2 Vollversionen auf der CD-ROM

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 12 • D[illegible]r 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100



GRAFIKEN WIE SELTEN ZUVOR

BLADE RUNNER

CD

2 VOLLVERSIONEN

CYBERJUDAS und PINBALL 3D-VCR

PC Power präsentiert

2 VOLLVERSIONEN

CyberJudas

WERDEN SIE PRÄSID[illegible]n blaues [illegible]R VEREINIGTEN STAATEN!
DOCH DER WE[illegible]N IST NICHT LEICHT!

Herr K[illegible]
wo plötzl[illegible]
m von hint[illegible]
ndes liest:
nächst a[illegible]
ekommt.

UND

PINBA[illegible]3D-VCR

VIER TOLLE FLIPP[illegible]SCHE, BEI DENEN SIE IHRE ERFOLGE FILMEN KÖN[illegible]ND DAS OHNE KAMERA!

JEDI KNIGHT, DYN[illegible] HAVE A N.I.C.E. DAY, DRILLING B[illegible]CHLEICHFAHRT (3DFX), ZORK – DI[illegible]OSSINQUISITOR

PATCHES
SCHLEICHFAHRT, ALEXANDER DER GROSSE, DUNGEON KEEPER

Exklusiv-Test

3D Ultra Pinball – Der verlorene Kontinent

12
4 398016 012503

Wenn dein Wagen Feuer spuckt und das Gummi brennt, weißt du, es ist ...

DAYTONA USA DELUXE







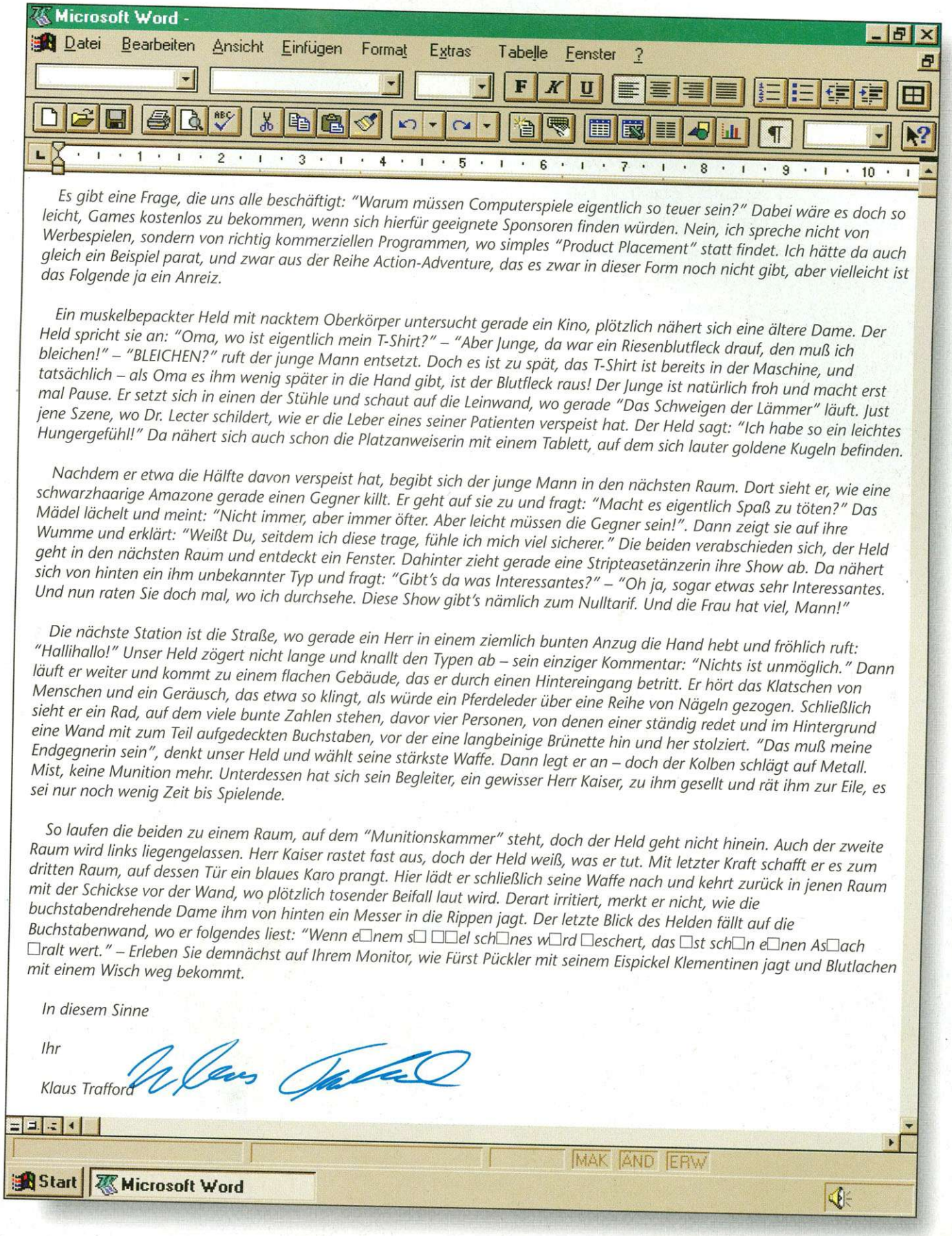


SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES Ltd. © 1997.
Microsoft and Windows are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc.© 1995 SEGA ENTERPRISES Ltd.

SEGA™PC

PC CD ROM

Und nun die Werbung



Es gibt eine Frage, die uns alle beschäftigt: "Warum müssen Computerspiele eigentlich so teuer sein?" Dabei wäre es doch so leicht, Games kostenlos zu bekommen, wenn sich hierfür geeignete Sponsoren finden würden. Nein, ich spreche nicht von Werbespielen, sondern von richtig kommerziellen Programmen, wo simples "Product Placement" statt findet. Ich hätte da auch gleich ein Beispiel parat, und zwar aus der Reihe Action-Adventure, das es zwar in dieser Form noch nicht gibt, aber vielleicht ist das Folgende ja ein Anreiz.

Ein muskelbepackter Held mit nacktem Oberkörper untersucht gerade ein Kino, plötzlich nähert sich eine ältere Dame. Der Held spricht sie an: "Oma, wo ist eigentlich mein T-Shirt?" – "Aber Junge, da war ein Riesenblutfleck drauf, den muß ich bleichen!" – "BLEICHEN?" ruft der junge Mann entsetzt. Doch es ist zu spät, das T-Shirt ist bereits in der Maschine, und tatsächlich – als Oma es ihm wenig später in die Hand gibt, ist der Blutfleck raus! Der Junge ist natürlich froh und macht erst mal Pause. Er setzt sich in einen der Stühle und schaut auf die Leinwand, wo gerade "Das Schweigen der Lämmer" läuft. Just jene Szene, wo Dr. Lecter schildert, wie er die Leber eines seiner Patienten verspeist hat. Der Held sagt: "Ich habe so ein leichtes Hungergefühl!" Da nähert sich auch schon die Platzanweiserin mit einem Tablett, auf dem sich lauter goldene Kugeln befinden.

Nachdem er etwa die Hälfte davon verspeist hat, begibt sich der junge Mann in den nächsten Raum. Dort sieht er, wie eine schwarzhaarige Amazone gerade einen Gegner killt. Er geht auf sie zu und fragt: "Macht es eigentlich Spaß zu töten?" Das Mädel lächelt und meint: "Nicht immer, aber immer öfter. Aber leicht müssen die Gegner sein!". Dann zeigt sie auf ihre Wumme und erklärt: "Weißt Du, seitdem ich diese trage, fühle ich mich viel sicherer." Die beiden verabschieden sich, der Held geht in den nächsten Raum und entdeckt ein Fenster. Dahinter zieht gerade eine Stripteasetänzerin ihre Show ab. Da nähert sich von hinten ein ihm unbekannter Typ und fragt: "Gibt's da was Interessantes?" – "Oh ja, sogar etwas sehr Interessantes. Und nun raten Sie doch mal, wo ich durchsehe. Diese Show gibt's nämlich zum Nulltarif. Und die Frau hat viel, Mann!"

Die nächste Station ist die Straße, wo gerade ein Herr in einem ziemlich bunten Anzug die Hand hebt und fröhlich ruft: "Hallihallo!" Unser Held zögert nicht lange und knallt den Typen ab – sein einziger Kommentar: "Nichts ist unmöglich." Dann läuft er weiter und kommt zu einem flachen Gebäude, das er durch einen Hintereingang betritt. Er hört das Klatschen von Menschen und ein Geräusch, das etwa so klingt, als würde ein Pferdeleder über eine Reihe von Nägeln gezogen. Schließlich sieht er ein Rad, auf dem viele bunte Zahlen stehen, davor vier Personen, von denen einer ständig redet und im Hintergrund eine Wand mit zum Teil aufgedeckten Buchstaben, vor der eine langbeinige Brünette hin und her stolziert. "Das muß meine Endgegnerin sein", denkt unser Held und wählt seine stärkste Waffe. Dann legt er an – doch der Kolben schlägt auf Metall. Mist, keine Munition mehr. Unterdessen hat sich sein Begleiter, ein gewisser Herr Kaiser, zu ihm gesellt und rät ihm zur Eile, es sei nur noch wenig Zeit bis Spielende.

So laufen die beiden zu einem Raum, auf dem "Munitionskammer" steht, doch der Held geht nicht hinein. Auch der zweite Raum wird links liegengelassen. Herr Kaiser rastet fast aus, doch der Held weiß, was er tut. Mit letzter Kraft schafft er es zum dritten Raum, auf dessen Tür ein blaues Karo prangt. Hier lädt er schließlich seine Waffe nach und kehrt zurück in jenen Raum mit der Schickse vor der Wand, wo plötzlich tosender Beifall laut wird. Derart irritiert, merkt er nicht, wie die buchstabendrehende Dame ihm von hinten ein Messer in die Rippen jagt. Der letzte Blick des Helden fällt auf die Buchstabenwand, wo er folgendes liest: "Wenn e□nem s□ □□el sch□nes w□rd □eschert, das □st sch□n e□nen As□ach □ralt wert." – Erleben Sie demnächst auf Ihrem Monitor, wie Fürst Pückler mit seinem Eispickel Klementinen jagt und Blutlachen mit einem Wisch weg bekommt.

In diesem Sinne

Ihr

Klaus Trafford

In diesem Heft

Nummer 5 lebt!

Es handelt sich nicht um den inzwischen fünften Teil einer ungemein erfolgreichen Saga. Es entsteht ohne Mitwirkung von Chris Roberts. Sie wollen wissen, ob *Wing Commander Prophecy* trotzdem alle Chancen hat, ein Hit zu werden? Wir sagen es Ihnen – ab

Seite 42



Man ruft nur Flipper



Pinball-Simulationen sind wahrlich keine Seltenheit. Dennoch zeichnen sie sich nach wie vor großer Beliebtheit aus. Daß es in diesem Genre jemals Platin geben würde, glaubten wir allerdings nicht – bis uns *3D Ultra Pinball – Der verlorene Kontinent* in die zuckenden Finger kam. Flippe(r)n Sie mit aus ab

Seite 66









CD-INHALT 8

FEATURE 16
Was sind eigentlich...Sportspiele? 16

FOCUS ON 22
Alle Spiele von A bis Z / Wertungssystem 22
Hasbro läßt Köpfe rollen 24
Sierra schießt scharf 32
Titelstory: Blade Runner 36
Incoming 38
Star Wars Rebellion 40
Baldur's Gate 41
Wing Commander Prophecy 42

PREVIEWS 44
Kick Off 98 44
Puzz 3D 46
TFX F22 ADF 47
Overboard 48
Flying Saucer 49
Queen: The Eye 50
Pax Imperia: Eminent Domain 51
Sabre Ace: Konflikt über Korea 52
NBA 98 54
I-War 55
Lords of Magic 56
Simon Woodroffe's Floyd 58
Ubik 60
Bleifuss Rally 62
Das 3. Millennium 64

REVIEWS 66
3D Ultra Pinball – Der verlorene Kontinent 66
Drilling Billy 70
Hercules 72
Lands of Lore 2 74
Buccaneer 76
Command & Conquer: Der Vergeltungsschlag 78
Worms 2 82
Galapagos 84
Dynamite 86
Have a N.I.C.E. Day Track Pack 87
Panzer General 3 D 88
Seven Kingdoms 90
Dreams to Reality 92
Daytona USA Deluxe 94
Fallout 96
Microsoft Flug Simulator 98 98
Age of Empires 100
Manx TT Superbike 102
Lula Inside Gotchi 106
International Rally Championship 107
Starfleet Academy 108
Jedi Knight 110
Need for Speed 2 Special Edition 112
Virtua Cop 2 113
Alle Reviews von Juni bis November auf einen Blick 114

EDUTAINMENT 122

MULTIMEDIA 127

RUBRIKEN
Editorial 3
News 10
Gewinnspiel Disney 126
Vorschau / Impressum 129
Last Minute 130

2 Vollversionen!!



CyberJudas

WERDEN SIE PRÄSIDENT DER VEREINIGTEN STAATEN! DOCH DER WEG DAHIN IST NICHT LEICHT!

UND

PINBALL 3D-VCR

VIER TOLLE FLIPPER-TISCHE, BEI DENEN SIE IHRE ERFOLGE FILMEN KÖNNEN – UND DAS OHNE KAMERA!

DEMOS
JEDI KNIGHT, DYNAMITE, HAVE A N.I.C.E. DAY, DRILLING BILLY, SCHLEICHFAHRT (3DFX), ZORK – DER GROSSINQUISITOR

PATCHES
SCHLEICHFAHRT, ALEXANDER DER GROSSE, DUNGEON KEEPER



Mit dem

is



Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen



Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens



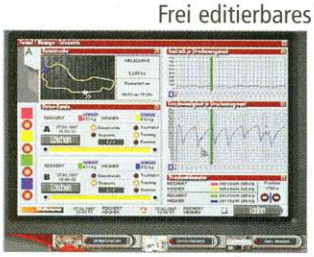
Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor



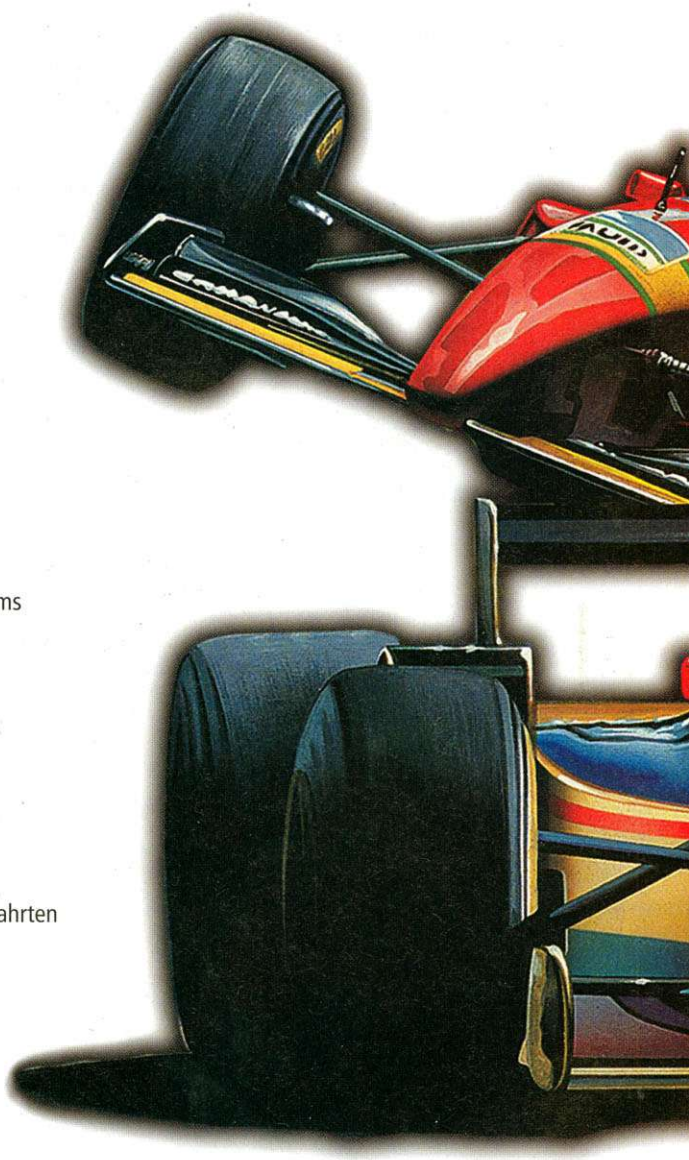
Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige



Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten



Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten



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

F1 Manager PROFESSIONAL

mmer Saison!

Zitat: *„Die aktuelle Referenz im digitalen Motorsport-Management." (PC Joker 11/97)*

Zitat: *„Ein Musterbeispiel für eine lebendige und dennoch hochkomplexe Wirtschaftssimulation." (GameStar 11/97)*

Pressewertung	
PC Power	- Heft 11/97 = 88%
Power Play	- Heft 11/97 = 83%
PC Joker	- Heft 11/97 = 82%
Game Star	- Heft 11/97 = 81%
PC Player	- Heft 11/97 = ★★★★★



10 Jahre
SOFTWARE 2000

OFTWARE 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

CyberJudas

Vollversion 1

Das Schicksal der Welt liegt in Ihren Händen (DOS-Version)



Darum geht's

Wir schreiben das Jahr 1993. Sie sind der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika. In Ihrem atomsicheren Bunker tief unter den Straßen von Washington D.C. steht Ihnen das mächtigste Instrument zur Ausübung Ihrer Amtsgeschäfte zur Verfügung: der Cyberspace. Hier treffen Sie Ihre Entscheidungen, hier beobachten Sie die Entwicklungen in anderen Ländern, hier planen Sie die Vergabe von Geldern und hier treffen Sie auch Ihre Berater. Bei diesen Beratern handelt es sich um die intelligentesten und einflußreichsten Personen des Landes. Sie kommen aus den Geheimdiensten, aus dem Militär oder aus der Politik. Und Sie sind Ihnen, dem Präsidenten, treu ergeben. Alle. Bis auf einen.

Dieser eine kennt nur ein Ziel. Er will Amerika zerstören, die Welt aus dem Gleichgewicht bringen und das Verbrechen so aussehen lassen, als hätten Sie es begangen. Er oder sie ist ein Verräter. Ein Judas. Ein CyberJudas. Finden Sie den Verräter und machen Sie ihn unschädlich, bevor es zu spät ist – für Amerika und für Sie.

So wird gespielt:

Es gibt drei Arten, CyberJudas zu spielen:

Die Präsidenten-Simulation ist der eigentliche Kern des Spiels. Sie übernehmen die Regierungsgeschäfte der Vereinigten Staaten von Amerika und versuchen, Ihre politischen Ziele (über die Sie sich natürlich bei Spielbeginn im Klaren sein sollten) weltweit durchzusetzen. Neben einem Kabinett mit sechs Beratern stehen Ihnen hierzu jede Menge wichtiger Daten und Statistiken zur Verfügung. In der Präsidenten-Simulation kommt es darauf an, wiedergewählt zu werden sowie Intrigen oder gar Anschläge gegen Ihre Person zu verhindern.

In *Cabinet Wars* verfolgen Sie die gleichen Ziele wie in der Präsidenten-Simulation, allerdings unter erschwerten Bedingungen. Hier sind Ihre sechs Berater wesentlich aktiver und bombardieren Sie regelrecht mit Vorschlägen und Ideen, um so Ihre Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. In diesem vom Ehrgeiz zerfressenen Umfeld werden Sie es um so schwerer haben, Skandale zu vermeiden und Ihre Zielvorgaben durchzusetzen.

Das *CyberJudas Gambit* setzt dem Spiel die Krone auf. Wiederum unterscheidet sich das Spielziel nicht von Cabinet Wars, allerdings handelt es sich nun bei einem Ihrer eifrigen Berater um einen Verräter. Sammeln Sie Beweise gegen den Abtrünnigen und überführen Sie ihn, noch bevor er seine düsteren Ziele erreichen kann. Die künstliche Intelligenz des Spiels, die übrigens in achtjähriger Forschungsarbeit an der Tufts University entwickelt wurde, spielt in diesem Modus ihre ungeheure Stärke aus. Am *CyberJudas Gambit* sollten Sie sich daher erst versuchen, wenn Sie sich bei den anderen beiden Modi sehr sicher fühlen.

Weitere Informationen finden Sie im Handbuch, das Sie aus dem Vollversions-Menü auf der CD heraus starten können.

Mindestanforderungen:

486 DX 66, 8 MB RAM, 25 MB auf der Festplatte, MS DOS 5.0, Doublespeed CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, SoundBlaster kompatible Soundkarte, Maus.

Die Steuerung des Spiels erfolgt fast ausschließlich per Maus. Klicken Sie also alles in Ruhe an, sehen Sie sich überall um und lassen Sie sich vor allem nicht von den immer neuen Bildschirmen abschrecken. CyberJudas ist ein außergewöhnlich komplexes Spiel und wird Ihnen einige Einarbeitungszeit abverlangen. Dafür werden Sie dann aber auch mit lang anhaltendem, absolut fesselndem Gameplay belohnt!

So installieren Sie CyberJudas

Um CyberJudas zu installieren, 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.



- ▷ Klicken Sie auf "Die Spiele", um CyberJudas zu installieren.
- ▷ Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm und nehmen Sie anschließend unbedingt die folgende Grafik- und/oder Soundkarteneinstellung vor.
- ▷ Um CyberJudas zu spielen, wechseln Sie in das Verzeichnis des Spiels und geben "cj" ein.

Windows

CyberJudas ist ein reines DOS-Spiel, das Sie jedoch auch im DOS-Modus von Windows 95 installieren und spielen können. Legen Sie einfach unter Windows 95 die CD ein, das PC POWER-Windows-Menü startet selbständig. Verfahren Sie bei den folgenden Schritten 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. !!!

Fehlerbehebung

1. Speicher: CyberJudas stellt keine außergewöhnlichen Anforderungen an den Arbeitsspeicher Ihres PCs. Sollten Sie trotzdem in Schwierigkeiten kommen, empfehlen wir Ihnen das Anfertigen einer Bootdiskette. Wechseln Sie hierzu einfach in das Verzeichnis MAKEBOOT auf der CD und geben Sie dort den Befehl "makeboot" ein. Folgen Sie dann den Hinweisen auf Ihrem Bildschirm.
2. Grafik: Falls es zu Problemen mit Ihrer Grafikdarstellung kommen sollte, laden Sie bitte *vor* Spielbeginn den universellen VESA-Treiber, den wir ebenfalls mit auf die CD genommen haben. Wechseln Sie dazu in das Verzeichnis UNIVESA und geben Sie dort den Befehl "univesa" ein.
3. Sound: In einigen Fällen kann es bei der automatischen Erkennung Ihrer Soundkarte zum Systemabsturz kommen. Bitte beachten Sie: Falls Sie über eine SCSI-Festplatte verfügen, müssen Sie die Einstellungen für Ihre Soundkarte immer manuell vornehmen. Daneben werden 8-bit Soundkarten im DOS-Menü von Windows 95 oft nicht richtig erkannt. Auch hier müssen Sie auf die automatische Einstellung der Soundkartenparameter leider verzichten.

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 fügen Sie die beschädigte CD – ausreichend frankiert, sonst keine Annahme!! – bei, da wir Reklamationen ohne CD nicht bearbeiten können. Wir leisten keinen Ersatz bei fehlerhafter Installation, falscher Systemkonfiguration oder Nichtbeachtung der Herstellerangaben unserer Programme (Speicherbedarf!).

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

Vollversion 2

PINBALL 3D-VCR

Dieser Flipper von 21st Century hat eine Besonderheit: Sie können Ihr Spiel mitschneiden, also quasi "auf Video aufnehmen" und an Ihre Bekannten/Freunde schicken. Ansonsten erwarten Sie wieder vier tolle Tische, klasse Sound und super Gameplay! Die Auswahl der Tische erfolgt über die Tasten F1 bis F4, nach deren Aufruf geben Sie mit F1-F8 die Anzahl der Mitspieler ein. Alle weiteren Tastenkombinationen (und wie Sie diese verändern) sowie Infos zu den jeweiligen Tischen lesen Sie im Handbuch, das Sie im Vollversions-Menü aufrufen können!





news news news
news
news news news

Blutbad im Internet

Gewalt in Spielen sind wir ja inzwischen gewohnt, auch wenn gewisse Jugendschützer in Deutschland etwas dagegen haben, daß sie auf den Markt kommen. In den USA sieht man das viel lockerer, dort gehört Gewalt zum normalen Tagesgeschehen, und da verwundert es auch nicht, daß vor allem Brutalo-Spiele sehr begehrt sind. Offensichtlich gibt es aber auch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten Barrieren, die man nicht überschreiten sollte. Jedenfalls hat sich jetzt das altehrwürdige *Wall Street Journal* eines Spiels angenommen, das jüngst auf den Markt kam und den eher unscheinbaren Titel **Postal** trägt. Dahinter soll sich, so das WSJ, eines der brutalsten PC-Spiele überhaupt verbergen. Neugierig, wie wir sind, haben wir uns auf der Internet-Seite des Herstellers **Running with Scissors** umgeschaut.

Diese Firma hatte sich bislang, man glaubt es kaum, im Edutainment-Sektor mehr schlecht als recht durchgeschlagen. Mit Postal glaubt man nunmehr, einen Gewinn zwischen drei und sechs Millionen US-Dollar zu erzielen. Möglich ist dies schon, denn wie heißt es da so schön: "Nonstop Killing-Action". Daß dies in Deutschland weniger gern gesehen wird, ist klar, und es dürfte bereits jetzt feststehen, daß das Spiel über kurz oder lang auf dem Index landet. Deshalb sollten sich volljährige Spieler das kostenlose Demo, solange es noch geht, unter *http://www.runningwithscissors.com* sichern.

Ein weiteres Spiel macht derzeit von sich reden, dessen Titel allerdings mehr verspricht, als das Demo letztendlich hält: **Bloodbath** (zu finden unter *http://www.uwgames.com*) von **Underworld Games** bietet dennoch genug Grund für eine Beanstandung seitens der Bundesprüfstelle. Das Game sieht zwar nicht schlecht aus, aber es erinnert in einigen Passagen an das C64-Game *Operation Fuchs* (Name geändert), das unter anderem deshalb auf dem Index landete, weil man menschliche Gegner per Kopfschuß erledigen konnte. So geschieht es auch in diesem eher durchschnittlichen Action-Game.

Schließlich noch die gute Nachricht am Schluß: Die erste **Quake II**-Test-Demo ist zu haben, unter anderem bei *www.idsoftware.com/quake2/index.html*. Da nunmehr etwas "Spielbares" vorliegt, wird's wohl nicht mehr lange dauern, und das Thema hat sich, zumindest bis zum Nachfolger, für deutsche Zeitschriften, Internet-Provider und natürlich den für jedermann zugänglichen Handel wieder einmal erledigt. So sind halt die Gesetze, das macht Deutschland so einmalig in der Welt...









Für den zweiten

THE LOGIC FACTORY®

(A s c e n d a n c y)

Titel wird es



ECHT-ZEIT

LEVIATHAN

THE TONE REBELLION

Neues von der BPjS

Etwas Unklarheit herrschte bislang über den § 18 GSG (wir berichteten), was die automatische Indizierung von Spielumsetzungen auf andere Systeme angeht. Gibt es doch den Passus, daß es sich um den gleichen Titel und um den gleichen Inhalt handeln muß – wie aber steht es dann mit Spielen wie Doom 64? Auf Anfrage teilte die BPjS mit, daß es sich bei dem Zusatz "64" schlicht um eine Angabe des verwendeten Computersystems handele und somit nicht automatisch von einem anderen Spiel gesprochen werden könne. Anders sähe dies aus, wenn ein Spiel der Nachfolger eines indizierten Titels sei, hier muß zunächst geprüft werden, ob es jugendgefährdende Inhalte gäbe. Um dies festzustellen, genügt bereits ein spielbares Demo – findet die BPjS darin zu beanstandete Inhalte, kann bereits im Vorfeld eine Indizierung ausgesprochen werden. Wenn lediglich Bilder oder Inhaltsangaben zu einem Titel veröffentlicht werden, kann dies nicht Grundlage für eine Indizierung sein. Allerdings wird die BPjS bei Neuindizierungen wie bisher auch nur auf Antrag (meist durch ein Jugendamt) tätig. Von den PC-Spielen wurden übrigens zuletzt **Last Rites (Ocean), Redneck Rampage (Interplay)** und **Duke 3D (M-Soft)** indiziert.



Feuer frei!

Freie Jagd! entlockt Sie in den Zweiten Weltkrieg. Bewältigen Sie 70 historische Luftkampf-Missionen der Alliierten und der Deutschen. Nicht nur alte Veteranen von damals werden sich erinnern an Flugzeuge wie Messerschmidt Me 109, P51 Mustang, Spitfire oder Me 262. Entwickelt wird die Flugsimulation von der neuen Spieleschmiede General Simulations, welche im übrigen von Phil Allsopp gegründet wurde. Sein Können stellte dieser bisher mit *EF2000*, *TFX* oder *F29 Retailiator* unter Beweis. Der für Frühjahr 1998 geplante Titel soll neben mehreren Multiplayer-Modi für bis zu acht Spieler auch Direct3D- und MMX-Support bieten.



Spiele-Soundtracks



Zu gleich drei neuen Spielen sind jetzt die passenden Audio-CDs erschienen. Leicht verspätet trudelte der Chris-Hülsbeck-Soundtrack zu Blue Bytes Actionfeuerwerk ***Extreme Assault*** bei CD-Händlern ein. Auf die CD gepreßt wurden die 16 Stücke aus dem Spiel sowie drei Hülsbeck-typische Trance-Remixes, so daß daraus summa summarum eine Spielzeit von über einer Stunde entsprießt. Insgesamt eine empfehlenswerte Scheibe für all jene, die auf Hans Zimmer und Robert Miles stehen – von den beiden hat der gute Chris ordentlich abgekupfert. Besitzer von Extreme Assault sollten sich die Anschaffung dreimal überlegen, schließlich sind die Stücke auf der CD-ROM als Audio-Track gespeichert. Was fehlt, sind die drei Remixes. Eine Online-Bestellmöglichkeit besteht unter folgender Adresse: *http://www.vme.de/synsoniq/ge/*

Unter der gleichen Adresse können Sie auch den ***Worms 2***-Soundtrack ordern. Mit über 72 Minuten Spielzeit randvoll, umfaßt die CD Stücke aus Worms 1 und 2 sowie drei bislang unveröffentlichte Tracks. Musikalisch angesiedelt sind die Stücke im Synthiepop – mal ruhiger, mal rockiger. Tonschöpfer Bjørn (diese blöden Sonderzeichen! Der Red.....) Lynne komponierte außerdem die Spielemusik zu *X2* und *Alien Breed 3D*.

Der dritte Soundtrack ist eine Doppel-CD zu Cryos 360°-Adventure ***Atlantis***. Neben der ruhigen, atmosphärischen Musik von Pierre Esteve und Stéphane Picq enthält die CD hübsche Zwischensequenzen aus dem Spiel im Quicktime-Format sowie ein "Atlantis-Logbuch" mit einigen Skizzen von Landschaften und Charakteren des Spiels. Bisher ist der Soundtrack nur in Frankreich zu beziehen. Falls Sie keinen freundlichen Import-Händler kennen, können Sie die Doppel-CD für 168 Franc (ungefähr 59 Mark) direkt in Frankreich bestellen. Tel: 0033 / 15 36 00 09 1, Internet: *http://www.shooting-star.com*, E-Mail: s_star@club-internet.fr



KEIN KLON

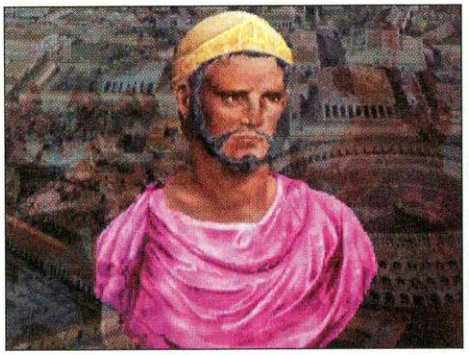
LEVIATHAN

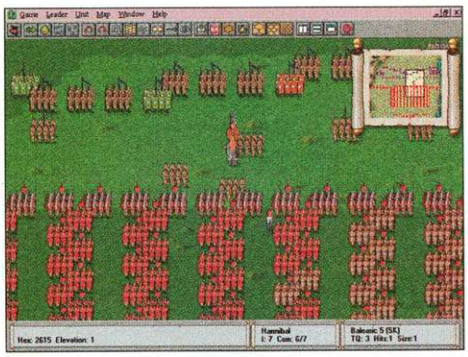
THE TONE REBELLION™

Parallax pur

In Holland gibt es sie zuhauf, die riesigen Spielhallen, in denen Automaten stehen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. In Deutschland findet man solche netten Geräte eher selten, und wenn, dann kostet jede Spielminute gleich ein Vermögen. Manchmal findet man jedoch auch in der Kneipe um die Ecke einen Automaten, an dem das Zocken richtig Freude macht, und wenn man dann auch noch ein paar hundert Mark übrig hat, steht dem lauschigen Spielvergnügen nichts mehr im Wege. Eine günstigere Alternative möchten **Brainbug Productions** künftig für die PC-Welt bieten. Dort werkelt man nämlich kräftig an einem typischen Weltraumshooter der actionreichen Art. Aus der Vogelperspektive heraus, legt man sich mit hunderten bösartigen Feindschiffen an. Vor allem setzt man auf den hohen Motivationsgrad, den die Zweispieleroption mit sich bringen soll. Gerenderte Zwischensequenzen sorgen für zusätzlichen Anreiz.

Über 200 Objekte sollen sich gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden und das Spiel so von der starken Konkurrenz abheben. Das typische "Schiff-Ausrüsten" darf natürlich auch nicht fehlen. Das uns vorliegende Demo spielte sich durchaus nett und fast so wie auf dem Automaten in der benachbarten Spielhalle. Preislich liegt das Spiel mit dem Titel **Final Impact** weit unter den abendlichen Ausgaben an einem Spielhallengerät. So setzten die Macher einen empfohlenen Verkaufspreis von 69 Mark an, damit auch die jüngere und finanziell schwächer gestellte Generation wieder einmal zugreifen kann. Vor allem für Techno-Anhänger bietet das Spiel dank seiner 700 Stereo-Effekte und acht schnellen Techno-Tracks auch akkustische Vorteile. Wir sind auf jeden Fall gespannt, was uns die review-fähige Version noch schönes beschert und hoffen darauf, daß die Weltraum-Raserei bald losgehen kann. Vielleicht gelingt es dem deutschen Programmierteam ja erstmalig, sich mit Final Impact in den heißumkämpften internationalen Markt zu drängen.





Hanni, wo ist dein Bal?

Was ein Softwarehaus so alles aus seinem Hut zaubern kann, beweisen die Jungs von Interactive Magic immer wieder. Obwohl sie eher zu den jüngeren Häusern am Markt gezählt werden müssen, bescheren sie der Spielewelt eine kaum zu übertreffende Palette an qualitativ hochwertigen Spielen. Nicht ein einziger "Ausrutscher" war bei den Titeln dabei. Im Gegenteil – wer die vorletzte Ausgabe etwas genauer studiert hat, dem dürfte der Review-Artikel zu iF22 sicher ins Auge gefallen sein.

Aber was nicht ist, kann ja noch werden und so versucht sich Interactive Magic auch weiterhin an neuen Herausforderungen. Jüngst landete uns eine frühe, spielbare Version von **Hannibal** ins Haus. Das Spiel ist das nächste Produkt einer Reihe, die mit "Alexander der Große" ihren Einstand feiern konnte. Hannibal knüpft spieltechnisch an den Vorgänger an und bietet überdies weitere Herausforderungen. Freunde antik-historischer Strategie dürfen sich schon mal freuen, denn bei der Entwicklung legte man offensichtlich einmal mehr Wert auf die historische Korrektheit des Spiels. Natürlich läßt sich auch der große Hannibal im Spiel blicken und sogar steuern. Ehrevoll sitzt er auf seinem Schlachtroß...pardon – Elefant und überwacht das Geschehen. Mit ein wenig Glück steht Hannibal schon bald vor den Toren unserer Städte und feiert den Einzug auf unsere Festplatte. Sobald uns ein reviewfähiges Testmuster vorliegt, berichten wir von den Feldzügen.

Gewonnen!!!

Hier sind sie nun, die sehnsüchtig erwarteten Gewinner zweier Wettbewerbe in der PC PowerAugust / September.

Sehr, sehr, sehr viele Zuschriften gab's zum ***Virgin-Wettbewerb*** in der ***PC Power 8-9/97***

Der Hauptpreis geht an Torsten Gerdes, 26723 Emden.

Den zweiten und dritten Preis erhalten *Thorsten Schüßler* aus *52388 Nörvenich* und *Liane Scazzari* aus *63128 Dietzenbach*. Preise Nummer 4 und 5 werden an *Florian Schollen, 63820 Elsenfeld* und *Stefan Zanders, 46399 Bocholt* verschickt.

Auch das ***Logical*** aus der ***PC Power 8-9/97*** kam sehr gut an, wie die Vielzahl an Zuschriften bewiesen hat – das hat uns, wie Sie sicher schon festgestellt haben, dazu bewegt, die "Last Minute"-Seite auch weiterhin den Ratefüchsen unter Ihnen zu widmen, von denen es offenbar viele gibt. Gewonnen haben...

1. Preis: Martin Pham, 88048 Ludwigshafen
2. Preis: Simon Dassow, 36093 Künzell
3. Preis: Sylvia Bußmann, 46514 Schermbeck
4. Preis: Rüdiger Bartsch, 52074 Aachen

Herzlichen Glückwunsch!!

Letzte Meldung

Schlechte Nachrichten für *Wing Commander*-Fans: Wie Origin unlängst bekanntgab, wird *Wing Commander Prophecy* zunächst ohne Multiplayermodus ausgeliefert. Offizielle Begründung: Man wolle das Spiel nicht mit einem halbgaren Mehrspielermodus (Internet-Anbindung fehlt) herausbringen. Bevor man Prophecy verschöbe, will man den Makel besser später durch eine Add-On-CD beseitigen. Wenn das nicht nach einer teuren Missions-CD riecht...

FUNSOFT

THE LOGIC FACTORY®

DIESES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

IST IHR TOR IN DIE WELT DER HELDEN. EINE WELT

AUS MYTHOLOGIE, FANTASIE UND TRÄUMEN.

EIN EWIGER KAMPF - DENN JEDER ZUG IST ÜBERSCHATTET VOM

ULTIMATIVEN BÖSEN: DEM LEVIATHAN

IM SIEG FINDET DIE SEELE DES HELDEN ERLEUCHTUNG.

GameStar 11/97
»für besondere Innovation«
Leviathan

GameStar 11/97
81%

PC PLAYER

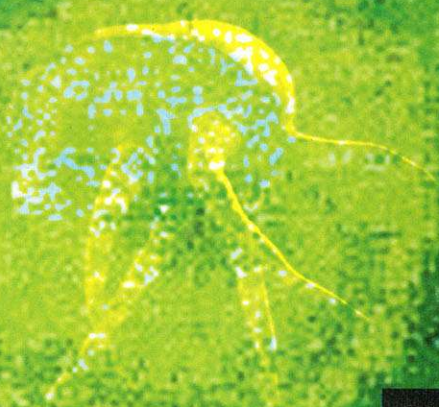
PC Player 11/97
4 von 5 Sternen

PC Games Disc & Mag

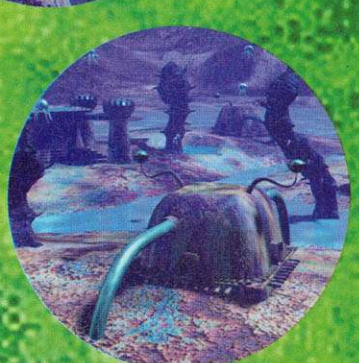
PC Games 11/97
87%

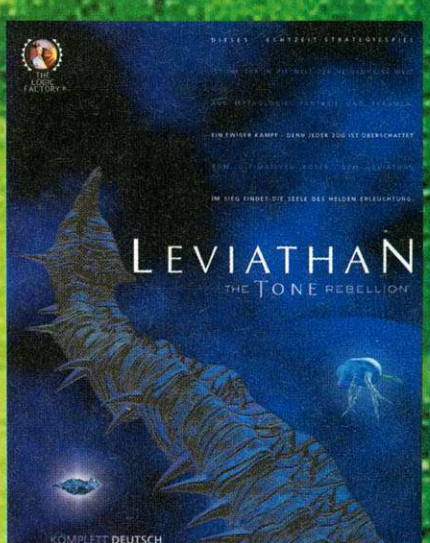












HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

LEVIATHAN
THE TONE REBELLION

The Tone Rebellion © 1997 The Logic Factory, Inc. All Rights Reserved. The Tone Rebellion is a trademark of The Logic Factory, Inc. The Logic Factory is a registered trademark of The Logic Factory, Inc. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

Wenn der PC zu

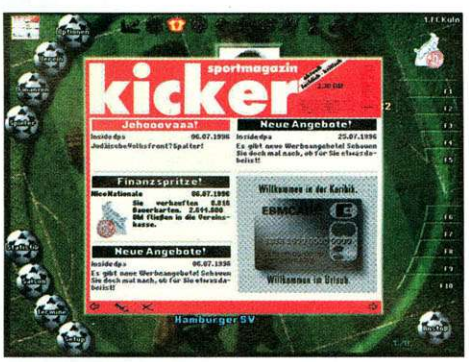
Die Tage werden kürzer, das Wetter schlechter. In den letzten beiden Jahreszeiten halten sich die sportlichen Aktivitäten der Deutschen in Grenzen. Grund genug für Nico Winkelhaus, nach Alternativen Ausschau zu halten: Er besuchte die virtuellen Sportplätze der Welt.

Oft gekauft werden sie, die Sportspiele. Trotzdem verabscheuen die meisten Spielefreaks sportliche Betätigung am PC. "Da geh' ich doch lieber selbst auf dem Platz", ist eines der Gegenargumente. Denn sie wissen nicht, was sie tun. Oder besser: Sie wissen nicht, was ihnen entgeht. Spaßig waren Sportsimulationen nämlich in allen Generationen. Und im Gegensatz zu manch anderen Genres sind Sportspiele seit den Anfängen der Videospiele konstant erfolgreich. Im Grunde genommen ist dieses Genre eines der ältesten überhaupt. Wenn man so will, könnte das Uraltspiel *Pong* als (Tisch-)Tennissimulation auftreten.

Pong war doch nur ein Reaktionsspiel, werden Sie jetzt einwenden. Das stimmt, aber Sportspiele sind eigentlich nichts anderes. Vor allem in den 80er-Jahren waren sie actionlastiger denn je. Nostalgiker erinnern sich mit Melancholie an die Berge defekter Joysticks, deren Ursachen klar auf der Hand lagen: *Summer-*, *Winter-* oder *California Games* waren die Übeltäter. Exzessiv rotierte man den Stick im Takt der digitalen Fahrradfahrer und Schwimmer. Die Leichtathleten reagierten so lange auf Kommandos, bis ein Krampf in den Handmuskeln einsetzte oder der Joystick kaputt war. Das führte bei mir dazu, daß ich mehr Geld für Joysticks denn für Spiele ausgab.



Vorberechnete Torszenen kommentiert von Günter-Peter Ploog nebst "Herrn Kaiser", einem amüsanten Franz-Beckenbauer-Imitator, sorgen für die passende Atmosphäre in Anstoss 2

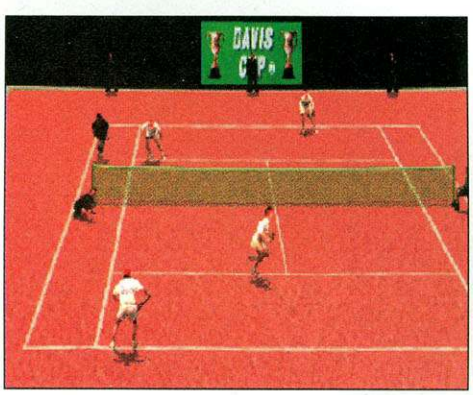


Im erst nach vier Patches stabil laufenden Bundesliga Manager 97 informiert das "Kicker Sportmagazin" über wichtige Ereignisse

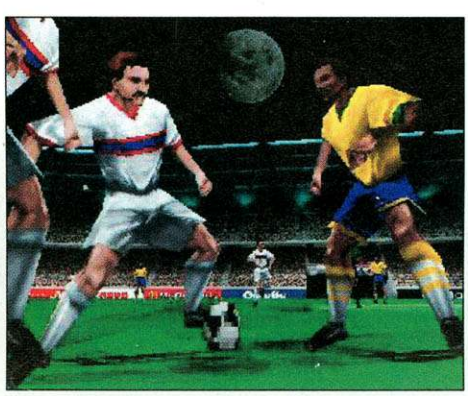
In solchen athletischen Sportspielen beeinflußt der Spieler die Aktionen eines Sportlers. Demgegenüber scheint die Steuerung von ganzen Mannschaften komplexer zu sein – ist es aber nicht. Das Prinzip ist einfach: Der ballführende Sportler muß von Ihnen dirigiert werden. Passen Sie auf einen Mitspieler, haben Sie ihn so lange unter Kontrolle, bis der Ball wieder bei einem anderen gelandet ist. Ist Ihr Gegner in Ballbesitz, greifen Sie ihn mit einem Ihrer Spieler an. Nicht alle Programme lassen Sie entscheiden, welchen Spieler Sie in verteidigender Position lotsen. Bei den mehr actionorientierten Fußballspielen wie *Sensible Soccer* oder *Kick Off* steuern Sie den Schützling, der sich am nächsten zum Ball steht. Ach, wenn wir schon Fußballspiele als Vergleich zu Rate ziehen, können wir sie auch genauer erklären.

Der Ball ist eckig – Fußballspiele

In der Steinzeit der Videospiele war der Ball wahrhaftig noch eckig. Im Jahr 1983 begann mit dem C64 die Ära der Fußballspiele: *International Soccer* setzte alles bisher Dagewesene in den Schatten – trotz des noch



Ein weiterer Fehlversuch, eine vernünftige Tennissimulation auf die Beine zu stellen: Mit Complete Davis Cup Tennis von Telstar spielen Sie unrealistische und hektische statt spannende Tennis Matches



Die unumstrittene Nummer 1 der Fußballspiele bleibt FIFA von EA Sports. Wie dieses Bild zeigt, erhielten die Spieler in der 98er-Version im wahrsten Sinne des Wortes ein Face-Lifting



Da Software 2000 und Ascaron mit neueren Ausgaben ihrer Fußballmanager vorgelegt haben, will Ikarion bis Weihnachten mit Hattrick! Wins ein Stück vom Sportstrategiekuchen mampfen

n Stadion wird

immer nicht richtig runden Balls. Geniale Grafik mit dem netten Gimmick der veränderbaren Trikotfarben, verschiedene Schwierigkeitsgrade und eine bis dato unerreichbare Spielbarkeit sorgten für unzählige Stunden voller Fußballfeinkost.

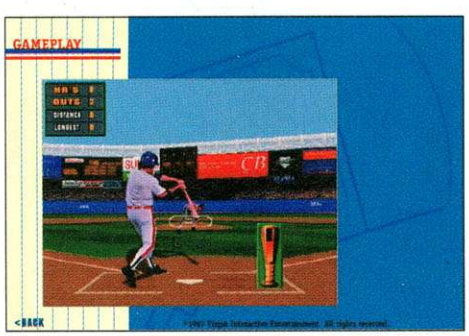
Ein Jahr später kam wieder etwas Revolutionäres: Der Fußballmanager wurde geboren. Selber als Trainer die Mannschaft aufstellen und als Manager die Finanzen regeln. So konnte man einen Spielstand praktisch unendlich lange fortsetzen. *Football Manager* wurde für fast jedes System umgesetzt. Einige Firmen versuchten fortan, in diesem Genre Fuß zu fassen. Richtig Erfolg hatte damit anno 1989 das damals noch kleine Spieleschmiedchen Software 2000. Auf dem *Bundesliga Manager* gründet der heutige Erfolg der Eutiner. Das waren noch glanzvolle Zeiten; damals, als die Bundesliga Manager nicht ständig abstürzten...



Ende der 80er präsentierte Anco unter der Leitung von Dino Dini das erste *Kick Off*. Eine "geht so"-Einstellung zu diesem Spiel gab's eigentlich nirgends. Entweder mochte man das leicht zu steuernde Gebolze, oder man machte im Geschäft einen großen Bogen um die Verpackung mit der Extra-Portion Hektik. Inzwischen gehören sowohl BM (bisher kamen *Bundesliga Manager Pro.*, *Bundesliga Manager Hattrick* und zuletzt *Bundesliga Manager '97*) als auch *Kick Off* zu festen Fußballgrößen, da regelmäßig neue Versionen erscheinen (Kick Off inzwischen sogar jährlich).

Ähnlich hektisch, aber deutlich spaßiger als Kick Off war *Sensible Soccer*. Dem großen Spielspaß tat die Ähnlichkeit der Spielfiguren mit Kühlschränken keinen Abbruch. "Das kann ich auch programmieren", sagte sich Dino Dini und versuchte 1993 mit *Goal* einen ähnlichen Kassenschlager zu erlangen. Erfolglos, denn sein Werk war so aufregend wie eine Packung Buttermilch und steuerte sich wie ein Auto mit Servo-Lenkung bei Motorschaden (ich weiß, wovon ich spreche! Der Red.....).

In den weiteren Jahren versuchten sich auch andere deutsche Firmen am Genre des Fußballmanagers. *Anstoss* von Ascon (inzwischen in Ascaron umbenannt) entpuppte sich als ein äußerst motivierender Fußballmanager, der selbst den etablierten BM Pro übertrumpfte. Viel Spielwitz, reichlich Realismus, genügend Tiefgang und in der 1994 erschienenen *World Cup Edition* ein kommentierender Marcel Reif riefen Ringe unter den Augen ob der verzockten Nächte hervor. In puncto Verkaufszahlen nicht minder erfolgreich war *ran Trainer* von Greenwood. Dank ständiger Werbeeinblendungen vor der Sat. 1 Fußballshow hielt sich das Game lange Zeit in den Top 10 der Verkaufscharts. Ohne diese großangelegte PR-Kampagne hätte es



"Brennball" für richtige Sportler: In Grand Slam von Virgin kämpfen Sie sich von Base zu Base

Der Unsinn der Kommentatoren

Die Idee ist eigentlich nicht schlecht: ein Sprecher, der zu den Spielzügen Live-Kommentare abgibt, könnte die Atmosphäre des Spiels steigern. Es entsteht der Eindruck, als befinde man sich in einer Live-Übertragung. So viel zur Theorie. Was die Spielehersteller aber in der Praxis umgesetzt haben, ist noch nicht das Wahre. Inzwischen ist ein Kommentator zur Mode in Sportspielen avanciert. Das war 1994 nicht abzusehen, als in der CD-Version von *FIFA International Soccer* (EA Sports) erstmalig ein (englischer) Reporter seinen Senf beisteuerte.

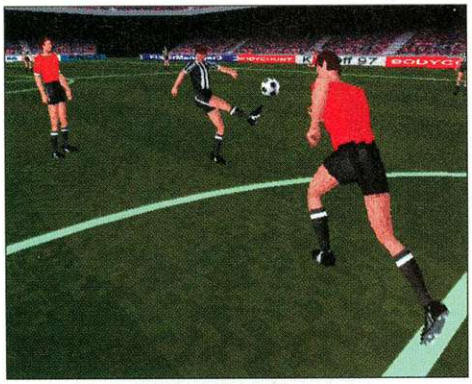
Bei ran-Soccer sabbelten Jörg Wontorra und Johannes B. Kerner. Letzteren dürften Sie sogar sehr gut kennen, Johannes muß nämlich seit geraumer Zeit täglich ertragen werden (seine Talkshow kommt direkt vor "Korpulent in den Mittag", oder so ähnlich).

Ein gutes Beispiel für den Irrsinn der Kommentatoren ist Segas *Worldwide Soccer*. Der Reporter: "Er kommt von links", obwohl der Spieler von rechts angreift. "Abschlag!", obwohl ein Eckball ansteht. "Sie halten den Ball in den eigenen Reihen", obwohl vor dem gegnerischen Strafraum gespielt wird. Variantenarmut zeichnet diesen unbekannten Brabbel-Heini aus. Beispielsweise weiß er bei fast jedem Freistoß, daß es "viele Anspielmöglichkeiten da vorne" gibt.

Den Vogel schießt Kalli Feldkamp bei *FIFA 97* (EA Sports) ab. Obwohl er als Co-Kommentator nur Allgemeinplätze verteilt, ist er trotzdem ultra-unterhaltsam, wenn auch nur unfreiwillig. So schlecht, daß es schon fast kultig ist. Spielt man beispielsweise eine Partie Deutschland gegen China, meint Kalli, daß das Spiel "völlig offen" sei, da es "in der Vergangenheit schon so oft gegeben" habe. Keiner könne sagen, wer von den beiden gewinnen werde. Klar: Deutschland gegen China? Das Duell findet doch wöchentlich statt! Bei Juventus Turin gegen England und zig anderen Paarungen gibt Kalli das Gleiche zum Besten. Logisch, da von ihm keine 20 Phrasen für den Spielbeginn gespeichert sind. Daß er sich manchmal sogar verspricht (!), bleibt hier besser unerwähnt.

Zum Glück findet Wolf-Dieter Poschmann, seines Zeichens Sportchef beim ZDF, passendere Sprüche zum Spielgeschehen als Hauptkommentator bei FIFA 96 bis 98. Apropos FIFA 98: Dort erwarten wir an seiner Seite die Stimme des Ruhrpotts, Hans-Werner Hansch. Kult-Kommentator Kalli wurde für die deutsche Version also ausgewechselt. Schade. Hoffen wir, daß der unverkennbare Akzent und Humor des Sat.1-Reporters im Spiel passend und vor allem gut 'rüberkommt.

Nicht nur beim Fußball, auch in anderen Bereichen nerven uns digitale Labertaschen. Beim Golfen geben sie uns vermeintlich hilfreiche Tips, beim Basketball versuchen sie, Stadionatmosphäre aufzubauen. Für *NHL 98* eingedeutscht wurden auch die Phrasen für die Spielzüge. So engagiert wie in der amerikanischen Version ist der deutsche Sprecher aber leider nicht.



Grafisch war Kick Off 97 besser als sein Vorgänger, Kick Off 96 – der war aber wahrlich nicht zu unterbieten



Für Minigolf muß man nicht "mini" sein, sondern Spaß haben an hübsch gestalteten Parcours – so wie in Sierras 3D-Ultra-Minigolf

offenbar keinen Nachfolger gegeben. Denn ran Trainer war so spärlich, so häßlich und so oberflächlich – eigentlich ein mäßiges Shareware-Programm, nur in verlockender Verpackung: Johannes B. Kerner moderierte die Spieltage, Helmut Schulte das Training – gruselig, gruselig. Der Dritte im Bunde war Ikarion: *Hattrick!* wußte wegen seiner unkomplizierten Bedienung zu überzeugen. Überdies regte der "Fun Modus" einige Schmunzler an.

Der aktuelle Trend in PR-Abteilungen der Spielefirmen ist unverkennbar: Man programmiere ein Fußballspiel und überreiche einem angesehenen Fußballprofi einen gut dotierten Scheck, damit dieser auf dem Cover grinst und in Pressekonferenzen über die ach so tolle Qualität des Produkts schwafelt. Lothar Matthäus stand gleich zweimal Pate: einmal für ein miserables Möchtegern-Spiel von Ocean, ein andermal für *Lothar Matthäus Super Soccer*. Letzteres war dann nicht so schlimm, aber auch kein Renner. Jüngste Beispiele für erfolgreiches Star-Ködern: Thomas Häßler für Segas *Worldwide Soccer* und Sean Dundee für Ubi Softs *World Club Football*.

Allen fröhlichen Fratzen auf den Verpackungen zum Trotz war und ist *FIFA Soccer* die unumstrittene Referenz in diesem



Euro 96, das offizielle Spiel zur Europameisterschaft, war der verbesserte Nachfolger von ran Soccer

Sportspielebereich. Bekanntlich jährlich bringt EA Sports eine neue Fassung auf den Markt. Bis Weihnachten soll *FIFA 98* erscheinen. Verändert wurde neben der Steuerung auch die Grafik: Mit einem 3Dfx-Chip sollen die CPU-Kicker noch schöner und noch schneller über den Platz dribbeln.

I believe I can fly – Basketballspiele

Während deutsche Basketball-Mannschaften in der Europaliga beständig ihre Mittelmäßigkeit demonstrieren, ist in der National Basketball League eine hohe Spielqualität verknüpft mit einer aufwendigen Show angesagt. Kein Wunder also, daß in PC-Umsetzungen nur von der NBA die Rede ist. Die Basketballer steuern Sie genauso wie Fußballer, einige Spiele erhalten zusätzlich "Special Moves", Acclaims actionreiches *NBA Jam* zum Beispiel. Dort springen in mäßiger Krümelgrafik Sportler mit übergroßen Köpfen meterhoch, um zum Dunk anzusetzen. *NBA Hangtime* ist auch abgefahren (so erlaubt der Spielereditor, außerirdische Korbjäger zu erstellen), aber deutlich realitätsnaher. Authentisches Basketball-Feeling und damit den meisten Spielspaß besorgt Ihnen *NBA Live* von, wie sollte es anders sein, EA Sports. Realistische Grafik, coole Sounds und eine ansprechende Präsentation zeigen den Konkurrenten jährlich, wie ein gutes Spiel auszusehen hat. Ende des Jahres erscheinen soll der jüngste Sproß, *NBA 98*, der mit schönerer Grafik (3Dfx-Unterstützung) und verbesserten Details auftrumpfen möchte (siehe Preview in dieser Ausgabe).

Heiß auf Eis – Eishockeyspiele

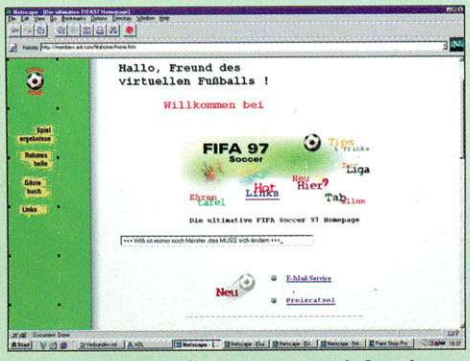
Das Schöne an dieser Sportart ist die Tatsache, daß immer etwas los ist. Beim Fußball sorgen bisweilen taktische Vorgaben für ermüdendes Ballgeschiebe im Mittelfeld, Torchancen sind dann Mangelware. Nicht so beim Eishockey: ständig wird geschossen, gecheckt und gesprintet. Das ist auch der Hauptgrund, warum Simulationen wie *NHL Hockey* in der Gunst der Sportspieler ganz oben steht. Unlängst brachte EA Sports mit *NHL 98* eines der besten Sportspiele aller Zeiten heraus. Dank der tollen Optik und stimmungsvollen Soundkulisse kommt wahrlich Stadionstimmung auf – fehlt nur noch der Nebenmann, der einem das Bier über die Schulter kippt. Andere Hersteller versuchten sich zwar auch auf diesem Feld (z. B. *Wayne Gretzky Hockey*), bis dato allerdings vergebens. Virgins *NHL Powerplay Hockey 98* oder Acclaims *NHL Breakaway Hockey* wollen aber noch in diesem Jahr am EA-Sports-Thron sägen.

Sportspiele im deutschen Internet

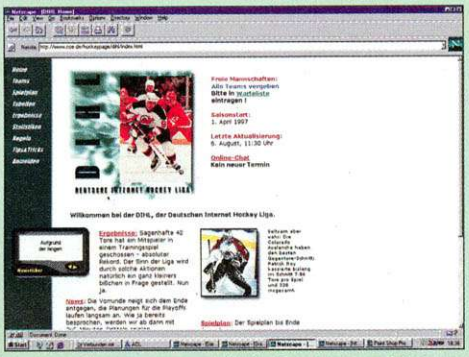
Gegen den Computer sind Sportspiele kurzweilig. Richtig spannend wird's aber erst, wenn man gegen einen menschlichen Gegner antreten kann. Wir haben für Sie drei deutsche Seiten ausgesucht, wo Sie einer Liga beitreten können.



Für die FIFA96-Liga anmelden können Sie sich auf Guidos Homepage
(http://members.aol.com/gumez5/index.htm)



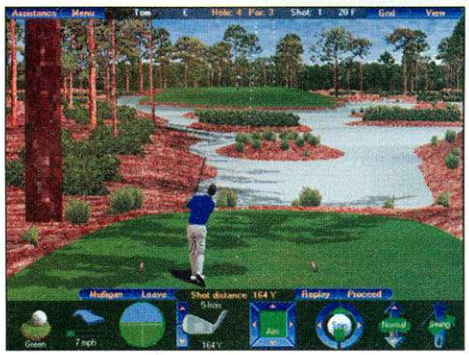
Eine schön gestaltete Homepage informiert über die FIFA97-Liga
(http://members.aol.com/fifahome/home.htm)



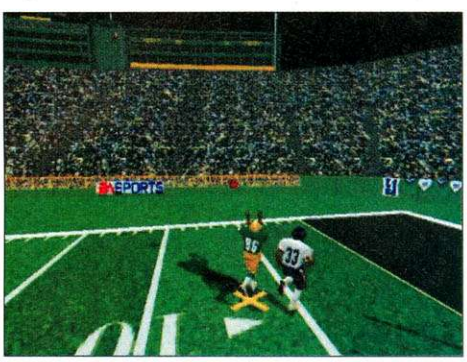
Eishockey spielen Sie in der "Deutschen Internet Hockey Liga"
(http://www.cce.de/hockeypage/dihl/index.html)



3-D-beschleunigt dürfen wir ab Ende des Jahres mit Ski Race Slalom fahren



Golfen mit Greg: Warum ist das Wetter dabei eigentlich immer schön?



Ob einer der beiden Spieler das Ei fängt?



In SimGolf basteln wir uns unseren eigenen Golfplatz

Loch' ein – Golfspiele

Golfen am PC ist eindeutig einfacher als in der Wirklichkeit: Nachdem Sie Golfschläger und Schlagrichtung gewählt haben, bestimmen Sie mit drei Mausklicks die Schlaghöhe und -stärke. Zwei Hersteller beherrschen den Markt dieser Nobelsportart. Access' *Links* war bisher immer die realistischste Golfsimulation, die neueste Version, *Links LS 98*, gehört auch zu den schönsten. Ebenfalls edel, aber etwas einfacher ist *PGA Tour Golf* von EA Sports. Andere Hersteller locken mit Stargolfern wie Jack Nicklaus oder Gary Player (*The Golf Pro*), Maxis mit einem Editor: In *SimGolf* stricken Sie sich Ihre Wunschplätze.

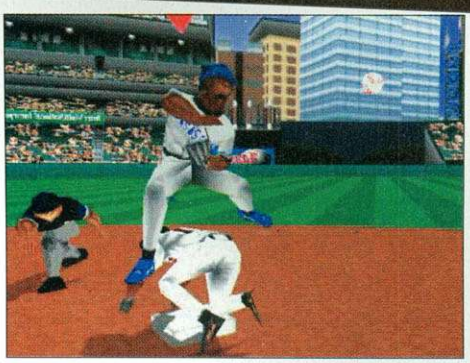


Und sonst? – Der Rest

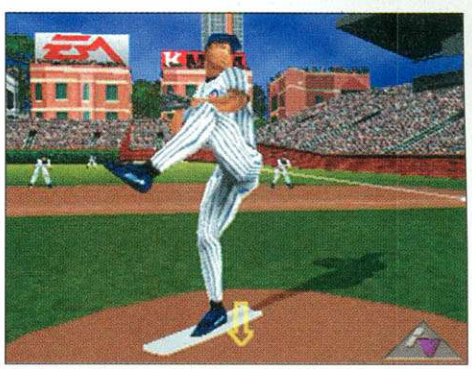
Den meisten Erfolg heimsen die bislang aufgeführten Sportarten ein. Tennissimulationen waren bis vor einigen Jahren zwar auch ein Renner, finden heutzutage aber scheinbar nicht viele Abnehmer. Das kann sich jedoch in Kürze ändern, wenn Blue Byte seine *Great Courts*-Reihe um einen dritten Teil erweitert. *Game, Net & Match* gründet grafisch auf der Engine, die auch für *Extreme Assault* und *Incubation* Verwendung fand. Zusätzlich will der Hersteller einen Internetserver bereitstellen, so daß große Online-Turniere gegen menschliche Kontrahenten gespielt werden können, woraus sich eine ständig aktualisierte Weltrangliste ergibt. Wer augenblicklich unbedingt ein Up-to-date-Tennisspiel kaufen möchte, der greife zu *Pete Sampras 97* (Codemasters). Dort muß man sich zwar mit Phantasie-Namen begnügen, kriegt aber eine solide spielbare Simulation serviert.

Im Gegensatz zu Amerika treffen Baseball und Football-Spiele hierzulande auf wenig Gegenliebe. Logisch: Wie wenig Baseballvereine gibt's denn in Deutschland? Am PC spielen können Sie solche Nischensportarten dennoch: *Grand Slam* (Virgin), *Triple Play* (EA Sports), *Madden NFL* (EA Sports), *Football Pro* (Sierra) sind einige aktuelle Beispiele. EA Sports war es auch, der vor zwei Jahren Rugby auf den PC portiert hat – offenbar mit wenig Erfolg, denn auf eine Fortsetzung warten wir bislang vergebens. Nicht unerwähnt bleiben sollte der neueste Schrei im Sportspielebereich: die Angel-Simulation. Nein, das ist kein dummer Scherz eines Redakteurs kurz vor Artikelabgabe, sondern die Wahrheit. Sierras *Front Page Sports*-Serie umfaßt die Simulation *Trophy Bass*. Das Ding scheint Fans gefunden zu haben, inzwischen ist ein sogar zweiter Teil im Handel, eine Add-on-CD folgt in Kürze.

Das war sie, die Reise über die digitalen Sportplätze der Computerwelt. Vielleicht wurde mit diesem Feature ja sogar der eine oder andere Sportspielhasser dazu bewegt, sich doch mal mit diesem Genre zu beschäftigen. Übrigens: Kampfsport- und Rennspiele wurden hier bewußt ausgelassen – damit werden wir uns im nächsten Jahr in gesonderten Features der Reihe "Was sind eigentlich...?" beschäftigen.



EA Sports nutzt seine "Motion Blending"-Technologie in all seinen Sportspielen; auch im Baseballspiel Triple Play





Auch Angeln ist eine Sportart – wem's gefällt...

www.ravensburger.de

Das erste Puzzle,
das auch Kühe
mitreisst.



Halten Sie sich fest: Jetzt kommen Action-Kino und Puzzeln in einem. Eine Filmsequen
Actiontakes auf CD-ROM gibts für unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fa


virbelt durcheinander - Sie müssen das Chaos wieder in Ordnung bringen. Zehn verschiedene
0751/86 19 41. Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.
Ravensburge

Power-Gameplay

In der Rubrik Previews gibt es ab dieser Ausgabe eine wesentliche Änderung – die Power-Prognose. Diese stellt zwar keine Wertung dar, sagt aber viel darüber aus, ob das Spiel voraussichtlich das Zeug zum Hit hat – oder eher nicht.

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.

Baldur's Gate 41
Blade Runner 36
Hasbro läßt Köpfe rollen 24
Incoming 38
Sierra schießt scharf 32
Star Wars Rebellion 40
Wing Commander Prophecy 42



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. Außerdem verraten wir Ihnen, ob der Titel voraussichtlich ein Hit werden kann oder nicht. Endgültiges verrät Ihnen in jedem Fall der Test!

Bleifuss Rally 62
Das 3. Millennium 64
Flying Saucer 49
I-War 55
Kick Off 98 44
Lords of Magic 56
NBA 98 54
Overboard 48
Pax Imperia: Eminent Domain 51
Puzz 3D 46
Queen: The Eye 50
Sabre Ace: Konflikt über Korea 52
Simon Woodroffe's Floyd 58
TFX F22 ADF 47
Ubik 60

Reviews

Action
Buccaneer 76
Dreams to Reality 92
Drilling Billy 70
Hercules 72
Jedi Knight 110
Starfleet Academy 108
Virtua Cop 2 113
Worms 2 82

Denk- und Knobelspiel
Dynamite 86

Fahrsimulation
Manx TT Superbike 102

Flippersimulation
3D Ultra Pinball – Der verlorene Kontinent 66

Flugsimulation
Microsoft Flug Simulator 98 98

Lebenssimulation
Galapagos 84

Rennsimulation
Daytona USA Deluxe 94
Have a N.I.C.E. Day Track Pack 87
International Rally Championship 107
Need for Speed 2 Special Edition 112

Rollenspiel
Fallout 96
Lands of Lore 2 74

Strategie
Age of Empires 100
Command & Conquer: Der Vergeltungsschlag 78
Panzer General 3 D 88
Seven Kingdoms 90
Have a N.I.C.E. Day Track Pack 87
International Rally Championship 107
Need for Speed 2 Special Edition 112

Tamagotchi-Variante
Lula Inside Gotchi 106

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.



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

Theo KRANZ VERSAND

Tel.: 0931 - 35 45 222

Unser kostenloser Katalog, der jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines mit 3 DM frankierten Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.


Lands of Lore 2 Götterdämmerung 79,-


Tomb Raider II 77,-


Riven Sequel to Myth 69,-


F1 Racing 74,-


Bleifuß Rallye 49,-


Floyd 74,-


Monopoly Star Wars Edition 69,-

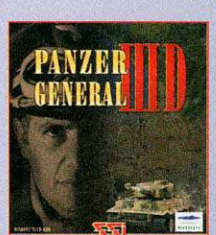

Jedi Knight 79,-


Blade Runner 79,-

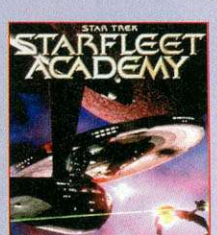

Ages of Empire 84,-


Anno 1602 72,-

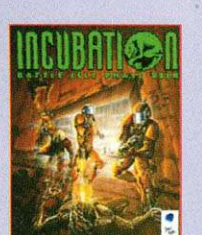

Close Combat 2 84,-



Panzer General 3D 69,-



Startrek Starfleet Academy 69,-



Incubation 69,-

UND ÜBER 350 WEITERE PC-SPIELE AB LAGER !

GLEICH BESTELLEN !

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

VERSAND & LADEN JULIUSPROMENADE 11, 97070 WÜRZBURG

Bestellhotline: **LADEN BAHNHOFSTRAßE 28, 94032 PASSAU**

0931/3545222

Fax.: 0931/571602

INTERNET: WWW.LOGON.DE/KRANZ

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NN-GEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.

HASBRO läßt Köpfe rollen

Lieber wenige, aber dafür gute Titel – eine Strategie, die leider nicht von allen Labels verfolgt wird. Hasbro Interactive gehört zu jener fast schon aussterbenden Rasse. Klaus Trafford fuhr unter anderem deshalb nach Hamburg und stattete Hasbro Deutschland einen Besuch ab.

Nein und nochmals nein! Es geht in diesem Artikel nicht um Spiele der Marke "Hau mich, auch wenn ich schon winsele", auch wenn der Titel dieses sogenannten Artikels darauf schließen läßt. Andererseits geht es bei Hasbro Interactives neuestem Werk darum, möglichst viele Köpfe der Gegner einzusammeln, doch werden die Häupter keineswegs mit Schwert oder Axt vom Rumpf getrennt. Da ich nun die Aufmerksamkeit jener Leser gewonnen habe, die nicht immer nur Blut sehen wollen, lassen Sie uns einen kleinen Blick in die große Welt von **H.E.D.Z.** und den anderen neuen Titeln von Hasbro werfen.

Natürlich kam dieser Artikel nicht von ungefähr, und er entstand auch nicht aufgrund (so, das Tabu-Wort Nummer Eins in einem eigenen Artikel dürfte mich wohl von diesem Fluch befreien!) von Presseinfos und Bildern, nein! Meine Finger juckten nach einer spielbaren Versionen, doch da es außer für Puzz 3D (siehe Nicos Beitrag in dieser Ausgabe) nichts dergleichen für die Redaktion gab, fuhr ich (mit dem Segen und der Reisekostenrückerstattung meines sehr geschätzten Herrn Geschäftsführers) nach Hamburg und besuchte kurzerhand die deutsche Niederlassung von Hasbro Interactive.

Bretter, die Geld bedeuten

Diese befindet sich, eine Etage unter den deutschen Büros von Virgin, im Stadtteil Ottensen, doch im Gegensatz zu den Obermietern gibt es hier nur vergleichsweise wenig Stammpersonal. Ganze drei, manchmal vier Leute arbeiten dafür um so konzentrierter, an oberster Stelle der Ex-Redakteur der ASM und Ex-SEGA-Manager Torsten Oppermann, gefolgt von Pressesprecher Thomas Jaepel und einer wirklich schnuckeligen... Okay, zurück auf den Boden der Tatsachen!





Hasbro hat in der Vergangenheit einige Titel auf den Markt gebracht, die sie immerhin unter die TOP 5 der Publisher gehievt haben. Top-Spiele sind unter anderem *Flottenmanöver*, eine Variante von *Schiffe versenken*, die Umsetzung des Spieles *Go* unter dem Titel *Othello* und schließlich *Trivial Pursuit*, das von mir in einem meiner ersten PC POWER-Artikel stattliche 87 % bekommen hatte. Den größten Erfolg gab's bislang mit *Risiko*, ebenfalls eine Brettspiel-Umsetzung, und des weiteren erschien auch *Yathzee* (oder auch Kniffel) bei Hasbro.

Da Hasbro bereits auf dem Non-Software-Markt reichlich Erfahrung gesammelt hat, ist es naheliegend, daß die meisten der PC- (und auch PlayStation-, ab '98 auch N64-)Titel ursprünglich Brettspiele waren. Das meistverkaufte Brettspiel überhaupt, *Monopoly*, wurde in der Hasbro-Umsetzung zwar nicht gerade hochgelobt, verkaufte sich aber dennoch anständig. Gleiches gilt für *Cluedo*, wobei hier einzig und allein der Umfang und der damit verbundene geringe Dauerspaß ("einmal gespielt und das war's") zu den nur durchschnittlichen Bewertungen führte. Hasbro plant allerdings, im nächsten Jahr eine neue

Cluedo-Version auf den Markt zu bringen, wo man mittels Update-Möglichkeit (oder auch Mission-CDs) dieses Manko auffangen will. Und für Monopoly hat man sich ein ganz besonderes Schmankerl ausgedacht, dazu aber später mehr. Insgesamt vermarktet Hasbro zu 50 % Lizenzen wie beispielsweise Monopoly und zu den anderen 50 % Original-Produkte, wie zum Beispiel das folgende...

Frosch tot, Biene lebt

Da Torsten Oppermann, genau wie meinereiner, früher 8-bit-Zocker war, ist er



Hi, ich bin der Marco, aber wer hat mich verzaubert?



Nein, die beiden tun nicht, was Sie glauben!



Was sagt der Frosch unterm LKW? – Quaatsch!

natürlich von dem Gedanken, einen der Hits von damals in neuem Gewand herauszubringen, vollauf begeistert. Und so kommt in Bälde **Frogger** auf den Markt, das bereits auf dem C64 für fast unglaubliche Furore sorgte. Das ursprüngliche Spielprinzip war simpel: Ein grüner Frosch (haben Sie schon mal einen andersfarbigen gesehen, außer, wenn er zu lange in der Sonne gelegen hat?) ist jeweils in eine Art Höhle zu bringen und muß dabei von Plattform zu Plattform springen oder herannahenden Autos oder Gegnern ausweichen. Dazu dudelte unablässig und in zigfacher Wiederholung eine Melodie, die aber so kultig war, daß sie von Frogger-Fans fast ständig gepfiffen wurde. So einfach das Prinzip, so schwierig das Gameplay, denn selbstredend bewegte sich alles mit der Zeit wesentlich schneller, und es war nach einer Weile ganz und gar nicht mehr einfach, heil ins Nest zu kommen...



Genau dieses Spiel bringt Hasbro in völlig neuem Kleid auf den Markt, vergißt aber in den ersten Levels nicht die Fans jener alten Tage und bringt genau jene Features von einst, selbstredend mit so ziemlich allen grafischen Möglichkeiten, bis hin zu verschiedenen Kameraeinstellungen, die die Technik heute bietet. Dazu paaren sich neue Welten und Gegner wie zum Beispiel Bienen oder Wesen, die sich frecherweise in den Froschbau gesetzt haben und den Spieler somit zwingen, in ein anderes Loch zu schlüpfen oder halt noch zu warten. Da bereits für die nächste Ausgabe ein Review anstehen soll, spare ich mir weitere Einzelheiten und verweise auf den Test.

Eine Mark für Han Solo

Allein die Idee, zum 20jährigen Jubiläum die Star Wars-Saga mit dem Klassiker Monopoly zu vereinen, verdient meinen persönlichen Respekt. Nur: Was soll dabei herauskommen? Eine Wirtschaftssimulation auf dem Todesstern? Eine Mischung aus Handel und Action wie bei *Elite*? Oder aber am Ende ein Brettspiel mit den Star Wars-Charakteren und -Erlebnissen? Genau letzteres drückte man mir am Tage meines Besuchs in die Hand – und dazu wird's im Dezember das Computerspiel **Monopoly Star Wars** geben. Die Grundprinzipien von Monopoly wurden beibehalten, auch die "alternative" Spielweise, wie sie von Fans des Brettspiels in grauer Vorzeit mal erfunden wurde.

Frei nach dem Motto "Mögen die Würfel mit Euch sein!" werden bei Monopoly Star Wars keine Häuser und Hotels gekauft oder verkauft, sondern galaktische Liegenschaften erworben. Dabei hängt die Art der Bauten davon ab, ob die Spieler für die Rebellen oder die dunkle Seite die Macht ergreifen. Sie entscheiden also, ob sie mit ihren X-Wing Fightern oder Corellianischen Frachtern an der Seite von Luke Skywalker gegen die imperialen Streitkräfte von Lord Vader antreten oder mit den Geschwadern aus Tie-Fightern und Sternenzerstörern die letzten Bastionen der Rebellen vernichten.

Dementsprechend wurden auch die einzelnen Felder den Geschehnissen angepaßt, bis auf drei: "Frei parken" und das berühmt-berüchtigte Gefängnis sowie den Besuch in selbigem. Das beste kommt aber noch: Render-Grafiken und Hunderte von Animationen begleiten Lord Vaders Kampf mit Hypotheken und geldgierigen Rebellen, dazu gibt es Videos aus den Star Wars-Filmen. Wow! Selbstverständlich untermalt John Williams' Original Soundtrack die Auktionsorgie um die teuersten Weltraumstraßen. Noch ein Clou am Rande: Durch das Spiel führt C3PO als Moderator und Gastgeber,

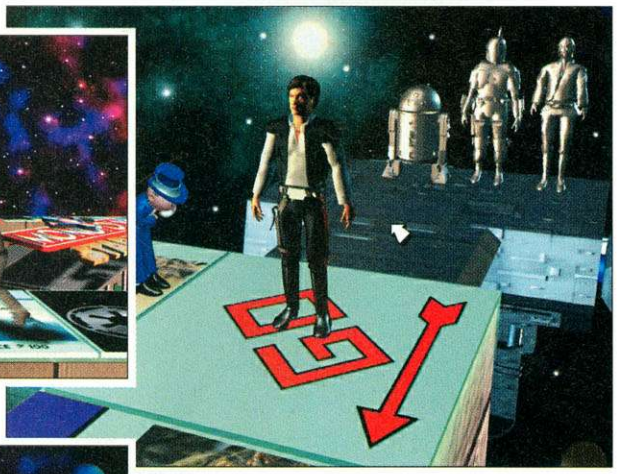




Monopoly Star Wars



Grundstück im All gefällig?



Hier gibt's jedesmal "Sterntaler"



Eine Ereigniskarte á la Star Wars

der das Schachern um wertvolle interstellare Anwesen leitet. Als besonderes Bonbon für Internet-Freaks gibt es auf der Monopoly Star Wars Internet-Site in der Microsoft® Gaming Zone Verabredungen von Star Wars Fans aus der ganzen Welt zu einer galaktischen Moneten-Schlacht.

Und noch was für Sammler: HASBRO Interactive veröffentlicht eine streng limitierte Auflage der Monopoly Star Wars Edition: Dazu gehören drei Goldmünzen à 1.000 Credits sowie eine Anakin Skywalker-Zinnfigur. Damit wird jedes Spiel zum begehrten Unikat. Ich denke, dies ist ein Grund mehr, sich dieses Joint Venture zwischen Hasbro und LucasArts bereits jetzt zu reservieren.

Boggle Dir einen!

Ich weiß nicht, wie viele von Ihnen schon etwas über **Boggle** gehört haben, deshalb gestatten Sie mir, etwas weiter auszuholen. Es gehört zu der Familie von Wortspielen, funktioniert allerdings gänzlich anders als beispielsweise *Scrabble*. Hier haben wir es mit insgesamt 16 Buchstaben, verteilt auf eine Fläche von 4x4, zu tun, aus denen jeweils sinnvolle, mindestens dreibuchstabige Wörter zu bilden sind. Dabei darf innerhalb einzelner Worte jeder Buchstabe nur einmal verwendet werden und jene müssen entweder waagerecht, senkrecht und/oder diagonal zusammenliegen. In den Niederlanden gab es bis vor etwa einem Jahr eine gleichnamige Game-Show, in der jeweils zwei Paare gegeneinander antraten. Und damit wären wir im Prinzip schon beim Hauptpunkt: Wie auch Monopoly Star Wars ist Boggle das typische Mehrspieler-Ereignis und deshalb wie geschaffen für eine Sitzung mit Freunden oder Familie.

Ziel des Originalspiels ist es, innerhalb von drei Minuten möglichst viele und lange Worte im Wettlauf gegen die Zeit zu bilden. Wer HASBRO Interactive aber kennt, weiß, daß es mit der klassischen Umsetzung des Gesellschaftspieles nicht getan ist! Die Herausforderungen an den Spieler sind vielfältig: Neben dem Original-Boggle erwarten den Buchstaben-Puzzler 3D-Boggle, in dem ein dreidimensionaler Buchstabenwürfel auf die Auflösung wartet, Wortkampf, der direkte Wettkampf gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner, Weltraum-Boggle, für das ein hoher Grad an Belastbarkeit erforderlich ist, da dem Spieler die Buchstaben, aus denen die Wörter gebildet werden müssen, unaufhörlich entgegenfliegen, und Brunnen-Boggle, in dem Buchstaben-Schichten eine nach der anderen abgetragen werden müssen.

Natürlich wurde an eine Netzwerk- und Internetoption gedacht (hey, Torsten, ich habe Deine Einladung zum Online-Match noch nicht vergessen, und Du, Thomas, kriegst noch Deine Revanche, das schwöre ich Dir!), und auf Wunsch kann man auch mit englischen bzw. französischen Begriffen spielen und hat so gleich einen Lerneffekt. Das Programm kennt über 90.000 Wörter, solche, die ihm unbekannt sind, lassen sich einfach per Mausklick speichern. Und was die Spielregeln angeht: Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie Eigennamen zulassen oder nicht – wenn Ihr Gegner Sie aber irgendwann mit einem "Ismirschlecht" überrascht und behauptet, dies sei ein arabischer Scheich, dann sollten Sie sehr wachsam sein. So viel zum Thema "Erfolglose Versuche eines Chefredakteurs, den Spieß kurz vor Spielende noch umzudrehen." Übrigens wird Boggle gerade mal 49,95 Mark kosten, fast schon unverschämt billig – also in Kürze kaufen!

Kopf oder Topf?

Ich predige meinen geschätzten Kollegen ständig, sie sollen in ihren Focus Ons, Previews oder auch Features keine Vorabwertung schreiben. Wenn ich mir mein bisheriges Gewurschtel so anschaue, habe ich nicht nur einmal selbst gegen diese eiserne Regel verstoßen. Andererseits, wenn man etwas selbst gespielt hat, das einem sogar in der unvollkommenen Version so einen Riesenspaß macht, dann kann und sollte man dies auch zum Ausdruck bringen dürfen. Ich schiebe dies bewußt an den Anfang des letzten Teils dieses Berichts, war ich doch von **H.E.D.Z.** dermaßen begeistert, daß ich am liebsten die brandneueste Version mitgenommen hätte. Ging aber wegen extremer Absturzgefahr leider nicht – dennoch: H.E.D.Z. ist endlich mal wieder ein Spiel, wie es bisher noch nicht gegeben hatte (der Satz liest sich irgendwie komisch, aber ich kann keinen Fehler entdecken. Sie vielleicht?).



Anm. d. Schlußkorrektur-Martins: Jetzt muß ich wohl darauf verzichten, diese mißglückte Konstruktion umzuschreiben! Dabei ist der Fehler doch glasklar...

28

THE 3RD MILLENNIUM

CD-ROM für Win95



Ökonomie, Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt im Jahr 2500.

Machen Sie es besser als die Politiker:

Nicht reden, handeln!

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

http://www.maxupport.de/cryo
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch Kingsoft
Tel.: 02408 - 9410
Fax: 02408 - 941644
Hotline Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxupport.de

© 1997 Cryo Interactive Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.
Spielkonzept, Design und Programmierung von Cryo Interactive Entertainment.



Die reinste Hedz-Jagd ist das



Keine Bange, derlei Sprünge überleben Sie (vielleicht)



Bei H.E.D.Z. laufen, fliegen oder hüpfen Sie durch eine dreidimensionale Welt und müssen möglichst viele von über 200 Köpfen bekommen. – Nein, falsch. Noch mal. Sie starten mit fünf Köpfen, wobei jeder Kopf seine individuelle Fähigkeiten hat. –Äh... Nächster Versuch: Sie sammeln Köpfe ein und bringen diese auf eine Zielplattform, damit sie Ihnen inklusive der Fähigkeiten im nächsten Level zur Verfügung stehen. – Urgs... Ich wußte ja, daß es schwer ist, dieses Spiel zu beschreiben. Das letzte Mal, daß ich diese Probleme hatte, war anno 1991 bei *Lemmings*. Wozu gibt es eigentlich die Pressemitteilung? Das folgende ist also Hasbro-O-Text (damit Sie auch mal sehen, daß die Jungs sogar gut schreiben können):

"H.E.D.Z.=Head Extreme Destruction Zone heißt HASBRO Interactives neues Action-Spektakel jenseits aller Genre-Schubladen (Das ist in diesem Fall absolut korrekt. Der Chefred.). H.E.D.Z. ist so ungewöhnlich wie faszinierend. Es ist ein 3-D-Shoot'em Up-, Sportsimulation und Strategiespiel zugleich. Schauplatz von H.E.D.Z. ist eine virtuelle 3-D-Arena, in der sich 225 verschiedene H.E.D.Z.-Charaktere tummeln. Ziel des Spiels ist es, so viele H.E.D.Z. wie möglich zu sammeln.

H.E.D.Z. sind kampflustige Spielfiguren im Japano-Comic-Style. So lustig und abgefahren sie auch aussehen, mit ihren verborgenen Eigenschaften ist nicht zu spaßen. Je nach Aussehen verfügen sie über verschiedene Fertigkeiten. So versteht sich der Dschingis Khan Hed besonders auf fernöstliche Kampftechniken, während der Ventilator-Hed die Luftschrauben wirbeln läßt.

Mit den eigenen fünf H.E.D.Z. gilt es, so viele gegnerische H.E.D.Z. wie möglich in der virtuellen Arena zu fangen, zu stehlen, zu tauschen oder zu bekämpfen. Da jeder Charakter unterschiedlich reagiert, ergeben sich unzählige Spielvarianten. Je nach Verlauf der Auseinandersetzung reduzieren sich die Energie-Level der einzelnen H.E.D.Z. Ist die Energie auf Null abgesunken, fällt der Kopf des Hed. Der Gegner nimmt diesen Hed und verewigt ihn mit einem Slam-Dunk in seiner H.E.D.Zone.



Eigenschaften des gewonnenen H.E.D.Z. können nun genutzt werden, um weitere H.E.D.Z. zu fangen. Leitmotto der H.E.D.Z.-Jagd: 'Schieße auf alles was sich bewegt. Bewegt es sich dann immer noch, laufe so schnell du kannst.'

H.E.D.Z. spielt man alleine gegen den Rechner oder über LAN/Internet im Multiplayermodus. Gerade Internet-Freaks kommen bei H.E.D.Z. voll auf ihre Kosten. HASBRO Interactive plant eine eigene H.E.D.Z. Internet-Site. Damit wird eine weltweite H.E.D.Z.-Jagd möglich. Neue H.E.D.Z.-Charaktere und H.E.D.Z.-Spielwelten lassen sich ständig downloaden. über ein Chat-Forum tauschen H.E.D.Z.-Freaks die neuesten Spieltips aus."
– Ja, danke, Hasbro, genau das gleiche wollte ich auch sagen...

Die Phantome der Hedzmacher

"VIS ist ein einzigartiges Entwicklerteam, welches die besten Ideen und Entwürfe des Business anbieten kann. Als neuer Entwickler in einem bereits überfüllten Markt sind wir uns natürlich bewußt, daß unsere Titel sehr streng bewertet werden. Es ist heutzutage nicht gut, andere Spiele nachzumachen – Clones kann schließlich jeder produzieren. Mit seinen derzeit in der Entwicklung befindlichen Spielen erschließt VIS Neuland und etabliert unter der Verwendung modernster Technologien neue Genres. Unsere Vereinbarungen mit Hasbro und Interplay zeigen das Vertrauen, welches einige der einflußreichsten Leute dieses Geschäftes in unsere Spiele setzen." Chris van der Kuyl, Firmengründer und C.E.O. von VIS Interactive, weiß, wovon er spricht, denn tatsächlich ist es ihm und seinem Team gelungen, eine neuartige Spielidee auf den Markt zu bringen, die uns, da bin ich sicher, zahlreiche schlaflose Nächte bringen wird. Er stellte sich zudem für ein Interview zur Verfügung.

Bitte zunächst einige Worte zur Firmengeschichte und zum Team.

Für ein Entwicklerteam, welches bislang zwar noch kein einziges Spiel produziert hat, dafür aber zu den wenigen Entwicklern für das Nintendo 64 gehört und momentan daran arbeitet, die populärsten Computerfiguren



Hm... im Moment ist niemand zu sehen...



...aber das ändert sich schnell!



Spielt etwa das DFF-Fernsehballett mit?

der zivilisierten Welt in einem Spiel zu etablieren, schlagen wir uns ganz gut. VIS Interactive ist derzeit ein unbekannter Entwickler, der in einem ehemaligen Krankenhaus in Dunfermline (Schottland) ansässig ist. Binnen eines Jahres jedoch wird VIS eines der anerkanntesten und kreativsten Entwicklungsteams der interaktiven Unterhaltungsindustrie sein – und immer noch in einem ehemaligen Krankenhaus in Dunfermline ansässig sein. Durch seine Ansammlung talentierter Persönlichkeiten aus so unterschiedlichen Bereichen wie Digital-Video-Forschung, TV-Produktion und Spieleentwicklung bringt VIS frischen Wind in die Welt der Computerspiele. Und das nicht zuletzt, weil alle Mitarbeiter Computerspiele essen, leben und atmen.

Die Firma wurde 1995 von Chris van der Kuyl gegründet, ihr kreativer Kopf ist Kirk Ewing, der seine eigenen Ideen vom Traum bis zur Realisierung überwacht. Softwarespezialist Paddy Burns zeichnet für die atemberaubenden Game-Engines der VIS-Titel verantwortlich. Seine spektakuläre Voxel-Engine liefert unvergleichlich schnelle und flüssige Grafiken bei minimaler Prozessorbelastung und erlaubt den Spieleentwicklern, sich wesentlich stärker auf das Gameplay zu konzentrieren. Chefgrafiker Robbie Graham entstammt dem Hause DMA Design, wo er zu den Künstlern von Unirally gehörte. Er darf mit Recht stolz darauf sein, zu den ersten Computeranimateuren zu gehören, denen ein Entwicklungssystem für das Nintendo 64 anvertraut wurde. Auch Scott Maxwell kommt von DMA Design, wo er Chefprogrammierer von Unirally und Projektleiter für Nintendo-64-Produkte war. Abgerundet wird das Team durch den musikalischen Leiter Stewart Clark, der nicht nur auf einen reichen Erfahrungsschatz im Musikgeschäft zurückblicken, sondern zusätzlich auch noch die meisten Musiker unter den Tisch trinken kann.

Wie kommt man eigentlich auf eine so einzigartige und abgedrehte Spielidee wie H.E.D.Z.?

Nun, zunächst haben wir überlegt, was dabei herauskommen könnte, wenn ein innovativer Entwickler und ein multinationaler Spielehersteller wie Hasbro aufeinandertreffen. Schnell war klar, daß Sammelbarkeit und rasante Action die Schlüsselelemente sein mußten. Der Rest war dann einfach: Wir sperrten unser kreatives Team für zwei Wochen bei Pizza und Bier ein, und die Idee zu H.E.D.Z. war geboren. Dank seiner Innovation, seines Humors und seiner Langzeitmotivation ist H.E.D.Z. nicht nur einzigartig auf dem Markt, sondern wird auch eines jener Spiele sein, die man auch in fünf Jahren immer wieder gerne spielt.

Welche Spiele spielst Du selbst? Gibt es irgendwelche Vorbilder für H.E.D.Z.?

Ich bin zwar in allen Genres zu Hause, aber momentan spiele ich nur H.E.D.Z. und Dungeon Keeper. Als große Vorbilder für H.E.D.Z. möchte ich Civilization, Lemmings, Mario, Space Invaders und ein gewisses 3-D-Spiel aufführen: Alle diese Spiele definierten das Gameplay neu, und das tun wir auch mit H.E.D.Z.!

Wie viele Köpfe gibt es im Spiel und woher stammen die Ideen dazu?

Insgesamt gibt es 225 Köpfe, die in diverse Kategorien unterteilt sind. Die Inspirationen liefern erfahrungsgemäß durchwachte Nächte in Verbindung mit Alkohol und einigen Café-Besuchen in Amsterdam.

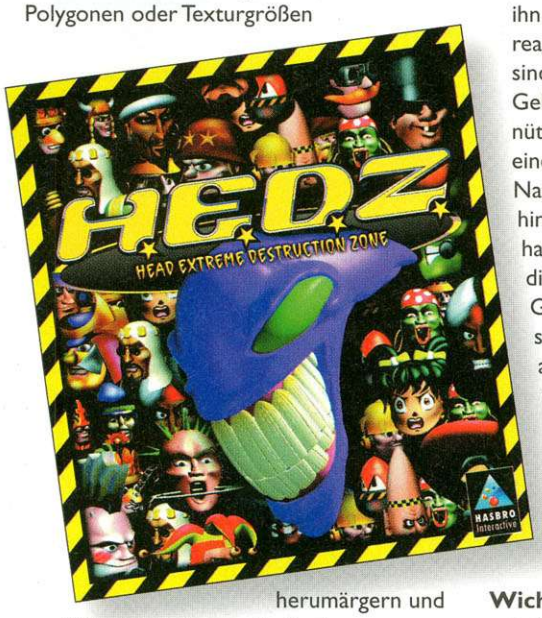
Kannst Du die Themen der einzelnen Schauplätze des Spiels kurz beschreiben?

In den 'Kinderwelten' gibt es, wie der Name vermuten läßt, jede Menge Spielzeuge, Bauklötze, Gummienten und ähnliches Zubehör. Die 'Okkultismus-Level' warten mit düsteren Schlössern, Friedhöfen und allerlei gruseligen Elementen auf. Die 'Wissenschaftswelten' sind eine verrückte Mischung aus Techno, physikalischen Kräften und bizarren Experimenten. In den ‚Kriegswelten' findet der Spieler viel vietnamesischen Dschungel und eine Prise *Apocalypse Now* vor. In den 'Industrie-Leveln' sind gigantischen Maschinen und Fahrzeuge zu Hause, die Action in den 'Sport-Welten' findet in diversen Stadien statt. Abgerundet wird die Vielfalt der Schauplätze durch die 'Stadt-Level', die einen Hauch US-Fernsehkrimis der 70er mit Wolkenkratzern und Autoverfolgungsjagden verbinden.

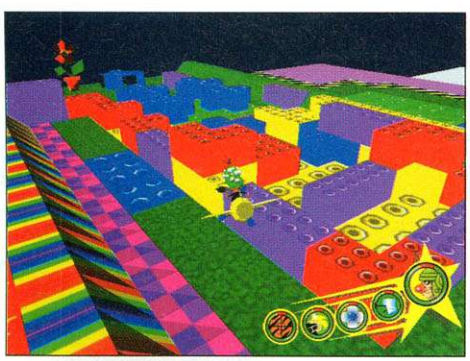


Wie schaut es mit der Bedienung aus? Gibt es bevorzugte Eingabegeräte?
Wir haben das Interface möglichst einfach gehalten, so daß sich der Spieler die für ihn bequemste Steuerung aussuchen kann.

Gibt es besondere Gründe für die Verwendung einer Voxel-Engine für die Grafikausgabe?
Dank der Voxel-Engine brauchen wir uns nicht mit Problemen wie begrenzte Anzahl von Polygonen oder Texturgrößen



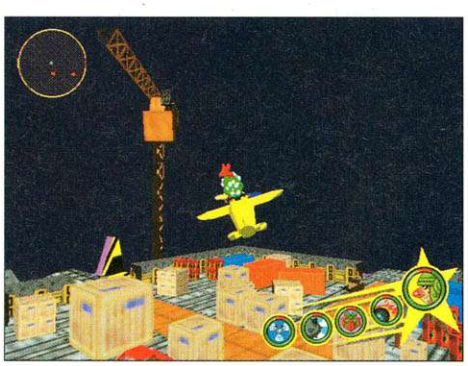
herumärgern und können so eine noch nie dagewesene Detailtiefe bei der Charakterdarstellung erreichen. Zu diesem Zweck haben wir unsere eigenen Werkzeuge und Technologien entwickelt, und die erzielten Resultate lassen alles andere auf dem Markt ziemlich blaß aussehen.


Das ist aber nicht LEGOland, oder?

Besonders auffällig an der Grafik-Engine sind die wenigen Pixeleffekte bei Zooms. Ist diese Technik eine Eigenentwicklung?
Die Technik an sich wird in vielen Bereichen benutzt, beispielsweise bei der medizinischen Bildverarbeitung. Im Spielebereich wurde sie dagegen bislang überwiegend bei der Gestaltung von Landschaften eingesetzt, etwa bei den Games von Novalogic. Die Werkzeuge und Softwaretechnologien haben wir jedoch selbst entwickelt, und daher werden sie auch nur in VIS-Spielen zum Einsatz kommen.

Wie sieht es mit der Künstlichen Intelligenz aus? Verfolgen die einzelnen Köpfe individuelle Strategien?
Die Künstliche Intelligenz von H.E.D.Z. basiert sehr stark auf realistischem Verhalten. Jeder Computerspieler besitzt eine Persönlichkeit mit bestimmten Kampfcharakteristiken, die ihn wie einen menschlichen Spieler reagieren läßt. Einige der Computergegner sind sehr aggressiv und lassen keine Gelegenheit zum Angriff aus, andere dagegen nützen nur die günstigsten Momente für einen Schuß und ergreifen dann die Flucht. Natürlich gibt es auch besonders hinterhältige Gegner, die sich versteckt halten und mit Fernwaffen angreifen. Bei dieser Vielfalt für ein ausgewogenes Gameplay zu sorgen, ist natürlich eine schwierige Aufgabe, auf die wir uns allerdings schon seit langem gut vorbereitet haben. In unserem Werkzeugkasten befindet sich ein breites Angebot an Intelligenz- und Verhaltenseditoren, so daß wir eine perfekte Feinabstimmung vornehmen können.

Wichtige Kriterien bei Hasbro Interactive-Spielen sind Mehrspieler- und Internet-Unterstützung. Was hat H.E.D.Z. in dieser Hinsicht zu bieten?


Ein kleines Nachtgespenst


Rechts das Rote ist ein H.E.D.-Eierbecher

Was bei anderen Spielen ‚Deathmatch' heißt, wird bei uns ‚Dunkfest' genannt. In diesem Modus können über Netzwerk eine begrenzte Anzahl Köpfe aus den Sammlungen der beteiligten Spieler ausgewählt und gegeneinander eingesetzt werden. Solche Spiele sind sowohl über lokale Netzwerke als auch über Microsofts Zone.com-Server möglich. Eine besondere Internet-Version wird im nächsten Jahr erscheinen, mit der dann auch interaktives Gewinnen, Verlieren, Handeln und Tauschen von Köpfen über das WWW möglich sein wird.

Wie sieht die weitere Unterstützung von H.E.D.Z. aus? Wird es Erweiterungen geben?
Wir arbeiten derzeit an einer Vielzahl von Erweiterungen zu H.E.D.Z., welche den Spieler mit einer noch nie dagewesenen Vielzahl an zusätzlichen Optionen versorgen werden.

Gute Absichten

Hasbros Firmenpolitik scheint aufzugehen: Lieber nur zehn bis 15 Produkte im Jahr, dafür aber eine Menge Spielbarkeit und stets einen Preis unter 100, mitunter sogar unter 50 Mark. Wenn man das Vorliegende so betrachtet und mit dem vergleicht, was da von anderen Firmen kommt, hat man bei Hasbro durchaus jene Vielfalt, die man sich als Spieler doch so sehr wünscht. Klar, auch bei Hasbro wird mit *3DFX* herumexperimentiert, und auch hier gehört der "gute Ton" zum Geschäft. Aber bei aller optischen und akustischen Opulenz wird doch nie vergessen, daß das eigentliche Spiel stets im Mittelpunkt stehen sollte.

Ich muß es daher mal ganz klar sagen: Mir persönlich ist ein Spiel wie H.E.D.Z. oder Boggle lieber als eine, wenn auch noch so gute, *Quark*-Variante. Schließlich und endlich kann man beim 3-D-Action-Shooter allenfalls noch in Sachen Technik oder Monster was deichseln, das reine Gameplay indes bleibt fast immer identisch. Hasbro macht's da geschickter: Man nimmt die klassischen Vorbilder und ergänzt sie durch eigene Kreationen, bietet also somit gleichzeitig völlig neue spielerische Möglichkeiten an (Boggle, Frogger). Oder man kombiniert Leinwanderfolg und klassisches Brettspiel und zwingt einen förmlich, sich das Produkt zuzulegen, weil es beider Fans gleichermaßen befriedigt (Monopoly Star Wars). Oder aber man bringt nach langer, langer Zeit endlich mal wieder ein völlig neues Spiel (wohlgemerkt Spiel, keine Lebenssimulation!) auf den Markt, das in dieser Form wohl nur schwerlich kopiert werden kann (H.E.D.Z.). Kurzum, die Fahrt nach Hamburg hat sich wirklich gelohnt, und wenn ich jetzt für zwei Tage nicht ansprechbar bin, dann liegt es einzig und allein daran, daß ich versuchen werde, Notre-Dame aus zig "richtigen" 3-D-Puzzles zusammenzusetzen – denn wenn schon ein "echtes" Spiel zum Computerspiel mutiert, dann geht das bei Hasbro auch umgekehrt...

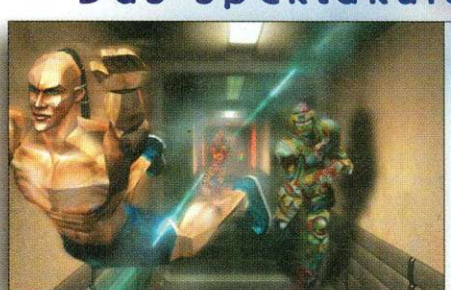
Öffne deine Augen, deinen Glauben, deine Seele ...

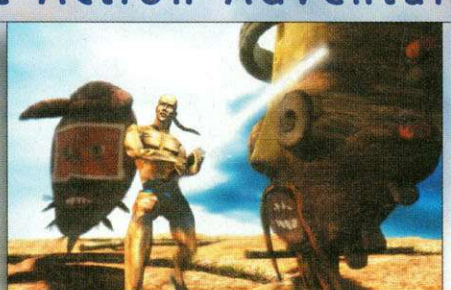


DREAMS

to reality

Das spektakuläre Action-Adventure in Echtzeit-3D







CRYO Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin, F-75018 Paris
http://www.maxupport.de/cryo
deutsche Hotline **Tel. 05241 - 95 35 39**
E-Mail cryosupport@maxupport.de

Für PC CD-ROM
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch
Kingsoft, Tel. 02408 - 9410, Fax 02408 - 941644

Copyright © 1997 CRYO Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

SIERRA schießt scharf

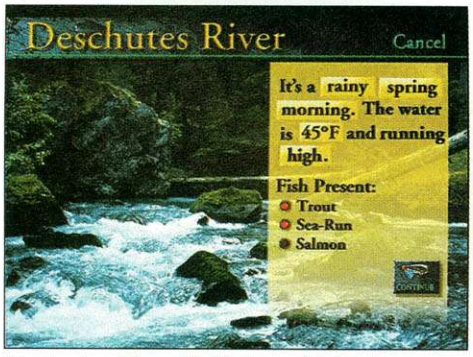
Potztausend! Mit einer stattlichen Anzahl seiner neuesten Perlen im Blasrohr, hat Sierra den Markt von morgen im Visier. Martin Mirbach durfte vorab einen Blick in die Schatztruhe werfen.

Es ist wirklich nicht wenig, was da auf uns zukommt. Mehr als ein Dutzend Titel will Sierra noch in diesem Winter auf den Markt bringen, wobei jeder Geschmack und alle wichtigen Genres bedient werden sollen. Bei so vielen Neuerscheinungen weiß man nie so recht, womit man am besten anfangen soll. Also lassen Sie uns doch einfach Grüppchen bilden, zuerst kommt der Frühsport.

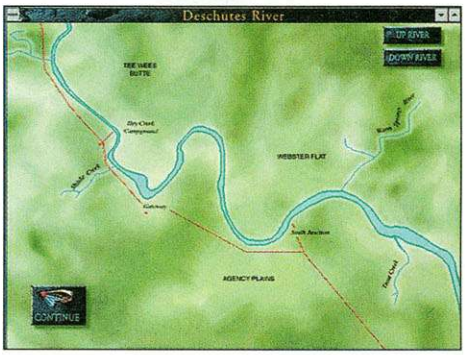
Angel' Dir einen

Los geht's in der bekannten DSF-Reihe mit der Angelsimulation *Trophy Rivers*. In umfangreichen Trainingsvideos wird hier auch der Laie erfahren, ob die fetten Barsche eher auf künstliche Fliegen oder echte Würmer abfahren. Anschließend dürfen die fünf schönsten und fischreichsten Flüsse Nordamerikas besucht und befischt werden. Flußtopographie, vorkommende Fischarten und mögliche Wetterbedingungen wurden ebenso authentisch implementiert, wie die Uferbeschaffenheit und das Naturambiente. Außerdem gibt's verschiedene Turnier- und Multiplayer-Modi sowie eine jetzt schon ansprechende Grafik und zahlreiche Animationen. Da kann man wohl nur noch Petri Heil wünschen!

Passend zur kalten Jahreszeit soll auch dieser, jenseits des großen Teiches in der Front



Zu den jeweiligen Flußinfos gehört neben Tageszeit und Wassertemperatur auch der Wetterbericht



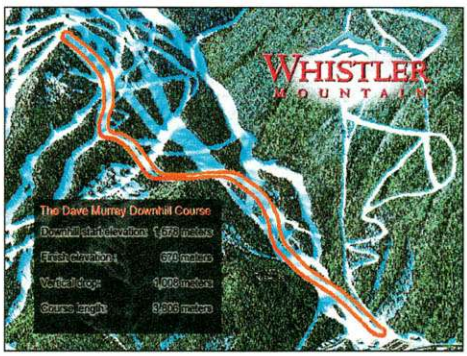
Die realistischen Flußläufe können vorab auf einer Karte studiert werden – so findet sich auch der ideale Angelplatz

Page Sports-Reihe erschienene Titel bei als *DSF Ski* herauskommen. Hier können Sie sich ganz von der Atmosphäre des internationalen Ski-Zirkus' mitreißen lassen und die berühmtesten Austragungsorte der Welt besuchen. Ob in Garmisch, Val d'Isère oder Vail in Colorado – vom Super G über die Kombination bis zur schlichten Abfahrt dürfen Sie sich in verschiedenen Disziplinen beweisen. Meisterschaften und Multiplayer-Modi gibt's natürlich auch, und für Realismus und Rasanz sorgen zum einen die Zusammenarbeit mit den größten Skiausrüstern, zum anderen die Unterstützung verschiedener 3-D Grafikkarten. Ob man sich dank Motion-Capturing und detailgetreuer Pistenführung wirklich wie auf Brettern fühlt, läßt sich leider noch nicht sagen. Aber wir werden ja sehen.

Aller guten Dinge sind drei, auch beim Sport. Oder haben Sie noch nie was von Cross-Training gehört? Nach dem schweißtreibenden Skilauf in kalter Kulisse widmen wir uns nun dem Motorsport. Die Rennsport-Simulation *DSF Off-Road* wird Sie äußerst unbehutsam an ein ganz neues Fahrgefühl heranführen. Nicht nur, daß mit Buggies, Pickups und Allrad-Fahrzeugen ziemlich ungewohnte Vehikel steuern müssen, auch die richtige Technik will erst einmal gelernt sein. Ohne Powerslides, Sprünge und Schleudermanöver läuft hier jedenfalls gar



Abheben ohne anschnallen – Tomba la bomba ist nichts dagegen



Auf der Karte sehen die Pisten eigentlich ganz harmlos aus

nichts. Bis zum Staubkorn auf der Windschutzscheibe (falls vorhanden) soll die Grafik jedes Detail darstellen können, wobei



Und so sieht's im Spiel aus, wenn eins der Vehikel vor lauter Geschwindigkeit den Fahrbahnkontakt verliert



Nicht nur die typischen Bordinstrumente, auch den Streckenverlauf behalten Sie auf Wunsch stets im Bild

die Kollisionsabfrage der schnellen 3-D-Engine auch den kleinsten Rempler registriert. Und mit Hilfe des eingebauten Rennbahn-Editors und des weltweiten Klassements per Internet könnte tatsächlich ein wochenlanger Spielspaß auf uns zukommen.

"Gruftis" am Start

Na, steht Ihnen auch schon der Schweiß auf der Stirn? Genug Sport gehabt für heute? Na ja, so ganz fertig sind wir noch nicht, auch wenn wir erst mal einen kleinen Zeitsprung wagen. Wir befinden uns im Jahre 1967, einem für alle Freunde der Formel 1 historischen Datum. Graham Hill, Damons alter Herr, und sein ewiger Rivale Jackie Stewart bekämpfen sich mit aller Härte. Die Fahrzeuge der Marken Brabham, Lotus und Ferrari rasen über die erregendsten, gefährlichsten und heute längst entschärften Rennstrecken des Planeten. Jetzt sind auch Sie mitten im Geschehen, Sie können sich in einen Renner Ihrer Wahl schwingen und direkt gegen die Legenden der Königsklasse antreten. *Grand Prix Legends* wurde von Papyrus entwickelt, die in diesem Genre bereits mit *NASCAR-Racing* und *IndyCar* beachtliche Erfolge feiern konnten. Eine eigens für dieses Spiel entwickelte Engine soll sogar alles bisher Dagewesene toppen und ultra-realistische Kollisionen und Reaktionen in schnellem 3-D vermitteln. Der Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler im Internet oder Netzwerk gehört dagegen schon zu den Selbstverständlichkeiten.

Von den schnellsten Pisten dieser Erde geht es nun schnurstracks dorthin, wo die Freiheit wohl grenzenlos sein muß. Doch während wir uns räumlich in die Lüfte schwingen, begeben wir uns zeitlich weiter zurück ins Jahr 1945. Der erste Weltkrieg steht kurz vor dem Ende, aber immer noch arbeiten deutsche Ingenieure an revolutionären Flugmaschinen, die ihrem Land noch zum Sieg verhelfen sollen.

Was wäre, wenn...

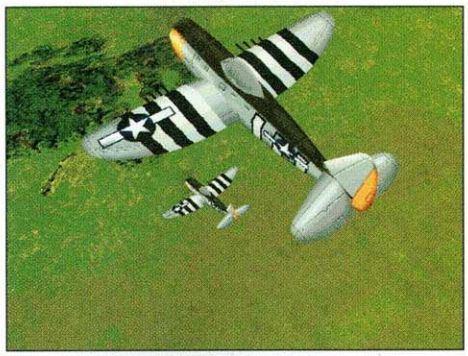
In *X-Fighters* bekommen Sie nun die Chance, mit Hilfe genialer Prototypen den Lauf der Geschichte zu verändern (Die Frage ist: Wer will das schon?). Sie werden geheimnisumwitterte Flugzeuge ebenso fliegen dürfen wie eigens von Ihnen erfundene Maschinen. Mit dem Flugzeug-Editor sind Ihrer Kreativität nahezu keine Grenzen mehr gesetzt. Bei den Mehrspieler-Optionen stehen Kooperationseinsätze ebenso auf dem Programm wie gnadenlose Luftschlachten, all dies sogar in 16-bit. Und während Ihrer Einsätze werden Sie auf die Vorzüge der brandneuen Engine aus *Red Baron 2* vertrauen können.

Wie bitte? Sie mögen also keinen Krieg und haben es lieber friedlich? Gleichzeitig möchten Sie aber auf den kleinen Nervenkitzel doch nicht verzichten? Und Flugis haben Sie sowieso schon immer gern gespielt? Dann dürfte *Sierra Pro Pilot* genau das richtige für Sie sein. In dieser zivilen Flugsimulation gehört der Himmel Ihnen, ohne daß irgendwelche bis an die Zähne bewaffneten Luftkämpfer etwas dagegen hätten. Und auf die vielversprechende *Red Baron* 2-Engine brauchen Sie auch bei diesem Spiel nicht zu verzichten. 30 Lernvideos und volle vier Stunden mit einem virtuellen Fluglehrer werden dafür sorgen, daß Sie schon bald perfekter landen als der Albatros aus *Bernard & Bianca*. Von der außergewöhnlichen Geländewiedergabe bis zum Erwerb des (virtuellen) privaten Flugscheins soll es sich laut Sierra bei Pro Pilot um "*den komplettesten Flugsimulator aller Zeiten*" handeln. In fünf der weltweit populärsten Schulflugzeugen werden Sie zunächst das gesamte Terrain der USA überfliegen können, bevor etwas später auf einer Zusatz-CD auch ganz Westeuropa angeboten werden wird. Alle überflogenen Gegenden wirken dank 3Space-Technologie sehr authentisch und enthalten sämtliche Navigationshilfen und Markierungszeichen. 2500 Flughäfen und 100 Städte finden sich zum Teil fotorealistisch im Spiel wieder, auch die Cockpits sind vom Original nicht zu unterscheiden. Hört sich doch gut an, oder?

Jetzt wird es wirklich Zeit für ein wenig Entspannung. Lehnen Sie sich also zurück, kochen Sie sich eine Kanne Tee und stellen Sie die leckeren Schokokekse parat. Denn weiter geht's mit *Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman*, und wenn man Sierras Beteuerungen glauben darf, wird Sie dieser Titel für etliche Stunden an den Bildschirm fesseln. Schon der Vorgänger zeichnete sich durch eine gute Spielbarkeit und große historische Genauigkeit aus. Mit einer komplett überarbeiteten Grafikumgebung (echtes Vollbild, zwei Zoomlevels) und einer stark verbesserten KI wollen die Entwickler nun noch eine Schüppe draufflegen. Dazu kommen vielfältige Multiplayer-Optionen, zahlreiche vorgegebene



Allein auf weiter Flur – so einfach werden Sie es aber bestenfalls bei gelegentlichen Trainingsfahrten haben



Aus dieser Höhe sieht jede Landschaft friedlich aus, sogar auf dem Höhepunkt des Krieges



Die Cockpitansicht können Sie sogar von Videoeinspielungen begleiten lassen



Gefährlich, gefährlich: Mit den engen Kurven kommt auch "Rolex" Ralle Schumacher nicht immer gut zurecht



Nostalgisch, edel, aber immer übersichtlich: Das Cockpit, anno 1945

Feldzüge und Szenarios und ein brandneuer Editor, mit dem angeblich auch Anfänger in Windeseile ein eigenes Schlachtfeld erzeugen können. Ob sich die eher für den amerikanischen gedachte Thematik auch bei uns so richtig durchsetzen kann, bleibt abzuwarten. Wahrscheinlich bleibt *Civil War Generals 2* wieder ein Spartenprodukt für wirklich interessierte Fans. Na, hoffentlich dürfen die sich diesmal wenigstens wie ihre amerikanischen Pendants über einen



Wir basteln uns einen General... *Bei Civil War Generals 2* braucht man dazu nicht einmal den Nachnamen Frankenstein

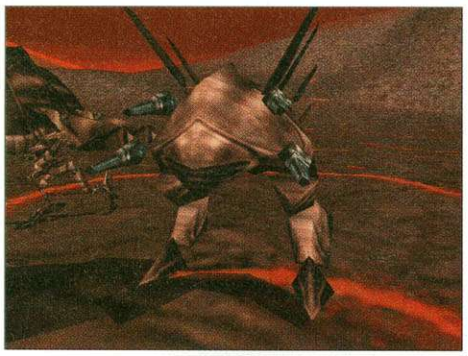
Multimedia-Teil freuen...

Dritte Person Futur

Ebenfalls zur Sache, aber nicht so strategisch, geht's bei *EarthSiege3: Future Wars*. Die von den Entwicklern kommende Beschreibung "virtuelle Apokalypse" macht auch gleich ganz klar, wo bei dieser Action-Simulation der Hammer hängt. 200 Jahre sind seit dem letzten Teil vergangen. Obwohl die Invasionsflotte der Cybriden seinerzeit zerstört werden konnte und die Erdlinge den Kontakt zu den Kolonien wieder hergestellt haben, hat sich die Menschheit untereinander total zerstritten. Zwei Lager gibt es, die Konföderation und die Rebellen, die nur noch marginal und wegen der fortwährenden Bedrohung durch die Cybriden zusammengehalten werden. In *EarthSiege 3* werden Sie sich für eine dieser drei Parteien – Konföderierte, Rebellen, Cybriden – entscheiden können. Jede von ihnen bringt eine andere taktische Herausforderung und ihren eigenen Schwierigkeitsgrad mit sich. Ebenso gibt es jeweils unterschiedliche Missionstypen, Fahrzeuge und Ziele, so daß



Wir basteln uns einen General... *Bei Civil War Generals 2* braucht man dazu nicht einmal den Nachnamen Frankenstein



Oh je, jetzt hat er mich entdeckt! Und friedlich sieht dieser Bursche nun wirklich nicht aus

sich aus der Summe der Einzelaspekte eine Vielzahl möglicher Situationen ergibt. Außerdem an Bord: 40 individuell konfigurierbare Fahrzeugtypen wie Hovercrafts, Panzer und Hercs, unterschiedliche Umgebungen wie Monde, Planeten und Asteroide sowie ein fulminanter 3-D Surround Sound.

Und noch ein Problem hat Sierra für die Zukunft der Menschheit konstruiert. Diesmal sind es friedliche menschliche Siedler, die eigentlich nichts anderes wollen, als in aller Ruhe in ihrer Edison-Kolonie zu leben. Leider gibt es da aber ganze Horden metzelnder Aliens, die sich mit diesen Plänen ganz und gar nicht anfreunden können. Sie haben kurzerhand beschlossen, jeglichem menschlichen Leben ein Ende zu machen und die kleine Kolonie unwiderruflich belagert. Doch da gibt es ja noch Sie, den Superhelden für jeden akuten Notfall. Ihr Auftrag: Befreien Sie die eingeschlossenen Erdlinge und bringen Sie sie an einen sicheren Ort. 25 abwechslungsreiche Level, betrachtet aus einer isometrischen 3-D Perspektive sind bei



Keine Strategie, keine Simulation: Bei Captives ist's die Action, die zählt



Falls jetzt irgendwelche Erinnerungen an Incubation hochkommen: Die beiden Titel haben aber auch gar nichts gemein

Captives zu bewältigen. Das Spielprinzip läßt sich als gute, alte, schnelle, kompromißlose Arcade-Action beschreiben. Natürlich brauchen Sie auch taktisches Geschick, das wichtigste aber ist der schnelle Zeigefinger. Besonders bei den Deathmatches gegen bis zu drei Mitspieler...

Alle Acht-ung!

Schon in die achte Runde geht mittlerweile die *King's Quest*-Saga, diesmal mit dem Untertitel *Maske der Ewigkeit*. Und wieder gibt es einen neuen Helden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des Connor Mac Lyrr (stimmt, hört sich wirklich ziemlich ähnlich an!), der als einziger von den Folgen eines verheerenden Fluchs verschont geblieben ist. Alle anderen Einwohner des Königreichs Daventry sind für immer zu Stein erstarrt. Wirklich für immer? Eine Möglichkeit gibt es noch, den Fluch zu brechen. Sie müssen die sieben Teile der Maske der Ewigkeit finden und diese wieder zu einer Einheit zusammenfügen. Daß diese Teile in sieben verschiedene Königreiche verstreut sind und Ihnen eine äußerst beschwerliche Odyssee bevorsteht, dürfte wohl klar sein. Erdacht



Zwei gegen einen ist unfair! Es sei denn, man gehört zu den zweien...

wurde die Geschichte von Roberta Williams, die ja schon mit zahlreichen anderen Adventures Megaerfolge einfahren konnte. Ein gegenüber den Vorgängern überarbeites Konzept, die realistische, in Echtzeit berechnete 3-D Umgebung und ein benutzerfreundliches Interface sollen überdies für einen schnellen und problemlosen Einstieg sorgen.



Und warum hat mir keiner gesagt, daß Kollege Brodrick auch in King's Quest VIII vorkommt?

S(ay)W(h)AT?

Ebenfalls in Echtzeit, ebenfalls als Strategiespiel, aber ohne aufwendige Ressourcenverwaltung wird derzeit letzte Hand an *Police Quest: SWAT 2* gelegt. Der Nachfolger des erfolgreichen ersten Teils läßt Sie wiederum extreme Ausnahmesituationen



Die Menüführung soll dafür sorgen, daß Sie auch in den verzwicktesten Situation stets den Durchblick behalten

eines Einsatzleiters der amerikanischen Elitetrupee SWAT (Special Weapons and Tactics) erleben. Schauplatz des Spiels ist die Gegend rund um L.A., womit allein schon klar wird, an wie vielen Pulverfässern im Spiel die Lunte bereits brennt. Als Einsatzleiter haben Sie die alleinige Verfügungsgewalt über Ihre Männer, kein schlipstragender Poltiker wird Ihnen in Ihre Pläne hereinreden, aber auch die Verantwortung für eventuelle Fehlschläge liegt ganz allein bei Ihnen. Aber immerhin haben Sie ja das beste Equipment der Welt zur Verfügung, vom Kampfhubschrauber bis zum Panzerwagen. 30 Missionen wird es geben, wiederum dargestellt in einer isometrischen 3-D Perspektive und 120 SWAT-Mitglieder mit eigenem Persönlichkeitsprofil warten auf Ihren Marschbefehl.

Aller guten Dinge sind 13, und beim letzten Spiel dieser Vorstellung wird Sierra auch noch komisch. *Star Warped* präsentiert sich als eine Persiflage auf sämtliche Filme und Spiele rund um das *Star Wars*-Imperium. Wenn Sie Yodl schon immer mal als Baby sehen oder endlich mal einen Ebock versemmeln wollten, liegen Sie hier goldrichtig. Als Crossover konzipiert, nimmt der Genremix mit *Dork Forces* oder *X-Schwing* auch erfolgreiche Computerspiele auf die Schippe. 15 abgedrehte Aktivitäten sollen es insgesamt werden, über die allerdings noch keine endgültigen Details zu erfahren waren. Endgültig und ganz am Ende wäre aber damit diese Übersicht aller in Kürze erscheinenden Sierra Produkte. Sie werden bestimmt gemerkt haben, daß es dieser Liste ein wenig an Vollständigkeit mangelt. Natürlich haben wir weder *Betrayal in Antara* noch *Half Life* oder gar *Red Baron 2* vergessen, allerdings haben wir über diese und einige andere Titel bereits mehrfach ausführlich berichtet und hätten Sie daher bestenfalls mit Wiederholungen langweilen können. Das nächste, was Sie über diese Spiele bei uns lesen werden, sind die ausführlichen Reviews. Es sei denn, die Verschiebungen ziehen sich noch bis weit ins nächste Jahr – dann werden wir Sie natürlich wie gewohnt auf dem laufenden halten.



Ob Klein-Yodl wohl den Zuspruch eines Tamagotchis verlangt?



Daß es hier um ein Beat'em-up geht, liegt scheinbar auf der Hand. Aber wirklich sicher ist man sich dessen bei einem Titel wie *Star Warped* auch nicht

ANZEIGE

RE-ROM SERVICE
Eine neue Idee!?

-Herr Röpke, was haben wir uns unter RE-ROM SERVICE vorzustellen !?
- RE-ROM SERVICE ist eine Idee, die wir vor einiger Zeit hatten, und die wir seitdem erfolgreich anbieten. Wie oft ist es Ihnen schon passiert, daß Sie eine CD-ROM gekauft haben, die Ihnen doch nicht so gefiel, oder ein Spiel, das nachdem Sie damit fertig waren in Ihrem Schrank verstaubt ? Wir bieten unseren Kunden auf alle Cds aus unserem Standard-programm, und das sind mittlerweile einige tausend, die Möglichkeit innerhalb 5 Wochen Ihre bei uns gekaufte CD zu 50% ihres Kaufpreises wieder in Zahlung zu geben. Natürlich nur, wenn sie komplett und unbeschädigt ist.
- Was machen Sie mit den gebrauchten Cds ?
- Wir bieten diese Cds unseren Kunden zu reduzierten Preisen an.
- Das ist ja eine interessante Möglichkeit gerade für kleine Geldbeutel immer wieder günstig an neue Spiele zukommen !
- Natürlich ! Das war ja auch ein Gedanke beim RE-ROM. Überlegen Sie einmal: Angenommen jedes neue Spiel kostet 80,-DM. Sie bezahlen beim ersten Spiel 80,-DM, wenn Sie es dann zurückschicken kostet das nächste 40,-DM weniger.
- Jetzt aber eine gemeine Frage. Sie wissen besser als ich, daß die Preise für Cds ständig fallen. Um bei Ihrem Beispiel zu bleiben, rechnen Sie wirklich einem Kunden 40,-DM für ein zurückgeschicktes Spiel an wenn der Neupreis dann schon bei 30,-DM liegt.
-Aber sicher, denn dann haben wir unsere Kunden schlecht beraten. Der zweite Vorteil des Kunden beim RE-ROM liegt in der Schutzfunktion vor plötzlichen Preissenkungen. Meistens wissen wir Händler schon einige Wochen vorher, daß ein Programm billiger wird Unsere Kunden wissen, daß wir Sie warnen, wenn eine Preissenkung bevorsteht, noch ein wenig mit dem Kauf zu warten.
- Vielen Dank, Herr Röpke! Wir wünschen uns von Ihnen noch viele so gute Ideen zum Nutzen der Kunden.

Informationen und Preisliste GRATIS bei

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

Blade Runner

Ob Nico Winkelhaus ein Replikant ist, weiß er nicht. Zumindest berichtet über den wohl heißersehntesten Titel des Weihnachtsgeschäfts.

Was Systemfeinde propagierten, ist im Jahre 2019 eingetreten: Korruption, überbevölkerung und Umweltverschmutzung führten zu einer Endzeit, in der die Menschen unentwegt um ihr Leben fürchten müssen. Wir befinden uns in Los Angeles. Die amerikanische Weltmetropole hat sich der Zeit angepaßt: Finstere Wolkenkratzer, blutige Bandenkriege und Kriminalität in allen Ecken prägen das Bild der Stadt. Neue Probleme schaffen zudem die Replikanten, eine per Gentechnik erzeugte Lebensform. Äußerlich vom Menschen nicht zu unterscheiden, sind sie ihren Schöpfern überlegen. Gebaut wurden sie zunächst nur für Testzwecke im Weltraum, jetzt aber sehnen sich einige nach Freiheit, brechen aus und schrecken für dieses Ziel auch vor Mord nicht zurück. Um die aufständischen Androiden aufzuhalten, setzt die Polizei eine Sondereinheit ein: die Blade Runner.

Kultig

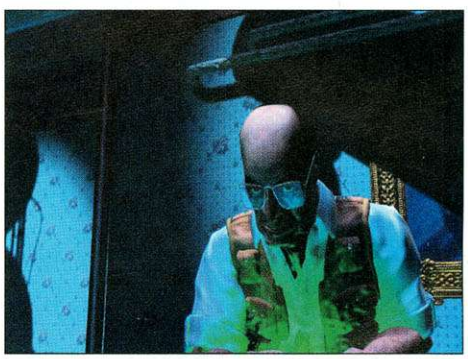
Seit der Erstaufführung vor fünfzehn Jahren gehört Blade Runner zu den größten Kultfilmen aller Zeiten. Hauptdarsteller Harrison Ford überzeugte damals in der Rolle des Titelhelden, der die menschlichen Qualitäten seiner künstlichen Ziele zu schätzen lernt. Im April 1993 kam der "Director's Cut" mit einem neuen Ende in die Kinos. Ende 1997 soll das Spektakel am PC wiederholt werden. Nicht etwa in Form eines interaktiven Films mit Harrison Ford, sondern in einem Action-Adventure, dessen erste Grafiken unglaublich Appetit auf mehr machen.

Alles, was bei Westwood Rang und Namen hat, macht bei diesem Projekt mit. Louis Castle, Vice-President von den Westwood Studios, zeichnet hauptverantwortlich für das Spiel. Beteiligt sind ebenfalls die Grafiker und Designer, die auch schon an *Command & Conquer* oder *Lands of Lore* werkelten. Aaron Powell spielt die Rolle des vom Spieler gesteuerten Ray McCoy. Zu Beginn müssen Sie sich entscheiden, auf welcher Seite Sie stehen möchten: Jäger oder Gejagter? Mensch oder Replikant? Daraus ergeben sich unterschiedliche Handlungsstränge, die ein mehrmaliges Durchspielen rechtfertigen. Dafür sorgt überdies ein Zufallsgenerator, der zu Anfang jedes Spiels unter den dreizehn Hauptpersonen fünf Replikanten bestimmt. Wer also Blade Runner nur einmal durchspielt, verpaßt einiges. Ungeschickt wäre es gewesen, wenn man die Rolle des Deckard alias Harrison Ford übernehmen könnte. Dann wäre der Verlauf der Handlung absehbar. McCoy ähnelt Deckard zwar, ist mit ihm aber nicht identisch.

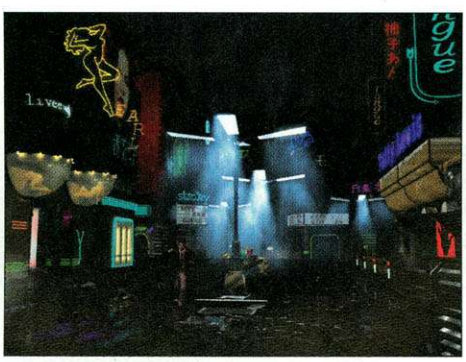
Kritisch

Da Blade Runner zu den bekanntesten Filmen der Computerspieler gehört, erwartet Castle eine besonders kritische Käuferschar. Deshalb ist sein Team um eine größtmögliche Nähe zum Original bemüht. Was gar nicht so leicht ist, denn Skizzen oder Kulissen des Filmes sind kaum mehr vorhanden. Als Hauptvorlage mußte somit der "Director's Cut" auf einer Laserdisc herhalten. Daneben engagierte man Syd Mead und Douglas Trumbull als Berater. Die beiden dürften sich auskennen, schließlich waren sie direkt am Films beteiligt: Mead als Creative Director, Trumbull als Hauptverantwortlicher für die Special Effects.

Daß Westwood Grafikkarten bis zum Letzten ausreizt, ist bekannt. Und so erwartet uns auch in Blade Runner ein Spiel, das technisch auf Höhe der Zeit, wenn nicht sogar seiner Zeit voraus ist. Die ganze Umgebung besteht aus Bitmaps, wodurch sich eine Unterstützung durch 3-D-Karten erübrigt. "Es sieht so als, als seien die Hintergründe



Lourens nach dem Nickerchen



Enschede bei Nacht ist etwas ungefährlicher



Ob McCoy hier einen Replikanten findet?

vorgerendert. Tatsächlich sind sie aber in Echtzeit berechnet", weiß Castle stolz zu erzählen. "Da wir Action mit Adventure-Elementen kombinieren, müssen die Szenen interaktiv sein." Der Spieler müsse herumlaufen und mit Objekten interagieren können. Die meisten Orte bestünden aus zwei bis drei Millionen Polygonen; berechnet würden für jede Szene aber nur rund eine Million, weil einige Elemente logischerweise andere verdeckten. "Wenn jedermann einen P200 daheim stehen hätte, könnten wir eine Kamera einbauen, die der Spielfigur wie in *Tomb Raider* folgt." Da Westwood sich aber auf einen Pentium 90 als Mindestanforderung festgelegt hat, sind die Perspektiven fest vorgegeben.

Wunderbar

Daß sich zusätzlich unzählige Dinge auf dem Monitor bewegen, grenzt fast an ein kleines Programmierwunder. Castle führt das auf neu entwickelte Kompressions-Routinen zurück. Ein weiterer Fortschritt ist die Engine, die für die Animationen der Personen benutzt wurde. Blade Runner verwendet eine Mischung aus Voxel- und Polygongrafiken, um die Charaktere in Echtzeit zu berechnen. Hierdurch sehen die Spielfiguren nicht nur detaillierter aus, sondern auch weicher – eben realistischer. Nicht weniger als 32.000 Polygone kommen für jede Gestalt zum Einsatz. Das sind im übrigen fast viermal so viele wie in Segas Spielhallenhit *Virtua Fighter 3*.



In der Sushi-Bar herrscht ein reger Betrieb



Oh du flaches Land...

Zu einer atmosphärischen Grafik gehört natürlich eine passende Soundkulisse. Warum neue Musik komponieren, wenn man die alte übernehmen kann? So erklingt im Spiel der Soundtrack von Vangelis – allerdings nachgespielt, denn die Original-Aufnahmen durfte Westwood nicht verwenden. Mühe gibt sich Virgin mit der Lokalisierung: Die bekannten Synchronsprecher aus dem Film wurden verpflichtet, der deutsche Sprecher von Tom Cruise verleiht McCoy seine Stimme.

Bei solchen Datenmengen sind die geplanten vier CDs, auf denen das Spiel ausgeliefert werden soll, nicht überraschend. Virgin möchte nichts versprechen, hofft aber, daß Blade Runner Ende November, ader zumindest noch in diesem Jahr erscheinen wird.



Wenn Blade Runner nicht der grafisch beeindruckenste Titel dieses Jahres wird, dann brauch' ich eine neue Brille

Sound Stars

SOUND Link

SV 806 SL
Satte Töne – klein verpackt!
30 Watt PMPO, Lautsrärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil.
Abm.: 130 x 90 x 117 mm
unverb. Preisempfehlung 34,95 DM

SV 815 SL
Maximale Leistung – minimaler Preis!
90 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 220 x 120 x 150 mm
unverb. Preisempfehlung 69,95 DM

SV 845 SL
Klangerlebnis PUR! 240 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, 3D-Funktion, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 285 x 120 x 174 mm
unverb. Preisempfehlung 119,- DM

SV 840 SL
Optimaler Sound in Surround-Qualität, 2-Wege System
160 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass-/Höhenregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 245 x 150 x 250 mm
unverb. Preisempf. 89,95 DM

SV 805 SL
Klein aber oho - nicht nur für den Einsteiger, 30 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 115 x 90 x 120 mm
unverb. Preisempfehlung 29,95 DM

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

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

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

Incoming

Martin Mirbach hat das tiefste England bereist, um Ihnen von einem vielversprechenden Spiel zu berichten. Jetzt will er sich bei der Royal Air Force bewerben...



Auch Nachteinsätze gehören in Incoming zu Ihrem täglichen Brot

Scheinbar gab es sie schon immer. Zuerst als klobige Automaten in halbdunklen Spielhallen. Später und bis heute auf jeder Konsole und allen bisher entwickelten Computersystemen. Die Rede ist von Shoot'em-Ups, jenen Spielen, die schon ganze Gamer-Generationen begeistern konnten. Erinnern Sie sich noch an *Space Invaders*? Oder an *Wing Commander I*? Sehen Sie, dann wissen Sie, wovon ich rede. Obwohl sich das Spielprinzip in all den Jahren bestenfalls um Nuancen geändert hat, bleibt der Zauber ungebrochen. Was zum großen Teil sicher an einer immer leistungsfähigeren Technik liegen mag.

Seit *Sapce Invaders* sind, man mag es kaum glauben, rund 18 Jahre ins Land gegangen. Die Aliens auf unseren Festplatten sehen nicht nur bedrohlicher aus, sie verhalten sich auch viel intelligenter als ihre grob gepixelten Vorfahren aus dem Automaten. Mit *Incoming* wollen die Entwickler bei Rage Software diesen Trend noch einen ganzen Schritt nach vorne treiben. Und es sieht ganz so aus, als könnte es ihnen gelingen.



Sieht ganz so aus, als benötige die MIR mal wieder unsere Hilfe



Hoffentlich haben Sie bei solch grellen Explosionen die Sonnenbrille zur Hand, äh, auf der Nase

Für Kenner und Könner

Als erster von Rage in Eigenregie vertriebener Titel, sind die Erwartungen an Incoming natürlich besonders hoch. Eine Tatsache, der sich die Entwickler solch unterschiedlicher Titel wie *Darklight Conflict* (damals noch für Electronic Arts) oder *Jonah Lomu Rugby* (als Version für PlayStation, PC und Saturn) allerdings durchaus bewußt sind. Wenn Sie dieses Heft in Ihren Händen halten, dauert es immer noch mehrere Monate bis zur voraussichtlichen Veröffentlichung von Incoming im März 1998. Eine lange Entwicklungszeit, die man sich bewußt verordnet hat, um zusammen mit ausgewählten Beta-Testern und einer Schar handverlesener Fachjournalisten in aller Ruhe das Gameplay perfektionieren zu können. Erste Erfolge dieser Prozedur sind jetzt bereits erkennbar.

Schon bei dem auf der ECTS präsentierten Demo war klar zu erkennen, daß Incoming ein Spiel ganz nach dem Geschmack aller Hard-Core Gamer werden könnte. Der schnelle Wechsel zwischen Luft- und Bodeneinsätzen wird rasches Umdenken und hohe Flexibilität erfordern. Auch die Steuerung der unterschiedlichen Fahrzeuge sollte man besser aus dem "Eff-Eff" beherrschen. Denn genau hier haben die Entwickler den Schwierigkeitsgrad inzwischen erhöht. Statt des in London präsentierten Hubschraubers wurde nun der Comanche 3 implementiert, statt des ursprünglichen F/A 18-Kampffliegers erwartet Sie nun ein S/VTOL GR 7 Harrier.

Zwei Gründe waren es, die letztendlich diesen Umbau provozierten. Zum einen



Comanche 3 statt normaler Heli, da freut sich doch das Spielerherz

erwiesen sich die komplexeren Flugmodelle der neuen Vehikel als die größere Herausforderung, zum anderen sind beide Geräte uneingeschränkt für den Nachteinsatz zu gebrauchen. Sie können sich also denken, zu welcher Tageszeit man Sie in einigen der 42 Missionen aus dem Bett holen wird.

Hausgemachte Konkurrenz

Und warum auch nicht? Schließlich sehen Explosionen nachts am eindrucksvollsten aus. Genau da werden Sie sich bei Incoming auf einiges gefaßt machen dürfen. Schließlich sind die atemberaubenden Grafiken des Spiels ein wesentlicher *eye-catcher*. Bis ins Detail ausgeformte, extrem sauber texturierte Landschaften ziehen, entsprechende Hardware immer vorausgesetzt, schon heute ohne zu ruckeln über den Bildschirm. Transparenzen und Effekte wie Nebel und Dämmerung sorgen für die richtige Atmosphäre, während dynamische Lichtquellen das Kampfgetümmel bis in den letzten Winkel ausleuchten – oder eben nicht, ganz wie gerade gewünscht. Auch was den Soundtrack angeht, bleibt im Grunde nur zu hoffen, daß alles bleibt wie es ist. Das ein wenig an die X-Files-Melodie erinnernde Grundthema paßt nämlich hervorragend zur futuristischen Spielumgebung.

Daß Incoming ein echter Hit werden wird, scheint für das Rage-Team bereits ganz sicher zu sein. Jedenfalls strotzen die Herren bei unseren regelmäßigen Nachfragen nur so vor Selbstbewußtsein. Als einzigen ernsthaften Konkurrenten sieht man allerdings die bereits geplante N 64-Version. Hierfür müßte jedoch der gesamte Code der Software modifiziert und auf die Bedürfnisse der Nintendo-Konsole zurechtgeschnitten werden. Sollte sich dabei abzeichnen, daß das Ergebnis in Bezug auf Frame-Rates und Spielbarkeit hinter Nintendos eigenen Produkten zurückbleibt, will man auf eine Veröffentlichung sogar ganz verzichten. Bis dahin sind es eher andere Sorgen, die den Entwicklern ein wenig aufs Gemüt drücken. Denn Teile der Mindestanforderungen und der von Incoming unterstützten Peripherie lesen sich momentan noch wie ein Science Fiction-Roman.



Bloß nicht die Landebahn verfehlen, wär' doch schade um die Bäume



Bei diesen Texturen wird's einem sogar in der Eiswüste warm ums Herz

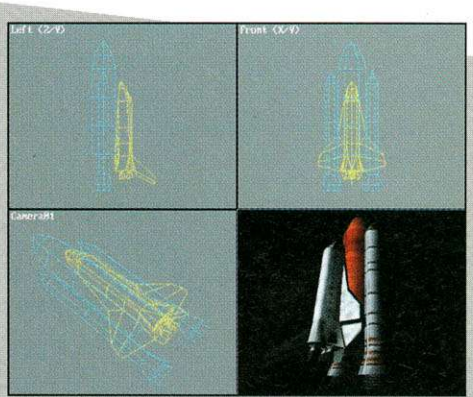
Das Christkind wird's schon richten

"Wir sind uns sehr wohl bewußt, daß Incoming enorme Ansprüche an die Hardware stellt", weiß Rage Marketingleiter Neil Critchlow. "Aber zum einen wollten wir ganz klar einen neuen Standard etablieren, zum anderen rechnen wir fest damit, daß zu Weihnachten einiges an Hardware unter den Weihnachtsbäumen liegen wird." Der Pentium 133 gehört heute ohnehin schon zum Standard, ebenso der 4 MB-Grafikbeschleuniger, den Incoming benötigt. Welche Chipsätze neben 3DFX noch unterstützt werden steht allerdings noch nicht endgültig fest. Voll unterstützt werden außerdem sämtliche Möglichkeiten des Pentium II, Intels AGP-Technologie und der Microsoft Sidewinder Force Feedback.

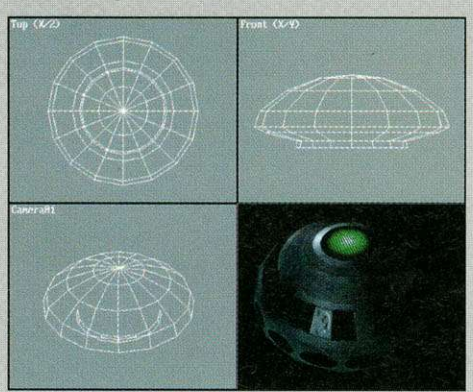
Wer über all dieses Zubehör an und um seinen PC verfügt, wird sich im nächsten Jahr nicht nur bei Incoming glücklich schätzen. Auch viele andere Spiele werden, nach heutigem Verständnis, einen Mordsrechner benötigen. Und noch etwas haben alle diese Spiele gemein: Die Spielkonsole, welche auch immer, brauchen Sie als Performance-Konkurrenten nicht mehr zu fürchten.

Aller guten Dinge...

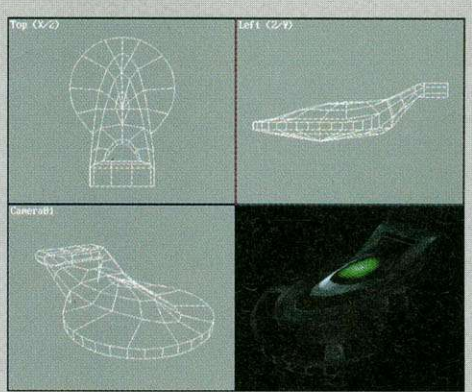
...sind bekanntlich drei. Genau so viele Maschinen aus Incoming wollen wir Ihnen deshalb schon einmal vorstellen. Als Entwurf und auch als fertiges Modell.



Mit einem ähnlichen Shuttle können Sie heute bereist fliegen. Jedenfalls als Astronaut...



So einen Arbeitsroboter haben wir jetzt auch in der Redaktion. Sein Name ist übrigens Klaus



Einfach bombig, dieser Bomber. Und auch ziemlich effizient

Star Wars Rebellion

Martin Mirbach probt den Aufstand.

Es wird kälter im Star Wars-Universum. Gerade haben die Rebellen den ersten Todesstern des Imperiums zerstört, da beginnen die Mächte der Finsternis auch schon, sich neu zu ordnen. Gleichzeitig konnte auch die Allianz der Rebellen in der gesamten Galaxie Verbündete für ihren gerechten Kampf finden. Die Zeichen stehen also auf Sturm, der finale Krieg um die Vorherrschaft über die etwa 200 Planeten des Star Wars-Universums steht unmittelbar bevor. Und mitten zwischen den Kriegsparteien stehen Sie, der Spieler. Sie müssen sich für eine Seite entscheiden und diese in die Schlacht der Schlachten führen. Anders als bei den bisherigen Titeln der Star Wars-Reihe geht es aber in *Star Wars Rebellion* nicht um Action, sondern nur um Strategie. Und zwar in Echtzeit.



Den Ausgang solcher Schlachten können Sie auf Wunsch auch berechnen lassen



Flottenmanöver: Die Stärken der einzelnen Verbände lassen sich hier gut vergleichen



Informationen zu den einzelnen Planeten brauchen Sie natürlich auch

Treffen der Charakterköpfe

Da Star Wars Rebellion, wie auch die meisten anderen Echtzeit-Strategicals, ganz gut ohne eine Story auskommen könnte, orientiert sich das Spiel in erster Linie an den Charakteren. Die Hintergrundgeschichte dient lediglich dazu, den zeitlichen Kontext zu etablieren, nicht zuletzt, um eine sinnvolle Auswahl der Charaktere treffen zu können. Und da Rebellion historisch nach *Jedi Knight* angesiedelt ist, werden Sie neben Darth Vader, Luke Skywalker und den anderen alten Bekannten auch einige Gestalten aus dem jüngsten PC-Spiel der Reihe wiedertreffen. Doch damit nicht genug: Viele der insgesamt 55 Charaktere in Rebellion stammen aus den Dark Horse Comics und aus den Star Wars-Romanen von Timothy Zahn. Das Star Wars-Universum wäre somit also komplett.

Jeder Spieler entscheidet sich also für Allianz oder Imperium, und somit auch für eine bestimmte Auswahl an Charakteren. Anschließend gilt es, vorgegebene taktische Missionen zu meistern. Dabei kann man sowohl mit brachialer Gewalt, als auch mit Intuition, Geschick und Diplomatie vorgehen. "Loyalität ist ein wesentlicher Aspekt in Rebellion", weiß LucasArts Produktmanager



Tom Byron. "Der Weg zum Erfolg führt im Grunde über einen starken Planetenverbund, der sich letztendlich über die gesamte Galaxie erstreckt."

Wirklich gewonnen hat der Spieler in Rebellion allerdings erst nach erfolgreichem Abschluß der finalen Aufgabe: Die führenden Köpfe der Gegenseite (Rebellen: Luke Skywalker, Mon Mothma; Imperium: Darth Vader, Imperator Palpatine) müssen gefangengenommen, das gegnerische Hauptquartier vernichtet werden.

Keine Atempause

Schon jetzt wirkt Star Wars Rebellion sehr durchdacht und konsequent umgesetzt. Durch den Einsatz eigener Agenten (IMP-22, C-3PO) und die Möglichkeit, beim Aufeinandertreffen zweier Geschwader die Kontrolle über das eigene zu übernehmen, soll die Action kontinuierlich sein und jede "down time" vermieden werden. Mit diesem für Echtzeit-Strategicals im Grunde charakteristischen Merkmal arbeitet LucasArts allerdings gegen den momentanen Trend. Der geht nämlich eindeutig in Richtung rundenorientiertes Spiel, wo ja regelmäßige Verschnauf- und Bedenkpausen dringend erwünscht sind. Da Rebellion aber erst in etwa einem Jahr erscheinen wird, ist es sogar für eine erste Prognose noch viel zu früh. Die erfahren Sie später, sobald spielbares Material vorliegt, in unserem ausführlichen Preview.

Malermeister

Anhand dieser Screenshots können Sie sich schon heute ein erstes Bild von der Qualität der Cut-Szenes machen. Da wird bei LucasArts wohl einmal mehr geklotzt statt gekleckert.



Das alte Duell zwischen Gut und Böse steht auch bei Rebellion einmal mehr im Mittelpunkt



Jabba und seine Jungs waren noch nie zimperlich in ihren Umgangsformen



Ob Sie für oder gegen den Imperator kämpfen, bleibt in Rebellion allein Ihnen überlassen

Baldur's Gate

Wenn Interplay ein Rollenspiel verspricht, dann kann man Hoffnung schöpfen. Thomas Richter wagte einen Blick hinter die Kulissen von Baldur's Gate.

Es könnte das beste Rollenspiel des kommenden Jahres werden: Baldur's Gate, basierend auf den Regeln der *AD&D Forgotten Realms*-Welten. Für diese Annahme gibt es einige gute Gründe. Zuerst einmal versprechen die Original-TSR-Lizenzen ausgefeilte AD&D-Regeln, zum anderen präsentiert Bioware seine neuentwickelte CRPG-Engine (The Bioware Infinity Engine), mit der spektakuläre Grafikeffekte erzielt werden können. Auch die phantastische Story trägt ein



Die Grafik erreicht teilweise schon fast Foto-Qualität.

weiteres zu diesem Gedanken bei. Aber was vor allem zählt – Interplay ist der Produzent!

Rückblick

Die Gold Box-Serie in Zusammenarbeit von TSR und SSI war der Klassiker in den 80er Jahren. Mein Favorit war *Pool of Radiance*, das erste RPG, das auf den Forgotten Realms Regeln und Welten basierte. Kein anderes Rollenspiel ermöglichte solche flexiblen Handlungsmöglichkeiten, und auch die mit einem Eigenleben ausgestatteten NPCs trugen ihren Senf zu einem wahren Meilenstein in der Software-Geschichte bei.

Kein Wunder, denn die Hersteller haben ihr ganzes Engagement in die Umsetzung der über die Jahre ausgefeilten AD&D-Regeln gesetzt. In Mode gekommen sind die Spiele, bei denen die Rollenspiel-Elemente in den Hintergrund rücken und Platz für Action-Einlagen machen. Das ist schade, denn die Reize eines 'echten' Rollenspiels gehen dabei verloren. Baldur's Gate scheint bis jetzt wieder eine andere Richtung einzuschlagen. Spieler dürfen einen Charakter erschaffen und dabei einen Elfen, Zwergen, Halbling, Kämpfer oder Magier wählen und sogar mehrere Kombinations-Klassen in einen Topf schmeißen.

Blendende Grafik

Die kanadischen Entwickler von BioWare arbeiten zur Zeit an einer ausgefeilten Grafik-Engine, die den Spieler einfach nur ins Staunen versetzen soll. Sämtliche Designer im Team sind selbst Hardcore-RPGler, also kann man wohl ruhigen Gewissens von 'Leuten vom Fach' sprechen.

Anm. des Cheflüstlings: Bei Hardcore spricht man sehr oft von Leuten vom Fach... aua!



Solche schönen Bilder sollen die Wartezeit bis zum ersten Quartal '98 verkürzen.

Insgesamt soll es 10000 gerenderte Umgebungsgrafiken geben, alle in 16-bit-Farben und mit einer Auflösung von 640x480. Jeder Charakter, jedes Monster und die Kostüme und Waffen wurden zuerst mit einem Bleistift zu Papier gebracht, dann bunt eingefärbt und schließlich im Computer modelliert. Eigens für die Stadt in Baldur's Gate wurde ein ganze Team engagiert, kein Wunder, denn diese soll aus sage und schreibe 256 640x480 großen Bildern bestehen. Dynamische Lichteffekte, Tag- und Nachtwechsel und wetterbedingte Veränderungen wie Regen, Schnee oder Nebel sollen ebenfalls jedes RPG-Herz höher schlagen lassen. Interplay ist von Baldur's Gate schon jetzt so überzeugt, daß man gleich drei Monate nach der Veröffentlichung einen Nachfolger in Planung hat.



Leider sind die Charaktere in der Grafik schwer auszumachen.



Ob die Rendering-Grafiken nicht doch etwas unflexibel sind?

Wing Comman

We create Worlds. – Michael Trier sah den Weltenbauern von Origin über die Schulter und erblickte alles andere als Landwirte...

Chris Roberts ist tot – es lebe Guildo Horn? Nein, ganz so aussichtslos ist die Lage bei Origin auch nach dem Weggang des Stardesigners der Wing Commander-Serie nicht. Ganz im Gegenteil! Ein junges und hungriges Team hat sich daran gemacht, das Roberts'sche Erbe nicht nur würdig zu verwalten, sondern mit neuem Leben zu erfüllen. Dabei knüpfen die "jungen Wilden" bei Origin nicht etwa bei den beiden Vorgängern "Video-Commander" III und IV an, sondern besinnen sich auf die Tugenden, die den ersten beiden Teilen der Serie zum Erfolg verhalfen. Und dies waren Motivation, Motivation und nochmals Motivation!

Nur wer mit Leib und Seele dabei ist, wem es wirklich wichtig ist, nicht nur zu gewinnen,

Klassisches Gameplay mit Supertechnik

sondern möglichst glorreich zu siegen, wer für den perfekten Sieg den Schlaf, die Arbeit und – so grausam es klingt – die Familie vernachlässigt, nur der ist optimal motiviert, den hat das Spiel richtig gepackt. Mit Wing Commander: Prophecy verspricht mal wieder ein Spiel solcher Extraklasse unsere Wunschzettel anzufliegen. Also, einen LKW Bofrost-Food bestellt und joystickschwingend auf in die soziale Verelendung! Nein, so dicke muß es nicht kommen. Wozu gibt es den Jahresurlaub? Wer will schon nach El Arenal, wenn er durch Wurmlöcher hindurch fremde



Wie wohl die Alienfriseusen aussehen ...?



Wer angesichts solcher Pracht ehrfurchtsvoll erstarrt, hat schon verloren

Galaxien erforschen und für die Gerechtigkeit kämpfen darf? Der Rest der Familie vielleicht. Nun ja, Pech gehabt, erst wird die Erde gerettet!

Zuckerbrot und Peitsche

Für solcherart hausgemachten Ärger wird vor allem die neue, dynamische Missionsstruktur sorgen, ein Motivationskünstler reinsten Wassers, von Origin "Dynamic Mission Branching" betitelt. Dieses System ist so ausgelegt, daß Ihre Fähigkeiten als Kampfpilot und Taktiker direkten Einfluß auf die Art und den Fortgang der nächsten Missionen haben. Die alte Struktur der einfachen Verästelung – Game Over auf der einen, maximal zwei vorgefertigte Handlungsstränge auf der anderen Seite – ist dabei ordentlich aufgebohrt worden. Nicht eine simple "schleim'-ich-mich-ein-oder-geb'-ich-ihm-gleich-eins-auf-die-Gurke"-Entscheidung in einem sterilen Videodialog entscheidet über Sein oder Nichtsein, sondern Ihre tatsächliche Leistung im Kampf. Dabei sind neben den obligatorischen, für den Sieg zwingend notwendigen, primären Missionszielen nun auch Sekundär- und Bonusziele zu erreichen.

Das heißt also entweder Perfektionierung der eigenen Flugtechnik und Kampftaktiken, immer unter dem Damoklesschwert familiärer Repressalien, oder den Drops doppelt lutschen, also das Spiel mehrmals spielen, um in den Genuß aller Möglichkeiten und Erfolgserlebnisse zu kommen. Vor allem auf Letztere haben die Designer verstärkten Wert gelegt. Es wird befördert und gelobhudelt, was das Zeug hält – entsprechende Leistungen in der Schlacht vorausgesetzt!

Fragt sich nur: gegen wen eigentlich? Und warum? Wer in der Vergangenheit "Tiere suchen ein Zuhause" oder ähnliche mediale Umsetzungen tierischer Hilferufe immer mit dem unterschwelligen Drang, sich mal ein, zwei Katzen zu Versuchszwecken zu bestellen, angeschaut hat, muß nun umdenken: Der Krieg gegen die kilrathischen Katzenbösewichter ist



Diesem Alien haben wir mächtig Feuer unter seinem organischen Hintern gemacht



Dies ist ein Raumschiff und keine verstrahlte Artichocke

der: Prophecy

in Teil IV mit einem Paukenschlag unwiderruflich zu Ende gegangen. Ironie des Schicksals: Gerade mit jener Sprengung des kilrathischen Heimatplaneten, hat der Held der vorangegangenen Episoden die Horchposten einer bis dahin gänzlich unbekannten Alienrasse aufgeschreckt. Diese schnüren ob der neu entdeckten, unansehnlichen Spezies (müssen wohl direkt bis in den Power-Tower gelinst haben, die Brüder, direkterdings ins Auge des Chef-Spezi Anm. d. Red.....) sofort den Tornister, holen die Flinte vom Haken und ziehen ins Feld – äh, All, – grobe Marschrichtung Erde.

An diesem Punkt ist es höchste Zeit für Sie einzugreifen. Im Zuge der allgemeinen Mobilmachung starten auch Sie durch, um den feindseligen Fremden in die außerirdische Suppe zu spucken. Dabei schlüpfen Sie diesmal nicht in die Haut von Colonel Blair, sondern verkörpern Casey, einen jungen, unerfahrenen Piloten, dem bewußter Raumheld allerdings mit helfender Hand zur Seite steht. Eine erweiterte Wiedersehensfeier mit der alten Mannschaft wird es indes nicht geben, nur Maniac und die koketteste Mützenträgerin in diesem Sonnensystem, Rachel, sind wieder mit von der Partie. Dadurch ergibt sich die Chance, einerseits einen kompletten Neustart der Serie einzuleiten, andererseits mit Blair als Mentor und begleitenden, vertrauten Storyelementen und Running-Gags wie Maniacs trottelig-eigensinnigen Alleingängen, von der legendären Wing Commander-Athmosphäre zu profitieren.

Neubeginn mit alten Tugenden

So ist Prophecy tatsächlich der Auftakt zu einer neuen Trilogie. Einzelheiten der Story werden bei Origin wie Staatsgeheimnisse gehütet, nicht mal den Namen der Alienrasse wollte man uns verraten! Auf einigen inoffiziellen Wing Commander-Pages im Internet (massig Links z.B. auf Demon's Wing Commander-Page unter *http://www.geocities.com/area51/cavern/3539/index.html*) wird heftig spekuliert, aber Definitives weiß noch niemand. Dafür herrscht Klarheit über den Schöpfer der seltsamen Raumschiffe, gegen die Sie in die Schlacht ziehen werden.

Der Name Sid Mead wird auf Anhieb den wenigsten etwas sagen. Mit *Blade Runner* verbindet man aber sofort futuristisch-abgedrehtes Design vom Feinsten. Sid Mead brütete die Designkonzepte für diesen Kultfilm aus, und so sehen die Alien-Vehikel in Prophecy auch aus. Organisch-stromlinienförmige Geschosse mit der aggressiven Ausstrahlung mordsgefährlicher Tiere, geschmeidig und kraftvoll, jederzeit zum Angriff bereit. Inhaltlich findet dieses Design konsequente Umsetzung in der symbiotischen Beziehung zwischen Raumschiff und Pilot, die für die Dauer des Fluges praktisch eins sind, was ein spezielles Licht auf die Flugkünste Ihrer Gegner in spe wirft. In vierzig Missionen treten Sie an, die Erde zu retten. Grundlegende Flugmanöver wie Rollen oder schnelle Ausweichbewegungen sollten Sie im Schlaf beherrschen, sonst werden die Aliens bald auch über Enschede sein, und dann ist Holland in Not!

Intelligentere Wingmen und Netzwerkfreuden

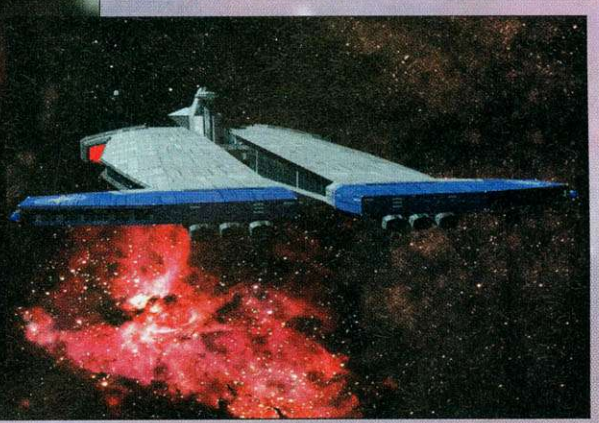
Natürlich werden Sie im Kampf von ihrer Staffel unterstützt, der oftmals beanstandeten künstlichen Intelligenz Ihrer Wingmen hat Origin auf die Sprünge geholfen, außer der von Maniac natürlich – Original bleibt eben Original. Rund um den sympathischen Draufgänger wird übrigens bei Origin gerade ein eigenes Spiel entwickelt, Titel ist *The Manic Missions*. Haben Sie sich endlich durch die ausgefeilte Storyline gekämpft und sind mit Ihrer Leistung zufrieden, können Sie sich erstmals in der Geschichte des Wing Commander-Universums auch mit menschlichen Kontrahenten messen. Im einfach zu bedienenden Multiplayermodus dürfen sich nun auch Wing Commander-Asse die Flagge stehlen oder gemeinsam Jagd machen, auf die ganz bösen Buben. Im Gegensatz zu *X-Wing vs. Tie-Fighter* wird aber in Wing Commander: Prophecy das Solospiel eindeutig im Vordergrund stehen. Erscheinen soll das Spektakel, daß dank neu entwickelter Engine auch ohne spezielle 3-D-Beschleuniger schon auf mittleren Pentium-Rechnern rund laufen soll, noch in diesem Jahr. Also, Weihnachtsbaum hissen und ab dafür!



Die Grafikengine soll noch leistungsfähiger sein als die von Privateer II



Dieser Blick sagt: Durchgefallen!



Die gigantischen Raumkreuzer sind groß wie fliegende Städte

Kick Off 98

Nico Winkelhaus möchte gerne Dino Dini heißen.

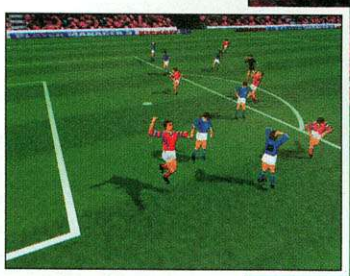
Titel: Kick Off 98 – World Cup Soccer • **Hersteller:** Anco • **Genre:** Sport • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** November 1997
Power-Prognose: Die Chancen stehen gut: Das 98er-Kick Off könnte der beste Teil der Serie werden.

Sie ist einfach nicht totzukriegen: Die Kick Off-Serie lebt, und lebt, und lebt. Seit 1989 kommen regelmäßig neue Versionen heraus. Schon damals war der hektische Spielablauf nicht jedermanns Geschmack. Obwohl Chef-Designer Dino Dini im letzten Jahr Anco verließ, um an Virgins neuem Fußballspiel *4-4-2* zu basteln, existiert die Reihe unter den Fittichen von Maxis weiter. Dieser Hersteller scheint es ähnlich zu sehen wie EA Sports: Jedes Jahr bringt man ein Update als Vollpreisprodukt an den Sportler. Nach Kick Off 97 im letzten Jahr folgt nun sinnigerweise Kick Off 98. Da die Weltmeisterschaft in wenigen Monaten ansteht, prangt der Zusatz "World Cup Soccer" auf der Verpackung.

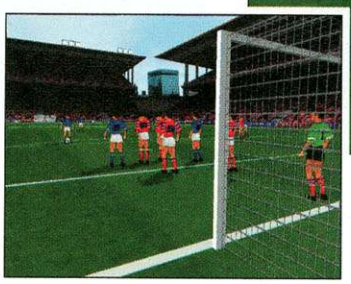
Weltmeisterlich?

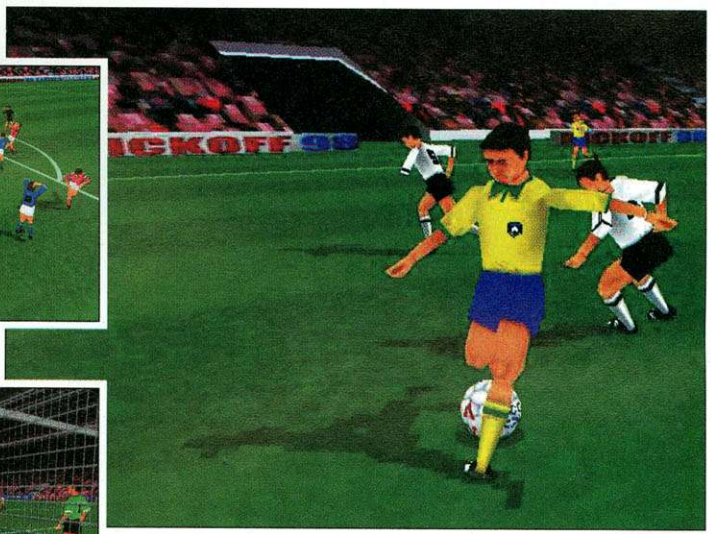
Wer die Weltmeisterschaft spielen will, braucht Mannschaften zur Auswahl. Und die sind mit 64 an der Zahl gebührend vorhanden. Dummerweise stehen im deutschen Aufgebot wegen der fehlenden Lizenz Fußballer mit Phantasienamen. Statt einem Jürgen Klinsmann stürmt dort ein gewisser Herr Klonesmane. Bleibt zu hoffen, daß dem Spiel ein Editor beiliegt.

Viel Neues dürfen Sie nicht erwarten; hier und da wurde geputzt, beschleunigt und verbessert. Die 3-D-Engine beispielsweise soll um rund 30 % flotter sein als im Vorgänger. Jedoch bolzen die Kick Off-Kicker nicht nur flüssiger, sondern auch wirklichkeitsnaher: Anco tapst von Version zu Version in immer realistischere Gefilde. Weg vom ultra-hektischen, hin zum actionlastigen Spiel mit einer Prise Realismus. Nichtsdestoweniger können die turbulenten Triebe in Ihnen gestillt werden. Dazu stellen Sie einfach die Spielgeschwindigkeit auf die maximale Stufe und wechseln vom Simulations- in den Arcade-Modus.



Des einen Freud', des anderen Leid.





▲ **Tanze Samba mit mir: Brasilianische Zaubereinlagen dürfen nicht fehlen**

◀ **Warten die Spieler auf schöneres Wetter, oder soll das eine Mauer sein?**

Weitherzig zeigt Anco sich in puncto Bedienung: Da nicht auf jedem Zockertisch das neueste Gamepad liegt, gibt sich die Steuerung mit zwei bzw. vier Tasten zufrieden. Wer die Möglichkeit hat, kann dem Programm sogar sechs belegbare Tasten aufbrummen. Zwingend erforderlich sind die sechs Knöpfe jedoch nicht, mit zwei oder vier Buttons steuert es sich manierlich, ohne große Einschränkungen in Kauf zu nehmen. So brauchen auch die unzähligen Besitzer des betagten Gravis Gamepads mit seinen vier Knöpfen nicht aufzurüsten. Anco vermeidet also genau den Fehler, den SEGA in seinem *Worldwide Soccer* begangen hat.

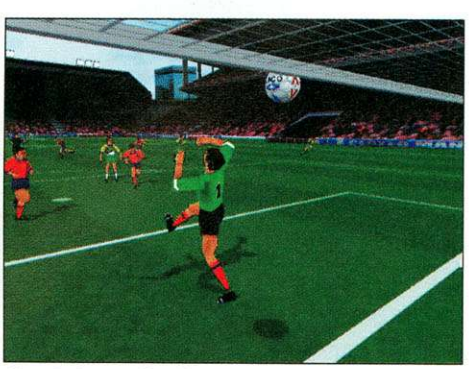
Noch in diesem Monat soll Kick Off 98 – World Cup Soccer die Händlerregale erstürmen. Wer aus dem Duell Anco gegen EA Sports schlußendlich als Sieger vom Platz geht, werden Ihnen die Tests in der nächsten Ausgabe verraten.



Beim Elfmeterschießen wird automatisch herangezoomt



Keine Gefahr für den Torwart, der ging klar drüber



Na, ob der noch reingeht?

MINDSCAPE **panzer general IIID**

So nah sollten Sie ihn nie rankommen lassen!

Mindscape läßt die Panzerbataillone wieder rollen – und das so plastisch wie niemals zuvor. Auf den Schlachtfeldern Europas im II. Weltkrieg geht es ums Überleben der eigenen Truppen. Spielrunde für Spielrunde zeigt Panzer General IIID, daß in diesem Genre noch eine Menge Durchschlagskraft steckt. Strategie-Fans können sich auf heiße Kämpfe einstellen: Luke zu – Rohr frei!



SSI

MINDSCAPE

MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr · Tel.: (02 08) 9 92 41-0 · Fax: (02 08) 9 92 41-29

Puzz 3D

Mit viel Geduld und guten Nerven ausgestattet, puzzelt Nico Winkelhaus sein digitales Notre Dame.

Titel: Puzz 3D • **Hersteller:** Hasbro Interactive • **Genre:** Denk- und Knobelspiel • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** vor Weihnachten • **Power-Prognose:** Dreidimensionale Puzzles, und das auf dem PC? Her damit!

Waren Sie schon mal in unserer lieben Frau von Paris? Ich möchte hier nicht indiskret erscheinen, aber ich denke, daß fast jeder Paris-Besucher schon einmal in ihr drin war. Doch halt! Bevor jetzt auch noch die restlichen 10 Prozent der Leser in unanständige Phantasien versinken, löse ich das Rätsel: "Unsere Liebe Frau von Paris" ist nichts anderes als die Übersetzung von "Notre-Dame de Paris", der berühmten Kathedrale der französischen Hauptstadt.

Anm. des Chefbesuchers: Schweiß abwisch... Ich hatte nämlich schon die Finger auf der "Delete"-Taste.

Puzzle mich!

Anno 1163 errichtet, gilt das Bauwerk als ein Höhepunkt gotischer Architektur. Notre Dame können Sie in Kürze selbst errichten, besser gesagt: zusammenpuzzeln. "Puzzeln am PC? Wie öde", mögen Sie vermutlich denken. Doch Hasbro ist einiges eingefallen, um auch bei Puzzle-Muffel Interesse zu wecken. Da wäre zunächst das alternative Format: Statt in 2-D, müssen Sie die Stücke dreidimensional anordnen, damit eine imposante Kathedrale entsteht und kein zusammengebasteltes Foto. Damit das Ganze nicht zu langatmig wird, werden zu bestimmten Anlässen Videos abgespielt. So betet der von einem Schauspieler gespielte Papst um Gottes Segen, sobald der erste Stein gelegt wird. Haben Sie das Portal mit den richtigen Stücken zusammengesetzt, versorgt Sie ein Video mit passenden Informationen zu diesem Teil der Kathedrale.

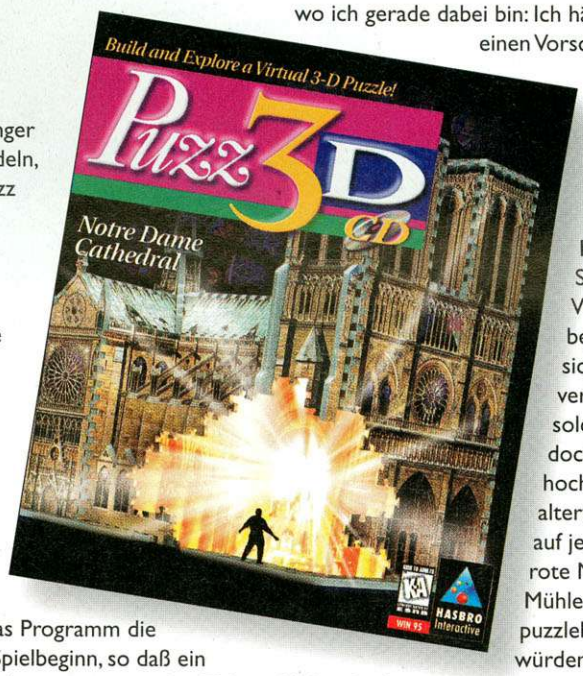
Gepuzzelt wird authentisch: Alle Teile liegen auf einem runden Tisch– je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe mehr oder weniger ordentlich sortiert. Per Drag & Drop verschieben Sie einzelne Stücke und setzen sie zusammen. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste drehen Sie ein Stück um 90 Grad. Mehrere zusammengehörige Teile legen Sie am besten in einen Kasten, den Sie der Übersicht halber beschriften können.

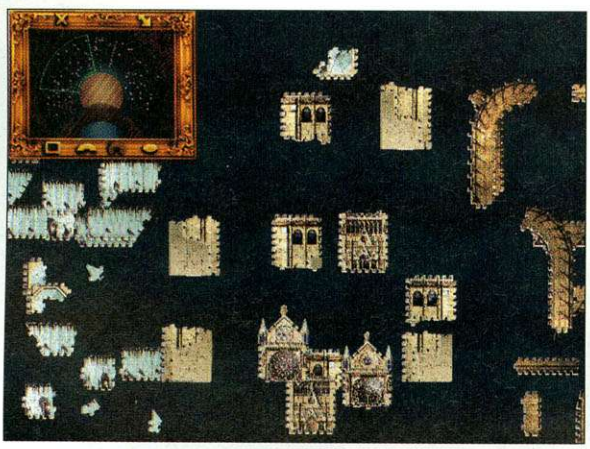
919 Teile

Um Freaks und Anfänger ebenbürtig zu behandeln, spendiert Hasbro Puzz 3D unterschiedliche Spielmodi. Bei aktiviertem Punkt "Schlaue Teile" flutschen zwei Stücke deutlich einfacher ineinander. Den Schwierigkeitsgrad können Sie sehr detailliert verändern. Wie viele Teile dürfen es sein: 188, 266 oder gleich 919? Wenn Sie es wünschen, sortiert das Programm die Puzzleelemente vor Spielbeginn, so daß ein mühsames Zusammenkramen verwandter Teile entfällt.

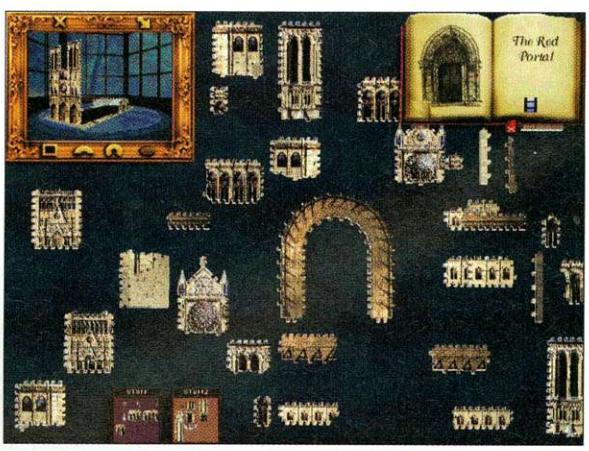
Ist das Gebilde endlich fertig gepuzzelt, erwartet Sie der pädagogisch wertvolle Teil von Puzz 3D. Dann nämlich dürfen Sie einen Rundgang wagen durch das Bauwerk und schauen, wie altehrwürdig es wirklich ist. Unsere Preview-Version lief schon sehr stabil und läßt darauf schließen, daß wir im nächsten Monat mit einem Test rechnen dürfen. Aber wo ich gerade dabei bin: Ich hätte da noch einen Vorschlag an Hasbro für zukünftige 3-D-Puzzle-Projekte. Wie wäre es mit dem Moulin-Rouge zum Selberbasteln? Wenn ich bedenke, wie oft sich *Wet* bereits verkauft hat, muß solch eine Produkt doch erfolgreich hoch drei sein. Und alterwürdig ist sie auf jeden Fall, die rote Mühle. Apropos Mühle: Über eine puzzlebare Mühle würden sich auch Holländer freuen, da bin ich mir sicher, gell Michel?

Anm. des Chefmüllers: In der Tat, der klappert nämlich nicht nur am rauschenden Bach...





Wie man in der Vergrößerung sieht, passen die beiden Teile eindeutig nicht zusammen



Viel Zeit und gute Nerven sollten Sie mitbringen, wenn Sie sich mit Puzz 3D beschäftigen möchten

TFX3 F22 ADF

Für Sie nehmen wir jedes Risiko in Kauf – Markus Brodrick sitzt am Steuerknüppel einer F22.

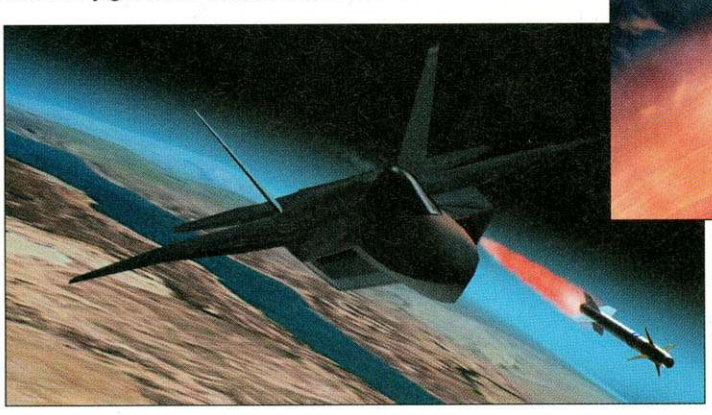
Titel: TFX3 F22 ADF • Hersteller: D.I.D. • Genre: Flugsimulation • Voraussichtlicher Erscheinungstermin: vor Weihnachten
Power-Prognose: Das könnte ein schönes Weihnachtsgeschenk, nicht nur für Hobby-Flieger, werden.

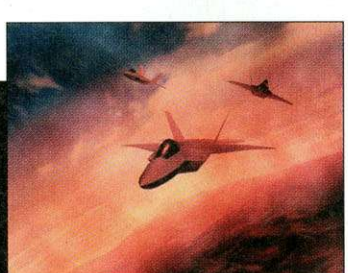
Militärjets gehören zu den faszinierendsten von Menschen gebauten Maschinen. Ob es die unglaublich komplizierte, aber dennoch beherrschbare Technologie dieser Jets, die phantastischen Möglichkeiten, die von ultrastarkem Antrieb und einer Zelle, die zu jedem Flugmanöver bereit ist oder die pure Lust an der Geschwindigkeit, diese Apparate machen einfach Spaß. Leider ist es für Normalsterbliche fast unmöglich, jemals auch nur in einem solchen Flugzeug Platz zu nehmen, geschweige denn, eines dieser Meisterwerke der Ingenieurskunst von eigener Hand zu bewegen.

Wahrscheinlich beruht der sagenhafte Erfolg von PC-Flugsimulatoren auf dieser simplen Tatsache. Die Macher der Truppe von D.I.D., bekanntgeworden mit der im Jahr 1995 erschienenen Simulation EF 2000, haben zwei Jahre lang an einem neuen Projekt gearbeitet, daß alle bisher gesehenen Simulationen in den Schatten stellen soll. Die Zeit arbeitete für die Programmierer. Mit der neuesten Generation von Super-PCs, 3Dfx-Grafikboards und massenhaft preisgünstigem Speicher standen Tür und Tor offen, eine Sim zu programmieren, die gleichermaßen faszinierende Bilder und ein überzeugendes Spielgefühl bringen kann.

Böses Ding

Die F22 ist eines der tödlichsten Kampfflugzeuge, das der menschliche Geist je ersonnen hat. Mit modernster Technologie, zwei mehr als leistungsfähigen und dennoch sparsamen Triebwerken ausgerüstet und durchschlagkräftiger Bewaffnung versehen, ist die F22 nicht nur als Luftüberlegenheitsjäger und schneller Jagdbomber ein absoluter Hammer.





Die Rechenpower moderner PCs und neuester Grafikboards ermöglicht Bilder, die mit Kino und Fernsehen vergleichbar sind

Die komplexe Technologie eines Kampfflugzeuges kann mit Sicherheit nicht auf Anhieb beherrscht werden. Die Programmierer von D.I.D. haben sich alle Mühe gegeben, Anfängern den Einstieg in die Welt der Jets zu erleichtern. Übersichtliche Menüs, eine anständige Anleitung und Trainingsmissionen ermöglichen es, sich langsam mit der neuen Materie anzufreunden und den Supervogel F22 fliegen zu lernen. Sind die Anfangsschwierigkeiten erst einmal überwunden, geht es im Karriere-Modus an die Kriegsschauplätze dieser Welt. Nicht nur die überragende Grafik, die wir in der Preview-Version dieses Programms zu sehen bekamen, auch der realistische Sound trug dazu bei, daß wir eine reviewfähige Programmversion heiß erwarten.

Im Gegensatz zu den Vorgängern der F22 ist ihr neuer Arbeitsplatz nicht nur auf das Cockpit der F22 beschränkt. Sie werden die Möglichkeit haben, den Luftraum aus der Perspektive einer E3 AWAC zu überblicken, wichtige Informationen über das Kampfgeschehen und die Manöver sämtlicher Flugzeuge im Luftraum zu sammeln. Aus dem Platz vor dem Luftraumüberwachungsradar können Sie jederzeit in das Cockpit eines Jets umsteigen und im Dogfight mitmischen oder einen Angriff auf Bodenziele fliegen.

Mehr Spieler, mehr Spaß

Um so nahe an der Realität wie möglich zu sein, wird D.I.D.s neue F22-Sim zahlreiche Netzwerksmöglichkeiten bieten. Ob Modem, LAN oder Internet, nichts wird Sie davon abhalten können, mit einem vertrauten Wingman Sein oder Nichtsein, Erfolg oder Mißerfolg zu teilen. Ob Start, Landung oder Luftbetankung, ob im Einsatz als Luftüberlegenheitsjäger oder im Angriff auf Bodenziele, die neue Engine wird eine unglaubliche Realitätsnähe vermitteln. Mit Unterstützung der brandheißen, neuen 3Dfx-Grafikboards wird dieser Sim die Möglichkeit von realistischen Lichteffekten, Wolkenfeldern und anderen Wetterbedingungen gegeben.



Infos, die sich auf den ersten Blick als verwirrende Vielfalt zeigen, helfen rasch, die Supertechnologie zu beherrschen

Der über 4,5 Mio. m2 große Flugbereich beinhaltet acht Länder und einige der dramatischsten Zonen wie einsame Wüsten, gigantische Bergzüge, weite Täler und beeindruckende Städte. Dieses Game wird Ihnen, auf der echten F22-Technologie basierend, die Ansicht von 60 verschiedenen Flugzeugen bieten. Mit 36 Waffensystemen werden Sie mehr als gerüstet sein, auch dem bösesten Feind die Hölle heiß zu machen. Bis zu drei Wingmen werden Sie unterstützen, auch schwierige Missionen zu einem erfolgreichen Abschluß zu bringen. Sollten Ihre Fähigkeiten eher in der Organisation und Flugleitung liegen als im Cockpit des Jets am Feind, werden Sie im Radarleitstand der E3 AWACS die Kontrolle über sämtliche im Luftraum befindlichen F22 übernehmen können.

Die Preview-Version beeindruckte mit absolut überzeugenden Grafiken und flüssigem Spielverlauf. Bereits in dieser Spielversion wurde ein Super-Feeling geboten. Allerdings werden schwache Rechner über die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit hinaus belastet. Ein 133er Pentium und 16 MB RAM sind die absoluten Mindestvoraussetzungen, um mit diesem Game sauberen Spielspaß zu erleben. Bleiben Sie dabei. Sobald wir eine testfähige Version dieses Games auftreiben können, werden wir Sie über das Endergebnis der Bemühungen im Hause D.I.D. informieren.

Overboard!

Auf hoher See macht Frank Fischer dem finsteren Lé Traffi Chuck den Garaus.

Wenn es nach einem jungen Abenteurer mit dem seltsamen Namen Guybrush Threepwood ginge, würden wir heute noch auf Segelschiffe durch die Weltmeere streifen und friedliche Handelsschiffe kapern. Das Piratenleben scheint, besonders auf die Entwickler von Computerspielen, denen ja sowiso ein hoher Grad von Phantasie nachgesagt wird, ungemein faszinierend zu wirken. Selbst ein Spiele-Guru wie Sid Meier hat mal schnell quasi nebenbei mit *Pirates!* ein echtes Kultspiel vom Stapel gelassen und sich so zur Seefahrerei bekannt. Warum es allerdings in letzter Zeit etwas ruhiger geworden ist, um die Herren mit Augenklappe und Holzbein, weiß wohl niemand so recht zu erklären. Vielleicht wagt man es nicht, gegen Meiers Flaggschiff anzugehen.

Sail ho!

Wie sollte man Pirates! auch grundlegend verbessern, ohne das Spiel nicht zu kopieren? Die einzige Idee dazu, die in Fan-Kreisen kräftig diskutiert wird, wäre ein "Pirates! – Online", bei dem sich Hunderte von Spielern im Internet die Kugeln geben. Ohne an dieser Stelle zuviel verraten zu wollen – ein Softwarehaus denkt bereits über Projekte dieser Art nach, und vielleicht schafft man sogar, die spielende Masse von all den C&C-Clones abzubringen.

Mit Overboard ist vielleicht sogar schon der erste Schritt in diese Richtung getan. Scheinbar sitzt auch im Hause Psygnosis jemand mit Augenklappe, der schon immer mal ein Piratenspiel entwickeln wollte. Sieht man Overboard zum erstenmal, fühlt man sich unvermittelt an das alte, englische Volkslied "Row row row the boat..." erinnert, durch das sich angeblich Piraten aller Nationen gegenseitig zu erkennen geben.



Dieser Flaschengeist will uns an den Kragen.

Und ne Boddel voll Rum!

Das Spiel präsentiert sich im Ganzen weitaus einfacher als Pirates! Man hat sich von der technischen Seite also eher an Konsolenspielen orientiert, als die typischen PC-Spiele als Vorbilder zu konsultieren. Die Steuerkommandos wurden so einfach wie möglich gehalten. Schießen und Segeln stehen im Vordergrund, wobei das Segeln nicht zu wörtlich genommen werden, denn das Schiffchen steuert sich nicht anders, als ein anderes Fahrzeug in einem Spiel dieser Art. Lediglich ein Rückwärtsgang wurde nicht mit eingebaut. Unterwegs begegnet dem Nachwuchs-Pirat so manches Hindernis. So hat man es mit Schiffen, seltsamsten Konstruktionen, Kanonentürmen und riesigen Endgegnern aller Art zu tun.

Bezeichnend für Overboard ist seine nette Grafik. Auch hier hat man sich wieder an den Konsolenspielen orientiert. Mit seinen netten Wasserspiegelungen und den gut gerenderten Endgegnern erinnert Overboard vor allem etwas an den neuen Mario-Titel auf dem Nintendo-64. Voraussetzung für das See-Spektakel ist natürlich eine 3-D-Grafikkarte.

What shall we do...

Damit die Motivation trotz der leichten Steuerung stets erhalten bleibt, hat man allerlei nette Levels erstellt. Von der Karibischen See, über die Arktik, bis hin zum Industriehafen ist alles dabei. Auch das Waffensarsenal kann sich sehen lassen. Acht verschiedene Waffen stehen dem Seemann zur Auswahl. Darüberhinaus gibt es zahlreiche Effekte, wie Nabel, Teleporter, Geheimlevels und vieles mehr.



Die uns vorliegende Version war zwar schon spielbar, mit einem Review warten wir jedoch noch, bis uns die fertige Version vorliegt. Die sollte aber bis zur nächsten Ausgabe endlich fertig sein und mit den gängigsten 3-D-Karten laufen. Na dann – Mast und Schottbruch!



Besonders vor den Häfen wird scharf geschossen



Mann über Bord...die zweidimensionalen Crewmitglieder wirken etwas lächerlich.

Titel: Overboard ● **Hersteller:** Psygnosis ● **Genre:** Action ● **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Anfang November
Power-Prognose: Overboard bietet Spaß für zwischendurch. Mal sehen, was die Konkurrenz so zu bieten hat.

Flying Saucer

Die Außerirdischen stehen mal wieder kurz davor, in die Atmosphäre der Erde einzudringen. Thomas Richter nahm mit ihnen Kontakt auf.

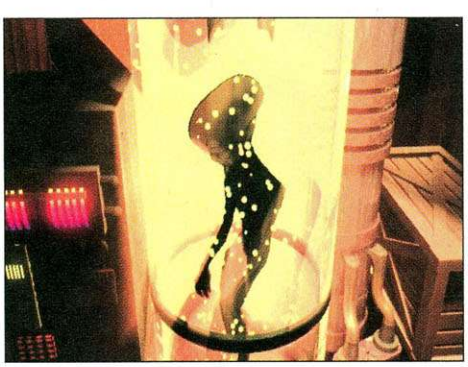
Die ganze Welt spricht von Außerirdischen. Vor allem, seit es die *X-Files* (*Akte X*) im TV gibt und *Indepedence Day* über die Kino-Leinwände flimmerte, ist die Liebe fürs Unerklärliche kaum noch zu bremsen. Aber gerade daran kann man mal wieder sehen, welchen Einfluß Medien auf die Menschen haben und daß das eigene Denken den meisten immer wieder abgenommen wird. Wie dem auch sei, Software 2000 hat scheinbar rechtzeitig erkannt, was Flop und was Trendy ist. In Zusammenarbeit mit Postlinear Entertainment möchte das deutsche Softwarehaus uns jetzt auf seinen ganz eigenen Trip ins Universum einladen. Und wie es aussieht, dürfen Sie schon mal unbesorgt das Geld für das Ticket sparen.



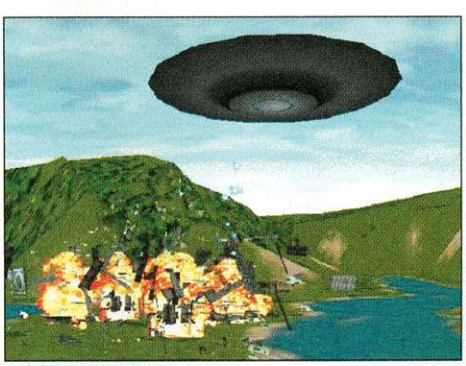
Hier braucht wohl jemand etwas von den Rohstoffen der Erde

E.T. vs. Mensch

Gleich im Intro wird einem klar, mit welch Mühe die Designer zu Werk gegangen sind. Gezeigt wird die Entführung der Freundin des Protagonisten in Zeichentrick-Grafik, und das in einer Qualität, die sich sehen lassen kann. Flying Saucer muß sich in der Hinsicht nicht mal vor LucasArts-Animationen verstecken. Unser Held macht sich dann gleich auf in die Nevada-Wüste zur Area 51, die vielen Roswell-Fanatikern längst bekannt sein dürfte. Dort nämlich führt die ASA-Organisation (Ähnlichkeiten zur NASA wohl rein zufällig) Experimente mit abgestürzten Außerirdischen, den sogenannten Greys, und ihren Flugkörpern durch. Erst später im Spiel wird man immer mehr in die verzwickte Handlung eingebunden und befindet sich nicht mehr nur auf der Suche nach der entführten Freundin. 22 Missionen müssen an Bord des Alpha Saucers (einem instandgesetzten UFO der Greys) durchflogen werden, dabei geht es unter anderem über Orte wie Tikal, Gizeh, Avebury, Tunguska und natürlich über das Bermuda-Dreieck.



Was macht der kleine Wicht da im Licht?



Auch im All ist Frieden wohl ein Fremdwort

Selbstverständlich gibt es mal wieder ordentlich was zu ballern. Nachdem man sich mit der etwas ungewöhnlichen Steuerung des UFOs in der Trainingsmission über Japan angefreundet hat, geht es auch gleich raus mit dem geklauten UFO aus dem Hangar der Area 51. Feindliche Jäger stürzen sich dem Spieler gleich entgegen. Anfänglich erweist sich der relativ schwache Laser zwar noch als effektiv, später aber sollten mit dem UFO-Internen Traktor-Strahl Rohstoffe aus Lagern gebeamt werden, die aus normalen Plasma-Waffen auch zielsuchende Geschosse werden lassen können. Überhaupt bestehen die Aufgaben in Flying Saucer nicht nur aus Kämpfen allein. Hier und dort müssen schon mal Gebäude genau analysiert werden oder in vielen Kontinenten der Welt Daten und hilfreiche Gegenstände zur Erfüllung der Hauptmission eingesammelt werden. Das alles wird schön verpackt sein in einer optimierten 3Dfx-Grafik, die aber auf Wunsch auch auf SVGA umgeschaltet werden kann. Software 2000 scheint ein ganz heißes Eisen im Feuer zu haben, warten wir mal ab, was bald wirklich von oben herabkommt.

Titel: Flying Saucer • **Hersteller:** Postlinear/Software 2000 • **Genre:** Action • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Ende November
Power-Prognose: Ausgefallene Action mit zahlreichen schön animierten Zwischensequenzen. Ob's ein Überflieger wird, bleibt abzuwarten.

Queen: The Eye

Nico Winkelhaus reist in ein post-apokalyptisches Zeitalter und lauscht zur Musik von Queen, während er die Menschheit rettet.

Titel: Queen: The Eye • **Hersteller:** Destination Design / Electronic Arts • **Genre:** Action-Adventure • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** vor Weihnachten
Power-Prognose: Grafisch schickes Action-Adventure mit Potential zum (zumindest musikalischen) Hit.

Die Musikszene wirft nicht gerade mit CD-ROMs ihrer Künstler um sich. Vergeblich versuchten Die Fantastischen Vier, mit ihrer interaktiven Scheibe *Viertuell* den Multimedia-Markt zu erobern. Mit mehr Erfolg gesegnet war Peter Gabriel, der als erster Musiker überhaupt eine CD-ROM auf den Markt brachte. *Explora* war aber mehr eine interaktive, musikalische Entdeckungsreise denn ein Spiel.

Die Zeiten ändern sich: Angesagt sind jetzt richtige Games von Bands. Während Klaus sich eine Scheibe über Wolfgang Petry oder Die Flippers wünscht, hätte ich nichts gegen Pink Floyd am PC einzuwenden. Von diesen Künstlern ist aber noch nichts Offizielles geplant. Definitiv erscheinen sollen in diesem Jahr aber zwei Titel: das offizielle Spiel der Spice Girls sowie Queen: The Eye. Wie spicy das Girlie-Game wird, und was man mit wem dort so alles treibt, wissen wir nicht. Zu Queen: The Eye haben wir aber einige Informationen und sogar eine spielbare Version aufgeschnappt.

Wo ist die Band?

Queen-Fans, die bei Ankündigung dieses Spiels Freudentränen geweint haben, dürfen das Taschentuch wieder herausholen, um die jetzt folgenden echten Tränen wegzuwischen: The Eye hat nämlich relativ wenig mit der Gruppe zu tun. An der Gestaltung war die Band (oder zumindest ihr übriggebliebener Teil) nicht beteiligt. Das Entwicklerteam Destination Design habe sich lediglich von der Musik inspirieren lassen, läßt Electronic Arts verlauten.

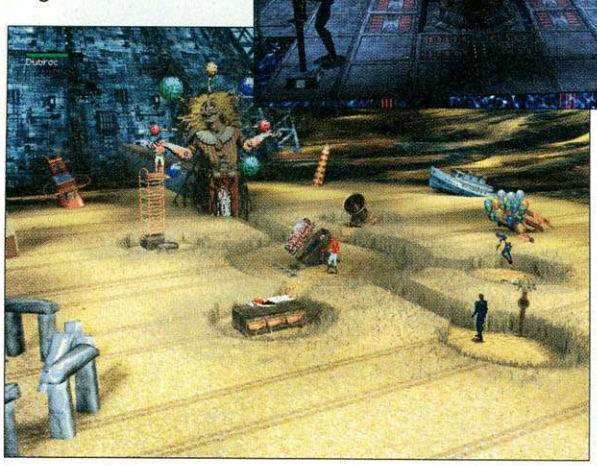


Jogging? Dumm gelaufen!

Das übliche "Endzeitstimmung – Aussicht hoffnungslos – letzte Hoffnung: der Spieler"-Gefasel ist auch hier Grundlage der Story: Nach der Apokalypse regiert "The Eye" die verkommene Welt, die in einer schweren Wirtschaftskrise steckt. Der von Ihnen gesteuerte Dubroc muß in fünf großen Gebieten Gegner besiegen, Hindernissen ausweichen und Rätsel knacken.



Gleich hält einer 'ne Büttenrede



Na, wer spielt denn heute hier? Heino?? Bloß weg!

Als ob das noch nicht genug wäre, verfolgt ihn während der ganzen Zeit eine Kreatur namens "Tod auf zwei Beinen".

Anm. des Chefskeletts: Tod auf zwei Beinen? Das kann ja eigentlich nur Thomas Richter sein!

Face-Capturing

Queen: The Eye ist grafisch auf Höhe der Zeit. Die fünf Welten (Arena, Arbeit, Theater, Unbekannte Zone und Letzte Domäne) wurden jeweils vorgerendert; beweglich sind die Kameraperspektiven also nicht. Der Nachteil dabei: vereinzelt fehlende Übersicht. Der Vorteil: hochauflösende, schicke Grafiken.



Verdammt, wo ist denn hier die nächste Toilette?



My baby, baby balla-balla

Anm. des Chefmittagessers: Meine 5-Minuten-Terrine ist heute auch ziemlich hochauflösend...igitt!

Mitunter sehen die In-Game-Grafiken dadurch noch schöner aus als die Zwischensequenzen. Per Motion-Capturing des Gesichts wurden die rund 40 Charaktere lebensnah animiert. Dadurch wirken die Gesichtszüge nicht so künstlich wie bei den meisten anderen Spielen mit 3-D-Menschen (z. B. *Atlantis*). Statt dessen kommen Emotionen viel besser herüber. Untermalt wird das Ganze durch eineinhalb Stunden Queen-Musik, die sich in Form von Audio-Tracks auf den fünf CDs befindet.

Titel: Pax Imperia: Eminent Domain • **Hersteller:** THQ / Heliotrope Studios • **Genre:** Strategie •
Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Dezember 1997
Power-Prognose: Komplexes Gameplay mit guter Grafik, aber noch lange nicht komplett

PAX IMPERIA

Martin Mirbach wünscht sich eine friedliche Alleinherrschaft.

Vier Jahre ist es nun schon her, daß *Pax Imperia* anno 1993 als bestes Strategiespiel für den Mac Furore machte. Vier Jahre, in denen das Genre der Echtzeit-Strategiespiele bei den Spielern immer beliebter wurde, so daß es in Deutschland mittlerweile den ersten Platz in der Gunst des Publikums einnimmt. Vier Jahre aber auch, in denen mit viel Muße an der Fortsetzung des achtbaren Erstlings gearbeitet wurde. Zeitgleich für PC und Mac sollte *Pax Imperia: Eminent Domain* eigentlich im Sommer dieses Jahres erscheinen, aber an Verspätung ist unsere Branche ja gewohnt wie keine zweite. Jetzt endlich haben wir zumindest eine spielbare Preview-Version auf den Tisch des Hauses (oder besser: des Towers) bekommen, um Ihnen einen ersten Eindruck schildern zu können.

Wie ein junger Gott

Als "Universal Control Simulator" bezeichnen die Entwickler ihr eigenes Produkt, wobei es genau darum im Grunde bei allen Weltraum-Strategicals geht: Eroberung und Kontrolle eines möglichst großen Stückchens vom intergalaktischen Kuchen. Gleich mehrere hundert Planeten stehen Ihrem Expansionsdrang in Pax Imperia II zur Verfügung. Sie alle zu managen wird bestimmt keine leichte Aufgabe sein, denn was da auf Sie zukommt, ist viel mehr als nur Spionage, Handelskrieg und Feindkontakt. Die Hauptaufgabe des Spiels wird darin liegen, fremde Welten zu erkunden und neue Kolonien aufzubauen, in denen Sie wirtschaften, forschen und eine funktionierende Politik etablieren müssen. Zur Sache geht's mitunter aber trotzdem, wobei Sie nicht nur die Plazierung und Steuerung Ihrer Armada kontrollieren können, sondern auch deren Entwicklung und Design.

Denn Feinde gibt es genug in Pax Imperia II. Bis zu 16 Gegenspieler, menschliche oder vom Computer gesteuerte, warten nur darauf, Ihr schönes, neues Imperium an sich zu reißen. Zum Glück stehen Ihnen bei Ihren Gegenstrategien alle Optionen offen. Sie können Allianzen schmieden und Bündnisse eingehen, Sie können die System Ihrer Feinde unterwandern und von innen her aushöhlen. Damit Ihnen diese verdeckten Operation auch gelingen mögen, können Sie sogar Ihre eigenen Geschöpfe entwerfen. Neben den vorgefertigten Spezies dürfen neue Alienrassen aus zahlreichen Bausteinen zusammengefügt werden. Und wir regen uns über Tomaten auf, die dank Gentechnologie nicht mehr ganz so schnell zusammenschrumpeln...

Anm. der Chefschrumplers: Zu schade, daß das nur bei Tomaten klappt, was, Martin?

Mit leichter Hand

Insgesamt scheint Pax Imperia: Eminent Domain ein sehr komplexes, aber dennoch intuitiv zu steuerndes Strategical zu werden. Der erste Eindruck läßt Gutes erwarten, auch wenn unsere Preview-Version nur sehr eingeschränkt spielbar war. Das Anfangs-Universum bestand aus lediglich fünf Planeten, von den später einmal 300 zu erforschenden Technologien stand nur eine kleine Auswahl zur Verfügung, und auch mit dem Sound haperte es noch an vielen Ecken und Enden. Dafür ist's aber auch nur Preview, und falls die Entwickler sich Zeit lassen dürfen (Vorsicht, das Weihnachtsgeschäft steht vor der Tür!), könnte dieses Spiel ein echter Renner werden. Die edle Optik steht bereits, aber gerade die Details in einem so komplexen Gameplay wollen in aller Ruhe getestet und entbugt (na, ist das ein Wort?) werden. Dafür warten wir auch gern ein wenig länger.



Von so einem Genlabor können unsere Biochemiker nur träumen



Ihr neuer Wirtschaftsberater scheint sein Mundwerk ganz schön aufzureißen



Obwohl Ihre Fabriken sehr effizient arbeiten, entweicht dem Schlot nicht eine einzige Rauchwolke

Titel: Sabre Ace: Konflikt über Korea ● **Hersteller:** Virgin Interactive ● **Genre:** Flugsimulation ● **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** November 1997
Power-Prognose: Realismus wird groß geschrieben, und das ist schon mal ein Pluspunkt.

Sabre Ace: Konflikt über Korea

Unser Oldtimerfan Markus Brodrick zwängt sich in die Cockpits der besten Kampfflugzeuge der 50er Jahre

Dank neuer Rechnertechnologie, superschnellen Grafikkarten und allerlei technischer Finessen ist es heutzutage möglich, Flugsimulatoren zu programmieren, die trotz einer realistischen, aufwendigen Grafik nicht zu dem Bereich "Diashows" zählen. Nachdem sich alle Welt auf die Neuerungen der Technik stürzte, Simulationen von neuen, superheißen Jets wie Pilze aus dem Boden schossen, setzten die Programmierer von Virgin Interactive auf altbewährte Technik. Nein, nicht weiterblättern! Natürlich bezieht sich die altbewährte Technik nicht auf die Programmierung des Flugsimulators, sondern auf die Kriegsschauplätze und Flugzeuge.

Reise in die Vergangenheit

Ein heute noch oft beredetes Thema ist der Koreakrieg. Diese Krise in den Jahren 1950 bis 1953 zog nicht nur die geballte Aufmerksamkeit der Weltöffentlichkeit auf sich, die erste High-Tech-Auseinandersetzung seit dem 2. Weltkrieg ließ auch die damals neuesten Entwicklungen aus der Waffentechnik, der Avionik und dem Flugzeugbau in die Kampfhandlungen einfließen. In den Luftkämpfen der 50er Jahre prallten zwei völlig unterschiedliche Technologien aufeinander. Auch die Luftwaffen der Supermächte setzten vor fast 50 Jahren noch Flugzeuge mit Kolbenmotoren und Propellern ein, obwohl die fortschreitende Entwicklung der Strahltriebwerke bereits schallschnelle Maschinen möglich machte.

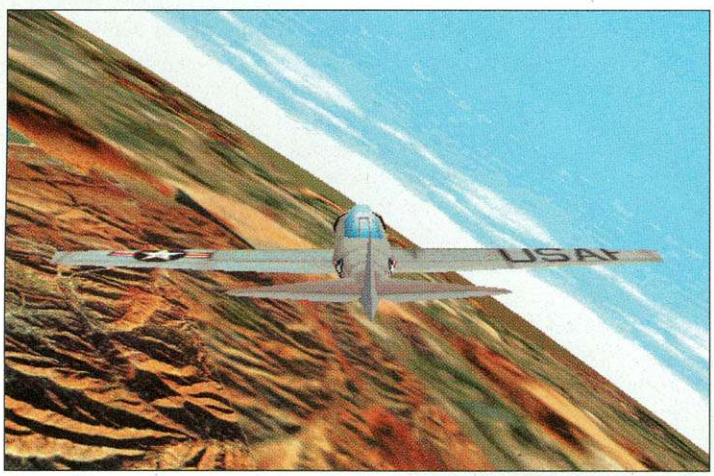
Aus heutiger Sicht, mit dem nötigen Abstand betrachtet, ergibt sich ein höchst interessantes Szenario. Völlig unterschiedliche Waffengattungen spielen in ungleichen Kämpfen ihre Vor- und Nachteile gegeneinander aus. Luftkämpfe im Jahr 1950 hatten noch nicht den vollcomputerisierten First Look-First Shoot-First Kill-Touch, den wir aus den Bildern der 90er Jahre gewohnt sind. Mit den Fluggeräten der vergangenen Zeit wurden keine Mach 2-Blitzangriffe gestartet, Feindberührung hieß automatisch Dogfight, den Gegner auskurven, mit der ungelenkten Rakete abschießen oder mit den Bordkanonen verhängnisvolle Treffer zu erzielen – oder einzustecken. Mit dieser Ära nahmen die Kampfflieger langsam, aber sicher Abschied von den Kämpfen Mann gegen Mann, der Luftkrieg erlangte eine neue, perverse Dimension, in der das Motto der Schlacht "Die bessere Maschine möge gewinnen" heißt.



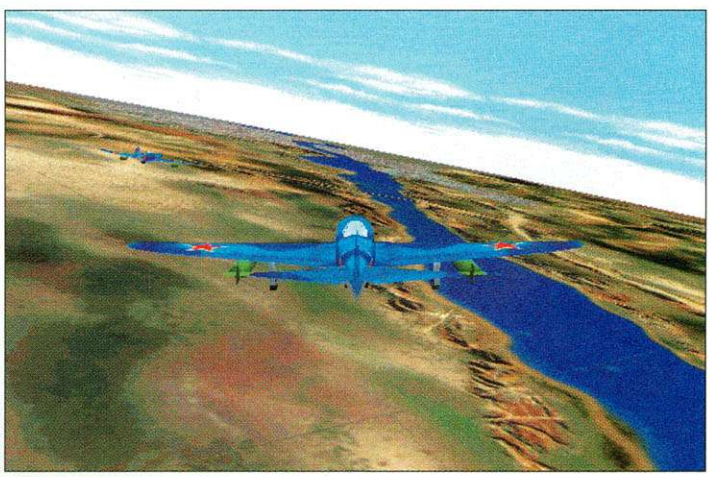
Schallschnell – aber irgendwie doch an fliegende Kisten erinnernd. Willkommen bei den technischen Errungenschaften der 50er Jahre

Good old Times

Sabre Ace: Konflikt über Korea wurde von der noch verhältnismäßig jungen, aber dynamischen Software-Firma Eagle



Sonne, blauer Himmel und ein Rolls-Royce Merlin im Bug – alles, was der Oldtimer-Fan sich wünscht

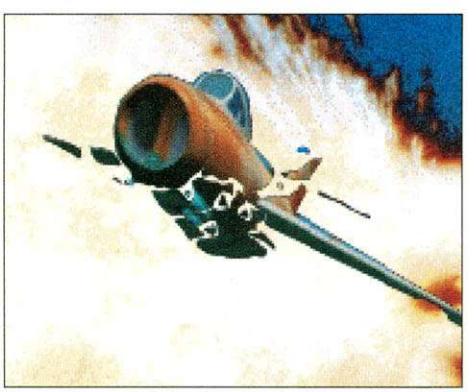


Alleine im Luftraum? Sie sollten sich nicht auf Ihr gutes Gefühl verlassen, sondern Sechs Uhr beobachten!

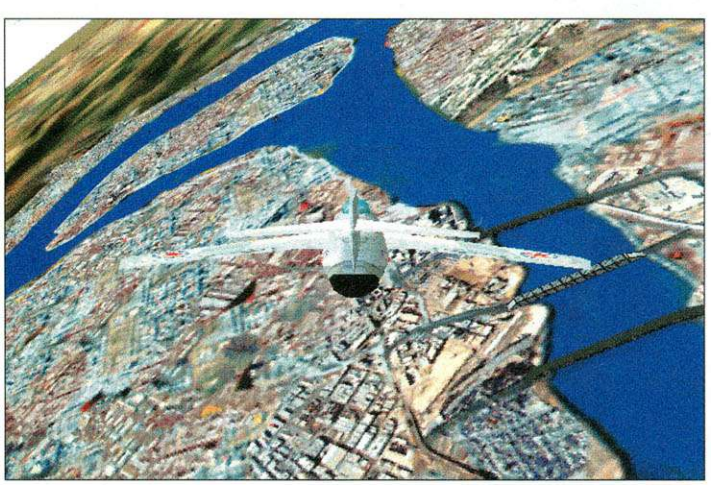


Under a bood red sky – von U2 entliehen, aber die beste Beschreibung dieses eindrucksvollen Bildes

Interactive entwickelt. Fast alle Teamer von Eagle haben Erfahrung in der Entwicklung von High-End-Flugsimulatioren, einer der Programmierer war an der Entwicklung des Simulators für die Stealth-Bomber für die amerikanische Luftwaffe beteiligt. Die Grafiken der Preview-Version von Sabre Ace: Konflikt über Korea machen einen dementsprechend realistischen Eindruck. Nicht nur die atemberaubend echt ausgefallene Nachbildung der koreanischen

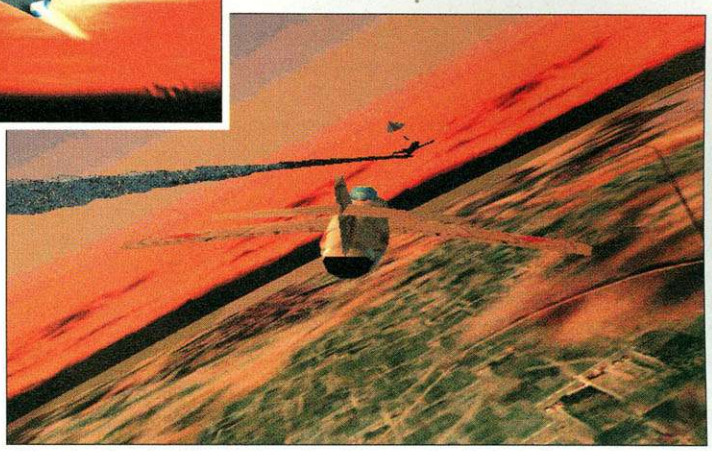


Ein wehmütiger Anblick – das alte, wunderschöne Kampfflugzeug montiert in einer gewaltigen Detonation ab



Alte Flieger in einer modernen Flugsimulation – was für eine wunderschöne Kombination

Original-Szenarien, auch die aufwendigen 3-D-Modelle von 25 historischen Flugzeugtypen wissen zu gefallen. Dank modernster Engine in Kombination mit leistungsfähigen Rechnerplattformen werden wir in der fertiggestellten Version dieses Programms atemberaubende Transparenzeffekte, eine realistische Wolkendecke und jede Menge liebevoll gestaltete Details bewundern können.



Sabre Ace ist eine Simulation, die nicht nur durch Technik, sondern auch durch Artwork Spaß macht

Anm. des Chefträumers: Wenn ich so rausschaue, wäre mir statt einer realistischen Wolkendecke eine reale Kuscheldecke lieber...

(Anm. des Layouters: Wir sagen ja nichts, wenn Du in der Redaktion einpennst, aber dann auch noch mit Decke? Das geht wirklich zu weit!)

Falls Sie in der letzten Zeit in eine hochmoderne Grafikkarte mit 3-D-Beschleuniger investiert haben, kommen Sie in den Genuß von Features wie Anti-Aliasing, Alpha Blending und Bi-Linear-Filtering. Hört sich gut an, oder? Mit diesem Fachchinesisch wird ausgedrückt, daß die Grafikkarte durch besonderen Programmcode höchstpersönlich für einen guten Teil der Rechenarbeit an den Bildern übernimmt. Durch diese Programmiertechnik werden die Grafiken auf entsprechend ausgestatteten Rechnern besonders glatt laufen, detailgetreu erscheinen und realistischer wirken. In der marktreifen Version von Sabre Ace: Konflikt über Korea werden auch die Besitzer eines Microsoft Sidewinder Force-Feedback-Joysticks auf ihre Kosten kommen. Ob Ihre F82 Twin Mustang gerade durch die Salve eines feindlichen Bordschützen geschüttelt wird oder ob Sie die Mühle einfach überzogen haben, mit diesem technischen Gimmick werden Sie sogar im Steuerknüppel ein besonders realistisches Feeling haben.

Hardware satt = Spaß satt

Auch die neue Simulation von Virgin Interactive wird sich nicht mehr mit den Rechnern von gestern als Plattform zufrieden geben. Frei nach dem Motto "Gut' Pudding war schon immer etwas teurer" verlangt dieses Game nach einem P-133 samt 16 MB RAM als Mindestvoraussetzung. Ein 3Dfx-Grafikboard wird zwar nicht zwingend notwendige Voraussetzung sein, um dieses Game spielen zu können, wird aber das Erlebnis am Monitor nicht unerheblich steigern. Der Lohn des Preises der Investition in moderne Hardware ist nicht ohne, mit einem Spielablauf und Grafiken, die vor Jahresfrist noch als unmöglich gegolten hätten, wird belohnt. Natürlich werden Sie auch in dieser neuen Simulation den Luftraum nicht alleine bevölkern müssen. Damit auch am Himmel über Korea die richtige Spielfreude aufkommt, haben die Entwickler von Eagle Interactive genügend Verbindungsmöglichkeiten in den Programmcode implementiert.

Ob serielle Verbindung, Modem oder LAN, Sabre Ace: Konflikt über Korea ermöglicht es Ihnen, sich gemeinsam mit einem Feind dem Gegner zu stellen. Falls Ihnen nicht an einer friedlichen Spielrunde gelegen ist, bietet dieses Game eine zusätzliche Option. Sie können wählen, ob Sie in den Reihen der amerikanischen oder koreanischen Luftwaffe kämpfen. Durch dieses Feature werden mehr als spannende Head-to-Head-Fights ermöglicht. Derartige Zukunftsvisionen lassen uns nur wünschen, daß dieser Titel sobald wie eben möglich auf dem deutschen Markt erscheint und hält, was die Preview versprochen hat. Sobald diese vielversprechende Sim in einer review-fähigen Version vorliegt, werden wir uns melden. Für Sie wünschen wir bis dahin: "Möge der Bessere gewinnen!"

NBA 98

Mit 1,92 m ist Nico Winkelhaus zwar fast doppelt so groß wie sein Chefredakteur, für einen Basketballprofi aber nach wie vor zu klein.

Okay, das war zuviel. Klein-Kläuschen ist schon gebeutelt genug. Ständig wird er von allen Seiten beschossen, verunglimpft, verleumdet. Auch von mir; und das, obwohl ich noch keine drei Monate drin bin. (har, har). Ich glaube, es ist an der Reihe, was Positives zu sagen: Klaus, Du bist der Größte! Wie war das doch gleich mit der Gehaltserhöhung? Wie? Das sind Interna? Okay... Erst den Text fertigschreiben? Wie Du meinst... Gut, dann gebe ich klein bei und beschreibe lieber EAs jüngsten Sproß der Basketball-Serie.

Dolle Dunks

EA Sports zeigt sich konsequent: Auch in diesem Jahr erfährt jeder Titel der Sportreihe eine Generalüberholung. Während *NHL 98* so verbessert wurde, daß ein Upgrade uneingeschränkt empfehlenswert ist, vermißt der NBA-Fan die großen Neuerungen. In unserer spielbaren Preview-Version ist noch nichts Weltbewegendes enthalten. Da aber Kleinvieh bekanntlich auch Mist macht, wollen wir Ihnen die geplanten neuen Features nicht vorenthalten. So verfügt Version 98 erstmalig über einen ein kleinen Manager-Modus. Dort transferieren Sie Spieler, kümmern sich um Verletzte und handeln Gehälter aus. Um Wartezeiten zu überbrücken, plazierten die Programmierer das NBA-Quiz in die Ladepausen. Im Spiel angekommen, klönt – wie bei FIFA und NHL – ein Kommentator. Seine Äußerungen klingen momentan aber noch etwas abgehackt und gestelzt, mitunter auch unpassend. Des weiteren sorgt ein vierter Schwierigkeitsgrad für feinere Abstimmungen ans eigene Können. Diese kleinen Verbesserungen verpackt EA Sports erwartungsgemäß in eine luxuriöse Grafikpracht: Neben den neugestalteten Menüs möchte vor allem der 3Dfx-Support entzücken. Mal schauen, ob die geplanten spielerspezifischen Dunks und Trikots dadurch noch spektakulärer aussehen.



Na, wie hat sich Detlef Schrempf bisher in seinen NBA-Jahren gemacht?

Ständer leeren

Obwohl wir NBA 98 noch nicht bewerten, hat EA schon jetzt einen Preis sicher: Unser Award für den "besten zweideutigen Satz in einer Presse-Info" geht eindeutig an EA Deutschland: "Testen Sie Ihre Fähigkeiten und leeren Sie fünf Ständer mit Bällen in einer vorgegebenen Zeit."

Anm. des Chefverdieners: Gröl... Jetzt verstehe ich auch, warum es bislang noch keine Klagen über die Sprüche in unserem Impressum gab: Niemand denkt sich was Böses dabei...

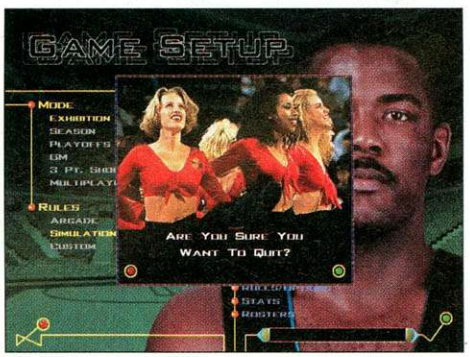
Wie soll man das verstehen? Ob die Bundesprüfstelle deshalb ein Sportspiel auf den Index werfen wird? Wir bleiben am Stän... – ach... am Ball – nein! – warten Sie einfach auf das Review in der nächsten Ausgabe. So Klaus, und jetzt zurück zu den Verdienst-Verhandlungen...



Neu in NBA 98: die Stärkeanzeige unterhalb der Spieler



Wir machen's von hinten – normale Dunks sind ja auch langweilig



Das Programm verlassen? Wenn ich's mir recht überlege: besser nicht.



Die Nummer 19 setzt zum Dunk an

Titel: NBA 98 ● **Hersteller:** EA Sports ● **Genre:** Sport ● **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** November
Power-Prognose: Was soll da noch schiefgehen? Leicht verbessert und dank 3Dfx-Support verschönert, will NBA 98 sich auch weiterhin als Basketballreferenz behaupten.

I-War

Bei solchen Freunden braucht Martin Mirbach keine Feinde mehr.

Titel: I-War ● **Hersteller:** Ocean ● **Genre:** Action ● **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Ende November
Power-Prognose: Es wird nicht leicht werden gegen Wing Commander Prophecy

Es gibt Ärger, und zwar mächtig. In ferner Zukunft ist es der Menschheit endlich gelungen, tief in den Weltall einzudringen und fremde Galaxien zu besiedeln, den Frieden hat ihr dies allerdings nicht gebracht. Wie schon heute kämpft man nicht mit fremden Lebensformen, sondern untereinander. Zwar werden die eroberten Gebiete im Universum von einer einheitlichen Regierung, dem Commonwealth, verwaltet und von der NAVY beschützt, trotzdem wollen sich einige Splittergruppen nicht in diese Hierarchie einfügen. Und jetzt haben sich diese Gruppen auch noch zu einer Allianz verbündet, die sich Indies nennt. Bei der Wahl ihrer Mittel schrecken die Indies vor nichts zurück, sei Diebstahl, Piratentum oder ein anderes Verbrechen. Bisher konnte die NAVY den vernichtenden Schlag gegen die Indies noch nicht landen, was sich aber schon sehr bald ändern kann. Denn jetzt greifen Sie in das Geschehen ein, als Stratege und als Pilot.

Der Lauf der Dinge

So wird's schon bald losgehen, in Oceans neuestem Projekt *I-War*. Und mit diesem fest verankerten Bild von Gut und Böse wird sich der Spieler daran machen müssen, seine Karriere als Kapitän eines gigantischen Zerstörers der NAVY in erfolgversprechende Bahnen zu lenken. Mit seinem Kommando übernimmt er auch die Kontrolle darüber, welche Flotten wo zum Einsatz kommen. Und: Er kann selbst in einen Fighter steigen, um sein eigenes Kampfgeschick vor der Mannschaft unter Beweis zu stellen. Doch nicht immer entwickeln sich die Dinge so, wie man es sich eigentlich gedacht hat, manchmal wir Schwarz zu Weiß und Gut zu Böse. Vielleicht merkt der Spieler ja nach und nach, worin die wirklichen Ziele der Indies liegen. Dann kann es sein, daß ein einzelner Captain der NAVY das Schicksal der gesamten Menschheit ändert.

Der Action-Part macht jetzt schon Spaß

Eigens für I-War haben die Entwickler bei Ocean ein eigenes Universum mit einer Vielzahl von Planeten, Milchstraßen und geheimnisvollen Lichtfeldern. Vor allen Dingen in den vielen, das Spiel begleitenden Videos konnte dieses Konzept eindrucksvoll visualisiert werden. Noch größerer Wert wurde aber auf die Entwicklung einer packenden Storyline gelegt, die nicht linear verläuft, sondern sich mit den individuellen Entscheidungen des Spielers verändert. Der Ausgang der Story hängt also stets davon ab, wie sich der Spieler innerhalb der einzelnen Missionen, jede davon soll übrigens zwischen 20 und 35 Minuten lang sein, verhält. Und es wird mehr Möglichkeiten geben, als Sieg oder Niederlage. Auch die KI des Spiels wird das Verhalten des Spielers verfolgen, dessen Stärken und Schwächen erkennen, und das eigene Vorgehen exakt daran ausrichten.



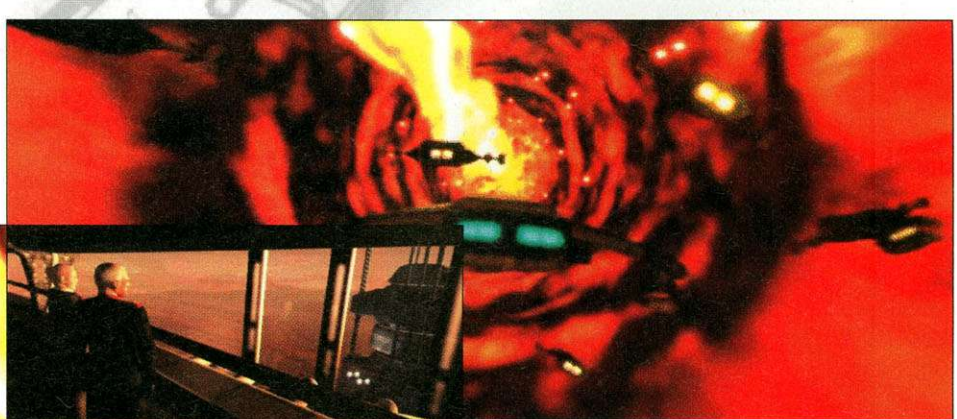
Um einen Heiligenschein handelt es sich bei diesen Lichtkränzen allerdings nicht



Dieser grüne Planet dürfte die Herzen aller Ökos höher schlagen lassen

Wer zuerst kommt...

Alles in allem scheint es sich bei I-War um ein sehr ehrgeiziges Projekt zu handeln, dem allerdings mit *Wing Commander V: Prophecy* ein wahrscheinlich übermächtiger Konkurrent gegenüberstehen wird. So wird der Erfolg des Spiels nicht unwesentlich von einem möglichst frühen Erscheinungstermin abhängen – geplant war eigentlich der November, allerdings erreichte uns bis zum Redaktionsschluß keine testfähige Version.



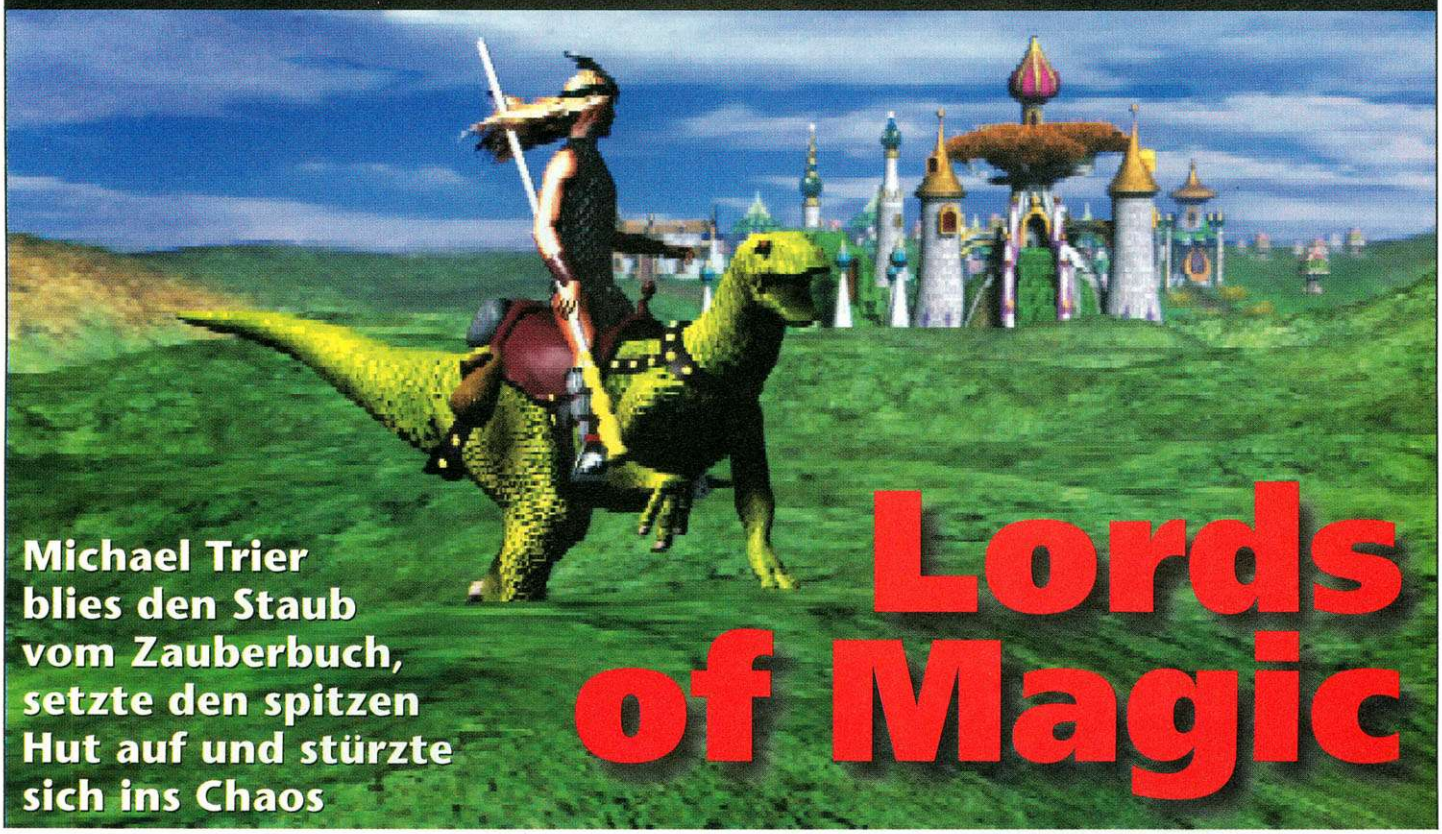
Wer bremst, verliert



Hier ist der Nebel dichter als morgens um sechs in der Bucht von San Francisco

Scheinbar werden nicht nur Mücken von hellem Licht angezogen

Titel: Lords of Magic ● **Hersteller:** Sierra ● **Genre:** Strategie ● **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Ende '97
Power-Prognose: Grafisch jetzt schon überzeugend; packt Sierra alle versprochenen Features rein, ein potentieller Hit



Lords of Magic

Michael Trier blies den Staub vom Zauberbuch, setzte den spitzen Hut auf und stürzte sich ins Chaos

Falls Ihr Nachbar stundenlang bewegungslos angestrengt in seinen Monitor starrt und kein Lebenszeichen von sich gibt, muß er nicht zwangsläufig, angesichts seiner hundertsten Windows 95-Neuinstallation, dem Tod durch das gefürchtete Hals-auf-Schulterbreite-Syndrom zum Opfer gefallen sein. Vielleicht gehört er einfach zu jener verschrobenen Minderheit, die starrsinnig auch mitten im fettesten Echtzeitstrategie-Boom am zugewiesen Verschieben ihrer spärlich oder gar nicht animierten Einheiten festhält: Manchen Menschen sind Echtzeitstrategiespiele einfach ein Greuel.

Mit dem Basenbau à la Command&Conquer können sie sich wegen der hübschen Grafik und dem heimeligen Gewusel der liebevoll animierten Einheiten noch anfreunden, aber gerade wenn sie anfangen, die Gardinchen mit der Goldkante in die Fenster der Mannschaftsbarracken zu hängen, stört der miesepetrige Computergegner die schnufflige Gemütlichkeit mit gemeinsten und völlig unbegründeten Feindseligkeiten. Und während der zwangsläufig folgenden, kriegerischen Auseinandersetzung den Überblick zu behalten, ist auch nicht ihr Ding. Ist ja wirklich spannend, so ein Echtzeitkampf, aber insgesamt viel zu hektisch, zu wenig strategisch eben. Vorn brennt es, hinten brennt es und in der Mitte der furchtbar großen Karte ist ein Riesenfeuer. Nach einigen frustrierenden Versuchen wird das Spiel in die Ecke gekickt. Schade.



Drei Spiele in einem

Mit *Lords of Magic* verpaßt Sierra allen Echtzeitskeptikern eine Links-Rechts-Kombination, die rundenweises Ressourcenmanagement, langzeitmotivierende Rollenspielelemente mit grafisch opulentem Echtzeit-Thrill unter einen Hut bringen soll. Schon der Vorgänger *Lords of the Realms II* war ein Grenzgänger zwischen den Genres, allerdings in etwas abgetragenem Gewand und dem Akzent eher auf Logistik und Provinzverwaltung. Viele Spieler vermißten motivierende, abwechslungsreiche Aufträge statt des ewigen "Besiege-alle-Gegner" und ein Mittelalterszenario ohne Drachen und Magie war auf Dauer doch etwas fade.

Lords of Magic verspricht uns all diese Elemente und noch viel mehr. Sie treten an um Lord Balkoth, einem Oberfinsterling schlimmster Kategorie, bei seinem höchst unedlen Bestreben, die Welt zu unterjochen, auf die Finger zu klopfen. Schwierigkeiten bereitet dabei vor allem ein magisches Artefakt, das dem Bösewicht unerhörte Macht verleiht und damit das empfindliche Gleichgewicht der Kräfte gehörig durcheinander wirbelt. Gut gegen Böse also. Der klassische Fantasy-Plot schlechthin, nicht



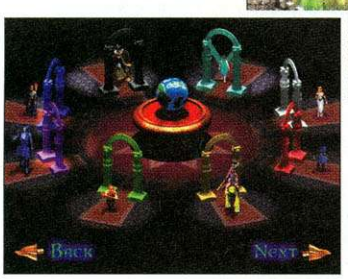
Die Zaubersprüche sind optisch effektvoll umgesetzt



Die lila Kuh gleich doppelt?

eben ein Ausbund an Originalität, aber mit Raum für Überraschungen und märchenhafte Wendungen. Zu Spielbeginn erwartet Sie ein Novum in der Welt der Strategiespiele: Sie entscheiden sich, das Spiel entweder als Krieger, Zauberer oder Dieb zu bestreiten. Im Unterschied zu anderen Strategietiteln betreten Sie nämlich höchstpersönlich die Welt von Lords of Magic und lenken mit den spezifischen Eigenschaften, der von Ihnen gewählten Charakterklasse, die Geschicke Ihrer Gefolgsleute direkt vor Ort. Ganz wie in einem Rollenspiel liegt es also bei Ihnen, ob Sie muskelbepackt den feindlichen Horden direkt gegenübertreten, als mächtiger Zauberer aus sicherer Entfernung Kampfzauber durch die Luft zischen lassen oder schattenhaft als Dieb ins Hauptquartier Ihres Gegners zu schleichen und dort Informationen, Ausrüstungsgegenstände oder Waffen stehlen. Jede der drei Klassen hat spezifische Vor- und Nachteile, die eine andere taktische Vorgehensweise nötig machen.

Erst einmal in die Rolle Ihrer Wahl geschlüpft, steht schon die nächste Entscheidung an: Indem Sie eines von acht Portalen durchschreiten, treten Sie einem der acht magischen Orden bzw. Rassen bei, die die Welt von Lords of Magic beherrschen. Diesen Orden sind Elemente wie Feuer und Wasser sowie Prinzipien oder Kräfte wie Chaos und Tod zugeordnet. Jeder Orden bevorzugt spezifische Arten von Magie, und je nach Ausrichtung differieren die Fähigkeiten seiner Mitglieder, mit den unterschiedlichen Eigenschaften der Spielumgebung zu interagieren, ganz erheblich. So ist zum Beispiel der Orden des Feuers auf Lava bestens aufgehoben und kann pro Zug ein schönes Stück Weg zurücklegen, während ein Eis-Wesen diese Umgebung nur zum Dahinschmelzen veranlassen dürfte.



Hier entscheiden Sie sich für eine der Rassen


Die Studierstube

Zug um Zug

Im strategischen Teil von Lords of Magic beginnt sodann die Erforschung der ausgedehnten Hauptkarte, die in isometrischer 3-D-Darstellung, dem Blickfeld ihrer Helden ein äußerst abwechslungsreiches Terrain enthüllt. Auf dieser Karte bewegen Sie Ihre Truppen ähnlich wie in *Civilization* rundenweise. So können Sie in aller Ruhe Städte entdecken, Handel treiben oder diplomatische Beziehungen anknüpfen. Falls sich bei einer dieser Gelegenheiten einer Ihrer Kommunikationspartner als nicht sehr verhandlungsbereit erweisen sollte oder Sie einfach Lust auf eine zünftige Hauerei verspüren, wird in den taktischen Modus umgeschaltet, und der Kampf läuft in Echtzeit ab. Dabei wird in die eigentliche Landschaft hineingezoomt; die Animationen der Elfen, Zauberer, Drachen und Vampire, Skelette, Reittieger und all der anderen Fantasywesen sind schon in der Preview-Version des Spiels eine Augenweide. Insgesamt verspricht uns Sierra über 80 Einheitentypen und mehr als 160 Zaubersprüche, die Sie in Ihre Heldenkarriere nach und nach erforschen können. Auch Hardcore-Rollenspielern sollte diese Vielfalt ausreichen, um einige Zeit mit der Entwicklung Ihres Charakters beschäftigt zu sein.


Die Zaubersprüche sind optisch effektvoll umgesetzt

Hektische Klick-Orgien bleiben aus

Da die Reisegruppen in Lords of Magic, rollenspieltypisch Parties genannt, nicht sehr groß sind, bleibt ein Kampf immer übersichtlich und auch zeitlich im Rahmen. Mit jeder gewonnen Schlacht vermehrt sich Ihr Ruhm und wenn Sie Ihre erste Festung erobert haben, rennen Ihnen Bewunderer aus dem ganzen Land die Bude ein, um sich Ihnen anzuschließen. Wo im Leben hat man so etwas schon, außer man ist Red..... bei der PC-Power.


Das Denkmal unseres Chefreds. ist vielleicht etwas groß ausgefallen...

Sogenannte Champions erleichtern Ihnen den Umgang mit dem ungewohnten Erfolg ganz erheblich. Diese wertvollen Unterführer können Sie wie Stadthalter in von Ihnen eroberten Städten einsetzen. Sie machen dann dort für Sie die Verwaltungsarbeit, managen das Trainieren von Kämpfern, das Schürfen nach Gold und den Handel mit Nahrungsmitteln, hauptsächlich Bier. Außerdem ersparen Sie Ihnen viele Wege, da Sie auf solchermaßen versorgte Städte direkt, also ohne persönlich anwesend zu sein, zugreifen können. Damit das Spiel auch für mehrmaliges Durchspielen attraktiv wird, verändern sich die Karten jedesmal, wenn Sie neu beginnen.

Um all Ihre vorangegangenen heroischen Bemühungen ad absurdum zu führen, können Sie auch in der Rolle des finsteren Lord Balkoth nach Weltherrschaft trachten und die ehemals freien Völker nach Ihre Pfeife tanzen lassen. Sollte Ihr Nachbar den Unterhaltungswert seiner stoischen PC-Sitzungen in nächster Zeit durch einige unkontrollierte Reflexabfolgen – ruckartiges Hochfahren, heftiges Auf-die Zunge-beißen, Extrem-Mimik usw. – erheblich aufwerten, bedanken Sie sich bei Sierra – LoM– dann klappts auch mit dem Nachbarn.

Simon Woodroffe's Floyd

Es gibt noch Helden, aber es war schwer, Markus Brodrick davon zu überzeugen, daß er Konkurrenz bekommen hat.

Titel: Simon Woodroffe's Floyd • **Hersteller:** Adventure Soft • **Genre:** Adventure • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** vor Weihnachten
Power-Prognose: Fast so heiß erwartet wie das Christkind: Komme bald in mein Heim.

Es ist nicht zu fassen, die aufmerksamen Beobachter von Adventure Soft haben es doch tatsächlich fertiggebracht, eines der letzten Rätsel der Menschheit zu lösen. Endlich ist es soweit, die Redaktion der PC Power kann Ihnen stolz die neuesten Erkenntnisse über die Entstehung der Kornkreise (Natürlich, Klaus, ich meine die rätselhaften Muster in Kornfeldern, nicht die Kornkreise, in denen Du Dich üblicherweise bewegst. Kicher, kicher, der Red..) präsentieren. Schuld an allem ist ein Außerirdischer. Nicht, daß es nicht schon lange Zeitgenossen gegeben hätte, die diese These verfolgten, aber nun sind wir im Besitz unumstößlicher Beweise.

Der Verantwortliche für das rätselhafte Geschehen auf dem Ackerland heißt Floyd. Diese mystische Person ist gar nicht so rätselhaft, wie Sie sicherlich zunächst vermuten werden. Floyd ist ein ganz normaler Durchschnittsaußerirdischer, der für gewöhnlich seinem langweiligen, aber sicheren Arbeitsplatz im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise frönt. Seine langweilige, aber recht einträgliche Aufgabe besteht darin, auf einem lächerlichen Planeten der Klasse B namens Erde per Energiestrahl aus dem Weltall Kornkreise zu erzeugen, um so die Erdbewohner auf fremde



Außerirdisch-intergalaktisch. Floyds Welt ist bereit, Sie in fesselnde Abenteuer zu entführen

Lebensformen aus dem Weltall aufmerksam zu machen. Irgendwann in ferner Zukunft, genau dann, wenn sich die Erdlinge als dieser Ehre würdig erwiesen haben, sollen sie unterjocht und versklavt werden, wie es sich für eine niedere Lebensform gehört.

Alles wie zu Hause

Aha, auch Sie sind mit den Plänen der Fremdlinge nicht so recht einverstanden. Dann lesen Sie doch einfach, wie es weitergeht. Der gute Floyd wird nämlich vom Pech verfolgt. Nicht nur, daß er in einen Asteroidensturm gerät und die Kontrolle über sein Raumschiff verliert, er kollidiert obendrein noch mit der irdischen

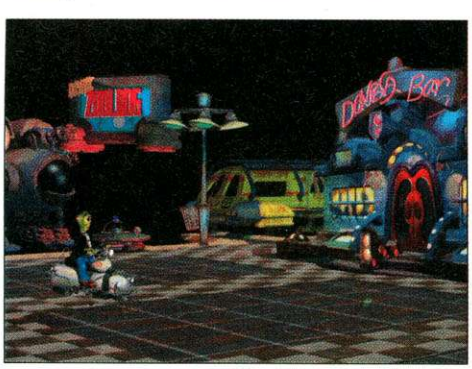


Weia! Wenn die Software-Shops von morgen so aussehen, werde ich Floyd als Berater anheuern

Raumsonde Voyager II (Ein Glück, wir hielten schon den Halter eines gewissen Kadettilacs für diesen fatalen Schaden verantwortlich. Der Red..).

Anm. des Chefschädlings: Ich möchte zu gern wissen, wer für DEINEN Schaden verantwortlich ist...

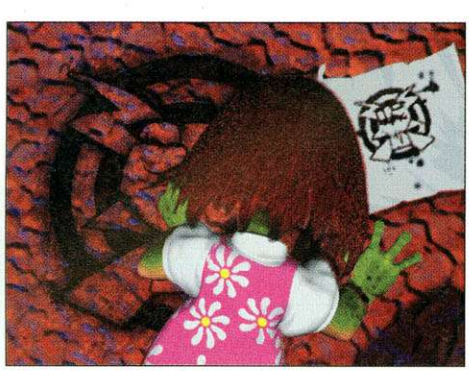
Der Humor dieses Games ist höchst infektiös



Was'n'das für ein Moped? Da ist mit meine olle VFR aber deutlich lieber!



Wow! Sonne, Mond und Sterne sind zum Greifen nahe!



Hier unser Chefredakteur in seinem neuen, hübschen Blümchenkleid



Mit derartig finsteren Gesellen in einer typischen Dunkelkneipe – das kann ja heiter werden



Wir möchten nicht wissen, was in dieser Bar serviert wird. Unser sympathischer Held Floyd hat alle Farben bekommen

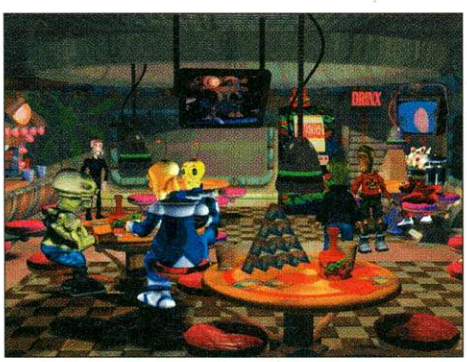


Diebe, Mörder, Hilfe! Hier wurde doch glatt das edle Design des Power-Tower-Portals schamlos kopiert!

Aber, es kommt noch dicker. Bei seinen Versuchen, seine Unschuld zu beweisen, verstrickt sich der gute Floyd immer tiefer in ein Netz aus Lügen und Intrigen und verstößt gegen diverse Weisungen, welche das Leben auf seinem Heimatplaneten bis ins kleinste Detail reglementieren (Könnte gut

Skrupellos aus Mordlust – was für ein hübscher Name für eine Maschine

der Planet Germania sein. Der Red..). In einer Beziehung jedoch sind die Außerirdischen weiter als wir auf der guten alten Erde. Sie überlassen wichtige



In der fernen Galaxis gibt es coole Drinks – genau das ist es, was ich jetzt brauchen könnte

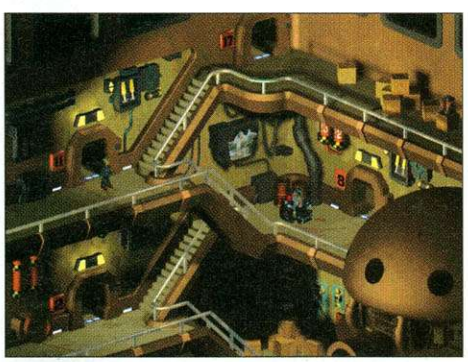
Entscheidungen einem gottgleichen, unfehlbaren (Grins, kreisch) Entscheidungsfinder, Omnibrain genannt.

Natürlich geht es auf Floyds Heimatwelt Metro Prime genauso verfilzt und korrupt zu wie bei uns, so daß niemand mehr weiß, wer oder was Omnibrain eigentlich ist. Von einer glücklichmachenden Droge betäubt, denken die Bewohner Metro Primes nicht, sondern funktionieren (Hoffentlich habe ich jetzt keine schlafenden Hunde geweckt. Der Red..). Es kommt, wie es kommen mußte: Floyd wurde verurteilt und auf den Umerziehungsplaneten Cygnus Alpha verfrachtet. Nur mit Hilfe der Rebellin Dolores und deren Killer-Droiden SAM "Skrupellos aus Mordlust" gelingt es Floyd schließlich von Cygnus Alpha zu fliehen.

Nun geht es erst richtig los. Sie begleiten Floyd durch ein heiter-traurig-spannendes Adventure, machen Bekanntschaft mit seltsamen Geschöpfen wie den beiden durchgeknallten Robotern TüV (Tod über die Völker) und FKSZ (Frauen und Kinder sterben zuerst). Richtig verrückt wird die Begegnung, die Sie in Floyds Begleitung mit dem Ridleyander machen. So viel voraus – dieses Abenteuer endet für Floyd um ein Haar in einem ausgesprochen unappetitlichen Desaster.

Floyd lebt in uns allen

Zugegeben, auch wir Redakteure waren mißtrauisch. Alles, was uns vor dem bedränglich näherrückenden Redaktionsschluß noch fehlte, war ein glubschäugiger Außerirdischer mit Glatze,



Hm, auch fern der eigenen Welt werden Treppen gestiegen. Schade, daß auch außerirdische Technologien noch nicht weiter sind



Fremde Intelligenzen scheinen einen außergewöhnlich widerwärtigen Geschmack zu haben, zumindest, was die Beleuchtung ihrer Aufenthaltsräume angeht

der den ganzen Power-Tower mit einer verrückten Story ins Wanken bringt.

Anm. des Chefverrückten: Du meinst nicht zufällig Lourens, oder?

Es gab einen kurzen, aber heftigen Kampf – und wir mußten uns dem Charme eines intergalaktischen Losers hingeben. Schon in der noch mit Bugs gesegneten Vorabversion von Simon Woodroffe's Floyd – Es gibt noch Helden (so der vollständige Titel) mußten wir erkennen, daß hier ein großer Unterschied zu marktgängigen Adventures besteht – es kam nämlich zu Grinskrämpfen. Die Geschichte um Floyd ist eine herrliche Anspielung auf die abgedrehten Storys, die uns das Fernsehen mit unsäglichen Sendungen wie Akte X und dergleichen unnötigerweise serviert, auf sämtliche Visionen mondsüchtiger Sternengucker und den Verlierer in uns selbst. Mit anderen Worten, es ist der Floyd in uns, der angesprochen wird.

Die Grafiker und Designer des Adventure Soft-Teams taten ihr Bestes, um Simon Woodroffe's Floyd – Es gibt noch Helden zu einem hitverdächtigen Knaller werden zu lassen. Nicht nur, daß wirklich jedes Pixel der Grafik in bestem SVGA erstrahlt, daß die Bildperspektive so häufig und unvermittelt wechselt wie in mutigen B-Filmen – zudem haben die Grafiken einen unverwechselbaren Charme, der auch den biestigsten Betrachter schon nach kurzer Zeit zwingt, die Mundwinkel in die Richtung der Ohren zu bewegen. Falls Sie nicht glauben, vom Humor dieses Games angesteckt werden zu können, probieren Sie es nur aus. Schon nach kurzer Zeit werden Sie sich fühlen, als seien Sie höchstpersönlich als Hauptdarsteller in eine Story á la intergalaktischen Simpsons integriert worden.

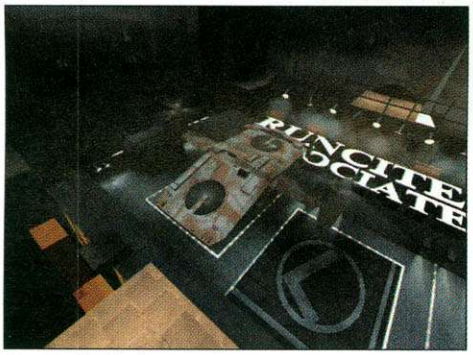
Leider haben wir noch keine endgültige Version dieses Games vorliegen. Aus genau diesem Grund wende ich mich mit den letzten Worten dieses Previews an die Mitarbeiter des deutschen Distributoren Bomico und an Adventure Soft: Wenn ich nicht sofort eine Vollversion dieses Games bekommen, werde ich Euch allesamt auf Cygnus Alpha verbannen.

Ubik

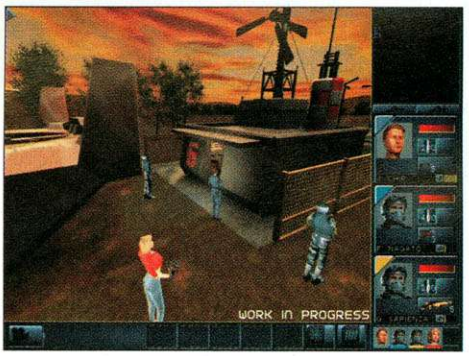
Martin Mirbach bringt die Sache auf den Punkt.

Titel: Ubik • Hersteller: Cryo • Genre: Action-Strategie • Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Anfang 1998
Power-Prognose: Starker Auftritt, aber noch lange nicht bugfrei.

"Ihr wart zu brav", monierte sich jüngst unser Chefred. "Bei euren Texten hab' ich ja kaum Gelegenheit für meine Anmerkungen bekommen!" Abgesehen davon, daß Klaus i-m-m-e-r Gelegenheit für seine Anmerkungen findet, läßt sich das brav sein ja ganz leicht abstellen. Also Klaus, du alter *&$!?, was ich Dir schon lange mal sagen wollte: Deine ständige #+*\§ geht mir allmählich gewaltig auf den "^^µ<|>}=. Und falls Du nicht sofort mit diesem ([%$ aufhörst, werde ich



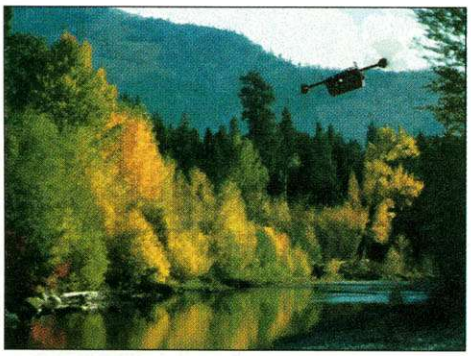
Atmosphärische Cut-Szenes unterstreichen die bedrohliche Stimmung



In Ihrem ersten Einsatz müssen Sie dieses unscheinbare Gebäude überprüfen. Harmlos? Denkste!



Neben zahlreichen Waffen verfügen die Charaktere über 60 wirksame psychische Fähigkeiten



Grafik (Helikopter) und Film (Landschaft) perfekt vereint. Jurassic Park läßt grüßen...



Als Anführer einer Einheit können Sie sich Ihre Mannschaft selbst zusammenstellen

Dir eines Tages so fürchterlich auf die ✖✱, daß Dir Deine endgültig vergehen.

(Anm. des Layouters: Ätsch, der Mac kennt Sonderzeichen, von denen träumst Du nur...)

So. Mit dem jetzt folgenden Preview hat dieser kleine Exkurs zwar nichts zu tun, aber diese Dinge mußten ja mal zur Sprache kommen. Und jetzt viel Spaß bei *Ubik*.

Kraft der Gedanken

Wir schreiben das Jahr 2019. Die Mega-Corporations und Weltraumkolonien sind ebenso Wirklichkeit geworden wie grassierende Dekadenz und Rücksichtslosigkeit. Industriespionage gehört zur Tagesordnung, die darauf spezialisierten Agenten haben sich zu regelrechten Rudeln zusammengeschlossen, bis an die Zähne bewaffnet und zu allem entschlossen. Viel schlimmer noch: Sie sind in der Lage, Ihre Gedanken zu lesen. Trotzdem werden Sie mit der Aufgabe betraut, sich Ihre eigene Einheit aufzubauen und den Kampf gegen die Info-Piraten aufzunehmen. Ein Kampf der nicht nur mit Waffen geführt wird, sondern vor allem mit dem Kopf. Ein Kampf, in dem sich strategisches Vorgehen mit schneller 3-D-Action abwechselt. Ein Kampf, in dem Sie ganz offensichtlich unterlegen sind. Können Sie das Blatt noch wenden?

Idee und Story des Spiels basieren auf der gleichnamigen Kurzgeschichte von Philip K. Dick, dem Autor, der auch für die Vorlagen zu *Blade Runner* und *Total Recall* lieferte. Die Handlung spielt sich in zwei Universen mit 15 Levels ab, der Spieler wird mit 30 Waffen und 60 psychischen Fähigkeiten ausgestattet sein. Und diese Fähigkeiten wird er auch brauchen, denn die neu entwickelte, dynamische KI in Ubik wird seine Feinde im Verlauf des Spiels immer stärker werden lassen. Dank der vier einstellbaren Schwierigkeitsstufen wird aber auch der Anfänger nicht vor seinem ersten Einsatz zurückschrecken müssen. Ubik richtet sich an alle Fans von *Command & Conquer*, *Close Combat* oder *Warcraft*, unterscheidet sich aber nicht zuletzt in technischer Hinsicht deutlich von seinen Mitbewerbern.

Mit allen Mitteln

In unserer spielbaren Preview-Fassung überzeugte vor allem der bombastische Soundtrack und das an die Windows-Hilfe angelehnte Tutorial. Dabei fährt man mit der Maus über Original-Bildschirme aus dem Spiel, klickt einmal, wenn immer ein Fragezeichen erscheint, und bekommt sofort schriftliche und gesprochene Erläuterungen. Perfekt! Aber auch die Grafik hat es durchaus in sich. Die Bewegungen der einzelnen Charaktere wurden im aufwendigen Motion-Capture-Verfahren aufgenommen und sehen dementsprechend realistisch aus. Verschiedene Kameraperspektiven und auf Wunsch eine automatische Kameraführung sorgen für den steten überblick, atmosphärisch dichte Cut-Scenes bringen die Stimmung ins Spiel. Leider, leider gab es erst eine fertiggestellte Mission, bei der zahlreiche Clipping-Fehler den Spielspaß noch zu sehr trübten. Sobald diese Schnitzer aber ausgemerzt sind, könnte Ubik ein echter Renner unter den Action-Strategicals werden. Wir bleiben am Ball.

GEBALLTE ACTION FÜR DRAUFGÄNGER

TAKE NO PRISONERS™



TOP DOWN ACTION:
Durch das breitere Blickfeld kannst Du anspruchsvolle Spielstrategien entwickeln. Diese Spielvariante erlaubt den Kampf mit allen über und unter Dir befindlichen Gegegner.

MULTIPLAYER SPASS:
Kämpfe mit bis zu acht Spielern via Netzwerk, Modem oder Internet. Sechs der innovativsten je erdachten Mulitplayer-Varianten fordern Dich bis zum Äußersten.



NICHT-LINEARE GEBIETE:
Wähle eine der Routen, um Deinen Auftrag zu erfüllen. In 20 großflächigen Level wollen die unzähligen Gegner den Planeten von Deiner Präsenz befreien. Du solltest Ihnen besser zuvor kommen.

MEHR FEINDE... NOCH MEHR KUGELN:
Du wirst Probleme bekommen, Deine Aufträge zu erfüllen, denn die einzelnen Gegner wurden mit KI versehen, um Ihnen ein möglichst realistisches Verhalten zu verleihen. Hast Du schon mal mit einem Haufen Dynamit-bepackter, tobender geistesgestörter Typen verhandelt?

Deine Befehle sind eindeutig: Mache keine Gefangenen

UNGLAUBLICHE FEUERKRAFT:
Nimm den Kampf gegen Sie auf. Raketenabschußbasen, Sturmgewehre, Flammenwerfer und Laserwaffen sumieren sich zu eindrucksvoller Feuerkraft. 21 Waffen, 22 Kampfmittel und zahllose Fahrzeuge stehen zur Auswahl bereit.

Developed by RAVEN

PC CD-ROM

© Copyright 1997 Broderbund Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Take No Prisoners, Red Orb Entertainment und Red Orb Zone sind Warenzeichen von Broderbund Software Inc. Red Orb Entertainment ist eine Tochter der Broderbund Software, Inc. Raven ist ein registriertes Warenzeichen von Raven Software, Inc. Alle anderen Namen und/oder Produkte und Warenzeichen sind und/oder registrierte Warenzeichen der jeweiligen Besitzer.

EINE PURE LADUNG TOP DOWN 3D ACTION VON RAVEN SOFTWARE

Demoversion zum runterladen www.takenoprisoners.com

REDORB entertainment™

Bleifuss Rally

Nico Winkelhaus macht sich bereit für Fahrten durch amerikanische Canyons und chinesische Städte.



Quietsch: Ob der Wagen die Kurve noch vernünftig kriegt?



Die Spitzenposition dürfte gleich erreicht sein



Ist heute Schützenfest oder warum hängen dort Fahnen?

Jetzt übertrampeln uns die Bleifüße aber. Solange es einen guten Namen hat – warum nicht? Im vergangenen Monat testeten wir *Bleifuss Fun*. Das stammt zwar nicht von Milestone, der Spieleschmiede, welche die ersten beiden "Bleifüße" programmierte; kurzweilig ist's aber allemal, nicht zuletzt wegen seines putzigen Charme. Warum also sollte man sich einer möglichen Bleifuß-Invasion widersetzen? Vorausgesetzt, der Spielspaß stimmt. Und offenbar tut er das auch im dritten Teil.

Teil 3(Dfx)

Fast so schnell, wie die Boliden in Bleifuss fahren, bin ich vom Power-Tower nach Hause gedüst, um einen verbleifüßigten Abend zu verbringen. Die wichtigste Neuerung fällt einem bereits bei der Installation auf – in diesem Preview hat sie die Zwischenüberschrift schon vorweggenommen: die Unterstützung für 3-D-Karten, insbesondere Boards mit dem 3Dfx-Chip. Denn damit sieht Bleifuss eine ganze Ecke schicker aus. Dank gefilterter Texturen wirkt die Grafik zügiger und realistischer. Wenn Sie nah an eine Wand Gegner heranfahren, sehen Sie keinerlei grobe Texturen, sondern weiche Farbverläufe. In bis zu 65.000 Farben sorgen vor allem die Transparenz-Effekte in den Rauchschwaden für Rennfeeling. Neben dem Voodoo-Chip werden der Creative 3D-Blaster und die Matrox Mystique unterstützt. Da letztere Karte des Filterns nicht mächtig ist, dient sie lediglich der Grafikbeschleunigung.

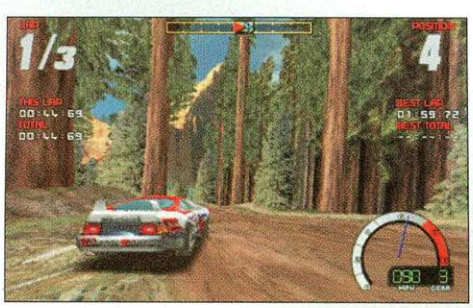
Anm. des Chefkaffeetrinkers: Vielleicht hätte man doch bei Melitta nachfragen sollen...

Muß man jetzt aufrüsten? Nicht unbedingt. Auch weiterhin überläßt das Installationsprogramm Ihnen die Wahl der Grafikmodi. Hoch- oder niedrigauflösend? In 65.000 oder 256 Farben? Das sind die Fragen, die sich Spielern ohne 3-D-Karte stellen. Apropos Installationsprogramm: Auch künftig können Netzspieler mit nur einer CD gegeneinander antreten. Dafür installiert man einfach die spezielle Netzwerk-Version, die mitgeliefert wird. Die Netzwerklosen unter Ihnen entschädigt Virgin mit dem Split-Screen-Modus. An einem Rechner können per geteiltem Bildschirm zwei gegeneinander antreten.

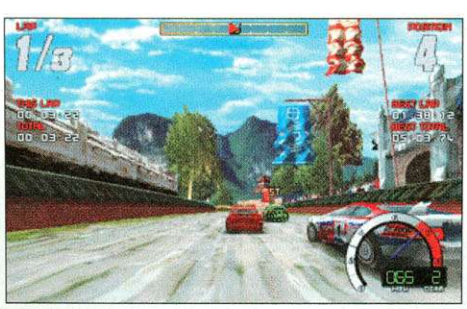
Rally?

Warum heißt das Ding nicht *Bleifuss 3*, sondern *Bleifuss Rally*? Weil man den Asphaltstraßen Adieu sagen und auf Off-Road-Strecken sein Können beweisen soll. Großartig verändert hat sich das Spiel deshalb aber nicht. Auch weiterhin kommen Sie oft genug mit asphaltierte Abschnitten in Kontakt. Neu sind lediglich die Wagen (fünf) und Strecken (sieben). Diese führen Sie über alle Kontinente: In der Wüste von Arizona ist es zwar heißer als in China, dafür aber weniger kommunistisch. (Was hat das damit zu tun? Frage d. Red.....) Bergig ist die italienische Route zwar auch, dafür aber nicht so idyllisch wie die kanadische.

Bleifuss Rally verheißt eine konsequente Weiterführung des bewährten Spielprinzips. An der Gegnerintelligenz scheint man gefeilt zu haben, jetzt produzieren die Computerfahrer nämlich auch Fahrfehler. Leider nicht eingeplant ist eine Unterstützung für Force-Feedback-Joysticks – zumindest bisher noch nicht. Da unsere Preview-Version stabil lief, läßt darauf hoffen, daß wir schon in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren können.



Wenn das der Schwarzwald ist, muß irgendwo in der Nähe die Schwarzwald-Klinik sein



65 Meilen? Na, das nenne ich aber nicht "mit Bleifuß fahren"

Titel: Bleifuss Rally ● Hersteller: Milestone / Virgin ● Genre: Rennspiel ● Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Ende November
Power-Prognose: Schneller und schöner: Bleifuss Rally könnte der Action-Renner zum Weihnachtsgeschäft werden.

RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST®



Meine schlimmsten Befürchtungen haben sich bewahrheitet.
Die Verwüstung ist noch schrecklicher, als ich es mir je vorgestellt habe.
Ich muß jetzt handeln, solange noch Zeit ist. Ich muß jemanden
finden, den ich nach Riven schicken kann.

CYAN PRODUCTIONS

© Copyright 1997 Brøderbund Software, Inc. and Cyan, Inc. All rights reserved. Red Orb Entertainment and Brøderbund are trademarks or registered trademarks of Brøderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment is a division of Brøderbund Software, Inc. Riven, Myst and Cyan are registered trademarks of Cyan, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation, Inc. All other names and/or products are trademarks and/or registered trademarks of their respective holders.

www.riven.com

PC & MAC CD-ROM

REDORB entertainment

Das 3. Millennium

Martin Mirbach glaubt an eine selbstbestimmte Zukunft.



In 256 Zonen mit all ihren Eigenarten zerteilt sich die Welt in Das 3. Millennium



Oje! Und diese Kontinente sollen Sie unter einen Hut bringen

Cryo scheint's ja wirklich auf das dritte Jahrtausend abgesehen zu haben. Während unsereins noch fleißig überlegt, wo man zur Jahrtausendwende am besten Silvester feiert, blicken die Entwickler aus Frankreich schon weiter. In *Ubik* zeichnen Sie das gewohnt düstere Bild vom 21. Jahrhundert, in *Das 3. Millennium* überlassen Sie es zumindest dem Spieler, das Beste aus unser aller Zukunft herauszuholen. Spielziel: Millennium gearbeitet. Auf eigenen Karten wird die Welt bis auf 50 km≤ genau dargestellt, bei den Prognosen ihrer Struktur im nächsten Jahrtausend wurden aktuelle Volkszählungen, sowie Wirtschafts- und Umweltdaten berücksichtigt. Die verfügbaren Daten reichten aus, um Schätzungen für die Zeit vom Jahre 2000 bis 2500 vorzunehmen, und genau dieses halbe Jahrtausend haben Sie als Spieler Zeit, um die Weltgeschicke in vernünftige Bahnen zu lenken. Gelingt Ihnen dies, haben Sie das Spielziel erreicht. Und falls nicht – schade für Sie, aber eine Katastrophe für Mutter Erde.

Es wird zwei Spielphasen geben in Das 3. Millennium: In Phase eins soll sich der Spieler als ebenso einflußreicher wie kompetenter Politiker etablieren, das Vertrauen seiner Bevölkerung gewinnen und seine persönliche Macht immer weiter vergrößern. Hierzu müssen Sie sich in jedem gesellschaftlichen Bereich profilieren, der im Spiel vertreten ist.

In Phase zwei geht es schließlich darum den gewonnen Machtbereich auch geographisch immer weiter auszudehnen. Das nötige Feedback zum Erreichen dieser Ziele bekommt der Spieler einerseits aus zahlreichen Statistiken und Zeitungsmeldungen, andererseits von seinen eigenen Gouverneuren, Spionen und anderen Spielfiguren. Aber Vorsicht: Sollten Sie bei der Verfolgung Ihrer politischen Ziele unvermittelt die Richtung ändern, müssen sich die Gouverneure ganz und gar nicht loyal verhalten.

Politisch nicht korrekt

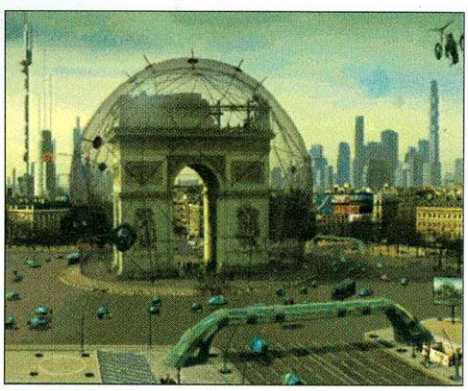
Trotz dieser scheinbar authentischen Vorgehensweise wird es sich bei Das 3. Millennium keinesfalls um ein politisch korrektes Spiel handeln. Besonders die mehr als 40 Minuten an Nachrichten, Werbung und politischen Beiträgen sind oft alles andere als ernst gemeint. Durch das Retuschieren von historischem Bildmaterial und die vielen Anspielungen auf bekannte Fernsehwerbungen kommt es oft zu einem unerwarteten "Aha-Effekt", der das strategische Knobelspiel auf kurzweilige Art unterbricht. Auch, wenn der offensichtliche Hang zum Sarkasmus sicher nicht jedermanns Sache sein dürfte. Insgesamt scheint mit Das 3. Millennium ein Sci-Fi-Strategical auf uns zuzukommen, daß durch seine enge Realitätsanbindung bei gleichzeitigem Augenzwinken ein Spielerlebnis der ganz neuen Art bringen könnten. Und darauf warten wir gern noch etwas länger...



So, jetzt wissen Sie auch, warum manche Kerle "Hundesohn" genannt werden



Auch in Cryos Metropolen gibt es die fliegenden Taxis aus Das fünfte Element



Ob der ideale Smogschutz für unsere Kulturdenkmäler wirklich so aussieht?

Der Wille zur Macht

Die Welt vereinen, eine gemeinsame Regierung etablieren, Wirtschaft, Wissenschaft und Umwelt zu neuer Blüte führen. Dabei scheint Cryo selbst kleinere Schwierigkeiten mit diesem Spiel zu haben, dessen Release eigentlich schon für den Juni dieses Jahres angekündigt war, und das noch nicht einmal auf der Website des Herstellers vertreten ist...

Um so kräftiger haben die Entwickler an einer umfangreichen Datenbank für Das 3.

Titel: Das 3. Millennium ● Hersteller: Cryo ● Genre: Strategie ● Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Anfang 1998
Power-Prognose: Wenn's was wird, wird's wohl nicht schlecht.

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. 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



Die Jagd auf einen verrückten Professor und seine Wesen aus der Vergangenheit beschäftigt Klaus Trafford Tag und Nacht. Nur daß er diesmal weder mit Gewehr noch mit Kettensäge bewaffnet ist, sondern mit Silberkugeln.

3D Ultra Pinball – Der vergessene Kontinent

Und nun verstehen Sie vielleicht, warum *3D Ultra Pinball* – Der verlorene Kontinent für mich der beste PC-Flipper aller Zeiten ist. – Oh, Entschuldigung, ich habe Sie gar nicht umblättern hören. Sie müssen wissen, ich bin gerade erst mit dem Schreiben dieses Reviews fertig geworden, und deshalb haben Sie den Schluß auch als erstes gelesen. Aber gut, ich beginne extra für Sie noch einmal ganz von vorne...

Jedesmal, wenn ich eine Flippersimulation teste, stelle ich mir dieselbe Frage: "Was soll ich meinen Lesern erzählen, das sie nicht schon längst wissen?" Das Genre ist nun einmal reich gesegnet, denken Sie allein an die 21st-Century-Pinball-Reihe (-w- Einen davon finden Sie auf der Cover-CD. -w-), an *Epic Pinball*, *Pro Pinball Timeshock* von empire oder an Sierras *3D Ultra Pinball: Creep Night* sowie die vielen, vielen anderen Spiele um Silberkugeln, Bumper und Highscores. Ja, die Entwickler gingen sogar so weit, daß sie den Flipperfans die Möglichkeit gaben, ihre eigenen Tische mittels Editor zu

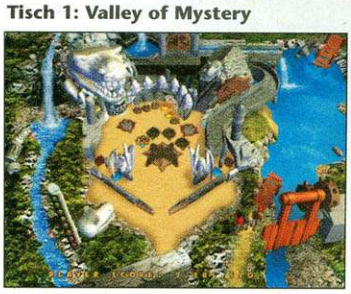


Tisch 1: Valley of Mystery





Tisch 5: T-Rex Attack



Tisch 2:Woeful Waters



Tisch 3: Neeka's Rescue



Tisch 4: Jungle Fever



Tisch 6: The Coloured Chasms

erstellen, und es gab sogar Programme, die einzig und allein diesem Zweck galten (allerdings bisher kein einziges, das wirklich rundum überzeugte). Wer angesichts der Masse an PC-Flippern heutzutage noch ein solches Game gewinnbringend auf den Markt hieven will, muß entweder tierisch einen an der Klatsche haben – oder versuchen, dem Genre noch etwas Neues abzugewinnen. Letzteres ist bei Sierras drittem 3D Ultra Pinball, Untertitel Der vergessene Kontinent, der Fall.

Gruß von Spielberg

Rex Hunter, ein erfahrener Pilot und Hobbyabenteurer, und seine drei Wegbegleiter befinden sich just auf einem kleinen Ausflug, als ein Motor der Maschine plötzlich, vom Blitz getroffen, Feuer fängt. Rex gelingt es, den freien Fall des Flugzeugs aufzufangen und auf einer ihnen unbekannten Insel zu landen, doch damit kommen die Freunde vom Regen in die Traufe, denn das Eiland ist nicht unbewohnt. Im Gegenteil, hier treibt ein gewisser Professor Spector (im US-Original: Heckla), seines Zeichens Zoologe und namhafter Erfinder, sein Unwesen. Nicht nur, daß er die Eingeborenen zu willigen Sklaven gemacht hat, er hat zudem eine Maschine konstruiert, mit der er Urzeittiere wie Dinosaurier und Flugechsen zu neuem Leben erwecken kann. Während der Erforschung der Insel werden Rex' Begleiter von den Eingeborenen gefangen genommen, und dem mutigen Helden bleibt es überlassen, sie aus den Klauen des verrückten Professors zu befreien und dessen Labor zu zerstören.

Was sich hier anhört wie *Jurassic Park 3*, ist nicht etwa die Hintergrundstory, sondern der rote Faden, der sich durch die insgesamt 15 (ja, fünfzehn!!) Tische zieht, die den Flipperfan erwarten. Im Stile der US-Serials aus den 30er und 40er Jahren, wo jeweils an der spannendsten Stelle abgebrochen wurde (im Fachjargon auch *Cliffhanger* genannt) umfaßt jeder Tisch eine weitere Episode der Story. Zu Beginn kann man einer Unterhaltung der Charaktere folgen, und auch während des Spiels werden erreichte Zwischenziele dokumentiert, ebenso bei Gelingen des jeweiligen Mission. Diesen roten Faden hat Dynamix schlicht genial in das Spiel eingeflochten: Hat man einmal seine Mission an einem Tisch erfüllt, wechselt das Programm automatisch zum nächstfolgenden Flipper – oder sollte ich besser "Level" sagen?

Mal ist er groß, mal ist er klein

Damit nicht genug: Ihre Aufgabe ist es nicht nur, die Silberkugel möglichst lange auf dem jeweiligen Tisch zu behalten. Sie erwarten obendrein noch kleine Zwischenspiele. Zum einen müssen Sie Rex über ein Steinplateau führen – allerdings ist nur jeweils ein Stein vor Ihnen wirklich sicher, die anderen führen dazu, daß Sie sich den nächsten Schritt voran erst wieder erflippern dürfen. Zum anderen dürfen Sie mit ihrer Wumme einige Urzeittiere erlegen oder auch zombiehafte Ureinwohner – hier sind es Reaktionsgeschwindigkeit und Highscore, die über Erfolg oder Mißerfolg entscheiden.

15 Tische, miteinander durch eine Rahmenhandlung verknüpft – und das unter 50 Mark!

Am Ende begegnet Rex dem Professor und muß diesen endgültig vernichten und so die Freunde befreien, freilich erst nach einiger Flipperei. Hat man dies geschafft, erlebt man noch eine Überraschung, denn Spector ist eigentlich jemand ganz anderes – und dann beginnt das ganze Abenteuer wieder von vorne.

Die Flipperbahnen sind grafisch unterschiedlich gestaltet, und es erwarten Sie jeweils völlig andere Aufgaben, sieht man einmal von der Bewegung Ihrer Finger ab. Allerdings variiert die Größe – streng-genommen handelt es sich um drei Haupt- und zwölf Nebentische; letztere hat man mit "normalem" Schwierigkeitsgrad eigentlich schnell durchgespielt, es sei denn...

Freie Auswahl

Ja, es sei denn, Sie wollen in dem einen oder anderen Level länger verweilen. Dies ist möglich – und noch viel mehr als das. 3DUPDVK kann man auf mehrere Arten spielen. Folgende Varianten stehen Ihnen im Game-Menü zur Verfügung:

Restart: Hiermit können Sie den jeweils aktuellen Tisch von vorne beginnen (besonders hilfreich bei starkem Ballverlust)

Tisch sichern/laden: Sie entscheiden sich für jenen Flipper, der Ihnen am besten zusagt

Autoplay: Der Computer übernimmt die Steuerung, Sie dürfen zuschauen

Falls Sie mal alle Kugeln verschossen haben, gibt es ein Continue, mit dem Sie dort weitermachen, wo Sie aufgehört haben (allerdings wird der Highscorezähler auf 0 zurückgesetzt). Sollte Ihnen auf einem der Nebentische die Kugel abgehen, so können Sie wahlweise auch ohne Ballverlust zum vorhergehenden Table zurückkehren. Im Hauptmenü können Sie sich zusätzlich für einen Practice-Mode entscheiden, mittels dem Sie jeden Tisch anwählen und schon mal üben dürfen. Fast schon Selbstverständlichkeiten sind unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, variable "Erdanziehungskraft" und Mehrspielermodus. Erstklassig ist das Hilfemenü, wo man mittels Mausklick die wichtigsten Informationen zu jedem Tisch (außer dem letzten, hehe) abrufen kann. Die ewige Handbuchblätterei können Sie also getrost vergessen.





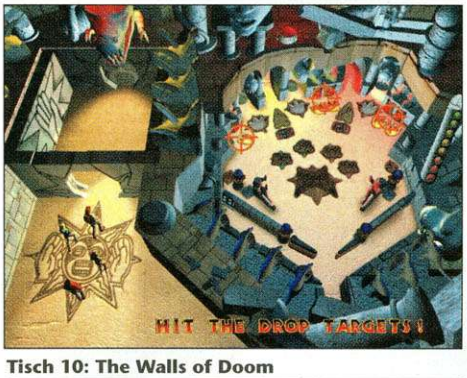
Tisch 7: The Entrance Hall



Tisch 8: The Temple Guards



Tisch 9: The Labyrinth



Tisch 10: The Walls of Doom

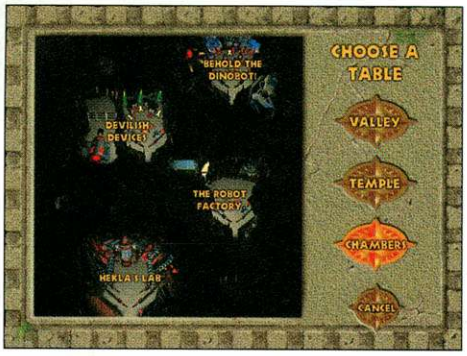


Tisch 11: Stegosaurus

REVIEW



Tisch 12: The Robot Factory





Tisch 13: Devilish Devices



Tisch 14: Behold the Dinobot!



Tisch 15: Hekla's Lab

Bewährte Engine

Kommen wir zum Bereich "Technische Daten" und beginnen wir bei der Grafik. Dynamix hat sich für die gleiche Engine entschieden, die schon beim Vorgänger 3DUP Creep Night für Aufsehen gesorgt hat. So dürfen Sie sich erneut auf eine Unmenge an erstklassigen und zum Teil auch witzigen Animationen freuen, die auf sehr langsamen Rechnern freilich das Spieltempo etwas drosseln. Sollten Sie noch eine vorsintflutliche Kiste Marke P-75 (grins) Ihr Eigen nennen, so müssen Sie (beispielsweise bei einer Dino-Stampede oder beim Multiball) mit leichten bis mittleren Verzögerungen rechnen. Da sich alle Animationen aus dem Hauptmenü heraus abschalten lassen und somit auch Kleinrechnerbesitzern der Zugang zum Flipperspaß nicht verwehrt bleibt, ist das Ganze halb so wild. Zudem können Sie bei der Installation die für Sie günstigste Einstellung (beispielsweise 8 statt 16 MB RAM) wählen, müssen dann aber auch Abstriche in Sachen Geschwindigkeit hinnehmen. Farbenprächtig und wohldurchdacht auch die Levelgestaltung; mit einer solchen Fülle an Details, daß ich mehrmals fast das eigentliche Spiel vergaß.

Bester Sound

Noch mehr umgeworfen hat mich der Sound: Zu der ohnehin sehr guten (in unserer noch nicht lokalisierten Version englischer) Sprachausgabe kommen Effekte, die an Einfallsreichtum kaum noch zu überbieten sind. Jedes, aber wirklich jedes Hindernis (das Wort "Bumper" vermeide ich an dieser Stelle) hat sein eigenes "Geräusch", und wer genau hinhört, wird vor allem in den Dschungel-Levels mehr als einmal die Ur-Tierwelt hören. Die absolute Krönung aber ist die Musik: Ein Soundtrack, wie ich ihn in diesem Genre bislang noch nicht gehört habe – er paßt sich nicht nur den jeweiligen Geschehnissen an, sondern sorgt auch noch für Spannung! Das muß erst einmal übertroffen werden!

Einzig im Bereich Ballphysik gibt es leichte Abstriche zu vermelden. Vergleicht man 3DUPDVK mit den bisherigen Produkten der Reihe oder mit den Werken von 21st Century, so tut sich nicht allzuviel. An das, was *Pro Pinball Timeshock* von empire Interactive in dieser Hinsicht geboten hat, kommt Der verlorene Kontinent aber nicht heran. Jedoch dürfte das nur für solche Leute von Bedeutung sein, die wirklich mit der Lupe danach suchen, ob eine Kugel ab und zu leicht ruckelt (mit bloßem Auge ist dies ohnehin kaum erkennbar).

Der Preis ist heiß

Entscheidend für Kauf- oder Nichtkauf ist sicher auch der Preis. Bis vor kurzem ging ich noch davon aus, daß sich der empfohlene VK irgendwo zwischen 70 und 100 Mark einpendeln würde – normal, eben. Ja, von wegen! 3D Ultra Pinball – Der verlorene Kontinent soll laut Aussage von Sierra in Deutschland komplett übersetzt "zu einem Preis unter 50 Mark" zu haben sein! Und das setzt dem Ganzen wirklich die Krone auf.

Ich fasse noch einmal zusammen: 15 mehr oder weniger schwierige Tische, Grafik vom Feinsten, tolle Animationen und ein Sound, wie er kaum noch besser geht. Eine Rahmenhandlung, die sich wie ein roter Faden von Tisch zu Tisch zieht. Mehrere Spielvarianten und einige kleine Zwischenspiele, die für Abwechslung sorgen. Und da das Ganze eine Art Weiterführung von Steven Spielbergs *Verlorene Welt – Jurassic Park* darstellt, ist auch manches Schmunzeln garantiert, wenn man das große Vorbild hier und da wiedererkennt. Einziger Negativpunkt ist – und dann auch nur im Vergleich mit Timeshock – die eher standardmäßige Ballphysik. Nur bestand Timeshock lediglich aus einem Tisch, seine Einstellmöglichkeiten konnte man erst komplett ausprobieren, wenn man 56 Stunden gespielt hatte. Last but not least kostet empires Werk deutlich mehr.

Messen muß man 3DUPDVK eher mit dem Vorgänger Creep Night, dem ich damals (zu Recht, wie sich anhand der Verkaufszahlen zeigte) 88 Punkte verliehen hatte – dieses Ergebnis wurde übertroffen, zudem ist diesmal Platin fällig. Ich gebe zu, daß es mir sehr schwer gefallen ist, mich auf die Fertigstellung dieser Ausgabe der PC Power zu konzentrieren, weil ich die ganze Zeit nur an dieses Game dachte, das ich am Abend, im trauten Heim, wieder laden würde. Das ist mir in diesem Genre wirklich noch nicht passiert. Und nun verstehen Sie vielleicht, warum 3D Ultra Pinball – Der verlorene Kontinent für mich der beste PC-Flipper aller Zeiten ist.

3D Ultra Pinball

Alternativen:
Pro Pinball Timeshock
empire Interactive ● ca. 90 Mark
3D Ultra Pinball – Creep Night
Dynamix/Sierra ● ca. 60 Mark
Die Pinball-Reihe von 21st Century

Hersteller: Dynamix/Sierra
Preis: unter 50 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.x oder 95

Pro
15 Tische
Adventure-Background
Viele Spielvarianten
Der Preis

Kontra
Ballphysik entspricht Genre-Standard

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**20 von 20**

Flipper-Simulation
Total: 91

DARK EARTH™

"Das Programm hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen: Technisch glänzt es durch selten gesehene Perfektion, und das von Grafik und Sound überzeugend umgesetzte Endzeit-Ambiente sucht einfach seinesgleichen. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert."

PC ACTION GOLD

HERBERT EICHINGER (PC ACTION 10/97)

Wertung 85% "Weltuntergangs-Epos der absoluten Extraklasse"

PC ACTION 10/97

"Ja, bei Dark Earth kommt Freude auf. Als alter Fan von "Alone in the Dark" habe ich schon lange auf einen Titel gewartet, der eine ähnlich gelungene Stimmung rüberbringt."

TOM SCHMITT (POWERPLAY 10/97)

GOTT IST DAS SONNENLICHT. DUNKELHEIT EIN TODESURTEIL - UND DIE ZEIT IST DER FEIND.

IM 24. JAHRHUNDERT HERRSCHT DIE ZEIT DER DUNKELHEIT. DIE ZIVILISATION ÜBERLEBT IN DEN WENIGEN STÄDTEN DES MYSTISCHEN LICHTS. SIE SIND ARKHAN. IN EINEM TÖDLICHEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT MÜSSEN SIE SICH UND IHRE STADT VOR DEN HEERSCHAREN DES BÖSEN BEWAHREN.

ERLEBEN SIE EINE EINZIGARTIGE WELT. Dark Earth – DAS ATEMBERAUBENDE ECHTZEIT-ABENTEUER!











CD-ROM

kalisto entertainment

http://www.darkearth.com

MICROPROSE

http://www.microprose.com

© 1996/1997 Kalisto Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Dark Earth und Kalisto Entertainment sind Warenzeichen von Kalisto Technologies.

Weil sich Frank Fischer schon von klein auf für Bauarbeiten interessiert, hat ihm sein Chef ein neues Betätigungsfeld verschafft.

Drilling Billy

Veteranen unter unseren Lesern werden sicher schon bemerkt haben, wie viele von uns Redakteuren eigentlich noch dem alten, brotkastenförmigen C-64 hinterher trauern. Was haben wir damals für kühne Träume gehabt, von einer Zeit, in der auf der damaligen CEBIT in Hannover ein seltsam anmutendes Steuerungsgerät namens "Maus" präsentiert wurde. Ich erinnere mich noch, wie die Tastaturfetischisten über das Tierchen spotteten. Wir träumten seinerzeit davon, daß es eines Tages Spiele geben würde, in denen die Grenze zum Fernsehen verschwimmen würde. Wir hofften, uns irgendwann einmal fließend durch dunkle Höhlen bewegen zu können, und so mancher Star Wars-Fan hätte sein Leben für eine richtige Weltraumschlacht hingegeben.

Heute, da wir so manches digitale Video gesehen, uns durch einige tausend Kilometer lange Gewölbe bewegt haben und auch schon auf den meisten bekannten Sternkreuzern stationiert waren, vergessen wir oft diesen alten Traum von damals. Doch was war es eigentlich, das uns früher träumen ließ? Waren es magere Ballerspiele mit "Ball über die Schnur-Thematik", die auf mehr hoffen ließen? Oder lag in den ersten Laufübungen animierter Sprites bereits genug Potential für ein Kultspiel? Auf den Spuren dieses Rätsels müssen die Entwickler von Drilling Billy wohl gewandelt sein, denn der kleine Genremix aus Geschicklichkeit und Taktik erinnert ungemein an alte Zeiten.

Auf der Leiter – immer weiter

So manche regnerische Abendstunde verbrachte man damit, kleine, grobpixelige Strichmännchen über den Bildschirm zu jagen. Ein besonders unansehnlicher Vertreter dieser Sorte war das Spiel Load Runner. Mit einem fast verschwindend kleinen Alter Ego hatte man im Spiel die Aufgabe, sich diverser Verfolger zu erwehren, die allesamt gleichermaßen einfach gestaltet waren. Gespielt wurde in einer einfachen 2-D-Plattform. Der Haken an der einfachen Steuerung war, daß man über keinerlei Sprungvermögen verfügte. Die einzige Möglichkeit, den Bösewichtern aus dem Weg zu gehen, lag darin, ein Loch in den Boden zu graben. Fiel einer der Gegner in eine solche Falle, wuchs er mit ein bißchen Glück ein und verschwand im Daten-Nirvana.



Billy...noch ahnt er nichts Übles



Klaus bei seiner Abendlektüre

Mit diesem einfachen Spielprinzip und fast einhundert gut durchdachten Levels, schlug das Spiel damals unglaublich ein. Leider fiel es, wie so viele andere, den Machenschaften der raubkopierenden Teenies zum Opfer. Vor etwa zwei Jahren wurde der Titel noch einmal für PC erfolgreich in einer Neuauflage vermarktet und dürfte mittlerweile zum echten Schnapperpreis in den Kaufhäusern stehen. Spielt man nun Drilling Billy zum ersten Mal, wird jedem Veteranen sofort die Verwandschaft zum Renner-Oldie klar.

Drilling Klausi

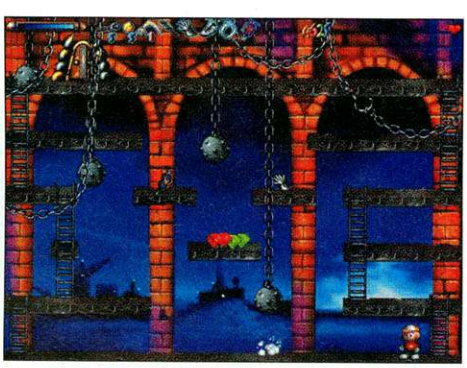
Die Grafik wurde, das ist mittlerweile wohl selbstverständlich, mächtig aufpoliert. Statt Strichmännchen bekommt der Spieler ein nett gerendertes, kleines, mit Bauchansatz und Baseballkappe versehenes Männlein als Alter Ego vorgesetzt. Gerüchten zufolge soll sich das Team von Magic Bytes beim letzten Redaktionsbesuch ein Foto von unserem Chefbauchträgers geschossen haben, das in



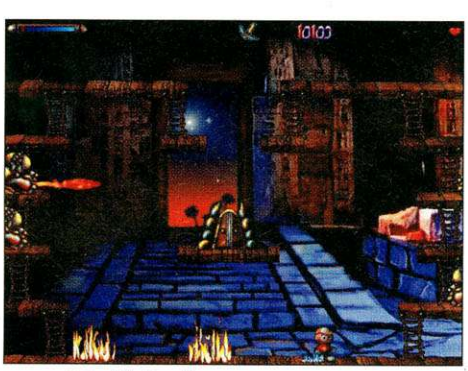
Wenn man Billy...



...in aller Ruhe betrachtet,...



...könnte man meinen,...



...er sei Traffis Bruder...

dem Spiel seine Verwendung fand.

Anm. der Chefwampe: Da kannste mal sehen, ich werde wenigstens Held eines Spiels – Du würdest allenfalls als Pausen-Taste durchgehen.

Die Gegnerschaft, ohne die wohl kaum ein Plattformspiel auskommt, setzt sich aus recht wundersamen Gestalten zusammen. So bekommt man es im Dschungelszenario beispielsweise mit Bananen und Kürbisköpfen zu tu, während sich auf der Baustelle verschiedene Werkzeuge die Ehre geben. Wie der kleine Knabe von Load Runner, verfügt auch unser Billy über die Eigenschaft, Löcher in den Boden zu hacken. Fällt ein Unhold in eine solche Grube, läßt er sich mittels eines Holzhammers spielend erledigen. Was jetzt fast kitschig einfach klingen mag, entpuppt sich spätestens ab dem fünften Level als echte Herausforderung. So ist es nicht nur immens wichtig, den Gegnern zu entkommen, sondern auch die Geschwindigkeit, mit der man sie erledigt, spielt eine große Rolle bei der Punktehatz.

Von der Hornisse gestochen...

Ist die vorgegebene Zeit, die man für einen Level hat, erst einmal abgelaufen, bekommt man ganz schnell Besuch von einem zusätzlichen Gegner, der dank seiner Flugeigenschaften nicht besiegt werden kann. Wie man das von Spielen dieses Genres gewohnt ist, gibt es, neben den obligatorischen Punkten, auch so manches Extra. So lassen sich mit einem Tennisball, dessen Flugeigenschaften entfernt an einen Bumerang erinnern, viele der Gegner spielend leicht besiegen. Ein magischer Stab rettet einen hin und wieder auf eine höher gelegene Plattform, und ein neuer Turnschuh läßt einen doch gleich schneller rennen (Und es kommt beim Laufen DOCH auf das Schuhwerk an. Der Red). Wer zu Beginn glaubt, daß das Game zu leicht sei, sieht die





Sache nach spätestens nach einer Stunde ganz anders. Hinzu kommt, daß sich der Suchtfaktor ungemein erhöht und der "Noch einmal-Effekt" tritt zutage.

Abenteuer Baustelle

Insgesamt bietet Drilling Billy 100 Level in fünf verschiedenen Welten. Für genügend Spielstoff ist also gesorgt und man fühlt sich fast wie damals bei einer Runde *Load Runner*. Grafisch ist das Spiel up-to-date, sorgt jedoch nicht unbedingt für offene Münder, aber das ist in diesem Genre auch gar nicht nötig. Heimlicher Trumpf sind die genialen Audio-Tracks. Anders als bei anderen Plattformspielen dreht man die Stereoanlage nicht etwa leiser, sondern eher noch eine Portion lauter.

Versteckte Extras und zahlreiche Bonuslevels tun ihr übriges, um das Spiel auch langfristig noch attraktiv zu halten. Glücklicherweise kommt man auch schon mit einem herkömmlichen 486 DX2 zu Rande. Für Besitzer solcher Systeme erscheint ja selten genug etwas Vernünftiges. Unschlagbar bei Drilling Billy ist jedoch der Preis des Spiels. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 49,95 Mark liegt das Plattformspiel unter der Konkurrenz. Wenn Spiele wie Drilling Billy die Nachfolger der fast ausgestorbenen Sharewarespiele sind, dann können wir uns auf künftige Zeiten freuen.

Zu kritisieren gibt es am kleinen Billy kaum etwas. Lediglich könnte man ihm die typischen Kritikpunkte entgegenbringen, die für jedes Plattformspiel Gültigkeit haben. So bietet das Spiel natürlich insgesamt gesehen, spielerisch wenig Abwechslung. Aber wer wollte so etwas Spielen wie Load Runner oder *Donkey Kong* vorwerfen. Mir ist ein durchdachtes Game-Engine auf jeden Fall tausendmal lieber, als irgendwelche verkorksten Wunderwerke der Programmierkunst. "Back to the "Roots lautet meine Empfehlung – diesen Spiel ist seinen Preis unbedingt wert!



Wie Billys Gegner,...



...wissen auch wir Redakteure...



...oft nicht, wo wir hintreten dürfen...



...und wohin nicht.

Drilling Billy

Alternativen:
Den guten, alten C64 ausgraben und wieder einmal die Zeiten von anno dunnemals erleben

Hersteller: Northwind Soft / Magic Bytes
Preis: ca. 49,95 Mark

Minimum:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 oder höher

Pro
Kultig
Leicht verdaulich
Hoher Suchtfaktor

Kontra
"Nur" ein Plattformspiel
Wenig Abwechslung

Spiel-/Dauerspaß:	**40 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**17 von 20**

Action
Total: 79

Disney's Hercules

Martin Mirbach trainiert sich zwanzig Kilo reine Muskelmasse an, befreit Jungfrauen im Dutzend und trotzt den Göttern der Unterwelt. Genug Argumente für eine Gehaltserhöhung, eigentlich.

Weihnachten ist Disney-Zeit. Das war eigentlich schon immer so, jedenfalls so lange ich zurückdenken kann. (Um einer Anm. d. Chefdenkers vorzubeugen: Es sind mehr als zwei Jahre). Immer wenn's draußen kälter wird, gehen die Eltern mit ihren Kindern ins Kino, um sich Disneys neuestes Leinwandspektakel anzusehen. Von *Bernard und Bianca*, über *Pocahontas* bis zum *Glöckner von Notre Dame*. Das ist in diesem Jahr nicht mehr nötig. Natürlich dürfen Sie immer noch ins Kino, wenn Sie gerne möchten. Sie können sich aber parallel zum Film auch das Spiel *Hercules* zulegen, Disneys aktuelles Jump'n'Run, und sich daheim mit den Kleinen vor den Compi hocken, schön mit einem Täßchen Tee und einer Handvoll Schokokeksen. Was nicht nur gesünder ist als Popcorn und Cola, es bietet auch längeren Spaß und kostet, pro Kopf gerechnet, wahrscheinlich sogar weniger.

Anm. des Chefkalorienbombers: Trotzdem werde ich die Hercules-CD ganz bestimmt nicht essen...

Der Weg ist das Ziel

Das Gameplay orientiert sich, wie sollte es anders sein, an den Vorlagen der klassischen Mythologie. Um den Spieler jedoch nicht vollkommen unvorbereitet mit bösartigen Zentauren, geflügelten Harpyien oder gar den todbringenden Skelettsoldaten zu konfrontieren, gibt's erst einmal ein Training. Die ersten beiden der insgesamt zehn Level dienen also der Gewöhnung an Steuerung und Fähigkeiten des Helden. Dem Spieler zur Seite steht Hercules' Trainer Phil, dessen erbaulicher Stimme wir bereits in *Timon und Pumbas Spielesammlung* lauschen konnten. Ausruhen werden Sie sich aber auch während des Trainings nicht können; besonders der zweite Level, ein heftiger

Hindernisparcour, könnte für unerfahrene Spieler zur ersten echten Hürde werden. Trotzdem, und das gilt für alle übrigen Level des Spiels, geht's hier hart, aber gerecht zu. Herausforderungen gibt es bei Hercules genug, wirklich unfaire Stellen werden Sie allerdings vergeblich suchen.

Bewegen können Sie Ihren Helden nach den ersten beiden Leveln sogar im dreidimensionalen Raum. Und in dieser Tiefe liegt die Tiefe. Die Spieltiefe nämlich. Im Gegensatz zu den klassischen 2-D-Jump'n'Runs bietet eine 3-D Umgebung viel mehr Platz für Überraschungen, verborgene Gegenstände und versteckte Ebenen. Von all dem läßt sich in Hercules einiges finden, wenn auch nicht immer ganz leicht. Um etwa in versteckte Spielebenen zu gelangen, kann es notwendig sein, den O.E.S. (Ohrenbetäubender-Erdbeben-Sprung) auszuführen – ein Move, den man anfangs leider viel zu oft vergißt.

Auch sonst gibt es bei Hercules mit Geschicklichkeit allein keinen andauernden Spielerfolg, die richtigen Strategien wollen schon

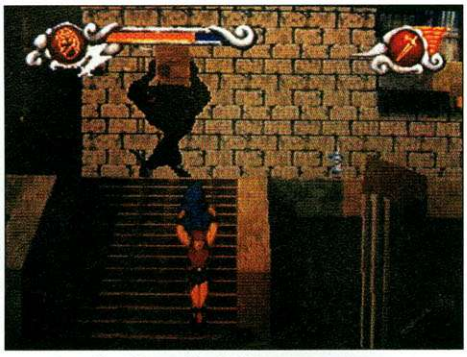


Nein, Hercules, dies sind nicht die Beine von Marlene Dietrich, gepaart mit denen von Frau Gilzer

ausgefallene Wesen und Umgebungen liefert, liegt auf der Hand. Umgesetzt wurden diese Vorlagen, ebenso wie im gleichnamigen Kinofilm, mit wunderbarer Leichtigkeit und Liebe zum Detail. Zahlreiche Animationen im Hintergrund, verspielte Bewegungsmuster und Mimiken sowie die wirklich sehenswerten Videos und Cut-Scenes sorgen für einen ansprechenden



Die Zielscheibe sieht größer aus, als sie ist



Er trägt die Kiste, sie die Verantwortung



Im früheren Leben war er wohl Blitzableiter...

überlegt sein. Wer zum Beispiel übersieht, daß man bestimmte Gegenstände (Felsbrocken, Säulen) auch mit der Kraft seiner Bizeps hin- und hertragen kann oder daß es möglich ist, auf pferdeähnlichen Fabelwesen zu reiten, findet sich immer öfter in scheinbaren Sackgassen gefangen.

So schön wie im Kino

Grafisch kann Hercules den hohen Ansprüchen, die man an ein Disney-Produkt stellt, vollauf gerecht werden. Das Spiel läuft in 8-bit Farbtiefe, wahlweise im Vollbild- oder Fenster-Modus und mit einer Stabilität, die auch extensives Multitasking erlaubt. Daß die griechische Mythologie den Zeichnern reichlich Material für optischen Rahmen. Und das saubere 3-D Scrolling in Echtzeit hilft dem Spieler, bis über beide Ohren in die Welt des Spiels hineinzutauchen.

Wer den Soundtrack des Films mag, bekommt übrigens einen weiteren Grund geliefert, sich Hercules auch als Spiel zuzulegen. Denn das eingängige Titelthema wurde so, wie es ist, übernommen. Weil es so schön paßt, wahrscheinlich. Mit den richtigen Boxen hört es sich daheim zwar nicht ähnlich fulminant an wie im THX-bestückten Kinosaal, dank des 3-D Surround Sounds gibt es aber wirklich keinen Grund zu meckern. Auch die Sprecher brauchen sich nicht zu verstecken, obwohl Hercules alles andere als ein dialoglastiges Spiel ist. Hier dominiert die Action, und da macht sich das simple Interface bezahlt. Trotz eine stattlichen Anzahl an Moves bleibt die Steuerung einfach und läßt sich auch mit der Tastatur mühelos bewältigen. Ein wichtiger Pluspunkt, wenn man bedenkt, daß sich Hercules auch für Nachwuchs-Gamer ab sechs Jahren eignet.

Herculade verleiht Flüüügel

Dem Anspruch, ein Spiel für die ganze Familie zu sein, wird Hercules übrigens in jeder Beziehung gerecht. Auch im Umgang mit den Gegnern. Zwar müssen immer wieder menschliche Kontrahenten mit Schwert oder Faust zu Boden gestreckt werden, jedoch stets auf eine kindgerechte Weise. Erstens sehen die Schurken immer böse aus und wollen einem selbst mit der Waffe ans Leder, zweitens fließt niemals auch nur ein Tröpfchen Blut, und drittens wird in Disney-Cartoons von je her auf eine so lustige Art und Weise abgenippelt, daß man das Ganze einfach nicht für bare Münze nehmen kann. Es sind eher andere Kleinigkeiten, die den Spieler bei Hercules mittelfristig doch ein wenig nerven können. Das wären etwa die vielen im Weg liegenden Säulen und Felsbrocken, die unser Held auf seiner Odyssee zertrümmern muß. Wozu immer exakt fünfzig Schläge oder Schwerthiebe nötig sind – auf die Dauer eindeutig zuviel des Guten. Auch die Paßwortvergabe nach erfolgreichem Levelabschluß hätte besser ausfallen können.

Obwohl die Kombination antiker Symbole gut zum Thema paßt, sind Notizen nicht immer ganz unkompliziert. Und bloßes Einprägen funktioniert schon gar nicht. Letztendlich handelt es sich dabei allerdings um Kleinigkeiten, die den Spielspaß unterm Strich nur unwesentlich mindern. Viel mehr beschäftigt mich die Frage nach Hercules' einzigartigem Power-Shake. Hey, Disney, was genau ist und wo gibt es eigentlich Herculade? Könnt Ihr mir vielleicht einen kleinen Probetrunk in die Redaktion schicken, damit ich endlich dem riesigen Brodrick Paroli bieten kann? Die Anschrift steht im Impressum, und vielen Dank!

Anm. des Cheflutschers: Ich glaube, Markus hätte lieber was zu trinken als Deine vorgekauten Hustenbonbons...

Hercules

Alternativen:
Pandemonium!
BMG Interactive ● 99,95 Mark

Agent Armstrong
Virgin ● ca. 70 Mark

Toy Story
Disney Interactive ● ca. 90 Mark

Hersteller: Disney Interactive
Preis: 79,95 Mark

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

Pro
Sehr schöne Grafik
Gutes Leveldesign
Für die ganze Familie

Kontra
Umständliche Paßwörter
Nervende Hindernisse

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

Action
Total: 87

Lands of Lore 2: Götterdäm

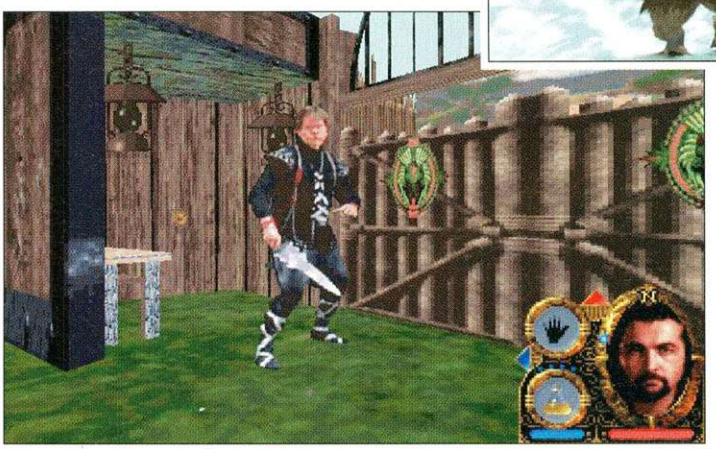
Es ist immer das Gleiche, kaum befindet sich die CD eines Rollenspiels in meinem Laufwerk, komme ich so schnell nicht mehr von meinem Rechner weg. Wer sich in seinem Leben schon einmal etwas länger mit RPGs befaßt hat, weiß, wovon ich spreche. Für die einen sind es die reinsten Süchtigmacher (wenn auch mit langen Entzugsphasen zwischen den Spielen), für die anderen nur lästiges Geplänkel mit viel zu viel Drumherum. Zwei Sachen müssen alle RPGs jedoch gemeinsam haben: Eine gute, fesselnde Story und die Möglichkeit für flexible Charakterentwicklung. Mal sehen, was Lands of Lore 2 zu bieten hat.

Jetzt kommt's dicke

Für Rollenspiele eher ungewöhnlich, aber LOL2 kommt auf satten vier CDs daher. Das hat auch seinen Grund, denn auf jenen sind massig gerenderte Zwischensequenzen ausgelagert. Teilweise sind diese wirklich hübsch gemacht, und auch die deutsche Sprachausgabe kann sich dort und auch im gesamten Spielverlauf hören lassen. Aber wo kämen wir hin, wenn wir Spiele nur nach der Qualität der Rendering-Szenen bewerteten. Schon gleich zu Anfang bedecken dunkle Wolken die sonnige Seite von LOL2, wenn man als enthusiastischer Rollenspieler bemerkt, daß man eben nicht die Werte des eigenen Helden auswürfeln oder gar eine ganze Heldengruppe erstellen kann. Das würde aber auch gar nicht in die Vorgeschichte des Spiels passen.

In der Rolle von Luther ist man auf der Suche nach Heilung. Wer den ersten Teil kennt, hat auch schon die Bekanntschaft mit der Hexe Scotia gemacht. Ihr ist es zu verdanken, daß auf Ihrem Sohn (Luther) ein Fluch lastet, der ihn ständig entweder in eine große Bestie oder in ein kleines, echsenähnliches Wesen verwandelt. Wenn man selbst über diese Metamorphose keine Kontrolle hat, ist es schon ein Ärgernis. Nebenher gibt es im Spiel natürlich noch viele kleine andere Aufgaben zu erledigen.

Anm. des Chefpredigers: (Zur) Wartburg fahren und Thesen anbringen?



"Hier kommt niemand herein!", sprach der schwarze Ritter und verlor Arm und Bein

Keine runde Sache

Sobald das Spiel beginnt, gibt es auch gleich die nächste Enttäuschung. Auf Atmosphäre wurde zwar geachtet, aber letztendlich stoßen die eigenen Äuglein immer wieder an diese extrem kantigen Pixelgebilde, namentlich auch als Bäume, Sträucher oder einfach nur Grünwuchs bekannt. Echtes 3-D kann man also nicht erwarten, statt dessen gibt es reichlich Bitmaps des Suppengrüns, das sich



"Kannst Du mal eben riechen, ich glaube, ich muß duschen."

auch immer schön den Bewegungen des Spielers anpaßt, also immer mit einer Seite zum Betrachter ausgerichtet ist. Aus der Ferne sieht zwar alles noch recht hübsch aus, aber kommt man in die Nähe eines solchen Gebildes... au Backe!

Man sieht LOL2 richtig an, daß die Entwicklung sich schon seit über zwei Jahren in die Länge zieht. Damals war eine solche Grafik noch up-to-date, aber wenn diese "Grafikengine" erst einmal steht, mag man als Entwickler schließlich kaum noch



Nun ist es endlich soweit, und bevor Thomas Richter noch länger danach schreit, überraschen wir ihn lieber mit der Testversion zu Lands of Lore 2.

merung

etwas daran verändern und das ganze Konzept umschmeißen. In dieser Hinsicht hätte ich deutlich mehr erwartet! Einen Trost bieten jedoch Höhlen und andere Gemäuer, in denen der grafische Schmuck nicht vollends verwest



Bei den gerenderten Szenen wird die Bewegung eingefroren



Am besten beschwört man einen Dämonen, der aus dem Vieh Hackfleisch macht



Im Museum erfährt Luther alles über die Geschichte des Landes

und zumindest ein bißchen 3-D zu sehen ist. In einer der Höhlen blubbert in den Wänden bedrohlich Lava vor sich hin, und überall faucht und zischt es, unterbrochen von einem stets wiederkehrenden Beben.

Von der grafischen Seite hat LOL2 teilweise auch richtige Schmankerl anzubieten. Die Dschungel-Welt ist nicht nur extrem großflächig und abwechslungsreich angelegt. Vor allem schnuckelige Dekos, wie beispielsweise hübsch animierte Wasserfälle und Flüsse, verwöhnen das Auge vielerorts. Doch wenn man sich gerade mit der Grafik



In der Taverne im Dorf der Katzenmenschen ist nicht gerade der Bär los

angefreundet hat, springt einem plötzlich irgendetwas pixeliges vor der Nase herum und stellt sich frech als Gegner vor. Also ehrlich, diese zweidimensionale Darstellung von Monstern und anderen Lebewesen hätte ruhig der technologischen Weiterentwicklung von modernen Computerspielen angepaßt werden können. Nicht nur, daß die Monster zum Teil (vor allem in der Dschungel-Welt) völlig ruckelig umherspringen, sie sind auch völlig häßlich. Aber auch hier gibt es wieder Ausnahmen in Form von schön animierten Spinnen und anderem Krabbelvieh in Dungeons. Ich habe selten so große Unterschiede in der Grafikqualität innerhalb eines Spiels gesehen. Warten wir mal auf den 3dfx-Patch ab...

Und der Rest?

Dann wären da noch die zahlreichen Videoszenen, die geschickt in die Grafik der Umgebung eingebunden wurden. Mit Schauspielern hat man wohl nicht gespart und diese beleben das Geschehen im Spiel auf ganzer Linie. Wie schon erwähnt, ist vor allem die Sprachausgabe positiv hervorzuheben, seien es die Kommentare von Luther selbst oder die der fremden Lebewesen. Letztendlich bleibt am Ende ein akzeptables Spiel, daß jedoch niemals solche langatmigen Vorankündigungen verdient hätte und wegen fehlender RPG-Elemente eher als Action-Adventure anzusehen ist. Um es als richtiges Rollenspiel durchgehen zu lassen, fehlen LOL2 wichtige Features. Nicht mal Attribute wie Stärke, Intelligenz oder Geschicklichkeit sind vorhanden, sondern lediglich Veränderungen der Kampfkraft bei der Wahl der Waffen oder nach dem Aufstieg in eine höhere Zauberspruch-Stufe.

Gekämpft wird mal wieder im Hack & Slay-Verfahren, wobei es gerade dann lustig aussieht, wenn man als kleine Echse mit den Pfötchen schwingt. Lands of Lore 2 ist ein gutes Spiel und kann gerade wegen seiner Komplexität und der packenden Story fesseln, deshalb ist es durchaus eine Anschaffung wert. Doch merke: Was ewig bleibt und lange währt, muß nicht immer gut sein. Drum sollte auch Virgin mal den Keuschheitsgürtel ablegen und endlich auf seine Firmen und Kollegen in der Branche besser eingehen, vorher vielleicht nicht so die Trommelwirbel ertönen lassen,



Oft wird auch so richtig ins Detail gegangen...

damit aus dem Jungfräulein endlich mal eine erwachsene Frau wird. In diesem Sinne – gehabt Euch wohl!

Lands of Lore 2

Alternativen:
Betrayal in Antara
Sierra ● ca. 90 Mark

DSA - Schatten über Riva
attic/TopWare ● 49,95 Mark

Diablo
Blizzard ● ca. 80 Mark

Hersteller: Westwood Studios
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Win95 oder DOS

Pro
Gelungenes Spielambiente
Fesse!nde Handlung
Komplexe Landschaften

Kontra
Veraltete Grafik
Fehlende Elemente eines echten RPGs

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**17 von 20**

Rollenspiel
Total: 84

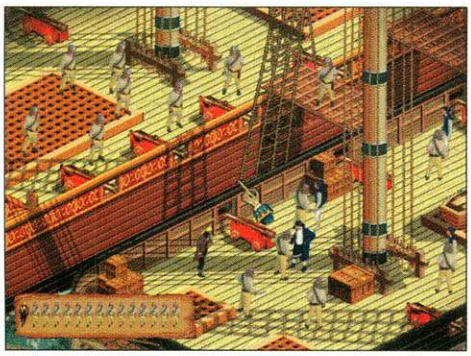
Buccaneer

Martin Mirbach schnappt sich Kopftuch, Säbel und zwei schwarze Augenklappen, um auf den sieben Weltmeeren nach neuen Opfern zu suchen.

Es hat lange gedauert, bis man sich bei Mindscape Deutschland auf den Titel *Buccaneer: Unter schwarzer Flagge* einigen konnte. Eine ganze Zeitlang waren noch andere Vorschläge im Rennen, am häufigsten genannt wurde "Freibeuter". Falls Sie also in anderen Zeitschriften schon mal News oder Previews über ein Spiel mit diesem Titel gelesen haben, sind Sie hier nun beim passenden Review angelangt. Aber natürlich hoffen wir, daß Sie ausschließlich die PC Power regelmäßig lesen, ansonsten müßten wir Ihnen leider Markus' auf Kehle abgerichtete Rottweiler vorbeischicken. Und die haben schon seit Tagen kein Freßchen mehr bekommen... Außerdem hat die korrekte Titulierung bei uns von Anfang an funktioniert. So! Nachdem Sie nun wissen, wie das Spiel heißt, um das es hier geht, sollten wir langsam damit beginnen, uns um Inhalte zu kümmern.



Der einzig mögliche Perspektivenwechsel versetzt Sie in die Lage des Kanoniers



Sobald Sie längsseits liegen, können Sie sofort zum entern übergehen

Buccaneer bricht keine Rekorde

Action! Oder doch nicht?

Bei SSI, den Entwicklern von Buccaneer, läuft das Spiel unter der Rubrik "Action". Aber eigentlich handelt es sich hier gar nicht um ein Actionspiel, jedenfalls nicht um ein reinrassiges. Bei Buccaneer haben Sie als Spieler verschiedene Möglichkeiten. Zum Beispiel können Sie sich für ein Schiff und eine Piratenfigur entscheiden, sich einen Gegner (England, Frankreich, Spanien) aussuchen und direkt in die Seeschlachten einsteigen. Hier steuern Sie Ihr Schiff aus einer meist isometrischen 3-D Perspektive, bringen es richtig in den Wind, feuern aus allen Rohren und versenken oder kapern im Idealfall Ihren Gegner. Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsstufen und sechs Schiffsklassen, unter denen Sie sich entscheiden können. Ob die ebenso schwer bewaffnete wie schwerfällige Fregatte mehr Erfolg verspricht

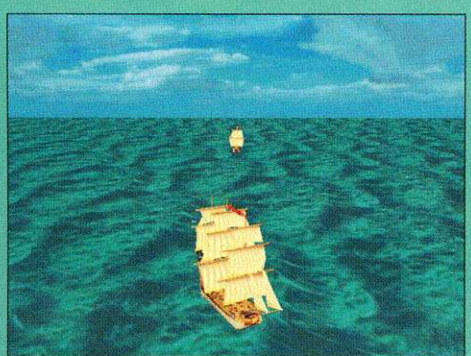


Zur Sache, Schätzchen!

Falls Sie sich für die unmittelbare Action entscheiden, gehen Sie bei Buccaneer wie folgt vor:



Zunächst wählen Sie Pirat, Schiff und Schwierigkeitsgrad



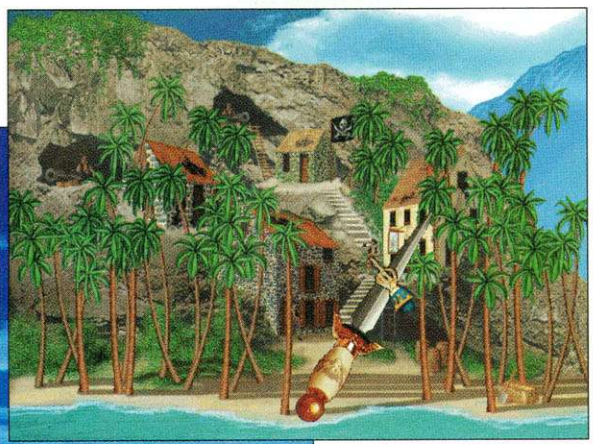
Anschließend sichten Sie Ihren Gegner...



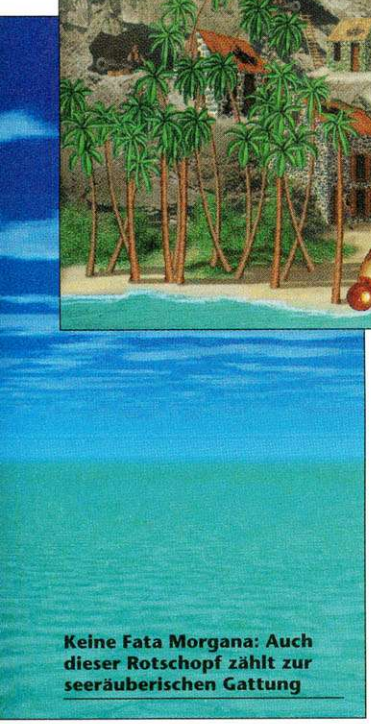
...und zwingen ihn zur entscheidenden Schlacht auf hoher See

als die wendige, kleine Brigantine hängt natürlich auch von Art und Anzahl der Gegner sowie von einigen äußeren Bedingungen ab. Wie dem auch sei, in dieser Spielvariante handelt es sich bei Buccaneer tatsächlich um ein reines Actionspiel.

Sie können sich aber auch für den Kampagnenmodus entscheiden. Hier erhalten Sie neben einem Logbuch auch diverse Missions, die es zu bewältigen gilt. Innerhalb dieser Missions kommt es natürlich immer wieder zu den Schlachten, die Sie bereits aus dem Action-Modus kennen, dazwischen erwarten Sie aber noch einige andere Aufgaben. Und für die benötigen Sie Ihr Logbuch. Denn wo sonst könnten Sie den überblick über die Ressourcen, die es zu verwalten gilt, behalten. Es sind also strategische Elemente und Teile aus der Wirtschaftssimulation im Kampagnenmodus von Buccaneer enthalten. Strategisch deshalb, weil Sie sich Ihre Gegner im Grunde selbst aussuchen können. Und nachdem Sie ein gutes Dutzend französische Schiffe geentert haben, bekommen Sie bei den Engländern garantiert einen Freundschaftspreis für die erbeuteten Waren. Außerdem können Sie Hafenstädte plündern, bessere Schiffe übernehmen und mit Gegnern verhandeln. Sie sollten sich in der Kampagne also von Anfang an einen ungefähren Schlachtplan ausdenken. Ansonsten kann der Weg zum Spiel beschwerlich werden.



Auf der Pirateninsel können Sie sich versorgen, gute Preise für Ihre Beute gibt's hier aber nicht



Keine Fata Morgana: Auch dieser Rotschopf zählt zur seeräuberischen Gattung

Im Ausguck, ohne Fernrohr

Den Kern des Spiels bildet die Mixtur aus einer 2-D- (Simulation) und einer 3-D- (Action) Engine. Während man an erstgenannter nichts aussetzen kann, schreit die 3-D-Engine geradezu nach einer starken 3-D Grafikkarte. Spielt man Buccaneer mit einer herkömmlichen Grafikkarte, kommt keine rechte Freude auf. Transparenzen und Halbtransparenzen (Pulverqualm, Wellen) können in diesem Fall nicht dargestellt werden, und der Himmel besteht auch nur aus Texturen. Das sieht leider gar nicht gut aus. Aber auch mit der stärksten 3-D Karte kommt die Grafik nicht ganz ohne Schwächen daher. Denn leider hat man als Spieler kaum Einfluß auf die Perspektive, lediglich zwischen der Vogelperspektive und der Sicht des Kanoniers kann hin- und hergeschaltet werden. Was fehlt, ist ganz eindeutig die frei postionierbare Kamera mit Zoomfunktion. So jedenfalls ist man oft viel zu weit weg vom Geschehen, da stimmen weder die Übersicht noch das Feeling.

Schön anzuhören ist dagegen der Sound. Passende Melodien, die auch aus einem der vielen Mantel-und-Degen-Filme stammen können sowie verschiedene Sprecher mit den interessantesten Akzenten sorgen für eine akustisch einwandfreie Kulisse. Bleibt nur zu hoffen, daß auch in der deutschen Version (wir testeten die englische) dieses Niveau gehalten werden kann. Probleme gab es allerdings beim korrekten Erkennen der Soundkarten im Setup. Sogar die klassische SoundBlaster 16 wurde nicht einwandfrei identifiziert, sie hörte sich später kratzig an und setzte zeitweise ganz aus. Laut Hersteller handelt es sich hierbei aber um ein Problem der Beta-Version in Verbindung mit Microsofts DirectX5. In der endgültigen Fassung soll hiervon nichts mehr zu spüren (oder zu hören) sein.



...wonach Sie sich im Idealfall an diesem Bildschirm erfreuen können

Für alle Piraten geeignet

Spielerisch bietet Buccaneer von vielem etwas, aber im Grunde nichts so richtig. Die Simulation kann nirgends neue Maßstäbe setzen, und im Action-Modus fragt man sich, warum manche Situationen überhaupt eintreten können. Entscheidet man sich hier zum Beispiel für eine Fregatte und trifft sofort auf eine kleines, schnelles Schiff, so wird sich dieses nicht dem Kampf stellen, sondern einfach abhauen.

Anm. des Chefehegatten: In meinem Bekanntenkreis ist jemand, der garantiert froh wäre, wenn seine alte Fregatte einfach abhauen würde...

Als Spieler hat man keine Chance, ein solches Rennen zu gewinnen und kann nur auf den Abbruch des Einsatzes warten. Eine realistische Situation, bestimmt, aber leider ohne jeden spielerischen Wert. Zum Glück bleibt so etwas allerdings die Ausnahme. "Buccaneer sollte keine Rekorde brechen, sondern einfach ein schönes Spiel für die ganze Familie werden", meint dann auch Jan Lindner von SSI. Und als solches kann man es absolut durchgehen lassen: ein schönes, nettes Spiel.



Jetzt möchten Sie gerne diese eingekerkerte (Jung-)Frau befreien, nicht wahr, Sie Held?

Buccaneer

Alternativen:
Age of Sail
TalonSoft ● ca. 80 Mark
Schleichfahrt
Blue Byte ● ca. 70 Mark
Wolfpack
NovaLogic ● billig

Hersteller: SSI/Mindscape
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Gute Multiplayer-Action
Interessante Kampagnen

Kontra
Keine neuen Ideen
Grafik könnte besser sein

Spiel-/Dauerspaß:	34 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	16 von 20

Action
Total: 72

Command & Conquer Vergeltung

Marco Gremmel darf endlich wieder kommandieren und erobern!

Sie können sich erinnern: Noch vor wenigen Monaten schwärmte ich an dieser Stelle über die erste Missions-CD zum Strategie-Knaller *C&C*. Inzwischen hat sich auf dem Strategiesektor natürlich einiges getan. Doch um die Wartezeit auf die kommenden Neuerscheinungen aus dem Hause Westwood etwas zu verkürzen, liefern die Jungs ein weiteres Add On aus. Stellt sich nur die Frage, ob dieses ebenso gelungen ist wie sein Vorgänger.

In die Vollen!

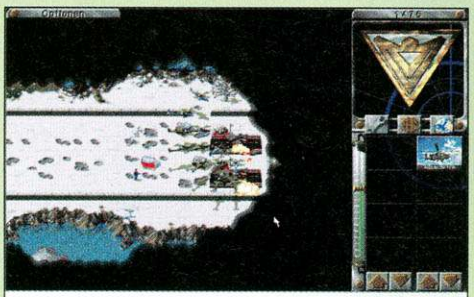
In Sachen spielerische Neuerungen hat man sich bei Westwood jedenfalls nicht lumpen lassen. Ganze 18 neue Missionen werden dem Spieler geliefert. Und schon nach kurzer Zeit wird klar, daß diese alles andere als einfach zu gewinnen sind. In drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden können sich Hobbyspieler, Strategiekenner oder Wahnsinnige aufs Schlachtfeld begeben. Im Gegensatz zum *Gegenangriff*, bei dem keinerlei neue Einheiten gebaut werden konnten, werden Ihnen hier gleich sieben neue Kampfeinheiten präsentiert – jede einzelne mit neuen Soundeffekten und Animationen. Dabei wurde die Unterlegenheit der Sowjets zu Wasser behoben und den Alliierten eine überaus wirkungsvolle "fahrbare Atombombe" in die Hände gelegt. Im Grunde ist dies nichts anderes als ein Nuklear-sprengkopf auf einem LKW, der ansonsten keinerlei Panzerung oder Bewaffnung besitzt. Nicht sonderlich originell, dafür aber wirkungsvoll! Eine vollständige Beschreibung aller neuen Einheiten finden Sie in den entsprechenden Kästen.



Wenn man sich nicht gleich zu Anfang auf die Verteidigung der eigenen Basis konzentriert, ist's schnell um einen geschehen!



Zu mehrt sehr effizient und mit einer hohen Reichweite kommen die Teslapanzer daher!



Hubschrauber kann man einfach nie genug haben! In Nullkommanichts ist ein Gebäude futsch!

Bessere KI?

In den Werbetexten wurde etwas versprochen, das mich schnell hellhörig werden ließ: "Dank der verbesserten Künstlichen Intelligenz reagiert und agiert der computergesteuerte Gegner überlegter und realistischer als je

Neue alliierte Einheiten

Der leider sehr leicht verwundbare **Mechaniker** ist in der Lage, alle Fahrzeuge zu reparieren, sobald er in ihre Nähe kommt. Dafür müssen diese nicht mehr zurück zur Basis und auf die Werkstatt gerollt werden. Sehr vorsichtig sollten Sie mit dem **M.A.D.-Panzer** umgehen, allerdings aus anderen Gründen. Denn wenn dieses 4500 Credits teure Gefährt erst einmal aktiviert ist, dann löst es eine Schockwelle aus, die alle Gebäude und Einheiten in einem weiten Umkreis um ein Drittel ihrer maximalen Stärke beschädigt. Dabei vernichtet sich die Waffe selbst. Überraschend kommt auch ein Angriff mit dem **Chrono-Panzer,** der sich nach einer gewissen Ladedauer durch einen Zeitsprung selbständig an jeden gewünschten Ort der Karte transportieren kann, um dann mit Raketen zu feuern. Sehr praktisch ist es, diesen Panzer kurz vor seiner Zerstörung zur Reparatur in die heimische Basis zurückzutransportieren. Der **Sprengwagen** letztlich ist eine der stärksten alliierten Neuerfindungen. Dieser ferngelenkte Lastwagen trägt einen nuklearen Sprengsatz auf seiner Ladefläche. Inmitten der gegnerischen Basis kann ein solches Gefährt sehr starken Schaden anrichten. Allerdings, und das sollten Sie nicht vergessen, auch im eigenen Stützpunkt!

Mission CD 2: sschlag

zuvor." Doch leider konnte ich davon beim Spielen nicht sonderlich viel erkennen. Natürlich sind auch die 18 neuen Missionen wie gewohnt anspruchsvoll und schwer zu gewinnen. Doch handelt der Computer teilweise noch immer sehr unüberlegt und dumm. Zum Beispiel greift er immer wieder an der gleichen Stelle mit den gleichen Einheiten an. Natürlich kann ich mich als Spieler schnell darauf vorbereiten und eine darauf zugeschnittene unüberwindbare Abwehr schaffen. Bei Angriffen mit Flugzeugen oder Chrono-Panzern schlägt der künstliche Gegner allerdings immer genau dort zu, wo es am meisten Schaden anrichtet.

Ebenfalls mit auf der CD enthalten sind wieder einmal 100 neue Multiplay-Karten, die im Netzwerk für genügend Abwechslung sorgen sollten. Darunter befinden sich Maps, die speziell für Zwei- und Vierspieler-Auseinandersetzungen kreiert wurden. Auf ein Extra wie das Mauspad in der Packung vom *Gegenangriff* werden Sie diesmal allerdings verzichten müssen.



Die Chronopanzer auf diesem Bild werden von einem Mechaniker repariert.



Achten Sie bei diesem Bild besonders auf den Infanteristen an der Waffenfabrik, der gerade seine Streckübungen durchführt.

NEUE EINHEITEN UND GELUNGENE MISSIONEN – WAS WILL MAN MEHR?

Jetzt ist's aber gut!

Die zweite Zusatz-CD zu dem Erfolgshit *Alarmstufe Rot* kann spielerisch voll und ganz überzeugen. Auch echte Strategen werden in den mitgelieferten Missionen noch einmal so richtig gefordert. Jeder einzelne Level hebt sich spielerisch von den anderen ab und bietet stundenlangen Spielspaß. Was nicht zuletzt an den neuen Einheiten liegt. Diese ermöglichen es Ihnen, ganz andere Taktiken auszuprobieren, um dem vom Computer generierten Gegenüber den Garaus zu machen.

Das einzige große Manko liegt in der Installation dieses Add-Ons. Denn diese will erst dann anlaufen, wenn sich eine unveränderte Urversion von *C&C* auf Ihrer Festplatte befindet. Sollten Sie bereits die erste Zusatzdisk besitzen, wird die Installation nicht ordnungsgemäß beendet – und das ohne jede Fehlermeldung... Die Jungs von Westwood dürften nunmehr alles aus *C&C 2* geholt haben, was möglich ist. Eine weitere Mission-CD würde das Faß sicherlich zum Überlaufen bringen. Denn inzwischen hat sich auf dem Spielemarkt einiges getan, und die ersten überlegenen Neuerscheinungen kommen auf den Markt. Zeit für die Softwareschmiede, sich auf die dritte Fortsetzung zu konzentrieren und die Internet-Version auf den Markt zu bringen.

Neue sowjetische Einheiten

Auch die Sowjets stehen in Sachen Neuerungen nicht nach. Der **Tesla-Panzer** ist zwar bereits von der letzten Missions-CD bekannt, konnte damals aber noch nicht gebaut werden. Für 1500 Credits dürfen Sie damit jetzt alle Gegner über eine große Distanz hinweg rösten. Besonders der gleichzeitige Einsatz von mehreren dieser Panzer richtet sehr großen Schaden an. Etwas unbeholfener versucht das auch der **Elektrobot** mit den gleichen Mitteln. Der Infanterist ist mit einem tragbaren Teslagenerator ausgestattet und heizt den Feinden damit kräftig ein, ist dafür aber sehr langsam und hat nur einen begrenzten Einsatzbereich. im Gegensatz dazu wird das **Raketen-U-Boot der Wolf-Klasse** vor allem durch seine überaus hohe Reichweite zur ultimativen Waffe. Drei dieser Boote schaffen es, mit einer Salve ein ganzes Gebäude zu zerstören. Damit wurde die sowjetische Unterlegenheit zu Wasser wieder wettgemacht. Da der Feind abgetauchte U-Boote nicht sehen kann, ist auch die Zerstörung der leicht gepanzerten Gefährte sehr schwierig. Wie praktisch Spionage sein kann, zeigt sich im Falle des **M.A.D.-Panzers**, der auch den Sowjets zur Verfügung steht. Die Beschreibung finden Sie bei den alliierten Einheiten.

Command & Conquer Mission CD 2

Alternativen:
C&C: Der Gegenangriff
Westwood ● ca. 35 Mark
Dark Reign
Activision ● ca. 90 Mark
Incubation
Blue Byte ● ca. 90 Mark

Hersteller: Westwood/Virgin
Preis: ca. 35 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows95, C&C: Alarmstufe Rot

Pro
Einige interessante Neuerungen
Viele gute Multiplay-Level
Anspruchsvolle neue Missionen

Kontra
Umständliche Installierung bei Besitz der ersten Missions-CD

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie
Total: 85

... 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

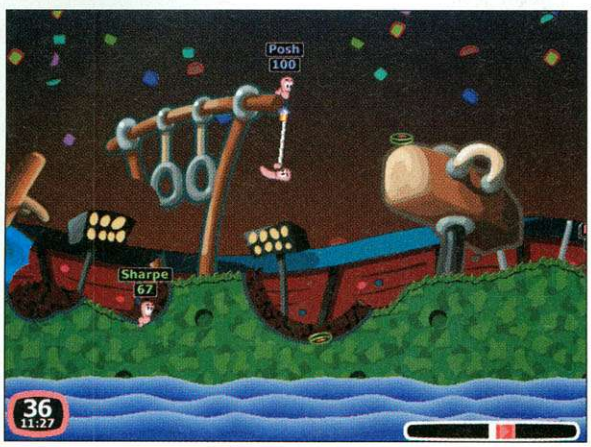
© 1997 Software 2000/Postlinear Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.



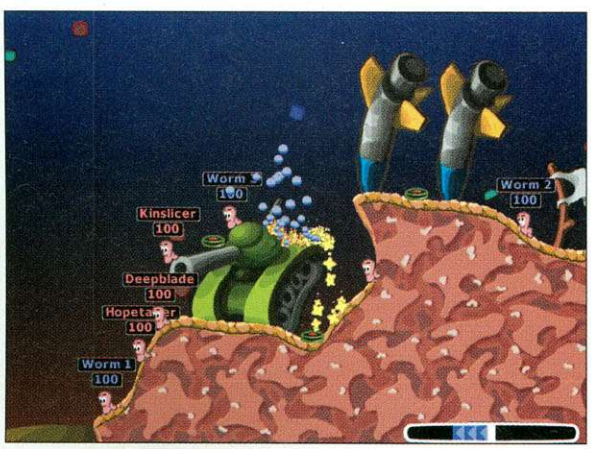
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de



Hmmm, irgendwie ist mir gerade nach einem Käsebrot zumute...



Bin ich froh, daß der Schulsport schon so viele Jahre zurückliegt



Wurm gegen Wurm, mit Panzern und Raketen, das erwartet Sie in Worms 2

Manche Leute kriechen, weil sie auf berufliche Beförderung hoffen. Widerlich! Andere kriechen, weil sie, von schreienden Spieß getrieben, möglichst schnell unter einem flach gespannten Stacheldraht-Geflecht hindurch müssen. Auch nichts für mich. Und wieder andere kriechen, weil ihre Mistkarre selbst ohne Tempolimit nur schlappe 80 Sachen bringt. Arme Geschöpfe. Ich dagegen krieche nur innerhalb meines Computers. Und zwar ausschließlich bei einem ganz bestimmten Spiel, dann aber mit ganzer Leidenschaft. Die Rede ist von *Worms*, natürlich. Schon nach ausgiebigem Genuß des ersten Teils, der mittlerweile auch schon zwei Jährchen auf dem Buckel hat, war mir die Fähigkeit des aufrechten Gehens kurzzeitig abhanden gekommen. Ein Handicap, daß sich aber mit einem viermonatigem Zwischenstopp in der Reha-Klinik ganz leicht wieder beheben ließ. Und jetzt kommt *Worms 2* in die Läden.

Alles alt, alles neu

Vorab zwei gute Nachrichten. Erstens: Es hat sich nichts geändert. Zweitens: Es hat sich einiges geändert. Beginnen wir mit Nachricht Numero Uno. Vom Erfolg des Vorgängers gleichermaßen verwöhnt wie in die Pflicht genommen, haben die Entwickler am Spielprinzip nichts wesentliches geändert. Wenn Sie also bereits mit Worms ungeheure Kampferfolge verbuchen konnten, werden Sie auch mit Worms 2 auf Anhieb gut zurechtkommen. Immer noch geht es darum, seine Wurm-Mannschaft gegen ein anderes, vom Computer oder einem Gegenspieler



Auf einen Kontakt mit Außerirdischen kann man bei so einer ramponierten Schüssel nicht mehr hoffen

gesteuertes Team in die Schlacht zu führen. Gespielt wird nach wie vor Zug um Zug, wobei einem ein beträchtliches Arsenal an Waffen und Hilfsmitteln zur Verfügung steht. Neben so bekannten und liebgewonnen Gemeinheiten wie Bazooka, Teleporter und Bohrer gibt es einige Neuigkeiten, von denen

Ein Spiel mit fast schon nostalgischem Charme

Sie sich aber am besten selbst überraschen lassen. Ausgerüstet werden die Würmchen mittels eines übersichtlichen Menüs, dann geht's auch schon los: Wer als erstes alle Würmer seiner Mannschaft begraben mußte, verliert das Spiel.

Anm. des Chefkriechers: Das passiert leicht, wenn man seinen Wurm ungeschützt in den Kampf schickt...

Das Spiel- oder Schlachtfeld ragt dabei horizontal und vertikal über die Bildschirmränder hinaus und kann mit der Maus in genau diese Richtung gescrollt werden. Von diesen Spielfeldern gibt es wiederum ein kleines Repertoire, womit für Abwechslung und Unterhaltung schon mal gesorgt wäre. Ablenken lassen sollte man sich von den zum Großteil sehr originellen und

Worms 2

Die Bazooka fest im Griff, teleportiert sich Martin Mirbach direkt ins Kampfgetümmel. Hoffentlich fällt sein Luxuskörper nicht den Würmern zum Opfer...

Do it yourself

Mit dem eingebauten Editor können Sie sich selbst ein eigenes Kampfgebiet aufbauen. Was in Kurzform wie folgt anläuft:



Mit einstellbarer Pinselstärke kriegen auch Möchtegern-Picassos das Zeichnen in den Griff



Vorgegebene Landschaftsmuster können auch ausgewählt werden



In diese werden dann, wie in dieser Vorschau, verschiedene Objekte eingebaut

einfallsreichen Hintergründen allerdings nicht, denn ganz so leicht kann man bei Worms 2 nicht gewinnen. Zum einen steht jedem Spieler pro Zug nur ein begrenztes Zeitkontingent zur Verfügung, zum anderen sehen immer noch alle Würmer gleich aus. Wie im ersten Teil ist also wieder Vorsicht geboten: Hat man es versäumt, sich die Namen der eigenen Teammitglieder einzuprägen, läuft man schnell Gefahr, die eigene Truppe zu dezimieren.

Treue dem Bewährten

Womit es langsam an der Zeit wäre, zu Nachricht numero zwei zu kommen. Denn geändert hat sich auch etwas. Neben den besseren Menüs in der ohnehin schon guten Benutzerführung sind es vor allen Dingen die Grafiken, die sich mächtig entwickelt haben. Worms orientierte sich noch ganz eindeutig an seinen großen Vorbildern, den Lemmingen, und kam daher mit einer vergleichbar pixeligen Grafik daher. Deutlich zu spät, denn die suizidgefährdeten Lemminge gab es schon zu diesem Zeitpunkt in trendigem 3-D.

Anm. des Chefinswassergehenden: Jetzt begreife ich auch, warum die Lemminge Selbstmord begehen: Die haben Würmer!

So hätte man eigentlich auch für Worms 2 eine dreidimensionale Darstellung erwarten können, gerade in Zeiten von 3 Dfx, Direct3D und Konsorten. Aber weit gefehlt. Zwar wurde an den Grafiken mächtig gefeilt, die Qualität erkennen Sie selbst anhand unserer Screenshots, der Zweidimensionalität hat man jedoch weiterhin die Treue gehalten. Für den Spielspaß ist dieses Festhalten am Bewährten dann auch alles andere als abträglich. Wer sich an *3D Lemmings* erinnert, weiß nur zu gut um die häufige Unübersichtlichkeit – ein Schicksal, daß den kämpfenden Würmchen zum Glück erspart geblieben ist. Hier findet man sich stets zurecht, egal ob das jeweilige Level als Hölle, Badezimmer, Schweizer Käse, Manhattan, Meeresbucht oder was auch immer gestaltet wurde.

HIER IST'S ALLEIN DAS GAMEPLAY, WAS ZÄHLT

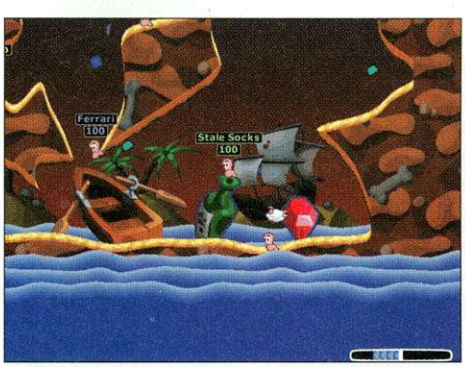
Auch sonst ist alles da, was da sein muß. Eine ordentliche Gegner-KI, ein gefälliger Soundtrack, ein Mehrspielermodus für bis zu sechs Teilnehmer und viele spaßige Gimmicks wie zufällig ablaufende Animationen. Dazu gibt's eine knuffige Sprachausgabe (oder sollte ich besser sagen Sprachfetzenausgabe?) und viele Todesarten für Würmer, auf die ich bisher noch nicht einmal im Traum gekommen wäre.

Vor allem für Fans

So bleibt Worms 2 im Grunde genau das, was bereits sein Vorgänger war: Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem allein das Gameplay und nicht die technische Ausstattung im Vordergrund steht. Im Dezember 1995 konnte ich mich für den ersten Teil zu nicht mehr als 77 Punkten durchringen, vor allem wegen der zu schlechten Grafik. Im Dezember 1997 wirkt Worms 2 optisch wesentlich ansprechender und verfügt gleichzeitig über einen fast schon nostalgischen Charme. Dank der tollen Spielbarkeit, vielen originellen Ideen und zahlreichen Neuerungen (etwa der komfortable Editor zum Erstellen eigener Szenarios) zieht das Spiel in der Gesamtwertung am Vorgänger vorbei. Trotz des hohen Suchtfaktors aber gilt: Spieler, die auf dreidimensionale Opulenz Wert legen und bahnbrechende Innovationen im Spielaufbau erwarten, sollten erst einmal vorsichtig reinschauen. Von beidem werden sie nämlich auch in Worms 2 nichts entdecken.



Schumis Traum: Mit der Boden-Boden-Rakete gegen McLaren



Warum bloß begibt sich dieses Würmchen freiwillig in die Tequila-Buddel?

Worms 2

Alternativen:
Agent Armstrong
Virgin ● ca. 90 Mark
Pandemonium!
BMG Interactive ● 99,95 Mark
Rayman
UBI Soft ● ca. 70 Mark

Hersteller: MicroPose/Team 17
Preis: ca. 80 Mark

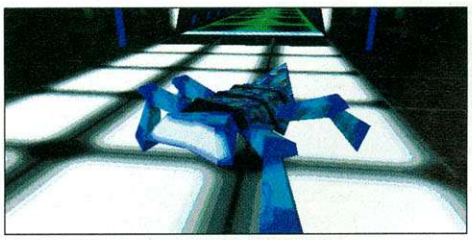
Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Originelle Todesarten
Spaß im Multiplayer-Modus

Kontra
Nicht sehr innovativ
Hinkt grafisch hinterher

Spiel-/Dauerspaß:	**38 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**17 von 20**

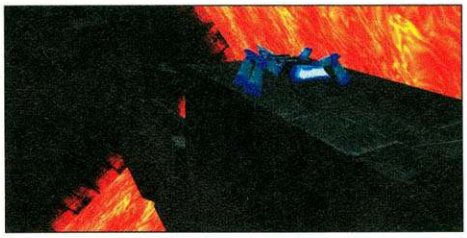
Action
Total: 77



Dieses Wesen ist klein, bunt, etwas grob geschnitzt – aber lernfähig



Das Mendel macht erste Schritte – aller Anfang ist schwer



Vorsicht, auch intelligente Kunstwesen sind nicht feuerfest

Galapagos

Nach langen Testreihen konnte Markus Brodrick beweisen, daß künstliche Intelligenz nicht unmöglich ist. Schon in Kürze wird die Power-Redaktion mit schlauen Beiträgen glänzen.

Das langsam zur Neige gehende Jahr 1997 hatte gute und schlechte Seiten. Neben einem verregneten Sommer, jeder Menge Arbeit und einem schon fast hoffnungslosen Urlaubsmangel bot das drittletzte Jahr des Milleniums auch einige erfreuliche Neuigkeiten. Während die werten Kollegen der Power-Redaktion sich schon die Ohren zuhielten, wenn ich zum der-Henker-weiß-wievielten Male erwähnte, unsere PCs seien auf dem technischen Stand des Ford Modell T, machte die Computerindustrie Fortschritt um Fortschritt. Intel präsentierte uns den nun wohl endgültigen Nachfolger des Pentium-Prozessors, den PII. Der Preis für die begehrten Speicherbausteinchen sank auf einen lächerlichen Bruchteil des Vorjahrespreises, neue, superschnelle Grafikkarten entlasteten die Lok des Rechners entscheidend, so daß Games mit aufwendiger, begeisternder 3-D-Grafik keine Diashows mehr produzieren, sondern glatt und flüssig ablaufen. Genau das war es doch eigentlich, was wir uns wünschten, oder?

Natürlich beobachteten auch die Softwareentwickler den rasanten Entwicklungsverlauf auf dem Hardwaresektor aufmerksam. Die neuen, schnellen Maschinen eröffneten den Entwicklern bisher ungeahnte Möglichkeiten, virtuelle Welten von bisher ungesehener Detailgetreue, virtuelle Wesen mit nunmehr tatsächlich intelligenten Zügen zu schaffen (Ich habe mit Absicht auf das Wörtchen "erschaffen" verzichtet. Es klang mir denn doch ein wenig zu ungeheuerlich. Der Red..).



Trotz nicht allzu feinen Details wird auch sprintstarken Rechnern das Leben nicht leicht gemacht

Gregor läßt grüßen

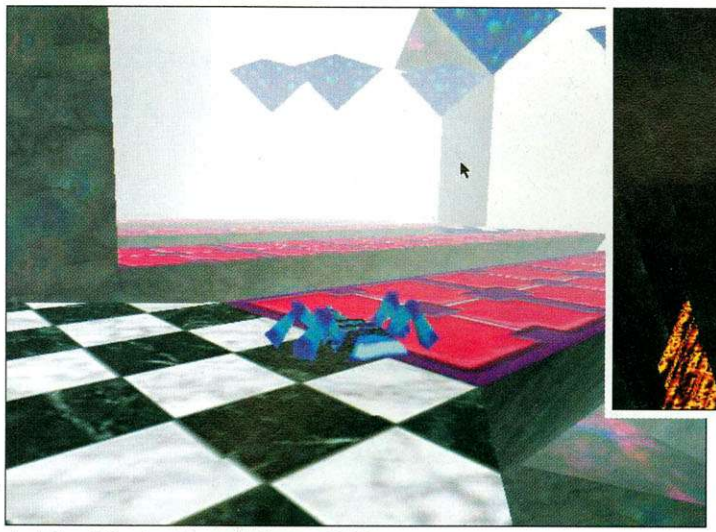
Die Programmierer des Softwarehauses Anark machten sich im vergangenen Jahr ihre höchsteigenen Gedanken um virtuelle Welten und Wesen. Die Simulationsspezialisten aus Nordamerika fanden Gefallen an der sich stets steigernden Rechenleistung des PCs, an der mittlerweile immensen Grafikpower und Haupt- und Massenspeichermengen, mit denen dank verfallener Preise verschwenderisch umgegangen werden darf, ohne daß Herz und Portemonnaie bluten. Nachdem alle Welt von künstlicher Intelligenz und virtuellen Wesen redete, nahmen die Amiland-Programmierer ihren Job ernst und machten sich ans Werk. Das Ergebnis der langen, zielstrebigen Arbeit trägt den Namen Mendel. Hinter dieser – sicherlich nicht unabsichtlich – an den alten Genetiker erinnernden Bezeichnung verbirgt sich ein insektenähnliches Kunstwesen. Mit dem ersten Programmstart wird ein frisch aus Bits und Bytes entstandenes Mendel in eine eigens für es geschaffene Kunstwelt namens Galapagos hineingeboren. Das Mendel ist in der Lage, seine Umwelt wahrzunehmen und zu lernen. Mittels Infrarotsensoren kann das Mendel "sehen", zumindest kann es von dem Moment der Entstehung an kalt von warm unterscheiden und lernt, daß "warm" oft "gefährlich" bedeutet. Das Mendel kann seine Umgebung erfassen und lernt im Verlauf des Spiels, sich immer besser zu orientieren und sein Verhalten immer genauer den jeweiligen Bedürfnissen anzupassen.

Nicht ungefährlich

Bisher hört sich alles so an, als wäre dieses neue Game so aufregend wie eine im Kreis fahrende elektrische Eisenbahn. Damit dem



Über Stock und Stein – überleben in der Cyber-Welt



Auf dem Weg in eine unbekannte Welt

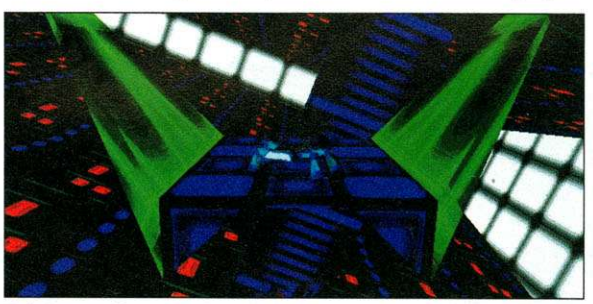


Nein, dies ist nicht das allseits beliebte Spiel "Häschen hüpf!", sondern ein Trainingsvorgang für Lebewesen aus Bits und Bytes

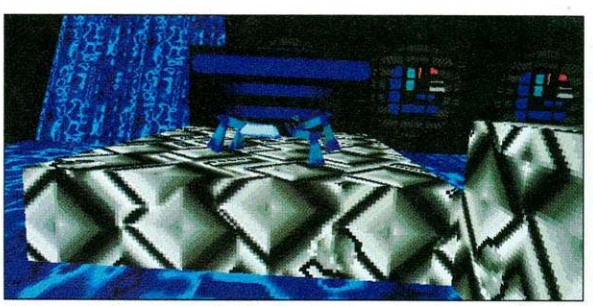
nicht so sein wird, hat die Kunstwelt Galapagos einiges mit dem realen Ort gemeinsam. Galapagos ist kein ungefährlicher Ort. Die abstrakte Welt ist für junge Mendel mehr als ungesund, vom reißenden, tödlichen Lavastrom bis zum Sturz in die Tiefe finden sich einige Möglichkeiten, das junge Leben aus Bits und Bytes schneller als geplant wieder zu beenden. Ihre Aufgabe als Spieler besteht darin, dem Mendel nicht nur bei seinen ersten Schritten in der noch unvertrauten Umgebung behilflich zu sein, sondern so schnell wie möglich den Ausgang der nach dem Leben trachtenden Umgebung zu finden. Falls Sie in der realen Welt schon einmal einen jungen Hund gehütet haben oder vielleicht Ihren Tag womöglich mit Kindern im Krabbelalter verbringen, werden Sie ahnen, was sich anbahnt.

Junge Mendel entwickeln eine erstaunliche Eigeninitiative. Falls Sie sich auf eines verlassen können, dann darauf, daß Ihr neues Haustier keinesfalls tut oder läßt, was Sie sorgfältig geplant haben. Natürlich bedarf es eines erheblichen technischen Aufwandes, ein virtuelles Wesen mit künstlicher Intelligenz entstehen zu lassen. Hinter einem Mendel und seiner Kunstwelt verbirgt sich eine von Anark neu entwickelte Engine für Simulationen. Das Triebwerk mit der Kurzbezeichnung NERM zeichnet als Controllertechnologie für künstliches Leben verantwortlich. Anders als alle bisher bekannten Programme ermöglicht der Controller NERM dem Kunstwesen Mendel größte Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit.

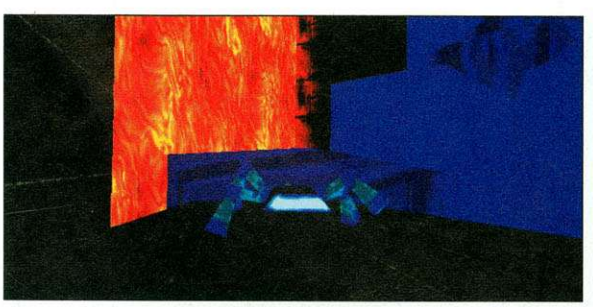
Galapagos wird der erste Titel sein, der auf dieser Technologie basiert, aber nicht der einzige bleiben. Anark verspricht sich mit dieser Engine einen Durchbruch im Game- und Anwendungsbereich. Galapagos mit NERM als Engine ermöglicht uns nicht nur ein völlig neuartiges Gameplay, sondern auch eine eindrucksvolle Vorschau auf die Games der Zukunft.



Bei Grün sollst Du gehen, bei Rot sollst Du stehen. Fällt Ihnen eine bessere Bildunterschrift ein?



Ein paar Polygons mehr hätten der Umwelt einen gewissen Reiz verliehen, aber zugunsten der Spielgeschwindigkeit mußten Details weichen



Auch in der virtuellen Welt geht es nicht ungefährlich zu. Eine Menge Gefahren warten auf arglose Mendels, die noch nicht viel vom Leben wissen

Blick nach vorn

Galapagos ist die erste Software, deren Kreaturen mit überraschender Schnelligkeit situationsabhängige Verhaltensstrategien und damit persönliches Eigenleben entwickeln. Auch wenn die Rechenpower der als Minimalvoraussetzung benötigten Pentium-90-Maschine etwas dürftig erscheint, wird mehr als deutlich, wie schnell und flüssig eine hochkomplizierte, strukturenreiche Künstliche Intelligenz sich entwickeln und lernen kann. Galapagos scheint auch unabhängig von der interessanten neuen Controller-Technik ein Spiel zu sein, das auch einem längeren prüfenden Blick standhält. Die Umwelt dieses Titels ist voll von 3-D-gerenderten, texturierten Objekten, die dem Blick volle Freiheit aus allen sechs Perspektiven geben. Aktiver 3-D-Stereo-Sound und eine Direct3D-kompatible Hardwarebeschleunigung unter Windows 95 machen dieses Game nicht nur im Handling problemlos, auch Auge und Ohr wird adäquates Material geboten. (P)

Galapagos

Alternativen:
Sobald es Alternativen zu diesem bisher einmaligem Spiel mit der künstlichen Intelligenz gibt, werden wir Sie es wissen lassen

Hersteller: Anark
Preis: Ca. 100 Mark

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

Pro
Völlig neues Gameplay
Entwicklungsfähiges Kunstwesen
Besser als Tamagotchis

Kontra
Wenig Action
Teilweise recht klotzige Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	13 von 20

Lebens-Simulation

Total: 78

Dynamite

Martin Mirbach sprengt seinen PC in die Luft.

Hin und wieder erreichen sie uns in der Redaktion, die Päckchen mit dubiosem Inhalt. Abgesandt von ehrgeizigen Jungunternehmern, begeisterten Nachwuchsentwicklern oder beidem in Personalunion. "Über eine Besprechung in Ihrem Magazin würden wir uns sehr freuen", heißt es meist in den beiliegenden Anschreiben. Oft ist später die Enttäuschung groß, wenn unser Review in der Gesamtwertung auch nicht annähernd die erträumte Punktzahl erreicht. Aber was sollen wir machen? Wer sich kommerzieller Konkurrenz stellt, darf in der Bewertung keine Nachsicht erwarten. Schließlich schreiben wir ausschließlich für Sie, unsere Leser, und nicht für die Hersteller. Und falls Sie nach diesem kleinen Prolog genau einen solchen Verriß erwarten, lesen Sie einfach gar nicht weiter: Sie haben nämlich vollkommen recht!



Bei so einer frostigen Grafik kommt wirklich kein Spielspaß auf



In den Kerker dieser Burg sollte man die Entwickler einsperren

Uuaaahh, gääähhn!!

Das Geschicklichkeitsspiel *Dynamite* aus dem Hause Unicorn scheint eine für den internationalen Markt konzipierte Entwicklung zu sein, die nun auch ihren Weg nach Deutschland gefunden hat. Jedenfalls konnte man sich schon seit einiger Zeit die englische Demo aus dem Internet *(Http://lemming.stud.fh-heilbronn.de/lohaus/dynamite.zip)* herunterladen. Dank der Adresse dürfte auch klar sein, daß es sich bei den hiesigen Anbietern um Studenten handelt (wahrscheinlich BWL, was, Jungs?), die mit Dynamite ein paar Mark extra machen wollen. Daß sie Erfolg mit diesem Versuch haben, erscheint schon wegen des abgegriffenen Spielprinzips sehr unwahrscheinlich. Der Spieler steuert nämlich seine Figur durch ein Labyrinth und versucht, innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens andere Gegner in die Luft zu sprengen. Unterwegs bekommt man es, wie innovativ, noch mit einigen herumliegenden Goodies und Überraschungen zu tun.

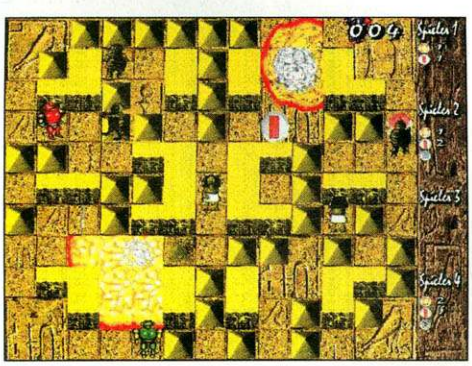


Die technische Umsetzung von Dynamite stammt aus der Urzeit



Von Originalität ist hier absolut nichts zu spüren

Außerdem verfügt das Spiel über einen Mehrspielermodus, in dem es nur darum geht, eine zuvor gewählte Anzahl von Levels als erster erfolgreich zu absolvieren. Von einem echten Wettkampf kann also keine Rede sein, genau so gut könnte man als Einzelspieler seine Zeiten notieren und mit denen der Kumpels vergleichen. Macht bestimmt tierisch Spaß! Dazu kommt, daß die Grafik wirklich sehr dahingeklatscht aussieht und auch der Soundtrack über keinerlei Wiedererkennungswert verfügt. Das Schlimmste aber war die unmögliche Installationsroutine, die einfach nicht funktionieren wollte. Nach zwei Wochen sandte man uns eine "korrigierte" Version, die dann vollends verwurschtelt war. Hier half nur Geduld, Spucke und umständliche, vom Normalspieler nicht zu bewältigende Handarbeit.



Selbst die alten Ägypter kannten interessantere Spiele

Noch zu teuer

In ihrer Presse-Info bittet Unicorn um den direkten Vergleich zwischen Dynamite und *Atomic Bombermann*. Tatsächlich erkennt auch jeder Blinde, daß bei letzterem eine Vielzahl der Ideen abgekupfert wurden. Was wir hier im Grunde haben, ist ein unschönes, technisch mangelhaft umgesetztes Plagiat. So ist es einzig und allein der Preis von 19,95 Mark, der das Ding in unserer Wertung vor dem Totalabsturz rettet. Bevor Sie hierfür Ihr Geld verschwenden, saugen Sie sich unbedingt zuerst die Demo aus dem Netz. Darin sehen Sie in drei Levels alle fünf Welten des Spiels, wonach Sie sich in aller Ruhe ein Bild machen können. Daß Sie anschließend immer noch bereit sind, einen Zwanziger auszugeben, kann ich mir allerdings beim besten Willen nicht vorstellen.

Dynamite

Alternativen:
Swing
Software 2000 ● 40 Mark
Gubble
CDV ● ca. 60 Mark
Tetris, Blockout, PacMan
Für Gameboy oder als Shareware

Hersteller: Unicorn
Preis: 19,95 Mark

Minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Günstiger Preis

Kontra
Schlampige Installationsroutine
Ausgelutschtes Spielprinzip
Miese Grafik

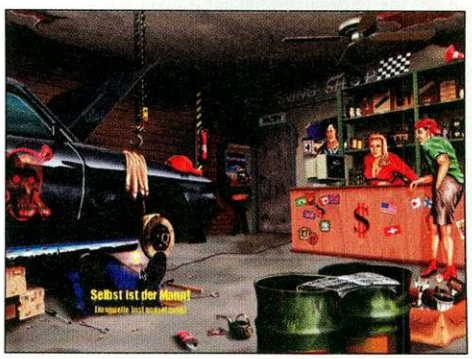
Spiel-/Dauerspaß:	14 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	6 von 20
Sound:	7 von 20

Geschicklichkeit Total: 32

Have a N.I.C.E. Day Track Pack

Da Nico Winkelhaus' Karre in der Werkstatt hockt, ist er momentan vernarrt in Rennspiele. Auch wenn es nur eine Zusatz-CD ist – Hauptsache, man kann damit fahren!

Mit 81 Punkten honorierten wir die Leistung der deutschen Spielefirma Synetic in Ausgabe 2/97: Anfang des Jahres brachten sie das alternative Rennspiel Have a N.I.C.E. Day heraus. Nicht nur der Name war ungewöhnlich, auch das Spielprinzip setze sich vom Durchschnittskram ab. Ein paar Rundkurse und einige Autos boten viele Genrevertreter. HAND dagegen enthielt zudem eine umfangreiche Auswahl an Waffen und Extras, um die Gegner zu kleinen Zwangspausen am Seitenrand zu zwingen. Man beschoß sich gegenseitig mit Nägeln, Maschinengewehren und Raketen, tunte seinen Wagen mit verstärkten Reifen, Motoren und Bremsen oder befestigte eine Leitplankenführung der Bequemlichkeit wegen. Außerdem sorgten Loopings und Sprungschanzen für willkommene Abwechslungen.



Genauere Beschreibungen im Hauptmenü erleichtern die Orientierung

Was ist neu?

Neben einem Dutzend neuer Strecken (siehe Kasten) enthält das Pack jede Menge Verbesserungen, die man sich schon für Teil 1 gewünscht hätte. So sind die neuen Strecken nicht mehr konstant flach wie holländische Straßen, sondern warten mit Höhenunterschieden und unterschiedlichen Belägen auf. Zudem sind alle Kurse nun auch bei Nacht befahrbar. Dank der Automatikfunktion gehen Fahrzeugreparaturen und -erweiterungen bequemer vonstatten. Wer sich damals noch nicht für Have a N.I.C.E. Day begeisterte, wird es jetzt mit dem Track Pack auch nicht tun. Der "Nerv-Faktor" der Sounds wurde nicht reduziert, die Steuerung bleibt gewöhnungsbedürftig, und Grafikfehler treten weiterhin auf. Fans des Spiels, die schon sehnsüchtig auf den für Frühjahr 1998 geplanten zweiten Teil warten, sollten allerdings die 40 Mark umgehend investieren.

Die neuen Strecken

In sechs Themen eingeordnet sind die 12 neuen Kurse.



Olympic Route:
Dabei sein ist alles – ob vor uns das Athletendorf liegt?



Blade Runner:
Dieser Kurs entführt Sie in die düstere Zukunft.



Fishermen's Island:
Nicht fragen, befahren!



Gorki Park:
Am Kreml suchen wir nach Boris Jelzin: Na denn "na sdorowje"!



Scottish Highlands:
Glückliche BSE-Rinder weiden auf den schottischen Hängen



Toblerone Moutains:
Mhh, klingt schmackhaft; fehlt nur noch Käse-Fondue.

Have a N.I.C.E. Day Track Pack

Alternativen:
Bleifuß 2
Virgin ● 79,95 Mark

The Need For Speed 2
Electronic Arts ● ca 90 Mark

Bleifuß Fun
Virgin ● 79,95 Mark

Hersteller: Synetic / Magic Bytes
Preis: 39,95 Mark

Minimum:
Pentium 90, 8 MB RAM, VGA/SVGA, Windows 95, Vollversion von Have a N.I.C.E. Day

Pro
Gute neue Strecken
Endlich Höhenunterschiede

Kontra
Gewöhnungsbedürftige Steuerung
Nervige Sounds
Gelegentliche Grafikfehler

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	13 von 20

Rennsimulation

Total: 76

REVIEW

Panzer General III D



Martin Mirbach dreht am Rad der Geschichte. Kann er mit einem ganz neuen Spiel ganz alte Schlachten umbiegen?

Eins vorweg: In diesem Artikel wird wiederholt der Titel *Panzer General* auftauchen, sei es in Bezug auf den inzwischen legendären Erstling, oder mit einem Zusatz wie "III D" für einen der beiden direkten Nachfolger. Diese Bezeichnungen befinden sich durchaus im Einklang mit dem neuen, sogenannten Multimedia-Gesetz, da auch der erste Teil mit seinem überarbeiteten Handbuch nicht mehr auf dem bundesdeutschen Index steht. Natürlich werden wir das Genre weiterhin als "Strategie" bezeichnen, obwohl *Panzer General III D*, wie viele andere Spiele auch, in den Vereinigten Staaten als "War Game" bezeichnet wird. Wir empfinden diese Bezeichnung zwar ebenfalls als korrekter, da sie und das Spiel keinerlei politischen Inhalt beherbergt, passen uns allerdings den hiesigen Notwendigkeiten an. So viel zur Vorrede, damit Sie auch einmal sehen, mit welchen Problemchen wir uns schon vor Beginn eines Test auseinandersetzen müssen.



Handgezeichnete Karten und schöne 3-D Modelle: Die Kombination der Zukunft



Die Geburt der Zone: Alliierte und Sowjets teilen sich die Kontrolle über Ostdeutschland

Vorwärts, Kameraden!

Es handelt sich bei Panzer General traditionell um ein rundenorientiertes Strategiespiel, da macht auch die neueste Version zum Glück keine Ausnahme. Sie entscheiden sich vor Spielbeginn für die Kriegspartei Ihrer Wahl und führen anschließend die Wehrmachtstruppen, die West-Alliierten oder die Rote Armee durch historische Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Dabei können Sie zwischen einzelnen Schlachten oder ganzen Kampagnen auswählen, der Schwierigkeitsgrad läßt sich zwar nur indirekt einstellen (indem man die Prestigewerte der KI heruntersetzt), reicht aber dennoch von ganz leicht bis sehr, sehr schwer. Außerdem gibt es ein Einführungsszenario, um erste Kampferfahrung zu sammeln, und einen Lernmodus, mit dessen Anleitung sich die Kampagne "Guederians Strategie" zu einem Großteil bewältigen läßt. Wer dagegen als erfahrener Stratege direkt die späteren Missionen oder Kampagnen anwählt, wird vor teilweise schier unlösbare Aufgaben gestellt.

Abgesehen von zahlreichen neuen Kampagnen fällt dabei zunächst einmal auf, daß sich spielerisch nichts zum Nachteil verändert hat. Gab es beim alten Panzer General Konflikte zwischen Spielspaß und Realismus, schlug die Waage stets in Richtung Gameplay aus. Das ist auch hier nicht anders. Gleichzeitig wurde jedoch die KI stark verbessert und dem Spieler ermöglicht auf verschiedene Arten zu siegen. Je



Die Umgebung von Lillehammer in der strategischen Übersichtskarte. 1940 hat hier wohl niemand an Olympische Winterspiele gedacht...



Aus der Rubrik "Berühmte letzte Worte": Moskau nehmen wir in einer Nacht!

nach Anzahl der benötigten Züge wird ein Sieg als brillant, normal oder nur taktisch gewertet, wie viele Züge im einzelnen benötigt werden steht dabei von Anfang an fest. Und nach einer Reihe brillanter Siege kommt man sogar in den Genuß einer Ordensverleihung. Ebenfalls sehr interessant: Es ist möglich, den historischen Kriegsverlauf zu verlängern, dann kommt man unter Umständen in den Besitz neuer Mittel, deren Entwicklung tatsächlich niemals abgeschlossen wurde. Wenn Sie sich also schon immer gefragt haben, ob ein Panther II auf deutscher Seite oder ein amerikanisches Tarnflugzeug bei den Alliierten den Kriegsausgang hätte beeinflussen können, haben Sie jetzt Gelegenheit, der Sache auf den Grund zu gehen.

Alles besser, vieles neu

Deutlich verbessert wurde auch die Grafik des Spiels, allerdings ohne die verständliche und liebgewonnene Steuerung zu beeinträchtigen. Trotz des mißverständlichen Titels handelt es sich aber nicht um eine 3-D-Grafik, die "III" entspricht lediglich der deutschen Zählweise

Dieses Spiel wird sein Genre dominieren

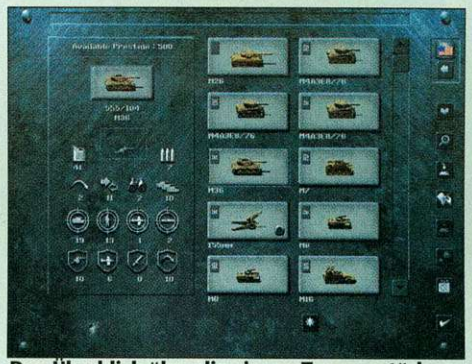
(unser Panzer General II hieß ja in den USA Allied General), das "D" steht für "Deutsche Version". Dreidimensional sind lediglich die in die handgezeichneten Karten eingefügten Modelle von Einheiten und Fahrzeugen. Das Ergebnis ist trotzdem überaus gelungen. So schöne Karten, so übersichtliche Einheiten und so sanftes Scrolling findet sich sonst nirgendwo. Ein weiterer Pluspunkt: Endlich ist es möglich, Panzer General auch im Vollbild zu spielen, wobei die für manche Spieler unverzichtbaren Hexfelder weiterhin eingeblendet werden können. Und mit den richtigen Waffen ist sogar das Feuern über mehrere Hexfelder hinweg möglich.



Hätte der nie gebaute Panther II wirklich etwas ändern können?

Vor den Sieg...

...haben die Götter den Kleinkram gestellt. Aber selbst der macht bei Panzer General III D Spaß, auch wenn man ihn nicht an die Ordonanz delegieren kann.


Den Überblick über die eigene Truppenstärke sollte man nie verlieren


Auch historisch nie zum Einsatz gekommenes Fluggerät können Sie hier verwenden

Außerdem liegt sämtlichen Karten endlich ein einheitlicher Maßstab zugrunde. Auf den originalgetreuen Karten entspricht ein Abstand immer zwei Kilometern, eine Größe, auf die man sich sehr schnell eingestellt hat. Nun wird man nicht mehr in Polen aus 4 km und in Frankreich aus zweien beschossen, obwohl die Abstände zwischen den Truppen im Spiel immer gleich aussehen. Zahlreiche Grafikfeatures wie Feuer, Rauch oder Explosionskrater sorgen dafür, daß Panzer General III D stets ein lebendiges Spiel bleibt und niemals zum drögen Zug-um-Zug-Taktieren verkommt. Wer möchte, kann sich diese Effekte (natürlich zusammen mit den dazu gehörenden Spielzügen) als Videoaufzeichnung ansehen und dabei mögliche Fehler analysieren. Der atmosphärische Soundtrack und sehr gute Videos runden den ausgezeichneten Gesamteindruck weiterhin ab.

Zu neuen Ufern

Zu guter Letzt bleibt nur zu hoffen, daß der neue Panzer General auch Auftakt zu einer neuen Five Star-Serie werden wird, so wie es seinerzeit der Erstling war. Denn dieses Spiel wird das klassische, rundenorientierte Strategical in einer Weise dominieren wie es einst sein Vorgänger vermochte. Ein umfangreicher Multiplayer-Modus und der eingebaute Editor zum Erschaffen eigener Szenarios sind nur zwei der vielen weiteren Features, die man alle gar nicht in einem zweiseitigen Review unterbringen kann. Eins aber dürfte mit dem Erscheinen von Panzer General III D klar sein: Die sogenannten Echtzeit-Strategiespiele (die ja eigentlich gar keine sind) werden es schwer haben, gegen die neue Generation der Rundenspiele zu bestehen. Was Blue Byte mit *Incubation* begann setzt SSI mit Panzer General III D, wenn auch in einem ganz anderen Umfeld, fort. Andere werden folgen, darauf können wir uns heute schon freuen. Also: Das Strategiespiel ist tot, es lebe das Strategiespiel!


Der neue Vollbildmodus beendet die winterliche Idylle in Finnland erst richtig

Panzer General III D

Alternativen:
Incubation
Blue Byte ● ca. 80 Mark
Warlords III
Red Orb ● ca. 90 Mark
X-COM: Apocalypse
MicroProse ● ca. 90 Mark

Hersteller: SSI/Mindscape
Preis: 99,95 Mark

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

Pro
Aggressive KI
Hervorragende Optik
Tolles Gameplay

Kontra
Wer will das noch toppen?

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie
Total: 90

REVIEW

Seven Kingdoms

Ein Gremmel – ein König. Aber wer sind Marcos Untertanen? Und wo ist eigentlich sein Reich?



Hotkeys geben Aufschluß über den diplomatischen Status.

Wieder einmal sollte es kurz vor Redaktionsschluß geschehen, daß ein lang erwartetes Spiel auf meinem Schreibtisch landet. Logisch, daß ich bei dem Anblick der Seven Kingdoms-CD alles stehen und liegen ließ. Ich wußte nämlich schon, daß dieses Spiel mit den neuesten Strategieerfolgen nicht viel gemein hat. In Sachen Handlung und Umfeld wird man eher an ein rundenbasierenden Strategical wie *Conquest of the New World* erinnert. Die Verkaufszahlen der letzten Jahre haben aber deutlich gezeigt, daß sich Spiele, die in Echtzeit ablaufen, viel besser verkaufen.

Übung macht den König

Seven Kingdoms besitzt eine hohe Spieltiefe und viele Optionen. Daher sollten Sie die Möglichkeit wahrnehmen, alle Funktionen in einem Übungsmodus zu trainieren. Das mitgelieferte Tutorial führt Sie recht übersichtlich und leicht verständlich in die Welt der Normaden, Perser und Mayas ein. Sie müssen sich dann nur noch zwischen sieben verschiedenen Königreichen entscheiden, die von den Grafikern auch so gestaltet wurden, daß man sie optisch voneinander unterscheiden kann. Auf diese Weise können sowohl Einheiten als auch Gebäude leicht den passenden Kulturen zugeordnet werden.

In den Übungsmissionen lernen Sie zunächst, wie Gebäude errichtet und Einwohner in unterschiedlichen Fähigkeiten ausgebildet werden. Später werden Sie noch in den Geheimnissen der Kriegführung, des Handels und der Spionage geschult. Nach einigen Stunden ist es dann endlich soweit: Das Spiel kann beginnen.

Aller Anfang ist schwer

Recht eigenwillig ist der Aufbau der Missions: Sie haben die volle Entscheidungskraft darüber, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, um zu gewinnen. Da Sie, je nach Komplexität, teilweise tagelang an einem einzigen Auftrag sitzen werden, sollten Sie auch einige Minuten in die Erstellung der Mission investieren. Sie bestimmen nämlich außer der Wahl der Königreiches auch noch, wie viele gegnerische Parteien es geben wird. Legen Sie fest, ob Sie erst dann gewonnen haben, wenn alle Feinde von der Erdoberfläche verschwunden sind, oder ob beispielsweise eine frei wählbare Bevölkerungszahl Ihres Reiches zum Sieg führt. Jedes noch so kleine Detail liegt voll und ganz in Ihrer Hand.



So, da soll mal jemand sagen, ich wäre auf einen Angriff nicht vorbereitet!



Irgendwie habe ich ein etwas unsicheres Gefühl auf diesen altertümlichen Schiffen!

Schlachten, Handel und Verträge

Sie beginnen mit einem kleinen Fort und einer unscheinbaren Siedlung. Ihre Aufgabe ist es nun, daraus ein ganzes Königreich aufzubauen – und das ist nicht unbedingt sehr einfache Aufgabe. Vor allem gilt es, eine gewisse Anzahl Krieger auszubilden. Man kann ja nie wissen, wann der Feind angreifen wird – sich auf eventuelle Attacken vorzubereiten ist also nie verkehrt. Bis zu acht einfache Bauern werden gleichzeitig von Ihrem König in der Kriegskunst geschult. Deren Fähigkeiten steigen langsam auf einer Skala















Die Zerstörung von gemeinen Monstern hebt die Loyalität Ihrer Untergebenen!



Ihr wolltet keinen Friedensvertrag? Das habt Ihr nun davon!

von 0 bis 100. Später einmal werden diese Soldaten selbst in der Lage sein, weitere Krieger auszubilden. Erfahrungspunkte haben übrigens nicht nur Kampfeinheiten, jeder einzelne Bürger wird mit der Zeit immer besser in seinem Einsatzgebiet. Ob er nun in einer Mine arbeitet oder als Erfinder tätig ist – nach einigen Monaten getaner Arbeit steigt seine Produktivität um ein Vielfaches an.

In der Zwischenzeit muß aber auch der Handel aufgebaut werden. Denn ohne Geld läuft in dieser Welt bekanntlich gar nichts. Ein ausgebildeter Minenarbeiter muß an geeigneter Stelle ein Bergwerk errichten, ein weiterer Konstrukteur kümmert sich um eine Fabrik, während ein dritter einen Marktplatz errichtet. Sie merken sicherlich schon jetzt, daß bereits die ersten Grundschritte sehr aufwendig sind. Bis Ihre Kamele Waren in ferne Kolonien transportieren, können mehrere Stunden ins Land ziehen. Die Mühe lohnt sich aber: Handelsverträge mit anderen Kulturen sorgen dafür, daß ständig Geld in die Kasse fließt, das dann wieder für Forschung, Spionage und den Ausbau der Armee eingesetzt werden kann.

Wert legen sollten Sie vor allem auf die Ausbildung von Spionen. Erfahrene Agenten werden in der Lage sein, Mitglieder von gegnerischen Dörfern für Ihre Sache zu gewinnen, fremde Gebäude zu übernehmen und Sie immer über Feindaktivitäten auf dem Laufenden zu halten. All das kann eine direkte Konfrontation aber nicht verhindern. Früher oder später kommt es zu richtigen Kämpfen – Mann um Mann. Bis dahin haben Sie hoffentlich eine große Armee gebildet und trainiert. Durch Forschungsprojekte werden fortschrittliche Waffen wie die Katapulte erfunden. Eine Waffenfabrik sorgt anschließend für die Fertigung. In Verbindung mit Soldaten, die je nach Loyalität sogar bereit sind, ihr Leben für Sie zu geben, sollte dann nichts mehr schieflaufen.

Damit kommen wir zu dem wichtigsten Aspekt des Spiels. Die gesamte Bevölkerung sollte immer bei Laune gehalten werden. Die Loyalität jedes einzelnen ist ebenfalls auf einer Skala von 0-100 abzulesen. Durch zu hohe Steuern, zu wenig Nahrung oder anderen Gründen kann es zu einem Verlust an Treue kommen. Es ist aber genauso möglich, bei Ihren Bürgern Pluspunkte zu sammeln: Glückliche Leute sind eben gute Leute. Notfalls werden einzelne Mitglieder der Bevölkerung mit Geld davon überzeugt, mit Ihrem Regierungsstil einverstanden zu sein. Andernfalls kann es nämlich passieren, daß sie zum Feind überlaufen! Daß es so weit kommt, sollten Sie mit allen Mitteln zu verhindern wissen.

Die technische Seite

Nicht gerade innovativ, aber immer wieder gern gesehen ist eine Kurzhilfe, die an jeder Stelle des Spiels aufgerufen werden kann und jede einzelne Funktion in knappen Worten erläutert. Die Grafik ist auf einem durchschnittlichen Pentium immer flüssig – auch dann, wenn es auf dem Bildschirm mal heiß hergeht. Wer also nicht gerade einen 486er sein Eigen nennt, wird keine Geschwindigkeitsprobleme haben. Musik und Soundeffekte sind ebenfalls beide nicht von schlechten Eltern. Interactive Magics neuestes Werk ist alles in allem sehr empfehlenswert und hebt sich endlich einmal von den anderen Strategicals der letzten Zeit ab. Durch die hohe Spieltiefe wird so schnell keine Langeweile aufkommen – genau das Richtige für lange Winterabende!

Seven Kingdoms

Alternativen:
Conquest of the New World
Interplay ● ca. 80 Mark

Imperialismus
Mindscape/SSI ● 99,95 Mark

Ein königliches Pilsner

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows95

Pro
Mit bis zu 8 Spielern im Netzwerk
Tutorial und Online-Hilfe
Hohe Spieltiefe

Kontra
Innovativ ist es nicht gerade

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	16 von 20

Strategie
Total: 82

Dreams to Reality



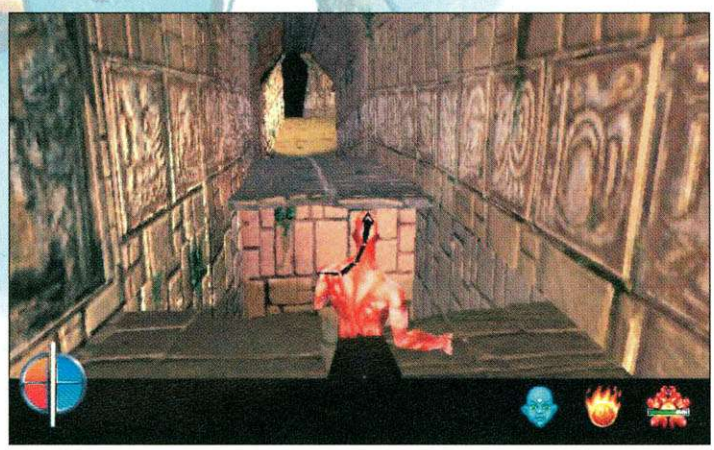
Wenn es in einem Spiel um Träume und Alpträume geht, wer sonst könnte dieses dann besser testen als unser Ober-Traumtänzer Thomas Richter?

Vom französischen Softwarehaus Cryo konnte man bisher so gut wie immer von exzellenten Spielen sprechen. An Dreams to Reality bastelte man schon seit einiger Zeit herum, und wenn man sich das Endprodukt einmal genauer betrachtet, dann wurden mal wieder alle Erwartungen erfüllt. Dreams to Reality ist mehr als eine Reise in die Traumwelt, es ist eine Reise an die Leistungsgrenze des PCs.

Seltsame Story

Die Story hat es wirklich in sich: Vor langer, langer Zeit lernen fünf Hohepriester im alten Ägypten die Kräfte der Brunnen der Träume kennen und halten dort ihre Zeremonien ab. Einer der fünf Gottesanbeter wird jedoch größenwahnsinnig und macht sich auf illegale Art und Weise an den Kräften der Traumbrunnen zu schaffen. Als seine psalmenschwingenden Kumpels davon Wind bekommen, schubsen sie ihn einfach in einen tiefen Abgrund und versiegeln diesen. Auch heute noch sorgt diese verbannte Person für unsere Alpträume, obwohl alle dachten, daß Freddy Krüger an allem schuld wäre.

1988 entdeckt Duncan, damals noch ein kleiner Junge, die Brunnen der Träume und springt wagemutig hinein. Wissenschaftler der "Organisation" beobachten ihn dabei auf Schritt und Tritt und mißbrauchen die Brunnen nach seiner Rückkehr ebenfalls für ihre Experimente. Auch vom Größenwahn angegriffen nutzen sie die Traumwelt bis an ihre Grenzen für die eigenen Zwecke aus, was natürlich im Widerspruch mit dem Schicksal steht. Aber vielleicht schaffen Sie in der Rolle des Duncan, zehn Jahre später den erneuten Eintritt in diese bizarre Welt und können alles wieder ins Gleichgewicht bringen.



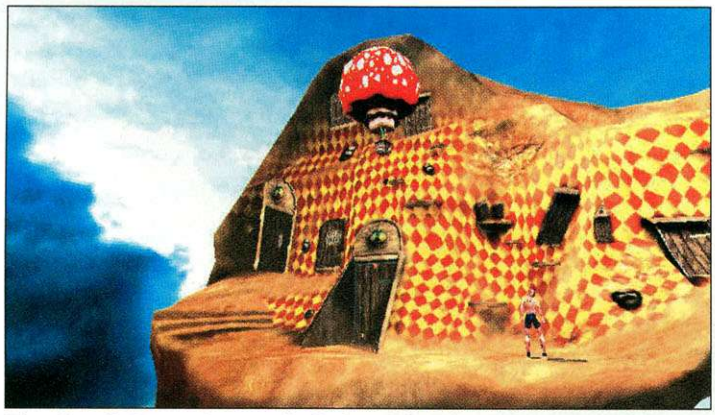
Auch Lara Croft läßt manchmal grüßen.

Eine neue Welt

Die Levels von Dreams of Reality haben es wirklich in sich. Die zu steuernde Person namens Duncan sieht man permanent von hinten fein animiert vor sich herlaufen. Man fühlt sich gleich ein wenig an MDK erinnert. Unten links befindet sich in einer Kugel die Anzeige für Lebensenergie und Mana, also Zauberspruchpunkte. Jenes Mana kann aber nicht nur zum Zaubern verwendet werden, sondern dient sozusagen als Treibstoffvorrat in der Luft. Schließlich leben wir in einer Traumwelt, und dort ist Schweben erlaubt. So rennt man also mit Duncan los, läßt sich nach vorne fallen und schwebt bei gedrückter ALT-Taste in die Luft.

An erster Stelle steht die Abwechslung!

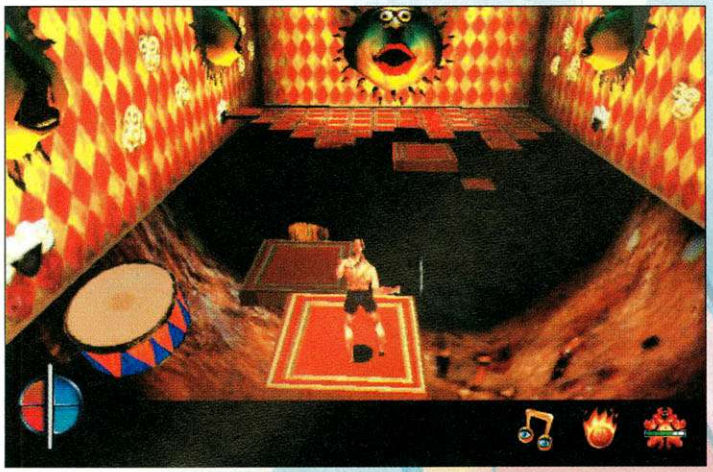
Ein herrliches Gefühl ist das, und die



Tja, aber die Haupteingänge befinden sich an der Unterseite dieses "Objekts"!



Hier kommt der wahre Luke Skywalker!



Hinter diesem Raum erwartet Duncan eine rasante Reise auf einem Surfbrett durch einen engen Tunnel.



"Kommt her ihr Gegner und freßt Staub!"

großartige Bewegungsfreiheit im Spiel trägt sicherlich zum Spielspaß bei. Aber Vorsicht: Die Welten in Dreams to Reality sind meistens ziemlich klein und nicht überdacht. Geht der Mana-Vorrat in der Luft zur Neige, stürzt man meist mit Todesfolge in die Tiefe. Also schnell in der Luft ein paar der vielerorts vorkommenden Mana-Bläschen geschnappt – und weiter geht's. Auf dem Boden lauert aber noch eine ganz andere Gefahr, und zwar in Form ungwöhnlicher Traum-Kreaturen, oder wie auch immer man diese Figuren nennen will. Einige lassen sich auf Dialoge ein, vor allem die kleinen Wichtel-Männchen geben einem immer wieder mit witziger Sprachausgabe Tips für die Reise, andere sind ganz und gar nicht freundlich und müssen im Kampf-Modus beseitigt werden.

Anm. des Chefwichtels: Wahnsinn – 497 Wörter, und bislang noch nicht ein einziges Mal "Friedhof" oder "Gevatter Tod".

Mit Fäusten und Füßen kann zwar schon einiges erreicht werden, aber noch stärker ist die Anwendung von Magie in einem Kampf, sofern man schon entsprechende Zaubersprüche gefunden hat, denn geschenkt wird einem hier nichts. So läßt sich nach entsprechender Mana-Vergeudung ein Bogen für den Fernkampf oder ein Schwert für den Nahkampf materialisieren. Hilfreich sind auch der Unsichtbarkeitsspruch und Heilungszauber. Ganz anders hingegen, und in manchen Missions lebenswichtig, ist der sogenannte Spirit-Zauber, nach dessen Benutzung man sich im Körper eines anderen Wesens wiederfindet. Daher ist es sogar möglich als Meerjungfrau oder Fisch durchs Wasser zu schwimmen. In einem Level des Spiels steuert man sogar eine gigantische Spinne und kämpft dabei in bester Mechwarrior-Manier gegen andere Spinnen (aus Metall)! Apropos Wasser – schwimmen und tauchen kann unser muskelbepackter Held natürlich auch, doch geht der Sauerstoffvorrat den Bach runter, macht man wieder mal Bekanntschaft mit Gevatter Tod.



Anm. des Cheftöters: Ich wußte es!!!

Abwechslung pur

Das, was bei Dreams to Reality an erster Stelle steht, nennt man Abwechslung. Die einzelnen Missionen sind zwar oft ziemlich klein und etwas verwirrend, aber genau das macht wahrscheinlich den Reiz aus. Ein Beispiel: Man befindet sich plötzlich in der Luft auf einer sehr kleinen Insel mit einer großen Tür, die im Boden eingearbeitet ist. Zwei Wichtel stehen dort und faseln irgendwas von "Du bist nicht stark genug..." und "Ein Wal wird hier niemals vorbeikommen. Versuche doch ihn zu rufen". Also ab durch die Tür in einen hohen Raum, die erste Angriffswelle böser Wichtelmännchen zerschlagen und hinein in den Pool. Am Grund des Beckens steht eine weitere Kreatur, die sich allerdings als hilfreich erweist und Duncan mit einer Flöte belohnt. Wieder raus an die frische Luft, und nach Benutzung der Flöte erscheint plötzlich tatsächlich ein riesiger Wal, dem man bis zur nächsten Insel hinterher fliegen muß.



Hier kommt der wahre Luke Skywalker!

Die Grafik ist bei dieser Flugsequenz genauso grandios wie im gesamten Spiel. Dabei meine ich nicht nur die fein animierten gerenderten Zwischensequenzen, sondern auch die 3Dfx-Grafik innerhalb der Spielumgebung. Spieler ohne 3-D-Karte kommen zwar auch in den Genuß von Dreams, aber dann müssen natürlich deutliche Abstriche bei der Geschwindigkeit, respektive Bewegungsflüssigkeit in Kauf genommen werden. Dreams to Reality ist einfach nur genial und fesselnd. Sozusagen eine perfekte Kombination aus packender – wenn auch skurriler – Story, exzellenter Grafik und ansprechender Soundkulisse. Was will man mehr? (P)

Dreams to Reality

Alternativen:
Es fällt wirklich schwer eine würdige Alternative zu finden, aber versucht's mal hiermit...
MDK
Shiny/Acclaim ● ca. 80 Mark

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
P90, 16 MB RAM, SVGA, Win3.1/95 oder DOS

Pro
Viel Abwechslung
Gelungene Soundtracks
Einfach nur geil!

Kontra
hmmmm...

Spiel-/Dauerspaß:	**48 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**17 von 20**

Action
Total: 90

Daytona USA Deluxe

Marco Gremmel nimmt Platz in Rennwagen mit Hunderten von PS und superbreiten Reifen.



Die Moral von der Geschicht': Vor dem Fahren trinkt man nicht!

Jetzt, wo es so langsam aufs Weihnachtsgeschäft zugeht, bringt SEGA eine ganze Reihe an Spielhallenumsetzungen auf dem PC heraus. Auch *Daytona USA* gehört dazu. Zum eigentlichen Ablauf muß man allerdings nicht mehr viele Worte verlieren. Da unterscheiden sich die einzelnen Rennspiele kaum noch voneinander. Worauf es ankommt, das sind die Features und vor allem die Steuerung.

Übung macht den Meister

Das Fahren der einzelnen Wagen gestaltet sich bei diesem Spiel schon etwas schwerer als bei manch anderer Rennsimulation. Daher sollten Sie sich auch eine ganze Weile im Practice-Mode aufhalten, bevor Sie ein Auto nach dem anderen in bedeutungsvollen Rennen verheizen. Wer ganz und gar auf Arcade-Spiele wie den ersten Teil von *Bleifuß* steht, dem wird ein Unterschied negativ auffallen. Fährt man etwas zu schnell in die Kurve oder schlägt das Lenkrad zu weit ein, läuft man Gefahr, ins Schleudern zu geraten und gegen ein Fahrzeug oder den Straßenrand zu prallen. Und dies bekommt der Karosserie des Wagens natürlich nicht immer sonderlich gut. Auch Gegenlenken hilft in solchen Situationen wenig, da Sie es als Fahrer je nach Rennwagen sehr schwer haben werden, wieder die Kontrolle zurückzugewinnen. Es dauert schon einige Zeit, bis man herausbekommt, welche Wagen mit welcher Bodenhaftung man an welchen Stellen wie weit ausreizen kann. Klingt nicht nur etwas zeitaufwendig – ist es auch!

Alles inklusive

Die Features können sich sehen lassen. Eine schnelle Grafik wird bereits auf einem P90 kaum für störendes Rucken sorgen und sieht zudem sehr ansprechend aus. Vier verschiedene Ansichten sorgen für ein wenig Abwechslung, auch wenn die Unterschiede zwischen den einzelnen Blickwinkeln nicht allzu groß sind. Mit acht verschiedenen Stock-Cars dürfen Sie sich dann nach Lust und Laune auf den sechs Strecken austoben.

Hohen Wert wurde auf die Mehrspielermodi gelegt. Natürlich ist es inzwischen Ehrensache, daß über ein lokales Netzwerk gegeneinander angetreten werden kann. Gleich acht Spieler auf einmal dürfen sich dabei an die Startposition begeben. Wer keine solche Möglichkeit hat, kann wenigstens noch über Split-Screen gegen einen Freund antreten. Darunter leidet zwar die Übersichtlichkeit – doch kommen Spielgefühle auf, wie man sie nur noch von Konsolen oder den guten alten Commodore-Kisten kennt.

Wie jedes andere Rennspiel, hat auch *Daytona USA* seine Vorzüge und Nachteile. Welches Spiel Ihnen in der Handhabung nun am besten zusagt, müssen Sie dann schon selbst entscheiden. Daher sollten sie erst einmal probespielen, bevor Sie sich zum Kauf entscheiden! Auf der technischen Seite kann man bei SEGAs Konvertierung jedenfalls nichts bemängeln.



Auf diese Geschwindigkeiten kommt mein Auto nicht mal im freien Fall!



Schon leicht verbeult macht es dieser Wagen nicht mehr sehr lange!



Das Schiff wurde mangels Reifen vom Rennen disqualifiziert!

Daytona USA Deluxe

Alternativen:
Bleifuß 2
Virgin ● ca. 80 Mark
Need For Speed 2 Special Edition
EA ● ca. 90 Mark
Have a N.I.C.E. Day
Magic Bytes ● ca. 80 Mark

Hersteller: SEGA
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows95

Pro
Gute und schnelle Grafik
Multiplay-Modus für 8 Spieler

Kontra
Handling gewöhnungsbedürftig
Keine nennenswerten Neuerungen

Spiel-/Dauerspaß:	34 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	16 von 20

Rennsimulation
Total: 73

LORDS OF MAGIC





"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games

wählen sie eine von 8 städten als zentrum ihres reiches.



8 magische rassen

In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsteren Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.



auf ihrem weg durch urak kämpfen sie in dunklen und geheimnisvollen höhlen, burgen und kerkern.



3-d terrain editor

Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.

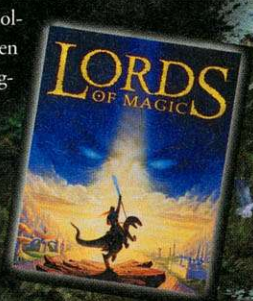
Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.





tief drinnen in ihrem turm erschaffen ihre zauberer neue magische sprüche und geheimnisvolle kreaturen.





SIERRA®

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

www.sierra.de



Eine Anspielung auf das zu traurigem Ruhm gelangte Foto aus dem Vietnamkrieg: Amerikanische Soldaten exekutieren einen wehrlosen Kanadier



Das Fernsehen hat scheinbar auch den Atomkrieg überdauert

Fallout

Ethan Young fühlt sich wohl als Englishman in New York. Trotzdem schlüpft er nur zu gern in eine ganz andere Rolle.

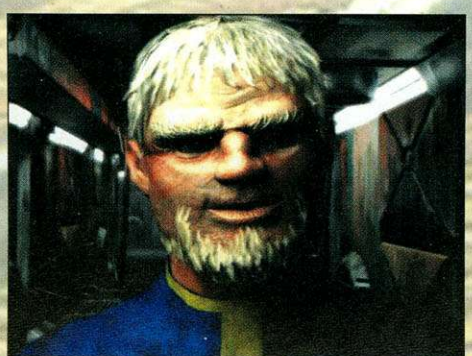
Erinnern Sie sich noch an 1986? Damals gab's mit *Wasteland* ein Non-Fantasy Rollenspiel, das den Fans des Genres sicher gut im Gedächtnis geblieben ist. Es ging um postmoderne Söldner, die versuchten, eine um ihre Existenz kämpfende Zivilisation vor dem Untergang zu bewahren. Schließlich war jede öffentliche Ordnung nach einem atomaren Weltkrieg auf der Strecke geblieben. Wasteland war seinerzeit das Lieblingsspiel von Brian Fargo, dem heutigen Geschäftsführer von Interplay. Und jetzt, wo er die richtigen Leute unter sich hat, gelüstete es dem Mann nach einer verbesserten Fortsetzung. Den Mitarbeitern war sein Wunsch Befehl, Sie entwickelten *Fallout* – und Brian Fargo bekam, worauf er zehn Jahre lang gewartet hatte.

Mehr Muskeln, weniger Hirn

Ein typisches Element des Rollenspiels liegt im Entwickeln von Charakteren. Und genau hier zeigt Fallout seine ersten Stärken. Der Spieler kann zwischen vorgefertigten Figuren wählen, und diese bei Bedarf in einigen Details verändern. Oder er entscheidet sich dafür, seinen Helden komplett selbst zu gestalten. Dann ist es nicht nur möglich, Alter, Geschlecht und Namen seiner Spielfigur zu bestimmen und ihr die üblichen Fähigkeiten wie Ausdauer, Stärke und Wendigkeit zuzuordnen, sondern es können aus einer weiteren Liste mit besonderen Fähigkeiten jene drei ausgewählt werden, die sich bei dem erstellten Charakter am schnellsten entwickeln sollen. Und natürlich erwirbt der Hauptcharakter während des Spiels immer wieder Erfahrungspunkte, mit denen seine Fähigkeiten weiter ausgebaut werden können.

Trotz kleiner Mängel ein Spitzenspiel

Außerdem kann sich der Spieler an einigen Locations andere Charakter als Gefährten suchen. In Junktown etwa stößt man auf Dogmeat, einen Hund, der geradezu darauf wartet, sein neues Herrchen zu begleiten. Trotzdem wird Dogmeat immer völlig unabhängig bleiben und über kein eigenes Inventar verfügen. Anders als zum Beispiel Ian, den männlichen Söldner, den man in Shady Sands aufgabeln kann. Er wird sogar die Befehle des Spieler ausführen und ihm Zugriff auf sein eigenes Inventar gestatten. In beiden Fällen macht das Erkunden neuer Locations mit einem Gefährten an seiner Seite viel mehr Spaß als das übliche Single-Dasein. Besonders die absolut realistische Animation von Dogmeat, der seinem neuen Besitzer schwanzwedelnd um die Beine läuft, erweist sich vom ersten Moment an als echter Genuß.



Dieser alte Herr wartet mit einer schwierigen Aufgabe auf Sie

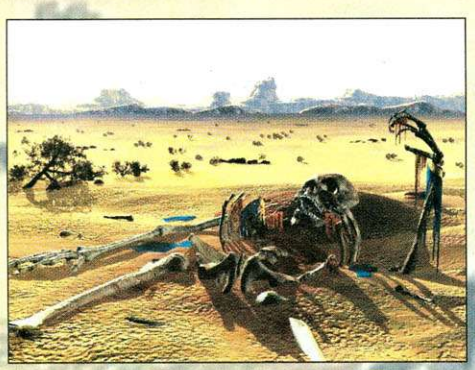


Aus Gesprächen gewinnt man immer wieder wichtige Informationen

Anm. des Chefwedlers: Nein, nein und nochmals nein – definitiv keine Anmerkung hierzu, obgleich es mir in den Fingern juckt...

Mehr Blut, weniger Wasser

Doch wie gelungen die Animationen in Fallout auch immer sein mögen, ein Rollenspiel steht und fällt mit der Geschichte, die sich nach und nach dem Spieler erschließt. Und die ist, mit insgesamt mehr als 50 Quests, bei denen es für einige sogar mehrere Alternativ-Lösungen gibt, in diesem Falle sehr komplex. Daß viele dieser Quests es durchaus in sich haben, erfährt der Spieler gleich bei seiner ersten Aufgabe. Er soll die Bevölkerung seiner Heimatstadt vor dem Verdursten retten, da das Trinkwasser chemisch verseucht wurde, Die brauchbaren Vorräte reichen gerade noch für 150 Tage. Binnen dieser Frist muß der Spieler den "Water Chip" gefunden haben, mit dessen



Falls Sie Ihre Aufgabe nicht erfüllen, kommen sie in den zweifelhaften Genuß dieses Screens

Hilfe sich die chemischen Stoffe neutralisieren lassen. Keine leichte Aufgabe, wie sich sehr schnell herausstellen soll. Bösartige Ratten und giftige Skorpione müssen besiegt, hilfreiche Gegenstände fürs Inventar und die Weltkarte zur Orientierung müssen gefunden werden, und ohne den gut versteckten 100-Tage-Aufschub wird man es wohl doch nicht schaffen.

Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades und der Vielzahl zu bewältigender Aufgaben eignet sich der Einstieg ins Spiel sehr gut dazu, die Fähigkeiten seiner Spielfigur auszuprobieren. Besonders in den rundenbasierten Zweikämpfen gibt es viele Optionen, mit denen man sich als Spieler vertraut machen sollte. Man kann zum Beispiel gezielt auf bestimmte Körperteile seines Gegners zielen, um diesen zu verwunden, kampfunfähig zu machen oder gar zu töten. Auch jede Waffe bietet verschiedene Einsatzmöglichkeiten: Ein Messer kann stechen oder schneiden, die Pistole feuert einzelne Schüsse oder ganze Salven. Die Ergebnisse sehen in der voreingestellten (allerdings individuell regelbaren) Option zur Gewaltdarstellung aus, wie in einem schlechten Splatter-Film. Da werden Menschen in der Mitte halbiert oder explodieren in tausend kleine Fleischbällchen. Ob diese Szenen nur in der von uns getesteten US-Version enthalten sind oder auch in der für Februar 1998 angekündigten deutschen Fassung zu sehen sein werden, bleibt abzuwarten. Wir rechnen allerdings mit einer deutlichen Entschärfung.



Ob dieser Kerl wohl weiß, wie häßlich er aussieht?

Mehr Plus, weniger Minus

Wo viel Licht ist, läßt sich stets auch Schatten finden. Auch, wenn im Falle von Fallout die positiven Spielaspekte überwiegen, gibt es einige Kleinigkeiten zu bemängeln. Die Grafik (SVGA, dritte Person, von schräg oben) erinnert stark an *Diablo*, und die Steuerung erweist sich als ganz und gar nicht innovativ. Um damit klar zu kommen, muß man als Spieler wohl oder übel das umfangreiche Handbuch studieren. Außerdem wird der Erwerb von zusätzlichen Erfahrungspunkten nur in einer scrollenden Textbox angezeigt, was man viel zu leicht übersieht. Auch nicht schön: Es kann vorkommen, daß der Spieler eine Location nicht verlassen kann, weil eine andere Figur den Weg blockiert. Da hilft nur warten und hoffen, daß der andere sich doch noch bewegt, oder abspeichern und neu starten.

Apropos Speichern: Zehn Spielstände haben im Save-Game-Verzeichnis Platz, die allerdings größer und größer werden, je weiter man im Spiel voranschreitet. 80 bis 100 MB sind da schnell erreicht, für ausreichenden Platz auf der Festplatte sollten Sie als rechtzeitig sorgen. Trotz dieser kleinen Mängel gehört Fallout zur absoluten Spitzenklasse seines Genres, in Sachen Charakterentwicklung und Story liegt es sogar uneinholbar vorne. Also: Ab in den nächsten Importshop und unbedingt mal anschauen. Es lohnt sich.



Da bin ich, stadtfein im neuen Kampfanzug und mit Dogmeat, meinem Lieblingshund

Fallout

Alternativen:
Diablo
Blizzard ● ca. 90 Mark

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision ● ca. 80 Mark

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

Hersteller: Interplay
Preis: $ 54,95 (Import)

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, DOS 6.0 oder Windows 95

Pro
Gewaltige Story
Tolle Animationen
Viele Charakteroptionen

Kontra
Verschlingt Festplattenplatz
Komplizierte Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	18 von 20

Rollenspiel
Total: 86

REVIEW

Microsoft Flugsimulator 98

Fliegen war schon immer eine der Lieblingsbeschäftigungen unseres Starreporters Markus Brodrick – von der Schule, aus der Kneipe, jetzt im Cockpit des Microsoft Flugsimulators.

Es ist kaum zu glauben, aber der Microsoft Flugsimulator feiert sein 15jähriges Jubiläum. Nachdem ich die marktreife Version des Flugsimulators 98 auf meinem High-Tech-Rechner installiert habe und die ersten Testflüge hinter mir habe, bleibt mir Zeit für eine kurze Bilanz. Der erste MS-Flusi, der seinen Platz auf der Festplatte meines Rechners fand, war die Version 2.0, die Maschine ein Turbo-XT mit 640 K Speicher, 8MHz

Der fette Lycoming der RG 182 klingt so realistisch, daß die Nachbarn die Köpfe einziehen

Taktfrequenz und einer 20MB-Festplatte, zu ihrer Zeit eine bestaunte Apparatur. Selige Hercules-Grafik zeichnete bernsteingelb die altvertraute RG 182 auf den Bildschirm, einige der Locations des Flusis lösen heute fast wehmütige Erinnerungen an eine Zeit aus, in der der C64 dem PC als Spielmaschine haushoch überlegen war.

Auf dem Weg zur PPL

Der Microsoft Flugsimulator 98 ist mittlerweile zu einem der besten zivilen Flugsimulatoren aller Zeiten herangereift. In der Jubiläumsversion unterstützt diese Sim nicht nur Pentium-CPUs mt MMX-Erweiterung und 3-D-Grafikkarten, sondern auch den hauseigenen Joystick mit Power-Feedback.

Anm. des Cheffeedbackonkels: Apropos, letzteres mußte diesmal einer wunderschönen, doppelseitigen Werbung weichen...sorry!

Die lange Entwicklungszeit und das kontinuierliche Verfolgen des Projektes Flugsimulator ließ eine Sim entstehen, die nun neben einer Vielzahl an Flächen-Flugzeugen, von der Cessna RG182 über die supersportliche Extra bis zum Linienjet auch über den langersehnten Helikopter verfügt. Nicht nur das fliegende Material, auch die Umgebung dieser Sim unterzog sich von Update zu Update deutlichen Verbesserungen. Der derzeitige Entwicklungsstand des MS-Flugsimulators stellt einen akzeptablen Kompromiß zwischen Rechenpower und Detailgetreue von Grafik und Sound dar.



Sollten Sie bemerken, daß die Ortschaft unter Ihrem Flugzeug eilig evakuiert wird, haben Sie an Ihrem Flugstil noch einiges zu verbessern



Es ist vollbracht. In der neuesten Version des MS-Flusi ist der Ausdruck fotorealistische Ansicht ernst zu nehmen



Sollten Sie es wagen, den Buckingham Palace zu rammen, wird in London wahrscheinlich die erste öffentliche Verbrennung seit 400 Jahren vorgenommen

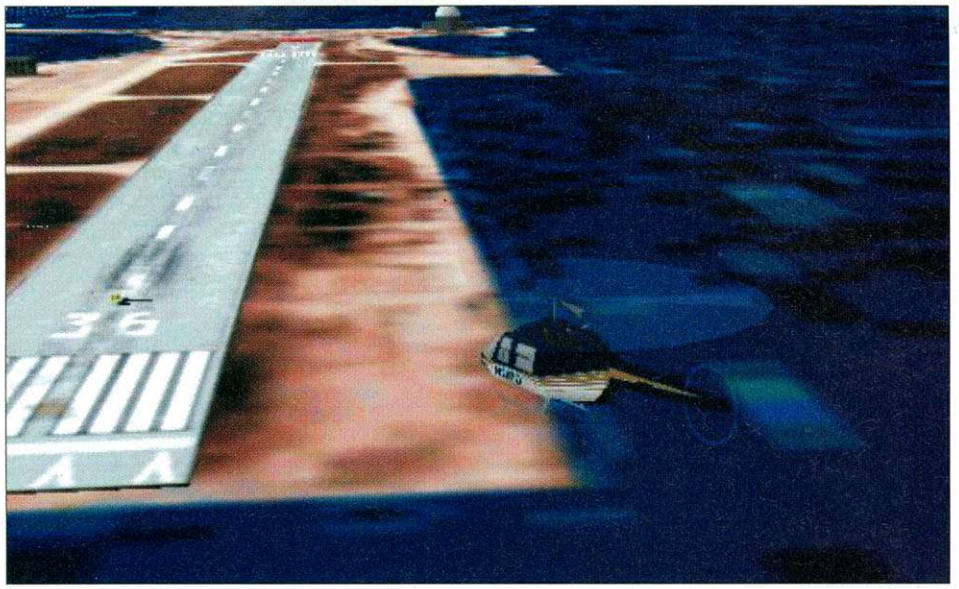
Seit jeher ist der Microsoft Flugsimulator dafür bekannt, daß seine Entwickler sich akribisch an offizielles Material halten. Da der MS-Flusi eine der wenigen realistischen, zivilen Echtzeit-Simulationen ist, avancierte er zu einem der meistverkauften Spiele aller Zeiten. In der Version 98 ist dieses Programm so



Eine realistischere Bodensicht ist mit derzeitiger PC-Technik kaum vorstellbar



Jede Menge Fenster – ab 17" Bildschirmgröße macht der MS-Flusi richtig Spaß



Endlich können Sie auch im MS-Flugsimulator den Hubschrauberflug trainieren

realitätsnah, daß der Eindruck, den Sie am Bildschirm erhalten, lediglich von einem Flug in einer echten Maschine übertroffen wird.

Das Gefühl, live dabei zu sein

Um den Microsoft Flugsimulator ranken sich viele Legenden. Belegt ist jedoch, daß in Amerika (Wo auch sonst? Der Red..) jemand die Nase vom Fliegen am Monitor die Nase gestrichen voll hatte, sich eines Sportflugzeuges bemächtigte und unfallfrei seinen Erstflug hinlegte – ausgerüstet mit Kartenmaterial aus dem Hause Microsoft, versehen mit Flugerfahrung auf dem MS-Flusi. Dieses Programm bietet Ihnen weltweit mehr als 3000 Flughäfen mit zum Teil fotorealistischer Umgebung, 45 detaillierte Szenarien bekannter Großstädte laden förmlich zu einem kleinen Abenteuer wie einer Hubschrauberlandung auf dem Dach eines Hochhauses ein.

Die Stärke dieser Simulation liegt trotz aller technischen Neuerungen weder in der mittlerweile exzellenten Grafik noch in dem den Spieler direkt in das Cockpit seiner Maschine hineinversetzenden Stereosound (Der fette Lycoming der RG 182 klingt so realistisch, daß die Nachbarn die Köpfe einziehen, wenn sie die Pulle von Ground Idle auf Startleistung schieben. Ich schwöre es, denn ich mußte heftige Auseinandersetzungen an der Haustür führen. Der Red..). Es sind vielmehr die hochrealistischen Wettereinflüsse und Umweltbedingungen, kombiniert mit dem fotorealistischen Instrumentarium der Maschinen, die Ihnen das Gefühl geben, live dabei zu sein.

Eine so gute Simulation kommt natürlich nicht ohne einen ebenbürtigen Multiplayermodus aus. Ob Modem, LAN oder Internet, Sie haben jede Möglichkeit, sich mit anderen Piloten zu einem gemeinsamen Flug zu treffen. Mittlerweile ist es Ihnen sogar möglich, sich in der Internet Gaming Zone mit anderen MS-Flusi-Spielern zu treffen und an internationalen Flugschauen und Kunstflugwettbewerben teilzunehmen.



Sie möchten Heli fliegen? Na dann, viel Spaß, und berichten Sie mir doch, wie oft Sie die Mühle verschrottet haben, bis Sie Ihnen nicht mehr umgekippt ist

Keine Zocker-Simulation

Den Programmierern von Microsoft ist es in jahrelanger Kleinarbeit gelungen, eine der besten erhältlichen Flugsims zu erstellen. Die Version 98 verfügt über eine erweiterte Sprachausgabe, die das Gefühl, in einem realen Flugzeug zu sitzen, noch einmal verbessert. In Verbindung mit den zahlreichen Features, von der reinen Spaß-Unternehmung im freien Luftraum bis zur vom Fluglehrer begleiteten ILS-Landung unter schwierigen Wetterbedingungen wird jeder Wunsch erfüllt. Da die Welt dieser Simulation nunmehr ungezählte Orte, Landschaften und Szenarien umfaßt, werden Sie den Flug am Monitor genau so wenig leid wie einen kleinen Rundflug über Ihrem Heimatort.

SOWOHL DIE INTERNATIONALE FLUGSICHERHEIT ALS AUCH RENOMMIERTE FIRMEN ERKENNEN DIESEN FLUGSIMULATOR ALS LEHRMATERIAL AN

Mit Sicherheit ist dieses Programm nicht für Zocker geschrieben, die auf der Suche nach Action, Luftkampf und heißen Szenen unterwegs sind. Falls Sie es sich aber bisher noch nicht erlauben konnten, mit der PPL und dem eigenen Flieger die grenzenlose Freiheit über den Wolken zu erleben, ist dieses Programm ein schöner Trost.

Microsoft Flugsimulator 98

Alternativen:
Es gibt keine ernstzunehmenden Alternativen – außer dem Antrag zur PPL

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 120 Mark

Minimum:
486DX66, 8 MB RAM, VGA, Windows 95

Pro
Extrem realistisch
Erweiterte Flugzeugpalette
Einer wenigen zivilen Sims
Gute Grafik

Kontra
Wenig Action
Macht süchtig

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

Flugsimulation
Total: 87

Age of Empires

Im Grunde seines Herzens wollte Michael Trier schon immer mal alternativ die Alpen überqueren, also zog er die Sandalen an, sattelte den Kriegselefanten... und landete in Holland.

Spiele von Microsoft haben in der Vergangenheit eher durch großen Rummel vor ihrem Erscheinen von sich reden gemacht, als durch gute Noten in der Fachpresse. Mit *Age of Empires* beackert Bill Gates nun den im Moment fruchtbarsten Boden im Treibhaus der Spieleentwickler: die Echtzeitstrategie. Damit beim Spieldesign diesmal auch wirklich nichts schiefgeht, verpflichtete man Bruce Shelley für das neue Projekt, der in Sid Meiers Team an der Entwicklung von *Civilization*, dem legendärsten aller Aufbauspiele mitgewirkt hat.

Während uns in den vergangenen Monaten eine außerirdische Echtzeitinvasion nach der anderen überrannte und futuristische High-Tech-Heere mit martialischem Pomp ihre Mega-Waffensysteme mit immer bombastischeren Explosionen aufeinanderhetzten, setzt Age of Empires auf die Faszination längst untergegangener Imperien. Theoretisch haben die Krieger vergangener Zeiten ein Profilierungsproblem – wie sollen Speer und Axt mit Lasertürmen, Lenkraketen oder gar Kernwaffen konkurrieren? Die Antwort liegt in der Frage nach der Spielbarkeit eines Titels, nach der Langzeitmotivation, die er erzeugt, und nicht in vordergründig auf Effekthascherei abzielendem Eycatching. Wer jemals *Civilization II* gespielt hat und sich verwundert die rotgeränderten Augen rieb, morgens, wenn die Sonne plötzlich den Mond anlachte, der weiß, wovon ich rede.



Mauern und Wachtürme erfreuten sich zu allen Zeiten größter Beliebtheit

Start in der Steinzeit

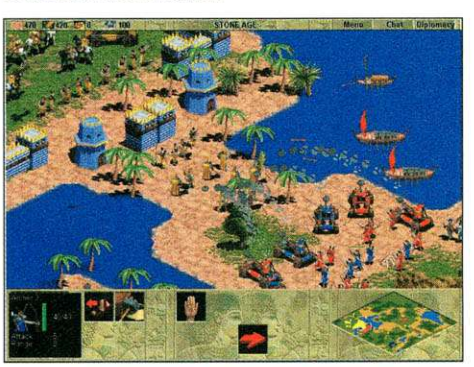
Nachdem Sie sich für eines von zwölf Völkern entschieden haben, landen Sie direkt in der Steinzeit. Ihre Aufgabe ist es, Ihr Volk durch die Wirren und Gefahren der Epochen von der Stein- bis zur Eisenzeit zu führen und dabei Ihre Zivilisation stetig weiter zu entwickeln. Zu Beginn eines Szenarios besteht Ihre Bevölkerung lediglich aus Jägern und Sammlern, außer Beeren und Wildbret kommt nicht viel auf den steinzeitlichen Mittagstisch. Während die einen jagen, schwingen die anderen die Steinaxt und sorgen mit emsiger Geschäftigkeit für Baumaterial und Feuerholz. Haben Sie erst einmal ein Lager errichtet, dürfen Sie einfache Holzhütten zur Behausung ihrer Arbeiter bauen, Kasernen um Soldaten auszubilden und Vorratszelte zum Einlagern nicht sofort benötigter Ressourcen.

In Age of Empires gibt es derer vier: Neben Nahrung braucht der aufstrebende Stammesfürst Bauholz, Steine und später auch Gold. Sind die Grundbedürfnisse Ihrer Leute befriedigt, können, entsprechende überschüsse vorausgesetzt, neue Arbeiter oder kämpfende Truppen rekrutiert werden. Im Laufe der Zeit entwickeln Sie neue Technologien, erst einmal Werkzeuge, später epochemachende Erfindungen wie das Rad, so daß Sie Holländer werden und Wohnwagen bauen können. Nein, jetzt hat mich doch ein Blick aus dem Redaktionsfenster etwas durcheinandergebracht.

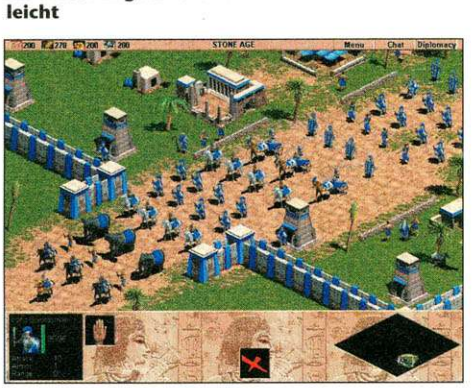
Selbstverständlich fangen Sie mit solcherlei Verbesserungen etwas sinnvolles an. Dabei steht das Upgraden bestehender Gebäude und Einheiten an erster Stelle. Dadurch kommen neue Bauoptionen hinzu, Sie können Tempel errichten, Akademien, Werften und Marktplätze bauen und endlich Landwirt werden. Dieser erstrebenswerte Berufsstand



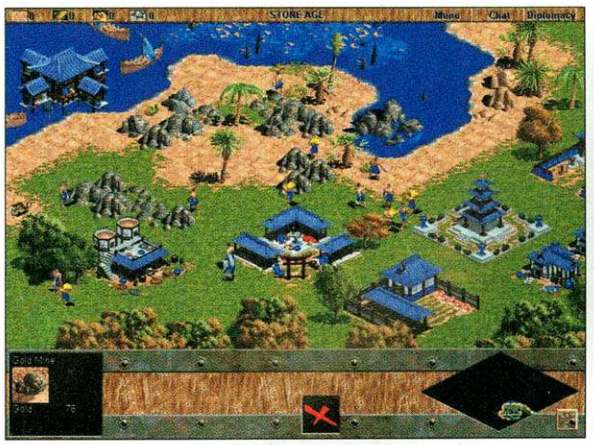
So viele Palmen und so viel Gewalt, scheint Ballermann 6 zu sein...



An dieser Engstelle fällt der Durchbruch nicht leicht



Hier sehen Sie die alltägliche Parade zu Ehren des Autors



Die Herren in Shorts tragen nicht etwa Gold, sondern es handelt sich um die örtliche Oben-Ohne-Postzustellung



Heia Safari

macht Sie unabhängig von den zeitraubenden, vom wechselnden Jagdglück abhängigen Beutezügen Ihres Stammesmetzgers. Fließen alle Rohstoffe erst einmal stetig in ihre Vorratsgebäude, haben Sie gewonnen, und das Spiel ist zu Ende.

...wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt

Nein, natürlich schon wieder falsch. Was bisher geschildert wurde, ist ein kleiner Ausschnitt dessen, was in Age of Empires friedlich, ruhig und chronologisch ablaufen könnte, gäbe es da nicht die anderen Völker, die sich Raum und Rohstoff nicht immer mit Ihnen teilen wollen. Zusätzlich zum bösen Nachbarn "stören" Sie noch die Zielvorgaben, die jedem Szenario vorangestellt werden beim betulichen Feinschliff Ihrer Zivilisation. So gilt es, entweder in bekannter Manier alle Mitbewerber von der Platte zu putzen oder eine bestimmte Menge



In dieser Ausbaustufe ist Ihr Volk schon weit entwickelt

eines oder einer Kombination mehrerer Rohstoffen zu hamstern. In manchen Leveln müssen Artefakte aufgestöbert werden oder mit kleinen Stoßtrupps hinter den feindlichen Linien heikle Aufträge ausgeführt werden. Im Laufe der Zeit wächst die Vielfalt der Gebäude, Einheiten, Waffen und der sich daraus ergebenden Möglichkeiten in einer Weise an, die man dem antiken Hintergrund des Spiels gar nicht zugetraut hätte. Die technischen Upgrades sind fein miteinander verzahnt, und es macht einfach Spaß, die Auswirkungen eines geschickten Ressourcenmanagements und gewiefter Kampftaktiken so direkt als Erfolg vermittelt zu bekommen.

Ein Manko des Spiels ist die fehlende Möglichkeit, besonders gute Einheiten oder wertvolle Errungenschaften mit ins nächste Szenario übernehmen zu können. Neben den positiven Auswirkungen auf den Spielverlauf, bewirkt der Aufstieg Ihrer Zivilisation in schöner Regelmäßigkeit auch Flecken auf dem Monitor. Die einzelnen Mitglieder Ihres Volkes sind nämlich so wunderschön in Szene gesetzt, daß es vor lauter Wimmeln und Wuseln langsam, aber sicher hinter Ihrer Mattscheibe zu Leben beginnt. Da die Grafik auch bei genauester Betrachtung aus nächster Nähe nicht aufpixelt, stupst man schon mal mit der Nase an die Scheibe. Da schneiden die Jäger saftige Fleischstücke aus dem frisch erlegten Elefanten, die Bauern setzen beim Pflügen Ihren Strohhut auf, und die Holzfäller tragen ihre Scheite so in Rücklage, daß man förmlich fühlen kann, wie schwer ihre Last wiegen muß.

Ist ein offener Kampf entbrannt, zeigen die über vierzig Einheitentypen erst richtig, mit welcher detailverliebten Besessenheit ihre Schöpfer zu Werke gegangen sind. Nervös tänzelnde Pferde drohen Ihre Reiter abzuwerfen, träge Keulenträger klopfen mit Ihrer grobschlächtigen Waffe eher den Sand als den Feind platt, und die Bogenschützen in der zweiten Reihe schießen geschmeidig eine Salve nach der anderen ab. Greifvögel ziehen ihre Kreise hoch oben über dem Schlachtgetümmel. Unbeeindruckt vom aufsteigenden Lärm und den durch die Luft zischenden Pfeilen und Wurfgeschossen halten sie Ausschau nach den Überresten erlegter Antilopen oder den Kadavern kürzlich Gefallener.

Ein Spiel der S-Klasse

Mit Age of Empires ist Microsoft zweifellos der Sprung in die Oberklasse der Computerspiele gelungen. Die Künstliche Intelligenz der eigenen sowie der feindlichen Einheiten ist im Vergleich zum Klassendurchschnitt gut. Es spielt sich in etwa wie ein deutlich verbessertes *Warcraft II* mit einer gehörigen Prise Civilization. Zur Civilization-Atmosphäre tragen vor allem die Handelsoption – Rohstoffe gegen Gold – und das Diplomatie-Menü bei. Hier kann man Bündnisse eingehen, Geschenke machen und natürlich auch Kriege anzetteln. Bei der Handhabung hat man sich etwas zu sehr an die Vorgaben der Klassiker C&C oder Warcraft II gehalten.

Waypoints oder andere Möglichkeiten einer komplexeren Befehlsvergabe wie Patrouillen und abrufbare Verhaltensmuster wurden außen vor gelassen. Das Spiel verfügt über einen ausgeklügelten Multiplayermodus und einen integrierten Karteneditor. So verbindet Age of Empires bekannte Tugenden mit einer sehr guten Spielbarkeit und einer mehr als sehenswerten Grafik. Großartige Innovationen offenbart es uns indes nicht. Wer lang anhaltenden Spielspaß in epischer Breite sucht, sollte in jedem Fall zugreifen.



Hier scheint das Gleichgewicht des Schreckens nicht ganz austariert zu sein

Age of Empires

Alternativen:
Warcraft II
Blizzard Entertainment ● ca. 49 Mark
Civilization II
Microprose ● ca. 79 Mark
Command & Conquer Gold
Westwood ● ca. 89 Mark

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB Ram, SVGA, Win 95

Pro
Sehr gute Grafik
Hohe Langzeitmotivation
Gute Künstliche Intelligenz

Kontra
Keine Innovationen
Einheiten können nicht übernommen werden

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

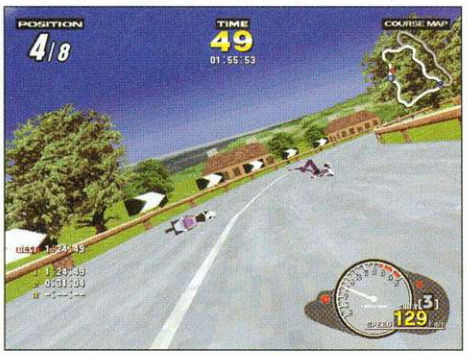
Strategie
Total: 87



Nach einiger Zeit zahlt sich das Training aus.



Richtig gut wird die Grafik mit einer 3-D-Karte



Und ich sag ihm noch, er soll in der Kurve aufpassen...

Manx TT Superbike

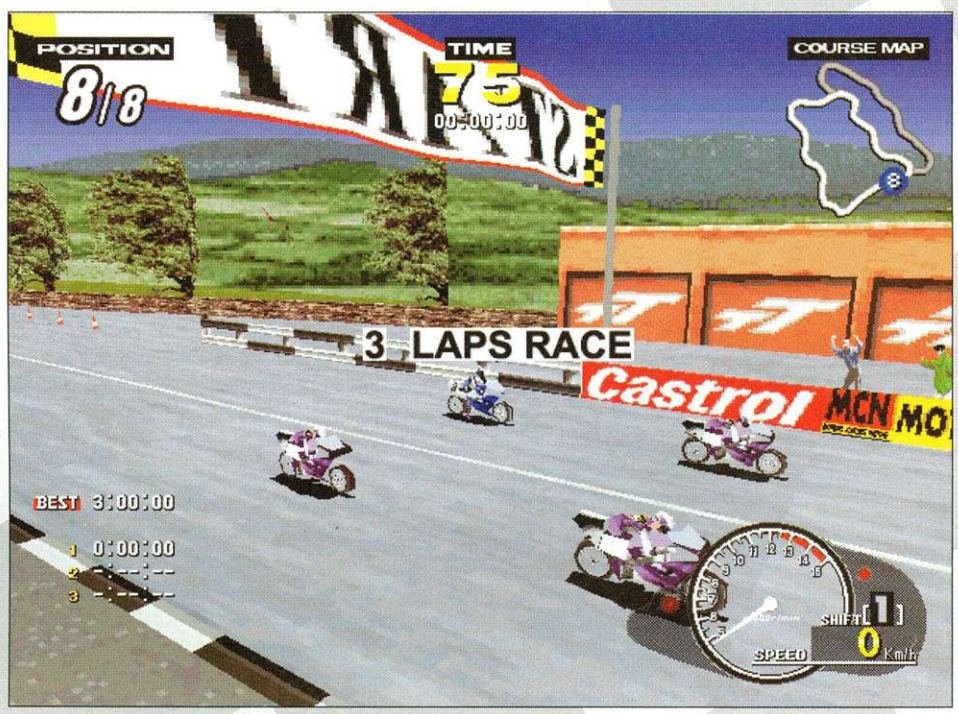
Seit dem guten alten C-64 kam Marco Gremmel kaum ein Motorradspiel mehr vor den Joystick, das ihn länger als einen Tag beschäftigen konnte. Ob sich das jetzt ändert?

Wenn ich gemütlich mit dem Auto über die Landstraßen kurve, sträuben sich mir beim Anblick mancher mir entgegenkommenden Motorradfahrer immer die Nackenhaare. Besonders in Kurven begegnen mir die wagemutigen Fahrer fast in absoluter Schräglage. Das stelle ich mir dann doch ziemlich gefährlich vor. Besonders, wenn man in solchen Situationen bremsen muß, oder wenn die Hose am Knie kaputtgeht, weil man damit auf der Straße schleift.

Nichts für Angsthasen

Wie Sie wissen, können einen wagemutigen Redakteur keinerlei innere Ängste davon abhalten, sich auch noch in das gefährlichste Abenteuer zu stürzen. So habe auch ich all meinen Mut zusammengenommen, den Joystick ausgepackt und einfach losgelegt. Spieletester der PC Power sind eben born to be wild. *Manx TT Superbike* kann in drei verschiedenen Modi gespielt werden. Nummer eins, der Practice-Mode, dient zum Vertrautwerden mit den Kontrollen und den Strecken. Als armer Neuling dürfen Sie leider immer in der letzten Reihe starten. An den landschaftlich wunderschön ausgearbeiteten Strecken sollten Ihre Augen allerdings nicht allzu lange verweilen – Aufmerksamkeit muß besonders den kurvenreichen Engen geschenkt werden.

Auch im Trainings-Modus sollten Sie sich eine ganze Weile aufhalten, um mit der Steuerung und den einzelnen Kursen vertraut zu werden. Je nachdem, in welchem Winkel Sie jede Kurve fahren, können Sie nämlich vielleicht noch ein paar Sekunden schneller



Echt unfair, daß ich immer hinten starten muß.

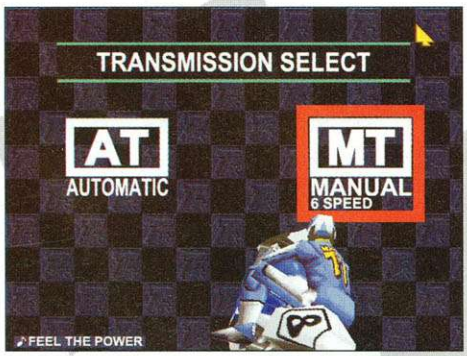
sein. Um das herauszufinden, eignen sich die Zeitrennen ganz wunderbar. Denn dort können Sie gegen ihren eigenen Schatten antreten und versuchen, Runde um Runde noch ein klein wenig mehr aus der Maschine zu holen und an den entscheidenden Stellen noch ein bißchen schneller zu werden.

Erst jetzt, wenn Sie sich eine gewisse Zeit mit den Kontrollen und den Strecken vertraut gemacht haben, dürfen Sie sich auch langsam mal an ein richtiges Rennen wagen. Oder auch gleich an ein ganzes Tournament. Trauen Sie sich gar an den Challenge-Modus, haben Sie eine kleine Chance, Zugriff auf die "Königsklasse-Superbikes" zu gewinnen und damit alle anderen weit hinter sich zu lassen. Doch bis dort ist es ein weiter Weg...

Von der Spielhalle zum PC

Wer sich öfter in Spielhallen aufgehalten hat, hat sicherlich auch schon einmal *Manx TT Superbike* gesehen oder sogar gespielt. Seine ersten Anhänger fand der Erfolgshit von Sega nämlich dort. Noch vor einem Jahr mußte man bei Spielhallen- und Konsolenumsetzungen überaus vorsichtig sein. Denn ohne einen Qualitätsverlust kam keine dieser Konvertierungen aus. Wobei die Mängel teilweise schon so gravierend waren, daß das Produkt auf dem PC gar keinen Spaß mehr machte. In erster Linie war davon natürlich die Grafik betroffen. Kein Wunder: Der 486er als Standardrechner und schlimmstenfalls noch Windows als Oberfläche bot kaum Ressourcen für ein ausreichend schnelles und hochauflösendes Bild. Heutzutage können solche Mängel vor allem durch die neuen 3-D-Karten wettgemacht werden, die inzwischen auch von DirectX unterstützt werden (Direct3D läuft in der neuen Version 5 weitgehend fehlerfrei).

RUNDUM GELUNGENES, DOCH LEIDER ETWAS EINSEITIGES RENNSPIEL



Und ich sag ihm noch, er soll in der Kurve aufpassen...

Die Ansicht macht's



Während sich in dieser Ansicht nur das Motorrad neigt...



...sorgt die Ich-Perspektive für ein realistisches Fahrgefühl

Ein großes Plus bei Manx TT Superbike besteht in der Ansicht. Entweder Sie beschränken sich auf die traditionelle Blickwinkel und beobachten Motorrad und Fahrer aus der Verfolgerperspektive – oder Sie wählen die Ich-Perspektive. Auf dem Monitor erscheint in diesem Fall also genau das, was der Fahrer des Motorrades sieht. Ich bevorzuge letztere, da sie ein hohes Maß an Realitätsnähe vermittelt. So dreht sich der gesamte Blickwinkel, wenn Sie sich in die Kurve legen. Die Ich-Perspektive ist allerdings auch erst dann richtig flüssig, wenn Sie einen schnellen Rechner Ihr Eigen nennen und am besten noch eine 3-D-Karte.

Ein Pentium-PC im dreistelligen Megahertzbereich sorgt mit oder ohne 3-D-Karte für eine recht ansprechende und flotte Grafik. Besser wird es dann natürlich mit einem solchen Grafik-Update. Wie Sie an den Screenshots erkennen können, die allesamt unter Verwendung einer 3dfx-Karte erstellt wurden, kann man sich mehr Detailvielfalt kaum noch wünschen.

Eine neue Erfahrung

Die Steuerung von Psygnosis' PC-Adaption des Sega-Hits ist mit dem Joystick kein Problem. Sondertasten zum Herauslehnen werden nur selten benötigt. Daher kommen Sie im Notfall auch gut mit einen einfachen Zwei-Tasten-Joystick aus. Auf die Idee, eine Rennsimulation mit der Tastatur zu spielen, wird heutzutage ja wohl hoffentlich keiner mehr kommen. Das komplette Spiel ist sehr gut ausgebaut und einfach zu bedienen. Lediglich die Vielfalt bei den unterschiedlichen Motorrädern und Strecken läßt noch stark zu Wünschen übrig. Jedes zur Auswahl stehende Fahrzeug unterscheidet sich nur in seinen Leistungsangaben. Weder konkrete Marken noch unterschiedliche Farben oder Formen werden geboten. Nicht sehr viel anders sieht es bei der Streckenwahl aus. Die ist nämlich auf zwei Stück begrenzt. Und das ist dann schon arg wenig, auch wenn beide auch entgegen der eigentlichen Richtung gefahren werden können. In der Hinsicht hätte man sich dann doch ein wenig mehr Mühe geben müssen.

Von den Computergegnern habe ich einen geteilten Eindruck. Einerseits brettern diese recht zügig durch die Kurven und liefern auch recht gute überholmanöver. Doch bekommt man nach einigen Runden das Gefühl, daß der Computer sich an das Geschick des Fahrers anpaßt. Das mag für manche zwar von Vorteil klingen, ich halte allerdings nicht zu viel davon. In einigen Situationen konnte ich nämlich nur noch gewinnen, weil die Fahrleistungen des Computers schlechter waren, als ich mich im Rückstand befand.

Manx TT Superbike ist alles in allem eine empfehlenswerte Rennsimulation. Doch insbesondere im Bereich der Streckenvielfalt muß das Spiel viele Minuspunkte verbuchen. Hoffentlich macht man das im zweiten Teil besser. Dann allerdings bitte gleich auf dem PC! (P)

Manx TT Superbike

Alternativen:
P.O.D.
Ubi Soft ● ca. 80 Mark

Beifahrer bei Michael *(Boom)* Trier

Beifahrer bei Markus *(Crash)* Brodrick

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows95

Pro
Sehr realistische Ansicht
Multiplay-Modus für 8 Spieler
3-D-Karten-Unterstützung

Kontra
Nur zwei verschiedene Strecken

Spiel-/Dauerspaß:	**39 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**15 von 20**

Rennsimulation
Total: 80

REVIEW

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

Lula Inside Gotchi

Martin Mirbach kümmert sich rührend um seine neue Untermieterin.

Was für eine Wohltat! Nach all den Küken, Dinos, Egons und sonstigen pflegebedürftigen Lebewesen sorgen die Jungs von Interactive Strip dafür, daß sich der ganze Aufwand auch für den Betreuer lohnt. Und zwar ohne zusätzliche Kosten für die Pflegeversicherung. Eines Tages steht sie nämlich da, die sexy Blondine, vom Regen durchnäßt und ohne Obdach bittet sie um Asyl auf der sicheren Festplatte. Und da es sich bei Lula, der Hauptfigur aus der erotischen Wirtschaftssimulation *Wet – The Sexy Empire*, um eine alte Bekannte handelt, nehmen wir sie natürlich auf.

Erst die Arbeit...

Doch vor das Vergnügen haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt. Und im Moment geht es Lula gar nicht gut. Leicht bekleidet, wie sie ist, fühlen sich nicht nur alle



Vielleicht hätte ich doch ein wenig aufmerksamer sein sollen...



Zu viel Brathuhn, zu viele Drinks. Lula will jetzt nicht

männlichen PC-Besitzer, sondern auch ganze Stämme asiatischer Grippeviren von ihr angezogen. Wir müssen uns also sehr intensiv um das physische und psychische Befinden der Dame kümmern, was konkret so viel heißt wie füttern, beschenken, umsorgen, bei Krankheit kurieren und so weiter, und so fort. Falls wir alles richtig machen, steigt auch Lulas Stimmung und man darf sich bei diversen Sexspielchen (vom Spanking bis zum Doggie) hemmungslos mit seiner Schutzbefohlenen vergnügen.

Anm. des Chefvorspielers: Doggie? Kommen Markus' Rottweiler etwa da drin vor?

Aber Vorsicht, zu viel Pflege tut Lula gar nicht gut! Vollgestopft mit Brathähnchen und Eis bekommt sie leicht Blähungen, ein paar Margaritas zu viel und sie ist besoffen. In beiden Fällen hat Lula keine Lust auf Sex und wir müssen mit der Pflegeprozedur ganz von vorn anfangen.

28 Tage beträgt die Probezeit, in der sich Lula entscheidet, ob sie sich bei ihrem neuen Herrchen wohlfühlt und für immer bei ihm bleiben will. 28 Tage, in denen Sie Lula auf gar keinen Fall vernachlässigen sollten, es sei denn über Nacht oder wenn der Chef unvermittelt Ihr Büro betritt. Für diesen Fall gibt es aber auch den unverzichtbaren "boss key", der das Programm ohne Umwege von Ihrem Monitor verschwinden läßt. Wie schon bei *Wet* bewegen sich die Grafiken auf einem Niveau, daß auch den pubertierenden 14jährigen nicht von einer Sekunde auf die andere erblinden läßt, sollte er einen heimlichen Blick erhaschen.

Das Motiv macht's

Trotz Carsten Wielands wieder einmal erstklassigen Grafiken und der nicht weniger erstklassigen technischen Umsetzung kann *Lula Inside Gotchi* nicht darüber hinweg täuschen, wie abgegriffen die Spielidee inzwischen ist. Nach *Catz*, *Dogz*, *Creatures*, *Fin Fin* und der Umsetzung zahlloser Tamagotchi-Derivate für den PC bringt das Lulagotchi aber immerhin einen erfreulichen frischen Wind ins Thema. Zum ersten Mal bekommt auch der erwachsene, männliche Spieler die entscheidende Motivation geliefert, sich um ein virtuelles Lebewesen zu kümmern. Von daher kann man nicht umhin, dem Spiel eine hohe Wertung zu verpassen. Für weiter Erläuterungen fehlt mir allerdings wirklich die Zeit, ich hab' da jemanden, um den ich mich kümmern muß.

Anm. des Chefverkümmerers: Martin inside...äh... vergiß es!



Stellen Sie sich vor, dieses arme Wesen sucht bei Ihnen Unterschlupf. Wohin jetzt mit Ihrer Gattin?



Falls Sie Lust hat, läßt sich Lula auf einige erotische Spielarten ein

Lula Inside Gotchi

Alternativen:
Egon
Starbyte ● 19,95 Mark
Catz
Mindscape ● ca. 40 Mark
Das Tamagotchi für die Hosentasche

Hersteller: Interactive Strip
Preis: ca. 20 Mark

Minimum:
486 DX 100, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Lulas Optik
Motivationsschub für Männer

Kontra
Ausgelutschte Spielidee
Ob Frauen das mögen?

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

Tamagotchi-Variant

Total: 80

International Rally Championship

Und weiter geht's im Rennstall. Nico Winkelhaus berichtet über einen neuen Kandidaten.

PC-Rennfahrer dürfen sich wirklich nicht beschweren. Liebhaber anderer Genres werden so oft nicht mit neuem Futter gesättigt – wenn wir mal die momentane Welle der Echtzeitstrategiespiele außer acht lassen. Das neue Stück des Rennkuchens heißt International Rally Championship. Entwickelt von Europress, vertrieben von Software 2000, gilt dieser Titel als offizieller *Rallye Racing 97*-Nachkomme.

Daß es sich hierbei um eine Rallye-Simulation handelt, ist unschwer am Namen zu erkennen. Zur Wahl stehen neun offizielle Rallywagen von internationalen Herstellern (VW, Nissan u. a.), die Sie im Simulations-



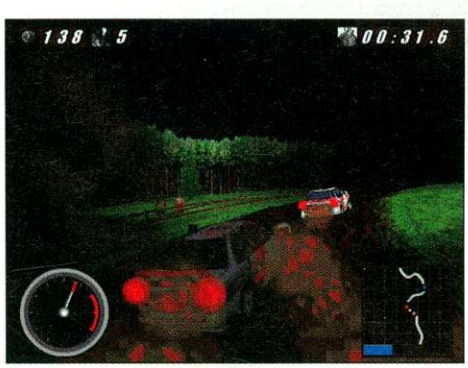
"Scharf liiiinks!" – Irgendwann bringe ich den Beifahrer noch um...

modus mit mehreren Tuning-Möglichkeiten auf die Strecke anpassen können. Während der Rallye sollten Sie immer ein Auge auf den Benzinstand werfen (geht ja insgesamt nur zweimal, oder? Der Red.....), sonst vergessen Sie womöglich, neuen Sprit aufzutanken. In Großbritannien, Brasilien, Schweden, Italien und China finden die Wettfahrten statt. Erfolgreiche Rennfahrer kommen in den Genuß weiterer Abschnitte. Damit Sie die Pisten gut meistern, warnt Ihr Beifahrer vor jeder Kurve ("scharf links!") oder schreit auf, wenn Sie ein gegnerisches Fahrzeug streifen ("VORSICHT!").

Schaufensterpuppen am Straßenrand

Klingt alles so normal. Ist es auch. Begeistern kann International Rally Championship nämlich nicht. Die theoretische Grundlage für ein gutes Rennspiel ist vorhanden; die praktische Umsetzung dagegen mißglückt. Wenn man schon entzückt ist, auf der Italien-Strecke durch einen Tunnel fahren zu dürfen, wird Abwechslung bei Europress offenbar nicht großgeschrieben. Mein Tip an die Jungs auf der Insel: Entlaßt Euren Kurs-Designer! Auf solche sterilen Strecken können wir getrost verzichten.

Mooooment! Man kann doch mit dem Editor seine eigenen Strecken entwerfen. – Ja, aber wie?! Umständlich hoch zehn stricken Sie sich eine neue Piste. Komfortabel würde ich einen solchen Editor mit Mausbedienung samt Drag & Drop und Vorschau in Echtzeit bezeichnen. Dieses Tastaturgemurkse allerdings ist mir zu verflochten. Was die steifen Personen am Straßenrand sollen, war mir schon im Vorgänger ein Rätsel. Daß sie so dynamisch sind wie Schaufensterpuppen, fällt vor allem dann auf, wenn Sie Ihren Wagen zum Stehen bringen. Weniger dynamisch, eher volltrunken, senil oder was auch immer scheinen die Computergegner zu sein. Nichts gegen Pensionäre, aber solche lahmen Fahrweisen kenne ich nur von Rentnern am Steuer.



Auf der Rally-Bahn nachts um halb drei...



Per geteiltem Bildschirm können sich zwei Rennfahrer duellieren (3Dfx)

Technisches

Im Netzwerk können bis zu acht Personen gegeneinander antreten, wobei jeder Mitstreiter eine eigene Version des Spiels besitzen muß. Immerhin: Mit einer CD erlaubt der Split-Screen-Modus Zweikämpfe an einem Rechner. Je nach Leistung Ihres Rechenknechts können Sie in 320x240 bis zu 800x600 Pixel bei 256, 32.000 oder 64.000 Farben spielen – eine erfolgreiche Installation vorausgesetzt, wir hatten nämlich anfangs Müh' und Not, das Programm mehr als fünf Minuten stabil zu halten. Ein schneller Pentium sollte es für die höheren Auflösungen sein; mit einer 3-D-Karte geht natürlich alles viel flotter.

International Rally Championship

Alternativen:
Need For Speed 2 Special Edition
Electronic Arts ● ca 90 Mark

Bleifuß 2
Virgin ● 79,95 Mark

POD
Ubi Soft ● ca. 90 Mark

Hersteller: Europress / Software 2000
Preis: ca. 100 Mark

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

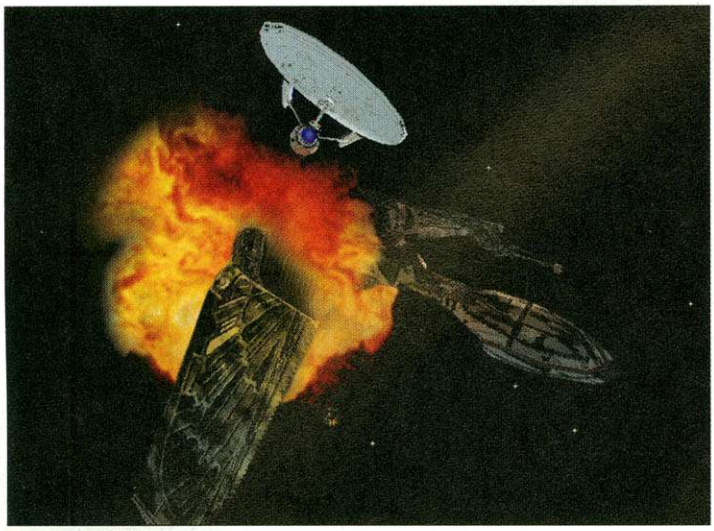
Pro
Editor (löbliche Idee)
Glücksgefühle nach erfolgreicher Installation

Kontra
Editor (zu umständlich)
Sterile Strecken
Wenig Abwechslung

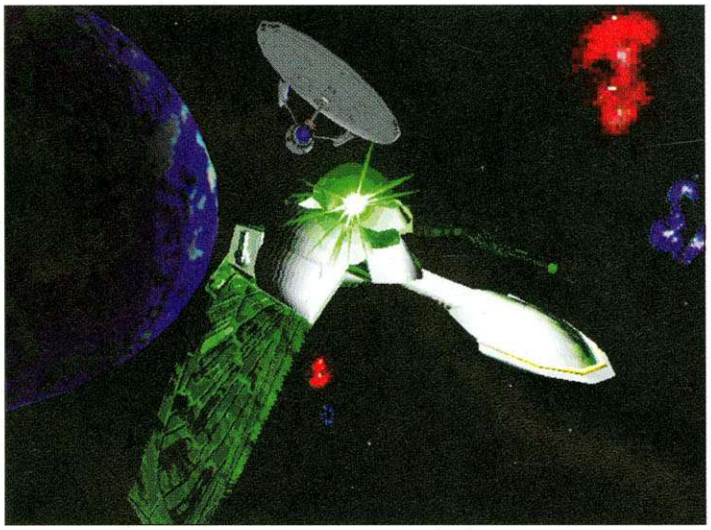
Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

Rennsimulation
Total: 70

REVIEW



Hier gibt es wohl nichts mehr zu retten, oder? Doch...



... denn unser neuer Weltallstaubsauger schafft auch den stärksten Dreck!

Starfleet Academy

Dies sind die Abenteuer der Sternenflotten-Kadetten, die fünf CDs lang unterwegs sind, Raumschiffe zu fliegen und Gegner zu zerstören. Marco Gremmel ist einer von ihnen.

Gleich nach der Installation des neuesten Star Trek-Computerabenteuers wurde mir klar, warum dieses Spiel gleich auf fünf Silberscheiben daherkommt: *SFA* ist nicht nur Weltraum-Ballerspiel, sondern auch Interaktiver Spielfilm. Die Hauptdarsteller dürften Ihnen nicht unbekannt sein. Der zwischenzeitlich arg in die Breite gegangene William Shatner (Kirk), George Takei (Sulu) und Walter Koenig (Chekov) sind mit von der Partie. Die schauspielerischen Leistungen der drei Altakteure lassen zwar teilweise arg zu wünschen übrig, doch kommt bereits durch die bloße Anwesenheit der drei ein vertrautes Gefühl auf.



Auch hier ist's jetzt schön sauber

Alarmstufe Rot!

Nach einer sehr langen Einführung mit überaus gelungenen Animationen dürfen Sie auch endlich loslegen. Auf dem Platz des Captains sitzend, müssen Sie sich den unterschiedlichsten Herausforderungen stellen. Das natürlich nur in einem Simulator. Wie der Titel der Neuerscheinung ja bereits vermuten läßt, spielt die gesamte Rahmenhandlung auf der Sternenflotten-akademie. Dort sollen Kadetten anhand verschiedener computergenerierter Situationen lernen, wie sie sich verhalten müssen. Und ich als wagemutiger Kadett lasse mich natürlich nicht einmal von Captain Kirk einschüchtern, der bereits zu Anfang mit gehobenem Zeigefinger über die hohen Anforderungen der Akademie spricht – vielmehr stürze ich mich wagemutig ins Abenteuer. Die Videosequenzen laufen überaus flüssig ab, das zwar nur in 256 Farben, dafür aber auf voller Bildschirmgröße.

Anm. des Chefklempners: Und wenn nicht, dann hilft "Abfluß Frei..." (wo bleiben eigentlich die Gelder für diese Werbeeinlagen?)

Kameraführung und die Kombination aus computergenerierten Hintergründen vor echten Schauspielern sind größtenteils gelungen – nur in einigen Sequenzen sorgt diese Technik wegen der geringen Farbzahl für unrealistische Eindrücke. Von den Schauspielern kann man bei einem Computerspiel natürlich nicht sonderlich viel erwarten. Die Altstars hätten sicherlich besser agieren können, die Laiendarsteller spielen da teilweise sogar besser. Dafür werden die Trekker der Handlung einiges abgewinnen können, die zeitlich vor dem sechsten Kinofilm angesetzt ist und sehr gut ins Star Trek-Universum eingepaßt wurde.

Als angehender Captain müssen Sie sich nicht nur mit vom Computer simulierten Problemen herumschlagen, sondern sich auch in ihrer Freizeit um die Besatzung kümmern. Logisch, daß es bei dem ganzen Streß auf der Akademie auch ab und zu private Probleme und Streitereien gibt. Ganz wie bei *Wing Commander* können Sie den Fortgang der

Handlung bestimmen, indem Sie Ihre Dialoge und Aktionen im Multiple Choice-Stil wählen. Großen Einfluß haben Sie auf die Handlung allerdings nicht. Je nachdem, wie Sie mit ihrer Crew in der Freizeit umspringen, erhöhen oder verringern sich deren Leistungen im Simulator. Der Rest der Story zieht sich relativ geradlinig bis zum Ende hin, ohne daß Sie viel ausrichten können. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß mehrere unterschiedliche Handlungsstränge sogar den Rahmen von fünf CDs gesprengt hätten.

Wo ist denn hier der Anlasser?

Das Fliegen eines Raumschiffs wie der Enterprise habe ich mir eigentlich immer ganz anders vorgestellt. Doch natürlich ist es in einem Computerspiel nicht möglich, die Steuerung genau von der Fernsehserie zu übernehmen. Der Einfachheit halber dürfen Sie bei *STA* natürlich den Joystick auspacken und alle Kreuzer auf diese Art und Weise lenken.

Die Steuerung ist trotzdem noch etwas gewöhnungsbedürftig. Sie benötigen viele Tastaturkommandos, um Befehle auszuführen. Wenn kurz vor einer drohenden Vernichtung die Energie umgeleitet werden muß oder Sie auf eine bestimmte Sektion des feindlichen Schiffs feuern wollen, dann muß das alles immer innerhalb weniger Sekunden passieren. Zwar besteht auch die Möglichkeit, alle Funktionen über die einzelnen Schiffssektionen mit der Maus zu steuern, doch beinhaltet das jedes Mal einen kleinen Rundgang durch die Brücke.

Anm. des Chefbeinhalters: Kaum habe ich meinen Jungs "aufgrund" abgewöhnt, kommen die mit diesem Wort! Ich werd' weich...

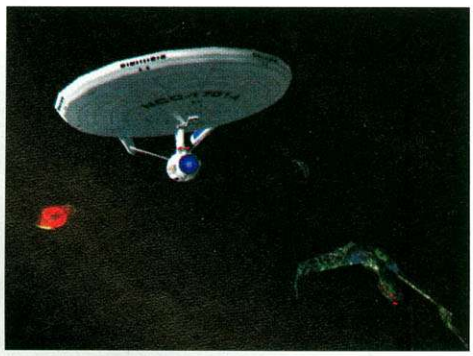
Während Sie da noch nach der richtigen Konsolen und den passenden Knöpfchen suchen, hat Sie der Angreifer schon geröstet. Nach einigen Aufträgen und etwa einer Stunde bekommen Sie den Dreh aber langsam raus und müssen nicht mehr andauernd ins Handbuch lunzen, um die richtige Taste für die gewünschte Aktion zu finden. Erst dann werden Sie auch in der Lage sein, Ihrem Auftrag gebührende Aufmerksamkeit zu schenken.



... was sollen wir Ihnen da noch Neues erzählen?



Irgendwie sind die BUs ja dämlich...



...aber da Sie ja alles über Star Trek wissen,...

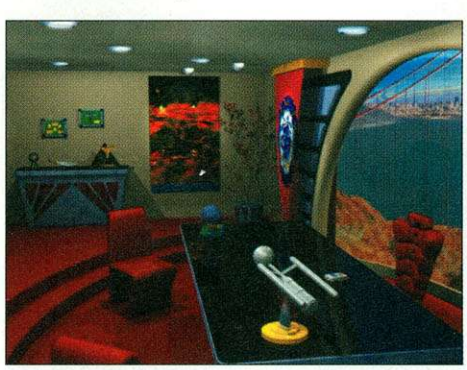
Ihr Auftrag, falls Sie ihn übernehmen sollten...

Wenn Sie sich ein wenig mit dem Star Trek-Universum auskennen, ist Ihnen auch sicherlich nicht neu, daß dort an und für sich nicht sinnlos herumgeballert wird. Dieser Grundsatz wurde auch ins Spiel übernommen. Bei den meisten Missions muß zwar auch kräftig gekämpft werden – das jedoch nicht ohne guten Grund. Rettungs- oder Befreiungsaufträge sind ebenso mit von der Partie wie Forschungsmissionen. Abwechslung wird in dieser Beziehung auf jeden Fall geboten.

Wer sich ein wenig in der alten Serie und den Kinofilmen auskennt, der wird sicherlich viele Parallelen entdecken. So zum Beispiel an die berühmte Kobajashi Maru, die sich in klingonischem Hoheitsgebiet befindet und schwere Schäden davongetragen hat. Bekanntlich ist diese Mission nicht zu gewinnen. Nur ein Umprogrammieren des Simulators könnte da ein paar Pluspunkte bringen. Ob Sie einen Betrug riskieren, um diesen Auftrag für sich zu entscheiden, bleibt dann ganz Ihnen überlassen. Auch die Schlacht in einem Nebel, der die Sensoren lahmlegt, darf nicht fehlen und erinnert an den zweiten Kinofilm. Allerdings kommt durch diese Parallelen keine Langeweile auf – im Gegenteil gewinnt das Ganze dadurch noch an Anreiz und "Realitätsnähe".

Besonders auf höchster Schwierigkeitsstufe und mit ein paar Gegnern im Nacken wird es schon manchmal ziemlich brenzlig. Nach genügend Treffern leiden verschiedene Bereiche des Schiffes stark unter Schäden. Besonders wichtig sind Schilde, Waffen und natürlich die Lebenserhaltung. Sie selbst können regeln, wo Ihre Reparaturcrews als erstes anpacken sollen. Auch die Energieverteilung können Sie persönlich regulieren. Wenn die Sensoren also einfach kein vernünftiges Ergebnis liefern wollen, dann könnte durch ein wenig mehr Power Abhilfe geschaffen werden. Das natürlich nicht, ohne irgendwo anders die gleiche Menge abziehen zu müssen.

Alles in allem ist die Mischung aus Interaktivem Film und Weltraum-Simulation gut gelungen. Was mir fehlte, waren einige Features, die bei der Konkurrenz schon Standard sind. Verschiedene Kamera-Ansichten zum Beispiel, eine übersichtlichere Steuerung und etwas kniffligere Aufträge. In Sachen Grafik und Sound hätte man das Spiel an einigen Stellen sicherlich noch weiter ausbauen können, doch werden Star Trek-Fans über die alles in allem gelungene Neuerscheinung sicherlich nicht enttäuscht sein.



Genießen Sie lieber die schöne Aussicht!

Starfleet Academy

Alternativen:
Die Star Trek-Reihe im Kino, auf Video und im TV
Wing Commander IV
Origin ● ca. 70 Mark

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows95, SVGA

Pro
3-D-Karten-Unterstützung
Netzwerkmodus mit 8 Spielern
Realistisches Spielgefühl
Klare Sprachausgabe
Gelungene Filmszenen

Kontra
Einige Bereiche nicht ganz ausgereift

Spiel-/Dauerspaß:	**43 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**17 von 20**

Action
Total: 82



Jedi Knight

Michael Trier machte sich auf ins größte Märchen unserer Zeit – und verlor sich im Sog einer phantastischen Geschichte...



Nach der Echtzeitschwemme jetzt also die Star Wars-Flut: Dem Comeback der per Computer frischzellenverjüngten Star Wars-Trilogie in allen größeren Kinos dieser Welt folgt dank Lucas Arts nun die Schlagzahl auf dem Computerspielesektor. Den eher unscheinbaren Fast-Food-Adventure-Happen *Yoda-Stories* mitgerechnet, bricht mit *Jedi Knight* nun schon das neunte Spiel aus dem Star Wars-Universum über unsere Monitore herein – vier davon erschienen allein in diesem Jahr!

Nach dem muliplayerlastigen *X-Wing VS. Tie Fighter* schrie die Gemeinde nach einer echten Story – zum mitleiden, mithassen und natürlich mittriumphieren. Mit *Shadows of the Empire* wurde letzten Monat der Anfang gemacht, und der Joystick ist noch gar nicht richtig kalt, da wartet schon der nächst Kick auf Zugang zu unseren Adrenalinreserven. Jedi Knight bietet eine in diesem Genre bisher nicht gekannte Identifikation mit dem Protagonisten, Kyle Kartan. Kyles Schicksal wird an einem Punkt in Ihre Hände gelegt, an dem der schurkische Dark-Jedi Jerec und seine, absolut zum Fürchten aussehenden Gesellen auf dem besten Wege sind, das sagenumwobene Tal der Jedi ausfindig zu machen.

An diesem mystischen Ort ist so viel Jedi-Energie gespeichert, daß Jerec, bekäme er Zugriff auf diese unermeßlichen Ressourcen der Macht "...eine Galaxie mit einem bloßen Flüstern vollkommen auslöschen könnte ...". Daß Jerec dieses Tal niemals erreichen darf, versteht sich von selbst. Persönlich wird die Sache für Kyle allerdings erst, als Jerec seinen Vater ermorden läßt, weil dieser ihm tapfer sein Wissen um die Lage des mystischen Ortes vorenthält.

Mittendrin statt nur dabei

In erstklassigen Videosequenzen wird die spannende Geschichte Stück um Stück vorangetrieben, wobei ein großartiges Gefühl des "Mittendrin-Seins" entsteht, das mit den



Das Schwert müßte mal zum Urologen...

vom Spielfluß abgekoppelten Belohnungsvideos in vielen mittelmäßigen Spielen nicht mal annähernd erreicht wird. Dieses "Being there-Feeling" erleidet nach dem Umschalten zur eigentlichen Spielgrafik zum Glück keinen Absturz. Die Storyelemente werden voll mit in die riesigen Spielabschnitte transportiert. So entsteht auch nach längerer Spielzeit keine routinierte Gleichgültigkeit dem Schicksal des Helden gegenüber.

Im Leveldesign spielt Jedi Knight seine größten Stärken aus. Im Unterschied zu den indizierten 3-D-Actiontiteln von ID oder dem hauseigenen Westernepos *Outlaws* haben Sie in Jedi Knight wirklich das Gefühl, sich in einer



Wo Paral nicht wirkt...

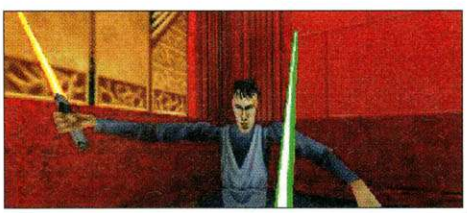


...muß die grobe Knarre ran

funktionierenden Umgebung zu bewegen und nicht in einer Kulisse, die alle paar Räume eine vorgefertigte Anzahl von Gegnern bereithält, welche erst bei Ihrem Eintreffen zu allzu kurzem Leben erwachen. Die Level sind enorm abwechslungsreich und tief verschachtelt. Klaustrophobie (lat.: die Furcht vorm Klaus. Anm. d. Red.....) auslösende Passagen wechseln sich ab mit riesigen Räumen oder freien Flächen, deren Durchquerung **wirklich** Zeit beansprucht. Und wenn ich sage riesig, dann meine ich



Auf der Tanzfläche ist auch nicht gerade die Hölle los...



Diese Männer spielen nicht Grobmotoriker-Mikado...

riesig! Nie sah man Gebäude von solchen Ausmaßen oder Türme von solcher Höhe in einer echten 3-D-Umgebung, die tatsächlich betreten und erforscht werden darf.

Entwicklungshilfe

Auch unserem Held Kyle wird eine vorgefertigte Action-Held-Schablone bald zu eng. Er entwickelt sich mit Verlauf des Spiels weiter, wächst über sich hinaus! So werden, in gut versteckten Geheimräumen oder nach Erledigung von bestimmten Aufgaben, "Machtpunkte" in Form von Sternen vergeben. Damit dürfen diverse Eigenschaften wie Geschwindigkeit,und Sprungkraft oder Fähigkeiten wie das Stehlen von Munition und Waffen erlernt bzw. verbessert werden. Zu diesen Grundfähigkeiten gesellen sich im Verlauf der Geschichte noch spezielle Attribute. Manche, wie Heilung oder das Absorbieren feindlicher Energien, bleiben der hellen Seite der Macht, also dem Guten vorbehalten. Die dunkle Seite der Macht darf grundsätzlich mit offensiveren Spezialkräften wuchern. Hier werden Blitze abgeschossen oder das Mobiliar per Telekinese zur Fernwaffe beschleunigt.

Wenn Sie sich an diesem Punkt fragen, was denn die dunkle Seite der Macht mit unserem erleuchteten Helden zu tun hat, stoßen sie auf das nächste Novum in Jedi Knight: In bestimmten Situationen im Spiel muß sich Kyle zwischen dem Weg des Lichts und der Versuchung durch die finsteren Mächte entscheiden. So wird der Spielverlauf, je nach dem wie Sie die Bonuspunkte auf die Grundwerte verteilen und welchem Weg Sie bei Ihren Entscheidungen folgen, flexibel gehalten. Zu diesen rollenspielähnlichen Elementen kommen noch einige Rätsel und Puzzles. Dabei sollten Sie keine Adventurequalitäten erwarten, aber über das übliche rote-Tür-braucht-roten-Schlüssel-Schema geht die Originalität schon hinaus. So werden Wassermassen umgeleitet, Förderbänder und Kräne in Bewegung gesetzt und für das Erreichen des stets präsenten Spielziels eingesetzt. Wahlweise sehen Sie dabei, wie in diesem Genre üblich, durch die Augen Ihres Helden. Per Knopfdruck können Sie aber auf eine Außenansicht Ihrer Spielfigur umschalten, ähnlich wie in Tomb Raider.

Lasershow

Natürlich verfügt Kyle auch über ein umfangreiches Arsenal von Waffen. Neben den üblichen Energie- und Raketenwerfern, Minen und Granaten ist hier vor allem das Laser-Schwert zu erwähnen. Endlich hat die typischste aller Star Wars-Waffen Einzug in ein Computerspiel gehalten. Dabei ist die optisch spektakuläre Waffe der Jedi-Ritter nicht nur ein Gimmick. Sie kann sowohl defensiv zum Blocken von Schüssen, als auch als Lichtquelle in dunklen Räumen eingesetzt werden. In manchen Leveln ist sie die einzig zu verwendende Waffe und der Kampf Laserschwert gegen Laserschwert will erst einmal gelernt sein.

Dank der komfortablen Quicksave-Funktion, die Sie auf Tastendruck an jeder Stelle des Spiels den Spielstand abspeichern läßt, und dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad können Sie das Spiel optimal an Ihre Fähigkeiten und Ihren Stil anpassen. Die Grafik in Jedi Knight wirkt auf den ersten Blick und besonders in den ersten Leveln etwas altbacken. Besonders Freunde der als Genrereferenz geltenden Grafikengine von ID werden die Texturen zunächst trist und die Umgebung als zu steril empfinden. Die ID-Engine wirkt einfach organischer, hat aber den Nachteil, Schwierigkeiten bei der Darstellung großer Räume zu haben. Die in den Himmel wachsenden Level von Jedi Knight gleichen nach kurzer Spielzeit das scheinbare Manko locker wieder aus, und auch der größte Skeptiker steht atemlos auf der



In der Außenansicht hat man eine Tomb Raider-Perspektive

Dachbegrenzung eines der gigantischen Wolkenkratzer und staunt den Tie-Fighter an, der plötzlich aus der vor ihm liegenden Straßenschlucht auftaucht und den Horizont ausfüllt.

Der Original-Soundtrack von John Williams ist über jeden Zweifel erhaben und der beste Grund, endlich eine vernünftige Stereoanlage an die Soundkarte anzuschließen. Jedi Knight unterstützt gängige 3-D-Beschleuniger. Für kleine Rechner läßt sich die Auflösung bis auf 320*200 Bildpunkte herunterschrauben.

Cheaten Sie ruhig!

Nach dem Aktivieren der Konsole (durch Drücken von <t>) folgendes eingeben:

God-Mode:	<jediwannabe> + <on>, Ende durch <off>
Flug-Mode:	<eriamjh>
Alle Waffen:	<red5>
Alle Gegenstände:	<wamprat>
Level Up:	<deeznuts>
Volle Gesundheit:	<bactame>
Light Jedi Master:	<iamyoda>
Dark Jedi Master:	<sithlord>
Volle Force Power:	<yodajammies>

Jedi Knight

Alternativen:
Shadows of the Empire
LucasArts ● ca. 90 Mark
Outlaws
LucasArts ● ca. 90 Mark
Star Wars Special Edition im Kino oder auf Video

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
P90, 16 MB Ram, SVGA, WIN95

Pro
Innovative Neuerungen
Atmosphärischer Soundtrack
Komplexes Leveldesign

Kontra
Grafik stellenweise etwas altbacken

Spiel-/Dauerspaß:	**48 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**20 von 20**

Action
Total: 93

Need For Speed II Special Edition

Need For Speed 2 wird langsam langweilig? Da hätte Nico Winkelhaus etwas für Sie.

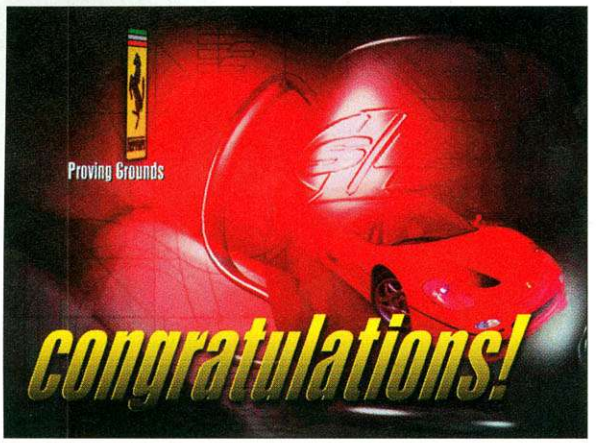
Mit unserem bescheidenen Redakteursgehalt sind wir nicht imstande, uns teure Rennwagen zu leisten. So viele Texte können gar nicht getippt werden, daß wir fortan mit einem Porsche oder Ferrari über Deutschlands Autobahnen düsen oder über Hollands Landstraßen schleichen. *Need For Speed* lädt aber wenigstens virtuell dazu ein, in einem Sportflitzer Platz zu nehmen.

Einige Monate nach dem ersten Teil kam die dazugehörige Special Edition; wiederum einige Monate später der Nachfolger: *Need For Speed 2*. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis EA auch dafür eine Special Edition bastelte. Und hier ist sie: Eine Zusatz-CD, die Käufer des "normalen" NFS vor den Kopf stößt. Warum? Dort sind all jene Verbesserungen enthalten, die man schon im Hauptprogramm erwartet hätte, die im Grunde selbstverständlich sind. Gut, eine 3Dfx-Unterstützung ist nett, aber die hätte man auch per Patch nachliefern können.

Wenig Neues

Was soll die Spielerschar sonst noch dazu bewegen, zur speziellen Edition zu greifen? Zum Beispiel die drei neuen Autos. Ein Problem des zweiten Teils waren die teuren, aber im Gegensatz zu NFS1 eher unspektakulären Sportwagen. Standen vorher noch Ferraris, Porsches, Corvettes und Vipers zur Verfügung, muß in NFS2 mit einem Lotus, Isdea oder McLaren vorlieb genommen werden. Die Special Edition bügelt diesen Kritikpunkt aus: Neu hinzugekommen sind ein Ferrari 355 FI, ein Ford Mustang Mach III sowie ein Italdesign Nazca C2.

Wie viele Strecken würden Sie sich in einer neueren Version wünschen? Fünf? Sechs? Lassen wir die Spielchen, EA spendierte den Spielern lediglich einen neuen Kurs, gelegen in Mexiko. Regen können Sie jetzt aktivieren, ebenso wie die Strecken in die entgegengesetzte Richtung fahren. Das war's dann auch schon. Fazit: Wer Need For Speed 2 besitzt, braucht zur Special Edition nicht zu greifen. Allerdings bietet EA in Kürze auch einen Umtausch des O-Programmes NfS2 gegen die neue Version an; wieviel das kostet, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Wir werden ggf. in den News der nächsten Ausgabe darauf hinweisen. Sie sollten aber zugreifen, wenn Sie Teil 2 noch nicht besitzen. Mit dem Zusatz "Special Edition" gilt NFS 2 endlich als würdiger zweiter Teil.



Das Erlebnis des Sieges!


Ein weiterer Ausflug ins Grüne

Die drei neuen Flitzer

Neben dem Ford Indigo, der jetzt standardmäßig auswählbar ist, enthält die Special Edition drei neue Autos.


Ferrari 355 FI


Ford Mustang Mach III


Italdesign Nazca C2

Need For Speed II Special Edition

Alternativen:
The Need For Speed 2
Electronic Arts ● ca 90 Mark

Bleifuß 2
Virgin ● 79,95 Mark

Have a N.I.C.E. day + Trackpack
Magic Bytes ● ca. 100 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 90 Mark

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

Pro
3Dfx-Support
Spiegel-Modus

Kontra
Nur eine neue Strecke
Wenige Verbesserungen

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	17 von 20

Rennsimulation
Total: 78

Virtua Cop 2

Marco Gremmel zieht die kugelsichere Weste an, lädt die Pistole und macht sich auf den Weg ins Einsatzgebiet.

Wer sich die Screenshots auf dieser Seite angesehen hat, der wird sicherlich schnell festgestellt haben, daß es bei diesem Spiel weniger auf Köpfchen und Kombinationsgabe ankommt, sondern vielmehr auf Geschick und Auffassungsgabe. Denn Virtua Cop 2 entführt sie in drei Actionstories, an denen Sie interaktiv teilnehmen können.

Bumm!

Gleich zu Beginn des Spiels werden Sie bemerken, daß nur Ausgeschlafene bis zum Ende einer jeden Szene vordringen werden. Die drei zur Auswahl stehenden Stages unterscheiden sich nicht nur in der Handlung, sondern auch im Schwierigkeitsgrad. Bei Nummer eins dreht es sich um einen Banküberfall, und Sie als Polizist haben die Aufgabe, die Bösewichte zu stoppen. Nicht etwa durch Verhandlung oder kleine Tricks, wie das in vielen Hollywoodfilmen der Fall ist – Ihre einzige Waffe steckt vielmehr in Ihrem Halfter. Mit Maus, Joystick oder Tastatur steuern Sie also ein Fadenkreuz über die Bildschirmoberfläche und versuchen von nun an, alle übeltäter umzulegen. Wenn Sie Menschenleben schützen wollen, dann können Sie sogar in die Schulter schießen – und bekommen einen kleinen Bonus auf Ihr Punktekonto. Ein sich immer weiter schließender Kreis um den Verbrecher zeigt Ihnen, wann dieser das Feuer auf Sie eröffnen wird. Ist der Kreis geschlossen und leuchtet rot auf, haben Sie auch meist schon eine Kugel im Kopf – und sind um ein Leben ärmer.

In allen Punkten überaus gelungen, leider aber zu schnell durchgespielt!



Wenn die Insassen zu sehr nerven, erledigen Sie gleich aufs ganze Fahrzeug!



Da hat jemand ein kleines Problem mit seinen Reifen!

Peng!

Dumm nur, daß die ganze Zeit auch Zivilisten durch die Gegend rennen. Und in der ganzen Hektik sind die von den Verbrechern kaum zu unterscheiden. Einen Zivilisten umzubringen kostet nicht nur diesen, sondern auch Sie ein wertvolles Leben. Am Schluß jeder Episode erscheint dann noch ein Endgegner. Diesen zu erledigen, kostet Sie dann gleich ein paar Magazine an Munition. Davon haben Sie zwar unendlich viel, doch muß alle fünf Schuß nachgeladen werden. Und das kostet wertvolle Zeit!



Der letzte Endgegner stellt auch kein allzu großes Problem dar.



Nur auf den Bösen schießen, nicht auf den Guten!

Paff!

Ein Vergleich mit dem Vorgänger ist an dieser Stelle nicht möglich, da dieser bereits vor einiger Zeit auf dem Index gelandet ist. Verraten darf ich allerdings, daß VC2 sehr detailgetreu aufgebaut wurde. Die Grafik ist vielfältig und kann von 3-D-Karten und MMX-Prozessoren noch etwas aufgepeppt werden, der Sound ist schnell, und das Gameplay ist für Freunde von dieser Art Spiel ebenfalls sehr schön ausgearbeitet. So fallen die Gangster je nachdem, wo sie getroffen wurden, unterschiedlich zu Boden, reagieren viele Gegenstände auf Beschuß und können verschiedene Bonuswaffen eingesammelt werden. Schade nur, daß man auch den letzten Endgegner nach einer Gesamtspielzeit von drei Stunden erledigt hat.

Virtua Cop 2

Alternativen:
Alle wirklich guten Alternativen sind indiziert

Hersteller: Sega
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows95

Pro
Detaillierte Grafik
Mehrspielermodus
Gelungene Spielszenen

Kontra
Zu kurze Spieldauer

Spiel-/Dauerspaß:	28 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

Action
Total: 71

REVIEW

Alle Reviews v
November auf

Klaus Trafford faßt wieder einmal die Spiele-Reviews der vergangenen fün

Nicht berücksichtigt wurden mittlerweile indizierte Titel sowie Spiele mit "Sonderwertung".



3D Ultra Minigolf

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Wenig Motivation im Einzelspiel, dafür viel zu hören, zu sehen und zu probieren. Und die weiteren Aussichten: Nachts weiterhin dunkel.
Wertung: 79
Test in PC Power 7/97, Seite 86



688 Hunter/Killer

Hersteller: Jane's/EA
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Eine reine Fahrsimulation, bei der man dank der schwer zugänglichen Technik entweder verzweifelt oder mangels Action einschläft.
Wertung: 66
Test in PC Power 10/97, Seite 66



7th Legion

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Schnelles Strategiespiel, das einem teilweise sehr bekannt vorkommt. Immerhin bietet's auch einiges Neues – werden Sie Legionär?
Wertung: 82
Test in PC Power 11/97, Seite 80



Actua Soccer Club Edition

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Man braucht dieses Fußballspiel eigentlich nicht, zumal es sehr schnell langweilig wird. Wer aber ohne diesen Sport nicht leben kann...bitte!
Wertung: 70
Test in PC Power 8-9/97, Seite 110



Agent Armstrong

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Der totale Renner ist dieses Actionspiel nicht, aber immerhin ein solider Spaßmacher mit einigen Schwächen, vor allem in puncto Grafik.
Wertung: 78
Test in PC Power 11/97, Seite 105



Ahx-1

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Sofern Sie bei der langen Anlaufphase dieser Flugsimulation nicht sanft entschlummern, erwarten Sie immerhin interessante Missions.
Wertung: 66
Test in PC Power 11/97, Seite 72



Die Akte Europa

Hersteller: Virtual X-citement
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Es gibt die Akte 97, die Fahndungsakte und nun die Akte Europa, doch handelt es sich bei letzterer um eines von vielen Strategiespielen.
Wertung: 79
Test in PC Power 11/97, Seite 92



Alexander der Grosse

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Ein großer Feldherr, ein großes Spiel – für Strategen, die gleichzeitig an Geschichte interessiert sind, eigentlich der ideale Titel.
Wertung: 85
Test in PC Power 8-9/97, Seite 102



Anstoss 2

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Der Beta-Test dieser Fußballsimulation brachte schlappe 78 Punkte. Die fertige Version indes ergab eine Kaufempfehlung und diese...
Wertung: 87
Test in PC Power 8-9/97, Seite 104



Atlantis

Hersteller: Cryo
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Keine Multimedia-CD mit den Songs von Donovan, sondern ein sehr umfangreiches Adventure mit herausragenden Grafiken.
Wertung: 83
Test in PC Power 8-9/97, Seite 106



Atmosfear

Hersteller: Tring / QED
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Spinnen, Schlangen, Dunkelheit, große Höhlen...der Preis schockt am meisten. Apropos Atmosphäre: Wer von Euch hat eben gepupst?
Wertung: 62
Test in PC Power 6/97, Seite 76



Banzai Bug

Hersteller: Grolier Interactive
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Auf daß uns niemand nachsagt, wir hätten was gegen Bugs, aber in diesem Fall fehlt einfach die konsequente Umsetzung wirklich guter Ideen.
Wertung: 69
Test in PC Power 6/97, Seite 82

on Juni bis einen Blick

gaben zusammen und kommentiert sie auf seine Weise.



Baphomets Fluch 2

Hersteller: Virgin
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Ganz klar: Der erste Teil war besser und erhielt auch das begehrte Platin. Hier haben wir es dennoch mit einem sehr guten Adventure zu tun.

Wertung: 86

Test in PC Power 10/97, Seite 104



Beasts & Bumpkins

Hersteller: Worldweaver/EA
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Auch wenn's der Titel nicht suggeriert, ist dies dennoch ein gutes Strategiespiel, leider mit schlichter Grafik. Aber was soll's...

Wertung: 83

Test in PC Power 10/97, Seite 70



Betrayal in Antara

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Schade eigentlich, wäre da nicht die veraltete Technik, hätte dieses Rollenspiel direkt ein Hit werden können. Better luck next time!

Wertung: 75

Test in PC Power 10/97, Seite 78



Birthright: Die dunkle Allianz

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Rollen- und Strategiespiel in einem, das lediglich in Sachen Grafik und Sound Abstriche hinnehmen muß. Spielerisch ist es top!

Wertung: 83

Test in PC Power 11/97, Seite 98



Bleifuss Fun

Hersteller: UDS/Virgin
Preis: 79,95 Mark

Inhalt: Leider bietet diese Rennsimulation nur sieben Kurse, und das ist doch etwas wenig für ein Vollpreisprodukt. Immerhin hoher Spielspaß.

Wertung: 83

Test in PC Power 11/97, Seite 102



Blood Omen: Legacy of Kain

Hersteller: Crystal Dynamics
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Unentschlossen zwischen Action- und Rollenspiel hin und her wandelnd, überzeugt der Titel durch seine komplexe Spielumgebung.

Wertung: 76

Test in PC Power 10/97, Seite 90



C&C: Alarmstufe Rot – Der Gegenangriff

Hersteller: Westwood/Virgin
Preis: 34,95 Mark

Inhalt: Eine Mission-CD, die fast noch besser ist als das Original. Leider ging Marcos Wunsch, es möge noch mehr solcher guter Ideen geben, bisher nicht in Erfüllung.

Wertung: 92

Test in PC Power 6/97, Seite 90



Capitalism Plus

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer, und eine neue Grafik macht keinen weiteren Hit, wenn der Rest bieder aussieht. S' Original tut's auch.

Wertung: 60

Test in PC Power 7/97, Seite 96



Carmageddon

Hersteller: SCI
Preis: 100 Mark

Inhalt: Es ist kurz nach 11, ich habe noch nicht gefrühstückt und außer, daß dies eine Rennsim ist, gibt's über den Titel nicht viel zu sagen.

Wertung: 71

Test in PC Power 8-9/97, Seite 122



Constructor

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Durchaus interessante Wirtschaftssimulation, in der sie nach SimCity-Manier bauen dürfen, was das Herz begehrt.

Wertung: 78

Test in PC Power 10/97, Seite 94



Dark Colony

Hersteller: Take 2/Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Von diesem soliden Strategiespiel hätten wir mehr Innovation erwartet – Genrefreaks können aber auf jeden Fall zugreifen.

Wertung: 78

Test in PC Power 11/97, Seite 78



Dark Earth

Hersteller: Kalisto
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Stimmungsvolles Adventure, das vor allem durch seine Grafik besticht und nur wegen der deutschen Sprecher an Platin vorbeirauscht.

Wertung: 86

Test in PC Power 11/97, Seite 110



Dark Reign

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Die Frage lautete, ob Dark Reign besser sein würde als C&C – Alarmstufe Rot. Die Antwort ist ein eindeutiges Ja! Noch Fragen?

Wertung: 93

Test in PC Power 11/97, Seite 106



Diamonds 3D

Hersteller: Wizard Works / NBG Verlag
Preis: ca. 50 Mark

Inhalt: Gemessen an der Qualität des Spiels, ist der Titel reichlich deplaziert. Mein Vorschlag: Umbenennen und als "Dogshit 3D" verkaufen.

Wertung: 27

Test in PC Power 6/97, Seite 87



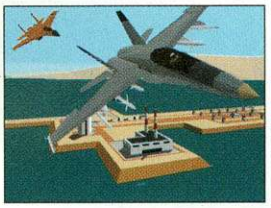
Exhumed

Hersteller: Lobotomy/BMG
Preis: 79,95 Mark

Inhalt: Ein böser, böser Dämon geht um, und Sie rennen mit der Knarre rum und pusten Ihre besessenen Gegner um. Gott, wie interessant...

Wertung: 79

Test in PC Power 8-9/97, Seite 112



F/A-18 Hornet

Hersteller: Graphic Simulations
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Eine schnelle, detailgetreue, realistische und hautnahe Flugsimulation – doch Grafik und Sound holen nicht das Blaue vom Himmel.

Wertung: 76

Test in PC Power 11/97, Seite 84



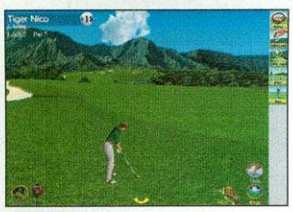
Helicops

Hersteller: 7th Level
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Dieses Actionspektakel mit Schauplatz Tokio ist eines der letzten Werke des gar nicht mal so unerfolgreichen Labels 7th Level. Schade um die Firma.

Wertung: 79

Test in PC Power 7/97, Seite 78



DSF Golf

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 50 Mark

Inhalt: Der günstige Preis lockt natürlich, aber die sterile Grafik und die verlassenen Golfplätze könnten echte Freaks abschrecken. Einfach testen!

Wertung: 72

Test in PC Power 11/97, Seite 82



Extreme Assault

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Herausragende Grafik und abwechslungsreiche Missions sind die Highlights dieser Hubschrauber-Sim. Seit seinem Test ist Martin echt abgehoben.

Wertung: 91

Test in PC Power 6/97, Seite 84



Golden Gate

Hersteller: 1x Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Bedeutet der Name der Firma nun *ein*malige Unterhaltung? Muß wohl, denn von einmaliger Unterhaltung kann weniger die Rede sein.

Wertung: 72

Test in PC Power 7/97, Seite 94



Hexen 2

Hersteller: Activision
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Es wird zwar dreidimensional geballert, aber es ist nicht so brutal wie andere Genretitel. Viel Neues gibt's zwar nicht, aber es macht Spaß.

Wertung: 84

Test in PC Power 11/97, Seite 96



Dungeon Keeper

Hersteller: Bullfrog
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Eigentlich war's piepegal, was dieses Strategiespiel für eine Wertung bekam, es hätte sich eh verkauft. Aber: Es ist wirklich sehr gut!

Wertung: 90

Test in PC Power 8-9/97, Seite 120



F1 Manager Professional

Hersteller: Software 2000
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Deutlich erweiterte und aktualisierte Auflage des Vorjahreshits. Die vielen Menüs wirken teilweise zu überladen. Nur für Profis.

Wertung: 88

Test in PC Power 11/97, Seite 77



Hardcore 4x4

Hersteller: Gremlin
Preis: 89,95 Mark

Inhalt: Dies ist weder ein Porno noch ein Deodorant, sondern eine Rennsim, die zudem noch ziemlich schlecht ist. Quo vadis, Gremlin?

Wertung: 59

Test in PC Power 10/97, Seite 96



Hitman

Hersteller: Marlboro Music
Preis: 49 Mark

Inhalt: Jede Mark ein Punkt? Scheint fast so! Das einzig interaktive an diesem langweiligen Adventure ist das Drehen der CD im Laufwerk.

Wertung: 49

Test in PC Power 10/97, Seite 92



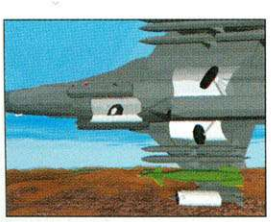
Earth 2140

Hersteller: TopWare
Preis: 49,95 Mark

Inhalt: Wir wissen nicht, warum die liebe Konkurrenzzeitschrift dieses Strategieteil so hochgelobt hat, aber wir wissen, daß viele Käufer wie wir denken.

Wertung: 70

Test in PC Power 7/97, Seite 68



F-16 Fighting Falcon

Hersteller: Digital Integration
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Vor allem im Multiplayer-Modus weiß diese Flugsimulation zu gefallen. Allerdings zieht die krümelige Grafik die Wertung nach unten.

Wertung: 73

Test in PC Power 10/97, Seite 89



Harvest of Souls

Hersteller: Sierra
Preis: 99 Mark

Inhalt: Eigentlich isses ja Shivers 2, aber Sierra will nicht, daß man diesen Titel in Deutschland verwendet. Tun wir ja auch nicht, oder?

Wertung: 79

Test in PC Power 6/97, Seite 78



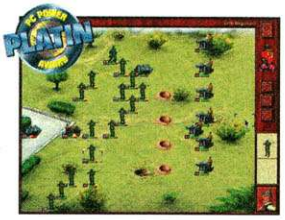
iF22

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Ist doch wohl voll logo, daß eine Flugsim super sein muß, wenn "Wild" Bill Stealy seine Finger im Spiel hat. Und die Grafik erst!

Wertung: 91

Test in PC Power 10/97, Seite 98



Imperialismus

Hersteller: Mindscape/SSI
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Die kleine Durststrecke bei SSI scheint vorbei zu sein – mit diesem Strategiespiel hat man wieder einen echten Volltreffer gelandet.
Wertung: 91
Test in PC Power 10/97, Seite 100



Imperium Galactica

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Imperium Galactica – das galaktische Imperium. Dominus vir intrat – Hermann tritt die Tür ein. – Pardon, mehr fällt mir dazu nicht ein.
Wertung: 74
Test in PC Power 7/97, Seite 60



Incubation

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Strategie aus deutschen Landen, ein Thema für sich? Von wegen, wenn eine Firma wie Blue Byte ans Werk geht, ist mit Qualität zu rechnen.
Wertung: 91
Test in PC Power 11/97, Seite 86



Independence Day

Hersteller: Fox Interactive
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Wenn großartige Filme für PCs umgesetzt werden, kommt des öfteren nix dabei heraus. Auch das Ergebnis dieses Versuchs ist nur mittelmäßig.
Wertung: 65
Test in PC Power 10/97, Seite 62



Der Industrie Gigant

Hersteller: JoWooD
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Eigentlich interessiert mich weniger der Inhalt dieser Wirtschaftssimulation, sondern wie der Hersteller auf seinen Namen kam...
Wertung: 80
Test in PC Power 8-9/97, Seite 116



Interstate 76

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Eines der wenigen Produkte, die bereits durch ihren Titel sagen, was sie sind und was sie taugen, denn es bekam die...
Wertung: 76
Test in PC Power 6/97, Seite 70



Iron & Blood

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Meine Finger sind blutunterlaufen und hart wie Eisen vom vielen Schreiben. Gleiches könnte Ihnen mit der Steuerung beim Action-Teil I&B passieren.
Wertung: 71
Test in PC Power 6/97, Seite 60



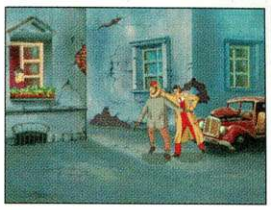
Isnogud

Hersteller: Microids
Preis: ca. 70 Mark
Inhalt: Ein berühmter Comic, der schon für den C64 umgesetzt wurde. Die neue PC-Version steht dieser in nichts nach – siehe Titel!
Wertung: 57
Test in PC Power 6/97, Seite 56



Jack Nicklaus 4

Hersteller: Accolade/EA
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Da ich einen Kadett fahre und von daher etwas gegen Golf habe, verlasse ich mich einfach auf Thomas' Wertung. Man ist damit nicht verlassen.
Wertung: 86
Test in PC Power 6/97, Seite 88



Jack Orlando

Hersteller: TopWare
Preis: 49,95 Mark
Inhalt: Das absolute Superadventure sollte es werden, und es wurde geworben wie selten zuvor. Jetzt wissen wir auch, warum dies so war.
Wertung: 71
Test in PC Power 11/97, Seite 94



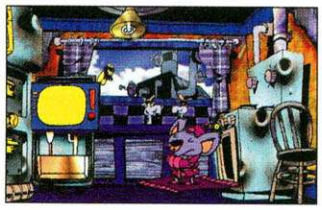
Jurassic War

Hersteller: Tric Systems/CDV
Preis: 49,95 Mark
Inhalt: Alle dachten, mit diesem Strategiespiel könnte man auf den Dino-Zug aufspringen. Das Fahrtziel indes hieß nicht Hit, sondern Misthaufen.
Wertung: 47
Test in PC Power 10/97, Seite 84



Kick Off 97

Hersteller: Anco/Maxis
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Nico verzog neulich das Gesicht, als ich ihm mitteilte, daß bald Kick Off 98 käme. Warum nur, frage ich mich.
Wertung: 70
Test in PC Power 6/97, Seite 52



Koala Lumpur

Hersteller: Broderbund
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Schräger Humor und knifflige Rätsel zeichnen dieses Adventure um einen Zen-Meister aus. Der Spielspaß ist garantiert.
Wertung: 81
Test in PC Power 6/97, Seite 44



The Last Express

Hersteller: Broderbund
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Der Mord im Orient-Express, auf spannendste und unterhaltsamste Art präsentiert. So müssen Adventures sein.
Wertung: 90
Test in PC Power 6/97, Seite 48



Leviathan – The Tone Rebellion

Hersteller: The Logic Factory
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Wie könnte man den Titel dieses Strategiespiels übersetzen? Lebertran – Der Ton-Krieg!? Nein, das ist wirklich zu albern, Klaus.
Wertung: 84
Test in PC Power 11/97, Seite 74



Links LS 1998 Edition

Hersteller: Access
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Besitzer von Links 386 sollten über den Kauf nachdenken, denn es haben sich nur einzelne Details geändert. Aber wer ein echter Golfer ist...
Wertung: 89
Test in PC Power 10/97, Seite 88



Little Big Adventure 2

Hersteller: Adeline/EA
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Wir finden es extrem gut, wenn Nachfolger von erfolgreichen Spielen den Vorgänger sogar noch übertreffen. Ein Muß für Adventure-Fans!
Wertung: 90
Test in PC Power 10/97, Seite 86



Lomax

Hersteller: Psygnosis
Preis: 79,95 Mark
Inhalt: Lauf, hüpf und guck dumm aus der Wäsche, wenn Du abnippelst – tausendmal gesehen, notfalls auch mal gekauft.
Wertung: 73
Test in PC Power 6/97, Seite 54



Marble Drop

Hersteller: Maxis
Preis: ca. 70 Mark
Inhalt: Knobeleien mit Murmeln – eine nette Spielidee, doch das Endprodukt wird teilweise etwas unübersichtlich und später hammerschwer!
Wertung: 77
Test in PC Power 6/97, Seite 80



Mass Destruction

Hersteller: NMS Software/BMG
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Es hätte eine nette Fahrsim werden können, doch es überwiegt der Anteil an zum Teil brutaler Action, die höchstens die BPjS erfreuen wird.
Wertung: 69
Test in PC Power 11/97, Seite 100



Microsoft Puzzle Collection

Hersteller: Microsoft
Preis: 69 Mark
Inhalt: Hierbei handelt es sich nicht um eine Buggy-Version von Windows 97, sondern um eine Sammlung von Denk- und Knobelspielen.
Wertung: 74
Test in PC Power 10/97, Seite 75



Monster Trucks

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Eine gute Idee, LKw-Rennen zu veranstalten – aber wer PC-Technik nicht beherrscht, sollte diese Idee nicht umsetzen.
Wertung: 57
Test in PC Power 10/97, Seite 64



Moto Racer

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: War klar, daß sich ausgerechnet Markus dieses Motorrad-Rennspiel krallte. Daß es ihm und uns auch noch gefiel, sehen Sie ja an der Wertung.
Wertung: 81
Test in PC Power 6/97, Seite 58



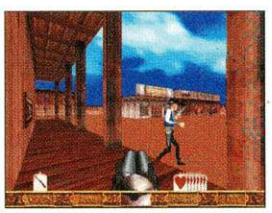
Need for Speed 2

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Mal wieder ein Fall, wo der Nachfolger nicht ganz so gut ist wie das Original, aber dennoch gute Qualität bietet. Renn-Fans greifen zu.
Wertung: 82
Test in PC Power 7/97, Seite 84



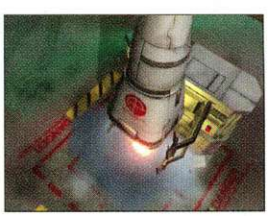
NHL 98

Hersteller: EA Sports
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Endlich mal ein Eishockeyspiel, das auch Anti-Sportler vor den Monitor zwingt. Wer sich diesen Titel entgehen läßt, ist selbst schuld!
Wertung: 92
Test in PC Power 11/97, Seite 70



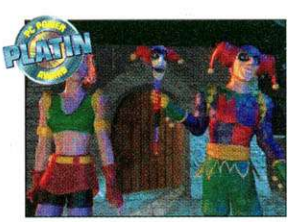
Outlaws

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Spaghetti-Western als Shoot'em-Up, leider mit veralteter 3-D-Engine, aber in diesem Fall stört's uns ausnahmsweise nicht.
Wertung: 85
Test in PC Power 6/97, Seite 74



Outpost 2

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Zwar wird diesmal in Echtzeit agiert, aber deshalb gehört Outpost 2 noch lange nicht zur Bundesliga der Strategiespiele. Vielleicht Teil 3?
Wertung: 76
Test in PC Power 10/97, Seite 102



Pandemonium

Hersteller: Crystal Dynamics/BMG
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Was sich anhört wie eine besessene Panflöte, ist in Wahrheit eines der besten Jump'n'Runs der Neuzeit. Unbedingt zulegen!
Wertung: 91
Test in PC Power 7/97, Seite 90



Panic Soldier

Hersteller: Trigger Soft/CDV
Preis: 49,95 Mark
Inhalt: Panik macht sich breit unter den Soldaten: Dieses Spiel soll in ihr Marschgepäck. Fluchtartig stürzen sie sich in den nächsten Busch...
Wertung: 39
Test in PC Power 10/97, Seite 77



Pazifik Admiral

Hersteller: Mindscape
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Eigentlich seltsam: Martin war meines Wissens nie beim Bund (Anm. des Grenni-Martins: Doch, leider!), aber er steht ungemein auf Armee-Strategiespiele. Gibt mir echt zu denken...
Wertung: 82
Test in PC Power 10/97, Seite 60



Perfect Assassin

Hersteller: Grolier Interactive
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Keine Spielvariante eines Films mit Stallone und Banderas, sondern ein Actionspiel mit Adventure-Elementen und öder Story.
Wertung: 72
Test in PC Power 11/97, Seite 88



Perfect Weapon

Hersteller: Gray Matter/ASC
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Die perfekte Waffe mag es ja in diesem Actionspielchen geben, aber das perfekte Game ist es deshalb noch lange, lange nicht.
Wertung: 63
Test in PC Power 10/97, Seite 73



PGA Tour Pro

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Die Vorgänger dieser Golfsim waren besser, für Fans der Reihe aber nach wie vor ein lohnenswertes Objekt. Aber der Sound...grusel...
Wertung: 74
Test in PC Power 8-9/97, Seite 124



Power Chess

Hersteller: Sierra
Preis: 129,95 Mark
Inhalt: Dieser Titel gefällt uns aus drei Gründen: a) die KI, b) die hohe Spielstärke und c) natürlich wegen des Titels, denn wo Power draufsteht...
Wertung: 87
Test in PC Power 10/97, Seite 106



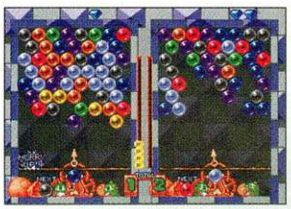
Premier Manager 97

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Gremlin kann's also doch! PM 97 ist nicht herausragend, aber im oberen Bereich. Ist ja auch ein Fußballmanager und kein Actionspiel.
Wertung: 81
Test in PC Power 8-9/97, Seite 118



Pro Pinball Timeshock

Hersteller: empire Interactive
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Herausragende Ballphysik besitzt dieser Flipper, aber auch nur einen einzigen Tisch. Wer den abändern will, muß 56 Stunden spielen!
Wertung: 77
Test in PC Power 8-9/97, Seite 50



Puzzle Bobble

Hersteller: Taito/GT Interactive
Preis: ca. 70 Mark
Inhalt: Selten zuvor wurde mir bei der Umsetzung eines Klassikers so schlecht wie hier – nur im Mehrspielermodus gab's mit 64 noch 'ne "grüne" Wertung.
Wertung: 40
Test in PC Power 6/97, Seite 64



Rebel Moon Rising

Hersteller: Fenris Wolf/GT
Preis: Shareware
Inhalt: 3-D-Action-Shooter ausschließlich für MMX-Rechner, was in diesem Fall wirklich schade ist. Zudem ist die Karte leicht unübersichtlich.
Wertung: 83
Test in PC Power 7/97, Seite 82



Resident Evil

Hersteller: Capcom/Virgin
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Die Umsetzung dieses Horror-Actionshooters von der PlayStation ist nicht komplett gelungen, dennoch lohnenswert.
Wertung: 76
Test in PC Power 10/97, Seite 82



Riot

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Actionspiel, das eigentlich ein Sportspiel ist, in der Zukunft spielt und ungefähr so spannend ist wie das stete Tropfen eines Wasserhahns.
Wertung: 59
Test in PC Power 8-9/97, Seite 109



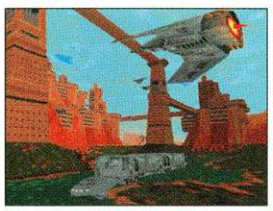
Riven – The Sequel to Myst

Hersteller: Red Orb
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Enorme Spieltiefe und großartige Grafiken locken in diesem Adventure, doch Sie brauchen dafür sehr viel Zeit und Geduld.
Wertung: 87
Test in PC Power 11/97, Seite 112



S.C.A.R.A.B.

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Ein alter Käfer, der einmal nicht aus Wolfsburg kommt: Mystisches und Geheimnisvolles, vereint mit Action.
Wertung: 82
Test in PC Power 6/97, Seite 72



Sandwarriors

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Vermutlich ist die Gremlin-Crew naß geworden oder haben ihre Sandkastenspiele nicht verwunden. Da gehört dieses Teil übrigens auch hin.
Wertung: 59
Test in PC Power 7/97, Seite 62



Shadows of the Empire

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Der absolute Überflieger in Sachen Star Wars. Tolle Grafik, abwechslungsreiches Gameplay – Luke, was willst Du mehr?
Wertung: 92
Test in PC Power 11/97, Seite 68



Speedster

Hersteller: Clockwork/Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Ein Rennspielchen für den Hunger zwischendurch: 17 Soundtracks täuschen nicht über die zum Teil lahme Fahrweise hinweg.
Wertung: 72
Test in PC Power 6/97, Seite 46



Star Trek Generations

Hersteller: Microprose
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Was bei dieser ansonsten gelungenen PlayStation-Umsetzung fehlt, sind die neuen Maßstäbe und eine bessere Grafik. Ansonsten okay.
Wertung: 82
Test in PC Power 7/97, Seite 74



Super Bubsy

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Jump'n'Run, das sich scheinbar an Genreeinsteiger richtet – es ist nämlich in verhältnismäßig kurzer Zeit durchgespielt.
Wertung: 71
Test in PC Power 10/97, Seite 80



Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Hersteller: Capcom
Preis: ca. 50 Mark
Inhalt: Super gegen die Wand gelaufen, Puzzle Fighter 2mal niedergemacht und wegen des Preises so hoch bewertet. Turbo? Ja, wenn man einen P-500 hat!
Wertung: 55
Test in PC Power 7/97, Seite 67



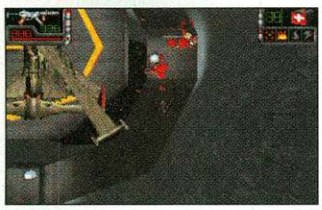
Swing

Hersteller: Software 2000
Preis: 40 Mark

Inhalt: Ein weiteres Beispiel dafür, daß man trotz durchschnittlichem Sound und etwas besserer Grafik eine Menge Spielspaß haben kann!

Wertung: 80

Test in PC Power 10/97, Seite 58



Take No Prisoners

Hersteller: Red Orb
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: 3-D-Shooter, der vermutlich nicht allzu lange frei verkäuflich bleiben wird. Andererseits: Wer außer echten Freaks kauft sich dieses Teil?

Wertung: 64

Test in PC Power 11/97, Seite 108



Ten Pin Alley

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: "Alle Neune", sagt der Kegelbruder zu seinen Spießgesellen. Wir übrigens auch, nur daß die 9 in der Wertung hinten steht – zu Recht.

Wertung: 49

Test in PC Power 797, Seite 56



Terra Inc.

Hersteller: Blackstar Multimedia
Preis: 59 Mark

Inhalt: Recht anständiger Versuch eines noch jungen deutschen Labels, auf dem Strategiemarkt Fuß zu fassen. Und das ist nicht einfach.

Wertung: 70

Test in PC Power 10/97, Seite 72



Terracide

Hersteller: EIDOS
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Angstschweiß und Hektik in stetem Wechsel – das ist Terracide. Wenn mir jetzt noch jemand sagt, wie es DOS geschafft hat, ein Ei zu legen...

Wertung: 85

Test in PC Power 7/97, Seite 80



Test Drive: Off Road

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Fahren Sie mit Ihrem Wagen querfeldein, stellen Sie ihn auf einem Acker ab und kaufen Sie sich endlich ein gutes Rennspiel!

Wertung: 63

Test in PC Power 6/97, Seite 62



Total Annihilation

Hersteller: Cavedog Entertainment
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Wer den Titel auf Anhieb richtig ausspricht, kriegt einen Dauerlutscher: Noch 'n Strategiespiel, noch ein unbedingtes Muß!

Wertung: 92

Test in PC Power 11/97, Seite 90



Trash-it

Hersteller: GT Interactive
Preis: 94,95 Mark

Inhalt: Nein, dieses Jump'n'Run macht seinem Namen keine Ehre, sondern ist ganz im Gegenteil trotz seiner gewöhnungsbedürftigen Steuerung ein Süchtigmacher.

Wertung: 81

Test in PC Power 7/97, Seite 92



Uefa Champions League 1996/97

Hersteller: Philips Media
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Erwarten Sie an dieser Stelle nun bitte keine Inhaltsangabe, denn das wäre bei diesem Titel wohl wirklich zuviel des Guten. Spielen Sie's!

Wertung: 81

Test in PC Power 7/97, Seite 70



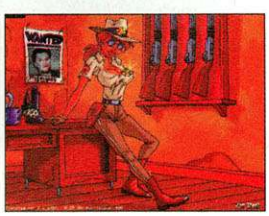
Warlords III: Reign of Heroes

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

Inhalt: Meine Güte, es gibt so viele Strategiespiele, da kann doch nicht jedes gleich 'nen Award bekommen. Dieses zum Beispiel auch nicht.

Wertung: 77

Test in PC Power 10/97, Seite 68



Wet – The Sexy Empire

Hersteller: Interactive Strip
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: Allen Unkenrufen zum Trotz hat sich das Spiel verdammt gut verkauft, und zwar nicht nur wegen der Erotik, lieber Herr Bumsmeier!

Wertung: 92

Test in PC Power 7/97, Seite 64



wipEout 2097

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Futuristisches Rennspiel mit sehr hohen Hardwarevoraussetzungen, und auch nur auf solchen Rechnern läuft es, wie es soll!

Wertung: 85

Test in PC Power 8-9/97, Seite 100



Wizardry – Nemesis

Hersteller: Sir-Tech
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Gelungene Kombination aus Rollenspiel und Adventure, kommt aber nicht an die Spitzenprodukte beider Genres heran.

Wertung: 76

Test in PC Power 6/97, Seite 66



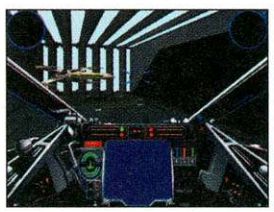
X-Com Apocalypse

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Strategiespiel, das einen für Wochen vor den Bildschirm fesselt. Vor allem der Umfang und die vielen Optionen wissen zu gefallen.

Wertung: 88

Test in PC Power 8-9/97, Seite 48



X-Wing vs. Tie Fighter

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Nur im Zweispielermodus überzeugt dieser Ableger der Star Wars-Saga – dafür gab's 83 Punkte, in der Solo-Spieler-Variante schlappe...

Wertung: 66

Test in PC Power 6/97, Seite 54



Yoda Stories

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 30 Mark

Inhalt: Ein Soßenfleck auf dem Tischtuch verschwindet, wenn man Rotkohl darüber gibt. Und das Weinglas stellen wir auf dieser CD ab.

Wertung: 35

Test in PC Power 6/97, Seite 68

PILOTEN IM GOLDRAUSCH

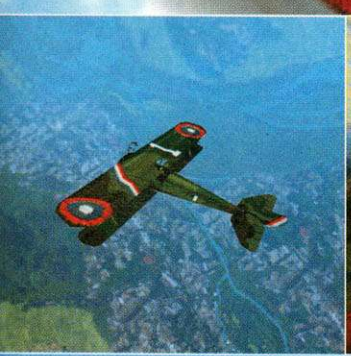
Das sagte die Presse zu Flying Corps:

„Die momentan schönste Flugsimulation" PC GAMES, 3/97, 82%

„Sehr realistisches Flugverhalten"
PC PLAYER, 3/97, ☆☆☆☆

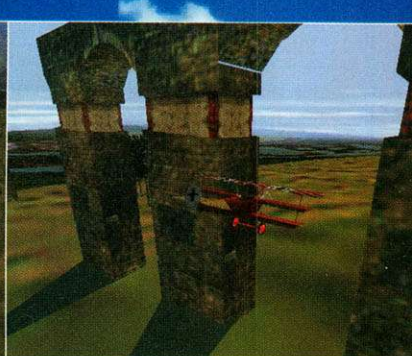
„Das Nonplusultra"
POWER PLAY, 2/97, 86%

FLYING CORPS GOLD









- Mission-Editor, mit dem man unzählige eigene Kampagnen und Missionen kreieren kann
- 3D-Grafikkarten Unterstützung für ungetrübten Genuß bei einer Bildfrequenz von bis zu 33 fps und Unterstützung von Force-Feedback-Joysticks
- Mehrspieler-Option für heiße Kämpfe um den Luftraum per E-Mail, von Modem zu Modem, über Nullmodem oder direkter Verbindung
- Weitere Highlights wie mehr Flugzeuge, photorealistische Ansichten von Städten und Dörfern, verbesserte Künstliche Intelligenz u.v.m.





KOCH MEDIA

empire INTERACTIVE

KOCH MEDIA GMBH (+49) 089 857 95 120

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder

Der Ernst des Lebens kommt noch früh genug, dachte Markus Brodrick. Für alle Zwerge (und solche, die es werden wollen) unter den PC Power-Lesern gibt es brandneue Geschichten und Spiele.

Töff-Töff rettet den Zoo

Hersteller: Ravensburger

Es ist wieder einmal soweit. Die Ravensburger bringen Bewegung in das Segment der Software für Kinder. Nicht nur wir Großen, auch unser lieber Nachwuchs scheint einen ausgeprägten Hang zur Fortbewegung auf Rädern zu haben. Was dem Papi das Auto, ist den Kindern das Bobby-Car. Der Held der neuen Ravensburger Zeichentrick-CDs ist Töff-Töff, ein kleines lila Zeichentrick-Modell des liebsten Freundes der Nation. Mit seinem lachenden Kühlergrill und den klappernden Scheinwerferaugen sieht Töff-Töff nicht nur umweltfreundlich aus, sondern man/frau/kind traut ihm gar nicht erst zu, Böses im Sinn haben zu können. Schon nach einer kurzen Testphase konnten wir behaupten, uns nicht in Töff-Töff getäuscht zu haben. Tierlieb und clever übernahm das kleine Automobil aus Bits und Bytes einen gefährlichen, schwierigen Job.

Notstand in Brummburg

Man sollte es nicht für möglich halten. Ausgerechnet am Tag der Eröffnung des Zoos, einem heißersehnten und wichtigen Ereignis für ganz Brummburg, gibt es die größten Schwierigkeiten. Die absoluten Publikumsmagneten, die Lieblinge von Groß und Klein, sind plötzlich verschwunden. Das Löwenmädchen Kenya, das Giraffenkind Masai, das kleine Flußpferd Sansibar und das Schlangensöhnchen Antonio sind nicht mehr zu finden. Natürlich ist die Aufregung groß. Die große Stunde unseres kleinen Helden hat geschlagen. Töff-Töff verspricht dem Zoowärter Sigi Safari, sich auf die Suche nach den verschwundenen Tierkindern zu machen. Natürlich kann ein kleines Auto nicht alleine auf die gefährliche Suche gehen, Sie müssen schon mit Hilfe, Rat und Tat zur Seite stehen.

Mit Hilfe einer Übersichtskarte und vielen Informationen, die sich am Wegesrand finden oder Bewohnern des Zoos abgeluchst werden können, wird es Ihnen gelingen, in der Steppen- Dschungel- und Arktislandschaft des Zoos die verlorenen Tierkinder aufzustöbern und aus ihren mißlichen Lagen zu befreien.

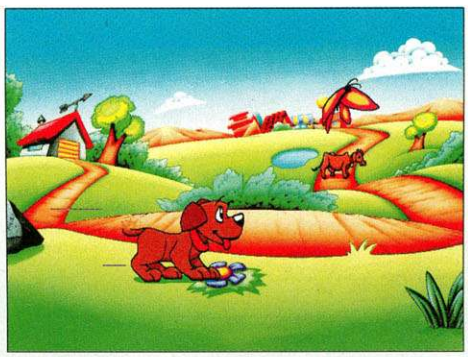
Qualität an erster Stelle

Als Adventure für die kleinsten der PC-Benutzer ist Töff-Töff schon für Kinder ab vier Jahren geeignet. Wie wir während unseres Tests feststellen konnten, haben aber auch ältere Kinder Spaß an diesem Game. Unser Testbetrieb wurde erheblich durch Klaus T. aus E. behindert, der immer wieder die CD aus dem Laufwerk meines Rechners klaute (Klaus: Her mit der Struwwelpeter-CD, verdammt noch mal! Der Red..). Dieses Produkt aus dem Hause Ravensburger präsentiert sich auf dem gewohnt hohen Qualitätsstandard.

Obwohl diese Software mit Hardware-Ressourcen recht schonend umgeht, präsentiert sich Ihnen erstklassige, flüssig laufende Grafik kombiniert mit gutem Sound, der sich deutlich von dem unaustehlichen MIDI-Gedudel abhebt, mit dem viele Proramme uns bis zur Raserei nervten. Dafür verzichtet dieses Programm auf nervend lange Nachladezeiten von der CD. Gut, nicht? Ravensburger hat sich eines hervorragenden Partners bedient, um die Software programmieren zu lassen. Das Team von Homungous Entertainment ist bisher 26 mal für gewaltfreie, unterhaltsame Spiele für Kinder prämiert worden.

Spaß muß sein

Wie bisher alle Ravensburger-Produkte, macht auch dieses Spiel durch viele liebevoll gestaltete Details und pfiffige Ideen der Programmierer auf sich aufmerksam. Die einzelnen Bilder des Games sind mit einer Vielzahl von Animationen versehen, die auch



Da steht der Köter mitten auf der einzigen Blume weit und breit – darf so etwas wohl wahr sein?



In Brummburg darf man mit dem Auto in den Zoo – solange das Vehikel sich anständig benimmt

den Großen so manchen Lacher entlocken können (Selbst Mirbach der Ernste äh, Erste mußte ein wenig grinsen. Das will schon etwas heißen. Der Red..). Dieses Game ist auch für die allerkleinsten PC-Benutzer geeignet, Trotz aller Sorgfalt bei der Gestaltung des Spieles, trotz aller Gewaltfreiheit, der PC ist und bleibt kein elektronischer Babysitter. Falls Sie dieses Game für die jüngsten Mitglieder Ihrer Familie anschaffen, sollten Sie sich die Zeit nehmen, mit am Rechner zu sitzen und Ihre Kinder während des Spiels zu begleiten. Ihre Sprößlinge werden den Service zu schätzen wissen, und für Sie selbst springen bei dieser "Mühe" einige entspannte Stunden heraus.

Fazit: Sehr empfehlenswert

Töff-Töff und Peppis Ballonspiel

Hersteller: Ravensburger

Anscheinend sind die Programmierer im fernen Ravensburg dem Charme ihres eigenen Geschöpfes erlegen. In einer neuen Spielrunde erscheinen unsere Freunde Töff-Töff und Peppi erneut auf dem Monitor. Im Gegensatz zu dem vorangegangenen Titel ist Töff-Töff und Peppis Ballonspiel kein Adventure, sondern ein Arcade-Game für Zwerge.

Früh übt sich...

Auf gleich zwei CDs geliefert, sind in diesem Game 100 spannende Level zu spielen. Sieht es zu Anfang noch ganz leicht aus, Töff-Töff von Ballonreihe zu Ballonreihe zu steuern und den niedlichen Hund Peppi mit gewagten Sprüngen die Ballons zum Platzen bringen zu lassen (Wenn die Struwwelpeter-CD nicht bald wieder da ist, werde ich platzen. Dann habt ihr die Sauerei. Der Red..), steigen Level um Level die Anforderungen an den Spieler (Wort um Wort steigen in diesem Satz die Anforderungen an die Leserschaft. Ich werde alles tun, um meinem Ruf als Längstesätzeschreibers (Schon dieses zierliche Wort verfügt über die Kleinigkeit von 22 Buchstaben) der Power-Redaktion alle Ehre zu machen. Der Red..).

Anm. des Chefsätzers: Ich weiß, warum der geschätzte Kollege dies schreibt. Neulich fragte er nämlich bei der Schlußkorrektur "Habe ich eigentlich den Längsten?" Er meinte natürlich den längsten Satz, aber mal ehrlich: Hätten Sie an unserer Stelle nicht auch vor Lachen in die Auslegeware gebissen?

Ganz wie im richtigen Computerspiele-Leben gibt es auch bei den Games für die kleinsten unter den Zockern jede Menge Power-Ups, die entweder eine Menge Punkte bringen oder es leichter machen, eben diese zu erwischen. Auch diesem Game ist es deutlich anzusehen, daß die Ravensburger Spaß haben, ihre Spiele zu gestalten. Viele kleine Animationen lassen das Spiel nicht zum Ernst werden, auch nach längerer Spielzeit geht es nicht darum, auf Teufel komm 'raus Punkte zu holen, sondern Spaß am Spiel zu haben.



Klasse! Das tolle Ballonspiel macht allen Kindern, die schon gut mit der Maus umgehen können, ganz viel Spaß

Töff-Töff und Peppis Ballonspiel ist für Kinder im Alter zwischen vier und acht Jahren entwickelt worden. Grundsätzlich ist der Rechner nicht unbedingt das allerbeste Spielzeug für so junge Kinder. Wenn die lieben Kleinen jedoch partout auch einmal mit dem PC spielen möchten, ist dieser Titel mit ein geeignetes Game für Computeranfänger. Wie alle vorangegangenen Titel aus dem Haus Ravensburger zeichnet sich auch dieses Game durch seine hohe Benutzerfreundlichkeit aus. Die Games laufen komplett von der CD, es gibt weder unter Windows 3.11 noch unter Windows 95 Schwierigkeiten. Unter Windows 95 ist die Bedienung des Spiels im wahrsten Sinne des Wortes kinderleicht. Einfach die CD in das Laufwerk einlegen, einen Moment warten, los geht's. Dieses Spiel ist schneller auf dem Bildschirm als Sie diesen Satz lesen können. Dank ressourcenschonender Programmierung, großer Hard- und Softwarekompatibilität dürfen Sie mit diesem Game die lieben Kleinen unbesorgt auf den Bürorechner loslassen, unangenehme Erlebnisse wie Systemausfälle oder ein gecrashtes Windows sind nicht zu erwarten.

Fazit: Empfehlenswert

Disneys Kreatives Zeichenstudio

Hersteller: Disney Interactive

Zeichenprogramme sind Zeichenprogramme, es gibt eine Menge davon. Einige sehr brauchbare Titel dieses Genres sind in ungezählten Shareware- und Public Domain-Versionen im Umlauf. Wozu also Geld in ein Zeichenprogramm investieren? Ganz einfach: Manche Programme sind einfach besser gestaltet oder machen mehr Spaß. Wie sollte es auch anders sein, wenn es um Spaß an der Sache, um gute Gestaltung geht, sind die Programme aus Disneys Softwareschmieden wieder ganz vorn dabei.

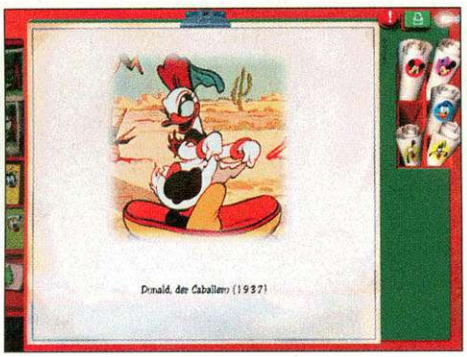
Micky, Donald, Daisy und Co.

Disneys Kreatives Zeichenstudio ist ein Mal- und Zeichenprogramm der besonderen Art. (So, Freunde, der Spaß ist vorbei. Taucht meine Struwwelpeter-CD nicht sofort wieder auf, werde ich die Hundis um Hilfe bitten müssen. Also?!) Mit allen genretypischen Hilfsmitteln wie Radiergummi, Pinseln und Sprühdose ausgestattet, läßt diese Software der Phantasie freien Lauf, wenn es darum geht, eigenen Ideen und Gedankenbilder in bunte Zeichnungen umzusetzen. Natürlich können Sie und Ihre Kinder genau das auch mit einem beliebigen anderen Programm

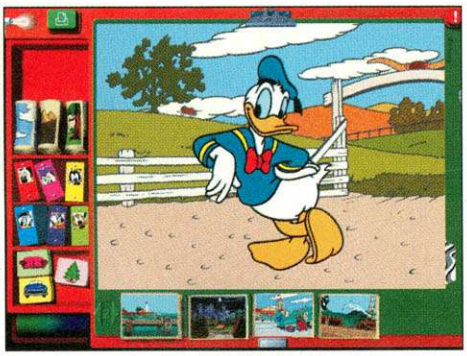
erreichen, aber Disney wäre nicht Disney, wenn dieses Programm nicht mit einer Besonderheit aufwarten würde. Das Kreative Zeichenstudio holt die Helden, Stars und Verlierer aus den Disney-Comics und Zeichentrickfilmen auf den Bildschirm. Mit Micky, Minnie, Daisy und Donald, Pluto und Goofy, 90 verschiedenen Bildelementen und insgesamt 120 Vorder- und Hintergrundelementen ist es nicht schwer, eigene Comics auf dem Bildschirm entstehen zu lassen.

Lernen und lachen

Disneys Kreatives Zeichenstudio ist eine sehr leicht installierbare und bedienbare Software. Kaum ist die CD im Laufwerk verschwunden, ist das Spiel schon installiert. Der Umgang mit der Software ist in der Tat kinderleicht, die Hilfsmittel des Zeichenprogramms werden nicht durch abstrakte Symbole, sondern mittels konkret benennbarer Bilder dargestellt. Natürlich sollten die kleinsten der Computerfans nicht ohne Begleitung vor dem Bildschirm sitzen, aber mit Mamis oder Papis Hilfe können Disney-Fans ab dem Alter von vier Jahren ihre ganz eigenen Bilder produzieren, ausdrucken oder als Diaschau vorführen. Selbstverständlich hat dieses Programm auch einen Lernbereich. Damit Freizeit Freizeit bleibt, der Platz am Bildschirm nicht schon für Vorschulkinder zum Arbeitsplatz mutiert, wird im Lernbereich nicht Leistung verlangt, sondern in einfach zu erlernenden Schritten und einem geduldigen Anleiter und "Vormacher" gezeigt, wie sich die Lieblinge der Disney-Comics und -Filme leicht mit Papier und Stift zum Leben erwecken lassen. Das Schönste an diesem Spiel ist, daß es funktioniert. Selbst absolute künstlerische Ignoranten wie gewisse PC Power-Redakteure brachten es in kurzer Zeit fertig, realistisch aussehende Mickys und Plutos auf Tischen, Bänken, Monitoren und Fensterscheiben zu hinterlassen. Daraus läßt sich einfach schließen, daß auch Ihre Kinder jede Menge Spaß haben werden. Also, probieren Sie es einfach aus.



Disney's Kreatives Zeichenstudio läßt nicht nur der Phantasie freien Lauf, sondern erfreut auch mit Hintergrundinformationen zu den beliebtesten Zeichentrick- und Comic-Figuren



Da steht er, der Berufsfaulpelz. Donald Duck ist wahrscheinlich der bekannteste Antiheld seit Entstehung der Welt

Fazit: Sehr empfehlenswert

Der Struwwelpeter

Hersteller: CDV

Wer kennt ihn nicht, den Struwwelpeter. Auf kaufestem, unzerreißbaren Papier gedruckt, lehrt der Kinderschreck aus der Feder Wilhelm Buschs seit Generationen unartige Kinderlein, was so alles passieren kann, wenn der gute Ratschlag der lieben Eltern oder ähnlicher Respektspersonen wie Lehrer, Jägersmann oder Chefredakteur nicht beachtet wird. Traurig, wie der Verfall der guten Sitten und des Anstands in den heutigen Zeiten einmal ist, degradierte dieses unsterbliche Machwerk leider von der furchtein-flößenden Schreckens-lektüre zur Lachnummer. Auch meine Kinder haben, Gott sei's geklagt, überhaupt keine Hemmungen mehr, mir zu erklären, die Suppe gehöre aus dem Fenster geschüttet *(Anm. des Chefsuppenkaspers: Kocht Maren Gilzer bei Dir?)*, völlig gefahrlos obendrein, denn ein reichlicher Vorrat an köstlichen, bekömmlichen und dazu noch vitaminreichen Produkten der Süßwarenindustrie garantiere ihr Weiterleben auf das vorzüglichste. Das Schlimmste ist, recht (Na ja, nicht ganz. Aber nahe dran sind sie schon. Der Red..) haben sie, die Rotzlöffel – äh – lieben Kleinen.



Hoffentlich ist der digitale Struwwelpeter genau so unzerreißbar, kaufest und unzerbrechlich wie das heißgeliebte Original

Für alle Zappelphilipps

So, jetzt aber an die Arbeit (Jungs, seid ihr bereit? Ja? Auf, such CD! (Knurr, kläff, Hosezerrbeiß, schmerzkreisch – und schwupps, liegt die Struwwelpeter-CD wieder in der Schublade meines Laufwerks. Die Kollegen gucken ein bißchen betroffen, aber das macht fast gar nichts. Der Red..). "Die CD für die ganze Familie" prangt als stolzer Aufmacher auf dem Cover der CD. Und? Genau! Die Struwwelpeter-CD taugt für die ga Familie. Mami, und die Großeltern schwärmen von der guten, alten Zeit, die lieben Kleinen bespaßen sich an den Autorisierungsversuchen der Urwelt ohne Fernseher, Computer und Taschengeld-Kontokarte. Auf dem silberglänzenden Datenträger finden sich zahlreiche Bilder aus dem Vorläufer aller Comics, ein pfiffiges Spiel, ein Suchbild für alle Wilhelm Busch-Fans und neun Geschichten aus dem Struwwelpeter, die samt animierten Zeichnungen ganz nach Lust selbst gelesen werden können oder vom Leseonkel der CD erzählt werden können.

Damit auch die letzte Multimedia-Möglichkeit noch ausgenutzt werden kann, hat das Struwwelpeter-CD-Team vier nageleue Lieder gedichtet, vertont und als Dreingabe auf den Silberling gebannt. Leider mußte hierzu aus verständlichen Gründen auf die Mitarbeit Wilhelm Buschs verzichtet werden. Die Struwwelpeter-CD ist auch für kleinere Kinder recht gut geeignet. Die Texte der Bildgeschichten sind gut lesbar, die aus dem papierenen Original übernommenen Zeichnungen wirken auch auf dem Monitor des heimischen Rechners nicht fehl am Platz.

Aber, bei Licht betrachtet und ganz ehrlich, trotz Multimedia-Einlagen, durchaus brauchbarer Grafik, passablem Ton, dem Verzicht auf technische Schwierigkeiten und neuer erlieder kommt die Software nicht en Charme des Originals heran. lem sind Kinder, die ihren Spaß am truwwelpeter haben, meist noch zu jung, um vor der Mattscheibe des Monitors zu sitzen. Vielleicht sollten Sie, falls Sie auf diesen Titel ıicht verzichten möchten, zusammen mit der CD das Original anschaffen.



Fazit: Bedingt empfehlenswert

Disneys Hercules Druckstudio

Hersteller: Disney Interactive

Falls Sie mit uns den Edutainment-Markt verfolgt haben, werden Sie sicherlich ebenfalls bemerkt haben, daß es den Programmierern von Disney Interactive schon beinahe zur lieben Tradition geworden ist, pünktlich zu den Disney-Kinofilmen ein passendes Programm im Edutainment-Sektor zur Hand zu haben. Zum Kinostart von Hercules haben die Disney-Mannen sich schon etwas einfallen lassen. Ein Sonderzug bereist Europas Länder, um mit farbenfrohem Täterätätä den erneuten Einzug der altgriechischen Helden zu feiern. Und – wie gehabt – steht das Hercules-Druckstudio schon bereit, um Kinderherzen höher schlagen zu lassen.



Zack, sind die Namensschildchen gedruckt – so kann der Kindergeburtstag nur ein voller Erfolg werden



What you see is what you get. Mit der Druckbild-Vorausschau sinken die Chancen, Papi mittels geleerter Farbdruck-Patronen in die Klapse zu bringen, beträchtlich

Attaché für Kinderangelegenheiten

Disneys Hercules Druckstudio ist die perfekte Bürosoftware für alle inneren und auswärtigen Angelegenheiten Ihrer Sproßlinge, frei nach dem Motto "Was dem Papi sein Office, das den lieben Kleinen ihr Druckstudio". Einmal in den Schacht des CD-Laufwerks des heimischen Rechners geraten, verwandelt diese heimtückische Scheibe den von Ihnen dringend benötigten Rechner in die perfekte Büromaschine für Kinder. Mit 19 verschiedenen Vorlagen lassen sich mühelos Spruchbänder, Lesezeichen, Kalender, Visitenkarten, Urkunden, Malbuchseiten, Tagebücher, Diskettenlabels, Umschläge (Auch heiße und kalte? Der Red..), Grußkarten, Einladungen, ganz persönliche Briefköpfe, Namensschilder, Notizblöcke, Platzkarten und -deckchen, Postkarten und Aufkleber erstellt werden. In der Tat, die Liste der Verwendungsmöglichkeiten dieses Programms ist lang. Insgesamt 150 verschiedene Motive aus dem Kinofilm sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Schriften, Muster, Rahmen und eine Vielzahl der Leinwandfiguren geben den eigenen Kreationen den typischen Disney-Touch.

Falls Ihre Kinder noch auf der Suche nach dem idealen Programm für alle Kindergeburtstagsarbeiten und die vielen, wichtigen Kleinigkeiten des Schulkinderalltags sind – mit Disneys Hercules Druckstudio sind Sie nicht schlecht beraten.

Fazit: Sehr empfehlenswert

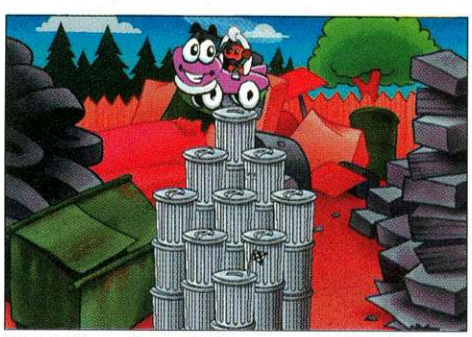
Töff-Töff und Peppis Stockspringen

Hersteller: Ravensburger

Töff-Töff und Peppis Stockspringen hat etwas. Und zwar eine leichte Neigung, Spieler abhängig zu machen Haben Sie erst einmal herausgefunden, Wie der Pogo-Stick gesteuert wird, wie sich Punkte machen lassen und wie Sie gemeine Hindernisse wie Öllachen und Trampolinen ausweichen können, werden Sie sich bald dem Zorn Ihres Nachwuchses ausgesetzt sehen.
Wahrscheinlich werden Sie die lieben Kleinen vertrösten, "gleich" auch einmal spielen zu dürfen. Dieses Game brachte das altbekannte Elektrische-Eisenbahn-Syndrom zur Perfektion. Obwohl die Ravensburger es sich zur Devise gemacht haben, alle Gewalt aus ihren Spielen fernzuhalten, gibt es in diesem Game Spannung und "Ärgernisse", die Sie zum Verzweifeln bringen können. Jedes Arcade-Game dieser Machart bietet Ihnen würdige Gegenspieler, die Ihren raschen Erfolg bremsen. Sie kennen das Spiel. An der falschen Stelle gelandet, ist es aus mit dem Leben. Selbst in so harmlosen Games wie Pac-Man wird der Held irgendwann einmal gefressen.

Nicht so bei Töff-Töff und Peppi. Die Falle dieses Games wird von niedlichen, kleinen Kuschelbärchen verkörpert. Landen Sie an einer Stelle mit Teddy, ist es aus mit dem weiterspringen, denn der Bepelzte muß Sie erst einmal für ein Weilchen liebhaben und knuddeln. Schon wie bei Töff-Töff und Peppis Ballonspiel finden sich auf zwei CDs mehr als 100 Spielstufen, die auch noch nach eigenam Geschmack ausgebaut werden können. Jede Menge Spielspaß, Levels und Bonus-punktmöglichkeiten lassen bald schon neue Familienspielrekorde entstehen.

Wie es von einem Game aus dem Hause Ravensburger zu erwarten ist, ist die Software problemlos zu installieren und auch von Kindern, die sich noch nicht so gut mit dem PC auskennen, leicht zu bedienen. Dieser Titel eignet sich schon für Kinder im Alter von vier bis acht Jahren.



Weia! Wenn dieser Mülltonnenstapel ins Wanken gerät, ist Ärger mit der Nachbarschaft fällig

Fazit: Empfehlenswert

EXKLUSIV-WETTBEWERB

MAL' DEN HERCULES!



Du hast eine ruhige Hand? Und Du zeichnest gerne? Na prima, dann beweise uns doch, wie gut Du zeichnen kannst. Auf dieser Seite siehst Du das Motiv, das es zu zeichnen gilt: Hercules, den neuen, starken Helden von Disney. Du kannst dieses Motiv bunt ausmalen oder – wenn Du die Zeitschrift nicht zerschneiden willst – das Motiv kopieren. Du kannst natürlich auch Deinen eigenen Hercules zeichnen, ohne Dich an unsere Vorgabe zu halten. Schicke Dein Werk bis spätestens 31.12.1997 (Datum des Poststempels) mit Deinem Namen, Deiner Anschrift auf der Rückseite der Zeichnung (!!) und – ganz wichtig! – Deinem Alter an folgende Adresse:

POWER-TEAM
KENNWORT: HERCULES
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

Teilnehmen können alle Jungen und Mädchen, die maximal 14 Jahre alt sind.
Unter **allen** Einsendungen werden fünfzehn tolle Preise verlost. Fünf Glückliche erhalten jeweils **Disneys Kreatives Zeichenstudio, Disneys Hercules Druckstudio und Disneys Hercules Actionspiel**. Fünf weitere Preisträger erhalten jeweils ein **Hercules-Mauspad**, und als Trostpreis winken 5x je ein **Hercules-Anstecker** und **Hercules Sour Drops**. **Die drei besten Zeichnungen werden wir in einer der nächsten Ausgaben PC Power vorstellen und mit je einem Jahresabonnement belohnen!**

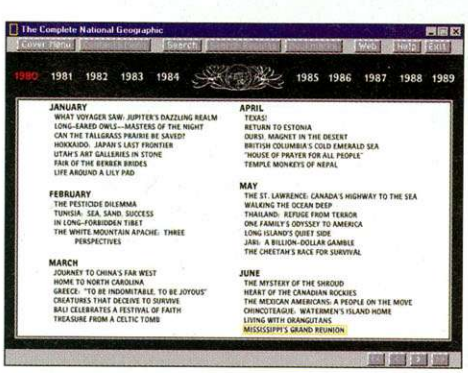
The Complete National Geographic

Martin Mirbach informiert sich über die letzten hundert Jahre.

Wie war das eigentlich damals mit Harrisburg? Welche Fische tummeln sich wohl im Great Barrier Reef? Und was genau ist ein Wombat? Falls Sie sich schon immer für Menschen, Länder, Tierwelt und Kulturen interessiert haben, bekommen Sie mit *The Complete National Geographic* ein Kompendium an die Hand, das keine Fragen offenläßt. Seit 108 Jahren gibt es das englischsprachige Magazin bereits als Printmedium, und sämtliche Jahrgänge sind auch auf der CD-ROM-Sammlung vertreten. Einziger Nachteil: So viel Information hat ihren Preis. Mit ***399,95 Mark*** schlägt das mehr als 30 Silberlinge umfassende Archiv zu Buche – ein Preis, der wohl nur bei professionellen Naturforschen, Universitäten, Fachjournalisten oder den wirklich enthusiastischen Naturfreunden auf Gegenliebe stoßen wird.

In Hülle und Fülle

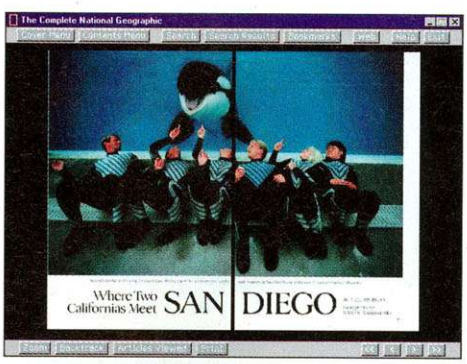
Die allerdings bekommen für Ihr schönes Geld auch einiges geboten. 1.200 Magazine, mehr als 7.500 Artikel und rund 180.000 Begriffe lassen sich in Sekundenschnelle abrufen. Die einzelnen Artikel können in der Seitenansicht betrachtet, oder zur besseren Lesbarkeit herangezoomt werden. Übersetzt wurde natürlich nicht ein einziges Wort, deswegen sollte man schon ein gutes englisches Leseverständnis mitbringen. Dann profitiert man auch richtig von der komfortablen Suchmaschine, die jeden Jahrgang oder einzelne Magazine nach den persönlichen Schlüsselwörtern des Benutzers durchforstet. Die gefundene Artikelauswahl läßt sich anschließend mit einem schnellen Mausklick auf den Schirm holen. Wer's gern etwas behäbiger mag, kann sich selbstverständlich auch die Inhaltsverzeichnisse der einzelnen Hefte



Auch nach den jeweiligen Titelstorys läßt sich ganz gezielt suchen



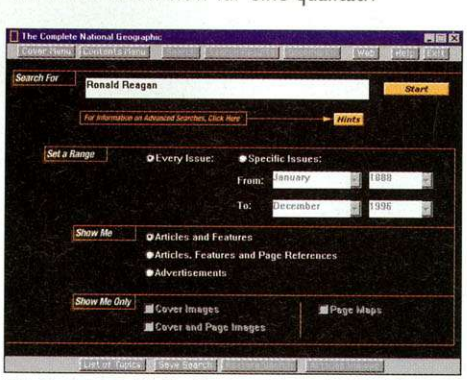
Jede Ausgabe wird mit ihrem Original-Cover vorgestellt



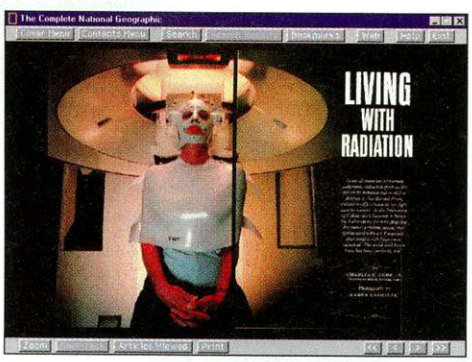
Besonders die hochwertigen Fotos begründeten die Reputation des National Geographic Magazines

vornehmen und schauen, nach welchem Stoff ihm gerade zumute ist.

In der ganzen Welt berühmt wurde das National Geographic Magazine nicht zuletzt wegen seiner hervorragenden Fotos. Da ist es kein Wunder, daß man sich bei der Produktion der CD nach einem verläßlichen Partner für die visuelle Gestaltung des Produkts umgesehen hat. Fündig wurde man bei der Firma Kodak, die mit Ihrem Know-how für eine qualitativ



Die komfortable Suchmaschine erlaubt ein zielgenaues Auffinden einzelner Artikel



Nein, dies ist nicht Hanibal Lecter, sondern ein unschuldiges Strahlenopfer

einwandfreie Umsetzung des originalen Bildmaterials gesorgt hat. Dafür wird der Benutzer allerdings bei jedem Programmstart mit einem Kodak-Werbetrailer abgestraft. Trotzdem wissen die Entwickler natürlich um die Attraktivität der häufig preisgekrönten Fotos und verschenken bei Registrierung des Programms einen umfangreichen Ergänzungssatz. Wer jedoch in erster Linie Wert auf das Fotomaterial legt, sollte zu dem ebenfalls bei Mindscape erschienenen Programm *National Geographic Photo Gallery* greifen. Hier bekommt man für 49,95 Mark drei randvolle CDs mit insgesamt etwa 3000 Fotos, die allesamt für den persönlichen Gebrauch freigegeben sind.

Für den kleinen Kreis

Mit The Complete National Geographic kommt also ein technisch ausgezeichnetes, sehr umfangreiches Nachschlagewerk auf den Markt, daß sich allerdings preislich und thematisch nur an eine relativ kleine Interessentenschar richtet. Wer dann aber bereit ist, den stolzen Preis des Programms auf den Tisch des Hauses zu legen, bekommt eine Online-Unterstützung und einen phantastischen Gegenwert fürs Geld. Sehen Sie doch nur mal nach, was einzelne Jahrgänge deutscher Zeitschriften (Spiegel, Zeit, etc.) als CD-ROM Editionen kosten. Und falls Sie sich noch nicht so richtig entscheiden können, schauen Sie sich doch in der Zwischenzeit "Spins tierisch wilde Welt" bei PRO 7 oder "Wunderbare Welt" im ZDF an. Bei beiden Serien handelt es sich um National Geographic-Produktionen, die Sie locker von der Kompetenz ihrer Macher überzeugen werden.

Fazit: Ein Kompendium, das keine Wünsche offen läßt

IMPERIALISMUS™



ES LIEGT IN DEINER HAND!

Das neue Highlight unter den Wirtschaftssimulationen: Sichere Dir die Weltherrschaft im Zeitalter der industriellen Revolution! Jetzt überall im Handel!

MINDSCAPE

MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr · Tel.: (02 08) 9 92 41-0 · Fax: (02 08) 9 92 41-29

Impressum 12/97 – 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
(Wij praten ook nederlands!)

Anzeigenleitung
Michel Kieselstein *"Ich hol ihn gleich mal raus."*
Fabrikstraße 3
48599 Gronau

Chefredakteur
Klaus Trafford *"Ich guck mir an, was da kommt."*

Stellvertretender Chefredakteur
Martin Mirbach *"Brauchst Du was für hinten?"*

Redakteure
Markus Brodrick *"Hast Du bei mir was gekürzt?"*
Frank Fischer *"Ich schick' gleich den Billy los."*
Marco Gremmel *"Gestern kam ich nicht rein."*
Thomas Richter *"Wieso darf er nicht länger sein?"*
Michael Trier *"Jedi wird heute nacht noch fertig."*
Nico Winkelhaus *"Hast Du den Egon wieder drin?"*

Mitarbeit an dieser Ausgabe
Ethan Young

Layout und Grafik
Lourens Huizinga *"Ich lege ihn auf den Drucker."*

Vertrieb
IPV GmbH *Hey, Jungs, wo bleiben Eure Sprüche?*
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Die mit ® © ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind auerochs... äh... urheberrechtlich geschützt. Und das bedeutet im Klartext: Nix darf aus diesem Heft kopiert, übernommen oder abgepinnt werden, ohne daß man uns um Erlaubnis bittet. Zuwiderhandelnde kriegen keine Weihnachtsgeschenke!

© Im Jahre der schweren Nöter 1997

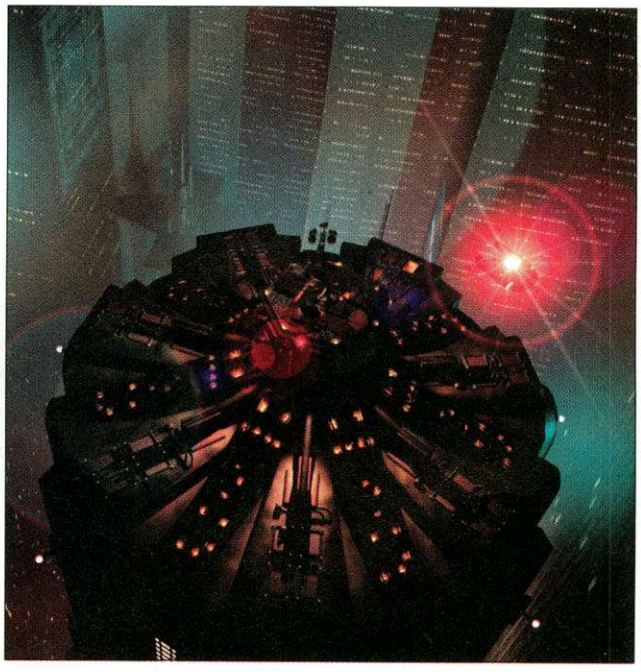
Mit freundlicher Genehmigung von J. den Brinker / Essen

Titelmotiv:
Blade Runner, © 1982 Blade Runner Partnership. Blade Runner © Blade Runner Partnership. © 1997 Blade Runner/Westwood Partners. © 1997 Westwood Studios, Inc. Westwood Studios is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd and the Blade Runner Partnership. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

(Puh, ging's nicht noch länger? Und tschüs...)

Im nächsten Heft

Die PC Power 1/98 ist eigentlich die Weihnachts- und Neujahrsausgabe, aber sagen Sie's keinem weiter. Festlich wird's jedenfalls, wenn die Weihnachtsmän... pardon, die Redakteure der PC Power sich schwer ins Zeug legen, um Ihnen noch ein paar Geschenkvorschläge zu machen. Da wäre zum Beispiel **Blade Runner**, das uns zum Test vorliegen soll. Oder **Montezuma – Der Fluch der Azteken** – der Test war eigentlich für diese Ausgabe geplant. Wir befanden die uns vorliegende Version höchstens als preview-, aber nicht reviewfähig, und da wir ungern ein Fehlurteil abgeben, warten wir auf die endgültige Fassung. Interessant ist der Titel allemal. Ebenfalls auf die nächste Ausgabe verschoben werden mußte **Tomb Raider 2**. Es lag zwar vor, allerdings ohne Videos, und wir wollten nicht (wie vielleicht andere Magazine) Teile der PlayStation-Version testen.



Das Beste kommt aber noch: Nicht nur, daß wir in Sachen Vollversion mit einem ganz besonderen Schmankerl aufwarten, wir werden mit der Januar-Power einige Veränderungen in Sachen Cover-CD präsentieren – mehr wird hier nicht verraten, lassen Sie sich einfach überraschen.

Die PC Power 1/98 erscheint am 11. Dezember 1997.

Lieber Händler, bitte reservieren Sie die PC Power 1/98.

Mein Name: ----------

Strasse, Nr.: ----------

PLZ, Ort: ----------

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Zahlenrätsel

Erdacht von Martin Mirbach

Jede Zahl steht für einen Buchstaben, wobei gleiche Zahlen natürlich auch für gleiche Buchstaben stehen. Die fett markierten Zahlen ergeben, von oben nach unten gelesen, das Lösungswort.

C O M P U T E R
1 2 3 4 5 6 7 8
Rechenknecht

A D V E N T U R E
9 10 11 7 12 6 5 8 7
PC-Abenteuer

M A U S Z E I G E R
3 9 5 13 14 7 15 16 7 8
Deutscher Cursor

T A S T A T U R
6 9 13 6 9 6 5 8
Tipptipptipp

17 7 7 10 18 9 1 19
Unsere Leserbriefe

13 15 3 5 20 9 6 15 2 12
Markus' Lieblingsgenre

21 15 12 10 2 21 13
Fenstersystem

3 2 12 15 6 2 8
Politmagazin der ARD

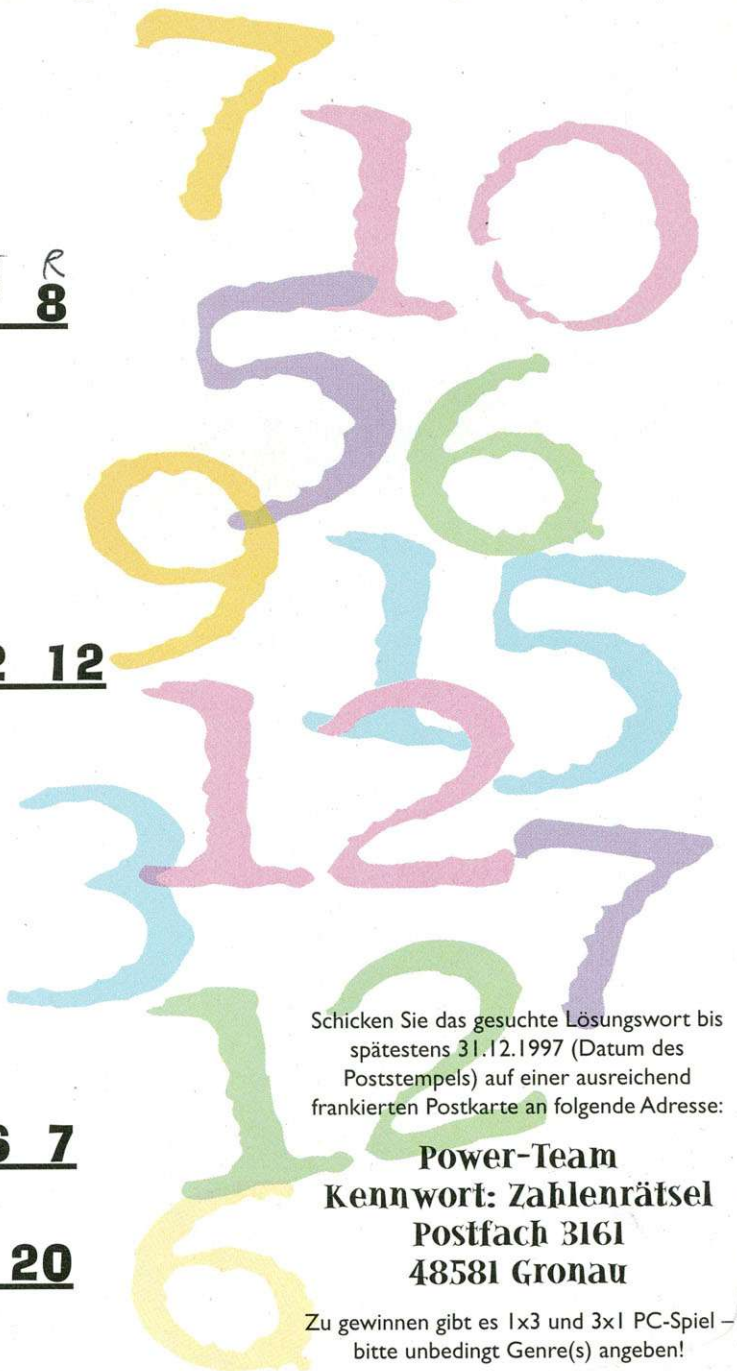
4 8 7 11 15 7 21
Unsere Vorschau

13 2 5 12 10 19 9 8 6 7
Musik liegt im PC

13 4 2 8 6 13 4 15 7 20
Training für Faule

Lösung: .....

7-10-5-6-9-15-12-3-7-12-6



Schicken Sie das gesuchte Lösungswort bis spätestens 31.12.1997 (Datum des Poststempels) auf einer ausreichend frankierten Postkarte an folgende Adresse:

Power-Team
Kennwort: Zahlenrätsel
Postfach 3161
48581 Gronau

Zu gewinnen gibt es 1x3 und 3x1 PC-Spiel – bitte unbedingt Genre(s) angeben!

Die Gewinner und Lösungen aus den vergangenen Ausgaben der PC Power finden Sie im News-Teil!

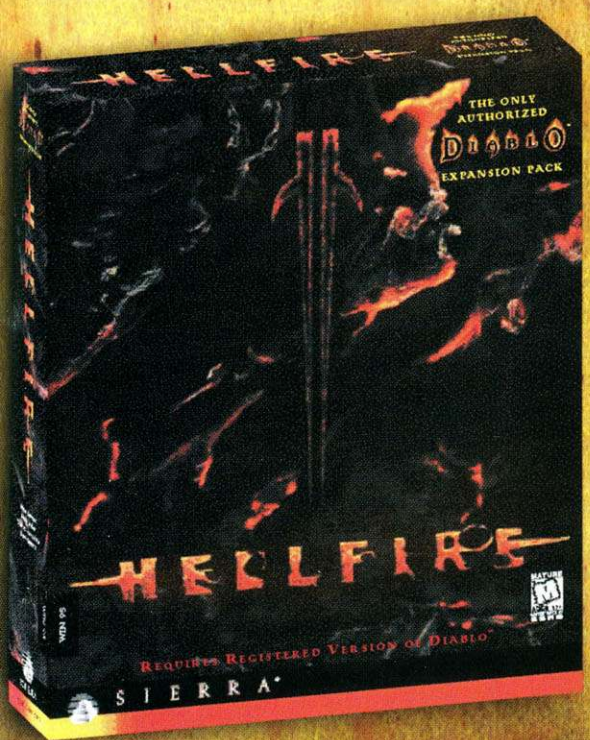
LAST MINUTE

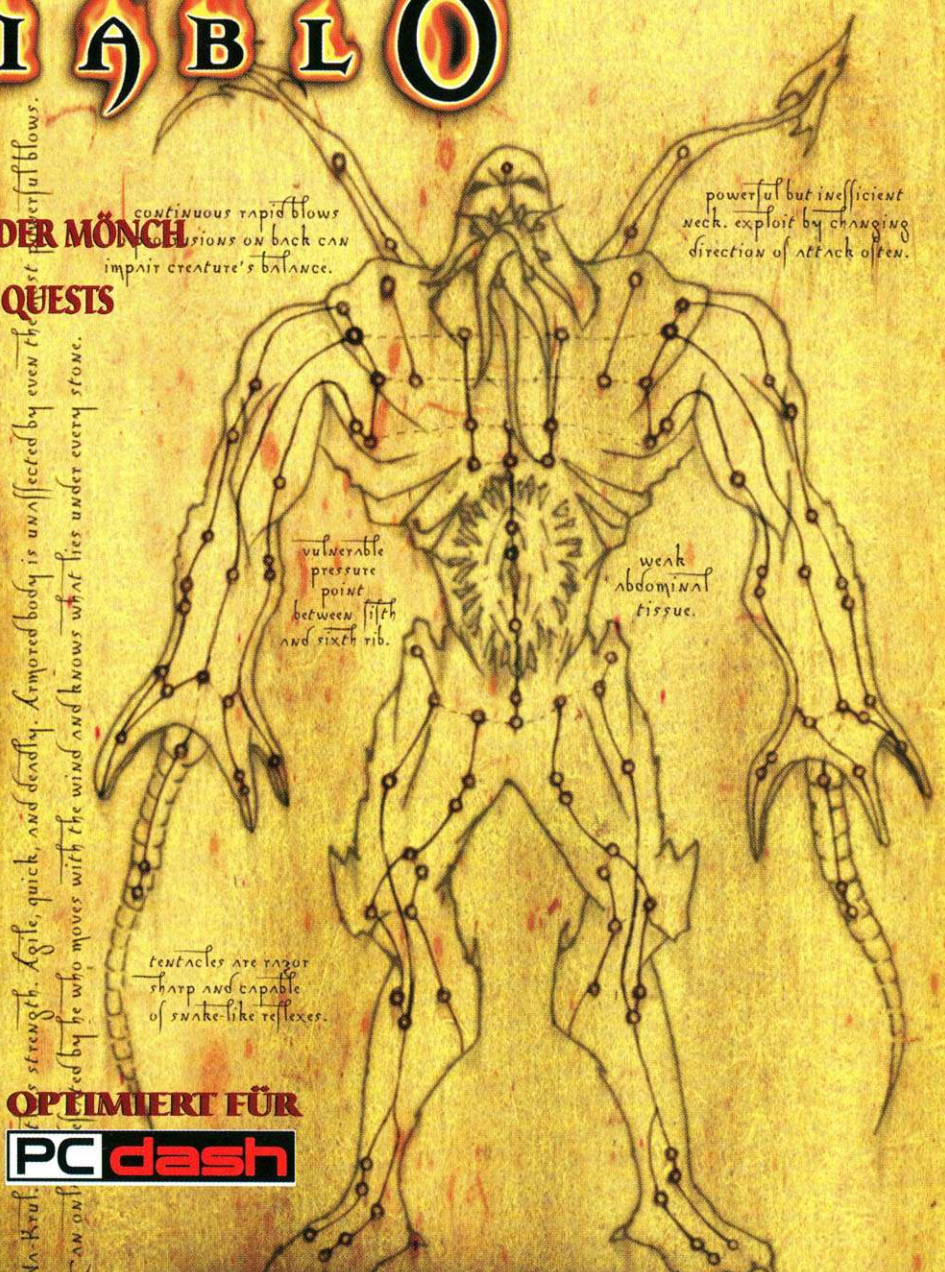
HELLFIRE

DAS EINZIGE OFFIZIELLE EXPANSION-PACK FÜR

DIABLO™

- KOMPLETT NEUE CHARAKTERKLASSE: DER MÖNCH
- ACHT BRANDNEUE LEVELS MIT VIELEN QUESTS
- 30 MAGISCHE GEGENSTÄNDE
- FÜNF NEUE ZAUBERSPRÜCHE
- ÜBER 20 NEUE MONSTER



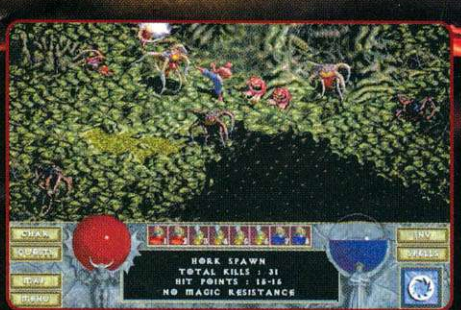


OPTIMIERT FÜR

PC dash

BENÖTIGT DIE ORIGINALE KOMPLETTVERSION VON DIABLO™







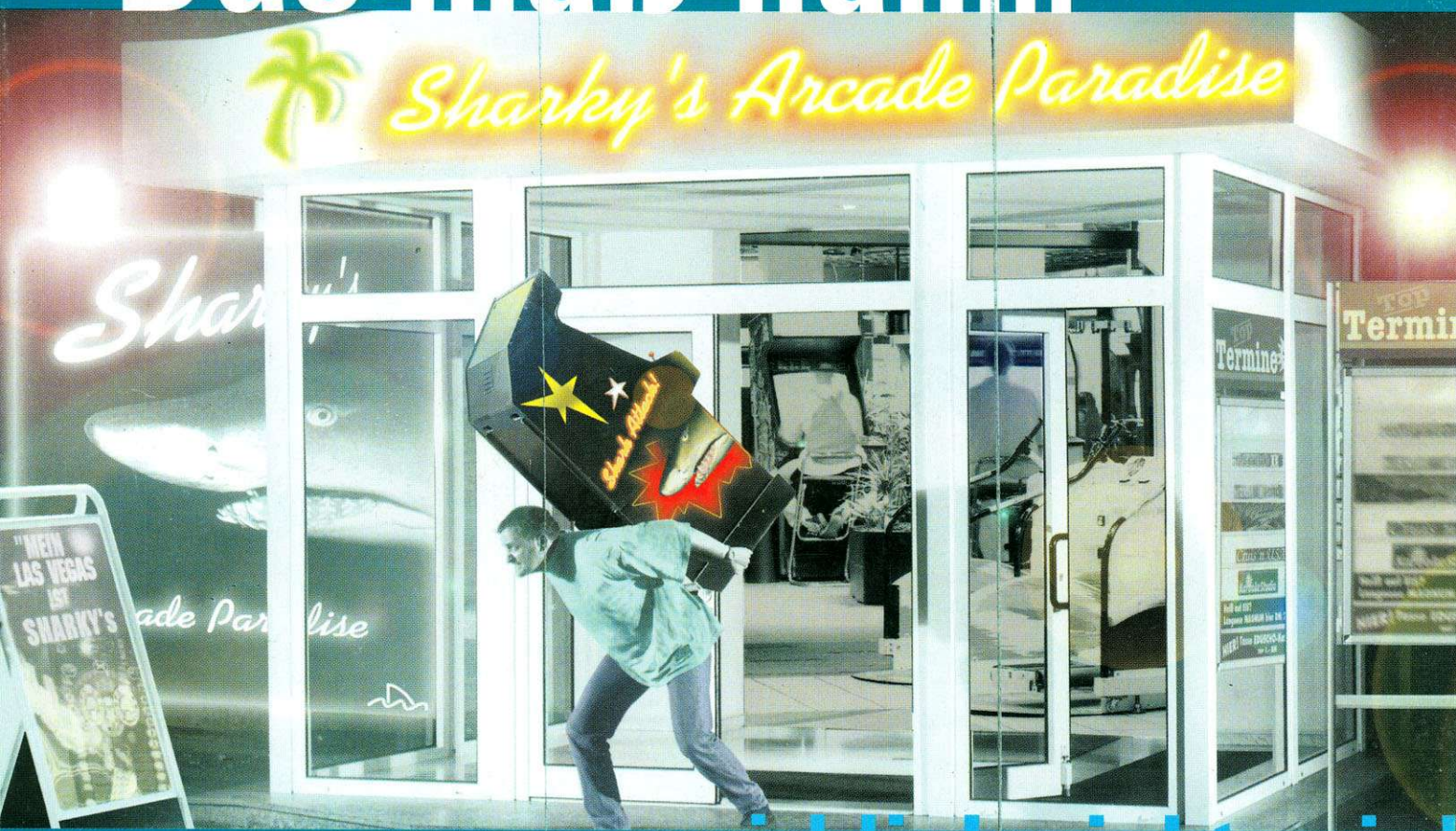
SIERRA®

http://www.sierra.de

DIABLO ist ein Warenzeichen von Davidson & Associates

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein eingtragenes Warenzeichen der Micrasoft Corporation

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