DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 11 • November 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100



HEISSE GAMES FÜR COOLE NÄCHTE

DARK REIGN
RIVEN
TOTAL ANNIHILATION
SHADOWS OF THE EMPIRE
VIRTUA FIGHTER 2

CD

2 VOLLVERSIONEN
CAMPAIGN I und
CAMPAIGN II plus
ZUSATZMISSIONS!!

PC Power präsentiert

VOLLVERSIONEN
Campaign 1
UND
Campaign 11
PLUS
ZUSATZMISSIONS!!

Exklusiv
auf 10 Seiten:
Software
2000
wird 10!

DER STRATEGIE-KLASSIKER

SOWIE DIE VOLLVERSIONEN VON:
DUNKLE SCHATTEN 1 UND 2
ZORK I UND II
WING COMMANDER PROPHECY-VIDEO
DEMOS VON
FLOYD, F-16 FIGHTING FALCON, U.V.M.

4 398016 012503 11

DESIGNED FOR Intel MMX™

Virtua Fighter 2. Jetzt endlich für PC-CD-Rom.

Virtua Fighter 2™

AM2 AM R&D DEPT.#2

Sarah Bryant

größe: 1,73 m

Gewicht: 55 kg

Augenfarbe: blau

Nationalität: U.S.A.

Beruf: Studentin

Kampfstil: Sekken-Do/Kickkombinationen

besondere Kennzeichen: grenzenlose Neugier

Bruce Lee Kampftechniken

Ihr Spiel: Virtua Fighter 2 PC

KILLERMASCHINE

Infos auch im Internet: http://www.sega-europe.com









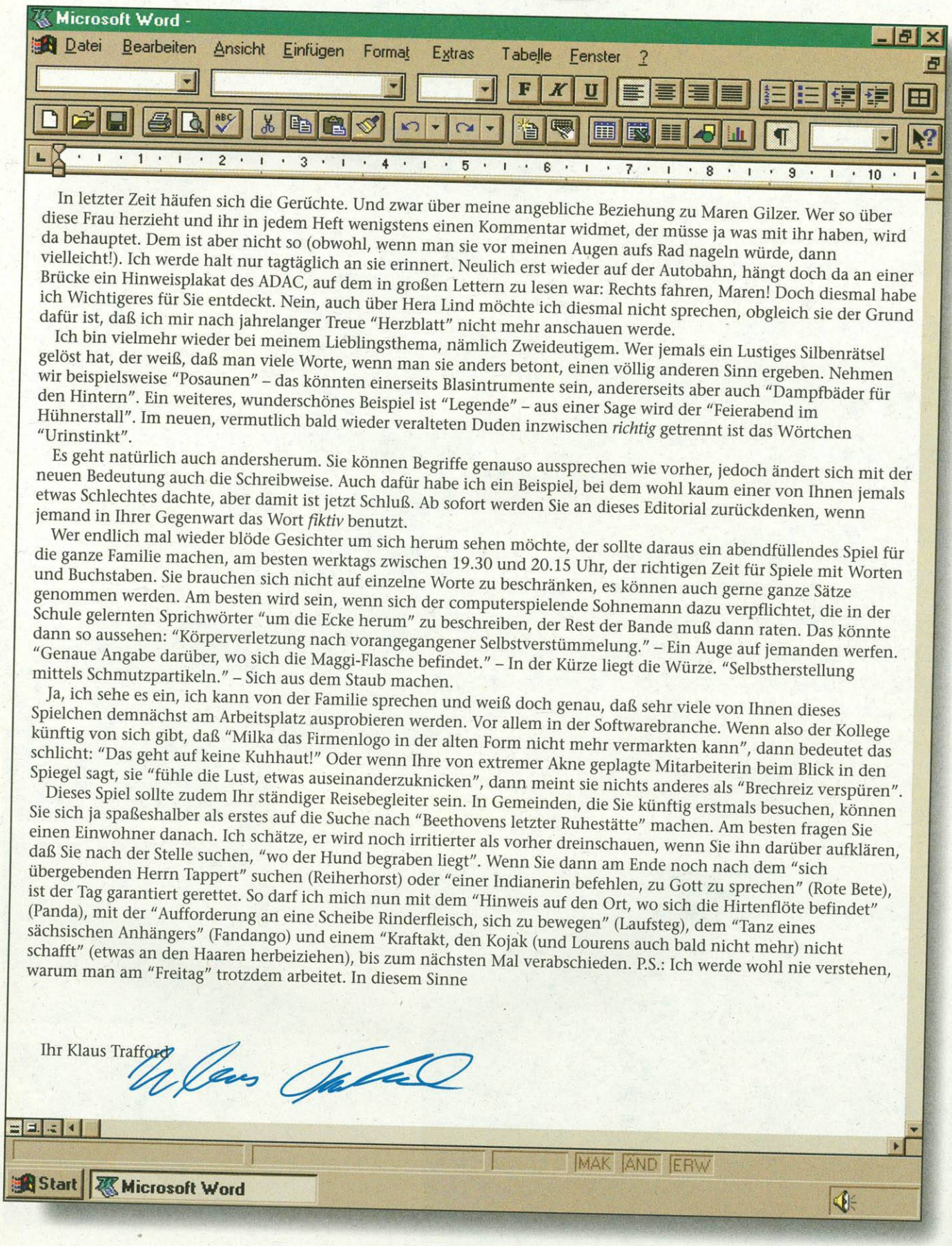
SEGA™ PC

REQUIRES pentium® processor 90 MHz+ | WINDOWS 95 CD-ROM

sega is a trademark of sega enterprises ltd. © 1995

Microsoft and Windowe are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc. © 1995 SEGA ENTERPRISES, LTD. MMX and the MMX Logo are trademarks of Intel Corporation.

Hirniges



In letzter Zeit häufen sich die Gerüchte. Und zwar über meine angebliche Beziehung zu Maren Gilzer. Wer so über diese Frau herzieht und ihr in jedem Heft wenigstens einen Kommentar widmet, der müsse ja was mit ihr haben, wird da behauptet. Dem ist aber nicht so (obwohl, wenn man sie vor meinen Augen aufs Rad nageln würde, dann vielleicht!). Ich werde halt nur tagtäglich an sie erinnert. Neulich erst wieder auf der Autobahn, hängt doch da an einer Brücke ein Hinweisplakat des ADAC, auf dem in großen Lettern zu lesen war: Rechts fahren, Maren! Doch diesmal habe ich Wichtigeres für Sie entdeckt. Nein, auch über Hera Lind möchte ich diesmal nicht sprechen, obgleich sie der Grund dafür ist, daß ich mir nach jahrelanger Treue "Herzblatt" nicht mehr anschauen werde.

Ich bin vielmehr wieder bei meinem Lieblingsthema, nämlich Zweideutigem. Wer jemals ein Lustiges Silbenrätsel gelöst hat, der weiß, daß man viele Worte, wenn man sie anders betont, einen völlig anderen Sinn ergeben. Nehmen wir beispielsweise "Posaunen" – das könnten einerseits Blasintrumente sein, andererseits aber auch "Dampfbäder für den Hintern". Ein weiteres, wunderschönes Beispiel ist "Legende" – aus einer Sage wird der "Feierabend im Hühnerstall". Im neuen, vermutlich bald wieder veralteten Duden inzwischen *richtig* getrennt ist das Wörtchen "Urinstinkt".

Es geht natürlich auch andersherum. Sie können Begriffe genauso aussprechen wie vorher, jedoch ändert sich mit der neuen Bedeutung auch die Schreibweise. Auch dafür habe ich ein Beispiel, bei dem wohl kaum einer von Ihnen jemals etwas Schlechtes dachte, aber damit ist jetzt Schluß. Ab sofort werden Sie an dieses Editorial zurückdenken, wenn jemand in Ihrer Gegenwart das Wort *fiktiv* benutzt.

Wer endlich mal wieder blöde Gesichter um sich herum sehen möchte, der sollte daraus ein abendfüllendes Spiel für die ganze Familie machen, am besten werktags zwischen 19.30 und 20.15 Uhr, der richtigen Zeit für Spiele mit Worten und Buchstaben. Sie brauchen sich nicht auf einzelne Worte zu beschränken, es können auch gerne ganze Sätze genommen werden. Am besten wird sein, wenn sich der computerspielende Sohnemann dazu verpflichtet, die in der Schule gelernten Sprichwörter "um die Ecke herum" zu beschreiben, der Rest der Bande muß dann raten. Das könnte dann so aussehen: "Körperverletzung nach vorangegangener Selbstverstümmelung." – Ein Auge auf jemanden werfen. "Genaue Angabe darüber, wo sich die Maggi-Flasche befindet." – In der Kürze liegt die Würze. "Selbstherstellung mittels Schmutzpartikeln." – Sich aus dem Staub machen.

Ja, ich sehe es ein, ich kann von der Familie sprechen und weiß doch genau, daß sehr viele von Ihnen dieses Spielchen demnächst am Arbeitsplatz ausprobieren werden. Vor allem in der Softwarebranche. Wenn also der Kollege künftig von sich gibt, daß "Milka das Firmenlogo in der alten Form nicht mehr vermarkten kann", dann bedeutet das schlicht: "Das geht auf keine Kuhhaut!" Oder wenn Ihre von extremer Akne geplagte Mitarbeiterin beim Blick in den Spiegel sagt, sie "fühle die Lust, etwas auseinanderzuknicken", dann meint sie nichts anderes als "Brechreiz verspüren".

Dieses Spiel sollte zudem Ihr ständiger Reisebegleiter sein. In Gemeinden, die Sie künftig erstmals besuchen, können Sie sich ja spaßeshalber als erstes auf die Suche nach "Beethovens letzter Ruhestätte" machen. Am besten fragen Sie einen Einwohner danach. Ich schätze, er wird noch irritierter als vorher dreinschauen, wenn Sie ihn darüber aufklären, daß Sie nach der Stelle suchen, "wo der Hund begraben liegt". Wenn Sie dann am Ende noch nach dem "sich übergebenden Herrn Tappert" suchen (Reiherhorst) oder "einer Indianerin befehlen, zu Gott zu sprechen" (Rote Bete), ist der Tag garantiert gerettet. So darf ich mich nun mit dem "Hinweis auf den Ort, wo sich die Hirtenflöte befindet" (Panda), mit der "Aufforderung an eine Scheibe Rinderfleisch, sich zu bewegen" (Laufsteg), dem "Tanz eines sächsischen Anhängers" (Fandango) und einem "Kraftakt, den Kojak (und Lourens auch bald nicht mehr) nicht schafft" (etwas an den Haaren herbeiziehen), bis zum nächsten Mal verabschieden. P.S.: Ich werde wohl nie verstehen, warum man am "Freitag" trotzdem arbeitet. In diesem Sinne

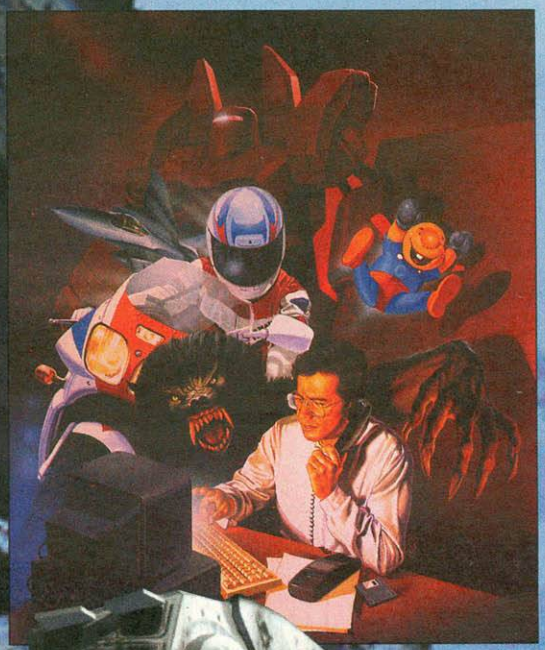
Ihr Klaus Trafford

In diesem Heft

Jubiläum

Wenn ein Softwarehaus den zehnten Geburtstag feiert, ist das zumindest eine Gratulation wert. Wenn diese Firma aber eine der ungewöhnlichsten Entwicklungen in der Branche durchgemacht hat, haben wir einen guten Grund, darüber zu berichten. Den exklusiven SOFTWARE 2000-Report mit Gewinnspiel lesen Sie ab

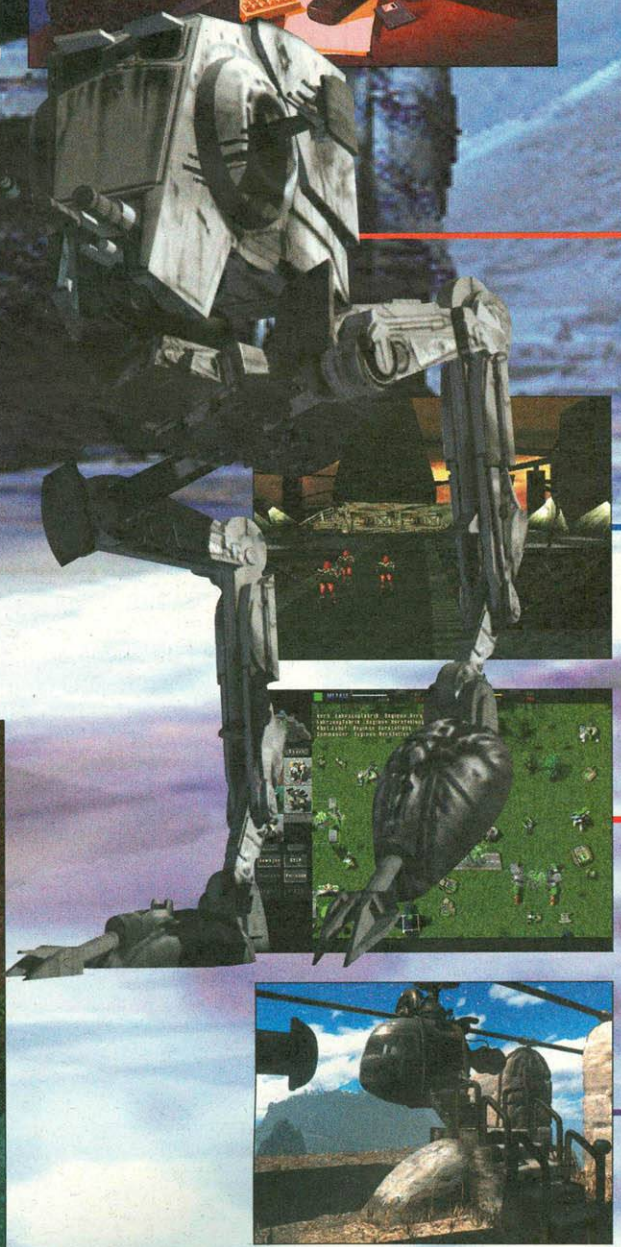
Seite 14



Jubelschrei

Als wir uns für die Vollversionen von Campaign I und II entschieden, konnten wir noch nicht ahnen, daß DER Strategiehammer des Jahres auf unseren Tischen landen würde. Warum und worüber wir beim Test von DARK REIGN laut jubelten, erfahren Sie ab

Seite 10





CD-INHALT 8

FEATURE 14

10 Jahre Software 2000 14
Nie wieder Shareware? 20
Entertainment Online 28

FOCUS ON 32

Alle Spiele auf einen Blick / Wertungssystem
Neue Simulationen
Hasbros heißer Herbst
The Golf Pro
Game, Net & Match!
Grim Fandango
Halflife
Mayday
Noch mehr Dungeons 50

PREVIEWS 52

Virtua Fighter 2 52
Seven Kingdoms 54
Armored Fist 2 56
Joint Strike Fighter 58
Ultima Online 60
Chasm – The Rift 62
FiFa '98: Road to World Cup 64
Battle Chess II 65
Myth: The Fallen Lord 66

REVIEWS 68

Shadows of the Empire 68
NHL 98 70
AHx-1 72
Leviathan – The Ton[illegible] 74
F1 Manager Professional 76
Dark Colony 78
7th Legion 80
DSF Golf 82
F/A-18 Hornet 3.0 84
Incubation 86
Perfect Assassin 88
Total Annihilation 90
Die Akte Europa 92
Jack Orlando 94
Hexen 2 96
Birthright 98
Mass Destruction 100
Bleifuss Fun 102
Agent Armstrong 104
Dark Reign 106
Take No Prisoners 108
Dark Earth 110
Riven – The Sequel to Myst 112

EDUTAINMENT 114

INFOTAINMENT 118

MULTIMEDIA 122

RUBRIKEN

Editorial 3
Feedback/10 Fragen an... 6
News 10
Gewinnspiel Software 2000 23
Vorschau / Impressum 129
Last Minute 130

6 Vollversionen!!

Die Strategie-Klassiker!!

Campaign 1 und Campaign 2 plus

25 ZUSATZMISSIONS

ZORK I UND II

DUNKLE SCHATTEN 1 UND 2

Oldies but Goldies

Die zweite Folge unserer Reihe mit Shareware-Klassikern: Cosmo's Cosmic Adventure, Crystal Caves, The Jetsons, Jumpguy, Jumping Jack, Jumpman Lives, Nelda Nockbladder's Anatomy Lessons, Rock Race, Secret Agent

Wing Commander Prophecy

Das erste Video!!

...und natürlich brandheiße Demos

PC POWER



Power Feedback

10 Fragen an...

Nico Winkelhaus, 18 Jahre, jüngstes Mitglied der Redaktion

Welche Games spielst Du am liebsten?
Sport-, Action- und Rennspiele.

Welche Games kommen Dir privat nicht ins Laufwerk?
Betäubendes "Standbildherumklickgewustel" à la Myst.

Welcher Film ist für Dich der beste aller Zeiten?
Schindlers Liste fand ich recht beeindruckend. Ansonsten auf meiner 20x-gesehen-Liste: Léon – Der Profi, Sieben, Rainman.

Und welches war für Dich der größte Flop?
Jeder Film mit Helge Schneider.

Welche Art von Musik hörst Du gerne?
HipHop, Rock, Jazz und gelegentlich Klassik.

Bei welcher Musik schalten Deine Ohren auf Durchzug?
Bei anspruchlosem Dancefloor-Kommerz, aggressivem Death-Metal und absonderlichen Schlagern.

Was ist für Dich die größte Erfindung der Menschheit?
Diese übergroße, alleskönnende Sonnenbrille im Tele-Shop ("Oh Tony, ich liebe es...") muß wohl brillant sein. Ich habe sie zwar noch nicht, aber ob die auch Kaffee kochen kann?

Was wäre der Menschheit besser erspart geblieben?
Daily Soaps.

Was – ganz allgemein – magst Du?
Computer und Klavier spielen, schnelle Internetprovider, Altruismus.

Was – ganz allgemein – magst Du nicht?
Chefredakteure, die einen per Telefon wecken, Sensationsjournalismus, Radikalismus.

Da sich unsere beiden Neuzugänge Nico und Michael hier auch noch vorstellen möchten, bleibt nicht mehr viel Platz für Briefe. Damit die beiden Seiten aber auch beim nächsten Mal wieder voll werden, bitte ich um Nachschub. Adresse: PCPower/Feedback, Postfach 3161, 48581 Gronau. Viel Spaß beim Lesen, Klaus

Bibelfeste Leser

Liebes PC Power-Team,
mein Name ist Roman und es macht mich richtig froh, daß es solch eine klasse Zeitschrift wie die PC Power gibt. Mit stolzen 14 Jahren kann ich sagen, daß im Laufe der Jahre die PC Power für mich eine Art Bibel – oder wie ich es immer sage – eine Lebenslektüre geworden ist. Ich muß erst einmal einen Toast auf das großartige Power-Team ausbringen, welches mir jedesmal einen neuen Grund gibt zu lesen.

So, nun aber zu meinem Schrieb. Ihr müßt wissen, daß ich, außer am Computer zu hängen, fast gar nichts zu tun habe. Und deshalb frage ich mich, warum so eine coole Zeitung, die uns Lesern ein wenig Ablenkung vom Alltag des Lebens schenkt, nur einmal im Monat (der doch so lang ist) in den Zeitungsläden auftaucht? Könntet Ihr nicht wenigstens jeden vierten Monat eine Extraausgabe veröffentlichen? Das soll keine Kritik sein. Denn es gibt keine Zeitschrift, die so bahnbrechend cool ist wie die PC Power.

Eine Frage habe ich noch an Euch. Ich bin zwar erst in der achten Klasse, möchte aber auch mal Redakteur einer Zeitung sein oder wenigstens Reporter. Nun weiß ich aber nicht, was für Voraussetzungen man haben muß, um so 'nen coolen Beruf, wie Ihr ihn habt, zu bekommen. Würde mich freuen, wenn Ihr mir diese Frage beantwortet.

Roman

Anm. d. Red.: Du glaubst nicht, wie oft uns diese Frage gestellt wird. Dabei ist der Redakteursberuf, gerade hier im Team, gar nicht so cool, wie alle glauben; vor allem, wenn Markus seine Rottweiler mitbringt, wird uns ganz schön heiß. Um Redakteur zu werden (ganz allgemein, meine ich jetzt), sollte man sich nach dem Abitur (!) um ein Volontariat bei einer Zeitung oder Zeitschrift bemühen. Zwei Jahre lang wirst Du dann (sozusagen) ausgebildet und danach vielleicht auch als Redakteur übernommen. In welchem Bereich man dann später arbeitet, ergibt sich erst nach der Ausbildung, man sollte aber vorher alles mal angetestet haben (deshalb empfehle ich grundsätzlich das Volontariat bei einer Tageszeitung! Meine kleinen Ausflüge zur Gemeinderatssitzung nach Dornumersiel in Ostfriesland waren mitunter sehr erlebnisreich).

Was aber viel wichtiger ist: Dir sollte es bereits jetzt so richtig in den Fingern jucken und Du solltest Spaß am Schreiben haben und es nicht als "Arbeit" ansehen (geht mir meistens so), dann bist Du "reif" für diesen Job. In der Zeit, wo Du nichts zu tun hast, kannst Du ja vielleicht ein paar kleinere Geschichten oder ähnliches schreiben. Und so nebenbei mache bitte auch Deine Schulaufgaben, okay?

Zu unkritisch

Hallo Power-Team,
Ich habe Euch leider mehr zu schreiben, als mir lieb ist. Zuerst möchte ich Euch jedoch für Euren Schreibstil loben, der ist wirklich gut. Nun aber die Kritik: Eure Tests sind ziemlich "eindeutig". Ist Euch auch schon aufgefallen, daß 3-D-Actionspiele von Euch fast in den Himmel gelobt werden, egal

welches Spiel, dabei spielt für Euch der extreme Anteil des sowieso schon überhöhten Blutanteils überhaupt keine Rolle (z.B. Shadow Warrior). Dabei kann doch bei solch einer Ballerei kein Dauerspielspaß von 45 Punkten aufkommen. Und eine eindeutige Haltung zu Wet ist auch nicht zu übersehen. So eine große Werbetour für ein (auch noch mittelmäßiges) Spiel in einem bisher guten Magazin hab' ich noch nicht gesehen. Außerdem macht Ihr zu häufig zu lange Ausflüchte in Euren Einleitungen und erzählt etwas total ohne Bezug zum Spiel.

Andreas

Anm. d. Red.: Du hast sicher bemerkt, daß Dein Brief stark gekürzt war, da das andere Thema u.a. durch die Ausgabe 10 inzwischen überholt ist. Wichtiger erschienen mir die Aussagen zu 3-D-Ballerspielen (allgemein gesprochen, auf Shadow Warrior kann ich wegen der Indizierung Ende August nun nicht mehr eingehen). Sollen wir ein Spiel abwerten, nur weil darin Blut vorkommt oder Köpfe abgeschlagen werden? Dann wäre ja praktisch auch jeder Horrorfilm ein Flop – hier wie dort handelt es sich um genretypische Elemente, die, zugegebenermaßen, nicht immer sehr appetitlich sind. Aussagen zu diesen Spielen beziehen sich aber nicht auf diese Elemente, sondern auf das Game insgesamt, und es wird ja auch nicht nur "abgeschlachtet".

Was Wet abgeht, so teilen sich unsere Meinungen ebenfalls. Wer mit der Erwartung rangeht, möglichst viel "nackte Haut" zu sehen, wird zwangsläufig irgendwann enttäuscht sein. Wichtiger waren da für mich die Aspekte in Sachen Wirtschaftssimulation, und wer es schafft, diesem, wie ich meine, ziemlich abgegrasten Genre, noch was Neues abzugewinnen und zudem noch Adventure-Elemente einzubauen, der verdient Anerkennung (ganz zu schweigen von den zeichnerischen Künsten des Grafikers). Mich hat das Produkt jedenfalls das gesamte Pfingstwochenende davon abgehalten, den ersten richtigen Sonnenschein zu genießen, und das schaffen wirklich nur sehr wenige Spiele.

Zum letzten Punkt: Du hast absolut recht, wir erzählen gerne mal was über Markus Rottweiler, Martins Kekse oder meinen Kadett GSI in der Einleitung. Das unterscheidet uns eben von einigen anderen Magazinen: Während sich dort ein Artikel wie der andere liest, weil man ganz vergißt, daß man über Unterhaltungs(!)produkte schreibt, versuchen wir, eben jenes durch unsere Artikel (und ab und zu ein paar private Worte) etwas Spaß 'rüberzubringen. Und das kommt offensichtlich bei den meisten Lesern auch an. Apropos Einleitung: Sagtest Du nicht anfangs, Du magst unseren Schreibstil?

Fehlerbeschreibung

Damit wir auch ganz genau wissen, was bei einer defekten CD-ROM kaputt ist, schickte uns ein Leser den folgenden Brief. Wir haben inzwischen zwar kostenlosen Ersatz geleistet, doch das Begleitschreiben wollen wir Ihnen nicht vorenthalten...

Sehr geehrtes Power-Team,

Ich habe mir am 14.7. 1997 das Heft PC Power mit der Vollversion des Fantasy-Adventures "Shannara" auf CD-ROM gekauft. Als ich zu Hause ankam, installierte ich es ordnungsgemäß. Das Spiel funktionierte auch, bis zu der Stelle, als sich die Tore von Tyrsis öffneten. Dann hängte sich mein Computer auf (Anm. d. Red.: Den Fachmann interessiert's: Wäscheleine, Strick, Bindfaden?) und nach ein paar Sekunden bootete er. Ich habe es öfters ausprobiert und sah mir die CD-ROM einmal genauer an.

Da bemerkte ich auf der nichtbeschrifteten Unterseite einen ca. 2cm langen Kratzer. Ich fuhr mit dem Finger darüber, konnte ihn aber nicht spüren. (Anm. d. Red.: An dieser Stelle fiel ich vor Lachen vom Stuhl. Sie wissen schon, zweideutig und so). Danach sah ich sie mir auf der beschrifteten Seite an. Da sah man bei genauerem Hinsehen denselben Kratzer genau über der Stelle der unbeschrifteten Seite. Der Kratzer ist genau auf der Jahreszahl 1997. Wenn man mit dem Finger darüber fährt, spürt man ihn sofort. *(Anm. d. Red.: Nochmaliges vom-Stuhl-kippen).*

Ich ging zu meinem Händler, der aber sagte mir, ich solle die CD-ROM samt Heft zurückschicken. Er meinte, Sie würden mir die CD-ROM kostenlos ersetzen. Deshalb auch mein Brief. Ich möchte Sie bitten, mir die defekte CD-ROM kostenlos, wie bei allen anderen Zeitschriften mit CD-ROM auch, zu ersetzen. Sie können Sie mir dann an obenstehende Adresse schicken. Sie können die CD-ROM auch überprüfen. Ich habe Ihnen mein Savegame mitgeschickt. Ich bitte Sie aber, mir die defekte CD-ROM nicht zurückzuschicken, mich aber dann doch zu benachrichtigen, wenn mir die CD-ROM nicht ersetzt werden kann.

(Name der Redaktion bekannt)

Anm. d. Red.: Nur der Form halber zwei Hinweise: Das Heft brauchen Sie nicht mit zurückzuschicken, die CD-ROM genügt. Und als Fehlerbeschreibung reicht ein Zettel, auf dem Sie beispielsweise schreiben: "zerkratzt", "läßt sich nicht starten" oder "paßt nicht in mein Diskettenlaufwerk".

10 Fragen an...

Michael Trier, seit dieser Ausgabe Mitglied des Power-Teams

Kann es sein, daß Du der älteste im Power-Team bist?
Ich bin 34, also komme ich vier Jahre nach dem Chefred!

Was spielst Du am liebsten?
Strategie, Adventure, Rollenspiele, 3-D-Shooter

Und was ganz und gar nicht gerne?
Jump'n'Runs, Sportspiele

Welche Spiele sind Deine All-Time-Favorites?
Monkey Island, Zac McKracken, DUMM, Quark, Battle Isle2, Panzer General, Dune2, Das Schwarze Auge Trilogie, Descent2

Welcher Computer ist Deiner Meinung nach der beste?
Der, der läuft.

Was war Dein größtes Erfolgserlebnis?
a.)Tacho 277 auf der A1 (No fear,but Kawa!), b.) meinem Hund erfolgreich den Nachbarsdackel aus dem Maul zu entwinden, ohne selbst größeren Schaden zu nehmen.

Und Dein größter Reinfall?
Verhaftung bei einer Demo, 24 Stunden U-Haft. Fingerabdrücke, Knastfotos, das ganze Programm. Nach fallengelassener Anklage Weigerung der Polizei, diese Daten zu löschen.

Wie lautet Dein Lebensziel?
Da mache ich Klaus Konkurrenz: Entspannt von Schriftstellerei leben zu können

Was – ganz allgemein – magst Du?
Wu-Tang-Clan, alte Black Flag-Platten, Leihbüchereien, intuitive Menschen, Konzerte in kleinen Clubs, nachts wach sein

Was – ganz allgemein – magst Du nicht?
Dummheit, Engstirnigkeit, Intoleranz, Supermarktradio, Tempolimits, meinen Kontostand, den grünen Punkt

Welche drei Dinge würdest Du auf eine einsame Insel mitnehmen
Von den obligaten lebenden Personen wie Freundin, Hund oder Chefredakteur *schleim, trief* mal abgesehen, auch wegen "Dinge"): kompletten PC mit Modem, Spielesammlung und Telefonanschluß, Stadtbücherei Münster, mein Motorrad (alternativ eines, das fährt). – Du, das waren aber elf Fragen...

Campaign I & II plus Mission-CD

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei. Deswegen haben wir uns auch mächtig ins Zeug gelegt und Ihnen in diesem Monat gleich eine dreifache Spielfreude beschert. Sie finden auf unserer Cover-CD Empires legendäre strategische Panzersimulation Campaign plus die später erschienene Mission-Disk mit 25 brandgefährlichen Einsätzen von Nordafrika bis Nordeuropa. Und als Highlight gibt's Campaign II, die Fortsetzung des Klassikers, die in keiner Spielesammlung fehlen darf. Passend zu unseren Strategie-Tests in dieser Ausgabe können Sie sich also gleich ans Werk machen und einige große Schlachten dieses Jahrhunderts neu aufrollen. Sie wissen ja: In der Praxis steckt die ganze Theorie.

Campaign entführt Sie in die oberste Befehlsebene der militärischen Streitkräfte aus 56 Nationen. In umfangreichen Kampagnen an den unterschiedlichsten Kriegsschauplätzen steigen Sie direkt in die Befehlsebene der militärischen Streitkräfte aus 56 Nationen auf. Haben Sie sich für eine Seite und für eine



beliebige militärische Schlacht der letzten 50 Jahre entschieden, kommt es zum eigentlichen Clou des Spiels: Sie übernehmen das Kommando von bis zu 3000 Militärfahrzeugen auf hunderten originalgetreuer Karten. Sie befehligen Panzer und Schützenpanzer mit Maschinengewehren, Raketen oder ferngelenkten Geschossen. Sie fordern, wenn nötig, Unterstützung zu Wasser oder in der Luft an. Und Sie müssen dem Gegner immer einen taktischen Schritt voraus sein. Das ist Campaign!

So gehen Sie vor

Um Campaign 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 Campaign zu installieren.
- Im folgenden Menü sehen Sie wiederum zwei Buttons. Klicken Sie auf "Handbuch", um die sich die Anleitung zum Spiel durchzulesen. Hier finden Sie auch die komplette Tastaturbelegung. Der zweite Button installiert Campaign auf Ihrer Festplatte. Folgen Sie hierzu den Anweisungen auf dem Bildschirm und nehmen Sie anschließend unbedingt die folgende Grafik- und/oder Soundkarteneinstellung vor.
- 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.

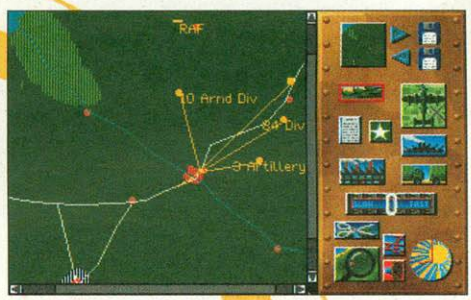
Windows

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 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.

!!!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 Programmen (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!

Campaign I & II benötigen mindestens 590 KB freien Hauptspeicher und zusätzlich ca. 2 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 auch eine Bootdiskette speziell für Campaign erstellen. Rufen Sie dazu den Befehl "makeboot.exe" im Verzeichnis "Makeboot" auf der CD auf und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Achtung, wichtiger Hinweis!

Die Dateien, die bei der Installation von Campaign I & II auf Ihrer Festplatte abgelegt werden, dienen ausschließlich dem Abspeichern und späteren Laden von Spielständen. Die Vollversionen selbst können nur von der CD gestartet werden. Wechseln Sie also auf unserer Cover-CD in das Verzeichnis der jeweiligen Vollversion und geben Sie dort "campaign" ein, um Campaign I zu starten. Die Mission-Disk wird übrigens automatisch mitinstalliert, Sie können sämtliche Einsätze direkt aus dem Spiel heraus von der CD aufrufen. Der Startbefehl für Campaign II lautet "camp2".

Das Handbuch zu beiden Spielen und zur Mission-Disk befindet sich als pdf-Datei ebenfalls auf der CD und kann mit dem Acrobat-Reader gelesen werden. Sollten Sie den Acrobat-Reader noch nicht installiert haben, wird es langsam wirklich Zeit! Die Version 2.1 befindet sich im Verzeichnis "Deutsch" auf unserer CD und läßt sich mit dem Befehl "acroread.exe" installieren. Beachten Sie bitte, daß es sich bei diesem Programm um Shareware handelt und befolgen Sie die Anweisungen des Herstellers.

Außerdem auf der CD

Vollversionen

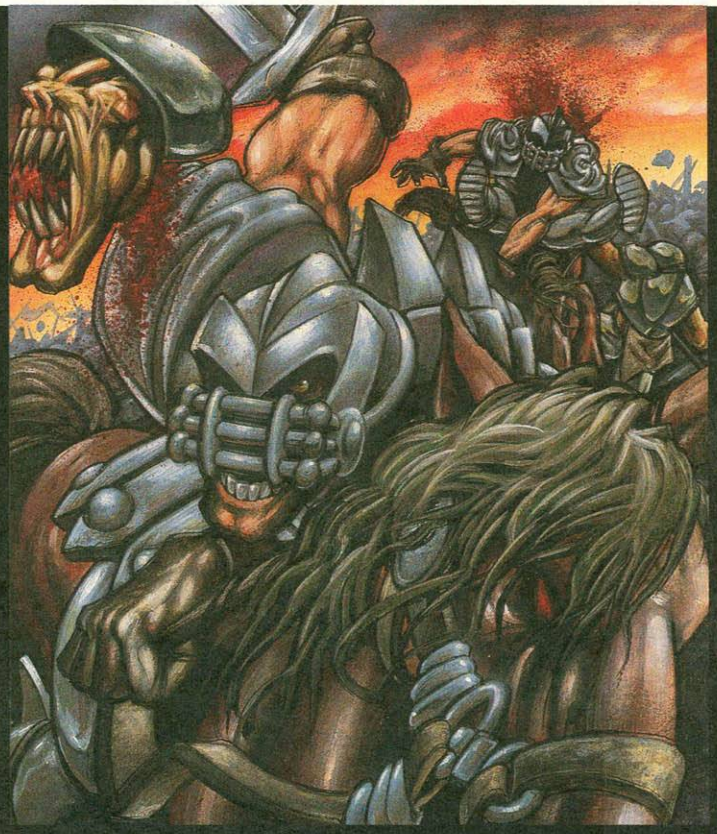
1&1 Direkt Internet-Software
Dunkle Schatten I und II
Zork I und II

Die Shareware-versionen von:

Cosmo's Cosmic Adventure
Crystal Caves
The Jetsons
Jumpguy
Jumping Jack
Jumpman Lives
Nelda Nockbladder's Anatomy Lessons
Rock Race
Secret Agent

Demos

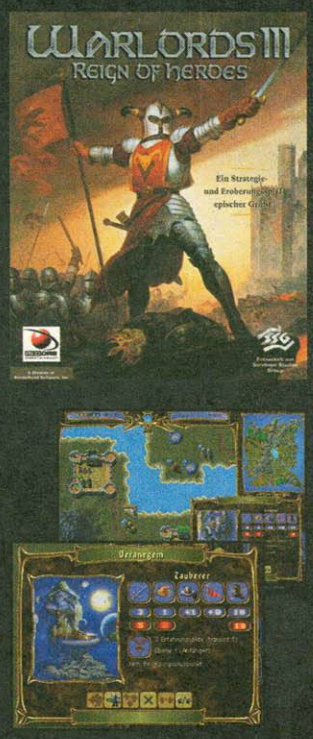
Floyd
iF22
Moving Puzzle
7th Legion
Shadows of the Empire
Wing Commander Prophecy (Video)



WARLORDS III
REIGN OF HEROES

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

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!



STELLEN SIE SICH DEM KAMPF

PC CD-ROM

© 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 Brøderbund sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Broderbund Software, Inc. Alle anderen Firmen- und/oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer.

Developed by SSG
Published by RED ORB

www.warlords3.com www.redorb.com

news news news news news news news news news

Geschäft mit dem Tod

Es soll ja keiner behaupten, daß er nicht damit gerechnet hätte: Nicht nur Filme und Bücher widmen sich derzeit dem viel zu kurzen Leben von Lady Di, auch die Softwareindustrie hat zugeschlagen. Nur hat die Sache einen kleinen Schönheitsfehler: Die Meldung, daß ausgerechnet Pinball-Produzent ***21st Century Entertainment*** einen Bildschirmschoner mit dem Titel ***Diana – The Screensaver*** auf den Markt bringen wird, wurde uns Journalisten per Presseschreiben auf der ECTS mitgeteilt – also nur wenige Tage nach dem Begräbnis der Prinzessin von Wales. Da kaum anzunehmen ist, daß man sich innerhalb von maximal 72 Stunden ein fix und fertiges Konzept und sogar einen offiziellen Erscheinungstermin (15. Oktober 1997) ausgedacht hat, ist davon auszugehen, daß sich 21st Century bereits kurz nach dem tragischen Unfall ans "Vermächtniswerk" gemacht hat.



Doch wandern die Gesamteinkünfte aus dem Erlös des Verkaufs nicht etwa – wie Elton Johns Neuauflage "Candle in the Wind" oder die Videos und CDs von den Trauerfeierlichkeiten – in Dianas Memorial Fond, sondern lediglich 1 Pfund – und das bei einem Verkaufspreis von 12,99 in der Plastik- bzw. 14,99 Pfund in der Normal-Box. Daß man aus dem Tod Prominenter Kapital zieht, ist bekannt, daß es aber in unserer Branche auf so offensichtliche Weise geschieht, ist uns, ehrlich gesagt, noch nicht untergekommen. Falls Sie also wirklich etwas Gutes tun wollen, spenden Sie umgerechnet 50 Mark an den Memorial Fond und lassen Sie den Bildschirmschoner im Regal liegen. Außerdem gibt es im Internet einen rund 2 MB großen Diana-Bildschirmschoner zum kostenlosen (!) Download (auf mehreren Websiten, am besten über YAHOO mit den Eingaben "Diana Screensaver" suchen!) – und bis zum Erscheinen dieses Heftes sicher noch mehrere...

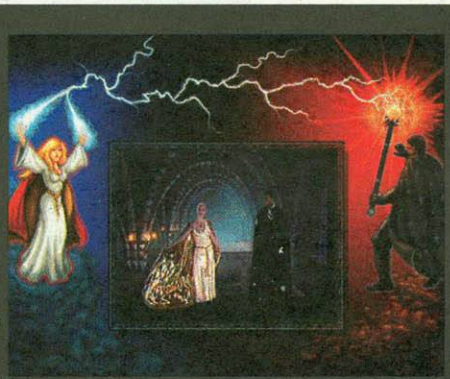
Kaufrausch

Schon seit mehreren Monaten steht Virgin Interactive nun zum Verkauf, ohne daß ein Käufer in Sicht wäre. Zum einen schrumpft der Kreis der Interessenten bei einem gemunkelten Preis von 120 Millionen Mark auf ein überschaubares Grüppchen zusammen, zum anderen scheint der automatische Erwerb des Virgin-eigenen Vertriebs Avalon sehr abschreckend zu wirken. Heißestes Gerücht auf der ECTS: Die Anwälte von Electronic Arts prüfen derzeit intensiv, ob eine VIE-übernahme rechtlich machbar wäre. Größter Stolperstein dürften angesichts EAs ohnehin schon dominierender Marktposition die Kartellbehörden sein. Warten wir`s also ab.

Etwas billiger dürfte dagegen der Erwerb der 7th Level Europe GmbH zu Buche geschlagen sein, die derzeit aus dem amerikanischen Mutterkonzern ausgegliedert wird. Allerdings hat hier EIDOS Interactive zugegriffen. Und prompt eine gute Nachricht übermittelt: Das vielumworbene und heiß erwartete *Dominion* wird, allen Unkenrufen zum Trotz, nun doch erscheinen – allerdings unter geändertem Titel: ***Dominion Storm***. Einen Haken hat die Sache dennoch: Es wird nun noch etwas länger dauern, bis das Game auf den Markt kommt. Wieviel länger? Wissen wir sicher auch bald...

Come together

Hier kommt ein ganz besonderer Leckerbissen für alle *Magic: The Gathering-Fans*! Mit dem Zusatz-Set **Expansion: Spells of the Ancient** stehen jetzt mehr als 130 zusätzliche Karten zur Verfügung, darunter die allerseltensten Karten aus den Sets *Unlimited*, *Arabian Nights* und *Antiquities*. Mehr als 60 neue Decks, verbesserte Sortiermerkmale, versiegelte Boosterpacks und deutlich verbesserte Computergegner gehören ebenfalls zum Add-On. Und eine umfangreiche Windows-Hilfe beinhaltet (Hi, Klaus!) bisher unbekannte Karten und wichtige Hintergrundinformationen. Mit über 2 Milliarden verkauften Karten ist *Magic: Die Zusammenkunft*, wie es hierzulande heißt, eines der erfolgreichsten Spiele überhaupt. Aber vielleicht überholt die PC-Version ja irgendwann das Original – möglich wär's, bei solchen Add-Ons.



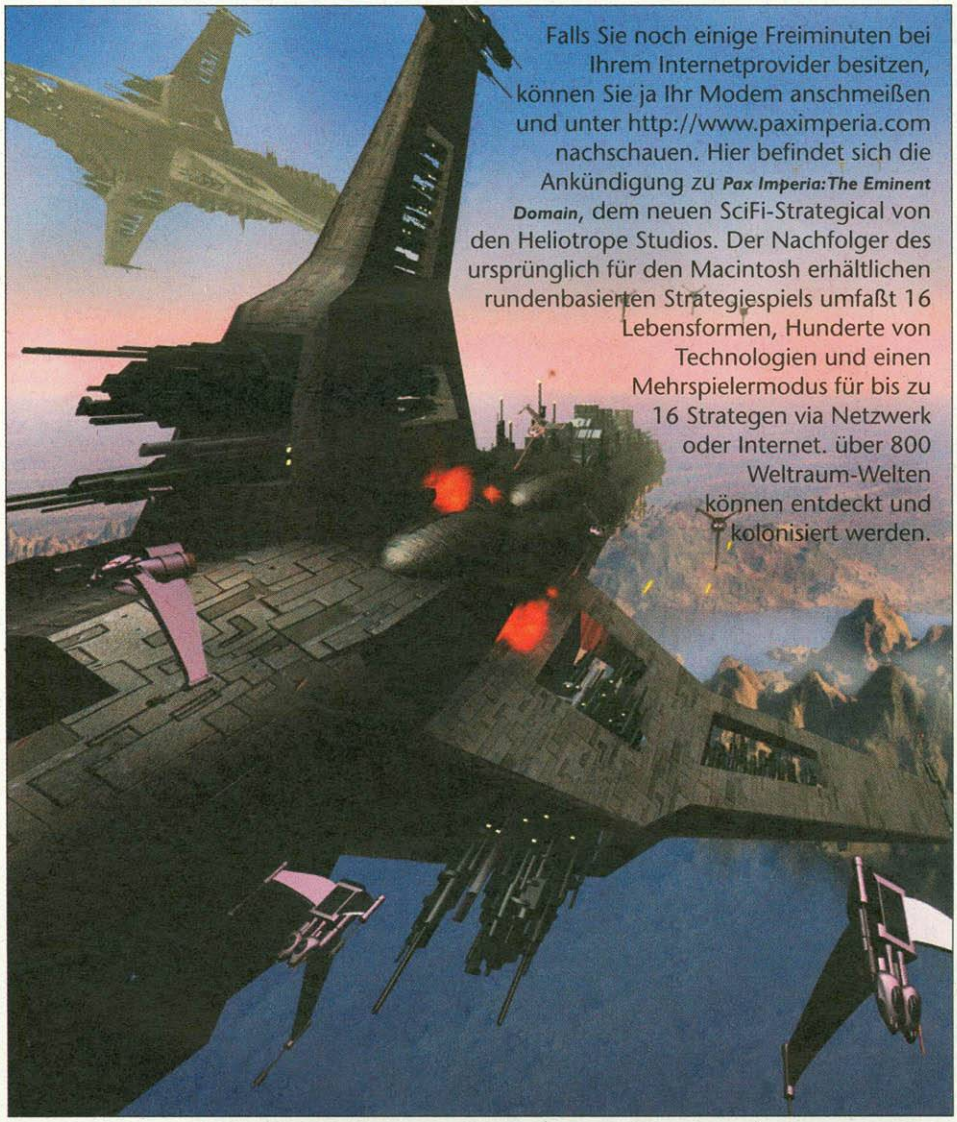
Hereinspaziert



Für viele ECTS-Besucher war ***Incoming*** DAS Spiel der Zukunft. Obwohl es vom neuesten Arcade-Shooter aus dem Hause Rage nicht mehr als eine selbstlaufende Demo zu sehen gab, hing bei vielen Betrachtern der Unterkiefer auf Gürtelhöhe.



Zum einen war schon jetzt erkennbar, daß der ständige Wechsel zwischen Luft und Bodenkampf für ein rasantes Gameplay sorgen wird, zum anderen waren es vor allem die Grafiken, die absolut umwerfend aussahen. Mit einem 133er Pentium und einer 3-D-Grafikkarte (alle wesentlichen Hersteller werden unterstützt) als Minimum darf man auch einiges erwarten. Außerdem wird das Spiel sämtliche Fähigkeiten des neuen Pentium II-Prozessors ebenso ausnutzen können, wie Intels AGP-Architektur und Microsofts Sidewinder Force Feedback. Sogar über eine Version für die N 64-Konsole wird bereits kräftig nachgedacht. Ach ja, als mögliche deutsche Distributoren sind zur Zeit noch MicroProse, Blue Byte, CDV und Bomico im Rennen. Warten wir's ab – mindestens bis März 1998.



Falls Sie noch einige Freiminuten bei Ihrem Internetprovider besitzen, können Sie ja Ihr Modem anschmeißen und unter http://www.paximperia.com nachschauen. Hier befindet sich die Ankündigung zu ***Pax Imperia: The Eminent Domain***, dem neuen SciFi-Strategical von den Heliotrope Studios. Der Nachfolger des ursprünglich für den Macintosh erhältlichen rundenbasierten Strategiespiels umfaßt 16 Lebensformen, Hunderte von Technologien und einen Mehrspielermodus für bis zu 16 Strategen via Netzwerk oder Internet. über 800 Weltraum-Welten können entdeckt und kolonisiert werden.

Kurz & Knapp

Normalerweise stünde dieser Abschnitt unter Focus On, weiter hinten im Heft. Da wir aber bis zum Rand "voll" sind und wir auf die folgenden Produkte nicht verzichten wollen, seien sie ausnahmsweise mal in den News kurz besprochen. Beginnen wir mit ***Wing Commander Prophecy***, der allerdings mit den bislang erschienenen vier Teilen der Saga nichts mehr zu tun hat. Auch zeichnet nicht mehr Chris Roberts hierfür verantwortlich – jener produziert übrigens nach wie vor keine Schallplatten, sondern weiterhin Games, aber unter eigenem Label (demnächst mehr dazu). Und es wird auch kein interaktiver Spielfilm sein (trotz ca. 2 Stunden Video), sondern ein reinrassiges Actionspiel. Für eine ausführliche Besprechung von Origins neuem Knaller reichte der Platz (und das Material) nicht aus, holen Sie sich daher mittels des Videos auf unserer Cover-CD Appetit auf mehr...



Dream on...

Mit ***Dreams to Reality*** will das für seine herausragenden Grafiken bekannte, französische Label **Cryo** in Bälde das Action-Genre beleben. Es geht um alte Mythen, ein geheimnisvolles "Blue Water" und um den laufenden, springenden, fliegenden, schwimmenden, rennenden und kämpfenden Helden, der übrigens auch sprechen kann. Diesen dürfen Sie in über 100 Orten zwecks Erforschung einsetzen, genauso viele Charaktere werden Ihnen bei der Mischung aus Adventure und Echtzeit-3-D-Actionspiel begegnen. Für die nächste Ausgabe ist ein ausführliches Preview geplant, eventuell liegt uns bis dahin auch schon ein Testmuster vor.

Angst vor Indizierung?

Die dank des § 18 GSG gegebene Möglichkeit der Vorabindizierung von Computerspielen (wir berichteten) treibt immer neue Stilblüten. Daß wir Pressefritzen irgendwann drunter zu leiden haben würden, war klar. Doch daß der Wind nicht nur aus Richtung Jugendämter weht, war uns bislang neu. Jüngst wurden wir nämlich vom Hersteller eines Actionspiels gebeten, bei der Besprechung in unserem Heft auf die Darstellung von Blut oder von auf Menschen gerichteten Waffen zu verzichten, zumindest in den Vorabberichten (oder Previews, wie sie bei uns heißen). Dies könne nämlich dazu führen, daß besorgte Jugendschützer dazu animiert würden, für den Titel noch vor seinem Erscheinen eine Indizierung zu beantragen.

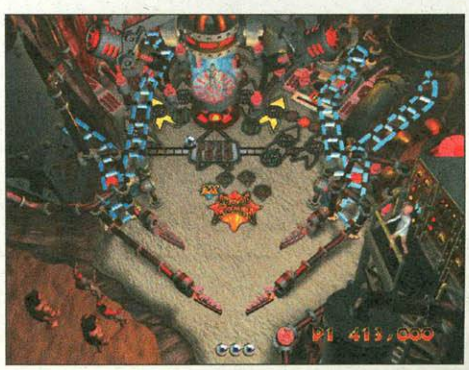
Damit nicht genug: Ein anderer Hersteller trieb's wirklich auf die Spitze (und den armen Klaus auf 180): Er verlangte von uns, bei einem Test seines neuen 3-D-Shooters vor der Drucklegung die entsprechenden Seiten zu sehen, um dann ggf. Änderungen im Wortlaut und vor allem in den Abbildungen vornehmen zu können. Diesem frommen Wunsch werden wir nicht nachkommen, eher verzichten wir ganz auf einen Test (denn wer garantiert, daß nicht auch die Wertung geändert wird...). Unser einziger Kommentar dazu, den wir an dieser Stelle gerne wiedergeben, für den Fall, daß noch andere Firmen auf solche Gedanken kommen sollten: "Wenn ihr nicht wollt, daß wir bei eurem Ballerspiel die Dinge beim Namen nennen und auch im Bild zeigen, dann produziert doch ganz einfach mal andere Games. Abgesehen davon pfuschen wir auch nicht in eurer Arbeit herum, indem wir bei den fertigen Produkten jene Sequenzen rausnehmen, die uns nicht gefallen, oder?"

Bester Flipper aller Zeiten?

Okay, dann verstoße ich (Klaus) halt gegen meine eigene Regel, daß keine Previews mehr in die News kommen, und gebe dem lieben Kollegen Mirbach mal wieder einen Grund, an mir 'rumzunörgeln. Aber wenn mir kurz nach Redaktionsschluß eine so vielversprechende Alpha wie die von ***3D Ultra Pinball: The Lost Continent*** in die Hand gedrückt wird, dann muß das noch ins Heft. Und da außer in den News kein Platz ist...

Diese mittlerweile dritte Ausgabe der 3D Pinball-Reihe von ***Sierra*** bietet nicht nur drei oder vier, nein, sage und schreibe 15 (!!) Tische. Das allein verdient schon Anerkennung, doch das Beste kommt noch: Das Flipper-Game beruft sich nicht nur im Titel auf den Steven Spielberg-Film "Der verlorene Kontinent – Jurassic Park", es persifliert auch, was die Gestaltung der Tische angeht, den großen Meister des Kinos. Und es verknüpft die einzelnen Locations (=Tische) obendrein mit einer Rahmenhandlung. Hierzu gibt's jeweils zu Beginn und im Spiel selbst die passenden Dialoge profesioneller Sprecher (in der vorliegenden Version waren diese in englischer Sprache)!





In seiner Gesamtheit mutet 3DUP: TLC an wie eines jener Serials aus den 30er und 40er Jahren, die im Vorprogramm der US-Lichtspielhäuser liefen und jeweils an der spannendsten Stelle abbrachen, um dann in der nächsten Woche fortgesetzt zu werden (im Fachjargon heißen die Serials *Cliffhanger*). Wie das in Sierras Endprodukt gemeistert werden soll, weiß ich allerdings nicht, in unserer Preview-Version ließen sich noch alle Tische anwählen. Das sieht in der fertigen Version dann aber ganz anders aus, verlassen Sie sich darauf.

Da Sierras neuer Flipper an vielen Stellen noch hakte (vor allem bei Animationen infolge Kugelaufpralls), läßt sich über das Handling und den Spielablauf noch nichts endgültiges sagen. Aber zwei Dinge weiß ich jetzt schon: Den Test werde ich schreiben, und wenn die anderen Jungs noch so jaulen – und die Schublade mit dem Platinaward (das wäre das erste Mal in diesem Genre!) habe ich auch schon mal aufgeschlossen...

Letzte Meldung!

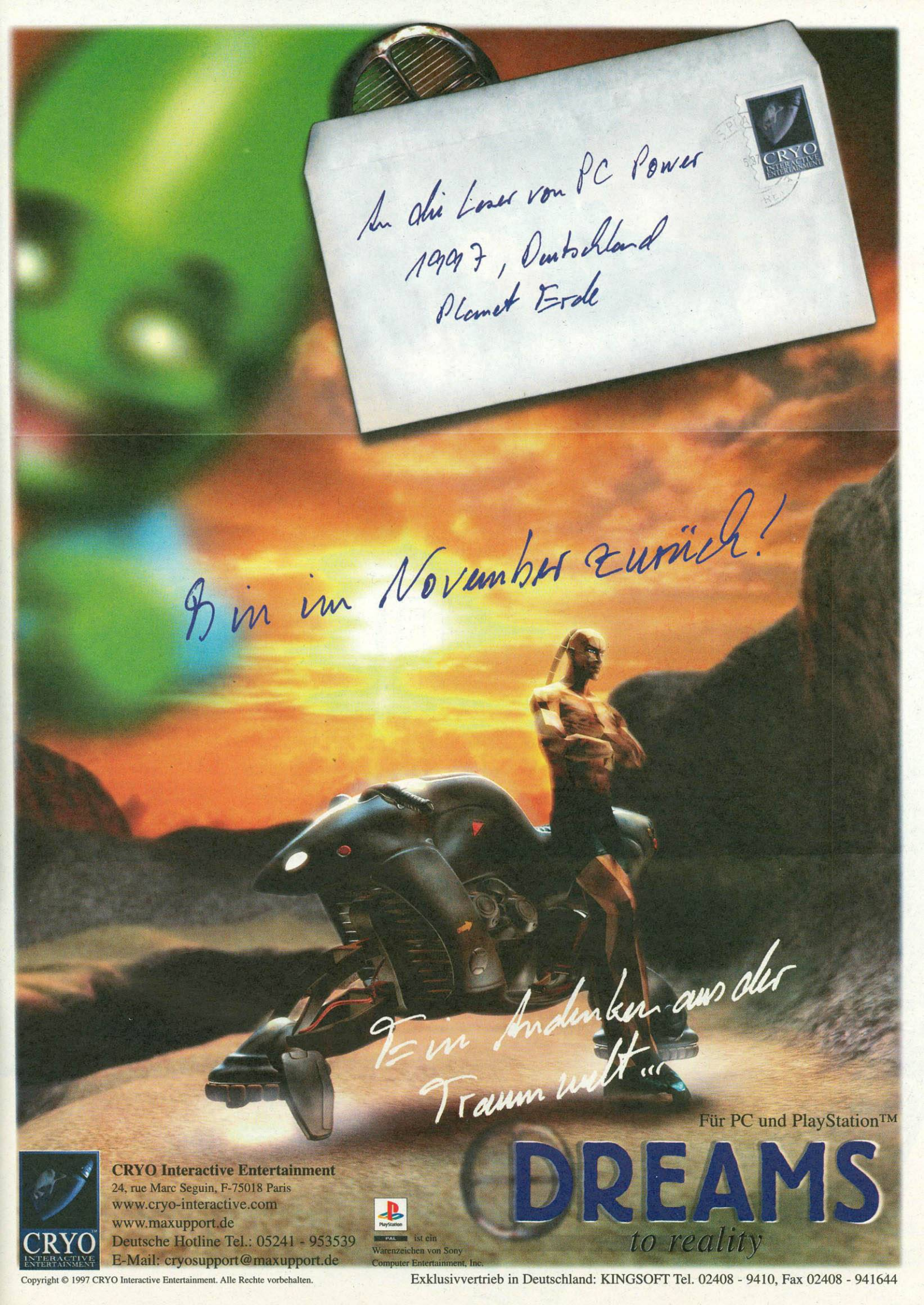
1999 wird die E3 wieder in Los Angeles stattfinden, und das soll sich bis zum Jahr 2003 denn auch nicht mehr ändern! Da sich sehr viele Computerfirmen nun einmal an der Westküste befinden, war ihnen der Weg ins entfernte Atlanta einfach zu umständlich. An dem 98er-Termin (voraussichtlich im Mai) war allerdings nicht mehr zu rütteln. – Na ja, wenn man es nicht gerade wagt, nachts zu Fuß auf den Straßen unterwegs zu sein, wird man die kommende Messe wohl unbeschadet überstehen...

Gepfeffert

Novitas erweitert seine ***Green Pepper***-CD-Reihe (das sind die mit grünem Cover und jeder Menge Bonbons in den Pressepaketen!) auf mittlerweile 17 Titel erweitert. Die drei jüngst erschienen Titel sind ***Kart Race, Pinball*** und ein Programm, das bis vor nicht allzu langer Zeit auf dem Index stand, nach einer Änderung im Handbuch nun aber wieder auf dem Markt ist – und bei einem Preis von lediglich 19,95 Mark garantiert seine Abnehmer finden wird: ***Panzer General!*** Kart Race, eom Go-Kart-Rennen der besonderen Art, gibt's übrigens zum gleichen Preis, Pinball (ein Flipper, was sonst?) kostet einen Zehner weniger.



www.64power.com
NEU
www.pcpowernews.com



Copyright © 1997 CRYO Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Exklusivvertrieb in Deutschland: KINGSOFT Tel. 02408 - 9410, Fax 02408 - 941644



Eine exklusive Reportage von Klaus Trafford

In der Kneipe fing alles an

Wer heutzutage mit einer Softwarefirma in die Branche einsteigen und sich nicht an andere Labels anhängen will, braucht vor allem drei Dinge: Einen soliden finanziellen Background, ein Produkt, das zur richtigen Zeit auf den Markt kommt – und reichlich Kontakte zum Handel, denn schließlich will man das Programm ja auch verkaufen. All dies hatte ein damals, im Sommer 1987, 24jähriger Student aus dem schleswig-holsteinischen Plön nicht. Er studierte zwar Technische Informatik, besaß jedoch nicht einmal einen eigenen Computer. Deshalb lieh er sich von seinem zwei Jahre jüngeren Bruder 4000 Mark und kaufte sich davon einen Amiga 1000, seinerzeit der Renner auf dem Computermarkt. Von diesem Gerät regelrecht infiziert, kam er im Oktober des gleichen Jahres auf eine Idee und teilte diese seinem Bruder mit – und zwar ausgerechnet am Tisch einer Plöner Kneipe: "Wie wäre es, wenn wir Programme für den Amiga verkaufen würden?" Es ging dabei gar nicht mal darum, möglichst viel Geld zu verdienen, sondern eher darum, sich auf diese Weise das Studium und die kleinen Annehmlichkeiten des Lebens zu finanzieren.

Einen Namen für die Firma zu finden, war nicht sonderlich schwer. Man wollte mit Software arbeiten, es ging auf das Jahr 2000 zu – was also lag näher, als dem Kind den Namen Software 2000 zu geben? Keiner, weder der Student Marc Wardenga, noch sein Bruder Andreas, konnte zu diesem Zeitpunkt ahnen, daß aus der am Kneipentisch gegründeten Firma nach nur wenigen Jahren das kommerziell erfolgreichste deutsche Label werden würde.

Marc setzt sich durch

In der Anfangszeit dachten die Wardengas gar nicht mal an Spiele und schon gar nicht an Eigenproduktionen, im Gegenteil. Das erste Produkt war der *Editor 2000*, den man von einem Programmierer kaufte, gefolgt von Clipart-Sammlungen aus verschiedensten Bereichen sowie ein Druckprogramm und eine Verwaltung für Videofilme mit dem Titel *Videothek*. Zusammen mit seinem Vater Norbert zog Marc los und besuchte zehn schleswig-holsteinische Bürohändler, die alle den Amiga führten –alle bestellten die Produkte! Wen wundert's, schließlich war deutschsprachige Software damals noch Mangelware, und so fanden sich auch schnell genügend Abnehmer für die Programme.

Für den Senior kam dies überraschend. Norbert Wardenga war seinerzeit in der Baubranche tätig, hatte also hinreichend Erfahrung mit dem Handel, und es war bislang eher die Regel gewesen, daß von 20 aufgesuchten Kunden vielleicht ein oder zwei bestellten. Für ihn war dieser Spontanerfolg ein Signal, mehr aus der jungen Firma zu machen. So wurden Kleinanzeigen in Amiga-Magazinen geschaltet, in denen Programme und Programmierer gesucht wurden. Es war inzwischen 1988, und es sollten sich zwei Programmiergruppen melden, die erheblich zu dem Erfolg von Software 2000 beigetragen haben.

Die eine Gruppe bestand aus Chris Voelding und Markus Frisch von PM Entertainment, die den *Holiday Maker* für den Amiga gemacht hatten. Jens Onnen und Werner Krahe kamen mit einem anderen Produkt daher, das Andreas Wardenga zunächst gar nicht zusagte. Immerhin handelte es sich um ein sehr langsames, weil in Basic geschriebenes Programm, zudem ohne jegliche Grafik, und fast hätte er das Produkt abgelehnt. Marc allerdings glaubte, daß das Thema des Spiels, nämlich Fußball, durchaus Chancen auf dem Markt hätte, und so beauftragte er das Programmierteam, den Manager in C+ zu schreiben und mit Grafiken zu versehen. Es war gut, daß der ältere Bruder seinen Willen durchsetzte,



Dies ist das Firmengelände von Software 2000, hier der Neubau aus dem Jahre 1994. Im nächsten Jahr soll der Komplex um weitere 1500 qm erweitert werden, die Gesamtfläche wird dann 3500 qm umfassen

Design ist alles

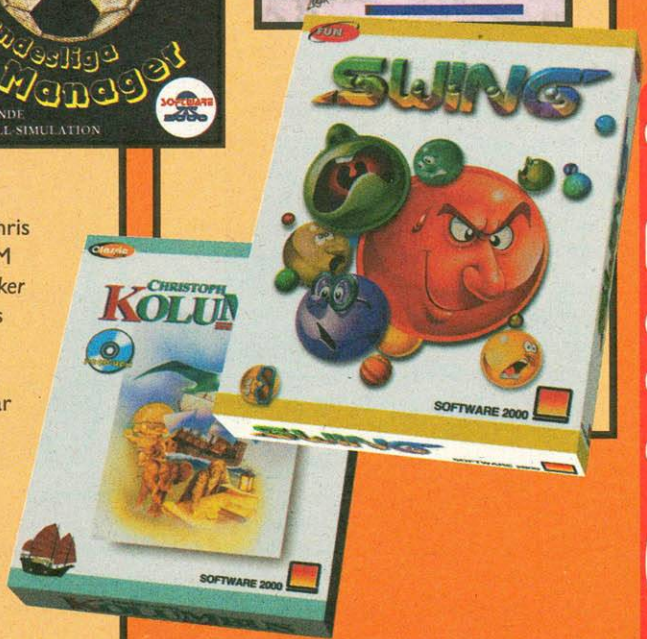
Anhand dieser Verpackungen sieht man deutlich, wie sich das Design im Laufe der Jahre geändert hat – angefangen beim Programm "Videothek" bis hin zu den neuesten Werken. Denn das Auge spielt mit...











16

denn bei jenem Programm handelte es sich um kein geringeres als den allerersten *Bundesliga Manager*...

Zum Büro? Bitte folgen Sie ins Schlafzimmer...

Das Problem war, daß die Wardenga-Brüder seinerzeit noch keine Büros hatte, und so mußte das heimische Schlafzimmer und der angrenzende Raum, in dem lediglich ein Schreibtisch stand, als Lager und Kopieranstalt herhalten. Marc und Andreas mußten jede Diskette selbst bekleben und bedrucken, verpacken und später dann den Handel beliefern. Auf diese Weise wurde dann der Holiday Maker vertrieben, zunächst in einer Stückzahl von ca. 3000, was für damalige Verhältnisse sehr viel war – vor allem aber für die jungen Wardengas, die ja ursprünglich nur an einen Nebenverdienst gedacht hatten.

Dann wurde es aber immer mehr, und auch der Bundesliga Manager, der 1989 zunächst für Amiga, dann auch für C64, PC und Atari ST erschien, lief in immer größeren Stückzahlen, so daß man nach einem Jahr beschloß, sich nach größeren Geschäftsräumen umzusehen. Daher mieteten sich die Wardengas "drei Häuser weiter" in Plön fast 200 qm große Büroräume an, was aber einen nicht zu unterschätzenden Nachteil hatte. Jene lagen nämlich im ersten Stock, und schon mit *Wild West World* sollten die Wardengas merken, daß die Wahl der Geschäftsräume doch nicht so optimal gewesen war. Zu diesem Spiel gab es nämlich reichlich "Beiwerk", und so wog jede Packung am Ende ein Kilogramm. Als Erstorder wurden 7000 Stück verkauft, also ein Gesamtgewicht von sieben Tonnen(!), das per Muskelkraft in diesen Räumlichkeiten etwa achtmal bewegt wurde. Diese Art von "Do-it-yourself"-System ist bis heute geblieben: Bis auf das Pressen der CDs und die Drucksachen findet die komplette Produktion der Software 2000-eigenen Titel in den eigenen Räumen statt. Bevor man sich eine ganz andere Umgebung leisten konnte, zunächst in Plön und dann, 1992 im ca. 20 km entfernten Eutin mit zunächst 1000, dann 1994 mit weiteren 1000 und schließlich im nächsten Jahr mit erneut 1500 qm Arbeitsfläche und man außerdem 50 feste Mitarbeiter beschäftigte, bedurfte es des Nachfolger-Adventures vom Holiday Maker, *Stadt der Löwen*, dem *Bundesliga Manager Professional* – und eines Mannes, der – ähnlich wie Marc – zunächst nicht im Traum daran dachte, eines Tages ausgerechnet durch Computerspiele bekannt zu werden (Markus, das waren 80 Wörter!!). Auch wenn er inzwischen nicht mehr für Software 2000 arbeitet und neben Lokalisierungen für neue Games sich eher der Schriftstellerei widmet, ist sein Werk mitverantwortlich für den Erfolg von Software 2000. Ich hatte das seltene Glück, Zeuge seiner Karriere zu sein, und deshalb seien ihm die folgenden Abschnitte gewidmet. Sein Name: Harald Evers.

Ein Taxifahrer kommt mit Vollgas

Von computerbegeisterten Nachwuchsprogrammierern hatte (nicht nur) ich eine Zeitlang folgende Vorstellung: Kaum älter als 20, lange, oft dünne Haare, schlank, Brille und eine totale Begeisterung für alles, was sich auf einem Computermonitor abspielte. Freundin? Fehlanzeige – wann denn

FLYING SAUCER

In Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Developer POSTLINEAR Entertainment Inc. entwickelt SOFTWARE 2000 derzeit das Flugsimulations-Action-Spiel Flying Saucer. POSTLINEAR wurde 1995 gegründet, beschäftigt ca. 50 Mitarbeiter und liegt im Nordosten von San Francisco. Bei der Programmierung von grafisch anspruchsvollen wie auch inhaltlich vielversprechenden Spiele-Titeln für PC und Konsolen setzt der Developer auf absolute Profis, teils Veteranen, die sich bereits in der Filmindustrie einen Namen gemacht haben.



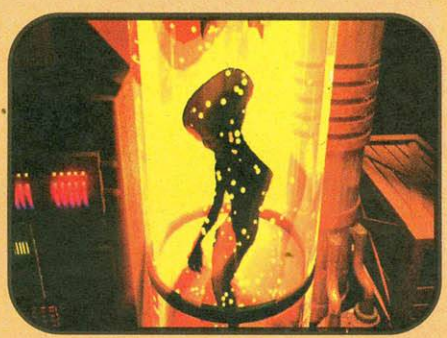
Software 2000 sicherte sich die weltweit exklusiven Rechte an FLYING SAUCER, einer neuartigen UFO-Flugsimulation, bei der Sie, wie der Name schon sagt, in der Steuerzentrale einer fliegenden Untertasse Platz nehmen, um das Universum zu erkunden. In 22 Missions müssen Sie eine kosmische Verschwörung aufdecken, die Sie von den geheimen Hangars der Area 51 quer über den Globus und darüber hinaus bis an die Grenzen unseres Sonnensystems führen.

Mit zwölf unterschiedlichen Waffen und Zusatzaggregaten sollten Sie in der Lage sein, die Erde zu retten, doch diese Aufgabe ist alles andere als einfach. So reicht es nicht, "einfach irgendwohin zu fliegen und rumzuballern", Sie müssen vor allem strategisch vorgehen. Ich möchte Ihnen das an einem Beispiel zeigen; Ihre Aufgabe sieht recht leicht aus; es gilt als erstes, eine Radarstation am Boden zu zerstören. Die beiden Angreifer aus der Luft und die beiden auf dem Wasser sind schnell zerstört, mit dem angreifenden Jet hat man so seine Probleme, doch auch dieses Hindernis ist zu schaffen. Nur gewinnt das UFO dabei an Höhe, und wenn erst der (zu zerstörende) Radar einen erfaßt hat, kann man schon mal sein Testament machen. Also: Immer an die eigentliche Mission denken! Flying Saucer ist ein Titel, auf den man wirklich gespannt sein darf...

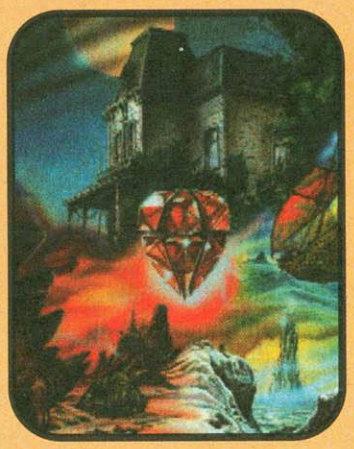








auch und wozu überhaupt? Spiele machen, das ist erst mal wichtiger. – Und in der Tat, in den frühen Neunzigern war das eher die Regel als die Ausnahme. Um so erstaunter war ich, als ich zum ersten Mal Harald Evers begegnete. Dies geschah 1992, und ich mußte von meinem damaligen Arbeitsort Eschwege extra ins tiefste Niederbayern fahren. Viel wußte ich nicht über ihn, außer daß er wohl ein Adventure geschrieben und damit auch ziemlichen Erfolg gehabt hatte. Die mir ebenfalls gefielen. Und daß er derzeit an einem neuen Werk arbeitete, daß ich auf "Befehl" meines damaligen Chefredakteurs mir einmal näher anschauen sollte.



Mich begrüßte ein Mann, der mich spontan an LeChuck aus der *Monkey Island*-Reihe erinnerte: Um die 30, groß, überaus kräftig, ein dicker Vollbart im Gesicht und insgesamt ein Typ, den man spontan in die nächste Kneipe zum Bier einladen möchte. Zudem hatte er noch eine Frau und einen Sohn namens Eric, dessen erstes Wort angeblich "error" gewesen sei. *Der macht Computerspiele?*, schoß es mir durch den Kopf, und ich glaube, Harald ahnte, was ich seinerzeit dachte.

"Weißt Du", begann er zu berichten, eigentlich sind wir Kollegen. Genau wie du war ich nämlich früher Journalist, und das brachte mich eines Tages darauf, eine Geschichte zu schreiben. Und weil ich außerdem einen Amiga hatte, begann ich damit, diese Idee computermäßig umzusetzen." Der Titel dieser Geschichte war *Das Stundenglas*, und da es sich um ein deutschsprachiges Adventure handelte, was lag da näher, als es einem Spielelabel anzubieten? Software 2000 schien eine gute Adresse zu sein, schließlich hatten sie mit dem Holiday Maker und der Stadt der Löwen einen beachtlichen Erfolg erzielt. Doch zunächst hatte Harald wenig Glück. Wie schon beim Bundesliga Manager, gab es beim Stundenglas keinerlei Grafiken – aber man war von der Idee begeistert, und so begann Harald damit, seine ersten Entwürfe zu zeichnen.

Dies geschah, während er seinem Nebenjob als Taxifahrer nachging, und zwar ausgerechnet auf der Rückseite von Taxiquittungen, um dann später auf dem Amiga zur "fertigen Bildern" zu werden. Zugegeben, aus heutiger Sicht wirken die Grafiken vom Stundenglas reichlich antiquiert, doch man darf nicht vergessen, daß in jener Zeit Textadventures noch einen sehr hohen Stellenwert hatten. Und es wurde dementsprechend ein Erfolg.

15 Rätsel mußt du lösen...

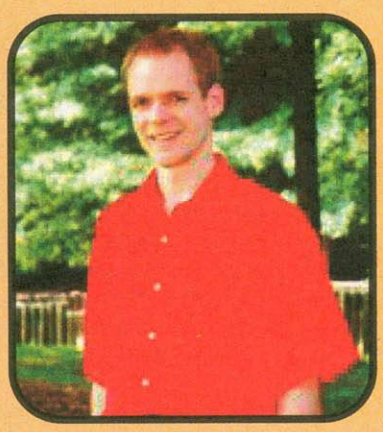
Das folgende Werk, *Die Kathedrale*, war grafisch etwas besser, doch der eigentliche Reiz ergibt sich aus der Story, die selbst heute noch fasziniert. Für mich persönlich ist es bis heute eines der besten Adventures aller Zeiten, und deshalb versuche ich ausnahmsweise, in wenigen Worten einmal den Inhalt wiederzugeben. Die Geschichte beginnt damit, daß der vom Spieler verkörperte Held und dessen Freundin Dany versehentlich in einer alten Kathedrale eingeschlossen werden – und zwar übers gesamte Wochenende! Schnell kommen sie dahinter, daß ein Fluch auf dem Gebäude liegt. Hiernach soll die Kathedrale zu einem bestimmten Zeitpunkt zerstört werden. Um dies zu verhindern und das eigene Leben zu retten, müssen die beiden zunächst fünf Rätsel lösen, um dann wie durch Geisterhand in der Vergangenheit zu landen. Dany nimmt eine andere Gestalt an, und dieser Vorgang wiederholt sich

18

Manager 97: Werner Krahe

Der Programmierer der Bundesliga Manager-Reihe, Werner Krahe über sich und seine Arbeit.

Kurzbiographie in Stichpunkten: Geboren am 19. 04. 1969 in Bonn. Nach dem Abitur 1988 selbständig tätig. Außer Spielen auch Programmierung von Steuer- und Anwendungssoftware. Studium der Wirtschaftsinformatik voraussichtlich in diesem Jahr beendet. Seit1992 verheiratet mit Bettina, zwei Kinder (Nathalie: 2 und Katharina: 3 Jahre)



Das Business wird für Software-Publisher immer schwieriger, die Ansprüche an die Software wachsen, bei gleichzeitig stagnierenden Preisen am Markt. Gerade für ein Produkt, das nicht 500 000 mal oder häufiger weltweit verkauft werden kann, sind an einigen Stellen die Grenzen der Wirtschaftlichkeit erreicht. So arbeitete beispielsweise am BM97 ein ganzer Stab von Entwicklern, Grafikern, Musikern und koordinierenden Kräften. Der zweite Programmierer des BM97, Andreas Niedermeier, ist in Poing bei München beheimatet, ich dagegen in Essen. Trotz der Entfernungen funktioniert die Zusammenarbeit mit Software 2000 in Eutin sehr gut, was natürlich auch daran liegt, daß sich die Intensität der Zusammenarbeit langsam entwickelt hat und wir von den Erfahrungen früherer, gemeinsamer Projekte profitieren können. In der Praxis sieht das dann so aus, daß Andreas und ich jeden Tag telefonieren, Daten abgleichen und wir uns etwa einmal im Monat in Eutin zusammensetzen, um Fortschritte und Probleme zu erörtern. Eine große Motivation, das Programm immer wieder zu verbessern, ist für mich die Bundesliga Manager Fangemeinde – ich bekomme Kartons voller Zuschriften. Die Software 2000-Kunden spielen den Bundesliga Manager mit Begeisterung. Einige von Ihnen schreiben mir das auch. Die Fanpost lese ich gerne, auch Kritik, sofern sie konstruktiv ist. Um ein Spiel zu vervollkommnen, greifen wir auch gern die Anregungen unserer Kunden auf. Beispielsweise haben wir Funktionen wie den Kauf von Aktien und Immobilien in das neue Programm integriert. Viele der Bundesliga Manager Fans wünschen sich gerade solche Details. Dabei ist es gleichzeitig unser Ziel, einen Weg zu finden, den Spieler selbst entscheiden zu lassen, welche der Funktionen er benutzen möchte. Die vielen Einstellschalter sind bis auf wenige Ausnahmen bei fast allen Spielern hoch gelobt worden. Beim BM97 haben wir dabei noch die Präsentation und die Benutzerführung verbessert. Durch diese Einstellmöglichkeiten heben sich der BMH und der neue BM97von der Konkurrenz ab.

abermals, wenn es nach dem zehnten Rätsel noch einen Sprung zurück in die Geschichte gibt. Am Ende ist die Gefahr gebannt – doch Dany bleibt – so hat es den Anschein – auf der Strecke – ein Ende, das mich – ähnlich wie bei *Vom Winde verweht* – nicht befriedigte, aber dennoch der krönende Abschluß eines überaus spannenden Adventures war. Am meisten wußten die Rätsel zu überzeugen, denn sie waren allesamt durch Logik und nicht etwa durch Zufall oder gar Magie zu lösen – ein Umstand, der zum kommerziellen Erfolg des Spiels und zu Höchstwertungen in der Fachpresse beigetragen hatte.

Gewaltig war auch der Textumfang: Satte 600 Seiten umfaßte das Manuskript – was lag also näher, als dies zu einem Roman umzuschreiben, den Harald Ende 1993 veröffentlichte. Ich bin mir nicht sicher, ob es das Buch zur Kathedrale heute noch im Handel gibt, aber fragen kostet nichts. Ich habe es seinerzeit in einem Rutsch durchgelesen und am Ende erfreut festgestellt, daß es im Gegensatz zum Spiel hier ein Happy-End gibt. Storymäßig gibt es zwar einige Abstriche, vor allem, was die Rätsel angeht, dafür aber sind einige Handlungsstränge integriert worden, die die Hintergründe des Fluchs beleuchten und so verständlicher erscheinen lassen. Doch zurück zum Programmierer Evers...

Hexuma – und warum Hexuma II nicht entstand

Ich hatte, wiederum in Niederbayern, auch Gelegenheit, mich mit Spiel Nummer 3, *Hexuma - Das Auge des Kal*, näher zu beschäftigen, das ebenfalls an Software 2000 verkauft werden sollte. *Die Weltenschmiede*, so nannte sich Haralds Firma, bestand aus ihm und Andreas Niedermeier (der übrigens, abgesehen vom Alter, genau jenem Typus Programmierer entsprach, den ich Ihnen eingangs schilderte). Damit das Endprodukt grafisch besser daher kam, hatte man sich an die *Pixlers*, gewandt, talentierte junge Grafiker aus Wien. Und in der Tat, Hexuma wußte auch optisch zu überzeugen (von der Story – logischerweise – ganz zu schweigen).



Das mußte es auch, denn der Spieler hatte hier Gelegenheit, sowohl mit der Tastatur als auch mit der Maus zu spielen – doch auch bei Hexuma kam man nicht umhin, Texteingaben zu machen. Der Parser indes war, wie schon bei der Kathedrale, sehr gut, und das Programm reagierte im Gegensatz zu manch anderen Produkten nicht mit Worten wie "Das kannst Du jetzt noch nicht" oder "Das verstehe ich nicht", wenn man einen falschen Befehl eingab. Was nicht ständig weiter verwundert, denn...

"Ich liebe die alten Adventures von Infocom. Das waren ja seinerzeit die ersten, die einen Parser boten, der mehr als nur zwei Worte verstand. Nur waren die komplett in englisch, und rein deutsche Adventures sind eher eine Ausnahme. Ich glaube, ich habe einfach nur Glück gehabt", meinte Harald bescheiden, auf den immensen Erfolg der Kathedrale angesprochen.

Da sich Hexuma bereits im Endstadium befand, lag die Frage natürlich nahe, was als nächstes kommen würde. Der Arbeitstitel *Hexuma II* stand plötzlich im Raum – und folgende Bemerkung: "Es wird eine Flugsequenz auf einem Saurier geben." Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Als es dann herauskam, hatten sich zwei Dinge verändert: Harald war inzwischen fester Mitarbeiter von Software 2000, und sein neuestes Werk hieß nicht länger Hexuma II, sondern – *Die Höhlenwelt Saga*, das PC Power-Stammlesern spätestens seit letztem Jahr wohlbekannt ist...

Mit *Archibald Applebrooks Abenteuern* endete Haralds Tätigkeit für Software 2000, und er widmet sich nun, wie bereits erwähnt, in erster Linie wieder seinem Hobby, der Schriftstellerei. Ich bin sicher, daß wir eines Tages wieder von ihm lesen werden, und wer weiß, vielleicht denkt er ja auch noch mal darüber nach und kehrt doch noch einmal zurück an den Computer, um uns Spieler mit einem neuen Werk zu beglücken.

Pizza für Jonas Wagner?

Parallel zu der Karriere von Harald Evers setzte sich der Aufstieg von Software 2000 fort, und zwar in nicht unerheblichem Maße. Der *Bundesliga Manager Professional* schlug alle bisherigen Rekorde, und obwohl inzwischen der *Bundesliga Manager 97* das meistverkaufte Programm der Eutiner Firma ist, bleibt der Professional der meistgeliebte. Und für viele Fans der Beste, weil man ihn "eben schnell mal reinladen, ein paar Tage spielen kann und auf diesen ganzen technischen Firlefanz nicht angewiesen ist", erklärt Marc Wardenga. Dazwischen kam noch der *Bundesliga Manager Hattrick* – und natürlich wird es auch im nächsten Jahr wieder ein Spiel aus dieser Reihe geben. Doch die "fünfte Generation" soll nicht nur inhaltlich, sondern auch von der Gestaltung her völlig neu werden, verrät Marc, ohne jedoch *en detail* zu gehen.



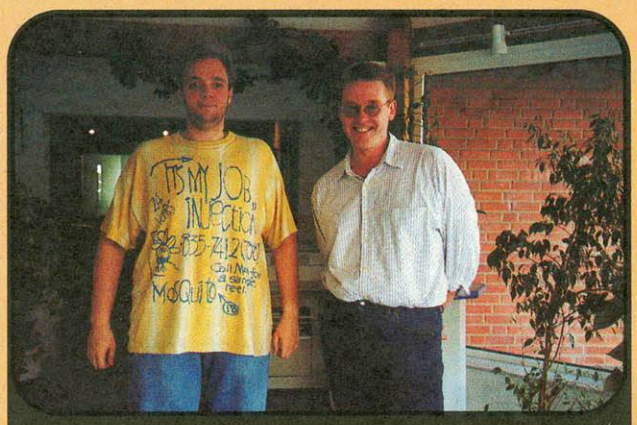
Marc Wardenga kommt selten ohne seinen Terminplaner aus. Was vor zehn Jahren eine mögliche BaFöG-Aufbesserung bedeutete, ist heute ein florierendes Label, das er mit Bruder Andreas und Vater Norbert leitet.

Der Professional jedenfalls schlug ein wie eine Bombe und legte auch den Grundstein für das Firmengelände. Marc hatte mittlerweile sein Studium aufgegeben und teilte sich mit seinem Bruder die Geschäftsführung von Software 2000. Man hatte einen Stamm an Mitarbeitern, produzierte In-House, war aber nach wie vor auf der Suche nach neuen Talenten. Zwei von ihnen nutzten die Amiga-Messe 1992 in Köln, um der Firma ein Demo ihres Spiels zu präsentieren. Eine Wirtschaftssimulation, die sich darum drehte, eine Kette von italienischen Restaurants zum Erfolg zu führen.

Dieses Demo wurde, unter Berücksichtigung einiger Vorschläge eines damaligen ASM-Redakteurs (räusper), dem es an dessen Stand "einfach mal vorgeführt" wurde, nach über einem Jahr als fertiges Spiel auf den Markt gebracht – und zum Klassiker. *Pizza Connection*! Mit der Zeit kamen weitere Wirtschaftssimulationen wie *Der Reeder, Eishockey Manager* oder *Software Manager*, und auch auf dem Adventure-Sektor tat sich einiges: *Der Schatz im Silbersee* war meines Wissens die erste Versoftung eines Karl May-Romans und wußte durchweg zu überzeugen. Daß man in Eutin allerdings nicht auf jedem Gebiet gute Karten hatte und sich dann noch technische Pannen einschleichen sollten, damit hatte man eigentlich nicht gerechnet...

Schießen wir die Bugs doch einfach ins All...

Hatte man mit *Christoph Kolumbus* noch eine sehr gute Handelssimulation hingelegt, die einige strategische Elemente bot, so war der Versuch, ein reines Strategiespiel zu vermarkten, vergleichsweise kläglich gescheitert. *Space Marines* wurde mit ziemlichem Aufwand beworben (das Käppi besitze und trage ich heute noch, grins), doch der kommerzielle Erfolg des Spiels blieb aus. Auch die Fachpresse verhielt sich, erstmals in der Geschichte des Hauses, eher neutral. Zwar hagelte es keine Verrisses, aber es gab auch keine Hitwertung, das war eine



Mathias Reichert gehört wie Volker Weitz (rechts) zur "alten Garde" von Software 2000. übrigens war Volker früher Redakteur einer Computerspielezeitschrift – und da sage noch einer, aus uns Spieletestern könnte nix werden...

Erfahrung, die für Software 2000 reichlich neu war. Man besann sich also wieder des Themas, auf das man sich verstand, und brachte das hervorragende *Capitalism* heraus, um dann mit dem *F1 Manager*, unterstützt durch Formel 1-Pilot Heinz-Harald Frenzen im wahrsten Sinne des Wortes eins vor den Bug zu bekommen. Auch wenn die Eutiner es nicht allzu gerne hören, respektive lesen werden, das Folgende kann leider nicht verschwiegen werden. Und Sie werden später auch noch merken, warum dies so ist.

Die Erstauflage dieser Wirtschaftssimulation geriet nicht etwa wegen ihrer unbestreitbaren spielerischen Qualität und dem absoluten Genre-Novum, der "In-Game-Hilfe", in die Schlagzeilen, sondern wegen der diversen Pannen. Besagte Hilfedatei fehlte komplett, immerhin knapp 400 Textseiten, und man munkelt, die Verkaufsversion sei nicht auf allen Rechnern stabil gewesen. Flugs brachte Software 2000 eine neue Version in den Handel, die man für 20 Mark plus Original-Version kaufen konnte.

Gut, *einmal* kann so etwas passieren, und man war sich eigentlich einig, daß Software 2000 künftig ihre Produkte besser kontrollieren würde. – Weit gefehlt! Der Bundesliga Manager 97, zunächst als gar nicht mal so bugbehaftete Testversion von allen Zeitschriften hochgelobt und mit Awards überhäuft, wies noch erheblichere Bugs auf als der F1 Manager. Faktisch handelte es sich gar um eine unspielbare Version, wenn man nicht gerade technisch versiert war. Das offizielle Statement lautete, man habe versehentlich eine ungeprüfte Beta-Version an die Kopieranstalt gegeben – wie es dazu kommen konnte und die Schuldfrage wird wohl auch weiterhin ein firmeninternes Geheimnis bleiben.

Was indes weniger schön war: Die Redakteure eines Konkurrenzmagazins stürzten sich auf das Produkt und werteten es zunächst ab, um dem Update (wiederum für 20 Mark plus Original umtauschbar) dann erneut eine Doppelseite zu widmen und eine "endgültige" Wertung zu verpassen. Obgleich sich am eigentlichen Spiel nicht das Geringste geändert hatte. Dem Erfolg tat dies jedoch kein Abbruch, der BM 97 verkaufte sich wie kein anderes Produkt vorher.

Inzwischen haben sich die Gemüter wieder beruhigt, und was den neuen *Formel 1 Manager Professional* angeht, so wurde dieser viel genauer als je zuvor durchgecheckt, und man darf sicher sein, daß die Version, die nun in den Handel kommt, bugfrei sein wird (mehr dazu im

T☺PSHARE
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

Alexander der Große DV	78,90
Anstoß 2 DV	78,90
Air Show f. FS 6.0	67,90
Art of Flyfishing	78,90
Atomic Bomberman	76,90
Bundesliga Manager 97	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Clubmanager 97 DV	48,90
Comanche 3	85,90
Command & Conquer2	88,90
C&C 2 Gegenangriff	33,90
Compugochi	29,90
Der Industriegigant	79,90
Diablo DA	79,90
Die Übersiedler (Level)	28,90
Dungeon Keeper DV	84,90
Earth 2140 MissionDV	29,90
Extreme Assault DV	78,90
F16 Fighting Falcon DV	69,90
Hexen 2	79,90
HUGO 5	78,90
HQ Airc.Collection 2	59,90
Imperialismus DV	69,90
Jack Orlando	39,90
Koala Lumpur DV	72,90
Little Big Adventure 2	86,90
Lord of the Realm 2 DV	82,90
Lucas Arts 10 Adventures	59,90
Marble Drop DV	48,90
Master of Orion 2 DV	68,90
Mephisto Genius 3.5 DV	59,90
Nemesis-Wizardry DV	84,90
Opera Fatal DV	84,90
Outlaws DV	78,90
Pandemonium	78,90
Pinball 97	63,90
Prof.Teachers X-World	48,90
Pro Pool 3D	74,90
Ralley Racing Xtra	34,90
Redneck Rampage DA	82,90
Schleichfahrt DV	48,90
Shadows of the Empire	78,90
Siedler 2 GOLD	79,90
Silent Hunter DV	68,90
Sim Copter	85,90
Sim Golf DV	85,90
Slamtilt DA	58,90
Star Trek Borg	59,90
Star Trek Voyager	59,90
Swing	44,90
Theme Hospital DV	83,90
Gold Games 2	**39,90**

(Inhalt unter anderem Z. War Wind, Deadly Games, Star General, Ages of Rifle, Earthsiege 2, Tilt, Virtua Fighter, Kings Quest 7, Toonstruck, Baphomets Fluch, Orionburger, Schatten über Riva, Bleifuß, Indy Car Racing 2, Bermuda Syndrome, usw)

Trek Academy DV	47,90
UEFA Champions 96/97	78,90
Vermeer DV	59,90
X-Com Apocalypse DV	88,90
X-Wing vs Tiefighter	78,90
Yoda Stories	38,90

LÖSUNGSHEFTE
ca. 300 verschiedene
je 12,90

LEXIKA

Bertelsmann:	
- Discovery 98	79,90
- Info ROM	79,90
- Universallexikon 98	48,90
- Chronik der Technik	85,-
Compton	
Encyclopedia 97	68,90
Data Becker Lexikon 98	47,90
Encyclopedia	
Britanica 97	1298,90
Infopedia 2.0 DV	82,90
Lexikon des internationalen	
Films 97	128,90

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

Erste Hilfe Kasten

- World Wide Web	6,90
- Kommunikation	7,90
- Visual Basic 4.0	7,90
- Delphi	7,90
- Spiele	7,90
- PC Komplett	7,90
- MS Office 95	7,90
- Internet	7,90

Preiswert & Gut

Tierpark München	4,90
Dinner for One	4,90
Al Unser jr.	5,90
Höhlenweltsaga DV	5,90
Loom	5,90
MAD TV DV	5,90
Tangram	8,90
The Hive	14,90
Iron Assault DV	14,90
Race Mania	19,90
Rolling Stones :	
-Voodoo Longue	19,90
- Stationen	14,90

INFOTAINMENT & NÜTZLICHES

3D Explorer USA	68,90
65000 Click Arts	84,90
29000 Mega Cliparts	48,90
After Dark 4.0	48,90
Cleansweep 3.0	94,90
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
Duden-die NEUE Rechtschreibung	68,90

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

Falk Euro Route	44,90
Falk Street Pilot	44,90
Faszinierende Welt:	
- der Dinosaurier	68,90
- der Katzen	69,90
- der Vögel	69,90
Holocaust-	
Gegen das Vergessen	68,90
In VOX	28,90
James Bond	69,90
Kai Photo Soap	88,90
Life Pix	78,90
Magix	
- Musicmaker 3.0 DV	84,90
- Musicpainter	84,90
- Musicstudio	84,90
Msp n Go 3.0	89,90
Neun Welten DV	68,90
Patchwork 3/97	39,90
Pegasus Vol. 7	36,90
Pegasus Games Vol.3	36,90
Pegasus Win 95 4	38,90
Perry Rhodan	47,90
Peter Gabriel:Eve	89,90
Phone Search USA	69,90
Print Artist 4.0	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Power Atlas 3.0	39,90
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
Teleinfo XX 2	44,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3	84,90
Ultrapack 4	79,90
UNICEF PACK	44,90
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
FIN FIN	99,90
Kinderakademie	59,90
Lexikids DV	84,90
Matheblaster jr	59,90
Mein erstes Lexikon	99,90
Prof.Tims verrückte Werkstatt	74,90
Sim Park DV	68,90
Sim Tunes DV	68,90
Tuneland DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Urmels Filmstudio	68,90
Willy Wabbit	19,90
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 T☺PSHARE
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 !

T☺PSHARE
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

Alexander der Große DV	78,90
Anstoß 2 DV	78,90
Air Show f. FS 6.0	67,90
Art of Flyfishing	78,90
Atomic Bomberman	76,90
Bundesliga Manager 97	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Clubmanager 97 DV	48,90
Comanche 3	85,90
Command & Conquer2	88,90
C&C 2 Gegenangriff	33,90
Compugochi	29,90
Der Industriegigant	79,90
Diablo DA	79,90
Die Übersiedler (Level)	28,90
Dungeon Keeper DV	84,90
Earth 2140 MissionDV	29,90
Extreme Assault DV	78,90
F16 Fighting Falcon DV	69,90
Hexen 2	79,90
HUGO 5	78,90
HQ Airc.Collection 2	59,90
Imperialismus DV	69,90
Jack Orlando	39,90
Koala Lumpur DV	72,90
Little Big Adventure 2	86,90
Lord of the Realm 2 DV	82,90
Lucas Arts 10 Adventures	59,90
Marble Drop DV	48,90
Master of Orion 2 DV	68,90
Mephisto Genius 3.5 DV	59,90
Nemesis-Wizardry DV	84,90
Opera Fatal DV	84,90
Outlaws DV	78,90
Pandemonium	78,90
Pinball 97	63,90
Prof.Teachers X-World	48,90
Pro Pool 3D	74,90
Ralley Racing Xtra	34,90
Redneck Rampage DA	82,90
Schleichfahrt DV	48,90
Shadows of the Empire	78,90
Siedler 2 GOLD	79,90
Silent Hunter DV	68,90
Sim Copter	85,90
Sim Golf DV	85,90
Slamtilt DA	58,90
Star Trek Borg	59,90
Star Trek Voyager	59,90
Swing	44,90
Theme Hospital DV	83,90
Gold Games 2	**39,90**

(Inhalt unter anderem Z. War Wind, Deadly Games, Star General, Ages of Rifle, Earthsiege 2, Tilt, Virtua Fighter, Kings Quest 7, Toonstruck, Baphomets Fluch, Orionburger, Schatten über Riva, Bleifuß, Indy Car Racing 2, Bermuda Syndrome, usw)

Trek Academy DV	47,90
UEFA Champions 96/97	78,90
Vermeer DV	59,90
X-Com Apocalypse DV	88,90
X-Wing vs Tiefighter	78,90
Yoda Stories	38,90

LÖSUNGSHEFTE
ca. 300 verschiedene
je 12,90

LEXIKA

Bertelsmann:	
- Discovery 98	79,90
- Info ROM	79,90
- Universallexikon 98	48,90
- Chronik der Technik	85,-
Compton	
Encyclopedia 97	68,90
Data Becker Lexikon 98	47,90
Encyclopedia	
Britanica 97	1298,90
Infopedia 2.0 DV	82,90
Lexikon des internationalen	
Films 97	128,90

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

Erste Hilfe Kasten

- World Wide Web	6,90
- Kommunikation	7,90
- Visual Basic 4.0	7,90
- Delphi	7,90
- Spiele	7,90
- PC Komplett	7,90
- MS Office 95	7,90
- Internet	7,90

Preiswert & Gut

Tierpark München	4,90
Dinner for One	4,90
Al Unser jr.	5,90
Höhlenweltsaga DV	5,90
Loom	5,90
MAD TV DV	5,90
Tangram	8,90
The Hive	14,90
Iron Assault DV	14,90
Race Mania	19,90
Rolling Stones :	
-Voodoo Longue	19,90
- Stationen	14,90

INFOTAINMENT & NÜTZLICHES

3D Explorer USA	68,90
65000 Click Arts	84,90
29000 Mega Cliparts	48,90
After Dark 4.0	48,90
Cleansweep 3.0	94,90
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
Duden-die NEUE Rechtschreibung	68,90

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

Falk Euro Route	44,90
Falk Street Pilot	44,90
Faszinierende Welt:	
- der Dinosaurier	68,90
- der Katzen	69,90
- der Vögel	69,90
Holocaust-	
Gegen das Vergessen	68,90
In VOX	28,90
James Bond	69,90
Kai Photo Soap	88,90
Life Pix	78,90
Magix	
- Musicmaker 3.0 DV	84,90
- Musicpainter	84,90
- Musicstudio	84,90
Msp n Go 3.0	89,90
Neun Welten DV	68,90
Patchwork 3/97	39,90
Pegasus Vol. 7	36,90
Pegasus Games Vol.3	36,90
Pegasus Win 95 4	38,90
Perry Rhodan	47,90
Peter Gabriel:Eve	89,90
Phone Search USA	69,90
Print Artist 4.0	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Power Atlas 3.0	39,90
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
Teleinfo XX 2	44,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3	84,90
Ultrapack 4	79,90
UNICEF PACK	44,90
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
FIN FIN	99,90
Kinderakademie	59,90
Lexikids DV	84,90
Matheblaster jr	59,90
Mein erstes Lexikon	99,90
Prof.Tims verrückte Werkstatt	74,90
Sim Park DV	68,90
Sim Tunes DV	68,90
Tuneland DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Urmels Filmstudio	68,90
Willy Wabbit	19,90
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 T☺PSHARE
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 !



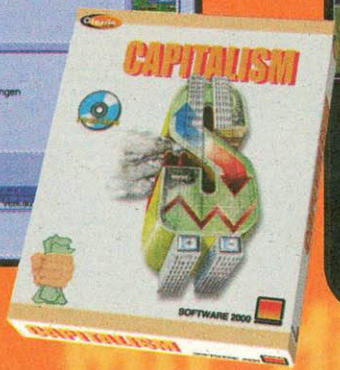




Die großen Erfolge von Software 2000

Mit diesen und vielen anderen Produkten beweist Software 2000 seit zehn Jahren, daß deutsche Firmen viel, viel besser als ihr Ruf sind.

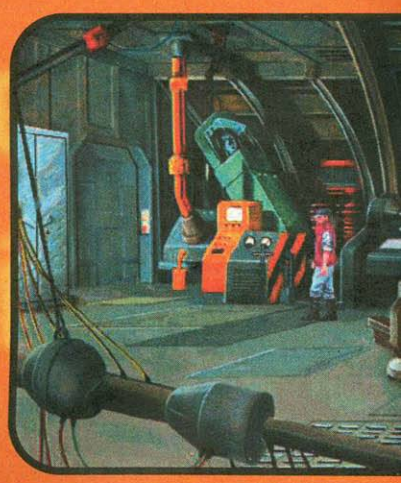












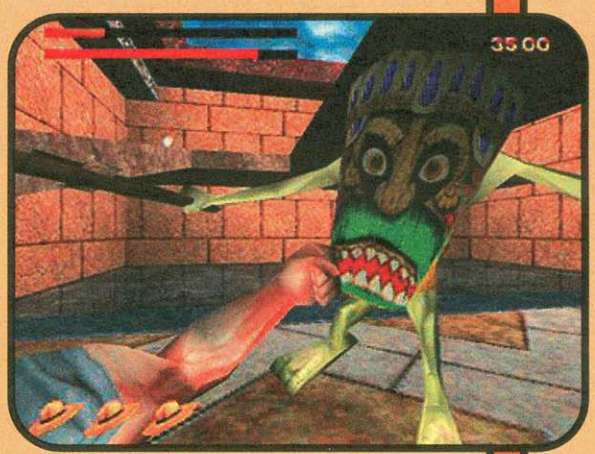

CHRISTOPH KOLUMBUS
SOFTWARE 2000
PIZZA CONNECTION
SOFTWARE 2000
DM 8000.00
DER Reeder
SOFTWARE 2000
talisman
SOFTWARE 2000
Die Höhlenwelt Saga
SOFTWARE 2000
ARCHIBALD APPLEBROOK'S ABENTEUER
SOFTWARE 2000

Montezuma – Der Fluch der Azteken

Erinnern Sie sich noch an das geniale Jump'n'Run *Montezuma's Revenge* aus dem Jahre 1984? Wer es kennt, wird mit recht nostalgischen Gefühlen an die gute, alte Computer-Zeit zurückdenken, als der Commdore 64 noch das Sagen hatte. Auch der damalige Hersteller, UTOPIA Technologies Inc., hat sich an das Ausnahmespiel erinnert. Das Resultat: Montezuma kehrt zurück! Doch anders als im seeligen Klassiker erwarten uns jetzt auf dem PC 3-D-Welten und High-Color-Grafiken.

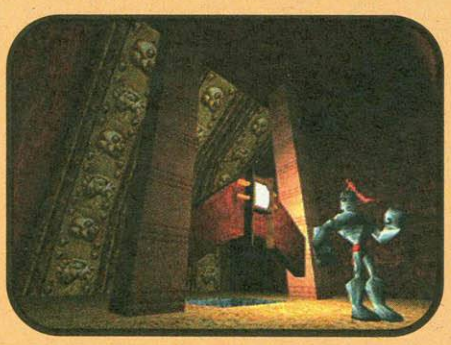
Erzählt die Geschichte von Max Montezuma, seines Zeichens Abenteurer, Schatzsucher, Spion und direkter Nachkomme der großen Azteken-Herrscher. Max stürzt mit seiner flügellahmen Maschine irgendwo über dem Golf von Mexiko ab und landet nach kurzem, aber hartem Wasserkontakt auf einem unbekannten Insel. Wie es der dramaturgische Zufall so will, entdeckt Mäxchen dort kurzerhand eine Gruppe entfernter Verwandter – einen bisher unbekannten Azteken-Stamm. Grund genug für Max, sich auf dem Eiland etwas genauer umzusehen. Und das sieht dann so aus: Verborgene Tempel, bodenlose Abgründe, ein fast undurchdringlicher Dschungel und zu guter Letzt ein mysteriöses Fluggerät aus den Tiefen des Alls.

Natürlich gibt es Rätsel satt, die es in guter Action-Adventure Tradition zu lösen gilt. Anders jedoch als die große Mehrheit ähnlicher, meist indizierter 3-D-Spiele, setzt Montezuma – Der Fluch der Azteken, nicht auf stumpfsinnige Gewaltanwendung und gedankenloses Vorwärtspreschen. Vielmehr muß der Spieler durch geschicktes Klettern, Springen und Schwimmen die zahlreichen Rätsel im Spiel lösen. Montezumas Rätselwelt ist gespickt mit gemeinen Fallen, rutschigen Wegen und schwindelerregenden Plattformen.



Bizarre Fabelmonster, zahllose mysteriöser Gegenstände und unberechenbare 3-D-Krieger machen uns zusätzlich das Leben schwer. Obwohl sich Montezuma an den bewährten Plattform-Tugenden orientiert, ist es im Erscheinungsbild auf der Höhe der Zeit. Die dabei zum Einsatz kommende 3-D-Engine U-VISION wurde von Utopia Technologie selbst entwickelt. Sie unterstützt VGA-Modi bis zu einer Auflösung von 800x600 mit 65.000 Farben unter VESA 2.0. Das Spiel umfaßt sowohl 3-D Puzzle als auch 3-D-Charaktere, mit denen man auf verschiedenste Art interagieren kann (nicht jeder dieser Charaktere ist feindlich gesinnt!). Blitzschläge und andere Wettereffekte lassen die Inselwelt lebendig werden, der Soundtrack sorgt für mittelamerikanische Abenteuer-Atmosphäre. Mit etwas Glück gibt's das Review in der kommenden Ausgabe.







Testbericht in dieser Ausgabe). Drum sollten wir die Fehler der Vergangenheit ruhen lassen und (bisher nicht veröffentlichte) Header wie "Software mit 2000 Bugs" schnellstens vergessen.

Beswingt ins Jahr 2001

Das Gros aller Software 2000-Titel wird nach wie vor in Eutin produziert, doch hat die Firma unterdessen mit ausländischen Firmen kooperiert (u.a. Maxis und Interactive Magic). Auf diese Weise wurden auch eigene Produkte im Ausland bekannt (Pizza Connection war beispielsweise über Microprose als *Pizza Tycoon* weltweit vermarktet worden und ein erstaunlich großer Erfolg). Und man riskiert auch mal einen Versuch mit anderen Spielegenres, was zumindest im Falle des Reaktionsspiels *Swing* mehr als nur gelungen ist. Dieses knifflige "Pausenspiel" (ist keineswegs abwertend gemeint!) hat das Zeug, in einem Atemzug mit *Tetris* genannt zu werden. Und wirft man einen Blick auf das Flugi-/Action-Game *Flying Saucer*, eine US-Produktion übrigens, so ahnt man bereits einen weiteren Hit.

Oder man geht hin, bedient sich bekannter (meist indizierter) Vorbilder in Sachen Grafik, mischt das Ganze mit einem Klassiker für den C64 – und heraus kommt ein 3-D-Jump'n'Run mit keinem geringeren als Max Montezuma in *Montezuma – Der Fluch der Azteken* in der Hauptrolle. Nicht minder vielversprechend ist die *Junior*-Reihe von Software 2000, ein Sortiment von Edutainment-Programmen für die Jüngsten, über die Kollege Brodrick Sie seit geraumer Zeit in seiner Edutainment-Rubrik informiert. Es geht eben auf das Jahr 2000 zu. Apropos, müßte man da nicht über eine Namensänderung der Firma nachdenken? "Das haben wir bereits getan, und es wird eine Änderung geben", verrät Marc Wardenga. "Allerdings werden wir das Geheimnis erst im Jahre 2000 lüften..."



Diese Herren aus der Entwicklung sind sehr aufgeweckt...

10 Jahre Software 2000 – feiern Sie mit!

Aus Anlaß des zehnjährigen Jubiläums verlost Software 2000 unter allen PC Power-Lesern die großen Spiele des Jahres 1997, als da wären:

Bundesliga Manager 97, F 1 Manager Professional, Swing, Flying Saucer und Montezuma – Der Fluch der Azteken.

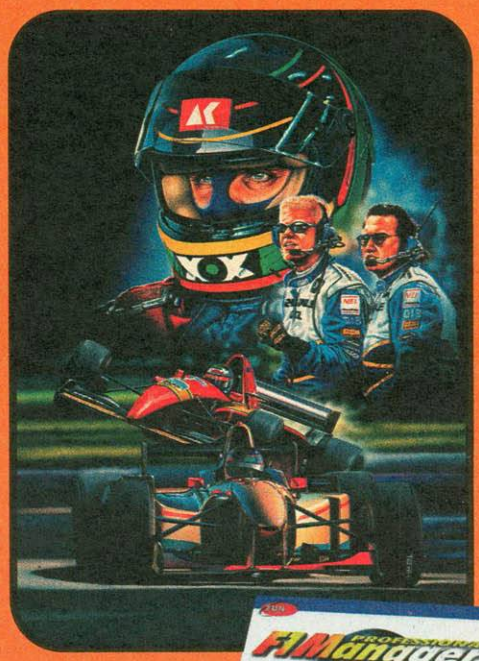
Der Hauptgewinner erhält alle fünf Spiele im Paket, neun weitere Glückliche gewinnen zwei dieser Titel nach Wahl. Sie müssen dazu nicht mehr und nicht weniger tun, als eine Postkarte mit Ihrem Absender zu versehen, die beiden Wunschtitel zu nennen und das Ganze, ausreichend frankiert, bis spätestens **10. November 1997**, an folgende Adresse zu schicken:

PC Power
Kennwort: Software 2000
Postfach 3161
48581 Gronau

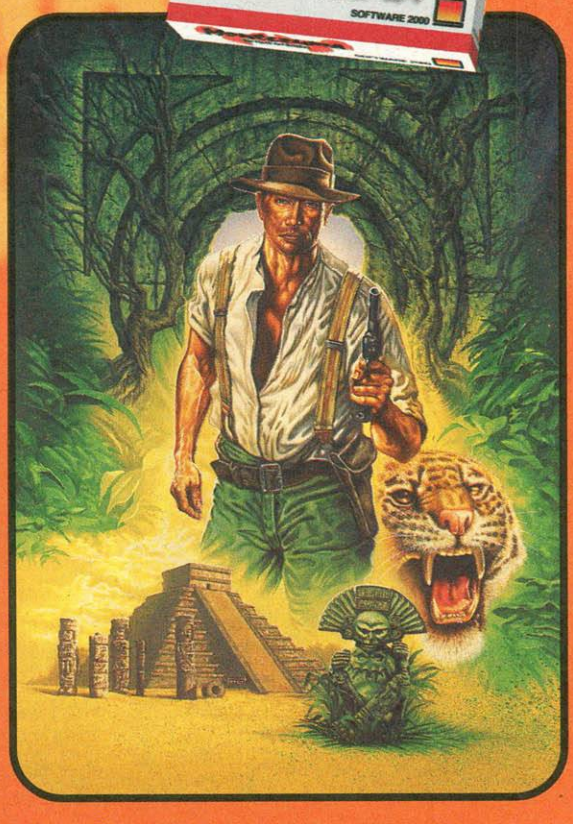
Ach ja, ein paar Fragen hätten wir da noch, deren Antworten Sie auf jeden Fall mit auf die Postkarte schreiben sollten.

1. ***Wo befindet sich heute der Sitz von Software 2000 (Ortsname)?***
2. ***Worauf zeichnete Harald Evers die ersten Entwürfe zum Stundenglas?***
3. ***Welches Software 2000-Adventure basiert auf einer Geschichte von Karl May?***
4. ***Wie heißt der Programmierer des Bundesliga Manager 97?***

Der Rechtsweg ist, wie immer ausgeschlossen (der Arme hat's wirklich nicht leicht), und wir freuen uns auf Ihre Postkarten! Viel Glück!!!





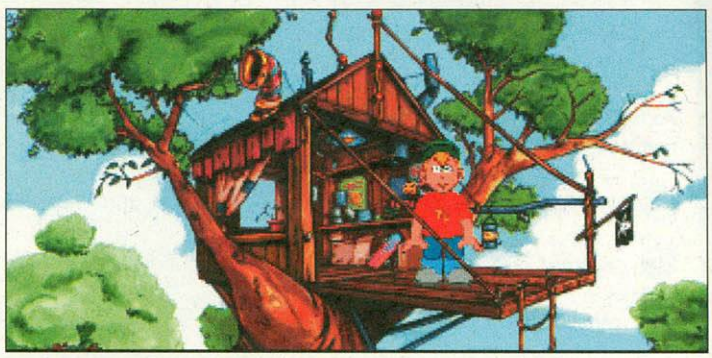


Nie wieder Shareware?

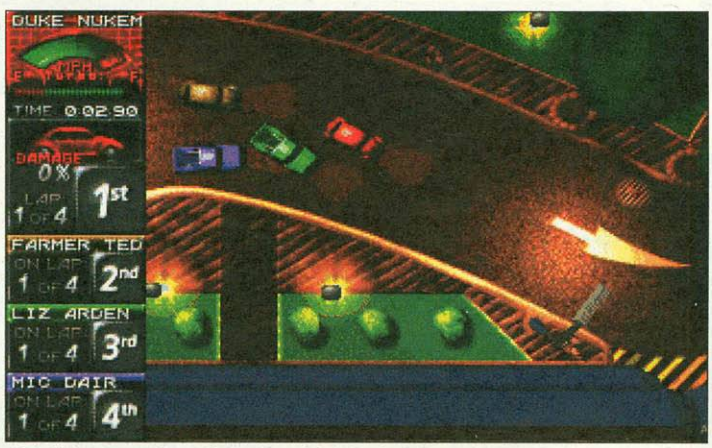
Es weht ein rauher Wind auf dem deutschen Shareware-Markt, einige Unkenrufe prophezeien gar das endgültige Aus für die Software auf Probe. Martin Mirbach sagt Ihnen, worum es eigentlich geht.

Shareware – Computerprogramme, die kostenlos weitergegeben und genutzt werden dürfen. Nach einer festgelegten Probezeit, muß sich der Anwender beim Autor registrieren lassen, oder auf eine weitere Nutzung des Programms verzichten. So liest sich die Definition des Begriffs Shareware im Computerlexikon. Und genauso kennen wir Shareware auch, seit es sie gibt. Größere Probleme mit der Auslegung des Begriffs hat es in den letzten zehn Jahren kaum gegeben. Allen war klar: Programme, die unter der Bezeichnung Shareware auf den Markt kamen, durften benutzt, kopiert und weitergegeben werden. All das natürlich nur mit kleinen Einschränkungen, denn schließlich und zu recht wollten die Autoren dieser Programme auch die eine oder andere Mark daran verdienen. Also beschränkte man die kostenfreie Nutzung auf einen angegeben Zeitraum, in der Regel waren es 30 Tage, oder man reduzierte den Programmumfang um wichtige, aber nicht unbedingt notwendige Sonderfunktionen. Oft gingen die Autoren auch dazu über, beide Maßnahmen miteinander zur verknüpfen. Nur wer sich nach Ablauf der Probezeit ordnungsgemäß registrieren ließ, bekam vom Autor die vollständige Version oder das entsprechende Update.

Dieses Rezept schien allen zu schmecken. Käufer und Autoren waren gleichermaßen zufrieden, der Markt erlebte einen regelrechten Boom. Wir erinnern uns: Vor kaum mehr als fünf Jahren gab es Sharewarehändler an jeder Ecke, große Versender belieferten die ständig wachsende Käuferschar auf dem Postweg, und in zahlreichen Mailboxen fand man immer, wonach man gerade suchte. Begleitet wurde der Markt von mehreren Fachzeitschriften, die sich ausschließlich mit dem Thema Shareware befaßten und regelmäßigen, viele Seiten starken Rubriken in fast allen wichtigen Computermagazinen. Das war die Zeit, in der noch alles funktionierte, und auch im Spielsektor waren es die Shareware-Titel, die den Markt und seine spätere Entwicklung eindeutig geprägt haben.



Auch Werbespiele wie die Enviro Kids dürfen nicht von Dritten gewerblich verbreitet werden



Zur Shareware des Jahres gewählt wurde Apogee's Death Rallye

Null Problemo?

Nehmen wir zum Beispiel Apogee, iD und 3D Realms. Alle drei Hersteller haben von Anfang an abgespeckte Versionen ihrer Spiele als Shareware angeboten. Titel wie etwa die *Commander Keen*-Reihe mit all ihren Episoden und Fortsetzungen sind zwar mittlerweile grafisch überholt, haben von ihrem Spielspaß aber bis heute nichts eingebüßt. Mit den Spielen boomten auch die Anwendungen, gleichzeitig wurde eine deutliche Unterscheidung zwischen Shareware, Freeware und Public Domain kaum getroffen. Von Anfang an dabei war die Firma CDV, einer der Pioniere im deutschen Shareware-Vertrieb.

"1989, als alles begann, haben wir Plastiktüten voller Disketten mit Shareware-Programmen nach Karstadt gebracht und die Rechnung einfach dazugelegt", erinnert sich Claudia Riflin, "Die Autoren waren froh über die Verbreitung ihrer Programme, rechtliche Schwierigkeiten hat es nie gegeben." Was auch daran gelegen haben dürfte, daß damals noch die Diskette das marktbeherrschende

Vorsicht, Stilblüten!

Alle im Text zitierten juristischen Stilblüten stammen aus:

Günter Frhr. v. Gravenreuth: "Das Computerprogramm besteht aus rhythmischen Geräuschen und Zischlauten", (München: Compulaw-Verlag, ISBN 3-930082-00-4)

FEATURE

Speichermedium darstellte. Eine gewerbliche Weitergabe ihrer Programme haben sich viele Autoren zwar schon immer verboten, also verkauften viele Händler ihre Shareware-Disketten nicht, sondern gaben sie einfach unentgeltlich weiter. Natürlich gegen eine "Kopiergebühr", die seinerzeit zwischen zwei und zehn Mark schwankte.

Im Grunde begannen die Schwierigkeiten erst mit Einführung der CD. Plötzlich paßten ohne Probleme bis zu mehrere hundert Programme auf ein einziges Speichermedium, da kam es vor, daß die Ideen des einzelnen Autoren, und auch dessen Rechte, in der Anonymität der Masse untergingen. Sehr früh wurden auch die Werbespiele von dieser Problematik betroffen. Ursprünglich meist als Free- oder Shareware-Versionen konzipiert, gingen findige Geschäftemacher daran, 15, 80 oder sogar 200 dieser Spiele als Sampler auf CDs zu pressen und auf Märkten oder über den Versandweg zu verkaufen. Der Werbeeffekt für die einzelnen Firmen war dahin, Entwickler und Auftraggeber ärgerten sich gleichermaßen und ließen diese Compilations kurzerhand verbieten.

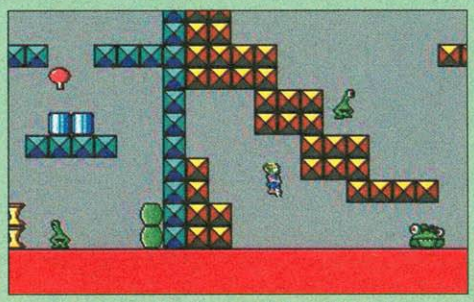
Etwas anders stellte sich die Situation bei traditioneller Shareware dar, hier waren die Autoren in aller Regel noch immer damit zufrieden, daß ihre Programme eine möglichst weite Verbreitung fanden. Doch der Ärger war vorprogrammiert. Wegen der schieren Masse der Shareware-programme auf den mitunter monatlich erscheinenden CDs war die persönliche Rücksprache des Vertreibers mit jedem einzelnen Autor nicht mehr möglich. Man verließ sich ganz auf den stets vorhanden Disclaimer, eine Textdatei, in der die Nutzungs- und Weitergaberechte eigentlich eindeutig geregelt sein sollten – wenn da nicht ein paar junge Autoren eine lukrative Geschäftsidee gehabt hätten. Sie teilten ihren Disclaimer einfach in zwei Teile: Im ersten Teil, der normalen Textdatei, wurde die Weitergabe des Programms als Shareware erst einmal erlaubt. In einer zweiten, in den Datentiefen gut versteckten Datei, schlossen sie jedoch jegliche gewerbliche Nutzung kategorisch aus. Jetzt brauchte man nur noch abzuwarten, bis man sein Programm auf irgendeiner Sharewaresammlung wiederfand, um den Vertreiber anschließend zu verklagen.

"Auch wir haben so etwas erlebt", weiß Claudia Riflin von CDV, "Und die betreffenden Autoren haben gar nicht erst das Gespräch mit uns gesucht, sondern sind sofort vor Gericht gezogen. Nach einem 1 1/2-jährigen Rechtsstreit hatten sie dann auch ein paar tausend Mark mehr in den Taschen, weil der Streitwert vom Gericht auf 100.000 Mark beziffert wurde. Und das alles wegen ganzen fünf Sekunden Animation auf einer CD mit der Auflage von 1000 Exemplaren."

"Aber auch auf Seiten der Vertreiber gab es schwarze Schafe", so Stefan Wiedorfer. Der Anwalt aus der Münchener Kanzlei v. Gravenreuth, dem deutschen Spezialisten für Rechtsfragen in Sachen Software, erinnert sich: "Es kam mehr als einmal vor, daß die Autoren die gewerbliche Nutzung ihrer Shareware ganz korrekt im Disclaimer untersagt haben. Nur wurde diese Passage bei allen Programmen der Sammlung einfach herausgeschnitten. Ein sicher nicht legales, aber nur sehr schwer nachweisbares Vorgehen." Und auch zwischen den einzelnen Vertreiberfirmen kam es immer wieder zu Unstimmigkeiten, besonders wenn es um Lizenzfragen von Titeln ging, die verschiedene Firmen auf ihre jeweiligen CDs gepreßt haben. So gab es immer wieder

Der Commander lebt!

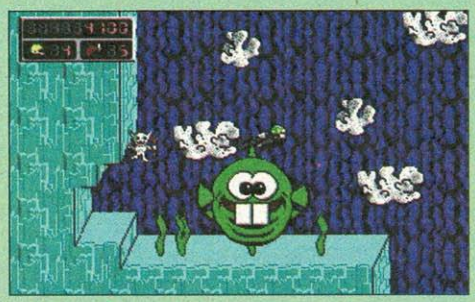
Ganz zu Beginn der Neunziger, als der XT noch den Markt beherrschte, tauchte ein kleines Männchen in der Sharewareszene auf, das wie kein zweites seine Spuren hinterließ. Sein Name: Commander Keen. Der niedliche Held kämpfte sich durch insgesamt zwei Reihen und sechs Episoden, die selbst heute noch eine treue Fangemeinde haben.



Invasion of the Vorticons bildete 1991 den Auftakt einer neuen Ära



Aus der Bonus-Episode Keen Dreams stammt dieser Screenshot



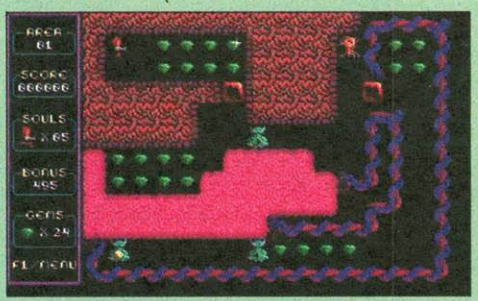
Goodbye Galaxy löste 1992 auch in Deutschland einen regelrechten Spielrausch aus



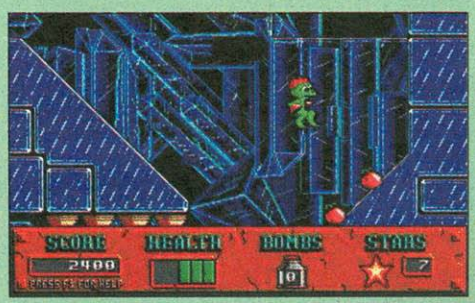
Und so sah der Held auf dem Titel der fünften Episode aus

Zeitenwende

Shareware-Spiele gab es schon immer, zumindest, wenn wir das Zeitalter des PCs betrachten. Hier sind drei Beispiele, die Sie vielleicht noch kennen, und die deutlich den technischen Fortschritt bei Hard- und Software illustrieren.



Mit seiner CGA-Grafik sieht Paganitzu heute ganz schön alt aus



Schon in EGA, aber aus heutiger Sicht kaum besser: Cosmo's Cosmic Adventure

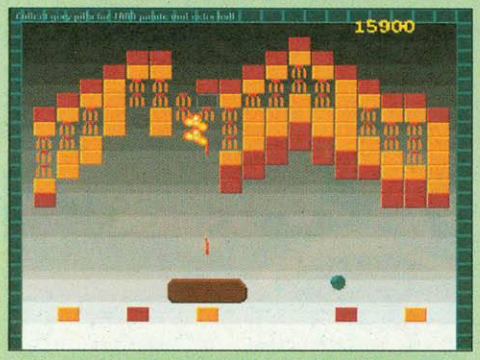


Blake Stone 3.0 zeigt nicht nur dank der VGA-Grafik, wohin der Wind sich dreht

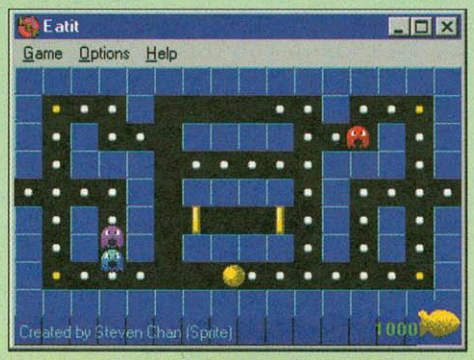
FEATURE

Alles umsonst!

Keine rechtlichen Schwierigkeiten gibt es beim Vertrieb sogenannter Freeware. Solche Programme entstehen ohne das Ziel einer kommerziellen Nutzung, sehen dafür aber auch etwas einfacher aus. Kein Wunder, wo sie doch meist in Heimarbeit entstehen.



Sprites erstes Freeware-Spiel Deluxe Pong hat auch schon ein paar Jahre auf dem Buckel



Eatit ist gleichzeitig Name und Motto dieses Spiels. Sie dürfen es kaufen, verkaufen, kopieren und, wenn Sie wollen, auch essen...



Ganz neu und erst in diesen Tagen fertig kommt mit Defender Sira ein neuer, kostenloser Spielspaß auf uns zu

Rechtsstreitigkeiten, deren Ausgang den neutralen Betrachter immer wieder in Erstaunen versetzte.

In Namen des Volkes

"Bis heute gibt es keine gesetzlich bindende Definition des Begriffs 'Shareware'", so Stefan Wiedorfer. "Überhaupt sind es nur sieben bis zehn gerichtliche Entscheidungen, in denen das Wort Shareware vorkommt." Welche Schwierigkeiten der Justizapparat mit dem gesamten Bereich der Computertechnik hat, wird einem sofort klar, wenn man sich einmal näher mit dem gesammelten Schriftverkehr zum Thema beschäftigt. Noch Ende 1990 etwa sandte ein Staatsanwalt beim Landgericht Frankfurt am Main einige sorgsam gelochte Disketten an die Anwaltskanzlei zurück, weil diese "fünfzehn nicht näher gekennzeichneten, quadratischen, flachen Gegenstände aus Hartkunststoff" wohl "nur versehentlich mitversandt worden sind." Kein Einzelfall, besonders wenn es um den Bereich illegal vertriebener Programme, also um Raubkopien geht, hatten die Gerichte lange Zeit Schwierigkeiten mit dem Erkennen der Sachlage. Und genau in diesem Bereich befinden wir uns auch, wenn der Autor eines Shareware-programms nicht mit der kommerziellen Vervielfältigung und Vermarktung seines Programmes einverstanden ist.

Solange im juristischen Schrift-verkehr noch immer von "Mehlboxen", "Komputern" oder "Schips" die Rede ist, scheint schon allein in der Aufarbeitung der Terminologie ein erheblicher Nachholbedarf zu bestehen. Und wenn Anwälte ihre Mandanten mit Argumenten verteidigen wie "Raubkopien im eigentlichen Sinn hat mein Mandant nicht hergestellt, sondern nur Kopien von Kopien" oder "Auch hat T. nie eine Kopiersperre überwunden, so daß auch aus diesem Grund ein Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz nicht in Betracht kommen kann", darf an deren Kompetenz gezweifelt werden. Wenn sich dann allerdings der ältere Richter gegen die Verwendung des Begriffs "Software" ausspricht, weil "vor Gericht Deutsch gesprochen werden müsse", wird so manche Urteilsfindung plötzlich nachvollziehbar.



3-D-Shooter sind der ewige Renner auf dem Shareware-Markt. Hier im Bild: Rebel Moon Rising



Wenn der erste Schnee fällt, wird es Zeit für die Christmas Edition von Jazz JackRabbit

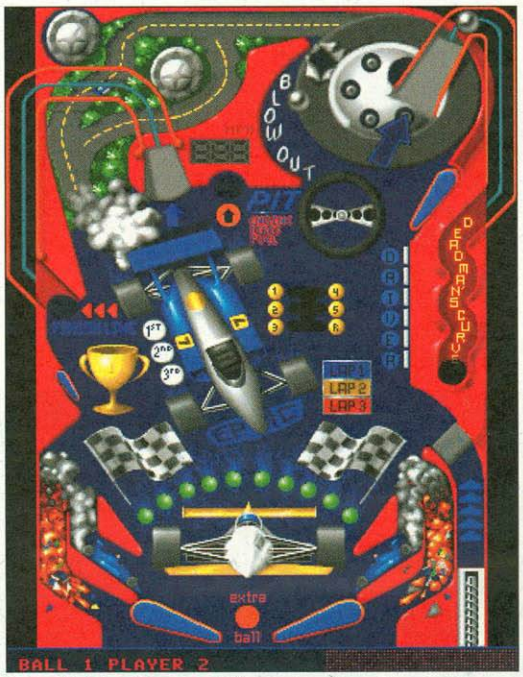
Aktenkundig ist auch ein Fall, in dem ein Händler Raubkopien von urheberrechtlich geschützten Programmen ganz einfach als Public Domain deklariert und vertrieben hat. Gerichtlich auf Unterlassung verklagt, bestritt er zunächst die eigene Existenz: "Bedauerlicherweise hat der Begriff Public Domain noch nicht Einzug in die Gesetz- und Rechtswirklichkeit gehalten, deshalb es auch einen sogenannten Public Domain-Händler nicht geben kann." Und deswegen sei er auch nicht haftbar, denn der "Beklagte verkauft von ihm angebotene Programme nicht, sondern er hält dafür nur einen sogenannten Kopier-Service, d. h. der Kunde zahlt nur für die Auslagen und den Arbeitsaufwand für das Kopieren." Wie könnte man einem so bescheidenen Dienstleister Unredlichkeit unterstellen?

Und weiter geht's

Mit Verabschiedung des Multimediagesetzes, das nun besagt, daß alle von der BPjS ausgesprochenen Indizierungen von Programminhalten automatisch für alle aktuellen und künftigen Darbietungsformen gleichen Inhalts und gleichen Titels gilt, stehen die nächsten Probleme schon vor der Tür. Konkret: Wird die vorab veröffentlichte Shareware-Version eines 3-D-Ballerspiels indiziert, steht die später erscheinende Vollversion gleich mit auf der schwarzen

Liste. Nun werden also solche Shareware-Versionen gar nicht mehr durch den Hersteller veröffentlicht, sollte man meinen. Und was den deutschen Markt angeht, wird man mit dieser Vermutung aller Wahrscheinlichkeit auch richtig liegen. Denn nur so können die Hersteller sicher sein, einer Vorabindizierung der Vollversion in Deutschland zu entgehen. Was aber sieht es in den anderen (europäischen) Ländern aus? In England oder in den Niederlanden etwa, wo es eine vergleichbare Indizierungspraxis nicht gibt, werden wohl auch weiterhin vorab veröffentlichte Shareware-Versionen erscheinen. Und erst recht im Internet.

Theoretisch wäre es also denkbar, daß die über eine Web-Site erreichbare Shareware-Version auf dem Index landet, und somit auch die spätere Vollversion. Bis heute hat es so einen Fall allerdings noch nicht gegeben, was zum Teil daran liegen mag, daß Internet-Inhalte rechtlich nach wie vor schwer zu handhaben sind. Viel eher denkbar ist ein ganz anderes Szenario: Viele Spiele-Zeitschriften haben sich in der Vergangenheit Shareware-Versionen von indizierungsgefährdeten Titeln aus dem Ausland oder aus dem Internet besorgt und diese auf ihre Cover-CD gepreßt. Auch bei der PC Power hat es das gegeben, schließlich wollten wir unseren Lesern stets die größtmögliche Aktualität liefern. Was in Zukunft allerdings sehr schwierig sein wird. Denn die Folge könnte sein, daß eine Veröffentlichung in diesem Umfang sofort die Indizierung nach sich zieht – zu groß ist die Wahrscheinlichkeit, daß bei hunderttausenden solcher Cover-CDs eine einzige im Laufwerk eines selbsternannten Jugendschützers landet.



Epic Piball gehört auch heute noch zu den am häufigsten aus dem Netz gesaugten Shareware-Spielen

Dagegen werden sich die Hersteller zu wehren wissen.

"Denn was die meisten Leute gar nicht wissen", erläutert Stefan Wiedorfer, "ist, daß man Shareware auch regional begrenzen kann. So könnte etwa ein Hersteller seine vorab erscheinende Kurzversion eines Spiels für alle europäischen Länder außer für Deutschland als Shareware deklarieren. Das hieße, der Titel darf überall kopiert, verbreitet und getestet werden, nur nicht in Deutschland." Verstößt eine Privatperson, ein Vertreiber oder eine Zeitschrift gegen diese Einschränkung, macht sie sich automatisch strafbar, juristische Konsequenzen wären unausweichlich. Durch diese Umgehung des deutschen Marktes wird sich eine Vorabindizierung in Zukunft leicht vermeiden lassen. Denn wie könnte man einen Titel indizieren, den man gar nicht auf seinem Rechner installiert haben darf?

Die Moral von der Geschicht'

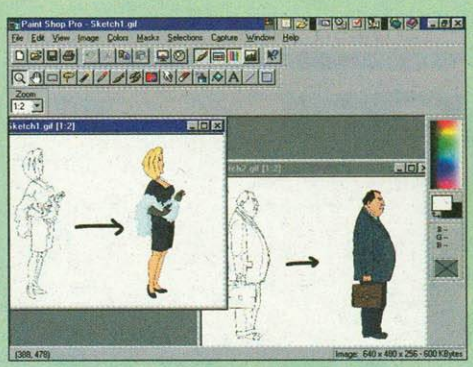
Ein Grund zur Verzweiflung besteht letzten Endes aber nicht, es wird nur alles etwas mühsamer werden. Bei CDV ist man bereits dazu übergegangen, die monatlichen Shareware-CDs zu stoppen. "Wir hätten Monat für Monat mit mehreren hundert Autoren sprechen und uns deren Freigaben einholen müssen", resümiert Claudia Riflin. "Das hätte für uns einen Aufwand bedeutet, der in keinem Verhältnis zum Ertrag steht."

Andere Vertreiber nehmen's da nach wie vor nicht so genau und veröffentlichen weiterhin ihre Sampler. Es dürfte allerdings nur eine Frage der Zeit sein, bis auch sie juristisch ausgebremst werden. Wieder andere Anbieter haben die Zeichen der Zeit erkannt und verlangen für jedes von ihnen vertriebene Programm eine urschriftliche Freigabe-Erklärung. Hier dauert es dann eben etwas länger, bis die CD fertig ist, oder sie wird gar nicht erst nicht ganz voll.

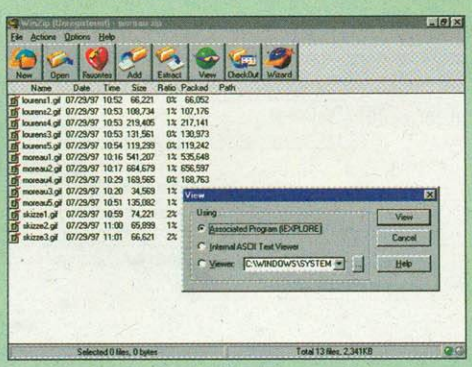
Den Schwarzen Peter haben auf der einen Seite die Autoren, die sich nun viel intensiver für eine Verbreitung ihrer Programme einsetzen müssen. Und auf der anderen Seite die User, die nicht mehr ganz so einfach aus dem Vollen schöpfen können. Vielleicht ist die Zeit des grenzenlosen Ausprobierens also bald vorbei, wer aber nach einer bestimmten Anwendung sucht, wird sicher immer noch fündig werden. Das Suchen wird allerdings mehr Eigeninitiative erfordern. Wie heute schon in den Vereinigten Staaten, wird auch bei uns das Internet zu dem Medium für die Verbreitung und den Bezug von Shareware werden. Was dann natürlich auch für die Shareware-Versionen indizierungsgefährdeter Spiele gilt. Im Internet wird es sie immer geben, und eine konstante Indizierung aller relevanten Hersteller-Sites erscheint sogar angesichts der berüchtigten gründlich-deutschen Bürokratie undenkbar. Oder etwa nicht?

Wende mich...an!

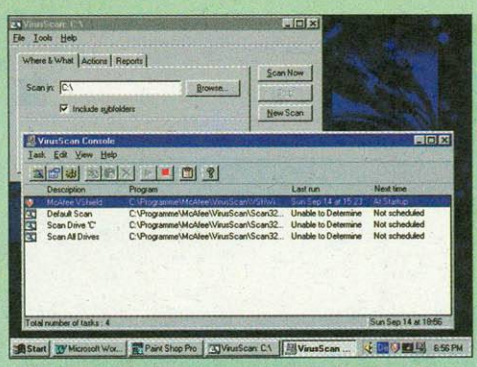
Manche Anwenderprogramme sind bereits zu echten Shareware-Klassikern geworden. Diese drei sollten auf keinem Rechner fehlen. Registrieren nicht vergessen!



Paint Shop Pro ist ein einfach zu bedienendes und dennoch komfortables Bildbearbeitungsprogramm



Mit Win Zip läßt sich Platz sparen, besonders auch im Datenaustausch



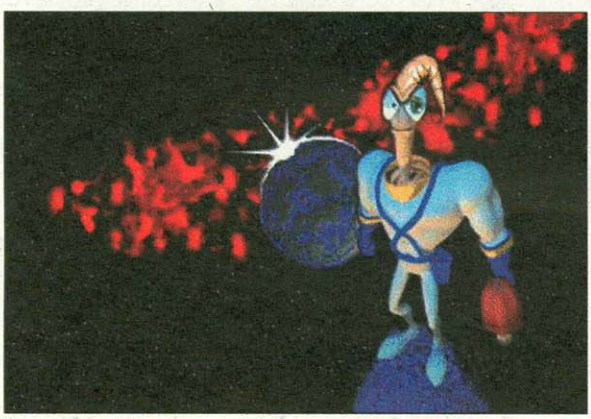
McAfee's VirusScan vertreibt ungebetene Gäste schnell wieder von Ihrer Festplatte

Entertainmen

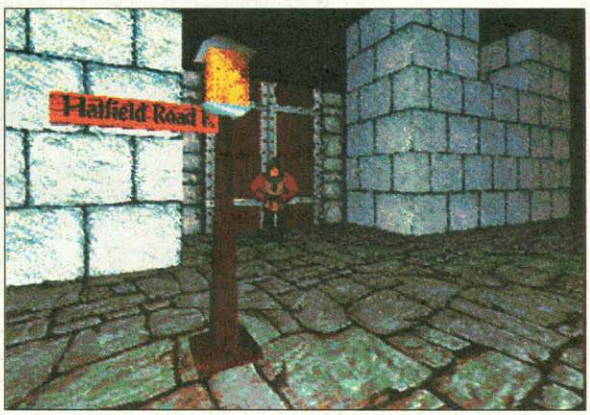
Der Name ist Programm bei diesem neuen Dienstleister im Internet. Martin Mirbach sagt Ihnen, was Sie von E-on alles zu erwarten haben.

Neue Projekte beginnen immer mit einer guten Idee. Im Falle von Entertainment Online, kurz E-on, entsprang eine solche den Köpfen der Firmengründer Mark Bernstein und Dr. Hermann Hauser. Beide sind in der PC-Szene alles andere als unbekannt: Bernstein fungierte zuvor als Direktor des VR-Pioniers Virtuality, während es sich bei Hauser um den Gründer von Acorn Computer handelt. Zusammen beschlossen Sie, den E-on-Usern nicht nur eine Plattform für Multiplayer-Games zur Verfügung zu stellen, sondern sie auch mit ganz konkreten Inhalten zu versorgen. Im Klartext: Während andere Anbieter zwar das Netzwerk zur Verfügung stellen und die jeder Spieler sein eigenes Game ganz normal im Laden Ecke kaufen muß, kann man sich die von E-on unterstützten Multiplayer-Titel gleich herunterladen. Ohne weiteren Aufpreis, versteht sich.

Von dieser Idee bis zur eigentlichen Firmengründung war der Weg nicht mehr weit. 1995 ging E-on in England ans Netz, Anfang 1996 folgten Nordamerika, später kamen Frankreich und Italien hinzu. Und seit April dieses Jahres gibt es E-on auch bei uns, der Aufbau des kompletten Programmangebots ist inzwischen so gut wie abgeschlossen. Denn obwohl es sich bei den Multiplayer-Games nach wie vor um den eigentlichen Kern des Unternehmens handelt, wurde die Angebotspalette inzwischen um einige Facetten erweitert. Mittlerweile waren es nicht mehr nur die Hardcore-Spieler, an die sich das Programm richten sollte, sondern die ganze Familie. Stück für Stück betrachtet, setzt sich das Angebot nun wie folgt zusammen.



Jaaaaa! Auch Eartworm Jim können sich E-on-Mitglieder gratis downloaden



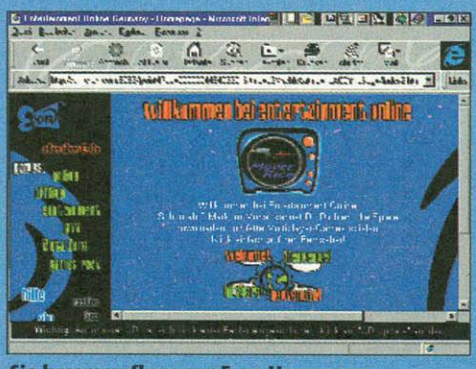
Der Knüller aus der Beta-Zone: Twilight Lands darf auch von Nichtmitgliedern gratis getestet werden

Gemeinsamkeit macht stark

Beginnen wir mit den Multiplayer-Spielen. über Online-Dienste wie AOL und Compuserve oder direkt über den lokalen Provider wird der Zugang zum Entertainment Online-Server hergestellt. Hier kann man sich nach Eingabe seines Passwords sowohl zu einer Partie Poker, Schach, Dame oder 17+4 mit dem Onkel aus Amerika treffen, oder man gibt sich ganz einem "richtigen" Spiel hin, wie es die meisten von uns wohl tun würden. Und das Angebot an Spielen kann sich absolut

So einfach geht's

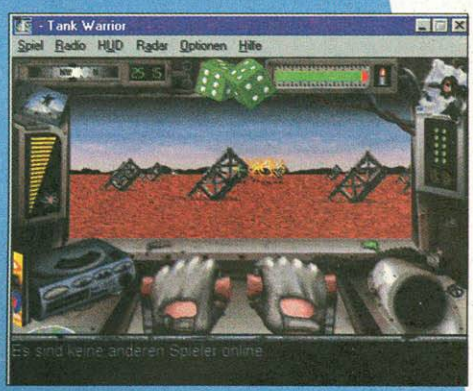
Nach der Registrierung bei Entertainment Online sind es nur noch wenige Schritte bis zu Ihrem ersten Multiplayer-Game im Internet. Und so wird's gemacht:



Sie browsen flugs zur E-on Homepage,...



▲ ...loggen sich mit User-ID und Paßwort in den Gamesroom ein,..



▶ ...und ehe Sie sich versehen, sitzen Sie im Panzer und werden gnadenlos gejagt!

t Online

sehen lassen. In den Monaten August/September waren außer den oben erwähnten Titeln noch *Twilight Lands*, *Tank Warrior*, *Hover Race*, *Battle City* und *Speed* verfügbar. Monat für Monat wird das Angebot erweitert, erst wenn ein Spiel sich bei den Usern keines Zuspruchs mehr erfreut, wird es aus dem Programm genommen.

Eine eingebaute Chat-Funktion ist bei allen Titeln selbstverständlich, daneben wurden aber noch zwei weitere Spaßverstärker implementiert. Zum einen kann sich jeder Spielteilnehmer einen Namen und ein eigenes Gesicht verpassen, das dann auch für die anderen Spieler sichtbar wird. Hierzu bastelt man sich aus vielen zur Verfügung stehenden Bauteilen (Haut- und Haarfarbe, Nase, Augenbrauen, Ohren, Kinn, usw.) ganz einfach die Visage seiner Wahl zurecht – einfacher, schneller und billiger als jeder Gang zum plastischen Chirurgen.

Anm. der Chefgurkenmaske: Inzwischen raffe ich auch, warum man Dich "Romika" nennt – reintreten und sich wohlfühlen...

Der absolute Clou aber liegt im Beta-Testing. Denn bevor ein Spiel in den Multiplayer-Bereich von E-on aufgenommen wird, darf es von allen interessierte Surfern auf Herz und Nieren getestet werden, auch wenn diese noch keine Mitglieder bei E-on sind. So werden eventuell vorhandene Bugs entfernt



Eine Partie Schach gefällig? Entweder live und online, oder daheim mit dem Chessmaster 3000

und Verbesserungsvorschläge aufgegriffen. Kein Spruch: Wer beim Beta-Testing einen Geistesblitz hat, wird diesen auch in der endgültigen Version verwirklicht sehen. Und eine kleine Anerkennung von E-on gibt es dafür obendrein. Schon aus diesem einzigen Grund lohnt sich ein erster Besuch bei Entertainment Online.

Alles umsonst

Neben dem sehr guten Online-Angebot, kommen E-on-Abonennten außerdem in den Genuß, sich die Vollversionen bekannter Spiele für stundenlanges Offline-Vergnügen herunterladen zu können. Wie gesagt, wir sprechen hier nicht von Demos oder Shareware, sondern ausschließlich von Vollversionen. Einmal auf der eigenen Festplatte installiert, dürfen diese dann so lange gespielt werden, wie auch die E-on Mitgliedschaft besteht. Wohlgemerkt, dieser Service kostet Sie keinen Pfennig extra, mit der Mitgliedsgebühr allein sind alle Kosten abgegolten, und Sie können sich so viele Spiele downloaden, wie das Herz begehrt.

Sie fragen sich jetzt bestimmt, was für Spiele das wohl sind, die man bei E-on erhält? Okay, hier also ein kleiner Auszug aus der Titelliste des Download-Bereichs für die Monate August/September: *The Complete Chess System*, *Pinball Dreams Deluxe*, *Sim City*, *Simon the Sorcerer*, *Sim Ant*, *Scottish Open Virtual Golf*, *Lemmings II*, *Speedball II*, *Earthworm Jim*, *Warcraft*, *Pyrotechnica*, *Jimmy White Snooker*, *F-29 Reliator*, *Player Manager II*, *Links 386 Pro*, *Chaos Crosswords*, und, und und.

Natürlich wird auch diese Liste Monat für Monat aktualisiert, und einige von den Titeln, über deren Lizenzen man gerade mit den Herstellern verhandelt, sind

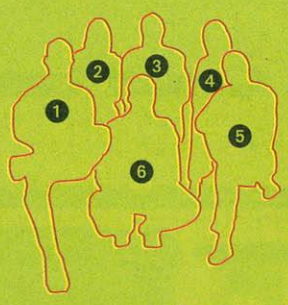
Live-Chat mit der Redaktion

Sie haben richtig gelesen, bei E-on wird nicht nur ein Online-Forum eingerichtet werden, in dem Sie u.a. anderen Teilnehmern (oder uns) Mitteilungen hinterlassen können (die dann jeder lesen kann, hehe), sondern auch ein Chat-Room (Arbeitsname: Power-Chat), in dem Sie 24 Stunden täglich online kommunizieren können. Jeweils am Mittwochabend gegen 20 bis 23 Uhr gesellt sich ein Teil, mitunter auch die gesamte Redaktion dazu, und Sie können live mit uns chatten! Da bei Redaktionsschluß die genaue Adresse noch nicht feststand, achten Sie bitte auf die Ankündigung in der nächsten Ausgabe – oder noch besser: Besuchen Sie die Homepage von E-on, dort wird ebenfalls auf das Forum und den Chat hingewiesen. Eine Ankündigung erfolgt auch auf der Website unserer Schwesterzeitschrift 64 power *(www.64power.com)*. Der erste offizielle Webchat mit uns wird voraussichtlich am ersten Mittwoch im November stattfinden, also halten Sie schon mal die Augen offen...

Teamwork

Inklusive Teilzeitkräften ist das deutsche E-on-Team bereits in den zweistelligen Bereich angewachsen. Die Kernmannschaft möchten wir Ihnen gern persönlich vorstellen.





1. **Andreas Schmidt, technischer Direktor**
2. **Sabine Sistig, Technical Coordinator**
3. **Frank Rösner, Geschäftsführer**
4. **Brigitte Giels, Produtktmarketing & Programmeinkauf**
5. **Jan Menzerath, Controlling & Customer Support**
6. **Bernd Wolke, Database Programming**

Auf einen Blick

Web-Site: Http://www.e-on.de

Leistungen:

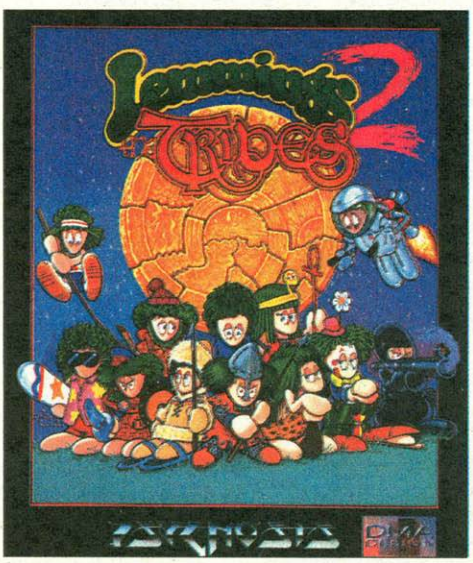
Offenes Angebot:
Beta-Test
Power-Forum
Internet-Shop

Nur für Mitglieder:
Download von Vollversionen
Multiplayer-Games
Wettbewerbe

Mitgliedsbeitrag: 1 Monat = 4,90 Mark
6 Monate = 12 Mark

Anschrift:
Entertainment Online GmbH
Lindenstr. 20
50674 Köln
Tel.: 0221 / 92 13 40 - 0

wirklich echte Hot-Shots. Leider dürfen wir Ihnen noch keine Titel nennen, bevor alles in trockenen Tüchern ist, aber am Ball bleiben sollten Sie unbedingt. Neben diesen Spielen können Sie sich auch eine stattliche Anzahl Edutainment-Titel herunterladen, natürlich ebenfalls ohne Mehrkosten. Der besondere Clou hierbei: Als deutsches E-on-Mitglied haben Sie auch Zugriff auf das vollständige Angebot der E-on-Sites in allen anderen Ländern. Falls Ihr Kind also zweisprachig aufwachsen soll oder Sie selbst nach einem unterhaltsamen Weg des Sprachenlernerns suchen, ist der Zugriff auf englisches, italienisches oder französisches Edutainment nur noch einen simplen Mausklick entfernt.



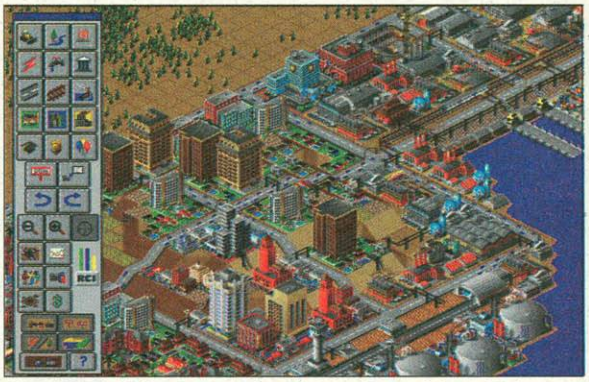
Der zweite Teil der Lemmings wird Sie immer noch für Stunden an den Bildschirm fesseln

Neben all den Spielen bietet E-on bereits jetzt zahlreiche Events und regelmäßige Foren. So werden zum Beispiel regelmäßig Wettkämpfe in den Multiplayer-Games ausgeschrieben, bei denen die Gewinner mit Geld- oder Sachpreisen belohnt werden. Für die nahe Zukunft ist die Einrichtung eines großen Internet-Shops geplant, in dem man sich von Zuhause aus und auch nach Feierabend mit den wichtigen Dingen des Lebens eindecken kann. Und da in den kommenden Jahren dank moderner Satelliten und Breitbandtechnologie ein gewaltiger Boom des Internets in Deutschland zu erwarten ist, können Sie sicher sein, daß E-on ständig an dieser Entwicklung partizipieren wird. Schon heute ist man Partner des "Infocity"-Projekt der nordrhein-westfälischen Landesregierung und setzt die neuesten technischen Möglichkeiten, wie in Echtzeit aktualisierte HTML-Seiten, ein. Und durch eine spezielle Systemkonfiguration läßt sich auch bei normaler Modemleistung eine außergewöhnliche Performance, vor allem im Spielebereich, erreichen.

Das Beste zum Schluß

Auf die beiden allerbesten Nachrichten haben Sie allerdings bis zum Ende dieses Artikels warten müssen. Bestimmt haben Sie sich schon gefragt, was die Mitgliedschaft bei E-on kostet. Hier also die Preise: 4,90 Mark beträgt der normale Monatsbeitrag, inklusive aller oben genannten Leistungen. Falls Sie aber bereits jetzt von dem wirklich großartigen E-on-Programmangebot begeistert sind, sollten Sie auf jeden Fall die 6-monatige Mitgliedschaft wählen, die Sie für lediglich 12 Mark erhalten. Das entspricht einem Monatsbeitrag von nur 2 Mark, ohne irgendwelche Einschränkungen des Angebots. Bei diesem Preis muß man wirklich nicht lange überlegen.

Das Power-Team war jedenfalls auf Anhieb so überzeugt von der Leistung und den vielen frischen Ideen bei Entertainment Online, daß wir uns sofort zu einer intensiven Zusammenarbeit entschlossen haben. In einem eigens dafür eingerichteten PC-Power-Bereich werden wir Sie ständig mit aktuellen Szene-News, brandheißen Previews und einer Menge aktueller Tests versorgen. Außerdem bekommen Sie im Power-Forum und im Power-Chat die Möglichkeit zum täglichen Meinungsaustausch oder zum Plausch mit den Redakteuren. Daß Sie außerdem in jeder Ausgabe der PC Power den neuesten E-on-Programmplan und sämtliche Ergänzungen der Angebotspalette finden werden, versteht sich wohl von selbst. Wir sind überzeugt davon, daß Entertainment Online die deutsche Spieleszene nachhaltig beeinflussen und in allernächster Zeit zu einem Muß für jeden ernsthaften Gamer werden wird. Und wir sind stolz darauf, diese Entwicklung von Anfang begleiten und mitgestalten zu können. Kommen also auch Sie so schnell wie möglich an Bord, wir sehen uns dann im Netz!



Sim City und Sim Ant werden Sie um Ihren dringend benötigten Nachtschlaf bringen

Gesichtsmaske inklusive!

Jedes Mitglied bei E-on kann sich leicht ein eigenes Gesicht formen. An die Realität braucht man sich dabei nicht zu halten...



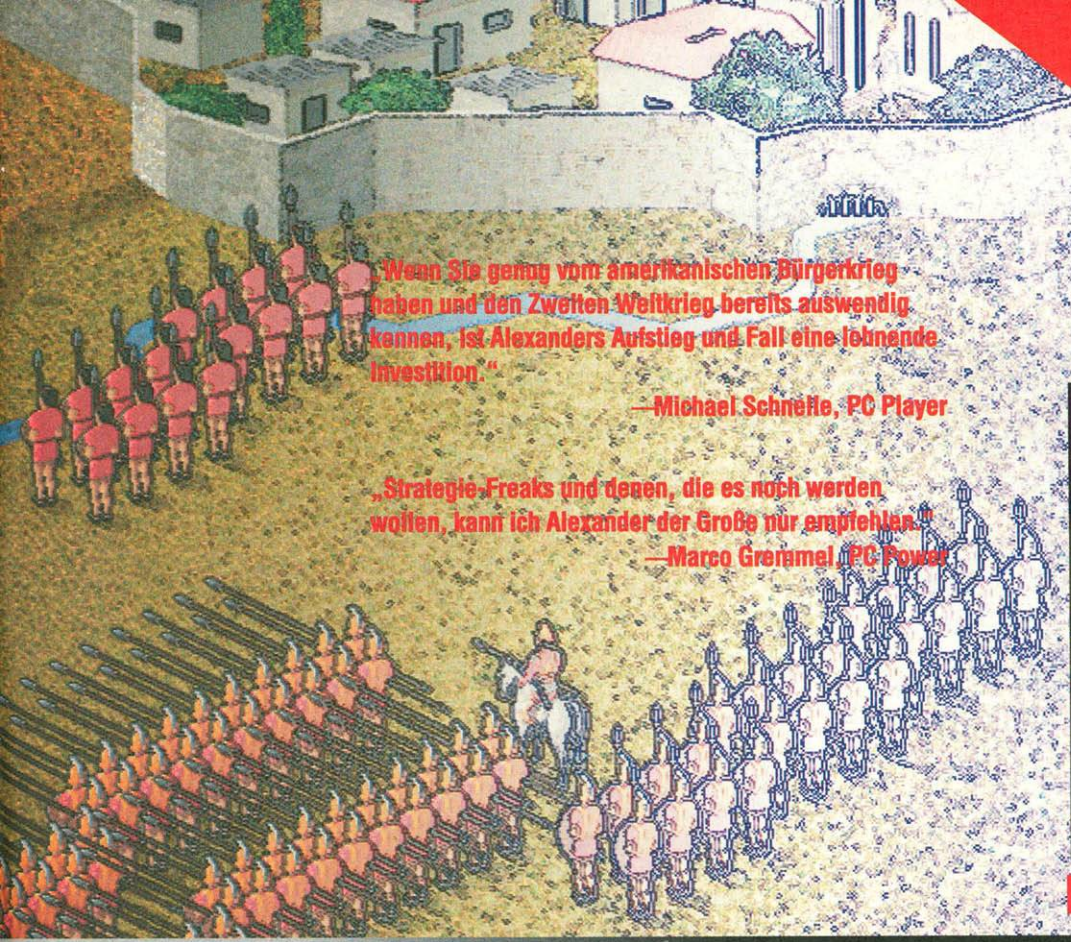
Wie Sie sehen, tummeln sich bereits einige Charakterköpfe im Netz



Und mit dieser Software verpassen auch Sie sich das Antlitz Ihrer Träume

iF22-Demo-CD

- spielbar, gegen Einsendung von DM 6,– in Briefmarken/Scheck erhältlich bei:
Interactive Magic
Kennwort: Demo-CD
Postfach 5161
33279 Gütersloh

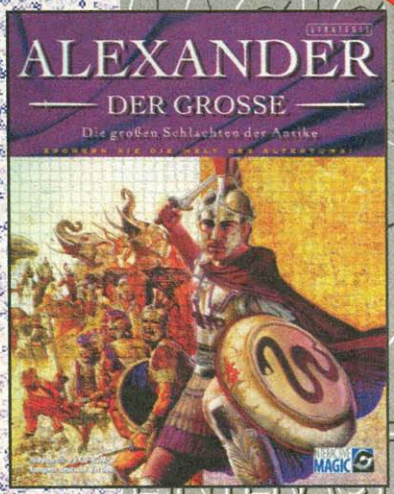


„Wenn Sie genug vom amerikanischen Bürgerkrieg haben und den Zweiten Weltkrieg bereits auswendig kennen, ist Alexanders Aufstieg und Fall eine lohnende Investition."

—Michael Schnelle, PC Player

„Strategie-Freaks und denen, die es noch werden wollen, kann ich Alexander der Große nur empfehlen."

—Marco Grenamel, PC Power



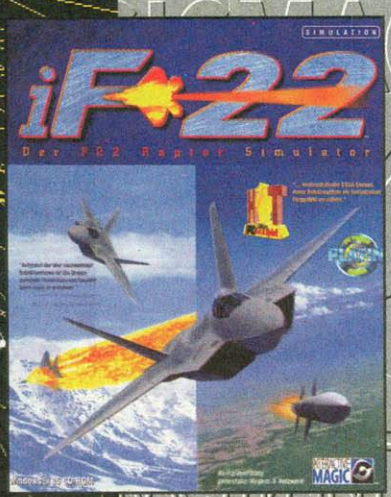
Komplett deutsche Versionen jetzt erhältlich!

Andere Zeiten, ANDERE SITTEN?



„... hochrealistische SVGA-Ebenen, deren Detailreichtum ein fantastisches Fluggefühl vermitteln."

—Reinhard Fischer, PC Joker



Komplett deutsche Versionen jetzt erhältlich!

"Mit iF-22 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."

—Frank Fischer, PC Power

PC POWER PLATIN AWARD

INTERACTIVE MAGIC

www.imagicgames.de

Vertrieb Österreich: Dynamic Systems, Werksgasse 71, A-8786 Rottenmann / Vertrieb Schweiz: Videophon AG, Badenstr. 555, CH-8048 Zürich
Vertrieb Deutschland: Bomico, Robert-Bosch-Str. 18, D-63303 Dreieich

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.

Game, Net & Match!	44
The Golf Pro	41
Grim Fandango	45
Halflife	46
Hasbros heißer Herbst	40
Mayday	48
Neue Simulationen	34
Noch mehr Dungeons	50

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.

Armored Fist 2	56
Battle Chess II	65
Chasm – The Rift	62
FiFa '98: Road to World Cup	64
Joint Strike Fighter	58
Myth: The Fallen Lords	66
Seven Kingdoms	54
Ultima Online	60
Virtua Fighter 2	52

Reviews

Action

Hexen 2	96
Perfect Assassin	88
Shadows of the Empire	68
Take No Prisoners	108

Adventure

Agent Armstrong	104
Dark Earth	110
Jack Orlando	94
Riven – The Sequel to Myst	112

Fahrsimulation

Bleifuss Fun	102
Mass Destruction	100

Flugsimulation

AHx-1	72
F/A-18 Hornet 3.0	84

Rollenspiel

Birthright	98

Sportspiel

DSF Golf	82
NHL 98	70

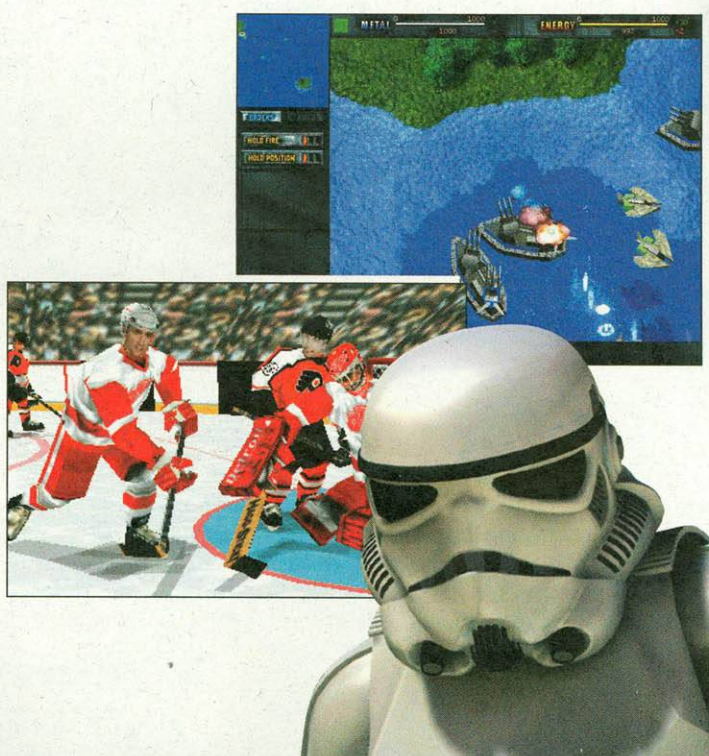
Strategie

Die Akte Europa	92
Dark Colony	78
Dark Reign	106
Incubation	86
Leviathan – The Tone Rebellion	74
7th Legion	80
Total Annihilation	90

Wirtschaftssimulation

F1 Manager Professional	76





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.

Theo Kranz Versand
TEL.: 0931/3545222

UNSERE TOP-TITEL DES MONATS:


CONQUEST EARTH DAS MANIFEST 79,-


CONSTRUCTOR 69,-


DARK REIGN WIN 95 79,-


DEMONWORLD WIN95 69,-


HEXEN 2 WIN 95 74,-


LANDS OF LORE 2 GÖTTERDÄMERUNG 79,-


TOTAL ANNIHILATION WIN 95 79,-


VIRTUA FIGHTER PC WIN 95 74,-


Little Big Adventure 2 win 95/DOS 79,-

UNSERE ANGEBOTE DES MONATS:

DEADLOCK	29,-	RETURN FIRE - WIN 95	29
DESTINY - WIN 95	39,-	ROLAND GARROS 97 FRENCH OPEN	59
FORMULA KARTS	64,-	SHATTERED STEEL	34
HELICOPS - DOS	39,-	STAR GENERAL	19
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	29,-	STAR TERK JUDGEMENT RITES ENHANCED	29
MDK - WIN 95/DOS	39,-	TERRACIDE - WIN 95	49
PETE SAMPRAS TENNIS '97	44,-	WAR WIND - WIN 95	19

UND ÜBER 800 WEITERE PC-SPIELE AUF ANFRAGE!



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

GLEICH BESTELLEN !

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM
ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR,
BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM.
UPS 15,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM.
PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. NUR SOLANGE VORRAT REICHT *** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

VERSAND & LADEN JULIUSPROMENADE 11, 97070 WÜRZBURG
Bestellhotline: LADEN BAHNHOFSTRAßE 28, 94032 PASSAU

TEL.: 0931/3545222
ODER 0180/5211844
INTERNET: WWW.LOGON.DE/KRANZ

Da kommt w

Seit Wochen klebt Markus Brodrick vor dem Monitor. Jetzt ist es soweit – er stellt neue, heiße Sims vor.

Das Mekka aller Computer-Gamer hat einen Namen. E3 – hinter diesem unscheinbaren Kürzel verbirgt sich der vollmundige Titel Electronic Entertainment Expo. Nur drei Tage reichten den Machern im Juni dieses Jahres, um Volk und Fachpresse wieder einmal richtig staunen zu lassen. Die E3 erwies sich als wahre Fundgrube für alle Flugsim-Fans. Da jedoch zu dieser Zeit die Erscheinungstermine der insgesamt 16 Titel, die komplett neu gestaltet wurden oder sich in einer gründlich überarbeiteten Version zeigten, noch in einiger Ferne lagen, hatten wir bislang darüber nicht berichtet. Inzwischen sind wir aber weiter, und siehe da: Auch von den Games gibt es inzwischen mehr Infos als seinerzeit in Atlanta (unter anderem haben wir auch welche auf der ECTS in London gesammelt). Das Warten hat sich also wieder mal gelohnt...

Longbow 2

Es fängt nicht schlecht an. Alle Heli-Piloten, die mit der Kult-Sim AH-64D Longbow noch unzufrieden waren, werden mit einer neuen, überarbeiteten Version belohnt. Die neue Version des alten Hits scheint bislang nur einen Fehler zu haben – den hohen Suchtfaktor. Eindrucksvolle Grafiken, eine Engine, die die eindrucksvollsten Beleuchtungseffekte ermöglicht, die wir seit langem gesehen haben und Details, Details, Details machen sogar das reine Zusehen zur Freude. Ergänzt mit nun frei gestaltbaren Missionen können Sie sich nun Kopf voran in heiße Abenteuer mit modernsten, schlauen Gegnern stürzen. Damit Sie sich nicht so alleine fühlen, unterstützt der neue, umfassende Netzwerkmodus nun bis zu acht Spieler, die mit drei verschiedenen Helis den Luftraum unsicher machen können.

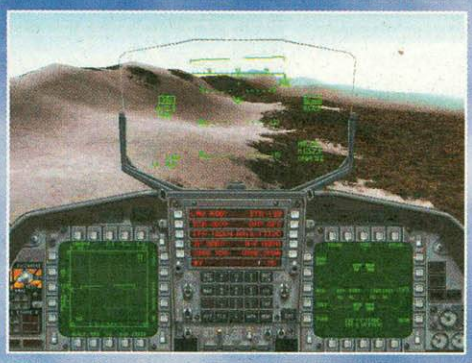


In diesem Cockpit ist noch die letzte Schraube der Haubengleitschiene nachgebildet. Die Bodensicht läßt keinen Zweifel an der Güte der Grafik

Jane's F15

Die für ihre detailgetreuen, wirklichkeitsnahen Sims bekannte Softwareschmiede Jane's arbeitet heftig an einem neuen Spielzeug, daß alle Anhänger der heiligen Mutter der Beschleunigung faszinieren wird. George Wargo, Lt. Col USAF, Ret., der zehn Jahre lang den heiß begehrten Pilotensitz einer F15 bevölkern durfte, unterstützt die Damen und Herren an den Programmiertastaturen dabei, eine F15E Strike Eagle-Simulation auf die Beine zu stellen. Wahrscheinlich können wir uns darauf einstellen, daß dieses Projekt näher an der Wirklichkeit sein wird, als alles, was wir bislang gesehen haben. Die Produkte aus dem Hause Jane's lassen die Handschrift der Perfektionisten deutlich erkennen. Aus gut informierten Quellen erhielten wir die Nachricht, daß ganze Heerscharen von Beobachtern einer F15-Schwadron bei der Arbeit zusahen, mehr als 40 Rollen Film durch die Kameras drehten und unzählige Detailfotos anfertigten. Zusammen mit einem Mission-Builder, der dem Spieler recht freies Gestalten zuläßt, wird diese Sim Furore machen. Jane's neue Sim wird schon auf schlappen 133er Pentiums brauchbar laufen, auf einer 200er MMX-Maschine mit 3-D-Beschleuniger werden Sie den Eindruck bekommen, mitten im kriegerischen Geschehen zu sein.





Oha, Nachbrenner in Bodennähe gezündet. Entweder weiß dieser Herr sehr genau, wo der Tanker wartet, oder er hat erstaunliches Gottvertrauen

Fighter Squadron: Screamin' Demons

Wirklich, ich kann es nicht anders sagen: Ein beeindruckender Titel. Hoffentlich sitzt keiner dieser kreischenden Dämonen am Steuerknüppel der 77, die mich bald nach Urlaubia bringen wird. Activision arbeitet unter Hochdruck an einer Simulation, die keine 2-D-Objekte mehr kennt. Screamin' Demons ist eine 2. Weltkrieg-Sim, die mit bisher ungeahnte Detailtreue Flüge in den berühmtesten Maschinen der Vergangenheit ermöglicht. Ob P-38J Lightning, P-51D Mustang, B-17 Flying Fortress, DeHavilland Mosquito, Hawker Typhoon, Avro Lancaster, ME-262, FW-190 oder die gute, alte JU-88, Sie werden Ihre helle Freude haben. Sogar die Cockpits der fliegenden Legenden werden 3-D-gerendert sein. Da die wichtigsten Gegner des 2. Weltkriegs in diesem Game vertreten sind, bieten sich dem Spieler 30 Szenarios, die genügend Raum für eigene Missionen bieten. Der Multiplayer-Support dieses neuen Games wird alle Wünsche des ambitionierten Zockers erfüllen. Ob Deathmatch oder kooperatives Spiel, bis zu 16 Spieler können gegeneinander oder in Teams den Luftraum der Screamin' Demons für sich beanspruchen. Fighter



as auf Sie zu!

Squadron: Screamin' Demons soll noch vor Weihnachten in den Regalen der Händler erscheinen. Wenn dieses Game alle Features bringt, die in den Vorab-Versionen zu sehen waren und für die endgültige Ausgabe



versprochen wurden, werden wir in absehbarer Zeit die beste 2. Weltkriegs-Sim aller Zeiten in den Händen halten.

EF2000 v2.0

Endlich ist es soweit. DID/Ocean wird uns eine Windows95-fähige Version von EF2000 bieten. Zusammengefaßt auf einer CD bietet das neue Game eine DOS und eine Windows95-Version. Trotzdem auch die neueste Produktion auf einen 3-D-



Beschleuniger verzichten wird, sind die Grafiken der Version 2.0 weit besser als alles, was wir in EF2000 bisher zu sehen bekamen. Wir erwarten den Verkaufsstart der verbesserten EF2000-Ausgabe in Europa im Spätherbst.

F-22 Air Dominance Fighter

F-22ADF wir eine Simulation vom allerfeinsten. Alle Fans des bisher modernsten Luftüberlegenheitsjägers werden sich auf eine Sim freuen können, die nicht nur mit extrem fotorealistisch aussehenden Grafiken glänzt, sondern auch noch über eine Reihe von Features verfügt, die sich sehen lassen können. F-22ADF ragt aus der Masse der Sims heraus, indem es endlich einen AWACS-Mode bietet. Bislang waren Sie am Steuerknüppel des Jets auf die Infos Ihres Radars und das Quäken der Bodenkontrolle aus den Lautsprechern Ihres Headsets angewiesen. Vergessen Sie diesen



Knapp, ganz knapp. Die Flusis von morgen können furchterregend nah an der Wirklichkeit sein

üblen Behelf. In diesem neuen Game versetzen Sie sich in die Position des leitenden Generals an Bord eines AWACS (Ein AWACS ist ein fliegendes Luftraumüberwachungsradar. Sie haben diese Apparate schon gesehen, sie sehen aus wie ein Urlauberjet, dem man eine Art UFO auf den Dachgepäckträger gepackt hat. Der Red..). F-22ADF verspricht den im Moment aufregendsten Multiplayermodus aller Jet-Sims zu haben. Die Jobs, die in diesem Game zu vergebe, sind, haben keine Ähnlichkeit mit den mehr oder minder festgeschriebenen Missionen der Vergangenheit. Es kann kaum spannender sein, als vom Platz am Luftraumüberwachungsradar direkt in das Cockpit des Jets zu beamen, den Kopf voll mit all den wichtigen Informationen, die bislang fehlten oder schwer erarbeitet werden mußten. F-22ADF wird noch vor Weihnachten erscheinen. Vollgepackt mit moderner Technik, DirectPlay, Direct3D, natürlich mit Unterstützung für 3-D-Grafikbeschleuniger versehen, wird dieses Game eines unserer dringlichsten Review-Projekte sein.

Falcon 4.0

Realistische Flugsims standen schon in der Computersteinzeit in der Gunst der Käufer. Microprose steht nicht zurück und präsentiert uns eine neue Version des Klassikers Falcon. In der Version 4.0 haben die Grafiker des Teams das Wörtchen "photorealistisch" sehr ernst genommen. Genommen, realistischer geht es kaum noch. Machen die Sims aus dem Hause DID eher den Eindruck, es handele sich um militärische übungsgeräte, ist der Falcon 4.0 geeignet, das Herz aller Kleinigkeiten-

bewunderer zu erfreuen. Die Suche nach Realismus ging so weit, daß Sie, wenn Sie von außen in das Cockpit der Maschine sehen, den goldenen Schleier gealterten Plexiglases sehen. Das Cockpit selbst ist frappierend



Power-Rechner nützen doch. Detaillierter und realistischer geht's nun wirklich nicht mehr

originalgetreu. Auch spielerisch hat diese Sim eine Menge zu bieten. Mehr als 30 Missionen in dynamischen Kampagnen lassen Sie nicht so bald zu Ruhe kommen. Die Entwickler legten auch bei diesem Game größten Wert auf eine möglichst realistische Umgebung. Die Nachtansicht aus 20000 Fuß Höhe, die Ihnen der Falcon 4.0 bietet, sucht ihresgleichen. Eindrucksvolle 3-D-Modelle, dynamische Lichtquellen, Wolken, die mehr bieten als einen dünnen Nebelschleier, der ohne weiteres zu durchfliegen ist, und viel Liebe zum Detail machen den Falcon 4.0 zu einer der eindrucksvollsten Simulationen überhaupt. Letztendlich bietet Microprose's neuer Flusi einen Campagne-Bulider, der es Ihnen ermöglicht, eigene Szenarios nach Herzenslust auszubauen. Wir sind mehr als gespannt, ob dieses vielversprechende Programm noch vor Weihnachten in Deutschland zu haben ist – so lange, wie es dauerte, um der Version 3.0 einen würdigen Nachfolger zu verschaffen, kommt es auf ein paar Tage mehr oder weniger nicht mehr an.

European Air War

Auch wenn Sie zu der Sorte Flieger gehören, die erst zufriedengestellt sind, wenn der Vogel eine lange, elegante Motorhaube hat, unter der sich ein 50 Liter großer V12 verbirgt, wenn fly-by-wire eine ganz andere Bedeutung erhält, werden Sie von Microprose bedient. Jede Menge Flugzeuge und Spieldauer ohne Ende stellen auch anspruchsvolle Gemüter zufrieden. European Air War wird 1942: Pacific Air War ähnlich sehen, aber wie bei allen neuen Games sorgt eine verbesserte Grafik



▲ **Nostalgie im Game von morgen. Das ist sorgfältiges Design**



▶ **Es gibt nicht viele Möglichkeiten, den Stick einer legendären P-51D in die Hand zu bekommen. European Air War ist der Schlüssel zum Erfolg**

für mehr Realitätsnähe und 3-D-Beschleuniger machen das Game richtig schnell. Der Zeitraum, den diese neue Sim abdeckt, reicht vom 1. April 1943 bis zum 25. April 1945. Nostalgische, zur Historie passende Screens geben diesem Titel einen "antiken" Anstrich. Ganz modern wird jedenfalls der Multiplayermodus dieser Weltkrieg II-Sim ausfallen. Bis zu acht Spieler können sich im LAN den Luftraum streitig machen. Im Winter 97/98 sind Sie mit diesem neuen Game dabei.

SU27 Flanker

Auch die Freunde russischer Wertarbeit kommen voll auf ihre Kosten. Die neue SU27 Flanker bietet eine Menge neuer Features.



Verbesserte Grafiken, enormer Detailreichtum, DirectPlay-Unterstützung für bis zu 16 Spieler und ein 3-D-Soundsystem lassen schon im Vorfeld Freude aufkommen. Hochauflösende Grafiken im Format 800x600, selbstverständlich mit Unterstützung für 3-D-Beschleuniger werden auch diesem Game die bisher vermißte Realitätsnähe vermitteln. Mit etwas Glück findet sich dieser Titel schon im Winter auf dem europäischen Markt.

Flying Corps Gold

Rowan und Empire arbeiten verschärft an einer Flying Corps Gold-Version. Vollgepackt mit Goodies wie MMX- und Direct3D-Support wird dieses Game die lange erwartete Neuerscheinung für alle, denen ein Doppeldecker das liebste Flugzeug ist. Im offenen Cockpit einer Focker DR7 über die feindlichen Linien, eine Bodensicht, die es endlich möglich macht, nach Karte zu franzen – was will man mehr? Im Gegensatz zum Vorgänger Flying Corps wird die



Dabei sein ist alles. Flying Corps Gold macht's möglich

Neuerscheinung alle Möglichkeiten der aktuellen Hochleistungs-PCs ausnutzen. Es wird allen Anschein nach Zeit, sich darauf zu freuen, daß auch bei Sims mit hohen Ansprüchen an die Hardware das leidige Thema "Framerates" keine Rolle mehr spielt.

Sabre Ace: Conflict Over Corea

Virgin goes Combat. Mit dem Sabre Ace wendet sich Virgin dem immer gutes Material hergebenden Kampfterritorial über Korea zu.



Kampfleistung, Gemisch und Propverstellung stimmen, der Feind füllt das Helavier. Feuer!

Ein brandneues Game, daß mit brandneuen Techniken wie der Unterstützung für Microsoft's DirectX 5.0 herkommt, 3d-Beschleuniger via Direct3D in jeder Form unterstützt und über eine komplett in 3-D gerenderte Umgebung verfügt, muß einfach gut werden. In diesem Game ist der Himmel voll mit den alten Kämpen der Schlachtfliegerei. B-29s, Mustangs, YAK9s und der gute alte Sabre Jet wecken nostalgische Gefühle, präsentiert in modernster Form. Auch diese Sim wird mit ihren Multiplayer-Optionen nicht zurückstehen. Ob Head-to-Head im Dogfight oder mit bis zu acht Spielern im LAN, die Freizeit wird schneller vorüber sein als bisher. Mit hervorragenden Grafiken, realistischem Sound und gut modellierten Flugzeugen wird Sabre Ace die Möglichkeit sein, in der Luftschlacht über Korea mitzumischen.

Flying Nightmares 2

Eidos Interactive führt seine fliegenden Alpträume in die Schlacht um Marktanteile bei Simulationsgames. Dieses Game führt einen besonders interessanten Punkt ins Spiel. Am Steuer der senkrecht startenden Legende Harrier werden sie den Falkland-Trick nachvollziehen können – feindliche Aggressoren kommen im allgemeinen mit rückwärts fliegenden Zielen schlecht zurecht. Mit modifizierten 16-Bit-Grafiken und einer unglaublichen Detailgetreue, selbst das Munitionsgewicht wirkt sich auf die



Ein einmaliger Anblick. Wer die Nieten am Rumpf einer AH64 zählen kann, pflegt im Normalfall recht bald zu sterben

Flugeigenschaften aus, finden Sie sich in einer Hardcore-Simulation wieder, die Ihnen ein absolut realistisches Gefühl für den fliegenden Untersatz verspricht.

Die Wurmkur für Ihren PC!

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

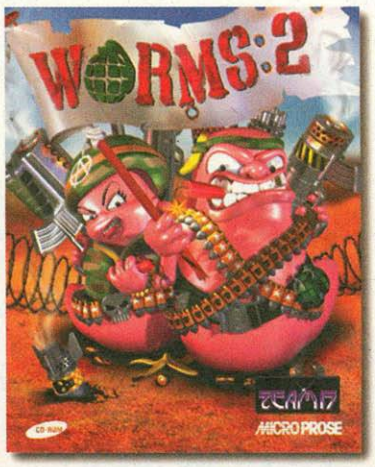


team 17
nice & juicy

Worms-Fans, aufgepaßt!

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

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



TEAM 17

MICROPROSE

CD-ROM

Worms 2. Ein Faß ohne Boden an irrwitziger Action!

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

Jetzt rein in T-O
10,– DM Frei-Ein



T-Online ist schneller

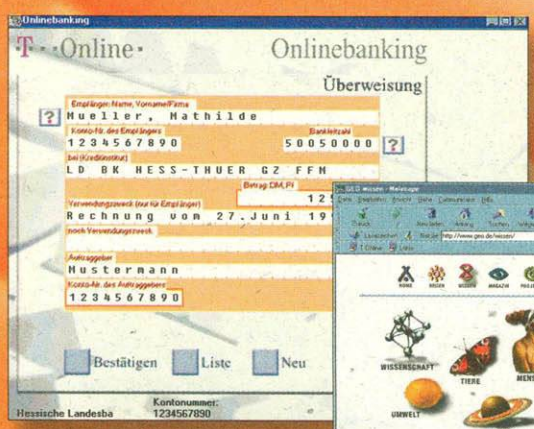
Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s!

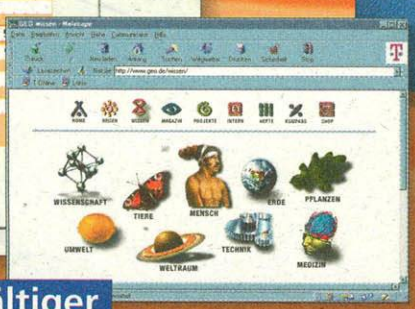


T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt, schon ab 5 Pf. pro Minute!











T-Online ist internetter

Neu: Wechseln Sie nach Lust und Laune zwischen T-Online und dem Internet hin und her – einfach per „Knopfdruck"!

T-Online ist vielfältiger

Sensationell komfortabler Internet-Zugang, sicheres Onlinebanking offline vorbereiten – online übertragen! Ihre persönliche eMail-Adresse und das größte deutschsprachige Online-Angebot – was wollen Sie mehr?

line und T-Online
heiten nutzen!

Jetzt gratis anmelden und sofort starten per Heft-CD!



Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie sich mit unserer speziellen Software sofort zu T-Online anmelden. Schon in 5 Minuten können Sie die ganze Welt des Internet und mehr erkunden! Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Volle 10,– DM Frei-Einheiten für T-Online auf der Titel-CD. Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif!**
- **Sie zahlen 10 Tage keine Grundgebühr!**
- **Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!**

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online! Die mitgelieferte ballOON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Adreßbuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** ab 486 DX-2 66 Prozessor, 16 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows95. 1&1 NetPack nur für Windows95 oder WindowsNT.

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

Bestellcoupon T-Online

X Ja, **ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr. 8700).**

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software (Best.-Nr. 8718) für nur 149,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle

❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 117F

Deutsche Telekom Partner

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

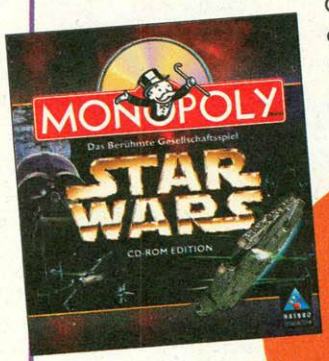
Hasbros heißer Herbst

Nico Winkelhaus froggert sich durch die Neuankündigungen von Hasbro Interactive.

Hasbro bleibt auch weiterhin seiner Linie treu und setzt auf PC-Umsetzungen bekannter Brettspiele. Wir sagen Ihnen, was Sie in den nächsten Monaten erwarten dürfen.

Star Wars Monopoly

Mit Star Wars Monopoly rüttelt Hasbro natürlich nicht am Grundprinzip des besonders beliebten Gesellschaftsspiels. Da es aber auch keine einfallslose Imitation werden soll, wurde einiges verändert. So buhlen Sie nicht um die meisten Häuser und Hotels, sondern erwerben galaktische Immobilien. Wie Ihr Milchstraßen-Domizil aussieht, hängt von der Wahl zu Spielbeginn ab: Entscheiden Sie sich für die gute oder die dunkle Seite der Macht? Untermalt vom Original-Williams-Soundtrack, huschen die Skywalkers und Vaders in gerenderten Animationen über das virtuelle Brett. Da Monopoly nur mit menschlichen Kontrahenten Spaß macht, dürfen Sie über Microsofts kostenlose *Gaming Zone* gegen andere Surfer Krieg der Residenzen spielen. Zumindest bei Star Wars-Fans sollte schon Vorfreude eingetreten sein.



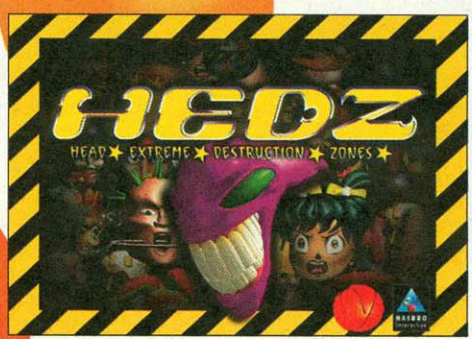
Frogger

Nostalgiker weinen Freundentränen: Frogger ist zurück! Nach unzähligen Vermißtenmeldungen kehrt der kultigste Frosch der 80er-Jahre heim auf die Monitore. Und diesmal nicht zweidimensional-platt, sondern dreidimensional-dick. Per Splitscreen, Netzwerk und Internet hopsen Froschfreunde um die Wette und weichen Hindernissen auf Müllhalden, im Straßenverkehr und im Dschungel aus. Neben 35 Levels preßt Hasbro auch das Original-Frogger auf die CD, jedoch mit zeitgemäßer 3-D-Grafik.



H. E. D. Z.

Es ist gar nicht so einfach, Head Extreme Destruction Zone (kurz: H. E. D. Z.) zu beschreiben. Daß es dabei um Köpfe geht, läßt sich am Titel erahnen. In einer Mischung aus Shoot'em-Up, Strategie- und Sportspiel jagen Sie schießend über das Spielfeld und versuchen, möglichst viele "Köpfe" einzufangen. Einfach macht man es Ihnen dabei aber nicht. So verfügen die herumirrenden Figuren über unterschiedliche Eigenschaften (Geschosse, Schilde, Teleporter, Heilfunktion u. a.). Wird eine Einheit zu oft getroffen, verliert sie ihren Kopf. Diesen sollte der Gegner aufsammeln, um seinen Vorrat an Einheiten für den nächsten Level aufzustocken. Und dann... ach, so richtig verstehen wir das Spielprinzip auch nicht. Warten wir lieber auf eine spielbare Version.



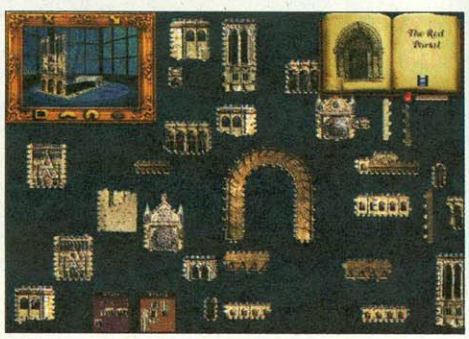
Boggle

Das Spiel für Maren Gilzer und alle anderen Buchstaben-Dreher scheint Boggle zu werden. Das Spielziel: Innerhalb von drei Minuten aus einem 4x4-Buchstabenwürfel möglichst viele Worte konstruieren. Natürlich kann auch hier über die Gaming Zone geknobelt werden. Eigentlich gedacht ist Boggle aber für ein kurzes Büro-Spielchen in der Mittagspause, oder wenn der Chef gerade verreist ist (obwohl das Power-Team auch spielt, wenn Klaus anwesend ist. Anm. d. Red....).



Puzz 3D

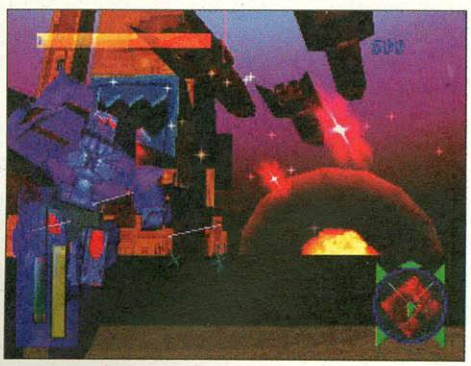
Sie puzzeln gerne? Verlieren also freiwillig Ihre letzten Nerven? Traditionelle 2-D-Puzzles sind Ihnen aber zu langweilig? Gut, wie wär's dann mit einem dreidimensionalen Puzzle? Hasbro lädt Sie ein, mit Puzz 3D die Kathedrale von Notre Dame nachzubauen. Als Belohnung winkt ein virtueller Rundgang mit Informationen zur Geschichte des Bauwerks.



Beast Wars

Schließlich angekündigt ist das Actionspiel Beast Wars. Basierend auf der gleichnamigen Transformers-Serie, die in den USA laut Hasbro "der absolute Renner" sei, ballern Sie sich *MechWarrior*-mäßig durch hochauflösende 3-D-Landschaften im Stil der Comic-Serie. Wir werden selbstredend alle Produkte im Auge behalten und uns so schnell wie möglich spielbare Alphas besorgen... (P)





The Golf Pro

Nico Winkelhaus golft weiter. Heute mit einem Rentner.

Jack Nicklaus verbessert seine Rente nicht nur durch Fernsehauftritte. Schon seit geraumer Zeit ist er Namensspender für Accolades Golfsimulation. "Ich will auch, ich will auch", muß Gary Player wohl gequängelt haben – bis empire Interactive Verständnis zeigte und ihm ein eigenes Spiel anbot (und einen schönen Scheck gleich dazu). Schon sehr bald soll die Zusammenarbeit Früchte tragen, dann nämlich wird The Golf Pro erscheinen.

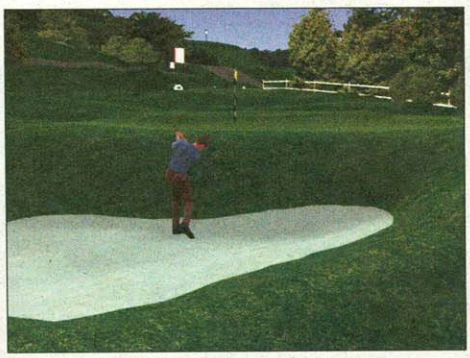
Swwiinng!

Schöner schwingen scheint das Motto der Hersteller neuer Golfspiele zu sein. Erst Maxis in SimGolf, dann Sierra in DSF Golf (Test in dieser Ausgabe) und jetzt empire Interactive: Alle verlassen die Schiene des traditionellen Drei-Klick-Verfahrens und setzen auf den Schwung mit der Maus. Empire taufte das System "MouseDrive". Gegolft wird auf zwei Plätzen: Zum einen in Cornwall, England, auf dem von Jack Nicklaus designten Kurs "St. Mellion International", zum anderen in South Carolina, USA, auf Gary Players "Hilton Head"-Platz.

Wenn Sie nicht in die Haut von Player schlüpfen möchten, wählen Sie einen männlichen oder weiblichen CPU-Golfer aus. Nachdem Sie im Tutorial einige übungsrunden geleistet haben, zeigen Sie Ihr Können in Turnieren und verbessern nebenher ihr Handicap. Auf gute Spieler warten weitere Wettbewerbe. Empire wird Ende 1997 einen Server anwerfen, damit Sie sich übers Internet gegen andere messen können. Bis dahin müssen Sie sich mit der Modem- und Netzwerkunterstützung benügen.



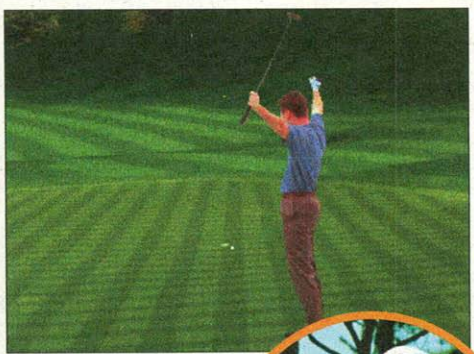
Achten Sie auf den hübschen Hintergrund. Hoffen wir, daß sich das Wasser genauso realistisch bewegt



Feuer frei aus dem Bunker



Nicht herunterfallen, Bürschchen



Glücksgefühle beim Einlochen?



Kleiner Mann – ganz groß

Gary Player gehörte in den 60er- und 70er-Jahren trotz seiner kleinen Statur zu den drei größten Golfspielern neben Jack Nicklaus und Arnold Palmer. In seiner 40jährigen Karriere gewann er dreimal das Masters, einmal die US Open, dreimal die British Open und zweimal die PGA-Tour. Im übrigen gab er Elvis Presley seine erste Golfstunde. Hier ein paar Ausschnitte aus dem Interview, das nach den Studioaufnahmen geführt wurde.

Frage: Wie waren die Filmaufnahmen?

Antwort: Ich bin beeindruckt, wie detailliert und kompliziert die Filmaufnahmen waren. Ich mußte stundenlang aus den unterschiedlichsten Situationen Abschläge machen.

F.: Haben Sie das "MouseDrive"-System ausprobiert?

A.: Natürlich. Genauso wie beim Golf brauchen Sie auch hier das richtige Gefühl für den Schwung. Wenn Sie mich fragen, ob diese Methode das Schwunggefühl realistisch 'rüberbringt, dann beantworte ich die Frage uneingeschränkt mit einem Ja.

F.: Was für ein Gefühl war es für Sie, die Senior Open in Portrush zu gewinnen?

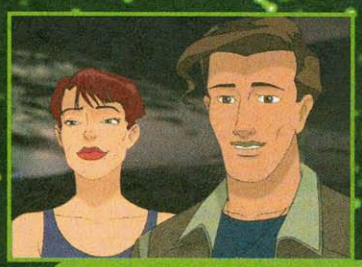
A.: Früher hatte ich ein Ergebnis von neun und ich habe mich vorher gefragt, ob die Senior Tour dann nicht eine Nummer zu groß sei für einen fast 62jährigen. Somit war ich nach dem Gewinn besonders glücklich. Vor allem wegen der Art, wie ich die letzte Runde absolviert habe. Ich spielte, als wäre ich 25.

F.: Was war der beste Schlag ihres Lebens?

A.: Nun, ich hatte einige. Einer meiner besten Schläge gelang mir bei den US Open 1968. Ich lag einen Schlag vor Nicklaus und zwei vor Bob Charles. Am 14. Loch bließ der Wind recht heftig, und ich traf mit dem Ball einen Baumstamm, der 12 Inches neben dem Loch lag. Dadurch konnte ich das Turnier einen Schlag vor Nicklaus gewinnen.

... NEWSFLASH ... NEVADA/USA ... NEWSFLASH

FLYING SAUCER



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



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



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



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

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

... INVASION AUS DEM ALL ... NEWSFLASH ...



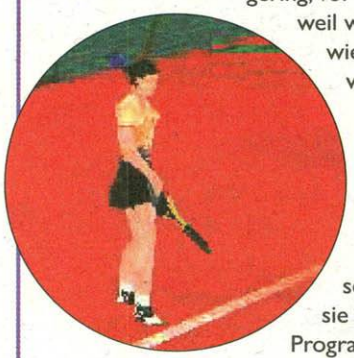
10 Jahre
SOFTWARE 2000

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

Game, Net & Match!

Weil er Nußnougatcremes und kleine Milchmahlzeiten nicht mag, hat Nico Winkelhaus sich bislang noch nicht als Tennis-Spieler versucht. Vielleicht ändert ein PC-Spiel seine Meinung.

Schön! Bei aller Liebe für Strategie- und Actionspiele hat Blue Byte den Bereich der Sportspiele nicht vergessen. Innovativ zeigten sich die Mülheimer mit ihren vergangenen Titeln allemal. Folglich ist die Erwartung bei Game, Net & Match! nicht gering; vor allem deshalb, weil wir endlich wieder eine vernünftige Tennissimulation sehen wollen. Erfahrung genug sollte Blue Byte haben, schließlich waren sie für die Programmierung der beiden *Great Courts*-Spiele verantwortlich. Ebenso gut wie das Ansehen der Tennis-Reihe war auch ihr Absatz: Etwa 500.000 Exemplare gingen über die Ladentische.



3. Aufschlag

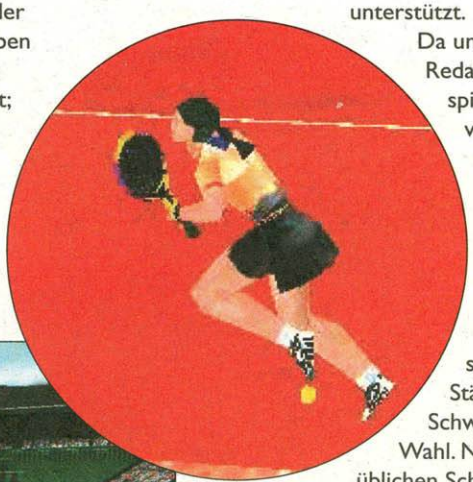
Technisch ist jetzt natürlich mehr möglich als zur *Great Courts*-Zeit. Und wenn man schon eine flotte Engine für *Extreme Assault* entwickelt hat, sollte man diese auch wiederverwerten. Somit präsentiert sich GN&M komplett dreidimensional, auf Wunsch auch 3Dfx-beschleunigt. Eine ansprechende Atmosphäre aufbauen soll die Soundkulisse, bestehend aus unterschiedlichen Reaktionen des Publikums, Schiedsrichterrufen und Kommentaren. Blue Byte wäre aber nicht Blue Byte, wenn sie es bei einigen Kosmetika beließen. Innovation lautet die Devise, und – zumindest was die Planungen für den Mehrspielermodus angeht – scheinen sie ihrer Linie treu zu bleiben. Vor berühmten Kulissen wie Wimbledon, Flushing Meadow oder Melbourne sollen im Internet große Turniere ausgetragen werden, die sich über mehrere Tage erstrecken. über den Blue Byte-Server laufen dann natürlich auch Freundschaftsspiele.

Wettkämpfe im Internet

Richtig interessant wird das Spiel für Dauerzocker: Blue Byte verwaltet die Resultate der Turniere und setzt sie in Form einer Weltrangliste um, die der Internetgemeinde preisgegeben wird. Darum hat sich bislang noch kein Hersteller bemüht; Ligen zu Sportspielen betreuten bis dato nur Freiwillige. Bleibt zu hoffen, daß der Server eine ausreichend große Leitungskapazität bereithält. Auch wenn Modemspiele hierzulande (noch) ein teurer Spaß sind – der internationale Ansturm wird gewiß groß sein. Wer kein Modem besitzt, braucht nicht in die Netzwerkkarte zu beißen: Lokale Netzwerke werden ebenso unterstützt.

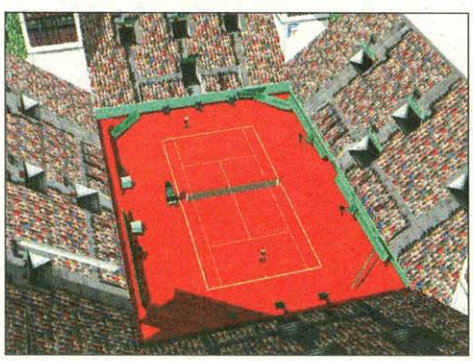


Aha, die Kessler-Zwillinge führen ihre neue Haarfarbe auf dem Tennisplatz Gassi



Da uns bis zum Redaktionsschluß keine spielbare Version vorlag, können wir noch nichts zum Gameplay sagen. Statt dessen Fakten: Über 100 männliche und weibliche Spieler mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen stehen zur Wahl. Neben den üblichen Schlagarten wie Smash, Slice oder Lob dürfen gelegentlich Special Moves ausgeübt werden. Sobald im Power-Tower die ersten virtuellen Aufschläge gedrillt werden dürfen, geben wir Bescheid. Vielleicht können wir dann schon sagen: Spiel, Satz, Sieg für Blue Byte.

Anm. des Chefasses: Hauptsache, die Soundkulisse stimmt: Uuh, aah, haa, hoo...



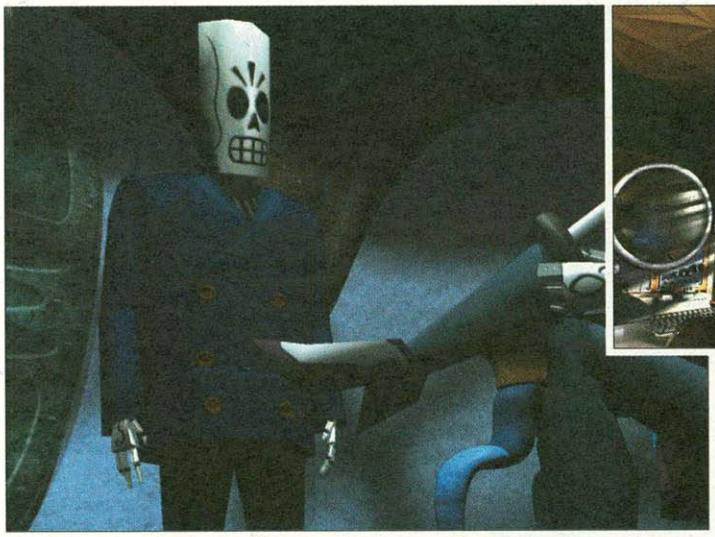
So sehen die Vögel das Stadion



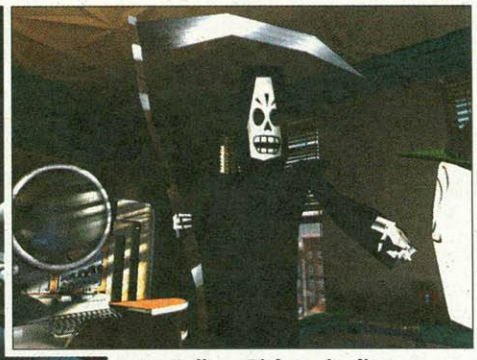
Alles hört auf mein Kommando: Linienrichter – Stillgestanden!

Grim Fandango

Martin Mirbach läßt sich von LucasArts die Nase aufschlitzen.



Ob der Mann mit den Stahlklauen die Beinprothese seines Gegenübers wohl sexy findet?



So, Kollege Richter, in dieser Ausgabe kommt Gevatter Tod ausnahmsweise aus meiner Feder

Inspiriert von *Chinatown*, *Casablanca* und *Tote schlafen fest*. Wow! Mit Anleihen an den historischen *film noir*. Nochmals wow! Da scheint ja ein echtes Spektakel auf uns zuzukommen. Könnte man zumindest meinen, wenn man die Ankündigen zu *Grim Fandango* genauer studiert. Doch was unterm Strich bei LucasArts' neuestem Spiel herauskommen wird, erinnert optisch auf den ersten Blick an *Vollgas* – was nicht weiter verwunderlich ist, wie Sie später noch erfahren werden. Wir können also davon ausgehen, daß es mehr Adventure als Interaktiver Film werden wird und sich die Inspiration der großen Kinofilme auf Handlungsstruktur und Hintergrundgeschichte beschränkt. Doch hat man hier einen durchaus interessanten Weg eingeschlagen.

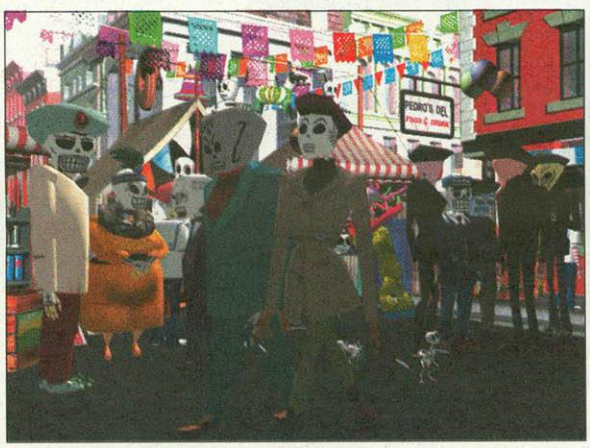
Manny meets Mexico

Der Held des Spiels heiß Manny Fandango, und er hat schon mal einen wirklich ungewöhnlichen Job. Als Mitarbeiter des Todesministerium besteht seine Aufgabe darin, die Todgeweihten von der Erde zu holen und in die Unterwelt zu transportieren. Hier müssen die armen Seelen eine vierjährige Odyssee durchlaufen, bevor Sie an Ihre endgültige Ruhestätte gelangen. Leider befindet sich der gute Manny in einer schwierigen Klemme, weiß er doch nur zu genau um die Tiefe seiner beruflichen Sackgasse. Auf der einen Seite kann er nur bei konstantem Erreichen einer hohen Quote an würdigen Lebenden, die er auf die letzte Reise schickt, befördert werden, andererseits unterschlagen einflußreiche Kreise genau jene Kandidaten für ihre eigene Zwecke. Eines Tages brennen dem guten Manny die Sicherungen durch. Er entführt einen solchen Kandidaten und gefährdet dadurch nicht nur seinen Job – sondern auch sein Seelenheil.

Hier greift der Spieler ein, um den Helden durch die reichlich vorhandenen Gefahren der Unterwelt zu schleusen. In diesem Kampf eines Einzelnen gegen Geheimnisse, Intrigen und mächtige Zirkel sehen die Entwickler des Spiels die Parallelen zu den oben erwähnten Filmklassikern. Das zweite Standbein von Grim Fandango liegt in Elementen mexikanischer Mythologie, die in dieses Handlungsgerüst eingeflochten wurden. Ob und wie gut die Mixtur aus Mystik und Crime in einem Grafikadventure funktionieren wird, ist bisher noch nicht absehbar. Optisch jedenfalls macht das, was wir bereits von dem Spiel sehen durften, einen sehr guten Eindruck. Besonders die an die Architektur der Maya und Azteken angelehnten Städte, die wild übertriebenen Fahrzeuge und die schrillen Charaktere lassen auf ein Fest für die Sinne hoffen.

Ehrgeiz ist gut

"Bei Grim Fandango handelt es sich ganz eindeutig um das ehrgeizigste Grafikadventure, das je von LucasArts entwickelt wurde", ist sich Produktmanagerin Barbara Gleason sicher. "Tim Schafer, der schon für die Grafiken in *Full Throttle* und *Day of the Tentacle* verantwortlich war, hat es geschafft, aus den technischen Beschränkungen typischer 3-D-Bilder eine neue Kunstrichtung zu formen." Und es steht bereits fest, daß er diese "neue Kunstrichtung" an über 50 Figuren und etwa 90 Locations ausprobieren und verfeinern kann. Bleibt zu hoffen, daß ihm der Versuch gelingt, und daß bei all dem aufwand um eine technisch brillante Spieloptik das Gameplay nicht auf der Strecke bleibt. Aber dafür bürgt LucasArts ja eigentlich schon mit dem guten Namen...



Die Todgeweihten erkennt man ja ganz gut, aber wer ist das kleine Männchen in der Mitte?



Die Einflüsse der Aztekenkultur sind auch im Innern der Gebäude stets präsent

Half-Life

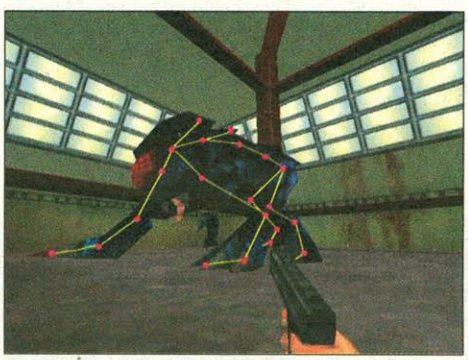
Thomas Richter liebt 3-D-Shooter, wenn sie gut gemacht sind. Das Half-Life-Preview konnten wir ihm einfach nicht vorenthalten.



Wunderschöne Transparenzeffekte.



"Also gut, wo sind die Viecher?"



Mit Hilfe dieser Skelette entstehen die Animationen.

Kaum ein anderer 3-D-Shooter konnte bisher so viele Fans auf sich lenken, wie das legendäre *Quark* (Name geändert). Seine echte 3-D-Grafik übertraf die von *Duke Nuckel 3D* (Name auch geändert) bei weitem, und gerade im Multiplayer-Modus konnte das Game kaum übertroffen werden. Auch heute noch widmen sich unzählige Websites im Internet diesem Klassiker und liefern ständig neue Add-Ons, Levels und Texturen. Quarks Vormachtstellung an der Spitze des Genres wird mit Sicherheit bald der Vergangenheit angehören, denn jetzt kommt Half-Life! Und ehrlich: Ich traute meinen Augen kaum, als ich die spielbare Alpha-Version zum ersten Mal antestete.

Keine halben Sachen

Die Story ähnelt ein bißchen der aus *Resident Evil*. Irgendwann in der Zukunft entdecken Wissenschaftler in einem riesigen Labor-Komplex die Technik für ein Dimensions-Portal. Unglücklicherweise kommt von der anderen Seite des Portals nichts Gutes. Ganz im Gegenteil: Bestialische Monster stürzen sich auf die Wissenschaftler und töten einen nach dem anderen. Nur einer der Wissenschaftler, der sich vorher vor allem auf

NIE GAB ES IN EINEM 3-D-SHOOTER SOLCHE KLAREN DETAILS ZU SEHEN.

Waffenentwicklung spezialisiert hatte, schnappte sich einige seiner Waffen und stürzt sich der mutierten Horde entgegen. In die Rolle dieses Verrückten schlüpfen Sie als Spieler in einem 3-D-Shooter, der in Zukunft wohl als Maßstab in diesem Genre herhalten muß. Während die Story eher schwachbrüstig daherkommt, verhält es sich mit der grafischen Präsentation ganz anders.

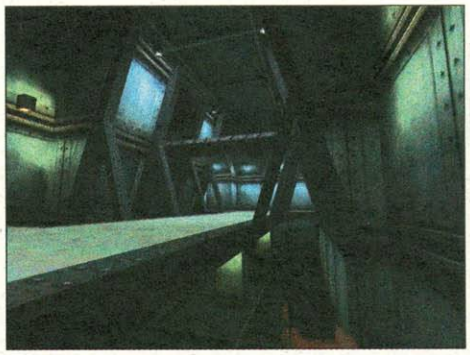
Vergleicht man Half-Life mit Quark, dann kommt es einem Vergleich zwischen einem alten japanischen Godzilla-Film und *Jurassic Park* gleich. CUC Software, uns bislang als Sierra bekannt, verspricht eine optimierte Grafik-Routine, die sogar auf durchschnittlichen PCs mit moderater Technik noch flüssig sein soll. Zudem gibt es für Freunde moderner 3-D-Grafikkarten eine OpenGL-Erweiterung, wie sie im erweiterten Quark schon erfolgreich eingesetzt wurde.

Perfektion hinten und vorne

Auf dem ersten Blick ist an Half-Life nichts außergewöhnliches zu erkennen. Man rennt schwer bewaffnet durch unzählige Korridore und Räume. Hin und wieder tauchen einige merkwürdige Viecher auf, die nach Patronen schreien. Und hier kommen die Fähigkeiten von Half-Life erst voll zur Geltung. Personen und Monster sind hervorragend detailliert dargestellt und zudem optimal animiert, und das völlig ruckelfrei. Das trifft sowohl auf Gegner mit normaler Körpergröße zu, als

auch auf die fetten Monster, deren Größe schon so gewaltig ist, daß sie kaum noch in einen gewöhnlichen Raum passen.

Bei Beschuß reagieren Gegner dementsprechend und sprechen sich angeblich auch untereinander über unbekannte Kommunikationswege ab, wenn Gefahr droht. Äußerst brutal geht es in der englischen Ur-Version dieses Shooters zu. Personen zappeln nach Beschuß und sinken langsam zappelnd zu Boden. Als wenn das nicht schon genug wäre: Dementsprechend spritzt auch das Blut aus ihren Körpern und



Ob dieser LKW eine Granate verträgt?



Man beachte Licht- und Schatteneffekte.



Ob dieser LKW eine Granate verträgt?

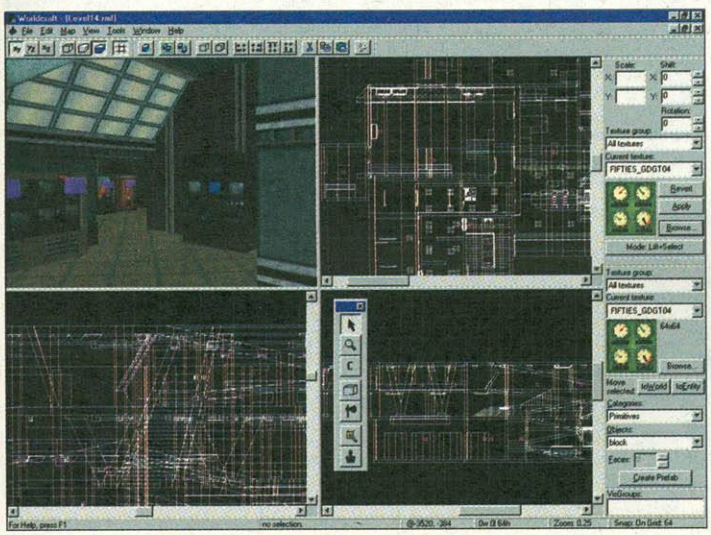
klatscht sogar an Wände! Das kennen wir doch woher? Jep, richtig–Besitzer einer Nintendo64-Konsole und der amerikanischen Fassung des Spiels *Turok Dinosaur Hunter* kennen diese Darstellung der Sterbeszenen.

Aber ganz so wie in Turok wird auch die deutsche Version von Half-Life deutlich geändert werden. Für diese Modifizierung steht das Entwicklungs-Team von VALVE gerade. Statt Wissenschaftler und MP-Polizeieinheiten laufen in unserem Land nämlich Roboter durch die Korridore! Statt Blut spritzt blaues Öl an die Wände und Schrauben fliegen durch die Luft. Na toll, schönen Dank auch, liebe BPjS. Wahrscheinlich haben die Damen und Herren jener Prüfstelle noch nie etwas davon gehört, daß gerade das Verbotene



Ob diese Personen in der deutschen Version auch noch zu sehen sind?

reizt. Und mal ehrlich: Welcher Computerspieler kommt denn nicht an Quark heran, wenn er es unbedingt haben will? So kann es doch wohl nicht ernsthaft weitergehen, oder?



Mit dem Worldcraft-Designer wurden die Levels entworfen.

Detailgetreu

Ob Roboter oder Menschen, in anderen Dingen bleibt Half-Life gegenüber dem Original gleich. Die Grafik fließt ohne jegliche Ruckler über den Screen, und selbst das Wasser ist von vornherein transparent dargestellt, das gleiche gilt für Objekte, in denen Glasscheiben integriert sind. Auch mit Lichteffekten wurde nicht gespart, was auf den Screenshots deutlich zu erkennen ist. Ein ganz besonderes Schmankerl aber sind die Soundeffekte, diesen passen sich nämlich der Umgebung entsprechend an. Steht man in einem sehr kleinen Raum im Wasser und feuert einige Schüsse auf die Wand ab, klingen die Geräusche gleich um einiges dumpfer, als beispielsweise in einem Korridor. In großen Hallen sind deutlich die Schalleffekte zu hören. Einfach genial! Auch die Einschußlöcher bleiben in Wänden und anderen Objekten zurück. Schüsse ins Wasser hinterlassen bis jetzt jedoch keine Wellen oder Spritzer, was aber hoffentlich noch geändert werden wird.

Obwohl die Alpha-Version von Half-Life gegenüber dem fertigen Produkt nur die Hälfte von dem bietet, was letztendlich zu bewundern ist, fesselte mich das Game schon stundenlang an den Bildschirm. Nie gab es in einem 3-D-Shooter solche klaren Details zu sehen. Die Bilder auf diesen Seiten können keinesfalls das wiedergeben, was ich selbst im Spiel miterleben durfte. Mehr über Half-Life in naher Zukunft!



Zu Land, zu Wasser und in der Luft: Gekämpft wird überall.

Mayday

Marco Gremmel ist natürlich immer sehr interessiert an Neuerscheinungen im Strategiesektor. Ob Mayday irgend etwas bieten kann, was man bislang noch nicht gesehen hat?

Klar, mittlerweile muß jede Softwarefirma, die etwas auf sich hält, bereits mehrere Echtzeit-Strategiespiele auf den Markt gebracht haben. Und so wagte man sich wohl auch an dieses Projekt mit dem Vorhaben, irgend etwas herauszubringen, was sich laut Marktforschung gut verkauft. Und wenn man sich die Zahlen ansieht, dann weiß man: Strategie ist gefragt! Mayday spielt wieder einmal in der Zukunft. Denn die Gegenwart und Vergangenheit bieten natürlich weitaus weniger schöpferische Freiheiten. Immerhin könnte man in der Zukunft die utopischsten Kampfeinheiten haben. Weiß man's? Allerdings hielt man sich in einem akzeptablen Rahmen und wählte das Jahr 2051 – damit bleibt im Vergleich zu *Ufo* oder *Dark Colony* alles ein wenig ansehnlicher und zeitgenössischer. Erste Eindrücke bestätigten schnell, daß die bislang erstellten Einheiten noch relativ glaubwürdig sind und nicht so abgehoben wie in anderen Sci-Fi-Spielen.

Wie so oft, brechen natürlich auch bei diesem Spiel wieder ein paar Konflikte auf der Erde aus. Und natürlich sind diese nicht auf diplomatischem Wege beizulegen. Also greift man sofort zu einer Unzahl an Waffen. Gegenüber stehen sich drei Statenbündnisse: Der "Vereinigte Kontinent von Amerika", die "Nah-Ost-Liga" und der "Asiatische Bund". Und die ringen um nichts anderes als – wie sollte es anders sein – die Weltherrschaft.

Faszinierend

Inzwischen gibt es natürlich modernste vollautomatische Waffensysteme, Kampf-Droiden und massiv gepanzerte Spezialfahrzeuge. Denn die Entwicklung auf dem Waffensektor steht auch in fünfzig Jahren noch nicht still. Ob es bis dahin das Zwei-Liter-Auto gibt, bleibt allerdings unbeantwortet. Ihre Aufgabe ist es, egal für welche Partei Sie sich entscheiden, strategisch und wirtschaftlich günstige Landstriche einzunehmen. Erobert werden sollten vor allem Gebiete mit hohen Rohstoff-reserven, Kraftwerken und Forschungszentren.

Ganz zufällig werden gerade Sie zu Anfang des Spiels zum General befördert. Und dadurch haben Sie die einmalige Möglichkeit, kräftig im Geschehen mitzumischen.

Logisch – wie immer ist die Handlung ganz und gar nicht interessant. Wer legt darauf inzwischen auch noch großen Wert? Mal abgesehen von mir... Ich sehe vor meinen Augen schon die Zwischensequenzen ablaufen (nichtssagende Panzeranimationen) und höre eine deutsche Quäkstimme. Und falls es jetzt noch nicht zu spät ist, sollte wenigstens die Synchronisation von Profis gemacht werden...

Auf der spielerischen und technischen Seite gibt es soweit noch nichts zu meckern. Die spielbare Alpha-Version litt noch unter unendlich vielen Bugs, weshalb man auch noch keine genaue Prognose wagen darf. Die Features hören sich jedenfalls nicht schlecht an. Das Spielfeld ist wie bei vielen geplanten Neuerscheinungen nicht mehr zweidimensional, sondern geht auch in eine dritte Ebene. Mit anderen Worten: Es gibt Berge und Täler, die die Sicht von Einheiten einschränken können. Je nach Einheit und Geländetyp entstehen auf diese Weise unterschiedliche Fortbewegungsgeschwindigkeiten. Erstmals können Wracks auch recycelt werden. Ob das nun bedeutet, daß man mit einem Abschleppwagen aufs Schlachtfeld fahren muß, ist bis dato auch noch ungeklärt.

Warten wir's ab!

In 40 unterschiedlichen Missionen (Zerstörung, Sabotage, Evakuierung und Seekrieg) und mit mehr als 80 Einheiten und Gebäuden werden Sie sich austoben dürfen. Naturkatastrophen spielen dabei ebenso eine Rolle wie Spionage und Forschung. Die Grafik ist auf jeden Fall schon recht gelungen. Sollte auch noch die Steuerung und die künstliche Intelligenz überzeugen, könnte Mayday durchaus interessant werden. Der PC-Power Trendcheck: Vorsichtiger Enthusiasmus!



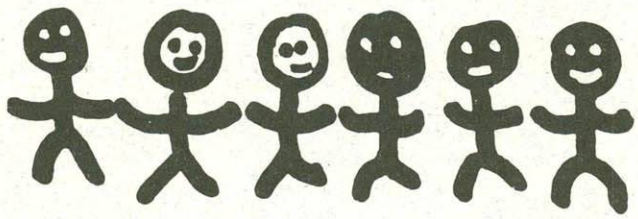
Sehr gut zu erkennen sind die unterschiedlichen Höhenlagen.



Eine hübsche kleine Basis – zerstören wir sie!



Besonders die Landschaft ist überaus gelungen!

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

Noch mehr D
noch mehr D

Michael Trier kommentiert die kommenden Highlights von Electronic Arts.

Viele hochkarätige Entwickler haben in den letzten Jahren den Weg in die ausgebreiteten Arme von Branchenriese Electronic Arts gefunden. Kultspieleschmieden wie Bullfrog und Accolade beteuern, daß man im Entwicklungsbereich absolut freie Hand habe und genauso unabhängig arbeiten könne, wie vor der Eingliederung in den Konzern, nur eben jetzt die geballte Power dessen Vertriebsnetztes zur Verfügung habe. Ihrer Kreativität scheint der Abschied von der – zumindest wirtschaftlichen – Selbständigkeit in keiner Weise geschadet zu haben. Einige, besonders interessante Spieleereignisse, die derzeit unter dem gemeinsamen Dach von EA vorbereitet werden, haben wir für Sie auf dieser Doppelseite zusammengestellt, zum Informieren und Vorfreuen. Voilá!

Dungeon Keeper – The Deeper Dungeons

Seit Ende Juni hat auf vielen harmlos wirkenden Festplatten das Böse Einzug gehalten. Statt dem beruhigenden Klang zufrieden vor sich hin schnurrender Massenspeicher dringen seitdem klagende Hilferufe und markerschütternde Schlachtgesänge aus Desktop- und Towergehäusen. Falls Sie dem Avatar samt seiner entsetzlich schleimigen Gefolgschaft schon den Gar aus gemacht haben und sich nichts sehnlicher wünschen, als daß dieses entsetzlich langweilige Gefühl des vollkommenen Sieges endlich einer echten Herausforderung weichen möge, hat Bullfrog genau das Richtige für Sie: *Dungeon Keeper* – *The Deeper Dungeons* beinhaltet sowohl 15 brandneue Solo- als auch 15 frische Multiplayerlevel.

Darüber hinaus sollen die Grafiken überarbeitet und die Möglichkeiten rund ums Goldschürfen erweitert worden sein. Das wichtigste für ambitionierte Kerkermeister aber, wird die verbesserte Intelligenz der Computergegner sein. So werden auch rechnergesteuerte Keeper in der Lage sein, nicht mehr benötigte Räume zu verkaufen und sich endlich beim Dungeonausbau cleverer, als 'ne Dose Mezzo-Mix anzustellen.

Aus dem Feedback der weltweiten Keeper-Gemeinde, bastelte Bullfrog noch an einigen inhaltlichen Bugfixes, die mit The Deeper Dungeons dann so um Weihnachten herum, die Spielbarkeit des Bestsellers noch verbessern sollen. Auf daß die Harddisks möglichst böse ins neue Jahr hinüber stöhnen... möglichst in 1997, gelle Ihr "Ochsenfrösche"?

Populous 3 – The Third Coming

Was soll man zu diesem Klassiker der Spielegeschichte überhaupt noch sagen? Kein Superlativ auf der Tastatur, der nicht schon abgenutzt worden wäre, in all den Lobeshymnen auf *Populous*, das göttliche Aufbau und Zerstörungsspiel, das anno 1989 seinen Siegeszug antrat, grafisch aufgepeppt 1992 als *Populous 2* erschien und weltweit mehr als drei Millionen Kopien verkaufte. Beschränken wir uns also auf eine kurze Auflistung der wichtigsten Features des dritten Teils und weiden unsere Augen lieber an einigen Screen-Shots, denn manchmal sagen Bilder einfach mehr als tausend Worte.

Populous 3 Facts:

- voll rotierbare 3-D-Welt
- freie Wahl der Perspektive mit freiem Scrolling
- beweglicher Horizont
- unsterbliche Seelen mit Reinkarnationsoption
- mächtige Zaubersprüche
- in sich geschlossene Ökosysteme in verschiedenen Welten
- hoch entwickelte Künstliche Intelligenz
- 3-D-Stereo Sound
- Auflösungen von 320 x 200 bis zu 1280x1024
- Multiplayermodus

Test Drive 4

Wer bei dem Namen *Test Drive* nur an eine nicht gerade berauschende Simulation von etwas hüftsteifen Off Road Fahrzeugen denkt – 62 Punkte in PC POWER 06/97 –, steuert aller Wahrscheinlichkeit nach noch nicht sehr lange Pixelfahrzeuge über virtuelle Rennstrecken. Mir zumindest fallen da als erstes die durchgespielten Nächte ein, damals als ein C64 das Maß aller Dinge war und der Besitz eines Diskettenlaufwerks von der Größe eine Schuhkartons der pure Luxus. Ein wunderbares Rennspiel namens Test Drive



Eins der neuen Level für DK


Ob die Dorfbewohner wohl Augen für die Lichteffekte haben ...?


Mit Smellcard könnte man den Gummi riechen

ungeons, rive

brannte Nacht für Nacht diese magische Zeile in meinen Monitor: *Your tires should be smokin'...* .

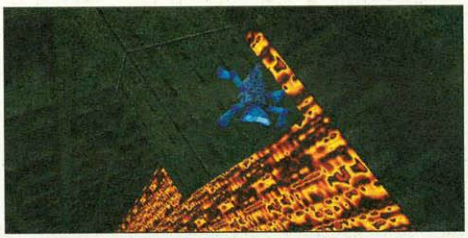
Das war die Belohnung dafür, endlich die hervorragend designte Strecke in einer für den Computer akzeptablen Zeit bewältigt zu haben. Dabei mußte man entgegenkommenden Fahrzeugen ausweichen, Busse überholen und der Highway Police entkommen, die an jeder zweiten Ecke mit ihren Radarfallen darauf lauerten, PC-Piloten, die mit 160 mls/h durch die Geschwindigkeitsbegrenzung gebrettert kamen, einen Strafzettel anzuhängen. Dieser kostete viel Zeit und beim dritten Mal ein Bildschirmleben.

Wer einmal solch einer Streife davonfahren konnte, weiß, was Jubel ist und was bei heutigen Rennspielen, bei aller technischen Brillanz, in Sachen schweißtreibendem Gameplay verbessert werden könnte. Test Drive 4 tritt nun an, um den Spielspaß von damals, technisch zeitgemäß in die Gegenwart zu transportieren. Was die darstellenden Künste angeht, sieht die Sache schon mal sehr verheißungsvoll aus, wobei man, um die ganzen Bohnen zu sehen, entweder die Verkäuferin bittet, die Vorbereitungen für den Mahlvorgang zu wiederholen oder einer 3-D-Karte in seinem Rechner Obdach gewährt. Wenn dann noch 14 lizensierte Traumautos, von erotischen Kurvenstars wie der '69er Corvette über muskelbepackte Underdogs namens Dodge Challenger bis hin zu Neuzeit-Keilen wie dem '95er Nissan 300ZX in der Garage stehen, stellt sich bei eher actionfixierten Rennspielfreaks wohlige Vorfreude ein.

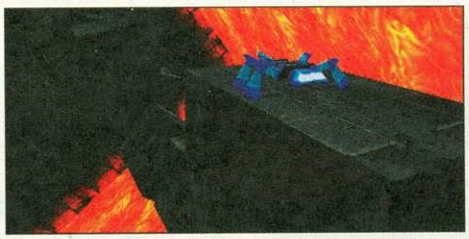
Accolade verspricht uns außerdem, einen kompletten Straßenverkehr einzubauen, samt Sonntagsfahrern, Fußgängern und Geschwindigkeitsbegrenzungen. Als besonderes Zuckerl wird eine der sechs zu befahrenen Strecken, die Bundesautobahn sein. Da die *Destruction Derby*- Entwickler von Pitbull Syndicate maßgeblich an der Entstehung des Spiels beteiligt sind, wird es ab November '97 auch für die grün berockten Bürgerschützer auf der BAB mehr als nur turbulent werden. Ob Gameplay und Steuerung letztlich stimmen und das Spiel der zu erwartende Knaller wird, lesen Sie natürlich hier, in Ihrem bevorzugtem Motorsportmagazin.

Anark: Galapagos

Eines der innovativsten Spiele dieses Winters könnte *Galapagos* werden. Beließe man es bei der simplen Umschreibung "3-D-Echtzeitspiel", hieße es: Ha, 3-D-Ballerei oder Echtzeit-strategiespiel! Falsch. Mit Galapagos kündigt sich, entgegen dieser, von einigen Spielern schon als zu beschränkt und eindimensional kritisierten Fixierung auf diese boomenden Genres, ein Adventure der ganz anderen Art an. Das Besondere an Galapagos ist sein Protagonist mit Namen Mendel. Mendel wird



In Dungeon Keeper würde man das Zeug ja abbauen, aber hier?



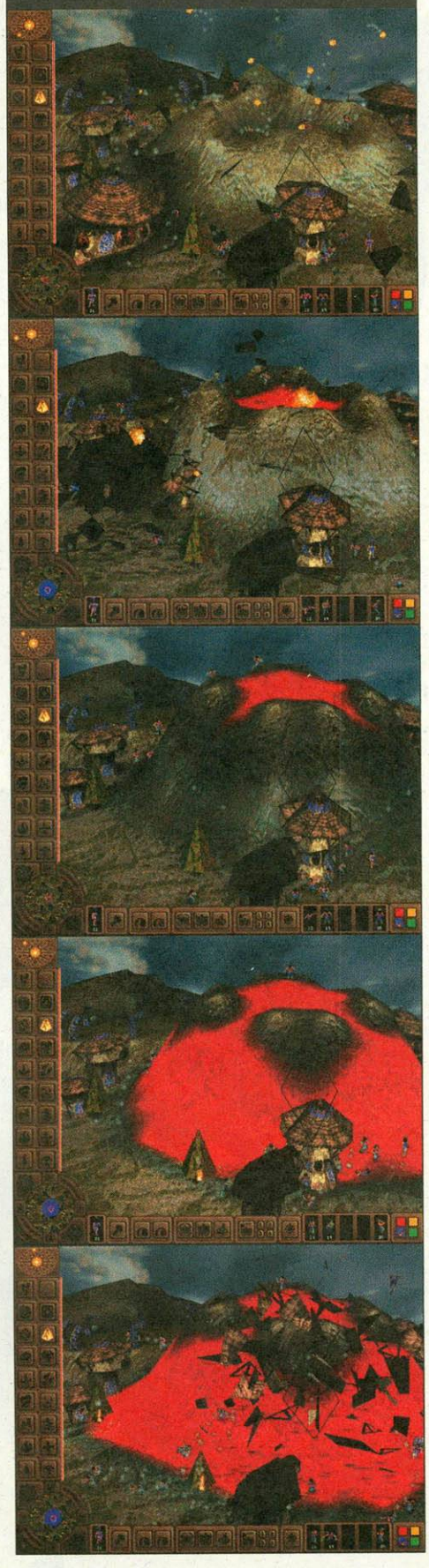
Die Schwerkraft scheint in der Physik von Galapagos etwas anders zu funktionieren

nicht wie sein deutscher Namensvetter Gregor beim Erbsenzählen die Gesetzmäßigkeiten der Vererbungslehre entdecken, sondern erst einmal mit Ihrer Hilfe beginnen, seine eigene Welt zu erforschen und kennen zu lernen. Im Unterschied zu bisherigen Helden in Abenteuerspielen, ist Mendel nämlich lernfähig. Sein "Gehirn" ist eine Entwicklung namens NERM, eine neue Form von künstlicher Intelligenz. Mendel soll damit in der Lage sein gemachte Erfahrungen zu speichern und so aus Fehlern zu lernen und sich seiner Umwelt anzupassen.

Die Spielwelt von Galapagos wird aus acht, in Echtzeit berechneten 3-D-Leveln bestehen, in denen Mendel jede Menge Rätsel zu lösen und Gefahren zu überstehen hat, wobei er natürlich auf Ihre Hilfe angewiesen ist. Wie er sich dabei schlägt, lesen Sie natürlich in Ihrem bevorzugten Power-Biologie-Magazin.

NATUR-GEWALTIGES

Sie wollten schon immer mal Herr über Vulkane sein : Bitte schön!





Virtua Fighter 2

Martin Mirbach läßt sich zur Teilnahme an einem zwielichtigen Wettkampf im Fernen Osten bewegen. Ob das jahrelange Training im Vollkontakt-Mikado für seine Gegner reicht?

Jedes Jahr gibt's einmal Kloppe. Zumindest, wenn es nach SEGA geht. Denn alle zwölf Monate treffen sich die Recken aus *Virtua Fighter* zum großen Turnier um Ruhm und Ehre. So auch in diesem Jahr. Wir erinnern uns: Das letzte Turnier konnte Lau Chan für sich entscheiden, doch seitdem haben sich seine Gegner nicht ausgeruht. Sie alle haben hart an ihrer Technik gearbeitet, neue Combos gelernt und nur für die Revanche gelebt. Als ihnen nun die Einladung für das nächste World Fighting Tournament ins Haus flattert, wird darin erst gar nicht um eine Antwort gebeten. Es steht ohnehin fest, daß keiner der geladenen Teilnehmer absagen wird. Wohl auch aus Angst vor dem mächtigen Judgement 6-Kartell, das man insgeheim hinter dem Turnier vermutet. Es sieht also ganz so aus, als stünden uns ein paar der härtesten Kämpfe aller Zeiten ins Haus.

Anm. des Chefkämpfers: Du sagst es, freu' Dich mal auf die nächste Red-Kon, hehe...

Alle Zehne

Dabei kommt jeder der zehn Kämpfer im Grunde aus einem anderen Grund. Akira Yuki möchte nicht nur seine neuen Tricks ausprobieren, sondern vor allem den Entscheidungskampf gegen seinen Erzrivalen Wolf Hawkfield gewinnen. Jeffrey McWild tritt an, um mit dem Preisgeld seine wirtschaftliche Existenz zu sichern, Jack Bryant kommt seiner Schwester Sarah zu Hilfe und der Ninja Kagemaru will versuchen, das mysteriöse Syndikat Judgement 6 zu enttarnen. Und dann gibt es, neben einigen anderen, noch den Vorjahressieger Lau Chan. Er tritt an, um es mit weiter perfektionierter Kampfkunst ein zweites Mal allen Gegnern zu beweisen. Und trifft natürlich wieder auf die eigene Tochter, den Filmstar Pai Chan aus Hong Kong, die es ihrem Vater endlich so richtig zeigen möchte.

Wenn Sie sich für einen dieser Kämpfer entscheiden, stehen Ihnen in *Virtua Fighter 2* verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Neben dem klassischen Arcade-Modus, in dem Sie gegen computergesteuerte Gegner antreten, steht und fällt ein zeitgemäßes Prügelspiel natürlich mit seinen Möglichkeiten im Mehrspielermodus. Und auch hier hat Sega nicht gekleckert, sondern ordentlich geklotzt.

Neben den klassischen Turnier- und Zwei-Spieler-Varianten, können Sie diesmal auch ganze Rudel von drei bis fünf Kämpfern gleichzeitig gegeneinander antreten lassen. Außerdem sind möglich:

Der Rang-Modus, in dem Sie sich von Kampf zu Kampf auf der offiziellen Rangliste nach oben oder unten kämpfen, der Experten-Modus, in dem der Computer die von Ihnen gelernten Moves übernimmt und gegen Sie verwendet, sowie eine Reihe von Sonderfunktionen. Hier können Sie sich zum Beispiel zurücklehnen und Portraits der einzelnen Kämpfer sehen, eigene Kämpfe speichern und erneut betrachten oder einer von der KI des Spiels generierten Auseinandersetzung zweier Computergegner zuschauen. Auch so kann man relaxed und schmerzfrei die Techniken seiner späteren Kontrahenten studieren.

Schnelle Hardware, schnelles Spiel

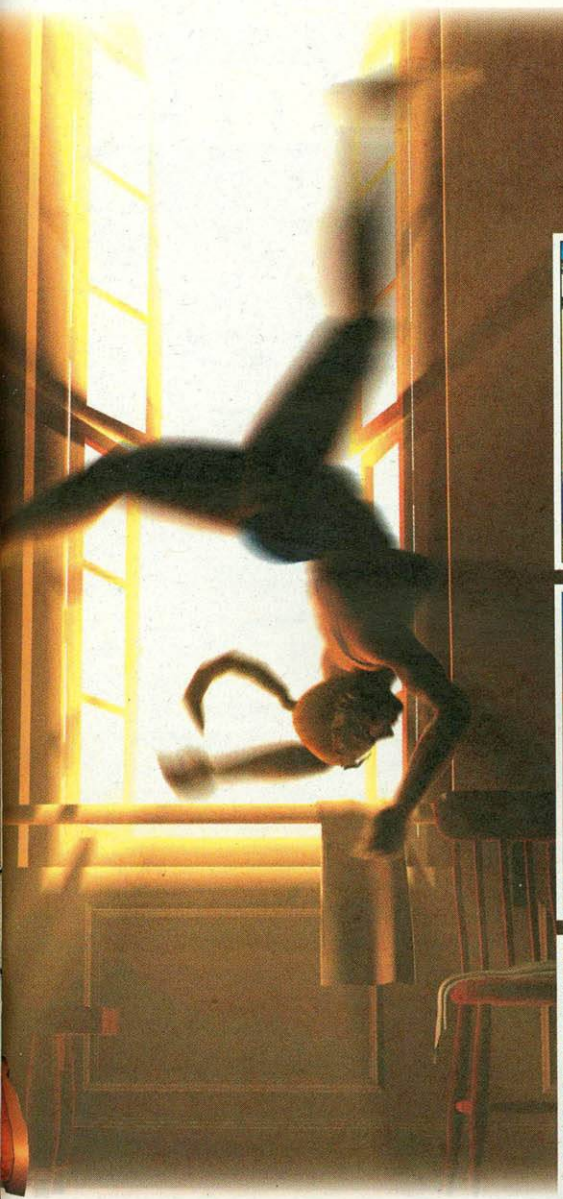
Die Steuerung eines so komplexen Actionspiels wie Virtua Fighter 2 ist immer eine Sache für sich. Erfahrene Spieler freuen sich bereits lange vor Erscheinen des Spiels darauf, die heftigsten Combos in ihren programmierbaren Joypads abzuspeichern. Und Anfänger wissen in der Regel gar nicht, auf was für ein Abenteuer Sie sich





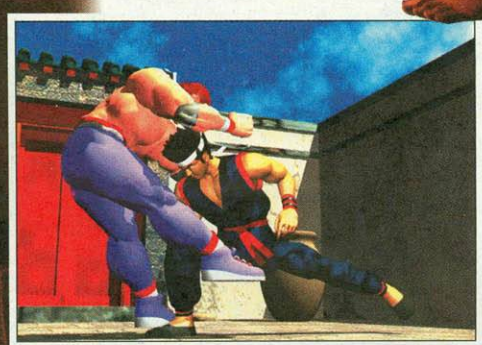
eigentlich einlassen. Da wird auch Virtua Fighter 2 keine Ausnahme sein. Nimmt man alle zehn Kämpfer zusammen, erwarten den Spieler rund 1600 (!) Moves, die erst einmal gelernt sein wollen. Daß man da nur mit der Tastatur nicht weit kommt, sollte wohl klar sein. Hinzu kommen ungeahnt viele Editiermöglichkeiten bei den Voreinstellungen und den Optionen während des Spiels. Angefangen von der wählbaren Kameraposition werden Sie in vielen Modi das Zeitlimit, die Größe der Kampfarena, die Stärke der Computergegner, die Anzahl der zu gewinnenden Kämpfe und viele weiter Parameter selbst setzen können.

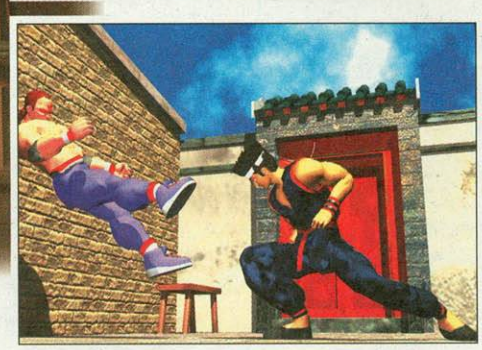
Präsentiert wird dieser komplexe Unterbau in einer sehr schönen, absolut flüssig laufenden Grafik, die allerdings geradezu nach entsprechender Hardware schreit. SEGA empfiehlt einen Pentium 90 als Minimum, bei unseren Tests mit einer spielbaren Alpha waren jedoch wirklich erstklassige Ergebnisse erst ab 133 MHz zu bestaunen. Aber wer weiß, das kann sich ja alles noch ändern, genau wie der bei unserer Version extrem hohe Festplattenbedarf von ca. 250 MB bei der mittelgroßen Installation. Fest steht dagegen schon eins: Virtua Fighter 2 wird ganz ohne Patches für bestimmte 3-D-Beschleunigerkarten auskommen und sich statt dessen nur auf die Architektur des Pentiums und auf Microsofts DirectX verlassen. Und dafür kann sich das Ergebnis mehr als nur sehen lassen. Ebenso gut gelungen sind auch die Sprachausgabe und der treibende Rock-Soundtrack, oder zumindest die Stücke davon, die wir schon hören durften.





▼ **Drei Kampfansichten**





Der Weg ist das Ziel

Wenn man an die Historie von Virtua Fighter denkt, wird einem eigentlich erst beim zweiten Hinsehen bewußt, welch langen Weg das Spiel bereits hinter sich hat. Die Reise ging vom Spielhallenautomaten über das SEGA-Saturn bis schließlich auf den PC. Da SEGAs Engagement im PC-Bereich noch relativ jung ist, hinken wir bei der Zuteilung unserer Rationen leider deutlich hinter der Saturn hinterher. Während man den Release der PC-Version von Virtua Fighter 2 in diesen Tagen erwarten darf, basteln die Entwickler schon an der Endphase der Konsolenversion von *Virtua Fighter 3*.

Bei der geradezu riesigen Fangemeinde der Reihe wundert es daher nicht, daß Neuigkeiten über den dritten Teil im Internet fast so heiß gehandelt werden wie Insidertips an der New Yorker Börse.

Doch auch die PC-Besitzer brauchen keine Angst zu haben, bei der jetzt erscheinenden 2er Version nur eine lahme Umsetzung der Konsolenvariante zu erhalten. Die Grafiken wurden aufgepeppt, der Sound wird sich bei entsprechender Hardware sowieso besser anhören als der TV-Lautsprecher, und viele der zahlreichen Modi und Optionen waren auf der Saturn erst gar nicht vorhanden. Ob all diese Argumente für den Kauf von Virtua Fighter 2 ausreichen, verraten wir Ihnen in unserem ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben.





Seven Kingdoms

Marco I. besucht seine sieben Königreiche.

Irgendwie werde ich langsam verrückt. Wohin man auf meinen Schreibtisch blickt – überall liegen Strategiespiele herum. Eine spielbare Version von Seven Kingdoms ist auch darunter. Doch diesmal ist alles etwas anders. Wie man an den Screenshots vielleicht schon erkennen kann, hat Interactive Magic mit diesem Spiel mal wieder auf ein eher "mittelalterliches" Gameplay gesetzt. Das in Echtzeit ablaufende Strategical stammt von Trevor Chan, der sich auch für die Wirtschaftssimulation *Capitalism Plus* verantwortlich zeichnete. Gespielt wird in einer Welt voller Monster, Götter und Schätze. In einer Phantasiewelt, in der Zaubersprüche viel bewirken können und gemeine Ungeheuer alle Pläne über den Haufen werfen.



Geschmackssache

Wer auf Fantasy und Echtzeitstrategie steht – zwei Begriffe, die eher selten in einem Spiel zusammengeführt werden – der sollte dem Erscheinungstermin von *Seven Kingdoms* auf jeden Fall gespannt entgegenfiebern. Denn wie ich beim ersten Anspielen schon feststellen durfte, ist nicht nur die Grafik äußerst detailreich, sondern auch das Gameplay recht komplex und sorgt für lange Spieleabende. Ein wichtiges Element von *Seven Kingdoms* ist der Städtebau. Sie können sich frei entscheiden, auf welche Art und Weise Sie regieren wollen. Ob Sie nun als wohlwollender Monarch oder als unbeliebter Tyrann Ihre Forderungen durchsetzen, das bleibt voll und ganz Ihnen überlassen. Die Bürger Ihrer Städte werden natürlich unterschiedlich auf Ihr Verhalten reagieren. Daher sollten Sie dafür sorgen, das Wohlstand und Freude gewahrt bleiben. Die Hau-Drauf-Taktik alleine wird Sie nicht zum Ziel bringen. Es müssen Handelsrouten aufgebaut, Fabriken errichtet und Städte gegründet werden, um den Herrschaftsbereich langsam auszudehnen.

Fakten, Fakten, Fakten

Mehrere unterschiedliche Kulturen und Nationen sind ins Spiel implementiert, die sich alle in Bereichen wie Waffen, Kultur und Mythologie unterscheiden. Im einzelnen sind dies die Griechen, Normannen, Wikinger, Perser, Japaner, Chinesen und Mayas. Für jede wurden unterschiedliche Fähigkeiten und unterschiedliche Grafiken programmiert. Ebenfalls unterschiedlich fallen die einzelnen Spielvarianten aus, die auf Sie zukommen. Es wird diplomatische Missionen geben, Schlachten an Land und zu Wasser sowie Spionagemissionen.

Ganz gemein sind Zufallsereignisse, die Sie ab und an komplett aus dem Konzept bringen können. so zum Beispiel Erdbeben, Feuer, Monster und unterschiedliche Wetterbedingungen. Und wenn einen ein Gewitter überrascht, während man gerade versucht, den Überblick in einer Schlacht zu behalten, kann sich das erfahrungsgemäß recht negativ auswirken. Die Grafiken sind in SVGA bei einer Auflösung von 800X600. Trotzdem soll bereits ein Pentium 90 zum flüssigen Ablauf ausreichen. Ehrensache ist die implementierte Multiplay-Funktion, ohne die heutzutage kein Spiel dieses Genres mehr auskommt.

Eine frühe Prognose

Alles, was ich bislang von *Seven Kingdoms* gesehen habe, war überzeugend und absolut gelungen. Ob wirklich alle versprochenen Features realisiert werden können und wie das fertige Spiel aussehen wird, können wir Ihnen leider erst in einer der nächsten Ausgaben verraten. Doch der erste Eindruck läßt hoffen. Unser Trend-Check: Daumen weit nach oben!

Anm. des Chefdaumenlutschers: Machen wir jetzt neuerdings eine Fernsehzeitschrift?

Max Montezuma
Der Fluch der Azteken

GEHEIMNISVOLLE 3D-ABENTEUER



Wenn Sie die Pyramide hinter sich gelassen haben, geht es erst richtig los. Spielen Sie in über 500 Innen- und Außenszenen.



Keine Raketenwerfer, keine Kettensägen! Untermauern Sie Ihre Wünsche mit familienfreundlichen Argumenten.



Dieser Azteke führt nichts Gutes im Schilde. Treffen Sie mehr als 150 lebensecht animierte 3D Charaktere.



Nur echte Abenteurer können die Luft lange genug anhalten, um nervenzerfetzende Unterwasser-szenarien zu bestehen.



Ohne die perfekte Raum-Ausleuchtung würden Sie ständig vor die Wand laufen. Bewundern Sie in Echtzeit berechnete Lichtquellen (Point, Spotlight, Planar).



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

Armored

Heavy Metal-Fans können aufatmen. Markus Brodrick zieht mit Armored Fist 2 in neue Panzerschlachten.

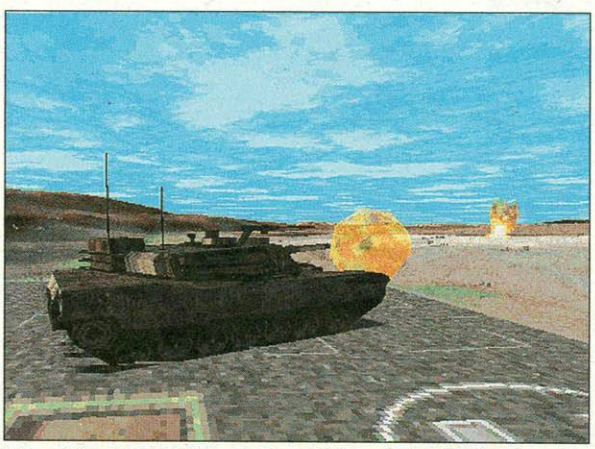
Es soll ja Menschen geben, die sich mit einem Kadettilac zufriedengeben. Ein wenig Dünnblech, ein schwächliches Antriebsaggregat – und fertig ist die gummibereifte Kasperbude. Ich persönliche neige nicht dazu, einem solchen Pappverhau mein Leben anzuvertrauen. Schon als junger Mensch auf Sicherheit bedacht, bevorzuge ich Fahrzeuge, die neben der inneren Sicherheit aktive Möglichkeiten bieten, mein kostbares und mit Sicherheit unersetzliches Leben zu schützen. Ganz nebenbei sollte das Fahrzeug der Wahl eine vertrauenerweckende Solidität ausstrahlen.



In Kürze in diesem Theater: Armored Fist 2

Seit meinem ersten Klapprad (Diese Dinger waren Anfang der 70'er große Mode. Erinnern Sie sich? Der Red..) hasse ich Reifenpannen wie die Pest, also sind mir ein Paar schöne, breite, herrlich rasselnde Gleisketten doch viel lieber.

Anm. des Chefteenagers: Abgesehen davon, daß das mit dem "jungen" Menschen wohl ein Witz sein sollte: Nun wissen wenigstens alle, daß Du mit einem Kett-Car unterwegs bist...



Wenn Sie sich auf eines verlasen können – im Zielgebiet bleibt kein Auge trocken

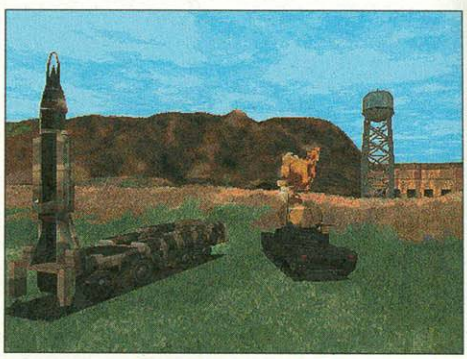
Wenn Sie nun annehmen, der Markt böte kein für mich in Frage kommendes Fahrzeug, haben Sie sich entscheidend getäuscht. Justemang entschied ich mich, den Verkehrsraum mit einem M1A2 Abrams zu bevölkern. Falls Sie mehr über dieses Vehikel erfahren möchten, rate ich Ihnen zu einer kleinen Probefahrt im Rahmen von Armored Fist 2

Panzer schlachten in Panzerschlachten

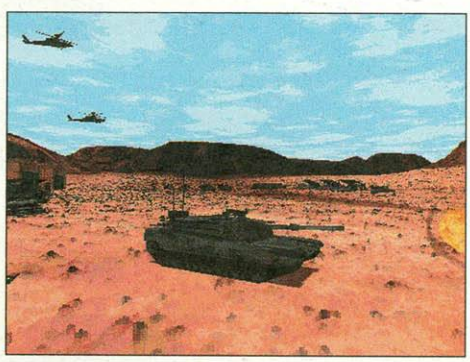
Armored Fist 2 entführt Sie auf das Schlachtfeld. Damit es Ihnen dort nicht zu bald an den Kragen geht, gönnten Ihnen die Programmierer von NovaLogic einen fahrbaren Untersatz, der in seiner Welt nur wenige ernstzunehmende Gegner findet. Der Stolz der amerikanischen Weißblechindustrie hört auf den klangvollen Namen M1A2 Abrams (Komischer Vorname. Die spinnen, die Römer. Der Red..). Mit technischen Finessen aller Art gesegnet, einer durchschlagskräftigen gyrostabilisierten 120MM-Kanone, Restlichtverstärkern, Infrarotsichtgeräten und einem prima Laserentfernungsmeßgerät bietet der M1A2 nicht nur die schönsten One-Shot, One Kill-Optionen. Auch die Besatzung dieses Panzerkampfwagens darf beruhigt davon ausgehen, daß dieses Schwergewicht nicht unter dem ersten besten Beschuß Ähnlichkeit mit Küchensieben annimmt.

Armored Fist 2 ist keines jener Games, in denen die Missionen des internationalen Friedenskorps simuliert werden. Ihr Job ist immer tödlich – je nach persönlichem Geschick oder Schicksal für Sie oder den Gegner. Die entscheidenden Kämpfe zwischen den schwer gepanzerten Boliden finden im unzugänglichsten Terrain dieser Welt statt.

Ob in Asien, Europa, den Nahostgebieten oder Afrika, der 70-Tonnen-Stolz der amerikanischen Armee begleitet Sie durch die vier Kampagnen des Nachfolgers der klassischen Panzer-Simulation schlechthin. Mit einer neuen Engine versehen, verwöhnt die neue Version der klassischen Panzersimulation schlechthin mit detaillierten Objekten. Gegnerische Fahrzeuge, Objekte am Boden und in der Luft präsentieren sich dreidimensional und sorgen für neue Realitätsnähe. Armored Fist 2 versorgt Sie als Spieler mit einer absoluten Hauptrolle. In der Funktion des Panzerkommandanten übernehmen Sie die totale Kontrolle über Ihren Tank. Ob in der Vollbildansicht oder das Schlachtfeld durch die Winkelspiegel betrachtend, Sie haben jederzeit volle Kontrolle über die Besatzung des Panzers. Die Zielautomatik der Waffen entlastet Sie von Nebensächlichkeiten, Sie können mit voller Konzentration die strategisch wichtigen Punkte der Situation erfassen und eine dem Gegner gegenüber günstige Position für Ihren Angriff wählen. Trotz aller technischen Raffinesse, mit der der M1A2 ausgestattet ist, haben Sie als

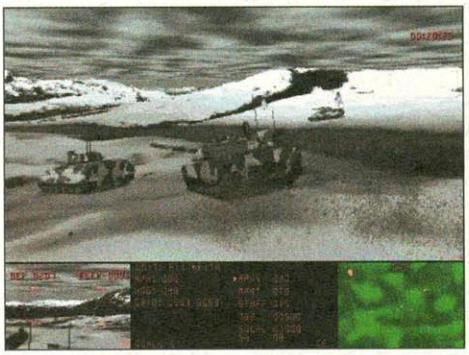


Eijeijeijei. Vor Kleinigkeiten wie dieser Nike-Hercules können Sie sich fürchten, ohne sich schämen zu müssen



Die fliegende Kavallerie hat den Überblick, der M1A2 Abrams die Firepower. So geht es vorwärts, definitiv vorwärts

Fist 2



Schnee und Eis. Jetzt eine defekte Standheizung und wir halten uns beliebig lange frisch

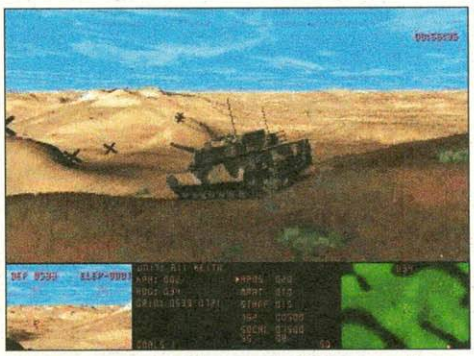
Panzerkommandant keinen leichten Job. Der Gegner schläft nicht, die T-72, T-80 und T-90 der gegnerischen Truppen sind keine zu verachtenden Gegner. Alle Aktionen, die Sie planen, sollten in Übereinkunft mit Ihrer Einheit stattfinden. Scheren Sie aus dem Feuerschutz der eigenen Tanks aus, sollten Sie sich einen sehr guten Plan zurechtgelegt haben, anderenfalls finden Sie sich als bald erledigtes Hauptziel der feindlichen Mächte wieder. Um Ihren Auftrag wirklich gut in den Griff zu bekommen, müssen Sie nicht nur die Teamarbeit in Ihrer Einheit beherrschen. Auch die Kontrolle über die zahlreichen ausgeklügelten technischen Einzelheiten Ihres Tanks und der virtuose Umgang mit dem .50" Maschinengewehr und der 120MM-Kanone des M1A2 sollten Ihnen in Fleisch und Blut übergegangen sein, bevor Sie sich in größere Abenteuer stürzen.

Gründlich renoviert

Hochleistungsrechner der 7. Generation lassen angestaubte Computerspiele so alt aussehen wie die Zeitung von gestern, auch die Coder bei NovaLogic mußten sich dieser simplen Logik beugen. Um Armored Fist 2 auf Vordermann zu bringen, wurde die Engine des Games gründlich aufpoliert. Nicht nur der etwas kompliziert klingende Name Voxel Space 2 3-D terrain imaging system technology klingt neu, auch die Ergebnisse der Mühen können überzeugen. Die schon aus Comanche 3 bekannte Engine sorgt für realistischen Geländeeindruck, Grafiken bis in das VGA-Format 640x480 und einen zügigen Spielablauf. Dementsprechend stieg der Hardwarehunger dieses Games. Um flott agieren zu können, sollten Sie Besitzer einer Pentium-Maschine sein, die über nicht weniger als 16 MB Arbeitsspeicher verfügt. Der Ressourcenfresser entschädigt mit Dolby-Surround-Sound und glattem Spielablauf.

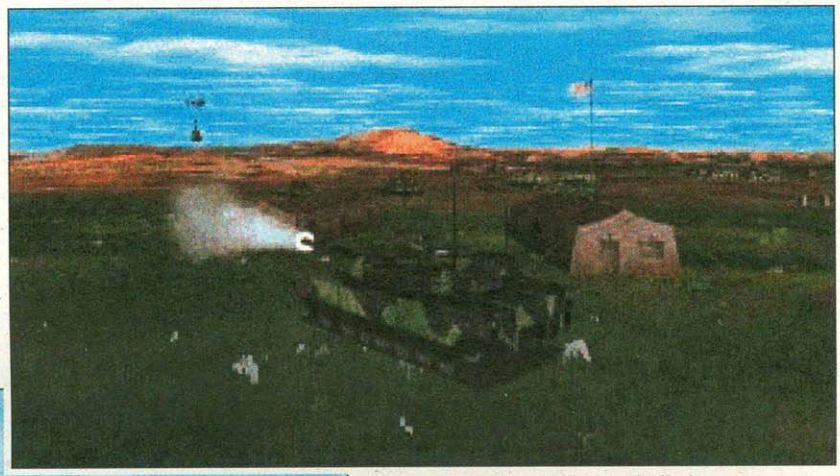


Schön, daß es die ollen Sikorskys noch gibt. Der Mega-Heli schleppt jede Menge Nachschub heran

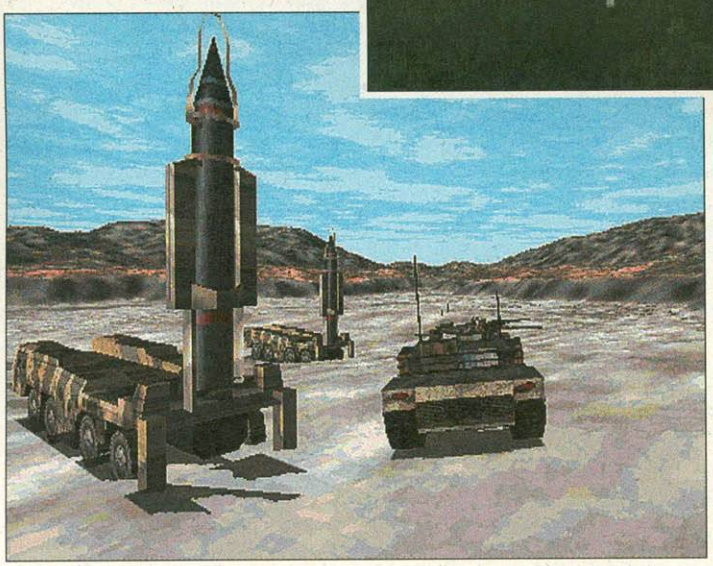


Panzersperren im Wüstensand? Humorvolle Kollegen bei der anderen Firma!

Wie bei fast allen komplexen Spielen kommt mit Armored Fist 2 erst richtig Freude auf, wenn Sie gemeinsam mit Ihren Freunden Zeit zu einer kleinen Netzwerksession finden. Bis zu acht Spieler können eine schlagkräftige Panzerspitze bilden, die den gegnerischen Truppen rasch Respekt einflößt. Damit die Kommunikation im Multiplayer-Game nicht schwächelt, sorgt die Voice-over-Net-Funktion dieses Games für einen reibungslosen Nachrichtenaustausch. Armored Fist 2 hat sich weit von seinem Urahnen M1 Tank Platoon entfernt. Die Zeiten flacher Polygons, riesiger öder Flächen und der klotzigen Pixel sind überstanden. Dank hoher Spielgeschwindigkeit, flexiblen Gegnern, einem realistisch wirkenden Terrain und diversen Netzwerkmodi bietet Armored Fist 2 wesentlich mehr Action als sein Vorgänger, der mit ausgeklügelten Taktiken und trotz 2-D-Behinderung als die beste Panzer-Simulation aller Zeiten gehandelt wurde. Sobald eine reviewfähige Version dieses Titels auf dem deutschen Markt erscheint, werden wir Sie mit neuesten Nachrichten versorgen.



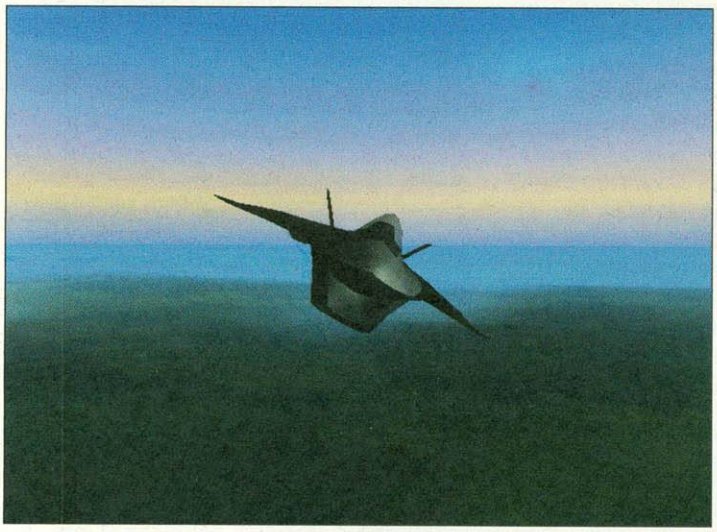
Mist, Mist, Mist. In der Dunkelheit verrät meterlanges Mündungsfeuer auch dem blindesten aller Gegner unsere Stellung



Vielleicht sollten wir ein wenig abrücken. Bei einem Volltreffer wird auch unser Dickblech die eine oder andere Beule nicht vermeiden können

Flügel müßte man haben. Markus Brodrick startet mit dem heißesten Projekt der amerikanischen Luftwaffe zum Erprobungsflug.

Joint Strike Fighter



Weia, weia, weia. Sollten Sie Ihren Wingman so sehen, wäre es besser, die Abschiedsbriefe schon geschrieben zu haben



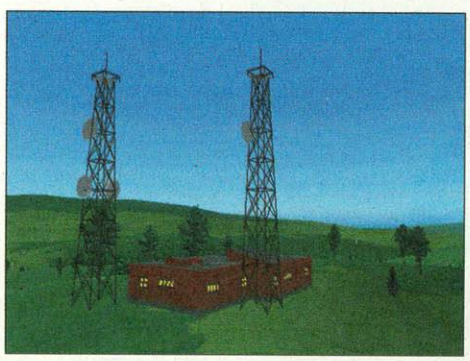
Oops, MiG29-Alarm! Nicht mehr ganz frisch, aber ein immer noch ernstzunehmender Gegner

Es ist noch gar nicht so lange her, daß Otto Lilienthal mit seinem selbstgebauten Hanggleiter am Berliner Fliegeberg tödlich verunglückte. Schon kurze Zeit später gelang den Brüdern Wright der erste Motorflug, Lindberghs Alleinflug über den Atlantik ließ nicht lange auf sich warten. Kaum ein Traum hat den Erfindergeist der Menschheit so angespornt wie die Fliegerei. Noch unsere Großväter wissen von Flugmaschinen aus Draht, Spucke und gutem Willen zu berichten, vor nicht vierzig Jahren war eine Atlantiküberquerung mit dem Flugzeug eine teuere, laute und langwierige Angelegenheit.

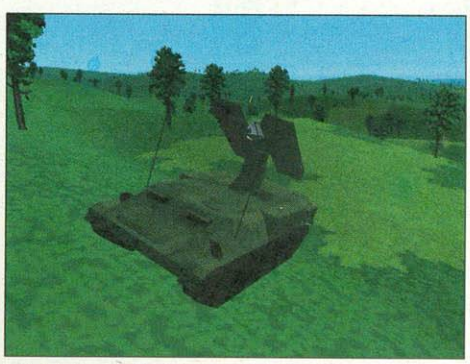
Heute denken wir über den Luxus des Fliegens nicht mehr nach, der Jet zum Urlaubsziel gehört zum täglichen Leben wie die Eisenbahn. Technik-Fans, die nach wirklich bahnbrechendem technischen Fortschritt in der Fliegerei Ausschau halten, werden auf dem Gebiet der militärischen Luftfahrt regelmäßig fündig. Moderne Militärjets sind die hochentwickeltsten Flugmaschinen unserer Tage. Die nach dem Motto "Tritt mich, beiß mich, spuck mich an" konstruierten Jets sind absolute Höhenflüge des Ingenieurgeistes. Lediglich körperlich und geistig hochtrainiertes Spezialpersonal ist noch imstande, die superschnellen, superleistungsfähigen Maschinen ohne Crash zu bewegen.

Der Quantensprung

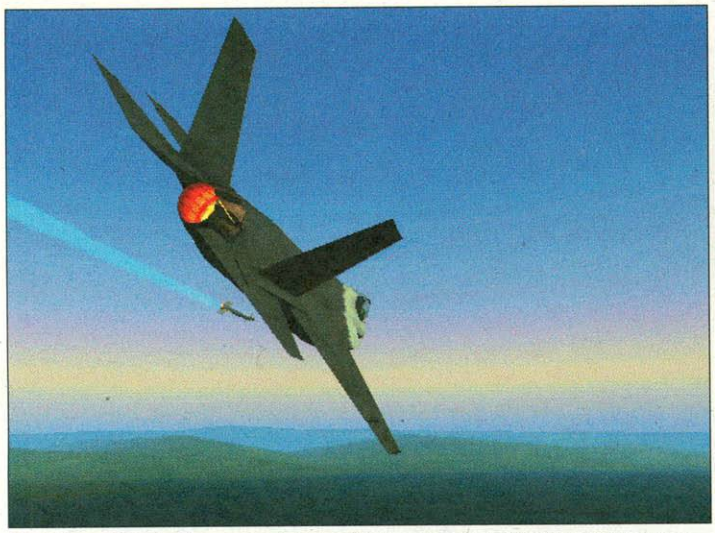
Durch ständige Verbesserung von Avionik, Zelle und Antrieb mutierten Militärjets rasch zu Apparaten, an deren Flugleistungen kaum noch etwas auszusetzen ist. Ein moderner Antrieb läßt Jets unglaubliche Höhen erreichen, dem Drang nach großen Höhen ist erst durch Brennschluß der Triebwerke in einer Atmosphäre, die praktisch keinen Sauerstoff mehr enthält, ein Ende gesetzt. Eine moderne Zelle ist so stabil, daß das Fluggerät lächelnd G-Forces übersteht, die dem Weiterleben des Flugzeugführers ernsthafte Probleme bereiten. Moderne Avionik stellt die künstliche Erweiterung der Sinne der Piloten dar, ob Langstreckenradar, Freund-Feind-Erkennung oder satellitengestütze Kommunikationstechnik, kein Wunsch bleibt unerfüllt. Auf der anderen Seite hielt sich bisher der technische Fortschritt in der Entwicklung modernster Fluggeräte und in der Entwicklung der entsprechenden Abwehrmaßnahmen die Waage. Den Quantensprung in der Entwicklung der



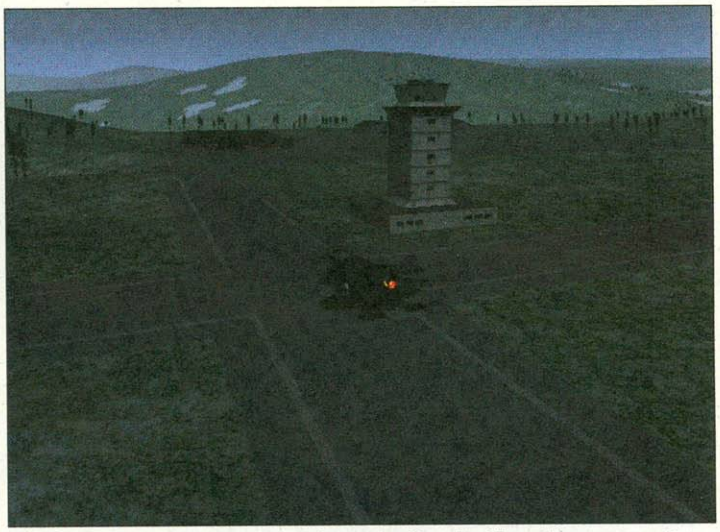
Vernichten Sie die Radarstation und der liebe Feind ist auf beiden Augen blind



Oh, Boden-Luft-Raketen. Jetzt wird es doch noch ein wenig abenteuerlich!



So. Dieser Herr hat uns zum letzten Mal geärgert. Definitiv zum letzten Mal



Ein düsterer Morgen. Düstere Stimmung. Nur die Abgasflamme verrät die rollende Maschine

Militärjets stellen die sogenannten Stealth-Projekte dar. Der beste Flieger aller Zeiten ist so alt wie die Zeitung von gestern, wenn er einen dieser unschönen, häßlich blinkenden Feind-Blips auf den Radarschirm der erstbesten gegnerischen Luftraumüberwachungstation projiziert. Frei nach dem Motto "Bloß nicht auffallen!" haben Forscher aller Länder jahrzehntelang geforscht, wie ein Flugzeug am besten vor der Erfassung durch ein gegnerisches Radar zu schützen ist.

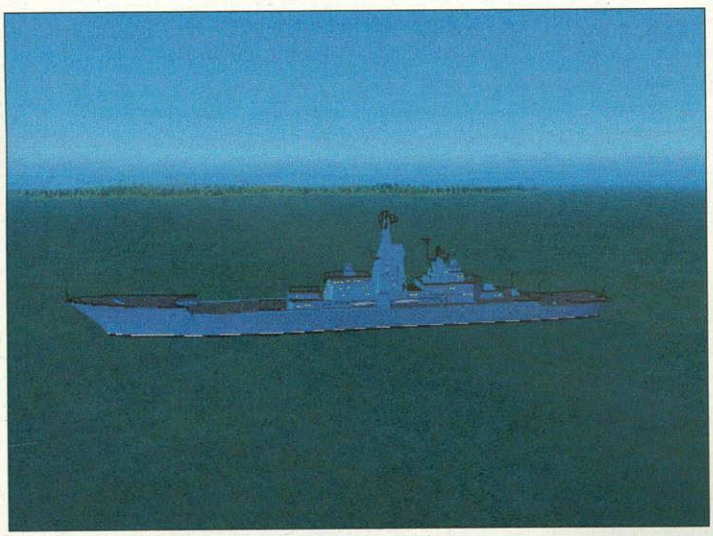
Technik en gros

Die Ideen der gelehrten Köpfe ersannen im Laufe der Zeit einige probate Maßnahmen. Besondere Anstriche der Außenhaut und sorgfältige Konstruktion der Lufteinläufe verringern die Infrarot-Sichtbarkeit der Maschinen, eine besondere Form von Zelle, Leitwerk und Tragflächen gibt dem tastenden Signal der Radargeräte wenig Angriffsfläche. Modernste Entwicklungen aus den Forschungslabors der führenden Flugzeugherstellern beginnen, den Weltkrieg 2-Projekten der Gebrüder Horten sehr ähnlich zu sehen. Elegante Nurflügler, deren Zellen- und Leitwerkskonstruktion in dreieckige Formen aufgelöst ist, bieten maximalen Schutz vor der Entdeckung durch weitreichende Ortungsgeräte, moderne Prozeßrechnertechnik macht die Steuerung dieser vom Grundprinzip her sehr instabilen und schwierig zu beherrschenden Fluggeräte auch unter den Extrembedingungen des Luftkampfes möglich. Die Techniker fanden Möglichkeiten, selbst der Entdeckung eines tiefffliegenden Jets mit dem Auge Hindernisse zu bereiten. Komplizierte aktive Beleuchtungstechnik des Rumpfes verwäscht den Kontrast der anfliegenden Maschine mit dem Hintergrund des Himmels.

Praktisch ist ein so ausgerüsteter Apparat nicht mehr zu entdecken, dem Auge wird kein Anhaltspunkt geboten, das Gehör nimmt einen mit überschallgeschwindigkeit anfliegenden Jet erst wahr, wenn er schon längst wieder aus dem Sichtbereich des Beobachters verschwunden ist.

Es ist kaum zu glauben, aber wahr: Kaum hat ein neu entwickelter Militärjet seinen Rollout, kaum lüftet sich das Schweigen höchster militärischer Sicherheitsstufen, haben Spielehersteller schon die passende Simulation am Start. Die Herren in den Entwicklungs-abteilungen müssen beste Verbindungen zu Flugzeugherstellern und Regierung haben. Mit der Hilfe von Militärexperten und Fachleuten, die ganze Stapel von Büchern veröffentlichten, soll von Innerloop eine der besten Sims auf die Beine gestellt werden. Dieses Game wird Ihnen den Simulator-Erstflug mit den Stealth-Flugzeugen Boeing X-32 und Lockheed-Martin X-35 ermöglichen. Damit Sie voll auf Ihre Kosten kommen, sorgt eine eigene 3-D-Engine von Innerloop für eine gute Frame-Rate und Grafiken auf höchstem Qualitätsstandard. Auf einem annehmbaren Rechner gespielt, soll Joint Strike Fighter die derzeit schnellste Flugsimulation werden. Umfangreiche Planungsmöglichkeiten erlauben die Planung eigener Missionen von A bis Z. Sie haben die Auswahl, mit welcher Gruppe Sie starten, welche Haupt- und Nebenziele auf dem Flugplan stehen. Ein umfangreiches Waffenarsenal und die geballte Technik moderner Flugzeuge bieten auch Experten in Sachen Flugsimulation einen netten Kick. Jedes der 5 Szenarien dieses Games bietet Ihnen 2,4 Millionen Quadratmeilen exakt modellierten Terrains. Damit bietet Joint Strike Fighter das größte Umgebungsareal, das jemals in einer Flugsim untergebracht wurde.

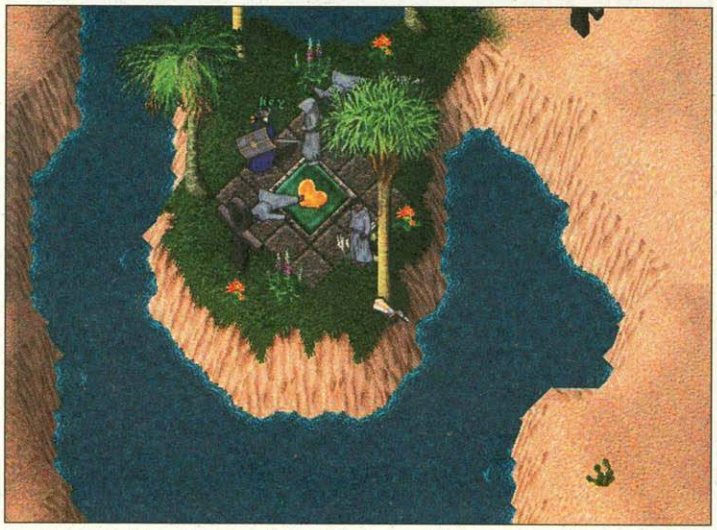
Geschichte – Flugmaschinen aus Draht, Spucke und gutem Willen



Sie werden mit Sicherheit keine Ruhe haben, bevor die letzte Mission erfüllt, das letzte Ziel vernichtet ist

Pixel ade

Insgesamt 15 Mitarbeiter des Software-entwicklers Innerloop haben ihr Bestes gegeben, Ihnen eine realistische Sim zu verschaffen, die Sie auch im bodennahen Flug auf klotzige Pixelandschaften verzichten lassen. Einige Millionen Goraud-schattierter Polygons formen nicht nur eine realistische Bodensicht, sondern auch unzählige Objekte am Boden, die für ein echt wirkendes Spielgeschehen besonders wichtig sind. Ob Städte, Dörfer, Straßen, Flüsse oder Seen, die Objekte, die Ihnen während der Missionen im Joint Strike Fighter begegnen, werden sich auch auf einer Landkarte wiederfinden. Die Preview-Version dieser neuen Simulation war bereits sehr vielversprechend. Sobald wir einer Version mit reviewfähigem Code habhaft werden, werden wir Sie mit neuesten Informationen versorgen.



An dieser heiligen Stätte wird Reinkarnation leicht gemacht



Auch im Wasser lauert Gefahr

Ultima Online

Solange die Telekom ihr Monopol auf dem deutschen Markt behält, hält sich Thomas Richter mit Internet-Reisen noch zurück. Na ja, es sei denn, er darf schon mal Ultima Online antesten...

Es ist mehr als nur Fantasy, weil es wirklich existiert. Es ist mehr als nur ein Spiel, weil es kein Ende hat. – So heißt es im Opener der Ultima Online Web-Pages *(http://www.owo.com)*. Und tatsächlich, nach meinen ersten Erkundungen in den Ultima Online-Welten kann ich Origins Aussage nur zustimmen. Ultima Online ist das, worauf Rollenspielfans schon lange gewartet haben. Und es ist weitaus mehr Rollenspiel als nur die Solo-Spielchen, wie sie bisher auf PCs zu sehen waren. Zwar gab es bereits RPGs im Internet, aber keines von ihnen kommt mit einer solchen riesigen Spielwelt und Tausenden von Optionen daher. Noch ist nicht ganz raus, ob und wann Ultima Online einen Deutschland-Server erhält, aber die Fangemeinde ist auch in diesem Land nicht gerade klein, und da Produzent Lord British gerne alles kommerzialisiert, können wir wohl doch mit einer Veröffentlichung in unserem Lande rechnen.

Mit Waffen und Magie

Fangen wir mal ganz vorne an: Die Welt in Ultima Online besteht aus einem Kontinent und vielen Inseln (siehe Karte). Dabei sind natürlich auch Sumpflandschaften genauso vorhanden, wie Wälder, Eiswelten, Berge, Wüsten und Ozeane. Ein Spieler, der diese Umgebung zu Fuß überquert, bräuchte schätzungsweise ganze zehn Stunden an einem Stück. Würde man die gesamte Spielfläche auf einmal präsentieren wollen, so bräuchte man 38000 17"-Monitore. Sie können sich vorstellen, mit welchen Dimensionen wir es hier zu tun haben. Aber dieser Platz ist auch notwendig, um Spieler aus allen Ländern unserer Mutter Erde dort aufnehmen zu können, ohne sich ständig auf die Füße treten zu müssen. Natürlich konzentriert sich alles auf die zwölf Hauptstädte der Ultima-Welten, und hier beginnt auch jeweils ein Spiel. Nach dem hübschen Intro geht es auch schon ans Anmelden mit anschließender Charaktererschaffung. Hier dürfen Sie neben den grundlegenden Fähigkeiten, wie beispielsweise Tierkunde, Alchemie oder Fechten, Geschlecht, Frisur und sogar die Hautfarbe auswählen. Nach der Verteilung von Intelligenz-, Geschicklichkeits- und Stärkepunkten wird der Charakter erschaffen und in einer der wählbaren Städte abgesetzt. Sein anfängliches Aussehen variiert dabei je nach Fähigkeiten. Ein magiebegabter Held wird wohl kaum als Muskelprotz durch die Gegend tingeln.

Am Anfang war ein Wurm

Zu Beginn des Spiels steht man wirklich ziemlich blöd da. Die billigsten Klamotten baumeln vom Körper herunter, und auch im Rucksack befinden sich nur die notwendigsten Gegenstände und eine kleine Waffe, je nach Charakter. Mit der Maus oder der Tastatur wird der Held durch die Gegend gesteuert, dabei kann entweder im normalen Schrittempo gegangen oder auch gerannt werden, eben wie im letzten Teil der Ultima-Reihe. Ständig laufen einem Personen über den Weg. Einige sind computergesteuerte NPCs, die meisten aber menschliche Mitspieler. Als Neuling fällt man in seinen Klamotten aber kaum auf, da immer wieder neue Spieler ins Spiel kommen, schließlich kann man ja auch mehrere Charaktere erschaffen (aber nur mit einem zur gleichen Zeit spielen).

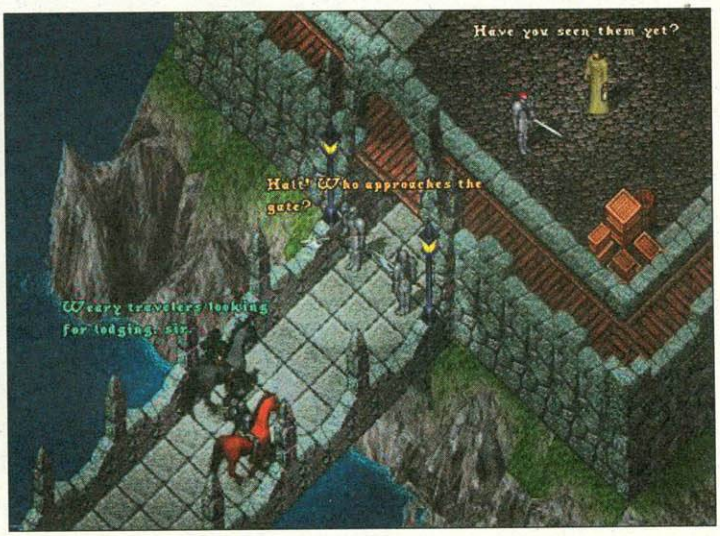
Neidvoll schweifen die Blicke auf die anderen Helden ab, die schon einige Zeit dabei sein müssen und mit Rüstung, Schild



Hübsche Präsenz im Internet



Sogar Haustiere lassen sich bei entsprechender Pflege halten



Macht hoch die Tür, das Tor macht frei...

und Schwert stolzierend umherlaufen. Zuerst einmal verwickelt man vorbeilaufende Passanten in Gespräche. Dazu tippt man einfach das ein, was gesagt werden soll, drückt Enter, und schon erscheint der Text in einer



Die gesamte Welt auf einer übersichtskarte

vorher gewählten Farbe über dem eigenen Kopf. Anfangs ist es ratsam, sich erfahrenen und vor allem bewaffneten Spielern anzuschließen und mit ihnen auf die ersten Monster-Jagden zu gehen. Das alte Sprichwort "Übermut tut selten gut" trifft hier vollstens zu.

Wer zu Anfang mit einem einfachen Schwert auf einen Bären los rennt und diesen mittels Doppelklicks (Kampfmodus) traktieren möchte, wird schnell wieder einen Abgang machen. Und dabei sind Bären nicht gerade die stärksten Gegner im Spiel. Aber mit dem Tod hört das Spiel zum Glück nicht gleich auf. Man hat dann nämlich zwei Optionen zur Wahl. Entweder man läßt den eigenen Helden als Geist weiterleben, sucht dann eine heilige Stätte zur Wiederbelebung auf, hat aber alle Gegenstände wahrscheinlich für immer verloren, da sich andere möglicherweise darüber hermachen. Oder aber man läßt sich an Ort und Stelle wiederbeleben, verliert dabei aber 25% der ursprünglichen Werte (nicht zu empfehlen).

Während man innerhalb der Stadtmauern noch relativ sicher ist, erwartet einem vor den Stadttoren das wahre Grauen. Plötzlich schießen Riesenskorpione oder Trolle aus den Gebüschen. Wer nicht entsprechend bewaffnet ist und vorher kein Waffentraining bei der Stadtwache absolviert hat, bekommt dann schon heftige Probleme. Aber ansonsten ist alles so schön wie erwartet. Vögel zwitschern, altbekannte Ultima-Lieder trällern aus den Lautsprechern und Häschen hoppeln gemütlich auf den Wiesen, und zudem ist alles wunderbar animiert. Zwischen weit entfernten Orten erweisen sich Schiffe, Pferde oder auch die bekannten Moongates (Teleporter) als äußerst hilfreich. über die benutzerdefinierten Makros läßt sich sogar eine kleine Automap einschalten. Ultima Onlina fängt dort an, wo *Ultima 8: Pagan* seinerzeit aufgehört hat, und geht mit Riesenschritten weiter.

Da hängt was

Da viele Daten auf der Ultima Online-CD ausgelagert sind und gelegentlich vor Spielbeginn Patches automatisch geladen werden, läuft das Spiel ungewöhnlich schnell ab. Noch sind deutsche Spieler jedoch im Nachteil, da diese sich vorerst über den Atlantik einloggen müssen und in Kämpfen dementsprechend langsamer reagieren können.. Stop, stop! Nein, Sie müssen sich nicht extra in den Staaten einwählen. Ein normaler AOL-Account reicht beispielsweise für den Datentransfer aus. Ein Ruckeln in der Umgebungsgrafik ist zur Zeit jedoch unumgänglich, was wohl auch unter Umständen an der langen Leitung liegen kann. Immer wieder kommt es im Spiel zu sogenannten 'lags' (Verzögerungen), in denen so gut wie gar nichts mehr funktioniert und die Welt stillsteht. Da sich das Game aber noch in der Beta-Phase befindet, kann man auf eine Verbesserung stark hoffen. Wir sind jedenfalls sehr gespannt und werden Sie in Zukunft in Sachen Ultima Online auf dem Laufenden halten.



Überfall der Echsenmenschen!



Hmmmm... warum werfen die Bäume keine Schatten?

Chasm – The Rift

Uns wurde es definitiv zu gefährlich. Markus Brodrick war der richtige Mann, um den Monstern das Fürchten zu lehren.

Keine Ruhe für den Mann mit dem Hammer (Ja, Klaus, ich glaube, Du hast das genau richtig verstanden. Der Red..). Es gibt anscheinend keinen Ort mehr, an dem ein Mann und seine Rottweiler ein wenig Ruhe und Besinnung finden können. Kaum sieht es so aus, als gäbe es eine faire Chance, es endlich einmal den Kollegen gleich zu tun und die Füße auf den Tisch zu legen, einen guten Kaffee zu trinken, ein paar Kekse zu essen und ein wenig dummes Zeug zu diskutieren, liegt auch schon der nächste Auftrag auf dem Tisch. Nicht, daß ich nicht immer wieder gerne einen interessanten Job übernehme, aber langsam drängt sich mir der Gedanke auf, daß ich persönlich gemeint bin. Nur weil ich nicht klein und schwächlich bin und keinerlei Neigung zum Stottern zeige, ehrt mich mein Auftraggeber bevorzugt mit Tests, nach denen ich einen komplett neuen Satz feuerfester Klamotten brauche, den Blaster zur überholung ins Werk schicken kann und den Hundchen gut zureden muß, damit sie in der Zukunft nicht ungefragt allen Anwesenden die Reißzähne in die rückwärtige Protuberanz schlagen.

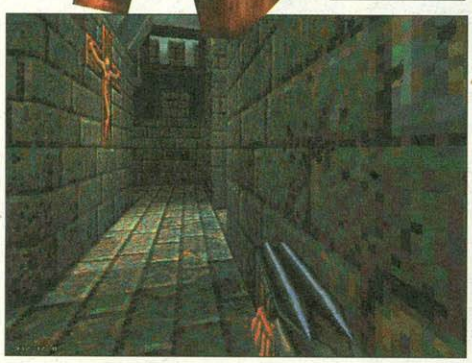
Anm. des Chefabwesenden: Das wandelnde Fremdwörterlexikon – Wort Nummer 11.

Moderne Zeiten

Zeit, wohin bist du gegangen, Welt, was ist aus dir geworden? Es sieht ganz so aus, als sollte der Menschheit nichts, aber auch gar nichts erspart bleiben. Die bisher recht vage These, daß unser Universum sich in einem Raum-Zeit-Kontinuum befindet, scheint auf – wie sollte es auch anders sein – sehr unangenehme Weise bestätigt worden zu sein. Zum allgemeinen Erschrecken ist das allgemein bekannte und beliebte Raum- und Zeitwesen zusammengebrochen. Die Erscheinungsformen von Vergangenheit und Zukunft haben sich verändert, Welt und Bevölkerung sind hoffnungslos ebenso erstaunlichen wie bedrohlichen Vorgängen ausgesetzt.



Nein, es ist nicht Neptun. Nein, der Dreizack tut gar nicht weh. Ächz!



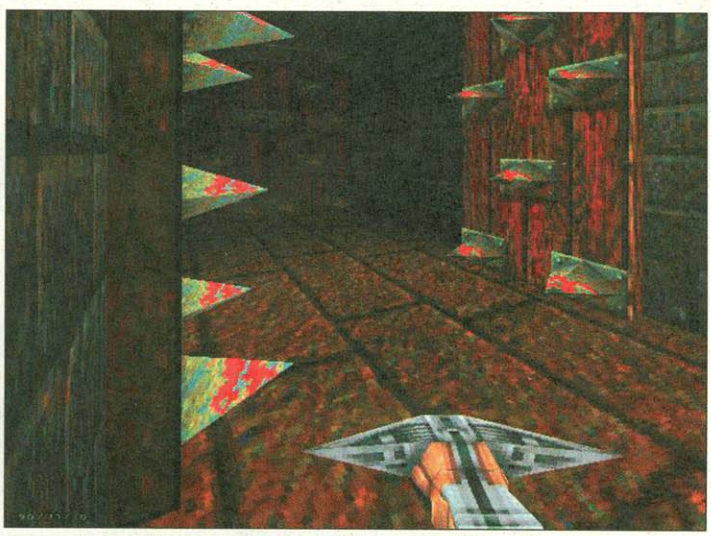
Ein wenig Licht und die bewährte Doppelläufige lassen die Welt freundlicher erscheinen

überall auf der uns bekannten Welt entstanden Zeittunnel, die es höchst aggressiven Wesen aus vergangenen und noch zu erlebenden Epochen ermöglichen, in die Welt der Gegenwart einzudringen.

Es scheint nicht genug, daß über diesen Brückenschlag in die derzeitige Ära nicht nur die grauenhaftesten Mutationen bekannter Lebensformen vordringen. Auch das – hm, wie könnte man es nennen? Vielleicht Sozialverhalten? Na gut, Sozialverhalten: Das Sozialverhalten dieser Kreaturen entspricht nicht ganz dem Rahmen, der ein friedliches Zusammenleben ermöglicht. Die Erde sieht sich einer Invasion von Lebewesen gegenüber gestellt, deren Aggressionspotential seinesgleichen sucht. Ganz nebenbei scheinen die Zeittunnel noch die unangenehme Eigenschaft zu haben, jedem ihnen zu nahe zu tretenden Lebewesen ebenfalls sehr aggressive Züge zu verleihen. Mit anderen Worten, die Lage ist ernst.

Top Job

Es gilt zu retten, was noch zu retten ist. Sie, genau Sie, haben ab sofort einen dankbaren

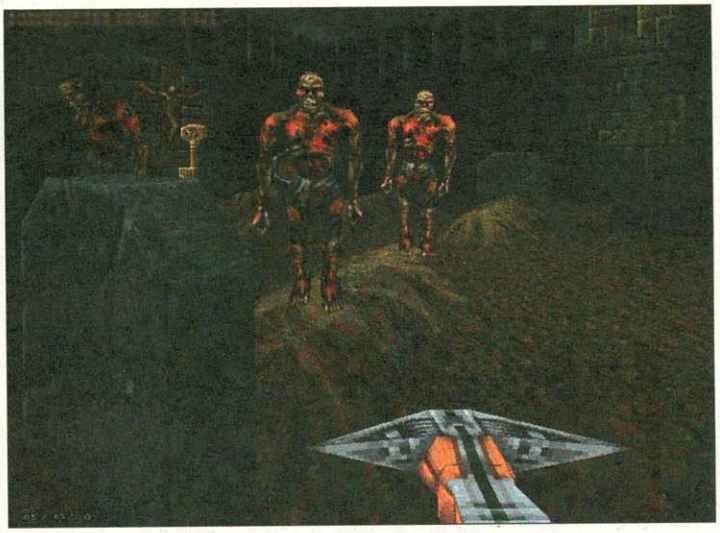


Sehen Sie zu, wie Sie durch diese Tür kommen. Aber Achtung, die nette kleine Schutzvorrichtung ist besser als Zick-Zick-Zylis!

Spezialauftrag. Ihre Mission: Finden Sie alle mutierten Wesen! Vernichten! Finden Sie alle Wesen, die aus Gegenwart und Zukunft in unsere Zeit vorgedrungen sind! Vernichten! Finden Sie alle Zeittunnel! Vernichten!

Anm. des Chefterminators: Finden Sie alle PC Power-Redakteure, die Hundehalter sind! Und so weiter...

Passen Sie gut auf Ihren Hintern auf! Er könnte vernichtet werden. Chasm ist ganz offensichtlich ein erfreulich ernstzunehmendes neues 3-D-Action-Game. Eine flotte Mischung der aus *Dumm* und *Quark* bekannten und beliebten Attributen ergibt ein Spiel, in dem keine Zeit zum Luftholen bleibt, in dem Schnelligkeit, Reaktionsvermögen und Orientierungssinn gleichermaßen gefordert werden. Als Neuentwicklung zeigt Chasm recht eindrucksvoll, daß ein Spiel, das auch auf einem schnellen 486er noch zufriedenstellend läuft, nicht auf Details verzichten lassen muß. Das Megamedia-Team implementierte viele Features in die neue Engine, die einen guten Eindruck hinterlassen. Zwar müssen Sie in Chasm auf die gewaltigen, Eindruck schindenden Räume, wie sie aus *Quaak* bekannt sind, verzichten, aber eine Vielzahl guter Effekte hebt dieses kleine Manko auf.



Und jetzt wird es ernst. Nur nicht beeindrucken lassen



Mami, hol mich hier 'raus! Ich will auch alles essen!



Im Dunkeln läßt sich's munkeln. Seien Sie froh, daß Sie wenigstens eine Armbrust haben

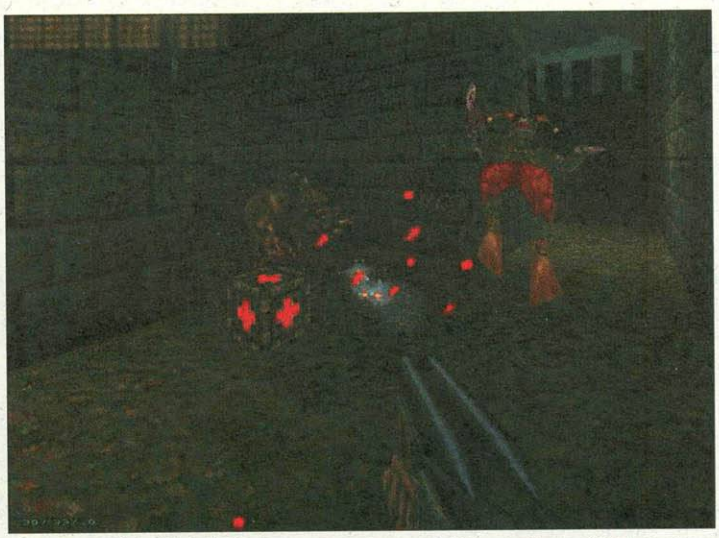
Ob Wasser, Wind, Regen oder Schnee, es mangelt nicht an Umweltbedingungen. Aktive Lichtquellen, die bei Beschuß zerstört werden, zerbrechende Fenster, die dem Regen freie Bahn in Gebäude lassen, eine Menge 3-D-gerenderter, polygonbasierter dynamischer Objekte machen Chasm zu einem Leckerbissen. Jede der vier Episoden dieses Games konfrontiert Sie mit 20 verschiedenen Monstern, die eine erstaunlich gute Künstliche Intelligenz an den Tag legen. Es wird Ihnen nichts, rein gar nichts nützen, ziellos in den verzweigten Gängen umherzuirren und rote Pixel spritzen zu lassen. Taktik zählt. Ganz nebenbei sind Ihre Gegenspieler viel realistischer (Realistischer? Manche Leute scheinen in unangenehmen Welten zu leben. Der Red..) als bisher gesehen. Je nachdem, mit welcher Waffe die fiesen Kreaturen angegriffen werden, legen Sie unterschiedliches Verhalten an den Tag. Außerdem sollten Sie in Chasm eine gehörige Zielgenauigkeit an den Tag legen, denn nur gut gezielte Volltreffer führen zum Erfolg.

Tutto kompletto

Allein sein ist doof, allein spielen ist noch viel langweiliger. Auch den Machern von Chasm war diese einfache Regel wohlbekannt. Dieser Titel unterstützt jeden erdenklichen Netzwerkbetrieb. Ob Deathmatch oder kooperatives Spiel, mit der Möglichkeit, Teams zu bilden, einem perfekten Server und sechs exklusiven Deathmatch-Arenen kommt so bald keine Langeweile auf. In Chasm stecken eine Menge guter Ideen, jede Menge Spielspaß, hervorragende Grafiken und viel, viel Action. Obwohl dieses Game die x-te Aufführung der alten *Duum*-Idee ist, bringt es frischen Wind in die Szene. Trotz der traurigen Tatsache, daß es noch ein Weilchen dauern wird, bis dieser Titel auf dem deutschen Markt zu haben ist, müssen Sie nicht auf den Spielspaß verzichten. Unter der Adresse *www.chasmaction.com* finden Sie ein spielbares Demo, das Ihnen nicht nur eine gute Vorschau auf das endgültige Spiel bietet, sondern auch noch einige vergnügliche Stündchen vor dem Monitor verschafft. Also, nichts wie 'ran, und daß Sie mir immer schön vorsichtig sind!



Zwei Gegner, ein Medikit. Genau die richtige Mischung für Anfänger in diesem Gewerbe



Tja, wenn Sie nicht alle Lampen zerschossen hätten, wäre es jetzt auch nicht so düster

FIFA '98: Road to World Cup

Nico Winkelhaus will auch in diesem Jahr kein EA-Sportspiel verpassen.

"Alles, aber bitte keine Fußballspiele mehr", bat Kollege Brodrick seinen Chefredakteur auf der vergangenen Redaktionssitzung, der ich als frischgebackener Power-Redakteur bewohnte. Was hat er gegen Sportspiele? Er geht wohl lieber mit seinen Viechern, 'tschuldigung, Rottweilern Gassi oder testet neue Hardware. Überhaupt scheine ich der einzige im Power-Tower zu sein, der sich für Sportspiele richtig begeistern kann. Mir soll's recht sein, so landen wenigstens alle künftigen Genrevertreter auf meinem Schreibtisch.

Anm. des Chefvertreters: Gesagt – versprochen! Ab sofort testest Du NUR noch Sportspiele...grins.

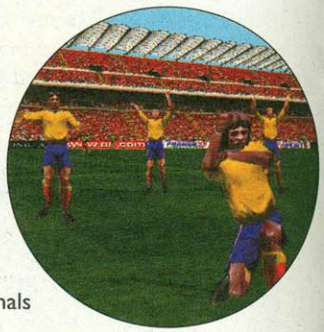
Jedes Jahr dasselbe

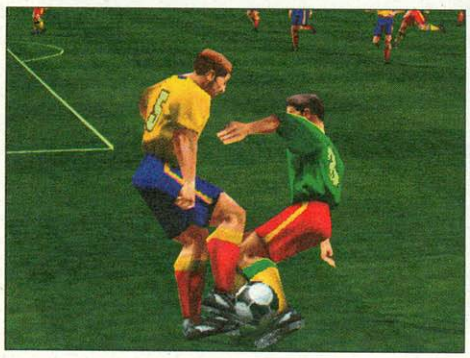
Den Weg zur Weltmeisterschaft hat Berti Vogts' Truppe erfolgreich gemeistert. Jetzt können Sie es nachmachen. FIFA 98 spendierte man die Zeile "Road to World Cup", weil EA Sports sich im vergangenen Jahr die WM-Rechte sichern konnte. Ende des Jahres kommt also der "Weg zur Weltmeisterschaft". Mitte nächsten Jahres, also pünktlich zur WM in Frankreich, soll eine aktualisierte Fassung folgen.

In jedem Jahr wurde *FIFA Soccer* ein bißchen besser. Auch für FIFA 98 stehen einige Fortschritte an. Zum Beispiel grafisch: Ähnlich wie in *NHL 98* (Test in dieser Ausgabe) sehen die Spielergesichter nicht mehr einheitlich aus, sondern passen zur jeweiligen Person. Ob Lodda Maddäus' Muddamahl auch zu erkennen ist, wird die endgültige Version zeigen. Diese Version enthält endlich unterschiedliche Stadien. Konnte man die *FIFA 97*-Kulissen noch an einer Hand abzählen, darf jetzt in berühmten Arenen wie im Londoner Wembly oder im Münchener Olympiastadion gebolzt werden. Ein kurzes Einführungsvideo zeigt das Stadion und Interessantes aus der Stadt (in London beispielsweise die Tower Bridge und die hübschen roten Busse).

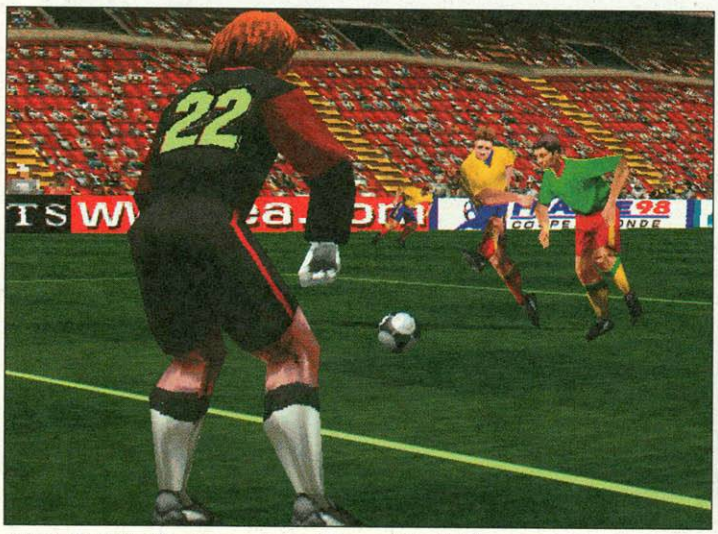
Die Stimme des Ruhrpotts

Soundmäßig wurde nichts Fundamentales optimiert, lediglich etwas verändert: An der Seite von Wolf-Dieter Poschmann brabbelt statt Karlheinz Feldkamp nun die Stimme des Ruhrpotts: Werner Hansch. Ob seine Kommentare genauso witzig sind wie im Fernsehen, bleibt abzuwarten; in unserer Preview-Version waren nur englische Sprecher aktiv. Statistik-Fanatiker (das müssen alle *ran*-Zuschauer sein) werden jetzt auch während des Spiels befriedigt: Spieldaten wie der prozentuale Ballbesitz oder das Eckballverhältnis werden hin und wieder eingeblendet. Für einige FIFA-Fans war die Steuerung der letzten Version zu träge. Anstatt hektisches Hin-und-her-Gebolze zu fabrizieren, sah der Spieler eher realistische denn actionlastige Spielzüge auf seinem Monitor. Den Enttäuschten von damals möchte ich keine Entwarnung geben. Zwar sind jetzt Doppelpässe wesentlich einfacher zu schlagen – so hektisch wie *FIFA 96* ist das neue FIFA nicht. Wie realistisch und spannend das Spiel nun endgültig wird, können wir Ihnen hoffentlich schon im nächsten Monat anhand einer ausführlichen Review sagen.





Ballgestochere gestochen scharf



Wie wär's mit einer neuen Haar-Tönung für die Nummer 22?



Der ballführende Spieler sieht wirklich aus wie ein Franzose

Battle Chess II

Martin Mirbach fragt sich, warum seine Schachfiguren plötzlich bluten.

Schach, das Spiel der Könige. Die Wiedergeburt des Krieges in zivilisierter Form. Der intellektuelle Wettstreit vor dem lodernden Kaminfeuer. Der ruhige Ausklang eines hektischen Tages bei Pfeife und Portwein. Kommen Ihnen diese Klischees bekannt vor? Gut, dann vergessen Sie sie ganz schnell wieder. Denn bald kommt *Battle Chess II*, die aufgepeppte und weiterentwickelte Version des legendären ersten Teils, der noch als alte Diskettenausgabe in meiner Sammlung steht. Zugegeben, es hat ein paar Jahre gedauert, bis der zweite Teil endlich in die heiße Betaphase gehen konnte, aber wenn man den Versprechungen des Herstellers glaubt, hat das Warten schon bald ein Ende...und gelohnt haben soll es sich auch noch!



Im Kampfgetümmel kommt es zu wirklich beeindruckenden Auseinandersetzungen

Immer auf die Zwölf

Im Grunde besteht der einzige Unterschied zwischen *Battle Chess* und anderen Schachsimulationen in der simplen Tatsache, daß hier sämtliche Figuren animiert sind und es auf dem Brett zu echten Auseinandersetzungen kommt. Bei 16 Figuren pro Spieler ist also Genug Raum für die unterschiedlichsten Konstellation, zahllose Kampfvariationen und eindrucksvolle Gefechte vorhanden. Schon in der Preview-Beta war klar zu erkennen, daß die Entwickler diese Möglichkeiten auch gut ausgeschöpft haben. Die edlen Damen, Ritter, Drachen und Fabelwesen bekämpfen sich mit den verschiedensten Waffen und schönen Effekten. Schade nur, daß der Ausgang jedes Zweikampfes schon von vornherein feststeht, schließlich kann das Spiel nur nach den bekannten Regeln gespielt werden. Einen Bauern, der quer über die Diagonale ziehen und die Dame schlagen kann, werden Sie auch bei Battle Chess II nicht finden.

Dafür können Sie wählen: Zwischen einem normalen Brett mit nicht animierten Holzfiguren und der Fantasy-Variante mit Fabelwesen und actionreicher Bewegung kann man sich den Grad an Unruhe auf dem Schlachtfeld nahezu beliebig einstellen. Schon im Intro wird allerdings klar gemacht, wohin die Richtung im Extremfall geht. Da rollen die Köpfe, da spritzt das Blut und da wird mit einer bedingungslosen Brutalität gekämpft, daß man die Jugendschützer jetzt schon seufzen hört. Zwar wir es in der fertigen Version eine "No Blood"-Einstellung geben, aber wer weiß, ob das für die spezielle Situation in Deutschland ausreichen wird.

Ansonsten komplett

Wie gesagt, außer den Kampfanimationen wird Battle Chess II wenig Innovatives zu bieten haben. Wie auch bei einem uralten Spiel, zu dem es schon etliche sehr gute PC-Simulationen gibt. Dafür wird man aber auch nichts vermissen. Weder das umfangreiche Tutorial, noch den Netzwerkmodus, weder den einstellbaren Schwierigkeitsgrad, noch die Zugvorschläge durch die KI. Und weder die verschiedenen Ansichten, noch die unterschiedlichen Turniermodi. Wer auf diese Features Wert legt, der kann allerdings auch ruhig zu einem andern Genrevertreter greifen. Ob es aber wirklich sein muß, daß Schachfiguren bluten, und ob sich die Animationen noch bei der zehnten Partie lohnen, versuchen wir schon bald in unserem tiefschürfenden Test zu klären.

Aggressive Eröffnung

Was beim traditionellen Spiel der Schäferzug oder die spanische Variante, ist bei Battle Chess II ein heißes Intro. Hier wird dem Spieler schon mal gezeigt, woher der Wind bei der nächsten Partie wehen wird.



In diesem Kampf der Geschlechter scheint die Dame zu gewinnen



Kopf ab, Blut an der Mattscheibe. Für Deutschland zu hart?



(Feuer-)speiende Drachen gibt's natürlich auch

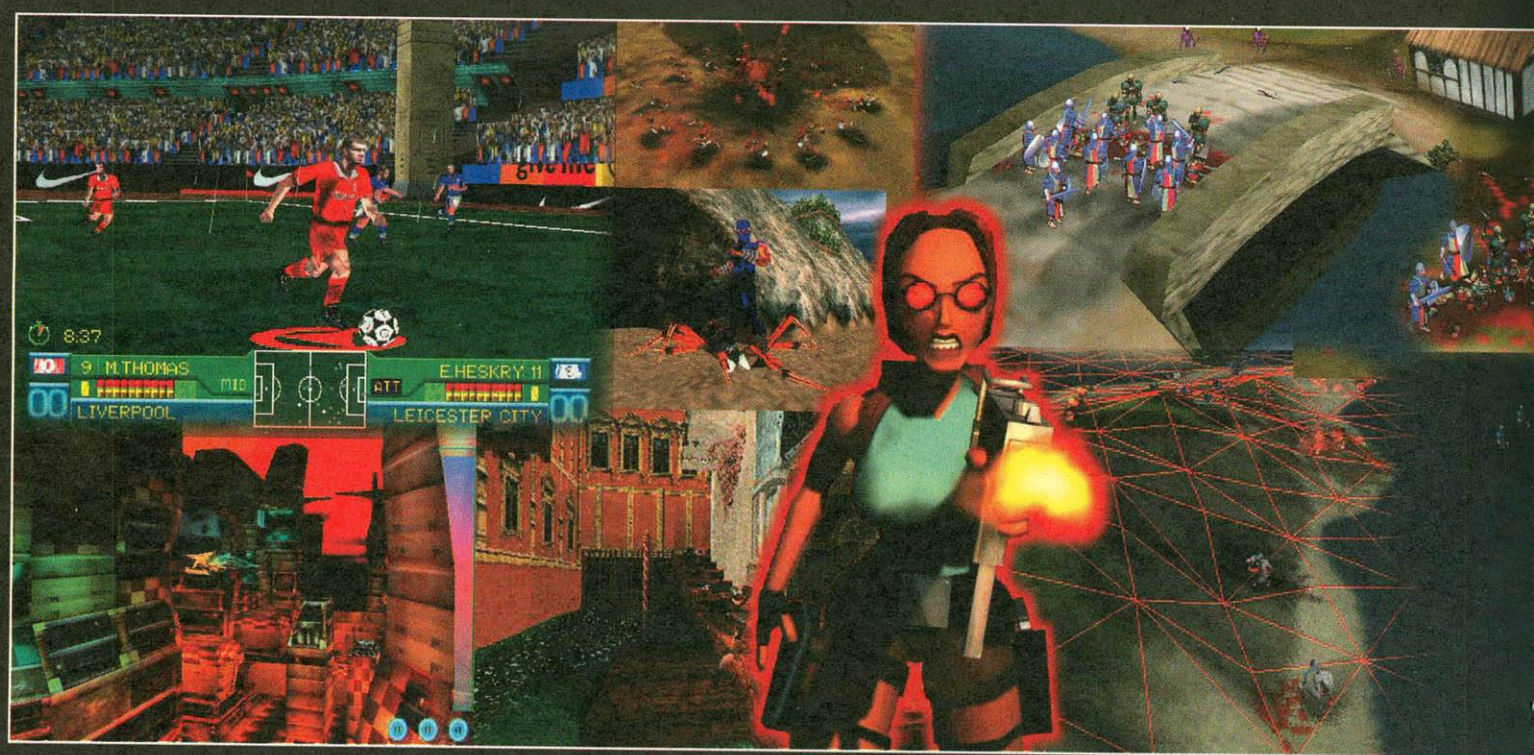
Myth: The F

Thomas Richter reiste für uns in brutale Fantasy-Welten und riskierte dabei nicht nur Kopf und Kragen.

Gerade eben baute ich noch munter in Total Annihilation meine Roboter-Armeen auf, da kommt auf einmal unser Chef-Red angerannt und brüllt mir etwas von "totaler Vernichtung mit Schwert und Bogen" ins Ohr. Klaus versteht es wirklich, einen aus dem schönsten Spiel zu reißen, sei es noch so unwichtig. Aber halt! Unwichtig? Ein Blick auf die CD, mit der Klaus durch die Luft fuchtelte, öffnete mir die Augen. Dort stand tatsächlich Myth drauf, ein Strategiespiel, das so ziemlich jeder Fan des Genres fieberhaft erwartet. Zwar war es nur eine spielbare Preview-Version, aber immerhin.

Massaker in 3-D

Myth: The Fallen Lords (trägt in den Deutschland den Untertitel *Kreuzzug ins Ungewisse*) ist, um es gleich vorweg zu sagen, nichts für zarte Gemüter. In einer Fantasy-Welt liefern sich die Armeen von Gut und Böse erbitterte Kämpfe untereinander, in diesem Falle auf dreidimensionalen Schlachtfeldern. Diese Dreidimensionalität sieht nicht nur hübsch aus, sondern läßt Schlachten gleich viel realistischer Erscheinen. Pfeile fliegen auf ihre Gegner zu, bleiben aber eventuell an den Mauern einer Ruine oder einfach in einem Baum hängen. Ritter waten durch tiefbraunes Wasser, in dem sich sogar angrenzende Objekte widerspiegeln, und stehen dabei bis zum Hals im Dreck. Hohe Berge türmen sich vor den Truppen auf und verhindern jegliches Vorankommen.



EIDOS haut rein!

Aus dem Hause EIDOS ist nicht nur Myth zu erwarten, sondern auch noch eine ganze Palette mit anderen Spielen. Hier eine kleine, aber feine Auswahl.

Tomb Raider II

Kaum eine andere Frau mußte sich in einem Computerspiel so hart durchschlagen wie die liebreizende Lara Croft. Mit deutlich verbesserter Grafik und scharfen Lichteffekten kommt der zweite Teil schon in Kürze in die Regale der Händler. Noch mehr Feinde, exotischere Gegenden, neue Waffen (unter anderem eine Harpune) und hitverdächtige Filmsequenzen sorgen mit aller Sicherheit für ein zweites Lara-Fieber. Lediglich Laras Oberweite verändert sich gegenüber dem ersten Teil nicht.

Deathtrap Dungeon

Schon vor langer langer Zeit angekündigt und immer noch in der Produktion – Deathtrap Dungeon. Basierend auf den Bestseller-Büchern von Ian Livingstone schlägt man sich hier als Männlein oder Weiblein 50 verschiedenen Monstern in bester Hack&Slay-Methode entgegen. Vor allem die innovative Kameraführung und die zahlreichen Waffen als auch eine Multiplayer-Option sollen Action-Fetischisten hinterm Offen hervorlocken. Vielversprechend sieht es zumindest aus.

Ninja

Ninjas erfreuen sich bei Kampfsport-Enthusiasten größter Beliebtheit. Daß die Herren in Schwarz nicht nur ein Mythos sind beweist uns bald Eidos mit seinem ganz eigenen Ninja. In der Rolle des Kurosawa dürfen Sie sich mit 50 verschiedenen

Fallen Lords

Das 3-D-Terrain in Myth sieht so unglaublich gut aus, daß man vor Freude heulen könnte, zumindest wenn man eine 3-D-Grafikkarte sein Eigen nennt. Zudem kann alles mit einer frei beweglichen Kamera betrachtet werden, deren Bedienung aber 'etwas' eigenartig und kompliziert erscheint. Sogar an unterschiedliche Wetterbedingungen hat Bungie Software, die eigentlich für eher durchschnittliche 3-D-Shooter bekannt sind, gedacht und erfolgreich in Szene gesetzt. Selbst der Schnee und Regen fällt in Echtzeit berechnet vom Himmel und löscht Feuer am Boden aus, vorbei sind die Zeiten der billigen Bitmaps und Texturen. Na ja, nicht ganz. Immerhin sind die Figuren im Spiel selbst nicht dreidimensional, was wirklich schade ist. Diese kommen nämlich mit so ruckartigen Bewegungen daher, daß man annehmen könnte, sie hätten ihr Schwert nicht in der Scheide, sondern in der Hose (Jegliche obszöne Anmerkungen seitens des Chef-Reds möchte ich an dieser Stelle schon mal entschuldigen. Anm. d. Red....).

Anm. des Chefhosenträgers: Wissen Sie, liebe Leser, was der Kollege meint? Ich nicht, sorry...

Blutiger geht's nicht

Man braucht Myth nicht allzu lange spielen, um feststellen zu können, daß es sich dabei um einen Anwärter für indizierungsverdächtige Spiele handelt. In den Kämpfen fließt und spritzt nicht nur Blut, es fliegen auch Körperteile durch die Luft. Köpfe rollen nach entsprechender Bearbeitung einer Feuerbombe eines Zwerges über schneebedeckten Boden und hinterlassen eine rote Spur. Die blutigen Schlachten sind so extrem, daß es schon wieder lustig ist. Ganz und gar nicht lustig wird es jedoch die BPjS finden, denn die hat das Game schnell in ihrer Gewalt, wenn es nicht schon vorher in Deutschland vom Blut befreit und sämtliche Rittersleut durch Roboter ersetzt werden (hihi). Myth sieht nicht nur phantastisch aus, es ist auch so, das kann man jetzt schon mit ziemlicher Sicherheit sagen. Machen Sie sich auf eine gehörige Portion Leiche mit Ketchup gefaßt, schön verpackt in einem dicken Teigmantel aus Strategie.



Kampftechniken gegen unzählige dämonische Armeen und tödliche Fallen zur Wehr setzen. Besonders erfreulich ist dabei die isometrische Kamerafunktion, die in modernen 3-D-Beat'em-Ups nicht fehlen sollte.

Daikatana

Und wieder geht es japanisch zu. Bösewichte haben das 'Daikatana' entwendet, reisen mit diesem durch die Zeit und verändern einfach den Lauf der Geschichte. Das kann sich Herr Miyamoto (nein, nicht der von Nintendo) nicht gefallen lassen und stürzt sich in diesem 3-D-Shooter über 60 verschiedenen Feinden entgegen. Dabei stehen sogar Trips ins alte Griechenland oder zum zerstörten San Francisco der Zukunft bevor. Sehr vielversprechend!

Lunatik

Wenn man sich die Screenshots von Lunatik betrachtet, dann rutscht einem auf Anhieb das Wort 'geil' heraus! In einer fernen Zukunft geht es in diesem dreidimensionalen Actionspektakel den Mega-Konzernen an den Kragen. In einem Raumgleiter sitzend flitzen Sie durch unzählige Städte und jagen dabei die Feinde mit aller Waffengewalt. Besonders schnell und kompromißlos zeigt sich dabei die Grafik, in der große Objekte keine Seltenheit sind.

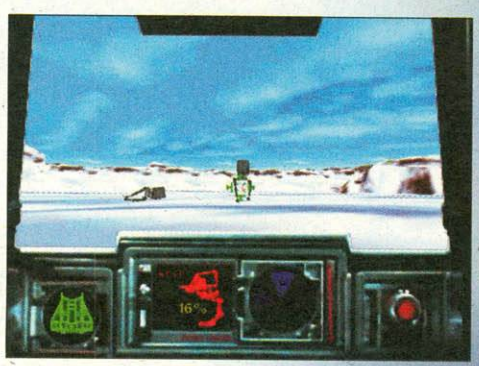
World League Soccer 98

EIDOS ließ sich nicht lumpen und griff für die Lizenzen der Premier League tief in die Taschen. Heraus kam dabei ein Fußballspiel, in dem die größte Fußball-Liga der Welt von der schönsten Seite gezeigt wird. Das neue Grafiksystem soll Motion-Capturing-Animationen noch realistischer wirken lassen, und zu guter Letzt sorgt Dolby Surround-Klang für echtes Stadionfeeling.

Shadows of t

Han Solo im Kühlregal von Bobba Fett, Luke Skywalker zum Abschuß freigegeben und eine neue Macht im Star Wars Universum – Michael Trier schwang sich in den Snowjet, um die Dinge zurechtzurücken ...

Als Lucas Arts die Originalversion von Shadows of the Empire Anfang des Jahres als eines der ersten Spiele für das Nintendo 64 auf den Markt brachte, brach den PC-Jedis angesichts der gebotenen Grafikpracht der kalte Schweiß aus. Das würde der PC sobald nicht hinkriegen; das war mal sicher! Doch weit gefehlt: Kaum ein Jahr später katapultiert uns nun auch der heimische Rechenknecht – dank 3-D-Beschleuniger-



Wer erst mal so rot in unsrem Display auftaucht ist ein gewesener Läufer



Diesem AT-ST ist ein Licht aufgegangen

karten – mitten hinein in spektakuläre Weltraumschlachten, beamt uns auf vereiste Planetenoberflächen und verdichtet Star Wars-Atmosphäre um uns herum wie nie zuvor.

Die Story von S.o.t.E. ist chronologisch zwischen *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* angesiedelt. Sie schlüpfen in die wettergegerbte Haut Dash Rendars, eines knarzigen Söldners und Haudraufs. Im ersten Teil der Story begeben wir uns auf die Suche nach dem tiefgekühlten Han Solo, und wer den immer noch für eine Sushi-Variante und Boba Fett für die neueste Köstlichkeit von Burger King hält, geht besser schnurstracks ins Kino und schaut sich die remasterte Star-Wars Trilogie an.

In zehn enorm abwechslungsreichen Spielabschnitten, bekämpft Dash altbekannte und fast schon liebgewonnene Erzfeinde, darunter Sturmtruppler, die riesigen AT-ATs und Tie Fighter bis hin zu Sternenzerstörern. Da besonders Letzteren zu Fuß nur äußerst schwierig beizukommen ist (Vielleicht, wenn man ein Handtuch und einen Babelfisch hätte... äh... nein? Anm. des Red.....), greift Dash auf ein gut sortiertes und schlagkräftiges Repertoire an Waffen und Fahrzeugen aller Art zurück.

Ein Mußkauf für Star Wars-Freaks und alle Hard-Core-Action-Gamer

Anm. des Chefanmerkers: Und wieder ein Kandidat für eingeklammerte Anmerkungen, sechs Punkte gebe ich Dir (so langsam muß ich mal andere Satzzeichen finden).

Neben Energiestrahlern, zielsuchenden Raketen und dem fürchterlichen Disruptor, heizen wir dem Imperium mittels der Outrider, Dashs schnellem Lieblingsraumer ordentlich ein .

Uuuund Ääction!!

Die erste Mission versetzt uns auf den Eisplaneten Hoth, auf dem ein Rebellenvorposten gegen den Angriff einer Übermacht imperialer Kräfte verteidigt werden muß. Spätestens hier ist endgültig Schluß mit der betulichen Betrachtung visueller Pracht, an Bord eines Snowspeeders ist schnelles, präzises Feuern und gefühlvolles Manövrieren gefragt. Unter schwerem Beschuß tauchen wir blitzschnell zwischen einem etwas staksigem AT-ST und einem der gewaltigen AT-ATs hindurch. Während wir den AT-ST rechterhand mit Laserfeuer eindecken, gemahnt uns der freundliche Bordcomputer die Harpune abzufeuern, mittels derer unser Schlepptau zielgenau um die Beine des Kolosses zu drapieren ist. Dessen Bewegungsspielraum wird durch immer enger geflogene Spitzkehren drastisch eingeschränkt, und solcherart "umgarnt" kippt das Vieh langsam vornüber, was filmreife Explosionen zur Folge hat und kaum etwas für den Abdecker übrig läßt.

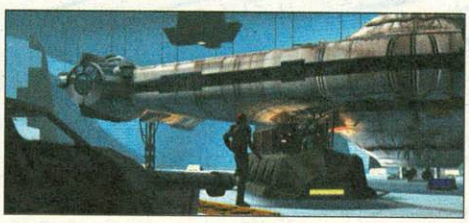
Die dritte Macht

So wie unser schweißtreibender Einsatz auf Hoth sind die meisten der zehn Spielabschnitte in mehrere Level mit scharf ansteigendem Schwierigkeitsgrad gegliedert. Diese zehn Kapitel sind nicht einfach aneinandergereiht, sondern durch eine packende Story aufeinander aufgebaut, deren Wendungen in wunderschönen Zwischensequenzen vorangetrieben werden. Im Laufe unseres Abenteuers stoßen wir auf ein großangelegtes Komplott, geschmiedet von Prinz Xizor, ein Tunichtgut und Kopf von Dark Sun, einem Verbrechersyndikat. Dessen Raffinesse bei der Manipulation argloser Mitwesen, kann sich locker mit der Bosheit Darth Vaders oder der dunklen Eminenz des Power-Tower, Red "The Chef" Trafford messen.

Anm. des Chefneurotikers: Kann mir mal einer sagen, warum alle "Neuen" immer auf mir rumhacken? Seufz...

Um dem Prinzen in die intrigante Suppe zu







he Empire

spucken, durchqueren wir die Kanalisation von Imperial City, bestreiten ein Speederbike-Rennen durch Mos Eisley und landen auf einem Raumschrottplatz, den wir jump'n'runnend auf einem Schwebezug durchqueren. In Tomb Raider-Manier versuchen wir durch genau getimte Sprünge und einen schnellen Abzugsfinger am Leben zu bleiben, während der Zug schlingernd in unverminderter Geschwindigkeit durch die unwirtliche Landschaft rast. Durch die fehlende Speicherfunktion, kann der teils happige Schwierigkeitsgrad (auch im leichtesten der vier einstellbaren Spielmodi) zu extrem frustrierenden Momenten führen. Innerhalb eines Spielabschnittes 11 mal 3 der vier Level in heldenhafter Manier erfolgreich hinter sich gebracht zu haben, um vom schier unbesiegbaren Endgegner in 30 Sekunden die restlichen vier Lebenslichter ausgepustet zu bekommen und dann beim ersten Level wieder von vorn beginnen zu müssen, kann sensible Naturen mehr als nur nerven oder empfindliche Hardware kosten; den Autor hat es um einige Nächte und eine sowieso schon etwas ältliche Tastatur gebracht... (#GRRMBL#). Dabei ist das Spiel von seiner Substanz her hochmotivierend, einer künstlichen Spieldauerverlängerung hätte es sicher nicht bedurft, um High-Tech-Rebellen vor den Monitor zu fesseln.

High-Tech rules

Und nur solche kommen in den vollen Genuß all der Features von S.o.t.E. Neben der zwingend vorausgesetzten 3-D-Card (unterstützt werden bisher 3Dfx Voodoo, Rendition Verite 1000, Permedia 2 Chipsätze; weitere folgen), sollte sich schon mindestens ein P150 im Kühlerluftstrom räkeln, sonst läßt es sich in einigen Szenen nicht mehr exakt steuern und zielen, was im Zusammenspiel mit der eingeschränkten Speicherfunktion, vor allem Gelegenheitshelden an den Rand des Nervenzusammenbruchs und noch ein Stückchen weiter bringen kann.

Eine ganz neue Dimension in die Erlebniswelt des Computerspiels bringt S.o.t.E. mit der Unterstützung von Force-Feedback-Joysticks, die Waffenrückstöße und Treffer hautnah fühlbar machen, Star Wars gefühlsecht mit Rüttelfaktor! Über jeden Zweifel erhaben und für mich das absolute Highlight des Spiels ist der großartige Soundtrack. Statt ewig gleicher 0815-Techno-Berieselung oder ausgelutschter Gähn-Gitarrenriffs bläst uns ein riesiges Orchester den klassischen John Williams-Soundtrack in Red Book-Audio und bei entsprechender Hardware auch in Dolby-Sorround durch die Gehörgänge direkt ins Dramatikzentrum zwischen Großhirn und Rückenmark! Da paßt einfach alles, und im Duett mit den bombastischen Star Wars Soundeffekten und der wirklich beeindruckenden Grafik wird über Monitor und Lautsprecher massenweise atmosphärisch hochaufgeladener Spielspaß ins Computerzimmer geschaufelt.

Ein Muß für PC-Jedis

Zu den Schattenseiten von S.o.t.E. gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Die Benutzerführung ist etwas zu "konsolig" geraten, Menüs, auf die man nur ganz zu Anfang zugreift und die man nur über einen Abbruch und Neustart des Spiels wieder erreicht, müssen nicht sein. Auch warum bei aller HighTech-Unterstützung die zusätzliche Achse des MS-Sidewinder nicht belegt werden kann oder warum die Sensitivität der Mausreaktion nicht einstellbar ist, bleibt unverständlich. (P)



Diesem Herrn werden wir kein ABO abkaufen, es sei denn, er käme von der PC Power

Shadows of the Empire

Alternativen:
Rebel Assault 1&2
LucasArts ● ca. 30-60 Mark

X-Wing vs. Tie-Fighter
LucasArts ● ca. 90 DM

Ins Kino gehen und Star Wars 1-3 am Stück reinziehen

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 DM

Minimum:
P133 16 MB Ram, SVGA; Win95

Pro
Tolle Grafik
Abwechslungsreiches Gameplay
Authentische Star Wars-Atmosphäre

Kontra
Etwas umständliche Benutzerführung
Fehlende Speicherfunktion für Gelegenheitsspieler

Spiel-/Dauerspaß:	**47 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**20 von 20**

Action
Total: 92

REVIEW

NHL 98



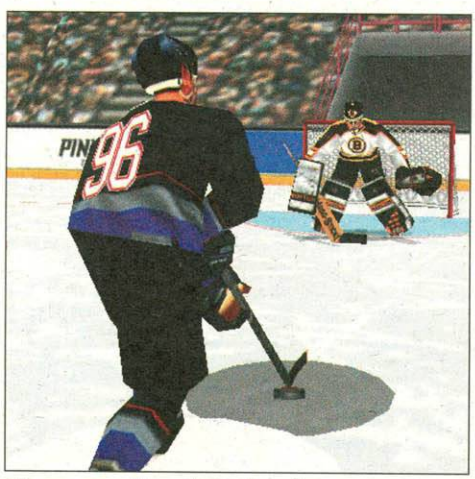
Nico Winkelhaus legt Schlittschuhe und Schutzhelm an und gönnt sich die neueste Version der NHL Hockey-Reihe.

Es gibt mehrere Arten von Spielen: Einige sind schlecht gemacht, andere kurzzeitig kurzweilig, aber auf Dauer zu langweilig. Gute Titel werden von mir zwar gerne gespielt, fliegen aber aus Platzgründen nach einigen Wochen von meiner Platte. Und dann gibt es Spiele, die man, allem Terminstreß zum Trotz, immer wieder genießt. Viele sind dies nicht, aber definitiv dazugehörig fühlen darf sich die *NHL Hockey*-Serie.

NHL-Hockey-History

Anno 1993 erblickte die erste PC-Version von NHL Hockey die strahlenden Augen der Käufer. Ein Jahr später kam die CD-Version mit schöneren Menüs und kleinen Videos als Bonus, am eigentlichen Spiel wurde nichts verändert. Nicht so bei *NHL 96* ein weiteres Jährchen später: Die neue Grafiktechnik namens "Virtual Stadium" erlaubte freies Plazieren der Perspektive. Aus einem Dutzend teils guter, teils unübersichtlicher Kameras konnte der Spieler wählen; vorbei waren die Zeiten der 2-D-Grafik. Nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch war *NHL 96* reizvoller als seine Vorgänger: Doppelpässe und angetäuschte Schüsse gelangen im Nu. Spätestens da galt NHL Hockey als bestes Sportspiel.

Demnach konnte EA Sports mit *NHL 97* eigentlich nicht viel falsch machen. Doch – Pustekuchen! Die Verkaufsversion war – völlig ungewohnt für Spiele dieses Labels – mit Bugs verseucht. Torhüter wollten ihren Kasten partout nicht verlassen, Angreifer schossen bei Alleingängen lieber gegen die Stirnbande als in Torrichtung, Pucks flogen des öfteren außer Sichtweite, und Querpässe waren auf einmal schwer zu schlagen. *NHL 97* machte zwar Spaß, war aber nicht der erhoffte Superhit.

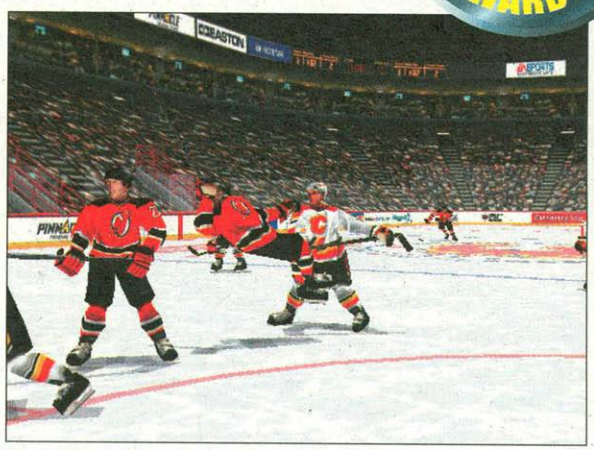


Mann gegen Mann beim Penalty

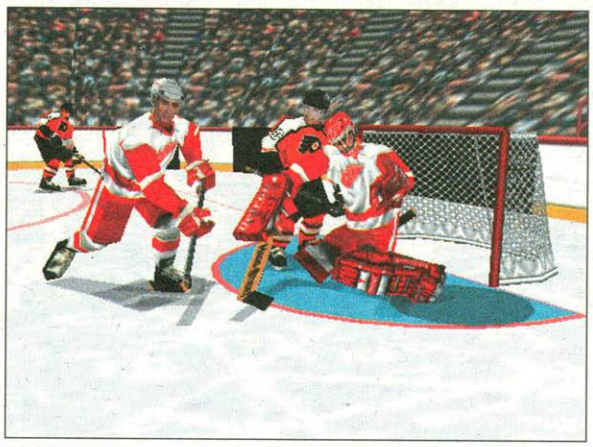
Neues Spiel, neues Glück?

Eigentlich können die kanadischen Entwickler in den letzten Monaten nur dazugelernt haben, denn so viele Beschwerdebriefe wie nach dem Release von NHL 97 hat man im Hause EA Sports wohl nie zuvor bekommen. Damit der Ruf als Referenzprodukt-Macher wiederhergestellt wird, hat man sich wirklich Mühe gegeben. Denn alle Kritikpunkte wurden bei dem neuesten Werk, NHL 98, ausgebügelt. Der Goalie darf wieder munter sein Tor verlassen und, sofern Sie das wirklich wünschen, von Ihnen in allen Situationen gesteuert werden.

Anm. des Chefhuskies: Auch nach dem Spiel beim Bodycheck mit der Partnerin?



Sie sehen: Eishockey ist nichts für zarte Gemüter



Hier deutlich zu erkennen: die realistischen Texturen für die Spielergesichter

Das Paßsystem ist wieder so herrlich unkompliziert wie in *NHL 96* und gestattet schöne Kombinationen am laufenden Band. Überhaupt können Sie die Hockey-Cracks jetzt viel genauer dirigieren. Statt der bisherigen zwei Knöpfe sind nun vier zu bedienen. Der erste dient im Puckbesitz zum Schießen, in der Verteidigung zum Checken. Mit Button 2 wird gepaßt bzw. zum nächsten Spieler gewechselt. Der dritte Knopf aktiviert den Spurt, nützlich vor allem gegen den Computer, weil dieser dann so schnell nicht nachkommen kann.

FÜR MICH DAS BESTE SPORTSPIEL ÜBERHAUPT!

Neu ist die Spezialbewegung, die Knopf 4 bei Puckbesitz aktiviert. Vergleichen kann man das schon für NHL 97 geplante Feature mit den "Special Moves" in Prügelspielen. Einige NHL-Stars können damit gefährliche Schüsse abfeuern, zum Beispiel aus der Drehung. Führen Ihre Schützlinge gerade nicht den Puck, schmeißen sie sich bei Knopfdruck gegen den Schuß des Gegners. Auch der Torhüter kann jetzt genauer kommandiert werden. Wenn Sie es wünschen, schmeißt er sich hin und faßt über den Puck, um ein promptes Bully zu erwirken; früher ließ er sich damit ordentlich Zeit.

Anm. des Cheflästerers: Dieses prompte "Bully" heißt nicht zufällig Oliver Menne? Der schmeißt sich nämlich auch hin, wenn er das liest, und wird bei nächster Gelegenheit einen gewissen Chefanmerker überrollen.

Bevor Sie loslegen, sollten Sie einige Voreinstellungen treffen. Zunächst müssen Sie

sich sinnigerweise für eine Mannschaft entscheiden. Zur Wahl stehen alle Teams der National Hockey League sowie einige Nationalmannschaften. In letzteren finden sich aber leider Phantasiespieler, da EA sich "nur" die NHL-Lizenz gönnte. Lediglich Köln-Export Uwe Krupp steht in der Aufstellung (wobei unser Bundestrainer froh sein dürfte, wenn "Uns Uwe" wirklich in der Nationalmannschaft wäre. Der Red.....). Als nächstes an der Reihe ist der Spielmodus: Welcher darf es sein? Penalty-Schießen, Freundschaftsspiel, Turnier, Play-Off oder gleich eine Saison? Diese enthält wahlweise 25 oder 82 Partien und kann mit mehreren menschlichen Teilnehmern ausgetragen werden; ein Paßwort schützt vor unbefugten Änderungen.

Apropos Änderungen: Spielerwechsel gehen bequem vonstatten; wer möchte, kann auch gleich seinen eigenen Sportler basteln (siehe Kasten). Um Spielunterbrechungen zu verringern, deaktivieren Sie auf Wunsch Eishockeyregeln wie Abseits, 2-Linien-Paß oder Icing und überlassen dem Computer die Reihenwechsel. Ebenso abstellbar sind Verletzungen und Prügeleien, die leicht reizbare Sportler vereinzelt anzetteln. Weiterhin ermöglichen die Optionen, die Strenge des Schiedsrichters festzulegen. Pfeift der Unparteiische bei jedem Rempler ab, verändern Sie kurzerhand seine Empfindlichkeit.

Tolle Taktik

Das einzige, was NHL Hockey bislang fehlte, war ein Taktikmodus. Richtige Spielstrategien konnten nicht bestimmt werden. Zwar gelang es Profis mit etwas Gamepad-Gespür, die Mannschaft offensiv oder defensiv auszurichten, echte Taktiken waren das aber nicht. Nun ist auch das letzte große Manko ausgetilgt. Taktiker tummeln sich schon vor Spielbeginn in den Strategie-Menüs und verändern die Voreinstellungen. Getrennt in Angriff und Verteidigung, sind drei Punkte veränderbar. Spielen Sie lieber defensiv und riskieren nicht zuviel, stellen Sie den "Druck" auf ein Minimum; andernfalls verschieben Sie den Regler auf eine höhere Stufe und schenken den offensiven Strategien mehr Bedeutung.

Die "Angriffs-Zone" umfaßt mehrere Spielzüge, zum Beispiel die in *NHL 96* sehr erfolgreiche Strategie "Zug vors Tor", wo der Center einen von außen gespielten Puck direkt vor dem Tor volley nimmt. Deutlich schwieriger ist ein solcher Schuß zu versenken, wenn eine andere Angriffstaktik eingestellt ist. Die Wahl zwischen Mann- und Raumdeckung sowie anderer Defensiv-Taktiken überläßt man Ihnen im Punkt "Verteidigungs-Zone". Wichtig ist auch der dritte Punkt: "Power Play".

Anm. des Chefwerbers: Haben die 'ne Anzeige gebucht, oder wieso stellst Du das jetzt so heraus (Gruß nach Bayern!)?

Wollen Sie von der Überzahl lieber durch coole Kombinationen profitieren, oder versuchen Sie Ihr Glück in Distanzschüssen, und das, so oft es geht? Alles ist möglich in der umfangreichen, aber nicht zu komplexen Strategie-Funktion. Selbstverständlich müssen Sie sich nicht auf Ihre strategischen Vorausplanungen verlassen; die Taktik ist auch während einer Partie jederzeit veränderbar. Nützlich vor allem dann, wenn man kein Mittel findet, die Abwehr des Gegners zu knacken.

Deutsche Labertasche

Im Spiel angekommen, begrüßt Sie ein deutscher Kommentator. Sie haben richtig gelesen, auch die Spielkommentare wurden eingedeutscht. Sehr abwechslungsreich sind sie nicht gerade, aber das wäre auch zuviel verlangt, schließlich gab es bislang in keinem Sportspiel den ultimativen Kommentatoren. Dennoch hinkt die deutsche Version der amerikanischen hinterher. Im Originalton wechseln sich zwei Sprecher ab: Der eine kommentiert die Spielzüge, der andere informiert gelegentlich mit kleinen Geschichten über Spieler, die sich gerade für das Bully bereitmachen. Ansonsten sind die Sounds umwerfend: Das Publikum jubelt frenetisch bei Erfolgen der Heimmannschaft und buht bei Gegentoren, dazu gesellen sich passende Fangesänge zum Heimteam. Das Gefühl, im Stadion zu sein, verstärken auch die zahlreichen unterschiedlichen Musikstücke während der Spielunterbrechungen.

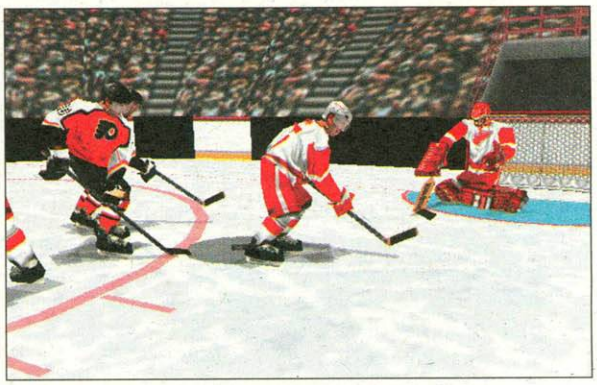
Keine weltbewegenden Verbesserungen erfuhr die Grafik, aber immerhin wurde sie zugunsten der Geschwindigkeit leicht optimiert. Immer noch spektakulär: die realistischen Texturen der Spielergesichter. 3Dfx-Kartenbesitzer verabschieden sich endgültig von ruckeligen Spielzügen, da von nun an alle EA Sports-Titel den Voodoo-Chip unterstützen. Lediglich bei Auswechslungen stockt das Spiel ein wenig.

In Sachen Bedienung übertrumpften sich die Programmierer ein weiteres Mal. Irgendwie logisch: Wer jahrelang nur Eishockeysimulationen programmiert, muß im Laufe der Zeit die optimale Steuerung gefunden haben. Die CPU-Cracks steuern sich einfach wunderbar. Etwas schade: Das zweimalige Drücken in die entgegengesetzte Richtung sorgt nicht mehr für einen sofortigen Stopp des sprintenden Spielers – es geht aber auch ohne.

Die Verpflichtung von Marc Crawford, seines Zeichens erfolgreicher Coach der Colorado Avalanche, als Berater hat sich also ausgezahlt: NHL 98 sieht nicht nur schöner aus und klingt realistischer als seine Vorgänger, auch spielerisch wurde vieles veredelt – was die Meßlatte für die künftigen Versionen natürlich in die Höhe schraubt. Ich frage mich wirklich, was bei *NHL 99* noch bedeutend besser werden soll. Auch wenn die Menüs noch einfacher zu bedienen sind und die Online-Hilfe die wichtigsten Hinweise parat hat: Einsteiger müssen erst ein wenig üben, bevor der Spaß losgeht. Trotz der drei Schwierigkeitsstufen bleibt auch das neue *NHL Hockey* kein leicht zu erklimmendes Sportspiel für zwischendurch. Auf Dauer motiviert aber kein anderes Programm in diesem Genre so lange, was nicht zuletzt am tollen Ligamodus mit seinen umfangreichen Statistiken liegt. Für mich das beste Sportspiel überhaupt!



Ob der Philadelphia-Mann den Puck versenken kann? (Seit wann reimen sich meine Bildunterschriften? Anm. d. Red.....)



Warum macht der Torwart hier die Beine breit?

NHL 98

Alternativen:
Alle Vorgänger
NHL Powerplay Hockey 96
Virgin ● nur als Import erhältlich

Hersteller: EA Sports
Preis: ca. 90 Mark

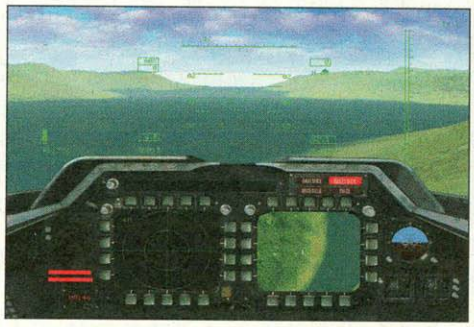
Minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Traumhafte Steuerung
Tolle Grafik
Viel Atmosphäre

Kontra
Schwierig für Einsteiger

Spiel-/Dauerspaß:	**47 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**19 von 20**
Sound:	**18 von 20**

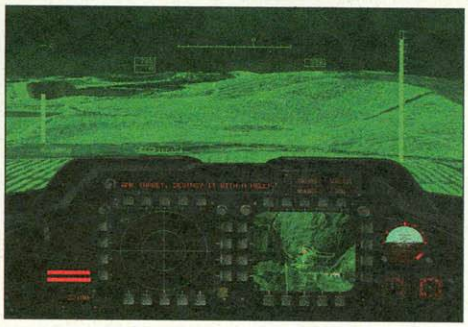
Sportspiel
Total: 92



Ruhige See ist bei der Landung auf dem U-Boot stets von Vorteil



Alles fest im Blick behält man dank des übersichtlichen Cockpits



Mit dem Nachtsichtgerät sind im Dunkeln alle Katzen grün

AHx-1

Martin Mirbach schwebt über den Wolken.

Das ist schon so ein Ding, der geheime Kampfhubschrauber *Ahx-1*, auch Viper genannt. Klein und gemein, wendig und bis an die Zähne bewaffnet, kann er angeblich sowohl auf einem U-Boot als auch unter einem Stealth-Tarnkappenflieger in jedes Krisengebiet der Erde verfrachtet werden und dort die Probleme auf seine Art lösen. Im Zuge seit Jahren grassierenden Flugfiebers unter den Spielefans hat sich GT Interactive nun entschlossen, dem Gefährt eine Hauptrolle in seinem neuesten Game zu geben. Falls Sie jetzt einen reinen Shooter á la *Extreme Assault* erwarten, sollten Sie allerdings vorab noch ein paar Flugstunden buchen. Denn Ahx-1 geht in eine ganz anderer Richtung.

Einsteigen, anschnallen, abfliegen

Obwohl man mittels der massenhaft vorhandenen Voreinstellungen große Teile des Spiels den eigenen Bedürfnissen und Fähigkeiten anpassen kann, handelt es sich doch eine reinrassige Heli-Sim. Auch wenn Sie im Arcade-Modus das Action-Element stark betonen (und somit die Kollisionsabfrage angenehm tolerant ausfallen lassen, die Landung automatisieren, die Waffenvorräte unerschöpflich machen, usw.) werden Sie sich doch an die im Genre übliche, sehr komplexe Steuerung gewöhnen müssen. Zum Glück gibt es verschiedene Trainings, in denen Sie die wichtigen Funktionen des Spiels erlernen und ohne nennenswerte Gefahr für Leib und Leben ausprobieren können. Anschließend geht's dann zu brenzligen Aufträgen in so einladende Gegenden wie den Libanon, Kolumbien, oder dem russischen Hinterland. Vom Drogenkartell bis zur mobilen Scud-Basis stürzen Sie sich auf alles, was die Menschheit bedroht, Flugverhalten und Authentizität der Einsätze wurden sogar von israelischen Spezialisten verfeinert.

Grafisch gehört Ahx-1 ganz sicher nicht zum Besten, was der Markt zu bieten hat. Zwar wurde das komplette 3-D-Terrain nach militärischen Aufklärer-Photos modelliert, leider sieht das Ergebnis weder so gut aus, wie man es sich wünschen würde, noch läuft es auf einem Standard-Rechner absolut flüssig. Sehr ordentlich und stimmungsvoll sind dagegen die vielen Videos ausgefallen, die zusammen mit Sprachausgabe und Sound unserer (englischen) Testversion wenigstens für ein gutes Feeling sorgten. Ob es eine deutsche Version des Spiels geben wird, stand bei Redaktionsschluß noch in den Sternen.

Gibt's auch besser

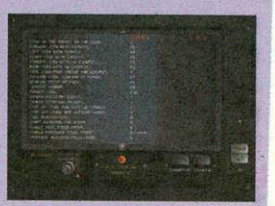
Was ist also neu an Ahx-1? So recht will mir da nichts einfallen, zu sehr orientiert sich das Spiel an seinen großen Vorbildern innerhalb des Genres. Leider werden deren Performance, Optionen und Spielspaß weder erreicht, noch gar übertroffen. Wer dieses Spiel als akribische, möglichst realitätsnah nachempfundene Heli-Sim kauft, wird daher sehr wahrscheinlich enttäuscht sein. Er sollte unbedingt zu den bekannten Alternativen greifen. Kann man sich jedoch mit diesen Abstrichen abfinden und will in erster Linie ein komplexes Action-Spiel, so sollte man Ahx-1 ruhig einmal antesten. Allerdings: Neuigkeiten gibt's nicht, die Bereitschaft zu einer längeren Anlaufphase und einen sehr schnellen Rechner sollte man unbedingt mitbringen. (P)

Drumherum...

...kann man in jeder Art Flugsim eine ganze Menge einstellen. Nicht anders beim Ahx-1:



Die Grafikdetails sollte man nur bei entsprechender Hardware hochsetzen



Individuelle Tastaturbelegungen gehören in diesem Genre zum Muß



Bei nachsichtigen Einstellungen macht der Arcade-Modus Freude



Urlaub in Kolumbien? Mit dem Ahx-1 kein Problem...

AHx-1

Alternativen:
Longbow Gold
Jane's/EA ● ca. 100 Mark
Tunderhawk 2
Core ● 99,95 Mark
Silent Thunder
Sierra ● ca. 100 Mark

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 120, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Interessante Missionen
Guter Arcade-Modus

Kontra
Grafisch nicht top
Keinerlei Innovationen

Spiel-/Dauerspaß:	33 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	15 von 20

Flugsimulation
Total: 66

RATIO-DESIGN GMBH

ACTION pur!

CE

HIGH-SPEED MIT DER NEUEN LENKRADGENERATION „DESTINY“ VON VIDIS.

159,00 DM
mit 12-Monats-Garantie

Hier zeigt es sich, wer wie ein Profi fahren kann. Grand-Prix-Fingertipp-Schaltung am Lenkrad plus Gas- und Bremspedal. Im Rausch von Dynamik und Geschwindigkeit auf's Ganze gehen. Reaktionsvermögen ist gefragt. Kurven schneiden und überholen, eine Frage der Nerven. Lenken, Gasgeben, Bremsen, Schalten in Perfektion – hautnahe Grand-Prix-Realität.
Mit „Destiny“ –
weit über ein PC-Spiel hinaus.

„Destiny“ ist mit allen beliebten PC-Rennspielen kompatibel. Optimaler Kontakt zu jedem Joystickport.
Das ergonomische und funktionale Design macht den Fahrspaß komplett. Sicher in der Hand für das entscheidende Feeling. Stark, die Möglichkeit zur Flugsimulation. Abheben mit den integrierten 8 Aktionstasten und dem 8-Wege-Steuerkreuz.
„Destiny“ –
mehrfacher Spaß ohne Ende.



PlayStation · NINTENDO 64 · PC destiny

Empfohlen von der Computer-Bild 8/97



WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
VIDIS **Telefon 040 / 51 48 40-0 • Fax 040 / 51 48 40-40**

COUPON „Destiny“. Jetzt im Fachhandel oder direkt bei Vidis.
Ich finde „Destiny“ super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich kein Fachhändler in meiner Nähe befindet. Coupon einsenden.
Ich bestelle ..... Stück zum Preis von 159,00 DM je Stück
+ 6,95 DM Versandkosten (Nachnahme).
Ausführung PC, auch für PSX und N64 lieferbar.
(Bitte Ausführung angeben.....)
Name .....
Straße .....
PLZ/Ort .....
Unterschrift/Datum/

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg • Telefon 040 / 51 48 40-0 • Fax 040 / 51 48 40-40

Leviathan – The

Ein Spiel wie ein Fluß. Michael Trier machte sich auf, mal mit dem Strom zu schwimmen – es blieb ihm gar nichts anderes übrig...

The Logic Factory. Hier wird nicht etwa Logik produziert, obwohl die Welt es bitter nötig hätte. Nein, hier produziert man ab und an mal ein Computerspiel. Nicht daß die Spieledesigner in der Factory fauler wären als in anderen Spieleschmieden, nur feilen die Entwickler hier so lange an ihren Werkstücken, bis unverwechselbare Kleinode entstehen. So wurde 1996 *Ascendancy* ausgeschickt, den Geschmack des Publikums auf die Probe zu stellen. Die Fachleute vergaben prompt den Titel "Strategiespiel des Jahres", die Kundschaft riß das Spiel 250 000 mal aus den Händlerregalen. Für ein Debut-Werk sensationell. Was das mit *Leviathan* zu tun hat? In Leviathan wird die Linie von Ascendancy weitergeführt. Stilistisch und spielerisch sind sich die beiden so nahe, wie ein Echtzeit- und ein rundenbasiertes- Strategiespiel sich nur sein können.

Anders als andere

Leviathan ist damit anders, als alle anderen Echtzeitstrategiespiele. Es läßt sich kaum vergleichen mit Warcraft, C&C und Co. Statt einzelne Einheiten – Floater geheißen –oder Gruppen von Floatern, direkt vermittels linker Maustaste zu markieren und zu einem beliebigen, mit einem zweiten Linksklick ausgewählten Punkt in Bewegung zu setzen, werden Befehle über Clangebäude oder Aufgabenstellungen erteilt. Das sieht dann etwa so aus, daß im Falle eines feindlichen Angriffs, das Gebäude eines kämpfenden Clans angewählt wird, dessen Mitglieder dann über ein Aufgabenmenü, wahlweise zur Verteidigung einer eigenen Struktur oder zum direkten Gegenangriff dirigiert werden.

Bauliche Aufgaben erledigen die Arbeiter, die Ur- Floater. Sie errichten Clangebäude und Maschinen aus Tone, dem Quell allen Lebens. Die phantastischen Maschinen dienen der Verteilung und spezifischen Aufbereitung dieses Grundelements, daß in kristallisierter Form den Dojos, den Behausungen der Kämpfer als Energie dient. Durch skurril wirkende Raffinerien kann es auch in strukturierter Form gewonnen werden, in der es dann als Baumaterial zur Verfügung steht. Für die Clans mit magischen Fähigkeiten, dient Tone als Trägersubstanz ihrer vielfältigen und gewaltigen Talente.



Der ewige Tanz

Doch wie kamen die Floater in die Welt und worum dreht sich ihr ewiger Tanz ums Tone? Am Anfang gab es eine Insel im Raum. Auf ihr entwickelte sich eine magische Rasse, die Floater. Die Floater kannten kein Ziel, außer dem der Vervollkommnung ihrer Existenz. Da alles, was sie brauchten, im Tone war, ihre Zivilisation, ihre Vergangenheit, und ihre Zukunft, näherten sie sich einem Zustand der absoluten Harmonie. (Erinnert mich an unseren Chefbrauer, der sich in der Grolsch-Brauerei hat einschließen lassen. Anm. d. Red.....)

Was die Floater in ihrer Selbstfixiertheit nicht wußten war, daß es außer ihnen noch ein Wesen gab, das vom Tone durchs All getragen wurde – den Leviathan. Der Leviathan bemerkte in seiner Allmacht die kleinen Floater zunächst gar nicht. Als diese aber immer mehr Tone verbrauchten, ließ der Leviathan in seinem furchtbaren Zorn das Universum erbeben – und die Floater waren einmal. Als sich nach urlanger Zeit der Staub der Zerstörung allmählich lichtete, blickten die Sterne auf vier überlebende Rassen von Floatern, die nach diesem Schock, zur Entwicklung gezwungen, sich aufmachten, das Böse an sich, den mächtigen Leviathan zu bekämpfen und am Ende vielleicht sogar zu siegen.

Gemeinsam sind wir stark

Leider ziehen die Floater dabei nicht immer am selben Strang. Auch unter ihnen, die früher Eins waren, gibt es territoriale Auseinandersetzungen. über ein Diplomatie- und Handelsmenue kann der Spieler strategische Bündnisse mit den anderen drei Rassen schließen, Rohstoffe austauschen oder die Handelsbeziehungen abbrechen und offene Feindschaft demonstrieren. Letztendlich aber muß das Ziel sein, den gemeinsamen Feind, den



Die Landschaften kommen surrealistisch daher



Der Monitor kann gar nicht groß genug sein

Tone Rebellion



Diese Hände gehören zu einem magischen Artefakt



Beim Untermieter brennt noch Licht

Leviathan zu vernichten. Zu diesem Zweck müssen magische Artefakte gesammelt werden, die wiederum mit magischen Orten in Zusammenhang stehen.

Richtig angewandt, öffnen sie bisher verschlossene, magische Brücken zu anderen Inseln oder machen den Weg frei zur Entdeckung weiteren, geheimen Wissens, daß für den Sieg über den Leviathan unbedingt nötig ist. über diese Brücken sind die Inseln das ganze Spiel über miteinander verbunden. Es gibt also keine abgeschlossene Levelstruktur! Sie können zu jedem Zeitpunkt des Spiels wieder auf ihre Startinsel zurückkehren, ja, werden es sogar müssen. Da Einheiten nicht beliebig produziert werden können, sondern ihre Verfügbarkeit von einem sehr sensiblen Gleichgewicht, aus Vorgehensweise und Produktionsbedingungen abhängt, besteht eine starke Bindung zu ihnen.

Ihre Floater gewinnen an Stärke und Erfahrung, über eine wachsende Zahl von Hitpoints wachsen ihre Defensivfähigkeiten und sie können auf jeder der entdeckten Inseln eingesetzt werden. Nur sollten Sie sie nicht zu weit von ihrem Dojo, ihrem Ausbildungszentrum einsetzen, da Sie dorthin zurückkehren, um sich mit kristallisiertem Tone aufzutanken und zu kurieren. Aber selbst die einmal gebauten Gebäude und Maschinen müssen nicht an ihrem ursprünglichen Platz bleiben. Sofern genug magisches Tone vorhanden ist, können die Gebäude an einen anderen, nun strategisch günstigeren Ort teleportiert werden. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß sich dieser Ort im Strahlungsgebiet, des von Ihnen kontrollierten Tone- Flusses befindet, der über Tone- Verteiler reguliert wird.

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen

Da Leviathan anders funktioniert als andere Spiele des Genres, ist ein gewisse Einarbeitungszeit nötig. Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, wählen Sie zu Beginn am besten die kleinste von drei möglichen Spielgrößen. So läßt sich die Anzahl der im Spiel befindlichen Inseln variieren, zusätzlich läßt sich der Schwierigkeitsgrad vierfach einstellen. Mit Hilfe der Online-Hilfe werden sie nach einiger Zeit des Probierens hinter die Funktionen der Spiel- und Bedienungselemente kommen und ein eigenes Gefühl für die Balance entwickeln, die notwendig ist, um in der Welt von Leviathan erfolgreich zu sein. Überhaupt spielt Gefühl bei Leviathan eine entscheidende Rolle.

Durch die phantasievollen Grafiksets und die wunderbaren, ambienten Soundkaskaden, schafft Leviathan eine Spielewelt von einer atmosphärischen Dichte, die Ihresgleichen sucht. Hier ist der Redewendung "in ein Spiel eintauchen" ruhig wörtlich zu nehmen. Den begehrten Power-Platin-Award jedoch verpaßt Leviathan – aus maßgeblich zwei Gründen: Zum einen wird das Spiel mit der Zeit doch etwas unübersichtlich. Es ist einiges an Klickerei nötig, um sich über die Geschehnisse auf den verschiedenen Inseln ständig auf dem Laufenden zu halten. Zum anderen kennen wir die Grundzutaten von Leviathan schon aus Ascendancy. Das Spiel ist zwar kein zweiter Aufguß, aber der Innovationspreis bleibt, zumindest was die Präsentation betrifft, doch im Trophäenschrank von Ascendancy .

Für Leute, die eher auf einen Action-Quickie in der Mittagspause stehen oder von einem Spiel die Zugriffszeit einer Festplatte erwarten, gibt es sicher geeignetere Kandidaten. Etwas Geduld muß man schon mitbringen, bis sich das Spielprinzip erschließt, aber dann wird's noch mal so schön. Spieler, die die strategischen Elemente bevorzugen oder ansonsten eher Runde um Runde Weltraum und Phantasiereiche erkunden, werden den Floatern und ihrem Kampf sicher schnell verfallen.

Leviathan – The Tone Rebellion

Alternativen:
Die Akte Europa
Virtual X-citement ● ca. 100 Mark

C&C: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 100 Mark

Ascendancy
The Logic Factory ● ca. 60 Mark

Hersteller: The Logic Factory
Preis: 99.95 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, WIN95

Pro
Sehr atmosphärisch
Gute Story
Toller Sound
Viele Spieloptionen

Kontra
Bedienung gewöhnungsbedürftig
Stellenweise etwas unübersichtlich

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	18 von 20

Strategie
Total: 84

F1 Manager Professional

Klaus Trafford mußte wieder Manager spielen und nahm ein weiteres Mal im Chefsessel der Formel 1-Bosse Platz.

Ich geb's offen zu, ich wollte das Teil nicht testen. Nein, nie, nicht. Um Himmels Willen, denken Sie jetzt nicht, ich hätte den 96er F1-Manager nicht gemocht, ganz im Gegenteil. Aber ich wußte genau, wie ich vorgehen würde; mich nämlich wie ein Aasgeier auf das Programm stürzen und eher nach Bugs statt nach neuen Inhalten suchen. Aus diesem Grund hatte ich bereits das Preview im letzten Heft dem Kollegen Richter überlassen, und in der Tat zeigte sich dies ganz und gar nicht benutzerfreundlich und reagierte einige Male sogar mit Absturz. Ich rechnete also mit dem Schlimmsten – und wurde dann zum Glück eines Besseren belehrt...

Wo sind eigentlich die Bugs?

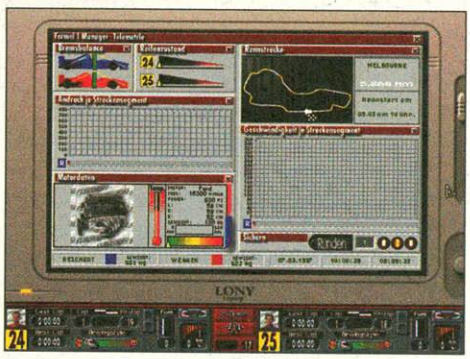
Der F1 Manager Professional zeigte sich bei unserer Beta-Testversion außerordentlich stabil, lediglich beim Start unter Windows 95 gab's einen kleinen Hänger (aber das liegt wohl eher an den kleinen Programmen, die bei mir im Hintergrund laufen. Deshalb an dieser Stelle gleich die Warnung: Schalten Sie alles aus, was eventuell Speicher fressen könnte oder spielen Sie direkt von DOS aus, wenn Sie keine Lust haben, auf Ihren sagenhaften Lieblingsfrauenerotikbildschirmschoner (38 Buchstaben, Markus!) zu verzichten. Auch über die Tatsache, daß der Manager 80 MB auf der Festplatte benötigt, wollen wir hier mal hinwegschauen. Entscheidend war und ist ja die Frage: Gibt es die In-Game-Hilfe? Sind alle Bilder und Icons vorhanden? Wird das Spiel zwischendrin stoppen? Die Antworten: Ja, ja und nein! Mit anderen Worten: Software 2000 hat aus seinen Fehlern gelernt, und wie ich vor Ort feststellen konnte, wurde das Verkaufsmaster erneut einem sehr strengen Testverfahren unterzogen. Damit's nachher ja keine Schelte von *Playern* gibt, die auch mit *Games* zu tun haben.

Was ist eigentlich neu?

Nachdem diese Frage geklärt war, konnte ich mich endlich dem eigentlichen Spiel zuwenden. Mir fiel wieder das Zitat des Kollegen ein: "Viel hat sich nicht verändert..." Okay, der Junge konnte ja längst nicht alles bewundern, sonst hätte er vermutlich ergänzt: "...aber das, was sich verändert hat, ist entscheidend". Im Gegensatz zum Vorgänger mußte man aus rechtlichen Gründen diesmal auf die Originalnamen und Bilder der Akteure verzichten; es besteht aber neben dem Import eigener Bilder und der freien Namensgebung die Möglichkeit, die Originaldaten aus dem F1 Manager zu übernehmen.



Bereits im Setup wird deutlich, daß sich im Vergleich zum Vorgänger doch so einiges getan hat



In diesem Menü können Sie nach dem Rennen u.a. nachprüfen, wie schnell Ihre Mannen gefahren sind

Einige Hintergrundbilder sind gleich geblieben, andere wurden optisch verfeinert und kommen, vor allem im Fertigungsbereich, besser daher denn je. Zudem kann man jetzt viel mehr an seinen Rennwagen "rumbasteln", muß sich aber, auch das ist neu, dabei an die FIA-Richtlinien halten, die immer wieder neue Maße für Fahrzeugteile vorschreiben. Auch in Sachen Menü wurde sehr viel getan. Neben neuen Funktionen und neuen Managermöglichkeiten, deren Aufzählung einfach zu lange dauern würde (außerdem legen Sie sich das Spiel ja eh zu!), gibt es zu fast jedem Bild eine erklärende Hilfe per Mausdruck, erkennbar jeweils an dem Fragezeichen unter dem Cursor. Super!



Die wichtigsten Neuerungen auf einen Blick

- Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler gleichzeitig am Rechner
- Optimierte 3-D Darstellung des Rennens
- Integrierter Editor
- Reglementänderungen mit Kontrollen im Rennen
- Speicherbare Presets für alle Strecken
- Kompletter Wagenumbau auf der Rennstrecke möglich
- Gezielter Einsatz von Testfahrern
- Windkanal mit speicherbaren Testergebnissen
- Frei einstellbare Fahrzeugmodul-Eigenschaften
- Designverbesserung durch Einsatz von Erfahrungspunkten
- Symbole warnen vor kritischen Situationen
- Motorprüfstand mit Optimierungsmöglichkeiten
- Aufbau eines eigenen Entwicklungszentrums mit frei positionierbaren Gebäuden
- Aktuelle Meldungen über Zeitung und Fax
- Erweiterte Statistik (Teamstatistik, Saisonrückblick)

Natürlich wurde auch bei den Rennstrecken nicht gespart, und natürlich auch nicht bei den Statistiken aus den Jahren 95 und 96 (man muß sich halt nur die "richtigen" Namen dazu denken, was nicht weiter schwer ist, die Daten, u.a. mit den besten Zwischenrundenzeiten auf den einzelnen Kursen, stimmen auf jeden Fall). Für Rennsportfans also eine Fundgrube interessanter Fakten. Das ebenfalls optimierte Rennen bietet dann wieder verschiedene Kameraeinstellungen und all jene Features, die man bereits vom Vorgänger kennt, jedoch bedarf es hier einer gewissen Hardware, damit das Ganze auch schön flüssig rüber kommt.

Viel, fast schon zu viel

Ohne Handbuch ist nix drin – das Ding umfaßt so um die 100 Seiten, reichlich bebildert und gut erläutert, und ich kann nur jedem empfehlen, da vor dem Spielstart reinzuschauen. Sonst wird man vielleicht sehr erstaunt sein, weil man einen Vertrag mit einem Reifenhändler nicht direkt unterschreiben kann, sondern zunächst einmal... ach nein, finden Sie das mal schön selbst raus. Bis zum 9. März, dem ersten Rennen, sind's ja vom Start weg noch etwas über zwei Monate. So umfangreich das Handbuch, so vielschichtig auch die spielerischen Möglichkeiten, und genau das störte mich anfangs dann doch etwas. Man weiß, selbst als genreerfahrener Spieler, erst nach einer langen Eingewöhnungszeit und nach vielem Hin- und Hergeklicke, wo es eigentlich langgeht. Es sei denn, man hat vorher eben besagte 100 Seiten gelesen, aber mal ehrlich:



Wer macht das schon? Vielleicht hat es Software 2000 in diesem Punkt etwas zu gut gemeint – aber schön, andere Spieler mag diese Komplexität freuen. Vielleicht sind mir inzwischen aber auch Drei-Stufen-Modelle lieber oder es fehlten mir einfach die erotischen Comics, was weiß ich...

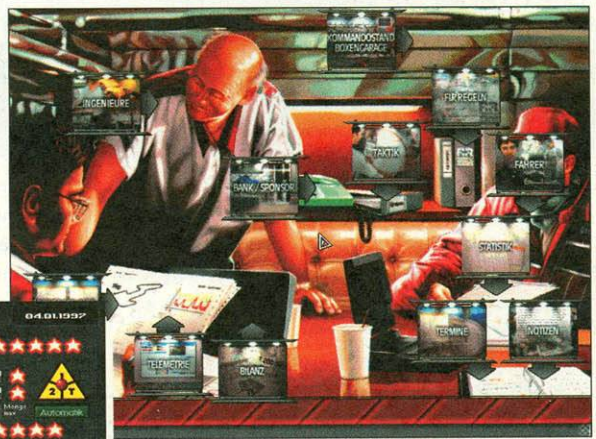
Wie dem auch sei, ich hab's in der Wertung unberücksichtigt gelassen, weil die Realität ja auch nicht anders aussieht. Und das ist der F1 Manager Professional wirklich: Realistisch bis ins Detail. Etwas, wodurch schon der Vorgänger zu gefallen wußte, und etwas, auf das in diesem Genre einfach nicht verzichtet werden kann. Nur: Ist das einen erneuten Platin-Award wert?



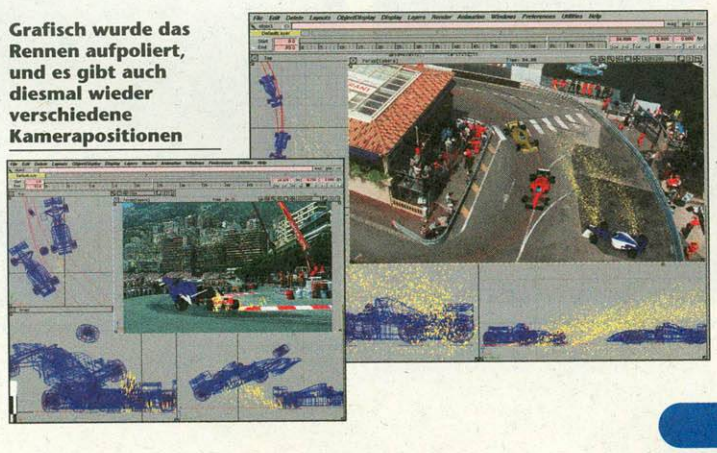
Eines der vielen Untermenüs...

Und die Moral...

Ich hab's mir wirklich nicht leicht gemacht mit der Wertung, aber ich komme einfach nicht über das untenstehende Ergebnis hinaus. Im Grunde genommen wurde ein supergeiles (pardon) Spiel noch einmal erheblich verbessert, doch ein *neues* Spiel im klassischen Sinne ist der Professional nicht. Außerdem (noch mal pardon) herrscht nach anfänglichen, minutenlangen, ziemlich monotonen Hintergrundgeräuschen plötzlich Totenstille im Raum, um dann in einem anderen Bild wieder einzusetzen. Das drückt natürlich die Gesamtwertung, und die liegt summa summarum unter der des Vorgängers. Auch den Neuheitsbonus muß man hier natürlich abrechnen. Was Sie aber keinesfalls vom Kauf abhalten sollte, weder jene, die den 96er Manager nicht haben, noch jene, die schon dessen Qualitäten zu schätzen wußten. Und außerdem wird er, wenn nichts mehr dazwischen kommt oder Hans-Arno von Software 2000 nicht zu tief ins Glas schaut (Gruß!), ohne Bugs und spätere Nachtrags-Version 2.0 daherkommen. Und das ist (aber bitte hinterher) auf jeden Fall nicht nur einen Asbach-Uralt wert. Die Flasche zwecks Münzsammlung dann bitte postwendend an mich...



Warum erinnert mich dieser Herr nur an Lourens?



Grafisch wurde das Rennen aufpoliert, und es gibt auch diesmal wieder verschiedene Kamerapositionen



Wer nicht selbst Hand anlegen will, schaltet auf Automatik

F1 Manager Professional

Alternativen:
F1 Manager
Software 2000 ● ca. 80 Mark
Ein Tag mit Michael Schumacher
Beim jew. Rennstall ● zu teuer
Alles andere ist ohnehin nicht mehr up-to-date

Hersteller: Software 2000
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, DOS oder Windows 95

Pro
Unglaubliche Fülle an Details
Hohe Realitätsnähe
Viele neue Möglichkeiten

Kontra
Zu komplex für Anfänger und teilweise auch für Profis

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	15 von 20

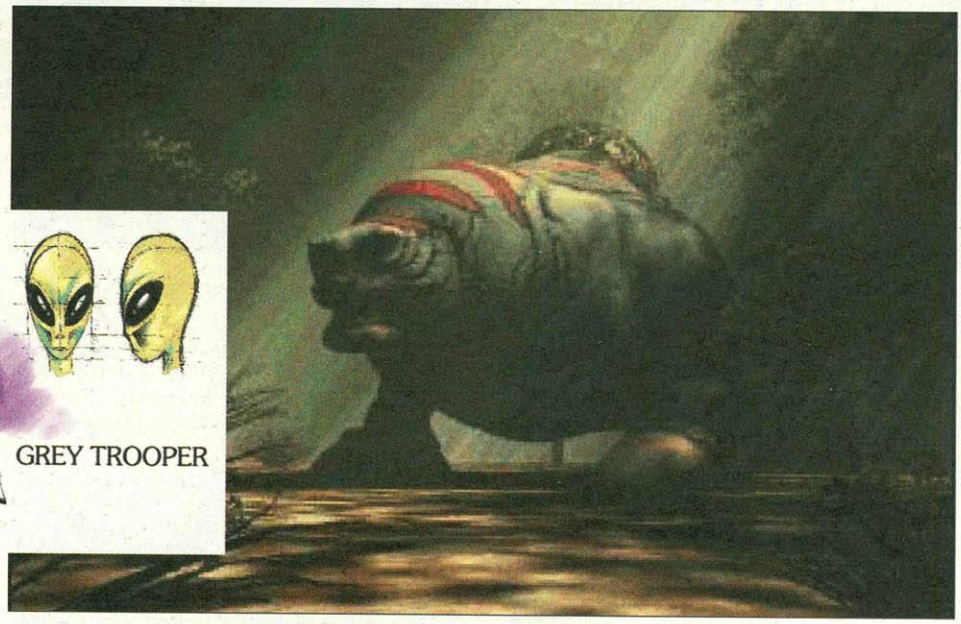
Wirtschaftssim.
Total: 88

Dark Colony

Heute ist der Mars nur von kleinen NASA-Robotern bevölkert. Marco Gremmel hat beim Spielen von Dark Colony herausgefunden, daß diese bald nicht mehr alleine sein werden.

Gibt es Leben auf dem Mars oder nicht? Diese Frage beschäftigt uns seit Jahrzehnten – nun gibt es endlich eine Antwort, und die lautet ja! Doch bald bekommen die Marsmenschen Gesellschaft, und zwar von uns lieben Erdenmenschen. Allerdings werden wir dieses Wunder erst im Jahre 2137 erleben dürfen, denn in dieser Zeit spielt Dark Colony. Man hat doch glatt herausgefunden, daß es auf dem Mars eine außergewöhnliche Energiequelle mit dem Namen "Petra-7" gibt.





Anm. des Chefenergizers: Ist damit jetzt die Martins Freundin gemeint oder jene Petra, die mich Bruno nennt, aber eigentlich ganz anders heißt?

Nur scheint irgendwie keiner so genau zu wissen, warum sie sich gerade so nennt. Aber das soll uns an dieser Stelle auch gar nicht interessieren. Wichtig ist nur, daß laut Handbuch bereits ein ganz klein wenig von diesem Gas ausreicht, um eine ganze Stadt für ganz lange Zeit mit ganz viel Energie zu versorgen. Da wollte man sich mal wieder ganz präzise mitteilen. Absolut fasziniert von dem wertvollen Gas wagten sich Wissenschaftler an eine Analyse. Zeitgleich wurde die Kolonisation des roten Planeten vorbereitet. Was kam dabei heraus? Das Tiberium... äh... Petra-7 erwies sich als unschätzbar wertvoll, die Besiedlung des Planeten wurde erfolgreich durchgeführt – und fast hätten die Menschen für alle Zeiten glücklich und zufrieden auf dem fernen Planeten gelebt. Doch wie so oft im Leben kommt es nicht nur anders, sondern auch als man denkt. Außerdem bietet diese Geschichte bislang noch keinen geeigneten Hintergrund für ein Strategiespiel. Also kommen mir nichts dir nichts Aliens ins Spiel, die den Erdlingen böse mitspielen wollen. Und weil die Außerirdischen so böse sind, löst man das Problem einfach mit einem Krieg.

Action gefällig?

Und damit geht es dann auch schon los. Gleich nach der Installation können Sie verschiedene Trainingsmissionen anwählen, die Ihnen den Spieleinstieg leichter machen. Nach dem erfolgreichen Abschluß dieser einzelnen übungen dürfen Sie dann gleich ganz loslegen. Entweder auf Seiten der Menschheit oder der Aliens. Die Unterschiede sind wie bei vielen anderen Spielen nicht sonderlich hoch. Natürlich hat nämlich keine der beiden Seiten bedeutende Vorteile der anderen gegenüber. Gleich bei der ersten Mission ist Schnelligkeit angesagt. Der Computergegner läßt sich nicht sonderlich viel Zeit, bevor er mit den Angriffen



Nein, das ist nicht die intergalaktische Müllabfuhr!



Die Explosionen und Lichtberechnungen sind durchaus nett anzusehen!

beginnt. Vielmehr legt er gleich richtig los und schickt seine Truppen in Ihre Basis. Und aus diesem Grund müssen Sie schnell handeln. Die ohnehin schon vorhandene Basis erweitern, Einheiten produzieren, die Feuerkraft upgraden und alles gut verteidigen. Erst dann ist eine kleine Verschnaufpause zum überlegen der Vorgehensweise möglich.

Das Einholen von Credits ist relativ einfach. Sie suchen sich eine Gasquelle und setzen Ihren Exploiter direkt darauf. Der wandelt die Gase direkt in Energie um und sendet Sie an das Hauptquartier. Auf diese Weise ist kein "Pendelverkehr" von Energiequelle zu Basis nötig. Allerdings hat das auch ein paar Nachteile. Während der Bohrungen kann sich das Gefährt nicht bewegen. Besonders in späteren Missionsabschnitten, wenn entferntere Quellen angesteuert werden müssen, wird der Expoiter zu einer sehr verwundbaren Schwachstelle. Selbst kann er sich nicht verteidigen – also müssen Einheiten abgeordnet werden, die dies für Sie übernehmen.

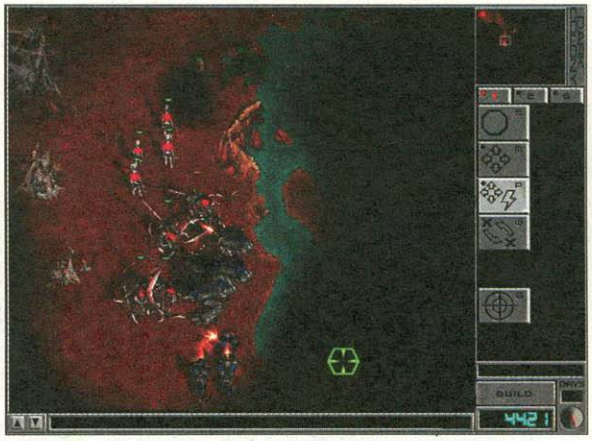
Das Setzen von Gebäuden unterscheidet sich ebenfalls sehr von den aktuellen Strategiespielen. Sie haben nämlich keinesfalls eine freie Wahl, in welchen Kartenabschnitt Sie etwas bauen, sondern müssen Ihre Basis an einem festgelegten Punkt errichten und erweitern. überhaupt gibt es sehr viele Upgrades. Die meisten Gebäude sind noch mehrmals erweiterbar und haben anschließend noch einige Funktionen mehr zu bieten. So sieht es auch bei den einzelnen Einheiten aus. Deren Schießkraft und Panzerstärke ist nämlich ebenfalls Schritt für Schritt ausbaufähig.

Fair? Übersichtlich? Gut?

Die Künstliche Intelligenz ist relativ in Ordnung. Ich drücke mich deshalb so vorsichtig aus, weil mir beim Spielen unterschiedliche Schwachstellen aufgefallen sind. Manchmal wird an taktisch unklugen Stellen angegriffen – in seinen Annoncen wirbt Acclaim viel zu überzogen für seine KI. Allerdings ist der Gegner immer in der Überzahl, was das Siegen nicht gerade sehr



Die Menschheit bringt durchaus ein wenig Abwechslung ins müde Aliendasein



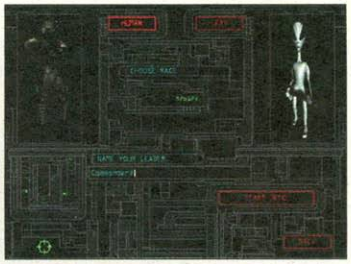
Leider nur sehr mangelhaft wahrzunehmen ist die Beschädigung der Einheiten

einfach macht. Wo der Kerl so viele Einheiten hernimmt, konnte ich mir bis heute noch nicht erklären. Daher gehe ich fest davon aus, daß die KI cheatet, um Ihnen etwas entgegensetzen zu können.

Neuerungen gibt es bei diesem Spiel allerdings auch. Wie bei *Dark Reign* besteht auch hier die Möglichkeit, Wegpunkte festzulegen – das allerdings nur in einem sehr eingeschränkten Maß. Außerdem gibt es Tag und Nacht. Am Tag haben die Menschen gewisse Vorteile, weil sie besser sehen können, nachts sind die Aliens überlegen, da diese auch bei Dunkelheit alles im Blick behalten. Auch erstmals für *Dark Reign* angekündigt und in diesem Spiel implementiert ist die Möglichkeit, gleich mehrere Einheiten des selben Typs gleichzeitig zu bauen. Wenn Sie also fünf Krieger ausbilden wollen, müssen Sie nicht mehr warten, bis jeder einzelne fertiggestellt ist, sondern können alle auf einmal erstellen. Ein mehrfacher Klick auf die entsprechende Schaltfläche genügt. Schlecht zu ersehen ist die Beschädigung der einzelnen Einheiten, die nur durch drei Farben kenntlich gemacht wird und nicht (wie üblich) durch einen Balken.

Vermißt habe ich die Möglichkeit, mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammenzufassen. Leider ist es bei *Dark Colony* nötig, die gewünschte Gruppierung immer wieder manuell zu erstellen. Das stört den Spielfluß ungemein – die vorgefertigte Möglichkeit, durch Drücken von bestimmten Tasten beispielsweise alle Panzer im Bildausschnitt zu selektieren, kann da auch keine geeignete Abhilfe schaffen.

Solides Produkt mit kleineren Mängeln



Welches Schweinerl hätten's denn gern?

Wir haben es geahnt

Vielleicht hätte man sich ein wenig mehr Zeit nehmen sollen und alle Funktionen noch ein wenig überarbeiten. Denn alles in allem will bei *Dark Colony* einfach kein richtiges Spielgefühl aufkommen. In Sachen Spielspaß möchte ich es mit TopWares *Earth 2140* vergleichen, das ebenfalls nur durch die große überlegenheit des Computergegners einen gewissen Anreiz schaffte. Grafik und Sound sind beide durchaus gelungen und lassen keine großartigen Kritikpunkte zu (dafür aber auch keine Lobeshymnen). Bemerken sollte ich allerdings, daß die deutsche Sprachausgabe zuweilen etwas lieblos geraten ist.

Im Ganzen betrachtet eignet sich *Dark Colony* durchaus für eine Reihe spannender Spielabende, im Moment wird von einem Strategiespiel allerdings mehr Innovation erwartet. Empfehlen möchte ich es auf jeden Fall allen Genrefreaks. Denn die werden sicherlich auf ihre Kosten kommen.

Dark Colony

Alternativen:
Die Command & Conquer-Reihe
Earth 2140
TopWare ● 49,95
Dark Reign
Activision ● ca. 80 Mark

Hersteller: Take2 Interactive/ Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
(Unsere Empfehlung) Pentium 100, 16 MB RAM, Windows95, SVGA

Pro
Erleichterter Einstieg durch Training
Netzwerkmodus mit 8 Spielern

Kontra
Leichte Mängel in der Steuerung
Bietet wenig Neuerungen

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie
Total: 78



Zehn Jahre nach seinem Wehrdienst verpflichtet sich Martin Mirbach erneut. Willkommen bei der Truppe...

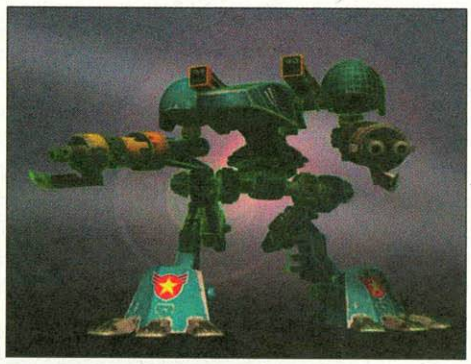
7th Legion

So könnte unsere Zukunft aussehen: Nach Jahrhunderten der überbevölkerung und des unkontrollierten Konsums droht das Ökosystem der Erde in sich zusammenzubrechen. Wissenschaftler sagen ein Sterben des Planeten innerhalb der nächsten drei Jahrzehnte voraus. Die Regierungen sind sich einig, daß ein Überleben der menschlichen Rasse nur durch eine Evakuierung der Völker garantiert werden kann. In den stellaren Werften entstehen riesige Raumschiffe, deren Passagiere auf sichern Biokolonien in den Tiefen des Weltalls einen neuen Anfang wagen sollen. Doch die Zeit drängt, es kann nicht die gesamte Erdbevölkerung bei dem gigantischen Evakuierungsprogramm berücksichtigt werden. Unter dem Geleitschutz mächtiger Spezialeinheiten machen sich die Begüterten und Privilegierten auf in eine neue Zukunft. Die Rest der Menschheit wird auf dem sterbenden Planeten Erde seinem Schicksal überlassen.

Willkommen daheim

Ein paar hundert Jahre später. Hunger und Krankheit haben die Mehrzahl der zurückgelassenen Menschen dahingerafft, bevor das Ökosystem begann, sich zu erholen. In sieben Legionen gespalten, konkurrierten von nun an die überlebenden der Katastrophe um die politische und militärische Macht und um die immer noch knappen Ressourcen. Dann schließlich geschieht, was nebulöse Legenden seit Generationen prophezeiten. Die Auserwählten, wie die Nachfahren der ehemals Evakuierten sich selbst benennen, kehren zurück und beanspruchen ihren Platz auf der Erde. Und wieder wird es zum Konflikt kommen zwischen denen, die gingen, und jenen, die blieben. Doch diesmal wird der Krieg endgültig sein, nur eine der beiden Parteien kann letztlich überleben. Und welche das sein wird, hängt nicht zuletzt an Ihnen.

Denn in 7th Legion können Sie sich frei entscheiden, welche Seite Sie in die Schlacht der Schlachten führen möchten. Losgelöst von



Filmvorführung

Die packenden Videos in 7th Legion sehen nicht nur gut aus, Sie bereiten den Spieler auch gut darauf vor, was in dem Spiel abgeht. Übrigens:



Fast so schön wie in Spielbergs letztem Streifen: Danny, der Dino



David gegen Goliath? Von wegen, hier hat jeder seine Chance



Nicht die Brücke von Arnheim, aber trotzdem ein gefährlicher Engpass



Betrunken oder abgeschossen, aus dieser Perspektive sieht die Welt recht schief und unscharf aus



Mit s
arbei
Golfk

jedem moralischen Einwand sind die Chancen auf einen Sieg stets gleich verteilt, auch wenn beide Kriegsparteien über eigene Waffensysteme, Bau- und Einheitenoptionen verfügen. Das Spielprinzip ist einfach: Beim Erreichen der Missionsziele geht es nur um Sieg oder Niederlage auf dem Schlachtfeld, um aufwendiges Ressourcenmanagement brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Da die Kriegführung natürlich trotzdem einen Batzen Geld verschlingt, erhalten Sie Ihre Credits ausschließlich für Kills. Gespielt wird in Echtzeit, was bei 7th Legion aber eher wie ein Zeitraffer wirkt. Denn Action-Part des Spiels wurde von den Entwicklern so stark betont, daß Sie Ihre Entscheidungen oft sekundenschnell, fast schon instinktiv fällen müssen. Ansonsten würden Sie von Ihren Gegnern ganz einfach überrannt.

Tradition und Innovation

Bei so viel Action kann man sich wirklich nicht mit einer komplizierten Steuerung aufhalten. Vielleicht liegt es daran, daß man hier auffällige Anleihen bei den Genre-Größen genommen. Das Zusammenziehen seiner Einheiten mit einem imaginären Gummiband ist nur ein Part,



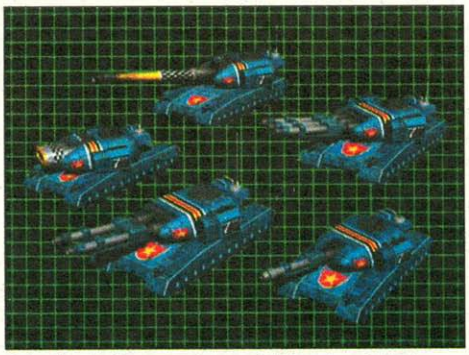
Je weiter sich die Nebel lichten, desto mehr häßliche Gegner kriegt man vors Visier

der Ihnen sicher aus mittlerweile mehreren Titeln bekannt vorkommen wird. Vorteile hat ein solches Vorgehen der Entwickler allerdings auch. Durch das Standardisieren bestimmter Steuerungselemente und eine insgesamt übersichtliche Benutzerführung kommt man mit 7th Legion gut zurecht – trotz fehlender Online-Hilfe, dem Verzicht auf ein Tutorial und einem nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrad.

Innovationen gibt es allerdings auch, und



Auch auf Multiplayer-Karten wie dieser können Sie gegen Computergegner antreten



Schade, daß unsere Leos nicht so bunt sind...

gerade die haben wir in diesem Genre lang genug vermissen müssen. Besonders die Einbindung sogenannter Gefechtskarten sorgt für manche überraschung. Mit jeder Budgetzuweisung erhalten Sie auch eine neue Karte, die jeweils über eine spezifische Eigenschaft verfügt. Sie kann zum Beispiel das gegnerische Radar für zwei Minuten lahmlegen, Kampfpsychosen hervorrufen oder eigene Einheiten in der Uniformfarbe des Gegners tarnen. Insgesamt 52 dieser Karten gibt es, die auf gegnerische Streitkräfte, Fahrzeuge oder Gebäude ausgespielt werden können. Durch die teils etwas esoterischen Flüche und Segnungen kommt fast schon ein kleines Rollenspiel-Feeling auf, das eingefleischte Genre-Liebhaber sicher stören wirkt. Auf jeden Fall wird so die in jedem Krieg vorhandene Zufallskomponente stärker in das Gameplay integriert – mit schlechten Karten hat man schlechte Karten, sozusagen.

Grafisch und akustisch rangiert 7th Legion ganz eindeutig im oberen Drittel des Genres. Schon die zahlreichen Viedeosequenzen sind von erschütternd guter Qualität und sorgen zusammen mit dem außergewöhnlichen, aber gelungenen Soundtrack für die richtige Atmosphäre. Dazu kommen schön animierte Einheiten, abwechslungsreiches Terrain und so viel Action und Bewegung auf dem Schirm, daß es einem zeitweise glatt die Sprache verschlägt. Mehr kann man wirklich nicht verlangen.

Einzig, nicht artig

Satte 40 Level gibt es, einige davon mit zeitbegrenzten Sub-Missionen, andere innerhalb diverser Gebäudekomplexe. Dazu ein Multiplayer-Modus für bis zu sechs Spieler, über Modem, im Netzwerk oder Internet. Sogar als Einzelspieler können Sie auf den speziellen Multiplayer-Karten gegen Computergegner antreten, dann natürlich ohne eine Netzverbindung. Abwechslung gibt es also reichlich, was aber macht 7th Legion denn so einzigartig? "Kampfgemetzel und der kontinuierliche Aufbau einer Basis sind die Hauptbestandteile von 7th Legion", so Michael Mancuso, der Produzent des Spiels. "Aber erst das rasante, actiongeladene Spiel und die zufällig auf die Hand gespielten Karten, ebenso wie die toll animierten SVGA-Grafiken – gewürzt mit einer Prise schwarzem Humor – machen dieses Spiel zu einem der besten in diesem Genre." Klappern gehört bekanntlich zum Handwerk, in diesem Fall hat der Klapperer aber ausnahmsweise recht. Und wenn Sie bereit sind, sich auf ein paar ungewohnte Elemente im Gameplay, das superschnelle Tempo und den höheren Schwierigkeitsgrad einzulassen, werden Sie sich sicher auch bald bei der Truppe verpflichten. Aber denken Sie daran: Einmal Legionär, immer Legionär.

7th Legion

Alternativen:
C & C: Alarmstufe Rot
Virgin ● 119,95 Mark

Terra Inc.
Blackstar Multimedia ● 59 Mark

Fallen Haven
Interactive Magic ● ca. 90 Mark

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM, 2 MB SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Pro
Schnell, rasant und direkt
Interessante Innovationen
Tolle Videos

Kontra
Keine Online-Hilfe, kein Tutorial
Teilweise sehr bekannt

Spiel-/Dauerspaß:	39 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	18 von 20

Strategie
Total: 82

der deutschen Version fehlen einige deftige Szenen völlig.



chen mobilen Raketenbasen te Saddam schon im eg



Der postmoderne Tarantula gehört zu meinen Lieblingsvehikeln im Spiel



Sie haben den Anschein, unaufhaltsam zu sein

DSF Golf

Da Nico Winkelhaus weder ein Handy noch einen teuren Sportwagen besitzt, ist er kein aktiver Golfspieler. Jetzt kann er sich trotzdem wichtig fühlen – DSF Golf sei dank.

Um Geschäftskontakte zu pflegen oder aufzubauen, gibt es keine bessere Sportart. Unverkennbar zeigt die Einleitung jedoch meine Vorurteile gegen den Golfsport. Die Sportart an sich gefällt mir – man kriegt genug Bewegung und frische Luft –, das Drumherum allerdings nicht. Das liegt wohl an meinem ersten und zugleich letzten Besuch eines Golfplatzes. Meine Eindrücke: Überzogene Mitgliedsgebühren, neokonservative Mitstreiter und Ultra-Sportliche, die mit dem Elektroauto von einem Loch zum nächsten tingeln.

Seitdem Boris Becker in den 80ern Tennis für viele Deutsche interessant machte, verlor die Sportart mit den gelben Bällen ihre Exklusivität. Her mußte eine Neue, am besten eine mit weißen Bällen. Ergo: Golf wurde inzwischen zum Nobel-Sport Nummer 1 befördert. Da aber nicht jedermann die teure Ausrüstung und hohe Gebühr bezahlen kann, müssen digitale Alternativen herhalten. Schon zu C64-Zeiten zeigte Access Software mit *Leader Board*, wieviel Spaß Golfen am Computer machen kann. Die gleiche Firma zeichnet auch für die momentane Referenz, *Links LS 1998*, verantwortlich.



Hier üben wir uns im TrueSwingen



Oder hier, auf dem sonnigen "Prince"-Platz auf Hawaii?

Mittendrin statt nur dabei

Ausgerechnet das Deutsche Sportfernsehen versucht jetzt, dem Spitzenreiter Paroli zu bieten. Das heißt nicht ganz, denn mit dem Sender hat das Programm außer im Titel nichts zu tun. Ebenso wie der *DSF Fußballmanager* wurde *DSF Golf* von Sierra entwickelt. Versprochen wird eine Neuheit: "Interactive TrueSwing", eine Schlagmethode, die auch schon in Maxis' *SimGolf* Verwendung fand. Statt der gebräuchlichen drei Klicks für einen Schlag wird die Maus als Schläger benutzt. Nachdem Sie die Richtung bestimmt, den Wind beachtet und einen Schläger ausgewählt haben, führen Sie einen Golfschlag wie folgt aus: Maus zurückziehen (ausholen) und, für einen weiten Ball, danach kräftig nach vorne drücken (schlagen). Für kurze Schläge holen Sie ein kleines Stückchen aus und bewegen die Maus anschließend leicht nach vorne. Aber achten Sie darauf, daß Sie Ihre Hand dabei gerade lassen. Bei schrägen Bewegungen produzieren Sie Hooks (Schläge mit Linksdrall) oder Slices (Schläge mit Rechtsdrall). Gut, diese Techniken erweisen sich manchmal als vorteilhaft, sind aber schwer zu schaffen – vor allem, wenn die Maus nicht absolut staubfrei ist. Lustig wird's, wenn Sie ganz schräg steuern. Dann nämlich fällt Ihr Golfer auf den Allerwertesten.

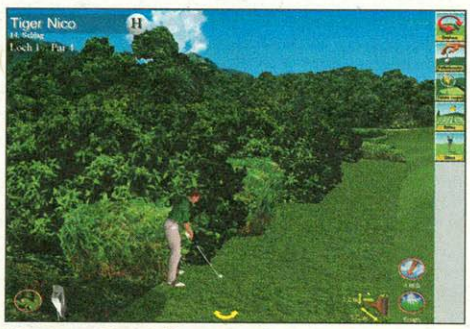
Ist Ihnen dieses "TrueSwing"-Zeug zu kompliziert? Willkommen im (Golf-)Club – mir nämlich auch. Zum Glück dachte Sierra an Leute wie uns und überläßt dem Spieler die Wahl zwischen dieser gewöhnungsbedürftigen Schlagmethode und dem altbewährtem Drei-Klick-System. Ich entschied mich für letzteres und konnte somit ruhigen Blutes auf die digitalen Golfplätze gehen.

Tiger Winkelhaus auf Hawaii

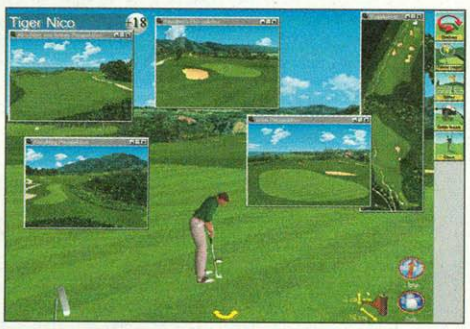
Mitgeliefert werden zwei Kurse, weitere sollen in Kürze auf einer Zusatz-CD folgen. Der erste lockt Sie nicht in die langweiligen Nebelbänke von Bad Bentheim, sondern ins heiße Pazifik-Klima: Aloha auf Hawaii! Auf dem "Prince"-Platz

VIEL FALSCH MACHEN KÖNNEN GOLFFANS MIT DEM KAUF NICHT

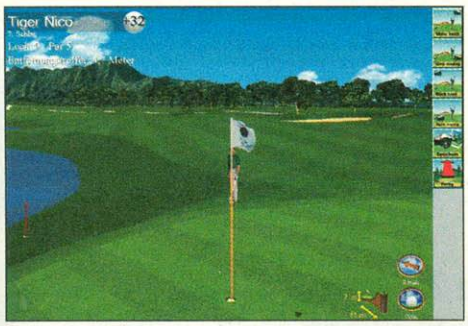
fehlen lediglich Hoola-tanzende, spärlich bekleidete Einwohnerinnen. Der andere Kurs heißt "Pete Dye Golfclub" und liegt im ebenfalls sonnigen West Virginia. Auf dem Grün



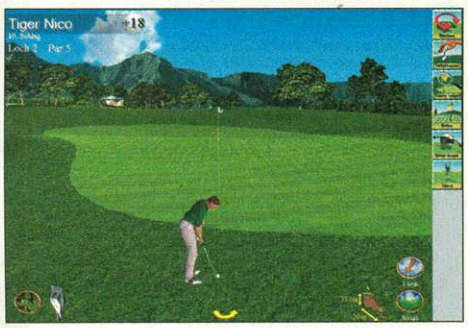
Keine mäßige Collage, sondern ein Beweis für die sterile Grafik



Man kann's auch übertreiben: Sind alle Zusatz-Fenster geöffnet, stören sie die Sicht



Unseren mißglückten Schlag schauen wir uns noch einmal in der Wiederholung an



Das einblendbare Gitter hilft beim Putten

angelangt, erfreut als erstes die Soundkulisse. Vögel zwitschern (Nein Klaus, Vögel machen den ganzen Tag nicht nur das, wozu sie ihr Name eigentlich verpflichtet, Anm. d. Red.....), Bäume rascheln, Wellen rauschen, Flugzeuge rattern, Maulwürfe urinieren... Okay, das Letzgenannte war gelogen; so realistische Geräusche hat DSF Golf auch nicht zu bieten. Kurzum: Die Soundkulisse stimmt.

Nebenher fühlt sich ein nuschelnder Sprecher verpflichtet, seine Meinung kundzutun. Zum Glück läßt sich die Häufigkeit seiner Sprüche einstellen oder gleich ganz abstellen. Einige Beispiel seiner Sätze mit verschluckten Silben gefällig? "Wie Perlen auf 'ner Schnur" bei einem satten Abschlag; "So kann man sich auch sein Handicap nach oben treiben" bei mißglückten Versuchen; oder, wenn Sie zu lange warten: "Das ist ein Golfball und kein Ei, das braucht sich nicht auszubrüten."

Auch wenn die Kommentare hin und wieder nerven: Das, was aus den Boxen kommt, weiß zu gefallen. Leider kann ich das von der Grafik nicht behaupten. Alles wirkt steril, angefangen bei den 3-D-Golfern bis hin zum Terrain mit seinen lieblos aneinandergesetzten Bäumen, Büschen und Sträuchern. Nirgends bewegt sich etwas, alles scheint gottverlassen. Schade, denn ansonsten ist DSF Golf nicht nur preislich eine gute Alternative zu *Links LS* und *PGA Tour Pro*. Steuerung solide, wichtige Features (Gitternetz, mehrere Kameraperspektiven) vorhanden – viel falsch machen können Golffans mit dem Kauf nicht.

Positiv ist auch der Mehrspielermodus: Gegen andere spielen Sie via Modem, Netzwerk oder Internet über das SIGS (Sierras Internet Gaming System). Unbedingt benutzen sollten Sie dabei das Chatsystem, falls Sie einen Slice ins Gebüsch des Gegners nicht unkommentiert lassen wollen.

DSF Golf

Alternativen:
Links LS 98
US Gold ● ca. 85 Mark
PGA Tour Pro
EA Sports ● ca. 100 Mark
Sim Golf
Maxis ● ca. 100 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 50 Mark

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

Pro
Stimmungsvolle Sounds
Guter Mehrspielermodus
Günstiger Preis

Kontra
Sterile Grafik
Gottverlassene Golfplätze

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	16 von 20

Sportspiel
Total: 72

ACTION FEELING

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuertasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Inkl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempf. DM 79,95

SV 280 V3 RACING WHEEL

Auf der Rennbahn live dabei – und doch Zuhause! Das V3 Racing Wheel für PC's ist ein analaog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbarer Lenkreaktion, 14 Feuertasten mit Tastenbelegungsfunktion, individuellem Dauerfeuer und beständiger Speicherfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweiser über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar.
unverbindl. Preisempf. DM 159,–

SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Coolie-Hat). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur- Port. Inkl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisempf. DM 99,95

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Inkl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempf. DM 49,95

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Coolie-Hat). Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet
unverbindl. Preisempf. DM 49,95

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 GAME PRODUCTS

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

F/A-18 Hor

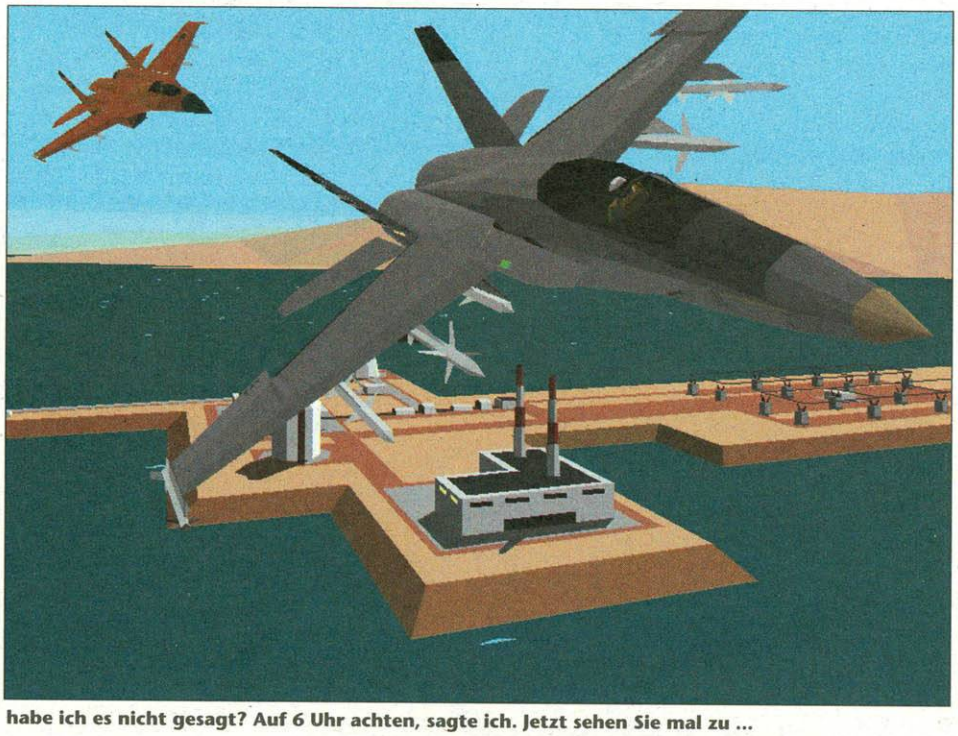
Ein verwaistes Terminal im Power-Tower, eine fehlende F/A18 auf dem Redaktionsparkplatz. Markus Brodrick erscheint nicht an seinem Arbeitsplatz. Wo steckt der Bengel?

Aaaaah. Endlich konnte ich wieder dem Redaktionsalltag entfliehen. Die lieben Kollegen sitzen brav vor ihren Terminals, verunzieren die flimmernden Mattscheiben mit Tipp-Ex. Doch es gibt Ausnahmen. Martin krümelt, statt sich produktiv zu verhalten, mit seinen Schokokeksen in Laurens' Entwickler, Klaus zwingt x-beliebige Rechner zum Absturz, Marco versucht verzweifelt, einen unserer riesigen Gummibäume zu erklimmen. Tja, hätte er mal nicht versucht, die Rottweiler vom Chefred. abzulenken. Und ich? Ich konnte mich wieder einmal erfolgreich verdrücken. Nachdem unserem Chefpiloten schon bei einem Ausflug mit dem MS-Flusi schwindelig wurde, schnappte ich mir die von Graphic Simulations freundlicherweise bereitgestellte F/A 18 und beschloß, ein wenig den niederländischen Luftraum zu bevölkern. Rasch noch an der Tanke vorbei, zwölf Tonnen Kerosin gekauft (Michel wird einen Herzanfall erleiden, wenn er meine Spesenabrechnung in die Finger kriegt, aber das ist erst morgen. Der Red..), zur Sicherheit noch ein paar Sidewinders an die Flächen gehängt – und ab geht die Luzi.

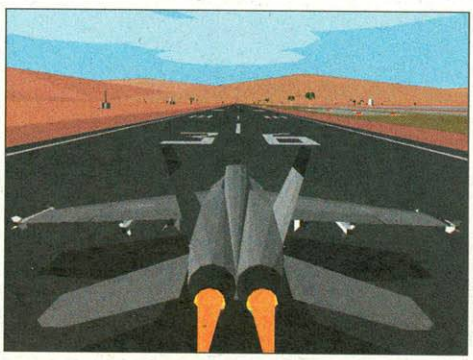
Anm. des Chefwinders: Ach, Deine Freundin heißt Luzi?

Ground Control an Major Tom

In der realen Welt ist die F18 ein gOOPSer Flugi. Auf Bildern so winzig aussehend, ist dieser Allzweckvogel aus den Schmieden von McDonnell-Douglas ein mächtiger Apparat. 19 Meter lang, mit einer Spannweite von 14 Metern und einem Kampfgewicht von knapp 19 Tonnen kann dieser Vogel dank des gewaltigen Schubes seiner beiden F404-GE-402-Treibwerke beinahe senkrecht steigen. Erst in 20 Kilometern Höhe ist dem Höhenkoller ein Ende gesetzt. Liegt der Hebel erst einmal auf dem Tisch, macht die Mühle fast 2400 Km/h. In Kombination mit einer schon fast gemeingefährlich zu nennenden Waffensammlung und einem dicken Packen modernster Avionik ist diese Maschine ein harter Brocken für den lieben Feind. Ob im Einsatz als Abfänger, im Dogfight oder im Kampf gegen Bodenziele, die F18 macht immer eine gute Figur. Mit ihren radargelenkten Long-Range-Waffen ist die trägergestützte F18 das letzte, was fremde Mächte vor ihrer Küste auftauchen sehen möchten.



habe ich es nicht gesagt? Auf 6 Uhr achten, sagte ich. Jetzt sehen Sie mal zu ...



Wenn der Sprit doch immer so billig wäre! Es gibt nichts auf der Welt, das mehr Spaß macht, als ein anständiger Nachbrenner



Achten Sie auf Ihr HUD. Achten Sie auf das Radar. Achten Sie auf das IFF. Achten Sie auf 6 Uhr. Achten Sie auf alles!!!

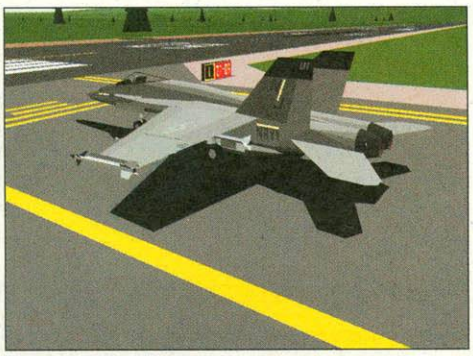


So Freunde. Jetzt gleich rappelt es, und zwar gewaltig. Rette sich, wer kann!

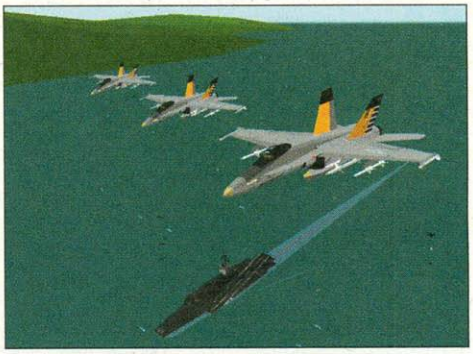
net 3.0



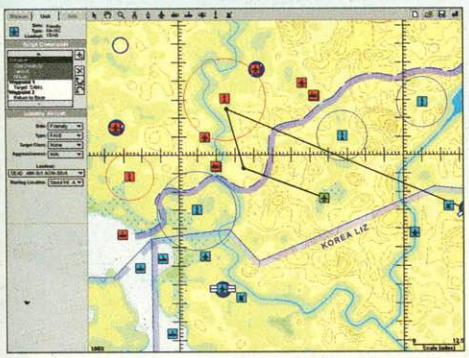
Glücklicherweise hatten die Programmierer bei Graphic Simulations ein Herz für alle, denen das Vergnügen einer realen F18 vorenthalten bleibt. In der Version 3.0 macht die Bits-und-Bytes-F/A18 Hornet einen sehr ausgereiften Eindruck.



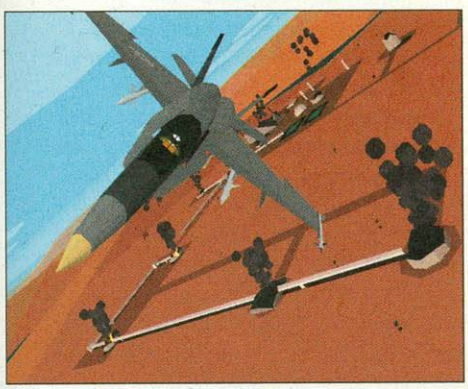
Flächen wie Trittbretter, zwei mächtige Triebwerke, schlanker Rumpf und eine fast erotisch gewölbte Kabinenhaube. Ist sie nicht reizend, die Kleine?



Mit einem Wingman geht es schon ganz gut, mit zweien zeigen Sie dem Rest der Welt, wie schöne, große, zackige Löcher in fremder Leute Rümpfe gemacht werden



Ab nach Korea. Finden Sie das 4077. MASH, bringen Sie Hawk und Trapper heim



Na, das sieht doch ganz anständig aus. Ab nach Hause, Brause fassen in der Offiziersmesse!

Simulator her!

Leider sind die Besitzer dieser herrlichen Spielzeuge meist äußerst pingelige, mit einer gehörigen Portion Geiz versehene Spießer. Fragen Sie doch einmal bei der US-Navy an, ob Sie einen Probeflug machen dürfen. Mutti holt Sie schon aus der Klapse raus, keine Bange. Genau das ist das Problem. Normalmenschen dürfen mit ihren Hintern nicht die geheiligten Panzerplatten der Martin Baker MKIV-Schleudersitze dieser genialen Flieger berühren. Was bleibt uns da anderes über, als zu einem Flugsimulator zu greifen?

Dieser Flugsimulator ist ein echter Hingucker. Auf überflüssigen Grafik-Schnickschnack verzichtend, glänzt der F/A18 Hornet-Simulator mit unglaublicher Detailgetreue und hervorragender Spielbarkeit. Man merkt diesem Programm an, daß die Macher im Bereich der Mac-Flugsimulatoren nützliche Erfahrungen sammelten, bevor sie den anspruchsvollen Boden der PC-Sims betraten.

Taxi to 22r and hold short

Der erste Start mit der F18 fiel eher enttäuschend aus. Nach den üblichen Pre-Flight-Menüs präsentierte sich das Game mit einer Grafik, deren entscheidende Stärke in der großen, knapp texturierten Fläche liegt. Auch der Sound der beiden Triebwerke klingt eher, als würde Mami in der Küche mit der Moulinette hantieren. Das Cockpit überflutet den Newcomer mit einer absolut unüberschaubaren Flut von Anzeigen und Meßwerten, das Hirn schaltet auf konfus. Aber dann. Aber dann. Ist der Vogel erst einmal vom Boden los, zeigt sich die wahre Stärke dieses Games. Nichts ruckelt, absolut glatte Grafiken und ein Feeling im Steuerknüppel, das absolut begeistert. Das Ding zeigt keine Schwächen, es fliegt! Dank Verzicht auf pseudo-fotorealistische Grafiken hat dieses Game einen Speed, der seinesgleichen sucht. Nach einer recht langen Einspielzeit verlieren die unzähligen Cockpitanzeigen und Tastatur-Shortcuts ihre Komplexität. Mit anderen Worten: Sie lernen, diesen unglaublichen Apparat zu fliegen und zu beherrschen. Was Sie in wenigen Stunden harten Trainings hinter sich bringen, koste den Piloten einer echten F18 Jahre. Durch realistische Funktionsvielfalt, einen Netzwerkmodus, der Sie nicht auf den Wingman verzichten läßt und Speed, Speed, Speed zählt diese Simulation zu den besten, die wir seit langer Zeit gesehen haben. Schlappe Grafik und teilweise recht öder Sound zeigen auf, daß auch der 97'er PC noch längst nicht die ideale Plattform für das optimale PC-Game ist. Sollten Sie ein Flusi-Fan sein, der Wert auf realistische Simulationen legt, sollten Sie sich dieses Game trotz einer Wertung im guten Mittelfeld keineswegs entgehen lassen. 28 Missions über feindlichem Gebiet werden Sie in die derzeit fliegerisch beste Simulation entführen.

F/A-18 Hornet 3.0

Alternativen:
Air Warrior 2
Interactive Magic ● ca. 90 Mark
Flying Corps
Rowan / Empire ● ca. 100 Mark
iF22
Interactive Magic ● ca. 100 Mark

Hersteller: Graphic Simulations
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Schnell, realistisch, detailgetreu, hautnah

Kontra
Grafik nicht so doll
Mäßiger Sound

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	12 von 20

Flugsimulation
Total: 76

REVIEW

Incubation



Martin Mirbach läßt nicht zu, daß irgendwelche Monster-Mutanten seine Kameraden aus dem Power-Tower niedermetzeln. Na ja, einen würde er wohl notfalls opfern...

Die Antwort lautet nein. Jedenfalls dann, wenn auch Sie zu den Lesern gehören, die unsere schönen Reviews von rechts unten (Wertungsbox) nach links oben (Dachzeile) lesen. Es stimmt natürlich schon, *Incubation* ist das vierte Bluebyte-Spiel in Folge, das unseren begehrten Platin-Award erhält, und alle vier Tests wurden von mir verfaßt. Trotzdem stehe ich keinesfalls auf der Gehaltsliste der Mülheimer Spielemacher und habe auch sonst nicht von irgendwelchen Zuwendungen oder Vergünstigungen profitiert. Abgesehen vielleicht von der klitzekleinen Rolex, einem Sommerurlaub auf der Firmenyacht vor Hawaii und ein paar Dutzend lauschigen Geschäftsessen mit Esther, der nettesten Pressesprecherin von allen.

Anm. des Chefbestechers: Apropos, wo ist eigentlich das Porsche-Cabrio für rund 170.000 Ömmen abgeblieben?

Aber was hat das schon zu sagen? Denn vor allen Dingen hat man bei Bluebyte den Dreh raus, so richtig gute Spiele auf die Beine zu stellen. Und Incubation setzt diesen Trend nahtlos fort.

Zum Monster mutiert

Wer ist denn hier eigentlich der Alien? Das jedenfalls könnte man sich angesichts der Hintergrundstory des Spiels fragen. Denn die spielt auf dem Planeten Scayra, auf dem die übergesiedelten Chromianer unter einem Schutzschild in Ruhe und Frieden leben. Sie

Ein grandioses Spektakel

merken, es wird Zeit für eine Katastrophe, die sich dann auch wie folgt zuträgt: Der Schutzschild bricht zusammen, die Scay'Ger infizieren sich mit einem chromianischen Virus und werden zu mordenden Monstern. Gegen diese wütenden Horden führen Sie als Spieler ein Platoon handverlesener aber hoffnungslos unterlegener Soldaten ins Feld. Ihr Auftrag lautet, die Stadt so lange zu halten, bis der Schutzschild wieder funktioniert. Ein aussichtsloses Unterfangen.

Gespielt wird bei Incubation rundenorientiert, mehr als 30 Missions mit stark unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad stehen zur Auswahl. Richtig zur Sache geht's aber auch schon auf den Einsteigerkarten. Dafür sorgt in erster Linie die KI des Spiels, die aus den wütenden Scay'Ger hirnlose Schlächter macht, die ihre Vorteile allein aus einer zahlenmäßigen überlegenheit ziehen. Das selbsttätige Öffnen von Türen ist schon zu viel verlangt. Gewinnen kann man daher gegen diese Bestien nur mit vorausschauender, wohlüberlegter Planung jedes einzelnen Zuges, was allerdings durch eine stattliche Anzahl zusätzlich auftauchender Mutationsformen erschwert wird. Besonders die Riesenspinne mit ihren blitzartigen Attacken wird jedem Arachnophobiker im Nu das Fell über die Ohren ziehen.

Mit jeder gewonnenen Karte legen Ihre Soldaten natürlich auch an Erfahrungswerten und Talentpunkten zu (die man übrigens manchmal auch auf dem Schlachtfeld auflesen kann), wodurch wiederum der Erwerb besserer Waffen- und Ausrüstungssysteme ermöglicht wird. Überhaupt sollte man bei der Zusammenstellung seiner Truppe auf deren Ausgewogenheit achten, jeder Soldat sollte das Platoon mit seinen individuellen Fähigkeiten bereichern, also ganz so, wie wir es mit den Redakteuren im Power-Team halten. Eine Truppe universal-gelehrter Generalisten werden Sie bei Incubation nämlich nie auf die Beine stellen können – so viele Punkte gibt es auch im *Battle Isle*-Universum, in dem das Spiel angesiedelt ist, nicht zu finden.

Kinderleicht und raffiniert

Zum grafischen Genuß wird Incubation nicht zuletzt dank der aufgebohrten *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. Hinzu kommen die Vorzüge einer frei positionierbaren Kamera, die auch im wildesten Kampfgetümmel noch den Durchblick garantiert. Und nicht nur das: Durch das Umschalten in die Ich-Perspektive des gerade geführten Soldaten kommt auf Wunsch fast so ein Gefühl auf wie bei Ihrem Lieblings 3-D-Action-Shooter (ja, genau der, dessen Titel ich wegen nachhaltiger Indizierung hier nicht wiedergeben darf).

Generell präsentiert sich Incubation in ganz hervorragender technischer Ausstattung. Dazu gehören ein Multiplayer-Modus, die in diesem Genre obligate Möglichkeit zum kostengünstigen E-Mail-Duell, eine grundsolide deutsche Sprachausgabe und ein Soundtrack, der die Stimmung im Spiel wunderbar unterstützt. In dieser Hinsicht am gelungensten scheint mir allerdings die kinderleichte Steuerung. Hier beträgt die Inkubationszeit, um auch sprachbildlich beim Thema zu bleiben, keine 30 Minuten. Eben so lange, wie man braucht, um das Programm zu installieren und sich kurz einzuarbeiten. Anschließend geht dann alles fast wie von selbst.

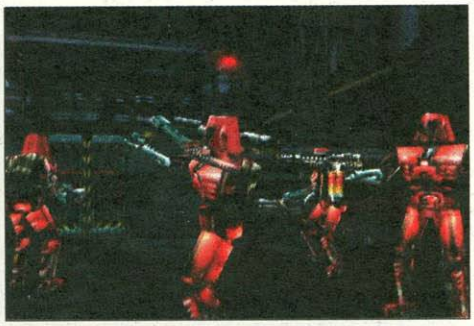


Révolution? Quelle Révolution?

"Mit diesem Titel wollten wir schlicht und einfach das Genre rundenbasierter Strategiespiele revolutionieren", resümiert das Entwicklerteam die Zielsetzung seiner Arbeit.



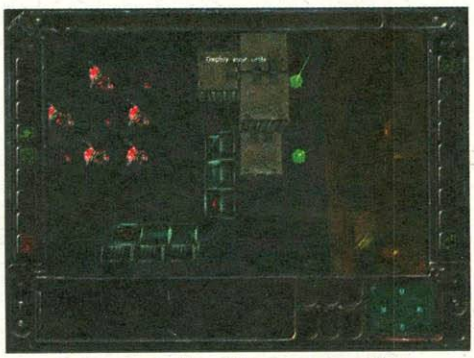
Mit jeder Sternschnuppe wünscht sich der Scay'Ger einen toten Chromianer



Aus der Ich-Perspektive sieht die Action noch viel eindrucksvoller aus – die modifizierte Extreme Assault-Engine macht's möglich

Spielerische Essenzen und fesselndes Gameplay

Und ein grandioses Spektakel ist Incubation in der Tat geworden, ob's aber eine echte Revolution ist, sei dahingestellt. Denn durch den Verzicht auf ansonsten selbstverständliche Aufgaben wie Ressourcenmanagement und Nachschubverwaltung rutscht das Spiel eindeutig in die Taktikabteilung, wird eher zu einer Art Schach für echte Klingonenkrieger. Aber daß wir uns nicht falsch verstehen: Es ist gerade diese Konzentration auf spielerische Essenzen, der Incubation das fesselnde Gameplay verdankt. Nur so konnten die Steuerung genial einfach, der Einstieg unmittelbar und das Handbuch hauchzart gehalten werden. Mit Incubation ist letztendlich alles möglich: das kleine Geplänkel in der Mittagspause, die All-Night-Session bei einer heftigen Kampagne und das Wochenend' im Netzwerkmodus. Seien sie also gewarnt: Sobald Sie dieses Spiel auf Ihrer Festplatte installiert haben, ist eine Infizierung unvermeidlich. Incubation wird Sie in seinen Bann ziehen, Ihnen den Schlaf rauben und Ihre Nerven ruinieren. Vielleicht zerstört es sogar Ihre Ehe oder bringt Sie um Ihren Job. Bereuen aber werden Sie keine einzige Minute.



Das Positionieren Ihres Platoons geschieht sinnvollerweise aus der totalen Draufsicht



So sieht die von Ihnen zu schützende Stadt von außen aus

Incubation

Alternativen:
Warlords 3
Red Orb ● ca. 90 Mark
X-COM: Apocalypse
Microprose ● ca. 90 Mark
Warcraft 2
Blizzard Entertainment ● ca. 80 Mark

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 90 Mark

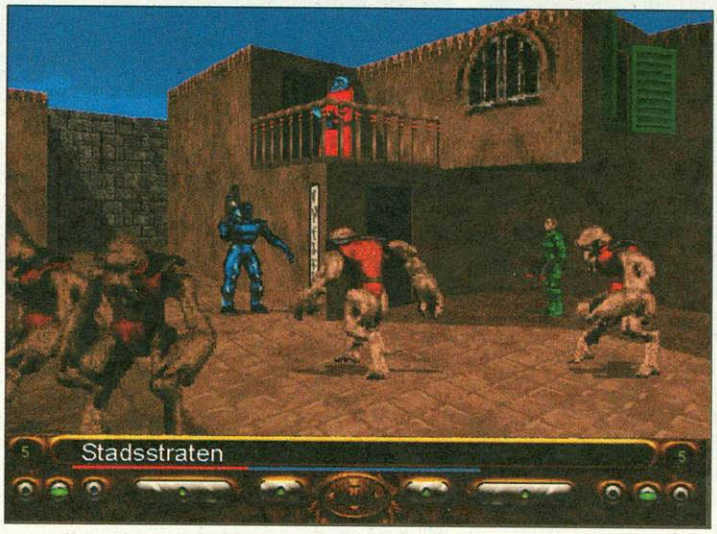
Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Tolle Atmosphäre
Phantastische Grafik
Spielspaß von Anfang an

Kontra
Nichts für Genre-Puristen

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie Total: 91



Irgendwie können einem Monster mit Gehbehinderung doch leid tun



Ja, gib's ihm! Snelheidsgranaten voran (Was immer das auch sein mag!)

Lesen Sie, wie Markus Brodrick seinen Erinnerungsspeicher verlor und dennoch erfolgreich Spiele testet.

Perfect Assassin

Mutti hatte recht: "Daß Du mir ja nicht mit fremden Leuten mitgehst, hast Du gehört?", hat Mutti immer gemahnt. Hätte ich mal auf Mutti gehört. Was ist jetzt? Katastrophe ist jetzt! Dabei fing alles so harmlos an. Eines schönen Tages erschienen freundliche Menschen im Power-Tower, die fragten, ob einer der Herren Redakteure Lust habe, sich einmal die neueste Produktion von Grolier Interactive anzuschauen. Woher und wohin war schnell geklärt, der verlagseigene Blaster-Experte ging auf die Reise. Leider hatte ich nicht mit der ganz exorbitanten Phantasie der Programmierer von Action-Games gerechnet. Bevor ich "Aber..." sagen konnte, fand ich mich als Hauptfigur in einem Game wieder, in dem das Überleben nur wohltrainierten, terrorgeprüften Kämpfern gewährt wird.



Willkommen bei der Redaktionskonferenz im Power-Tower, lernen auch Sie unseren Chefred. kennen

Halb Mensch, halb Maschine

Die Aufgabe des Stars dieses Titels ist nicht leicht. Sie übernehmen die Rolle Charons, des ultimativsten und tödlichsten Killers im bekannten Universum. Und Sie stehen vor einem Problem. Bisher unangreifbar und unverletzlich, haben auch Sie als halb menschliches Maschinenwesen Gegenspieler gefunden, die Ihnen empfindlich nahe treten konnten. Just in dem Moment, in dem Sie die aufreibendste Mission ihres Lebens antreten sollen, ist es dunklen Mächten gelungen, die unschätzbaren Erfahrungen, das gesamte in Ihrem Erinnerungsspeicher festgehaltene Wissen zu löschen. Auf Nimmerwiedersehen zu löschen. Ganz ohne Rücksicht auf Ihren Massenspeicher-Alzheimer zu nehmen, verändert sich der Lauf der Dinge im Universum. Auch unter den interstellaren Rassen herrscht ein nicht zu übersehender Unfrieden. Eine einzige Rasse unter all den verschiedenen Völkern ist besonders wichtig, die Kobrai. Dieses Volk kontrolliert den Ort Fountainhead, die Quelle aller Kraft, der Ursprung des gesamten Universums. Vernünftig besehen, sollte jedes Volk des Alls auf den Gedanken kommen, daß ein Angriff auf die Kobrai dem Selbstmord gleichkäme. Nun, es gibt weniger vernünftige Rassen. Die Pra'Min, wohin ihr Ruf auch immer gedrungen ist, gelten als die gewalttätigste und machthungrigste aller Arten überhaupt.

Wie sollte es auch sein, die Pra'Min starten einen Angriff auf Fountainhead und ihre Chancen, erfolgreich zu sein, stehen nicht schlecht. Angesichts der Gefahren, die dem Universum und allen darin lebenden Völkern drohen, wird es Zeit für Sie in der Rolle Charons, einzugreifen und dem üblen Treiben der Pra'Min ein möglichst schnelles Ende zu setzen. Mit einem soliden Grundwissen, daß aus den beiden einzigen in Ihrem Erinnerungsspeicher verbliebenen Worten, Ul D' Grak und Carteele (Mönsch, das liest sich genau so, wie die Wortschöpfungen, die unser Klaus vollbringt, wenn die Rotties an seinen Hosenbeinen zerren! Der Red..) besteht, machen Sie sich auf Ihren Weg, alles existierende und alle Existenzen zu retten.

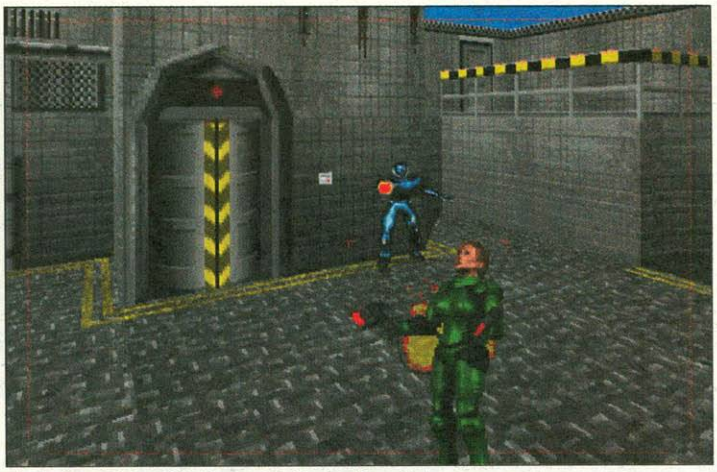
Ui D' Grak!

So langsam hat es den Anschein, als würden die Stories für Ballerspiele ausgehen. Auch in Perfect Assassin läuft es darauf hinaus, daß Sie als Mega-Held rasch das Universum retten. Die

kleinen Dinge im Leben zählen nicht mehr, da muß schon etwas mehr herhalten. Story hin, Story her, die schlappe Geschichte tut Perfect Assassin keinen großen Abbruch. Als reine DOS-Anwendung, frei von allem Windows-Ballast, liegt die Stärke dieses Games in zügigen Grafiken und flottem Spielablauf, auch wenn der Rechner nicht mehr ganz dem aktuellen Stand entspricht. Auf das Grüngraubraun der bekannten Größen des Ballergenres verzichtend, erfreut dieser Titel mit einer Realzeit-3-D-Umgebung, die aus mehr als 100 verschiedenen Orten besteht.

Während des Spieles lernen Sie 250 verschiedene Personen aus einem guten Dutzend fremder Rassen kennen. Ein Kommunikator hilft Ihnen, die recht merkwürdigen Sprachen (Scheinen in Babylon schlecht weggekommen zu sein, die Biester. Der Red..) der Fremdlinge zu verstehen. Ob während Ihrer Reise zu den fernen Orten des Universums oder während heißer Kampfszenen, Sie werden so bald keine Ruhe haben. In diesem Game geht es nicht nur um das heißgeliebte Ballern. Wie aus Adventures bekannt, verfügen Sie über ein Inventory, in dem Sie alle nützlichen Gegenstände und Informationen, die Sie auf Ihrem Weg durch das Spiel finden, aufbewahren und zum rechten Zeitpunkt benutzen können. Eine ganze Reihe von komplizierten Puzzles sorgt dafür, daß Sie öfter einmal nachdenken müssen.

Sind PCs die besseren PlayStations?

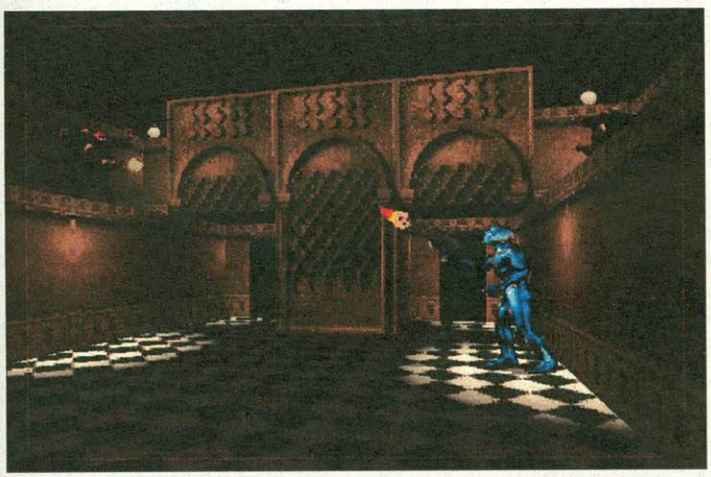


First shot, first kill. Die Logik der Ballerspiele

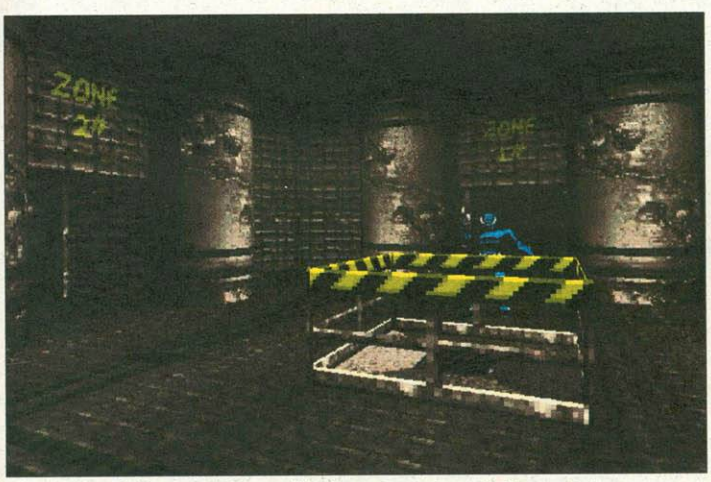
Carteele?

Perfect Assassin bietet nicht viel Neues. Der Grundgedanke dieses Games ist die altbekannte, immer wieder gern gesehen Story des Weltenretters. Auch die Technik, die dieses Game antreibt, macht im Zeitalter der 3-D-Beschleuniger einen etwas angegrauten Eindruck. Aber dank rasantem Spielablauf auf der DOS-Ebene erwarten Sie die glatten Grafiken und die zügige Spielbarkeit eines Games, das man eher auf einer PlayStation vermuten würde, kombiniert mit den technisch überlegenen Möglichkeiten des PCs.

Perfect Assassin lebt von den Charakteren aus der Feder des britischen Fantasy-Künstlers Kev Walker, der schon mit seinen Entwürfen zum Stallone-Film *Judge Dredd* Furore machte. Kev Walker beschäftigte sich seit 1993 mit den Entwürfen für die Hauptfigur des Titels, Charon. Dem Ergebnis sieht man die sorgfältige Arbeit an. Glatte Animationen und vielfältige Grafiken machen Perfect Assassin, abgesehen von seiner Spielbarkeit, oft zum gefälligen Betrachtungsobjekt. Falls in Ihrer Sammlung noch ein Game fehlt, in dem sorgfältig gearbeitete Grafiken, Action und die wichtigsten Stilelemente der Adventures Hand in Hand gehen, sollten Sie sich Perfect Assassin einmal genauer ansehen.



Im Dunkeln läßt sich's munkeln. Wenigstens kann unser Held sich mit einer Fackel behelfen



Wer im Dunkeln Angst hat, sollte besser rasch nach Hause gehen



Keine Bange, Ihre Perfect Assassin-Ausgabe wird in einer verständlichen Sprache kommunizieren

Perfect Assassin

Alternativen:
Tunnel B1
Ocean ● ca. 90 Mark

Skynet Revenge
Bethseda/Virgin ● ca. 90 Mark

Nächstes Mal auf Mutti hören

Hersteller: Grolier Interactive
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486DX66, SVGA, 16 MB RAM, DOS

Pro
Gute Grafiken
Auch auf 486ern gut spielbar
Gute Puzzles

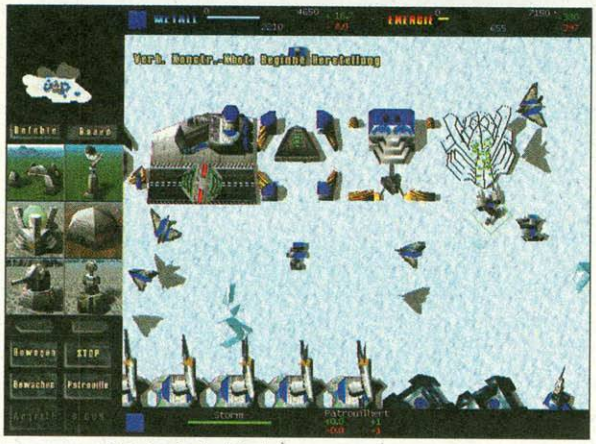
Kontra
Angestaubt
Öde Story

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	13 von 20

Action
Total: 72

Total Annil

Die Zeiten, in denen Thomas Richter noch im Sandkasten mit Spielzeugpanzern kämpfte, sind zum Glück vorbei. Jetzt aber wagt er sich in seine vertraute Umgebung zurück.



Brrrrrrrr... ist das kalt hier!

Kaum ein anderes Genre wurde in der letzten Zeit so stark von den Herstellern in Angriff genommen, wie das der Strategiespiele. Ist ja auch vollkommen verständlich, denn *Command & Conquer*, einer der großen Vorreiter, brachte den Entwicklern einen ganzen Stall mit Goldeseln ins Haus. Jetzt möchte jeder etwas vom Kuchen abschneiden, die einen greifen dabei leider zum Taschenmesser, die anderen schnappen sich gleich eine Axt und hauen damit so richtig in die Vollen. Cavedog Entertainment hat es richtig gemacht und präsentiert uns ein Spiel, das sich vor *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* nicht zu verstecken braucht.

Nicht schon wieder...

In Anbetracht des geschichtlichen Hintergrunds des Spiels wird schnell klar, daß eine weniger interessante Story nicht immer gleich ein schlechtes Spiel gebären muß. Die in Total Annihilation (Totale Vernichtung) sprüht jedenfalls nicht gerade vor lauter Ideenreichtum über. Man stelle sich zwei Armeen namens Core und Arm vor. Jene beiden Kräfte sind die übriggebliebenen Reste einer langen Schlacht um die letzten Rohstoffe der Galaxis in einer fernen Zukunft. Obwohl das gesamte Leben überall fast vollständig ausgelöscht wurde, haben sich die beiden Streithähne immer noch nicht beruhigen können und kämpfen so lange, bis nur noch einer übrig bleibt. Tolle Story, nicht wahr? Schon mal dagewesen, sagen Sie? Vermutlich haben Sie recht...

Qual der Wahl

In Total Annihilation dürfen Sie sich eine der beiden Parteien aussuchen, die sie verkörpern möchten. Beide haben ungefähr die gleichen Schwächen und Stärken, von daher dürfte die Entscheidung nicht allzu schwer fallen. Lediglich in der Optik sind sichtbare Unterschiede festzustellen, während die mobilen Einheiten von ihrer Stärke fast identisch sind. Gespielt wird auf zahlreichen verschiedenartigen Terrains. In zerklüfteten Lavawelten, Wüstenlandschaften, Eisplaneten, künstlichen Stahlwelten, Waldgebieten, Gebirgsketten bis hin zu Ozeanen mit einigen Inseln dürfen sich die Raketen um die Ohren geballert werden, wobei aber vorerst ganz klein angefangen werden muß. Meistens steht nur der Kommandant als einzige steuerbare Einheit zur Verfügung. Dieser kann nicht nur mit seiner zerstörerischen D-Gun gegnerische Fahrzeuge oder Gebäude in die Luft jagen, sondern auch Gebäude errichten und reparieren sowie Rohstoffe aus Felsen, Bäumen oder Sträuchern ziehen. Ein Allroundtalent also. Andererseits hat man aber auch meistens das Spiel sofort verloren, wenn der Kommandant das Zeitliche segnet.

Anm. des Chefpriesters: Ich stelle mir das gerade bildlich vor, wie jemand das Zeitliche segnet: "...und gebe Dir Frieden. Amen!"

Zum guten Glück lassen sich Einheiten zur festen Bewachung von Gebäuden oder Truppenteilen gezielt einsetzen. Auch

Alles andere ist kalter Kaffee!

Patrouillenfahrten können auf Wunsch festgelegt werden. Aller Anfang ist ziemlich schwer. Mit einer begrenzten Menge an Rohstoffen (Energie und Metall) müssen die wichtigsten Gebäudestrukturen errichtet



Natürlich gibt es große Metallvorräte in einem Krater.



Ordnung muß sein. Hier einige Energielieferanten in Aktion.

werden. Je nach Landschaftstyp und Windstärke sorgen Windräder und/oder Solaranlagen für Energie. Spezielle Metall-Extraktoren müssen auf entsprechendem Gelände mit Metallvorräten plaziert werden. Zwischendurch darf die eigene Truppenstärke selbstverständlich nicht vernachlässigt werden. Also müssen zeitgleich Roboter-, Flugzeug- und Fahrzeugkonstruktionslabore errichtet werden. Diese stellen nicht nur Panzer, Roboter und Flugzeuge her, sondern auch neue mobile Kontruktions-Einheiten, die wiederum erweiterte Gebäude, Truppenteile oder Verteidigungsanlagen herstellen können. Sogar Atomraketen können später über weite Strecken abgefeuert werden. Gerade die Metallvorräte sind extrem begrenzt und sorgen oftmals für Probleme. Aber hat man erst einmal den richtigen Konstruktionsroboter entwickelt, stellen auch Fusionsreaktoren oder geothermale Kraftwerke kein Problem mehr dar und sorgen für ausreichend Energie, die auch mit den entsprechenden Vorrichtungen in Metall umgewandelt werden kann.

hilation



C&C vs TA

Total Annihilation ist ein ganz besonderes Schmankerl für alle Strategiefans. Selten gab es solche realistischen Darstellungen einer Kriegsmaschinerie bei ihren Handlungen (Granaten über dreidimensionale Hügel werfen) und ihren Bewegungen. Und auch, wenn die 50 verschiedenen Missionen (2 x 25 auf jeder Truppenseite) durchgespielt sind, kann immer noch im genialen Multiplayer-Modus oder auf einer frei wählbaren Landkarte unter individuell einstellbaren Optionen gezockt werden. Mit einer TA-CD können bis zu drei Spieler im Netz spielen, bei zwei CDs schon sechs, und zehn Personen benötigen drei CDs. Habe ich schon erwähnt, daß der frühere deutsche Sprecher von Sean Connery (Gert-Günther Hoffmann) jeweils das Missionsbriefing präsentiert? PC Power-Leser wissen dies aber schon längst.

Unglaublich für ein Computerspiel sind auch die sechs Soundtracks auf der CD. Live eingespielt von 96 (!) Musikern der "Seattle Symphonics" tragen die klassischen Kompositionen vom Cavedog-Musiker Jeremy Soule zum totalen Spielgenuß bei. Aber: Total Annihilation bietet nicht nur Schmackhaftes fürs Auge und Ohr, sondern auch Spielspaß für unzählige Stunden. Und genau das ist es was zählt! Alles andere ist kalter Kaffee! P

Viel zu entdecken

Als wenn die Einheiten und Gebäude auf dem Lande nicht schon reichen würden, liefert uns Cavedog zudem noch die Möglichkeit ins Haus, mit Total Annihilation Flug- und Flugzeuge werfen sogar Schatten. Ständig gibt es neue Truppenteile zu sehen, und man kommt aus dem Staunen nicht mehr raus.

Als ob 150 Einheiten noch nicht genug wären, Cavedog stellt jede Woche neue Einheiten und Gebäude zum Download auf der Homepage *(www.cavedog.com)* bereit! Der Detailreichtum hat aber auch seinen Preis. Maximal dürfen in Total Annihilation 200 Einheiten auf einem Schlachtfeld sein. Und tatsächlich: Wir testeten TA auf einem P200-Rechner mit 64MB RAM und schneller Grafikkarte. 200 Truppenteile hatten wir im freien Spiel schnell erreicht, und dann waren die Animationen alles andere als ruckelfrei. Da hätte aber noch einiges optimiert werden können.



Geniale Explosionen gibt es zuhauf!



Ein ganzes Geschwader auf dem Weg zum Feind hinterm Fluß



Wer soll da noch durchsteigen?

Wasserfahrzeuge entwickeln zu dürfen. Gerade die Flugzeuge sind wundervoll animiert, so wie eigentlich jedes Objekt in diesem Spiel. Kein Wunder, denn bei der grafischen Darstellung hat Cavedog eine in Echtzeit berechnete 3-D-Routine entwickelt, die ihresgleichen in diesem Genre sucht. Sämtliche 150 verschiedenen Einheiten bewegen sich flüssig animiert über gerendertes 3-D-Terrain. Panzern sind die Mühen beim Befahren eines Berges deutlich anzusehen und

Total Annihilation

Alternativen:
Earth 2140
TopWare ● ca. 50 Mark

C&C Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 80 Mark

Warlords 3: Reign of Heroes
Red Orb / SSG ● ca. 90 Mark

Hersteller: Cavedog Entertainment
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
P100, 16MB Ram, SVGA, Win95

Pro
Kluge Computergegner
Realistische Darstellung
Auflösung bis zu 1280x1024

Kontra
Teilweise unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	19 von 20

Strategie Total: 92

Die Akte Europa

Sind Buchhalternasen die besseren Strategen? Michael Trier streifte die Ärmelschoner über und... traf Odin

Viel Feind, viel Ehr. In keinem Genre ist der Konkurrenzkampf derzeit so hart wie im Reich von King Conquer und Queen Warcraft der Zweiten. Eine Chance ihr Erbe anzutreten hat nur, wer eigenes Profil zeigt, die wenigen Makel des Herrscherpaares hinsichtlich künstlicher Intelligenz und Handhabung ausmerzt und an Spieltiefe zulegen kann. Wie wäre es also mit echtem 3-D-Terrain, einer Forschungs- und Entwicklungsabteilung samt der Option, Waffen und Fahrwerke beliebig zu



Durch diese hohle Gasse muß er kommen...

kombinieren? Oder mit abwechslungsreichen Subquests, deren Erfüllung sich positiv auf Ihr Konto auswirkt, was wiederum Ihren Handlungsspielraum erweitert? Klingt gut, was uns die Entwickler von Virtual X-citement aus Mühlheim hier auftischen.

In einer fernen Zukunft sind die Völker nach etlichen Kriegen und Revolten wieder bei einem Staatenbund namens Vereinte Nationen, kurz UN angelangt. Europa begehrt gegen die hohen Zahlungen an die UN auf und bastelt, um sich eine gewisse Souveränität zu erhalten, an einem Superwaffensystem namens ODIN. Dies kann der UN nicht gefallen, und so nimmt der Konflikt seinen Lauf.

Epische Hintergrundstory

Sie übernehmen in 32 Missionen die Leitung eines UN- Sondereinsatzkommandos, mit dem Ziel, die aufsässigen Europäer in ihre Schranken zu verweisen. Diese wenig originelle Hintergrundgeschichte wurde mit großem technischen Aufwand umgesetzt. über zwei CDs sind digitalisierte Videosequenzen verteilt, in denen reale Schauspieler Sie in den Kampf um Europa einbeziehen wollen.

Gleich zu Beginn Ihres Einsatzes annektieren Sie neutrale Gebäude und Einrichtungen. Schon vorhandene Infrastruktur und deren Nutzung sind eines der charakteristischen Merkmale des Spieles und oft von schlachtentscheidender Bedeutung. Dabei handelt es sich um verlassene oder feindliche Depots, Fabriken, Basen usw., die wieder in Betrieb genommen oder erobert werden können. über all dem liegt der *Fog of War*, der verhindert, daß Sie von der Landschaft zunächst mehr sehen als die Topographie. Was die Geländeformationen alles bereit halten an Gebäuden, Wäldern und feindlichen Truppen, werden Sie erst gewahr, wenn diese in der Radarreichweite ihrer jeweiligen Einheit auftauchen. Die Aufklärungsreichweite ist dabei nicht nur vom Einheitentyp abhängig, sondern variiert mit der Höhe über Null, die der betreffende Trupp gerade inne hat. Hä? Also: Je höher den Hügel rauf, desto weiter guck. Alles klar?

Hier spielt das 3-D-Gelände mit echten Höhenunterschieden, steilen Berghängen und unwegsamen Schluchten seine Stärken aus. Einheiten die derart auf der Höhe sind, verfügen außerdem auch über mehr Feuerkraft, was bei Hinterhalten und strategisch günstig zu plazierenden Wachtposten zum Tragen kommt und für mehr Salz in der Strategensuppe sorgt. (Nein, Herr Chefkoch, da sind keine Strategen in der Suppe, sind ja auch keine Kinder in der Schokolade. Anm. d. Red.....)

Anm. des Chefbaldkeineausdrückemehrfindenden: Und kein Bär im Gummi, kein Tau im Morgen und keine Wutz im Schn... äh... vergiß es!

Logistik in Echtzeit

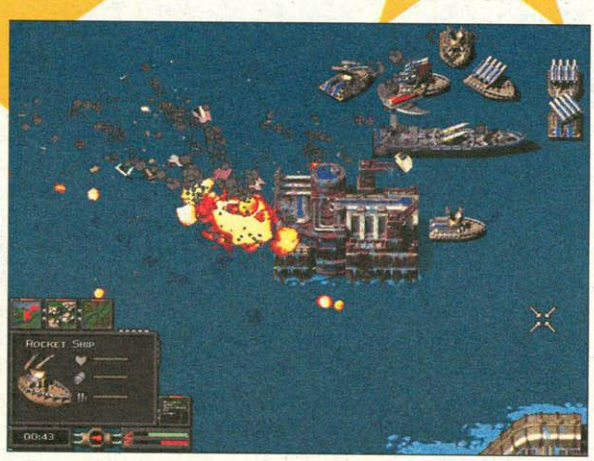
Auch neu in diesem Genre sind durch Brennstoffmangel liegengebliebene Fahrzeuge und bedauernswert hilflose Einheiten, die mit ihrem Munitionsvorrat, allzu eifrig pyrotechnischen Wahnsinn in den gegnerischen Reihen verbreitet haben und nun, völlig verausgabt, eine leichte Beute für feindliche Truppen sind. Die Explosionen und dazugehörige Soundeffekte sind wirklich gelungen und streckenweise von bombastischen Ausmaßen.

STRATEGISCH GEHALTVOLL, ABER MIT MÄNGELN IN DER FEINABSTIMMUNG

Solch penible Sorge um den Nachschub wurde bisher allenfalls Hexfeldgenerälen abverlangt, Echtzeithektiker wundern sich. Um die Sache aber nicht zu unübersichtlich werden zu lassen, werden Fahrzeuge mit Helikoptern aus



Crash-Bum-Bang



Maritimes Ambiente kommt etwas zu kurz, dafür sind die Waffen schön groß



Die Ausbreitung der Flammen ist von der Windrichtung abhängig



Was wohl passiert, wenn dieser Damm bricht ... ?

der Luft versorgt. Dies geschieht weitgehend automatisch, nur müssen die Hubmunis und Spritschrauber gekauft werden, wobei wir beim Ressort Wirtschaft und Finanzen der Akte Europa wären.

Dollars und Terranium

Auch dieser Bereich ist komplexer als bisher üblich. Zwar brauchen wir keinen extremen Augenbrauenwuchs, um hier die Übersicht zu verlieren und es gibt auch nur einen Allroundrohstoff – Terranium geheißen –, aber dieser will aus seiner Mine erst einmal zu Fabriken und von dort aus weiter zu den Basen transportiert werden. Dort läuft dann die Produktion der entsprechenden Einheiten an. Dieser Prozeß benötigt Energie, die wiederum von zentralen Kraftwerken zur Verfügung gestellt wird, für Freund und Feind gleichermaßen wohlgemerkt. Bevor Sie hinterhältige Sabotageaktionen durchführen, sollten Sie sich also vergewissern, ob Sie genügend autonome Generatoren produzieren können, um sich vom Großkraftwerk unabhängig zu machen.

Dies ist vom Stand ihrer Forschung abhängig und die können Sie nur mit einem entsprechenden Budget an UN-Dollar vorantreiben. Cash gibt es für die Erfüllung zahlreicher Untermissionen, die in den einzelnen Leveln unter Zeitdruck auf ihre Erfüllung warten. Mal werden Sie auf die Suche nach versteckten Laboratorien oder geflüchteten Wissenschaftlern geschickt, um mehr über ODIN in Erfahrung zu bringen, mal handelt es sich um simple Search & Destroy-Missionen.

Virtual X-citement hat also jede Menge strategische Feinkost aufgefahren, aber wie bekömmlich ist dieses Menü? Oder anders: Wie spielt sich das Ding? Angefangen bei den teils unfreiwillig komisch wirkenden Videosequenzen und der, in der Testversion schlechten Sprachausgabe – Eidos gelobte hier bis zum fertigen Produkt Nachbesserung mit professionellen Synchronsprechern – gelingt es der Akte Europa nicht so recht, mich in ihren Bann zu ziehen. All zu oft trüben Bedienungsmängel, wie mitten im Kampf störend aufpoppende Menüs oder befehlverweigernde Einheiten, den Spielspaß, doch zum Glück lassen sich diese Menüs abstellen.



Einige Einheiten lassen sich per Handsteuerung dirigieren



Auf dieser Partie ist ständig was los

Da der Cursor mir keine Auskunft darüber gibt – z. B. durch ein rotes X – ob meine Truppen ein bestimmtes Gebiet erreichen können oder nicht, kostet mich die Kontrolle viel Zeit, da immer zurückgescrollt werden muß, um nachzusehen, ob die den Befehl brav akustisch bestätigende Einheit sich nun auch tatsächlich in Bewegung gesetzt hat. Falls nicht, wähne ich die Verstärkung bereits auf dem Wege, aber diese lümmelt immer noch an der Basis herum, weil ich unwissentlich auf einen Baum oder sonst ein unbegehbares Stück Natur geklickt habe, um den Marschbefehl zu erteilen.

Diese Unzulänglichkeiten und die ungenügende Einbindung des Spielers in die umfangreiche Rahmenhandlung verwehren der Akte Europa einen Spitzenplatz unter den Echtzeitstrategiespielen. Allerdings rechtfertigen die vielfältigen neuen Möglichkeiten, die enorme Spieltiefe und der schon obligatorische Multiplayermodus den Kauf für Genrefans in jedem Fall.

Die Akte Europa

Alternativen:
C & C: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 100 Mark

Warcraft 2
Blizzard ● ca. 79 Mark

KKND
Electronic Arts ● ca. 89 Mark

Hersteller: Virtual X-citement
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Viele Neuerungen
Sehr gute Spieltiefe
Tolle Special-Effects

Kontra
Umständliche Bedienung
KI nur Durchschnitt

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie
Total: 79

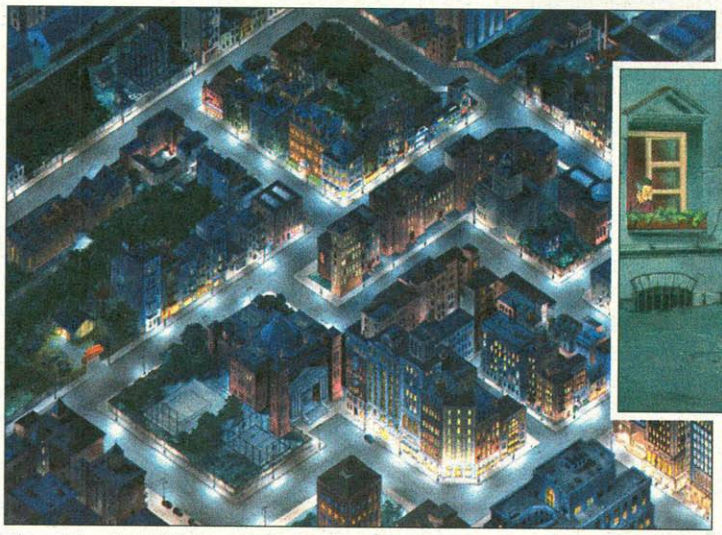
Jack Orlando

Martin Mirbach zieht den Hut in die Stirn und schlägt den Kragen seines Trenchcoats hoch. Das Klima in einer Großstadt kann ganz schön frostig sein...

Keine andere Epoche hat die Kriminalliteratur so nachhaltig beeinflußt wie das *Golden Age of Detective Fiction*, wie die amerikanische Hardboiled School gern genannt wird. Entstanden und inspiriert durch die Zeit der Prohibition mit ihren Schmugglerbanden und Flüsterkneipen, brachte sie nicht nur solche

OFFENSICHTLICH FEHLTE DAS FEELING FÜR DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE

Legenden wie Philip Marlowe, Mike Hammer und Sam Spade zur Welt, sondern sie erfreut sich bis heute einer ungebrochenen Popularität. Detektive wie Jim Rockford, Spenser und auch Thomas Magnum tragen noch immer die wesentlichen Charakterzüge

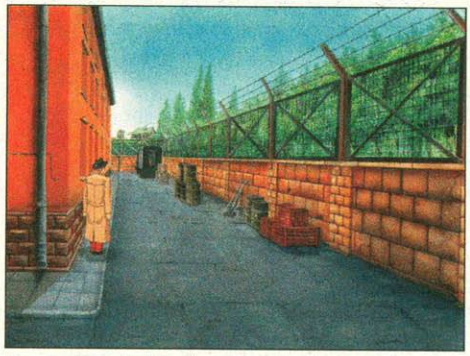


Ein echter Detektiv kennt die Straßen der Großstadt natürlich besser als seine eigene Westentasche

des hartgesottenen Detektivs. Auch etliche Adventures haben in der Vergangenheit versucht, auf dieser Welle mitzuschwimmen, von *Puppen, Perlen und Pistolen* bis zu *Die Schwarze Dahlie*. Jetzt kommt ein weiteres hinzu: TopWare hat sich mit *Jack Orlando: A Cinematic Adventure* vorgenommen, die Karten in diesem Subgenre neu zu verteilen.

Gute, alte Zeit

Wie der Titel des Spiels, lautet auch der Name des Hauptdarstellers Jack Orlando. Und wie Amerika soeben den 21sten Verfassungszusatz



Durch diese hohle Gasse muß er kommen...wer auch immer

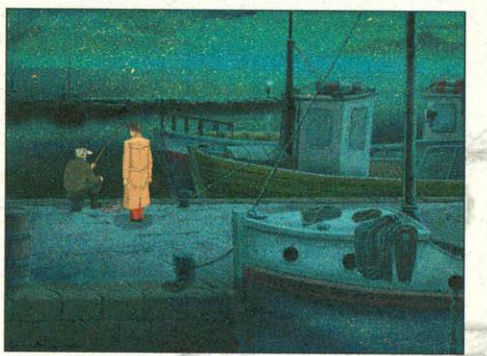
verabschiedet hat (wir schreiben das Jahr 1935: es darf wieder getrunken und mit Alkohol gehandelt werden, prost!), hat sich auch der gute Jack vom Zenit seiner beruflichen und privaten Karriere



Wo Worte nicht mehr weiterhelfen, regiert schon mal das Faustrecht

verabschiedet. Der einst erfolgreiche Privatdetektiv und von den Stadtvätern hochdekorierte Bürger verbringt die meisten Stunden seines unausgefüllten Tages in den stillen Winkeln düsterer Kaschemmen. Hier besäuft er sich mit schlichter Regelmäßigkeit und hängt in Gedanken den Zeiten nach, in denen seine Welt noch heil war. Und aus einer solchen Kaschemme kommt er auch, als ein unvorhergesehenes Ereignis sein Leben verändert.

Der Detektiv wird selbst Zeuge eines Verbrechens, Er muß zusehen, wie es auf offener Straße zu einem Streit kommt und eine der beteiligten Personen kaltblütig



Der alte Mann und das Meer – und Jack Orlando sieht manchmal sehr alt aus

erschossen wird. Eins über den Schädel bekommt er auch noch und wird so am nächsten Morgen neben der Leiche aufgefunden. Wer nun ganz oben auf der Liste der verdächtigen Personen steht, dürfte jedem klar sein. Von hier an schludert unser Detektiv zusammen mit dem Leser immer tiefer in einen Fall, hinter dem natürlich wesentlich mehr steckt als ein Mord im Affekt. Auch daß der Tote in dunkle Geschäfte verstrickt war und seinen Entschluß, aus diesen auszusteigen, mit dem Leben bezahlen mußte, wird Sie nicht sonderlich verwundern. Was sich aber noch alles im Lauf der Geschichte entblättert, soll an dieser Stelle nicht verraten werden. Das erfahren Sie am besten selbst, und zwar in den vier Episoden des Spiels.

Alles beim alten

Wo sich Jack Orlando inhaltlich ganz auf klassisches Ambiente verläßt (Großstadt, Outfit, Charaktere), betritt das Spiel auch keine neuen Wege im Adventure-Bereich. Die Menüführung ist bekannt, geübte Spieler werden nur ganz wenige Minuten brauchen, um sich im Spiel zurechtzufinden. Einziger Nachteil: Fast alles, was man findet, kann auch ins Inventar übernommen werden, ob es für den weiteren Spielverlauf von Bedeutung ist oder nicht. So sammelt sich schnell ein ganzer Wust

diverser Objekte an, die entweder einzeln oder miteinander kombiniert den Handlungsverlauf nach vorne treiben – oder auch vollkommen nutzlos sind. Übersicht und Geduld des Spielers werden auf diese Weise oft ziemlich strapaziert.

Die Grafiken des Spiels wurden komplett von polnischen Teams erstellt, zum größten Teil in einem Airbrush-Verfahren, bei dem die fertigen Bilder am PC nachbearbeitet werden. Das Ergebnis entspricht im Stil solchen Genre-Trendsettern wie *Baphomets Fluch* oder *Der Letzte Express*, ohne deren Qualität aber jemals zu erreichen. Was fehlt ist vor allem die Liebe zum Detail, besonders viele Räume wirken eher wie der Showroom eines Möbelhauses, als daß sie an eine belebte, lebendige und authentische



150 Mark? Ins Hotel? Wie bitte, der falsche Film?

Spielumgebung erinnern. Auch einige der Personen wirken schemen- und schablonenhaft, was sich natürlich negativ auf das Identifikationsgefühl auswirkt. Auch wenn die Grafiker rein technisch betrachtet sicher ihr Handwerk verstanden haben, fehlte ganz offensichtlich das richtige Feeling für die Atmosphäre.

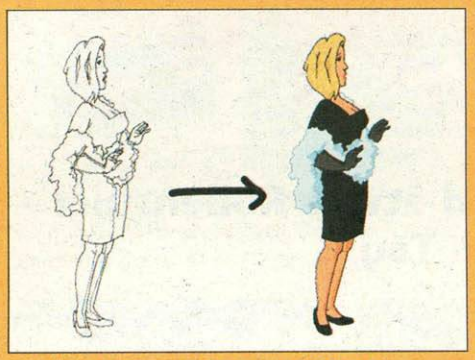
Leider ging es einigen Sprechern scheinbar ebenso. Besonders der Versuch der Jack Orlando-Stimme, angetrunkenes Gelalle glaubhaft über den Äther zu bringen, will einfach nicht gelingen. Einziges echtes Highlight bleibt die Musik des bekannten Filmkomponisten Harold Faltermeyer. Der Routinier weiß eben, wann man die musikalische Untermalung einen Gang zurückschalten muß, um den Spieler nicht in seiner Konzentration zu stören. Daß die Stücke trotzdem niemals nerven und ein paar davon sogar das Zeug zu echten Ohrwürmern haben, spricht außerdem eine eindeutige Sprache.

Klaus meint

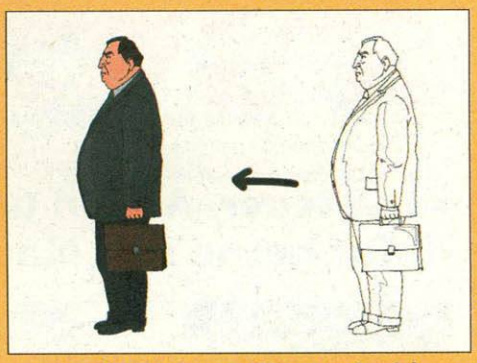
Meine Güte, was hat man für dieses Spiel geworben, und wie oft kamen immer neue Pressemitteilungen hereingeflattert. Und dann das! Dabei gibt es, gerade uber die Zeit, in der Jack Orlando spielt, so schöne Filmvorlagen, da hätte man ruhig mal "abgucken" sollen. Statt dessen wird einem ein durchschnittliches Standard-Adventure geboten, das zwar preiswerter ist als andere Genre-Games, aber mir persönlich wären 50 Mark dafür immer noch zu viel. Sorry, TopWare, ich bin arg enttäuscht!

Vom Strich zum Bild

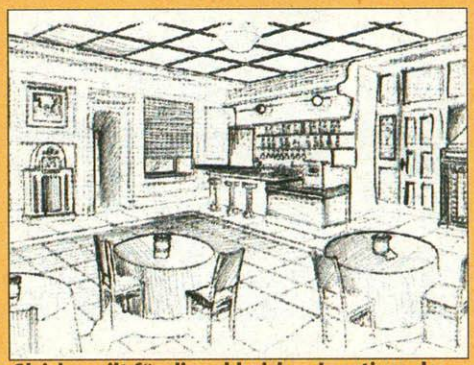
Sowohl die Charaktere als auch die Hintergründe des Spiels entstanden aus handgezeichneten Vorlage. Wenn man jetzt noch beides zusammengibt, ist die Grafik bereits komplett.



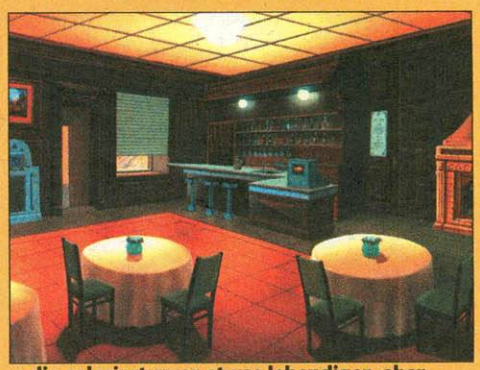
Ob Man ob Frau, alle Figuren des Spiels stammen aus dem Bleistift...



..um anschließend am Reißbrett und auf dem Monitor überarbeitet zu werden



Gleiches gilt für die zahlreichen Locations des Spiels,...



...die coloriert zwar etwas lebendiger, aber immer noch sehr verwaist aussehen

Aus eins mach zwei

Obwohl das komplette Spiel auf einer CD Platz findet, wird es doch auf zweien ausgeliefert. Der Grund: Bei einer davon handelt es sich um eine High-Performance-Version, mit verbesserter Grafik und Spitzensound, aber auch mit Appetit auf einen P 133 mit 32 MB RAM und 6-fach CD-ROM. Überhaupt gibt es vier verschiedene Mindestanforderungen, je nach Spielversion und Betriebssystem. Warum Jack Orlando bei so viel technischem Schnickschnack trotzdem bei der Installation zickt, verstehe, wer will. Besonders der Ärger mit einigen Grafikkarten scheint vom Hersteller einkalkuliert, jedenfalls wurde ein SciTech-Universaltreiber gleich mit auf die CD gepackt. Manche Karten, etwa solche mit dem Laguna 3D-Chip (Microsoft's Referenz-Produkt von Cirrus Logic!) wurden aber auch damit nicht korrekt erkannt, das Spiel blieb unspielbar. So erwartet Sie mit Jack Orlando ein ambitioniertes, aber leider ganz und gar nicht innovatives Produkt, mit einigen Abstrichen in der Technik-Wertung. Spielerisch werden hartgesottene Freunde der hartgesottenen Detektive wohl trotzdem ordentliche Unterhaltung finden, erste Wahl ist Jack Orlando aber zu keiner Zeit.

Jack Orlando

Alternativen:
Baphomets Fluch II
Virgin ● 99,95 Mark

The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark

Evidence
Microids ● 99,95 Mark

Hersteller: Topware
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
486 DX 100, 16 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

Pro
Klassischer Aufbau
Gutes Thema
Guter Soundtrack

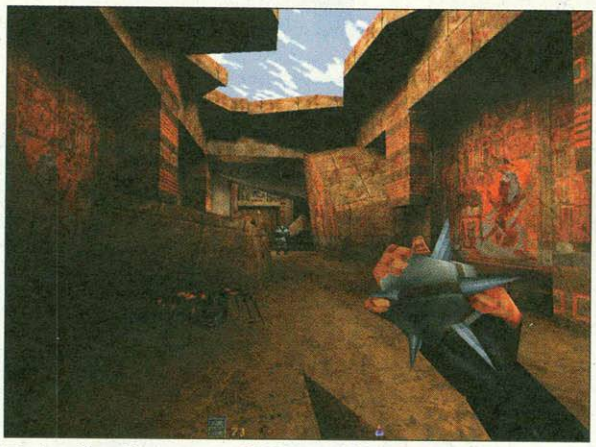
Kontra
Zu konfuse Inventarverwaltung
Technische Schwierigkeiten

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	17 von 20

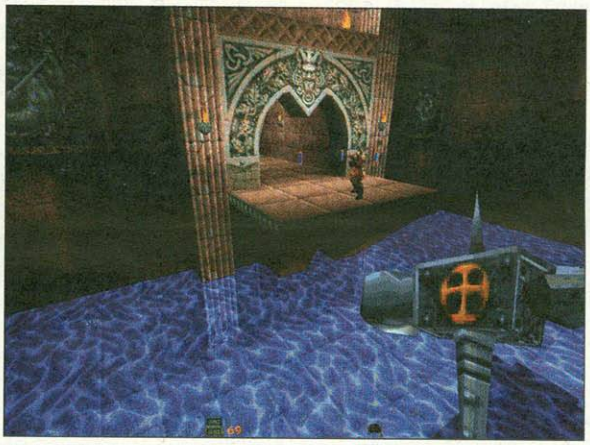
Adventure
Total: 71

Hexen 2

Abenteuer, Action und etwas Rollenspiel – Klaus Trafford opfert dafür gerne mal einen Tag.



Treten Sie näher, treten Sie heran, hier werden Sie genauso geschlagen wie nebenan



Gehen Sie doch ins Wasser!

Okay, gleich vorweg dieser Hinweis: Hexen 2 ist viel weniger brutal oder jugendgefährdend, als manche noch immer glauben. Und es handelt sich auch nicht um ein reines Ballerspiel, sondern um einen soliden Mix aus den Genres Action, Adventure und Rollenspiel. Allerdings gibt es hier und da sehr wohl einige Szenen, die für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind (und demzufolge wurde das Programm von der USK auch erst ab 18 Jahren empfohlen). Doch ist das ein Grund für eine Indizierung? Ich denke nein! So viel mal dazu. Streng genommen, ist Hexen 2 eigentlich *Heretic 3*, hätte man den zweiten Teil der *Serpent-Ride*-Trilogie nicht seinerzeit anders genannt. Ist aber vielleicht auch gut so, denn *Heretic* wurde im Gegensatz zum Nachfolger *Hexen* auf den Index gesetzt...

Baden nicht verboten

Gewöhnlich vermeide ich es bei Produkten dieser Art, die Hintergrundstory zu erzählen, und Hexen 2 wird diesbezüglich auch keine Ausnahme sein. Installieren und losmarschieren, nur darauf kommt es an, und genau das läßt sich hiermit so wunderbar machen. Sollten Sie bei diesem Titel eventuell davon ausgehen, es handele sich um eine Art Märchen, oder zumindest die Titelfiguren wären selbigem entsprungen. Beides ist unzutreffend, denn Ihre Helden heißen Paladin, Crusader, Necromancer und Assassin (wobei letztere in der Tat weiblichen Geschlechts ist!). So unterschiedlich die Namen, so verschieden sind auch die Waffen, die sie von Anfang an mit sich herumtragen. Derer gibt es insgesamt 16, also vier pro Nase, die genretypischerweise aber erst mal irgendwo gefunden werden müssen.

Wie schon beim Vorgänger ist man nicht dazu verdammt, einem bestimmten Weg zu folgen, man kann die jeweiligen Levels nach Belieben abgrasen, steht jedoch reichlich oft (zunächst) vor verschlossenen Türen. Und glauben Sie ja nicht, Sie könnten nun einfach einen Schlüssel suchen und bekämen damit die jeweilige Pforte auf. Im Gegenteil, manchmal muß man einfach "von hinten" eindringen (Grinsen Sie nicht so, Sie Ferkel!), was dann beispielsweise wie folgt passiert: Sie springen ins Wasser, machen schnell die Gegner nieder und tauchen dann auf der anderen Seite wieder hoch, um hier vielleicht eine Mauernische zu entdecken, die dann allerdings erst zerstört werden muß, bevor man nun endlich am gewünschten Ort angelangt ist. Sie werden sich im Verlauf des Spiel sehr oft unter Wasser aufhalten müssen, und selbstredend steht Ihnen hierfür nicht unbegrenzt Sauerstoff zur Verfügung – zwischendurch Auftauchen also nicht vergessen oder wenigstens vor dem Tauchen abspeichern!

Das Böse ist immer und überall

Apropos Gegner: Hierbei handelt es sich um solch liebevolle Wesen wie Spinnen, Bogenschützen, Kobolde, gefallene Engel, die Medusa und viele mehr, die kaum Ähnlichkeit mit Menschen, dafür aber mit Wesen aus dem Fabelreich haben. Daneben gibt es "richtige" Schafe, die völlig harmlos sind, was die Programmierer von Raven aber nicht daran gehindert hat, Ihnen die Möglichkeit zu bieten,



Achten Sie nicht auf den Gegner, sondern auf die Statue. Sieht aus wie Martin Mirbach beim Versuch, sich bei mir einzuschleimen.

Gerüchteküche

Bekanntlich wird Activision auch Quake 2 herausbringen. Während der ECTS war indes aus gewöhnlich gut unterrichteten Quellen – unabhängig voneinander – zu erfahren, daß dieser Titel möglicherweise nicht in Deutschlands Läden erscheinen wird. Ob's zutrifft oder nicht, werden wir wohl bald gewahr werden, auf alle Fälle empfehle ich Interessenten, sich schon mal vorsichtshalber nach einem österreichischem Versandhaus umzusehen. Die Nachbarn dürfen so etwas nämlich spielen, und da in Bayern derzeit die Grenzkontrollen wegfallen, ist der private Import nun wirklich kein Problem mehr. Per Mailorder geht's natürlich auch. Und das ist zudem auch noch legal!



So macht Calvin Klein seine Unterhosen: Am Anfang war das Schaf...



...sie sorgte für die richtige Verarbeitung...



...und dieser Lendenschurz kam dann dabei heraus!

diese ebenfalls zu killen (ich meine die Schafe!). Außerdem können Sie auch noch u.a. magische Gegenstände, Energie, Munition, Stiefel zur schnelleren Fortbewegung und Gesundheitskits aufsammeln (letztere sind ganz besonders für Ihre Tauchgänge von Bedeutung), lassen Sie also nichts aus! Benötigen Sie etwas Bestimmtes, klicken Sie es im Inventar an, der gewünschte Gegenstand erscheint dann auf der Benutzeroberfläche und kann angewandt werden. Dies sollte allerdings nicht gerade dann geschehen, wenn Sie von allen Seiten angegriffen werden...

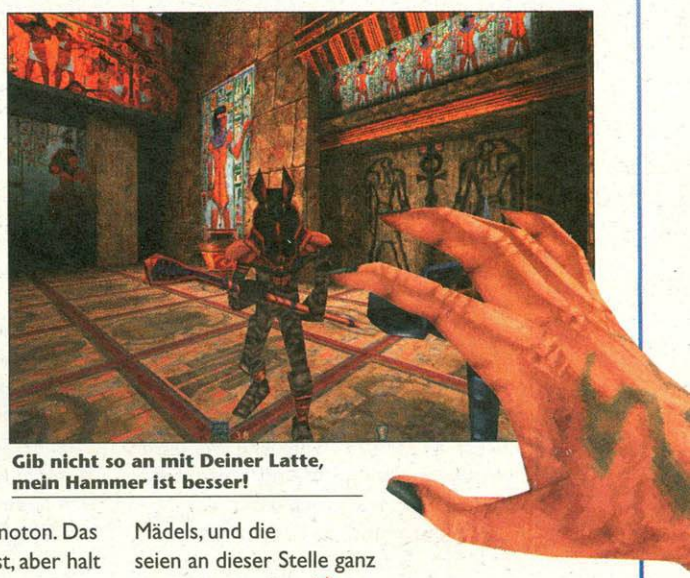
Action vom Feinsten ohne übertriebene Brutalismen

Gut, das mag sich bis hierher so anhören wie bei zig anderen Ballerspielen auch (mal die anderen Genreelemente außen vorlassend). Dennoch weiß Hexen 2 zu überraschen, aber eben nicht durch seinen Spielablauf (der ist schlichtweg vom Vorgänger übernommen), sondern durch sein Design. Raven hat grafisch teilweise wirklich auf Hochglanz poliert. Die Levelgestaltung ist von teilweise hervorragender Qualität, und das mit dem "Verpixeln" von Gegenständen, wenn man nahe an sie herantritt, können Sie hier getrost ad acta legen, wenn Sie eine 3-D-Grafikkarten besitzen. Doch auch ohne Zusatzhardware weiß die Grafik zu begeistern. Erstaunlich auch, was die Programmierer in Sachen Geschwindigkeit geschafft haben: Selbst auf einem Pentium 100 läuft Hexen 2 erstaunlich flüssig, schnell und optisch scharf bis ins Detail. Zumindest in dieser Hinsicht kann das Game seinen Mitbewerbern Paroli bieten.

Ein bißchen Grund zur Klage

Nicht so ganz überzeugt war ich vom Sound. Vielleicht bin ich ja durch *Blöd* oder *Schätzchen Wagner* (Namen geändert) inzwischen verwöhnt, aber mir fehlen einfach die coolen Sprüche der Helden, ganz zu schweigen von gelungenen FX. Die Musik paßt sich zwar den jeweiligen Umgebungen an, ist für meinen Geschmack aber etwas zu monoton. Das bedeutet aber nicht, daß sie schlecht ist, aber halt auch nix Überdurchschnittliches.

Daß man Hexen 2 mit bis zu 16 Leuten im Internet spielen kann, sei hier der Vollständigkeit halber erwähnt. Ausprobieren konnten wir dies allerdings nicht, da unsere Testbeta just über jene Funktion noch nicht verfügte, wir werden aber ggf. in unserer losen Rubrik "Netzwerkspiele" noch einmal darauf zurückkommen. Testmuster, die man mit in die Redaktion nehmen durfte, gab's in diesem Fall übrigens nicht (auch wenn eine Konkurrenzzeitschrift glatt das Gegenteil behauptet. Denkt dran, Kollegen: Ehrlich währt am längsten!), mit ein Grund, warum Activision Deutschland eigens nach Gütersloh einlud, damit man Hexen 2 dort testen konnte (aber dieser eine Tag reichte eigentlich, um sich ein Bild zu machen). Erstaunt bin ich allerdings darüber, daß nicht alle Magazine dem Ruf nach gefolgt sind – Leute, Ihr habt wirklich was verpaßt! Denn abgesehen vom Spiel sitzen bei Activision Deutschland verdammt nette Mädels, und die seien an dieser Stelle ganz herzlich gegrüßt... PP



Gib nicht so an mit Deiner Latte, mein Hammer ist besser!

Wo gibt's die Demo?

Die rund 12 MB große Demo ist in Onlinekreisen weit verbreitet. Wir haben für Sie einige Adressen herausgepickt.

Internet

http://ftp.urz.uni-heidelberg.de/ftp/pub/game_demos/H2demo.exe

ftp://ftp.gamesdomain.com/pub/demos/H2demo.exe

ftp://cdrom.com/pub/gamesdomain/demos/H2demo.exe

ftp://west.ftp.activision.com/activision/hexenII/h2demo.exe

AOL

Kennwort: Actionforum

CompuServe

GO DEUACTION

Die Demo-Cheats

Folgende Codes in der Konsole eintippen:

impulse 39:	fliegen
impulse 25:	mehr Power
impulse 40:	ein Level weiter
impulse 9:	alle Waffen / Mana
impulse 14:	Schaf
impulse 23:	Fackel
impulse 43:	alle Waffen / Mana / Items
impulse 44:	wirft Item
impulse 99:	Neustart
give h 999:	gibt 999 Lebenspunkte
god:	Gott-Modus
noclip:	durch Wände gehen
give 2:	gibt 2. Waffe
give 3:	gibt 3. Waffe
give 4:	gibt 4. Waffe

Hexen 2

Alternativen:
Ja klar gibt's die, aber wir dürfen nicht dafür werben, deshalb keine Nennung.

Hersteller: Raven/Activision
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Action satt
Kein sinnloses Blutvergießen
Herausragende Levelgestaltung

Kontra
Bis auf die Grafik wenig Neues im Genre

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	19 von 20
Sound:	12 von 20

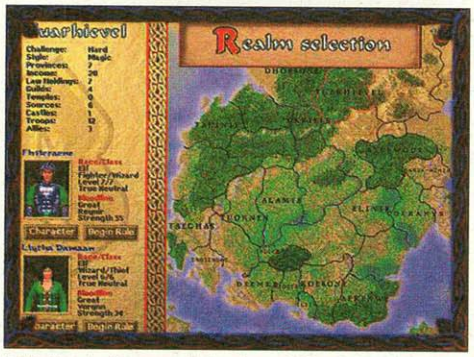
Action
Total: 84

REVIEW

Birthright
Die Dunkle Allianz

Frank Fischer zog mutig los, um es mit den Schergen einer dunklen Macht aufzunehmen.

Es ist schon faszinierend, was die exzessive Ausübung des Geburtsrechtes so alles mit sich bringt. Redaktionsmonarch Klaus aus dem Hause Trafford wäre ohne seinen Erbanspruch wahrscheinlich der Nachtwächter im Power-Tower. Lourens würde wohl immer noch an seinen Ravensburger-Puzzles sitzen statt an einem schnellen Mac, und Thomas hätte auf seinem Stammfriedhof nicht das geringste zu melden. Daß derlei Regelungen den Neid der vom Schicksal im Stich gelassenen aufkommen läßt, ist dabei schon verständlich. So mancher kommt dabei auf dumme Gedanken und plant den einen oder anderen Aufstand, obwohl es manchmal einfacher wäre, sich durch das Einheiraten in bestimmte Kreise, Vorteile zu verschaffen. (Ich hoffe, daß mir meine hochwohldurchlauchtigste Schwiegermama in spe gerade mal nicht zuliest. Der Red)



Mit der Anfangswelt ändert sich auch der spielerische Hintergrund



Später kann es schon mal etwas unübersichtlich werden.

Anm. des Chefverlobten: Toller Vergleich, wenn man bedenkt, daß in diesem Spiel auch Drachen vorkommen...

Die Götter müssen verrrückt sein

Auch bei Sierra Coktel machte sich scheinbar einer der Spielentwickler solche Gedanken. Wie anders soll man denn auch auf einen solchen Titel für sein neues Spiel kommen. Die Geschichte, die sich hinter Birthright verbirgt klingt ebenso skurril wie spannend. Als die Helden der Schlacht von Mount Deismar von der Essenz der Götter durchdrungen wurden (Ich weiß schon wieder, was Klaus jetzt denkt. Der Red), entstanden in Birthright die sogenannten Blutlinien. Die Blutlinien bestimmen den Erbanteil an göttlicher Macht, die ein Charakter abbekommt – eine Art Geburtsrecht also. Doch wie so oft, muß diese Macht nicht immer gut sein – genauso kann es zu einer Ausschüttung übelster Kräfte kommen und überdies können die verteilten Stärke auch noch gestohlen werden, was das Chaos in der Welt von Birthright endgültig komplett machen dürfte.

Bunter Genremix

Obwohl das Spiel aus dem Hause Sierra (neuerdings CUC) stammt, das sich ja vor allem durch seine zahlreichen Adventures einen Namen gemacht hat, beschreitet man mit Birthright nun völlig neue Pfade. Eigentlich handelt es sich, von der Story bis zum Gameplay größtenteils um ein Rollenspiel, doch scheinbar war Sierra damit noch nicht zufrieden. Als Rahmen strickte man um das Rollenspiel noch gleich ein strategisches Kriegsspiel herum. Dieser Tatsache ist es wohl auch zu verdanken, daß Birthright eine enorme Komplexität aufweist, die in der Spielebranche Ihresgleichen sucht. Ob als Feldherr, Priester, Magier oder Politiker – der Spieler kann in jede Rolle schlüpfen und über sein Land herrschen. Damit das Spiel auch einen ordentlichen Fantasy-Background aufweisen kann, wurde bei Sierra noch einmal tief in die Tasche gegriffen. Man sicherte sich nämlich die Rechte an der Welt der "Advanced Dungeons and Drangons". Somit wird sich der Rollenspiel-Anhänger trotz Strategieanteil sofort heimisch fühlen.



Hier tobt der erbitterte Kampf um göttliche Essenz



Es ist vollbracht – nun rufen wir die Republik aus!



Der Kampf der Giganten – rechts im Bild erkennt man unseren Brodrick mit Schoßhund



Seltsamste Gestalten bevölkern das Land

Wie in alten Zeiten

Einen Schwerpunkt setzten die Macher bei der Entwicklung eines psychologischen Backgrounds aller Charaktere. Wie man es von den Original AD&D-Spielen gewohnt ist, spielen zu einem gewissen Teil sogar zwischenmenschliche Beziehungen eine Rolle, sofern das in einem Computerspiel überhaupt möglich ist. Die Leitung und Planung von großen Truppeneinheiten obliegt einem jedoch ebenso. Hin und wieder ist es aber auch nötig, sich per 3-D-Ansicht mit seinem Heldengrüppchen durch die digitalen Fantasywelten zu bewegen und den einen oder anderen Bösewicht zu erlegen.

Die Menge macht's

Wie man mittlerweile von den Spielen aus den fernen USA gewohnt ist, liegt das größte Motivationspotential des Spiels im Mehrspielermodus. Damit man auch wirklich allen Ansprüchen gerecht wird, hat Sierra gleich zwei unterschiedliche Modi integriert. Da man sich der teilweise langsamen Übertragungszeiten des Internet bewußt ist, wurde der Internet-Modus auf ein rundenbasiertes Spielengine umgestellt. Dort kommt zwar nicht die gleiche Spannung auf, die man vom Arcade-Modus kennt, doch Spaß macht es allemal. Der Arcade-Modus ist für Netzwerke gedacht, in denen bis zu acht Spielern gegeneinander antreten dürfen. Zur Not läßt sich auch über Modem spielen, was hier in Deutschland angesichts der hohen Telefonkosten noch immer nicht zu empfehlen ist. Vorteil der Mehrspieler-Keilereien ist, wie bei fast allen Computerspielen, der stets hohe Motivationsgrad.

Never change a winning team

Glücklicherweise hat sich Sierra, trotz aller Komplexität, an die vorgegebenen Traditionen aus der AD&D-Welt gehalten. Aber allzuviele Freiheiten würde Lizensgeber TSR ohnehin nicht gestatten. Schließlich hat man dort auch einen Ruf zu verlieren. Während sich der strategische Modus grafisch etwas schlicht hält, präsentiert sich die 3-D-Ansicht umso ansehnlicher. Die auftauchenden Einheiten sind durchweg solide gerendert und können mit der Konkurrenz mithalten. Auch auf den Einsatz von zahlreichen Lichteffekten wurde nicht verzichtet. Sound und Musikbegleitung sind einmal mehr durchschnittlich genug, um weder positiv, noch negativ aufzufallen. Wann begreifen die Macher von Computerspielen endlich, daß ein Spiel auch durch Soundeffekte an Größe gewinnen kann?

Das Spiel läuft schon ab einem gut gerüsteten 486/100, so daß auch die vernachlässigten Besitzer solcher Systeme endlich einmal wieder in den Genuß eines zeitgemäßen Rollenspieles kommen können. Noch schöner und schneller läuft Birthright dann selbstverständlich auf einem flotten Pentium. Eine endgültige Empfehlung für Birthright auszusprechen fällt, trotz aller Vorteiler, schwer. Wem soll man es denn nun empfehlen? Werden sich Spieler, die harte Strategien mögen, nicht am starken Rollsenspielanteil stören? Und werden umgekehrt, Rollenspieler nicht irgendwann von all der Politik und Strategie genervt sein. Nur Spieler, die beide Genres mögen und über eine entsprechende Erfahrung verfügen, müssen unbedingt zugreifen. Ein solch ausgereiftes und komplexes Genremix finden man selten.



Eine Statusanzeige darf natürlich nicht fehlen



Was haben wir denn heute so alles mitgebracht?

Birthright: Die Dunkle Allianz

Alternativen:
Blood Omen: Legacy of Kain
Crystal Dynamix ● ca. 80 Mark

Betrayal in Antara
Sierra ● ca. 90 Mark

Eine Runde AD&D mit ein paar Freunden
TSR ● ca. 100 Mark (Erweiterungen optional)

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486DX2/100, 8 MB RAM, SVGA-Karte, Windows oder DOS

Pro
Spielerischer Tiefgang
Anspruchsvolle Strategie
Solide Technik

Kontra
Schwer zugänglich für Einsteiger
Teilweise zu komplex

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	14 von 20

Rollenspiel
Total: 83

Mass Des

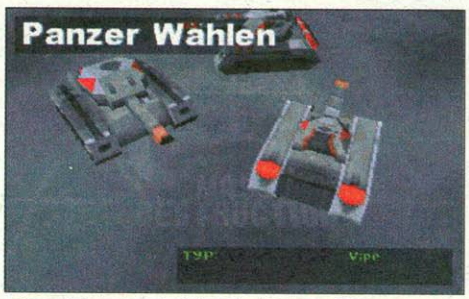
Weil Frank Fischer hin und wieder von der Zerstörungswut gepackt wird, hat ihm Dr.Trafford kürzlich eine Sondertherapie verordnet.

Nett sehen sie aus, die Spielchen von heute. Flugsimulationen bieten die tollsten Grafiken, in Rollenspielen stehen einem erschreckend echt aussehende Monsterhorden gegenüber und im Actiongenre wird zwischen dem 3-D-Geballer ein Filmchen nach dem anderen von der runden Scheibe gelesen. Doch leider kommt es gerade in letzter Zeit immer wieder dazu, daß der Spielspaß dabei auf der Strecke bleibt. Wer schon vor Urzeiten einen C-64 oder ein ähnliches System sein Eigen nennen konnte, weiß, wovon die Rede ist. Trotz Magergrafik haben sich die Gamedesigner vergangener Tage wirklich Gedanken zu ihren Spielen gemacht und echte Innovationen in die kleinen Meisterwerke eingebaut.

Die gute alte Zeit

Im Zuge der technischen Erneuerung ist dann jedoch in den letzten Jahren so manch spannendes Genre vernächlässigt worden, oder sogar ganz auf der Strecke geblieben. So gab es damals beispielsweise haufenweise nette, isometrische Action-Shooter, bei denen man sich in Rambo-Manier durch riesige Landschaften voller Gegner schießen mußte. So mancher der damals beliebten, digitalen Steuerknüppel segnete bei all dem hektischen Gerüttel schnell das Zeitliche. Doch um die Vertreter dieses Genres wurde es plötzlich ruhig. Die Gründe sind wohl vielseitig.

Wahrscheinlich dachte man anfangs, PC-Besitzer seien ruhigere Menschen, als die Kollegen vor den Brotkästen. Nun erst, nach mehr als einem Jahrzehnt, erlebt das alte "Rambo-Genre" plötzlich ein Comeback. Mass Destruction heißt die Reinkarnation, und die Rechte liegen bei keinem anderen als beim Mediengiganten Bertelsmann.



Dieser Tanz wird sicher in die Geschichte des Militärs eingehen



Im Dienste Seiner Majestät...welcher Einsatz darf´s denn sein?

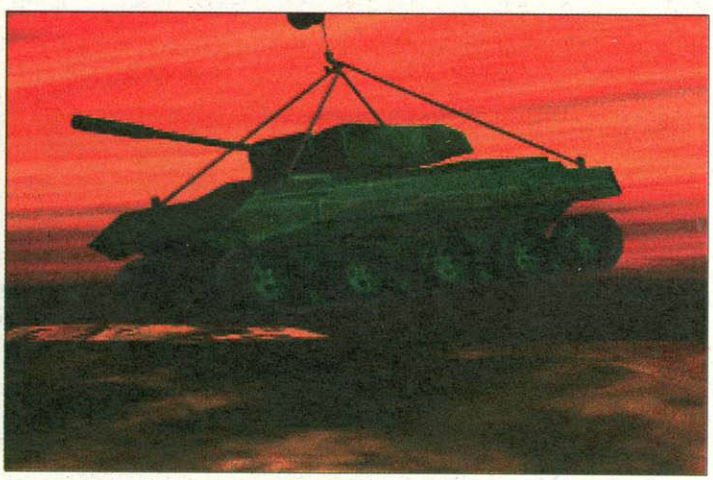
Wer die Wahl hat...

Mass Destruction kommt ohne eine großartige Einleitungsstory sofort zur Sache. Als Panzerfahrer haben Sie die Aufgabe, sich tief in Feindesgebiet zu wagen und die heikelsten Missionen zu erfüllen. Drei Panzertypen stehen dem wagemutigen Scout zur Auswahl. Leider liegen die Unterschiede nur im Detail. So ist die Viper mit einer Geschwindigkeit von 55 km/h das schnellste Vehikel. Zum Ausgleich ist dieser Panzer jedoch mit einer entsprechend schwachen Panzerung versehen, die eine gute Reaktion und waghalsige Ausweichmanöver unerläßlich werden läßt. Etwas besser gepanzert ist der Gepard, der gleich die doppelte Panzerung besitzt, dafür langsamer fährt. Als Flaggschiff steht einem die Kobra zur Auswahl, die mit einem stattlichen Panzer, dafür jedoch mit nur 20 km/h dahergekrochen kommt.

Welchen Panzer man auch bevorzugt, am Spielgeschehen ändert sich nichts. Bei allen drei Panzern läßt sich der Geschützturm unabhängig von der Fahrtrichtung des Blechriesen drehen, so daß mit ein wenig Geschick auch die größten Gegnerscharen in allen Richtungen in die Knie gezwungen werden können. Zum Steuern des Vehikels empfiehlt sich entweder ein Gamepad oder die Tastatur. Mit einem analogen Joystick

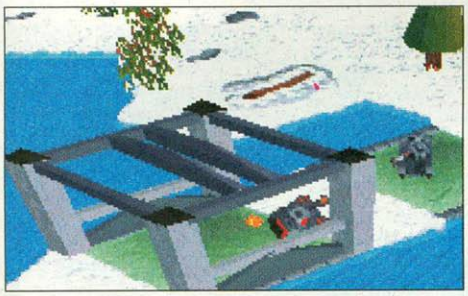


Bis die Funken sprühen...



Nach erfüllter Mission geht es hoch hinaus

struction



Über sieben Brücken mußt Du fahr'n...



Da war der Schnee nicht tief genug...wir haben einen Bunker erspäht



Jetzt wird's heiß – der Flammenwerfer eignet sich vor allem fürs gemeine Fußvolk

ist bei Mass Destruction kein Blumentopf zu gewinnen.

Wer nicht weichen will, muß fühlen

Ist man nach dem kurzen, schriftlichen Briefing im Eisatzgebiet angekommen, folgt sogleich die Ernüchterung. Die Grafik hält leider nicht ganz, was sie verspricht, und man fühlt sich unvermittelt an ein altes Brotkasten-Shoot'em-Up erinnert. Doch nach einigen Fahrexperimenten tauchen auch schon die ersten Gegner auf und unterbrechen die kritischen Gedanken jäh. Wütend stürzt man sich auf die Störenfriede – und siehe da, man fühlt sich in die guten alten Jahre zurückversetzt, in denen man noch Freude an neuen Spielen hatte, egal wie einfach sie auch sein mochten. Schnell hat man sich bei Mass Destruction durch die teilweise recht großen Levels geschossen. Fast alles, was sich einem in den Weg stellt, kann man durch Beschuß in seinem Aufbau verändern.

Gerade Neueinsteiger werden sich immer wieder dabei erwischen, wie sie ein Gebäude nach dem anderen plätten oder sogar Palmen unter Beschuß nehmen, obwohl dies für den Missionsablauf völlig überflüssig ist. Aus Gründen der übersicht werden Gebäude und Objekte, die den eigenen Panzer überdecken, transparent, so daß eine ständige übersicht gewahrt bleibt.

Die Missions bestehen meist darin, irgendwelche wichtigen Gebäude tief hinter den feindlichen Linien zu zerstören. Hin und wieder gilt es auch, eine oder mehrere Geiseln zu befreien. Vorsichtiges Vorgehen ist dabei also geboten, da die Geiseln auch nicht zu Schaden kommen dürfen. Verschiedenste Geschosse, die man natürlich vorher im Feidesland aufsammeln muß, erleichtern einem das Vorankommen. Vom Flammenwerfer, über die herkömmliche MG bis hin zu Zielsuchraketen bietet das Waffenarsenal für jeden Geschmack das passende Spielzeug.

So kurzweilig sich das Spiel anfangs auch präsentieren mag – ewig hält die Motivation natürlich nicht an. Nach wenigen Tagen hat man alles gesehen, und die Missions sind nicht abwechslungsreich genug, um dauerhaft zu begeistern. Auch das Zerstören von Gebäuden verkommt bald zum Alltag und unwichtige Strukturen werden gar nicht mehr angerührt. Wieso auch – gibt es doch für jede Struktur nur drei verschiedene Bildchen, die man allzu schnell satt hat.

Wer nicht wagt, der nicht gewinnt

Bemerkenswert ist, daß ein deutsches Softwarehaus den Mut aufbringt, sich die Vertriebsrechte für ein solches Programm zu sichern. Zu Zeiten, in denen die BPjS kaum ein Spiel dieses Genres vom Index verschont, drängt sich der Gedanke auf, daß bei BMG ein zuständiger Kopf geschlafen hat. Das Spiel hat nämlich durchaus keinen großen strategischen oder bildungstechnischen Hintergrund, der das Gemeuchel in irgendeiner Weise decken könnte. So ist zum Beispiel das überrollen einzelner Partisanen ohne irgendwelche Probleme möglich und wird netterweise von einem Schmatzgeräusch begeleitet – ein gefundenes Fressen für die Damen und Herren Bundesprüfer.

Natürlich bietet das Spiel, neben dem Modus für Einzelspieler, auch noch einen Mehrspielermodus, der für zusätzlichen Spielspaß sorgen soll. Doch auch im Netz kann Mass Destruction nicht unbedingt so sehr begeistern, daß man dafür die starke Konkurrenz links liegen lassen würde. Allenfalls der genialen Hintergrundmusik läßt sich auch nach einiger Zeit noch etwas abgewinnen. Alles in allem handelt es sich bei BMGs neuestem Titel nicht unbedingt um ein schlechtes Spiel, der große Reißer ist es jedoch keineswegs geworden.

Vergessen sollte man jedoch auf keinen Fall, daß Spiele dieser Art recht selten geworden sind und Mass Destruction für Anhänger des Genres durchaus zum neuen Favoriten emporsteigen könnte. Dennoch ist das Gameplay noch extrem ausbaufähig, um es einmal positiv zu formulieren. Wer an dem durchschnittlichen Spiel für zwischendurch Gefallen finden sollte, muß sich jedoch ranhalten. Wenn mich mein Instinkt nämlich nicht völlig täuscht, wird die BPjS bald zuschlagen und das Spiel verschwindet, wie so viele vor ihm, aus den deutschen Kaufhausregalen.

Mass Destruction

Alternativen:
Independence Day
Fox Interactive ● ca. 90 Mark
Helicops
7th Level ● ca. 90 Mark
Destruction Derby 2
Psygnosis ● ca. 80 Mark

Hersteller: BMG Interactive/ NMS Software
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 90, 8MB RAM, VGA, DOS 6.22

Pro
Leicht verdaulich
Rasant
Nette Musik

Kontra
Wenig Abwechslung
Mäßige Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	33 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	17 von 20

Fahrsimulation

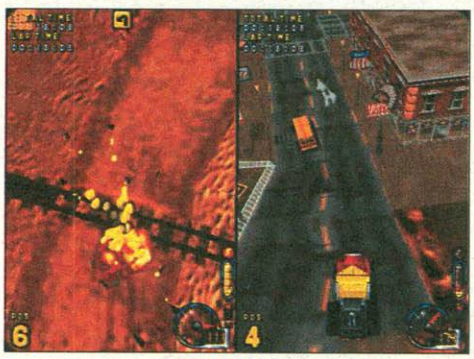
Total: 69

Bleifuss Fun

Nico Winkelhaus' Plattfuß gibt Gas mit dem neuen Bleifuss.



Die Sprungschanze in der Mitte läßt sich gut als Abkürzung benutzen



Dank Splitscreen rasen zwei Kontrahenten an einem PC



Im sonnigen Süden sind die Bremsspuren noch heißer



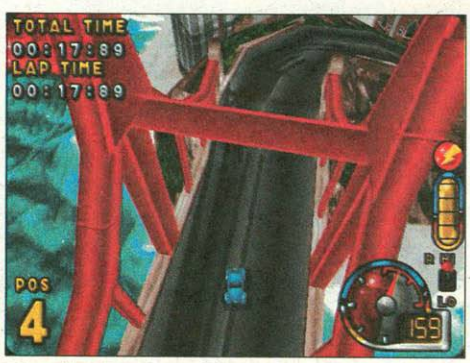
Das wird knapp

Erinnern Sie sich noch an Ihre Fahrstunden? Vielleicht auch an ihren Fahrlehrer? War Meckern seine liebste Beschäftigung? Hat er auch immer abgebremst, als Sie zu schnell fuhren? Ich kann mich noch gut erinnern, denn allzu lange ist das noch nicht her. Und allzu amüsant fand ich das damals auch nicht. Fahranfänger müssen nicht nur während der Lehrzeit leiden, auch in den folgenden 24 Monaten nach der Führerscheinprüfung heißt die Devise: Vorsichtig fahren, bloß keine Punkte einheimsen, sonst ist die Fahrerlaubnis futsch. Da sich auch meine Wenigkeit zu den Fahrern auf Probe zählen muß, bin ich flotten Action-Rennen am PC nicht abgeneigt. Mehr noch: Dort wo man ungehemmt rasen kann, fühle ich mich besonders wohl.

Die meisten Rennspiele steuern Sie aus der Innenansicht, mit Lenkrad und Tacho im Blickfeld. Als Alternative zur Massenware präsentierte Psygnosis vor wenigen Monaten *Speedster*. Aus einer "alle Vögel sind schon da"-Perspektive, also von schräg oben, betrachtete der Spieler seine fahrenden Sportflitzer. Sportschleicher wäre hier eine adäquatere Formulierung, weil man sich des Gefühls nicht entledigen konnte, als ob die Autos im gemächlichen Schrittempo führen. Mit Bleifuss Fun fährt Virgin prinzipiell in die gleichen Reifenspuren, macht jedoch nicht denselben Fehler wie Psygnosis. Was die beiden vorherigen "Bleifüsse" auszeichnete, findet sich auch in Bleifuss Fun zur Genüge: Atmosphäre und Spielspaß. Und das, obwohl das Spiel nicht von den *Bleifuss*-Machern stammt (siehe Kasten).



Der Vordermann hat gerade den Turbo eingeschaltet



über sieeeben Brüücken mußt Du fahr'n

Harmonische Eintracht

Warum macht Bleifuß Fun seinem Namen alle Ehre? Für lockere Zwischendurch-Unterhaltung ist das Spielprinzip bestens geeignet, Spiel und Titel passen hier vollkommen zusammen. Umgangssprachlich heißt "Bleifuß" so viel wie "ständig mit Vollgas fahren" – und das tun Sie hier auch. Da Bremsen fehlen, bleibt Ihnen etwas anderes gar nicht übrig. Wer dennoch ab und zu langsamer fahren möchte, zum Beispiel in engen Kurven, der muß seinen Fuß vom Gas nehmen, richtig gebremst wird jedoch nicht. Da in jedem Boliden ein Turbo-Gang installiert ist, fahren Sie mitunter noch schneller als es der Motor bei Vollgas erlaubt. Die Aufladezeit dauert keine 15 Sekunden, variiert jedoch nach der Wahl des Fahrzeugs. Elf sind wählbar; sie unterscheiden sich in ihren Eigenschaften wie Tempo, Bodenhaftung usw.

In Sachen Größe gleichen die Fahrzeuge handelsüblichen Spielzeugautos. Aber auch das Design wurde auf den Knuddel-Effekt getrimmt. Selbst der Monster Truck sieht niedlich aus. Ansonsten zur Auswahl: ein Schulbus, diverse Sportflitzer, Kleinwagen (Stichwort: "Leasing für nur 99 Mark im Monat!") und ein Polizei-Auto. Letzteres schaltet beim Turbo-Gang seine Sirenen ein – süß!

Fünf Strecken sind sofort zu bereisen; zwei weitere folgen, wenn Sie in der Meisterschaft zu den besten drei Fahrern jeder Piste gehören. Aber egal, für welchen Kurs Sie sich entscheiden, überall lauern Gefahren: Felsbrocken fallen im Gebirge von den Wänden, Stürme wirbeln in der Wüste umher,

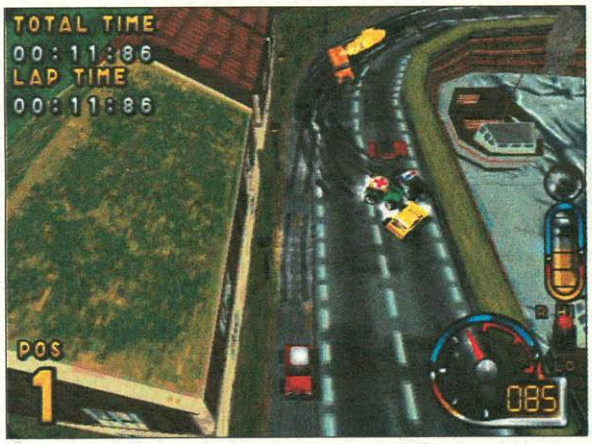
Lawinen rollen im Schneegebiet, und Lastfahrer kreuzen mit ihren Trucks in der Stadt rücksichtslos Vorfahrtsstraßen (erinnert mich irgendwie an die niederländische Fahrweise, Anm. d. Red.....). Werden Sie von einer dieser Bedrohungen erwischt, verlieren Sie wichtige Sekunden. Checkpoints gibt es zwar nicht, aber dennoch ist es nicht leicht, mit drei Crashs als erster die Ziellinie zu überqueren. Natürlich macht es einen Unterschied, ob Sie auf glattem Eis, trockenem Sand oder feuchtem Matsch brausen. Deshalb müssen Sie sich von Strecke zu Strecke umgewöhnen. Für Abwechslung sorgt neben den unterschiedlichen Umgebungen auch das Streckendesign: Ständig führen Abzweigungen zu kürzeren, aber schwieriger zu befahrenden Teilstücken.



So sieht's aus, wenn das Terra X-Team neue Sendungen produziert



In der Rückansicht betrachten wir unsere Verfolgergruppe



Massenkarambolagen sind an der Tagesordnung



Die Bonusstrecken sind etwas schwerer zu meistern

Auf solche Kreuzungen, scharfe Kurven und gefährliche Stellen weist ein kurz eingeblendetes Verkehrsschild hin. Da Rennspiele gegen menschliche Gegner noch mehr Spaß machen, wurde ein guter Multiplayer-Modus eingeflochten: Die knuddeligen Karossen kurven entweder per Split-Screen an einem PC oder mit mehreren Mitstreitern im heimischen Netzwerk.

Wozu 3Dfx?

Als ich Bleifuss Fun zum ersten Mal startete, mußte ich gleich wieder raus aus dem Programm. Nein, es stürzte nicht ab. Ich wollte nur überprüfen, warum meine 3-D-Karte nicht geklickt hat. Normalerweise macht sie sich bemerkbar bei Spielen, die über eine 3Dfx-Unterstützung verfügen. Die Lösung war schnell gefunden: Das Spiel unterstützt keine Beschleunigerkarten (noch nicht, denn ein 3Dfx-Patch ist von Virgin angekündigt). Meine Karte war also gar nicht defekt. Dabei sah alles so beschleunigt aus ...

Grafisch ist es also allererste Sahne. Feuer- und Raucheffekte, Reifenspuren und Regen – alles versüßt die beste *Micro Machines*-Stimmung. Wenn da nur nicht der merkwürdige Sound wäre: ganz schön dürftig, aber man gewöhnt sich daran. Aber zumindest werden alte Erinnerungen an die ersten Soundschritte auf dem PC wach. Vielleicht ist die Musik ja besser, die sich in der endgültigen Version auf der CD befinden soll. Unsere Testversion enthielt leider keine Audio-Tracks.



Da hat wohl jemand die Kurve nicht richtig genommen. Ob Alkohol mit im Spiel war?



Dies ist nicht die berühmte Wuppertaler Schwebebahn, sondern eine Seilbahn im Winter-Parcours

Bleifuss Fun

Alternativen:
Speedster
Psygnosis ca. 90 Mark
POD
Ubi-Soft ca. 100 Mark
Bleifuß 2
Virgin 79,95 Mark

Hersteller: UDS / Virgin
Preis: 79,95 Mark

Minimum:
Pentium 100, 8 MB RAM, VGA, DOS / Windows 95

Pro
Erfrischendes Streckendesign
Gute Grafik
Mehrspielermodus

Kontra
Nur sieben Kurse
Mäßige Sounds

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	12 von 20

Rennsimulation
Total: 81

Agent Armstrong

Martin Mirbach befreit die Welt von einem erbarmungslosen Syndikat. Ein harter Job, aber irgendwer muß ihn ja machen...

Wir schreiben das Jahr 1935. Spats Falconetti, der Big Boss, fungiert als der teuflische Kopf eines mächtigen Verbrechersyndikats, vor dem die Welt erzittert. Der ebenso eitle wie hinterhältige Gangster ist dafür bekannt, jeden Widersacher, und sei er auch noch so harmlos, ohne Erbarmen aus dem Weg zu räumen. Auf diese Art hat er es geschafft, die modernste Militärtechnologie unter seine Fittiche zu bringen, mit deren Hilfe er nun die totale Weltherrschaft anstrebt. Nur ein Mann scheint dazu in der Lage, den skrupellosen Gangster noch stoppen zu können: *Agent Armstrong*. Zusammen mit seiner Thompson Maschinenpistole verteidigt der smarte Agent für einen internationalen Geheimdienst das Gesetz. Ihm zur Seite steht die bildhübsche Agentin Tanya, die stets wichtige Informationen über die Aktivitäten des Syndikats für ihn bereit hält.

Geradeaus und klassisch

Darum geht es bei Agent Armstrong, einem klassischen Jump'n'Run-Plattformer mit reichlich bombastischen Shoot'em-Up-Elementen. Das Spiel beginnt im Hauptquartier des internationalen Geheimdienstes, wo der Spieler zum ersten Mal die Rolle seines Helden übernimmt. Hier kann man sich mit den wesentlichen Elementen der Steuerung vertraut machen, indem man etwa am Zentralcomputer Spielstände speichert und Einstellungen verändert. Oder man betritt den Schießstand, um sich mit den Möglichkeiten seiner MP vertraut zu machen. Und natürlich mit denen des Agenten, denn der kann sogar dreidimensional in alle Himmelsrichtungen schießen. Spätestens hier wird einem sehr deutlich bewußt, warum das Steuerkreuz auf dem Gamepad dem Nummernblock auf der Tastatur klar überlegen ist. Fühlt man sich schließlich fit genug für seinen ersten Einsatz, kann man sich vor einer großen Weltkarte zur Einsatzbesprechung einfinden.

Wobei diese Weltkarte natürlich einen Zweck erfüllt. Sie bereitet den Spieler darauf vor, daß er es in den insgesamt 25 Missions mit enormen geographischen Veränderungen zu tun hat. Ob an den Docks einer Großstadt, tief im südamerikanischen Dschungel oder mitten in einer unwirtlichen Eiswüste – als Spieler sollte man sich ruhig auf ein gerüttelt Maß an Abwechslung gefaßt machen. Ach ja, Schwimmen sollten Sie übrigens auch können, damit Sie in den Tiefen des Ozeans zumindest eine reelle Chance gegen die Horden bösartiger Froschmänner haben. Vom Leveldesign her gibt sich Agent Armstrong hart, aber gerecht. Der anfängliche Aufenthalt im Hauptquartier ersetzt den Trainingsmodus, die folgenden Missionen beginnen leicht, steigern sich aber schnell zur echten Herausforderung auch für den geübten Spieler. Da das Spiel absolut linear abläuft und jede Mission erst nach der vorigen in Angriff genommen werden kann (jedenfalls ohne Cheats), erwarten einen somit keine üblen Überraschungen.

Aus 50 mach 30, dann 20

Über die Grafiken des Spiels wurde im Vorfeld bereits schwer spekuliert. Die ersten Screenshots, die unsere Redaktion erreichten, sahen ausnahmslos sehr beeindruckend aus, und die beigefügten Featureschilderungen ließen geradezu Herausragendes erwarten. Von 50 Frames pro Sekunde war die Rede und von einer Engine, die Nebel, Rauch und



Schießübungen mit den Pappkameraden im Hauptquartier

Volle Pulle...

...geht's schon in dem auch optisch sehr ansprechenden Intro zur Sache. Schade, daß nicht auch die In-Game-Grafik so schön aussieht.


Wie bitte? Ich werde von mehreren Fliegern verfolgt?


Da werden wir doch mal aussteigen, meine Thompson und ich


Nix zu sehen, bei all den Wolken hier


Aha, Volltreffer! Alles andere hätte mich auch sehr gewundert



Daß Agent Armstrong ein Actionspiel werden sollte, war schon auf den ersten Entwürfen zu erkennen



Da war mein Tauchkurs in der Karibik aber ungefährlicher...

Halbtransparenzen auch bei dieser Framerate problemlos bewerkstelligen kann. Das Ergebnis indes liegt, wie so oft, irgendwo in der Mitte. Intro- und Zwischensequenzen bestechen mit phantastischer Qualität, und auch die größtenteils handgezeichneten Hintergründe im Art-Deco-Stil können sich absolut sehen lassen. Anders leider die In-Game-Grafiken. Dank der bereits erwähnten Effekte und der Tatsache, daß Agent Armstrong nur in Hi-Color (16-bit) läuft, wird der Hardware einiges abverlangt. Von sich aus startet das Spiel in einem 320x240-Fenster, mit der Option auf doppelte Größe oder Vollbildmodus zu klicken. Besonders von letzterem muß allerdings abgeraten werden, der Kontrast zwischen schönen Hintergründen und grobpixeligem Spiel macht sich nämlich ganz und gar nicht gut. Und was die Frames angeht: 30 sind's geworden, mit der Möglichkeit bei schlapperen Rechnern auf 20 runterzuschalten. Dann wird's natürlich entsprechend ruckeliger.

Wer sich das Spiel also nicht im kleinen Fenster anschauen mag, wird an der mittelmäßigen Grafik keinen rechten Gefallen finden. Gelungen sind dagegen der Soundtrack mit eingängigen Stücken zum Mitsummen und die Steuerung. Auf der Tastatur wie auch beim Joystick oder Gamepad dürfen die Tasten nach Belieben belegt werden, ohne gutes digitales Pad (sehr gut: Microsoft Sidewinder Pad) wird man sich trotzdem den ein oder anderen Finger brechen. Herausragendes Element

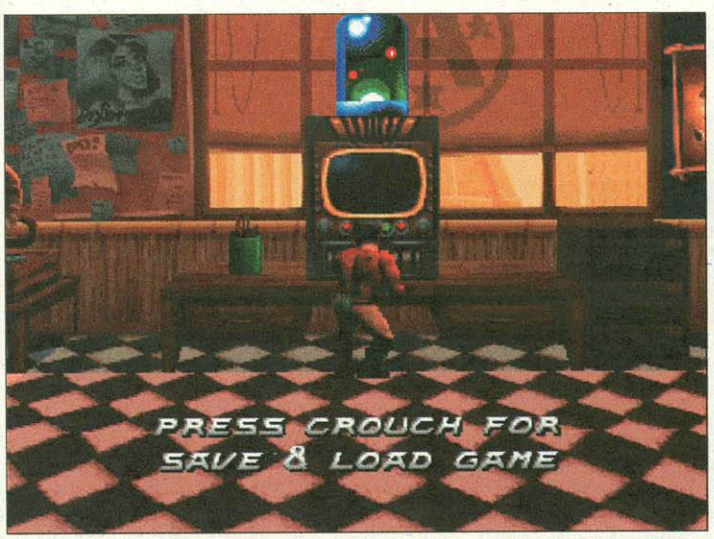
Klassisches Gameplay mit Bombast

bleibt aber nach wie vor der Spielspaß. Denn die Abwechslung in den Missionen, die sympathischen Bewegungsmuster des Helden und die absolut rasante Action wissen permanent für die kleinen Enttäuschungen im technischen Bereich zu entschädigen.

Ab auf die Konsole?

So ist aus Agent Armstrong also nicht der Renner geworden, den wir ehrlich gesagt erwartet hatten, sondern ein solider Spaßmacher mit einigen Schwächen. Grafisch vergleichbar (wenn auch hinkend) mit der Qualität von *Rayman* und spielerisch den klassischen Elementen des Genres treu bleibend, kommt das Spiel an heutige Top-Standards (*Pandemonium!*) nicht heran. Und überhaupt: Wenn ich mir solche Actionspiele wie *Goldeneye* für das N64 ansehe (man beachte das aktuelle Review in unserer Schwesterzeitschrift *64 Power*), fällt mir ein weiteres Mal siedend heiß auf, daß das Actiongenre auf den diversen Konsolen immer noch am besten aufgehoben ist. Auch von Agent Armstrong gibt es übrigens eine Variante für die PlayStation, die ich allerdings bisher noch nicht gespielt habe. Die Fachpresse allerdings ist voll des Lobes. Bevor ich also mein enorm schwer verdientes Geld in das PC-Spiel stecken würde, wäre ein langer Blick auf die Konsolenversion absolute Pflicht.

Anm. des Chefmusikers: Sag' mal... Armstrong... Gab's da nicht einen Armstrong, der auf dem Mond Trompete geblasen hat? Das ist aber nicht derselbe, oder?



An diesem Zentralrechner werden Spielstände gespeichert und geladen

Agent Armstrong

Alternativen:
Pandemonium!
BMG Interactive ● 99,95 Mark
Rayman
UBI Soft ● ca. 70 Mark
Tailchaser
Defcom ● ca. 70 Mark

Hersteller: Virgin Interactive
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Abwechslungsreiche Missionen
Guter Soundtrack

Kontra
Grafik nur im kleinen Fenster schön
Gamepad dringend benötigt

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	18 von 20

Action
Total: 78

Dark Reign

PC POWER PLATIN AWARD

Marco Gremmel läßt sich nicht lange bitten und testet Strategiespiele sogar freiwillig. In diesem Fall hat es sich mehr als nur gelohnt.



Auch bei diesem Spiel nicht besser: Der Transporter wählt einen Weg durchs Dickicht, obwohl er auf dem Weg schneller gewesen wäre.

Er spielt uns ja immer wieder böse mit, der Redaktionsschluß. Und *Dark Reign* bekam ich just an diesem denkwürdigen Tag im Monat September. Aus diesem Grund haben wir auch nur noch zwei Seiten für dieses Review auftreiben können, was eigentlich viel zu wenig ist. Der storymäßige Hintergrund: In einer fernen Zukunft herrscht einmal wieder Krieg. Und Sie stecken mittendrin.

Bereits im Vorspann fallen nicht nur die gute Musik und die gelungenen Animationen, sondern auch deutschen Synchronsprecher positiv auf. Doch ich bin schließlich zum Spielen hier, und so bestreite ich natürlich gleich die beiden Übungsmissionen, die mir einen gelungenen Einstieg ins Geschehen liefern. Zwar ist der Kommandant nicht sonderlich nett ("Du bist entweder inkompetent oder hörst mir nicht zu!"), doch weiß ich schon nach einer Viertelstunde, wo der Hase lang läuft und bin mit den meisten Bedienelementen vertraut.



Ist man erst einmal mit der starken Infanterie und eine Reihe von Panzern unterwegs, klappt's auch gegen den Nachbarn!



Durch das Setzen von Wegpunkten besteht die Möglichkeit, Scharfschützen patrouillieren zu lassen.

Alles nur geklaut?

Die Programmierer machen keinen Hehl daraus, daß sie die grundlegenden Funktionen alle von den großen Vorbildern *Command & Conquer* und *Warcraft* abgeguckt haben. Die Steuerung ist in daher auch recht ähnlich. Sie haben auch hier die Möglichkeit, mit den gleichen Tatstatureingaben Gruppierungen aufzustellen oder Ihre Basis zu selektieren. Doch hat man es dem Spieler durch viele weitere Neuerungen noch einfacher gemacht. Wollen Sie zum Beispiel wissen, wie beschädigt eine Einheit ist, muß diese nicht extra angewählt werden. Sobald der Mauszeiger sich darüber befindet, werden die Hitpoints angezeigt. Sollte ein bestimmtes Bauvorhaben noch nicht möglich sein, können Sie innerhalb einer Sekunde erfahren, woran es Ihnen mangelt – sobald Sie den Mauszeiger über das deaktivierte Bau-Icon bewegen, erhalten Sie die Antwort, ohne im Handbuch blättern zu müssen. Sehr praktisch ist es außerdem, durch häufiges Anklicken eines Icons gleich mehrere Einheiten des gleichen Typs zu produzieren.

FRAGE: IST *DARK REIGN* BESSER ALS DER ZWEITE TEIL VON C&C? ANTWORT: JA!

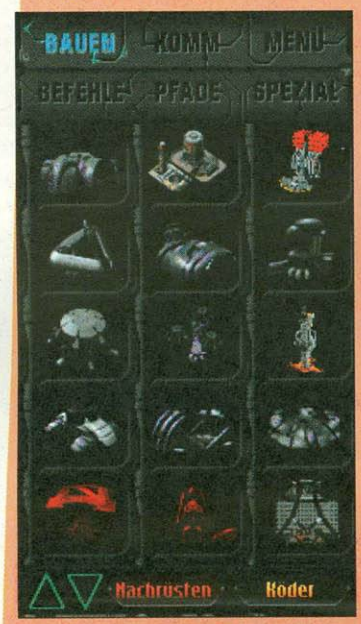
Und im Falle eines Angriffes mit der Spacetaste sofort an den Ort des Geschehens zu gelangen. Und, und, und...

Das Errichten von Gebäuden hat man von *Warcraft* übernommen. Mit einer Konstruktionseinheit, die im Hauptgebäude errichtet wird, kann jedes Gebäude überall aufgebaut werden. Allerdings hat es sich als sinnvoll erwiesen, die Basis eng beieinander zu halten, da der Computer jede Schwachstelle sofort attackiert. Ganz wichtig für dieses Spiel ist Wasser. Ihre Frachter sind dafür zuständig, ununterbrochen für Frischwassernachschub zu sorgen. Und ist erst einmal genug gesammelt, wird eine ganze Ladung der kostbaren Flüssigkeit verkauft. Ebenfalls gesammelt

werden kann Energie. Sollten Sie kein neues Kraftwerk errichten wollen, kann auch durch den Abbau von Taelon Strom gewonnen werden. Sollte es einmal eng werden, kann die Entergieversorgung jedes einzelnen Gebäudes gezielt ein- und ausgeschaltet werden.

In Sachen Ton und Bild kann man nicht meckern. Musik, Sprachausgabe und F/X sind allesamt überdurchschnittlich. Die Karten sind sehr schön anzusehen. Nur kann man die verschiedenen Höhenebenen nicht sonderlich gut voneinander unterscheiden.

Die Steuerung



Das Errichten von Gebäuden ist recht übersichtlich gehalten, da fast alle Bauoptionen ohne Scrollen erreicht werden können. Wie bei Warcraft ist es möglich, einige der Bauwerke aufzurüsten, was zu neuen Bauoptionen führt. Außerdem können zum Verwirren der Gegner Köder errichtet werden.



Das Befehlsmenü erlaubt es Ihnen, das Verhalten jeder einzelnen Einheit festzulegen. So besteht die Möglichkeit, Fahrzeuge selbständig aufklären zu lassen oder das Verhalten gezielt zu bestimmen. Dadurch eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten.



Dark Reign bietet die bislang beste Pfadverwaltung in einem Strategiespiel. Durch das Setzen von Wegpunkten gehen Panzer endlich genau den Weg, den sie gehen sollen. Auch Patrouillen lassen sich durch diese Option einfach realisieren.

Bäumchen, wechsle Dich

Gebäude, Panzer und Infanteristen gibt es zur Genüge. Da gibt es unter anderem den Märtyrer, welcher in die Nähe feindlicher Gebäude rennt und sich dort in die Luft sprengt. Der Zerhäckseler hat es vor allem auf Infanteristen abgesehen, die er in Nullkommanichts in handliche kleine Stücke verwandelt. Sehr interessant verhält es sich mit dem Aufklärer. Der ist nämlich in der Lage, sich in Steine oder Bäume zu verwandeln und auf diese Weise die feindliche Basis zu erkunden. Allerdings sollte so etwas vorsichtig geschehen – schließlich wird jeder mißtrauisch, wenn er einen wandelnden Baum sieht.

Der Computer verhält sich im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen relativ geschickt. Er kann unterschiedliche Taktiken anwenden, meist sollte man sich aber vor schnellen sich schnell wiederholenden Angriffen auf einen bestimmten Punkt in Acht nehmen. Dabei geht der gemeine Kerl immer auf schwach geschützte Stellen los. Sie sollten auf jeden Fall sicherstellen, immer Infanterie, schweres Geschütz und Luftabwehr zusammenzuhalten.

Ansonsten wird Ihr Gegner immer leichtes Spiel haben und an der größten Schwachstelle angreifen. Das gleiche gilt, wenn Sie die Basis des Computers attackieren: Setzen Sie immer unterschiedliche Einheiten gleichzeitig ein, um jeder Art der Defensive vorzubeugen.

Die Zielgruppe von *Dark Reign* sind jene Spieler, die *Command & Conquer* durchgespielt haben und nun eine neue Herausforderung suchen. Und dementsprechend ist auch der Schwierigkeitsgrad ausgelegt – auch erfahrene Spieler werden lange Nächte damit verbringen, die zwölf Einsätze auf beiden Seiten zu bestreiten.



Die Aufklärer sind überaus nützlich, um gegnerische Basen auszuspionieren. Sie tarnen sich als Baum oder Stein...

Viele kleine Details

Eine Vielzahl an Neuerungen und komfortablen Details macht dieses Spiel interessant. Mitgelieferte Editoren erlauben, jede Einzelheit des Spiels zu verändern und eigene Missionen zu erstellen. Bis zu acht Spieler können im Netzwerk gegeneinander antreten (je vier Spieler benötigen dazu ein Original). Letztendlich stellt sich folgende Frage: Ist *Dark Reign* nun besser als der zweite Teil von *C&C*? Die Antwort lautet ja! Daher werden wir uns in der nächsten Ausgabe noch einmal genauer mit dem Spiel beschäftigen und besonders auf die Netzwerkoption eingehen. Ich kann Ihnen jedenfalls guten Gewissens zum Kauf raten – es lohnt sich!

Dark Reign

Alternativen:
Dark Colony
Acclaim ● ca. 90 Mark

Command & Conquer: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 80 Mark

Total Annihilation
Cavedog Entertainment ● ca. 90 Mark

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows95, SVGA

Pro
Sehr benutzerfreundlich
Netzwerkmodus mit 8 Spielern
Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad
Innovative neue Ideen

Kontra
Unbedeutende Kleinigkeiten

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

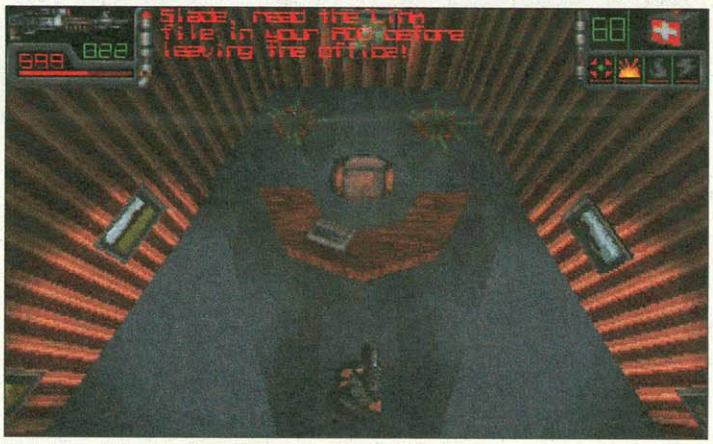
Strategie
Total: 93

REVIEW

Take No Prisoners

Martin Mirbach wechselt beim Ballern die Perspektive. Ob sich dadurch die Trefferquote erhöht?

Was für eine Schwemme! Gibt es eigentlich irgendein Genre, in dem in den letzten Monaten ähnlich viele Titel erschienen sind wie bei den 3-D-Shootern? Wenn ich könnte, wie ich wollte, was ich aber nicht darf, würde ich Ihnen an dieser Stelle gern die Titelliste der jüngst erschienenen D**M-Nachfolger aufzählen. Aber erstens wäre so eine Liste wohl doch zu lang für diesen Test, und zweitens befinden sich zu viele Neuerscheinungen schon auf dem bundesdeutschen Index. Die Gefahr, genau dort zu landen, besteht wohl auch für Red Orb's Take No Prisoners, weswegen wir auch darauf verzichtet haben, im Vorfeld die bereits verfügbare Shareware-Version zu begutachten. Immerhin wollten wir dem Spiel eine faire Chance lassen, wo doch ach so viele, ach so großartige Innovationen angekündigt waren. Ob Take No Prisoners die zweifelsohne etwas ausgetretenen Genre-Pfade wirklich renovieren kann?



In diesem Büro beginnt Ihre verhängnisvolle Odyssee



An dieser spartanisch eingerichteten Krankenstation können Sie Ihren Gesundheitszustand maximal aufladen

Alles wie gehabt?

Aber sehen wir zunächst, worum es eigentlich geht. Wir befinden uns in Sin Antonio, wie das kalifornische San Antonio seit Ende des Krieges von seinen Bewohnern genannt wird. Und es war in der Tat ein gnadenloser Krieg. Atomare, chemische und biologische Waffen wurden von allen Parteien ohne jede Rücksicht eingesetzt. Die Resultate sind in Sin Antonio ebenso gut sichtbar, wie in jeder anderen Stadt des Planeten. Durch Strahlung und Mutationen verändert, haben sich die Überlebenden zu Gangs zusammengerottet, Zoners genannt. Jede dieser Gangs beherrscht ein eigenes Gebiet, aber längst nicht alle sind öffentlich bekannt. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle von Slade, einem ehemaligen Söldner, der von einigen bis an die Zähne bewaffneten Kollegen zur Annahme eines heiklen Auftrags 'überredet' wird. Das Ziel: Einen geheimnisvollen Kristall aus dem schwerbewachten, äußerst mysteriösem Dome zu stehlen. Daß der Weg dorthin durch sämtliche von den Zoners beherrschten Gebiete führt, versteht sich wohl von selbst.

Hier wurden mit Gewalt Innovationen erzwungen

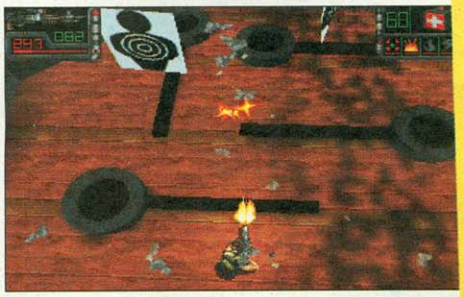
Mit insgesamt 20 dieser Gebiete, man könnte sie auch ganz einfach Level nennen, einem Arsenal von bis zu 21 Waffen und 22 anderen sinnvollen Gegenständen (Medipacks, Blockaden, Gasmasken, etc.) sieht also erst einmal alles nach einem herkömmlichen 3-D-Shooter aus. Auch die 22 Gegner passen gut ins Bild, ebenso wie das Leveldesign. Einen Trainingsmodus gibt es zwar nicht, dafür ist jedoch der Schwierigkeitsgrad einstellbar, es gibt einen Schießstand zum Üben und einen gemächlichen Spielbeginn, in dem man sich bequem mit der Steuerung vertraut machen kann. Okay, kommen wir also zu den erwähnten Innovationen.

Neu heißt nicht besser

Der gravierendste Unterschied zu anderen Shootern: die Perspektive. Statt aus der Ich-Perspektive erlebt man die Handlung aus der totalen Draufsicht, also einer senkrechten Vogelperspektive. So wollte man sich "von den Mitbewerbern am Markt unterscheiden und gleichzeitig für eine bessere Übersicht sorgen", wie vorab von Red Orb zu erfahren war. Auch ein anderes, mittlerweile indiziertes Spiel, hat erst vor kurzem mit dieser Perspektive experimentiert, allerdings nur als Alternative zur bewährten Ich-Perspektive. Um es kurz zu machen, gelungen ist dieses Experiment weder hier noch da. Das Problem liegt auf der Hand. Plaziert man die Kamera zu hoch, herrscht zwar eine gute Übersicht, man erkennt aber zu wenig Details. Und hängt man die Linse zu tief, kommen zwar die Details

schön rüber, aber das Sichtfeld ist viel zu eng. Bei Take No Prisoners hat man sich für den Mittelweg entschieden und dem Spieler die Möglichkeit gegeben, die Kameraposition in Grenzen zu verändern. Gebracht hat auch dieses Vorgehen nichts, Shooter sind eben keine Strategiespiele.

Außerdem wird dem Spieler mit dem PDD (für Personal Data Device) ein Gerät zum Empfang von Nachrichten, zur



Beim Ballern auf dem Schießstand fliegen die Fetzen

Kommunikation mit herumstehenden Computern und zur Abfrage sämtlicher Daten über Waffen, eingesammelte Gegenstände und herumstrolchende Feinde an die Hand gegeben. Für den Mehrspielermodus ist hier auch eine Chat-Funktion eingebaut, der Einzelspieler muß regelmäßig eingehende Nachrichten lesen. Wir kennen ähnliche Geräte aus zahlreichen



Der Weg zum Helikopter ist mit diversen Körperteilen gepflastert

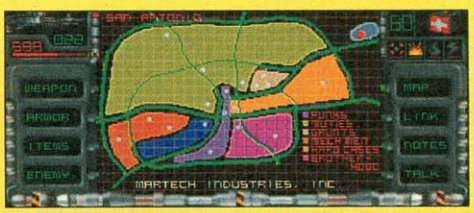
Adventures, wo sie durchaus ihren Sinn erfüllen. Hier befinden sich darin jedoch auch die Karten (eine von San Antonio, eine zweite vom jeweiligen Level), man muß sich also daran gewöhnen, nicht mehr ganz so einfach zwischen Spiel und Karte hin- und herschalten



Mit dem Rücken zur Wand laufen einem die Gegner regelrecht ins Messer

Ein Helferlein...

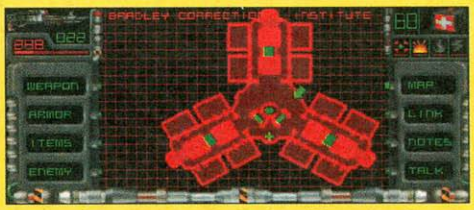
...soll dieses Personal Data Device (PDD), das wir unter ganz ähnlicher Bezeichnung (etwa PDA für Personal Digital Assistant) aus vielen Adventures kennen, für den Spieler sein. Unter anderem lassen sich folgende Infos darin nachlesen:



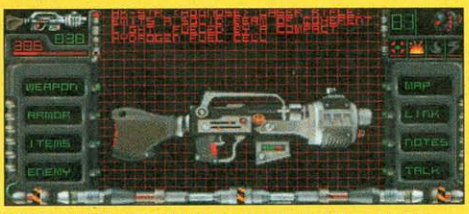
An den passenden Terminals kann man sich mit dieser Karte innerhalb San Antonios fortbewegen



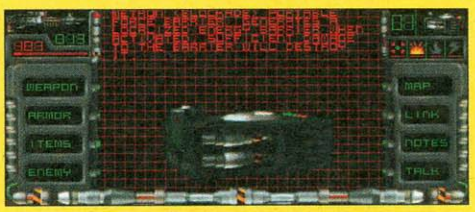
Auch welcher Gegner gerade auf einen lauert, steht im PDD



Ganz wichtig: Die Karte des jeweiligen Levels



Eigenschaften und Wirkung aller vorhandenen Waffen sind hier ebenso verzeichnet...



...wie die der unterwegs eingesammelten Gegenstände, hier eine mobile Blockade

zu können. Jedenfalls dann nicht, wenn man sich auch um die anderen im PDD gespeicherten Daten kümmern möchte – und bei eingeblendeter Karte den eigenen Weg im Level zu verfolgen, geht schon mal gar nicht.

Was wäre, wenn...

Es sieht also ganz so aus, als hätten die Entwickler von Take No Prisoners versucht, mit Gewalt Innovationen zu erzwingen. Leider auf Kosten der Spielbarkeit. Auch in technischer Hinsicht gehört das Spiel allenfalls zum Mittelmaß. Trotz einiger plastischer Effekte und der häufigen Transparenzen wirkt die Grafik im Vollbildmodus viel zu grob. Der dezent treibende, baßlastige Sound könnte ebenso gut aus jedem anderen Vertreter des Genres stammen, er paßt aber dennoch gut zur Atmosphäre des Spiels. Und genau hier liegt auch die Stärke von Take No Prisoners: Abwechslungsreiche Level, interessante



Ein Mann am Abgrund. Wer hier hinein fällt, hat hoffentlich vorher gespeichert

Gegner und dazu viel (für einige zu viel) Blut – nicht auszudenken, was aus diesem Spiel hätte werden können, wenn nur weniger in die vermeintlichen Innovationen und mehr in die Grafik gesteckt wurde. So ist das ganze Ding leider ziemlich verkorkst, und wer's trotzdem haben möchte, sollte sich sputen. Bei solchen Splatter-Szenen ist der Wettlauf mit der BPjS bereits vorprogrammiert.

Take No Prisoners

Alternativen:
Rebel Moon Rising
GT Interactive ● ca. 90 Mark
Hexen II
GT Interactive ● ca. 90 Mark
Diverse andere, indizierte 3-D-Shooter

Hersteller: Red Orb Entertainment
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Guter Spielaufbau
Interessante Level

Kontra
Mäßige Grafik
Besch... Perspektive
Zu gewollt innovativ

Spiel-/Dauerspaß:	33 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	14 von 20

Action
Total: 64

Dark Earth

Trotz tiefster Dunkelheit findet sich Martin Mirbach in Kalistos neuestem Adventure prima zurecht. Und das sogar zweisprachig!

Es ist schon ein komisches Gefühl, dieses Review zu schreiben. Vor ein paar Wochen, Klaus genoß gerade den Sommer bei ausgiebigen Spazierfahrten, flatterte die englische Betaversion von *Dark Earth* in die Redaktion. Die ich mir natürlich prompt unter den Nagel riß, zu Testzwecken, wie ich vermutete. Doch nach ausgiebigen Spiel und der Rückkehr des Chefreds hieß es schließlich: "Mach' doch mal ein Preview, mit dem endgültigen Test warten wir bis zur deutschen Version." Von der Unmöglichkeit fruchtbarer Diskussionen mit meinem sogenannten Vorgesetzten schon seit langem überzeugt, willigte ich also ein, wenn auch nur widerwillig.

Anm. des Chefbefehlshabers: Du hast es heute mit Deinem Willi, gelle?

Von Dark Earth aber war ich damals schon begeistert, das Spiel blieb auf meiner Festplatte, von wo aus es auch regelmäßig gestartet wurde. Bis jetzt endlich die deutsche Version fertig war – und ich die Angelegenheit erneut in die eigenen Hände nahm, diesmal in meiner Muttersprache.

Gefahren der Finsternis

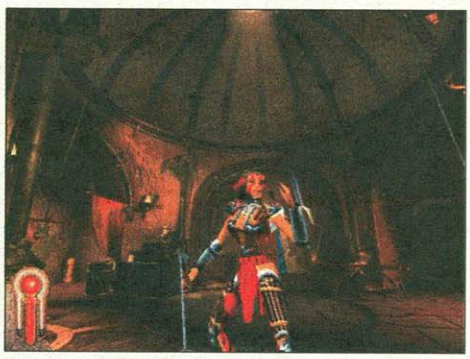
Falls Sie das Preview nicht gelesen haben sollten (was ich mir bei Ihnen aber eigentlich gar nicht vorstellen kann), hier noch einmal die Geschichte. 300 Jahre in der Zukunft haben unzählige Meteoriteneinschläge die Erde nahezu unbewohnbar gemacht. Ein dichter Mantel aus Asche und Staub verdunkelt die Atmosphäre und blockiert die wärmenden Strahlen der Sonne. Ohne Licht und bei eisigen Temperaturen sind fast alle Warmblüter ausgestorben, auch die Fauna unseres Planeten hat sich wegen der Unmöglichkeit photosynthetischer Abläufe stark dezimiert. Nur auf wenige, durch den Staubmantel ragende Stalagmiten treffen die Strahlen der Sonne. Hier haben sich die überlebenden 1,4 Prozent der Menschheit in satellitenartigen Stadtstaaten organisiert, die mit Hilfe riesiger Spiegel untereinander kommunizieren.



Der Schlafraum in der Kaserne, ein Alptraum für jeden Wehrpflichtigen



Tafel ohne Runde, aber vielleicht nehmen Sie ja schon bald auf einem dieser Stühle Platz



Frauenpower pur! So habe ich mir die Emanzipation aber nicht vorgestellt

Auch zwischen diesen neuen Metropolen gibt es Leben: Durch Dunkelheit und Kälte streifen Banden mordender Mutanten, deren Ziel die Eroberung der Stadtstaaten ist. Diese wiederum werden von den Guardians of Fire beschützt, einer Art paramilitärischer Streitmacht, die die Befehle der politisch-religiösen Führungskaste durchsetzt. Auch die Priester selbst werden von den Wächtern beschützt. Bei einem Angriff der Mutanten wird die Priesterin Lory ermordet. Ihr Beschützer, der Wächter Arkhan, erleidet schwere Verletzungen, die ihn mit einem geheimnisvollen Virus infizieren: Langsam, doch unaufhaltsam verwandelt auch er sich in einen

Apocalypse Now!

In *Dark Earth* ist die Menschheit völlig unschuldig an der irdischen Klimakatastrophe. Denn bei Kalisto stellt man sich unsere dunkle Zukunft folgendermaßen vor:



Noch pulsiert das Leben in den leuchtenden Metropolen,...



...doch die Straßenratten hören als erste den Einschlag der Kometen



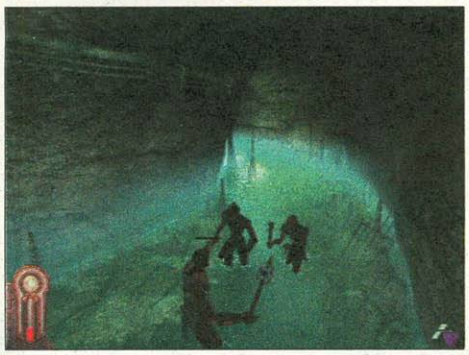
Die Überlebenden ziehen als Nomaden durch die Finsternis...



Kaum ein Sonnenstrahl dringt durch diese Schicht aus Asche und Staub



Ring frei zur nächsten Runde! Auf Wunsch können Sie die Kämpfe aber auch vom Computer steuern lassen



Zwei gegen einen ist unfair, aber Wegrennen ist feige

Mutanten. In Dark Earth übernehmen Sie die Rolle des Arkhan, und damit auch sein Bild von Gut und Böse, Licht und Schatten. Auf der Suche nach Heilung machen Sie sich auf zu einer Odysse, die Ihr Leben retten soll – und es tatsächlich von Grund auf ändert.

Kopfüber in die Nacht

Dark Earth ist nicht nur eines der wenigen Echtzeit-Adventures, es zieht den Spieler auch von Anfang an in seinen Bann. Schuld daran ist neben der bis ins allerkleinste Detail durchdachten Story vor allem eine erstklassige technische Umsetzung. Die auf den ersten Blick komplex erscheinende Steuerung lernt sich überraschend leicht und läßt sich sogar zum Teil noch minimieren: Sollten Sie keine Lust auf die zahlreich vorhandenen Action-Einlagen haben, lassen sich sämtliche Zweikämpfe mit der Automatik an den Computer delegieren. In diesem Fall dürfen Sie sich ganz dem eigentlichen Schwerpunkt des Spiels widmen, und der heißt immer noch Adventure. Untermalt von einem dezenten Soundtrack macht es ganz einfach von der ersten Spielminute an Spaß, sich mit den nicht immer leichten, aber niemals unfairen Rätseln zu beschäftigen.



Der Höhepunkt des Spiels liegt aber ganz eindeutig in den Grafiken. In Echtzeit animierte 3-D-Charaktere bewegen sich völlig frei in unglaublich stimmungsvollen Locations. Abstrus wirkende technische Gegenstände, atemberaubende Lichteffekte, liebevolle Details und die durchweg bedrohlich düstere Atmosphäre machen Dark Earth zu einem visuellen Großereignis ersten Ranges. Schon allein, um offenen Mundes durch das Spiel zu laufen und sich einfach nur umzuschauen, würde sich die Anschaffung lohnen. Aber glauben Sie mir, dabei wird es nicht bleiben. Spätestens nach einer halben Stunde wird die Dunkelheit Sie vollständig absorbiert haben, und Sie werden von Neugier getrieben immer weiter in der Welt und der Geschichte des Spiels versacken – ohne Aussicht auf eine freiwillige Rückkehr



ichten vereinzelt neue Städte



Das Schicksal einer solchen Stadt und noch viel mehr liegt in der Hand dieses Mannes: Arkhan, der Wächter des Feuers

Mehr davon

Es ist wirklich beachtlich, worauf die Entwickler alles geachtet haben. Ob politische Strukturen, neuartige Berufe, Religionen und Kasten, kommunales Leben, Erziehung, Handel, Kunst oder Technologie – in Dark Earth erwartet Sie ein neuartiges Universum von ungeheurer Faszination. Man kann nur hoffen, daß diese Umgebung das Spiel überlebt, und nicht nur für einen eventuellen Nachfolger, sondern auch für andere Genres zur Verfügung steht. Ein Rollenspiel in dieser Welt kann man sich wirklich nur von Herzen wünschen, aber auch Ideen für Strategie und Simulation drängen sich geradezu auf. Bis es hoffentlich soweit ist, werden Sie jedoch an einem Adventure Freude haben, das zu den besten seiner Art gehört. Lediglich die manchmal etwas ungünstige Position der automatisch geführten Kamera und die, wie ich finde, nicht immer guten deutschen Sprecher lassen Dark Earth knapp an einem Award vorbeirauschen. Von einem Kauf sollten Sie sich deswegen aber auf gar keinen Fall abhalten lassen.

Dark Earth

Alternativen:
Baphomets Fluch 2
Virgin ● 99,95 Mark

Atlantis
Cryo ● 99,95 Mark

Die Stadt der verlorenen Kinder
Psygnosis ● ca. 90 Mark

Hersteller: Kalisto
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Detailliert erdachtes Universum
Phantastische Grafik
Interessante Story

Kontra
Manchmal die Kamera
Manchmal die Sprecher.
Aber nur manchmal!

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

Adventure
Total: 86

Riven
The Sequel to Myst

Martin Mirbach vertrödelt die Arbeitszeit auf seiner Trauminsel. Aber ist dort wirklich alles Gold, was glänzt?

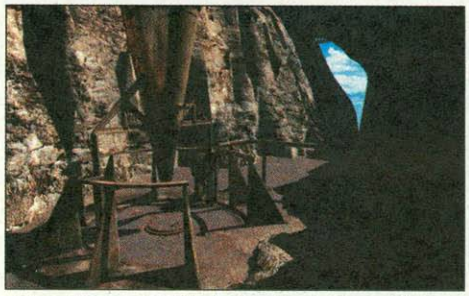
Vier Jahre ist es nun bereits her, daß mit *Myst* eines der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten auf der Bildfläche erschien. Gleichzeitig hat es die Spielergemeinde so stark polarisiert, wie kaum ein Spiel zuvor oder danach. Für die einen war es das packendste Adventure, das Sie je auf den Monitor bekamen. Für die anderen war es noch

Kein Spiel für jeden Geschmack

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. Jetzt endlich, nach jahrelanger Entwicklungsarbeit und etlichen Verzögerungen, kommt mit *Riven* die offizielle Fortsetzung des Bestsellers in den Handel. Wirklich nur eine Fortsetzung?

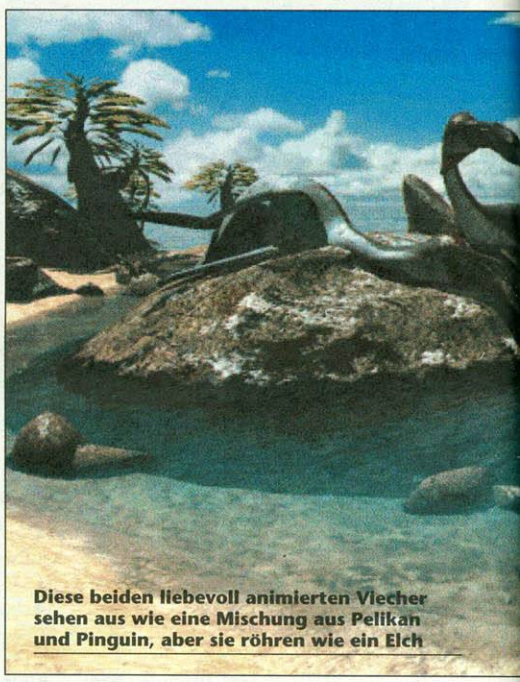
Der Weg ist das Ziel

"Eigentlich haben wir Riven von Anfang an als eigenständiges Spiel betrachtet, und nicht als den zweiten Teil von Myst", erinnert sich Red Orbs Production-Manager Dennis Leahy. "Die



Schon Ihre ersten Eindrücke im Spiel werden von unverständlicher Technik geprägt sein

Erwähnung des Vorgängers im Untertitel war daher eher ein Zugeständnis an unsere Marketingabteilung." Trotzdem knüpft Riven an die Handlung von Myst an, allerdings ohne daß der Spieler irgendwelche Vorkenntnisse mitbringen müßte. Schaden kann es zwar nicht, wenn man sich an einigen Stellen des Spiels an Myst erinnert, aber auch als Neueinsteiger wird man gut zurechtkommen. Denn die eigentliche Handlung und damit den Sinn des Spiels muß man sich sowieso selbst erschließen. Worum es eigentlich geht? "Verliere die Fragen und Du wirst Antworten finden", lautet ein altes Sprichwort der D'ni. Und da sogar die Entwickler in ihrem Handbuch auf einen Abriß der im Spielverlauf



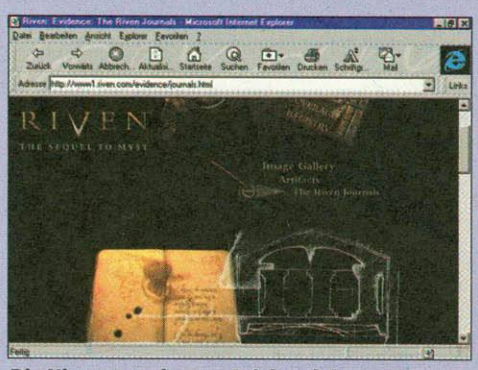
Diese beiden liebevoll animierten Viecher sehen aus wie eine Mischung aus Pelikan und Pinguin, aber sie röhren wie ein Elch

immer komplexer werdenden Zusammenhänge bewußt verzichtet haben, werde auch ich Ihnen keine Zusammenfassung geben.

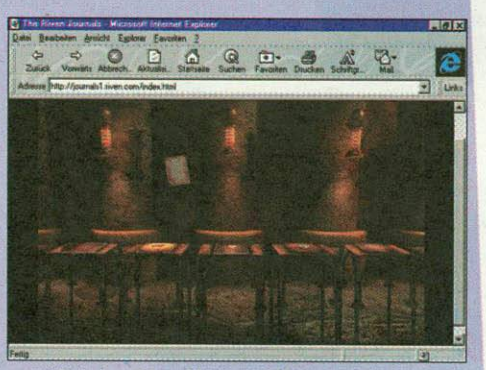
Außerdem würde die bei einem Spielumfang von sechs CDs wahrscheinlich zur Kurzgeschichte anwachsen, und drittens gilt bei Riven: Der Weg ist das Ziel. Sie nehmen ein mysteriöses Buch in die Hand und werden wie schon im Vorgänger in eine Ihnen völlig unbekannte Umgebung transportiert. Sie machen sich auf den Weg, die neue Welt zu erkunden. Sie wandern durch endlose, in Fels geschlagene Höhlengänge und über riesige Hängebrücken in schwindelnden Höhen, Sie lernen phantastisches technisches Gerät zu verstehen und zu benutzen, Sie sehen Tiere und Pflanzen von unbekannter Schönheit und Sie treten in Kontakt mit einigen Bewohnern des *myst*eriösen Eilands. Womit wir auch schon

Vorgeschmack

Eine ersten Eindruck von Riven können Sie sich im Internet verschaffen. Unter den Adressen ***http://www.riven.com*** und ***http://journals1.riven.com*** erfahren Sie alles über:



Die Hintergründe zum Spiel und dessen Geschichte...



...und einige Rätsel können Sie auch schon knacken

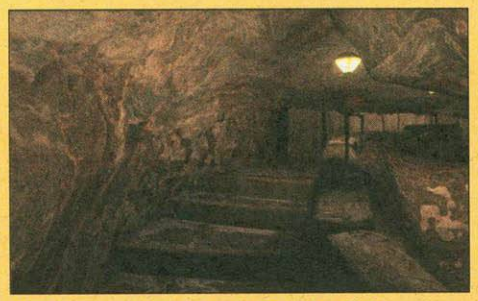
REVIEW

Durch einen tiefen Fels...

...muß nicht nur ein reines Wasser, sondern auch Sie, jedenfalls, wenn Sie Riven spielen. Die langen Wege werden so manchen Spieler auf eine echte Geduldsprobe stellen.



Bei Blaulicht behält man die Übersicht



Hier ist die Atmosphäre schon deutlich lauschiger



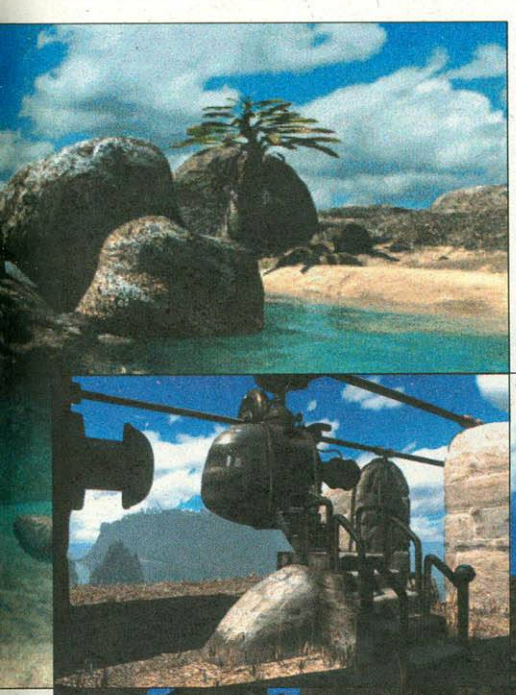
Und hier sieht man vor lauter Finsternis fast gar nichts mehr

beim größten Unterschied zum Vorgänger wären: Sie sind nicht allein.

Ein meditatives Erlebnis

Hatte man bei Myst ausschließlich Atrus an seiner Seite, wird man bei Riven eine bevölkerte Welt entdecken, und dies auf eine absolut faszinierende Art und Weise. Für viele der Insekten, Pflanzen und Tiere wurden imposante Cut-Scenes ins Spiel integriert, die an Realismus kaum zu überbieten sind. Immerhin wurden sie auf den gleichen Silicon Graphic Stations mit SoftImage erstellt, die schon beim Modellieren der Saurier in *Jurassic Park* zum Einsatz kamen. Natürlich gibt es auch Menschen, aber die sind schwer zu finden, und oft auch noch sehr scheu. Da können Sie zwar in einem Video aus der Ferne sehen, wie die Dorfbewohner ihre Kinder von der Straße holen und sich in ihren Hütten verschanzen, sprechen will aber erst einmal niemand mit Ihnen. So besteht nach wie vor der Hauptteil des Spiels aus einer Odyssee, bei der man es immer wieder mit anspruchsvollen Logik-Rätseln zu tun bekommt.

Begleitet werden Sie bei Ihren Erkundungen von einem dezenten Soundtrack aus Wind- und Naturgeräuschen, Vogelgezwitscher, hin und wieder einer knarrenden Tür und natürlich von den durchweg exzellenten Grafiken. Allein in die Ausgestaltung des Wasser mit seinen Wellen und Lichtreflektionen wurden viele Hundert Arbeitsstunden investiert – dafür übertrifft das Ergebnis aber auch alles bisher dagewesene. Mehr als 7000 solcher Grafiken, dazu über 60 Minuten Filmmaterial und zahllose Animationen machen die Welt von Riven zu einem optischen Schauspiel, das seinesgleichen sucht. Zudem sorgt die innovativ zu bedienende Steuerung (die in unserer Beta-Version allerdings noch mit ein paar kleinen Bugs behaftet war) dafür, daß Sie sich von der ersten Spielminute an so locker und ungezwungen auf der Insel umsehen können, wie bei Ihrem letzten Mallorca-Urlaub.



▲ **Die Fahr im Monorail übertrifft die meisten Achterbahnen bei weitem – auch ohne Looping**



Schwindelfrei sollten Sie schon sein, bei diesen Höhenunterschieden

Zeit und Geduld

Zwei Dinge braucht man, um Riven zu spielen: Zeit und Geduld. Zeit für die unendlich langen Wege und Geduld für die Puzzle, deren besondere Logik sich einem mitunter erst beim dritten oder vierten Hinsehen erschließt. So hat sich Riven dank seiner verstärkten Interaktion deutlich dem klassischen Adventure angenähert, kann seine Wurzeln in Myst jedoch zu keinem Zeitpunkt verleugnen. Wieder werden die einen das Spiel für genial, die anderen für viel zu langatmig halten. Nach Myst gab es immer wieder Adventures, die einem esoterischen Reisetagebuch glichen (*Die phantastische Reise nach Terra-Gon*) und solche, bei denen man sich eine völlig neue Kultur erschließen mußte (*Atlantis*). Riven vereinigt deren Elemente nicht nur, sondern übertrifft alle vorangegangenen Versuche deutlich: an Spielumfang, an grafischer Qualität und an der Tiefe der erzählten Welt. Ein Spiel für jeden Geschmack wird es deshalb aber noch lange nicht. (P)

Riven – The Sequel to Myst

Alternativen:
Atlantis
Cryo ● 99,95 Mark
Lighthouse
Sierra ● ca. 90 Mark
Die phantastische Reise nach Terra-Gon
Modern Games ● 79,95 Mark

Hersteller: Red Orb Entertainment
Preis: 99,95 Mark

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

Pro
Enorme Spieltiefe
Großartige Grafiken

Kontra
Mitunter zu langatmig

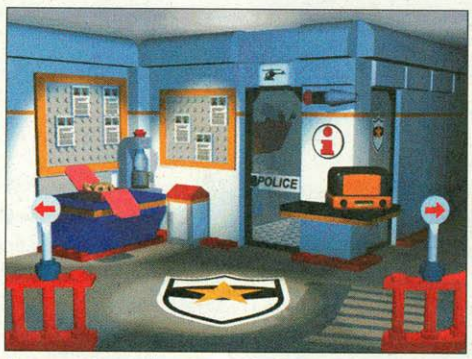
Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

Adventure
Total: 87

Abenteuer auf der LEGO-Insel

Martin Mirbach erlebt eine Robinsonade der ganz neuen Art. Und lernt dabei sechs klotzige Freunde, einen gemeinen Steinbrecher und viele verborgenen Talente kennen...

Wie lange gibt's LEGO eigentlich schon? Ziemlich lange, wie mir scheint, immerhin habe auch ich in meiner längst vergangenen Kindheit die bunten Klötzchen mit großem Eifer zusammengesteckt. Und an der weltweiten Popularität von LEGO hat sich bis zum heutigen Tag nichts geändert. Nur, daß man in unserem multimedialen Online-Zeitalter die Aktivitäten auch in Hi-Tech-Bereiche ausweitet. Neben dem schon länger im Internet verfügbaren Geschicklichkeitsspiel gibt es nun auch ein Action-Adventure auf der LEGO-Insel. Produziert wurde das gute Stück in Zusammenarbeit mit Mindscape, und richten soll es sich in erster Linie an Kinder zwischen sechs und zehn Jahren. Aber wenn ich sehe, mit welcher Inbrunst Klaus versucht, am PC seine LEGO-Steine zum schnellsten Rennauto von allen zusammenzubauen, sollte man diese Angabe vielleicht doch deutlich nach oben erweitern...



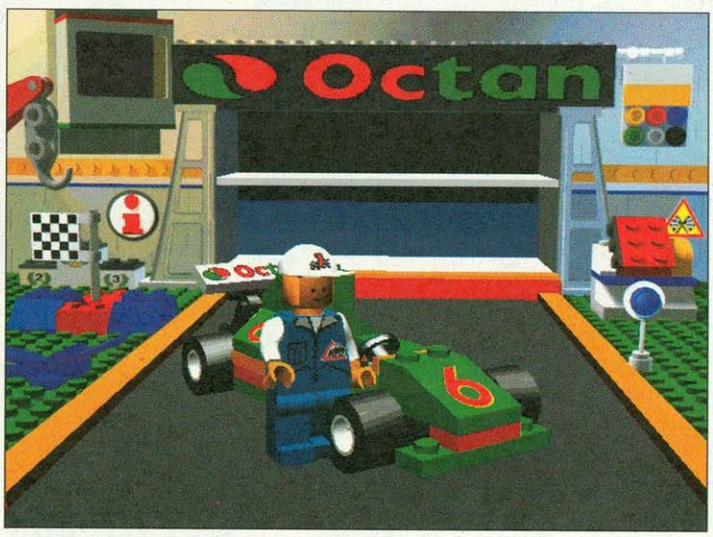
Donuts, Getränke, Dampfradio – alles, was man auf der Polizeiwache zum überleben braucht

Anm. des Chefsteinelegers: Und von Dir ist bekannt, daß Du entgegen allen Unkenrufen doch noch kein Vater wirst. Hätte mich auch gewundert, denn es wäre das erste Mal gewesen, daß Du etwas produzierst, das Hand und Fuß hat...

Beta-Tester gesucht

Schon bei der Entwicklung des Spiels hat man sich für einen recht ungewöhnlichen Weg entschieden. Kaum war die erste Betaversion lauffähig, hat Mindscape in Zusammenarbeit mit LEGO-Media und einigen Schulen einen umfangreichen Betatest durchgeführt. Testpersonen waren ausschließlich Drittklässler im Alter von etwa acht Jahren, also genau die eigentliche Zielgruppe des Produkts. Unter den Augen der Entwickler und einer Handvoll anwesender Pressevertreter durften die Kids das Spiel nach Herzenslust ausprobieren, um später bei Pizza und Cola ihre Eindrücke in einem Fragebogen festzuhalten.

Anm. des Chefessers: Da frage ich mich ernsthaft, ob diese "Eindrücke" nicht zum Teil Spuren des Essens waren...



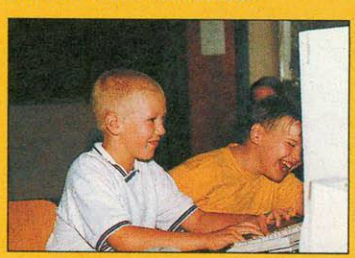
Der Einstieg in die Formel 1? Zumindest kann man sich auch mit diesem Wägelchen heiße Rennen liefern

Gefragt wurde in erster Linie nach entscheidenden Spielelementen wie Grafik, Sprachausgabe und Steuerung, aber auch nach Verständlichkeit und Spaß. Sogar Ihre Preisvorstellungen durften die Tester mitteilen. Die Resultate waren verblüffend. Abgesehen von der zu erwartenden Tatsache, daß Jungs andere Interessen haben als Mädchen (z.B. Autos bauen und damit rumfahren auf der einen, Pizza backen und austragen auf der anderen Seite), stimmten die Beobachtungen der Nachwuchskritiker exakt mit den Feststellungen des ebenfalls anwesenden PC Power-Redakteurs überein – woraus Sie sich bitte selbst einen Reim machen.

Anm. des Chefreimers: Du spielst

Feuereifer

Mit welcher Inbrunst die Betatester aus der dritten Klasse bei ihrer Arbeit zur Sache gingen, läßt sich auf diesen Photos leicht erkennen. Jeder weitere Kommentar erübrigt sich da wohl von selbst.







mit Puppen? Du möchtest gerne eine Frau sein und Pizzas sowie Kinder austragen? Die Drittklässler sind so intelligent wie Du – oder umgekehrt?



Dieses LEGO-Männchen sorgt mit seinen Erläuterungen für die Verständlichkeit des Spiels

Bemängelt wurden in erster Linie ein paar mißverständliche Erklärungen und die in einer Beta-Version typischen kleinen Bugs. Natürlich hat Mindscape sein großes Indianer-Ehrenwort für ein sofortiges Abstellen dieser Schnitzer verwendet. Und wir wissen, wo wir in Zukunft kompetente freie Mitarbeiter rekrutieren



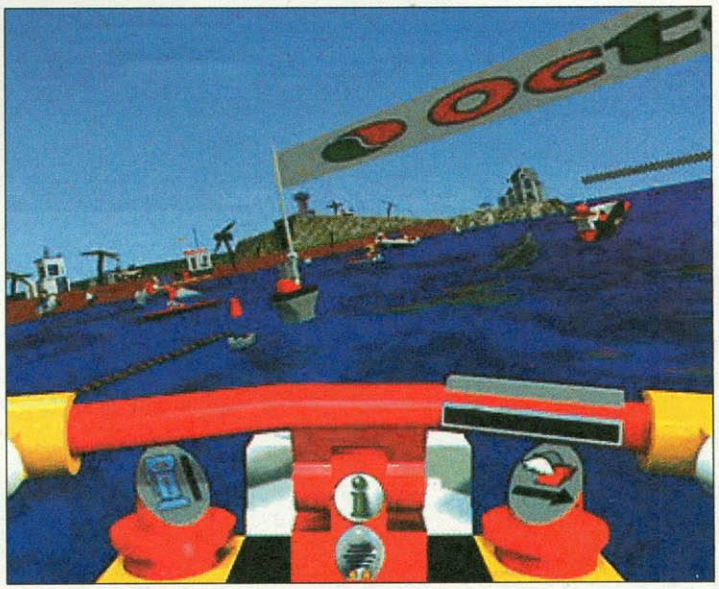
Der von mir ganz allein gebaute Jet-Ski würde zwar Colani nicht gefallen, aber dafür geht das Ding ab wie Schmitz' Katze

können, die als Bezahlung sogar eine Riesenportion Junk-Food akzeptieren...

Wanted: Der Steinbrecher

Im Abenteuer auf der LEGO-Insel geht es um den fiesen Steinbrecher, der versucht, die schöne Insel Klotz für Klotz auseinanderzunehmen. Die Aufgabe des Spielers besteht natürlich darin, den Bösewicht zu stoppen, was aber ohne jeden Zeitdruck und ganz ohne Gewalt über die Bühne geht. Dafür hat man die Wahl zwischen sechs LEGO-Männchen, aus deren Perspektive man das Inselleben erkunden kann. Vom Polizist bis zum Pizzabäcker stehen verschiedene Berufsbilder und somit auch verschiedene Aufgabenbereiche zur Verfügung. Man kann zum Beispiel seinen eigenen Hubschrauber zusammenbauen und damit die Insel aus der Vogelperspektive erkunden oder im selbstgefertigten Rennmobil über den Parcours heizen. Überhaupt kennzeichnet dieser ständige Wechsel aus einfachen Geduldspielen und Actionelementen den gesamten Aufbau des Spiels.

Beim großen Beta-Test fanden die Kids an beiden Elementen etwa gleich großes Interesse. Als erwachsener Spieler ist man allerdings mit den Logikrätseln hoffnungslos unterfordert (zum Glück!). Die schnelle Fahrt im Jet-Ski oder das Umfunktionieren der Sardellen-Pizza in ein prima Wurfgeschoß hat aber auch mir großen Spaß gemacht. überhaupt gilt: Wenn Sie sich mit der kindgerechten Grafik, der absolut leichten Bedienung und den ausführlichen Erklärungen in deutscher Sprache anfreunden können, kann es Ihnen passieren, daß Sie die ein oder andere Stunde



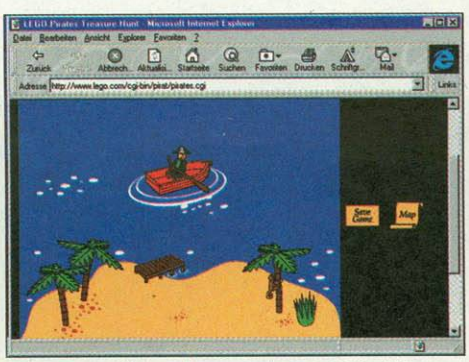
Auch auf dem Motorrad kann man die Insel erkunden

"Die denken, wir sind blöd"

selbst auf der LEGO-Insel verbringen. Obwohl es die Green Card dort eigentlich nur für Kleinlebewesen gilt – na ja, zur Not können Sie ja beim Alter ein bißchen Schummeln.

Spaß mit Konzept

Einen linearen Handlungsverlauf gibt es beim LEGO-Adventure nicht, und das aus pädagogischem Prinzip. Denn statt den Kindern durch eingebaute Sackgassen immer einen bestimmten Weg vorzuschreiben, sollen sie ausschließlich aus ihren eigenen Erfahrungen während des Spiels lernen.



Unter *Http://www.lego.com* können Sie sich schon mal an einem kleinen Geschicklichkeitsspiel üben

Funktioniert das eine nicht, muß ich eben etwas anderes ausprobieren. Hinzu kommt, daß die sechs Figuren für die man sich im Spiel entscheiden kann, ganz unterschiedlich ausgeprägte Charakter haben. Pepper zum Beispiel mag Mathematik, Mama und Papa Brickolini sind sehr musisch veranlagt und beim Infomaniac handelt es sich um ein echtes Sprachgenie. Hier kann jeder Spieler nach ein paar kurzen Versuchen die passende Identifikationsfigur finden und die LEGO-Insel mit seinen eigenen Talenten vor dem Steinbrecher retten. Denn daß die Kids lieber alles selbst machen, war schon in der Testphase nicht zu übersehen: "Die Entwickler sagen uns immer, welche Knöpfe wir drücken sollen. Die denken, wir sind blöd." Tja, ob Groß oder Klein, ich möchte nicht darauf wetten, wer die LEGO-Insel im Zweifelsfall als erster retten könnte...

LEGO Insel

Alternativen:
Einen LEGO-Baukasten, sonst wirklich nix

Hersteller: Mindscape
Preis: 69,95 Mark

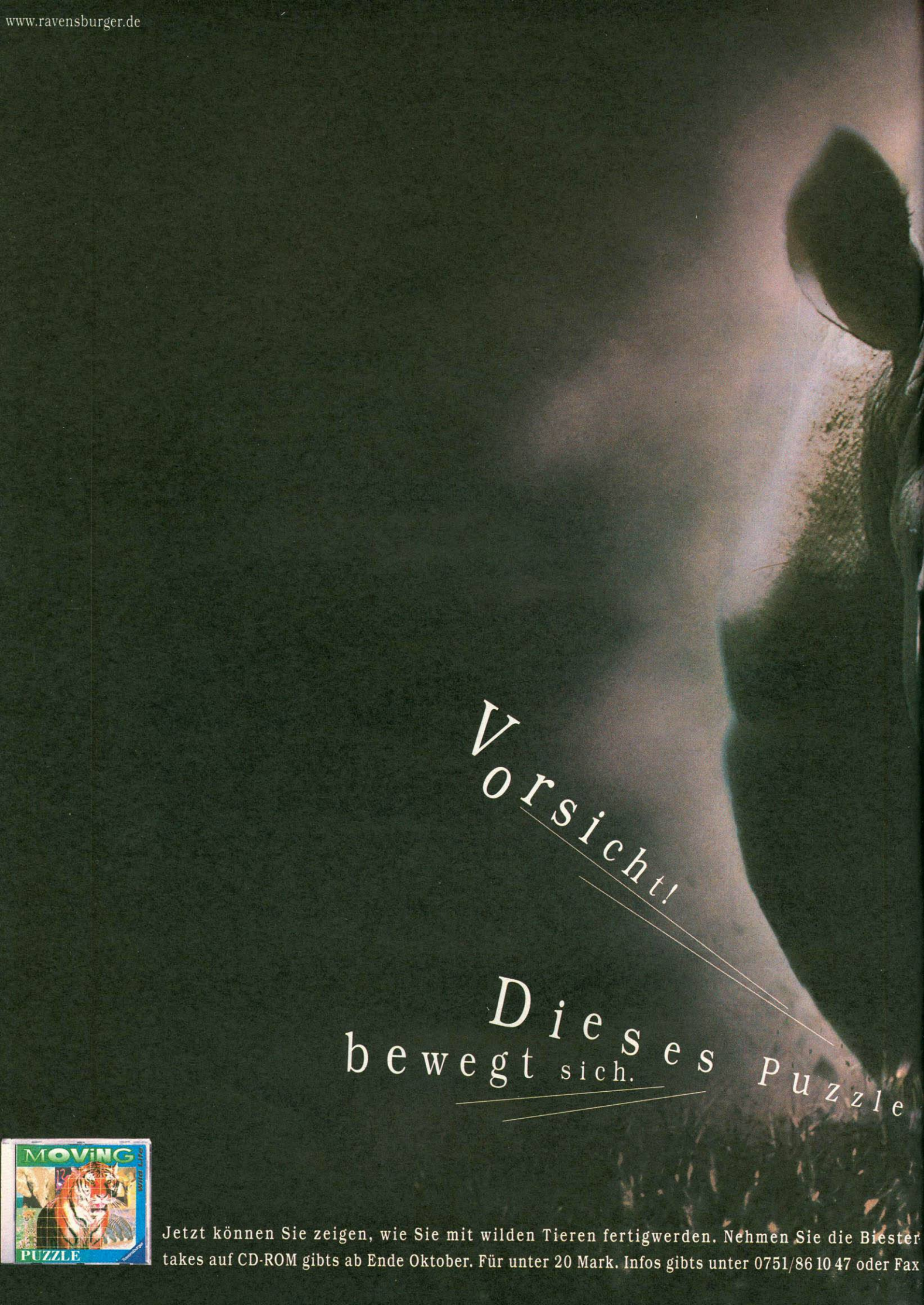
Minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Viel Abwechslung, keine Sackgassen
Leicht verständlich

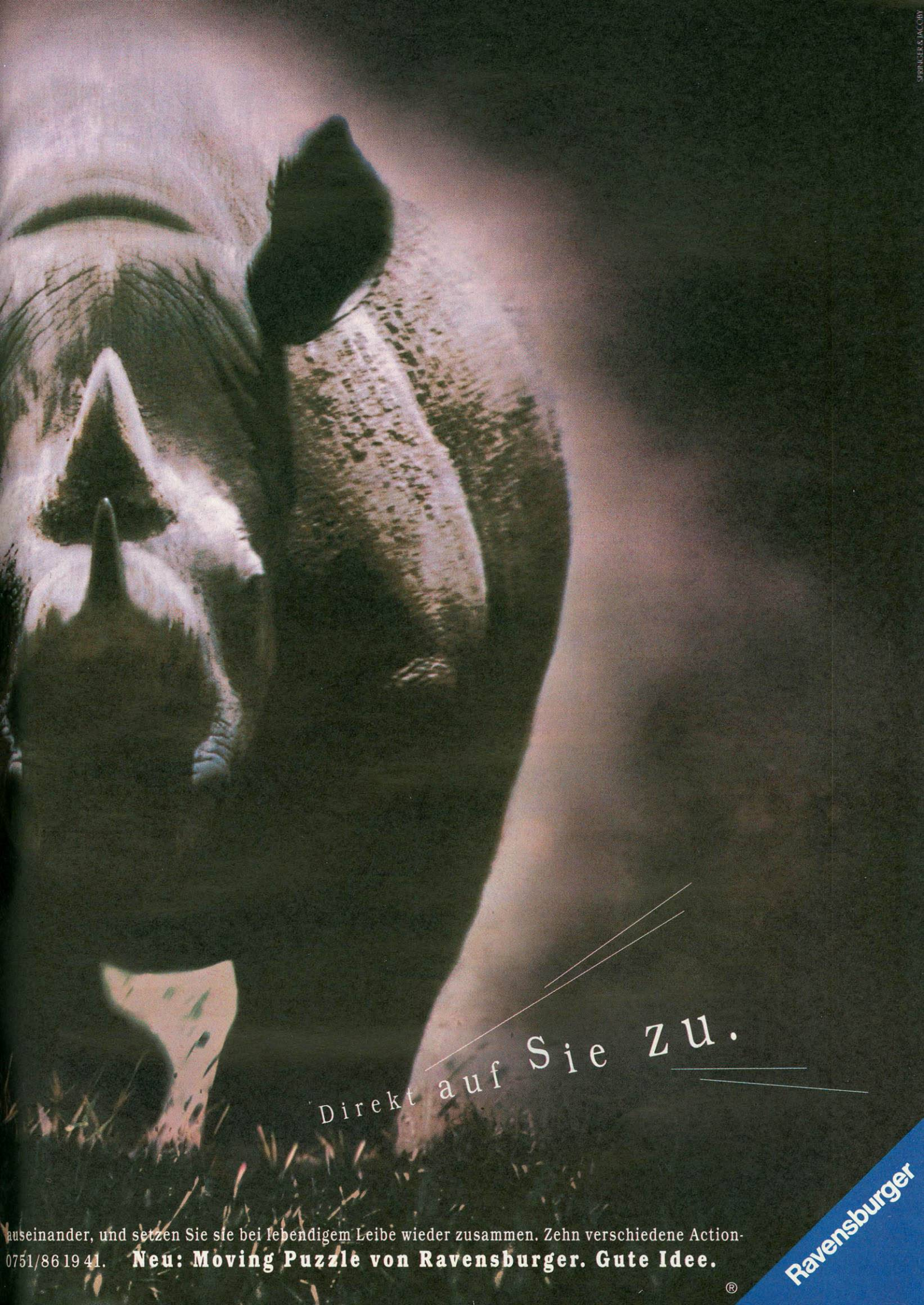
Kontra
Warum bin ich schon sooo alt?

Sehr empfehlenswert

www.ravensburger.de



Jetzt können Sie zeigen, wie Sie mit wilden Tieren fertigwerden. Nehmen Sie die Biester
takes auf CD-ROM gibts ab Ende Oktober. Für unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fax



auseinander, und setzen Sie sie bei lebendigem Leibe wieder zusammen. Zehn verschiedene Action-

0751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

®

Ravensburger

Moving P

Wir haben einen treuen Mitarbeiter verloren. Markus Brodrick sitzt vor seinem Terminal und spielt mit Bauklötzen.

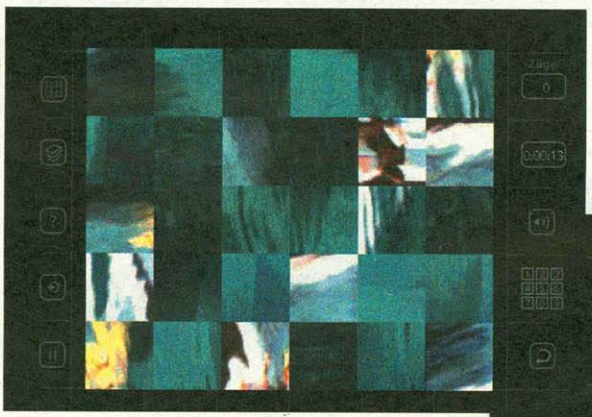
Wie stellen Sie sich den Alltag eines Redakteurs im Office eines Magazins vor, das sich vorrangig mit Spielen beschäftigt? Ach, an so etwas hätten Sie gedacht? Nein, nein, es ist alles ganz anders. Lassen Sie mich erklären. Wir haben natürlich keine Super-Rechner mit Großbildleinwand anstelle des Monitors. Auch kommt es einer Fehlannahme gleich zu denken, wir würden von den Herstellern mit Bug-freier

Empfindliche Naturen erleiden hysterische Anfälle

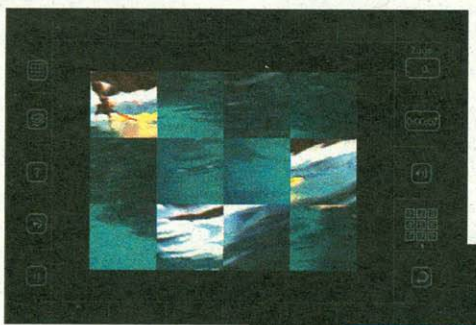
Sondersoftware beliefert. Unser Alltag sieht eher so aus, daß wir vor unseren PCs sitzen und alle naselang Windows 95 neu installieren, weil irgend ein unausgegorenes Pieepprogramm PIFPAF.DLL gegen SCHNICK-SCHNACK.DLL tauschte und kein Mensch, von Windows einmal ganz abgesehen, dahinterkommt. Manchmal allerdings bringt der Postbote wahre Überraschungspakete. (Nein, Klaus, nicht die überraschungspakete, an die Du jetzt wieder denkst. Was sollen unsere Leser nur von uns denken? Pfui Deibel aber auch. Der Red..). Glücklicherweise habe ich die Sendungen des Ravensburger-Verlages gepachtet. Da Edutainment mein Bereich ist, darf mir niemand etwas wegnehmen (Hundebisse tun sehr weh, nicht wahr, Martin?).

Spaß muß sein

Waren wir gerade noch bei Edutainment? Oh, ach ja. üblicherweise beliefert uns der Ravensburger-Verlag mit Edutainment. Doch diesmal rutschte eine CD aus der Verpackung, die nicht in mein Ressort gehört. Bevor die lieben Kollegen etwas spitzkriegen konnten, war das Ding in meinem CD-ROM verschwunden und auf meinem Bildschirm prangte ein herrlicher Zeitvertreib. (Multimedia-Marco wird mich hassen. Mal sehen, wie ich aus dem Power-Tower komme, ohne daß Kollege Gremmel mich erwischt.

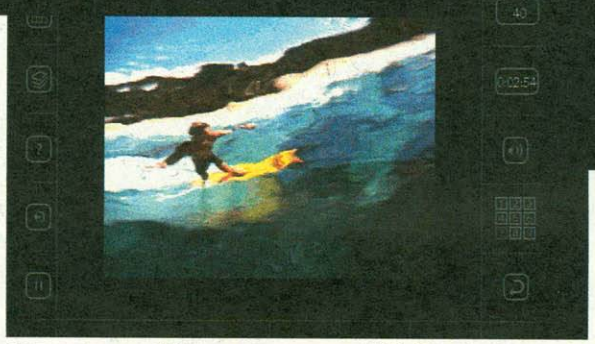


Fortgeschrittene sind gern gesehen ...



◀ Anfänger olé ...

▶ Wert die Wahl hat, hat die Qual. Keines dieser Puzzles ist einfach, aber einige sind am Rande des Wahnsinns

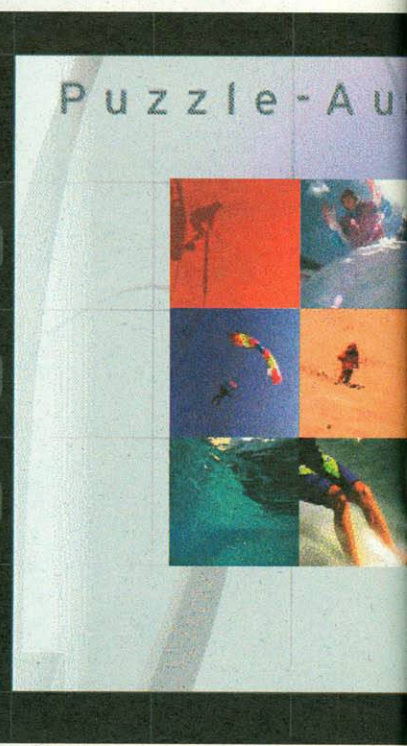


Gewoonneeeeen! Gewooonneeeeeeen! Ich kann es, es geht, ach, ich bin so toll...

Der Red..).

Anm. des Chefdicken: Dürfte schwer sein, Du bist ja nicht zu übersehen...

Kaum war das unscheinbare Programm mit dem Titel Moving Puzzle Fun Sports installiert, wurde mir klar, daß die Ravensburger einen ernsthaften Anschlag auf die Arbeitswelt planen. Die Profi-Spieler in der Entwicklungsabteilung haben eine neue Programmserie gestartet, die nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene ansprechen soll: Sechs CDs, auf denen jeweils zehn Puzzles zu finden sind. Natürlich haben sich die Leute an den Programmiertastaturen etwas

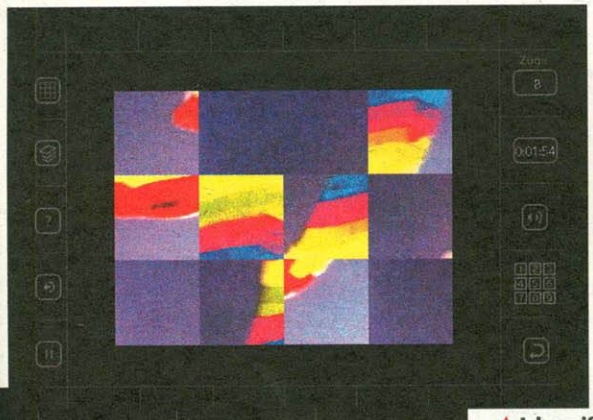


besonderes einfallen lassen, denn Puzzles bevölkern unsere Bildschirme, seit der erste Computer in einem Büro zu finden war. Hier sind die einzelnen Spiele keine einfachen Bilder, sondern Videosequenzen, die in viele Einzelteile zerlegt werden. Während der Spieler versucht, aus den Fragmenten Gesamtbild zu schaffen, läuft das Video weiter. Kapiert? Klingt konfus? Genau. Es ist konfus! Mehr noch, empfindliche Naturen können

uzzles

schon beim Anblick des Geschehens auf dem Monitor hysterische Anfälle dritten Grades (Totalverlust der Muttersprache, Schweißausbrüche, unkontrollierte Bewegungen. Anm. des Red..) erleiden.

Stellen Sie sich einfach ein Puzzle aus quadratischen Teilen vor, deren Bildinhalt sich, während Sie nach Kräften bemüht sind, überblick zu gewinnen, ständig verändert. Ach, Sie sind jetzt schon ganz verwirrt? Genau das war die Absicht der Erfinder. Um Sie endgültig aus dem Konzept zu bringen, berieselt Sie dieses hinterhältige Programm noch unausgesetzt mit coolen Sounds. Puzzles aus Ravensburg sind nichts Neues. Schon vor Jahren präsentierte uns dieser Verlag, gern zur Schmuddelwetterjahreszeit, enorme Verpackungen, deren Inhalt aus einem in unterschiedlichwievieltausend (Vielleicht übersteht dieses famose Wort sogar den Korrekturleser. Der Red..) Teile zerlegten Bild.





▲ **Ich weiß nicht, was mag es bedeuten? Mir wird ganz schwindlig ...**
▲ **Für alle, die auch sonst immer etwas länger brauchen, hier die Hilfefunktion (hihi)**

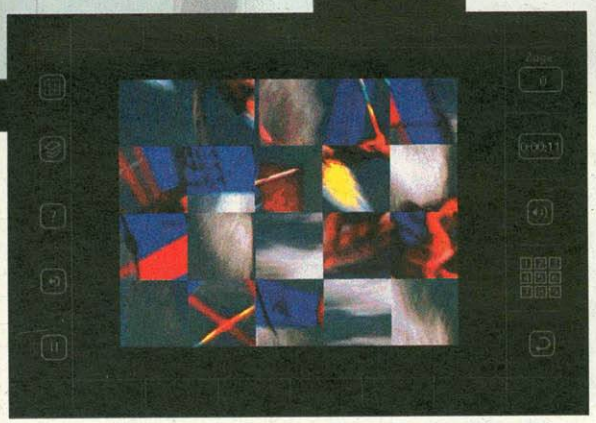
Dieses Programm ist ein ernsthafter Anschlag auf die Arbeitswelt

Anm. des Cheflesers: Dieses Wort schon, aber ob ich diesen Text bis zum Schluß überstehen werde?

Gern wurden durch diesen Zeitvertreib mittlere Familienkrisen ausgelöst, besonders, wenn der ganze Segen umständehalber vom Eßzimmertisch rutschte. Dank moderner Technik sind die Konstrukteure des Wahnsinns nun nicht mehr darauf angewiesen, ihre Machwerke in der Form von Pappstanzecken unter das Volk zu bringen. Damit auch hartgesottene Puzzlefans endlich vom papiernen Unglück ablassen, haben die bunten Bildchen aus Bis und Bytes noch ein nettes Feature. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad bestehen die verwirrenden Bilder nicht nur aus immer mehr Teilen, der ganze Sermon ist auch noch seiten- und spiegelverkehrt. Bevor Sie auch nur daran denken können, ein Bild zu ordnen, dürfen Sie erst einmal alle Bildausschnitte in eine gemeinsame Lage bringen. Viel Spaß, denn das Game zählt nicht nur die Anzahl Ihrer Züge, sondern die mitlaufende Uhr spricht unerbittlich von dahinschwindenden Stunden...

So weit, so gut. Sie brauchen vor diesem Spiel keine Angst zu haben. Die Ravensburger haben ihre neuen Titel mit einer Hilfefunktion bedacht, die es ermöglicht, den Rechner Bilder Schritt für Schritt ergänzen zu lassen. Natürlich können Sie sich nicht helfen lassen, ohne daß Ihr Züge-Konto erheblich mit Strafpunkten belastet wird, aber Sie werden ja sehen. Die Moving Puzzles werden mit Videoclips zu sechs Themenbereichen erscheinen. Damit stehen Ihnen insgesamt 60 verschiedenen Puzzles in diversen Schwierigkeitsgraden zur Verfügung. Mit einer derartigen Menge an unterhaltsamen (Arbeits)zeitvertreib sollten auch Sie mühelos über den Winter kommen.





Das habt ihr jetzt davon. Die Hundis mußten brechen. Oh, wie das eklig ist!

Moving Puzzles

Hersteller: Ravensburger
Preis: ca. 20 Mark

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

Pro
Bunt
Schnell
Schräg
Frißt Arbeitstage im Nu
Für alle Altersgruppen

Kontra
Mir raucht der Kopf

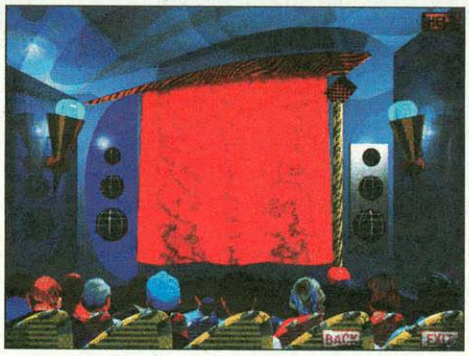
Fazit
Empfehlenswert

Techno & House

Ganz klar: Markus Brodrick hat zu viele Spiele getestet. In einem kleinen Arbeitspäuschen wird Musik gehört.

Das Leben ist ein Jammertal. Tagein, tagaus dasselbe. Morgens um fünf werfe ich mein Terminal im Power-Tower an, morgens um drei fahre ich für ein kurzes Schläfchen in das mir längst fremd gewordene Heim meiner ehemaligen Familie. Die anstrengende Arbeit eines Redakteurs des besten Mags überhaupt wird lediglich durch zwei Umstände aufgelockert. Zum einen sind da die unfreiwilligen Zwangspausen, die immer dann entstehen, wenn unser Chefredakteur kleine Einstellungen an seinem Rechner vornimmt und das gesamte Redaktionsnetz lahmlegt. Beim letzten Mal (Leider durfte ich nicht anwesend sein, ich brachte meiner kranken Großmutter Kuchen und Wein. Der Red..) ging angeblich sogar der Mond aus, die Straßenlaternen wurden eingezogen und die Bürgersteige wurden hochgeklappt. In Enschede herrschte Großalarm.

Zum anderen sind auf unseren Schreibtischen eintrudelnde Multimedia-CDs hochwillkommen und schaffen eine angenehme Abwechslung zu den Spieletests, die unseren Alltag beherrschen. Das von Media Publishing unter dem Titel Techno & House vertriebene Silberscheibchen wurde also von allen Kollegen mit Begeisterung (Huch, beinahe hätte ich doch tatsächlich Begeiferung geschrieben. Na ja, besser gepaßt hätte es allemal. Der Red..) umlauert. Nur meinen mir treu zur Seite stehenden Rottweilern hatte ich es zu verdanken, in den Besitz dieses Objekts zu kommen. Die anfänglichen Trauermienen meiner werten Kollegen sollten sich noch allzu bald in hämisch grinsende Fratzen verwandeln, doch zu diesem Zeitpunkt wußte ich noch nicht von dem in Bälde auf mich einstürzenden Unglück.



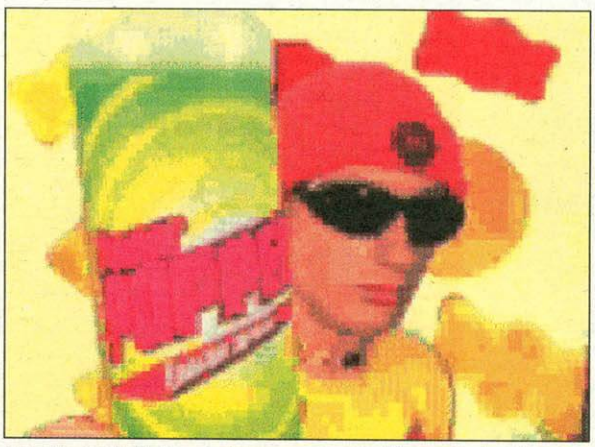
Ab ins Kino, vielleicht gibt es den Knaller des Programms hier zu sehen. Schade auch, die Vorführung findet in besserer Briefmarkengröße statt. Diese Vorstellung ist XT-reif

Techno, House, Test und Technik

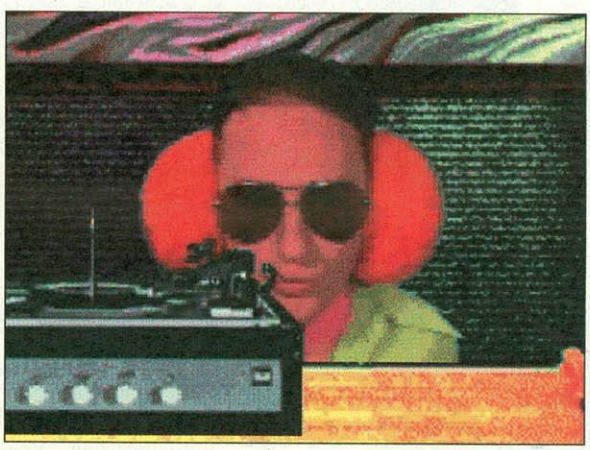
Also, das war so. Nachdem ich die hart umkämpfte und glücklich erbeutete (Die lieben Hundchen mußten zwei, dreimal ihre Beißerchen in Beine senken, Marco und Klaus können ein Lied davon singen. Der Red..) CD endlich in den Einwurfschlitz meines CD-ROMs werfen konnte, installierte sich tatsächlich rasch und unauffällig ein Programm namens Radio City. Es fragte nicht lange, wo es sich niederlassen dürfte, sondern nahm von meinem heiligen Bootlaufwerk Besitz, als ob es ihm gehöre. So kam es zu den ersten Abzügen in der B-Note. Doch, wir sind ja nicht nachtragend. Rasch doppelgeklickt, als alter Raver ist man ja immer sehr gespannt, was sich Neues in der Szene tut, wo die heißen Events stattfinden, welcher heiße Sound morgen



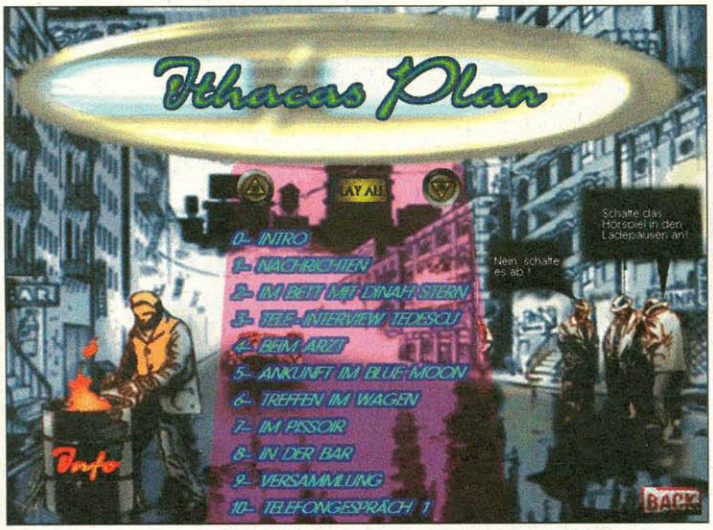
Hier fängt's los. Old London scheint vorzeitig ergrau(s)t zu sein



Schrille Gestalt. Fragt sich nur, was der Herr mit der Mütze mit Poppers will



Weia. Das Equipment dieses DJ's sieht schwer nach Dual, 70er Jahre, aus



Schon besser, aber auch der Menüpunkt "Im Bett mit Dinah Stern" konnte nicht so recht überzeugen



Für unsere treuen Leser, lange angekündigt, längst heiß erwartet, der Fahrplan der öffentlichen Verkehrsmittel der Inselhauptstadt

abgesagt ist und wo man gesehen werden muß.

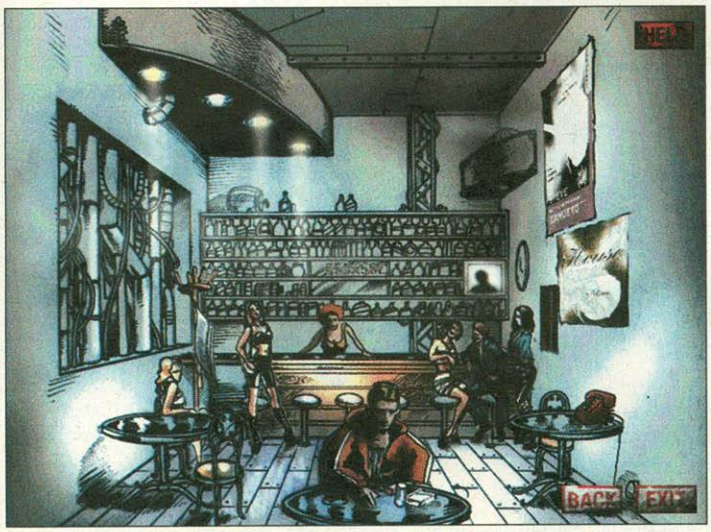
Überdies warb schon die Packung dieses Games mit Features, die das Herzchen höher schlagen lassen. Eine interaktive Reise durch London, die besten Shops, die besten Plattenläden, ein zügiger Szenebummel, das war es, was auf mich warten sollte. Es kam etwas anders.

Alle versprochenen Features waren sowohl in das Spiel integriert als auch funktionell. Sie finden auf dieser Scheibe ein interaktives DJ-Mixspiel, Gamedemos, einen Überblick über die deutsche Musikszene von Avantgarde bis Techno, einige Infos über die Szene einem Bummel durch London und einige Interviews und Clips von szenebekannten Machern. Der mit Sicherheit beste Teil dieser CD ist der Bummel durch London. Angefangen mit Tips, wie Sie es am besten anstellen, den Ärmelkanal zu überqueren, über Hotelempfehlungen in diversen Preisklassen finden Sie hier einigermaßen nützliche Informationen. London war seit jeher der Geheimnis zum Plattenkauf, wir sind schon vor ewigen Jahren zur Inselhauptstadt gejettet, um mit den heißesten schwarzen Scheiben den deutschen Soundbrei etwas aufzupeppen. Dieser Bummel durch London eröffnet Ihnen allemal einen anderen Einblick in die Events der Londoner Szene als die vorsichtige Anfrage im Reisebüro an der Ecke.

Den Vogel abgeschossen hat ein anderes Feature dieser CD. Mit diesem Scheibchen haben Sie auch gleich ein Hörspiel eingekauft. Interaktiv, immerhin, dürfen Sie sich als Detektiv betätigen und einen – Zitat Cover – "spannenden Kriminalfall" lösen. Auch mit Langmut betrachtet, scheint der Grund für dieses Feature MB-Überschuß auf dem Datenträger gewesen zu sein. Alles in allem funktioniert diese CD prima. Die Grafik läuft glatt, am Sound gibt es nichts auszusetzen. Inhaltlich entsprach dieser Titel unseren Erwartungen jedoch ganz und gar nicht.



Ich weiß nicht. In dieser Szene sind laufend Boiler-Abspülgeräusche zu hören. Was will uns diese Software sagen?



Mann, ist hier Stimmung angesagt. Motto: Ich will Wein, sonst muß ich schrein'

Leicht vorbei = voll daneben

Es ist mit Sicherheit nicht einfach, ein Programm zu einem Thema zu machen, dessen Hits heute abend schon so alt sind wie die Zeitung von gestern. Für etwas, das Insiderwissen über die Raverszene vermitteln soll, ist der Inhalt der CD ziemlich dünn ausgefallen, am besten weiß noch die kurze Rundreise durch Londons Locations zu gefallen. Der in diesem Titel gebotene Sound weiß leider nicht so sehr zu begeistern. Hätte sich das Herstellerteam dieses Titels nicht auf die Multimedia-von-allem-etwas-Schiene eingelassen und eine Vollversion des Techno Makers springen lassen, wäre diese CD gar nicht so übel gewesen. In der derzeitigen Version hat Techno & House den Charme eines interaktiven Versandhauskataloges für Raver, die es gerne sein möchten und den Sprung auf die Schiene der Szene nicht geschafft haben. (P)

Techno & House

Hersteller: Media Publishing
Preis: 39,90 Mark

Minimum:
486DX66, 4 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Technisch okay
Funktioniert prima
CD ist schön rund
Ja, das natürlich auch

Kontra
Schnell langweilig
Zu teuer

Weniger empfehlenswert

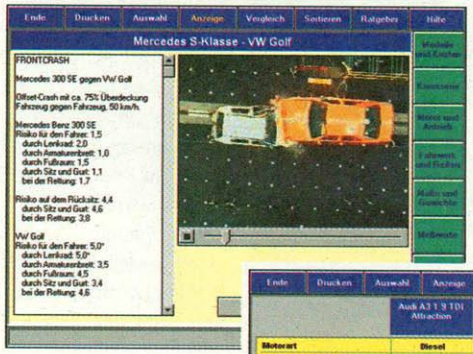


Na endlich. Nach einer langen Flaute sind nach der Sommerpause endlich wieder einmal eine Reihe an Multimedia-CDs in der Redaktion eingegangen. Marco Gremmel hat sich natürlich gleich darum gekümmert.

ADAC Auto '97
Der große Multimediaberater

Während Markus im Nebenzimmer noch sein kindliches Gemüt mit Edutainment-CDs beschäftigt, darf ich mich hier mit Erwachsenen-Software auseinandersetzen. Und echten Autos. Die werden nämlich auf der Silberscheibe des ADAC vorgestellt. Enthalten sind mehr als 1600 aktuelle Modelle von Alfa bis VW. Mit einer übersichtlichen Benutzeroberfläche können Sie schnell und einfach jede gewünschte Information Ihres Traumautos abrufen. Informiert werden Sie von A bis Z, allerdings nur in statistischer Hinsicht. Geboten werden nämlich größtenteils technische Daten. Eine Menge Zahlen, die Aufschluß geben über die Leistung der Motoren, den Durchschnittsverbrauch und natürlich auch die Kosten. Neben dem empfohlenen Neupreis werden auch noch die Preise für Versicherung und KFZ-Steuer aufgeführt.

Je nachdem, wie viele Kilometer Sie im Jahr fahren, können Sie sich ausrechnen lassen, wie viel Geld das Gefährt Ihnen im Monat bzw. pro Kilometer aus der Brieftasche klaut. Auskunft wird weiterhin über die Sicherheitsausstattung (Airbag, ABS, Servolenkung) und die Aufpreise für Sonderzubehör (Klimaanlage, Automatikgetriebe) erteilt. Knapp 80 Einträge lassen kaum noch Fragen offen. Aber auch eine Bewertung soll da nicht fehlen. Der ADAC hat natürlich fast alle in Deutschland verfügbaren Wagen getestet. Das Ergebnis besteht allerdings nicht in einem ausführlichen Testbericht in soliden deutschen Sätzen, sondern (wie sollte es auch anders sein) ausschließlich in Zahlen. Bewertet wird dabei in Schulnoten und bis zu einer Nachkommastelle genau. In einigen Stichworten sind die positiven und negativen





Eindrücke des Testers vermerkt. Diese Informationen sind außerdem noch in Sprachausgabe verfügbar. Zwar sind sie nicht so aufschlußreich wie ein Testbericht in einer Auto-Zeitschrift, doch für den ersten Eindruck durchaus geeignet, da sie die wichtigsten Punkte behandeln.

25 Crashtest-Videos sind als AVI-Files enthalten und lassen doch das ein oder andere Mal nachdenklich werden. Denn wenn so ein Wagen mit 50 km/h gegen eine Wand prallt, dann sieht das Ergebnis nicht immer formschön aus. Im Ratgeber-Abschnitt gibt es aber außerdem noch Informationen für körperbehinderte Autofahrer (mit allen relevanten Daten zu diesem Thema) sowie einen Technik-Teil, der über alle unter Umständen unbekannten oder unbekannten Begriffe informiert. So erfahren Sie nicht nur, welche Tarifgruppe bei der Kostenangabe für die Kaskoversicherung gewählt wurde, sondern auch, wie ein Ottomotor funktioniert.

Auch die neueste Ausgabe dieser CD, die in Sachen Neuwagen natürlich auf dem neuesten Stand ist, konnte mich rundum überzeugen. Besonders die Möglichkeit, seinen neuen Wagen anhand einstellbarer Vorgaben aus dem Gros an Angeboten herauszufiltern, hat mir gefallen. Ebenfalls sehr nützlich: Bis zu drei Wagen können im Tabellenformat miteinander verglichen werden. Und sollte das Ganze mal nicht mehr aktuell sein, muß nicht gleich eine neue Version der Scheibe gekauft werden. Vielmehr haben Sie dann die Möglichkeit, aktuelle Daten aus dem Internet abzurufen. Kann man sich von einer Auto-CD noch mehr wünschen?

Fazit: Sehr empfehlenswert

D-Umwelt

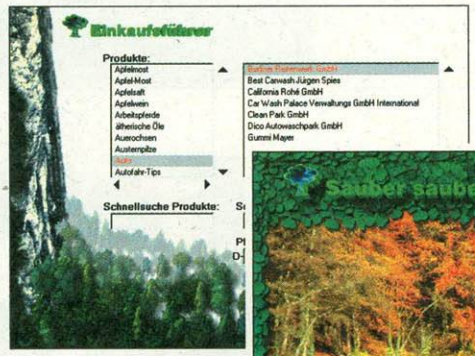
Wir von der PC Power sind natürlich sehr umweltbewußt. Immerhin müssen wir mit gutem Beispiel voran gehen. So trinken wir aus der Flasche, statt Pappbecher zu verwenden, essen mit den Fingern, anstatt Plastikbesteck zu benutzen. Diese Tips sind allerdings nicht auf der neuesten Ich-will-etwas-für-die-Umwelt-tun-CD von TopWare enthalten. Allerdings eine Menge andere Beispiele für gesunderes, energiesparenderes und natürlicheres Leben.

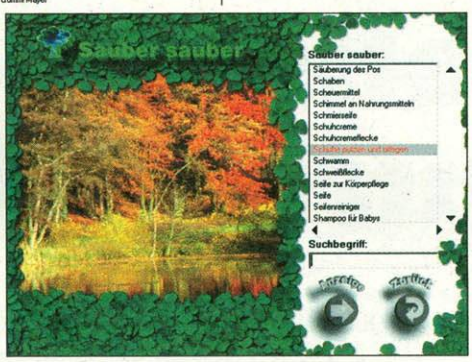
Warum zum Beispiel einen speziellen Reiniger für Badewannen kaufen, wenn es Essigessenz auch tut? Oder warum im Supermarkt die leckere Wurst von "British



Meat" kaufen, wenn's beim Ökobauern Bio-Rind gibt? Solche und andere elementaren Fragen und Ratschläge wurden von unterschiedlichen Umweltorganisationen zusammengetragen und bereits vor zwei Jahren veröffentlicht. Redaktionsschluß war nämlich 1995, wie man an einer Stelle lesen kann. Und aus diesem Grund dürfen Sie auf keinen Fall mit brandaktuellen Informationen rechnen. Ob Sie sich jetzt für Wein vom Ökowinzer interessieren (wußte ich auch nicht, daß es so etwas gibt), für Kulinarisches aus dem Naturkostladen (doppelt so teuer, dafür nur halb so chemisch) oder auch nur für Schuppenshampoo, das nicht für Haarausfall sorgt, sondern wirklich auf recht natürliche Art und Weise die Haut in Ordnung bringt: D-Umwelt hat auf jede noch so abgefahrene Frage eine Antwort.

Mit dieser Silberscheibe im CD-Laufwerk können Sie dann auch wirklich nichts mehr falsch machen. Ich könnte hier noch ein paar Dutzend Beispiele nennen, zu denen mir meistens auch noch ein blöder Kommentar einfallen würde. Doch empfehle ich diese CD einfach jedem, der sich mehr mit seiner Umwelt auseinandersetzen will und die nötige





Zeit und das nötige Kleingeld besitzt, um etwas an seiner Lebensweise zu ändern. Teilweise sind nämlich wirklich gute Beispiele enthalten. Diese sind übrigens mittels einiger Icons in verschiedene Unterabschnitte geordnet. Damit gelangt man ziemlich komfortabel und schnell an die gewünschte Stelle im Programm. Auf die gesammelten Themen können Sie entweder durch ein alphabetisches Register oder mit einem nach Sachgebieten geordneten Menü zugreifen.

Unter dem Menüpunkt "Einkaufsführer" werden Ihnen Adressen von Versandhäusern und Firmen zur Verfügung gestellt, die besonders umweltschonende Produkte verkaufen bzw. herstellen. Last not least gibt es eine Reihe von Rezepten, die zeigen, auf welche Weise man z.B. Marmelade – wie sollte es anders sein – ohne chemische Nebenprodukte herstellt. Daß Punkte wie "Geldanlage" oder "Baden des Babys" dem Bereich "Rezepte" untergeordnet wurden, ist zwar ganz lustig, ärgert aber doch ein wenig.

Anm. des Chefwannenwichtels: Stimmt es eigentlich, daß Du als Kind zu heiß gebadet wurdest?

Alles in allem ist diese CD nicht zuletzt dank der guten Benutzeroberfläche empfehlenswert. Doch sollte man bedenken, daß mit knapp 50 Mark nicht zu wenig Geld von Ihnen verlangt wird und der neueste Stand der Dinge nicht enthalten ist. Man merkt, daß TopWare inzwischen ein wenig Erfahrung in Sachen Multimedia-CDs gemacht hat. Im Gegensatz zu seinen frühen Werken sind die Neuerscheinungen größtenteils solide aufgebaut und optisch ansprechend. Allerdings stieg mit der Qualität auch der Preis.

Fazit: Nur für Umwelt-Freaks

3D Panorama

Na! Da sehe ich doch wieder etwas Neues auf mich zukommen! Früher habe ich immer, als eine TopWare-CD auf meinem Schreibtisch landete, über neue Schimpfwörter und Beleidigungen nachgedacht. Denn allein durch den Herstellernamen war ein Verriß so gut wie garantiert. Die oben genannte Firma ist inzwischen allerdings von der Liste der Verrißgaranten verschwunden. Aber das ist nicht so schlimm, denn es gibt ja Nachschub!

Nicht nur die Satellitenfotos gehen auf das Konto der Firma Koch, sondern auch 3D-Panorama sollte man lieber in den Regalen stehen lassen. Doch lasse ich mich erst einmal ein wenig über den Sinn und Zweck dieser CD-ROM aus. Rund 300 Bilder



der "schönsten Orte" aus Deutschland, Österreich und der Schweiz sind auf dem Silberling enthalten. Ganz normale Fotos? Nein, keine ganz normalen Fotos! Sondern 3-D-Panorama-Fotos! Das sind sozusagen Rundum-Aufnahmen von bekannten und weniger bekannten Orten im deutschsprachigen Europa. Diese können mit der Maus bewegt werden, als bewegten Sie ihren Kopf. Merkwürdigerweise fehlen einige der Plätze, die man auf einer solchen Fotosammlung erwarten würde. Doch das hier sind 3-D-Panorama-Fotos – und da gelten natürlich ganz andere Regeln und Gesetze.

Und dazu gehört wahrscheinlich auch die Tatsache, daß die Qualität der Bilder nicht sonderlich hoch ist. Wie man an den Screenshots ganz deutlich erkennen kann, läßt die Schärfe der Aufnahmen konstant nach, sobald man die Bildschirmgröße erhöht. Und wenn man sich schon an dreihundert Plätzen in und um Deutschland aufwendige 3-D-Panorama-Fotos knipst, dann sollte man auch darauf achten, daß sie in einer halbwegs akzeptablen Qualität eingelesen werden. Und das hat man nicht getan. Vielleicht, um auf die Liste der Verrißgaranten zu kommen...

Die Auswahl der vielen Bilder über die "schönsten Orte in 3D Bubble-View" erfolgt über ein Menü. Auf der linken Seite können Sie über eine Karte die verschiedenen Plätze anwählen, auf denen die Superrundum-qualitätsaufnahmen geschossen wurden. Auf der rechten Seite gibt es noch eine Liste, über die Sie die Auswahl noch schneller treffen können, da sich das auf der Karte ziemlich umständlich gestaltet.

Was ich dann doch noch einmal loswerden möchte: Fast fünfzig Mark wollen die Hersteller für dieses Scheibchen haben! Dafür kann man viermal ins Kino gehen, einen Kleinwagen mit Super bleifrei betanken, mein jetziges Auto kaufen und viele andere Dinge anstellen. Natürlich kann man sich auch diese CD-ROM kaufen, mit 300 qualitativ minderwertigen, dafür aber garantiert bubbeligeren Fotos von den schönsten Orten in Deutschland, Österreich und der Schweiz zulegen. Wissen Sie was? Tanken Sie lieber Ihren Kleinwagen auf...



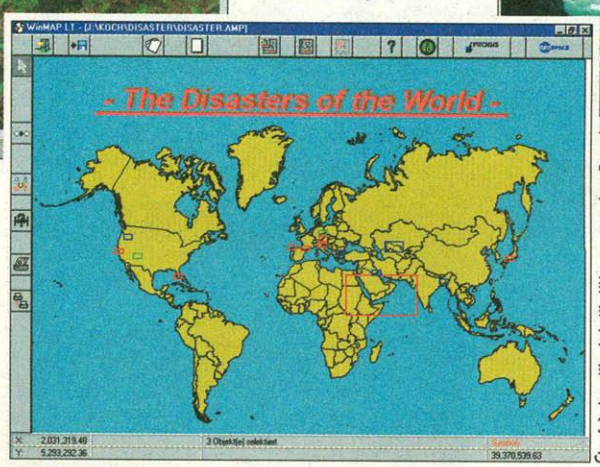
Fazit: Nicht sonderlich gut, dafür aber ziemlich schlecht!

Satelliten-Fotos Naturkatastrophen

Wer schon immer mal eine CD haben wollte, die grundsätzlich überhaupt keinen Zweck erfüllt, sollte sich überlegen, dieses Produkt zuzulegen. Hiermit hat man nämlich höchstwahrscheinlich sehr lange seine Freude. Zunächst einmal, weil man mit der Bedienung nicht sonderlich gut zurechtkommen wird. Das Programm, das dem Bestaunen der vielen Naturkatastrophen dient, ist nämlich ganz und gar nicht benutzerfreundlich. Im Gegenteil benötigt man eine gewisse Einarbeitungszeit, um die weder optisch noch praktisch gelungene Neuerscheinung zu bedienen. Auf der Rückseite der CD sieht das Ganze ein wenig positiver aus. Versprochen werden Ihnen farbige Satellitenbilder und die Möglichkeit, über einen simplen Mausklick Sachinformationen zur jeweiligen Naturkatastrophe zu erhalten. – Ich habe jetzt allerdings nicht wörtlich zitiert und die verschiedenen Rechtschreibfehler ausgelassen.

Was vor allem mehr als gelogen ist, sind die Angaben über die Bedienung und den einfachen Mausklick. Echt übel, was man dem Käufer da als moderne Oberfläche angeboten wird. Hat man erst einmal ein wenig durch die Gegend geklickt und alles versucht, was versuchenswert erscheint, gelangt man auch einmal zu den Informationen über die Katastrophen. Und so können Sie sich zurücklehnen, entspannen und über Meeresverschmutzung, Waldbrände, Ölbrände, Vulkanausbrüche, Erdbeben, Fluten und viele andere lustige Dinge informieren.





Nur, daß jedes halbwegs gute gebundene Buch, das die Einzelthemen behandelt, sehr viel mehr an Information bietet und dazu noch einfach zu bedienen ist.



Zu den einzelnen Ereignissen gibt es aber nicht nur Text, sondern auch das eine oder andere Bild. Die fotografischen Inhalte sind auch wirklich überaus sehenswert und professionell aufgenommen. Genau so verhält es sich auch mit den Satellitenfotos selbst. Diese sind nämlich in einer relativ hohen Qualität, wenn sie auch teilweise nicht an das heranreichen, was TopWare mit der D-SAT

herausgebracht hat. Die Farben der Satellitenbilder sind sogar in "meist nahezu originalgetreuen Farben wiedergegeben". Und das kann man manchmal sogar ziemlich oft an einigen wenigen Beispielen erkennen.

Die Informationen über Naturkatastrophen selbst sind es schon einmal nicht wert, diese CD zu kaufen. Nur die Fotos sind einigermaßen gelungen, durch das "neuartige geographische Informationssystem" allerdings nur schwer zu erreichen. Satelliten-Fotos Naturkatastrophen ist nicht nur ein schlechter Titel, sondern auch ein schlechtes Produkt.

Anm. des Chefproduzenten: Zumal die schlimmste Katastrophe aller Zeiten fehlt: Marco G.!

Fazit: Gut gemeint und schlecht gemacht: Finger weg!

Internet-Führerschein

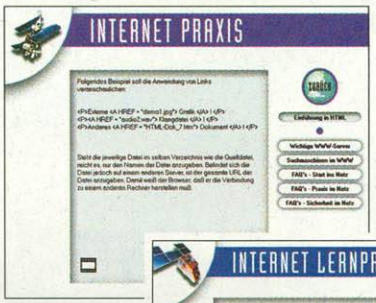
Andere haben die Lizenz zum Töten. Doch was ist das schon, wenn man auch die Surflizenz erwerben kann? Peanuts! Allerhöchstens! Exklusiv bei S.A.D. erscheint die CD, die Ihnen alles und noch viel mehr bietet. Laut Presseinformation jedenfalls. Tut mir echt leid. Aber bei solchen Slogans wird's mir ganz anders. Ganz besonders, wenn das Programm selbst eine bessere Vermarktung verdient hätte.

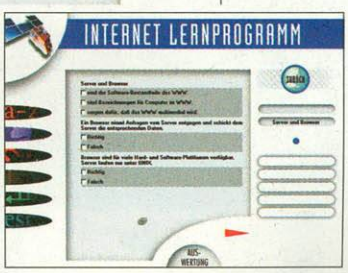
Richtig gehört, denn am Ende will ich Ihnen auch noch einmal eine Scheibe vorstellen,



deren Kauf sich unter Umständen sogar auszahlt. Gleich zu Anfang fällt die gelungene grafische Umsetzung auf. Durch ein einfach zu bedienendes Menü, farblich gut gestaltete Seiten und gut lesbare Schriften werden alle Ansprüche an ein Lernprogramm befriedigt. Was das Layout betrifft, jedenfalls – denn das Wichtigste an einem solchen Programm sind natürlich noch immer die Inhalte. Gott sei Dank hat man das bei dieser Neuerscheinung nicht vergessen. Wie man an dem schlecht gewählten Titel schon erkennen kann, handelt es sich beim Internet Führerschein um ein Lernprogramm für Neulinge im unendlich großen Bereich des WWW. Profis können getrost weiterblättern, für sie gibt es nicht genug neue Informationen, die einen Kauf rechtfertigen könnten.

Menschen allerdings, die sich gerade erst ein Modem oder einen PC zugelegt haben und in die große Welt des Internets einsteigen wollen, wird alles erklärt, was von Belang ist. Und noch ein wenig mehr: Ganz zu Anfang gibt es da ein Lernprogramm. Auf ca. 180 Seiten wird jeder Bereich angesprochen, der im Entferntesten von Belang ist. Von der Geschichte des Netzes, über den Aufbau und die Technik bis hin zu Bereichen wie FTP oder IRC kommt nichts zu kurz. Am Ende darf das Wissen dann auch noch getestet werden. Multiple Choice-Fragen (wie bei einer echten Führerscheinprüfung eben) sollten beantwortet werden. Wer's braucht...





Doch das ist noch lange nicht alles. In einem Lexikon wird jeder Begriff geklärt, auf den man in seiner langen Reise durch das Netz der Netze stoßen kann. Natürlich sind auch Querverweise enthalten, die per Mausklick schnell und einfach erreicht werden können. Weiterhin darf da der Abschnitt "Internet-Praxis" nicht vergessen werden, der eine kleine Einführung über die Hardwareanforderungen gibt, HTML-Beispiele liefert und zwei FAQ-Abschnitte enthält. In letzteren werden häufig gestellte Fragen von Neulingen ausführlich besprochen. Wenn der Informationshunger dann noch immer nicht gestillt ist, gibt es noch einen Bereich, in dem näher auf rechtliche Belange und die zukünftige Entwicklung des Internets eingegangen wird.

Letztendlich dürfen Sie dann am Objekt selbst herausfinden, ob die Schulung erfolgreich gewesen ist. Zehn Freistunden beim Provider AOL kommen kostenlos mit daher. Und eine riesengroße Liste mit Links! Eine überaus gewaltig monumental abartig lange Liste. Darin enthalten sind alle guten WWW-Seiten, ordentlich nach Bereichen sortiert. Mit dem ADAC-Ratgeber für den Autokauf ist der Internet Führerschein das einzige Programm, für das es sich dieses Mal lohnt, einen halben Hunderter auszugeben. Insbesondere dann, wenn das Internet für Sie noch ein Buch mit sieben Siegeln ist, Begriffe wie IP-Adresse oder Provider gänzlich unbekannt sind.

Fazit: Besonders für Einsteiger sehr empfehlenswert!

Übersicht:

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
ADAC Auto '97	New Look	089/46237011	49,95 Mark
D-Umwelt	TopWare	0621/48050	49,95 Mark
Satelliten-Fotos Naturkatastrophen	Koch Media	089/85795120	29,95 Mark
3D Panorama	Koch Media	089/85795120	49,95 Mark
Internet-Führerschein	S.A.D.	07305/919491	49,95 Mark

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

Jetzt im Handel...

Goldeneye - Goemon - MRC - Tetrisphere - Hexen - Dark Rift

Banjo-Kazooie - F-Zero - Conkers Quest - Clayfighter - mehr...



... die neue 64 power!

Impressum 11/97 – Peinlichkeiten des Monats

Die Redaktion erreichen Sie unter
Power-Team
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 43 08 56 4 *(nur werktags!)*
Fax.: (0031) 53 43 09 15 7
(12 Pfg./3 sec. – oder so)

Anzeigenleitung
Michel Kieselstein *"Kann ich Lourens haben?"*
Fabrikstraße 3
48599 Gronau

Chefredakteur
Klaus Trafford *"Bei Dir kommt er sofort!"*

Redakteure
Markus Brodrick *"Ich hab' das Ding in der Hand!"*
Frank Fischer *"Ich stecke gerade mittendrin."*
Marco Gremmel *"Willst Du ihn jetzt haben?"*
Martin Mirbach *"Der Rest kommt später!"*
Thomas Richter *"Wieso willst Du alles auf einmal?"*
Michael Trier *"Das mit deinem Egon war gut."*
Nico Winkelhaus *"Ich sag' nix, sonst kommt's wieder bei dir hinten rein."*

Layout und Grafik
Lourens Huizinga *"Wo willst Du es hin haben?"*

Vertrieb
IPV GmbH *"Ich muß abdrücken!"*
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Die mit ® © ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind urheberrechtlich geschützt (so'n Urheberrechtler hat echt viel zu tun). Wer die PC POWER nachmacht oder nachgemachte PC POWERs in den Umlauf bringt, ohne bei den zuständigen Stellen anzufragen, ob er dies überhaupt darf, macht sich nicht nur unbeliebt, sondern kriegt auch noch ziemlichen Ärger mit uns. Erst recht, wenn er mit den Beiträgen dieser sogenannten Zeitschrift Kohle machen will und so tut, als habe er den Mist verzapft, den wir von uns geben.

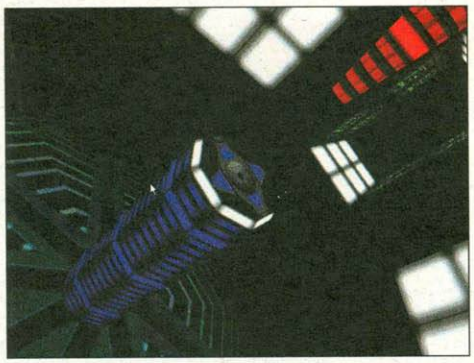
Mit freundlicher Genehmigung von J. den Brinker / Essen

© Im Jahre der Mister 1997

Titelmotiv: "Virtua Fighter 2," © SEGA

In vier Wochen baggern wir wieder!

Im nächsten Heft





Es gibt mehr als zwei gute Gründe...



die PC Power 12/97 zu kaufen!
Ab 7. November 1997
im Handel!

Lieber Händler, bitte reservieren Sie die PC Power 12/97.

Mein Name: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Power-Suchsel

Erdacht von Martins Freundin Petra

In diesem Rätsel haben wir 17 Begriffe rund um den Computer versteckt, die entweder diagonal, senkrecht, waagerecht oder auch rückwärts gelesen werden können. Wenn Sie alle Begriffe gefunden haben, bleiben einige Buchstaben unbenutzt. Diese ergeben, von links oben nach rechts unten gelesen, das Lösungswort. Kleiner Tip noch: Es handelt sich bei diesem Wort um einen Titel, der sowohl als Film als auch als Spiel veröffentlicht wurde. Und nun viel Spaß beim Suchen.

C	I	M	O	N	I	T	O	R	T
O	L	O	E	S	E	N	N	A	S
M	A	R	L	D	E	S	S	U	T
P	P	D	E	P	S	T	A	B	R
U	E	C	I	A	E	M	K	K	A
T	I	P	P	E	N	A	N	O	T
E	D	S	S	O	B	E	K	P	E
R	E	V	I	E	W	S	N	I	G
C	E	D	L	A	I	E	Y	E	I
S	O	U	N	D	K	A	R	T	E

1. _ _ _
2. _ _ _ _
3. _ _ _ _
4. _ _ _ _ _
5. _ _ _ _ _
6. _ _ _ _ _
7. _ _ _ _ _
8. _ _ _ _ _ _
9. _ _ _ _ _ _
10. _ _ _ _ _ _
11. _ _ _ _ _ _
12. _ _ _ _ _ _ _
13. _ _ _ _ _ _ _
14. _ _ _ _ _ _ _ _
15. _ _ _ _ _ _ _ _ _
16. _ _ _ _ _ _ _ _ _
17. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Lösungswort: (15 Buchstaben) _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Schicken Sie dieses Lösungswort auf einer Postkarte, ausreichend frankiert, an die allseits bekannte Adresse:

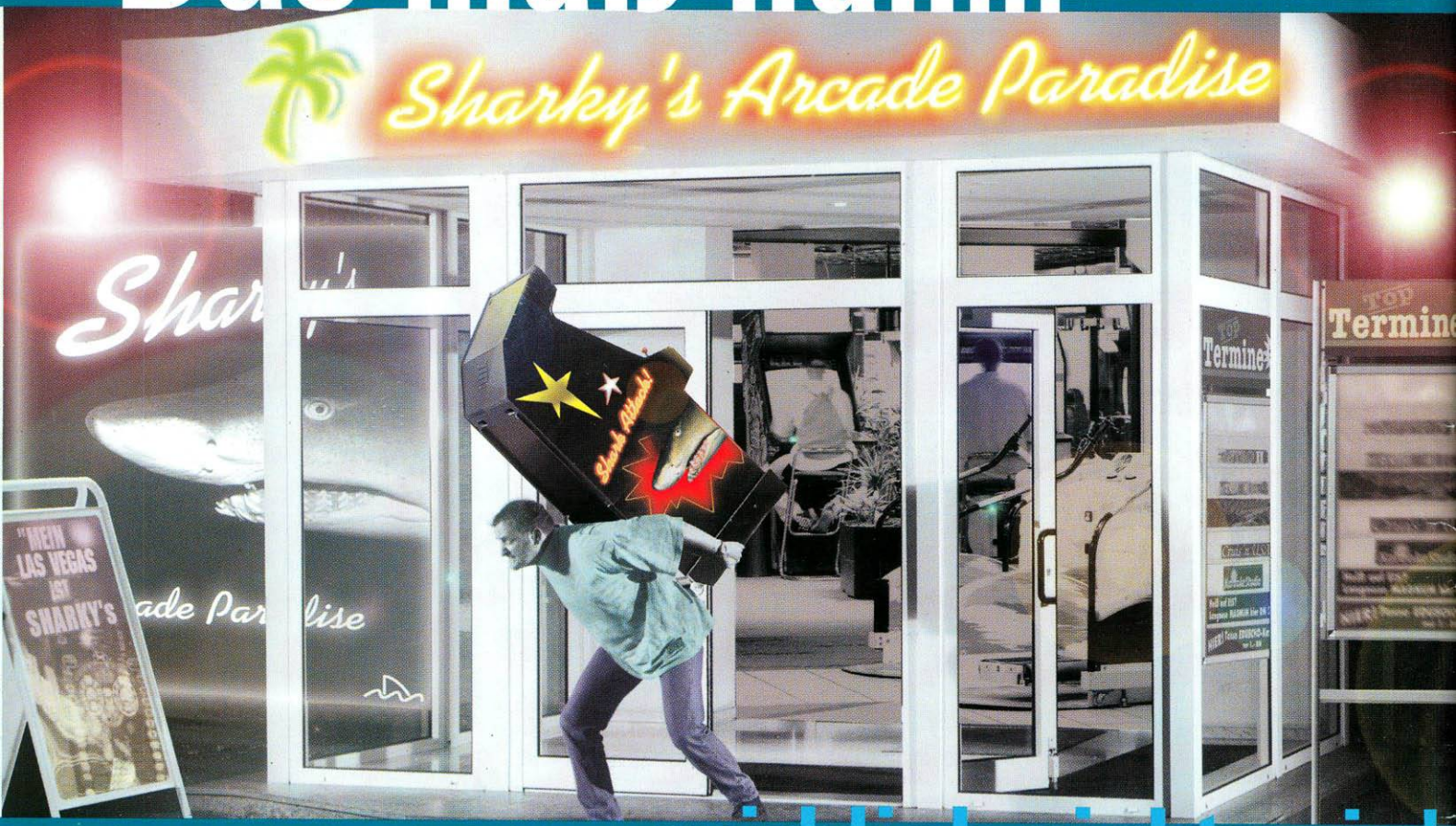
PCPower-Team
Kennwort: Suchsel
Postfach 3161
48581 Gronau

Einsendeschluß ist der 15. November 1997, es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wie immer gibt es 1x3 und 3x1 PC-Spiele zu gewinnen (bitte unbedingt Genre angeben!).

Die Auflösungen und die Gewinner aus den Heften 8/9 und 10/97 werden in der Dezember-Ausgabe an dieser Stelle bekanntgegeben.


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.

Das muß nun...



...wirklich nicht sein!

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

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



ELSA VICTORY Erazor™

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

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

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Info-Telefon +49-(0)241-606-5113 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de