist das Tutorial absolviert, die Schlacht beginnt. Runde um Runde werde ich mit Klaus um den einzigen Thron im Power-Tower kämpfen, so wie es richtige Männer eben tun. Und nicht etwa in Echtzeit, wie einige der spätgeborenen Memmen.

Das Prinzip der Schlacht ist einfach: Zu Anfang besitze ich nur eine einzige Festung. Alle anderen Städte und Burgen werden von Klaus gehalten. Mit meinen Bogenschützen und Rittern, mit Kavallerie, Infanterie und einigen Fabelwesen wie dem Pegasus werde ich nun versuchen, Burg für Burg und Stadt für Stadt von Klaus zu erobern. Was ich anschließend mit meinen Eroberungen anstelle, geht niemanden etwas an. Ich kann sie besetzen und dort neue Einheiten produzieren, oder ich kann Sie plündern und von dem Geld Söldner und Waffen einkaufen. Eine so beschädigte Stadt verliert natürlich einen Teil ihrer Fähigkeit zur Produktion. Sollte ich darauf keinen Wert legen kann, ich sie auch vollständig vernichten. Dann bleibt nichts als verbrannte Erde.

Traditionelles und umfangreiches Gameplay ohne technische Fulminanz

Mit Vectoring zur Victory

Das Bewegen meiner Streitmacht geschieht ganz einfach per Maus, wobei mehrere Erleichterungen in die Steuerung eingebaut wurden. Neben dem blitzschnellen Scrollen über die verschiedenen Landschaftsformen können sämtliche Einheiten gebündelt und auf einmal bewegt werden. Der Clou aber liegt im Vectoring. Diese Funktion erlaubt es, Einheiten vom Produktionsort automatisch in eine beliebige vom Spieler eingenommene Festung transportieren zu lassen – natürlich gegen einen bescheidenen Obulus an Bewegungspunkten. Und trotzdem sollte man nicht versäumen zwischen den Burgen verteilte, verlassene Ruinen zu durchsuchen. Hier findet sich oft der



▲ **Wer möchte sich den glorreichen Slayer Knights entgegenstellen? Freiwillige vor!**



◀ **Zwischen den eroberten Festungen sollte man unbedingt auch die verfallenen Ruinen durchsuchen**



Mit jeder Schlacht gewinnt Ihr Held an Erfahrung und Stärke ▶

eign of Heroes

Zwischendurch...

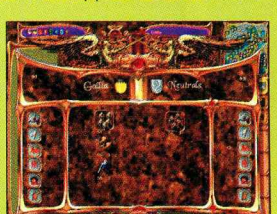
...haben Sie sich in *Warlords III* um einiges andere als das Bewegen Ihrer Truppen zu kümmern. Hier nur ein paar Beispiele:



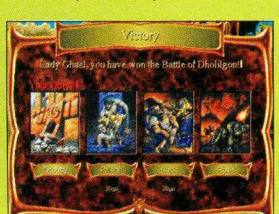
Die Zusammensetzung Ihrer Streitmacht will wohl überlegt sein



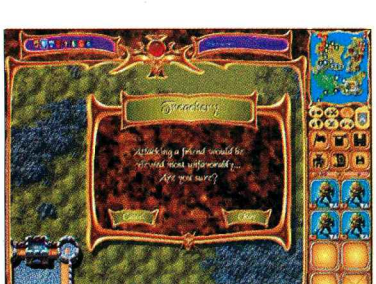
Damit Sie Ihrem Helden nicht zu viel zutrauen, orientieren Sie sich an den Ability-Points



Gönnen Sie auch den Statistiken zur jeder Schlacht einen Blick



Und nehmen Sie nach einem Sieg auch Quests an, um die Kriegskasse aufzufüllen



◀ Bevor Sie (versehentlich) einen Verbündeten angreifen, werden Sie von dieser Meldung gewarnt

matischen Beziehungen einzugehen, Mehreinnahmen durch das annehmen von Quests zu erzielen, und, und, und. Trotzdem hat sich inhaltlich gegenüber den Vorgängern gar nicht allzu viel geändert. Und leider gilt diese Feststellung auch für die technische Seite des Spiels. Bei der Grafik hat man sich einmal mehr auf die uraltbekannte Draufsicht verlassen und lediglich die Möglichkeit einer höheren Auflösung, ein paar recht ordentliche Videos und etliche zusätzliche Statistiktabellen dazu gegeben. Wenn man dagegen bei Blue Bytes *Incubation* sieht, wie ein rundenbasiertes Strategiespiel heutzutage aussehen kann, ist das einfach zu wenig. Was nicht minder für den wenig liebevoll zusammengestellten Sound gilt.



Vor jeder neuen Runde meldet sich Ihr finsterer Gegenspieler zu Wort

Strategen, ans Werk

So richtet sich Warlords III in erster Linie an hartgesottene Strategen, die sich auch vor der Lektüre des umfangreichen Handbuchs nicht scheuen. Obwohl weite Teile hieraus durch das bereits erwähnte Tutorial sehr gut ersetzt werden. Wer also Wert auf ebenso traditionelles wie umfangreiches Gameplay legt, gleichzeitig aber bereit ist, auf Hi-Tech-Grafik und akustische Fulminanz zu verzichten, wird an diesem Spiel großen Gefallen finden. Mir jedenfalls hat's Spaß gemacht, auch wenn Klaus letztendlich seine in beinahe 40 Lebensjahren zusammengekratzten Erfahrungspunkte ausspielen konnte. Kurz vor dem Fall des Power-Towers hat er sich mit einem Dämon namens Michel und einem "Lourens, der Bläßliche" genannten Schamanen zusammengetan. Nach seinem knappen Sieg hat er meine Offiziere und mich versklavt und läßt uns täglich die von ihm verschmähten niederen Aufgaben verrichten. Was er nicht weiß: Warlords IV ist bereits angekündigt, und wir bereiten uns heimlich im Multiplayer-Modus auf die Revanche vor. Unsere Stunde, die wird kommen.

eine oder andere Schatz, der die Kriegskasse zusätzlich anschwellen läßt. Die Reichweite meiner Schergen unterscheidet sich, genau wie die sonstigen Fähigkeiten, zum einen durch deren Grundkonzeption und zum anderen durch im Kampf erworbene Extrapunkte.

Natürlich ist Warlords III wesentlich komplexer, als man es mit einer Beschreibung dieser Basisfunktionen darstellen könnte. Es gibt die Möglichkeit Allianzen und diplo-

Warlords III: Reign of Heroes

Alternativen:
X-Com Apocalypse
MicroProse ● ca. 90 Mark

C & C II: Alarmstufe Rot
Virgin ● ca. 120 Mark

Warcraft 2
Blizzard Entertainment ● ca. 80 Mark

Hersteller: Red Orb / SSG
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Klassisches Gameplay
Sehr umfangreich
Gutes Tutorial

Kontra
Nicht gerade umwerfende Grafik
Langweiliger Sound

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	12 von 20

Strategie Total: 77

Beasts & Bumpkins

Als alter "Siedler" weiß Thomas Richter bestens über den Aufbau solcher Strategiespiele Bescheid. Klar, daß wir ihm auch diesen Titel zum Test aufdrückten.

Die Siedler – von den meisten hoch geschätzt, von Strategie-Muffeln gehaßt. BlueByte hatte mit seinem Zivilisationsprojekt jedoch ein ganz heißes Eisen im Feuer, und deswegen lassen es sich auch andere Firmen nicht nehmen, in jene tiefen Fußstapfen zu treten. Von Worldweaver Productions kommt nun ein ganz ähnliches Produkt auf den Markt. Man könnte sogar von einer 1:1-Kopie sprechen, wenn da nicht der hohe Gehalt an Humor und bunter Grafik wäre. Das Preview hat es schon gezeigt, daß Strategiespiele durchaus witzig sein können, darum stürzte ich mich voller Gier auf das Testmuster.

The story so far...

Im Mittelalter gab es Sitten und Bräuche, über die man heutzutage nur noch den Kopf schütteln kann. Folterung und Hexenverbrennung standen an der Tagesordnung, und wer nicht gerade einen Adelstitel trug oder der Kirche angehörte, mußte sich mühsam sein Geld mit Handwerks-Berufen oder auf dem Acker



Eine Kirche sollte natürlich auch nicht fehlen

verdienen, sofern die Pest einen selbst nicht schon dahingerafft hat. In Lokyadore regierte einst König Roland. Irgendwann jedoch schaute dieser bei der Morgenwäsche in den Spiegel und war ganz und gar nicht mit seinem Aussehen zufrieden. Die Jahre seines langen Lebens standen ihm ins Gesicht



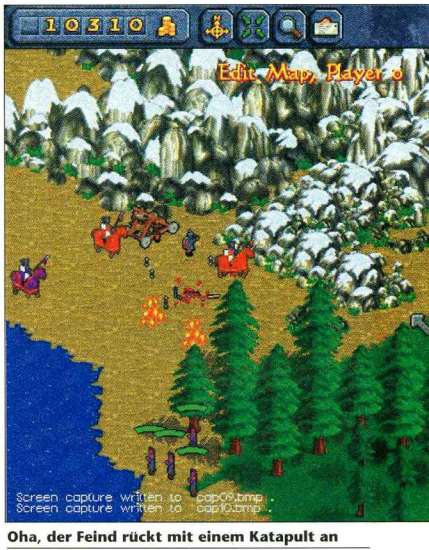
Hübsch gemacht, aber teuer: die Stadthalle

geschrieben.

Nun mag man vielleicht annehmen, daß sich jener unglückliche Herr einem Face-Lifting unterziehen läßt, aber leider wurde Herr Roland ein paar hundert Jahre zu früh geboren. Und wenn es die Götter in Weiß schon nicht gibt, dann existiert doch noch eine Alternative, die geradewegs aus der Hölle kommt. Der finstre Lord Sabellian verspricht ihm ein junges Aussehen, wenn er etwas von seinen Ländereien an ihn übergibt. Dumm, wie Könige nun mal sind, unterzeichnet er prompt den Vertrag, denkt aber nicht im Geringsten daran, daß jenes Land dem Adligen Lord Mildew gehört. Tja, der sitzt nun förmlich auf der Straße. Was aber macht ein Adliger, der aus seinem Land vertrieben wurde? Ganz einfach, er schnappt sich ein paar der "billigen" Bauern und versucht ein eigenes Reich aufzubauen. Sabellian hat jedoch schon längst eine Armee der Finsternis aufgebaut. Jetzt liegt es in Ihren Händen in der Rolle von Mildew das Reich auszuweiten und auch dem letzten Zombie einen Tritt in den verfaulten Allerwertesten zu verpassen.

Es gibt viel zu tun...

Zu Anfang entpuppt sich die Aufgabe als alles andere als einfach und wird im Laufe der 30 Missionen immer schwieriger und komplexer. Oftmals steht man mit seinem kleinen Bauernvolk vor einem Lagerfeuer



Oha, der Feind rückt mit einem Katapult an

und muß zusehen, wie man ein riesiges Dorf errichtet. Manchmal aber nur halb so schlimm. Einfach mit dem Mauszeiger nach unten in das Pull-Up-Menü fahren und eines der Örtlichkeiten für den Bau auswählen. Als

BEASTS & BUMPKINS IST SEIN GELD WERT!

guter Manager über ein Imperium müssen selbstverständlich die Wünsche der Bevölkerung berücksichtigt werden. Also erst einmal her mit den Hühnerställen und Brunnen, damit zumindest für Nahrung gesorgt ist.

Anm. des Chefgackerers: Nahrung aus dem Brunnen? Na denn Mahlzeit!

Im Anschluß daran erweist es sich als äußerst sinnvoll, neue Wohnräume, sprich Hütten, zu erschaffen. Tagsüber arbeitet das Volk fleißig an den Neubauten und legt sich nachts zur Ruh. In Sprechblasen und via Sprachausgabe geben die Bewohner ihre Bedürfnisse bekannt. Verlangen nach Sex (sehr wichtig für das Bevölkerungswachstum) wird durch Kommentare wie "Weißt Du, wozu ich Lust hätte?" oder "Ich brauche weibliche Gesellschaft!" bekanntgegeben. Bei der Sprachausgabe hat man sich viel Mühe gegeben, so wird bei den deutschen Dialogen sogar in plattdeutsch gesprochen.

Anm. des Chefostfriesen: Daraus leitete sich ja ursprünglich Holländisch ab!



(Anm. des Verlagsleiters und des Layouters: So ein Quatsch, wir haben unsere eigene Sprache!)

Anm. des Chefsprachforschers: Die nicht mal ein Holländer versteht, ich weiß...

Zu empfehlen ist aber auch die englische, denn hier wird mit fiesen Akzenten nicht gegeizt. Wirklich amüsant! Manchmal kann einem das ständige Gelabere auch auf die Nerven gehen. Bevölkerungswachstum, Sterberaten, Geburten oder auch Krankheiten werden auf Wunsch in einer Statistik angezeigt. Hier lassen sich auch die Preise für Milch, Brot, Wasser und Eier einstellen. Zu hohe Preise wirken sich natürlich negativ auf die Zufriedenheit der Bevölkerung und im Endeffekt auf die Kriminalitätsrate aus, also Vorsicht! Verbrecher lassen sich in späteren Levels auf Wunsch auch bestrafen. Für kleinere Delikte können Geldstrafen sinnvoll sein, bei Mord schreckt das Beil des Henkers ab.



Kaum zu übersehen, die Gilde der Bogenschützen

Einfache Bauern können gegen Dämonen auch nichts ausrichten



In der Nacht geht es heiß her!

...packen wir's an!

Entscheidend für ein Wachstum sind unter anderem die Finanzreserven, denn die sind zu Anfang noch recht knapp bemessen. Eine gesunde Ausgewogenheit der richtigen Bauten jedoch bringt weiteres Geld ein. Weizenfelder bringen natürlich ohne entsprechende Bäckerei mit Mühle überhaupt nichts, und wer im Winter seine Saat ausstreut, wird ebenfalls enttäuscht sein. In einer Gilde lassen sich Lakaien einstellen, die mit Waffe und Rüstung die Umgebung nach Schätzen durchforsten und Monster bekämpfen können. Sollte es tatsächlich mal ein Wolf oder eine Killerbiene bis ins Innere des Dorfes schaffen, dann Prost Mahlzeit, denn gerade Kinder stehen an oberster Stelle auf dem Speiseplan.

Wenn es anderen Dörfern oder Zombie-Armeen an den Kragen gehen soll, dann erweisen sich Gilden für Bogenschützen oder Festungen für Ritter als notwendig. Sehr effektiv sind auch Zauberer oder Priester, die sich, wie jeder andere Dorfbewohner auch, manuell steuern lassen und mit ihren gefährlichen Zaubersprüchen eine deutliche Bedrohung für den Gegner darstellen.

Arbeit macht Spaß!

Worldweaver Productions hat mit Beasts & Bumpkins ein gelungenes Strategiespiel auf die Beine gestellt. Das Game wird von Mission zu Mission immer fesselnder, auch wenn die Aufgaben im einzelnen manchmal bei der Erfüllung ziemlich viel Zeit verschlingen. Hier und da hätte noch einiges verbessert werden können, aber welches Spiel ist schon perfekt? Unter anderem ist die Grafik nicht mehr so ganz zeitgemäß und wurde stellenweise extrem schlicht gehalten. Auch beim Management und bei den möglichen Optionen hätte man mehr bieten können, aber das ständige Bauen von Häusern und das Erkunden der Landschaften bereitet schon genug Freude. Die Musik mit dem jodelnden Frauengesang ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber dennoch sehr gut und zum Geschehen passend.



Noch heißer sind aber die Feuerbälle der Magier

Anm. des Chefliebhabers: Das war ja wohl das erste Mal, daß Du eine Frau zum Jodeln gebracht hast...

Letztendlich wird durch die Multiplayer-Funktion (max. vier Spieler) das Produkt noch schmackhafter gemacht, so daß behauptet werden kann: Beasts & Bumpkins ist sein Geld wert!

Beasts & Bumpkins

Alternativen:
Afterlife
LucasArts ● ca. 70 Mark
Sim Park
Maxis ● ca. 100 Mark
Siedler 2
Blue Byte ● ca. 70 Mark

Hersteller: Worldweaver Prod. /EA
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, Win95 (DirectX)

Pro
Fesselndes Spielerlebnis
Witzige Sprachausgabe
Tolle Render-Sequenzen!

Kontra
Teils schlichte Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie
Total: 83

Terra Inc.

Es wurde brenzlig. Natürlich wählten die Bewohner von Terra Inc. Markus Brodrick zu ihrem Anführer und Schlachtenlenker.

In der Spielelandschaft sind frischer Wind, gute Ideen und Teams, die sie umsetzen, gefragt. Immer, wenn ein kleines, neues Label mit seinen ersten Werken in Erscheinung tritt, wird der Job des Redakteurs im Power-Tower besonders interessant. Es macht einfach Spaß, mitverfolgen zu können, wie junge Teams eine Spielidee entwickeln, diese von der Alpha- zur Betaversion päppeln und schließlich mit einem marktreifen Produkt erscheinen.



Hier fühlen sich Strategen wohl...



Wie lautet wohl der Einsatzbefehl?

Keine Liebe unter den Menschen

Terra Inc. ist die Geschichte eines Volkes, das auszog, um sich in der Welt einen ruhigen Platz zu suchen. Da inzwischen moderne Zeiten ausgebrochen sind, bewegt unsere Gruppe von Abenteurern sich nicht mehr auf Manna hoffend per Sandale fort, sondern bedient sich der fortschrittlichen Technik. Der lange, beschwerliche Weg zu einem Platz, an dem Ruhe und Frieden herrschen, wird mit Terra Inc. zurückgelegt. Der Name Terra Inc steht für eine mobile Stadt, die samt Bewohnern, Kind, Kegel und allen erforderlichen Anlagen von einem Ort zu anderen versetzt werden kann. Da auch in einer Zukunft fern, fern von unserer Zeit, noch immer keine Liebe unter den Menschen herrscht, ist Terra Inc. auf dem Weg zu einem noch unbekannten Ziel gefährdet.







Auf ihrer Reise stießen die Bewohner von Terra Inc. immer wieder auf feindlich gesinnte Gegenspieler. Die Lage wurde immer bedrohlicher, letztendlich wählte die Bevölkerung einen Feldherrn, der eine vernichtende Schlacht gegen die Angreifer führen soll, um Terra Inc. freies Geleit zu erzwingen. Das Ziel des Spiels ist erreicht, wenn es den Bewohnern Terra Inc. gelingt, das gegnerische Hauptquartier zu vernichten. Zug um Zug wird der Spielaufbau verwickelter, dieses Game macht nicht nur im Multiplayermodus Spaß, auch der vom Rechner generierte Gegner hält die grauen Zellen auf Trab.

Besser ohne Bremse

Terra Inc. ist ein Strategiespiel, das auf allen unnötigen Ballast verzichtet. Als reines DOS-Spiel mit eigenem 32 Bit-Extender kommt Terra Inc. ohne Windows 95 als Bremsklotz aus. Dementsprechend zügig und problemlos läuft der Titel auch. Nach einigen Probespielen gewinnt dieses Game eine beeindruckende Dynamik. Die erste Produktion aus dem Haus Blackstar Multimedia ist bis auf eine fehlende Netzwerksanbindung komplett. Samt Multiplayermodus und Grafiken, denen man die Mitwirkung des durch Wet – The Sexy Empire bekannt gewordene Team um den Grafiker Carsten Wieland und den Designer Carsten Korte ansieht, zeigt dieser Titel, daß ein neues Coderteam mit Lust auf Erfolg gute Arbeit abliefern kann.


Freund oder Feind?


Alternative: Z-Ewig beim Heer

Terra Inc.

Alternativen:
Age of Sail
TalonSoft ● ca. 90 Mark
Fallen Haven
Interactive Magic ● ca. 90 Mark
C&C: Alarmstufe Rot
Virgin ● 119,95 Mark

Hersteller: Blackstar Multimedia
Preis: 59 Mark

Minimum:
486/66 8 MB RAM, SVGA, DOS

Pro
Läuft zügig
Problemlos
Langer Spielspaß

Kontra
Etwas ältlich
Keine Netzwerk

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	10 von 20

Strategie
Total: 70

Perfect Weapon

Zwar ist Thomas Richter ein regelrechter Pazifist, aber wenn es darum geht, für die PC Power ein Kampfspiel zu testen, kann er sich durchaus auch mit Händen und Füßen durchsetzen.

Wir schreiben das Jahr 1997. Es ist Sommer, die Sonne brennt. Überall gut gelaunte Gesichter, Urlaubsstimmung ist angesagt – und tatsächlich erfreuen sich Badestrände natürlich wieder großer Beliebtheit. – Fröhliche Menschen? Pah, wie ekelig! Wer zur jetzigen Jahreszeit diesen Gedanken hegt und pflegt, für den käme wahrscheinlich ein Kampfspiel gerade recht. Gray Matter hat die Fröhlichkeit wohl auch nicht gerade mit Löffeln gefressen, denn jüngst schwappte über den großen Teich das Paff!-Weng!-Bumm!-Spiel Perfect Weapon zu uns 'rüber und strandete in unserer Redaktion. Oder möchte da vielleicht jemand das angebliche "Sommerloch" für seine Zwecke benutzen?



Oha, ein Schulterwurf!



Auch Vierbeiner müssen dran glauben

Mit Ach und Krach

Die Story ist, wie könnte es bei einem Kampfspiel auch anders sein, eher was fürs Klo. Der Held des Spiels und die von Ihnen zu steuernde Person nennt sich Blake Hunter, ein Kampfsport-Spezialist, der auf unserem Planeten noch keinen ebenbürtigen Gegner gefunden hat. Zu allem Überfluß arbeitet er auch noch als "Top-Agent der Verteidigungs-Armee", was auch immer das sein mag. Ein unbekannter Feind hat Blake nun an einen noch unbekannteren Ort entführt. Hier muß Blake zeigen, was er kann, bis er am Ende in einem finalen Kampf an seinen großen Herausforderer herantritt. Sein Weg führt ihn über fünf verschiedenartige Planeten, angefangen vom langweiligen Eis-Planeten bis hin zur super-duper-außerirdischen-Festung.





Zahlreiche Feinde (manchmal auch etwas zu zahlreich) laufen ihm dabei über den Weg und müssen mit entsprechenden Kampfkünsten dem Erdboden gleichgemacht werden. Merkwürdigerweise steht hinter auf der Verpackung von Perfect Weapon etwas von "mehr als 100 Kampfkunst-Techniken", doch ein Blick ins Handbuch verrät uns, daß es nur knapp über 20 gibt. Aber die Kämpfe haben es in sich! Manchmal wird Blake von vier Gegnern gleichzeitig angegriffen, da bleibt nicht viel Zeit zum Nachdenken. Hübsch animiert sind alle Gegner, Animationen in der Landschaft kann man jedoch nicht erwarten, und die gerenderten Hintergrundbilder scrollen selbstverständlich auch nicht.



Teilweise sind die Hintergrundgrafiken recht hübsch

Von höchster Langeweile ist auch die Musik geprägt, denn die dudelt unermüdlich ständig mit den gleichen Loops vor sich hin, hält sich aber geschickt verdeckt im Hintergrund. Perfect Weapon ist zwar ein ganz nettes Spiel, kann aber auf Dauer nicht gerade sehr überzeugen, dazu hätte es vielleicht etwas abwechslungsreicher gestaltet werden müssen. Für den Hunger zwischendurch jedoch zu empfehlen.

Level-Codes & Cheats auf Seite 125

Perfect Weapon

Alternativen:
Würden wir ja gerne nennen, aber die besten Kampfspiele sind indiziert

Hersteller: Gray Matter/ ASC Games
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
P120, 8 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Gelungene Animationen

Kontra
Langweilige Musik
Nervige Sprachausgabe
Enttäuschendes Ende

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	9 von 20

Action
Total: 63

Microsoft Puzzle Collection

Nachdem der Chefred. die Mittagspause auf fünfeinhalb Stunden ausgedehnt hat, testet nun Markus Brodrick die Puzzle Collection.

Zeit haben, Zeit vertreiben, Zeit totschlagen, Zeit gewinnen – irgendwie dreht sich im immer hektischer werdenden Alltag alles um die liebe Zeit. Wer nicht gerade das Glück hat, gerade Urlaub zu haben oder Ferien machen zu können, sieht sich permanent vom ruhelosen Sekundenzeiger der allgegenwärtigen Uhren umkreist. Normalerweise ist der Alltag des Durchschnittsbürgers sorgfältig in Abschnitte eingeteilt, es bleibt nicht viel Spielraum für Frei-Zeit.

Aber uns bleibt noch ein kleiner Trost. Auf die Dauer kann die geregelte Hektik nicht gutgehen, selbst im Power-Tower, der in der kleinen Gemeinde Enschedes mittlerweile als das Epizentrum von Hektik und Streß gilt, finden pfiffige Mitarbeiter dann und wann Mittel und Wege, der Arbeitswut zu entgehen. Daß Computer nicht nur zum schuften da sein müssen, geht Mitarbeitern der Redaktion eines Spiele-Magazins recht bald auf. Mit etwas Glück finden sich im täglichen Neueingang die eine oder andere CD, mit der sich der Redaktionsalltag ein wenig auflockern läßt.

Alltag ade

Nach kurzer Suche, geschicktem Antäuschen und schnellem Zuschlagen gelang es mir tatsächlich, unserem habgierigen Chefred. eine CD mit der Aufschrift Microsoft Puzzle Collection zu entwenden. Die Presseinfo mußte ich aus dem Schreibtisch des Kollegen Richter stehlen, pfiffig wie er ist, hatte er sie sich schon unter den Nagel gerissen. Schwupps, landet die goldene Scheibe im Laufwerk, nach einer schier endlos erscheinenden, dreiminütigen Installationsphase ist der Desktop meines Rechners mit einer Menüleiste bereichert, auf der sich mit bunten Icons zehn verschiedene Puzzles ankündigen. Wie es scheint, haben auch die Denker und Macher bei Microsoft ein Einsehen mit den Millionen von gequälten Kreaturen gehabt, deren größter Erfolgsmoment des Büroalltages es bisher war, sich an Word für Windows, Excel, Access und dergleichen begeisternden Softwareerfolgen zu ergötzen. Ganz im Gegensatz zu den Kapriziosa der Arbeitswelt soll die Puzzle Collection des Microsoft Entertainment Pack Konzentration, Geschick, strategisches Denkvermögen und schnelles Handeln erfordern, wenn nicht sogar provozieren.

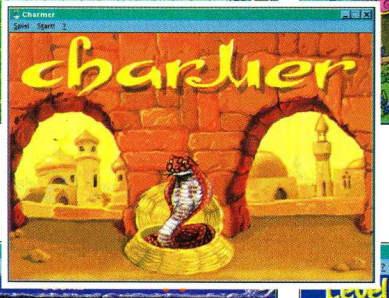
Anm. des Chefdenkers: Mr. Lexikon haut wieder um sich...



Muddled Casino – das Strategiespiel erspart dem kleinen Zocker manch ehrenvollen Selbstmord



▲ Spring Weekend
Versuchen Sie einmal, mit diesem Game klarzukommen, wenn die Konzentration nachläßt



◀ Spielen Sie Charmer, und die ganze Familie geht unter die Schlangenbeschwörer



Color Collision stellt Sie vor mächtige Herausforderungen, besonders, wenn Sie an einer leichten Farbschwäche leiden



Jewel Chase – Diamantenklau für Paulchen Panther, Inspektor Clouseau und solche, die es ihnen gleichtun wollen

Damit aus einer geplanten Sammlung von Rätselspielen ein Erfolg werden kann, sahen sich die Microsoft-Mannen nach Unterstützung

durch externe Mitarbeiter um. Ihre Wahl viel auf das Team der Softwarefabrik Mir Dialogue im fernen, kalten Moskau. Unter der Regie von Alexey Pajitnov entstanden zehn originelle Denkspiele, die eigens für den PC geschaffen wurden. Es ist kein Wunder, daß Microsoft sich ausgerechnet in Rußland nach geeigneter

Der Aha-Effekt kommt erst später

Software für die sechste Edition des Entertainment Packs umsah. Alexey Pajitnov wurde mit seinem Superhit Tetris, dem Kultspiel schlechthin, das seine Fans seit gut eineinhalb Jahrzehnten vor die Bildschirme mehrerer Rechnergenerationen fesselt, weltweit bekannt.

Schnelldenker gesucht

Sie wissen also jetzt, daß Sie unter Umständen denken müssen. Immer noch Interesse (Liebe Kollegen, natürlich weiß ich, daß ihr jetzt weiter blättert. Das gib bittere Rache, verschwundene Schokokekse, Rottweiler und so. Ihr wißt schon. Der Red..)?

Anm. des Chefrächers: Wir sind halt kapriziöser als Du...

(Anm. des Layouters: Capri-Sonne ist eine gute Idee, bei der Hitze...)

Schon nach dem ersten Probespiel wird klar, daß die Puzzles aus der Mache des Altmeisters Pajitnov es in sich haben. Ganz ähnlich wie schon bei Tetris gehabt, sind die kleinen Games einfach im Aufbau und leicht und schnell zu verstehen. Der Aha-Effekt kommt erst etwas später. Konzentration und schnelles Denken sind gefragt, nur intensive Übung läßt ihren Namen auf der High-Score-Liste nach oben wandern. Damit dürfte gesichert sein, daß diese kleinen Games nicht nur zum Pausenfüller taugen, sondern geradezu dafür geschaffen sind, kleine Meisterschaften auszurichten. Die kleinen, aber feinen Puzzles zeichnen sich nicht nur aus, indem sie Ansprüche an das Denkvermögen der Spieler stellen. Ob Fringer,



Schnelle Tüftler ziehen rasche Linien über den Stadionrasen, Line Up sorgt für Überraschungen

ein rasantes Spiel, das Sie am ehesten an Tetris erinnern wird, oder Finty Flush, ein Titel der Ihr räumliches Denkvermögen und mathematisches Denken auf eine harte Probe stellt, jedes dieser



Bei Finty Flush werden schnelle Rechner verlangt, wenn der Titel auch eher an das Örtchen erinnert



Mixed Genetics – warten Sie noch ein Weilchen, und Sie brauchen für diesen Spielspaß keinen Computer mehr

kleinen Spiele hat seine Besonderheiten.

Grafisch liebevoll gestaltet, finden die Puzzles auf jedem noch so überfüllten Desktop einen Platz und reißen kleine, erholsame Pausen aus dem grauen und eintönigen Arbeitsalltag. Wahrscheinlich wird es Ihnen genau so

Programmiert vom Tetris-Schöpfer Alexey Pajitnov

ergehen wie dem Power-Team. Sind die Puzzles erst einmal installiert, werden Sie sich für längere Zeit nicht mehr mit ernsthafter Arbeit beschäftigen können. Das Leben ist so wie so schon hart genug. Sie sollten sich lieber



Ohne dicke Nerven, Humor und totale Beherrschung des Chaos sind Sie bei Rat Poker hoffnungslos aufgeschmissen

entspannt zurücklehnen, mit Mixed Genetics die wildesten Tierzüchtungen veranstalten und daran denken, wie dieses kleine Programm auf Ihren Chef(red.) wirken könnte.

Ausprobieren lohnt

Die Microsoft Puzzle Collection hat nicht viel mit Puzzles zu tun. Es geht keineswegs darum, aus irgendwelchen Frakturen abscheuliche kleine Bildchen zusammenzusetzen. Mit insgesamt zehn gut gemachten Denkspielen haben Sie eine gute Chance, dem Arbeitstrott zu entkommen. Diese Spielchen strengen nicht nur Ihr Hirn ein wenig an, sie laufen auch auf Bürorechnern, die nicht den Hardwarestandards von morgen entsprechen. Jeder Windows 95 oder Windows NT-taugliche Rechner reicht, um eine Menge Spaß zu haben. Obwohl Sie schon für schlappe 69 Märker in den Genuß dieser Games kommen, müssen Sie auf gut gemachte Grafiken nicht verzichten. Das es bei dieser Spielesammlung weder Installations- noch Deinstallationsschwierigkeiten (Tolles Wort! Der Red..) oder Konflikte mit dem Betriebssystem gibt, sollte sich im Hinblick auf die Herstelleradresse von selbst verstehen. Lediglich der Sound der kleinen Games könnte noch verbessert werden, er erinnert fatal an das Gedudel des Original-Tetris. Ausprobieren lohnt sich auf jeden Fall. Leider kann ich jetzt kein Wort mehr schreiben, denn ich muß dringend noch ein paar Runden Rat Poker spielen.

Microsoft Puzzle Collection

Alternativen:
Alle guten Alternativen sind schon zehn Jahre alt

Hersteller: Microsoft
Preis: 69 Mark

Minimum:
486/66, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Arbeit ade
Besser als Word
Schafft schnelle Pausen

Kontra
Killt jede Mittagspause
Erfordert Denkvermögen
Zerstreut den Alltag

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	10 von 20

Denk-/Knobelspiel
Total: 74

Das Blaufies-Komplott

Martin Mirbach macht ein Praktikum beim NDR.

Wir geben zurück an die Werbung. Genauer gesagt, an ein brandneues Werbespiel. Im Gegensatz zur allabendlichen Einweg-Fernsehwerbung sind Werbespiele nämlich nicht nur interaktiv und kurzweilig, sondern sie werden auch zusehends besser. *Das Blaufies-Komplott* wurde von Rauser Advertainment für den NDR entwickelt, um dem staunenden Spieler zu zeigen, wie vollgepackt, aufregend, hektisch und abwechslungsreich der Journalisten-Alltag beim Fernsehen aussieht – und natürlich, wie dort mit seinen zähneknirschend bezahlten Gebühren umgegangen wird. In diesem Fall fließt das gesamte Guthaben des NDR-Gebührenkontos, immerhin über 45 Millionen Mark, direkt auf ein Nummernkonto der obskuren Sushi Bank in Singapur. Was allerdings nicht an der schlamperten Finanzverwaltung des Senders liegt, sondern an einem findigen Hacker, der die Schwachstellen des Online-Banking geschickt für sich auszunutzen weiß. Womit wir auch schon mitten in der Story wären...



Endlich verhaftet! Der Hacker, der für den ganzen Schlamassel verantwortlich ist

Chef vom Dienst

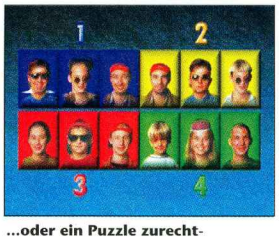
Als Spieler heuern Sie am Tag nach dem dreisten Coup in der Redaktion des NDR an. Als Chef vom Dienst, zu Anfang natürlich auf Probe. Eine Woche haben Sie Zeit, um die neueste Ausgabe des Magazins DAS! zu produzieren und so Ihr Können unter Beweis zu stellen. Sie durchstöbern die Meldungen der Nachrichtenagenturen, suchen sich die interessantesten heraus und recherchieren dort in die Tiefe. Wäre es nicht ein tolles Ding, wenn Sie gleich mit Ihrem Einstand den Millionenraub aufdecken könnten? Klar, daß Sie sich so richtig in diese Story reinhängen! In lupenreiner Adventure-Manier verfolgen Sie den Hacker mit einem Stab motivierter Kameraleute und Korrespondenten rund um den Globus – eine Jagd voller Tücken und Hindernisse.

Insgesamt waren über 100 Personen an der Produktion des Spiels beteiligt, darunter so bekannte Fernsehleute wie Dagmar Berghoff, Uwe Bahn und Bettina Tietjen. Satte 48 Minuten Video (zum Teil im Full-Screen-Format) werden dem Fernsehthema durchaus gerecht. Konzeptionell und inhaltlich wurde die spannende Story ebenfalls solide umgesetzt, für einen geübten Adventurerer gibt es allerdings keine unüberwindlichen Hindernisse, hier lebt das Spiel mehr von der Handlung als von den Rätseln. In technischer Hinsicht ist dagegen nicht alles so erfreulich...

DIE GRAFIK IST NICHT IMMER UP-TO-DATE



Mit der Fernbedienung durchs Labyrinth...



...oder ein Puzzle zurechtgeschoben. Nicht immer so leicht, wie's aussieht!

Fang die Maus!

Das Blaufies Komplott läuft nur unter DOS oder im DOS-Modus von Windows 95. Immerhin werden keine außergewöhnlichen Speicherkombinationen beansprucht, so daß die Installation auch für den Laien flott und unkompliziert vonstatten geht. Auf die Minimal-Installation (2 MB) sollte man jedoch verzichten. Hier kam es im Test zu regelmäßigen Abstürzen, weil bei der Benutzung einiger Bürogeräte (Notebook, Karteikasten) der Mauszeiger nicht mehr gefunden wurde. Bei anderen (z.B. dem Bildtelefon) klappte dagegen alles einwandfrei und auch bei der großen Installation (25 MB) gab es keine Probleme. Weiteres Manko: So schön die Videos auch ausschauen, die Grafiken im Spiel selbst qualitativ teilweise nicht up-to-date. Und wegen des Verkaufspreises von 15 Mark schrammt das inhaltlich gute Produkt leider knapp am "empfehlenswert" vorbei.

Das Blaufies-Komplott

Alternativen:
13 Werbespiele auf der PC Power 06/97
15 Werbespiele auf der PC Power 06/96
NDR gucken

Hersteller: Rauser Advertainment
Preis: 15 Mark bei: NDR Shop Postfach 20616 Hamburg *(nur gegen V.-Scheck)*

Minimum:
486er, 4 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Wird dem TV-Thema gerecht

Kontra
Die Technik

Wertung:
Bedingt empfehlenswert

Adventure

Panic Soldier

Kampf um das 21. Jahrhundert

Gerade eben hat Marco Gremmel in seinem Strategiefeature noch die besten Spiele des Genres Revue passieren lassen. Und nun das...



Hehe, reingelegt! So sieht das Spiel nicht aus, nur das Cover!

"Mein Gott, der soll sich mal nicht so anstellen, der Marco", denken Sie jetzt vielleicht. Aber doch, das tut er. Und zwar gewaltig. Denn Panic Soldier ist wieder einmal, Sie kennen die alte Leier bereits, ein schlechtes Produkt, das die guten Verkaufszahlen im Strategiebereich ausnutzen will, um an den Mann gebracht zu werden.

Gerade eben, als ich noch mit dem Testen dieses Spiels beschäftigt war, kam ein Freund



Immer diese Fremden

von mir vorbei, warf nur einen kurzen Blick auf den Monitor und meinte eiskalt: "Manchmal kannst Du einem wirklich leid tun." So! Und nun bin ich erst einmal wieder richtig deprimiert. Deprimiert genug, um mir auch noch die



Warum ist der Kerl auf dem Bild grün gepanzert und auf dem Hauptschirm blau? Egal – ich will heute mal ein Auge zudrücken

Hintergrundstory dieses Produktes zu Gemüte zu führen. Wie der Titel schon erkennen läßt, befindet sich der Spieler im 21. Jahrhundert. Zu dieser Zeit, genauer gesagt im Jahre 2045, wird so eine kleine Popelinsel im Pazifischen Ozean von Terroristen besetzt. Hätte mich eigentlich nicht weiter gestört. Sollen Sie doch gerade auf der Insel bleiben – dann tun sie wenigstens keinem was. Doch dann wäre das Spiel ja vorbei gewesen – und viele Käufer hätten sich sicherlich geärgert und hätten gleich beim Softwarehersteller gemeckert. Was der Mist denn soll und so... Aber wenn die wüßten, wie schlecht das eigentliche Spiel geworden ist, dann hätten die sicher nicht beim Hersteller angerufen und gemeckert. Dann hätten sie sich gefreut, daß es nicht noch schlimmer gekommen ist.

Wie dem auch sei, diese Terroristen hocken also auf dieser Insel, und ihnen ist langweilig. Also begehen sie ein paar Selbstmordattentate auf die umliegenden Inseln. Und das kann man ja nicht so auf sich sitzen lassen – denkt sich jedenfalls der Rest der Welt und engagiert kurzerhand Cold Rain, eine Söldnergruppe, die ganz gemein ist und überhaupt hinterhältige Methoden einsetzt, die gemeinhin als Panik-Strategien bekannt sind. Daher werden die Mitglieder dieses Regenvereins auch Panik-Soldaten genannt. Was jetzt eine Panik-Strategie ist? Keine Ahnung! Hauptsache, das Spiel hat einen ganz gemeinen Titel.

Klick'n'Gähn

Ach ja, das Spiel! Wenn Sie Syndicate kennen, dann kennen Sie auch Panic Soldier, nur in besser. Sie stellen ein Team zusammen, können dieses je nach finanzieller Lage mehr oder weniger gut ausrüsten und ziehen in den Kampf. Mit der Maus werden den Soldaten Befehle übermittelt. Um sich von den anderen Spielen etwas abzugrenzen, wird hauptsächlich die rechte Maustaste verwendet. Die ausgewählten Paniker laufen an jeden Ort, schießen auf jeden Mork und sammeln jeden Mist – und sie fragen nicht, handeln schnell.

Warum jetzt auf einmal auf Aliens geschossen werden muß statt auf Terroristen, habe ich nicht so ganz begriffen. Nur die Tatsache, daß der Spieler schon nach drei Minuten müde wird und keine Lust mehr hat, das konnte ich mir noch mit dem langweiligen Gameplay, der unterdurchschnittlichen Künstlichen Intelligenz und der unbefriedigenden Steuerung erklären. Man läuft halt einfach mit seinen Einheiten spazieren und läßt sie alles rösten, was röstenswert scheint, alles aufsammeln, was glänzt oder blinkt. Und dann kann eigentlich auch schon gar nichts mehr passieren. Außer halt, daß man vorm Monitor einschläft.

Panic Soldier

Alternativen:
Syndicate
Bullfrog ● ca. 60 Mark
Syndicate Wars
Bullfrog ● ca. 80 Mark
Ein starkes Schlafmittel

Hersteller: Trigger Soft / CDV
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
486-DX66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Aber auch nur vielleicht

Kontra
Gameplay grundsätzlich geklaut
Technisch sehr anspruchslos

Spiel-/Dauerspaß:	9 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	13 von 20

Strategie
Total: 39

Betrayal

Frage: Wie ist es zu schaffen, Thomas Richter von *Dungeon Keeper* wegzulocken? Antwort: Man gebe ihm ein Rollenspiel zum Test!

So schön der sonnige Urlaub auch sein mag, als unser Chef-Red. schließlich mit einem neuen Rollenspiel vor meiner Nase rumfuchtelte, konnte ich mich meiner Sucht mal wieder kaum entziehen und zog mich in mein dunkles Kämmerchen zurück. Ganze drei CDs sollten für die nächsten zwei Wochen erst einmal satten Dauerspaß liefern, dachte ich mir. Und so setzte ich mich voller Erwartungen an meinen nagelneuen Rechner, um mich einer alten Leidenschaft hinzugeben (Nein, Klaus, ich meine NICHT das Bestaunen von Erotik-CD-ROMs! Anm. d. Red....).

Anm. des Chef(n)e(u)rotikers: Apropos, Markus plant ein Special über nackte Rottweiler. Wie kann man ihm das nur ausreden?

Azubis haben's nicht leicht

Betrayal in Antara ist wie ein Buch in mehrere Kapital unterteilt. Gleich zu Anfang werden Sie mit viel Text, Sprachausgabe und einigen hübschen Bildern in die Story eingeweiht. Protagonist und die von Ihnen zu steuernde Figur ist Aren, ein bis dahin gewöhnlicher Fischer. Eines Tages jedoch stürzt sich Aren einer riesigen, fliegenden Bestie entgegen, die momentan auch nichts Besseres zu tun hat,



Übersichtlich und sehr hilfreich: Die Umgebungskarte



In Antara gibt es teilweise riesige Gebiete zu erforschen. An die Komplexität von Daggerfall kommt Betrayal in Antara aber keineswegs heran

Betrayal in Antara ist mit Sicherheit kein schlechtes Spiel.

als sich zwei wandernde Helden zum Fraß vorzuknöpfen. Obwohl die Situation nicht gerade sehr vorteilhaft für die kämpfende Gruppe ist, schafft es Aren aus kaum erklärbaren Gründen die Kreatur einen Kopf kürzer zu machen. Der adelige William Escobar, der zusammen mit Aren lebendig aus dem Kampf geht, entdeckt in dem Fischer magische Fähigkeiten. Da magiebegabte Menschen in Fantasy-Welten eher eine Seltenheit sind, beschließt William gemeinsam mit Aren in eine weit entfernte Stadt zu reisen, um ihn dort von einem echten Magier trainieren zu lassen. Von diesem Zeitpunkt an greifen Sie als Spieler in die Handlung ein und werden immer tiefer in die Geschichte hineingezogen. Einen eigenen Charakter dürfen Sie leider nicht erstellen, obwohl es sich dabei um ein wichtiges Element in einem guten Rollenspiel handelt.

Intrigen und Verrat

In Antara ist die Hölle los. Was auf den ersten Blick wie ein freundliches Land entlang einer Bergkette aussieht, entpuppt sich nach näherer Betrachtung als grausige Zusammensetzung mehrerer Städte, die mit korruptierenden Monarchen und Verrätern Antara nicht gerade zu einem beliebten Urlaubsziel heranwachsen lassen. Zu allem Überfluß macht eine gefährliche Räuberbande die Gegend unsicher und raubt ganze Städte aus. William und Aren sind zum Glück nicht voll und ganz auf sich allein gestellt, sondern können sich die Informationen der Dorfbewohner zunutze machen und weitere Helden in ihre Gruppe aufnehmen. Oftmals gibt es dabei reichlich zu lesen, also ist erhöhte Aufmerksamkeit gefragt, sonst hängt man früher oder später mit Sicherheit fest. Und hat man doch mal etwas entscheidendes vergessen, lassen sich sämtliche Gespräche aus der Datenbank noch einmal aufrufen.

Überhaupt wurde bei Betrayal in Antara extrem viel Wert auf Komfort gelegt. Auf der Umgebungskarte werden Begegnungen mit NPCs oder Positionen interessanter Gebäude vollkommen automatisch mit Symbolen vermerkt. Gefundene Gegenstände, Waffen, Rüstungen oder Symbole werden mit einem Rechtsklick deutlich erklärt. Eine kleine Besonderheit ist das Wertesystem der Fähigkeiten. Auf einem Kreisdiagramm können beliebig viele der vorhandenen Attribute und Fähigkeiten als "Tortenstück" integriert und in ihrer Größe manipuliert werden. Fähigkeiten mit einem großen Teilstück des Diagramms werden besonders hart trainiert und steigen in ihrem Wert im Laufe des Abenteuers schneller an. Die Charaktere werden im Gegensatz zu fast allen anderen Rollenspielen nicht in Erfahrungsstufen gemessen.

NPCs sollten immer vollkommen ausgequetscht werden

Strategie vs. Action

Während die meisten Neuerscheinungen in diesem Genre bei den Kämpfen eher auf die Hack&-Slay-Methode zurück-

in Antara

greifen, hat man sich bei Sierra voll und ganz älterer Stilmittel bedient. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, nehmen strategische Funktionen innerhalb der Kampfszenen eine wichtige Stellung ein. Charaktere können auf dem Schlachtfeld nach belieben Monstern zugeordnet werden und verschiedene Angriffs- und Verteidigungstechniken ausüben.



Nur in der Taverne lassen sich sämtliche Wunden auskurieren



Gerade am Anfang des Spiels ist jeder Kampf eine echte Gefahr!



Ohne viel Schnickschnack kommt der Inventarbildschirm aus



Neue Zaubersprüche müssen erst einmal entwickelt werden





Der überblick über die einzelnen Fähigkeiten

Merkwürdig ist nur, daß ein Held innerhalb seiner Runde beliebig oft neue Rüstungen an- und ablegen und Waffen wechseln kann. Nicht gerade sehr realistisch.

Leider hat Sierra bei der Verteilung von verschiedenen Monstern extrem gespart. Immer und immer wieder laufen einem die gleichen Kreaturen über den Weg... – Halt! Sagte ich laufen? Von wegen, die stehen einfach nur blöd in der Gegend herum und warten darauf, daß man sie mit einem überraschungsangriff zu Boden zwingt. Hin und wieder gerät man auch schon mal in einen Hinterhalt, und plötzlich stehen die Gegner mit geschärften Klingen vor der Heldengruppe. Noch viel merkwürdiger ist es, wenn man eine Rast in der Wildnis einlegt. Normalerweise wird man gerade in der Nacht vor dem Lagerfeuer gerne von Kreaturen angegriffen, aber bei Betrayal in Antara kann man sich genüßlich in einen hundertjährigen Schlaf wiegen. Abgesehen vom Hungertod geschieht nichts.

Der eine hat's, der andere nicht

Schade, schade, schade! Zwar kann die Story und der nicht-lineare Handlungsablauf von Betrayal in Antara äußerst fesselnd sein, dennoch sollte man die Nachteile nicht unterschätzen. Die Grafik in Sierras neuem Rollenspiel ist nämlich alles andere als up-to-date. Die Tatsache, daß 3Dfx-Karten noch nicht unterstützt werden, läßt sich zwar noch verzeihen, aber abgesehen davon sieht die Landschaft meist trostlos und langweilig aus. Bei den Bewegungen durch die 3-D-Landschaft ist auch auf schnellen Rechnern ein kleines Ruckeln beim Scrolling kaum zu übersehen. Lediglich der Sound holt noch mehr aus dem Spiel raus. Mit perfekter Sprachausgabe wurde nicht gegeizt, und auch die Musikstücke passen gut zum Geschehen. Betrayal in Antara ist mit Sicherheit kein schlechtes Spiel. Rollenspieleinsteiger sollten getrost zugreifen, denn gerade der Komfort und der einfache Schwierigkeitsgrad bieten einen leichten Einstieg in die Materie.

Betrayal in Antara

Alternativen:
DSA – Schatten über Riva
attic/TopWare ● 49,95 Mark
Diablo
Blizzard ● ca. 80 Mark
Wizardry Gold
SirTech ● ca. 90 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM, SVGA-Karte, Windows

Pro
Ausgeklügeltes Verteilungssystem der Fähigkeiten
Exzellente Sprachausgabe

Kontra
Veraltete Technik
Teilweise zu einfach

Spiel-/Dauerspaß:	39 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	16 von 20

Rollenspiel Total: 75

Super Bubsy

Wir haben es geschafft! "Mister Lazy" Markus Brodrick kommt ans Rennen, Hochsprungrekorde soll er in Zukunft auch noch brechen ...

Wirklich gute Games in der Sparte Jump'n'Run sind eher selten zu finden. Wenn es solche überhaupt gibt, erscheinen sie meist in Daddelkisten-Versionen. PC-Besitzern bleibt dann der Blick in die gern und oft zitierte Röhre. Richtig spaßig wird die Suche allerdings erst, wenn es darum geht, ein Game zu finden, daß sich auch für Kinder eignet. Aber, der Frust der Vergangenheit gehört zum alten Eisen, denn es gibt ja Super Bubsy. Dieses witzig gezeichnete Game verfügt über alle Eigenschaften, es auch für die Zwerge unter den Computerbenutzern zu einem Hit zu machen. Dieser Titel zeichnet sich durch liebevoll gestaltete Grafiken aus, die großflächig und unkompliziert auch Kindern die Übersicht lassen. Die Bedienbarkeit ist so simpel, daß sogar PC Power-Redakteure keinerlei Schwierigkeiten haben. Wie jedes anständige Game hat auch Super Bubsy eine Vorgeschichte, denn ganz gleich, wie unkompliziert das Game auch ausfällt, ein wenig Handlung muß schließlich da sein.

Das Grausen naht

Also, halten Sie sich fest. Ganz wie bei den Games für die Großen droht der Erde eine Invasion. Die Geschichte dieser Invasion ist recht wirr, deshalb möchte ich an dieser Stelle näher darauf eingehen. Kennen Sie den Planeten Rayon? Nein? Auch nicht schlimm. Die Welt mit dem kunstfaserigen Namen, weit entfernt von der unseren, wird von zwei Königinnen regiert, die die entzückenden Namen Poly und Ester (Wie könnte es auch anders sein! Der Red..) tragen.

Anm. des Cheffilmguckers: Und nun wieder die Preisfrage des Monats: Aus welchem Film stammt das Lied "Meine Schwester heißt Polyester"?

Die heimliche Leidenschaft dieser bemerkenswerten Gestalten ergeht sich darin, fremde Planeten zu überfallen (huch!) und deren Garnvorräte zu konfiszieren (schluck).



Bubsy begleitet seinen Freund zum Kieferorthopäden. Oder wie? Oder was

Ja, ja, Sie haben ganz richtig gelesen, Garn. Der teure Besuch bei einem Augenarzt bleibt Ihnen also erspart. Die Regentinnen entsenden ihr Volk, die Woolies, um der Erde, ihren Bewohnern und allen, die sich dort sonst noch blicken lassen, den Zwirn vom Leib zu reißen. Wenn mir eine ganz private Anmerkung erlaubt sein sollte, würde ich wahrscheinlich schreiben, daß diese Untat nicht nur zu einem rapiden Anstieg von Erkältungskrankheiten führen würde, sondern ob des zu erwartenden Anblicks obendrein noch den Absatz von Schweißerbrillen und schwarz-gelben, gepunkteten Armbinden erheblich ankurbeln würde.

Aber weiter im Text. Um die Welt auf den letzten Drücker zu retten, heuerte das Accolade-Team auf die Schnelle einen Helden an. Super Bubsy ist eine Katze der Extraklasse. Dieses Tier würde auf der Stelle alle neun Leben riskieren, um diesem Planeten eine bekleidete Weiterexistenz zu sichern. Außerdem, schritte niemand gegen die fiesen Eindringlinge ein, wäre es schließlich auch um die in Katzenkreisen bekanntermaßen beliebten Wollknäule geschehen. Und das wollen wir doch nicht ungestraft zulassen, oder?

Achtung, fertig, los!

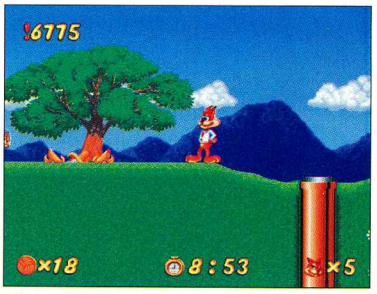
Schon im ersten Level zeigt sich, daß Super Bubsy ein schnelles Spiel ist. Mit anderen Worten, es ist super-zügig. Der haarige Held der Geschichte stürzt sich voller Eifer auf seinen Job. Da die Invasoren vom fernen Planeten Rayon (Warum Rayon und nicht Nylon oder Popeline oder was auch immer? Der Red..) anscheinend doch nicht so einfach zu bekämpfen sind, hat Super Bubsy sich darauf verlegt, jedes erreichbare Wollknäuel einzusammeln und vor den habgierigen Fremden in Sicherheit zu bringen. Tauchen mehrere der Gestalten aus dem Weltall auf, heißt es, die tollsten Sprungkunststücke zu vollführen, denn jeder



Ausgelitten! Wieder einmal hat es unseren Helden hingehauen



Berg und Talbahn – hier muß der Hintern herhalten



Allein auf weiter Flur – das kommt in diesem Spiel selten vor

nähere Kontakt mit den unliebsamen Fremden endet mit sofortigem Ableben. Also, Vorsicht, capisco? Unserem Helden im rheumasicheren Katzenfell stellen sich immer neue Hindernisse in den Weg, bis er schlußendlich den letzten und gefährlichsten vor sich hat. Ist das Mutterschiff der Aliens erst einmal in die Flucht geschlagen, drohen der Welt und ihren Vorräten an Feinstrickrohmaterialien keine Gefahren mehr.

Falls Sie sich nun entschlossen haben sollten, in die Haut des ehrenhaften Verteidigers Ihres Heimatplaneten zu steigen und den komischen Woolies zu zeigen, was eine Harke ist, nur zu. Vielleicht üben Sie ein wenig im Miezekatzen-Modus, bis Sie begriffen haben, worum es geht und widmen sich dann mit ganzem Elan der wahren Schlacht im Tiger-Mode. Ich bin mir sicher, daß gerade bei Ihnen die werten Untertanen von Poly und Ester nichts zu lachen haben.



Auch im Untergrund ist nichts vor diesem Katzenvieh sicher

Anm. des Chefkläffers: Und Deine Rotz... äh... Rottlangweiler vermutlich auch nicht.


Auch der Bekämpfer der Invasoren muß ab und zu die Hauer schrubben

Damit Ihre Reise durch die Level nicht gar zu gefährlich ausfällt, warten jede Menge Power-Ups darauf, Ihnen das Leben ein wenig lebenswerter erscheinen zu lassen. Ob Sie rasch ein T-Shirt überstreifen, das Ihnen jede Menge Extra-Leben einbringt, oder Sie sich fußkrank, wie Sie sind, von einem vorbeifahrenden Auto mitnehmen lassen, bleibt Ihnen überlassen. Aber denken Sie daran, die Woolies lauern an jeder Ecke, lassen Sie sich nicht erwischen.



Puh, von Bergaufgehen stand kein Wort im Vertrag



Achtung, fertig, los! Start frei zum Rennen gegen die Außerirdischen

cool animierten, witzigen Gestalten sind wunderbar geeignet, um groß und klein so manchen Lacher abzuringen. Dieses Spiel können Sie ohne Bedenken Ihren Kindern vorsetzen, Sie sollten lediglich ein wenig darauf achten, wieviel Zeit die lieben Kleinen damit verbringen, Miezekatze den Woolies die Wollknäule wegschnappen zu lassen.



Ha, endlich ist das Katzenfell im kühlen Naß gelandet

Pausenfüller par excellence

Super Bubsy gehört zu den Games, die einfach sein müssen. Der Inhalt beschränkt sich auf kompletten Nonsens, die Handlung braucht nicht weiter zu interessieren und man braucht nicht Computerspiel studiert zu haben, um ganz nach vorn zu kommen. Rasant und witzig füllt dieser Titel genau die Momente, die sonst in tödlicher Langeweile versumpft wären. Jump'n'Run-Experten haben die Level sicher schnell durchgespielt. Die eigentliche Zielgruppe dieses Games, die lieben Kinder, werden jedoch für einige Zeit viel Spaß haben. Die

Auch von der technischen Seite betrachtet, ist dieses Game empfehlenswert. Außer einer Maschine, die mit DirectX keine Probleme macht, und einigen schnellen Fingern an der Tastatur benötigen Sie keine weitere Hardware. Sollte Sie dieser Nachmittag sowieso gelangweilt haben, können Sie es ja mit Super Bubsy versuchen.

Super Bubsy

Alternativen:
Toy Story
Disney ● ca. 90 Mark
Toonstruck
Virgin ● ca. 90 Mark
Mutant Penguins
Sunrise Games ● ca. 80 Mark

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Schnell
Kinderlieb
Regenwetterkiller

Kontra
Frißt Freizeit
Merkwürdige Story
Schnell durchgespielt

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	13 von 20

Action
Total: 71

Resident Evil

Die Zombies sind mal wieder los. Und wen könnte man sonst dagegen ansetzen als unseren Dr. van Helsing-Richter?

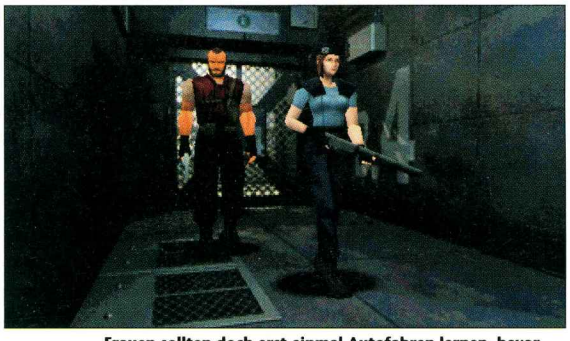
Resident Evil... ein Name... ein Spiel... ein gutes Spiel... ein geniales Spiel! Aber nur für die PlayStation erhältlich? Von wegen! Capcom (Anm. d. Red.... Ein kleines Grinsen kann ich mir in Anbetracht des Namens kaum noch verkneifen) hat sich erbarmt und konvertierte jüngst das Horror-Spektakel für unsere heimischen PCs. Besorgte Eltern haben wieder einmal allen Grund zur Sorge, denn was es in Resident Evil zu sehen gibt, ist mehr als nur indizierungsverdächtig. Resident Evil ist und bleibt nichts für zarte Gemüter und schwache Nerven. Die USK sagt deshalb: Resident Evil ist ab 18!

Von Toten und Untoten

Wieder einmal sind es die Götter in Weiß, die verantwortlich für einige mysteriöse Begebenheiten in der Umgebung von Raccoon Forest sind. Illegale Experimente mit bio-technologischen Chemikalien sollen angeblich in einer großen Residenz im besagten Wald durchgeführt werden. Als die Anti-Terror-Einheit S.T.A.R.S. während einer Aufklärungsmission plötzlich verschwindet, wird beschlossen, eine zweite Gruppe bestehend aus professionellen Einzelkämpfern, in das Gebiet zu schicken.

Alles in allem ist Resident Evil für den PC eine gelungene Umsetzung

Schon gleich zu Beginn des Einsatzes wird das Bravo-Team (nein, nicht die Redakteure der bekannten Zeitschrift) von merkwürdigen, hundeähnlichen Bestien angegriffen. Die Lage scheint aussichtslos, doch unsere wackeren Kämpfer schaffen es gerade noch rechtzeitig die Residenz als Fluchtort aufzusuchen. Noch weiß keines der übriggebliebenen Teammitglieder, daß der pure Horror, in Form von Untoten, auf sie wartet.



Frauen sollten doch erst einmal Autofahren lernen, bevor sie solche Waffen in die Hand nehmen. Hehehe, jetzt hagelt's wieder Leserbriefe!



Was tut man gegen solche Killerpflanzen? Ganz klar, das Gießwasser vergiften!



Gleich kriegt sie einen vor's Rohr!



Was das war? Vielleicht ein fliegender Holländer...

Alles Sense

Als Spieler steigen Sie genau dort ein, wo die Fluchtszene endet, in der Eingangshalle der riesigen Residenz. Entweder in der Rolle von Chris oder Jill müssen Sie sich von Raum zu Raum durchschlagen, immer auf der Suche nach wichtigen Schlüsseln, neuen Waffen, Munition oder anderen notwendigen Gegenständen. Für Einsteiger erweist sich die Wahl von Jill als äußerst hilfreich, denn sie besitzt von Anfang an eine 44er mit Munition. Außerdem steht ihr Barry, ein weiteres Mitglied des Bravo-Teams mit Rat und Tat zur Seite... zumindest noch zu Anfang. Die Handlungsabläufe unterscheiden sich also teilweise erheblich. Chris jedoch ist lediglich mit einem Messer bewaffnet und der Kampf mit einem Zombie stellt sich damit als recht frustrierend heraus. Kommt eines der watschelnden Viecher auf einen zugelaufen, reichen drei oder vier Messerstiche, und der faulende Körper fällt zu Boden.



Vier aufeinanderfolgende Messerstiche sind aber äußerst schwierig auszuführen, denn meistens hat einen der Gegner schon gepackt und kaut genüßlich an den eigenen Fleischreserven herum. Mit einer Schußwaffe ist der Kampf gegen Zombies, Riesenschlangen, Killerraben, Spinnen oder Höllenhunden viel einfacher, vorausgesetzt man hat genügend Munition zur Verfügung, denn die ist im Spiel sehr dünn gesät. Mit einer gewöhnlichen Pistole reicht ein Schuß jedoch meistens nicht aus, aber mit einer Schrotflinte beispielsweise läßt sich im wahrsten Sinne des Wortes ein wahres Feuerwerk entfachen. Ein



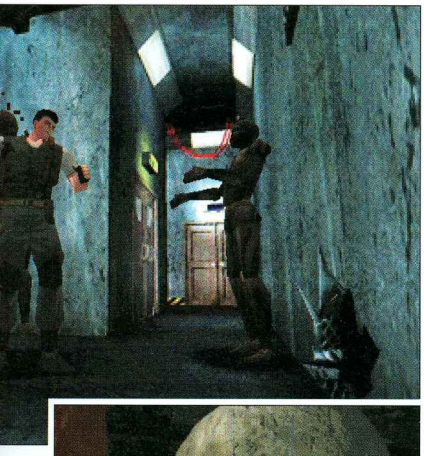
Eine Statue macht Selbstmord und gibt ein wertvolles Juwel frei



Spaß beiseite, Ernst kommt um die Ecke

gut gezielter Schuß und – PENG! – der Kopf des Untoten platzt auseinander, und das Blut spritzt wie eine Fontäne aus dem unglücklichen Körper.

Schüsse in die Bauch oder die Beingegend bringen den Gegner meistens nur zu Fall und





In der Eingangshalle beginnt das Dilemma

das hat noch nicht unbedingt einen Sieg zur Folge. Kurze Zeit später stehen die Kreaturen wieder auf, es sei denn, man setzt einen gezielten Tritt auf den Schädel, an der dann *PIIIEP!* und darauf *PIIIEP!* *PIIIEP!* mitsamt den *PIIIEP!* zerplatzt. Sie sehen schon, Resident Evil ist teilweise so brutal, daß selbst dieser Text zensiert werden mußte. Aber es macht einen Riesenfun!

Schattenseiten

Tja, gegenüber der PlayStation-Version hat sich vom Spielprinzip rein gar nicht geändert. Lediglich bezüglich der grafischen Umsetzung muß man vor Capcom wieder einmal den Zeigefinger erheben. Während die Hintergrundgrafiken auf dem PlayStation-Original noch sehr fein aussahen, hat man bei der Konvertierung derselben auf dem PC völlig geschlampt. Alle Bilder wirken ziemlich grobpixelig, verwaschen und damit undeutlich.





Diese Schlange sieht schlicht und einfach genial aus und bewegt sich auch so!

Lediglich die Kreaturen und die eigenen Polygon-Spieler-Charaktere sind sehr flüssig animiert und wurden mit detaillierten Texturen überklebt. Wer dann noch eine 3-D-Grafikkarte besitzt, kann sich doppelt freuen, obwohl sämtliche Bilder statisch sind und keine scrollende 3-D-Umgebung erwartet werden darf. Alone in the Dark läßt grüßen. überhaupt hat Resident Evil mit Alone in the Dark so ziemlich alles gemeinsam, bis auf die Tatsache, daß Resident Evil noch brutaler und atmosphärischer gestaltet wurde. Das fängt bei der Grafik an und endet bei der gruseligen Musikuntermalung, die wirklich zum nervenzerfetzenden Geschehen paßt. Hier und da hätten die Rätsel etwas schwieriger gestaltet werden können, aber wenn Capcom den Schwerpunkt mehr auf den Action- als auf den Adventure-Part setzt, dann hat man kein Recht zu meckern. Meckern darf man aber vor allem über die mißlungene Steuerung, denn die ist nicht nur kompliziert, sondern teilweise recht unfair und sorgt für Frust. Alles in allem ist Resident Evil für den PC eine gelungene Umsetzung, wenn auch hier und dort noch etwas gefeilt werden sollte. Aber das Feilen hat Capcom ja schließlich noch nie sonderlich beherrscht.

Resident Evil

Alternativen:
Alone in the Dark Trilogy
Infogrames ● ca. 40 Mark

Redneck Rampage
Interplay ● ca. 90 Mark

Hm, ja was nur??

Hersteller: Capcom/Virgin
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
P133, 16 MB RAM, SVGA, Win95 (DirectX)

Pro
Gelungene Polygon-Animationen
Gruselige Atmosphäre

Kontra
Pixelige Hintergrundgrafiken
Noch pixeligere Blutspritzer!
Mißlungene Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	14 von 20

Action
Total: 76

Jurassic War

Das urgeschichtliche Strategiespiel

Und noch ein Spiel aus dem Bereich Strategie? Hier muß irgendwo ein Nest sein. Marco Gremmel ist jedenfalls fest davon überzeugt.

Na gut! Ich kam, ich sah, ich handelte! Als meine Augen schon wieder ein Spiel aus dem gleichen Genre erblickten, wollte ich ihnen erst gar nicht trauen. Doch Was soll man machen? CDV verlegt das urgeschichtliche Strategiespiel und bringt es für unter fünfzig Mark in den Handel. Meistens ist das ein Anzeichen für ein abgekupfertes, in keiner Weise interessantes Spiel. Doch ganz ohne Vorurteile kramte ich erst einmal das Strategiespiel-Notfallset aus dem Schrank heraus.

Eigentlich hätte ich es nach dem Test von *Panic Soldier* erst gar nicht wegräumen sollen. Wie dem auch sei: Eine original Lufthansa-Brechtüte (erst zweimal benutzt), Handschellen (um mich daran zu hindern, den Monitor zu zertrümmern) eine *Command & Conquer*-CD-Hülle (damit ich nie vergesse, daß es auch noch gute Spiele auf diesem Sektor gibt) und ein Schraubenzieher (der zum Zerkratzen und damit zum Vernichten eventueller gehirnschädigender CDs dient) dürfen beim Test nicht fehlen.



Hey Leute, steht nicht dumm in der Gegend herum – arbeitet was!

Jurassic Parc + Warcraft = Jurassic War

Jurassic War wirft mal eben, um die Ideen der Designer zu verwirklichen, die Geschichte der Erde durcheinander. Wenn man der Rahmenhandlung glauben schenken darf, dann lebten Dinosaurier und Menschen zusammen auf einer Insel. Irgendwie wurden die Dinos wegen einem Blitz wiederbelebt, der eine Zellteilung verursacht hat. Lachhaft? Richtig! Aber was soll man von einem 50-Mark-Spiel schon erwarten? Eine Michael Crichton-Rahmenhandlung etwa?



Immerhin: Während bei anderen Spielen Gold, Holz oder Tiberium gesammelt werden muß, kommt hier alles auf Nahrungsmittel an. Sie wollen ein Gebäude errichten? Kostet 1200 Food! Sie wollen einen Zauberer ausbilden? Kostet 5000 Food! Und dabei ist er nicht mal dicker als ein einfacher Urmensch, der viel weniger Food kostet! Und übrigens: Ich mache mich nicht darüber lustig, das klingt nur so...



Ansonsten werden böse Tiere bekämpft, Gegenstände produziert, Gebäude errichtet, Menschen ausgebildet und magische Sprüche angewendet. Alles also, was ein gutes Strategiespiel noch besser macht. Im Vergleich zu Full-Prize-Games ist *Jurassic War* weder im Handling noch im Gameplay überzeugend. Das kürzlich erschienene *Earth 2140* ist zum selben Preis sehr viel empfehlenswerter.

Technik, die entgeistert

Auf der technischen Seite gibt es dann auch noch ein paar Mängel. Auf einigen Computern will ganz einfach der Sound nicht aus den Lautsprechern erklingen. Auch wenn die Soundkarte richtig eingerichtet wurde und der Soundcheck im Setup funktioniert, ertönt im Spiel selbst kein Piep! Wohingegen sich bei anderen Computern von einer Sekunde auf die andere das Spiel verabschiedet und nur ein schwarzer Bildschirm zurückbleibt. Und der Begriff "Multiplay" steht bei diesem Spiel für Verbindungen mit einem seriellen Kabel oder Modem. Altertümlich! Wer auf Dinos steht, dem sei *Jurassic War* sozusagen als Einsteigerspiel ans Herz gelegt. Die anderen sollten lieber die Finger davon lassen.



Jurassic War

Alternativen:
Earth 2140
TopWare ● 49,95 Mark
Command & Conquer: Red Alert
Westwood ● ca. 80 Mark
Fast-Food essen

Hersteller: Tric System / CDV
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
486-DX66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Relativ billig
Die Grafik ist ganz nett

Kontra
Nicht sehr innovativ
Das Gameplay ist mangelhaft

Spiel-/Dauerspaß:	12 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	14 von 20

Strategie
Total: 47

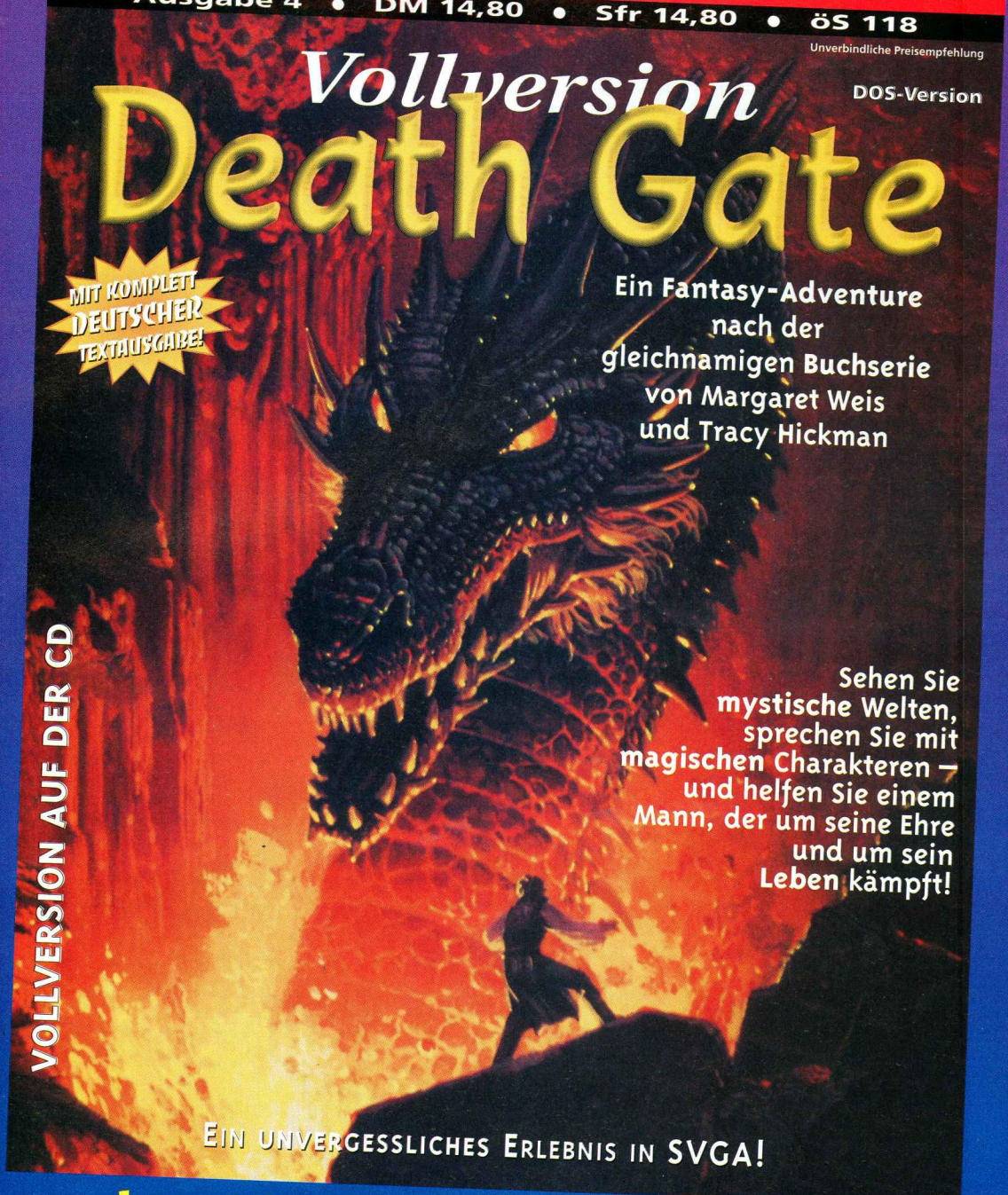
Jetzt im Handel...

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 4 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

Unverbindliche Preisempfehlung



...der Neue PCCLASSIC!!

Little Big A

Martin Mirbach genießt seinen Abenteuerurlaub in Twinsun. Am liebsten möchte er gar nicht mehr zurück in den Power-Tower...

"Dieses Programm ist einfach toll. Ein Muß für Adventure-Fans und alle anderen PC-Besitzer", schrieb die allererste PC Power anno 1994 über Adelines *Little Big Adventure*. Und verlieh dem Spiel prompt die Höchstwertung des Monats und den begehrten Platin-Award dazu. Das alles geschah zu einer Zeit, in der die Luft sauber, der Sex schmutzig und Adventures noch auf einem 386er mit 4 MB RAM lauffähig waren. Wie sich doch die Zeiten ändern. Heute ist die Sommerluft versmogt, über den zweiten Punkt bilden Sie sich bitte selbst eine Meinung und *Little Big Adventure* 2 geht unter einem P 90 erst gar nicht an den Start. Andere Dinge ändern sich dagegen nie. Schon mit der Veröffentlichung des ersten Teils ließen sich die Entwickler so lange Zeit, bis wirklich alle Schnitzer ausgemerzt waren. Diesem Rezept ist man bei Adeline bis heute treu geblieben, wie die lange Entwicklungszeit und das nun fertige Produkt eindeutig beweisen.

Die Mischung stimmt bei LBA 2

Was für ein Durcheinander

Twinsen, der Held des Spiels, hat ganz wie im ersten Teil auf seinem Heimatplaneten Twinsun mit den verschiedensten Problemen zu kämpfen. Abgesehen von einem Wiedersehen mit alten Bekannten aus dem Vorgänger enden hier aber schon die Gemeinsamkeiten beider Titel. Die Handlung von LBA 2 ist dermaßen facettenreich und verstrickt, gleichzeitig allerdings so fesselnd und geschickt strukturiert, daß eine Zusammenfassung an dieser Stelle aus zwei Gründen nicht angebracht ist. Erstens ginge dadurch gerade zu Beginn des Spiels eine Menge Spielspaß verloren, und zweitens müßte man aus Platzgründen doch die ein oder andere Kleinigkeit weglassen. Was es also genau auf sich hat mit Flugdrachen und Wettermagiern, entführten Leuchtturmwächtern und blauen Muscheln, den Esmeriern aus dem Weltall und verschleppten Kindern, erfahren Sie am besten am eigenen Leib. Falls Sie nun meinen, bei einer dermaßen vertrackten Story sähe auch das Gameplay entsprechend wirr aus, befinden Sie sich zum Glück im Irrtum. Den verschiedenen Handlungssträngen entsprechend, führen meistens mehrere Wege zum Ziel, einen starren, linearen Spielablauf suchen Sie in LBA 2 vergeblich. Außerdem stimmt der Spielfluß, ohne daß auf der anderen Seite die Rätsel allzu anspruchslos ausgefallen wären – worin ja einer der ganz wenigen Kritikpunkte am ersten Teil bestand. Diesmal lösen sich die Rätsel nicht von allein, bereiten aber mit



Dunkel war's, der Mond schien helle, und aus dem All kamen die bösen Esmerier

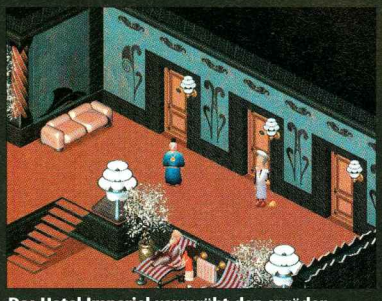


So hat auch Schumi damals angefangen: Mit dem Buggy über Stock und Stein

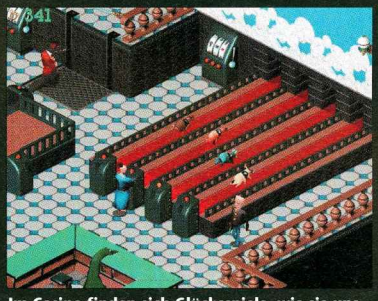
PC POWER PLATIN AWARD

Innenleben

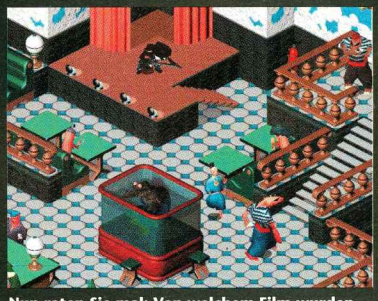
Die Darstellung der Innenräume in LBA 2 erinnert schon sehr an den Vorgänger. Trotzdem findet man hier zahlreiche originelle Locations.



Das Hotel Imperial versprüht den spröden Charme vergangener Tage



Im Casino finden sich Glücksspiele, wie sie uns wohl auf immer verschlossen bleiben werden



Nun raten Sie mal: Von welchem Film wurden die Entwickler bei Rick's Café inspiriert?

dventure 2



Viva Italia! Trotzdem wirkt der Motorroller wie ein Relikt aus einer fremden Welt



Sollen uns die Farben des Ballons an einen renommierten Bundesliga-Club erinnern?

etwas Geduld und Nachdenken auch keine größeren Schwierigkeiten. Parallel zu den gestiegenen Anforderungen im Adventure-Teil wurde der Actionanteil dezent verkleinert, was dem Spielspaß aber überhaupt keinen Abbruch tut. Auf die Mischung kommt es an, und die stimmt bei LBA 2.

Ab ins Museum

Bei der Steuerung ist Entwickler Frederick Raynal seinen Prinzipien treu geblieben. Der Mann, der schon für solche Klassiker wie *Alone in the Dark* verantwortlich war, verläßt sich auch diesmal wieder ganz auf die Tastatur. Es gibt also bei LBA 2 erneut die vier Bewegungsmodi vorsichtig, normal, offensiv und aggressiv. Da sich Twinsen außerdem noch auf dem Rücken seines Flugdrachens Dino-Fly und mit einem wendigen Buggy fortbewegen kann und nebenbei springen, werfen, diverse Gegenstände benutzen und mit einem Jetpack durch die Gegend fliegen muß, sind recht viele Tasten belegt. Trotzdem geht die Steuerung nach einer kurzen Eingewöhnungszeit bemerkenswert gut von der Hand. Ach ja, die im ersten Teil auftretenden Bugs bei falscher Tastenkombination gibt es jetzt nicht mehr.

In grafischer Hinsicht ist LBA 2 ein echter Leckerbissen. Wie schon im Vorgänger werden Innenräume und viele Freiluft-Locations in isometrischer Perspektive dargestellt, wobei die Darstellung zwischen 2- und 3-D wechselt. Besonders bei den dreidimensionalen Darstellungen werden Detailverliebtheit und Genauigkeit deutlich sichtbar. Eine Aufgabe des Spiels besteht darin, Ausrüstungsgegenstände des Vorgängers aus dem Museum zu holen. Und obwohl es sich bei Little Big Adventure immer noch um ein gutes Spiel handelt, gehören die Grafiken im Vergleich zu diesem Teil genau dort hin: ins Museum. Unterstützt wird die jetzt wesentlich opulenteren Grafiken durch zahlreiche schöne Videos, die den Spieler an strategisch wichtigen Stellen mit zusätzlichen Infos versorgen.

In grafischer Hinsicht ein echter Leckerbissen



Fallschirmspringen in der Morgenröte zählt anscheinend auch auf Twinsun zu den beliebten Freizeitvergnügen



Eine der wenigen düsteren Stellen in LBA 2, und wir wissen auch warum...

Gute Laune pur

Wir können uns im Grunde nur wiederholen. Auch LBA 2 ist einfach ein tolles Programm und ein "Muß für Adventure-Fans und alle anderen PC-Besitzer". Entgegen des angegebenen Minimums sollte man für ungetrübte Spielfreude allerdings mindestens 16 MB RAM und eine schnelle Grafikkarte in seinem Rechner stecken haben. Dann macht das Spiel einfach nur Spaß. Und gute Laune kommt dank der lustigen Figuren, dem packend erzählten Thema und der absolut stimmigen Musikbegleitung ohnehin auf. Einziger Nachteil: Die Freude am Spiel währt viel zu kurz. Was aber daran liegt, daß man sich wegen des hohen Suchtfaktors kaum noch vom Monitor fortbewegt. Hat man das Adventure gelöst und schaut anschließend auf die Uhr, wird man auch als geübter Spieler merken, daß die Herstellerangabe von etwa 60 Spielstunden tatsächlich stimmt. Was aber, wie gesagt, bei einem Knüller wie diesem viiieeel zu kurz ist.

Little Big Adventure 2

Alternativen:
Atlantis
Cryo ● 99,95 Mark

The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark

Die Stadt der verlorenen Kinder
Psygnosis ● ca. 90 Mark

Hersteller: EA / Adeline
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Facettenreiches Gameplay
Verschachtelte Handlung
Schöne Grafik

Kontra
Mit 60 Stunden viieeel zu kurz

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

Adventure
Total: 90

Links LS 1998 Edition



Warum sind die Herren und Damen immer so warm gekleidet?

Die gesamte Redaktion mußte die Köpfe einziehen, als Frank Fischer versuchte, seine digitale Golferfahrung in die Praxis umzusetzen.

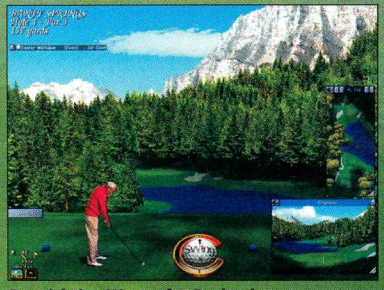
Seitdem sich Tennis ein wenig aus dem Zirkel der besonderen Sportarten ausgeklingt hat und nunmehr für fast jeden finanzierbar geworden ist, hat das Golfspiel wieder einen größeren Stellenwert bekommen. (Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es unter den Autohäusern zu einem Streit hinsichtlich des Namens gekommen sein – aber die Volkswagen AG konnte sich wohl durchsetzen. Der Red).

Gimme Access

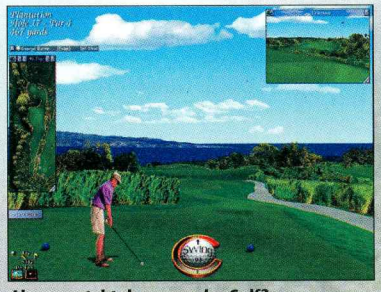
Wenn es im Genre der Golfsimulationen eine tonangebende Softwareschmiede gibt, dann ist dies wohl unbestritten die Firma Access. Dort brachte man es schon 1989 so weit, photorealistisches Bildmaterial in eine Golfsimulation einzubinden. Das, was damals eine wirkliche Pionierarbeit war, gilt heute zwar als selbstverständlich, doch ist Access stets am Golfball geblieben und hat weiter an seinem Urprogramm "Links – The Challenge of Golf" gefeilt.



So kam es 1992 zur Fortsetzung "Links 386", das speziell für die damals noch sehr seltene und vor allem teure 386er-Generation ausgelegt war. Die Grafiken wurden noch weiter optimiert und komplett auf SVGA umgestellt. Was das Gameplay betrifft, so war Access schon immer vorsichtig und arbeitete streng nach dem Motto "never change a winning team". Kleine Verbesserungen wurden zwar gemacht, doch das Grundprinzip änderte sich nicht. Mit all seinen



Das richtige Wetter für Engländer.



Aber wo steht denn nun der Golf?

Versionen und den zahlreichen Zusatzkursen gehört Links zu den meistverkauften Sportspielen überhaupt.

Da die Konkurrenz auch nicht ruht und gerade in letzter Zeit immer wieder versucht hat, mit ihren Golfspielen an die Referenz heranzukommen, holt Access nun zu einem weiteren Schlag aus. Der Titel bleibt mit "Links LS 1998 Edition" weitgehend identisch und auch am Gameplay ändert sich nichts Schwerwiegendes. Als Besonderheit präsentiert man diemal mit Arnold Palmer einen gestandenen Golfprofi, der einen dezent durch das Spiel führt. Ob als digitalisierter Spieler oder interaktiver Lehrmeister – Palmer ist einem stets ein treuer Begleiter. Wenn man bedenkt, was der gute Mann für einen Stundenlohn für sich beansprucht, kann man auch getrost mit seinem digitalisiertem Abbild durchaus leben.

Die herausragendste Neuerung liegt, was die Grafik betrifft, diesmal im Detail. Mit den entsprechenden Video-RAM ist selbst eine Auflösung von 1600x1200 oder höher möglich. Natürlich sprengt das dann auch das erträgliche Maß an Rechenzeit bei weitem, und so bleibt man meist in den unteren Auflösungen, die aber auch durchaus auch noch beachtliche Aussichten offenbaren.

Natürlich ist auch das Spielen über Netzwerk und Modem möglich, das Menschen aus der ganzen Welt endlich einmal ohne eine teure Flugreise zu ihrem Sport kommen läßt. Die Kurse des Vorgängers lassen sich komplett in das neue Werk übernehmen. Für Golfer ist Links immer noch die beste Wahl und dürfte auch so schnell nicht zu überbieten sein. An Grafik und Sound läßt sich kaum noch etwas verbessern, und die Spielbarkeit ist auch sehr gut. Besitzer des Vorgängers sollten eventuell noch einmal über den Sinn des erneuten Kaufes nachdenken, da man sich über die Verbesserungen im Detail eventuell streiten kann. Aber wer so ein echter Golfer ist, dem kommt es auf die paar Mark auch nicht mehr an...

Links LS 1998 Edition

Alternativen:
PGA Tour Pro
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Sim Golf
Maxis ● ca. 100 Mark
Ein Spiel in Kapalua/Maui
Reisebüro ● ca. 4000 Mark

Hersteller: Access
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX2/66, 12 MB RAM (16 MB unter Windows), SVGA, Windows 95

Pro
Grafisch optimal
Einsteigerfreundlichkeit
Kurse originalgetreu umgesetzt

Kontra
Wenig Abwechslung (liegt aber in der Natur des Golf)

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	19 von 20
Sound:	17 von 20

Sportspiel
Total: 89

F-16 Fighting Falcon

61000 Fuß über glühendem Wüstensand, über sich das dunkle Blau der Stratosphäre. Markus Brodrick treibt in Arbeitspausen gern Schabernack.

Vor noch nicht einer Stunde saß ich am Schreibtisch im Power-Tower, die ätzende Sonne über Enschede dörrte mein Hirn aus. Es kam, wie es kommen mußte, eine mittelschwere Schreibsperre machte sich breit. Nichts würde mir mehr helfen können, gar nichts. Oder vielleicht doch? Jetzt sitze ich im Cockpit einer F 16, das Außenthermometer zeigt -52° Celsius, und mir geht es schon viel besser.

Up, Up, and away

Digital Integrations hat mit dem F-16 Fighting Falcon einen Flugsimulator auf die Beine gestellt, der den Fliegern unter den Zockern zu gefallen wissen wird. Das Vorbild dieses Games, die F 16, wurde als Luftüberlegenheitsjäger konzipiert, der getreu der Devise "First look, first shoot, first kill" jedes erdenkliche Ziel in Schutt und Asche verwandeln kann. Damit das ultrateure Fluggerät nach Möglichkeit die heimische Piste oder den heimatlichen Flugzeugträger wiedersieht, verpaßten die Ingenieure diesem Fluggerät nicht nur einen leistungsstarken Antrieb, sondern statteten es auch mit überlegenen Flugeigenschaften aus. Genau diese Vorzüge übernahmen die Programmierer von Digital Integrations. Die Schwerpunkte bei der Entwicklung dieses Games lagen nicht in atemberaubenden Bodensichten und einer Unzahl bis zur letzten Niete genau gerenderten Boden- und Luftziele, sondern konzentrierten sich auf die guten Flugeigenschaften des Jets.

Anm. des Chef(raus)fliegers: Eine am Boden befindliche Niete zeichnet für diesen Artikel verantwortlich...



...und schon befinden sich Flugzeug und tollkühner Lenker über Terra Inkognita



Gar nicht so schlecht, die Darstellung des Cockpits

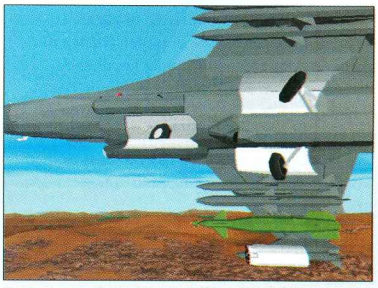
Die Szenarios dieses Games führen Sie an die immer wieder aktuellen Kampfschauplätze dieser Welt. Während Ihrer Missionen über Zypern, Korea und Israel werden Sie Ihr Können als Pilot unter Beweis stellen müssen. Sollten Sie während der ersten Kampfeinsätze feststellen, daß Sie noch ein wenig trainieren müssen, können Sie den Umgang mit Ihrem Jet während eines Aufenthaltes in der Nellis Air Force Base, USA, perfektionieren. Als kleinen Trost für die recht dürftige Bodensicht und mit wenig Details geschmückten Ziele ist Ihr Jet mit einem detailgetreuen, funktionellen Cockpit ausgestattet. Auf die wichtigsten Details des Spielgeschehens konzentriert, können Sie ihre Einsätze gelassen angehen.

Mehr Spieler – mehr Spaß

Die Stärke dieses Games liegt mit Sicherheit im Multiplayermodus. Mit dem Fighting Falcon müssen Sie sich nicht alleine in den Weiten des Himmels vergnügen. Bis zu 16 Spieler können im Dogfight gegeneinander antreten oder im ultimativen Capture-the-Flag-Game versuchen, die gegnerischen Hauptquartiere zu vernichten.

Anm. des Chefkläffers: Dogfight? Na, dann hatten Deine Rottweiler ja sicher sehr viel Spaß.

Alles in allem ist dieses Game ein sehr handlicher Flugsimulator, der weder allzu hohe Ansprüche an die Hardware stellt noch vom Spieler eine ewige



Mit diesem Fahrgestell sollen Sie gleich landen

Einarbeitungszeit verlangt. Dank gutem Handbuch sind Sie schneller in der Luft, als Sie dieses Review gelesen haben. Wir finden, daß ambitionierte Hobbypiloten ruhig einen genaueren Blick auf dieses Game werfen sollten.

F-16 Fighting Falcon

Alternativen:
Neun Stunden Nichtraucher-Flug zur E3 nach Atlanta
iF 22
Interactive Magic ● ca. 90 Mark
Jet-Pilot bei der Bundeswehr

Hersteller: Digital Integration
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486/66, 16 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Guter Multiplayermodus
Anfängergeeignet
Umfangreiche Anleitung

Kontra
Krümelige Bodensicht
Eckige Grafiken

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	10 von 20

Flugsimulation
Total: 73

REVIEW

Blood Omen: Legacy of Kain

Für Nico Winkelhaus stehen die Vorzeichen blutig: Er verwandelt sich kurzfristig in einen Vampir.

Wild zuckt der Blitz. Donnernd poltert der Wind über den nebligen Kirchhof. Die dumpfen Klänge der Turmglocken erschaudern die keuchende Person, die um Mitternacht am Rande des Friedhofs entlang eilt. Plötzlich vernimmt sie ein Flattern. Sie kreischt. Doch es ist zu spät. Die Fledermaus saugt ihr das Blut aus dem Körper – bis der letzte Tropfen aufgeschluckt ist ...

Anm. des Chefvampirs: Diese Person heißt nicht zufällig Thomas Richter?

Wo ist Batman?

So etwa könnte man sich eine spannende Szene in einem Horrorfilm vorstellen. Wer beim Stichwort Vampir allerdings an den putzigen "Vampy" aus der gleichnamigen Kindersendung denkt, gehört nicht zur Zielgruppe von Activisions Action-Rollenspiel Blood Omen: Legacy of Kain. Einen tapferen Flattermann in hautengem Kostüm auf der Jagd nach schlechten Schauspielern (im letzten Fall: "Mr. Freeze") werden Sie auch nicht antreffen. Statt dessen flattern Sie in die Rolle von Kain, dem jüngsten Sohn einer Adelsfamilie. Trotz der Warnung eines Bekannten macht er sich eines finsteren Tages auf den Heimweg – und wird brutal ermordet. Statt im Paradies mit Eva Äpfel und Schlangen zu essen, schmollt er nun in der Hölle. Dort bietet ihm ein gewisser Mortanious ein zweites Leben an. Ohne über die Konsequenzen nachzudenken, sagt Kain zu, mit dem einen Ziel im Kopf: Rache!



Hier suchen Sie sich die gesammelten Waffen und Zaubersprüche aus

Hätte der junge Bursche doch das Kleingedruckte im Lebensvertrag gelesen. Denn fortan muß er als Vampir sein Dasein fristen auf der ständigen Suche nach Blut. Im Stil von Diablo kämpft er sich in isometrischer Perspektive durch düstere Dungeons, sammelt Zaubersprüche und plaudert mit Leuten – wenn er ihnen nicht gerade das Blut aus den Adern saugt. Der rote Saft ist nämlich Lebensenergie für ihn. Gefechte erschöpfen ihn genauso wie ein Aufenthalt im Freien, erst recht bei Regen. Dann muß nachgetankt werden.

Anm. des Cheftankers: Bei der Tankstelle mit dem blauen Karo?

Besonders leicht hat man es, wenn Unschuldige im Dungeon angekettet sind. Diese sind mühelos zu finden anhand des Gejammers. Einfach an das Opfer herantreten, die Steuerungs-Taste drücken – und prost. Da aber freilich nicht überall gefesselte Personen lauern, muß auch mal ein Feind herhalten. Kurz bevor ein Gegner stirbt, taumelt er durch die Gegend. Wer jetzt erneut zuschlägt, tötet ihn. Ergiebiger ist es, wenn man statt dessen sein Blut aufsaugt.

Hex, hex!

Neben dem normalen Menschenblut muß Kain auch blaues Blut saugen – nein, nicht von

Das Intro

Daß Blood Omen nichts für zarte Gemüter ist, beweist bereits das Intro.



Ein teuflisches Geschöpf geht seiner Lieblingsbeschäftigung nach: ...



...dem Töten! Auch Kain muß dran glauben, ...



...also findet er sich in der Hölle wieder.

Adeligen, sondern von Geistern, welche durch die Verliese huschen –, um genug Energie für die Zaubersprüche zu besitzen. So kann er sich bei Gefahr in einen sicheren Ort teleportieren; um Flüsse zu überqueren, verwandelt er sich in einen Wolf oder in einen



Am Tage kämpft Kain nicht besonders gut



Prost! Hier wird dem Gegner sein Blut ausgesaugt

Nebel. Im Laufe des Spiels kann er bis zu 22 Sprüche finden.

Zur Verteidigung dienen verschiedene Waffen und Panzerungen. Die Rüstung "Chaos" sorgt beispielsweise dafür, daß Gegner dieselben Verletzungen davontragen, die sie Kain zufügen. Mit Äxten, Keulen und Eisen- und Flammenschwertern geht es auf die Feinde los. Dank des "Seelenräubers" kann Kain seine Rivalen mit nur einem Schlag in die Luft sprengen. Natürlich existieren auch Angriffs-Zaubersprüche. So bewirkt der Spruch "Haß auslösen", daß alle Gegner in Sichtweite verrückt werden vor Zorn und sich gegenseitig anarchisch angreifen.

Wenn Kain nicht gerade in einen Kampf verwickelt ist, öffnet er Kisten in der Hoffnung auf Power-Ups oder neue Zaubersprüche. Schalter und Hebel müssen in einer



Dieser Krieger ist im wahrsten Sinne des Wortes kopflos

bestimmten Reihenfolge betätigt werden, um Türen zu öffnen oder andere Hindernisse aus dem Weg zu schaffen. Wenn er ein Dungeon verläßt, muß er auf die Tageszeit achten, die die Sonnenuhr auf der Statusleiste anzeigt. Am Tag sollte auf Kämpfe verzichtet werden, ist Kain zu dieser Tageszeit doch entschieden schwächer als zu nächtlicher Stunde.

Rache geübt – und jetzt?

Nachdem Kain genug Blut, Zaubersprüche und Waffen gesammelt hat, um sich an seinen Mördern zu rächen, ist sein Durst nach Vergeltung gestillt. Wenn es nach ihm ginge, würde er gerne wieder zum Leben als normaler Mensch zurückkehren. Aber so leicht macht es ihm Mortanius nicht. Zunächst muß er die neun Säulen von Nosgoth finden. Dort angekommen, erwarten Kain noch einige Überraschungen. Bis Sie diesen Punkt erreichen, müssen Sie lange durch Dungeons wandern, bis zu 114 verschiedene Gegner bekämpfen und Zaubersprüche ausprobieren.

Schaurige Geisterstunde

Blood Omen ist ein spannendes Action-Rollenspiel, das seinen Reiz durch die komplexe Spielwelt und den guten Sound bezieht: Ununterbrochen erklingen atmosphärische Melodien, Stimmen flüstern in allen Ecken, Gefangene stöhnen bedauernswert realistisch. Lediglich die deutsche Synchronisation wirkt eher unprofessionell: Schaudern werden Sie



Manche verlieren schnell den Kopf...

höchstens wegen der vergeblichen Versuche der Sprecher, spannend zu erzählen. Grafisch präsentiert sich das "Erbe von Kain" auf durchschnittlichem Niveau. Die zwischendurch eingestreuten Videosequenzen sind zwar gelungen, die Spielgrafik aber ist zu pixelig – spätestens seit Diablo wissen wir, wie es besser geht. Ebenfalls schlecht ist die umständliche Savefunktion: Sie müssen in einem Verlies extra zu einem deutlich gekennzeichneten Punkt laufen, um speichern zu können. Da Kain Unschuldige tötet, aber eigentlich anständig ist, weiß die Story zu gefallen. Leider ist sie aber sehr linear aufgebaut, alternative Wege sind nicht vorhanden.



Diese Gestalt namens Mortanious erweckt ihn wieder zum Leben,...



...allerdings muß sich Kain mit dem Vampirdasein zufriedengeben.

Blood Omen: Legacy of Kain

Alternativen:
Diablo
Blizzard ● ca. 90 Mark

DSA 3: Schatten über Riva
Attic/TopWare ● 49,95 Mark

Zur Blutspende gehen

Hersteller: Crystal Dynamics / Activision
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Komplexe Spielumgebung
Atmosphärischer Sound

Kontra
Lineare Handlung
Durchschnittliche Grafik
Mäßige Synchronisation

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	16 von 20

Action/Rollenspiel

Total: 76

Hitman

Obwohl Nico Winkelhaus passionierter Nichtraucher ist, testet er das Spiel vom Label Marlboro Music.

Ein Spiel von Marlboro Music? Muß man da um die Wette rauchen? Und warum ausgerechnet ich, wäre Chefqualmer Klaus dazu nicht besser geeignet? Das waren die ersten Fragen, als mir jener Hitman zum Besprechen anbot. Nachdem er mir aber verklickerte, daß Hitman kein Werbespiel sei und mit Zigaretten eigentlich gar nichts zu tun habe, machte ich mich an den Test – und war nach vier Stunden fertig. Denn Hitman ist ein kurzer, selbsternannter "interaktiver Film", der das Adjektiv "interaktiv" gar nicht verdient. Aber zunächst zur Story.

Hartes Leben

Der jung-dynamische Al Baxter hat's nicht leicht. Nachdem ihn seine Frau auf die Straße gesetzt hat, muß er sich als Hot-Dog-Verkäufer seine Brötchen verdienen. In Geld schwimmt er nicht gerade, zumal seine Ex dazu noch Unterhaltszahlungen verlangt. Doch dann kommt die Chance seines Lebens: Er darf sich als Musikmanager versuchen, und das gleich für drei Bands auf einmal. "Srub" findet keinen Anklang in den Medien. Um Journalisten auf die Gruppe aufmerksam zu machen, muß also ein Konzert organisiert werden. "Bananafish" hat zwar genug Erfolgspotential, benötigt aber unbedingt ein Video für die neueste Single. Der dritten Independent-Band "Urban Voodoo" fehlt ein Plattenvertrag. Diese Probleme müssen Sie lösen, denn ab jetzt schlüpfen Sie in die Rolle des Al Baxter.

Die Spieloberfläche teilt sich in mehrere Elemente auf. Im Videofenster in der Mitte wird der technisch solide Film gezeigt. Ein angehaltenes Video signalisiert, daß Sie in Aktion treten können. Verändert sich der Cursor in einen Kreis, darf geklickt werden – dann läuft der Film weiter. Ein Klick auf die Dame rechts daneben zitiert Angie herbei, als unterbelichtete Sekretärin und heimliche Flamme. Sie kann mit Bandmaterialien dienen und ist für einen kleinen Flirt zwischendurch immer zu haben. Die zuletzt abgespielte Szene über eine Band können Sie über die Knöpfe auf der linken Seite wiederholen lassen. Unter dem Videofenster befindet sich das "Rolodex", in dem Al seine Visitenkarten sammelt. Erhält er eine neue, kann er via Telefon oder bei einem direkten Besuch mit der Person in Kontakt treten. Dialoge können Sie oftmals im gebräuchlichen Multiple-Choice-Verfahren beeinflussen, bei dem von drei vorgegebenen Möglichkeiten meistens zwei falsch sind.

Logisches Denken hilft nicht weiter, denn zumeist haben die Antworten mit der Vorgeschichte nichts zu tun – wie beispielsweise in einer Szene zu Beginn: Al möchte einen gewissen John sprechen. Das Gegenüber am Telefon entgegnet: "Meinst Du



Am Anfang müssen Band-Infos in einer hübschen Collage gefunden werden – hier von "Scrub"...



...und hier von "Urban Voodoo"



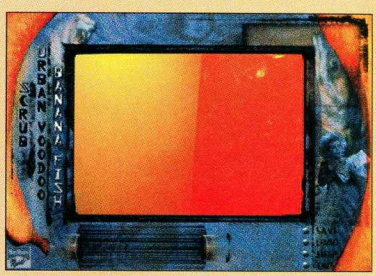
Im Arbeitszimmer stinkt es bestimmt nach Fisch



Wir denken, er steckt in einer Umkleide, also öffnen wir den linken Vorhang...



...und stören unfreiwillig ein aktives Pärchen. Weiter geht's in der benachbarten Kabine,...



...wo wir allerdings niemanden antreffen. Gut, dann überprüfen wir einfach den Umkleideraum Nummer 3...

Wo ist Jason?

In dieser Szene befinden Sie sich im Einkaufsbummel mit den Jungs von "Banana Fish". In einem Laden wird allerdings Band-Mitglied Jason gesucht.



...Hoppla, die Frau mit der extravaganten Tönung freut sich ganz und gar nicht über unseren Besuch. Letzter Versuch: die rechte Kabine...



... Und schau' an: Da ist er!

John John?" Mögliche Antworten: "Kann John John unter Wasser singen?", "John John klingt verkehrt" und "Will er, daß Du ihn so nennst?". Alles klar?

Interaktiv?

Der gravierendste Minuspunkt ist allerdings die mäßige Interaktivität. Ein Beispiel: In einer Szene muß ein Modegeschäft gefunden werden, damit "Banana Fish" neu eingekleidet wird. Drei Punkte sind im gestoppten Film anklickbar: der Rücken einer, wie sich gleich herausstellt, weiblichen Person sowie zwei Eingänge.

Anm. des Chefzweideutigkeitensammlers: Hilfe, ich sterbe vor Lachen!

Ich entscheide mich zunächst für die Person. Nachdem Al aus dem Auto gestiegen ist, entpuppt sich die Unbekannte als Dolores, die hysterische Ex-Frau von Al, und verprügelt ihn, bis er bewußtlos ist. Nachdem ihn die Jungs von "Banana Fish" wieder wachgerüttelt haben, tragen sie ihn zurück in den Wagen. Jetzt müßte Al eigentlich total erschöpft im Auto bleiben. Aber nein! Wenn ich jetzt auf den einen Eingang klicke, steigt er putzmunter und mit sauberem Anzug aus dem Fahrzeug, als wäre nichts geschehen. Da stört es natürlich nicht, daß er beim Betreten der Tür ein weiteres Mal verprügelt wird, diesmal jedoch von einem Straßenräuber. Beim dritten Versuch ist der Laden endlich gefunden. Al verläßt wiederum adrett und topfit den Wagen und geht mit den Bandmitgliedern einkaufen.

Das ist nur ein Beispiel, das aber deutlich zeigt, wie linear die Story ist. Trotz mehrfacher Wahlmöglichkeiten beschränkt sich die Interaktivität auf zwei Dinge: richtige oder falsche Entscheidung? Die drei Zwischenspielchen sind grafisch zwar hübsch, aber entweder zu banal gestaltet (Regler am Mischpult immer auf gleicher Höhe halten) oder zu friemelig zu bedienen (Song aus Teilstücken umständlich zusammenbasteln).

Zieht man diese "Unterbrechungen" ab, bleibt ein unterhaltsamer und gut synchronisierter Film mit abgefahrenen Charakteren, aber ohne spielerischen Nährwert übrig.

Schade nur, daß das Hauptthema "Musik" etwas zu kurz kommt. Gerade mal einen Song pro Band bekommen Sie im Spiel zu Gehör. Doch man zeigte sich großzügig und bekommt zum Spiel eine Extra-Audio-CD, vollgepackt mit Stücken der drei Gruppen. Für rund 50 Mark ist Hitman trotz seiner Kürze also akzeptabel in puncto Preis-/Leistungsverhältnis.



James Brown lebt! Nein, das ist der leicht verrückte Club-Manager, den Sie besser nicht übers Ohr hauen sollten

Hitman

Alternativen:
Harvest of Souls
Sierra ● ca. 100 Mark
9 – The Last Resort
GT Interactive ● 89,95 Mark
Kinobesuch mit Popcorn & Cola
rund 20 Mark

Hersteller: Marlboro Music /CDV
Preis: 49 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gute Synchronisation
Abgefahrene Charaktere

Kontra
Wenig interaktiv
Spielerisch mager

Spiel-/Dauerspaß:	**15 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**12 von 20**
Sound:	**14 von 20**

Adventure
Total: 49

REVIEW

Constructor

Weil es Frank Fischer kürzlich gelungen ist, aus dem Redaktionsstaub eine Burg zu bauen, wurde er nun mit einem größeren Projekt betraut.

Wie schwer man es als Baulöwe hat, dürfte mittlerweile, Jürgen Schneider sei Dank, hinlänglich bekannt sein. Doch während dieser Herr scheinbar nicht einmal mehr seinen Florida-Urlaub bezahlen konnte, scheitern derweil tausend andere Menschen seines Schlages an ganz anderen Problemchen. Nicht nur die Banken spielen einem nämlich übel mit, sondern auch so manch andere Gegebenheit. Damit man den Bausparer Schneider, der sich jetzt gerne den Bau sparen würde, ein wenig besser verstehen kann, hat System 3 nun in Kooperation mit Acclaim ein entsprechendes Spiel veröffentlicht. Was bei Sim City zu geradlinig, bei Theme Park zu automatisch und bei Populous zu klein abläuft, das soll Constructor endlich optimieren.

Der Spieler startet mit einem bescheidenen Grundstück sowie ein paar Mark Kleingeld auf der Bank. Damit man auch sofort richtig aus den Startlöchern kommt, empfiehlt es sich, zuerst ein Sägewerk zu bauen, mit dessen Hilfe man dann ein paar Blockhäuser für seine Belegschaft aus dem Boden stampfen kann. Wer sich an dieser Stelle an Die Siedler erinnert fühlt, hat nicht ganz unrecht. Langsam, aber sicher erweitert man als Bauherr die Infrastruktur und das Territorium, bis man eine ganze Stadt samt Industrie, Wohnhäuser und Polizei sein Eigen nennen kann. Anders als z.B. bei Sim City, werden die Häuser bei Creator nicht von alleine gebaut. Wie es sich gehört, spielt die Arbeiterschaft eine zentrale Rolle. Fast wie man es von den "Bullfrog-Themes" kennt, werden die fleißigen Helfer als kleine Sprites dargestellt, die erst zum jeweiligen Einsatzort gerufen werden müssen. Die kleinen Symbole, mit deren Hilfe man die Belegschaften nach Wunsch zusammenstellen kann, sind leider etwas unübersichtlich und eigenwillig geworden, so daß man, zumindest in dieser Hinsicht, nicht um die Lektüre des Handbuchs herumkommt.

Aller guten Dinge sind fünf

Das Spiel selbst ist in fünf verschiedenen Módi spielbar. Der erste und wohl auch interessanteste nennt sich vielsagenderweise "Financial". Ziel ist es, reichster Mann der Welt zu werden, ob das Bill Gates nun paßt oder nicht. Wie und wo die Menschen im Staate leben spielt überhaupt keine Rolle – wichtig ist nur, daß die Einkünfte stimmen. In einem anderen Szenario muß man möglichst reichhaltig bauen und wieder ein anderer sieht die Weltherrschaft vor. Spätestens hier erinnert einen Constructor auch ein wenig an den Brettspiel-Klassiker *Risiko*.



Ob die Traffordsche Villa auch ein wenig Feuer verträgt?

Ein netter Modus für experimentierfreudige Häuslebauer dürfte "Utopian State" sein. Hier ist es Aufgabe des Spielers, eine Welt der absoluten Ausgeglichenheit und Streßfreiheit zu erschaffen. Eine Welt, in der sich alle wohl fühlen und alle ein heimeliges Zuhause haben – nett, nicht wahr? Finanzen sind in diesem Modus absolut nicht relavant und helfen einem lediglich, die schöne neue Welt zu verwirklichen. Selbst Anarchisten dürften an diesem Spiel ihre Freude haben.

Natürlich stellt sich einem auch allerlei unholdes Volk entgegen. Hausbesetzer rufen auf Ihrem Grund und Boden die Anarchie aus, Clowns stecken Ihre Häuser in Brand und Geister vergraulen Ihre Mieter. Wohl dem, der die nötige übersicht hat, um alle Probleme in den Griff zu bekommen. Natürlich lassen sich die unliebsamen Störenfriede auch für die eigene Seite gewinnbringend einsetzen. Die



Hier residieren die Redakteure der PC Power.



Das seltsam kopflastige Haus ist eine Kommune.



Wie wär's mit ein wenig friesischem Flair?

einzelnen Mittel, die so ein Constructor hat, sind allesamt nicht ganz ernstzunehmen.

Besonders, wenn man die sympathischen Hippies anschaut, so drängt sich einem der Verdacht auf, daß der Gamedesigner vielleicht doch seine eigene Vergangenheit mit ins Spiel eingebaut haben könnte. Auf einer der berüchtigten Straßenparties wird zum Beispiel jeder ehrbare, beschäftigte Arbeiter von seinem ursprünglichen Vorhaben abgebracht und hat nur noch das Bedürfnis, mitzufeiern. Ob das an der lauten Musik oder an den Joints liegt, sei einmal dahingestellt. Neben den unpolitischen Lebenskünstlern gibt es natürlich auch noch echt kriminelle Elemente, mit deren Hilfe man die Gegner mürbe machen kann.



I'm afraid of no ghosts!

Die Mieterschaft im Power-Tower

Die technische Seite des Spiels ist keineswegs schlecht, zu Luftsprüngen dürfte es jedoch auch nicht kommen. Auch wenn man es nicht unbedingt als Kopie bezeichnen möchte, so vereint Acclaims neuer "Bausatz" doch allerlei Elemente, die einem in ähnlichen Programmen schon das eine oder andere mal begegnet sind. Der rechte Spielspaß kommt erst auf, wenn man sich im Netzwerk mit bis zu vier Personen die Köpfe, bzw. Scheiben einschlägt. Bei diesem Spiel kommen die interessantesten Eigenheiten der Spieler zum Vorschein. Thomas ließ sich z.B. nicht mehr von seinen Geistern abbringen, während Markus ständig versuchte, irgendwelche Hundehütten für Rottweiler zu bauen. Michel avancierte zum neuen Multi, und Frank war nur noch darauf aus, mit den Hippies wilde Feten zu feiern.



Wenn das der Mieterbund erfährt...



Die Hippies erinnern mich irgendwie an meine Ex-Freundin...



Der Psycho-Clown bringt so manchen Bauherrn zum Weinen.

Wer Aufbauspiele mag, der wird den Kauf von Constructor sicher nicht bereuen, hat er doch vor allem auch die Möglichkeit, endlich einmal das Netzwerk für ein Spiel aus diesem Genre zu verwenden. Vielleicht kann man ja sogar einmal seinen Wohnungsvermieter für ein Spielchen begeistern, um ihm zu verdeutlichen, daß es noch viel schlimmere Mieter auf Erden gibt, als einen Redakteur der PC Power.

Wer jedoch keine Möglichkeit hat, im Netz zu spielen, sollte eventuell vorher kurz probespielen. Gerüchte, daß Jürgen Schneider mittlerweile für die Softwareindustrie arbeitet und sich für das Design von Constructor verantwortlich zeichnet, konnten bisher noch nicht bestätigt werden. Doch vielleicht keimt in ihm ja wirklich irgend eine Idee in dieser Richtung, und vielleicht liegt Sim Knast schon in der Schublade einer Spieleschmiede.

Constructor

Alternativen:
Sim City 2000
Maxis ● ca. 80 Mark
Theme Hospital
Bullfrog/Electronic Arts ● ca. 90 Mark
Schaufel für den Sandkasten
Spielwarenhandel ● 2,99 Mark

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX2/66, 8 MB RAM, VGA,
DOS oder Windows 95

Pro
Guter Netzwerkmodus
Technisch solide

Kontra
Schon mal gesehen
Weniger Motivation im Einzelspieler-Modus

Spiel-/Dauerspaß:	**40 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**16 von 20**

Wirtschaftssimulation
Total: 78

Hardcore 4x4

Nico Winkelhaus wagt sich an seinen ersten Test, nimmt Platz in einem Truck und behauptet vorab: Langweiliger als holländische Autobahnen kann's gar nicht werden.

Daß Holländer nicht Auto fahren können, ist ein Vorurteil. Daß aber holländische Autobahnen stinklangweilig sind, ist eine Tatsache. Gemächlich schleichen dort Niederländer mit 120 km/h, weil sie schneller gar nicht fahren dürfen.

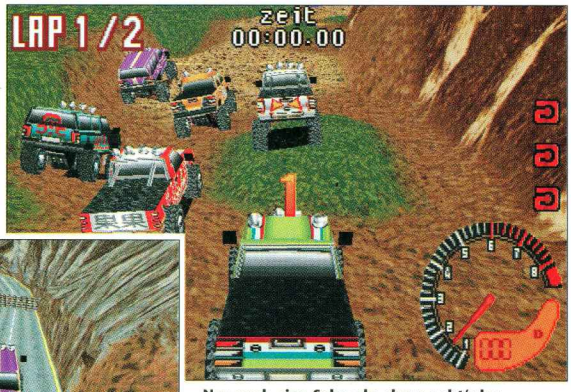
Anm. des Chefrasers: Tja, bei mehr als 50 km/h zu schnell ist nicht etwa der Führerschein, sondern das Auto weg...

Gut, in Hardcore 4x4 fahren Sie sogar noch langsamer, dafür ist dort aber mehr Action angesagt. Abseits vom Asphalt hopsen Sie mit schweren Trucks über extrem bergiges Gelände. Mehr als 100 Sachen wird der Tacho nie anzeigen, weil Sie ständig mit Hügeln und steilen Hängen konfrontiert werden. Als ob das noch nicht genug wäre, verschlechtert das launische Wetter mit Nebel, Regen, Schnell- und Sandstürmen die Sicht.

In Teufels Küche

Anfangs stehen sechs Strecken zur Wahl. über wacklige Felsbrocken und dünne Brücken führt Sie der "High Camber Pass". Wegen seiner tiefen Spalten ist der "Dynamite Canyon" etwas schwieriger zu erklimmen. Im "Rockridge" geht's durch ein großes Waldgebiet, während Sie die "War Zone" in den nahen Osten entführt – Schneestürme inklusive, aber leider ohne Fata Morganas.

Weiter geht's in der "Feathers Passage", einer schikanenreichen Gebirgsstrecke. Auf gelegentlich asphaltierten Untergrund lockt Sie die Strecke "Dunne Forest". Schließlich befahren Sie "Devil's Kitchen", eine teuflische Geisterstadt. Bevor es losgeht, müssen Sie sich noch einen geeigneten Truck aussuchen. Die sechs Boliden unterscheiden sich minimal in ihren Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Federung und Bodenhaftung. Stark ausschlaggebend für einen Sieg ist Wahl des Fahrzeugs aber nicht. Ganz dem Genre-Standard entsprechen die Rennarten: Zeitfahren, Einzelrennen und Turnier. Letzteres gestattet den Aufstieg in eine höhere Rennklasse, wo neue Trucks, neue Pisten und weitere Spielmodi (spiegelverkehrt fahren usw.) auf Sie warten. Gewonnen hat der Fahrer mit den meisten Punkten. Ähnlich wie in der Formel 1, erhält der Erste sechs, der Zweitplazierte vier Punkte und so weiter.



Nur noch eine Sekunde, dann geht's los.



Gelegentlich tauchen asphaltierte Streckenabschnitte auf.



Aus dem Weg, Du gelbes Ungeheuer!



Massenkarambolagen sind gang und gäbe.

Auf und Ab

Nachdem alle Einstellungen getätigt wurden, kann die Show beginnen. Neben den üblichen Steuerungsmöglichkeiten verfügt jeder Jeep über einen Booster, der ein paarmal zur Beschleunigung benutzt werden kann. Auffällig im Rennen ist das ewige Gehüpfe der Trucks. Das führt soweit, daß man in der Innenansicht oftmals komplett die übersicht verliert. Des öfteren passiert das aber auch in der Außenansicht. Gelegentlich fuhr ich in die falsche Richtung und blieb an einer Wand hängen, weil die Route schlecht gekennzeichnet war. Wäre wenigstens eine einblendbare Streckenkarte vorhanden, würde das nicht passieren. Dank des eher

WER RICHTIG DURCHGESCHÜTTELT WERDEN MÖCHTE, KOMMT AUF SEINE KOSTEN.

REVIEW

gemütlichen Tempos gelingt es zwar, Kurven mustergültig zu nehmen; um Schlaglöcher und andere Blockaden rechtzeitig zu umfahren, ist die Geschwindigkeit allerdings zu hoch. Hier hilft nur eins: Strecken auswendig lernen, was nicht sonderlich motiviert.

Hardcore 4x4 hat aber auch seine guten Seiten. Die Pisten sind nicht streng linear aufgebaut; hier und da finden sich Abkürzungen oder alternative Wege. Zu viele Zusammenstöße mit Wand und Gegner werden mit einem beschädigten Triebwerk bestraft. Außerdem kümmerte man sich bei Gremlin um eine vernünftige Mehrspielerunterstützung: Via Netzwerk, Internet und (Null-)Modem kann gezockt werden. Spieler mit nur einem PC danken den Programmierern für den Splitscreen-Modus, wobei darunter die Übersicht natürlich noch mehr leidet. Zwischendurch meldet sich ein englischer Kommentator zu Wort, um zum Beispiel darauf hinzuweisen, daß Ihr Gefährt an erster Stelle liegt – wie nützlich, das Bürschchen. Sein Gebrabbel dürfen Sie aber in den Optionen abstellen. Genauso wie die durchschnittliche Rockmusik, die direkt von CD abgespielt wird und einigermaßen gut zum Spiel paßt.



In der "Kriegszone" begrüßen uns gastfreundliche Araber mit Gewehr und Panzer.

Ruckelige Schlammschlacht

Weniger scherte man sich um eine vernünftige Grafik-Engine. Dem Spiel ist es deutlich anzumerken, daß es auf der Konsole geboren wurde. Lediglich Power VR- und 3Dfx-Kartenbesitzer können sich glücklich schätzen, denn mit dem Voodoo-Chip sausen die gefilterten Pixel schön flüssig am Auge vorbei. Alle anderen müssen die Grafikqualität an die Rechnerleistung anpassen. Oberflächlich betrachtet herrscht dort die Qual der Wahl: Ganze 20 verschiedene Auflösungen dürfen ausprobiert werden. Allerdings frage ich mich, wozu die Gremlin-Hirnis absurde Modi wie 1280x1024 Pixel bei 16-BIT Farbtiefe eingebaut haben. Den Rechner will ich haben, auf dem eine solche Auflösung spielbar ist. Auf einem Pentium 133 ist der 640x480er-Modus nur bedingt spielbar. Schaltet man auf 320x200 um, endet zwar das nervige Stottern, gleichzeitig verabschiedet sich aber der letzte Funken Übersicht. Also müssen wir etwas Feintuning betreiben: Die Sichtweite kann ebenso reduziert werden wie die Details des Himmels. Wem es dann noch nicht ruckelfrei genug ist, der deaktiviert die Objekte neben der Strecke.



Einer der beiden muß in die falsche Richtung fahren.



Als Führender sollten wir uns schon mal auf die scharfe Linkskurve einstellen.

Eine Kaufempfehlung kann ich Gremlins Konsolenumsetzung nicht geben. Hauptursache ist die schlechte Grafik, die nebenbei die Übersicht dezimiert. Irgendwie wirken die Trucks fehl am Platze: Spiegelungen oder sonstige Lichteffekte wurden vergessen, es paßt einfach nichts zusammen. Außergewöhnlich merkwürdig ist das Fehlverhalten der Computergegner: Bin ich Letzter und verliere für einige Sekunden den Anschluß an meinen Vordermann, kann ich diesen nicht mehr erreichen. Befinde ich mich andererseits in der Spitzenposition, fährt die Konkurrenz ungewöhnlich langsam und kommt erst eine halbe Minute später ins Ziel, während im Normalfall die Renngruppe relativ eng zusammenbleibt. Solch eine verwunderliche Künstliche Intelligenz habe ich bis dato in keinem Rennspiel erlebt. Dennoch: Wer richtig durchgeschüttelt werden möchte und große Trucks mag, kommt auf seine Kosten.



Im Hauptmenü werden alle Einstellungen bequem getätigt.



Hier suchen wir uns einen geeigneten Truck aus.

Hardcore 4x4

Alternativen:
Test Drive: Off-road
Accolade ● ca. 90 DM
Big Red Racing
Rowan/empire ● ca. 80 Mark
Teilnahme an der Camel-Trophy

Hersteller: Gremlin
Preis: 89,95 DM

Minimum:
Pentium 120, 16 MB RAM, VGA/SVGA, Windows 95

Pro
Abkürzungen in den Strecken
Abwechslungsreiche Gebiete

Kontra
Unübersichtliche Kursabschnitte
Langsame Grafik ohne 3-D-Beschleuniger
Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	30 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	10 von 20

Rennsimulation
Total: 59

REVIEW

iF22



Da ihm die Polizeihubschrauber langsam auf die Nerven gehen, ist Frank Fischer nun auf ein Vehikel umgestiegen, mit dem ihn so schnell keiner mehr einholen dürfte.

Der Kalte Krieg ist ja eigentlich vorbei, zumindest nimmt man das im Allgemeinen an. Dennoch scheinen die Nationen dieser Welt immer noch Spaß daran zu haben, neues Spielzeug zu entwickeln, an dem sich die Fortschrittlichkeit einer Nation festmachen läßt. Besonders die Amerikaner lassen es sich nicht nehmen, der Welt hin und wieder ein kleines Stückchen Spitzentechnologie zu präsentieren. Nachdem man sich am Boden mit dem neuen Abrams–Panzer erst einmal die Führungsposition erkämpft hat, zieht man nun auch in der Luft so langsam das As aus dem Ärmel. F22 heißt der Flattermann und stellt so ziemlich alles bisher Dagewesene in den Schatten.

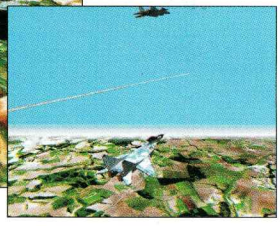
Wild Bill fliegt wieder

Grund genug für Interactive Magic, es dem amerikanischen Militär gleichzutun und auch etwas völlig Einzigartiges zu veröffentlichen. Kein geringerer als "Wild" Bill Stealy, ehemaliger Pilot und Microprose-Mitgründer, hatte bei der neuen Flugsimulation iF22 seine Finger mit im Spiel. Um der F22, dem Star der neuen Simulation keine Schande zu machen, hat sich Interactive Magic bei den Arbeiten wohl besondere Mühe gegeben. Über hunderttausend Quadratmeilen umfaßt die photorealistische Landschaft, von deren Qualität man sich anhand unserer Screenshots ein gutes Bild machen kann. Für diese Grafik wurden eigens echte Satelliten-Photos in das Spiel eingebaut. Aus dem Cockpit der Simulation sieht die Landschaft fast genauso echt aus, als säße man in einem echten Düsenjet.

FÜR DIESE GRAFIK WURDEN EIGENS ECHTE SATELLITEN-PHOTOS IN DAS SPIEL EINGEBAUT



Eigentlich sollten hier ja nähere Erläuterungen...



...zu den Screenshots stehen, aber...



...diesmal sprechen die Bilder wirklich für sich...



...so daß ich das Ganze einfach einmal...

Doch die Grafik ist nicht die einzige Stärke des Spiels. Dank eines dynamischen Missionssystems ist der Aufbau selbiger ausgesprochen logisch. Mehrmaliges Fliegen einer identischen Mission, wie man es bei vielen anderen Simulationen hinnehmen muß, fällt daher glücklicherweise flach. Auch das Cockpit wurde dynamisch gestaltet, so daß man ungehindert an all den sichtbaren Hebeln und Knöpfchen herumspielen darf und damit auch noch etwas bewirken kann. Auch an ein Kommunikationssystem wurde gedacht. Die Mehrspieleroption über Netzwerk ist mittlerweile schon fast selbstverständlich geworden und fehlt natürlich auch bei iF22 nicht. Wahlweise fliegt man in einem "Free for all"-Kampf oder in festgelegten Teams, nach dem Spielprinzip von "Capture the flag".

Drei Grafikmodi stehen dem Spieler insgesamt zur Auswahl. Während man die 640x480er Auflösung auch auf kleineren Pentiums noch halbwegs flüssig spielen kann, verlangen 1024x768 Bildpunkte natürlich entsprechend Rechenpower. Ausgesprochen glücklich dürfen sich die Besitzer einer 3-D-Accelerator-Karte schätzen, die voll vom Spiel unterstützt wird und die Grafiken so noch ansehnlicher macht. Das Flugverhalten der Raptor ist ausgesprochen gut umgesetzt, und selbst echte Cracks werden ihre Freude daran haben.



...relativ unkommentiert lassen möchte,...



...um Ihre Betrachtung nicht zu stören

Know-how wird vermittelt

Mittlerweile selbstverständlich für Interactive Magic ist das gute Begleithandbuch, das den

Exklusiv-Interview mit "Wild" Bill Stealy

Wenn schon ein so berühmter Mann wie "Wild" Bill Stealy bei iF22 seine Hände mit im Spiel hatte, dann ist uns das ein Interview wert...

PC Power: Bill, worin lag für Dich der Grund, Bewährtes zu vernachlässigen und dafür Satelliten-Bilder für das Spiel zu verwenden?

Bill Stealy: Es gibt sicherlich viele gute Flugsims mit realistischen Cockpits und sehr guten Flugeigenschaften. Aber immer, wenn ich aus dem Cockpit nach draußen schaue, sehe ich nur öde Bodengrafiken. Wie soll man sich denn da wie in einem echten Flugzeug fühlen? Also haben wir Demon-1"! entwickelt, den wir mit echten Satellitenphotos und den dazu gehörenden Höhendaten füttern, um eine neuartige Bodentextur zu erhalten. Wenn ich jetzt aus dem Cockpit meiner iF22 schaue, dann sieht es da draußen genauso aus, wie ich es aus Hunderten von Flugstunden in meiner T-38, der "Miss Magic", kenne.

PP: Hattet Ihr während Eurer Arbeiten Probleme mit den aufwendigen Routinen?

BS: Unser größtes Problem bei der Entwicklung der neuen Grafikengine Demon-1"! war, die Menge der vorberechneten Bodendaten in den Griff zu kriegen. Du kannst Dir vorstellen, daß bei mehr als 450.000 Quadratkilometern, die im Spiel enthalten sind, eine enorm große Menge an Informationen für die Darstellung am Bildschirm benötigt wird. Und dann sollte das Ganze auch noch auf einem Pentium 90 laufen. Aber wie man sieht, haben unsere Programmierer das ganz ordentlich in den Griff bekommen.

PC Power: Warum habt Ihr Euch ausgerechnet die F22 ausgesucht?

BS: Die F22 ist das erste Militärflugzeug, das für den Einsatz im 21. Jahrhundert entwickelt wurde und schon wirklich fliegt! Ein wunderschönes Flugzeug mit einer Menge Hightech drin. Paßt also ganz gut zu unserer neuen Grafikengine.

PC Power: Hätte die Arbeit an langsameren Flugzeugen die Programmierarbeiten nicht erheblich erleichtert?

BS: Warum sollten wir das tun? Die Spieler um den tollen Spaß bringen, mit einem schnellen Kampfjet durch Täler und Schluchten zu donnern? Aber als nächstes entwickeln wir eine Simulation der A-10 Warthog, für die wir allerdings die weiterentwickelte Demon-2"-Engine verwenden werden. Die A-10 fliegt zwar langsamer (sie ist schließlich speziell für die Zerstörung von Panzern und anderen Bodenfahrzeugen gebaut und das Design dieser Maschine stammt aus den 40er Jahren), aber bei seinen Angriffen auch extrem niedrig – die detaillierte Darstellung der Landschaft am Boden ist demzufolge eine neue Herausforderung für das Entwicklungsteam. Aber unsere ersten Tests sahen ganz erfolgversprechend aus...

PC Power: Als ehemaliger Pilot – würdest Du die F22 gerne mal selber fliegen?

BS: Klar, und wenn die Jungs von Lockheed mir so einen Vogel zur Verfügung stellen, ich würde sofort einen Checkride machen. Aber ich hab auch noch ein paar Kumpels bei der Air Force – wenn die Maschine im nächsten Jahrtausend in den Dienst gestellt wird, wer weiß, vielleicht ergibt sich ja mal die Gelegenheit.



PC Power: Spielst Du privat auch Computersimulationen?

BS: Computerspiele sind meine Leidenschaft. Wenn ich nicht gerade auf dem Golfplatz mein Handicap verbessere, spiele ich (zur Zeit) "WarBirds", unsere Online-WWII-Flugsimulation – schließlich muß man ja im Training bleiben.

PC Power: Welche Projekte plant Ihr in der nahen Zukunft?

BS: Wichtigste Projekte in der nächsten Zeit sind, neben der Weiterentwicklung unserer neuen Grafikengine, unsere Online-Spiele. In Kürze wird die verbesserte Version von WarBirds online spielbar sein, andere Simulationen werden folgen. Ziel ist es, eine weltweite Fangemeinde zu bilden, die alle zusammen spielen und gemeinsam Spaß haben.

PC Power: Wie wichtig ist für Euch der deutsche Spieler?

BS: Vor gut einem Jahr haben wir unsere Niederlassung in Deutschland gegründet, um noch besser auf die Wünsche und Bedürfnisse der deutschen Spieler eingehen zu können. Mittlerweile werden alle IMagic-Programme ins Deutsche übersetzt, und viele Anregungen und Ideen für neue Projekte kommen auch aus Deutschland.

PC Power: Möchtest Du noch ein paar abschließende Worte an unsere Leser richten?

BS: Ich möchte, daß die Spieler, die unsere Produkte kaufen, Spaß damit haben und vielleicht das eine oder andere aus den Hintergrund-informationen des Handbuches lernen können. Das Wichtigste ist aber: Have fun & Check Six!



Neuling gezielt mit der Steuerung und dem Know-how des Fliegens vertraut macht. Als besonderes Schmankerl hat man eine komplette, riesige Navigationskarte der Szenarios beigelegt. Nach den Schwachstellen dieses Spiels muß man wirklich schon mit der Lupe suchen. Vielleicht werden einige Spieler die heißen Dogfights vermissen, aber die F22 ist nun einmal eher für den Fernkampf gedacht. Auch sieht der Boden aus direkter Nähe nicht mehr so realistisch aus wie aus weiter Entfernung, doch auch hier muß man wieder sagen, das sich die Raptor in großer Höhe ohnehin am wohlsten fühlt.

Mit iF22 läutet Interactive Magic ein neues Simulations-Zeitalter ein. Innovative Ideen, wie z.B. die aktiven Cockpit-Kontrollen und herausfordernde Missionen, vermischt mit einer unglaublich realistischen Landschaftsgrafik, setzen einen neuen Standard, an dem sich jede kommende Simulation messen lassen muß. Um dieses Spiel kommt wohl kein Hobby-Pilot herum.

iF22

Alternativen:
Air Warrior II
Interactive Magic ● ca. 90 Mark
Longbow Gold
Electronic Arts/Jane's ● ca. 90 Mark
Flying Corps
Rowan/empire Interactive ● ca. 100 Mark

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, SVGA, 16 MB RAM, DOS oder Windows

Pro
Unglaublich detaillierte Bodengrafik
Gutes Flugverhalten
Einsteigerfreundlichkeit

Kontra
Wenig Dogfights

Spiel-/Dauerspaß:	**46 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**19 von 20**
Sound:	**17 von 20**

Flugsimulation
Total: 91

REVIEW

Imperialismus

Martin Mirbach gibt wieder mal alles. Aber wenn man die Welt beherrschen will, ist alles andere einfach nicht genug.

"Und als er über sein Reich sah, weinte er, weil da nichts mehr war, das es noch zu erobern gab." Jedermann, der die Qual einer humanistischen Schulbildung genießen durfte, wird sich wohl sein Leben lang an diesen Satz aus dem Griechischunterricht erinnern. Er wird Alexander dem Großen zugeschrieben, der mit dem Zenit seiner Erobererkarriere auch das Ende seiner Träume erreicht hatte. Trotzdem sollte dieses Beispiel Sie nicht zum Nikophobisten werden lassen, sondern vielmehr den Tatendrang in Ihnen wecken.

Anm. des Cheftäters: Seit wann bist Du nikophob (außerdem wird der mit "c" geschrieben), ich dachte, Du seist marcophob?

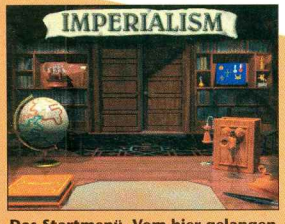
(Anm. des Layouters: Sonst ist er klaus(tr)ophob...)

(Anm. des Verlagsleiters: Mirbachs Fremdwörter, die wievielte?)

Machen Sie doch einfach eine ähnliche Karriere. Und falls Ihnen Alexanders Vorgehensweise zu blutig war, versuchen Sie's doch mit ökonomischen Mitteln. Werden Sie Industrieller und reihen Sie Ihren Namen in die Phalanx der Thyssens und Krupps ein, oder übertreffen Sie diese sogar bei weitem. Die Möglichkeit dazu bekommen Sie jetzt. Von Mindscape. Sie heißt: Imperialismus.



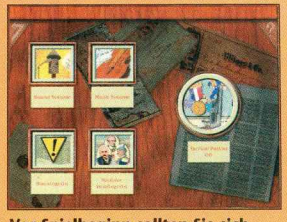
Wer nicht hören will, muß fühlen. Auch die Kriegführung steht Ihnen in Imperialismus zur offen



Das Startmenü. Vom hier gelangen Sie ins Spiel, zur Bestenliste oder zu den Voreinstellungen

Auf einen Blick

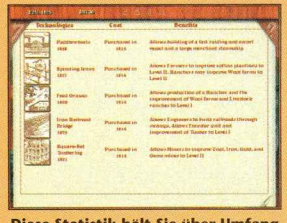
Sowohl Benutzerführung als auch die Übersicht über das Spielgeschehen kommen bei so gestalteten Grafiken nicht zu kurz. Sehen Sie selbst:



Vor Spielbeginn sollten Sie sich entscheiden, ob Sie Briefings mit Ihren Ministern abhalten und die Schlachten höchstselbst schlagen wollen



In der Zeitung informieren Sie sich über weltweite Entwicklungen – und aktuellen Klatsch. In der Endversion selbstverständlich auf Deutsch



Diese Statistik hält Sie über Umfang und Zustand Ihres Imperiums auf dem Laufenden, während...



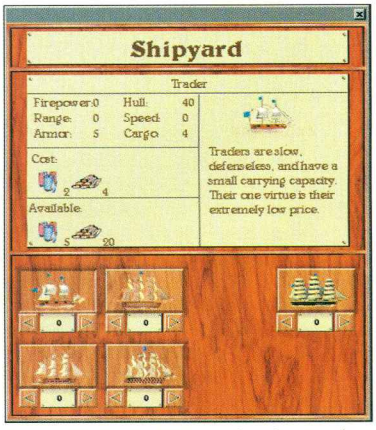
...diese hier Aufschluß über Angebot und Nachfrage auf dem Weltmarkt gibt

Fortschritt für alle

Imperialismus spielt in einer Phantasiewelt, die unserer Erde auffallend ähnelt. Und zwar einerseits durch die Konstellation der Nationen und Kontinente, andererseits durch deren wirtschaftlichen, industriellen, militärischen und politischen Status. In diesen Bereichen orientiert sich das Spiel an einer Epoche, die die Welt geprägt hat, wie kaum eine andere: die industrielle Revolution. Denn mit der Industrialisierung des traditionellen Handwerks, der Errichtung riesiger Fabriken und der rasanten Technologisierung ging es gleichzeitig auch um Macht. Nur den industriell stärksten Nationen war es möglich, zu expandieren und ihren wirtschaftlichen und politischen Machtbereich auch auf anderer Länder auszudehnen.

Ideal für jeden Neuling und erste Wahl für alle Profis

In Imperialismus übernehmen Sie eine dieser Nationen und beteiligen sich an einem gnadenlosen Wettlauf um Macht und Einfluß in



Um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein, sollten Sie den Schiffbau auf keinen Fall vernachlässigen

einer sich rapide verändernden Welt. Alle Ihre Gegner verfolgen im Grunde das gleiche Ziel, jede beansprucht das größte Stück des Kuchens für sich. Und bei der Wahl der Mittel sind sie alles andere als zimperlich. Drei Wege führen in Imperialismus zum Ziel. Erstens müssen Sie Ihr ökonomisches Geschick unter Beweis stellen und die vorhandenen Geldmittel clever und gewinnorientiert investieren. Sie kümmern sich um die Bewirtschaftung natürlicher Ressourcen wie



Eine Reise durch Raum und Zeit – direkt in das finstere Geschehen des Zweiten Weltkriegs



Wer nicht hören will, muß fühlen. Auch die Kriegführung steht Ihnen in Imperialismus zur offen

Eisen, Kohle, Gold, Diamanten, Früchte und Korn, Sie errichten eine leistungsfähige Infrastruktur zu Wasser und zu Lande, Sie bauen Fabriken, setzen Arbeiter ein, bilden diese aus, etc., etc.

Zweitens managen Sie die Beziehungen zu anderen Nationen. Sie können Handelsallianzen eingehen, einzelne Länder bevorzugt behandeln, gleichzeitig andere vollkommen ignorieren und sich somit ein stabiles Umfeld mit sicheren Grenzen und minimaler Kriegsgefahr aufbauen. Bei Bedarf, oder falls Sie die Kriegführung sowieso für den verlängerten Arm der Politik halten, können Sie drittens gegen andere Nationen zu Felde ziehen. Dieser Strategieteil läßt sich allerdings auch abschalten, so daß sich reine Simulationsfreaks ganz ihren Lieblingsaufgaben widmen können. Selbst bei absoluter Friedfertigkeit läßt sich aber die stets unterschwellig vorhandene Kriegsgefahr nicht vollständig bannen. Nur der Ausgang des Konflikts wird automatisch und ohne das strategische Eingreifen des Spielers berechnet.

Augenschmaus und Ohrenwohl

Hierin liegt eine der Besonderheiten von Imperialismus. Die KI orientiert sich nicht ausschließlich an der Vorgehensweise des Spielers, sondern verfolgt von Anfang an eine eigene Strategie. Sie verläßt sich also nicht nur auf Reaktionen, sondern agiert durchaus selbständig. Nachzulesen sind erste Hinweise auf das Verhalten Ihrer Konkurrenten in den Zeitungsmeldungen, die regelmäßig eingeblendet werden. Neben zahlreichen Statistiken sind sie die beste Informationsquelle und ein recht verläßlicher Indikator für kommende Entwicklungen. Man muß nur lernen, auch zwischen den Zeilen zu lesen.

Falls Sie sich nun dank der enormen Funktionsfülle Sorgen um die Handhabung des Spiels machen, können Sie dennoch ganz beruhigt sein. Auf Anhieb will mir kein ähnlich komplexes Spiel einfallen, das trotzdem über eine dermaßen einfache und intuitive Steuerung verfügt. Wer das gute Tutorial absolviert und hier und da noch etwas rumprobiert, kann sogar ganz ohne Handbuch auskommen. Und das will was heißen.

Mit der grafischen Gestaltung verfügt Imperialismus über eine weitere Schokoladenseite. Neben sinnvollen Features, die eine ordentliche Benutzerführung vereinfachen (verständliche Buttons, übersichtliche Menüs), bestechen die In-Game-Darstellungen durch Liebe zum Detail und schöne Animationen. Hier weiß auch der Anfänger sofort, worum es geht. Superschnelles Scrolling, Zoomfunktion und aufklickbare Pop-Ups mit zusätzlichen Information reihen sich ebenfalls in das schlüssige Konzept aus Spielbarkeit und Augenfreude ein. Hinzu kommt ein Soundtrack, der besser gar nicht sein könnte. Nicht nur, daß er wunderbar zu Ambiente und Feeling des Spiels paßt, sondern an sich einfach gut gelungen ist. So gut sogar, daß man ihn sich, auch ohne zu spielen, immer wieder anhören könnte.

So soll's sein

Zugegeben, bei der ersten Präsentation des Spiels durch Jan Lindner, Director of Research and Development bei SSI, kam mir Imperialismus noch vor wie ein technisch brillantes, locker spielbares Produkt für den Genre-Neueinsteiger. "Das soll es auch sein, aber spiel' erst mal in Ruhe weiter", bekam ich zur Antwort. Was ich auch tat – um von einem nicht erahnten Tiefgang überwältigt zu werden. Ein besonderes Highlight sind die historischen Szenarien, etwa die um 1820 beginnende Aufbruchsstimmung in Frankreich. Historisch genau bis in die Details muß man sich in dieser sehr schweren und nur mit einiger Erfahrung zu bewältigenden Aufgabe gegen scheinbar übermächtige Gegenspieler durchsetzen.

Anm. des Chefübermächtigen: Daß es historisch genau zugeht, muß Du ja wissen. Im früheren Leben warst Du bekanntlich ein Pariser...

So ist Imperialismus beides: Das ideale Produkt für jeden Neuling, der erste Erfahrungen in diesem Genre sammeln



Ein historisches Szenario in der Zoomfunktion: Man erkennt die akkurate Geographie

möchte und gleichzeitig erste Wahl für alle Profis auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Kurzum, ein ganz hervorragendes Spiel, das mit Sicherheit seinen Weg an die Spitze der Verkaufscharts machen wird. Mit besten Empfehlungen von uns und dem begehrten Award gleich dazu.

Imperialismus

Alternativen:
Alexander der Große
Interactive Magic ● ca. 90 Mark

Imperium Galactica
GT Interactive ● ca. 90 Mark

Der IndustrieGigant
JoWoodl ● ca. 80 Mark

Hersteller: Mindscape / SSI
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Sagenhafter Tiefgang
Lockere Spielbarkeit
Schöne Grafik und Spitzensound

Kontra
Verursacht Schlaflosigkeit und Isolation

Spiel-/Dauerspaß:	**47 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**18 von 20**

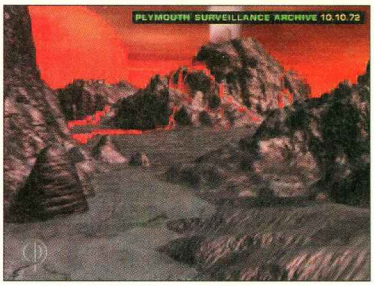
Strategie
Total: 91



Desaster in der Wüste! Ausgepumpt und abgefertigt hatten wir diesmal kein Glück auf unserer Seite



Manchmal klaffen Welten zwischen den Vesprechungen im Prospekt...



...und dem tatsächlichen Anblick vor Ort. Pech gehabt!

Outpost 2

Phil Paisnel kann sich einfach nicht entscheiden. Soll er sich der Welt anpassen oder sie komplett verändern? Vielleicht probiert er ja beides...

Irgendwann in naher Zukunft. Ein gigantischer Asteroid mit dem treffenden Namen Vulcans Hammer rast mit tödlicher Geschwindigkeit auf die Erde zu. In dem verzweifelten Versuch zu retten, was zu retten ist, feuern die Nationen der Welt ihr gesamtes Arsenal an Atomraketen gegen den Himmelskörper. Das Ziel: Der Asteroid soll in möglichst viele Stücke zersprengt werden, die dann weniger Schaden anrichten können. Leider gelingt dieses Unternehmen nur zum Teil. Die Größe der einzelnen Stücke entspricht ungefähr der Fläche des amerikanischen Bundesstaates Texas, der Untergang des Planeten Erde scheint besiegelt. Um zumindest das Überleben der menschlichen Rasse zu sichern, werden einige Ausgewählte mit einem riesigen Raumschiff in das nächste bewohnbare Sonnensystem transportiert. Trotz immenser Schwierigkeiten machen sich die wenigen Menschen an eine kaum zu bewältigende Aufgabe. Die neue Erde muß kolonisiert werden!

Ost gegen West

Darum ging es in Outpost. Seit Erscheinen des Spiels ist inzwischen einige Zeit vergangen, nicht nur bei uns Spielern, sondern auch auf der ersten Kolonie der Menschheit im Weltraum. Dort haben sich zwei verfeindete Lager gebildet, deren Vorstellungen über die Zukunft der Erdlinge unvereinbar sind. Während man in Eden mit dem Terraforming begann, gründeten die abtrünnigen Siedler die Kolonie Plymouth. Hier paßten Sie sich so gut als möglich den vorherrschenden Bedingungen an und konnten somit die eigenen Lebensbedingungen kurzfristig verbessern. Doch schon bald sollten sich auch die Bemühungen der Siedler in Eden auszahlen, das Terraforming wurde ein voller Erfolg. Der Interessenkonflikt der beiden Parteien war nun unausweichlich geworden, und in Outpost 2 stecken Sie mittendrin. Die Überraschung dabei: Keine der beiden Seiten ahnt etwas von der vulkanischen Aktivität unter der Planetenoberfläche, die sogar droht, auch die neue Heimat der Menschen für immer zu vernichten...

In technischer Hinsicht solide Hausmannskost

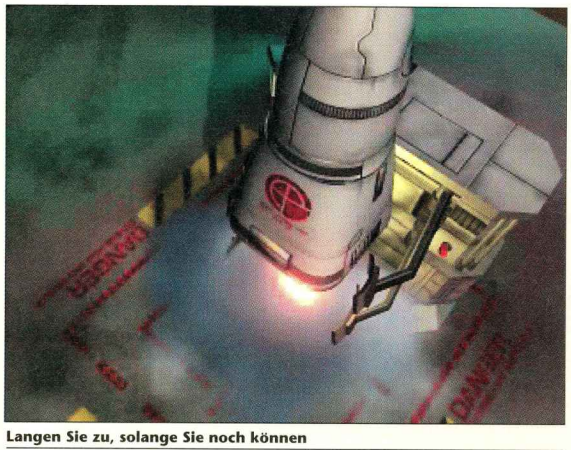


Hi ho, hi ho, im Krieg, da sind wir froh...



Immer diese Touristen! Dabei weiß doch jedes Kind, daß man sich den Naturwundern nicht so sehr nähern darf

Als Spieler können Sie sich also aussuchen, welche der beiden Parteien Sie führen möchten. Ihre Aufgabe wird nicht nur darin bestehen, das Überleben der eigenen Kolonisten zu gewährleisten – Sie werden sich auch gegen die trickreichen militärischen Schachzüge Ihrer Gegner zu Wehr setzen müssen. Im Vergleich zum Vorgänger gibt es daneben noch eine zweite wesentliche Neuerung. Anstatt rundenorientiert zu spielen und sich nächtelang und in aller Ruhe auf den nächsten Zug vorbereiten zu können, geht es jetzt in Echtzeit zur Sache. Womit Ihnen für jede Entscheidung nur ein paar Minuten Bedenkzeit bleiben. So wie das Spiel konzipiert ist, erhöht sich damit die Spielbarkeit enorm.



Langen Sie zu, solange Sie noch können

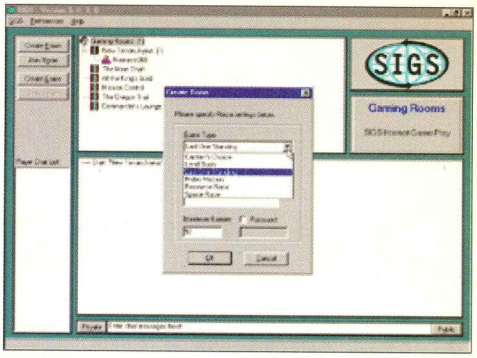
Alles drum, alles dran

In den ersten Missionen werden dem Spieler keine Unmöglichkeiten abverlangt. Hier geht es nur darum, sich mit den Spielelementen und der Handhabung vertraut zu machen. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde gerade die Steuerung sehr vereinfacht, die nun an die großen Vorbilder innerhalb des Genres

Endlich in Echtzeit

erinnert. Dazu später noch ein paar Worte. Schön sind die vielen neuen Spielzeuge, die sich die Entwickler haben einfallen lassen. Neben den Einheiten, die nur dazu dienen, möglichst viel zu zerstören, gibt es nun auch solche, die der ursprünglichen Spielidee sehr nahestehen – die Meteoritenabwehr etwa ist eine solche Einheit ohne militärischen Zweck. Andere Einheiten (Agridome, Kommandozentrale, Fabriken, etc.) werden den Kennern des ersten Teils noch bestens bekannt sein. Und besonders unter Zeitdruck, etwa bei Evakuierungsmaßnahmen, werden sich gute Kenntnisse sofort auszahlen.

Technisch bietet Outpost 2 solide Hausmannskost. Der eher unauffällige Soundtrack paßt ordentlich zum Spiel, das Terrain ist grafisch gut gestaltet. Abwechslungsreiche, detailliert dargestellte Spielumgebungen, sanftes Scrolling und gut erkennbare Einheiten sind ja im Grunde auch alles, was ein Spiel wie dieses braucht. Leider sind die Darstellungen der Einheiten hier etwas zu klein (und zu einfallslos!) ausgefallen. Besonders gelungen sind dagegen die animierten Zwischensequenzen, die sich auch nicht hinter denen aus *Command & Conquer*, *Warcraft II* oder *Z* zu verstecken brauchen. Da sie den Spielfluß aber nicht wirklich begünstigen, sollte man sie nur als Fußnote und nicht als existentielles Element betrachten. Deutlich verbessert wurde auch die KI, die sich wirklich nur im kleinsten Schwierigkeitsgrad zu Dummheiten verleiten läßt. Ansonsten weidet sie sich gnadenlos an den Schwachpunkten des Spielers.



Wer im SIGS den Multi-Player-Freuden frönt, bekommt gleich mehrere Szenarien zur Auswahl. Aber dank der starken KI macht Outpost 2 auch alleine Spaß

Alles nur geklaut?

Trotz eines insgesamt guten Eindrucks kann man sich bei Outpost 2 des Gefühls nicht erwehren, alle wesentlichen Spielelemente schon zu kennen. Konzept, Spielgefühl und Aussehen erinnern auffallend stark an *Command & Conquer*. Es beginnt bei der Steuerung, wenn die Einheiten mit Hilfe eines imaginären Gummibands gruppiert werden, und es endet beim Aufbau kompletter Missionen. Mitunter sind die Ähnlichkeiten so gravierend, daß man meinen könnte, eine C&C-Mission-Disk zu spielen.



Nicht nur eine verlorene Schlacht, auch die Infektion mit Microben kann unseren Kolonisten gehörig den Tag verderben

Sie sollten sich also nicht für Outpost 2 entscheiden, wenn Sie innovatives Gameplay und eine herausragende technische Umsetzung erwarten. Falls Sie aber ein solides Strategiespiel mit guter KI suchen, liegen Sie hier genau richtig. Besonders der Multi-Player-Modus wird zum echten Kaufargument. Neben Modem und serieller Verbindung werden auch IPX und TCP/IP voll unterstützt. Und das SIGS, Sierras Spieletreff im Internet, ist für Kenner sowieso jede eine Datenreise wert. Dafür lohnt sich auch das Geld für Outpost 2.

Outpost 2

Alternativen:
Earth 2140
TopWare ● 49,95 Mark
C&C: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 80 Mark
C&C: Der Gegenangriff
Westwood ● ca. 80 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gute KI
Guter Multi-Player-Modus
Gute Strategie

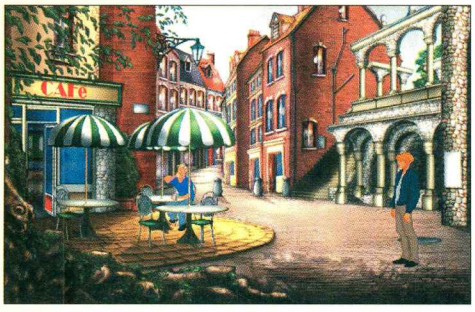
Kontra
In-Game-Grafiken wie beim Vorgänger
Vieles ist abgekupfert

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

Strategie
Total: 76

Baphomets F
Der Spiegel der Fi

Martin Mirbach trifft eine gute Freundin in Paris. Und weil sie letztes Jahr zusammen im Mittleren Osten waren, reisen sie diesmal eben nach Südamerika...



Auch aus dem ersten Teil bekannte Locations, etwa dieses Pariser Straßencafé, müssen erneut aufgesucht werden



Kaum paßt man mal nicht richtig auf, landet man auch schon in einem südamerikanischen Gefängnis. Na, prima!

Es kommt ganz selten vor, daß ein Adventure Fachpresse und Spielergemeinde zu solchen Jubelstürmen veranlaßt wie seinerzeit Virgins *Baphomets Fluch*. Obwohl eingefleischte Genrefans die Anzahl der Rätsel als zu gering empfanden, konnte das Spiel durch eine hervorragende Story und die beeindruckende Grafik begeistern. Entscheidend war dabei auch der ungebrochene Spielfluß. In der Rolle des Amerikaners George Stobbard wurde der Spieler langsam, aber unwiderruflich in einen Strudel aus Mord, Verschwörung und Intrigen gezogen, aus dem es scheinbar keinen Ausweg gab. Nicht zuletzt dank der Journalisten Nico, die George erst während seines Pariser Abenteuers kennenlernte, wendete sich schließlich doch noch alles zum Guten.

Hello, again!

Genau mit diesen beiden Figuren gibt es nun in *Baphomets Fluch 2: Der Spiegel der Finsternis* ein Wiedersehen. Nico recherchiert eine Geschichte über einen Ring französischer Drogenschmuggler. Sie glaubt, daß einflußreiche Personen aus der Kunstszene, die sich vor allem auf den Handel mit Objekten der Maya-Kultur spezialisiert haben, in die illegalen Geschäfte verstrickt sind. Nico beschließt, den auf dem Gebiet der Maya-Kunst als Autorität geltenden Professor Oubier zu befragen. Natürlich ohne zu ahnen, daß Oubier selbst bis zum Hals in die dunklen Machenschaften verstrickt ist. Aber zum Glück sind Journalisten ja von Natur aus mißtrauisch, so daß Nico ihren alten Freund George Stobbard als Begleitschutz mitnimmt.

So viel zur Vorgeschichte, die auch diesmal wieder mit einem gnadenlosen Paukenschlag in ein handfestes Abenteuer übergeht. War es im ersten Teil die Bombenexplosion in einem Café, wird nun die gute Nico betäubt und verschleppt, während sich George (und damit natürlich der Spieler) gefesselt in Oubiers brennendem Arbeitszimmer wiederfindet.

Aug' in Aug' mit einer tödlichen Tarantel. Und schon bei diesem Befreiungsversuch in der ersten Sequenz des Spiels wird deutlich, wie sehr die Rätsel an Menge und Güte zugenommen haben. Natürlich offenbart sich im weiteren Verlauf der Handlung, daß es nicht nur um einen simplen Drogenring geht, sondern um eine okkulte Verschwörung, die das Ende der Welt bedeuten könnte. Es sieht also wieder einmal nach ordentlichem Ärger aus für unseren Amerikaner in Paris.

Schneller, höher, weiter

Es ist deutlich zu erkennen, daß die Stärken des ersten Teils in die

Wo der Hammer hängt...

...machen die Entwickler gleich zu Anfang des Spiels klar. Hier wird der Spieler sofort in Rätsel eingebunden, die wunderbar in die Handlung integriert worden sind.



Festgeschnürt auf diesem Stuhl sieht man sich mit einer schlecht gelaunten Tarantel konfrontiert



Um sofort nach der eigenen Befreiung den Kampf gegen die im Haus lodernden Flammen aufzunehmen

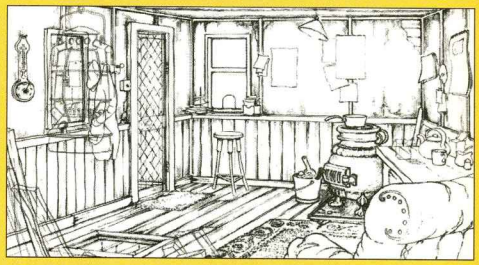


Zuletzt schließlich steht man vor verschlossenen Türen. Aber keine Angst, diese Situation werden Sie ganz locker meistern

luch 2
nsternis

Innenansichten

In der Skizze wie auch in der endgültigen Grafik ist gut zu erkennen, mit wieviel Liebe zum Detail die Innenräume in Baphomets Fluch 2 ausgestaltet wurden.



Nicht modern, aber urgemütlich: ein Kaminzimmer der etwas anderen Art

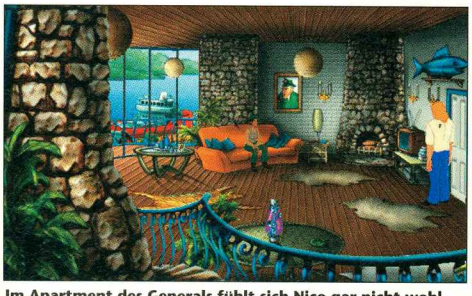


Aus dem Boden durch die Decke: Angeblich sind Pflanzen ja gut für das Raumklima

Fortsetzung importiert werden konnten. Die Grafik präsentiert sich edel, farbig und verspielt wie zuvor, ohne jedoch wie eine bloße Neuauflage des Vorgängers zu wirken. Das liegt zum einen an der subtropischen Umgebung Südamerikas, in der weite Teile des Spiels

BAPHOMETS FLUCH 2 GLÄNZT MIT DEN STÄRKEN SEINES VORGÄNGERS

stattfinden und die den Grafikern neue Freiräume erschließt, und zum anderen an eindeutigen technischen Verbesserungen wie Transparenzen, differenzierte Schattenbildung oder der geometrischen Umwandlung der Sprites. Zusammen mit den schönen Videos wirken die Grafiken, rein technisch betrachtet, sogar noch etwas edler als die des Vorgängers. Auch beim Soundtrack hat man sich mächtig ins Zeug gelegt. Allein der Reggae-Song "Happiness is an Inside Job" hätte einen Stammplatz in jedem CD-Wechsler verdient. Für die deutsche Lokalisierung wurden die gleichen Sprecher eingesetzt wie für den ersten Teil, was nicht nur den gewohnt hohen Standard garantiert, sondern auch den Spieler nicht befremdet. Oder haben Sie sich noch nie geärgert, wenn Schauspieler plötzlich mit einer neuen Stimme auf dem Bildschirm erscheinen? Neben den vertrauten Stimmen erwartet Sie auch die vertraute Steuerung aus Baphomets Fluch 1. Kein Wunder, daß man bei einem so verständlichen, intuitiv zu benutzenden Interface keine großartigen Veränderungen vornehmen wollte.



Im Apartment des Generals fühlt sich Nico gar nicht wohl. An der Aussicht kann's aber nicht liegen



Auf dieser Plattform werden seit Jahrhunderten Menschenopfer zelebriert. Aber muß es ausgerechnet George sein?

Irgendwas ist anders

Das also ist *Baphomets Fluch 2: Der Spiegel der Finsternis*. Die rasante Story mit ihren fiesen Charakteren und den wechselnden Schauplätzen (einige davon für Kenner von Baphomet 1 mit Aha-Effekt) sorgt erneut für zügigen Spielfluß und eine schnelle Beschlagnahme des Spielers. Trotzdem ist irgend etwas anders. Immer wieder hat man das Gefühl, daß Baphomet 2 mit aller Kraft den Vorgänger übertreffen sollte, was in rein technischer Hinsicht auch gelungen sein mag. Aber ein Teil des Zaubers ist verschwunden. Bei seinem Erscheinen präsentierte sich der Vorgänger so inspiriert und detailverliebt, daß das Herzblut der Entwickler geradezu aus dem Monitor tropfte. Dieses Gefühl hat man heute einfach nicht mehr. Mag sein, daß die eigene Erwartungshaltung einfach zu hoch war. Genauso gut kann es an dem insgesamt deutlich verbesserten Standard im Adventure-Genre liegen. Und unterm Strich ist Baphomet 2 immer noch ein sehr gutes Adventure, wenn auch mit einer stellenweise etwas konstruiert wirkenden Story. Der absolute Überflieger ist dieses Spiel leider nicht geworden.

Baphomets Fluch 2

Alternativen:
The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark

Die Stadt der verlorenen Kinder
Psygnosis ● ca. 90 Mark

Evidence
Microïds ● 99,95 Mark

Hersteller: Virgin
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gute Grafik
Toller Soundtrack
Schwieriger als der Vorgänger

Kontra
Story wirkt stellenweise zu konstruiert

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

Adventure Total: 86

Power Chess

Martin Mirbach avanciert zum Großmeister.

Kerr, wat ist dat tofte, ey! Noch zwei volle Tage bis zum Redaktionsschluß und kaum mehr was zu tun. Diesmal paßte einfach alles zusammen: Erstens kam so viel Preview- und Review-Material im Power-Tower an, daß sogar der Multimedia-Teil weichen mußte (aber keine Angst, er kommt nächsten Monat wieder), und zweitens war das Power-Team wegen des sommerlichen Zwangsentzugs dermaßen heiß auf neue Spiele, daß sich alle kopfüber in die Arbeit gestürzt haben. Resultat: Schon jetzt ein prallvolles Heft und nur noch eine Seite frei für den Test von Sierras neuem Schachprogramm.

Rechner gegen Rechner

Die Schwierigkeit beim Test eines Schachprogramms: Wie soll man die Spielstärke beurteilen, wenn man selbst auf einem eher mäßigen Niveau spielt? Wir haben es uns leicht gemacht und Power Chess gegen zwei Mitbewerber ins Rennen geschickt. Während Sierras Programm auf dem einen Rechner lief, mühten sich auf einem anderen nacheinander Chessmaster 5000 und Mephisto Genius 2.0 ab. Eindeutiges Ergebnis der insgesamt 20 Partien Blitzschach: Power Chess konnte das Power-Turnier im Power-Tower eindeutig für sich verbuchen. Womit die Frage nach der Spielstärke schon mal geklärt wäre.

Trotzdem werden Sie auch gut mit Power Chess zurechtkommen, wenn Sie gegen die Verlierer unseres Turniers nicht den Hauch einer Chance hätten. Denn bei Sierra hat man sich einiges einfallen lassen. Zum einen gibt es eine KI, die sich an Ihrer aktuellen Spielstärke orientiert und die Ihre Fortschritte genau registriert. Zum anderen können Sie zwischen verschiedenen Spielertypen wählen, gegen die Sie antreten möchten. Die Palette reicht vom unbekümmerten Lausbuben bis zum wissenschaftlich akkuraten Professor. Zusammen mit vielen verschiedenen Spielmodi und der Möglichkeit, sich durch eine genaue Analyse der eigenen Spielweise helfen zu lassen, wäre also für reichlich Abwechslung gesorgt.



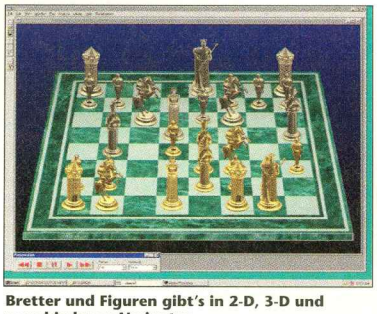
Die Statistiken und Sonderanzeigen lassen sich in obligaten Windows einblenden



Zahlreiche Optionen sorgen für lang anhaltenden Spielspaß



Beim Betrachten der historischen Partien wird einem der eigene Standard schmerzlich bewußt



Bretter und Figuren gibt's in 2-D, 3-D und verschiedenen Varianten

Feine Sache, das

Auch in technischer Hinsicht gehört Power Chess zum Besten, was der Markt bislang hergibt. Neben verschiedenen Brettern in 2-D- und 3-D-Ansicht (inklusive Schnellumschaltung) fällt besonders die sehr gelungene Lokalisierung (inklusive komplett deutscher Sprachausgabe) auf. Und natürlich der komfortable und leicht zu handhabende Internet-Modus. Und das große Arsenal historischer Partien, die man sich daheim noch mal in aller Ruhe ansehen kann. Hierzu gehört übrigens auch die 1996er Partie des Weltmeisters Gari Kasparow gegen IBMs Deep Blue, die der russische Champion ja bekanntlich verloren hat. Ganz im Gegensatz zu Power Chess, das zwar auch schon im Rahmen eines Computerduells gegen Deep Blue angetreten ist, diesem aber immerhin ein Remis abtrotzen konnte. Es besteht also die berechtigte Hoffnung, daß auch wir Durchschnittsspieler mit Hilfe von Power Chess in die erlesene Kaste der Großmeister aufsteigen können. Oder ist das zuviel verlangt? Egal, Spaß macht der Versuch mit diesem Programm auf jeden Fall.

Erstklassig in Sachen Spielstärke und Abwechslung

Power Chess

Alternativen:
Chessmaster 5000
Mindscape ● ca. 90 Mark
Mephisto Schachlehrer
NBG ● 49,95 Mark
Richtiges Schach auf 'nem richtigen Brett

Hersteller: Sierra
Preis: 129,95 Mark

Minimum:
Pentium 60, 12 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Sehr anpassungsfähige KI
Gute Lokalisierung
Viele Optionen

Kontra
Kommt auf 2 CDs, die hin und wieder gewechselt werden müssen

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie
Total: 87

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.
Der Dummheit.
Und der Brutalität.



Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch" wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff" ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4–8 Jahren. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5.– DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger Interactive. Postfach 1860. 88188 Ravensburg.

Ravensburger®

Erhältlich im Spielwaren-, Software- und Buchhandel sowie in Kaufhäusern. Z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn-Hansa. Oder bei Christl Zaussnig, Gartenstraße 51/2, 88212 Ravensburg. Tel. 0751/861047. Fax 0751/861941.

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Bei der Hitze arbeiten? Markus Brodrick zieht Kinobesuche oder einen gepflegten Bummel durch ein kühles Museum vor.

Louvre für Kinder

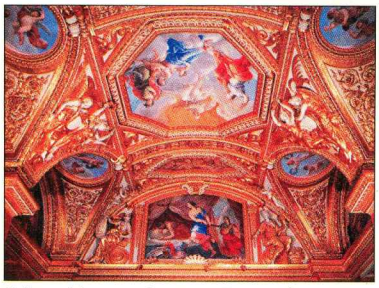


Hersteller: Ravensburger

Für viele Kinder laufen Besuche von Museen unter dem Motto "Kultur tut weh". Die lieben Kleinen werden an Mamis oder Papis Hand durch die heiligen Hallen geschleift, herumlaufen ist nicht, anfassen schon gar nicht und auf das dritte Wort reagieren die Großen schon mit einem genervten "Pschhht!". Nach kaum zwei Stunden tun dann auch die jüngsten Beine weh und die kleinen Monster jammern, anstatt sich entzückt dem Kunstgenuß hinzugeben, lautstark nach weltlichen Genüssen wie großen Mengen Speiseeis, Besuchen im Streichelzoo oder fordern die sofortige Heimfahrt ein. Von diesen kleinen Alltagsproblemen einmal abgesehen, grenzte es schon fast an Verstöße gegen die Genfer Konventionen, wenn wir Großen auf den Trichter kämen, unseren Nachwuchs auf Kurztrips nach Amsterdam, Paris oder London mitschleifen würden. Das solide Heimatmuseum um die Ecke stillt den Bildungshunger der Zwerge zuverlässig.

Kunst und Kultur für Kinder

Für Kinder, die tatsächlich ein Interesse an Kunstwerken haben, das über die magische He-Man-Grenze hinausgeht, haben sich die Softwaremacher aus Ravensburg etwas Nettes einfallen lassen. Ganz ohne langweilige Anfahrt, ganz ohne Gezanke auf dem Rücksitz ("Du sollst nicht aus meinem Fenster gucken!" – "Tust Du jetzt endlich meine Kalle-fliegt-vom-Dach-Kassette 'rein?" Na, kommen Ihnen diese Sätze merkwürdig bekannt vor? Der Red..) können Computerzwerge einen Bummel durch den Louvre unternehmen. Natürlich können die Besucher dieses virtuellen Museums dort tun und lassen, was sie möchten. Niemand bestimmt, wie schnell oder wie langsam der Rundgang von sich geht oder wie lange der Aufenthalt noch dauern soll. Ganz, wie es sich für ein Programm gehört, mit dem Kinder umgehen sollen, ist der Einstieg schnell und leicht. Diese Software bietet nicht nur einem umfangreichen Überblick über die im Louvre ausgestellten Kunstwerke. Das eindrucksvolle Gebäude samt seiner Geschichte wird in einem kurzen Kapitel vorgestellt. Eine schnelle Videosequenz entführt Sie und ihren Nachwuchs auf einen Blitzrundgang. In knapp drei Minuten haben Sie alles Wichtige gesehen und sind informiert, worum es in diesem Programm gehen wird. Nur drei Minuten? Ja, nur drei Minuten. Vergessen Sie nicht, dieses Programm ist für Kinder gemacht. Nach ungefähr drei Minuten ist die Lust an solch einem Rundgang stark beeinträchtigt, es wird Zeit, sich Interessanterem zuzuwenden.



Nebenwirkungen der Lernsoftware, Kapitel 1: Hier sehen Sie eine typische Decke im Kinderzimmer, entstanden nach dem Genuß von Louvre für Kinder



Meisterwerke zum Anfassen

Die Galerie des Louvre für Kinder bietet über 150 Kunstwerke. Ob Detailansicht, Größenvergleich oder ein Vergleich mit anderen Kunstwerken der Epoche – kein Problem. Ein kurzer Mausklick genügt, um mehr über die Hintergründe des soeben betrachteten Werkes zu erfahren. Louvre für Kinder bietet den Zwergen einen aktiven Rundgang durch ein Museum. Unser werter Nachwuchs kann hier unternehmen, was er möchte, eigene Bildergalerien zusammenstellen und sich genau da aufhalten, wo er möchte. Kleine Suchspiele und Rätsel sorgen dafür, daß ein wenig Abwechslung in das Kunstgeschehen kommt. Natürlich kann diese Software einen richtigen Museumsbesuch nicht ersetzen. Sie ist auch kein Ersatz für, zugegebenermaßen, für Kinder sehr langweilige Bildbände. Mit Sicherheit kann dieses Programm jedoch Interesse wecken, mehr zu sehen. Vielleicht unternehmen Sie ja bald einen kleinen Trip in das nächste Museum?



Philipp, 5 Jahre, nach einem vierstündigen Besuch im Museum für Kunst- und Kulturgeschichte

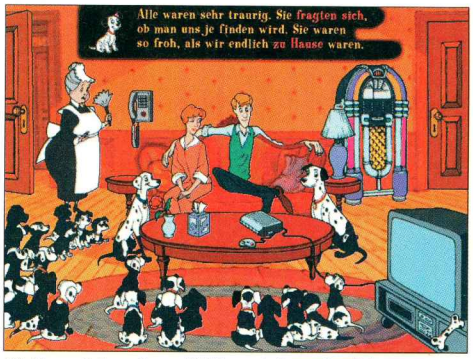
Fazit: Sehr empfehlenswert – hier kommt keine Langeweile auf

101 Dalmatiner
Interaktives Filmbuch

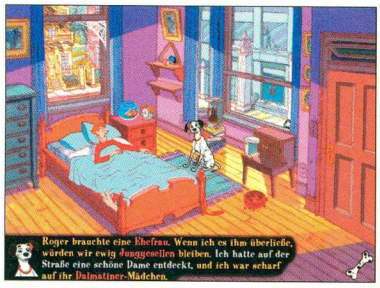
Hersteller: Disney

Die Zeit der zerlesenen Micky-Maus-Hefte und sorgsam gehüteten Sammelbildchen ist vorbei. Disneys Figuren tummeln sich jetzt auch gern auf dem Bildschirm des PCs. Nachdem das Meisterwerk 101 Dalmatiner in den Kinos zum überragenden Erfolg wurde, das 101 Dalmatiner-Druckstudio das tierische Vergnügen fortsetzte, bringt Disney Interactive rechtzeitig zum Videostart der Realverfilmung des Themas das interaktive Filmbuch heraus.





Oh Mann. Schon dieses Bild kann bei empfindlichen Personen Hundehaar-Allergien forcieren



Ganz wie daheim. Herrchen faulenzt auf den schönsten Quadratmetern der Welt, der treusorgende Vierbeiner hält aufmerksam Wache

101 stürmische Geschichten

Mit diesem Titel können alle kleinen und großen Fans kleiner, gefleckter Haustiere die Geschichte der Hundefamilie in mehr als 101 Varianten neu erleben. Die aus dem Film bekannten Figuren Pongo, Perdy und Lucky erzählen die Geschichte von Roger und Anita, den 99 niedlichen Dalmatinerkindern und der bösen Cruella de Vil. Natürlich gibt es zu der Story wieder viele Spiele und Aktivitäten. Vor dem Hintergrund der Filmszenen entwickelten die Programmierer Spiele, die nicht nur viel Spaß machen, sondern auch ein wenig Leistung von den kleinen Spielern fordern. Natürlich macht es viel Spaß, sich die stürmische Geschichte der letztendlich doch noch glücklichen Dalmatinerfamilie anzusehen und anzuhören. Für Kinder, die schon lesen können, wird jedes Wort der Geschichte, während der Sprecher es vorliest, hervorgehoben. Ein Wörterbuch zum Text hilft, neue Begriffe zu lernen und zu verstehen. Damit der Spaß am Lesen nicht allzu schnell vergeht, finden sich in den detailreichen Bildern viele verborgene Animationen. Wer Spaß am Ansehen hat, kann aus drei der Spielszenen ein großes Panoramabild machen.



Spiel und Spaß

…sen kann sehr anstrengend sein. Besonders, wenn in der Schule schon so viel vorgelesen werden mußte und die Hausaufgaben schon gemacht sind. Spannende Spiele sorgen für Spaß mit den Figuren des Films. Ein schwieriges Hunde-Memory, bei dem Hunde wieder zu ihrem Herrchen finden müssen, einem Codeknacker, bei dem nur mit schlauer Tüftelei die Dalmatinerwelpen aus dem Haus der ominösen Cruella De Vil befreit werden können oder ein kompliziertes Welpen-Suchspiel, hier gibt es immer etwas zu unternehmen (In der Redaktion der PC Power gibt es auch ein nettes Suchspiel. Martins Schokokekse warten nur darauf, gefunden und verspeist zu werden. Der Red..).

Das Interaktive Filmbuch 101 Dalmatiner ist nicht nur ein Muß für alle Fans. Die charakteristischen Zeichnungen aus dem Hause Disney machen zusammen mit den verschiedenen Spielaktivitäten auch Kindern Spaß, die den Film nicht gesehen haben. Bedienung und Inhalt dieses Titels eignen sich gut für die jüngsten unter den Computerbenutzern, die gut gemachten Zeichnungen machen es den Großen nicht allzu schwer, zusammen mit dem Nachwuchs ein Weilchen vor dem Monitor zu verbringen.



Das wird schwierig. Wie sollen die Dalmatiner-Welpen nur durch das Labyrinth finden?



Gar nicht so einfach. Um in das Haus zu kommen, müssen die richtigen Tiere in der Liste gefunden werden





Fazit: Empfehlenswert

EDUTAINMENT

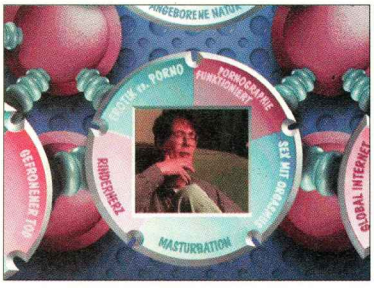
Wa(h)re Liebe

Multimediale Erotikprogramme gibt es zuhauf, doch dann und wann findet Klaus Trafford auch mal was ganz Besonderes.

Geben Sie's zu, beim Titel haben Sie gestutzt. Doch, in der Tat, es geht um die überaus erfolgreiche TV-Sendung mit Lilo Wanders, oder besser gesagt, um die PC-Umsetzung der gleichnamigen Sendereihe. Wer sich allerdings mit gierigem Blick und heraushängender Zunge (oder anderen Körperteilen) die CD vornimmt, wird vermutlich schnell frustriert sein. Es gibt nämlich – im Gegensatz zu *Baywatch* – mehr als nur zwei gute Gründe, warum man sich näher mit Wa(h)re Liebe beschäftigen sollte. Außerdem ist Pamela gar nicht mit von der Partie...

Suchen Sie was?

Nach der obligatorischen Begrüßung durch Lilo Wanders ("Hallo, meine Lieben!") baut sich ein Menü auf, das dank der überlappenden Bilder zunächst etwas "wild" wirkt. Führt man jedoch den Mauszeiger langsam (!) von einer Abbildung zur nächsten, erscheinen Titel unterschiedlicher Themen zur Sexualität. Sehr viele AVIs in wirklich guter Qualität machen den PC zum visuellen Spielplatz, das Wort "TV-Umsetzung" wurde offenbar sehr wörtlich genommen. Neben Interviews, erotischen Geschichten (zum Lesen bzw. zum Lesen und Hören!) und Reportagen (z.B. über Dildos oder Schlammrituale) gibt es auch Eva. Ja, genau diese Eva. In einem interaktiven Gemälde zeigt sie von ihrer besten Seite (und der anderen), sofern Sie beim Multiple Choice-Test die richtigen Antworten geben. Falls Sie es



futuristisch mögen, begeben Sie sich doch in einen erotischen Cyberspace-Dialog – auch dort werden Sie mit wirklich hübschen, weiblichen Gegenübern belohnt werden.

Wo bleibt die Gesundheit?

Daß die vorrangige Zielgruppe der CD die männliche Bevölkerung ist, kann so nicht gesagt werden, viele Themen richten sich auch an Frauen. Leider ist den Machern des Programms entgangen, daß man heutzutage bestimmte Dinge besser nicht tun sollte. Und ich kann es nicht verhindern, die Dinge in diesem Fall auch beim Namen zu nennen! In einer Geschichte geht es um Oralverkehr, geschildert aus der Sicht der Frau. Nun, in allen Schriften zum Thema AIDS wird darauf hingewiesen, daß der (ungeschützte) Orgasmus des Mannes nicht im Mund der Partnerin erfolgen sollte. Genau dies wird aber hier als wahres Lustgefühl (wohlgemerkt, für die Frau!) dargestellt, man spricht u.a. vom erregenden Geschmack des... okay, es reicht, Sie wissen, was ich meine.



Eine ganz klare Rüge also an die Autoren dieses Textes – nichts gegen irgendwelche Praktiken, aber man sollte wenigstens auf die Gefahren hinweisen. Immerhin: Der Verpackung liegt eine Broschüre der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung bei, in der über mögliche Risiken informiert wird. Ansonsten weiß Wa(h)re Liebe über weite Strecken zu gefallen. Und das Beste: Man





hat sich nicht ruck, zuck durchgeklickt, sondern braucht schon einige Zeit, um wirklich alles zu sehen (und zu "spielen"), was die CD zu bieten hat. Fleischbeschauer, die statt Tabellenkalkulationen lieber weibliche Kurven sehen wollen, sollten auf einschlägige Produkte zurückgreifen. Wa(h)re Liebe richtet sich an die Fans der Sendung – und deren gibt es nun einmal viele – und wird sich dementsprechend gut verkaufen. Die CD kostet 79,95 Mark und wurde produziert von Media Publishing. Einer auf 2000 Stück limitierte Auflage der CD-ROM liegt übrigens das Buch "Tja, Ihr Lieben" von Lilo Wanders bei.

Fazit: Technisch sehr gute, umfangreiche Erotik-"Sendung", jenseits aller Stöhn- und Lechz-CDs. Empfehlenswert.

Die neue 64 power...



... Jetzt im Handel!

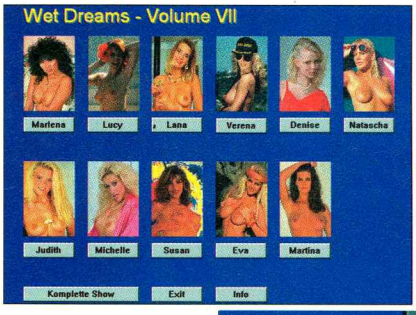
Double Tits Vol.2

Marco Gremmel fragt sich gerade, warum er genau in diesem Moment in der dritten Person über sich schreibt.

So! Gerade eben faßte dieser Artikel schon sage und schreibe 156 Wörter. Aber irgendwie hat mir nicht gefallen, was ich da geschrieben hatte. Kein Wunder eigentlich, wenn man bedenkt, daß es fast fünf Uhr morgens ist und ich schon mal mit dem Gedanken spielte, endlich einzuschlafen. Dummerweise ist es halt so warm hier. Und dann kann man nicht nur nicht schlafen, sondern kommt auch noch auf doofe Ideen. Wie zum Beispiel auf Satzkonstruktionen à la "nicht nur nicht schlafen".

Daher hoffe ich auf eine Aufmunterung und greife erwartungsvoll zur Multimedia-CD *Double Tits Vol. 2*. Dieser Titel suggeriert nicht nur, daß es wahrscheinlich schon einmal eine solche CD gegeben haben muß, sondern wirft auch ein paar Fragen auf. Warum nennt man ein solches Programm *Double Tits Vol. 2*? Weil *Doppelte Brüste Teil 2* nicht annähernd so tiefsinnig klingt? Wäre durchaus eine Möglichkeit! Doch wissen die Herausgeber überhaupt, wie man *Double Tits* richtig übersetzt? Ich habe den Verdacht, daß dem nicht so ist, steht doch etwas kleiner auf dem Cover "...die doppelte Erotik!"

Das könnte man nun wieder auf mehrerlei Arten interpretieren. Klar sind doppelte Brüste auch doppelt so erotisch wie nur eine Brust. Aber ist das interessant genug, um gleich einen Titel daraus zu machen? Oder kuckt eh keiner auf den Titel, sondern nur auf die Bildchen? Also ich wußte jedenfalls schon lange, bevor ich die Aufschrift gelesen hatte, worum es bei dieser CD geht. Und wissen Sie was – ich werd's Ihnen auch verraten. Fast nackte Frauen stehen blöd' in der Gegend rum und haben nicht mehr an, als ich gerade. Nur, daß die Geld dafür bekommen und mir einfach nur heiß ist und ich eigentlich schon im Bett liegen und schlafen sollte. Und nicht arbeiten. Und schon gar nicht im Urlaub. Diesbezüglich muß ich allerdings klarstellen, daß alle Frauen, die auf dem Cover zu sehen sind, noch mindestens einen Slip anhaben. Zur Information: Ich schreibe diesen Artikel nicht nackt. Schließlich ist die PC Power im Handel frei erhältlich. Und ein nackiger Redakteur – das ist einfach bah!



Wer die Wahl hat, hat die Qual...



Die Bildunterschrift zu diesem Foto steht in der neuesten Super-Illu auf Seite 27.

Anm. des Chefnackten: Man sollte nicht immer von sich auf andere schließen...

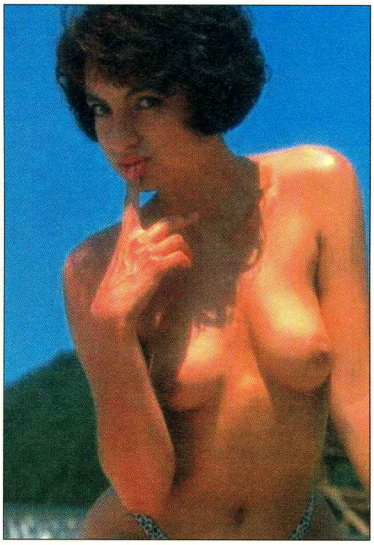
Was fällt beim Betrachten des Covers noch auf? Nun, das Auto, an das sich die nackten Damen lehnen, sieht häßlich aus. Besonders die Scheinwerfer sehen häßlich aus. Und die Damen sowieso. Aber das ist wohl Ansichtssache. Denn wer auf Frauen mit Überbiß und ohne was an obenrum steht, der wird wenigstens an einigen Bildern seine helle Freude haben. Bei den meisten Fotos ist es aber von Vorteil, nicht auf die Gesichter zu achten. Denn dann denkt man entweder "Ih, die sieht häßlich aus!" oder "Oh, das ist ja die Kassiererin aus unserem Penny-Markt!". Claudia Schiffer, Cindy Crawford oder Elle Macpherson werden Sie vergeblich suchen. Finden werden Sie höchstens Elke Porz, Hannelore Müller und Michaela Lümmel.

Anm. des Chefmodels: Ist Letztgenannte die Erfinderin der gleichnamigen Tüten?

Habe ich eigentlich schon erwähnt, daß man beim Kauf dieses Produktes gleich zwei CDs wegwerfen muß? Wenn nicht, dann ja jetzt. Auf der ersten befindet sich eine Kollektion Bilder im Photo-CD-Format. Aber kein Viewer. Auf der zweiten noch mehr Bilder und ein Programm zum ankucken. Sogar mit Musik. Aber die hab' ich mir nicht angehört. Schließlich ist es halb sechs durch, und ich will ja keinen aufwecken. Außerdem bin ich müde, nach dieser Kollektion mehr denn je...



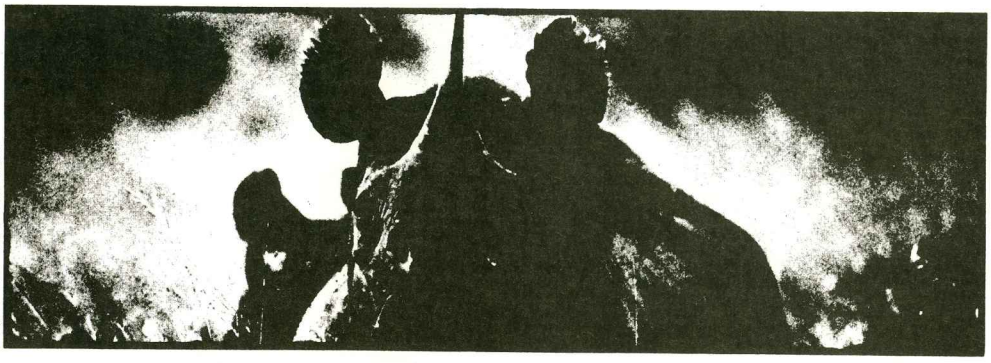
Ein Königreich für einen Ventilator



H&M? Nee, wohl eher HL!

O&M WWF 5/91

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Bildagentur Focus Fotograf William Campbell

Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinozeros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie" des WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.

WWF

Mensch, die Zeit drängt.

Zockerzubehör kontra Langeweile

Eins, zwei, drei, und schon ist die Büromaschine in eine Super-Game-Plattform verwandelt. Markus Brodrick testet Hardware.

PC Lenkrad

Hersteller: Destiny

Schumi eins und zwei haben einfach Glück gehabt. Gerhard Berger auch. Damon Hill erst recht. Ich habe kein Glück gehabt, Sie wahrscheinlich auch nicht. Wir dürfen nicht am Grand-Prix-Rummel teilhaben, uns stellt niemand einen Formel 1-Renner samt Werkstattwagen, Reifen, Sprit und einer kühlen Blonden zwecks Massage des strapazierten Nackens zur Verfügung. Wir werden auch nicht fürstlich entlohnt, wenn wir uns ins Auto setzen. Ganz im Gegenteil. Ein klein wenig Freude am Fahren kostet schon eine ganze Menge der sauer verdienten Mäuse, mit etwas Unglück (Blitz, Knips) auch noch die liebe Pappe. Aber – da kann geholfen werden. Die Regale im Softwareverkauf und in den Spieleverleihen sind voll von Rennspielen, die, ganz nach Geschmack, mehr oder weniger realistisch gestaltet sind. Möchtegern-Schumis kommen genau so auf ihre Kosten wie die Demolition-Race-Fans. Leider ist ohne jegliches Sonderzubehör die Steuerung der heißen Renner auf jämmerlich ungenaue Eingaben per Tastatur oder Joystick begrenzt. Wie auch immer Sie es anstellen, der richtige Fahrspaß bleibt aus, das Rennfeeling will sich einfach nicht einstellen. Dieser Meinung waren anscheinend auch die Macher in der englischen Hardwareschmiede Destiny. Nachdem alle Beteiligten sich einig waren, es müsse möglich sein, aus Kunststoff und ein wenig Elektronik etwas anderes herzustellen als Double-Click-Tastaturen, verließ man die Hallen nicht mehr, bis ein Lenkrad für PC-Games samt dazugehöriger Pedalerie fertiggestellt war.



Auspacken, einschalten, los geht's!

Das PC-Lenkrad aus dem Hause Destiny wird in einem Riesenkarton geliefert. Ganz im Gegensatz zu einigen andern Produkten dieser Sparte ist es nicht dem lieben Kunden überlassen, aus einem Haufen Plastikteile mit der Hilfe einer Anleitung in bestem Südchinesisch ein funktionsfähiges Gerät zu kreieren. Das gute Stück ist bereits komplett. Das PC-Lenkrad ist schnell und einfach betriebsfähig gemacht. Da diese Hardware ohne eigene Treiber auskommt, bleibt Ihnen lästiger Händel mit dem Betriebssystem erspart. Bevor der Rennspaß beginnen kann, müssen Sie lediglich die Tastenbelegung Ihrer Spiele neu konfigurieren, um in den Genuß aller Funktionen des neuen Spielzeuges zu gelangen.

Jede Menge Funktionen

Bei PC-Zubehör ist oft der erste Eindruck der entscheidende. Besonders wichtig ist, daß alle Gerätschaft, die Sie in die Hand zu nehmen gedenken, ergonomisch gestaltet ist und solide verarbeitet ist. Das PC-Lenkrad ist nicht nur mächtig groß und damit auch für Erwachsenenhände geeignet, es macht auch einen recht unkaputtbaren Eindruck und hält mit seinen vier großen Saugnäpfen bombenfest an der Schreibtischoberfäche fest. Auch die Pedalerie erwies sich im ersten Praxistest als im wahrsten Sinne des Wortes standfest. Die Pedale sind nicht zu leichtgängig, passen unter einen ausgewachsenen Fuß, und auch ein beherzter Tritt auf die Bremse vermag dem dickwandigen Kunststoffgehäuse keinen gequälten Plastikschrei zu entlocken.

So weit, so gut. Jetzt zu den weiteren Bedienungselementen. Das PC-Lenkrad ist durchaus geeignet, auch die Knöpfchenfreunde unter den Zockern zu erfreuen. Sieben Funktionstasten, ein Schnellschalthebel für den zügigen Gangwechsel im heißen Renngeschehen und ein Acht-Wege-Schalter Marke Gamepad können voll und ganz entzücken. Falls ihr Lieblings-Rennspiel über genügend Programmierungsmöglichkeiten für den Joystick verfügt, haben Sie alle wichtigen Funktionen wie Gas, Bremse, Gangwechsel und Rundumsicht auf die Bedienungselemente des PC-Lenkrades verlegt und können Schumi endlich die Hölle heiß machen. Nach einer kurzen Trainingsphase, die schließlich jeder erfolgreiche Rennfahrer braucht, werden Sie Ihren Renner zielsicher und entspannt zum wohlverdienten Sieg steuern. Wenn Sie zu Hause mit diesem Ding genau so viel Spaß haben wie wir in der Redaktion, hat sich diese Anschaffung voll und ganz gelohnt.

Fazit: Prima Zubehör für alle Racer

1st PCGun

Hersteller: A4 Tech

Sicherlich haben Sie sich gerade eben noch die Zeit mit einem netten kleinen Ballerspiel vertrieben. Sie schauten in einen großen, düsteren Raum, verschiedene Monster erschienen und bettelten darum, erschossen zu werden. Sie erledigten diesen Job mit einem mehr oder minder wurmfortsatzähnlichen Gebilde, zu finden unten mittig am Bildrand. Meist möchte Ihnen das Manual Ihres Games suggerieren, bei diesem mißgestalteten Objekt handele es sich um Ihre, natürlich ernstzunehmende, Waffe. Na ja. Falls Sie Ihrer Ballerspielleidenschaft bisher in professionell ausgestatteten Spielhallen frönten, dürften Sie etwas verwöhnter sein. Dort stürmten die Ungestalten auf einem Riesenbildschirm auf Sie los, und Sie durften sich mit einer handfesten Knarre, Marke Bärentöter, verteidigen. Dieses Vergnügen blieb dem Zocker am heimischen Bildschirm bislang verwehrt. Völlig abgewrackte "Control"-Tasten kennzeichneten bislang das Keyboard der Meisterzocker.









Erst die Arbeit, dann das Spiel

Wo auch anders als im fernen Amiland konnte diesem Umstand Abhilfe geschaffen werden. Eine findige Hardwarefirma brachte kurzerhand die erste funktionierende Pistole für den PC auf den deutschen Markt. Nein, nein, keine Bange. Sie werden im Eifer des Gefechts nicht etwa den mühselig zusammengesparten 20-Zöller kurzerhand mit einem Schuß aus der 45er erledigen, die ganze Angelegenheit spielt sich doch schon etwas raffinierter ab. Also, rasch das neue Toy auspacken. Der kleine handliche Karton enthält nicht nur die PC-Gun und eine CD mit Spielen für das neue Gerät, sondern auch noch eine Einsteckkarte für den PC. Bevor Sie mit dem Apparat loslegen können, müssen Sie sich auf die Knie begeben und die Karte einbauen.

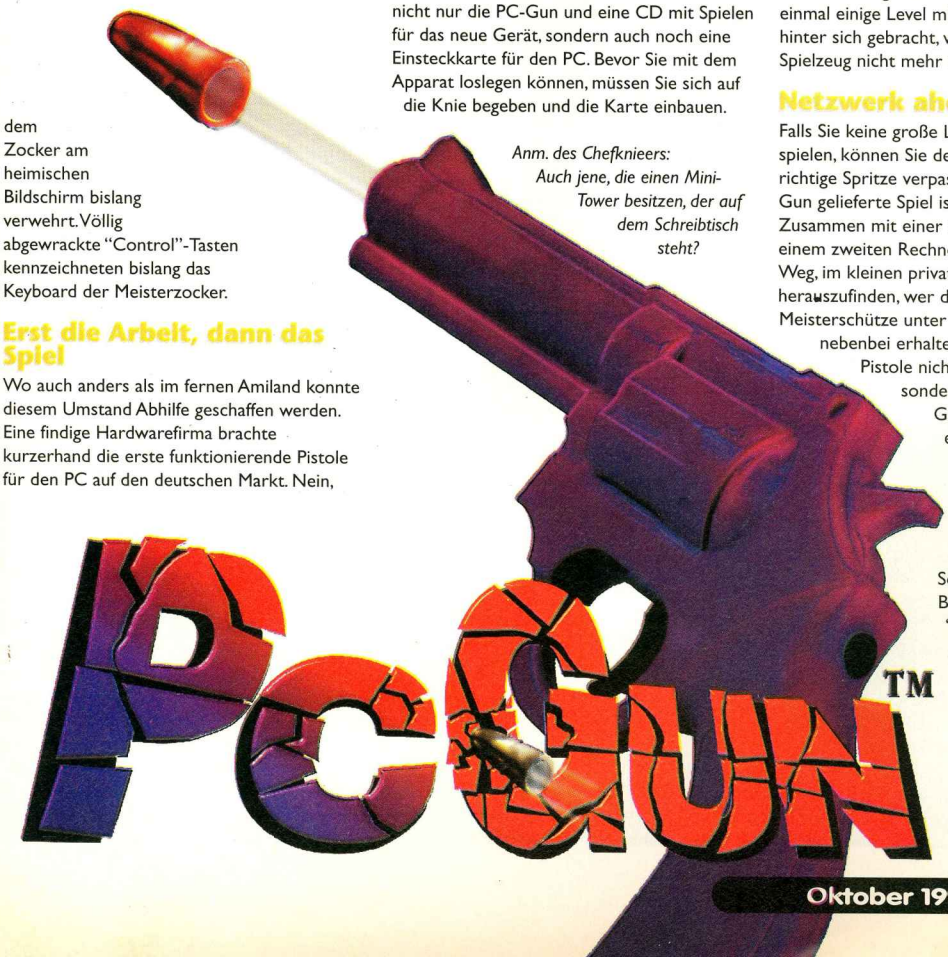
Anm. des Chefknieers: Auch jene, die einen Mini-Tower besitzen, der auf dem Schreibtisch steht?

Sofern Ihr Rechner über einen freien ISA-Steckplatz verfügt und Ihre VGA-Karte einen VESA-Feature-Connector bietet, ist dieses kleine Hindernis in wenigen Minuten überwunden. Dann heißt es nur noch, das mitgelieferte Game zu installieren und der Spaß am Ballern kann seinen ungezügelten Lauf nehmen. Die PC-Gun macht rein optisch nicht viel her. Wie bei einer echt amerikanischen Erfindung nicht anders zu erwarten, wurde die Pistole so gestaltet, daß jede Verwechslung mit einem echten Schießgerät ausgeschlossen ist – sonst könnten Sie ja auf den Gedanken kommen, die S-Bahn nach Kuba zu entführen, oder? Dem Spielspaß setzt dieses kleine Manko nichts entgegen. Mit einem ausreichend großen Monitor, ein 17-Zöller ist schon angesagt, in einem abgedunkelten Raum kommt richtig Action auf. Haben Sie erst einmal einige Level mit der Waffe in der Hand hinter sich gebracht, werde Sie dieses Spielzeug nicht mehr missen möchten.

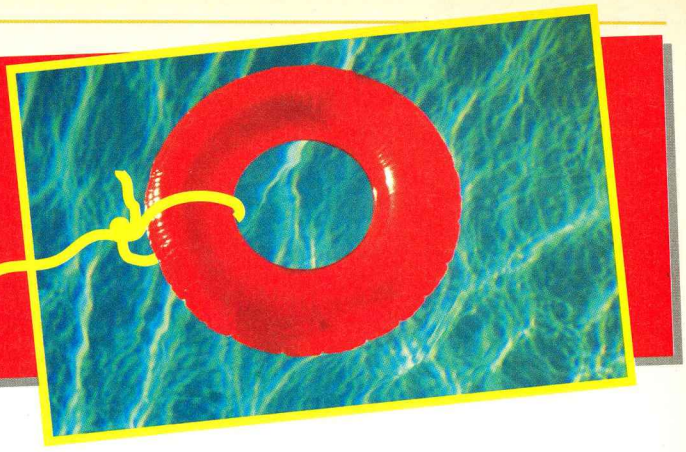
Netzwerk ahoi!

Falls Sie keine große Lust verspüren, alleine zu spielen, können Sie dem Spaß noch eine richtige Spritze verpassen. Das mit der PC-Gun gelieferte Spiel ist netzwerktauglich. Zusammen mit einer weiteren PC-Gun und einem zweiten Rechner steht nichts mehr im Weg, im kleinen privaten Netzwerk herauszufinden, wer der wirkliche Meisterschütze unter den Spielern ist. Ganz nebenbei erhalten Sie mit der zweiten Pistole nicht nur mehr Spielspaß, sondern auch sechs weitere Games, mit denen Sie einige Abende dieses unerfreulichen Sommers in nette, kleine Netzwerk-Game-Sessios verwandeln können. Sollten Sie bisher bei Ballerspielen unter der "Hardwareknappheit" gelitten haben, werden Sie mit der PC-Gun eine Menge Spaß am Spiel haben.

Fazit: Nettes Tool für Ballerfreaks

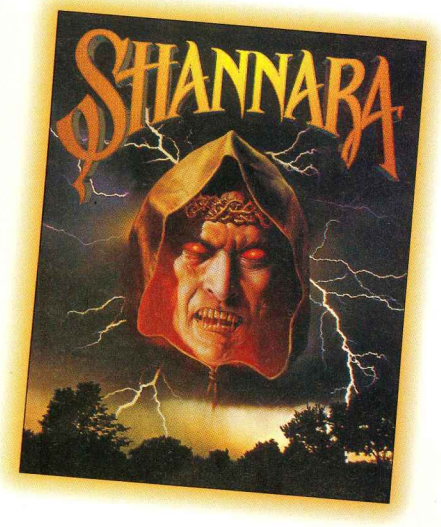


POWER helpline



Servus, grüezi und hallo! Ich bin der Neue im Power-Team und darf Sie ab jetzt regelmäßig mit aktuellen Cheats und Lösungen versorgen. Mir dabei zu helfen, ist natürlich gestattet. Packen Sie Ihre Komplettlösung(en) auf eine Diskette und schicken Sie diese an PC Power, Helpline, Postfach 3161, 48581 Gronau. Sie können sie auch direkt an mich adressieren, allerdings lautet mein Nachname Winkelhaus – nicht Winkelmann, wie es mein Chefredakteur zu verwechseln pflegt. Und bitte: Schreiben Sie unbedingt Ihre Anschrift auf die Diskette. Ich sammle nur ungerne Briefumschläge. Eine Belohnung gibt's natürlich auch: Jede abgedruckte Lösung honorieren wir mit einem aktuellen Spiel.

Ihr Ratgeber Nico



Übersicht:

Szene 1:	Shady Vale	Seite 116
Szene 2:	Shella unterm Baumstamm gefangen	Seite 117
Szene 3:	Leah	Seite 117
Szene 4:	Menion geheilt; Allanons Ankunft	Seite 117
Szene 5:	Die kaputte Fähre beim Fluß	Seite 117
Szene 6:	Überraschung an den Stadttoren von Tyrsis	Seite 117
Szene 7:	In Tyrsis	Seite 118
Szene 8:	Ankunft in Arborlon	Seite 118
Szene 9:	Beim Todes-Canyon	Seite 119
Szene 10:	Kampf in der Steppe	Seite 119
Szene 11:	Ankunft in Storlock	Seite 120
Szene 12:	Ankunft in Culhaven	Seite 120
Szene 13:	Kampf am Fluß	Seite 120
Szene 14:	Die Hängebrücke	Seite 120
Szene 15:	Gnome Camp	Seite 120
Szene 16:	Tal von Shale	Seite 121
Szene 17:	Die Halle der Könige	Seite 121

Szene 1: Shady Vale

1. Nimm das Journal, das Spiel schaltet zur Buch-Ansicht um. Lies sorgfältig und klicke dann außerhalb des Buches, um wieder zur Hauptansicht zurückzukommen.
2. Angelrute nehmen
3. Zweig nehmen
4. Die Zweige der Trauerweide lassen sich mit der Rute bewegen
5. Binde den Zweig an die Rute
6. Fische mit der Angel das Medaillon aus dem Wasser. Klicke Dich durch die Story und das Spiel schaltet in den Kampf-Modus um. Greife entweder an oder ziehe den Schwanz ein. Allanon erscheint daraufhin. Das Game geht in den Story-Modus über. Wähle die Fragen aus, die Dich am meisten interessieren, indem Du einfach drauf klickst. Auch Antworten können so gegeben werden. (In den meisten Fällen braucht man nicht jede Frage anzuklicken, denn andere führen oft in ausführlichere Unter-Menüs mit weiteren Fragen.)
7. Folge auf der Karte dem Weg nach Osten

Szene 2: Shella unterm Baumstamm gefangen

(Schau Dir die Zwischensequenz gut an)
1. Drücke den großen Stein
2. Bewege den Baumstamm mit der Angelrute

(Story anschauen)
3. Sprich mit Shella

(Das Spiel schaltet zum Story-Interface um)
4. Frage Shella gezielt über ihren mysteriösen Unfall und das Medaillon aus. Weiterhin sollte aus ihr rausgequetscht werden, warum das Amulett so wichtig für sie ist
5. Gib ihr das Amulett und wähle irgendeine Antwort aus
6. Gehe auf der Karte weiter nach Osten bis zum Fluß. Weiter geht es nach Norden über den Fluß. Gehe zurück zur Straße und weiter nach Ost, bis Du Leah erreichst

Szene 3: Leah



(Story anschauen)
1. Gehe nach Norden
2. Weiter nach Norden (ins Wohnhaus)
3. Gehe nach Westen (die Treppen rauf)
4. Nimm die Tasse
5. Wähle irgendeine Antwort
6. Gehe nach Osten (Raum verlassen)
7. Gehe nach Süden (Wohnhaus verlassen)
8. Weiter nach Süden
9. Gehe nach Osten (in den Kräuterladen)
10. Zeige dem Händler die Tasse

(Story anschauen)
11. Nimm die grüne Flasche
12. Erkläre dem Händler, daß Du mit dem Trank König Menion helfen könntest
13. Gehe nach Südwesten (Laden verlassen)
14. Gehe nach Norden
15. Schütte den Inhalt der grünen Phiole auf den Baum links im Garten
16. Nimm die Blüten
17. Gehe nach Norden (ins Wohnhaus)
18. Nimm das Potpourri
19. Gehe nach Westen (die Treppe hoch)
20. Nimm die Kanne
21. Benutze die Kanne über dem Feuer
22. Nimm die Kohle aus dem Kamin
23. Gehe nach Osten (Raum verlassen)
24. Gehe nach Süden (Haus verlassen)
25. Weiter nach Süden
26. Gehe nach Osten (in den Kräuterladen)
27. Nimm das Stück Papier aus der Hand des Händlers
28. Mixe Dir das Heilmittel (mit der Kohle)

(Story anschauen)

Szene 4: Menion geheilt; Allanons Ankunft

1. Gehe nach Osten (Raum verlassen)
2. Gehe nach Süden (Haus verlassen)
3. Weiter nach Süden

(Story anschauen)
4. Gehe nach Norden
5. Erzähle Deinem Gegenüber, daß es noch einen weiteren Weg aus Leah geben muß
6. Gehe nach Norden (ins Haus)
7. Zeige dem Diener das Amulett
8. Erzähle ihm, daß Shella ihn in der Bücherei erwartet
9. Benutze das Amulett mit dem Drachen-Schild an der Wand

(Story anschauen)
10. Gehe auf der Karte den Weg nach Westen entlang, bis er nach Norden abknickt. Folge ihm weiter bis zum Fluß (vermeide Kämpfe!)

Szene 5: Die kaputte Fähre beim Fluß

1. Sprich mit dem Gärtner
2. Beschuldige ihn als Mörder des Kräuterhändlers

(Spiel schaltet in den Kampf-Modus um)
3. Schnappe Dir den Flaschenzug mit Hilfe der Angel. Nutze auch Shellas Inventar, falls nötig
4. Klicke auf den Bug und danach auf die Bremse, die die Fähre anhält

(Story anschauen)
5. Gehe auf der Karte nach Norden, bis Du Tyrsis erreichst

Szene 6: Überraschung an den Stadttoren von Tyrsis

(Story anschauen)
1. Gehe nach Nordosten
2. Weiter nach Nordosten
3. Weiter nach Nordosten
4. Klopfe an die Tür
5. Klopfe nochmals an die Tür

(Story anschauen. Nutze Jaks Inventar, falls nötig)
6. Gib Brendel etwas Nahrung

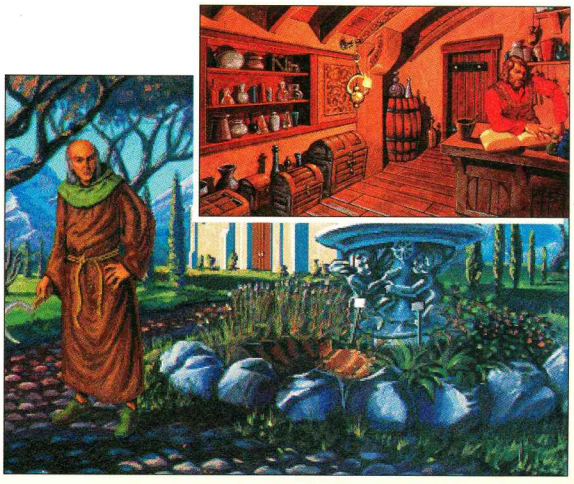
(Story anschauen)
7. Frage ihn, warum er hier ist
8. Gehe nach Süden
9. Gehe nach Südwesten
10. Weiter nach Südwesten
11. Weiter nach Südwesten
12. Gehe nach Nordwesten
13. Weiter nach Nordwesten
14. Weiter nach Nordwesten
15. Nimm den Lorbeerzweig
16. Gehe nach Südosten
17. Weiter nach Südosten
18. Weiter nach Südosten
19. Gehe nach Nordosten
20. Weiter nach Nordosten
21. Weiter nach Nordosten
22. Öffne die Tür
23. Gib Brendel den Zweig

(Story anschauen)
24. Sprich mit dem Wächter
25. Beende das Gespräch für einen Moment
26. Sprich mit Brendel
27. Frage ihn, was nun zu tun ist
28. Wünsche ihm eine gute Nacht

(Story anschauen)







Szene 7: In Tyrsis

(Nutze Shellas Inventar, falls nötig)
1. Zeige Seneschal Shellas Amulett

(Story anschauen)
2. Gehe nach Westen (in die Bücherei)
3. Schaue auf die Tür des Schrankes
4. Lies das Buch
5. Gehe nach Süden (Bücherei verlassen)

(Story anschauen)
6. Sprich mit Seneschal
7. Frage ihn nach dem Buch im verschlossenen Schrank
8. Rede mit Shella über die magische Barriere und das Schwert Shannaras

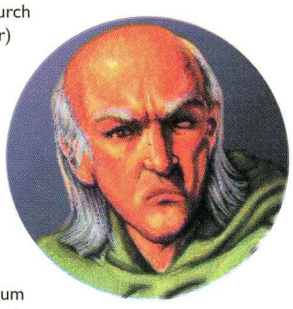
(Story anschauen)



9. Nimm das Buch
10. Benutze das Messer mit dem Buch
11. Lies das Buch
12. Gehe nach Süden (Bücherei verlassen)
13. Frage nach der Untersuchung des Thronsaals
14. Gehe nach Norden (Thronsaal betreten)
15. Öle das Gebiß des Löwens
16. Drücke den Löwenkopf. Benutze eventuell das Messer
17. Drücke den Kerzenhalter
18. Öffne das Schloß mit dem Schlüssel
19. Drücke den Wandbehang
20. Gehe nach Norden (in die geheime Passage)
21. Benutze die Laterne
22. Zünde auch die Kerze an

(Story anschauen bis zum Aktions-Moment)
23. Greife den dunklen Spiegel mit dem Schwert an

(Story anschauen. Das Spiel schaltet zum Traum-Interface um. Gehe vorwärts durch den Korridor und durch die Tür)

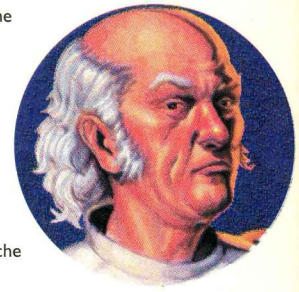


24. Schau Dir den Schädel an
25. Öffne den Schädel
26. Nimm die Schriftrolle
27. Gehe nach Süden (Passage verlassen)
28. Weiter nach Süden (Thronraum verlassen)
29. Benutze die Schriftrolle mit dem Buch

(Verlasse das Buch-Interface)
30. Sprich über die Hilfe Stenmins, um zum Schwert von Shannara zu gelangen

(Story anschauen)
31. Sprich über Stenmins Buch und dessen Hilfe
32. Sage, daß Du alles dafür tun würdest, um an das Schwert von Shannara zu gelangen
33. Nimm das Zepter
34. Gehe nach Nordosten (in den Weinkeller)
35. Lege die Räucherstäbchen auf den Boden
36. Lege den Vertrag auf den Boden
37. Lasse Brendel das Zepter auf den Boden legen
38. Zünde den Weihrauch an
39. Benutze das Buch mit dem Vertrag
40. Benutze das Buch mit dem Zepter
41. Sprich mit Shade
42. Verlange von Shade, Dir (bei der Macht des Buches) zu gehorchen
43. Benutze das Buch auf Shade

(Story anschauen)
44. Sprich mit Shade
45. Erfrage, wie man die magische Barriere auflösen kann
46. Erfrage, ob der Spruch der Zerrüttung die gesamte Barriere zerstört
47. Sprich mit Shade
48. Verbanne Shade von dieser Welt
49. Sage, daß die Wörter wohl in Deinem Unterbewußtsein sind
50. Nimm die Flasche
51. Fülle die Flasche am Faß
52. Gehe nach Nordosten (Keller verlassen)
53. Gehe nach Süden (außerhalb des Tores)
54. Gehe nach Nordwesten
55. Weiter nach Nordwesten
56. Weiter nach Nordwesten
57. Nimm die Lorbeerzweige
58. Stecke die Zweige in die Flasche
59. Schütte das Potpourri in die Flasche



60. Gehe nach Südosten
61. Weiter nach Südosten
62. Weiter nach Südosten
63. Gehe nach Nordosten
64. Weiter nach Nordosten
65. Weiter nach Nordosten
66. Klicke auf Shella
67. Klicke auf die Eiche
68. Klicke auf Klettern
69. Stecke den Mistelzweig in die Flasche
70. Gehe nach Südwesten
71. Weiter nach Südwesten
72. Weiter nach Südwesten
73. Gehe nach Norden (in die Stadt)
74. Gehe nach Osten
75. Schütte den Inhalt der Flasche auf die Flammenbarriere

(Story anschauen)
76. Gehe auf der Karte nach Nordwesten und erfrage, warum die Reise nach Kern führt. Story anschauen und der Straße weiter nach Nordwesten folgen

Szene 8: Ankunft in Arborlon

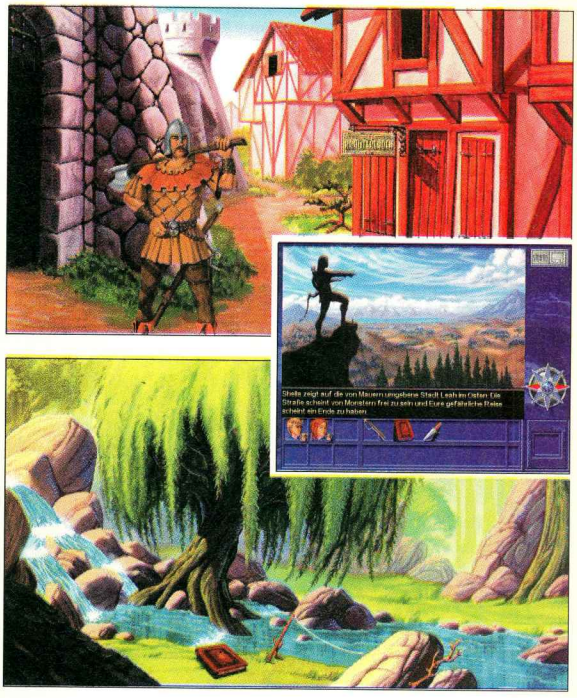
1. Stellt euch mit euren richtigen Namen vor
2. Gehe nach Norden
3. Weiter nach Norden (ins Wohnhaus)
4. Erzähle, daß ihr auf der Suche nach den Elfensteinen seid
5. Erfrage, wo die Steine zu finden sind
6. Bettele um Hilfe
7. Betrachte das Pergament
8. Versuche ein Feuer zu entfachen
9. Gehe nach Süden (Haus verlassen)
10. Gehe nach Norden (wieder ins Haus)
11. Gehe nach Nordwesten (in den Thronraum)

(Story anschauen)
12. Gehe nach Süden (Thronraum verlassen)
13. Erfrage den Fundort der Runen-Diamanten
14. Erfrage, wo ihr mit der Suche beginnen solltet
15. Gehe nach Süden (Haus verlassen)
16. Klicke auf Shellas Inventar
17. Stopfe das Loch im Brunnen mit dem Taschentuch
18. Klicke auf Brendels Inventar
19. Klicke auf den Behälter
20. Klicke auf Jak
21. Klicke auf Jaks Inventar
22. Fülle den Behälter mit Lehm
23. Gehe nach Westen (außerhalb des Gartens)
24. Entferne die Weinranken
25. Schließe das Tor
26. Nimm die Lebensrune
27. Gehe nach Osten
28. Gehe nach Süden

29. Gib Lessa das Seil
30. Frage nach der Leiter
(Story anschauen)
31. Benutze die Leiter
32. Nimm die Schindeln
33. Nimm das Vogelnest
34. Öle den Windanzeiger
35. Drehe den Windanzeiger
36. Gehe nach Süden
37. Gib Brendel das Journal
38. Gehe nach Norden (ins Haus)
39. Entfache ein Feuer
40. Gehe nach Süden (Haus verlassen)
41. Benutze die Leiter
42. Lege die Schindeln auf den Schornstein
43. Gehe nach Süden
44. Nimm die Leiter
45. Biete freundlich Deine Hilfe an
46. Gehe nach Norden
47. Weiter nach Norden (ins Haus)
48. Zeige Davio den Silberring
(Story anschauen)
49. Gehe nach Süden
50. Erkläre die Bedeutung des Objektes, um an die Elfensteine zu kommen
51. Gehe nach Süden
52. Weiter nach Süden
53. Gib Lessa den Goldring
54. Sprich mit Lessa
55. Erzähle von den Problemen mit Prinz Arion
56. Fülle den Abdruck im Felsen mit Lehm
57. Gieße das Wasser auf den Pflasterstein (in der Mitte vom Weg)
58. Nimm den Stein
59. Drücke den Stein in den Lehm
60. Nimm die Erdrune
61. Gehe nach Norden
62. Gehe nach Westen
63. Öffne das Tor
64. Gehe nach Norden
65. Lege die Elfenrune auf den Runenstein
66. Lege die Erdrune auf den Runenstein
67. Lege die Luftrune auf den Runenstein
68. Lege die Feuerrune auf den Runenstein
69. Lege die Wasserrune auf den Runenstein
70. Lege die Lebensrune auf den Runenstein
71. Nimm die Elfensteine
72. Gehe nach Süden
73. Gehe nach Osten
74. Gehe nach Norden (ins Haus)
75. Verabschiede Dich
76. Bedanke Dich für die Hilfe
77. Gib Davio die Elfensteine
(Story anschauen)
78. Gehe auf der Karte nach Osten, dann nach Nordosten und schaue Dir die Traumsequenz an. Weiter nach Osten. Greife in den Kampf ein und treffe auf Panamon Creel
79. Berichte von eurer Suche nach den Trolls und der schwarzen Irix
(Story anschauen)

Szene 9: Beim Todes-Canyon

1. Klicke auf Telsek
2. Nimm den Stein
3. Klicke auf Telseks Inventar
4. Klicke auf den Stein
5. Wirf ihn in Richtung des Bogens
6. Gehe nach Norden. Ein Kampf beginnt. Davio soll die Elfensteine verwenden
7. Betrete die Höhle (nach Norden)
8. Benutze die Laterne
9. Zeige Aine den Passierschein
10. Erzähle ihm, daß Du ihn zu seinem Vater bringen wirst
11. Schaue Dir das dunkle Objekt an
12. Bedanke Dich für die Information
13. Binde das Seil an den schwarzen Irix
(Story anschauen)



Szene 10: Kampf in der Steppe

1. Gehe nach Osten. Das Spiel schaltet zur Kampf-Ansicht um. Wähle den Rückzug. Story anschauen
2. Erzähle von Bronas Plot, die Elfen und Trolle zu schwächen
3. Erfrage, ob es einen Weg gibt, ohne weitere Tote den Krieg zu beenden
4. Gehe nach Westen
5. Weiter nach Westen
6. Gib den Wächter den Brief
7. Frage nach dem merkwürdigen Verhalten der Elfen die Waffe betreffend
(Story anschauen)
8. Gehe nach Westen
9. Untersuche das Nest
10. Gib Telsek die Feder
(Story anschauen)
11. Gehe nach Westen
12. Weiter nach Westen
13. Gehe nach Norden
14. Klicke auf Brendels Inventar
15. Klicke auf den schlechten Wein
16. Klicke auf Jak
17. Gehe nach Süden
18. Gehe nach Osten
19. Weiter nach Osten
20. Gib Cook den schlechten Wein
21. Gehe nach Westen
22. Weiter nach Westen

23. Benutze die Würmer mit der Angelrute
24. Angele im Strom
(Story anschauen)
25. Gehe nach Westen
26. Weiter nach Westen
27. Sprich mit dem Wächter
28. Frage ihn, ob er einen Wächter namens Hani kennt
29. Erzähle ihm, daß Du seiner Schwester in Arborlon geholfen hast
30. Frage ihn nach Unterstützung
31. Erzähle ihm, daß es seiner Schwester gut geht und sie grüßen läßt
32. Sprich mit dem Wächter
33. Erzähle von der Wichtigkeit der Kooperation seitens der Trolle
34. Schwöre beim Namen Deines Vaters und dem Schwert Shannaras, daß Brona zurückgekehrt ist
35. Berichte davon, daß Brona schuld am Krieg mit den Trollen sei
36. Frage Hani um Hilfe
37. Versuche, Dir den Schild ausleihen. Biete das Schwert von Shannara zur Sicherheit an
(Story anschauen)
38. Frage über das Rätsel der Elfensteine
(Story anschauen. Spiel schaltet zum Kampf-Modus um. Story anschauen. Spiel schaltet zur Kartenansicht um)
39. Gehe nach Osten durch den Jannison Pass. Hinterhalt. Spiel schaltet zum Kampf-Modus um. Davio wird verletzt. Spiel schaltet zur Kartenansicht um
40. Gehe nach Süden zu Storlock
(Story anschauen)

Szene 11: Ankunft in Storlock

(Story anschauen)
1. Gehe nach Nordosten. Spiel schaltet zur Automap um
(Story anschauen)
2. Klicke auf Shellas Inventar
3. Klicke auf das Taschentuch
4. Klicke auf die Pfeile
5. Klicke auf Jaks Inventar
6. Klicke auf das Öl
7. Klicke auf Shella
8. Klicke auf Shellas Inventar
9. Klicke auf den Pfeil
10. Klicke auf das Licht
(Story anschauen. Spiel wechselt zum Kampf-Modus)
11. Sprich mit dem Heiler
12. Bitte die Gnome um Hilfe
13. Frage, was Du den Gnomen anbieten könntest
14. Frage nach dem Helm des Kommandos
15. Gehe nach Südwesten
16. Weiter nach Südwesten
17. Passiere die Wolfskagg Berge
18. Gehe nach Südosten
19. Gehe geradeaus zum silbernen Fluß. Hinterhalt. Story anschauen. Spiel wechselt zum Traum-Interface. Story anschauen

Szene 12: Ankunft in Culhaven

(Story anschauen)
1. Sprich über König Balinor und dem Hammer
(Story anschauen)
2. Gehe nach Osten
3. Weiter nach Osten
4. Sprich mit Davio
5. Erzähle davon, daß Du Dich auf die Suche nach dem Hammer begibst
6. Gehe nach Westen
7. Gehe nach Norden
(Story anschauen)
8. Gehe nach Süden
9. Schaue auf das Regal
10. Gehe nach Osten
11. Sprich mit Davio
12. Frage ihn nach dem vermißten Krug
13. Öffne den Krug
14. Gehe nach Westen
15. Gib Kili die Schärpe
16. Beschuldige Deinen Gesprächspartner, den Hammer der Macht versteckt zu haben
(Kampf. Story anschauen)
17. Berichte davon, daß Kili den Hammer gestohlen haben muß, als er seine Runden als Wächter drehte
18. Klicke auf den Rucksack
19. Klicke auf Öffnen
20. Gehe nach Norden
21. Stecke den Hebel in das Loch in der Wand
22. Betätige den Hebel
(Story anschauen)

Szene 13: Kampf am Fluß

1. Sprich über die Verhinderung Bronas Pläne
2. Gehe nach Nordosten
3. Frage Davio, ob er mit seinen Elfensteinen helfen könnte
4. Klicke auf den, magischen Staub
5. Klicke auf den Teich
6. Klicke auf Davios Inventar
7. Klicke auf die Elfensteine
8. Klicke auf den Damm
(Story anschauen)
9. Erzähle davon, daß besser das beendet werden sollte, was ihr begonnen habt
(Spiel schaltet in den Kampf-Modus um. Story anschauen. Spiel schaltet zur Karte um)
10. Gehe nach Norden

Szene 14: Die Hängebrücke

1. Gehe nach Nordwesten
2. Lasse Telsek das andere Ende sichern
3. Gehe nach Nordwesten
(Story anschauen)
4. Beruhige Shella
(Story anschauen)
5. Sprich mit Shella
6. Sage zu Shella, daß sie nicht aufgeben soll. Hinweis: Die folgende Entscheidung beeinflußt den weiteren Spielverlauf bis zum Ende des Spiels erheblich. Wir haben den komfortabelsten Weg gewählt
7. Verwende das Ritual der Befreiung auf Shella
8. Benutze das Schwert auf Shella
(Story anschauen)

Szene 15: Gnome Camp

1. Klicke auf den Stiefelabsatz
2. Berühre ihn
3. Klicke auf den Stiefelabsatz
4. Drücke ihn
5. Klicke auf die Nägel
6. Zerschneide das Seil mit den Nägeln
7. Nimm das grobe Seil
8. Klicke auf den Stiefelabsatz
9. Klicke auf die linke Seite des Zeltes
10. Gehe nach Westen
11. Klicke auf den Stiefelabsatz
12. Klicke auf das linke Zelt
13. Gehe nach Westen
14. Klicke auf die Augenbinde
15. Klicke auf den Gnom-Schamanen
16. Klicke auf den magischen "Torc" und nimm ihn
17. Klicke auf grobe Seil

18. Klicke auf den Gnom-Schamanen
19. Gehe nach Osten
20. Wieder nach Osten
21. Klicke auf den Schlüsselbund
22. Klicke auf die metallbeschlagene Truhe auf der rechten Seite
23. Öffne die Truhe
24. Klicke auf den Schlüsselbund
25. Klicke auf die Truhe auf der linken Seite
26. Öffne die Truhe
27. Gehe nach Westen
28. Wieder nach Westen
29. Sprich mit Geka
30. Bitte ihn um Hilfe
31. Erzähle davon, daß Geka sehr mächtig sein kann
32. Erzähle davon, daß Du etwas kennst, was noch stärker als ein Torcist (Story anschauen)
33. Frage ihn, warum er so mächtig sein möchte
34. Erzähle ihm, daß Du ihn zum Helm des Kommandos bringen könntest
35. Gehe nach Osten
36. Wieder nach Osten
37. Klicke auf Geka
38. Klicke auf die Truhe auf der linken Seite
39. Klicke auf "Nehmen"
40. Klicke auf Gekas Inventar
41. Klicke auf den Hebel
42. Klicke auf das Loch
43. Klicke auf Jaks Inventar
44. Klicke auf das Seil
45. Klicke auf die Truhe
46. Klicke nochmals auf die Truhe
47. Klicke auf das Loch
48. Klicke auf Geka
49. Klicke auf das Loch
50. Klicke auf "Betreten"
51. Gehe nach Norden (Story anschauen)
52. Gehe nach Westen
53. Klicke auf Gekas Inventar
54. Klicke auf den Hebel
55. Klicke auf das Loch (Story anschauen)
56. Gehe nach Osten
57. Klicke auf Brendels Inventar
58. Klicke auf den Kriegshammer
59. Klicke auf das Gitter
60. Klicke auf Brendel
61. Klicke auf das Gitter
62. Klicke auf "Betreten" (Story anschauen)
63. Gehe nach Osten
64. Öffne die Metallplatte
65. Klicke auf die Metallplatte
66. Repariere sie
67. Klicke auf Telseks Inventar
68. Klicke auf das schwarze Irix
69. Benutze es
70. Klicke auf Telsek
71. Klicke auf das Rad
72. Drehe es
73. Klicke auf Telsek
74. Klicke auf die Stahltür
75. Öffne sie
76. Gehe nach Norden

Szene 16: Tal von Shale

(Story anschauen)

1. Gehe nach Norden

(Story anschauen. Spiel schaltet zum Kampf-Modus um. Story anschauen)

Szene 17: Die Halle der Könige

1. Klicke auf Telsek
2. Klicke auf die Statue
3. Drücke sie
4. Gehe nach Norden. Spiel schaltet zum Kampf-Modus um. Befehle Davio, die Elfensteine zu verwenden
5. Gib Davio nochmals (energisch) den Befehl
6. Nimm das magische Diadem
7. Gehe nach Norden
8. Gehe nach Süden
9. Klicke auf Telsek
10. Klicke auf die zerbrochene Tür
11. Nimm zusammen mit Telsek die Tür
12. Gehe nach Norden

(Story anschauen)

13. Klicke auf Brendel
14. Klicke auf die Stange im Käfig
15. Hebe den Käfig an
16. Bitte um Hilfe
17. Klicke erneut auf die Stange im Käfig
18. Drücke sie
19. Klicke auf das Seil
20. Klicke wieder auf die Stange
21. Klicke auf das Seil
22. Klettere hinaus
23. Schaue auf das Idol
24. Klicke auf Brendels Inventar
25. Klicke auf den Kriegshammer
26. Klicke auf das Krystallauge

(Spiel wechselt zum Kampf-Modus)

27. Klicke auf das Idol
28. Klettere
29. Ziehe das Schwert von Shannara

(Story anschauen)

30. Behaupte, daß es Deine Aufgabe ist
31. Gehe vorwärts
32. Gehe durch eine der beiden Türen
33. Gehe vorwärts
34. Sage, daß Du angewiesen wurdest zu gehen
35. Gehe vorwärts
36. Gehe durch eine der beiden Türen
37. Gehe vorwärts
38. Erzähle, daß ihr mehr Leben gerettet habt, als verloren wurden
39. Gehe vorwärts
40. Gehe durch eine der beiden Türen
41. Gehe vorwärts
42. Erzähle Davio, daß er auf tapfere Art und Weise Eure Leben gerettet hat
43. Gehe vorwärts
44. Gehe durch eine der beiden Türen
45. Gehe vorwärts
46. Behaupte, daß Du das Ritual nur verwendet hast, um sie zu retten
47. Gehe vorwärts
48. Gehe durch eine der beiden Türen
49. Gehe vorwärts
50. Sage, daß es nicht von Bedeutung ist, daß Du ein Held bist. Es komme lediglich auf Deine Taten an
51. Klicke auf das Schwert von Shannara
52. Klicke auf das Buch. Betrachte das Ende des Spiels und wähle eine Antwort nach Deinem Ermessen!

Das war's!

Discworld 2

Ob die Berlinerin Gabriele Mühlberg die Scheibenwelt-Romane gelesen hat, wissen wir nicht. Jedenfalls muß ihr das PC-Spiel reichlich Spaß gemacht haben, sonst hätte sie es nicht komplett durchgespielt.

1. Akt:

Die Sache mit dem Ritus

Da TOD verschwunden ist, geht es in der Scheibenwelt drunter und drüber. Verstorbene laufen als Untote herum. Damit das ein Ende hat, wird Rincewind vom Erzkanzler beauftragt, einige Dinge zu besorgen, um den Ritus von Ashk-Ente durchzuführen. Durch diese Zeremonie soll der TOD zurückgerufen werden. Dafür benötigt Rincewind drei gleich lange Holzstöcke, 4 cc Mäuseblut, tropfende Kerzen, einen verfaulten Geruch sowie Glitzerstaub.

Die drei Holzstöcke sind im Park schnell gefunden: Es sind die drei Krocketschläger. Da Rincewind sie aber nicht einfach nehmen kann, muß er sie gegen andere Gegenstände austauschen. Als erstes ist der Flamingo aus dem wandernden Laden dran, danach der Vogel an den Docks (Ob das genauso gut schmeckt wie "Barcardi on the rocks"? Anm. d. Red.....).

Anm. des Cheftrinkers: Na prima, kaum daß er im Power-Team ist, schon schreibt Nico Anmerkungen. Deine enden übrigens mit fünf (!) Punkten.

Besoffene Gockel

Gibt man dem Vogel den ausgestopften Fisch aus dem Laden, ist der Piepmatz benommen und läßt sich leicht aus dem Wasser nehmen. Ein weiteres Tauschobjekt: der Hammerhai. Diesen befreit Rincewind mit Hilfe des Messers, das sich im schmutzigen Wasser in der Leichenhallte befindet.

Die vier Kubikzentimeter erhält Rincewind folgendermaßen: Im Café bestellt er sich bei Gimlet einen rohen Mausburger. Anschließend besorgt er sich ein Reagenzglas aus dem Forschungstrakt der Uni. In der Taverne spricht er mit Casamunda über Oma Wetterwachs und bekommt netterweise eine Leiter. Alkohol holt er sich in der Taverne, Maiskörner und eine Broschüre der Klicker beim Schnapper auf dem Platz. Jetzt ist der Hahn im Labyrinth des Parks dran: Rincewind tränkt den Mais mit Alkohol und fängt damit den armen Gockel ein. Anschließend wird das berauschte Tier zur Ausnüchterung in den Kaffee der Obdachlosen getaucht. Dann kombiniert er den Vampir in der Taverne mit dem Hahn. Kräht er, fliegt der Vampir als Fledermaus in seinen Sarg. Am Friedhof angekommen, steigt Rincewind mit Hilfe der Leiter zum Sarg hinauf und nimmt aus dem Glas das Vampirgebiß. Mit diesem kann er die Maus beißen und das Blut ins Reagenzglas füllen.

Das nächste Zubehör ist die tropfende Kerze. Im wandernden Laden erfährt Rincewind, daß die Verkäuferin Wachs benötigt, um Kerzen anfertigen zu können. Bienenwachs gibt es in den Bienenstöcken im Park. Um an die Bienen heranzukommen, benötigt Rincewind jedoch die entsprechende Ausrüstung. Im Hinterraum von Frau Kuchens Laden nimmt er der Kleiderpuppe den Unterrock ab. Im wandernden Laden gibt es Weihrauchstäbchen, beim Troll findet er die passenden Streichhölzer. Beim Gespräch mit dem Imker erfährt er viel Wissenswertes über Bienen. Nachdem Rincewind ihm die Broschüre gegeben hat, ist er von der Idee begeistert, einen Film zu drehen. Der Weg zu den Bienen ist jetzt frei. Nun lediglich den Unterrock über den Kopf stülpen und mit dem entzündeten Weihrauchstab die Bienen vertreiben. Der Bienenwachs kann genommen werden. Aber nein! Um tropfende Kerzen zu bekommen, müssen die Bienen schwitzen. Also, zurück in den Park und die dortigen Blumen mit Pfeffer bestreuen. Jetzt ist der Wachs wie geschaffen für tropfende Kerzen, welche die Verkäuferin schnell herstellt.





Hier stinkt's!

Mit dem Magneten aus dem Forschungstrakt der Uni nimmt Rincewind dem Kobold im Vogelhaus die Schuhe weg. Danach spricht er Frau Kuchen so oft an, bis sie endlich einen Schalter betätigt, um mit ihm vernünftig sprechen zu können. Die Flasche rückt sie aber nur heraus, wenn sie dafür Ektoplasma bekommt. Mit dem Stein, der an der Narrengilde liegt, fängt Rincewind den Narren ein und steckt ihn in den Beschleuniger im



Labor. Heraus kommt Ektoplasma, das flugs gegen die Flasche eingetauscht wird. Nachdem diese in die Schuhe gesteckt wurde, kann Rincewind bei Ron den üblen Geruch einfangen.

Das Milchmädchen erinnert doch sehr an Marylin Monroe im U-Bahnhof. Rincewind begibt sich in den Schacht vor der Narrengilde und betätigt unter dem Gitter den Blasebalg aus der Uni. Dabei fällt Glitzerstaub herunter. Endlich kann unser Held alle Gegenstände zum Erzkanzler bringen. Doch leider läßt sich TOD vom Ritus nicht beeindrucken und fährt statt dessen wieder in den Urlaub. Rincewind muß ihm wohl oder übel folgen.

2. Akt:

Komm' und stirb mit mir

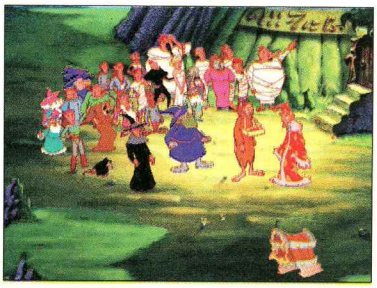
Vom Leichensammler erfährt Rincewind, daß er zum Urlaubsort der Toten gelangen muß. Am besten benutzt er das Schiff, das am Dock liegt. Vorher aber muß ihm der Leichenbeschauer in der Leichenhalle einen gültigen Totenschein ausstellen. Von ihm erfährt Rincewind auch die Reihenfolge der Tests. Mit der Säge (neben dem Obdachlosen) holt er sich den Arm der Puppe (bei Frau Kuchen). Mittels der Hake (Friedhof) nimmt er sich aus der Halle mit dem Zukunftsfleisch (Tunnel bei Narrengilde) Eis. Beim Leichenbeschauer wird zunächst der Spiegel am Bunsenbrenner erwärmt, damit er nicht vom Atem beschlägt. Anschließend legt sich Rincewind auf den freien Tisch. Nun benutzt er das Eis, um seinen Körper abzukühlen und steckt sich den Puppenarm in den Ärmel. Und siehe da, schon wird er für tot erklärt und erhält seinen Totenschein. Beim TOD angekommen, muß ihn Rincewind davon überzeugen, daß seine Arbeit geachtet wird. Damit TOD populärer wird, verspricht Rincewind, einen Klicker über ihn zu drehen. Der Schnapper erklärt sich bereit, Regie zu führen. Dafür benötigt er: a) neuen Krimskrams, b) eine heiße Braut, c) eine Melodie und d) eine Band.

Zu a): In Holywood findet Rincewind eine Abrißkugel und im Briefkasten einen Zettel mit der Zahl "10". Die Abrißkugel hängt er an den Haken (an den Docks) und versucht, die Mauer einzureißen. Sie ist jedoch nicht schwer genug. Mit der 10 wird aus der 1t- eine 10t-Kugel. Jetzt kann Rincewind ein Loch in die Mauer schlagen. Heraus fällt der Krimskrams.

Demonstranten-Steinigung

Zu b): In Holywood spricht Rincewind mit dem Troll und erhält den Schlüssel zum Wohnwagen. Dort trifft er auf das Milchmädchen vom Platz. Sie sei bereit, im Klicker mitzuwirken, wenn Rincewind ihr einen Diamanten für ihren Ring besorgt. Von Gimlet weiß Rincewind, daß Trolle gern Zuckersteine essen. Bei dem Versuch, den Zuckerstein in Djelibeby zu kaufen, kommen ihm jedoch die Frauen des Ortes zuvor. Auf dem Steinigungsplatz findet Rincewind einen Pfahl. Der wäre doch etwas für die Demonstrantin. Er nimmt also den Pfeiler und fährt damit nach Ankh-Morpok zum Vogelhaus im Park. Dort steckt er ihn in den Misthaufen. Nachdem die Demonstrantin sich daran angebunden hat, nimmt Rincewind sie und stellt sie am Steinigungsplatz wieder auf. Nach der Steinigung hält er den Zuckerstein in den Händen. Diesen gibt er dem Troll in Holywood, worauf er Zahnschmerzen bekommt. Mit dem Seil von der Wohnwagentür zieht Rincewind ihm den Zahn. Dabei stellt er fest, daß es ein Diamant ist und gibt ihn dem Milchmädchen, das nun im Klicker mitwirken will. Damit hat Rincewind eine heiße Braut.

Zu c): Weiter geht es in Djelibeby. Zuerst ersteht Rincewind beim Kamelverkäufer ein Kamel. Uri Djeller erzählt ihm vom Weisen S.T. Ungalant auf dem Rad in der Wüste. Mit dem Kamel reist Rincewind dorthin. Der Weise will zwar für Rincewind eine Melodie schreiben, möchte vorher aber eine Antwort auf die Frage "Warum?". Die Maschine HEX kann zwar alle Fragen beantworten, da aber die Ameisen weg sind, ist sie außer Betrieb. Vom Strandladen der Insel besorgt sich Rincewind einen Picknickkorb, den er mit den Speisen im Speisesaal der Uni füllt. Bei den Bienen im Park holt er sich auf die gewohnte Art Honig mit dem Topf, den er bei den Obdachlosen fand. Auf der Insel läuft er weiter bis zum Ameisenhaufen. Mit dem Picknickkorb fängt er die Ameisen ein. Wieder am Hex, lockt er sie mit dem Honig in die Maschine. Skazz kann nun die Maschine anstellen und seine Frage stellen. Auf die Antwort müßte er jedoch eine Ewigkeit warten. Es muß ihm also gelingen, die Zeit zu verkürzen. In Djelibeby erfährt er vom Architekten, daß Pyramiden dazu in der Lage sind. Er findet glücklicherweise einen Plan zum Bau einer Pyramide. Im Park der Uni holt er sich die Krockettore und läßt sie von Uri Djeller geradebiegen. Mit Plan und Stäben baut Rincewind nun eine Pyramide, die er über dem HEX aufstellt. Nun spuckt die Maschine die Antwort aus, und Rincewind erhält als Belohnung seine Melodie.



Zu d): Nun fehlt nur noch die Band. Auf dem Hügel schneidet er mit dem Messer vier Gerippe ab. Nun ist seine Band komplett.

Zwergenaufstand

Endlich kann der Schnapper den Klicker drehen. Doch die Maskenbildnerin im Schminkraum von Holywood benötigt eine Inspiration, um TOD schminken zu können. Rincewind soll dafür ein Bild der Elfenkönigin besorgen. Für Bilder benötigt man natürlich einen Fotoapparat. Den findet er auf dem Tisch beim Dompteur. Von ihm bekommt Rincewind einen Kobold geliehen. Dieser versteckt sich jedoch am Drehort. Den kriegt Rincewind jedoch schnell wieder zurück. Dafür bemalt er den Bumerang aus dem Laden der Insel mit der Farbe vom Tisch der Kobolde und wirft ihn nach dem kleinen Kobold. Dieser kommt, auf dem Bumerang sitzend, bei Rincewind wieder an (ob das mit Klaus auch funktioniert? Anm. d. Red.....).

Anm. des Chefzwerges: So wie ein Bi-ba-bumerang komm' ich zu Dir zurück...

(Anm. des Layouters: Meine Güte, jetzt singt er auch noch Peter Alexander-Lieder. Nix wie raus...)

Jetzt setzt er den kleinen Wicht in die Kamera. Die Hexe Oma Wetterwachs könnte Rincewind die Frage nach dem Aufenthaltsort der Elfenkönigin beantworten. Dazu muß er Casanunda zu den Frauen nach Djelibeby schicken. Jetzt erfährt er auch, daß er ein Einhornkostüm benötigt, um ins Elfenreich zu kommen. Ein Pferdekostüm hängt im Schloß von Holywood. Die Garderobiere will es aber nur im Tausch mit einem Ring hergeben. Den findet Rincewind in der Oase bei den Geiern. Die wollen ihn jedoch nicht im Tausch mit dem Holzarm der Puppe herausrücken. Da hilft wieder einmal nur Tarnung: In der Pyramide schneidet er mit der Schere etwas Verband von der Mumie ab und wickelt diesen um den Holzarm. Nun kann er beide Arme austauschen und vom verwesenden Arm den Ring lösen. Bei der Garderobiere gibt es jetzt für den Ring das Pferdekostüm. Mit dem Kleber aus der Pyramide klebt er die Tröte als Hornersatz an das Kostüm. Da es für ihn alleine zu groß ist, überzeugt er den Bibliothekar im Speisesaal, ihm zu helfen.

Mit der Kamera machen sie sich auf den Weg zum Elfenreich. Zusammen mit dem Kostüm betreten sie es. Rincewind schießt seine Bilder. Zurück im Schminkraum, kann TOD endlich geschminkt werden. Bei den Aufnahmen hat TOD jedoch Angst vor der letzten Szene. Folglich muß ein Double her. Rincewind kann mit dem Totenschein den Raum betreten, in dem der Verein der Untoten tagt. Im Schrank steht ein schwarzes Schafskelett. Das würde gern als Double einspringen, braucht aber für die Einstellung als Schauspieler die Bestätigung, daß seine Vorfahren aus Übersee kommen. Rincewind fährt also wieder zurück und sägt dem Bügelbrett aus dem Schrank der Frau Kuchen die Füße ab. Voilà, ein Surfbrett. Damit er sich darauf halten kann, pinselt er es mit Leim ein. Nun kann er auf der Brandung surfen und gelangt in eine Höhle. An den Wänden sind Höhlenmalereien, die Schafe zeigen. Rincewind macht davon mit der Kamera Aufnahmen. Mit diesen Bildern kann er das Schaf überzeugen.

Nun kann der Streifen gedreht werden. Die Premiere mißlingt jedoch. Schnell nimmt Rincewind den Film aus dem Projektor und schneidet die restlichen Bilder der Elfenkönigin hinein. Endlich hat der Film Erfolg. Jetzt ist TOD aber so berühmt, daß er keine Lust mehr verspürt, seinem Beruf nachzugehen. Rincewind muß ihn wohl oder übel vertreten.

3, Akt:

Rincewind, der Schnitter

Rincewind findet sich in der schwarzen Welt von TOD wieder. In der Küche verlangt der Diener Albert, daß Rincewind lernen soll, a) auf dem Pferd Binky zu reiten, b) eine schwarze Robe zu tragen, c) wie TOD zu sprechen und d) mit der Sense umzugehen.

Zu a): In der oberen Etage befindet sich das Arbeitszimmer von TOD. Dort zieht Rincewind an der Kordel und betätigt so die Glocke in der Küche. Jetzt kann er sich schnell den Würfelzucker aus der Küche holen, um damit Binky zu besänftigen. Bevor er ihn sattelt, bestreicht er den Sattel mit Leim. Nun kann er sich auf dem Rücken des Pferdes halten.

Zu b): Vom Flur holt sich Rincewind einen Vorhang. Da dieser jedoch noch nicht schwarz genug ist, kippt er die Tinte aus dem Arbeitszimmer in den schwarzen Teich und färbt ihn darin. Damit hat er seine schwarze Robe. Albert ist zufrieden, als er sie ihm präsentiert.

Zu c): Nachdem Rincewind den Ofen in der Küche geöffnet hat, bindet er das Seil aus dem Stall an den Bumerang. Diesen wirft er auf den Kamin und kann nun hinaufklettern. Als er in den Kamin spricht, denkt Albert, es sei TOD.

Zu d): Die Sense findet Rincewind im Schirmständer auf dem Flur. Das Getreidemähen mit der Sense ist jedoch für den Rücken nicht sehr gesund. Er muß also eine andere Möglichkeit finden. Im Garten



trifft er auf die Enkelin von TOD. Neben ihr steht eine Spielzeugkarre, die Rincewind gerne mitnehmen möchte. Sie will dafür ein Lebensbuch. Nachdem Rincewind ihr sein Lebensbuch aus der Bibliothek gebracht hat, lacht sie nur darüber. Die alten Bücher befinden sich hinter der verschlossenen Tür des Alkovens. Der Schlüssel liegt unter dem Abtreter vor der Eingangstür. Jetzt kann Rincewind den Raum zwar betreten, aber es ist zu dunkel, um etwas zu finden. Er braucht also wieder einmal Wachs zur Kerzenherstellung. Im Garten hat er Bienenstöcke gesehen. Im Schlafzimmer liegt ein Plüschhase; als Rincewind ihn öffnet, findet er einen Schlafanzug. In der Küche liegt ein öliger Lappen, den Rincewind entzündet. Jetzt stülpt er den Schlafanzug über den Kopf und vertreibt mit dem brennenden Lappen die Bienen. Schon kann er sich wieder Wachs aus dem Bienenstock nehmen. Das Bienenwachs ergibt zusammen mit der Garnrolle aus dem Schlafzimmer eine brauchbare schwarze Kerze. Wenn er mit der brennenden Kerze den Alkoven betritt, findet er die alte "Tafel" für Susanne. Jetzt kann er die Sense an die Karre stecken und so vollautomatisch das Getreidefeld mähen.

Albert ist zwar zufrieden, hat aber schon wieder eine neue Aufgaben. Bevor Rincewind die Pflichten von TOD übernehmen darf, soll er hundert Seelen einfangen. Mit dem Zuckertopf holt er sich bei den Bienen ein weiteres Mal Honig. Den Honigtopf hängt er an die Angel aus dem Garten und fängt die Punkte im anderen Teich ein (dabei handelt es sich um die verstorbenen Ameisen). Endlich sind alle Aufträge erledigt. Jetzt soll Rincewind die erste Seele abholen, deren Lebensuhr fast abgelaufen ist. Das ist zu seiner Verwunderung der TOD selbst. In dem Maße, wie Rincewind ihm immer ähnlicher wurde, wurde TOD immer sterblicher. Es muß also schnell etwas passieren, sonst stirbt TOD wirklich. Dann müßte Rincewind bis in alle Ewigkeit seinen Platz einnehmen.

4. Akt:

Bis der Tod uns scheidet

In Djelibeby erfährt Rincewind von Uri Djeller, daß es einen Jungbrunnen gibt. Hilfreich zeigt sich der ortskundige Prospektor, der öfter vorbeikommt. Bei seinem Kamel am Ortseingang wartet Rincewind auf ihn. Als er die Satteltasche des Kameles untersucht, findet er eine Feldflasche. Die tauscht er gegen den verwesenden Arm aus, wodurch die Geier dem Prospektor folgen. Jetzt kennt Rincewind den Ort des Jungbrunnens. Er füllt die Feldflasche mit Wasser und verschließt danach den Brunnen mit dem Korken vom Hut des Todes. Dabei wird Sand sichtbar, den er in die Sanduhr (Lebensuhr) des Todes füllt. TOD ist gerettet!

Epilog

Als der Abspann läuft, erscheint plötzlich die Elfenkönigin in Gestalt einer Riesin und greift sich den Affen. Mit ihm in der Hand klettert sie auf den Turm. Rincewind muß ihn unbedingt retten. Er kauft sich vom Schnapper drei Blasen. Oma Wetterwachs will leider ihren fliegenden Besen nicht hergeben. Als Rincewind sich den Raben ansieht, kommt ihm eine Idee. Er veranlaßt Oma Wetterwachs, ihr "Ich" in einen Raben zu projizieren. Jetzt kann er sich den Besen nehmen. Schnell füllt er das Wasser aus der Feldflasche in die Blasen und hat so die schönsten Wasserbomben. Diese steckt er in seine Tasche und fliegt mit dem Besen zur Elfenkönigin hinauf. Nachdem er die Bomben geworfen hat, fällt sie vom Turm. Dabei landet sie auf dem armen, untoten Windle. Die Qual hat ein Ende: Windle ist tot, und TOD holt ihn ab.

Wanted

In dieser Rubrik helfen Leser anderen Lesern. Wer eine Frage stellen möchte oder eine Antwort weiß, schreibe an SMP Publishing, Kennwort: Wanted, Postfach 3161, 48581 Gronau. Je nach Platz werden Fragen bzw. Antworten hier veröffentlicht. Wer schnelle Antwort benötigt, muß uns jedoch die schriftliche Erlaubnis geben, Adresse und/oder Telefonnummer abzudrucken.

Fragen

Thomas Sauerbier (Prost! – Anm. d. Red.....) weiß nicht, wie er in ***Dragon Lore*** Gegenstände aus Beuteln oder Kelchen herausnehmen kann. Außerdem hängt er im Level 7 von ***Descent*** fest. Er hat alles bis auf den runden Generatorraum abgeflogen, kann aber den Generator nicht finden bzw. die üblen Attacken der Gegner in diesem Raum nicht überstehen.

Andrea Brede-Lotz hat mehrere Fragen zum Spiel ***Die fünfte Dimension***. Sie gelangt nicht in das Labyrinth des bösen Zauberers. Wo bekommt sie die goldene LP in Rapstone? Zwei Teile von Merlins Stab hat sie schon gefunden. Wie findet sie den Code, um die Zerstörung der Raumstation aufzuhalten? Und schließlich: Was soll sie der Wahrsagerin geben, damit sie ihr die Zukunft voraussagt?

Josef möchte wissen, wie Ram im Spiel ***Jeff Jet*** die Konservendose annimmt.

Und schließlich sucht **Christian** Tips zum ***Bundesliga Manager Pro***. Wer kann helfen?

Antworten

Andreas' Schwierigkeiten mit ***Dragon Lore*** dürften ein Ende haben. **Thomas** weiß Rat: In Felsengang befindet sich auf der linken Seite das eingemauerte Zauberbuch. Das erhält man, indem man mit dem Hammer auf die Stelle schlägt, die durch das Benutzericon gekennzeichnet ist. In dieses Buch legt man die Seite mit dem "Open Door"-Spruch, den man von dem Drachen in der Gruft unter dem Hügel mit den Ritterstatuen bekommt. Jetzt nur noch den Zauberspruch mit der geschlossenen Tür benutzen – und fertig!

Tips & Tricks

WipEout 2097

Im Hauptmenü:

XTEAM:	aktiviert das Piranha-Team
XCLASS:	aktiviert die Phantom-Rennklasse
XTRACK:	alle Strecken

Während der Rennpause:

PSYMEGA:	unendlich Waffen
PSYPROTECT:	unendlich Energie
PSYTICKER:	unendlich Zeit
PSYRAPID:	Maschinengewehr
FRAMERATE:	zeigt die Framerate an

Need For Speed 2

Folgende Codes im Hauptmenü eintippen (bitte Großschreibung beachten). Zur Bestätigung ertönt ein kleiner Soundeffekt.

versteckte Strecke:	HOLLYWOOD
neue Autos:	ARMYTRUCK, BMW, BUS, JEEPYJ, LANDCRUISER, MERCEDES, MIATA, QUATTRO, SEMI, VANAGON, VOLVO, VWBUG
mehr Tempo:	PIONEER

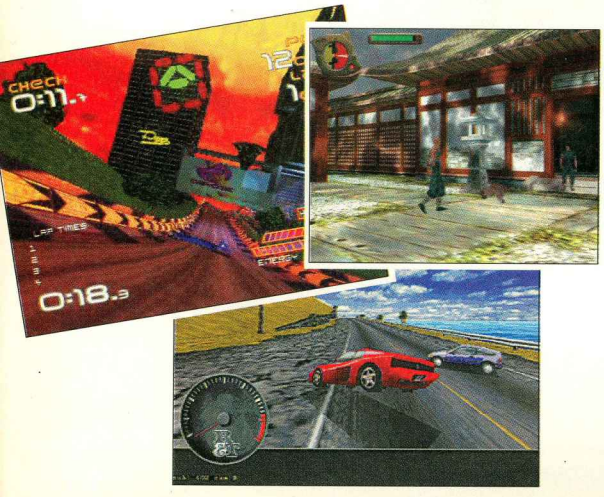
Moto Racer

Die folgenden Codes bitte in der Namenseingabe eingeben. "CDNALSI" statt des Namens eingetippt, und alle Strecken sind freigegeben. "CTEKCOP" holt die Mini-Bikes aus der Garage, wobei "CESREVER" den Spiegelmodus aktiviert.

Extreme Assault

Geben Sie im Hauptmenü "levelx " und vergessen Sie dabei nicht das Leerzeichen nach dem "x". Nun sollte "cheat codes activated" erscheinen. Mit den Tasten ALT + 1 bis 6 können Sie nun die Operationsgebiete direkt anwählen. Während des Spiels stehen Ihnen dann folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

ALT + 1:	volle Munition
ALT + 2:	gewählte Waffen upgraden
ALT + 3:	Energie aufladen
ALT + 4:	Unsterblichkeit
ALT + 5:	Überraschung
ALT + 6:	Mission erfüllt (evtl. zweimal eingeben)
ALT + 7:	Gegner deaktivieren
ALT + 8:	Sprung in Helicopter
ALT + 9:	Sprung in Panzer
ALT + 10:	Geschwindigkeit erhöhen



Perfect Weapon

Level-Codes & Cheats

Level-Codes:

Level 1: DBDBBABA
Level 2: ADDCAADC
Level 3: ACBABBCC
Level 4: ADDDCACC
Level 5: DDBDBBCA
Level 6: CCDBCCDA
Level 7: AADBDDAC
Level 8: CADDCBCC
Level 9: ADAABADB
Level 10: BADDBBBC
Level 11: ABBDADDA
Level 12: wird nicht verraten!

Review auf Seite 73

Cheats:

Bitte während des Spiels eingeben und mit 'Enter' bestätigen.

GMPETE	–	Alle Power-Ups
GMNORM	–	Läßt Blake wieder "normal" sein
GMBIGH	–	Blakes Kopf wird aufgeblasen
GMBORG	–	Verwandelt Blake in einen Cyborg
GMKILL	–	Gegner sind leichter zu besiegen
GMGODM	–	Unverwundbarkeit

Es gibt 3 gu

...sich jetzt ein PC Power Ja

1. Sie erhalten 11 Ausgaben der PC Power mit CD-ROM zum Preis von nur 120 Mark (statt 137,50 Mark bei Einzelkauf) frei Haus. So entgeht Ihnen keine Ausgabe mehr.

2. Mit jeder CD-ROM erhalten Sie mindestens eine Vollversion – bekannte Spiele, die vor kurzem noch bis zu 100 Mark und mehr gekostet haben.

3. Wer jetzt die PC Power abonniert, erhält als Bonus zwei MicroProse-Spiele!

POWERPLUS



TE GRÜNDE...

RESABONNEMENT ZU SICHERN.

WÄHLEN SIE AUS FOLGENDEN TITELN:

1942 – THE PACIFIC WAR & SCENARIO
F-14 FLEET DEFENDER & SCENARIO
F-15 STRIKE EAGLE III
FIELDS OF GLORY
MASTER OF ORION
MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX
PIRATES! GOLD
RAILROAD TYCOON DELUXE
STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™ – A FINAL UNITY
SUBWAR 2050
TOP GUN®: FIRE AT WILL
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR
UFO ENEMY UNKNOWN

DIESES ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

Okay, das hat mich überzeugt! Ich abonniere die PC POWER.

Hiermit bestelle ich:
Das PC POWER Jahresabonnement. 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 120 inkl. der beiden unten angegebenen Spiele. Ich nehme zur Kenntnis, daß mir diese Spiele bei Zahlung mit V-Scheck oder bei Bankeinzug erst nach Ablauf der allgemeinen Einspruchsfrist bei den Geldinstituten zugeschickt werden (ca. einen Monat ab Eingang des Betrages auf unserem Konto). Außerdem nehme ich zur Kenntnis, daß sich das Abonnement stillschweigend um weitere 12 Monate verlängert, wenn ich es nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Ich möchte folgende Spiele:
1) .....
2) .....

Persönliche Angaben
Das Abonnement soll ab Ausgabe ..... laufen.

Mein Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Telefon: .....
Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungberechtigten)

❑ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für:

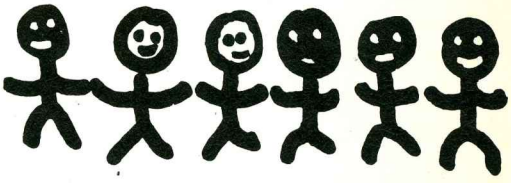
Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Telefon: .....

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)
❑ Geld liegt bei
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Eurocheck
❑ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: .....
Bankleitzahl: .....
Geldinstitut/Ort: .....
Unterschrift: .....

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

PC Power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

Warum kriegen die Leute in Afrika so viele Kinder  und so viele müssen sterben. Ich habe doch auch nur 1ne Schwester.

Kindersterblichkeit und Bevölkerungswachstum hängen eng zusammen. Wenn die ersten Kinder überleben, sinkt auch die Geburtenrate. Deshalb müssen wir etwas gegen das Säuglingssterben tun. Helfen Sie mit – unterstützen Sie UNICEF: **Spendenkonto 300 000 bei allen Banken, Sparkassen und beim Postgiroamt Köln.**

unicef

Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen

Impressum 10/97
Sprüche des Monats

Ein Magazin von
SMP Publishing

Verlags-, Anzeigen- und Trittleiter
SMP Publishing
Michel Kieselstein *"Was ist eine Trittleiter?"*
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande
mkieselstein@smppublishing.com

Fanpost und Morddrohungen
SMP Publishing
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 43 08 56 4
Fax.: (0031) 53 43 09 15 7

Chefredakteur
Klaus Trafford *"Ich mach' ihn Dir größer!"*
ktrafford@smppublishing.com

Redakteure
Markus Brodrick *"Ich habe wirklich nicht viel..."*
Frank Fischer *"Ich mache gerade Interplay fertig!"*
Marco Gremmel *"Ich mußte mich echt ausziehen!"*
Martin Mirbach *"Noch mal von vorne, bitte!"*
Thomas Richter *"Ich muß auf den Friedhof!"*
Nico Winkelhaus *"Soll ich jetzt kommen?"*

Layout und Grafik
Lourens Huizinga *"Michel? Die ist nicht hier!"*
lhuizinga@smppublishing.com

Vertrieb
IPV GmbH *"Wo ist denn Herr Grolsch?"*
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Die mit ® © ô gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind uhr... äh... urheberrechtlich geschützt. Wer die PC POWER ohne Erlaubnis verfiel... ferviel... ...äh... Jedenfalls gibt's tierisch Ärger, wenn jemand was aus dem Heft klaut, ohne uns vorher zu fragen! Der lernt dann nämlich Markus' Hunde kennen...

© SMP Publishing
im Jahre der Rottweiler 1997

Titelmotiv: © Virgin

Im nächsten Heft

Pa

So, mal schauen, was gibt's denn beim nächsten Mal? Also, 16 Seiten über Software 2000, die haben nämlich zehnjähriges Jubiläum, und wir feiern mit. Zudem gibt's mindestens vier Seiten über die ECTS in London, wahrscheinlich werden's aber mehr, sofern Klaus und Michel nicht wieder irgendwo versacken...

Na

Ist der Shareware-Gedanke von einst futsch? Warum hat CDV dieses Marktsegment aus seinem Angebot genommen, und welche Rolle spielen dabei Autoren von Programmen, die plötzlich ihre Urheberrechte einklagen? Star- und Amselreporter Martin geht der Sache auf den Grund!

Ma

Wir testen u.a. Agent Armstrong und Lands of Lore 2, bringen brandheiße News, das Feedback, Neues von den Rottweilern und selbstredend die Vollversion auf der Cover-CD – und Sie erfahren außerdem, welcher Blödmann die idiotischen Zwischenüberschriften in dieser Vorschau verbrochen hat.

All dies und
noch mehr in der
PC POWER 11/97
ab 10. Oktober 1997
bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

Lieber Händler, bitte reservieren Sie die PC Power 11/97.

Mein Name: _____
Strasse, Nr.: _____
PLZ, Ort: _____

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Raten Sie doch mal

SILBENRÄTSEL

Erdacht von Martin Mirbach

Der jeweils erste und vorletzte Buchstabe der Wörter ergibt, von oben nach unten gelesen, den Lösungssatz

ac - an - apoca - ches - claim - col - de - disk - dun - dung - en - fe - flop - game - ge - hi - in - kar - kid - kle - köp - lipp - list - lypse - me- na - ni - ony - or - pads - pel - pfer - phil - play - pilz - py - richt - ro - schat - schüt - sound - stüt - te - te - ten - ter - tra - us - vi -wars - wen - wet - zap - ze

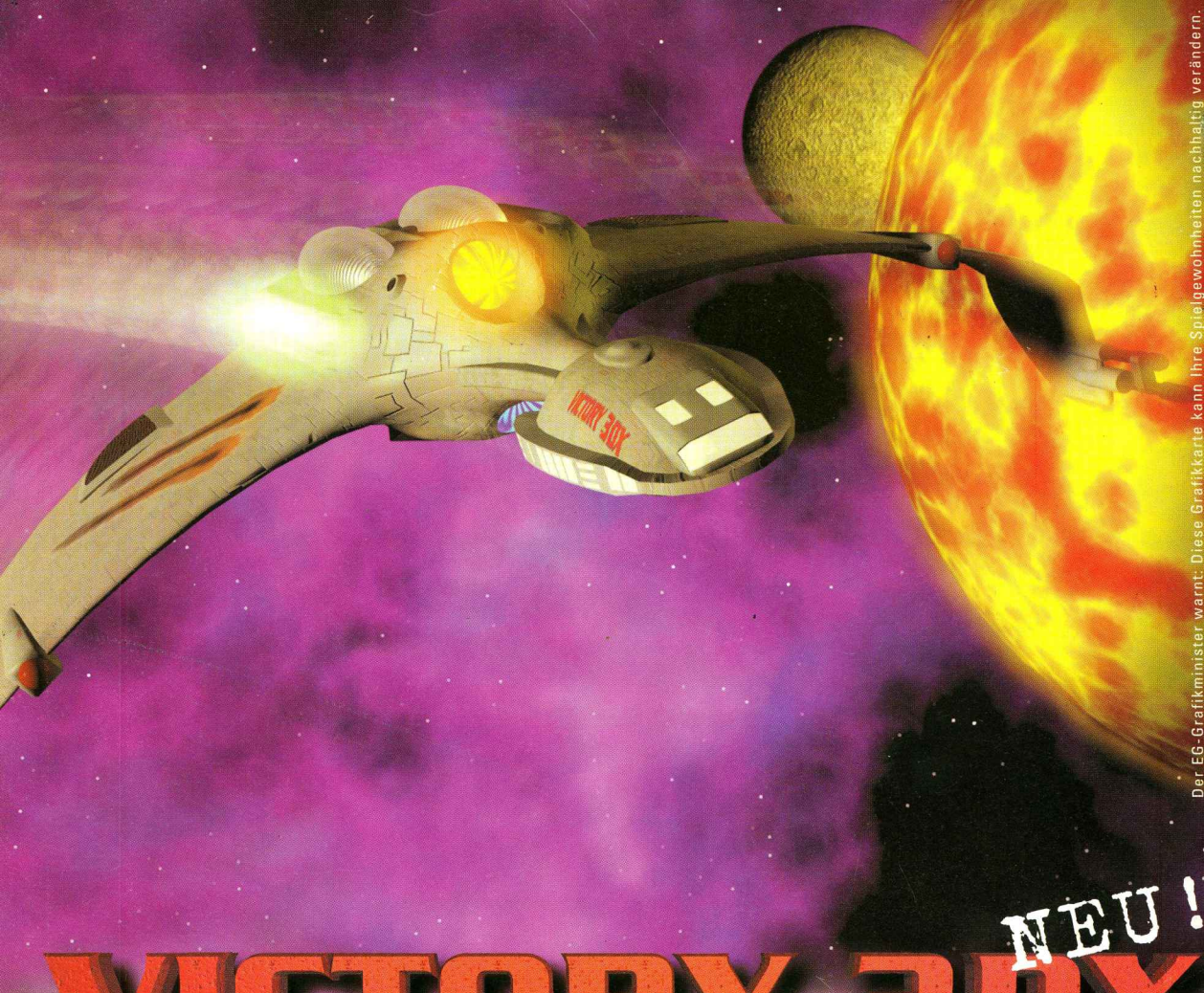
1)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*1)*	*Zuchtbetrieb für die Galopper von morgen*
2)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*2)*	*Strategy aus deutschen Landen*
3)	_ _ _ _ _ _ _ _ _	*3)*	*So nannte man die Beatles*
4)	_ _ _ _ _ _ _ _ _	*4)*	*Superband der 80er: Electric Light...*
5)	_ _ _	*5)*	*Ganz schön sexy dieses Empire*
6)	_ _ _ _ _ _ _ _ _	*6)*	*Single-Titelheld aus Greenwoods Umwelt-Werbespiel*
7)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*7)*	*Den braucht man im Panzer*
8)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*8)*	*Werbespiel gegen Nazis*
9)	_ _ _ _ _ _ _	*9)*	*Spielehersteller mit Hang zur Action*
10)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*10)*	*Ohne die macht der PC keinen Pieps*
11)	_ _ _ _ _ _ _ _	*11)*	*Rausers Werbung für die Expo*
12)	_ _ _ _ _ _ _ _ _	*12)*	*Tristes Gegenstück zum Computerspiel*
13)	_ _ _ _ _ _ _ _	*13)*	*Kontrollgeräte für Prügelspiele*
14)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*14)*	*Bisher letzter Teil der X-COM Saga*
15)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*15)*	*Manchmal ist Klaus nervöser als dieser Märchenheld*
16)	_ _ _ _ _ _ _ _ _	*16)*	*Noch'n Spielehersteller*
17)	_ _ _ _ _ _ _ _	*17)*	*Dieses düstere Adventure macht trotzdem Sinn*
18)	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _	*18)*	*Paßt ins 3,5" Laufwerk*

Schreiben Sie den Lösungssatz auf eine Postkarte, fügen Sie Ihren Absender hinzu und schicken das Ganze bis spätestens 30. Oktober 1997 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

SMP Publishing
PC Power
Kennwort: Silbenrätsel
Postfach 3161
48581 Gronau

Zu gewinnen gibt es 1x drei und 3x je ein PC-Spiel (bitte Genre angeben). Viel Spaß beim Rätseln!


GT Interactive
Expect the unexpected:
„All die wünschenswerten Innovationen, die wir im PC Games-Special in Ausgabe 7/97 für die nahe Zukunft prophezeit haben – Total Annihilation hat sie."
PC Games 9/97
Du siehst die Alpha-Wellen der gegnerischen Abwehr.
Du hörst die statische Entladung des Matrix-Transmitters.
Du riechst die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.
Du schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.
Du spürst die Gefahr des feindlichen Plasmastrahlers.
Deine Strategie entscheidet über Sieg oder totale Vernichtung.
TOTAL ANNIHILATION
USE YOUR SENSES
cavedog ENTERTAINMENT
www.cavedog.com
Designed for Microsoft Windows 95
©1997 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved. Created and published by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Cavedog Entertainment™ and Total Annihilation™ are trademarks of Humongous Entertainment, Inc. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies.



Der EG-Grafikminister warnt: Diese Grafikkarte kann Ihre Spielgewohnheiten nachhaltig verändern!

NEU! VICTORY 3DX FÜR VIELFLIEGER!

Inklusive dem Mega-Hit „MechWarrior® 2 Mercenaries™" jetzt in der Direct3D-Vollversion und einem Bonusspiel!

Wenn Dein neues Space-Game mit der Rasanz eines Rauhhaardackels dahinzuckelt und die Grafik zwar locker, aber auch unheimlich körnig aussieht, dann wird es Zeit, Deine Freunde nachhaltig zu beeindrucken:
Mit der neuen *ELSA VICTORY 3DX!* – Die '97er Grafikkarte ohne Kompromisse!



Gnadenlos unter Windows, DOS und OS/2

- Extrem schnelle Grafikkarte für Windows® 95
- Voller VESA 2.0-BIOS-Support für schnelle DOS-Spiele
- Schnelle ELSA-Treiber für OS/2 Warp™

Alle State-Of-The-Art-3D-Features wie

- Texture-Mapping mit bilinearem Filter
- Alpha-Blending und Transparenz
- Fogging in beliebiger Farbe
- Trilineares MIP-Mapping u.v.m.

ELSA-Technologie vom Feinsten

- Neuer ViRGE/DX-Grafikprozessor
- 2/4 MB optimiertes EDO-DRAM
- ELSA-Board-Design und ELSA-Treiber
- Einzigartig: Die neue *WINman Suite* Software (ELSA-Tools und Utilities)

Ausgezeichnete *ELSA VICTORY 3D*-Technik – deutlich verbessert

- 3D-Leistung bis zu 50% schneller
- 2D-Leistung bis zu 15% höher
- Video-Qualität mit 50% besserer Filterung

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49-(0)241-606-5113
Vertrieb Info-Fax	+49-(0)241-606-5199
FaxBox (Abruf)	+49-(0)241-606-9830
Mailbox (Modem)	+49-(0)241-606-9800
Mailbox (ISDN)	+49-(0)241-606-9820
CompuServe	GO ELSA
Internet	**http://www.elsa.de**

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten!