

2 Versionen
der CD-ROM

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 1 • Januar 1998 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

ER IST WIEDER DA



FROGGER

Die Rückkehr des
Guybrush Threepwood
MONKEY ISLAND 3

Das Grafik-Spektakel
des Jahres

BLADE RUNNER

3 VOLLVERSIONEN
CRUSADE und
ENTOMORPH und
THUNDERSCAPE

DEMOS

CHASM - THE RIFT, DILBERT'S, DESKTOP GAMES,
HANNIBAL, HERCULES ACTION GAME, NBA ACTION
98, NHL 98, SONIC 3D BLAST, SUB CULTURE, TEST
DRIVE 4, WING COMMANDER PROPHECY, 3DFx-TEST

PATCHES

ANSTOSS 2, BLEIFUSS FUN, CARMAGEDDON
VOODOO + RUSH, DARK REIGN, DEMONWORLD,
GALAPAGOS, GREAT BATTLES OF ALEXANDER, IF 22,
IMPERIALISM, JEDI KNIGHT, OUTLAWS-MISSIONS,
OUTPOST 2, SZENARIEN, RIVEN, SWING, TOTAL
ANNIHILATION, WET

VIDEO: BLADE RUNNER

Frogger

**CD-Menü in
neuem Look!**





PC
CD-ROM



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhiüpfte. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.frogger.com

Frogger

Just hopp it!

THE GAME MUST GO ON!



AUF WINDOWS®95/NT CD-ROM
INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER:
TELEFON 05241 - 48080, TELEFAX 05241 - 480848,
E-MAIL INFO@ACTIVISION.DE
www.idsoftware.com

ACTIVISION®

© 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz im Vertrieb bei Activision, Inc. Der Softwarename Id, Das Logo "Q II" und das id-Logo sind Warenzeichen von Id Software, Inc. Activision® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle anderen Logos und Namen sind Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer.

Heute kommt der Weihnachtsmann

Microsoft Word -

Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Extras Tabelle Fenster. ?

Und wenn da tausendmal "Januar 1998" auf dem Cover steht, dies ist eigentlich die Weihnachtsausgabe 1997, denn schließlich haben Sie Ihre PC Power, pünktlich wie die Maurer, knapp zwei Wochen vor der schönsten Jahreszeit gekauft, gelle? Deshalb möchte ich heute all jene Menschen beschenken, die mir in diesem Jahr so viele schöne Stunden bereitet haben. Jedoch verschenke ich nicht irgend etwas, sondern Dinge, die zu den betreffenden Personen wirklich passen und die sie auch gut gebrauchen können. Beginnen wir mit den Vorstandsmitgliedern von Mercedes – ihnen spendiere ich eine A-Klassen-Reise durch Norwegen. Auf dem Programm stehen unter anderem eine Achterbahnfahrt und ein Besuch im Elchgehege.

Politiker dürfen zwar keine Geschenke annehmen, aber bekanntlich nehmen sie das ja nie so genau. Unser Geldexperte und Augenbrauenweltrekordler Theo Waigel bekommt daher das Buch "1000 legale Steuertricks" und eine kostenlose Fahrt durch den Euro-Tunnel – bevor dieser wegen der Noch-Nicht-Einführung der neuen Währung im britischen Königreich in Pfund-Tunnel umgenannt wird. Norbert Blüm wird im Nebenjob Moderator der ZDF-Shitparade. Auf Platz 3 ist Gerhard Schröder mit "Ob blond, ob braun, ich liebe alle Frauen". Platz 2 wird gesungen von Klaus Töpfer: "Du gehst fort." Der Shooting-Star – fünfzehn Jahre dabei, bitte nicht wiederwählen – ist Helmut Kohl: "Ich bin der Ur-Ur-Enkel von Frankenstein." Die Republikaner konnten sich übrigens auch diesmal nicht qualifizieren, weil man sich bei der Plattenproduktion nicht auf die Abspielgeschwindigkeit einigen konnte. Bei denen weiß man ja nicht, ist es schon 45 oder immer noch 33?

Für meine Lieblinge aus dem Fernsehen habe ich ganz besondere Geschenke. Hera Lind, die Au Pair-Jungen aus Südafrika mag, wird ihren 19jährigen Charles schnell aufgeben, wenn ich ihr Howard Carpendale als Babysitter schenke und er die lieben Kleinen mit "Nachts, wenn alles schläft" zur Ruhe bettet. Auch Vera Int-Veen kriegt ihr Fett weg – als Harrys Nachfolgerin bei Slim-Fast mit anschließendem Fototermin für die neue Dickmann-Verpackung. Apropos Harry: Jener steht ja bald ohne seinen Stefan da, deshalb bekommt er auch ein Geschenk – einen Urlaub auf dem Lande! Er wird es sicher genießen, denn jedesmal, wenn das Heu abtransportiert werden muß, ruft ihn dann der Bauer: "Harry, hol' doch mal den Wagen...". Und schließlich Maren Gilzer – was mußte sie in diesem Jahr alles ertragen, die Arme. Sie bekommt daher gleich drei Präsente. Als erstes schenke ich ihr die Hauptrolle in den Remakes der drei Peter Bond-Filme. Des weiteren kommt sie als Vorsitzende ans Bundesverfassungsgericht, wenn ein endgültiges Urteil in Sachen Rechtschreibreform gesprochen wird. Und schließlich schenke ich ihr noch eine elektrische Schreibmaschine für ihre Autogrammpost – natürlich mit Sonderfunktion: Damit Maren weiß, welche Taste sie drücken muß, leuchten diese jeweils kurz auf.

Auch für Sie, liebe Leser, haben wir ein Geschenk, und sicher ist es Ihnen sofort aufgefallen, als Sie diese PC Power in die Hand genommen haben. Das Jewel-Case ist es, in dem ab sofort Ihre Lieblings-Cover-CD stecken wird – damit Ihre Sammlung sich auch wirklich sehen lassen kann! Und so ganz nebenbei stimmt nun auch der Inhalt – wir haben uns so einiges einfallen lassen. Last but not least wäre da das Power-Team – meine tapferen Jungs! Na ja, die haben ihr Geschenk schon längst bekommen. Denn schließlich haben sie ja mich. Und umgekehrt! In diesem Sinne

Ihr
Klaus Trafford




Start Microsoft Word

MAK AND ERW

In diesem Heft

Gib dem Affen Zucker

Guybrush Threepwood ist zurück – und wie! In *The Curse of Monkey Island* holt der beliebte LucasArts-Held zum dritten Schlag gegen seinen Erzfeind Le Chuck aus. Ob er ins Schwarze getroffen hat, erfahren Sie ab

Seite 38



Replikantenstadt

Um Himmels Willen, nein, *Blade Runner* ist alles andere als die futuristische Umsetzung einer Volksmusikshow mit Karl Moik. Umgesetzt wurde aber dennoch, und zwar ein Kultfilm mit Harrison Ford. Ob daraus auch ein Kultspiel geworden ist, lesen Sie ab

Seite 52



CD-INHALT

8

FEATURE

18

Messen in Essen

18

FOCUS ON

24

Alle Spiele von A bis Z / Wertungssystem

24

Duke Nukem Forever

26

Sin

27

PREVIEWS

30

Ultim@te Race

30

1602

32

Powerboat

34

REVIEWS

38

AH64-D Longbow II

94

Andretti Racing

113

Blade Runner

52

Bleifuss Rally

116

Boggle

48

Chasm - The Rift

54

Close Combat: Die Brücke von Arnheim

56

The Curse of Monkey Island

38

Diablo: Hellfire

110

DogDay

43

DSF Baseball '98

78

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons

90

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

68

Floyd - Es gibt noch Helden

64

Frogger

74

Grand Theft Auto

109

Hannibal

106

iF22 - Mission Persischer Golf

79

Juicy Town

50

Kick Off 98

42

Machine Hunter

62

MageSlayer

76

Men in Black

107

Monopoly Star Wars

96

Moving Puzzles

118

NBA Live 98

88

Netstorm

70

Nuclear Strike

58

Oddworld: Abe's Oddysee

40

Phantasmagoria 2 (deutsche Version)

112

Pilgrim

114

Puzz 3D

85

Quake 2

100

Rayman's World

108

The Reap

105

Rocket Jockey

84

Sabre Ace: Konflikt über Korea

82

Sid Meier's Gettysburg!

102

Space Bar

98

Space Bermuda II

49

Speedboat Attack

86

Star Warped

99

Sub Culture

44

Syrrah - The Warp Hunter

60

Toca - Touring Car Championship

46

Tomb Raider 2

103

Ultima Online

92

Zork - Der Großinquisitor

104

EDUTAINMENT

122

Frankfurter Buchmesse '97

122

HARDWARE

128

RUBRIKEN

Editorial

5

Feedback

10

News

12

Helpline

132

Vorschau / Impressum

145

Last Minute

146

3 Vollversionen!!

Crusade Entomorph Thunderscape

DEMOS

CHASM - THE RIFT
DILBERT'S DESKTOP GAMES

HANNIBAL

HERCULES ACTION GAME

NBA ACTION 98

NHL 98

SONIC 3D BLAST

TEST DRIVE 4

WING COMMANDER PROPHECY
3DFX-TEST

EDITORIAL

BEGRÜSSUNG

REVIEW DES MONATS

PANNEN DES MONATS

VIDEO DES MONATS

PATCHES

ANSTOSS 2

BLEIFUSS FUN

CARMAGEDDON VOODOO & RUSH

DARK REIGN

DEMONWORLD

GALAPAGOS

GREAT BATTLES OF ALEXANDER

IF 22

IMPERIALISM

JEDI KNIGHT

OUTLAWS-MISSIONS

OUTPOST 2 SZENARIEN

RIVEN

SWING

TOTAL ANNIHILATION
WET

HELPLINE-DATENBANK

LÖSUNGEN

HEXEN 2

LITTLE BIG ADVENTURE 2

WARLORDS III

SAVE-GAME

DARK REIGN

ERWEITERUNG

WARCRAFT II

Willkommen

Ab dieser Ausgabe gehen wir vom Power-Team neue und, wie wir hoffen, bessere Wege. Nicht nur, daß jede PC Power-Cover-CD nunmehr im schmucken Jewel-Case erscheint, wir haben auch unser CD-Menü komplett erneuert. Na ja, zugegeben, wo gehobelt wird, fallen auch Späne, und so sind einige Sachen bei der Produktion schiefgelaufen. Das Beste aus 4,5 Stunden Audio-Produktion hören Sie in unserem Zusammchnitt "Pannen des Monats", den Sie im Editorial-(welches übrigens auch hörens- und sehenswert ist)Menü finden. Außerdem hat irgendein ☹️ dem Titel unserer Vollversionen Crusade ein "r" angehängt – nicht mal die beiden Mikro-Spezis Niko und Klaus haben es bei den Sprachaufnahmen gemerkt – nun ja, niemand ist vollkommen, es tut uns leid, usw. blabla. Wundern Sie bei deren Audio-Files übrigens nicht über das Rauschen im Hintergrund, die Aufnahmen wurden nämlich während eines vom Verlagsleiter spendierten Urlaubs in der Karibik gemacht.

Eine wesentliche Neuerung ist das Review des Monats: In jeder Ausgabe werden wir ein getestetes Spiel sowohl akustisch als auch optisch auf der CD präsentieren und auf diese Weise besonders hervorheben. Und – auch nicht zu unterschätzen – wenn Sie die PC Power regelmäßig kaufen, werden Sie bereits nach wenigen Ausgaben über einen starken Fundus an Patches, Tools und natürlich Demos zu wichtigen Spielen verfügen. Nicht zu vergessen die Helpline-Datenbank, die wir regelmäßig erweitern und Sie dadurch mit immer neuen Tips, Tricks und Komplettlösungen versorgen werden.

Geblieben ist die Vollversion – in diesem Monat derer drei! Auch dies wird eine Maxime für '98 sein: Ausgewählte Spitzenspiele, sofort installier- und spielbar und Garanten für viele, viele Stunden voller Spaß und Spannung. Ob man das noch steigern kann? Na klar – spätestens mit der nächsten PC Power-Cover-CD, und der nächsten, und der nächsten...

Das Power-Team dankt **Karin** und **Alexander** für die hervorragende Arbeit, **Hasbro Interactive** für die freundliche Genehmigung, das **Frogger-Original-Thema** dem Editorial zu unterlegen, und allen, die aus Platzgründen hier nicht genannt werden können, es aber wirklich verdient hätten, für die tolle Unterstützung.

PC POWER

präsentiert

Crusade Thunderscape Entomorph

PC Power • Januar 1998

Demos Chasm – The Rift Dilbert's Desktop Games Hannibal Hercules Action Game Moving Puzzles NBA Action 98 NHL 98 Sonic 3D Blast Test Drive 4 Wing Commander Prophecy 3DFx-Test	Patches Anstoss 2 Bleifuss Fun Carmageddon Voodoo + Rush Dark Reign Demonworld Galapagos Great Battles of Alexander iF 22 Imperialism Jedi Knight Outlaws-Missions Outpost 2 Szenarien Riven Swing Total Annihilation Wet	Helpline-Datenbank Lösungen Hexen 2 Little Big Adventure 2 Warlords III Save-Game Dark Reign Erweiterung Warcraft II Extras Blade Runner Desktop-Thema Active Movie
--	--	--

PC Power • Januar 1998

© 1997 BriStein bv

Rückseite

Crusade Deutsche Version

Willkommen bei Greenwoods erstklassigem Mittelalterspektakel. Crusade ist ein packendes und spannendes Strategiespiel, bei dem Sie Ihr Geschick als Feldherr beweisen können. Sie müssen Ihre Truppen gekonnt gegen den Gegner einsetzen und dabei verschiedene Faktoren wie ausreichende Truppenstärke, Verpflegung, Witterung und Jahreszeit beachten. Es gibt zwei verschiedene Spielarten ("Campaign"- und "Battle"-Modus), wobei die Szenarien im Campaign-Modus einen kompletten Feldzug für einen einzelnen Spieler ergeben und die Szenarien im Battle-Modus in sich abgeschlossene Schlachten sind, die auch mit mehreren Spielern gespielt werden können.

Thunderscape Deutsche Version

Der Frieden in Aden währte über viele Generationen. Niemand hätte geglaubt, daß die Männer jemals wieder zu ihren Waffen greifen würden – bis das Unfaßbare geschah. Ohne Vorwarnung fielen die Kreaturen der Nacht in Aden ein und zerstörten, was sich Ihnen in den Weg stellte. Von einer dunklen Macht zu mächtigen Armeen formiert, überwandern sie schließlich auch das mächtige Schutzschild. Damit war die letzte Bastion in Aden gefallen. Ein verzweifelter letzter Aufruf ging durch das Land: Alle Helden wurden aufgefordert, es mit den schrecklichen Kreaturen aufzunehmen und das Schutzschild zu reaktivieren. Oder Aden würde für immer verloren sein.

Entomorph Deutsche Version

Der zweite Teil der legendären Aden-Serie von SSI konfrontiert Sie mit einem ganz besonderen Abenteuer in erstklassiger Grafikumgebung. In der Rolle des Squire Warrick, der ganz und gar nicht unserer Vorstellung von einem Helden entspricht, müssen Sie miterleben, wie der Darkfall über Aden hereinbricht und sämtliche Bewohner zu gigantischen, blutrünstigen Insekten werden läßt. Können Sie diesen Horror stoppen?

CD-Inlay

PC POWER

Januar 1998





3 Vollversionen

Crusade

Thunderscape

Entomorph

Ausserdem auf der CD

Demos

Patches

Helpline-Datenbank

Lösungen

Save-Game

Erweiterung

Extras

CD-Menü in neuem Look!

Start der CD:

Windows 3.xx

Auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, dann auf "ausführen" gehen und PCPOWER.bat anwählen. Falls sich die CD so nicht starten läßt, wechseln Sie auf das Unterverzeichnis MENU und klicken Sie die Datei PCPOWER.EXE an.

Windows 95:

W95 laden, dann CD einlegen – das Programm startet nun selbständig. Stellen Sie sicher, daß Ihre Lautsprecherboxen eingeschaltet sind.

Crusade Deutsche Version

Crusade ist sowohl unter DOS als auch unter Windows 95 uneingeschränkt lauffähig. Klicken Sie einfach auf den Vollversions-Button und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei der Installation wird das komplette Handbuch zum Spiel automatisch in das Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte kopiert. In einer zweiten Textdatei (Readme.txt) finden Sie außerdem letzte Hinweise zu eventuellen Problemen. Beide Textdateien können entweder mit dem integrierten Tool Showtext, mit dem WordPad von Windows 95 oder mit einem gängigen Textverarbeitungsprogramm geöffnet werden.

Mindestanforderungen: 486 DX 33, 4 MB RAM, VGA, DOS 5.0 oder Windows 95

Thunderscape Deutsche Version

Bei Thunderscape handelt es sich um ein DOS-Spiel, das Sie jedoch auch unter Windows 95 installieren können. Klicken Sie auf den entsprechenden Button und folgen Sie den Anweisungen. Anschließend gelangen Sie in ein Setup-Menü, in dem Sie Ihre Soundkarte konfigurieren müssen. Weitere Hinweise zu Spiel, Steuerung und eventuellen Problemen finden Sie in der Datei Readme.txt. Lassen Sie sich bitte nicht von dem englischen Intro täuschen, es handelt sich, wie Sie im Spiel merken werden, um die lokalisierte Version.

Mindestanforderungen: 486 DX 33, 8 MB RAM, VGA, DOS 5.0 oder Windows 95

Entomorph Deutsche Version

Entomorph kommt als native Windows 95-Version und läßt sich ohne weitere Probleme installieren. Klicken Sie einfach auf den Button "Vollversion" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Für mehr Informationen über die Vorgeschichte des Spiels, lesen Sie bitte den Text Intro.txt, der sich ebenfalls als Intro.doc auf der CD befindet. Bitte beachten Sie: Wenn Sie die minimale Installation auswählen, laufen die Zwischensequenzen ohne Musik ab. Erst ab der mittleren Installation kann gleichzeitig auf die Audiodateien zugegriffen werden.

Mindestanforderungen: 486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1 oder 95



Power Feedback

Momentan herrscht in unserer Redaktion Krieg: Wer erhält die meiste Post? Onkel Tom (Richter) von der 64 power oder Onkel Klaus von der PC Power? Momentan führt der nette Kollege, aber das können Sie ändern – indem Sie einfach an folgende Adresse schreiben:

Power-Team, Feedback, Postfach 3161, 48581 Gronau.

Power-Fanclub

Sehr verehrtes PC Power-Team, aufgrund der erstmaligen Erwähnung der sächsischen Fangemeinde im Edi kam mir die Idee, einen Fanclub zu gründen. Aber was ist schon ein Fanclub mit nur EINEM Mitglied? Also habe ich in einer Großaktion alle PC Power-Fans in der Umgebung mobilisiert, jetzt sind wir drei (Doni, Christoph und ich). Einen Namen haben wir (Doni, Christoph und ich) auch schon, der da wäre: 1. Oberlausitzer PC Power Fanclub.

Als Fanclubsvorstandsvorsitzender (28 Anschläge, ist doch auch nicht schlecht!?) komme ich an dieser Stelle natürlich nicht herum, das schon oft gehörte, aber wohlverdiente Lob zu verkünden. Euer Schreibstil ist echt eine wohlthuende Abwechslung im Vergleich zur oft zu sachlichen und nüchternen Konkurrenz. Eure Be- und Anmerkungen sind echt gut, und auch das Editorial ist spitze. (Die Kritik kommt mit der nächsten Sendung, da ich noch keinen ausreichend großen Karton gefunden habe).

Was uns (Doni, Christoph und mir) sehr negativ aufgefallen ist: Nur die wenigsten Spiele schmücken sich in ihrer Werbung mit Eurem Award. Woran liegt das?

Vielleicht wird es Euch interessieren zu hören (wahrscheinlich nicht), daß wir (Doni, Christoph und ich) Eure CD-ROM einem harten Test (ist sie wirklich rund? Ist das Loch in der Mitte (Ich weiß genau, was Du jetzt denkst, Klaus)? Ist ein schönes Bild drauf?) unterziehen werden. Dieses Ergebnis erhaltet Ihr auch mit der nächsten Sendung.

Euer Euch ewig lesender 1. Oberlausitzer PC Power Fanclub.

Anm. d. Red.: Das erste Wort nach der Begrüßungszeile... also wirklich... Egal. Ich finde es natürlich super, daß die PC Power mit Euch (Doni, Christoph und Dir) ihren ersten sächsischen Fanclub hat (an dieser Stelle grüße ich den Fanclub aus Ulm, von dem ich schon lange nix mehr gehört habe!). Ich hoffe doch, daß Ihr noch fleißig weitere Mitglieder werben werdet, oder (hehe)? Was die Cover-CD angeht: Fange am besten mit der diesmaligen an, ich glaube, Ihr (Doni, Christoph und Du) werdet überrascht sein. Und der Award... tja, den gibt es nun einmal nur für besondere Leistungen, und die bringt man nicht immer. Eine Frage hätte ich aber noch: Wer ist dieser Ober namens Lau, der sich setzen soll?

Wo sind die Tests?

Hallo PC Power-Team,

ich wollte mich mal für euer geniales Heft bedanken, ich finde, daß ihr das beste PC-Magazin seid. Nur manchmal fällt mir auf, daß in eurem Heft manchmal Spiele, die woanders getestet werden, nicht auftauchen. Da ich seit 1/96 die PC Power regelmäßig lese, glaube ich das beurteilen zu können. Liegt das an den Spielefirmen, die Euch nicht alles zuschicken, oder an euch (was ich nicht so toll fände)?

Wolfgang Atts

Anm. d. Red.: Sorry, daß ich gekürzt habe

(hallo Webcrash!), Dein Vorschlag wurde nämlich intern bereits diskutiert und mehrheitlich abgelehnt, deshalb hier keine weitere Anmerkung dazu. Wichtiger ist die Sache mit den fehlenden Tests, was insofern falsch ist, als daß wir auch des öfteren Sachen drin haben, die bei anderen Magazinen fehlen. Da gibt es mehrere Möglichkeiten: a) Platzmangel, da verzichten wir manchmal zugunsten eines guten Spiels auf ein weniger gutes, b) es wird uns zu spät zugeschickt, was meistens an der Post liegt (neulich brauchte eine CD aus England satte 15 Tage!), der Test erscheint dann in der Regel eine Ausgabe später (wenn er sich wirklich lohnt, wie gesagt). c) Die CD ist defekt, und es dauert zu lange, um noch eine neue zu besorgen. In diesem Fall erfolgt meist eine Newsmeldung oder ein Test in der nächsten Ausgabe. d): Es sollen schon Tests von Spielen erschienen sein, die unter anderem Namen in Deutschland herauskommen und bei uns unter dem "richtigen" getestet wurden. Daß uns in den letzten 12 Monaten ein wichtiger Titel entgangen ist, wüßte ich allerdings nicht.

Features

Hi, Power-Team,

ihr seid die zuverlässigste Zeitschrift in Sachen Wertung! Und ich weiß, wovon ich rede. Neulich habe ich mir aufgrund (hihi) eines Artikels bei Eurer Konkurrenz, der über viele, viele Seiten ging, das Spiel (...) bei meinem Händler vorbestellt (mit der Verpflichtung, es zu kaufen). Dieses Spiel wurde von Euch mit

„nur“ 79 Punkten bewertet, bei der Konkurrenz landete es aber sogar bei 76 %. Ich fühle mich jetzt von der (...) echt verarscht und werde mir diese Zeitschrift nicht mehr kaufen. Macht das bloß nicht und lobt erst Spiele, um sie dann doch nicht so hoch zu bewerten, sonst seid ihr mich auch los.

Wolfram

Anm. d. Red.: Nun, über die Wertungen in anderen Mags möchte ich mich jetzt nicht auslassen, aber einiges Grundsätzliche zu der von Dir angesprochenen Berichterstattung bei der Konkurrenz: Hierbei handelte es sich um nichts weiter als eine (vom Hersteller) bezahlte Annonce, die redaktionell aufbereitet wurde und zudem durch die optische Gestaltung wie ein normaler Artikel wirkte. Dies merkt der Leser nicht auf Anhieb (ich gebe zu, daß es sogar mir erst aufgefallen ist, als mir eine Pressesprecherin davon erzählte, daß sie ein ähnliches Angebot bekommen und abgelehnt habe – der Spaß hätte die Firma eine fünfstellige Summe gekostet!). Allerdings befindet sich ein Hinweis im Impressum, mit dem jeder Zweifel ausgeräumt wird. Derartige „Kuhhandel“ sind uns fremd, und wir werden uns auch in Zukunft nicht auf so etwas einlassen! Wenn wir also über einen oder mehrere Titel in besonderem Umfang berichten, dann sind dies unsere eigenen Erfahrungen und nicht das, was ein Hersteller gerne lesen möchte!

In unseren Previews gibt's ja seit letzter Ausgabe eine Prognose, und Endgültiges erfährst Du nach wie vor durchs Testergebnis. Ach ja, wechsele mal den Händler, es gibt auch welche, bei denen man reservieren und dies später rückgängig machen kann!

BPJS-Ärger

Der folgende Leserbrief war an die Leserbriefecke der G4 Power gerichtet, da das Thema aber auch PC-Besitzer angeht, hat uns der liebe Onkel Tom genehmigt, ihn ebenfalls abzdrukken.

Hallo Leute! Ich muß mal etwas loswerden was mich schon lange nervt. Also, was die BPJS mit deutschen Videospielern treibt, grenzt so langsam an eine Unverschämtheit. Spiele noch vor dem Erscheinen auf den Index zu setzen, nur weil es den selben oder ähnlichen Namen eines indizierten Titels trägt? Wie lächerlich!

Warum geben die Macher der Spiele den Games nicht einfach einen anderen Namen, der überhaupt nicht so klingt wie der eines indizierten Spiels? Ich glaube nämlich, daß wir (die Käufer) in der Lage sind die Spiele Doom und Mortal Kombat, die unter einem völlig anderen Namen in den Regalen stehen, trotzdem zu entdecken. Außerdem gibt es ja auch noch Videospielmagazine, die diese Spiele testen, und spätestens dann kennt doch jeder

den neuen Namen des Spiels. Also, Ihr Gesetzeshüter dort oben, wacht doch endlich mal auf und überlegt, was Ihr da macht! Und wenn ich dann den Indizierungsgrund für Doom lese: „Der Spieler wird vom Programm gezwungen zu töten. Dem Spieler ist es nicht möglich, sich mit dem Gegner auf friedliche Art und Weise zu einigen...“ – daß ich nicht lache! Also, dann sollte man Mario 64 auch indizieren. Jawohl, ich habe Bowser gefragt, ob er mir doch bitte mal seinen Stern gibt, aber er wollte nicht. Da er ihn nach langem Bitten und Betteln immer noch nicht rausrückte, sah ich mich leider gezwungen, ihn zu verhaufen, bis er mir ihn gab. Dabei bin ich wohl etwas grob gewesen, da er nach kurzer Zeit „starb“. Diese Methode wandte ich bei allen Gegnern an, doch leider kam bei jedem das selbe raus. Fazit: Bei fast jedem Spiel wird man doch gezwungen zu „töten“. Der einzige Unterschied zwischen den Spielen ist doch, daß sich bei manchen die Gegner in blutige Fleischhaufen (Doom) und bei anderen in niedliche Rauchwölkchen verwandeln (Mario 64).

Ach ja, noch was. Sind die von der BPJS echt so dumm, daß die glauben, die könnten verhindern, daß wir die Spiele nicht zocken können, nur weil es sie nicht offiziell in Deutschland zu kaufen gibt? Glaube ich nicht. Die müßten doch auch schon gemerkt haben, daß wir sie uns auch aus dem europäischen Umland (Österreich, Schweiz, Italien etc.) besorgen können! Gut, das ist vielleicht ein bißchen umständlich, aber wo ein Wille ist, ist schließlich bekanntlich auch ein Weg, oder?

Weshalb werden uns eigentlich Spiele wie Mortal Kombat oder Doom (uvm.) vorenthalten? Ich glaube nicht, daß ein 10-jähriger, nachdem er Doom gespielt hat, am nächsten Tag mit einer Pumpgun in die Schule geht und seine Kameraden tötet. Oder ist das schon einmal vorgekommen? Wenn ja, dann werde ich nie wieder etwas über die BPJS sagen. Also, laßt uns doch zocken, was wir wollen, denn ich glaube, daß wir in der Lage sind zu entscheiden, was gut für uns ist und was nicht.

So, das war's dann auch. Danke, daß ich meinem Ärger mal Luft machen durfte. Bitte druckt diesen Brief ab, denn ich glaube, daß andere Leser genauso denken wie ich.

Marco Hoenscher

Anm. d. Red.: Ich hoffe, dieser Brief wird eine wahre Flut an Zuschriften auslösen. Befürworter wie Gegner, meldet Euch!

Der gute Ton

Sehr geehrte Redaktion, als PC-Nutzer, der bisweilen ein gutes Spiel zu schätzen weiß, versorge ich mich gelegentlich mit Spielmagazinen, um mich über das laufende Angebot an Software zu informieren. Hierbei halte ich keinem speziellen Magazin die

„Treue“, da die den Magazinen zugrunde liegenden Marktuntersuchungen zum Leserprofil allen Redakteuren die gleiche flapsige Schreibe in die Feder diktieren. Den fast jeder Publikation eigenen Leserbriefteil überfliege ich meistens bei meiner Lektüre, da sich hierbei nur selten brauchbare Informationen herausziehen lassen.

Beim Lesen Ihres Feedback-Teils der Ausgabe 11/97 fiel mir jedoch ein Beitrag auf, der mich ob seiner unnötig verletzenden Art sehr verärgerte und mir den Rest der Lektüre Ihres ansonsten recht wohlgeratenen Magazins verdarb. Sie nehmen dort Bezug auf das Schreiben eines Lesers, dessen Reklamationsschreiben (wg. defekter Beilage-CD) etwas zu ausführlich geraten war. Hierbei ignorieren Sie den dem Schreiben zugrunde liegenden förmlich-höflichen Charakter, der das bestehende Problem – wenn auch deutlich mehr als notwendig – genau schildert, und überziehen den Leser (Kunden!) mit zum Teil unter dem Bereich der Gürtellinie liegender Häme. (Anm. d. Red.: Gemeint ist der Part, an dem besagter Leser schrieb, daß er ihn (den Kratzer) mit dem Finger nicht fühlen konnte, und ich daraufhin angab, vor Lachen vom Stuhl gefallen zu sein.)

Versuchen Sie doch einmal sich vorzustellen, daß ein sehr junger Leser (oder jemand, der sich eine kindliche Naivität bewahrt hat) all sein „Wissen“ um das formale Abfassen einer Reklamationsschrift zusammengekratzt hat, und ein Schreiben, das um etwas „bittet“, an Sie gerichtet hat. Bedenken Sie bitte, daß ein wahrscheinlich nicht geringer Anteil Ihrer Leserschaft noch die Schulbank drückt und sich u.a. in den Methoden der Kommunikation noch übt. Rechtlich gesehen haben Sie durch die Wahrung der Anonymität niemand beleidigt – menschlich betrachtet, haben Sie einem Leser vor versammelter Mannschaft die Hosen heruntergezogen und somit ein recht schäbiges Verhalten an den Tag gelegt. Haben Sie das nötig?

Ich würde sehr gern eine Stellungnahme Ihrerseits zu dem von mir monierten Sachverhalt erhalten, wobei ich davon abzusehen bitte, diese bei einem Mangel an Einsicht Ihrerseits auf der Leserbriefseite zu veröffentlichen. Es reicht, wenn der Betreffende einmal öffentlich gedemütigt wurde. Ich selbst habe ein „dickes Fell“ – schreiben Sie nur offen, was Sie denken. Das Verfassen von quengeligen Zuschriften gehört keinesfalls zu irgendwelchen aus Langeweile entstandenen Hobbies meinerseits. Ich schätze einen derben Humor sehr, wenn miteinander gelacht wird. Wenn jemand, der ernstgenommen werden möchte, ausgelacht wird, ohne sich adäquat wehren zu können, verleihe ich meinem Unmut allerdings gern Ausdruck.

Michael Dräger

Anm. d. Red.: Da fehlen uns die Worte...

news news news news news news

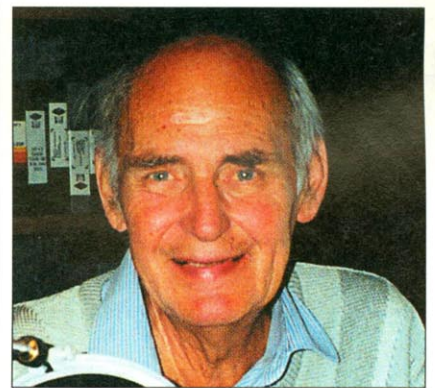
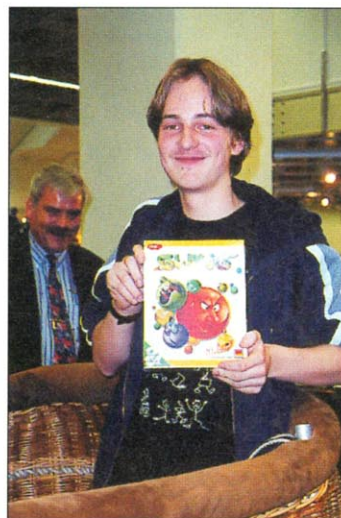
Der Kommentar

Es war einmal eine Messe...

...die alljährlich im November in Köln stattfand. Zigtausende von begeisterten Computerspielern gaben sich hier ein Stelldichein und bewunderten die neuen Produkte der ebenso zahlreich vertretenen Softwarehäuser. Vor allem Commodore leistete einen enormen Beitrag zum Gelingen der bis dato einzigartigen Show. Doch dann kam der große Break, Commodore stieg samt Amiga aus, und der Veranstalter machte mit Software 2000 als Partner solo weiter. Fast schien es, als würde es auch künftig an drei Tagen verspielte Zeiten am Rhein geben. Doch bereits im vergangenen Jahr sagten viele Hersteller, teilweise sogar kurzfristig, ihre Teilnahme an der einst größten deutschen Messe ab. In diesem Jahr gab es nur noch an einem einzigen Stand wirklich das, was man als Besucher wollte: Spielen, spielen und nochmals spielen – und so nebenbei auch Neues sehen. Und das konnte man nur bei Software 2000! Die Jungs aus Eutin konnten wenigstens zufrieden sein und taten ihr Bestes, auch wenn von einem Riesenandrang, wie man es früher gewohnt war, kaum die Rede sein konnte. Wen wundert's, nachdem doch schon die Vorjahresmesse nicht den gewünschten Erfolg brachte, auch wenn dies keiner zugegeben hatte.

Die Händler indes, die teilweise mit Tiefstpreisen ihre Soft- und Hardware an den Mann, die Frau und das Kind brachten, hatten am meisten Grund zur Freude – gab es doch im Gegensatz zu früher kaum etwas, das die Besucher von ihnen weglockte. So klingelten nahezu allerorts die Kassen, und wer würde es da schon wagen, sich zu beschweren? Niemand – außer jenen natürlich, die mit völlig anderen Erwartungen teilweise von weither gekommen waren und mit langen Gesichtern wieder abzogen. Wenigstens der junge Besucher in unserem Bild durfte jubeln – er gewann einen Tages-Hauptpreis im extra für diesen Anlaß veranstalteten Swing-Wettbewerb am Software 2000-Stand. Außerdem fanden Firmen wie Novatis, Chris Huelsbeck Musikproduktion oder auch New Generation den Mut, an der Messe aktiv teilzunehmen – ob man auch 1998 kommt, dürfte mehr als fraglich sein.

Mich wundert nur, daß mir der Name der Messe nicht im Hals stecken bleibt. Denn wenn das, was dort geboten wurde, die "Computer 97" war, dann möchte ich die "Computer 98" am liebsten erst gar nicht sehen. Vielleicht sollte man sie in "Computer-Flohmarkt 98" oder "Erwartet nix, aber kaufe viel ein" umbenennen, das käme der Sache schon viel näher. Vor allem aber wäre dies ein Grund, die völlig überbeurten Eintrittspreise deutlich zu reduzieren, denn woanders wird einem für so eine Sch...au auch nicht so viel Geld aus der Tasche gezogen! *Klaus Trafford*



Nachruf auf einen König

Er war die deutsche Stimme von Sean Connery, Paul Newman, Rock Hudson, Lex Barker und William Shatner als Captain Kirk. Er wurde König der Synchronsprecher genannt – und das zu Recht, denn noch viele andere Schauspieler lernten durch ihn seit 1950 deutsch zu sprechen. Er trat selbst vor die Kamera – in Haupt- und Nebenrollen. Er führte Dialogregie bei einigen Filmen der Reihe "Mit Schirm, Charme und Melone" und sprach John Steed alias Patrick McNee. Doch dann kam eine schwere Krankheit, und er gab seine Domäne, seinen Sean Connery, an einen anderen Sprecher ab. Im September trat er aber noch einmal vors Mikrofon, diesmal für die deutsche Version eines Computerspiels: Total Annihilation von GT Interactive. Bei dieser Gelegenheit durfte ich ihn interviewen – und war stolz und glücklich zugleich, den Mann kennenzulernen, dessen Stimme mich schon so viele Jahre begleitet hatte. Niemand konnte ahnen, daß dies meine letzte Begegnung mit ihm sein würde: Gert Günther Hoffmann starb am Montag, dem 17. November 1997 im Alter von 68 Jahren in seinem Haus in Feldafing am Starnberger See. Doch die Erinnerung an ihn und vor allem seine Stimme bleiben uns erhalten.

Klaus Trafford



U L T R A

PINBALL™

DER VERGESSENE KONTINENT

15
ÜBER FLIPPER
TISCHE

AB NOVEMBER
FÜR PC UND
MAC-CD-ROM

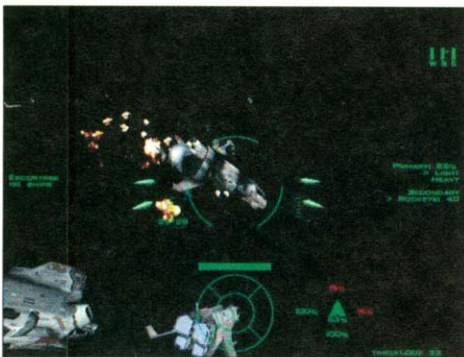
 S I E R R A®



www.sierra.de

Griff nach den Sternen

Nachdem die Descent-Reihe mittlerweile schon fast in Vergessenheit geraten ist, erreichte uns doch noch in letzter Minute die Meldung über einen Nachfolger! Parallax scheint diesmal mit **Descent: Freespace** ein ganz heißes Eisen im Feuer zu haben. Den ersten Bildern nach zu urteilen, geht es mit dem Raumgleiter jetzt nicht mehr nur noch durch unterirdische Minenschächte, sondern auch völlig Wing Commander-mäßig durch den Weltraum! Ansonsten schweigt sich Parallax über ihr neuestes Kind noch völlig aus, darum an dieser Stelle nur erst einmal erste Screenshots von Descent: Freespace!



Babylonische Zustände

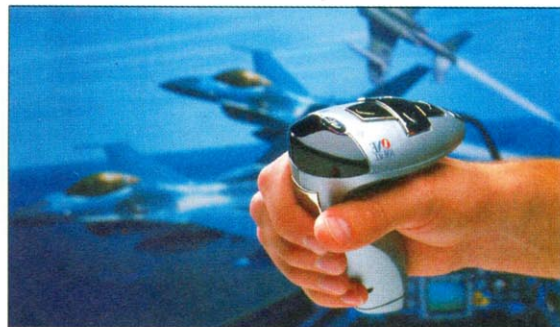
Kaum eine Fangemeinde ist so groß wie die der Trekkies. Der Kult um die Vulkanier, Klingonen, Romulaner und Co. scheint jetzt jedoch so langsam langweilig zu werden. Immer mehr ehemalige Föderationsmitglieder sind schon zu einem starken Konkurrenten übergelaufen.

Babylon 5 heißt der Gegner und wird so langsam zum neuen Flaggschiff am Science-fiction-Himmel. Mit einer fortlaufenden Story, grandiosen Schauspielern, eine Portion Mystik und der technischen Überlegenheit strebt man nun nach ganz oben.

Kein Wunder, daß sich so langsam auch die Softwarebranche für das Produkt interessiert. Kein geringer als Softwaregigant Sierra hat kürzlich die Lizenz für die Serie erworben. Wie man sie jedoch nutzen wird, weiß man bisher noch nicht so recht. Sierra Deutschland vermochte lediglich zu sagen, daß sich die Entwicklung mindestens bis zum Sommer '98 hinziehen wird. Und da gut Ding bekanntlich Weile haben will, wollen wir, trotz Vorfreude, vorerst gar nicht weiter drängen.

Schnurloser Joystick

Ihr Joystick-Kabel ist zu kurz? Da hätte die Firma **OneForAll** etwas für Sie: Mit dem Infrarot-Stick **Cyro Pro IV** können Sie ein kabelloses Spieler-Leben führen. Die gleichzeitig als Halter (ich will jetzt ungern "Ständer" schreiben. Der Red....) dienende Station schließen Sie an den Gameport an und stellen sie neben oder direkt auf den Monitor. Nachdem Sie den Stick mit drei Batterien gefüttert haben, können Sie loslegen. Senkrechte Bewegungen repräsentieren "oben" und "unten", waagerechte "links" und "rechts". Alternativ dazu können Sie die auf der Oberseite befindlichen Pfeiltasten benutzen. Ihr Zeige- und Mittelfinger umfassen automatisch die beiden Knöpfe. Ein kleines Lämpchen signalisiert zudem die einwandfreie Verbindung. Insgesamt kostet der Spaß ab 129,95 Mark.



Kommt Indy?

Auch auf Entwicklermessen brodeln hin und wieder die Gerüchteküche. Heißestes Thema auf der diesjährigen Develop in London: Eine neue Folge der **Indiana Jones**-Serie von LucasArts. Und das Gerücht kam nicht von irgendwo, sondern direkt aus dem Dunstkreis von LucasArts-Pinselschwinger Marc Christiansen. Angeblich soll das neueste Indy-Game allerdings ganz anders werden als die Vorgänger, so der Grafiker. Mit Einzelheiten wollte aber niemand so recht rausrücken, und eine offizielle Bestätigung von LucasArts steht, wie man hört, nicht vor Mitte '98 an. Da hilft wohl nur eins – abwarten und Tee mit Rum trinken.



Wo ist die Website?

Okay, wir geben's ja zu: Die Website der PC Power hätte schon längst online sein müssen, aber es klappt nicht immer alles so, wie man sich das vorstellt. Vor allem dann nicht, wenn man die Cover-CD gänzlich umkrempelt, was uns einfach erst mal wichtiger war. Wenn jetzt alles gut geht und nicht wieder irgendwas dazwischen kommt, wird die Website mit Erscheinen dieses Heftes unter **www.pcpowernews.com** abrufbar sein. Ab dem nächsten Jahr sind Aktionen geplant, die speziell für Net-User gedacht sind. Also: Abwarten und surfen gehen!



HEAVY GEAR. DAS IST DER PURE KAMPF. DIE SUPERSPEZIES VON KAMPFMASCHINEN MIT UNENDLICH VIELEN TAKTISCHEN ÄNDERUNGSMÖGLICHKEITEN. EIN SPEZIALISIERTES KAMPFSYSTEM MIT MENSCHLICHEN FÄHIGKEITEN, WIE SICH DUCKEN, KRIECHEN UND KNIEN. EIN VERHEERENDES ARSENAL VON 3D-BESCHLEUNIGERN, WIE SIE NUR VON DEN ENTWICKLERN DER MEISTVERKAUFTEN 3D-KAMPFSIMULATION ERDACHT WERDEN KANN. HEAVY GEAR. DIE NEUE SPEZIES VON KAMPFMASCHINEN.

DIE NEUE SPEZIES HEAVY GEAR

AUF WINDOWS®95 CD-ROM



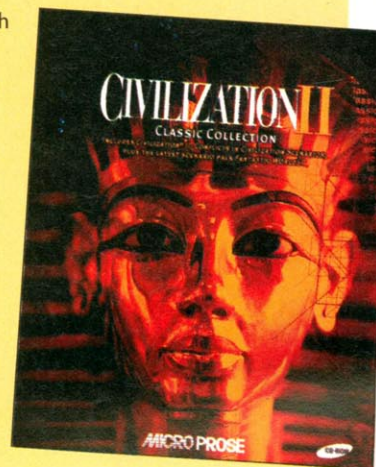
WWW.ACTIVISION.COM

INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER:
TELEFON 05241 - 48080, TELEFAX 05241 - 480848,
E-MAIL INFO@ACTIVISION.DE

Schaffe, schaffe, Häusle baue

MicroProse erfreut Sid Meier-Fans. Auf der neuen Expansion-CD **Fantastic Worlds** für *Civilization 2* finden sich jede Menge Science-fiction- und Fantasy-basierter Szenarios. Da werden einige der an historische

Begebenheiten gewohnten Spieler aber ganz schön verwirrt sein, wenn plötzlich mit Sauriern, Kobolden, Drachen und Aliens gerechnet werden muß. Außerdem stehen in bislang unbekannten Welten (Mars, Atlantis, Age of Reptiles, Jules Verne, Midgard, Neue Welt, Samurai, Ice Planet und X-COM) neue Einheiten und wesentlich mehr Städte zur Verfügung. Neue Terrains und bessere Details wird es ebenso geben. Dazu kommt ein *Construction Kit* mit 10 Editiermöglichkeiten und einer umfangreichen Grafikbibliothek. Endlich kann man seine kreativen Wunschvorstellungen wahr werden lassen und den Weg seiner Zivilisation entscheidend vorherbestimmen. Erhältlich ist diese interessante Erfahrung ab Mitte Dezember.



Viel für wenig

Sierra erweitert seine Budget-Reihe. Zahlreiche Sierra-Hits, die mittlerweile mehr als zwölf Monate auf dem Buckel haben, sind ab sofort in der Sierra Originals-Serie (29,95 Mark) erhältlich. Darunter echte Klassiker wie *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, *Aces of the Deep*, *Police Quest SWAT*, *Woodruff* und *3D-Ultra Pinball*. Für jeweils drei kleine Blaue kann man da wohl nicht meckern. Apropos, meckern: Auch *Red Baron* gibt es nun für kleines Geld, aber wo, zum Kuckuck, bleibt denn bloß der zweite Teil?

Die Anleitung des Monats

Aus der beliebten Reihe "Anleitungen in wirklich gutem Deutsch" bringen wir diesmal **N64 Memory Card Plus** von **JoyTech**, dankenswerterweise von PC Power-Leser Christian Gehring zur Verfügung gestellt. Es handelt sich hierbei wirklich um den Original-Text...

Saving Data

1. Mit Macht VON, völlig stecken Sie die Gedächtnis-Karte in den Verbindungsstecker auf den Boden des N-64 Kontrolleurs hinein. Dann machen Sie N-64 Macht an.
2. Folgen Sie den auf Bildschirm-Anweisungen für jenes besondere Spiel.
3. Diese 1 Meg Gedächtnis Karte enthält vier einzelne Seiten, und jede Seite kommt mit 123 Seiten von Informationen. Jede Seite arbeitet individuell, das Informationen einer besonderes bereiten Dose-Ballabwehr in zwei andere Seiten ohne auszuradiieren die vorausgehenden Informationen. Die Zahl von Seiten, die erfordert wurde, zu bewahren, variiert von Spiel zu Spiel. Einmal wird die erste Seite mit Informationen gefüllt, Sie werden benötigen, auszuwählen eine neue Seite.
4. Wenn Sie versuchen, auf einer Seite zu bewahren, die genug Gedächtnis nicht hat, die Informationen, Bewahren Sie nicht, Sie können versuchen, auf der nächsten Seite zu bewahren.
5. Um die Seite zu verändern, einfach drucken Sie den Knebel-Knopf auf der Gedächtnis-Karte für eine Sekunde, und eine neue Seite wird ausgewählt werden. Wenn die N-64 Macht auf ist, wird die Gedächtnis-Karte zu umkehren "Seite 1".
6. Es ist eine gute Idee, den Verlauf vom, was Sie auf jeder Seite für leicht bewahrt haben, zu verfolgen Hinweis, wenn das Wiederüberhäufen der bewahrt Positionen während des bereiten Spieles.
7. Um die Gedächtnis-Karte vom N-64 Kontrolleur auszustöpseln, bitte machen Sie aus das N-64 Macht. Presse-Griff und das Schloß befreien Knopf auf dem Boden von das Kontrolleur, während das Entfernen der Gedächtnis-Karte.
8. Wenn die Informationen nicht bewahren, mag eins der folgend Fehler vorkommen:
 - a) Alle Seiten mögen voll sein, bitte benutzen Sie noch eine Gedächtnis-Karte.
 - b) Sie mögen die Seite nicht verändern, drücken Sie den Knebel-Knopf einmal wieder.
 - c) überprüfen Sie die Bedienungsanleitung des Spieles oder Verpackung, um sicher zu machen, daß es das Gedächtnis-Karte-Merkmal unterstützt.
 - d) Machen Sie sicher, daß die Karte in den Verbindungsstecker fest geschoben wird.

Weider-das überhäufen Bewahrt Fakten

1. Weider, wählen Sie die Gedächtnis-Karte-Möglichkeit in der Speisekarte des Spieles aus.
2. Wählen Sie die korrekte Seite von der Gedächtnis-Karte, die gewünscht Fakten enthält, aus.
3. Beziehen Sie sich auf jene besondere Anweisung für das Zugreifen auf Fakten.

Falls auch Sie solche oder ähnliche Anleitungen besitzen, schicken Sie sie uns: PC Power, Kennwort: Anleitungen, Postfach 3161, 48581 Gronau.





ZORK

DER GROßINQUISITOR™

Dein erstes Mal im Untergrund wirst
Du nie vergessen!

Seit 1979 haben Millionen für die Liebe der Magie im Großen Untergrundreich von Zork gekämpft.
Doch jetzt will der Großinquisitor die Magie am liebsten vernichtet sehen ... und Dich totemisiert
(eine wirklich üble Sache).

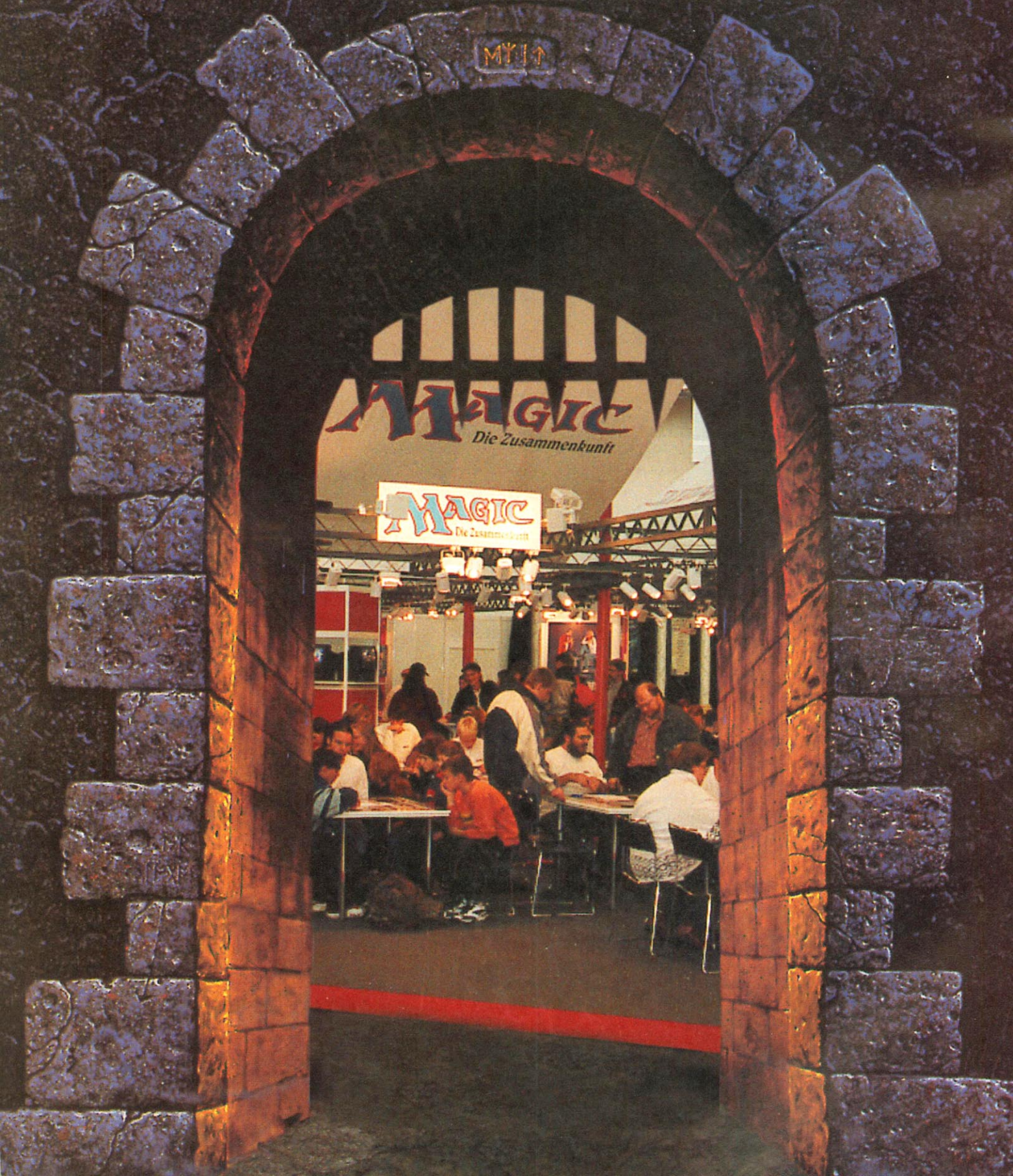
Steinfressende Brogmoids, Gondelfahrten durch den Hades und ein gelangweilter Dungeon Master,
der in Deiner Laterne lebt ... So etwas findest Du nur im Untergrund.

Galaeröffnung, WINTER 1997 Windows®95 CD-ROM

Activision und Zork sind eingetragene Warenzeichen, und Zork Grand Inquisitor ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Alle anderen Produkt-Logos und -Namen sind Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer. www.activision.com

Messen in Essen

Mit dem Doppelschlag aus Bytes Up und Spiel 97 möchte die Essener Messe den Freizeitsektor zu einer festen Größe in ihrem Programm machen. Martin Mirbach mußte gleich zweimal hinschauen...



Markus fährt zu Buchstabenmesse und Du nach Essen. – Mit diesem kurzen Machtwort beendete Klaus kurz vor Redaktionsschluß der letzten Ausgabe eine heftige Diskussion über die kommende Arbeitsverteilung. An sich nichts Ungewöhnliches, und die Hektik entschuldigt vieles, trotzdem wollte ich Ihnen diese Freudsche Fehlleistung einfach nicht vorenthalten. Gemeint war natürlich die Frankfurter Buchmesse für den Kollegen Brodrick, während ich mich zu zwei Ortsterminen in die Mitte des Ruhrpotts begeben durfte. Denn lange beworben und vollmundig angekündigt, öffnete die erste Bytes Up am 17. Oktober ihre Pforten für das interessierte Publikum. Hervorgegangen aus der Multimedia & Freizeit und veranstaltet in Kooperation mit der Messe Düsseldorf, sollte die Bytes Up langfristig zu einem echten Konkurrenten für die CeBIT HOME werden.

Wenn, ja, wenn da nicht der schon länger schwelende Bruderzwist zwischen den beiden Messegesellschaften wäre. Und so verwunderte es auch nicht weiter, daß bereits ein paar Wochen vor Beginn der Bytes Up eine kurzfristig konzipierte Konkurrenzmesse in Düsseldorf startete. Zwar wurde jeglicher Zwist unaufgefordert, offiziell und lauthals dementiert, der aufmerksame Beobachter durfte indes schon im Vorfeld der Bytes Up nur Schlimmes befürchten. Und so ähnlich sollte es dann auch kommen.

In den Kinderschuhen

Ganze zwei Messehallen wurden für das Möchtegern-Pendant zur Hannover'schen Computermesse benötigt, wovon eine auch noch so gut wie leer blieb. Hier fanden lediglich einige (schlecht moderierte) Events statt, es gab Cola-Stände, kleinere Imbissbuden und ganz hinten fristete ein umgebauter Red Bull-Mini sein trostloses Dasein. Ziemliche Leere herrschte auch in der anderen Hallen, zumindest am ersten Messtag. Was nicht nur daran lag, daß die ausstellenden Firmen mit Ihren Ständen mehr als genug Platz fanden. Auch die Besucherscharen wollten einfach nicht strömen. Zumindest erwies sich die Messeleitung als konsequent genug, die Bytes Up als Verbrauchermesse anzulegen – so konnte das ohnehin kaum anwesende Fachpublikum infolge mangelnder Neuigkeiten zumindest nicht enttäuscht werden.

Ohnehin schienen die Mischungen im



Bei Bomico wurden die Besucher mit Dark Reign und V-Rally an den Stand gelockt

Vorfeld zu stimmen. Zum einen die Mischung der angebotenen Themenbereiche: Spiele und Online-Angebote sollten im Vordergrund stehen, Verkaufs- und Informationsstände sollten sich in etwa die Waage

halten. Dann die Mischung der Besucher: Hauptsächlich jüngerer Publikum (bis 29 Jahre) hatte die Messeleitung im Visier, ergänzt in erster Linie durch Fachbesucher. Angelockt werden sollte das junge Zielpublikum durch die bereits erwähnten Events und eine große Bytes Up-Party zum Messeende. Ermäßigte Eintrittspreise und weitere Vergünstigungen beim gleichzeitigen Erwerb von Messe und Party-Karten boten einen weiteren Anreiz. Und natürlich die Möglichkeit, sämtliche ausgestellten Produkte auch kaufen zu können. Gerade das offizielle Verkaufsverbot auf der CeBIT HOME verärgert dort

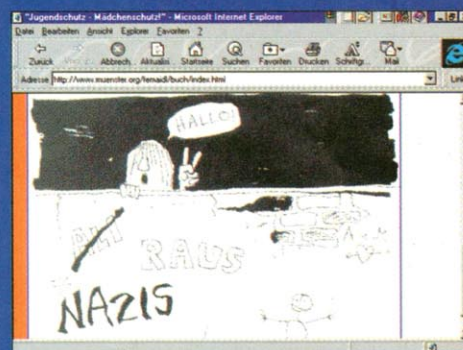


Girl Power

Wo allerorts über Pornographie im Netz und eine Datenautobahn für das organisierte Verbrechen lamentiert wird, zeigen ein paar engagierte Mädels aus dem Münsteraner Raum, daß das Internet auch reichlich Raum für persönliches und soziales Engagement bieten kann. Das auf der Bytes Up vorgestellte Girl(i)-e-zine ist sogar dermaßen erfolgreich, daß nun auch eine Druckauflage unmittelbar bevorsteht.



Politische Themen wie Ausländerfeindlichkeit und Kinderpornographie im Netz dominieren im Girl(i)-e-zine...



...was leider zu einer ausgeprägten Textlastigkeit führt. Da tun selbst solche Cartoons den Äuglein wohl



Die beiden großen Konsolenhersteller konnten sich nicht über mangelndes Publikumsinteresse beklagen. Auf der Essener Bytes Up war Unterhaltungsriese Sony mit seiner PlayStation allerdings deutlich stärker vertreten. Neben den Konsolen zum Anfassen und Ausprobieren konnte man auch die größte PlayStation der Welt in Augenschein nehmen. Leider bestand dieses Modell aber nur aus Pappmaché...

große Teile des Publikums – das wollten die Verantwortlichen in Essen von Anfang an besser machen.

Jugend ohne Schutz?

Das Ergebnis? Eine Mischung aus Trödelmarkt, Hobbytronic und Präsentationen. Wobei es, so kurz im Anschluß an die ECTS, natürlich nichts Neues zu sehen gab. Wer also mit der Erwartung nach Essen gekommen war, einen ersten Blick auf die Spiele von morgen werfen zu dürfen, wurde schwer enttäuscht. Wer dagegen zum Shoppen angereist war, konnte gerade im Spielesektor so manches Schnäppchen ergattern. Handelsriesen wie der Kaufhof präsentierten ihr Sortiment auf großzügigen Auslagen und in direkter Konkurrenz zu freien Händlern, bei denen man zum Teil direkt in den Pappkartons wählen durfte. Auffällig bei letzteren war das vollständige Sortiment beinahe aller in Deutschland indizierten Titel. Hier wurde ohne Alterskontrolle und zu meist unverschämte günstigen Preisen angeboten, was jemals seinen Weg auf den bundesdeutschen Index gefunden hatte. Auch eine auszugsweise Auflistung der Titel, die hier für unter 50 Mark über die Theke gingen, würde unser Magazin in einen tragischen Konflikt mit der BPjS stürzen. Gut, daß zumindest die ebenso reichlich vorhandenen Erotik- und Hardcore-CDs in nicht frei zugänglichen Separees gehandelt wurden.

Gut vertreten waren auf der Bytes Up auch die beiden Marktführer auf dem Konsolenmarkt, Sony und Nintendo. An deren Galerien von Testkonsolen durfte probegespelt werden, was das Zeug hielt. Ein Angebot, von dem die Besucher nur zu gern Gebrauch machten, wie an den langen Warteschlangen deutlich zu erkennen war. Schade nur, daß nicht mehr PC-Spielerhersteller und Vertriebsfirmen ihren Weg auf nach Essen gefunden hatten. In der ohnehin zu kleinen Spielecke konnte man lediglich an den Ständen von Mindscape und Bomico Hand an Tastatur und Joystick legen. Da sich aber gerade hier die dicksten Besuchertrauben und die Mehrzahl der

Medienvertreter tummelten, darf auf einen Ausbau des Spielesektors in den nächsten Jahren gehofft werden.

Denn die Bytes Up hat ihren Weg auf Programmplan der jährlichen Messen bereits gefunden. Angesichts der unerwartet wenigen Aussteller waren den Veranstaltern 19 000 Besucher, von denen allerdings mehr als 60 Prozent zu Kunden wurden, offensichtlich Argument genug für einen Ausbau des

Konzepts. Und obwohl man von den Dimensionen einer CeBIT HOME noch Lichtjahre entfernt ist, gibt dieses Konzept auch Anlaß zur Hoffnung. Stellt man sich die Bytes Up so wie sie ist, nur mindestens drei Nummern größer vor, könnte die Konkurrenz zu Hannover endlich Wirklichkeit werden. Was bei einer tatsächlichen Zusammenarbeit der Essener und Düsseldorfer Messegesellschaften schon sehr bald der Fall sein könnte. Bis dahin gibt es allerdings noch viel zu tun. Eine Veranstaltung wie die Bytes Up 97 rechtfertigt leider noch nicht einmal den ermäßigten Eintrittspreis von DM 9,-.

Jedes Jahr ein Hit

Ganz anders dagegen die Spiel 97. Die wieder einmal weltgrößte Spielemesse kostet zwar etwas mehr Eintritt, hat dafür aber einiges zu bieten. Weit über vierhundert Aussteller, von renommierten Spielverlag bis zum ambitionierten Einzelunternehmern, umwerben die stets zahlreichen Besuchern mit ihren Ideen. Auch in diesem Jahr waren die Gänge zwischen den Ständen schon am morgen des ersten Öffnungstag vollgestopft mit Menschen aller Altersklassen. Immerhin konnte man um diese Zeit noch leicht ein Plätzchen an den zahlreichen Tischen finden, die zum Ausprobieren der Tische einluden. Denn darum geht's bei dieser Messe: Hier darf ausprobiert, gespielt, diskutiert, gelobt und manchmal auch geschimpft werden. Wer sich schließlich entschieden hat, darf das Spiel seiner Wahl natürlich auch mitnehmen. Meist sogar zum Messepreis.

Zwei Schwerpunkte konnte man auf der Spiel 97 ganz eindeutig ausmachen. Zum einen waren die verschiedenen Sammelkarten (einschließlich Tamagotchi-Variante!) so stark vertreten wie nie zuvor, zum anderen geht der Trend nun auch bei den Brettspielen eindeutig in Richtung Add-Ons. Waren im Vorjahr besonders zu den Trading Cards auch kritische Stimmen zu hören, so dominierte diesmal ganz eindeutig der Handel. Von Symposien über Geschäftsmacherei und Abzocke auf diesem Gebiet war

Schreib mich richtig!

Im Gegensatz zu Wissensspielen wie dem ran-Quiz oder Abi 98 scheint mir das Duden-Quiz ein geeignetes Geschenk für meinen direkten Vorgesetzten zu sein. Damit er endlich lernt, wie man heutzutage Stapellauf oder behände schreibt und sich nicht ständig auf schwebende Gerichtsverfahren beruft...



Ramasuri - geistiges Skirennen/Reitpeitsche der Skiptaren/Gebissstange für Pferde
Bharat - Fastenmonat der Moslems/indisches Nationalepos/Durcheinander
- amtlicher Name Indiens/pakistanischer Männername/indische Wanderrattenspezies 70

Probespielen, bitte!

Neben den Konsolenspielen der beiden marktführenden Formate Sony und Nintendo, konnten die Besucher der Bytes Up leider nur sehr wenige PC-Spiele selbst ausprobieren. Immerhin wurden bei dem dünnen Angebot alle Altersgruppen berücksichtigt.



Abenteuer auf der LEGO-Insel gab es für die jüngsten zu erleben



Besonders der Action-Part von Buccaneer machte ganzen Familien sichtlich Spaß



Und hartgesottene Strategen konnten sich bei Bomico an Dark Reign austoben

nichts mehr zu hören, dafür gab's Turniere, riesige Tauschbörsen und natürlich Verkaufsstände, so weit das Auge reicht. Die dominierenden Themen waren nach wie vor Fantasy und Science-fiction, und hierbei wiederum verzeichnen vor allem die Klassiker (*Star Wars*, *Star Trek*, *Magic*, etc.) ein enormes Wachstum. Von den 1996 groß angekündigten Akte X-Serien war jedenfalls kaum noch etwas zu hören. Um so mehr zu hören und zu sehen gab es dafür von den Add Ons, oder Ergänzungssätzen. Was wir bei den PC-Spielen schon seit Jahren als Mission-Disks kennen, gibt es nun für scheinbar jeden Bestseller auch auf dem traditionellen Spielsektor. Den Auftakt zu diesem Trend bildete seinerzeit *Trivial Pursuit*, mittlerweile gibt es solche Sets aber auch für *Atmosfear*, *Die Siedler von Catan*, *Monopoly* und zahlreiche weitere Titel. Und warum auch nicht? Von einem Spiel, das man kennt und schätzt, kann man sowieso nicht



genug kriegen. Da stocken viele lieber Altbewährtes auf, anstatt sich ein neues, vergleichbares Spiel zuzulegen.

Ebenso in die Kategorie "Mega-In" lassen sich nach wie vor die sogenannten Wissensspiele einordnen. Mit dem *Quiz des 20. Jahrhunderts* jedenfalls konnte der Harenberg-

Verlag einen viel beachteten Erstling aus dem Ärmel zaubern, und auch *Abi 97* von Fanfor zog neugierige Blicke auf sich. Da werden sich wohl einige Besucher gefragt haben, ob sie mit ihrem jetzigen Wissensstand nicht mit fliegenden Fahnen durchs *Abi* gerauscht wären. Was, ehrlich gesagt, bei diesem Fragenkatalog kein Wunder ist. "Mega-Out" waren dagegen Krimi- und Detektivspiele, bei denen durch Kombination und überlegtes Vorgehen ein Verbrechen aufgeklärt und ein Täter gefunden werden muß. Bleibt nur zu hoffen, daß dieser Trend kein düsteres Vorzeichen für die von mir so sehr geliebten Kriminal-Adventures ist...



Beliebt wie eh und je: Beim Spiel der Könige konnte man sich mit anderen Besuchern oder diversen Schachcomputern messen



Auf diesem riesigen Monopoly-Feld lassen sich scheinbar auch andere Spiele erledigen

Wo war Winston?

Natürlich waren auch einige Genres nicht so stark wie im letzten Jahr, einige Personen sogar überhaupt nicht mehr anwesend. Live-Rollenspiele etwa waren immer noch stark, aber spürbar weniger vertreten als im letzten Jahr. Wer mit der festen Absicht ins Ruhrgebiet gereist war, sich mit einem nagelneuen Trinkhorn oder einer noch gewaltigeren Streitaxt auszurüsten, konnte das natürlich immer noch tun. Und bei Bedarf wurde die passende Kriegsbemalung via Airbrush oder traditionellem Body-Painting gleich mit aufgetragen. Trotzdem: Große Teile der

Rollenspiel-Halle befanden sich fest in der Hand der Sammelkarten-Fans. Ein weiteres Highlight des Vorjahres, die 3-D Puzzles von Ravensburger, wurden ebenfalls nur noch in abgespeckter Form angepriesen. Kein Wunder, ein Jahr alt und tausendmal kopiert gehören Sie in der schnellebigen Spielwelt bereits zum alten Eisen. Inoffizielle Nachfolger waren die *Moving Puzzles*, eine Puzzle-Variante auf CD-ROM und gleichzeitig eins der ganz wenigen Produkte für den PC.

Denn ganz nach alter Tradition sollte auch die *Spiel 97* wieder "ein echtes Kontrastprogramm zur monitorbestimmten Frei- und Arbeitszeit" werden, so die Veranstaltungsleitung. Nur ein "ausgewähltes Programm an CD-ROM-Spielen" war im Messeplan vorgesehen. Und ausgewählt heißt in diesem Fall klitzeklein. Einziger Hersteller mit eigenem Stand war wieder einmal Hasbro, abgesehen allerdings vom hier und da vorhandenem Edutainment. Vorgeführt wurde in diesem Bereich also wenig, zu kaufen gab

es dagegen nahezu alles. Die Zahl der Software-Anbieter wird von Jahr zu Jahr größer, sogar die guten, alten Shareware-Händler sind regelmäßig in Essen vertreten. Wie eine Woche zuvor auf der Bytes Up stimmten auch diesmal Sortiment und Preis. Schade nur, daß immer noch so wenig Hersteller ihren Weg auf die Spielmesse finden. Auch Sony und Nintendo waren hier nicht mit eigenen Ständen vertreten, lediglich beim anwesenden Einzelhandel konnte man

zuweilen Hand an die ein oder andere Konsole legen.

Gar nicht erst nach Essen gekommen war Winston Miller, der noch im letzten Jahr mit einem selbst erfundenen und im Eigenverlag produzierten Cricket-Spiel für den Wohnzimmertisch nach den Sternen griff. Überhaupt herrscht in der eigens für die Spieleautoren reservierte Halle eine konstante Fluktuation bei gleichzeitig eindeutig erkennbarer Rangordnung. Stars der Szene wie Klaus Teuber (*Die Siedler von Catan*, *Löwenherz*) oder Werner Hodel (*Mississippi Queen*) fanden sich an ausladenden Tischen nur zu festgelegten Autogrammstunden ein und hasteten ansonsten von einer Preisverleihung zur nächsten. Die zahlreichen unbekannten Nachwuchsautoren dagegen freuten sich an zum Teil selbst herbeigeschleppten Tapeziertischen über jedes noch so kleine Interesse an ihren Erfindungen. Wie immer schien sich gerade in dieser Halle die eigenartige Atmosphäre der Spielmesse zu konzentrieren: Doch wohl nur, wer diese Mixtur aus Internationalität, Neugierde und lockerer Gelassenheit selbst erlebt hat, wird wissen, wovon ich rede.

Alles für alle

Insgesamt gab es auf der Spiel 97 wieder einmal viel mehr zu sehen und zu bestaunen, als man in diesem Feature unterbringen könnte. Ausgetragen wurden zahlreiche Meisterschaften, etwa in *Memory*, *Showmanager*, *Löwenherz* oder *Intergame*, eingetragen wurden die jeweiligen Gewinner in den offiziellen Siegerrollen, und übertragen wurden diese und andere Events von vielen überregionalen Fernsehsendern. Apropos Fernsehsender: Auch in diesem Jahr war der Kinderkanal Nickelodeon in Halle 3 mit großem Stand und umfangreichem Programm angetreten. Die Kleinen wollten's zu schätzen und tummelten sich in Scharen vor der Bühne des Senders. Überhaupt kann man sich keine geeignetere Messe für die ganze Familie vorstellen als die jährlichen Spielertage. Besonders bei den etlichen Anbietern spezieller Kinderspiele ist der Nachwuchs gern gesehen, was von den stolzen Vätern nicht weniger gern auf Video

festgehalten wird.

So wundert es nicht, daß mit über 130.000 Besuchern der letztjährige Rekord noch getoppt werden konnte. Bei 770 Millionen Mark, die in Deutschland jährlich für Spiele ausgegeben werden, scheint das Land im allgemeinen und Essen im besonderen ein hervorragender Standort für eine Messe dieser Art zu sein. Zumindest wurden die entsprechenden Verträge bereits unterzeichnet und die Spielmesse wird noch bis über die Jahrtausendgrenze hinaus in Essen abgehalten werden. Wir dürfen uns schon freuen auf den 22.

Oktober 1998, an dem die Spiel 98 ihre Tore öffnen wird. Falls Sie sich also in diesem Jahr noch nicht für den Erwerb eines mit Blattgold auf Büffelleder geprägten Schachspiels entscheiden konnten, bei dem die Figuren aus



Getauscht wurden die Sammelkarten immer und überall, ob stehend oder legend

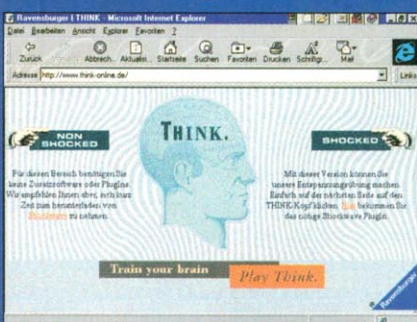


Strategie am grünen Tisch: Dreidimensionaler geht's an keinem PC

Edelsteinen geschnitzt sind, können Sie ja heute schon mal anfangen zu sparen. Solche Kuriositäten gibt es nämlich auch in jedem Jahr auf den Spielertagen. Und vielleicht wachen ja auch die Softwarehersteller endlich auf, und stellen ihre Produkte auch auf dieser Messe aus – Spiel ist schließlich Spiel, ob am runden Tisch oder vor dem flimmernden Monitor. In diesem Sinne: Bis zum nächsten Jahr!

Netz der Spiele

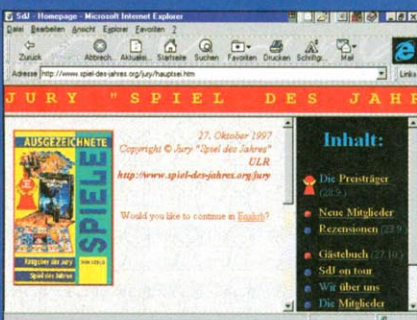
Auch die traditionellen Brett- und Gesellschaftsspiele sind längst im Netz vertreten. Und zwar auf ganz unterschiedliche Art, wie diese drei Seiten deutlich zeigen.



<http://www.think-online.de> Hier lädt Ravensburger zu einem Probespiel mit seinem neuen Zugpferd ein



<http://www.spielpalast.de> Hier erfährt der Surfer alles über Produkte, Preise, Hintergründe zum Gesellschaftsspiel



<http://www.spiel-des-jahres.org> Stellt die Kandidaten für den begehrten Titel vor und erklärt die Entscheidungen der Jury

SEVEN KINGDOMS

"Das wichtigste
Strategiespiel seit
Civilization II."
Power Play 93%



"...um ein
Vielfaches
interessanter als
die sonst üblichen
Echtzeit-
Schlächtereien."
PC Joker 85%



ICH BIN BJÖRN
GUNNARSSON...
UND SIE SOLLEN
MEIN NEUER
NACHBAR SEIN?



Spielbare Demo kostenlos beim Software-Händler erhältlich oder im Internet unter:
www.imagicgames.de

INTERACTIVE
MAGIC

PF 5161, 33279 Gütersloh

Power-Gameplay

Der absolute Wahnsinn: Sage und schreibe 48 Reviews ließen diesmal nicht nur unsere Rechner, sondern auch unsere Köpfe rauchen. Wetten, daß da für jeden Geschmack etwas dabei ist? Verlassen Sie sich ganz einfach auf Ihr Power-Team!

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.

Duke Nukem Forever
Sin

26
27

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!

Ultim@te Race
1602
Powerboat

30
32
34

Reviews

Action

Chasm – The Rift
Frogger
Grand Theft Auto
Machine Hunter
MageSlayer
Men in Black
Nuclear Strike
Oddworld: Abe's Oddysee
Quake 2
Rayman's World
The Reap
Rocket Jockey
Sub Culture

54
74
109
62
76
107
58
40
100
108
105
84
44

Adventure

Blade Runner
The Curse of Monkey Island
DogDay
Floyd – Es gibt noch Helden
Phantasmagoria 2 (deutsche Version)
Pilgrim
Space Bar
Tomb Raider 2
Zork – Der Großinquisitor

52
38
43
64
112
114
98
103
104

Brettspielumsetzung

Monopoly Star Wars

96

Denk- und Knobelspiel

Boggle
Moving Puzzles
Puzz 3D
Syrrah – The Warp Hunter

48
118
85
60

Flugsimulation

AH64-D Longbow II
iF22 – Mission Persischer Golf
Sabre Ace: Konflikt über Korea

94
79
82

Rennsimulation

Andretti Racing
Bleifuss Rally
Speedboat Attack
Toca – Touring Car Championship

113
116
86
46

Rollenspiel

Diablo: Hellfire
Ultima Online

110
92

Sportspiel

DSF Baseball '98
FIFA 98: Die WM-Qualifikation
Kick Off 98
NBA Live 98

78
68
42
88

Strategie

Close Combat: Die Brücke von Arnheim
Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons
Hannibal
Netstorm
Sid Meier's Gettysburg!
Star Warped

56
90
106
70
102
99

Werbespiel

Juicy Town
Space Bermuda II

50
49



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 Musikantermalung, 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 wenigstens 90 Punkte in der Total-Wertung erhalten.



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

Theo K R A N Z V E R S A N D

Tel.: 0931 - 35 45 222



Unser kostenloser Katalog (mit Preisliste 64 Seiten), der jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines mit 3 DM frankierten Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.



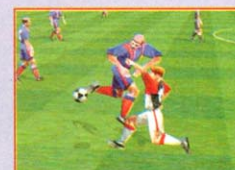
Lands of Lore 2
Götterdämmerung 69,-



Oddworld:
Abe's Oddysee 79,-



Starcraft 79,-



FIFA 98
Die WM-Qualifikation 79,-



Bleifuß 2 Rallye 48,-



Deathtrap
Dungeon 78,-



NBA Live 98 79,-



I-War 69,-



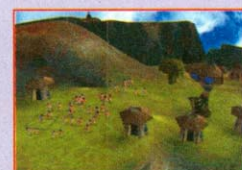
Blade Runner 76,-



TFX 3 F-22 78,-



Wing Prophecy 79,-



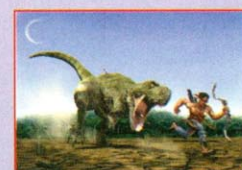
Popoulos 3
The 3rd Coming 79,-



Myth
Kreuzzug ins Ungewisse 79,-



Pax Imperia 74,-



Turok
Dinosaur Hunter 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 EUROSCHICKS) 4,- DM. UPS 6,- DM ZZGL. NN-GEBÜHR, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.

Duke Nukem Forever

Ob Adel wirklich verpflichtet, versucht Frank Fischer ein für allemal herauszufinden.

Wer zu den getreuen Lesern der PC Power gehört, wird sich vielleicht noch daran erinnern, wie Kollege Richter in Ausgabe 11/97 die Engine des so beliebten 3-D-Ducky verunglimpfte. Vielleicht ist der Vorwurf, daß die Konkurrenz eine bessere Engine habe, auch bis zu den Machern der Software vorgedrungen. Auf jeden Fall läuft die Arbeit an einem Nachfolger mit dem vielsagenden Titel Duke Nukem Forever auf Hochtouren.

Der böse Dr. Proton

Vielleicht erinnert sich der eine oder andere Leser an die Gegenscharen aus vergangenen Tagen. Unter ihnen war auch das fiese Genie Dr. Proton. Dieser üble Zeitgenosse wird auch im neusten Teil wieder mit von der Partie sein. Natürlich hat er auch allerlei Spielzeug mitgebracht, das dem armen Helden seine Reise kräftig erschweren dürfte. Ort des Geschehens ist die Metropole Las Vegas sowie die fast schon legendäre Area 51, die ja schon in so manchem Filmstreifen der letzten Jahre Verwendung gefunden hat. Natürlich werden die Levels auch mindestens ebenso interaktiv sein wie im ersten Teil, der im um die Jugend besorgten Deutschland indiziert ist. Das soll heißen, daß man auch bei DNF die Umgebung nach Herzenslust auseinandernehmen kann.

Quake Nukem?

Etwas verwunderlich ist, daß man sich, statt ein neues Engine zu entwickeln, dazu durch-

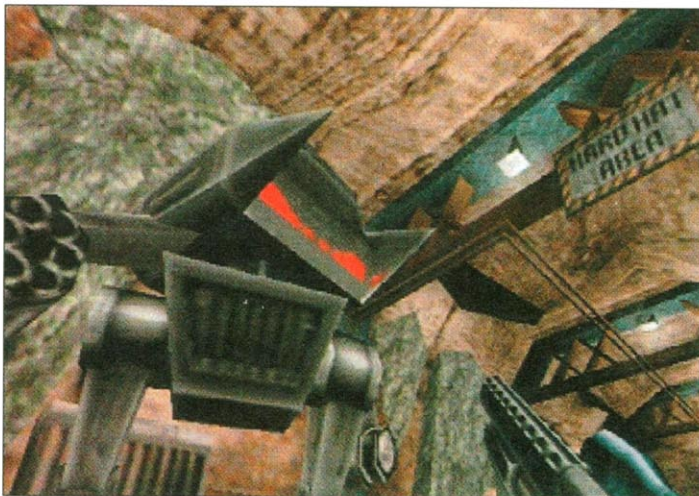
gerungen hat, die Quake 2-Engine für sich zu verwerten. Insgeheim hat man damit ja die technische Überlegenheit der Konkurrenz eingesehen. Aber Technik ist ja noch nicht alles, und vielleicht vermag man ja beim Leveldesign derart geschickt zu arbeiten, daß man den Engine-Papa sogar noch übrundet. Besonders gespannt bin ich dann auch darauf, wie man die angekündigten, halbnackten Frauen in die Quake 2-Engine einarbeitet. Sollten sie ähnlich realistisch aussehen wie die Aliens aus Quake 2, dann dürfte bald auf so manchem Monitor der eine oder andere Fingerabdruck zu finden sein.

Kompatibilität noch etwas einfallen lassen. Besonderes Augenmerk wurde diesmal auf die Lichteffekte gelegt, und auch die 3D-typischen bombastischen Explosionen dürfen in einem Duke-Titel nicht fehlen.

Gewalt und kein Ende

Abgerundet wird das Spiel durch seine durchdachte Netzwerk-Fähigkeit, die natürlich wieder bis zu acht Spieler in den Ring treten läßt. Eine reviewfähige Version dürfte sicher nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen.

Wie die Konkurrenz, so werben auch die Macher von DNF schon damit, ein besonders



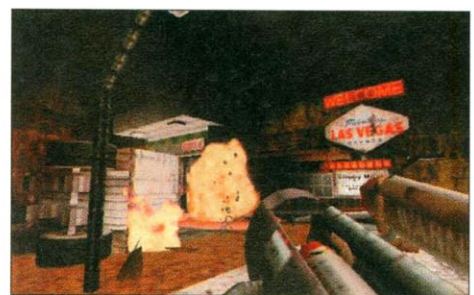
Ist das nicht der Walker aus Star Wars?



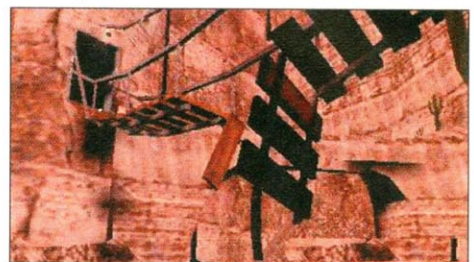
Wo will nur dieser Wagen hin?

Programmierer vor!

Rechtzeitig mit dem Spiel werden dann wohl auch schon die ersten Editoren kostengünstig oder sogar kostenlos im Internet erhältlich sein. Und darauf hoffen die Macher der 3-D-Shooter auch, da sich nur so der echte Kultstatus entfalten kann. Eine Firmenphilosophie, die wohl ihre Ursachen in der Vergangenheit der ehemaligen Shareware-Programmierer hat. Natürlich wird der Shooter dann auch die gängigen 3-D-Karten unterstützen. Garantiert wird momentan jedoch erst die 3DFX-Unterstützung. Doch angesichts der aufstrebenden Konkurrenz zu diesem Chipsatz, wird man sich wohl hinsichtlich der



Las Vegas freut sich schon auf unseren Besuch



Wer über diese Brücke will geh'n, der muß mir dreimal Rede und Antwort steh'n...dann darf er die andere Seite sehn'n

gehaltvolles Spiel zu bieten, und obwohl es bis dato noch keine ernsthaften Beweise dafür gibt, so kann man davon ausgehen, daß man sich in puncto Gewalt einmal mehr selbst zu überbieten gedenkt. Ob das Spiel dann aber die Grenze zur Geschmacklosigkeit überschreitet, können und wollen wir angesichts des frühen Entwicklungsstadiums, in dem sich das Spiel befindet, noch nicht sagen. Versprochen wird jedoch ein sogenannter "Zensur-Modus", der gewalthaltige Dinge von vornherein abändert. Ob sich die BPJS auf derartige Angebote einläßt, ist jedoch fraglich. (1)

Martin Mirbach läßt seinen dunklen Gelüsten freien Lauf.

Stellen Sie sich vor, es ist dunkel und Sie sind allein Zuhause. Plötzlich starrt eine häßliche Fratze aus der Finsternis direkt in Ihr Gesicht. Anfangs können Sie das Wesen kaum einordnen, doch dann erkennen Sie, daß es sich nicht um einen Menschen handelt. Es ist ein riesenhafter Hüne, muskelbepackt, mit eiskalten, fast schwarzen Augen. Sein rechter Unterarm mündet in einer gewaltigen, messerscharfen Klaue, in der linken Hand baumelt der abgetrennte Kopf seines letzten Opfers. Trotzdem behalten Sie die Nerven und mustern Ihr Gegenüber mit kühlem, analytischen Verstand. Ihnen fällt auf, daß die paramilitärische Kleidung irgendwie nicht zu dem Mutanten paßt. Auch die nach unten gezogenen Mundwinkel wirken leicht schmolend und weniger bedrohlich. Sie beschließen, das Aussehen der Figur zu

Umsetzung auch realisieren läßt, versteht sich. Denn in erster Linie geht es den Entwicklern nicht darum, einfach einen weiteren, wenn auch guten, 3-D-Shooter zu produzieren. Sin, so heißt das neue Produkt, soll vor allen Dingen mit einer komplexen, nachvollziehbaren Storyline und einer bisher nicht gekannten Spieltiefe daherkommen.

Und so viel steht bereits fest: Wir schreiben das Jahr 2087. Die Stadt Freeport ist nur eine von vielen, in denen die öffentliche Ordnung komplett zusammengebrochen

Verbreitung des Teufelzeugs verantwortlich ist. Doch welche Ziele verfolgt das egozentrische Superhirn wirklich?

Asse im Ärmel

Bei der Lösung dieses Rätsels und Ihrem Kampf gegen die Mutantenhorden verfügen Sie nicht nur über ein imposantes



Große Teile des Spiels sollen in Levels mit mehreren Ebenen stattfinden



Mit Mutanten wie diesem müssen Sie sich in Sin ständig herumschlagen

Sin

verändern und machen sich sofort an die Arbeit.

Zugeschaut und mitgebaut

Gibt's doch gar nicht? Gibt's sehr wohl! Denn an der Entstehung des neuen 3-D-Shooters von Activision dürfen die Spieler aktiv mitarbeiten. Neuentwickelte Spielfiguren stehen auf der Homepage des Entwicklers Ritual Entertainment bereit, wo sie begutachtet, akzeptiert oder bei Nichtgefallen auch verworfen werden können. Aber nicht nur Ideen zu den Figuren, auch alle anderen Einfälle sind den Entwicklern stets willkommen und werden in das Spiel eingebaut – sofern sie gut genug sind und sich eine

ist. Die Verantwortlichen haben sich zu einem letzten, nicht länger aufschiebbaren Schritt entschlossen: Abschaffung der ineffizienten Polizei und Übertragung des Gewaltmonopols auf private Sicherheitsdienste. Als Spieler übernehmen Sie die Rolle des Colonel John R. Blade, der es mit seinem Sicherheitsdienst Hardcorps endlich geschafft hat, in Freeport für Ordnung zu sorgen. Doch schon droht eine weitaus größere Gefahr: Die neue Designerdroge Dyforsanide verursacht Mutationen in ihren Konsumenten und läßt diese zu reißenden Bestien werden. Alles scheint darauf hinzudeuten, daß der brillante Forscher Elexis Sinclair für die

Arsenal wirkungsvoller Waffen, auch verschiedene Fahrzeuge können vom Spieler benutzt werden. Und Ihre Versuche, sich in den Drogenring einzuschleusen, werden fast wie in einem Adventure non-linear, also nicht Level für Level, ablaufen. Technisch basiert Sin auf einer aufgebohrten Quark-Engine, die um einige Effekte (Nebel- und Wassertransparenzen) erweitert wurde und zudem physikalische Objekte besser darzustellen vermag. Ein komfortabler Mehrspielermodus über Modem, LAN oder Internet, gehört natürlich auch bei Sin zur Grundausstattung. Was wir bisher von Konzept und Spiel zu sehen bekamen, macht einen ausgesprochen vielversprechenden Eindruck – obwohl die Entwickler eigenen Aussagen zufolge noch einige Überraschungen in petto haben. Die werden auch nötig sein, denn gerade 3-D Shooter aus der Ich-Perspektive haben sich zu einem äußerst hart umkämpften Genre entwickelt. ☺



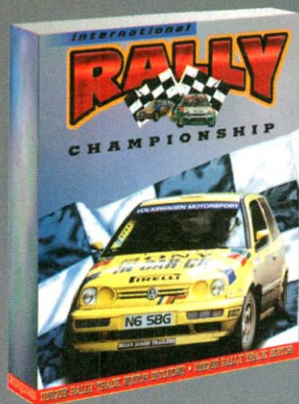
Züchten Sie mit

Während sich die Wissenschaftler noch heftig über Sinn und Unsinn der Genmanipulation streiten, können Sie bei der Entwicklung von Sin bereits Ihre eigenen Mutanten erschaffen.

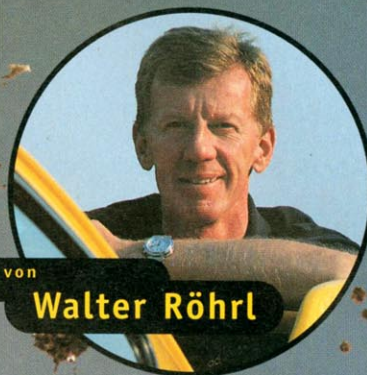
international

RALLY

CHAMPIONSHIP

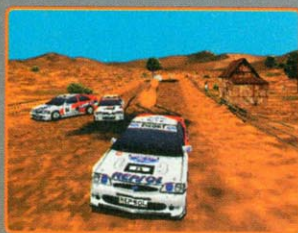


Cooler
Holo-Box!



empfohlen von

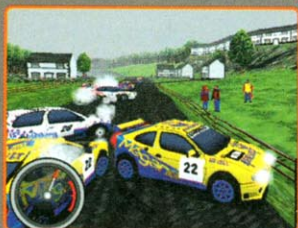
Walter Röhrl



9 Rennwagen mit Original-
Lizenzen

PC Action

„Dank State-of-the-art-Technik und faszinierender Streckenvielfalt das augenblicklich beste Rally-Rennspiel für den PC.“



Spektakuläre Crashes

PC Games

„IRC kann als Simulation gespielt werden, mit allen dazugehörigen Pannen am Fahrzeug, Reparatüreinsätzen und Fahrzeugeinstellungen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, es als actionlastiges Rennspiel zu konfigurieren.“



2 Spieler Modus
und verbesserte
Netzwerk-Option

PC Player

„International Rally Championship zeigt, wie spannend und abwechslungsreich diese klassische Form der Querfeldeinfahrt sein kann.“

ULTIMATIVER TRACK-EDITOR

HANDBREMSEN

POWER SLIDES

3D-KARTEN UNTERSTÜTZUNG

16 BIT-FARBE

GET REAL GET RALLY



86%

85%



Europress

Ultim@te Race Pro

Nasse Fahrbahn, alte Reifen, Bremse kaputt – für Martin Mirbach kein Problem. Was soll einem schon passieren, ohne Führerschein?

Titel: Ultim@te Race Pro • **Hersteller:** Kalisto • **Genre:** Rennsimulation

Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Februar 1998 • **Power-Prognose:** Sieht gut aus, liegt gut in der Kurve, qualmt beim Powerslide. Worauf warten wir eigentlich noch?

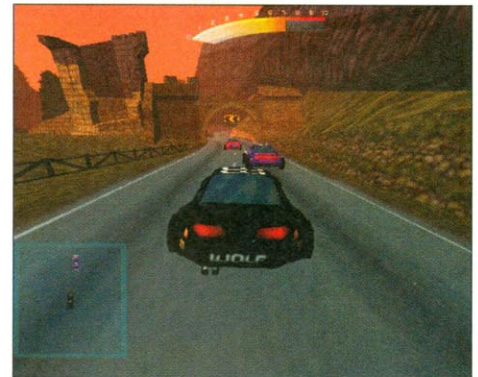
Was macht man um diese Jahreszeit in Bordeaux? Zum Beispiel könnte man in den berühmten, regionalen Gaumenfreuden schwelgen, ich empfehle Salat mit Hühnerleber und Entenkeule aus der Pfanne. Man könnte aber auch durch den historischen Stadtkern bummeln, und sich an 200 Jahre alten Kalksandsteinhäusern erfreuen, die noch nie in einem Krieg beschädigt wurden. Oder man nimmt einfach das ein oder andere Tröpfchen des gleichnamigen Weines zu sich, hick! Wenn's gar nicht anders geht, kann man natürlich auch dorthin reisen, um zu arbeiten. So, wie es mir vor kurzem passiert ist. Zum Glück bedeutete "Arbeit" in meinem Falle, einige Testrunden in Kalistos neuem PC-Renner *Ultim@te Race Pro* zu absolvieren und mich über neueste Entwicklungen der französischen Spieleschmiede zu informieren. Und für die restlichen Sinnesfreuden blieb natürlich trotzdem etwas Zeit...

Anm. des Cheffreudenspenders: Ich wußte doch gleich, daß das eine Vergnügungsreise werden würde!

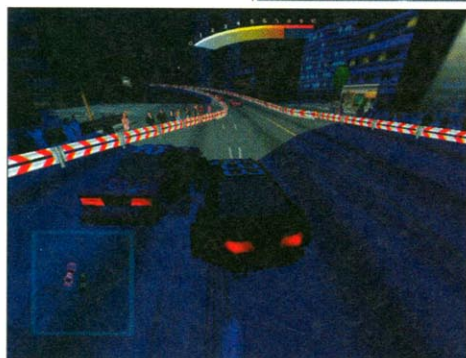
3..2..1..GO!

Spätestens seit vor einiger Zeit das Power-VR-Demo von *Ultim@te Race Pro* veröffentlicht wurde, wird viel von diesem Spiel gesprochen. Fast so viel, wie von ihm erwartet wird. Zum Glück hat man sich bei Kalisto nicht zu einem Schnellschuß verleiten lassen,

sondern das Game in Ruhe reifen lassen. So, wie einen guten Wein, eben! Mit dem kleinen Unterschied, daß Kalisto nicht in einem uralten Eichenfaß, sondern in einem ultramodernen Bürohochhaus residiert. Aber das nur nebenbei. Für *Ultim@te Race Pro* jedenfalls steht bereits fest, daß es alle gängigen 3-D Beschleunigerkarten unterstützen wird, neue Features und einige Rennstrecken kommen ebenfalls hinzu. Was allerdings zuerst ins Auge sticht, ist die erstklassige Grafik. Selbst bei einer Auflösung von 1024 x 768 in HiColor schafft die Engine auf einem P 200 satte 70 Frames. Und leckere Details sorgen für



Auf der Route 66 gen Sonnenaufgang. So beschaulich kann Autofahren sein



Auch in der Nacht sind manche Straßen von Schaulustigen gesäumt

Okay, an dieser Stelle war der Powerslide unnötig. Aber wenn's doch so'n Spaß macht...

authentisches Feeling: Vom Reifenabrieb auf dem Asphalt bis zu den Texturreflectionen auf den Autoscheiben macht das Spiel schon jetzt einen geschliffenen Eindruck.

Bewegt werden die insgesamt 18 Vehikel auf 16 verschiedenen Tracks, von denen einer ausschließlich zu Trainingszwecken dient. Die Streckenführung steigert sich vom gemütlichen Überlandparcour bis

zur verschlungenen Gebirgstrasse. Verschiedene Spielmodi sorgen ebenso für Abwechslung wie auf der Wegstrecke verteilte Gimmicks und Power-Ups. Interessant beleuchtete Tunnelsysteme, rutschige Schlamm-pfade oder steile Rampe – es ist nicht immer leicht, die Karre in der Spur zu halten. Dazu kommt, daß jedes einzelne Vehikel deutlich unterschiedliche Fahreigenschaften aufweist, an die man sich natürlich erst gewöhnen muß. Beherrscht man sein Gefährt, macht die Steuerung schließlich

umso mehr Freude. Besonders die 90°-Kurven der schweren Strecken lassen sich von dem, der's kann, prima im Powerslide meistern. Sollte man also unbedingt üben, denn zum Sichern des Wagens beim Parken braucht man die Handbremse in Ultim@te Race Pro ganz bestimmt nicht.

Fröhliche Massenkarambolage

Wie Sie sehr wahrscheinlich schon am Titel erkannt haben, wurde bei Ultim@te Race großen Wert auf den Mehrspielermodus gelegt. Insbesondere in Bezug auf den Internetmodus für bis zu 16 Spielern wurde das Spiel bis zuletzt optimiert. "Wir wollten den Spielern echte Arcade-Action im Netz bieten und haben deshalb sehr lange am Netware- und Internet-Support gefeilt", erinnert sich Projektleiter Sebastian Wloch. "Denn daß Rennspiele mit vielen echten Gegnern eine ganz andere Herausforderung darstellen, weiß doch jedes Kind." Wichtig war vor allem, daß einzelne Spieler, einschließlich Host, während des Spiels aus- und einsteigen können, ohne daß das Spiel deshalb unterbrochen werden müßte. Wer es trotzdem lieber beschaulich hat, kann natürlich auch zu zweit über Modem bzw. Nullmodem spielen oder lokalen Netzwerk seine Runden drehen.

Anm. des Chefvernetzten: Ich möchte nur wissen, wer dieser Host ist, der überall mitmischet. Oder ist das ein Druckfehler und es muß eigentlich Horst heißen?

Innerhalb des Mehrspielermodus stehen zwei Spielarten auf dem Programm: Race und Smash. Daß es sich bei Race um klassische

Einzelrennen oder Turniere handelt, dürfte klar sein. Und bei Smash dreht es sich um nichts anderes als um eine freundliche Umschreibung des Begriffs Deathmatch. Denn in einer speziellen Arena ohne Regeln geht es nur darum, den Gegner möglichst effektiv aus der Bahn zu rempeln. Auch wenn Sie jemals die Chance dazu bekommen sollten: Bei einer Runde Smash gegen den nicht mehr amtierenden Vize-Weltmeister der Formel 1 hätten Sie absolut keine Chance. Da empfiehlt es sich eher, in Zeitrennen, Rundenrekord oder

gegen Computergegner den Einzelspielermodus auszuprobieren. Hier gibt es sogar eine Option namens Ghost, die allerdings nichts mit Geisterfahrern zu tun hat – auch, wenn sie in der deutschen Presseinfo als solche übersetzt wurde (Ooops, Julia!). Vielmehr wird hierbei ein Ihrer Einzelrennen aufgenommen, gegen das Sie anschließend im direkten Vergleich fahren können. Das aufgenommen Auto erscheint dabei geisterhaft transparent, daher die Bezeichnung. Auf jeden Fall eine interessante Möglichkeit, eigene Fahrfehler effektiv zu erkennen.

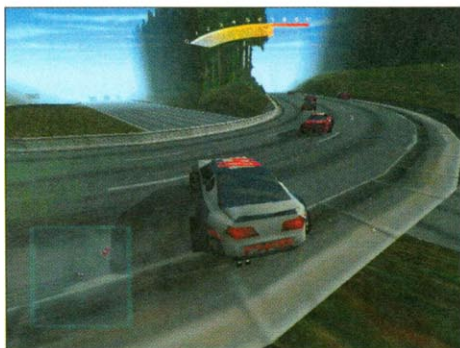
Das ultimative Ultimatum

Eigentlich macht Ultim@te Race nicht nur sehr viel Spaß, sondern auch jetzt schon einen fast kompletten Eindruck. Alle Tageszeiten und Wetterbedingungen lassen sich ebenso einsetzen wie die verschiedenen Perspektiven. Licht- und projizierte Schatteneffekte sehen nicht weniger eindrucksvoll aus als die zahlreichen Nebel und Transparenzen. Highlight des Spiels ist aber eindeutig die absolut realistische Kontrolle über die Fahrzeuge. Es sind also im Grunde nur Kleinigkeiten, an die im Moment noch letzte Hand angelegt wird. So sollen zum

Beispiel die Bildschirmanzeigen noch ein wenig aufgepeppt und der 3-D-Support für alle Karten feingetrimmt werden. Immerhin hat man so die Gewißheit, nicht auf ein Patch für seine Karte angewiesen zu sein. Trotzdem fällt mir das Warten schwer, daher mein ultim@tives Ultim@tum an die Jungs von Kalisto: Solltet Ihr nicht wie versprochen bis zum Februar mit dem Spiel fertig werden, komme ich im tiefergelegten Pinkmobil meines Chefs nach Bordeaux gedüst und demonstriere Euch mal, was man auf deutschen Autobahnen so alle lernt. Und das ist kein Witz! ☺



Die Beleuchtung dieses Tunnels gibt's zum Glück nicht in der Realität



Puuuh, Glück gehabt! Da geht's doch ziemlich tief runter

Apocalypse Now!

Da alle Bilder auf dieser Seite von der 3Dfx-Version stammen, hier noch ein Hattrick aus der Apocalypse 3D-Variante, die keinen Deut schlechter aussieht.



Nein, Schach wird bei Ultim@te Race nicht gespielt



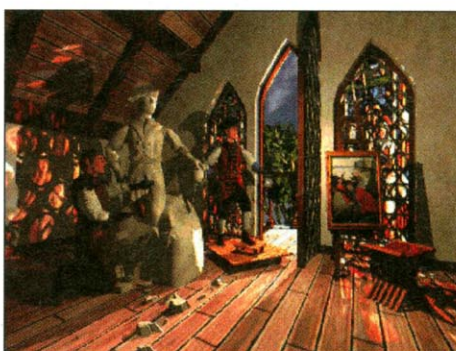
Brot und Spiele: In der Arena geht der erste Bolide in Flammen auf



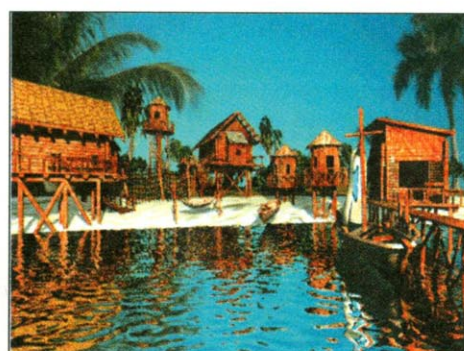
Da hilft kein Bremsen mehr, der Kotflügel ist hin



Anno 1602 bietet nicht nur Arbeit für den Kopf, auch stimmungsvolle Bilder machen Spaß am Spiel



Bildhauerei ist ganz einfach. Sie müssen einfach alles wegschlagen, das nicht nach Skulptur aussieht



Oh lala, vielleicht sind hier sogar Blumenkränze, coole Longdrinks und heiße Schönheiten zu finden?

Anno 1602

Unser Gott, Kaiser und König Markus Brodrick hat sich wieder mal entschlossen, eine neue Welt zu schaffen.

Titel: Anno 1602 • **Hersteller:** Sunflowers • **Genre:** Strategie • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Dezember
Power-Prognose: Sieht vielversprechend aus, aber ob's wirklich das Zeug zum Hit hat?

Gibt es eigentlich keine Geschichten mehr, die in der Gegenwart spielen? Während die einen ins nächste Jahrtausend reisen und die verrücktesten Weltalterlebnisse schildern, gehen die anderen zurück bis in die Antike. Immerhin: Anno 1602 verrät ganz genau, in welcher Zeit es spielt. In diesem neuen Game von Sunflowers (*Die Fugger* – das sind übrigens keine englischen Worte! Der Red..) fließen die wichtigsten Elemente zweier Genres zusammen: Mit der Spannung von Echtzeit-Strategiespielen und den kniffligen Aufgaben von Handels- und Wirtschaftssimulationen verlangt Anno 1602 die volle Aufmerksamkeit der Menschen vor den Monitoren.

Ihre Aufgabe besteht darin, in einer realistisch und lebendig dargestellten Umgebung eine



Anno 1602 kann mit detaillierten Grafiken überzeugen

neuentdeckte, neuerschaffene Welt ganz nach den eigenen Vorstellungen und Vorlieben zu verändern. Natürlich ist die Eroberung und Kultivierung des neuen Lebensraumes kein Zuckerschlecken; wie bisher müssen die "Götter" am PC stets den Überblick behalten. Während Sie die neue Welt entdecken und kennenlernen, bauen Sie Ihre Stützpunkte aus und schaffen einen guten Lebensraum für Ihr Volk. Sie lernen die Völker jenseits der Grenzen Ihres Landes kennen, beginnen einen (hoffentlich) florierenden Handel und knüpfen diplomatische Kontakte.

Lang, lang ist's her

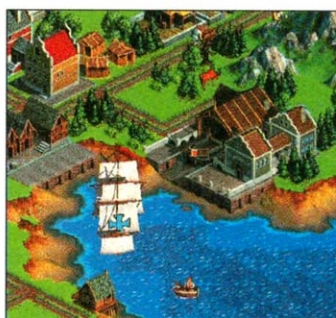
Natürlich gibt es eine Vorgeschichte: Die Besatzung eines einzelnen Schiffes geht in einer bis dato unbekannten Inselwelt vor Anker, eine der Inseln der unbekannten Kette soll erschlossen werden.

Doch erstens kommt es anders, zweitens als man denkt. Die ursprünglich nicht weiter schwierig erscheinende Aufgabe entwickelt sich zu einem komplexen Lebenswerk. Jede der Inseln der neuentdeckten Welt hat Vorzüge und Nachteile, bietet unterschiedliche klimatische Bedingungen und Rohstoffe sowie veränderte Lebensbedingungen. Bereits die allererste Spielentscheidung, die Auswahl der

Ausganginsel für eine erste Niederlassung, kann das Spielgeschehen entscheidend beeinflussen.

Nachdem Sie sich auf einer der Inseln niedergelassen haben, können Sie mit der Kultivierung des neuen Lebensraumes beginnen. Ist es Ihnen erst einmal gelungen, dem Volk einen sicheren Lebensraum zu verschaffen und die Wirtschaft anzukurbeln, gilt es, mit benachbarten Inseln Handel zu treiben, um begehrte Güter einzukaufen, eigenen Überschuss abzugeben und die eigene Position im politischen Umfeld zu stärken. Politik und

Handel spielen in diesem Game die maßgeblichen Rollen. Anno 1602 gibt Ihnen nur wenige Möglichkeiten, sich auf Ihr Glück verlassen zu können. Auch der Handel und die diplomatischen Beziehungen zu Nachbarvölkern wollen gelernt und gepflegt sein, denn Sie haben es schwerer als



Der Hafen aus der Vogelperspektive – ein überzeugender Anblick



Enschede im Jahre Anno 1602. Finden Sie den Power-Tower!

zur Zeit des lange vergangenen gleichen Datums in der realen Welt. – Falls ich hier schon einen Tip geben darf, würde ich Ihnen raten, sich bald auf die Suche nach Goldvorkommen zu machen, denn Ihre Nachbarn reagieren auf Tauschhandelsangebote mit Glasperlen, billigem Tand und ständig stehengebliebenen Billig-Weckern doch recht ungehalten.

Schöne Bilder

Soweit die Preview-Version von Anno 1602 ein Urteil zuläßt, liegen die Schwerpunkte dieses Games nicht in der kriegerischen Auseinandersetzung mit der Restwelt, auch die Unterwerfung fremder Völker ist nicht angesagt. Anno 1602 ist kein Game für den Hobby-Tyrannen, ganz im Gegenteil. Mit schön gemachten dreidimensionalen Grafiken und abwechslungsreichem Gameplay geht es an die anspruchsvolle Aufgabe, die lieben Nachbarn davon zu überzeugen, daß eine kooperative Zusammenarbeit mit den gewinnsüchtigen Neulingen für alle Beteiligten am sinnvollsten ist. Auch wenn Sie Probleme gern kurz und bündig lösen, in diesem Game werden Sie sich nicht auf pure Waffengewalt, sondern auf Ihren Charme und Ihre Überzeugungskraft verlassen müssen.

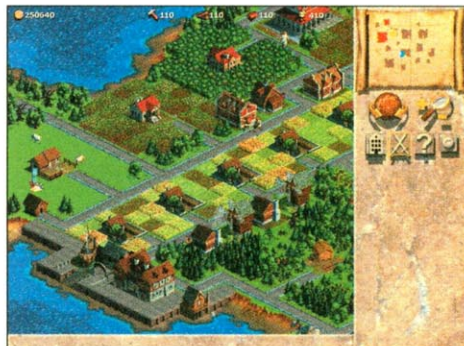
Die bekannte und bisher durchaus bewährte Lösung "Auf Biegen oder Brechen" führt lediglich zu raschen Mißerfolgen. Anno 1602 wird Ihnen umfangreiche Möglichkeiten bieten,

eine ganze Welt nach Ihren Wünschen und Vorlieben zu gestalten. Schaffen Sie es, die Grenzen Ihres Reiches langsam, aber stetig auszudehnen, Diplomatie, Handel und die Produktion eigener wertvoller Güter gleichermaßen sorgfältig zu betreiben, werden Sie erfreut verfolgen können, wie Ihre Pläne nicht nur Gestalt annehmen, sondern auch erfolgreich verlaufen.

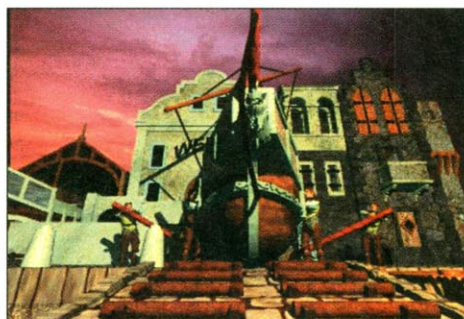
Nette Sache

Anno 1602 ist ein Game, dessen Programmierer viel Wert auf Benutzerfreundlichkeit legen. Es ist kein Problem, ohne ein kilogrammschweres Handbuch wälzen zu müssen, direkt in das Spiel einsteigen zu können. Das User-Interface dieses Games bietet Komfort und macht die Orientierung in dem sehr komplexen Spiel leicht. Es gibt keine endlosen Statistiken, niemand muß sich mehr durch nicht enden wollende Reihen von Pulldown-Menüs hangeln. Alle Informationen, die Sie während des Spielverlaufs benötigen, sind auf einen Blick zu finden. Nicht nur das leicht verständliche Spielprinzip, auch die Umgebung, in der Anno 1602 abläuft, hat uns gut gefallen. Die isometrisch aufgebaute Landschaft geizt nicht mit 3-D-Effekten, liebevoll gerenderte Objekte machen auch das Betrachten des Monitorbildes zur angenehmen Sache. Mehr als 60 unterschiedliche Gebäude um Städte, Dörfer und Ansiedlungen zu konstruieren, mehr als 30 verschiedene

animierte Lebewesen zeugen von Liebe zum Detail. Sobald wir eine Programmversion erhalten, die ein Review möglich macht, werden Sie mehr von dieser vielversprechenden Neuerscheinung lesen können. 



Der Handel blüht, die neue Welt expandiert. Was will ein König mehr?



Wer mag bereit sein, den letzten Block unter dem Kiel des neuen Schiffes herauszuschlagen?

Soundstars



SV 806 SL
Satte Töne – klein verpackt!
30 Watt PMPO, Lautstärkeregler,
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

Titel: Powerboat Racing • **Hersteller:** Interplay • **Genre:** Rennspiel
Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Januar 1998 • **Power-Prognose:** Eine Erfrischung im Genre schadet nie.

Powerboat Racing



„Eine Bootsfahrt, die ist lustig, eine Bootsfahrt, die ist schön...“ trällert Nico Winkelhaus, während er rund um den Globus Wettrennen austrägt.

Interplay bringt frischen Wind oder, wenn Sie so wollen, frisches Wasser ins Genre der Rennspiele. Statt mit kleinen oder großen, wirklichkeitsnahen oder fiktiven Autos über harten Untergrund zu brausen, steigen Sie mit Powerboat Racing in ein Motorboot und planschen auf neun Strecken um die besten Zeiten.

In neun Etappen um die Welt

Rund um den Globus verteilt sind die Pisten: Sie besuchen u. a. Japan, Monaco, England, New York oder den Amazonas. Damit Sie problemlos erkennen, in welchem Gebiet Sie gerade plätschern, gestaltete Interplay das Drumherum passend zum jeweiligen Land. So ragen in Japan Wolkenkratzer aus der Erde, während in England das schäbige Wetter für eine vernebelte Sicht sorgt. Fröhlich tanzende Eingeborene werden Sie erblicken, wenn Sie am Rand des Amazonas das Treiben auf der Insel beobachten. (Nein, Klaus, Voyeure wie Deine Wenigkeit kommen nicht auf ihre Kosten: Die Einwohner tanzen wirklich nur. – Obwohl.... vielleicht spendiert Interplay der fertigen Version einen speziellen Cheat-Modus, der die animierten Ansässigen



Welches Etablissement verbirgt sich denn hier, am Rande des Amazonas?

zu etwas anderen rhythmischen Bewegungen verleitet. Anm. des Red.....).

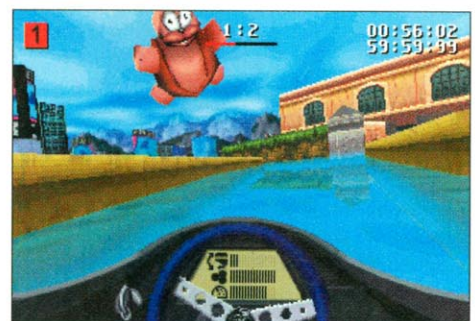
Anm. des Chefanimateurs: Das Umrühren des Kochtopfes für den Menschaufbau?

In Monaco erwarten den Wassersportfreund neben schönen Sonnenstrahlen obendrein einige Formel-1-Boliden. (Schumis Mammut-Kinn ist auf die Entfernung aber leider nicht zu erspähen. Vielleicht grummelt er gerade im Graben, weil Villeneuve mal wieder

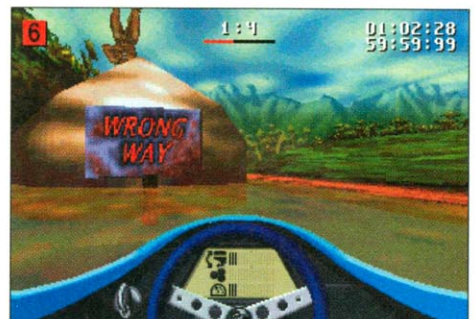
Weltmeister geworden ist. Anm. des Red.....). Im Gegensatz zu Speedboat Attack (Test in dieser Ausgabe) weist Powerboat Racing kein Waffenarsenal auf. Hier gilt die Devise, mit friedlichen Mitteln ans Ziel zu kommen. Dazu zählen auch Sprungschancen. Waghalsige

nehmen jeden Bakken in der Hoffnung, der Konkurrenz davonzufliegen. Nach einem solchen Hopper gerät man zumeist unter Wasser. Während Sie also gewissermaßen tauchen, können Sie die Aussicht auf die Unterwasserwelt genießen. Im Amazonas zum Beispiel verstecken sich antike Artefakte.

Wer meint, sein Können reiche für solche Aktionen noch nicht aus, der trimmt seine Fahrfähigkeit im Trainings-Modus oder bei einer



In Japan grinsen nicht nur die Einwohner



Ups, falscher Weg. Gut, dann machen wir eben kehrt

Slalom-Fahrt – keine schlechte Idee. Üblicher sind die beiden anderen Spielarten: Meisterschaft und Arcade. Letzterer Modus dient dem schnellen Einstieg: alle Strecken und Boote stehen zur Verfügung. Nicht so in der Meisterschaft: Zunächst befahren Sie drei Parcours. Wenn Sie dort gut abschneiden, dürfen Sie auch auf den anderen Kursen um die besten Plätze buhlen.

Beschleunigte Wasserjagd

Bis zum Erscheinen im Januar 1998 soll das Spiel alle gängigen 3-D-Beschleuniger unterstützen. Ob Powerboat Racing, wie Interplay verspricht, wirklich "besser als ein feuchter Traum" wird, sagen wir Ihnen demnächst in einer Review. (P)



Was erwartet uns in diesem schaurigen Tunnel?

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.*



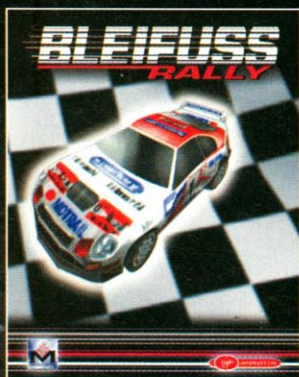
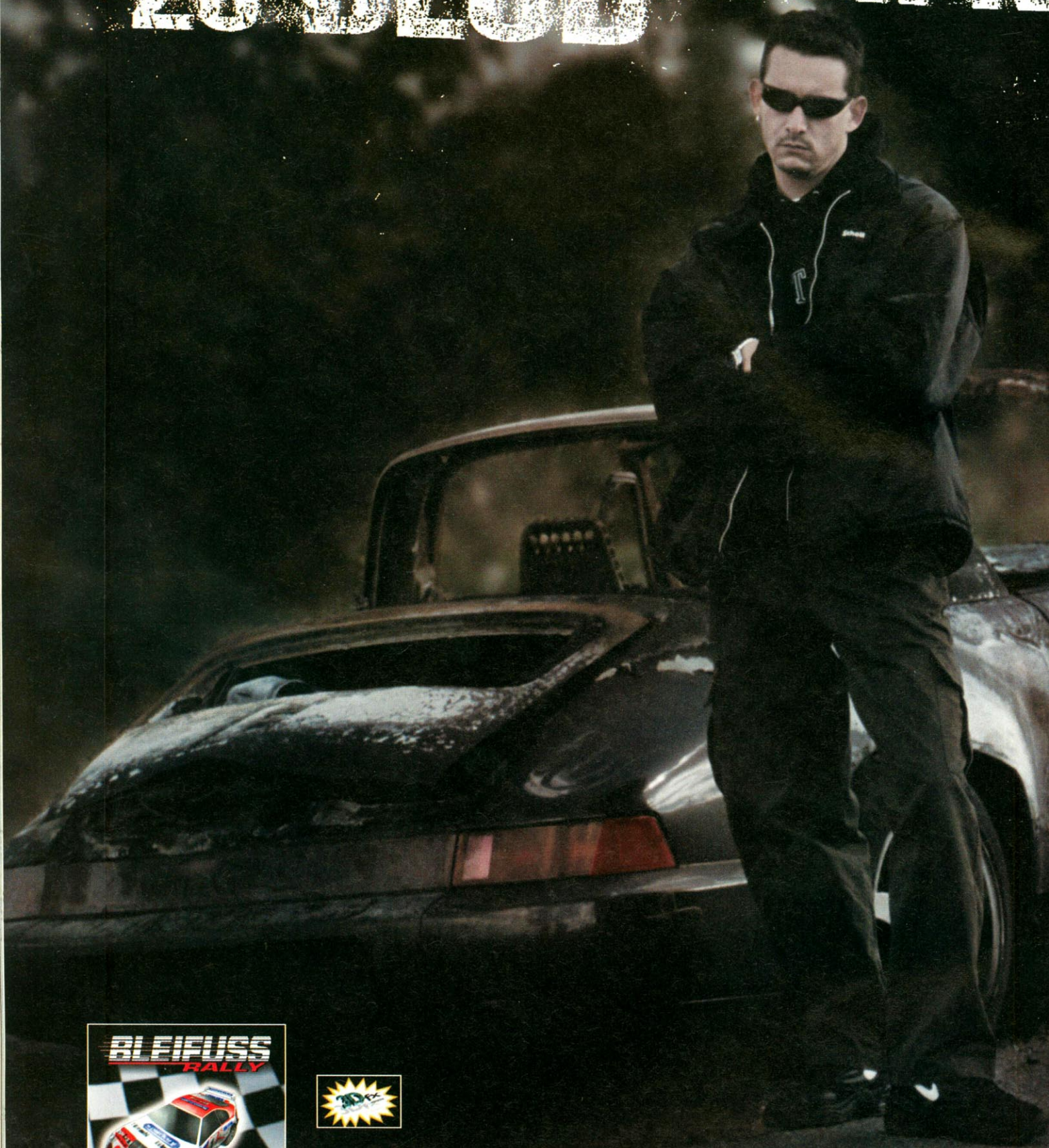
© Copyright 1997 Broderbund Software, Inc. and Cyan, Inc. All rights reserved. Red Orb Entertainment and Broderbund are trademarks or registered trademarks of Broderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment is a division of Broderbund Software, Inc. Riven, Myst and Cyan are registered trademarks of Cyan, 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



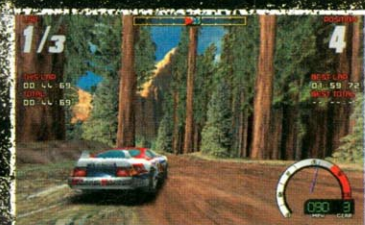
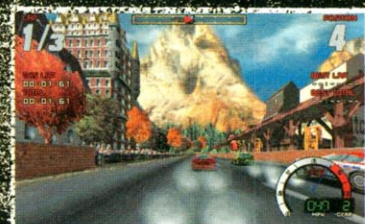
ZU BLÖD FÜR MICH



dann wärest Du vielleicht heute stolzer Besitzer von Bleifuss Rally für PC CD-ROM
Freunde (?) unter Beweis stellen. In beinahe echten, vor PS strotzenden Autos. Bei W
Aber Du Nacken hast noch nicht einmal einen PC ...



COMPUTER, ABER'N FÜHRERSCHEIN.



Tja, Koslowski, hättest Du damals in der Schule ein bißchen mehr aufgepaßt,
und könntest ganz locker Deine nicht vorhandene Klasse gegen Computer, Uhr oder
Wetter. Auf den unterschiedlichsten Straßenbelägen. Sogar bei Nachtfahrten.

Eigentlich hatte sich Martin Mirbach seinen Urlaub in der Karibik ganz anders vorgestellt. Oder wußten Sie, daß "all inclusive" Lebensgefahr, Voodoo und eine vergoldete Schönheit bedeutet?

Bei LucasArts hat man es wirklich nicht eilig, aus früheren Erfolgen erneut Kapital zu schlagen. George Lucas, der große Meister höchstpersönlich, ließ sich eine ganze Dekade lang Zeit, bevor er mit der Arbeit an einer neuen *Star Wars*-Trilogie begann. Und die Veröffentlichung von *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge*, einem nicht minder wichtigen Epos westlicher Kulturgeschichte, liegt nun auch bereits satte fünf Jahre zurück. Erschienen zu einer Zeit, in der von SVGA, flüssigen Animationen und Sprachausgabe noch nicht einmal geträumt wurde, sicherte sich das Spiel einen Platz in den Herzen der Fans. Übrigens genau neben seinem Vorgänger, dem legendären *The Secret of Monkey Island*. Eine Legende war geboren, und scheinbar im gleichen Augenblick schon wieder beendet. Denn obwohl sehnlichst erwartet, wollte man die Entwicklung eines dritten Teils der Saga bei LucasArts einfach nicht bestätigen.

Endlich, endlich, endlich

Der wesentliche Grund für die viel zu lange Verzögerung ist wohl darin zu suchen, daß *Monkey Island*-Vater Ron Gilbert LucasArts verließ, um sich ganz der Entwicklung einer eigenen Edutainment Reihe zu widmen. Offensichtlich wagte sich niemand so recht, in die riesigen Fußstapfen des Zampano zu treten. Jedenfalls nicht bis zum Frühjahr 1996, als Larry Ahern und Jonathan Ackley mit der Projektleitung von *MI 3* beauftragt wurden. Und obwohl es sich bei den beiden um erfahrene Entwickler handelt, die unter anderem schon verantwortlich an *The Dig* und *Vollgas* mitgearbeitet haben, sahen sie sich vor eine schwierige Aufgabe gestellt. Wie sollte man an das abstruse Ende von *Le Chuck's Revenge* anknüpfen, und dem Spieler plausibel erklären, daß es sich bei dem ganzen Spektakel nicht wirklich um einen Traum gehandelt hat?

Zuerst einmal dreht sich auch in *MI 3* wieder einmal alles um die verzwickte Dreierbeziehung zwischen dem komischen Helden Guybrush Threepwood, dessen großer Liebe Elaine Marley und dem untoten Piraten



Hier geht die Reise los, aber leider gleich als Gefangener



Trotz der bunten Lampions kann diese Gartenparty übel enden



Na, Kollege Richter, in dieser Gruft würdest Du doch bestimmt den Sensenmann vermuten, oder?

Le Chuck. Nachdem Guybrush schon im ersten Teil seine Piratenausbildung in den Fächern Schatzsuchen, Schwertkampf und schwerer Diebstahl mit Erfolg absolviert hat, bekommt er es nun, wie auch im zweiten Teil, mit dem Piratenchef Le Chuck zu tun, der einerseits dämonisches Unheil über die Welt bringen, und andererseits Guys Flamme Elvira ehelichen will. Da dem guten Guybrush auf die schnelle keine adäquate Lösung für dieses Problems einfallen will, streift er Elvira einen magischen Ring über, der sie in eine goldene Statue verwandelt. Kostbar und schön anzusehen, aber für eine heiße Hochzeitsnacht ganz und gar nicht

zu gebrauchen. Damit wäre schon mal Zeit gewonnen, denn wie man den Zauber wieder aufhebt, davon hat auch Guybrush keine Ahnung. So beginnt das Adventure, in dessen Verlauf es immer wieder zu Rückblenden kommt, die den Zusammenhang zum zweiten Teil aufgreifen und erklären. Womit dieses Problem also auch gelöst wäre.

Märchenhafte Aquarelle

In den zahlreichen Locations des Spiels gibt es unheimlich viel zu sehen und zu entdecken. Jeder Raum ist angefüllt mit witzigen und/oder nützlichen Details, von denen die meisten auch eine Funktion für das Vorankommen im Spiel haben. "Die Interaktion vor das Entdecken zu stellen, war auch unser erklärtes Ziel", weiß John Ackley. Trotzdem merkt man



The C Monkey

schon anhand der Grafiken, was für eine enorme Zeitspanne fünf Jahre in unserer Branche darstellen. Zunächst wurden sämtliche Hintergründe als Bleistiftskizzen gefertigt und eingescannt, anschließend unter Photoshop coloriert. Hierbei haben sich die Grafiker für eine Technik entschieden, die an Wasserfarb-

malerei erinnert und den Hintergründen ein aquarellartiges Aussehen verleiht. Nach dem Einfügen der Charaktere wurden die Übergänge mittels Anti-Aliasing weicher gemacht. Das Ergebnis spricht für sich –

SCHÖNER HÄTTE DAS ALTE JAHR KAUM ENDEN KÖNNEN.

exotischer und märchenhafter hätte man sich die Grafiken kaum vorstellen können.

Auch sonst präsentiert sich The Curse of Monkey Island technisch äußerst solide, wenn auch nicht immer absolut erstklassig. Problemlose Installation und verständliche Dokumentation sprechen zwar für sich, die Steuerung erweist sich allerdings als ein wenig



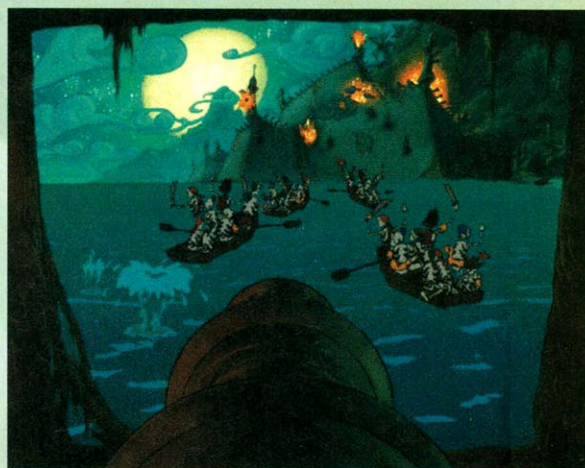
Elaine, noch nicht in Gold, aber wie immer als strahlende Schönheit



O.K., Le Chuck findet als Untoter keine Ruhe, aber muß er deswegen so herumschreien?



Auf diesem Leuchtturm sollte auch Ihnen ein Licht aufgehen



Es ist einfach unmöglich, den Power-Tower sturmreif zu schießen...

gewöhnungsbedürftig. Hat man jedoch erst einmal den Bogen raus, fühlt man sich fast, als hätte man ein Adventure noch niemals anders gehandhabt. Auch am guten Soundtrack und der Lokalisierung läßt sich im Grunde nicht meckern. Doch obwohl die deutschen Synchronsprecher wirklich gute Arbeit abgeliefert haben, gefällt mir die Originalversion noch etwas besser. Nicht nur, daß hier bekannte US-Fernsehstars am Werk waren, auch einige Pointen kommen deutlich nuancierter rüber. Falls Sie sich also von der Sprachbarriere nicht abschrecken lassen, lohnt sich ein Vergleich unbedingt.

Happy New Year!

Stück für Stück betrachtet hätte MI 3 eigentlich nicht unbedingt einen Award verdient. Die Grafik ist zwar sehr gut, aber doch nicht immer allererste Sahne. Die Lokalisierung stimmt, aber das Original hält

seinen kleinen Vorsprung. An die Steuerung muß man sich gewöhnen, erst dann kommt richtig Freude auf. Doch wen stören schon solche Kleinigkeiten, wenn der Spielspaß stimmt. Fans der Reihe werden sich vorkommen wie ein Junkie, der nach fünfjähriger Abstinenz rückfällig wird. Und das Schönste: Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad dürfte der Trip bei Ihnen zwischen 30 und 40 Stunden anhalten, und das frei von allen Nebenwirkungen. Sogar kurze Gastauftritte von alten Bekannten (z. B. Lemonhead) bekommt man geboten. Auch Neueinsteiger sollten die Reise auf die Insel nicht länger hinausschieben. Wo sonst trifft man auf vegetarisch lebende Kannibalen und Skelette mit Schwimring? Für Adventurefreunde konnte das neue Jahr jedenfalls kaum schöner beginnen. ☺

The Curse of Monkey Island

Alternativen:

Little Big Adventure 2
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
Koala Lumpur
Broderbund ● ca. 80 Mark
The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Abgedrehter, schräger Humor
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
Langanhaltender Spielspaß

Kontra
Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	48 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

Adventure
Total: 90

Curse of Monkey Island

Oddworld: Abe's Oddysee

Natürlich hat sich Markus Brodrick Oddworld unter den Nagel gerissen, aber wir befürchteten schon länger, daß der Kerl ein wenig merkwürdig ist.

Mit der Werbung ist es schon ein wenig merkwürdig. GT Interactive hat den Titel Oddworld mit einem Riesenaufwand gelauncht, das halbe Internet spricht über nichts anderes als dieses neue Game. Nachdem die Test-CD in einem unserer Rechner landete, waren wir uns ausnahmsweise in einem Punkt einig. Dieses Game hätte sich auch ohne großes Feuerwerk zum Start verkauft.

Schöne neue Welt

Um Oddworld kurz zu charakterisieren, sind nur wenige Worte nötig. Dieses Game ist ein 2-D-Plattformer, in dem es eine Menge Puzzles zu lösen gilt. Nomen est Omen, der Titel dieses Games trifft voll und ganz zu, sowohl Handlung als auch Personen sind reichlich merkwürdig. Um Oddworld treffend zu beschreiben, ist schon wesentlich mehr Aufwand nötig, zwei prallvolle Seiten Review nämlich.

Am besten fangen wir ganz vorne an und widmen uns ein Weilchen der mehr als schrägen Hintergrundstory dieses Titels. Die

absolute Hauptfigur dieses Games ist ein freundlicher Mensch... äh, gar nicht Mensch, ja, also, ein freundlicher Außerirdischer namens Abe. Abe ist ein Alien wie Sie und ich, deshalb ähnelt er dem gewöhnlichen Helden eines guten Jump'n'Run keineswegs, ganz im Gegenteil. Er ist eine eher häßliche extraterrestrische Erscheinung – und eine recht unbedeutende noch dazu. Abes Leben verlief bis zu dem Tag, an dem sich alles änderte und eine kleine, persönliche Welt einstürzte, in einer ruhigen Gleichförmigkeit. Fröhlich begann der sichere Job bei RaptureFarms, eine intergalaktischen Fertigmahlzeitenfabrik. Abe als friedliebender Mudokon glaubte so lange an die Qualitätsprodukte seines Brötchengebers, bis er einen entscheidenden Fehler machte. Er war neugierig, und eines Morgens, während er wie immer verantwortungsbewußt seiner ausfüllenden Aufgabe – der Bodenpflege in den weitläufigen Korridoren RaptureFarms – nachging, sah er zuviel.

Ein kurzer Blick durch eine spaltweit offene Tür genügte, um ihm zu zeigen, was die Grundlage zur Erzeugung der schmackhaften Snacks seines Unternehmens ist. Mit weit aufgerissenen Augen, in denen die pure Angst leuchtet, muß Abe erkennen, daß Menschen-, äh, pardon, Alienfleisch verwendet wird. Nachdem unser trauriger Held erkannt hat, daß auch seine Rasse ein Soilent-Green-Problem hat, kann er nicht einfach nach Hause gehen. Die modernen

Videoüberwachungssysteme haben ihn mit ihren kalten Objektivaugen erfaßt. Mir nichts, dir nichts wurde aus dem still funktionierenden Mudokon ein gesuchter Feind des Unternehmens.



Hier ein besonders gelungenes Konterfei unseres Verlagsleiters

Marathon am Monitor

Sicherlich werden Sie sich fragen, ob diesem armen Teufel zu helfen ist. Es ist. Sie können Abe auf seiner Flucht vor den Häschern RaptureFarms begleiten. In bester Jump'n'Run-Manier flieht Abe von Ihnen geleitet vor seinem Unglück durch die düsteren und alles andere als ungefährlichen Fabrikräume, stets



Abe's Oddysee



Das hat gescheppert – hoffentlich hat unser kleiner Freund sich nicht so weh getan



Jetzt geht es zur Sache, die Explosionsqualitäten überzeugen auch anspruchsvolle Naturen



Das gibt ein blaues Auge – garantiert



Immer auf der Flucht – Richard Kimble läßt grüßen

den Atem seiner Verfolger im Nacken spürend. Um zu verhindern, daß der gute Abe eingesalzen im Faß landet, müssen Sie nicht nur so rasch wie möglich den Verfolgern entfliehen, sondern auch noch jede Menge Puzzles lösen. Während ihrer Flucht über Leitern, Treppen und Förderbänder begegnen Sie zahlreichen Personen, die einmal angesprochen, gute Dienste als Fluchthelfer leisten – oder Sie samt Abe den Häschern nur zu gern in die Finger geraten lassen.

Oddworld ist ein Spiel, das seinen Titel völlig zu recht trägt. Abe's Welt ist seltsam und gefährlich. Am besten holen Sie, um Abe sicher vor seinen Verfolgern schützen zu können, einen Helfershelfer zur Seite. Im Multiplayer-Mode macht dieses Game noch einmal so viel Spaß. Sowohl die Screendesigner als auch die Akustiker von GT Interactive haben sich alle Mühe gegeben, Auge und Ohr zufriedenzustellen. Nicht nur der

Introfilm ist dramatisch, auch der Spielablauf hat es in sich. Weich scrollende Screens spulen ohne Ende Bilder ab, denen es weder an Detailreichtum noch an finsterner Stimmung fehlt. Die im Comic-Stil gezeichneten Screens nutzen die Fähigkeiten moderner Grafikkarten voll aus, wenn nicht dauernde Hektik voran drängen würde, gäbe es nichts Schöneres, als in aller Ruhe die Grafiken zu betrachten. Oddworld ist eines der wenigen Games, die durch den Sprung von der Daddelkisten- auf die PC-Ebene keinerlei Blessuren erlitten haben. Die Konvertierung ist ausgesprochen gelungen, schon der erste Eindruck dieses Games läßt die alte Frage, ob der PC nicht die bessere Spielekonsole ist, zu neuer Aktualität kommen.

Technik läßt grüßen

Obwohl wir zu Testzwecken eine noch nicht lokalisierte englischsprachige Version des Games zur Verfügung hatten, die sich gegen eine PC-Installation heftig wehrte, waren wir von diesem Game

restlos begeistert. Konsequenter und gut gemachte Jump'n'Runs mit heißen



Action-Elementen tollen Grafiken und einem Sound, der, anstatt das Gehör zu beleidigen, Atmosphäre schafft, sind selten genug. Wir finden, daß dieser neue Titel ein absoluter Hingucker ist. Eine Spieldauer von mehr als 60 Stunden dank der mehr als 100 Verzweigungen der Wege durch das Labyrinth von RuptureFarm, die zahlreichen Kommunikationsmöglichkeiten mit anderen Spielfiguren, der wirklich gelungenen Hauptdarsteller, der trotz seiner Bits- und Bytes-Beschaffenheit sehr wohl menschlich anmutende Gefühle ausdrücken kann – dies alles und noch mehr macht Oddworld zum heißen Tips für kalte Winternächte. 

Alternativen:

Koala Lumpur
Broderbund ● ca. 80 Mark
Little Big Adventure2
Adeline/EA ● ca. 90 Mark
Pandemonium
Crystal Dynamics/BMG ● ca. 100 Mark

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Schräg
Noch schräger
Vielleicht am schrägsten?

Kontra
Erregt Mitleid
Fesselt vor dem Bildschirm
Erinnert an die Power-Redaktion

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

Action

Total: 88

Oddworld: Abe's Oddysee

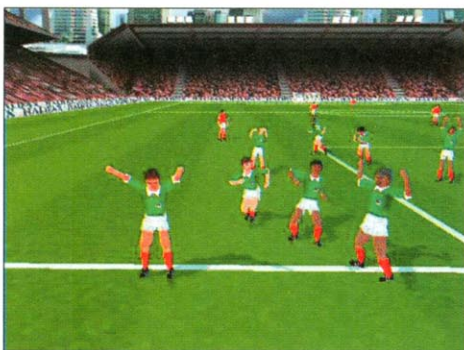
Kick Off 98

Weil Nico Winkelhaus ein weiteres Fußballspiel besprechen darf, summt er "Fußball ist unser Leben, ja, König Fußball regiert die Welt".

So ganz unrecht hatte Klaus in seinem letzten Review-Rückblick nicht: Dort schrieb er, daß ich neulich das Gesicht verzogen hätte, als er mir mitteilte, daß bald Kick Off 98 käme. Und ich bin ehrlich: So groß war meine Vorfreude nicht, daß ich jubelnd durch die Gegend hüpfte. Denn bislang konnte mich keine Kick Off-Ausführung überzeugen. Vielleicht war die jämmerliche 96er-Version der Grund für Schöpfer Dino Dini, von Anco zu Virgin zu wechseln. Einen Vorteil aber hatte das Desaster: Der Nachfolger konnte nicht schlimmer werden. Und tatsächlich: Kick Off 97 war nicht nur grafisch seinen Vorgängern voraus, auch spielerisch rettete man sich vom Abstiegsplatz ins gesicherte Mittelfeld.

Oberes Tabellendrittel

Im oberen Mittelfeld landet Kick Off 98, der jüngste Sprößling der Reihe. Für eine noch höhere Platzierung reicht's nicht aus, dafür stecken zu viele Mängel im Detail. Zunächst zu



Überschwenglicher Jubel nach einem Torerfolg

den oberflächlichen Schandflecken: Aus lizenztechnischen Gründen fehlen die echten Spielernamen in der deutschen Nationalmannschaft; so heißt Golden-Goal-Glückskind Oliver Bierhoff nun "Burheff" mit Hausnamen. Zum Glück wird ein Editor mitgeliefert. Diesen zur Hand genommen, und die falschen Namen sind im Nu korrigiert. Nicht geschadet hätte eine edlere Präsentation; so werden Mausclicks im Menü mehr zur Arbeit denn zum Vergnügen – ganz im Gegensatz zur Konkurrenz von EA Sports.

Spielmodi sind zur Genüge vorhanden. Eilige klicken geradewegs auf den Punkt "Schnellspiel", um sofort loszulegen. Den anderen stehen Freundschaftsspiele, Ligen, Turniere, Weltmeisterschaften und Trainingsspielen



Eine typische Szene: Zwei gegnerische Spieler rennen zum Ball, während ein anderer unachtsam daneben steht

zur Verfügung. Im Netzwerk können Sie mit zwei PCs Freundschaftsspiele bestreiten.

In spielerischer Hinsicht ist KO98 akzeptabel. Die Steuerung verlangt zwei Knöpfe für die Standardaktionen. Mit den Tasten 3 bis 6 produzieren Sie minder spielentscheidende Taten wie Hackentricks oder dilettantisch wirkende Antäuschmanöver. Realistischer und hübscher sehen hingegen die Kombinationen aus, die dank des einfachen Paß-Systems schon nach kurzem Einspielen gelingen.

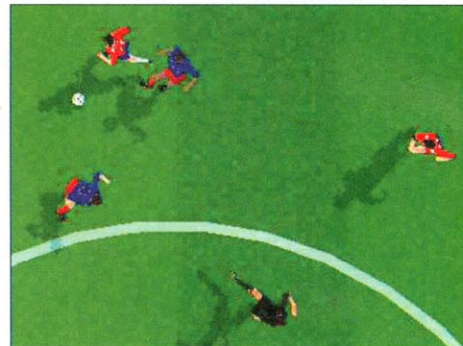
Trotz der etwas schematischen Spielergesichter schaut die Grafik ordentlich aus und ist auch ohne 3Dfx-Unterstützung auf betagten Pentium-PCs flott. Die Gesamtwertung für den Sound schmälert die Leistung des Sprechers. Jede zweite Kombination quittiert er mit "Ein guter Paß. Er hat seinen Mann gefunden!". Da hilft nur eins: abschalten!

Nichts für Solisten

Nicht so berauschend ist die Künstliche Intelligenz. Daß Computergegner zumeist nach vorgefertigtem Muster agieren, ist klar. Aber so

GEGEN DEN COMPUTER WIRD'S SCHNELL LANGWEILIG

deutlich muß man es wirklich nicht merken. Machen Sie die Probe aufs Exempel: Bewegen Sie Ihren Joystick nicht. Theoretisch müßten die CPU-Kicker ob der fehlenden Gegenwehr



Aus dieser Perspektive betrachten nicht nur Vögel das Treiben auf dem Platz

nun pausenlos auf Ihr Tor ballern. Dem ist nicht so! Unbedrängt passen die Angreifer zurück in die Abwehrreihen, und von dort wieder ins Mittelfeld. Kontersituationen nutzen sie höchst selten aus. Folglich sollte man sich Kick Off 98 besser nur dann zulegen, wenn Partien gegen menschliche Mitspieler geplant sind. Duell gegen den Computer werden schnell langweilig. ☹

Alternativen:

Kick Off 97
Anco/Maxis ● ca. 80 Mark
FIFA 98
EA Sports ● ca. 90 Mark
Actua Soccer Club Edition
Gremlin ● ca. 80 Mark

Hersteller: Anco
Preis: 79,95 Mark

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

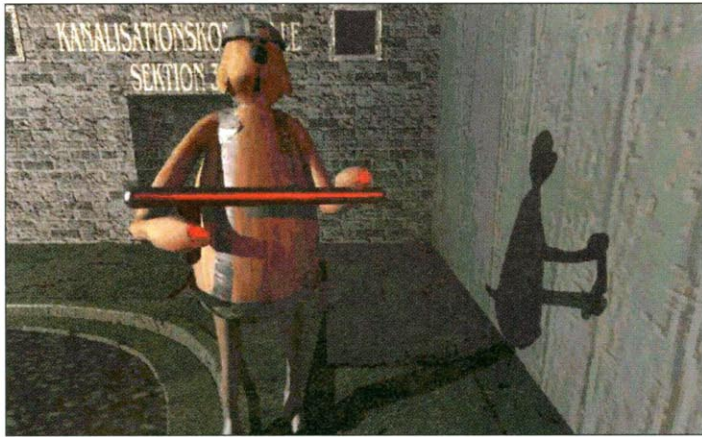
Pro
Einfache Handhabung
Gute Stadiongeräusche

Kontra
Berechenbarer Computergegner
Schwache Präsentation
Langweiliger Kommentator

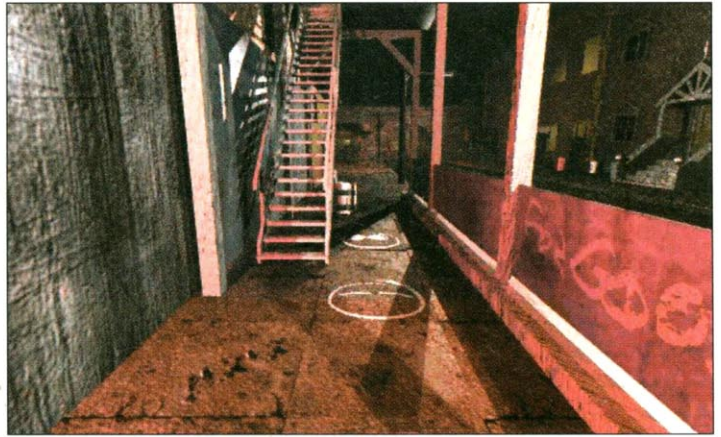
Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	15 von 20

Sportspiel
Total: 73

Kick Off 98



"Na gut, Du hast mich erwischt! Trotzdem siehst Du ziemlich bescheuert aus!"



Jederzeit könnte der Hundefänger aufkreuzen, also Vorsicht!

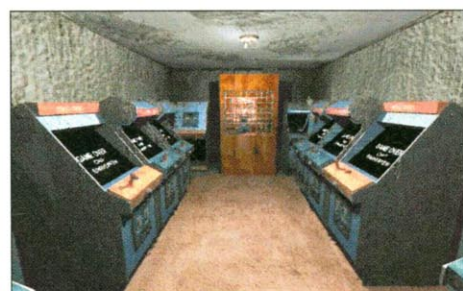
DogDay

Thomas Richter ist für uns vor die Hunde gegangen.



Ein Flasche Wein hätte es hier auch getan, aber wo wir gerade 'ne Axt dabei haben...

In der Haut eines Hundes stecken und die Straßen unsicher machen, das wäre doch mal was! Man braucht nicht mehr ein dreckiges, öffentliches WC aufzusuchen, wenn ein Geschäft zu verrichten ist. Weibliche Artgenossen werden kurz beschnuppert (und sehen ungeschminkt wahrscheinlich auch so gut genug aus), und schon darf der Rüde... Sie wissen schon! Alimente zahlen? Wofür denn? Schließlich interessiert's ja außer den menschlichen Besitzern der Kläffer niemanden, wer an den anderen Umständen der Hundedamen schuld ist. Außerdem: Was haben sich Menschen überhaupt einzumischen? Diese Frage muß sich wohl auch Eyst gestellt haben, denn...



Die Spielhalle lädt zu einer Runde Puss Invaders, Droids (Asteroids) oder Pac Dog (Pac Man) ein.

Wuff, wuff!

In DogDay dürfen Sie die Welt aus den Augen eines Vierbeiners betrachten, ohne daß einem irgendwelche zweibeinigen Besitzer in die Quere kommen. Dies ist die Welt der Hunde! Jedoch haben die Wauwau in diesem Spiel nicht nur eine höhere Intelligenz, sondern können mit ihren Pfoten auch allerhand anstellen. Die Welt in DogDay wird von einem totalitären System kontrolliert und unterdrückt, nach dem Motto "keine Freiheit für jegliches Leben!". Unter der Führung Cheggas patrouillieren gefährliche Hundefänger die Straßen und sorgen für "Ordnung". Nicht jeder Bewohner läßt sich das gefallen. So hat sich im Laufe der Zeit eine Untergrundorganisation namens CATS (Coalition Against Totalitarian Society – ja, auch Hunde können englisch) gebildet, zu der Sie selbst erst einmal finden müssen, um sich gemeinsam dem Terror-Regime stellen zu können. Der Plot erinnert irgendwie doch sehr stark an den von *Normality Inc.*

Arf, arf!

DogDay ist ein reines Adventure mit zahlreichen Puzzle-Elementen. Aus der 1st-Person-Sicht darf durch eine Stadt aus Rendering-Grafiken gelaufen werden. Bewegungen werden durch vorberechnete Animationen gezeigt. Dabei erweist sich die Spielumgebung als äußerst atmosphärisch, nicht zuletzt wegen des düsteren Ambientes, sondern auch wegen der entsprechenden Sounduntermalung, die jedoch fast vollständig ohne Worte auskommt. Die Puzzles und Aufgaben reißen erfahrene Spieler jedoch nicht unbedingt von der Hütte, zu leicht sind die meisten Aufgaben zu lösen.

Hier und da hätten auch der Grafik Verbesserungen gut getan. Man merkt dem Spiel richtig an, daß die Entwickler nicht gerade sehr viel Erfahrung auf diesem Gebiet haben, sondern vielmehr gerade dem Profikursus für 3-D Studio mittendrin entlaufen sind. DogDay ist ein sehr durchschnittliches Spiel. Wer zuviel Geld übrig hat, sollte vielleicht mal reinschnüffeln. Echte Hits sind jedoch aus ganz anderem Material!

Alternativen:

Harvest of Souls
Sierra ● ca. 99 Mark
The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark
Wizardry – Nemesis
Sir-Tech ● ca. 90 Mark

Hersteller: Eyst/Impact
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Hübsche Spielumgebung
Kontra
Der Kick fehlt!
Teils sehr fade Animationen
Mausklicks werden oft spät registriert

Spiel-/Dauerspaß:	29 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	9 von 20
Sound:	12 von 20

Adventure
Total: 55

Sub Culture

Martin Mirbach recycelt weggeworfene Konservenbüchsen auf dem Grund der Ozeane. Vielleicht sieht sein U-Boot deswegen aus wie eine kleine, gelbe Tonne...

Mann, war das wieder ein Sch...tag für Bubba Kosh. Da kommt der arme Kerl spät abends von seinem

anstrengenden Job als Thorium-Schürfer nach Hause und muß feststellen, daß es dieses Zuhause gar nicht mehr gibt. Es wurde ganz einfach begraben unter einer gigantischen Ladung Abfall. Und was jetzt? Immerhin handelt es sich bei dem Abfall um Edelmetall, das sich bestimmt zerkleinern und irgendwie zu Geld machen ließen. Aber wie? Dazu bräuchte man das entsprechenden Gerät, eine Ausrüstung, die alles andere als billig ist. Na, was soll's, schließlich muß sich unser Freund Bubba sowieso eine ganz neue Existenz aufbauen, da ist es doch egal womit man anfängt. Das Leben kann wirklich die reinste Hölle sein. Sogar unter Wasser. Sogar für Gnome.

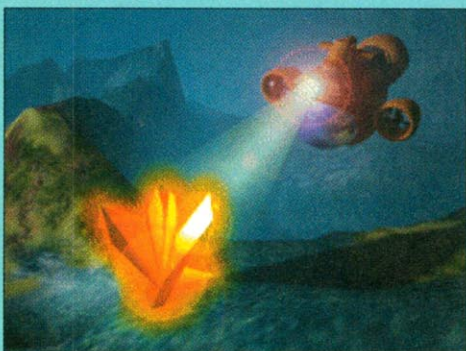
Na, Sie Gnom!

Bubba Kosh, das sind im Falle von *Sub Culture* natürlich Sie. Und sympathisch sind Sie eigentlich nicht. Mundgeruch, unsoziales Verhalten, verspeckte Klamotten. Typisch menschlich, eben. Nur, daß Sie gar kein Mensch sind, sondern ein Wassergnom. Sie gehören zu einer Rasse, deren Existenz die Menschen bisher noch nicht einmal in ihren kühnsten Träumen erahnten. In den Untiefen der Meere haben sich die Wassergnome eine eigene Zivilisation aufgebaut, auch wenn es dort nicht unbedingt zivilisiert zugeht. Es gibt zwei verfeindete Stämme, die in ständigem Zwist miteinander leben. Die Bohine, eine Art Tiefsee-Fundis, möchten am liebsten in vollkommenem Einklang mit ihrer natürlichen Umgebung leben, während die Procha

von modernen technischen Spielereien gar nicht genug bekommen können. Die Verhältnisse sind den unseren also durchaus

Bilderflut

Besonders die vielen Lichteffekte unter Wasser laden immer wieder zu einer kleinen Rundfahrt ein. Durch die verschobenen Größenverhältnisse wirkt die Umgebung zum Teil schon sehr bizarr.



Mit Ihrem Suchscheinwerfer erfassen Sie die schönsten Objekte



Das Streulicht der Sonne wirkt wie ein Labyrinth



Auch im Wasser gibt es Blitz und Donner



Mittendrin oder kurz dahinter: In den Kämpfen sollten Sie öfter mal die Perspektive wechseln



Die überwältigende Fauna wird auch Sie schnell in Ihren Bann ziehen



Da scheint wohl der Tower in die Themse gekippt zu sein

ähnlich, wenn auch in stark mikroskopierter Form. Denn Wassergnome werden nicht größer als einen Zentimeter.

Außerdem scheren Bubba, also Sie, diese Probleme verdammt wenig. Ihnen geht es in erster Linie um das persönliche Wohlergehen. Deswegen arbeiten Sie ja auch nicht hauptberuflich als Schürfer, sondern verdingen sich hier und da schon mal als Söldner oder Händler. Alles Jobs, von denen Sie in Sub

Culture noch sehr profitieren werden. Denn in Ihrem schicken, zwölf Zentimeter langem U-Boot pendeln Sie zwischen den verfeinerten Stämmen, die Sie laut Spielziel auch noch miteinander versöhnen sollen, und suchen Ihren Profit. Also sammeln Sie Münzen, Edelmetalle oder Plankton ein, daß Sie später meistbietend verkaufen. Auch der Ankauf und anderweitige Verkauf verschiedener Waren ist möglich. Von den erzielten Gewinnen kaufen Sie Ausrüstungsgegenstände für Ihr U-Boot: Magnete und Zapper, aber auch Waffen und Schilde. Es gibt also viel zu tun in Sub Culture. Und dann wäre da noch das Problem mit den Menschen und Ihren ins Meer geworfenen Abfällen...

Wie geschmiert

In technischer Hinsicht hinterläßt Sub Culture einen absolut erstklassigen Eindruck, vor allem die sagenhafte Grafik ließ das Redaktionsteam in Ehrfurcht erstarren. Was mit 3-D alles möglich ist, haben die Entwickler bei Criterion Software schon mit ihrer vielgelobten Renderware-Engine bewiesen und in *Scorched Planet* zum ersten Mal am Spiel erprobt. Damals schon recht gut, doch Sub Culture ist ein absolutes Meisterwerk. Phantastische Animationen, tolle Videos, noch nie gesehene Lichteffekte und alles vereint in absolut flüssigem Gameplay – genau so, wie es sein sollte. Und noch besser: Ganze fünf Versionen



des Spiels befinden sich auf der CD. Je eine für Windows 95 mit herkömmlicher Grafikkarte, für den Rendition Vérité

Chipsatz, für 3 Dfx, für Power VR und für über Direct 3D ansprechbare 3-D-Grafikkarten mit mindestens 4 MB Bildspeicher. Man mag es kaum glauben, aber bereits die normale Windows-Version läuft wie geschmiert und sieht auch noch gut aus. In den Zeiten großer



Ob diese Satelliten auch so ein besch... Fernsehprogramm übertragen wie unsere?



Eigenheim für Gnome; klein, aber urgemütlich

Riesenviecher

Jedes einzelne der für einen Gnom riesigen Tiere wurde im Detail entworfen und anschließend mit leuchtenden Texturen überzogen, so wie dieser Fisch hier.



Unterschiede (Dfx = tolle Grafik, alles andere = Mist) ein wirklich bemerkenswertes Erlebnis.

WUNDERBARE TAUCHTOUREN IN SAGENHAFTER GRAFIK

Die Perspektive ist nicht nur zwischen Innenansicht und Verfolgerkamera umschaltbar, auch ein automatischer Wechsel zwischen Landkarte und nach unten bzw. hinten

gerichteter Kamera kann angewählt werden. Und setzt man gar ein ferngesteuertes Fahrzeug ein, kümmert sich die Kamera selbstverständlich um dieses. Gut und präzise reagiert auch die Steuerung des Spiels, und zwar gleichfalls über Tastatur, Pad oder Joystick. Großartige Fingerakrobatik ist auch bei Verwendung des Keyboards nicht vonnöten, da sich die Anzahl der belegten (und natürlich frei konfigurierbaren) Tasten sehr in Grenzen hält. Sogar der seichte Soundtrack paßt so dezent zum blauen Naß wie das Supermarktgedudel

zum Warten an der Kasse.

Nur knapp vorbei

So handelt es sich bei Sub Culture um ein insgesamt sehr, sehr gutes Spiel, das nur um Haaresbreite am Platin-Award

vorbeischnippt. Es sind Kleinigkeiten, die das ausgezeichnete Gesamtbild etwas trüben. Dazu gehört das Ärgernis, nur an bestimmten Stellen den Spielstand abspeichern zu dürfen. Auch hätte man sich verschiedene U-Boote (wie in *Schleichfahrt*), sowie noch mehr Waffen und teilweise intelligentere Waffensysteme (auch wie in *Schleichfahrt*) gewünscht. Aber Sub Culture ist eben ein ganz anderes Spiel, bei dem der Actionpart mit seinen durchaus abwechslungsreichen und interessanten Missionen vollkommen anders geartet ist. Und obwohl es sich trotz aller Simulationseinflüsse um ein Actionspiel handelt, läßt es das Gameplay zu, einfach mal eine halbe Stunde durch die Tiefe zu dümpeln und sich an der reichhaltigen und aus der Sicht eines Gnoms überwältigenden Unterwasserflora und -fauna zu erfreuen. Allein diese wunderbaren Tauchturen rechtfertigen den Kaufpreis mehr als genug. (P)

Alternativen:

Banzai Bug
Grolier Interactive ● ca. 80 Mark
Schleichfahrt
Blue Byte ● ca. 70 Mark
Tigershark
GT Interactive ● ca. 70 Mark

Hersteller: UBI-Soft/Criterion
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Erstklassige Unterwasserwelten
Originelle Storyline
Lockerer Einstieg

Kontra
Kein Multiplayer-Modus
Eingeschränkte Speicherfunktion

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

Action

Total:

87



Martin Mirbach wirbelt mit seinem tiefergelegten Viertürer jede Menge Staub auf. Den sich sein Chefred. später aus dem Gesicht waschen muß...

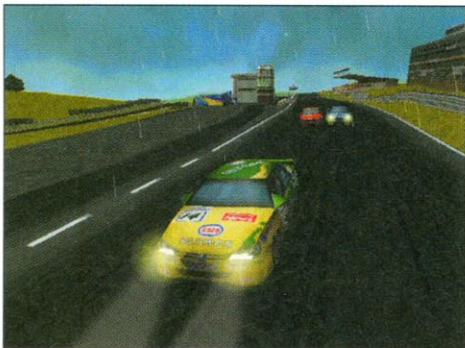
TOCA Touring Car Championship

Sie sind der Traum aller großen Jungs, die Touringcars. Oder Tourenwagen, wie sie hierzulande heißen. Es handelt sich dabei um viertürige Familienlimousinen, unter deren Blechkleid sich allerdings eine hochgezüchtete Technik verbirgt. Solange die Karosserie einem Serienmodell mit mindestens 25.000er Auflage entspricht, spielt es auch keine Rolle, ob die vorderen, die hinteren oder alle vier Räder angetrieben werden. Das mechanische Getriebe darf bis zu sechs Gänge haben, und der Innenraum muß Überrollbügel, Feuerlöscher und Kevlar-Sitze aufweisen. Der Fahrer selbst muß von einem 6-Punkt-Sicherheitsgurt gehalten werden, denn auf ihn kommt es schließlich an, und zwar nicht nur bei Tourenwagen. Letztendlich bleibt Auto immer Auto, auch wenn es sich dabei um einen fliederfarbenen Kadett GSi mit abgesäbeltem Dach handelt. Ist doch richtig, Chef, oder?

Anm. des Chefsäbels: Daß Du farbenblind bist, wissen wir nunmehr auch. Grau-metallic, mein Gutster!

Very British

Bei TOCA Touring Car Championship sind Sie der Fahrer, und Sie sollten spätestens jetzt



Licht an, wenn's dämmert

beginnen, an Ihrem englischen Akzent zu feilen. Denn zum einen kommt Codemasters neues Spiel von der Insel der Konsolenliebhaber, wo es zunächst als PlayStation-Version im Handel war. Und zum anderen geht es hier um die britische Tourenwagenmeisterschaft, nicht zu verwechseln mit DTM, ICS oder STW. Wenn Sie also im Spiel auf Teams wie Thompson/Tarquine, Rydell/Burt oder Cleland/Warwick treffen und dafür deutsche Fahrer vermissen, oder statt des Opel-Emblems das Vauxhall-Logo auf der Kühlerhaube finden – jetzt wissen Sie, woran es liegt. Dementsprechend drehen Sie also Ihre Runden nicht in der Eifel, sondern in Silverstone, Donington, Thruxton, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Knockhill und Snetterton.

Bei den Fahrzeugen können Sie wählen zwischen Peugeot 406, Renault Laguna, Nissan Primera, Ford Mondeo, Volvo S40, Honda Accord, Opel Vectra und Audi A4. Wobei es sich keinesfalls um eine zufällige Auswahl handelt, denn bis auf den allradgetriebenen Audi handelt es sich ausnahmslos um Fronttriebler. So bleibt im Spiel das unterschiedliche Fahrverhalten der einzelnen Typen erkennbar, aber marginal. Gut für die Chancengleichheit im Mehrspielermodus (zwei Spieler Splitscreen, bis zu acht im Netzwerk), allerdings hätte ein Hecktriebler wie der BMW 320i dem Spiel sicherlich mehr Würze verleihen können. Abwechslung gibt es dafür immer noch genug, etwa durch verschiedene Kameraperspektiven oder unterschiedlichste Wetterverhältnisse – eingestellt werden können Sonne, Nebel, Schnee, Sturm und unbeständiges Wetter. Außerdem können Sie neben Einzelrennen selbstverständlich auch Meisterschaften und, wenn Sie sich einmal dafür qualifiziert haben, sogar Zeitfahrten absolvieren.

Zehn Finger, zehn Tasten

Bei der gesamten Handhabung von TOCA Touring Car Championship offenbart sich deutlich die Konsolenherkunft. Nach einer reibungslosen Installation erwarten den Spieler übersichtliche Menüs, in denen Sie neben den bereits erwähnten Einstellungen auch die Grafikauflösung, den Schwierigkeitsgrad und die Steuerung bestimmen können. So läßt sich das Spiel sehr ordentlich auf Ihre spielerischen Fähigkeiten und die Ausstattung Ihres PCs abstimmen. Entscheidet man sich für die Tastatursteuerung, lassen sich die Tasten frei belegen, allerdings kommt man schon mit der Voreinstellung gut zurecht. Da für die komplette Steuerung der Wagen nur zehn Tasten gebraucht werden (einschließlich Hupen und Pause!), gewöhnt man sich auch ohne viele Aufwärmrunden an das komfortable Handling. Reaktion und Fahrverhalten der Tourenwagen lassen ebenfalls keine Wünsche offen, besonders dann nicht, wenn die vielen guten Tips aus dem verständlichen Handbuch berücksichtigt werden.

Echte Probleme gab es dafür bei der Beurteilung der Grafik. Unsere Testversion verlangte einen P 166 mit Matrox oder 3Dfx-Karte. Das endgültige Spiel soll aber auf einem P 120 laufen und eine ganze Reihe 3-D Grafikkarten unterstützen. Angeblich war diese Unterstützung auch in unserer Version fast vollendet. Wir wollten uns nicht auf die Versprechungen des Herstellers verlassen (Vertrauen ist gut, sie wissen schon...), und haben





Noch etwas mehr nach links, und wir landen direkt im Gras



Holla! Wer will denn da ausbrechen?

daher diverse Karten getestet. Neben der schönen Grafik mit einer 3Dfx-Karte fiel die Matrox bereits deutlich ab, bei zwei anderen 3-D Karten sah das Ergebnis gelinde gesagt besch...eiden aus. Und zwar auch bei solchen Karten, die neben der Beschleunigung auch über diverse Filterfunktionen verfügen und unabhängig von der Auflösung. Ein Ergebnis, das die Gesamtwertung leider deutlich in den Keller drückt. Lassen Sie sich also keinesfalls von den hübschen Screenshots auf diesen Seiten blenden!

Win some, lose some

Die PlayStation-Variaante von TOCA Touring Car Championship wurde von der internationalen Fachpresse bereits mit Lorbeeren überhäuft, Wertungen unter 90 Prozent waren hier die Ausnahme. Sollten Sie also eine PlayStation besitzen, greifen Sie bedenkenlos zu. Bei

der CD-ROM konnten nicht alle Stärken übernommen werden. Steuerung, Soundtrack, Gameplay und Rasanzen sind auch hier noch voll da, große Einbußen gibt es leider bei der Grafik. Wer über gar keinen 3-D Beschleuniger verfügt und das Software-Rendering benutzen muß, sollte besser gleich die Finger von diesem Spiel lassen. Und auch bei der deutschen Lokalisierung, wo es natürlich keine Umlaute gibt und zudem aus der Qualifikation eine Qualifikt wird, ist noch Feinschliff nötig. All dies ist dem Hersteller bekannt, der auch bis zum

endgültigen Release des Spiels für Abhilfe sorgen will. Sollte dem so sein und sich unsere Wertungen daher deutlich erhöhen, werden wir Ihnen im Newsteil unserer nächsten Ausgabe darüber Bericht erstatten. Bis dahin aber gilt: Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!

TOCA Touring Car Championship

Alternativen:

Bleifuss Fun
Virgin • 79,95 Mark
Need for Speed 2
Electronic Arts • ca. 100 Mark
Speedster
Psygnosis • ca. 90 Mark

Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Komfortables Handling
Guter Soundtrack
Viele Optionen

Kontra
Grafische Mängel
Zu britisch

Spiel-/Dauerspaß: **37 von 50**
Handhabung: **9 von 10**
Grafik: **13 von 20**
Sound: **15 von 20**

Rennsimulation

Total: 74

TOPSHARE

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

Jede Woche 3 Titel
im Angebot!
Fragen Sie nach !!

CD-ROM SPIELE	Total Distortion	14,90
Autost 2 DV	7,90	
Akte Europa DV	7,90	
Art of Flyfishing	7,90	
Raphomets Fluch 2 DV	7,90	
Blade Runner DV	8,90	
Bundesliga Manager 97	7,40	
Dark Reign DV	8,90	
Der Industriemanager	7,90	
Diablo DV	7,90	
DSF Golf	5,90	
Extreme Assault DV	4,90	
F1 Racing	7,90	
F1 Manager Professional	6,90	
F16 Fighting Falcon DV	6,90	
Imperialismus DV	6,90	
Jedi Knight DA	8,90	
Lucas Arts 10 Adventures	5,90	
Max Montezuma DV	7,40	
Megapack 8	7,90	
Megapack 3.5 DV	5,90	
Monkey Island 3 DV	8,90	
Outlaws DV	7,90	
Pro Football 3D	7,40	
Schleichfahrt DV	4,90	
Siedler 2 Gold DV	7,90	
Sim Life	3,90	
Sim Tower DV	3,90	
Star Trek Borg	5,90	
Star Trek Generations	8,90	
Star Trek Voyager	5,90	
Swing	4,40	
Topware Gold Games 2	3,90	
Tomb Raider 2	8,90	
Trek Academy DV	4,90	
Vermore DV	5,90	
X-Wing vs Tieflighter DV	8,90	
LÖSUNGSHILFE	ca. 300 verschiedene je 12,90	
LEXIKA		
Bertelsmann:		
- Discovery 98	7,90	
- Info ROM	7,90	
- Universallexikon 98	4,90	
- Chronik der Technik	8,90	
Compton	6,90	
Encyclopedia 98	4,90	
Data Becker Lexikon 98	4,90	
Encyclopedia	4,90	
Britannica 97	12,90	
Graviter Encycl. 98	9,90	
Hutchinson Encycl. 98	9,90	
Infopedia 2.0 DV	8,90	
Lexikon des internationalen Films 97/98	12,90	
Microsoft:		
- Encarta 98 engl.	14,90	
- Encarta 98 Deluxe engl.	18,90	
- Encarta 98 DV	18,90	
KUNST		
Eder Interaktiv	6,90	
Leben mit der Kunst DV	7,90	
Musee d'Orsay	8,90	
Paul Cezanne DV	7,90	
Picasso DV	8,90	
Van Gogh Sternennacht	5,90	
Vermore	7,90	
SPRACHEN		
Bertelsmann Language Trainer:		
- Basic 1.4	8,90	
- Intermediate 1.3 + Rep.	8,90	
- der kleine Tiger	5,90	
- Business + Repititor	8,90	
Der Wörterbuch Gigant	4,90	
TMX Englisch	3,90	
Sprachreise Englisch 1	8,90	
Win Vokabel 40 Euro	5,90	
E.F. SP 1	5,90	
Preiswert & Gut		
3000 Color Clips	14,90	
Al Unser Jr.	5,90	
Apache Longbow	5,90	
Dinner for One	4,90	
Ernährungsberater	14,90	
Höhlenweltsga DV	5,90	
Loom	5,90	
MAD TV DV	5,90	
Race Mania	19,90	
Reiseführer Venedig	14,90	
Rund ums Hausier	14,90	
Skaphander	14,90	
Tierpark München	4,90	
Versandkosten:		
Vorkasse 6,90DM	Nachnahme 10,90DM	
Ausland nur Vorkasse 17,00DM		

Preisliste GRATIS !

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !

TOPSHARE

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

Jede Woche 3 Titel
im Angebot!
Fragen Sie nach !!

CD-ROM SPIELE	Total Distortion	14,90
Autost 2 DV	7,90	
Akte Europa DV	7,90	
Art of Flyfishing	7,90	
Raphomets Fluch 2 DV	7,90	
Blade Runner DV	8,90	
Bundesliga Manager 97	7,40	
Dark Reign DV	8,90	
Der Industriemanager	7,90	
Diablo DV	7,90	
DSF Golf	5,90	
Extreme Assault DV	4,90	
F1 Racing	7,90	
F1 Manager Professional	6,90	
F16 Fighting Falcon DV	6,90	
Imperialismus DV	6,90	
Jedi Knight DA	8,90	
Lucas Arts 10 Adventures	5,90	
Max Montezuma DV	7,40	
Megapack 8	7,90	
Megapack 3.5 DV	5,90	
Monkey Island 3 DV	8,90	
Outlaws DV	7,90	
Pro Football 3D	7,40	
Schleichfahrt DV	4,90	
Siedler 2 Gold DV	7,90	
Sim Life	3,90	
Sim Tower DV	3,90	
Star Trek Borg	5,90	
Star Trek Generations	8,90	
Star Trek Voyager	5,90	
Swing	4,40	
Topware Gold Games 2	3,90	
Tomb Raider 2	8,90	
Trek Academy DV	4,90	
Vermore DV	5,90	
X-Wing vs Tieflighter DV	8,90	
LÖSUNGSHILFE	ca. 300 verschiedene je 12,90	
LEXIKA		
Bertelsmann:		
- Discovery 98	7,90	
- Info ROM	7,90	
- Universallexikon 98	4,90	
- Chronik der Technik	8,90	
Compton	6,90	
Encyclopedia 98	4,90	
Data Becker Lexikon 98	4,90	
Encyclopedia	4,90	
Britannica 97	12,90	
Graviter Encycl. 98	9,90	
Hutchinson Encycl. 98	9,90	
Infopedia 2.0 DV	8,90	
Lexikon des internationalen Films 97/98	12,90	
Microsoft:		
- Encarta 98 engl.	14,90	
- Encarta 98 Deluxe engl.	18,90	
- Encarta 98 DV	18,90	
KUNST		
Eder Interaktiv	6,90	
Leben mit der Kunst DV	7,90	
Musee d'Orsay	8,90	
Paul Cezanne DV	7,90	
Picasso DV	8,90	
Van Gogh Sternennacht	5,90	
Vermore	7,90	
SPRACHEN		
Bertelsmann Language Trainer:		
- Basic 1.4	8,90	
- Intermediate 1.3 + Rep.	8,90	
- der kleine Tiger	5,90	
- Business + Repititor	8,90	
Der Wörterbuch Gigant	4,90	
TMX Englisch	3,90	
Sprachreise Englisch 1	8,90	
Win Vokabel 40 Euro	5,90	
E.F. SP 1	5,90	
Preiswert & Gut		
3000 Color Clips	14,90	
Al Unser Jr.	5,90	
Apache Longbow	5,90	
Dinner for One	4,90	
Ernährungsberater	14,90	
Höhlenweltsga DV	5,90	
Loom	5,90	
MAD TV DV	5,90	
Race Mania	19,90	
Reiseführer Venedig	14,90	
Rund ums Hausier	14,90	
Skaphander	14,90	
Tierpark München	4,90	
Versandkosten:		
Vorkasse 6,90DM	Nachnahme 10,90DM	
Ausland nur Vorkasse 17,00DM		

Preisliste GRATIS !

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !

Boggle

Um Worte nie verlegen, versucht Klaus Trafford, in seinem Buchstabensalat vernünftige Begriffe zu finden.

Als staatlich anerkannter Game-Show-Liebhaber ist es irgendwie naheliegend, daß ich nicht

nur auf Wissensquize, sondern auch auf Sendungen stehe, in denen es um Worte und Begriffe geht. Eine dieser Shows wurde meines Wissens nie in Deutschland ausgestrahlt, lief aber mit großen Erfolg im holländischen Fernsehen und basierte auf einem Gesellschaftsspiel "zum Anfassen": Boggle! Spielziel ist es, aus einem 4x4 großen Feld mit logischerweise 16 Buchstaben sinnvolle Worte zu bilden, die a) mindestens aus drei

sondern gleich noch vier neue Boggles in Szene gesetzt. Beschreiben kann man diese

kaum, man muß sie wirklich gesehen haben. 3D-Boggle beispielsweise stellt einen Würfel dar, beim Weltraum-Boggle



Buchstaben bestehen, wobei b) die einzelnen Lettern entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal miteinander verbunden sind und c) in jedem Wort nur jeweils einmal verwendet werden dürfen. Leichte Sache, das? Ja, von wegen, denn mitunter wimmelt es von Konsonanten bei verhältnismäßig wenig Vokalen – und da Maren nicht mitspielt, kann man auch kein "A" kaufen.

Original und Neulinge

Hasbro Interactive hat sich nicht damit begnügt, das Original einfach umzusetzen,

kommen Ihnen die Buchstaben entgegen geflogen. An das berühmte Tetris angelehnt ist *Brunnen-Boggle*. Es läßt Sie Buchstaben "aus dem Weg räumen", allerdings erscheinen alle paar Sekunden neue Buchstabenschichten, bis maximal zehn Ebenen erreicht sind. Schließlich wählen Sie beim *Wortkampf* Ihre Buchstaben einzeln aus und kämpfen anschließend gegen Ihren Freund und gegen die Uhr. Zudem wurde neben den "Originalen" jeweils eine "Master"-Version mit entsprechend mehr Buchstaben integriert – wenn man so will, bekommt man also zehn Spiele in einem.

BOGGLE IST WIE GESCHAFFEN FÜR MEHRERE MITSPIELER

Boggle ist wie geschaffen für mehrere Mitspieler, deshalb wurde von Haus aus neben dem Multiplayermodus an einem PC auch eine Netzwerkfunktion integriert und – als ganz besonderes Schmankerl – eine Direktanbindung an die Microsoft® Gaming



Zone im Internet, wo Sie dann nach Herzenslust und grenzenlos boggeln und so nebenbei Ihren Mitspielern auch ein paar eigene geschriebene Worte an den Kopf werfen dürfen. Zudem eignet sich das Spiel für jene, die im Begriff sind, ihre Englisch- bzw. Französisch-Kenntnisse zu erweitern, denn Boggle beherrscht neben Deutsch auch diese Sprachen – entsprechend viele Wörter finden Sie in der Standard-Wortliste mit rund 90.000 Einträgen, die auf Ihren ausdrücklichen Mausklick hin beliebig erweitert werden kann. ☺

Alternativen:

Es gibt nur eine:
Boggle
Parker • im Spielwarenhandel

Hersteller: Hasbro Interactive
Preis: 49,95 Mark

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

Pro
Hektisch
Spannend
Mehrsprachig
Vielseitig
Kontra
Dieses Wort kennt Boggle nicht

Total:
Sehr empfehlenswert

Denk- und Knobelspiel

Boggle

Space Bermuda II

Martin Mirbach verschwindet für immer im Weltraum.

Wie erinnern uns: Am Ende des 22. Jahrhunderts wagte die Menschheit einen neuen Schritt zur Besiedlung des Weltalls. Auf der Erde herrschte endlich Frieden, doch in den Tiefen des Alls tobte der Krieg. Es ging um die Erschließung neuer Planeten und den Gewinn aus deren Ressourcen. In diesen Krieg gerieten auch die Menschen, als zum wiederholten Mal ihre Transportraumschiffe samt wertvoller Fracht verschwanden. Als Agent der Earth Nations war es in *Space Bermuda* Ihre Aufgabe, die Verantwortlichen dieser Überfälle ausfindig zu machen.

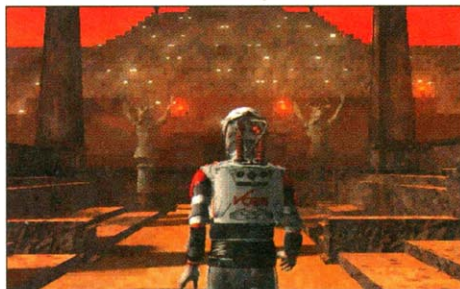
Jetzt kommt der zweite Teil des Vobis-Werbespiels in die Filialen des PC-Discounters und knüpft inhaltlich dort an, wo *Numero Uno* endete. Nur, daß jetzt alles noch viel schlimmer kommt. Denn diesmal werden Sie von den Außerirdischen entführt und auf einem scheinbar verlassenem Planeten ausgesetzt. Sich dort zurechtzufinden und einem Jahrhunderte alten Geheimnis auf die Spur zu kommen, darin besteht Ihre Aufgabe in *Space Bermuda II*.

Von allen verlassen

Auch vom Spielprinzip her erinnert *Space Bermuda II* stark an den Vorgänger. Mußten Sie sich seinerzeit mutterseelenallein auf dem unbemannten Transportschiff *Capella* zurechtfinden, so sind Sie auch diesmal, auf dem fremden Planeten, ganz auf sich allein gestellt. Neben zahlreichen Erkundungsgängen steht dort die Lösung genretypischer Logikrätsel auf dem Programm. Deren Schwierigkeitsgrad läßt sich bestenfalls mit mittelschwer angeben, so

daß sich auch dieses Werbespiel in erster Linie an den weniger erfahrenen Spieler richtet. Zudem findet sich im Spiel ein Hilfsmodus, der mit Rat und Tat aus jeder möglichen Sackgasse einen Ausweg weiß. Aber Vorsicht: Wer zu oft von dieser Funktion Gebrauch, klickt sich viel zu schnell durch das gesamte Spiel. Obwohl es im Vergleich zum *Space Bermuda I* mit erkennbar vergrößertem Spielumfang aufwarten kann.

Grafisch bewegen sich beide Teile des Spiels auf einer Ebene, was auch daran liegen mag, daß einem einige der durchweg schönen Videos und



Von plakativer Werbung bleiben Sie leider nicht verschont

Locations seltsam vertraut vorkommen. Immerhin, volle 360°-Rundumsicht, eine gutmütige Maussteuerung, satter Sound und hervorragende Sprecher können mit jedem Vollpreisprodukt konkurrieren. Lediglich die Orientierung bleibt zuweilen etwas auf der Strecke, da hilft auch die seltsame Übersichtskarte wenig. Ebenfalls nicht schön: Es gibt logische Mängel, wenn zum Beispiel laserfeuernde Statuen aus dem Video in der anknüpfenden Spielsequenz einfach

verschwunden sind. In derselben Location, wohlgemerkt. Und die viel zu plakative Vobis-Werbung hätte nun wirklich dezent ausfallen können.

Nicht für jeden Geschmack

Außerdem, und das ist schade, wird *Space Bermuda II* für 9,90 Mark in den Regalen stehen – und ist damit doppelt so teuer wie der erste Teil. Dafür bekommt man das Spiel diesmal mit einer schönen Verpackung

und dem aufgepeppten Vobis-Katalog, der sich ebenfalls auf der CD befindet. Als Bonus gibt es ein Lexikon der Computersprache, eine

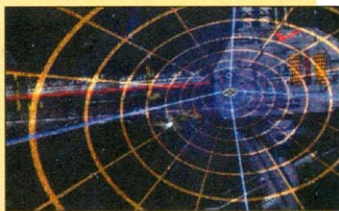


Innerhalb dieser Pyramide erwartet Sie so manche Überraschung

Treiberdatenbank und Gratisstunden bei Metronet. Alles in allem also doch noch ein faires Paket, das insbesondere dann interessant wird, wenn man mit der Neuanschaffung eine PCs liebäugelt. Wer dagegen einzig und allein am Spiel Interesse hat, sollte zunächst auf Wühltische oder die Coverversionen der Fachzeitschriften achten. Hier bekommt man sicher mehr fürs Geld. 

Cinemaniania

Nicht nur die Grafik, auch die Qualität der Videos in *Space Bermuda II* weiß zu überzeugen. Aber sehen Sie doch selbst:



Space Bermuda II

Alternativen:

Space Bermuda I
Westka ● 5 Mark
Free Spirit
Rausser ● 8 Mark
Dunkle Schatten 2
Art Department ● kostenlos

Hersteller: Westka
Kommunikation
Preis: 9,90 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 3.11 oder 95

Pro
Gute Grafik
Für Anfänger geeignet

Kontra
Zuviel Werbung
Einige Bugs

Total:
Bedingt empfehlenswert

Werbespiel

Juicy Town

Martin Mirbach bevorzugt Wodka-Kirsch.

Betretenes Schweigen im Power-Tower. Marcos Wangen glühen in der gesunden Farbe eines Paradiesapfels, Kollege Brodrick grinst dreist in die Runde, und ich bin an allem schuld. Dabei hatte ich doch nur verkündet, daß ich mir diesen Nachmittag Juicy Town ansehen wollte. Endlich meldet sich der Chef: "Juicy Town? Das ist doch wohl nicht dein Ernst. Seit wann vergnügen wir uns hier mit Pornofilmchen?" Offenbar war mir die Zweideutigkeit des Titels entgangen, die anderen Jungs schienen auf diesem Gebiet über einen uneinholbaren Wissensvorsprung zu verfügen. "Aber...äh...aber...", rasch versuche ich den Irrtum aufzuklären. "Nix da, aber, aber! Juicy Town! Wir haben wirklich Wichtigeres zu tun und nur noch ein paar Tage bis zum Redaktionsschluß. Und du kommst mit irgendwelchen obskuren Streifen. Worum geht's da überhaupt? Ist der vielleicht sogar mit Long Don Silver?" Tja, Chef, da muß ich Dich leider enttäuschen, aber warum's da geht, will ich Dir trotzdem gern verraten.

Drei mal drei

Denn in Wahrheit ist alles ganz harmlos. Als die Entwickler von Westka ihr neues Werbespiel für die leckeren Säfte von Eckes-Granini konzipierten, hatten sie bei der Suche nach einem geeigneten Titel mit Sicherheit nicht die merkwürdigen Assoziationen meiner Kollegen im Kopf. Schließlich spielt Juicy Town in einer fröhlichen Stadt voller Fruchtwesen, in der



Ihre abenteuerliche Reise beginnt im tiefsten Dschungel

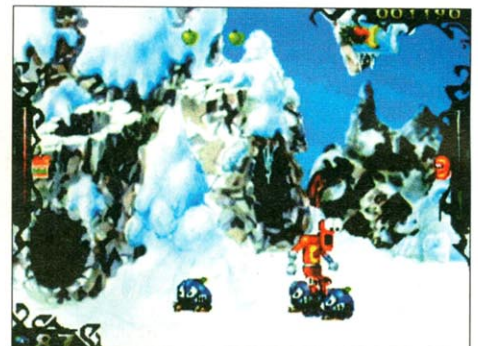
drei propere DJs für gute Laune sorgen. Natürlich werden die drei Muntermacher prompt vom finsternen Schurken Waterman entführt, der den Fruchtgehalt aller Säfte verwässern will. In der Rolle des C-Man schlagen Sie sich also durch drei Welten mit jeweils drei Leveln, um die DJs zu befreien. An jedem Levelende treffen Sie auf einen fiesenden Endgegner, ganz zum Schluß auf Waterman selbst.

Falls Sie sich jetzt ein wenig an Rayman erinnert fühlen, liegen Sie gar nicht so falsch – denn in einem nicht nur grafisch vergleichbaren Jump'n'Run befinden Sie sich auch bei Juicy

Town. Bewaffnet sind Sie mit einer Tetra Pak-Waffe, die auch Watermans bissige, kleine Gehilfen in fröhliche Juicies verwandeln kann. Mit jedem Schuß entläßt sich diese Waffe, sie kann aber durch das Aufsammeln von Früchten wieder aufgeladen werden. Gleiches gilt für Ihre Lebensenergie, die durch jede Feindberührung abnimmt, sich aber durch spezielle Lebensenergie-Symbole auffüllen läßt.

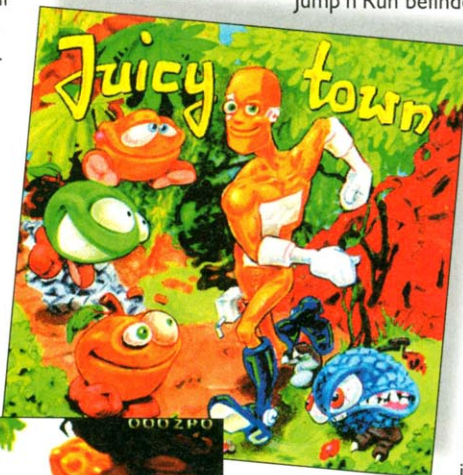
Eile mit Weile

Schon bei der Präsentation der Story in einer fröhlichen Intro-Sequenz wird klar, daß sich Juicy Town in erster Linie an die jüngere Bevölkerung richtet. Dazu paßt, daß sich C-Man eher behäbig bewegt, eigentlich müßte man das Spiel sogar Jump'n'Go nennen. Erst durch eine spezielle Tastenkombination zum Rennen gezwungen erreicht er normalerweise gewohntes Tempo.



Man sollte meinen, daß sich die Früchte in solcher Umgebung besonders lange halten

Auch die Tetra Pak-Waffe schießt wie eine drucklose Wasserpistole, und insgesamt hätten es ruhig etwas mehr Goodies und Extras sein können. Davon abgesehen verfügt Juicy Town aber über eine schöne Grafik, sauberes Parallax-Scrolling und einen prima Gute-Laune-Soundtrack. Auch wenn es nicht ganz an die Klasse von *Fantasy Forest* oder *Aro & Elmi* heranreicht, gehört es damit eindeutig zu den besseren Werbespielen. Daher: Unbedingt besorgen! 



Sogar auf einer einsamen Insel hat der Waterman seine Finger im Spiel

Alternativen:

Aro & Elmi
V.I.S.T. • 14,95 Mark
Fantasy Forest
V.I.S.T. • 12 Mark
Tailchaser
Defcom • ca. 80 Mark

Hersteller: Westka
Preis: ca. 12 Mark

Minimum:

486 DX 66, 16 MB RAM, SVGA,
DOS 5.0 oder Windows 95

Pro

Gut für die Jüngsten
Schöne Grafik
Prima Soundtrack

Kontra

Zu langsam
Zu wenig Goodies und Extras

Fazit: Empfehlenswert

Werbespiel

Juicy Town

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."



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)

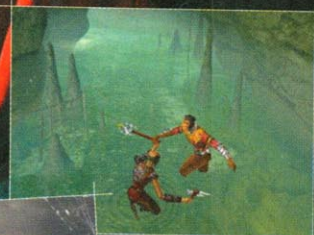
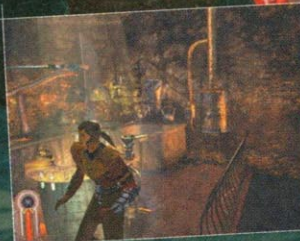
GOTT IST DAS SONNENLICHT.
DUNKELHEIT EIN
TODESURTEIL -
UND DIE ZEIT
IST DER FEIND.

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



<http://www.darkearth.com>

MICRO PROSE

<http://www.microprose.com>

Blade Runner

Zum Singen hat Nico Winkelhaus nun keine Zeit mehr: Als Blade Runner sucht er Replikanten und Kritikpunkte – keine leichte Aufgabe.



Willkommen in der Endzeit. Das Jahr: 2019. Die Stadt: Los Angeles. Bandenkriege wüten an allen Ecken.

Kaum einer traut sich unbewaffnet in die gespenstische Metropole. Ausbrechen können nur die Wohlhabenden, allen anderen bleibt nichts anderes übrig, als mit dem Regenschirm in der Hand ihr Dasein zu fristen in der immer verregneten Stadt. Als ob das noch nicht ausreichte, ist die Menschheit mit einem weiteren Problem konfrontiert: den Replikanten. Diese per Gentechnik erzeugte

Lebensform sollte eigentlich nur für gefährliche Forschungsprojekte auf fremden Planeten dienen. Doch als einige Exemplare sich urplötzlich nach Freiheit sehnten, entflohen sie aus der Sklaverei und kamen auf die Erde – als ausgesprochen ungebetene Gäste, denn Replikanten sind äußerlich vom Menschen nicht zu unterscheiden, ihm aber körperlich überlegen. Diese Überlegenheit nutzen

dummerweise einige der künstlichen Wesen aus, indem sie für ihre Ziele über Leichen gehen. Kein Wunder also, daß die Regierung versucht, alle aufständischen



Jetzt aber hurtig: In wenigen Sekunden fliegt das Gebäude in die Luft

Androiden aufzuhalten. Und weil die Dorf-Sheriffs in den Staaten schon genug am Hut haben, hebt die Polizei eine Spezialeinheit aus der Taufe: die Blade Runner.

Hetze auf Reps

Nun kommen Sie ins Spiel. Nachdem Sie sich für einen der drei Schwierigkeitsgrade entschieden haben, gehen Sie in der Rolle von Ray McCoy, einem frischgebackenen Blade Runner, auf Replikanten-Jagd. Der erste Auftrag führt Sie zu einer Tierhandlung, wo kurz zuvor ein rebellischer Replikant kein Herz für Wauzis zeigte: Kaltblütig erschoss er die süßen, offiziell natürlichen Lebewesen. Aber warum? Er krepelte den ganzen Laden um; ließ aber weder Geld noch Gegenstände mitgehen. Hmm... war er auf Rache aus? Das gilt es nun herauszufinden.

Hilfreich für die Ermittlungen sind natürlich Gespräche. Sie klönen mit Betroffenen, Verdächtigen, Polizisten und Zeugen, um Anhaltspunkte zusammenzutragen. Wichtige



Nein, dies ist kein Ausschnitt aus einer Zwischensequenz, sondern In-Game-Grafik

Indizien und Dialogmitschnitte sammelt und sortiert eine Datenbank, so daß Hinweise zum jeweiligen Fall jederzeit abrufbar sind. Während Ihrer Arbeit werden Sie des öfteren auf Fotos stoßen. Diese analysieren Sie mittels "Esper", einer modernen Maschine mit Funktionen, von denen heutige Bildbearbeitungsprogramme nur träumen können. Markieren Sie beispielsweise einen kleinen Bildausschnitt, auf dem der Teil eines Autos zu sehen ist, so zoomt Esper heran und identifiziert das Nummernschild. Nach und nach kommen immer mehr Orte hinzu, die zum Besuch einladen – ob Sie dorthin mit dem Spinner (kein Idiot, sondern das Fahrzeug der Zukunft) düsen und den Fußweg bevorzugen, bleibt überwiegend Ihnen überlassen.

Wahrlich interaktiv

Wie in einem guten Krimi üblich, finden vereinzelt Schießereien statt. Sie müssen praktisch ständig auf eine solche gefaßt sein. Geschossen wird mit der Maus; ein großes

Fadenkreuz verfärbt sich rot, sobald ein Objekt anvisiert ist. Es kann durchaus vorkommen, daß Ihnen während einer Verfolgungsjagd ein unschuldiger Passant in die Quere kommt. Erschießen Sie diesen in der Hektik, ändert sich der Handlungsverlauf. Melden oder vertuschen Sie den Vorfall? Oder lassen Sie ihn am Leben und geben ihm etwas Geld?

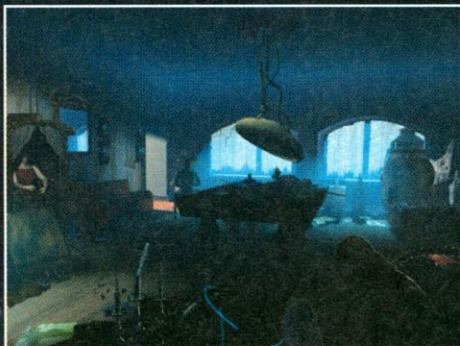
Gerade dieser Punkt ist die Stärke von Blade Runner. Bei einmaligem Durchspielen sehen Sie noch längst nicht alles vom

Der Film

Einige Zeit nach der Erstaufführung vor fünfzehn Jahren entwickelte sich Blade Runner zu einem der größten Kultfilme aller Zeiten. Harrison Ford verkörpert einen Blade Runner und lernt im Verlauf der Handlung die menschlichen Qualitäten seiner künstlichen Ziele kennen. Ein neues, offenes Ende zeigte 1993 der "Director's Cut", der sich übrigens inzwischen sehr preisgünstig beim Videohändler Ihres Vertrauens erstehen läßt.

Bekannte Stimmen

Viel Mühe gab sich Virgin mit der deutschen Lokalisierung. Die Sprache kommt nicht nur lippensynchron herüber, auch passen die einzelnen Stimmen zu den Charakteren. So erhielt Hauptfigur McCoy die deutsche Stimme von Tom Cruise, während Tyrell von jenem Sprecher synchronisiert wurde, der ihm bereits im Film die Stimme lieh. Die Regie übernahm übrigens Tobias Meister, der auch schon bei den Übersetzungsarbeiten für Independence Day und Apollo 13 das Ruder führte.



Alles verlassen, kein Replikant in Sicht

Spiel. Unterschiedliches Agieren führt zu abweichenden Handlungssträngen und somit auch zu verschiedenen Abspannen. Man muß sich aber nicht unbedingt anders verhalten. Bei jedem Neustart wählt das Programm zufällig aus, welche der Hauptfiguren Replikanten sind und welche nicht. Ein Beispiel: In einer Szene sind wir einem Waffenhändler auf die Spur gekommen. Wenn der Gesuchte ein Replikant ist, erschießt ihn unsere Kollegin Crystal unverzüglich. Andernfalls landet er im



Die Gespräche sind die Figuren relativ grob gezeichnet

Gefängnis. Im Übrigen sollten Sie nie vergessen, daß Sie womöglich selbst ein Replikant sind – ausgeschlossen ist nichts. Wer Blade Runner also nur einmal durchspielt, ist selbst schuld!

Technik, die begeistert

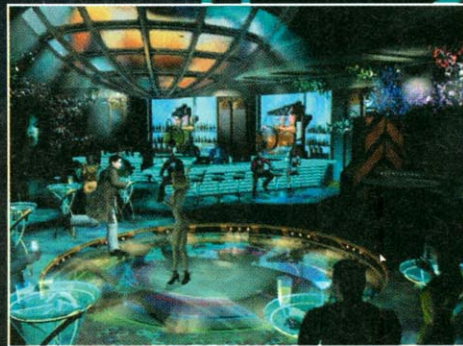
Daß die Grafik allererste Sahne ist, läßt sich unschwer an den Screenshots erkennen. In grundsätzlich jedem Schauplatz bewegt sich etwas: Sei es Licht, das ein Ventilator zerstreut, seien es Leuchtreklamen, die in China-Town die Aufmerksamkeit auf sich richten, oder seien es ständig prasselnden Regentropfen, die das düstere Bild der Metropole prägen. Im Verhältnis dazu stören jedoch die grob gepixelten Sprites bei Nahaufnahmen. Schade auch, daß nicht alle Szenenwechsel so butterweich vonstatten gehen wie einige wenige. Trotzdem: In keinem anderen Adventure konnte ich bisher derartig

WER BLADE RUNNER NUR EINMAL DURCHSPIELT, IST SELBST SCHULD!

stimmungsvolle Grafiken betrachten.

Nicht zuletzt dank der phantastischen Soundkulisse baut Blade Runner eine Atmosphäre auf, die dem Film ebenbürtig ist. Was nicht heißt, daß sie nicht zu steigern wäre. So fehlt mir vor allem eine intensivere Musikuntermalung. Da hat man schon den Vangelis-Soundtrack als Vorlage, nutzt ihn aber kaum aus. Gerade bei einer Verfolgungsjagd machen sich mitreißende Rhythmen besser als ein paar plätschernde Regentropfen. Noch lebendiger würde die Szenerie wirken, wenn mich die Spielfiguren direkt ansprachen. Selbst meine Arbeitskollegen plaudern zumeist erst dann mit mir, nachdem ich sie angesprochen habe.

Anm. des Cheflabers: Daß im Power-Tower gar keiner mehr mit Dir redet, leuchtet Dir aber ein, oder? So viel Gesang



McCoy hat keine Zeit für einen Tanz



Im Trainingsraum verbessert McCoy seine Schieß-Fähigkeiten

wie in diesem Monat trägt kein Schwein, geschweige denn ein Spieltester...

Alles in allem ist Blade Runner ein leicht zugängliches, wahrlich interaktives Action-Adventure mit spektakulärer Grafik und stimmungsvoller Soundkulisse. Nicht der absolute Überflieger, aber neben Monkey Island 3 der Weihnachts-Tip für Adventure-Fans. **P**

Alternativen:

Under a Killing Moon 1 oder 2
Access ● ca. 30-80 Mark

G-Police
Psygnosis ● ca. 100 Mark

Blade Runner Director's Cut
Videothek ● schon ab 20 Mark

Hersteller: Westwood
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Wirklich interaktive Handlung
Phantastische Kulissen
Gute Atmosphäre
Professionelle Synchronisation

Kontra
Teils zu grobe Sprites
Wenig Musik

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	19 von 20
Sound:	17 von 20

**Adventure
Total: 90**

Chasm The Rift

Gleich und gleich gesellt sich gern. Markus Brodrick geht seinem Lieblingszeitvertreib nach.

Es gibt nichts Schöneres, als hin und wieder einen kleinen Ausflug zu machen. Wenn dieser Ausflug dann auch noch in die dunkle, abgedrehte Welt der Ballerspiele führt, gibt es kaum noch Extrawünsche zu erfüllen. Anstelle eines freien Wochenendes zog ich es vor, den mittlerweile schon angestaubten Kampfanzug vom Speicher zu holen, die Pumpe wieder einmal gründlich zu ölen und dem zuverlässigen alten Blaster ein paar neue Energiezellen zu gönnen. Dergestalt bewaffnet, mit Rucksack, Medikit, elektronischer Karte und einer Menge Kampfgeist versehen, machte ich mich auf, die Welt von Chasm – The Rift zu erkunden.

Nichts für Weicheier

Schon kurz nach der Installation des Games wurde mir klar, daß ich nach diesem Wochenende urlaubsreif vor dem Monitor hängen und nur mit Unlust und größter Mühe ein paar Worte geschrieben bekommen würde (Genau hier läßt sich der feine Unterschied zwischen den werten Kollegen und mir festmachen: Ich gehe auf Monsterjagd und hänge anschließend unlustig vor der Glotze.



Auf der Suche nach der Auseinandersetzung, oder: Na, wo verstecken sich die Schergen der Dunkelheit?

Der Red.). Aber, als treue Power-Leser werden Sie sich denken können, daß mir kein Preis zu hoch ist, um Ihnen ein sauberes Review präsentieren zu können.

Anm. des Chefreinigers: Mit anderen Worten, Du kaufst nur teure Waschmittel...

Chasm – The Rift führt dem Spieler nur allzu deutlich vor Augen, wie empfindlich das Raum-Zeit-Gefüge dieser Welt ist. Auf irgendeine teuflische Weise geschahen Dinge, die in den

TOLLE GRAFIKEN UND BESTER STEREOTON SCHAFFEN ATMOSPHERE

finstersten Alpträumen nicht zu erwarten sind. In unserem Universum bildeten sich Zeittunnel, die es unvorstellbar grauenhaften Wesen ermöglichten, die Menschheit zu infiltrieren. Nachdem es den Aliens gelang,

Brückenköpfe auf der Erde zu bilden, die Menschen zu knechten und langsam, aber sicher Oberwasser zu gewinnen, ist es an der Zeit, etwas gegen diese auf Dauer doch unhaltbaren Zustände zu unternehmen. Mit anderen Worten: Die Berufsperspektiven für furchtlose, schwer bewaffnete Einzelkämpfer sind glänzend. Einmal eingestiegen, erwartet Sie eine finstere Welt, in der es von unmenschlichen



Die fliegen, die Biester! In diesem Game müssen Sie Ihre Augen überall haben



In die Knie mit dir, Ungeheuer! Na also, es geht doch

Monstern nur so wimmelt. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als Raum für Raum, Etappe für Etappe die von den Aliens besetzten Gebiete zu durchstreifen und jedes sich regende Wesen auszulöschen. Während Ihrer Streifzüge durch die düsteren Gebäude der Chasm-Umgebung werden Sie mit allem, was Sie brauchen, reichlich versorgt: Waffen, Munition, Medikits und mit Angreifern.



Böse, böse. Nur der Blaster des Gegners funkelt in der Lichtlosigkeit

Wahnsinnige Hatz

Als reine DOS-Anwendung läßt dieser Titel in Sachen Grafik, Speed und Spielbarkeit die Muskeln spielen. Dank der zu anderen Games vergleichsweise geringen Hardwareanforderungen legt Chasm auf einem Durchschnitts-Pentium auch in



Warte nur ein Weilchen, dann kommt der Hamann mit dem Hackebeilchen...



Ärger, wohin man sieht. Wo zuerst anfangen?



Eins, zwei, drei haben die netten kleinen Skorpione Sie erledigt. Schade, daß Sie nicht besser aufgepaßt haben

hochauflösender Bildqualität einen Speed an den Tag, der seinesgleichen sucht. Weich scrollende Grafiken, Monster, die sich absolut flüssig bewegen, Sound, der unter die Haut geht und eine Hintergrundmusik, die das düstere Image des Spiels bestens unterstreicht, bannen Sie für lange Zeit vor den Monitor.

Während Ihrer Hatz durch die scheinbar unendlich wirkenden

Gebäude des Games begegnen Sie immer neuen Gegnern, die Ihnen keine Zeit zum überlegen lassen, sondern die volle Konzentration und den raschen Einsatz der passenden Waffe fordern. Die Spiele dieses Genres ähneln sich, und müssen sich am ungekrönten König der Branche messen. In Chasm finden Sie nicht die weiten, offenen Hallen, wie Sie sie aus Quake gewohnt sind. Die Räume sind enger, es gibt keine Kämpfe auf Entfernung, fast alle Auseinandersetzungen spielen sich auf engstem Raum ab, dem unglaublichen Detailreichtum der Grafiken aus dem Hause ID steht der Speed von Chasm gegenüber.

Dieser Titel wirkt wie eine gründlich überholte Doom-Version. 3-D-gereordnete Monster, ein Überfluß an Texture-Mappings, statische Lichtquellen und, natürlich, bester Stereoton schaffen Atmosphäre. Eine wirkliche Neuerung bringt Chasm mit Monstern, die außerordentlich schwer zu besiegen sind. Wenn Sie die finsternen Gesellen vom Hals haben wollen, müssen Sie gründlich zu Werke gehen, denn auch angeschlagene Spielfiguren können Ihnen noch schwer zusetzen (Die Biester müssen mit unserem Chefred. verwandt sein. Der Red.). Mit 26 Levels in vier Episoden bietet dieses Game auch dem verwöhnten Zocker eine lange Zeit Kurzweil.

Vollausstattung

Chasm verwöhnt den Spieler mit Luxus. Ein kompletter Multiplayermodus, der serielle Verbindungen, Deathmatch und Multiplayergames mit bis zu acht Mitspielern unterstützt, macht

es Ihnen leicht möglich, mit Ihren Freunden einen geselligen Abend zu verbringen. Um die Ausstattung dieses Titels komplett zu machen, findet sich auf der CD ein



Dieses Game hat den Umweltengel verdient. In welchem Ballerspiel bekommt man schon die Aufgabe, Windkraftanlagen in Betrieb zu nehmen?

Leveleditor, mit dem Sie Ihre ganz persönliche Umgebung gestalten können. Games, deren Sinn und Zweck reinweg auf das Zerlegen von Pixelmonstern konzentriert ist, müssen einige Qualitäten bieten, um nicht rasch langweilig zu werden. Chasm greift eine Spielidee auf, die seit der Urmutter aller Ballerspiele immer wieder mehr schlecht als recht kopiert wurde. Auch dieser Titel bringt keine großen Neuigkeiten, macht aber wahnsinnig viel Spaß. Dieses Game lebt von seiner kompletten Ausstattung, die ewige Ladezeiten aus dem Internet überflüssig macht, von der guten Grafik- und Soundqualität und von seiner unglaublichen Spielgeschwindigkeit. Chasm ist für den Ballerspielfan ein Muß. (P)

Chasm - The Rift

Alternative:

Quake II-Test
Kostenlos im Internet

Hersteller:

Megamedia/
Digital Integration

Preis:

ca. 90 Mark

Minimum:

Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 95

Pro

Düster
Heftig
Schnell
Macht gewaltig Spaß

Kontra

Nix für Kinder

Spiel-/Dauerspaß:

45 von 50

Handhabung:

9 von 10

Grafik:

17 von 20

Sound:

15 von 20

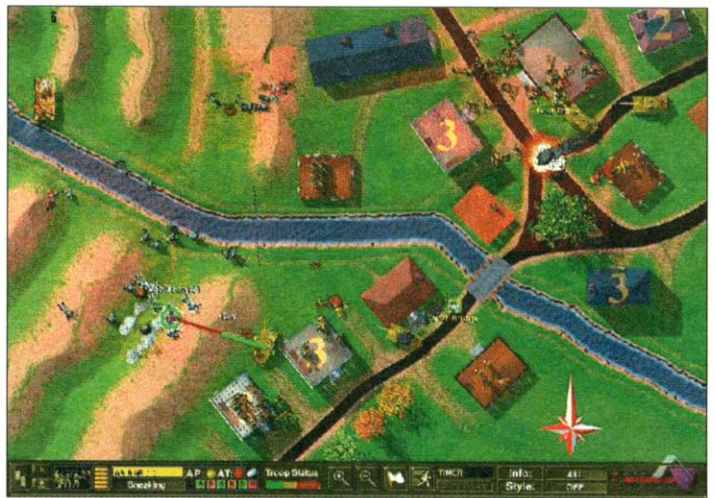
Ballerspiel

Total:

86



Die Soldaten in CC: ABTF wirken so plastisch wie handbemalte Zinnfiguren



Es brennt, wohin das Auge sieht. Der Krieg kennt eben keine Gnade

Close Combat – A

Ethan Young muß sich endgültig zwischen Deutschland und Amerika entscheiden. Und der Wohnsitz ist damit ganz bestimmt nicht gemeint...

Es ist nicht leicht, als Engländer in New York zu leben, das kann ich Ihnen sagen. Zum einen wird man sich als Zugereister wohl niemals wirklich an die 24-Stunden-Hektik im Herzen des "Big Apple" gewöhnen. Zum anderen sollte man es auf jeden Fall vermeiden, einen deutschen Elternteil zu haben, zweisprachig aufgewachsen zu sein und auf Strategiespiele zu stehen. Was mir leider alles nicht gelungen ist. Deshalb stehe ich jedesmal bei einem historischen, im 2. Weltkrieg spielenden Strategical vor der qualvollen Entscheidung, auf welcher Seite ich kämpfen möchte. Natürlich sind die Deutschen immer die Bösen, andererseits habe ich dort eine sehr schöne Kindheit erlebt. Und deutsch gelernt, weshalb ich unter anderem dieses Review

schreiben darf (na gut, ich 'geb's ja zu, Klaus wird den Text wohl noch ein wenig feinschleifen müssen). Oh Mann, es ist wirklich nicht leicht. Auch nicht bei Close Combat 2.

Wer soll dein Herzblatt sein?

Denn Close Combat: A Bridge Too Far (kurz: CC: ABTF) konzentriert sein strategisches Potential auf die Operation Market Garden, bei der im Zweiten Weltkrieg mehr Fallschirmjäger-Einheiten eingesetzt wurden, als bei irgendeinem anderen militärischen Unternehmen. Schließlich ging es für die Alliierten darum, bis zu 60 Meilen hinter die deutsche Frontlinie in Holland vorzustoßen, um strategisch wichtige Brücken, Straßen und Gebäude einzunehmen und

anschließend von den Niederlanden aus nach Deutschland vorzurücken.

Anm. des Inhollandlebendendeutschen: So nebenbei: Die Holländer haben den Deutschen alles verziehen – alles, bis auf das Fußball-WM-Finale 1974!

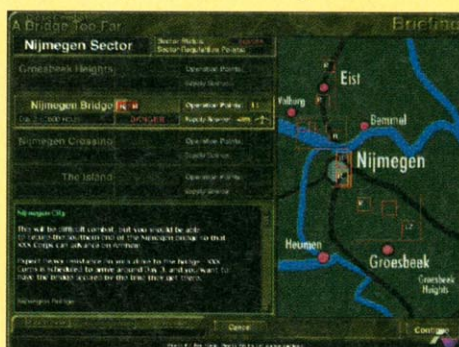
In CC: ABTF können Sie sich für die deutsche oder die alliierte Seite entscheiden, auf der neben den Amerikanern auch Briten und Polen kämpfen. Wie die historische Operation ausgefallen ist, wissen wir. Die schweren Verbände der Alliierten konnten ihre eigenen Fallschirmjäger an der letzten einzunehmende Brücke in Arnhem nicht unterstützen, die Mission scheiterte. Was zum Teil auch daran gelegen haben mag, daß der komplette

In der Hitze des Gefechts...

...werden Sie trotzdem auch Dinge abseits vom Schlachtgetümmel im Auge behalten müssen. Dazu gehört unter anderem folgendes:



Falls Sie möchten, können Sie sich z.B. eigene Karten erstellen



Am Briefing dagegen müssen Sie teilnehmen, ohne wenn und aber



In Kampagnen und Szenarien können Sie Ihre Truppen selbst rekrutieren

Einsatzplan für die alliierten Truppen der deutschen Wehrmacht zugespielt wurde. Aber jetzt haben Sie ja endlich Gelegenheit, die Geschichte umzuschreiben.

Drei Wege führen in CC:ABTF zum Ziel: Schlachten, Szenarios oder ganze Kampagnen. Bei den Kampagnen können Sie sich sogar entscheiden, ob Sie die gesamte Operation Market Garden oder nur einige, miteinander verknüpfte Szenarien durchspielen wollen. In den einzelnen Schlachten, die Sie in jedem Fall schlagen müssen, sind stets mehrere Ziele zu erreichen, sprich strategische Punkte unter Ihre Kontrolle zu bringen. Während Sie allerdings in den einzelnen Schlachten Ihre Truppen zugeteilt bekommen, dürfen Sie in Kampagnen und Szenarios selbst entscheiden welche Verbände Sie rekrutieren und einsetzen möchten. Da es sich auf alliierter Seite in erster Linie um

einzelnen Soldaten. In einer kleinen Box werden darüber hinaus Informationen über das Geschehen abseits des sichtbaren Bereichs angezeigt. Der einzige, wenn auch nur kleine



Das Abstellen von Panzern auf öffentlichen Grünstreifen wird mit einer Geldbuße nicht unter 20 Mark geahndet

geschickt vorbereiteten Kreuzfeuern und positioniert ihre Einheiten stets überlegt und geschickt. Auch eigentlich überlegene schwere Infanterie wird schnell ausgeschaltet, wenn der



Zu den strategischen Objekten im Spiel gehören Brücken, Kreuzungen und Gebäude

A Bridge Too Far

Fallschirmjäger handelt, stehen zur Bewaffnung Gewehre, MGs, Panzerfäuste und Flammenwerfer zur Verfügung, Panzerfahrzeuge und schwere Infanterie gibt es also nicht in allen Schlachten und Szenarios. Daneben wird die Kampfkraft Ihrer Soldaten natürlich auch von Faktoren wie Moral, Gesundheit oder Erfahrung bestimmt, die sich im (erfolgreichen) Spielverlauf kontinuierlich steigern.

„Sie haben den Chefred.!!!“

Grafisch zeigt sich CC:ABTF im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert. Sämtliche Karten sind sehr übersichtlich angelegt, wobei gleichzeitig die authentischen Bewegungsabläufe der Truppen und Soldaten für echtes Feeling sorgen. Auch die Explosionen und Effekte, insbesondere der Flammenwerfer, sehen sehr eindrucksvoll aus. Lediglich in der mittels Zoom vergrößerten Ansicht eines Kartenausschnitts sind die Pixel eine Spur zu groß geraten. Auch ein paar zusätzliche Lichteffekte und andere Kameraperspektiven hätten dem Spiel sicher gut getan. Trotzdem kann sich CC:ABTF durchaus mit der Oberklasse des Genres messen, eine stattliche Anzahl historischer Videos runden diesen Eindruck ebenfalls ab.

Eine herausragende Rolle spielt dagegen der Sound. Die Schreie der einzelnen Soldaten schallen nicht nur sehr lebensecht durch die Boxen, sie haben auch eine direkte Auswirkung aufs Gameplay. Jedenfalls wissen Sie bei einem verzweifelt gebrüllten „Sanitäter!“ oder „Sie haben den Hauptfeld!“ (in unserer Testversion wohlgermerkt auf Englisch) ganz genau, wo die Musik gerade spielt.

Bei der Steuerung stand ganz eindeutig die Funktionalität an erster Stelle, und genau so sollte es auch sein. Übersichtliche Menüs liefern alle wichtigen Statusanzeigen zu Truppen und

Nachteil liegt in einem ausgeklügelten Farbsystem, das auf den ersten Blick über die Wichtigkeit bestimmter Operationen, den emotionalen Status der einzelnen Soldaten und einige andere Dinge liefern soll. Die vielen bunten Farbtupfen auf dem Bildschirm konnte ich allerdings nur als verwirrend empfinden, auch nach einigen Stunden im Spiel. Immer wieder beschlich mich das Gefühl, doch nicht jedes Detail unter Kontrolle zu haben – aber vielleicht ergeht es auch einem richtigen General in einer richtigen Schlacht nicht anders.

CC 2 oder C&C 2 ?

Insgesamt bietet CC:ABTF viel Spielspaß und eine solide technische Umsetzung fürs Geld. Auch Einsteiger werden schnell mit dem Spiel zurecht kommen, sollten es jedoch nicht mit Echtzeit-Strategicals wie *Command & Conquer* oder *Total Annihilation* verwechseln. Hier wird taktisch und Zug um Zug gespielt, so wie es dem klassischen Strategiespiel (und einer tatsächlichen militärischen Auseinandersetzung) am nächsten kommt. Die starke KI des Spiels kennt sich aus mit flankierenden Manövern und



Trotz Blut und Leichen wirkt das Spiel zu keiner Zeit gewaltverherrlichend oder unsinnig brutal

Spieler sie nachlässig einsetzt. Besonders in Kampagnen wird so ein Schwierigkeitsgrad erreicht, der auch erfahrenen Strategen gefallen wird. PC Gamer, eins der größten US-Spielemags, wählte CC:ABTF kurz nach Erscheinen zum besten Strategiespiel des Jahres. Obwohl ich den Enthusiasmus der Kollegen gut verstehen kann, würde ich so weit allerdings nicht gehen. Ein sehr gutes Spiel bleibt es aber allemal. (P)

Close Combat – A Bridge Too Far

Alternativen:

Panzer General III D
Mindscape ● 99,95 Mark
Incubation
Blue Byte ● ca. 80 Mark
Warlords III
Red Orb ● ca. 90 Mark

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Leichter Einstieg trotz starker KI
Gute Grafik
Exzellenter Sound
Verständliches Handbuch

Kontra
Im Zoom zu pixelig

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	17 von 20

Strategie
Total: 86

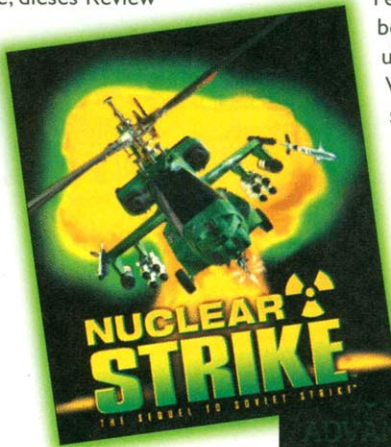
Nuclear Strike

Tja, liebe Leser, es ist schon eine Schande. Enschede ist eine Trümmerwüste, dieses Review entstand im halb eingestürzten Keller des ehemals so stolz in den Himmel aufragenden Power-Towers. Halbverbrannte Gestalten hinken zwischen dem verkohlten Stolz der Büromaschinen-industrie umher. Nur ein Mitarbeiter des Power-Teams thront unverletzt mit einem Grinsen, daß Jack Nicholson das Fürchten lehren könnte, an seinem Arbeitsplatz. Markus Brodrick testete Nuclear Strike.

Spaß für Hobby-Söldner

Nuclear Strike von Electronic Arts ist eines der wenigen Games, die auch im Windows 95-Gewand mit Brisanz und Qualität auftreten. Dieser Vorzug ist im allgemeinen nicht nur selten, sondern bei Games, die ihren Ursprung im Daddelkasten-Sektor haben, eher nie zu finden. Aber Ausnahmen bestätigen die Regel. Die Programmierer von Electronic Arts haben es nicht nur geschafft, ein PC-Game zu bauen, das eigenständig wirkt, sondern auch modernste Hardware dementsprechend glatt abgeht. An diesem Titel hat der Hobby-Söldner seine helle Freude. Das Game bietet die Mischung aus realistisch gestalteten Szenarien, leichter Bedienbarkeit und einer Menge pyrotechnischer Action, die auch dann

noch die richtige Stimmung aufkommen läßt, wenn der Arbeitstag lang war und der Feierabend verregnet ist. Nach dem beeindruckenden (Mal sehen, was unser Chefmeckerer an diesem Wort auszusetzen hat. Aufgrund seiner ständigen Nörgelei beinhalten unsere Texte nur noch einen gewissen Standard-Wortschatz. Aber macht ja nix. Der Red..) Intro trennt Sie nur noch ein einziger Mausklick vom Start in eine heiße Karriere – oder in den erlesenen Bunker,



Dieser Herr schaut traurig aus der Wäsche. Passen Sie gut auf, sonst können Sie am Gesichtsausdrückewettbewerb teilnehmen – und gewinnen!

den die Konkurrenz für abgeschossene feindliche Piloten reserviert hat. Ausgerüstet mit modernster Technik beginnen Sie, sich einen Überblick über Geländeformationen, feindliche Stützpunkte und Ihr Waffenarsenal zu machen. Ihr Job ist hart und endet gern tödlich (Ja, wo ist denn da der Unterschied zum Arbeitsplatz eines Redakteurs bei der PC Power? Der Red..).

Tief im asiatischen Dschungel hat es wieder einmal gekriselt, ein irrwitziger



Das Lichterfest im Stadtpark hat dieses Jahr einige interessante Akzente gesetzt

Machthaber verschafft der restlichen Welt den Eindruck, er habe keinerlei Hemmungen, den großen roten Knopf zu drücken und es dem Rest der Bevölkerung per Atomblitz einmal so richtig warm ums Herz werden zu lassen. Eigentlich sollten Sie als erfahrene Power-Leser jetzt schon wissen, was Sie erwartet. Natürlich, Sie sind auserkoren, die versteckten Stützpunkte der feindlichen Macht aufzustöbern – und auszuräuchern. Sie sind es, der der Menschheit den Gefallen erweisen soll, einen Mann mit krankem Hirn ein für allemal seines Postens zu entheben. Wagen Sie den letzten Schritt, finden Sie sich auf Antrieb im Kreuzfeuer feindlicher Mächte wieder.

Universalgenie

Wie realistisch der Handlungsablauf eines komplexen Action-Games auch sein mag, nach einer guten Weile wird auch der aufregendste Job am Monitor öde. Nicht so in diesem Game. Nach einem kurzen Briefing-Manöver sitzen Sie am Steuerknüppel eines Kampfhubschraubers und geben den

feindlichen Truppen Saures. Bei diesem Job werden Sie rasch merken, daß dieses Game auf modernster 32-Bit-Technik basiert. Der Spielablauf ist beinahe auf dem Niveau von professionellen Arcade-Maschinen. Weich scrollende Grafiken und ein realistischer Sound geben Ihnen das Gefühl, mitten in der



Jetzt rappelt's – und zwar ganz finster



Tja, meine Lieben, da ist die Freude am neu erworbenen Einfamilienhäuschen rasch vorbei

rike

Uns war nicht wohl, als wir Markus Brodrick die Aufsicht über unser Kernwaffenarsenal anvertrauen. Unsere wildesten Hoffnungen sollten nicht enttäuscht werden ...



Mal sehen, wie lange die Jungs im Heli sich noch in der Luft halten können



Wow, das saß. Der liebe Feind kann sich sein Luftraumüberwachungsradar jetzt in die rückwärtige Protuberanz schieben!



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft, wo diese fliegende Kostbarkeit ihre Treffer landet, bleibt kein Auge trocken

Handlung zu stehen. Eine sensibel ansprechende Steuerung macht es Ihnen einfach, Ihre ersten Flüge über den feindlichen Linien ohne allzu große Verluste zu überstehen; ständiger Kontakt zur Bodenmannschaft läßt Sie nie über Erfolg und Mißerfolg Ihrer Mission im unklaren.

Nuclear Strike ist keines der Games, daß Sie schon am dritten Spieltag genervt vor dem Monitor sitzen läßt. Nicht nur die

Künstliche Intelligenz des Gegners, der sich mit fortschreitender Spieldauer auf Ihre Taktik einstellt, auch ein ausgedehntes Terrain, in

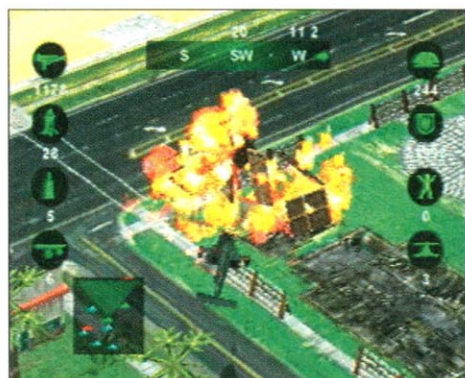
DIE ACTION-ELEMENTE LADEN IMMER WIEDER AUF EIN SPIELCHEN EIN

dem sich immer wieder neue Fallen und Überraschungen finden, sorgt dafür, daß Sie die Übersichtskarte des Geländes mehr als einmal benötigen und so rasch nicht an unerklärlicher Langeweile leiden.

Der Weg zum Erfolg

Eine solide Panzerung und ein umfangreiches Waffenarsenal vom Maschinengewehr über diverse Raketen machen es Ihnen leicht, mit blitzartigen Raids rasche Erfolge zu erzielen. Sollten Sie während Ihrer ausgedehnten Einsätze über feindlichem Gebiet einmal in Sprit- oder Munitionsknappeit geraten, lohnt es sich immer wieder, einen Angriff auf feindliche Stellungen zu wagen. Nach einem Sieg über fremde Truppen ist es ein leichtes, sich an den Vorräten des Gegners zu bedienen und den eigenen Ausflug noch ein Weilchen zu verlängern. Haben Sie lange genug den Helikopter von Stützpunkt zu Stützpunkt gesteuert und den Herren von der anderen Firma deutlich gemacht, was für Verheerungen eine solche Flugmaschine doch mit sich bringen kann, können Sie

in ein bodengebundenes Fahrzeug wechseln und aus nächster Nähe den übriggebliebenen, jämmerlichen Resten einer ehemaligen Streitmacht Ihre Botschaft des Heils überbringen. Eine Vielzahl verschiedener Boden- und Luftfahrzeuge vom M1A2-Abrams bis zum immer wieder beliebten Harrier verschafft Ihnen eine solide Grundlage an Spielspaß. Nuclear Strike ist mit Sicherheit ein spannendes Game, dessen Action-Elemente immer wieder auf ein neues Spielchen einladen. ☺



Man sollte eben keine Pauschalreisen buchen...



Down by the boardwalks – diesmal nicht mit der süßen Kleinen von nebenan, sondern mit Jet und Bombe. Die Zeiten ändern sich, ich sage es doch immer

Alternativen:

AH-64D Longbow II
Jane's ● ca. 100 Mark
AHX-I
GT Interactive ● ca. 90 Mark
iF22
Interactive Magic ● ca. 90 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 95, 3DFX

Pro
Gute Grafik
Professioneller Spielablauf
Realistisches Fluggefühl

Kontra
Abgenutzte Story
Nichts für lahme Maschinen

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

Flugsimulation

Total: 79

Syyrah – The Warp Hunter

Uns ist ein heimlicher Wunsch erfüllt worden. Nachdem wir Markus Brodrick nicht zum Mond schießen konnten, schickten wir ihn zum Puzzeln in die unendlichen Weiten des Alls.

Der Winter ist gerettet. Die uns sicherlich liebende und umsorgende Softwareindustrie hat uns über Weihnachten wieder einmal mit genügend Games versorgt, um einen beliebig langen Winter mit dem kleinstmöglichen Frustlevel überstehen zu können. Ob Sie nun Splatter-Fan sind oder Adventures heiß und innig lieben, Sie werden rundum bedient. Lediglich diesen kleinen, feinen Spiele, die eine Büropause zur Sekundensache schrumpfen lassen oder gerade richtig sind, wenn der Tag schon fast gelaufen ist, scheinen langsam selten zu werden. Das Team der amerikanischen Softwarefabrik Sunsoft scheint auf diese Lücke gestoßen zu sein. In Anlehnung an die Ideen guter, alter Games aus der 2-D-CGA-Zeit entstand ein Puzzler mit dem zugegebenermaßen aufregend klingenden Namen Syyrah – The Warp Hunter.



Der Mini-Raumer im Großformat – allemal besser als ein oller Kadett

Schnell und bunt

Syyrah ist eines jener Games, die frappierend an die professionellen Spielautomaten der frühen 80er Jahre erinnern. Wir befinden uns wieder einmal in den unendlichen Weiten des Alls, Aliens infiltrieren das heimische System. Um der Invasion und damit der eigenen Vernichtung zu entgehen, bleibt nur ein Weg: Sie müssen so viele Angreifer wie möglich vernichten, ohne sich versehentlich selbst zu eliminieren. Der Spielablauf ist denkbar einfach, trotzdem wird Ihr Reaktionsvermögen voll ausgereizt. Alte Idee hin, alte Idee her, nahe dem Ende der Pentium-Ära haben unsere Maschinen die Rechenpower, auch simplen Games ein aufregendes Outfit zu verpassen. Als klassisches DOS-Game mit Windows 95-Anbindung ist Syyrah nicht nur ziemlich schnell, es glänzt auch mit überraschend guten Grafiken und einem glasklaren Sound. Kaum ist der Titel gestartet, finden Sie sich in der Action wieder. Ihr kleines Raumschiff bekommt einen fixen Standort in der Bildmitte zugewiesen, die einzig mögliche Bewegungsmöglichkeit ist die

Rotation um die Längsachse. Rasch erobern die Angreifer den Bildschirm, der Spielspaß kann beginnen. Sie werden bald merken, daß Syyrah alles andere als ein hirnloses Ballerspiel ist.

Organisationstalent gefragt

Es reicht nicht, einen schnellen Finger am Feuerknopf zu haben und die in ihrem Aussehen an Viren erinnernden Feindwesen einfach vom Bildschirm zu blasen. Um die volle Aufmerksamkeit des Spielers zu fordern, ziehen verschiedenfarbige Angreifer immer

engere Kreise um den Standort des eigenen Raumschiffes. Ihre Verteidigungsmethode besteht darin, den farbig codierten Angreifern

SYYRAH IST ALLES ANDERE ALS EIN HIRNLOSES BALLERSPIEL.

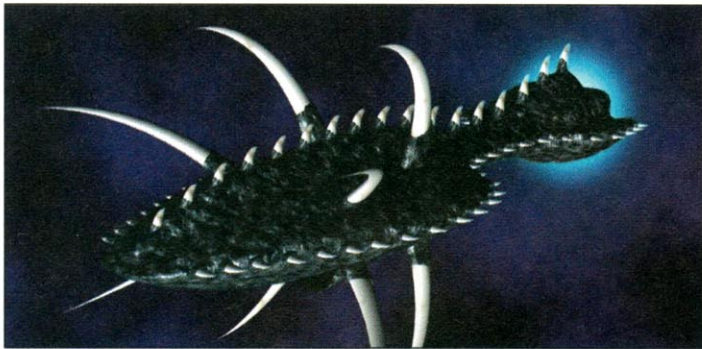
per Bordkanone passende Gegenstücke zuzuordnen. Haben Sie es geschafft, mit der eigenen Munition und den Angreifern Cluster



Und ab geht's! Wer bei Syyrah nicht seine volle Konzentration mitbringt, ist bald verloren



Die unendlichen Weiten des Alls – für Programmierer immer wieder interessant



Ach du liebe Evolution! Dagegen waren alle Säbelzähntiger rein gar nichts...

von zwei oder mehr Objekten zu bilden, werden diese mit einer wunderschön animierten Explosion ins Jenseits befördert.

Bisher hört sich alles ganz einfach an, sicher werden Sie sich nun fragen, wo denn eigentlich der Trick an der Sache ist. Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: Sie können nicht bestimmen, mit welcher Munition Ihre Bordkanone feuern wird. Während Sie eilig versuchen, den Überblick über die Formationen der Aliens zu gewinnen und Ihr Raumschiff rotieren lassen, sagt eine angenehme weibliche Stimme aus der Angriffsleitung an, welche Munition Ihnen mit dem nächsten Schuß zur Verfügung stehen wird.

Anm. des Chefliebhabs: Nun weiß ich auch, woher der Ausdruck "jemanden anfeuern" kommt...



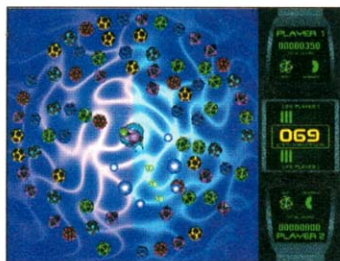
So langsam wird der Bildschirm voll – sehen Sie doch zu, wie Sie da wieder herauskommen



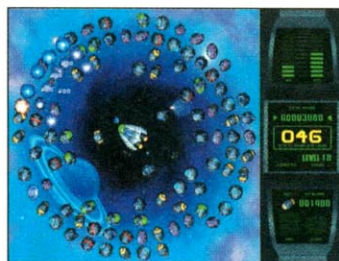
LSD – Lysergsäure-Diethylamid – löst Halluzinationen und schlimmste Wahnvorstellungen aus



Auch die nicht-terranische Architektur kann mit interessanten Stilformen glänzen



Oops, wenn hier nicht bald etwas passiert, heißt es "Game over"!



Klasse Grafik, guter Sound. Alte Spielideen leben auf



Weiter geht's im Text – neuer Hintergrund, gleiches Schema, derselbe Spaß

Um sich erfolgreich verteidigen zu können, müssen Sie gleich doppelt den Überblick behalten, denn nicht nur die Scharen der Angreifer verändern laufend ihre Formation, auch ihre Munition zeigt nicht immer die gewünschte Wirkung. Damit das Spiel mit der raschen Reaktion nicht allzu bald ein Ende nimmt, haben die Programmierer 120 unterschiedliche Level gestaltet. Damit dürfte auch Profi-Zockern der Abend erst einmal gerettet sein.

Hingucker, die verschiedenfarbigen Angreifer formieren derart interessante Muster auf dem Schirm, daß es manchmal fast zu schade ist, sie zu vernichten. Im 2-D-Mode glänzt dieser Sunsoft-Titel mit der unglaublichen Bildwiederholungsrate von 60 Frames pro Sekunde. Zusammen mit den Hi-Res-Grafiken, den glasklaren Soundeffekten und einem Soundtrack, der zur Abwechslung einmal so etwas wie einen Wiedererkennungseffekt bietet, kommt richtiges Arcade-Feeling auf.

Arcade-Feeling ist angesagt

Natürlich kann heute auch ein Arcade-Shooter nach altem Baumuster nicht mehr ohne einen Multiplayer-Modus existieren. Auch hier zeigten sich Sunsofts Programmierer findig. Haben Sie Lust auf ein Spielchen zu zweit, arbeiten Sie nicht mit Ihrem Mitspieler, sondern gegen ihn. Es ist Ihr Job, in das Spielgebiet Ihres Gegners einzudringen und, so Sie es schaffen, ohne sich selbst dabei aus dem Rennen zu katapultieren, die fertiggestellten Cluster Ihres Gegners zu zerstören. Da dieser Multiplayer-Modus auf der einzig wahren Freude, der Schadenfreude basiert, ist für Spaß an der Freude reichlich gesorgt. Falls Sie ob der Heimtücke Ihrer Mitspieler Kopfschmerzen bekommen: Wir wissen nicht, was der freundliche Apotheker rät, empfehlen Ihnen aber eine neue Runde im Kampf gegen die Außerirdischen.

Syrrah – The Warp Hunter zeigt deutlich, daß bekannte Spielideen noch lange nicht out sein müssen. Nicht nur, daß dieses Game mit seiner schnellen Handlung den Spannungsbogen lange hoch halten kann, auch die technische Umsetzung erscheint sehr gelungen. Mit einem 2-D- und einem 3-D-Modus bietet dieser Titel einwandfreie Optik. Die Hintergrundbilder dieses Games sind

Alternativen:

Moving Puzzles
Ravensburger ● ca. 20 Mark
Atomic Bomberman
Interplay ● ca. 90 Mark
Swing
Software 2000 ● ca. 40 Mark

Hersteller: Sunsoft
Preis: ca. 30 Mark

Minimum:
486/33, 8 MB RAM, SVGA,
DOS/Windows 95

Pro
Gute Grafik
Komplizierter Puzzlespaß
Voll arcademäßig

Kontra
Keine Bewegungsfreiheit

Spiel-/Dauerspaß:	39 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

Denk- und Knobelspiel

Total:

77

Syrrah – The Warp Hunter

Machine Hunter

Stellen Sie sich vor, es ist Sonntag, die Sonne scheint und die Grillen zirpen ein fröhlich'-freches Lied. Der streßgeplagte Manager einer Spielefirma döst auf dem Sofa vor sich hin, während sich Sohnmenns Finger krampfhaft um den Controller seiner PlayStation schließen. "Was ist das denn für ein tolles Spiel?" denkt sich der ahnungslose Herr Papa. "Da gibt es ja Menschen, die gegen Roboter kämpfen, jede Menge Action und alles in 3-D. So was Tolles hab' ich ja noch nie gesehen, das müßte sich doch problemlos für den PC konvertieren lassen!" Gesagt getan, kurze Zeit später war sie auch schon fertig,

WAS FÜR EIN SCHLECHTES PRODUKT

die Version für Windows 95. Entstanden ist, um es gleich vorweg zu sagen, eine grottenschlechte Konvertierung, die Lichtjahre hinter dem PSX-Original zurückbleibt. Das kommt wohl dabei heraus, wenn die Entwickler nicht wissen, was sie tun...

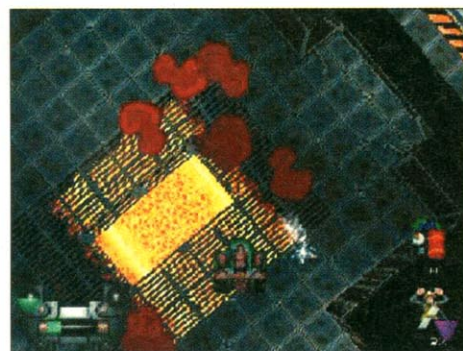
Mars attacks!

Im Jahre 2038 haben die Menschen längst auf dem roten Planeten Fuß gefaßt, wo ganze Herden hochgezüchteter Industrieroboter den trockenen Boden nach Rohstoffen durchpflügen. Was auch bitter nötig ist, denn die Rohstoffe der Erde sind fast vollständig aufgebraucht. Leider ist die Idylle doch nicht ganz perfekt. Böse, böse Aliens

Ethan Young regt sich auf – über unsäglichen Werbe-Hype, schlamperte Programmierer und absolut überflüssige Spiele.



Roboter und Grundidee sind die einzigen Lichtblicke in diesem schwachen Spiel



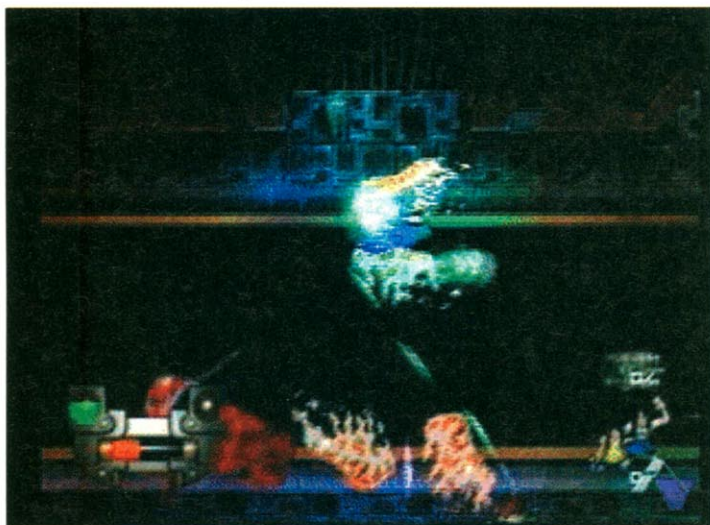
Wann haben Sie zuletzt solch erbärmliche Blutkleckse gesehen

haben sich der Marsroboter bemächtigt und rüsten sie für eine unmittelbar geplante Erdr invasion zu Kampfkolossen um. Die ebenfalls anwesenden Menschen werden währenddessen in Geiselhaft genommen. Spätestens jetzt werden Sie ahnen, worin die Aufgabe des Spielers in *Machine Hunter* besteht. Als Angehöriger einer Eliteinheit begeben Sie sich direkt auf den Mars, zerlegen die kampflüsternden Roboter mittels diverser Waffen in winzige Metallpartikelchen und befreien so ganz nebenbei auch noch die

Geiseln. Na, wenn's mehr nicht ist!

Trotzdem liegt dieser wirklich nicht sehr originellen Story eine interessante Spielidee zugrunde. Haben Sie nämlich als Spieler einen Ihrer mechanischen Gegner erledigt, können Sie in dessen Eisenhaut schlüpfen und als gepanzerter Kampfkoloss in die nächste Schlacht ziehen. So wird es möglich,

die eigene Kampfkraft mit den immer stärker werdenden Gegnern zu steigern. 16 Levels gibt es in *Machine Hunter* zu bewältigen, dazu kommen drei Boss-Levels. Insgesamt also 19 Gelegenheiten für Spannung, Rasanz, packendes Gameplay und umwerfende Grafikeffekte. Leider wird man in diesem Spiel nichts dergleichen finden, noch nicht einmal beim Leveldesign haben sich die Entwickler Mühe gegeben. Im Wesentlichen knallt man einfach alles nieder, versucht die Geiseln zu retten – und das war's auch



Was hier wie ein verwackelter Schnappschuß aussieht, entspricht haargenau dem Spiel



schon. Bereits nach den ersten drei Levels beschleicht einen das Gefühl, jede Situation vorher schon einmal durchlaufen zu haben und das Spiel in- und auswendig zu kennen. Es gibt keine neuen Aufgaben, auf die man bei jedem Mission-Briefing fieberhaft wartet, lediglich ein paar Goodies und Pick-Ups lassen sich in dem ein oder anderen Versteck finden.



Warum sich wohl immer wieder 3-D-Shooter an dieser Perspektive versuchen?

Ja, wo laufen sie denn?

Noch erschreckender wird's bei der Grafik. In der Dokumentation wird dem Spieler eindringlich geraten, Machine Hunter in einem

LANGSAMES SCROLLING, RIESIGE PIXEL, HÄßLICHE SPRITES

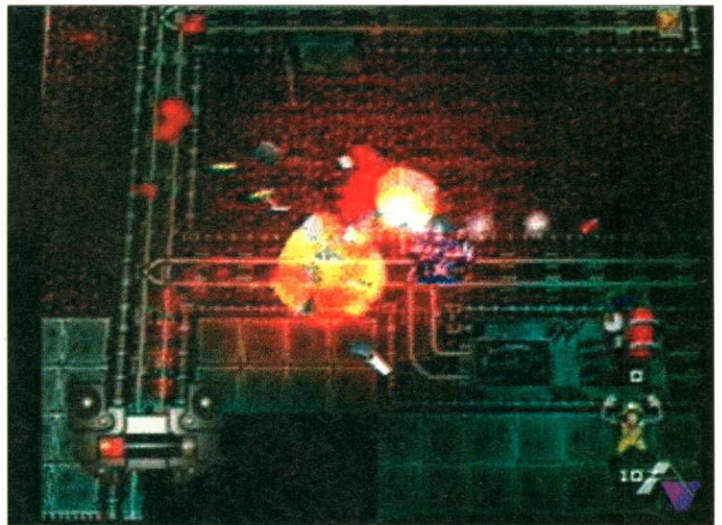
kleinen Fenster zu spielen. Lächerlich. Vergrößert man dieses aber auf volle Bildschirmgröße, verwandelt sich das Spielgeschehen in ein Chaos aus häßlichen Pixeln, das Scrolling wird einschläfernd langsam, der Spielspaß löst sich in nunmehr vollkommen auf. Lassen Sie sich also auf gar keinen Fall von den gelungenen Roboterentwürfen auf dieser Seite beeindrucken, tatsächlich entspricht die miserable Qualität der Screenshots haargenau den Grafiken im Spiel. Keine hochauflösenden Bilder und keine 3-D Beschleunigung – lediglich horrend animierte Sprites, schäbige Lichteffekte und schlampige Texturen. Gespielt wird aus einer schrägen Draufsicht, mit der sich in letzter Zeit einige Spiele (erfolglos) versucht haben. Auch, daß auf mehreren Ebenen gekämpft wird, macht das Spiel nicht besser. Ganz im Gegenteil. Was nützt es einem, unter Brücken hindurchzurenennen, wenn man dabei geradewegs dem Gegner in Messer läuft? Und das nur, weil die Kamera der Spielfigur nicht adäquat folgt.

Bei der Steuerung gibt zumindest bei der Installation keine Schwierigkeiten, danach geht der Ärger auch hier los. Sie haben zwar die Wahl zwischen Tastatur und Gamepad, aber das war's auch schon. Gäbe es einen Platin-Award für die schlechteste Steuerung in

einem Actionspiel, Machine Hunter würde ihn mühelos gewinnen. Benutzen Sie das Keyboard, müssen Sie sich mit den Pfeiltasten fortbewegen und andere Aktionen, etwa schießen, mit dem Nummernblock ausführen. Absolut unmöglich, und glauben Sie ja nicht, Sie könnten die Tastaturbelegung ändern oder gar Ihr Pad programmieren. Nix da! Und der absolute Hammer: Sie haben keine Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Nach jedem erfolgreich absolvierten Level erhalten Sie ein ellenlanges Paßwort aus Buchstaben und Sonderzeichen, mit dem Sie bei einem erneuten Spielstart im nächsten Level einsteigen können. Und dieses Paßwort können Sie noch nicht einmal eintippen, sondern müssen es in alter Konsolenmanier aus den einzelnen Buchstaben eines Menüs zusammenfügen. Und zwar sehr oft, denn auch ein einmal begonnenes Level kann ohne Paßwort nicht erneut gestartet werden.

Finger weg!

Was haben MGM Interactive und Eurocom dieses Spiel im Vorfeld angepriesen. Was für einen Hype hat man auf der Game-Website betrieben. Und was für ein miserables Produkt ist letztendlich dabei herausgekommen. Bei der Vorstellung, daß unwissende Spieler ihr Geld für Machine



Unter der miserablen Kameraführung leidet häufig die Übersicht

Hunter ausgeben werde, könnte ich glattweg anfangen bitterlich zu weinen. Noch nicht einmal ordentliche Soundeffekte haben die Entwickler auf die Reihe gekriegt. Also noch einmal: Mit der PlayStation-Version, die auch von der Presse durchweg gut beurteilt wurde, hat die PC-Variante nichts mehr gemein. Achten Sie also bei Zitaten auf der Verpackung genau darauf, welche Version da gelobt wird. Sonst enden Sie, wie ich, in einem frustrierenden Abend mit einem drittklassigen, technisch mangelhaftem Actionspiel. – Hey, Klaus, habt Ihr in *good old Germany* endlich den Award für das schlechteste Spiel des Monats eingeführt? Falls ja, gehört er genau unter diesen Artikel. Aber bitte möglichst G-R-O-S-S. (P)

Alternativen:

Jedi Knight
Lucas Arts ● ca. 90 Mark
Hexen II
GT Interactive ● ca. 90 Mark
Take No Prisoners
Red Orb ● ca. 80 Mark

Hersteller: MGM Interactive / EIDOS

Preis: ca. 50 Dollar (Import)

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

Pro
Originelles Spielkonzept

Kontra
Das Gameplay
Die Steuerung
Die Grafik
Der Sound

Spiel-/Dauerspaß:	12 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	5 von 20
Sound:	10 von 20

Action

Total:

31

Markus Brodrick verließ seinen Planeten der Klasse B, um mit dem ganz normalen Durchschnittsaußerirdischen in Kontakt zu treten.

Floyd

es gibt noch Helden

Als treuer Power-Leser sind Sie sicherlich bestens informiert. Auch über die klitzekleine Tatsache, daß es alle möglichen und unmöglichen Jobs gibt. Diese unumstößliche Tatsache gilt nach neusten Erkenntnissen nicht nur für das Örtchen Enschede, Niederlande, sondern auch für das Örtchen Welt, Milchstraße. Nach allerneuesten Erkenntnissen gibt es unmögliche Jobs sogar auf Planeten, von denen wir bislang nicht einmal annehmen konnten, daß dort intelligentes Leben existiert. (Jetzt möchte ich keinerlei Anmerkungen zu Enschede, Niederlande hören. Der Red..).

Anm. des Chefniederländers: Aber LESEN möchtest Du sie, oder? Michel verweigert aber die Aussage, von daher...

Wie auch immer, unser Fachmann für außergalaktische Angelegenheiten machte sich auf den Weg, sich des hochinteressanten Falls Floyd anzunehmen. An der traurigen, aber wahren Geschichte Floyds ist es mehr als einfach zu erkennen, daß Sicherheit

lediglich ein Begriff ist, der eine kurze Passage in Meyers Konversationslexikon und dergleichen Machwerken füllt, sonst aber keinerlei Bedeutung für das Leben hat.

Stelle frei

Am besten stelle ich Ihnen erst einmal unseren Freund Floyd vor. Mittelgroß, mittelschlau, mit leicht grünlichem Teint, nahm unser neuer Freund noch bis vor kurzem völlig zurecht an, sein Leben auf der sicheren Seite geplant zu haben und bis an das Ende seiner Tage einen langweiligen, aber krisenfesten Arbeitsplatz zu besitzen. Positionen im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, waren noch nie dafür bekannt, Rummel in den Alltag zu bringen. Floyd verbrachte seine

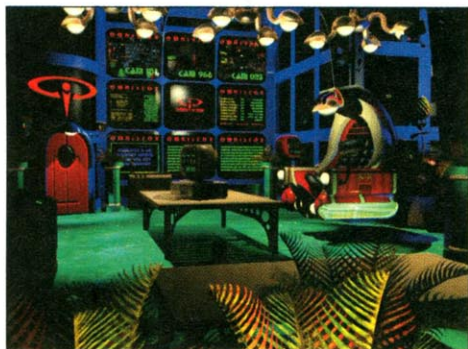
tristen Tage damit, Kornkreise in die Felder auf Planeten mit Bevölkerungen mittelmäßiger Intelligenz zu brennen (was dann ja ganz gut paßte) und berufenen Stellen die Auswertung der Ergebnisse seiner Arbeit zu überlassen. Irgendwann, so alle Untersuchungen

FLOYD ERINNERT AN KULTKLASSIKER

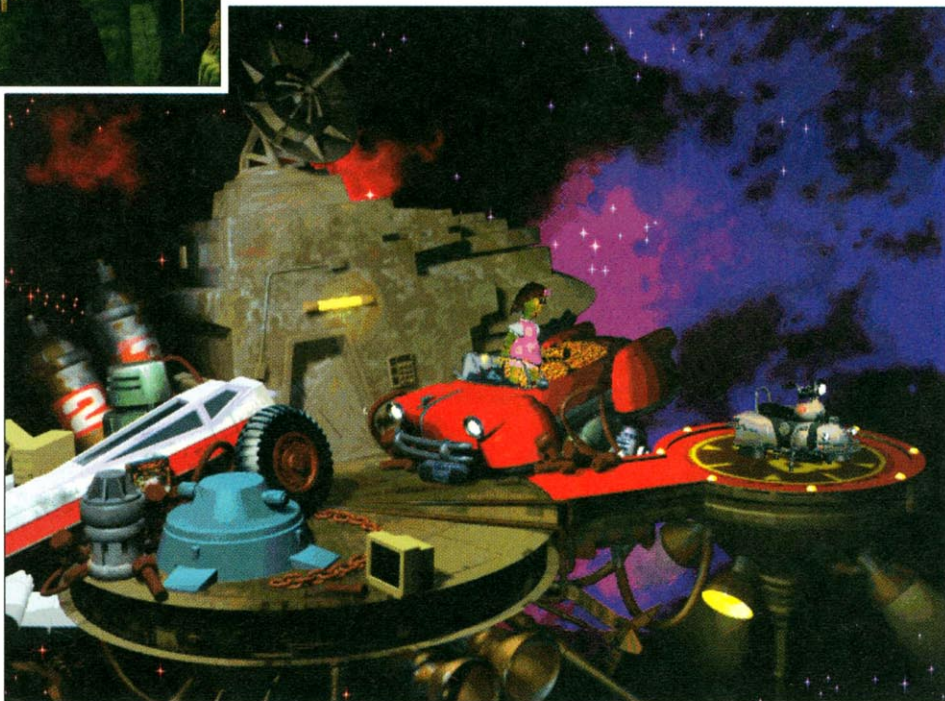
abgeschlossen sind, soll dann diese niedere Lebensform, die zur Zeit noch ganz ungestört die Erde bevölkert, unterjocht werden. Die Taktik des Berufenen-Stellen-überlassen (Tun wir in der Power-Redaktion laufend. Wofür haben wir denn den gottgleichen (Örgl, öchött, aruha (Ersticklaute)) Chefred.? Der Red..) erscheint in Floyds Welt, Metro Prime, angesagt



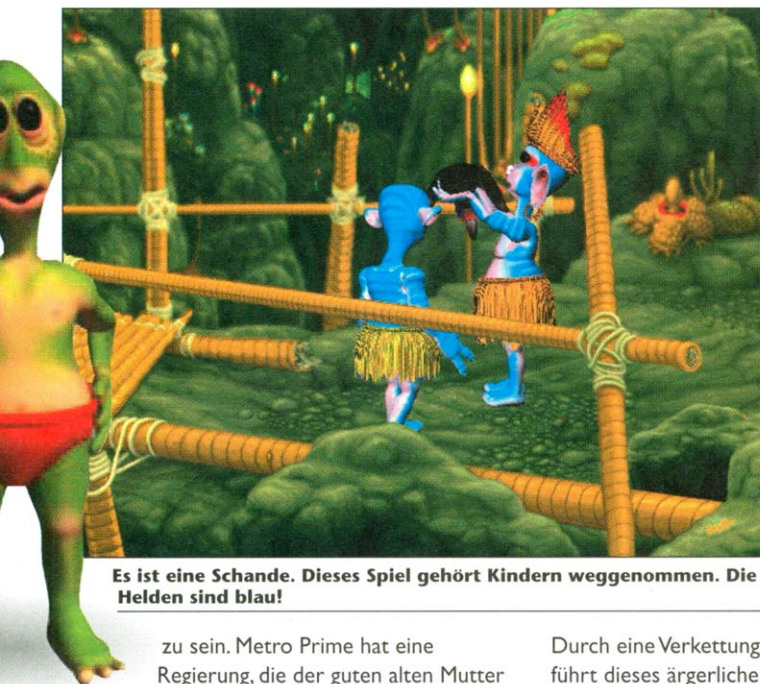
An was erinnern mich diese Fäden mit dem kleinen, lanzettförmigen Köpfen nur?



Der absolute Multimedia-Wahnsinn. Mehr Monitore als in der Power-Redaktion



Überall die selben Probleme, auch Floyds Parkplatz wird ständig von Kollegen belegt



Es ist eine Schande. Dieses Spiel gehört Kindern weggenommen. Die Helden sind blau!

zu sein. Metro Prime hat eine Regierung, die der guten alten Mutter Erde bislang erspart blieb.

Auf diesem Planeten hat die Technokratie schon lange ihren Einzug gehalten, eine Institution namens Omnibrain, von der niemand so recht weiß, wer oder was sie ist, präsentiert die gottgleiche Macht. Dank einer glücklich machenden Droge, die großzügig unter den Bewohnern dieses entfernten Himmelskörpers verteilt wird, hat sich bislang auch noch niemand so recht aufraffen können, am Omnibrain zu zweifeln.

Ein Unglück kommt selten allein

Wie Sie sich sicher leicht vorstellen können, kommt es in Floyds Leben dicke. Nachdem unser grüner Held wieder einmal unterwegs ist, die Erdlinge mit seinen Kornkreisen zu narren,



Auch die Spielhallen von morgen präsentieren sich in einem dezenten, umweltfreundlichen Grünton

gerät er mit seinem Kleinraumer in einen fürchterlichen Asteroidensturm. Als wäre das noch nicht genug, wird er in eine kleine Kollision mit der irdischen Raumsonde Voyager II verwickelt (Wie schon im Preview erwähnt, einer dieser Kadettillacs hat verdächtige Beulen. Der Red..).

Anm. des Chefkadetten: Bist Du neidisch auf meine Beule?

Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände führt dieses ärgerliche, aber noch zu verschmerzende Mißgeschick zur völligen Verwüstung des gesamten Ministeriums für Galaktische Unsicherheit. Dort ist man nun nicht mehr so recht zufrieden mit dem Kollegen Floyd, dieser soll zu Verantwortung gezogen werden. Da das Omnibrain alle naselang auf neue, unbeliebte Ideen kommt, zieht Floyd es vor, zu ziehen. Leine zu ziehen (Damit ist er nicht alleine. Kam dieser Gedanke nicht jedem von uns einmal? Der Red..). Und damit sind Sie auch schon voll in ein Spielgeschehen integriert, das auch vorsichtig betrachtet noch den Eindruck macht, ein wenig verrückt zu sein.

Galaktisches Spiel

In bester Adventure-Manier geht es durch die vielen Lokationen der intergalaktischen Welt. In mehreren hundert Bildern warten eine Menge Orte und Personen darauf, in das Spielgeschehen eingebunden zu werden. Der aktive Mauszeiger macht rasch auf die spielwichtigen Elemente aufmerksam, Kombinationsgabe und Phantasie müssen Sie schon selbst mitbringen. Sollten Sie sich auf dieser der Erde doch recht weit entfernten Welt noch nicht auskennen, versorgt Floyd Sie regelmäßig mit Informationen über No-Nos und Gefahren. Damit dieses Spiel richtig viel Spaß macht, müssen gleich vier CDs erhalten, um die Datenmenge in den Rechner zu bringen. Jeder Pixel der Hunderten von Screens ist in bestem SVGA gehalten, alle Bewegungen, Intros und Animationen laufen so flüssig, wie man es sich nur wünschen kann.

Ganz nebenbei sorgt die nicht nur super gemachte, sondern auch sehr umfangreiche Umgebung dieses Games dafür, daß der Spaß am Spiel nicht zu schnell ein Ende nimmt. Der prima Sound tut ein übriges, um realistische Wirkungen nicht ausbleiben zu lassen. Was dieses Game jedoch zu einem echten Ereignis macht, ist die mehr als gelungene Lokalisation. Von seinem Grundgedanken her schon an Kultklassiker wie Brasil erinnernd, machen die



Was mag es wohl sein?

ausgewählt schrägen Dialoge und der astreine Ossi-Akzent vieler Sprecher es unmöglich, keine Vergleiche zwischen dem Imperium Omnibrains und dem System der ehemaligen DDR zu ziehen.

Floyd ist ein Adventure, in dem auch der verschrobenst aussehende Außerirdische sein menschliches Pendant findet. Schon nach einer kurzen Einspielphase wird es zur Pflicht, dieser sympathischen Figur aus ihrem selbstgeschaffenen Dilemma herauszuhelfen. Die einladenden Grafiken und die mehr als verrückte Handlung machen den Einstieg leicht, ganz wie im richtigen Leben werden Sie in diesem Game von einer haarigen Situation zur nächsten stolpern. Viel Spaß! (P)

Floyd – es gibt noch Helden

Alternativen:

Atlantis
Cryo ● 99,95 Mark
Dark Earth
Kalisto ● ca. 90 Mark
Koala Lumpur
Broderbund ● ca. 80 Mark

Hersteller: Adventure Soft
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Super Grafiken
Super Schrägen
Lange Spieldauer
Kontra
Macht süchtig

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	15 von 20

Adventure
Total: 87



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%



PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™



Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Macht

Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt

Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi-Meister

Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk, Internet

COMPACT
disc PC
CD-ROM

Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

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



FIFA 98: Die W



"Olé, olé, olé, olé", grölt Nico Winkelhaus vor lauter Freude, weil er endlich das neue FIFA Soccer in seinen Händen hält.

Champions-League-Gewinner stecken im Abstiegskampf, Aufsteiger erklimmen unangefochten den ersten Platz – berechenbar ist die Fußballbundesliga wahrlich nicht. Im Gegensatz zu EA Sports: Konstant zum Weihnachtsgeschäft erscheint Jahr für Jahr ein neues FIFA Soccer. Sinnigerweise hört die neueste Version auf den Namen FIFA 98, und weil im kommenden Sommer die Weltmeisterschaft ansteht, fügte EA Sports noch ein nettes "Die WM-Qualifikation" hinzu.

Neues Jahr, neue Technik

3Dfx-Unterstützung ist in allen neuen EA Sportspielen vorhanden, also auch in FIFA 98. So traben die Polygon-Kicker nun ruckelfrei

**"SIEHT GUT AUS,
KLINGT BESSER UND
SPIELT SICH PERFEKT"**

über gefilterte Rasenflächen, während bei miesem Wetter Schnee, Regen und Nebel die Sicht verschlechtern. Für neue Grafiken benötigt man neue Bewegungen, und dafür wiederum neue Motion-Capturing-Aufnahmen. Hierfür schickte EA Sports Andreas Möller für ein paar Stunden in ein Londoner Studio, pappte ihm silberne Kugeln an den Körper und ließ ihn typische Ballakrobatiken vorführen.

Warum gerade Andreas Möller? Vielleicht

suchte man einen kompetenten Mann für Schwalben. Vorgetäuschte Fouls gehören nämlich zu den neuen Steuerungs-Möglichkeiten. Damit dürfte man eigentlich Elfmeter schinden können, was uns im gesamten Test aber nicht einmal gelingen wollte.

Verletzungsgefahr

Zu den bekannten Standardaktionen (Paß/Wechsel, Schuß/Grätsche, Flanke/Tackling, Spurt) gesellen sich weitere, teilweise sehr nützliche Möglichkeiten: Aggressive Fouls wie Ellenbogenchecks oder gefährliche Grätschen von hinten sollten Sie nur bei einem sehr großzügigen Schiedsrichter riskieren. Wirksamer als der aus FIFA 97 bekannte Hackentrick (mit der Hacke im hohen Bogen über den Kopf) ist der neu integrierte Lupfer – ganz nützlich gegen Grätschen und heraneilende Torhüter. Immer noch können Sie für eine kurze Weile die Kontrolle des ballführenden Spielers dem Computer überlassen, während Sie beispielsweise mit einem Stürmer in eine aussichtsreiche Position sprinten und anschließend das Leder anfordern.

Kritisiert wurden an FIFA 97 die trägen Spieler. Man brauchte viel Zeit, den Ball anzunehmen; flotte Kombinationen waren schwer möglich. Mehr in Richtung Action und somit leichter zugänglich wurde die Steuerung die 98er-Version umgemodelt – aber zum Glück nicht auf Kosten des Realismus. Soviel Hektik wie in FIFA 96 ist hier nicht zu

erwarten. Das Gameplay läßt sich eher beschreiben als gelungener Kompromiß zwischen Realismus und Spielbarkeit. Bei einem Zuspiel wird in den Lauf gepaßt, nicht mehr direkt auf den Mann, wodurch hübsche Kombinationen leicht von der Hand gehen.

Sie müssen nicht unbedingt viel kombinieren, auch Dribblings können zum Erfolg führen. Sehr nützlich ist dafür der neue Fähigkeits-Modus, den Sie mit den Shift-Tasten Ihres Joypads aufrufen. Damit gelingen die verschiedensten Kunststücke wie schnelle 360-Grad-Drehungen, enge Dribblings oder überraschende Ballverlagerungen. Sie merken



Anhand des KO-Schemas läßt sich der mögliche Gegner der nächsten Runde schnell entdecken

schon: Das verläßliche 4-Button-Gamepad hat ausgedient. Wenn Sie vernünftig spielen, also nicht auf die Tastatur ausweichen wollen, müssen Sie sich wohl oder übel ein moderneres Joypad (Gravis Grip, MS SideWinder Gamepad u. a.) zulegen.

Tor des Monats



Dank einer präzisen Flanke durch eine Freistoß...

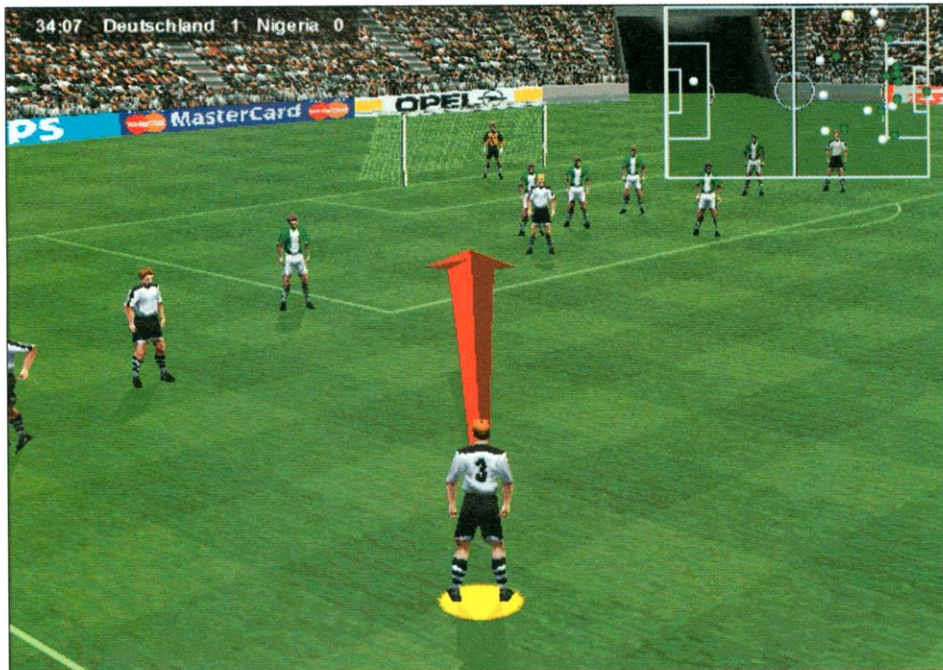


...bugsiert Oliver Bierhoff das Leder unbedrängt per Flugkopfball...



...ins gegnerische Tor.

WM-Qualifikation



Zwei Neuheiten von FIFA 98: der aus Kick Off bekannte Pfeil bei Standardsituationen und der Radar oben rechts



Stolz hebt unser Torwart die WM-Trophäe in die Höhe

Alles echt

Da EA Sports im letzten Jahr das Scheckbuch zückte, um die offizielle WM-Lizenz von der FIFA zu erwerben, befinden sich in jeder der 172 Mannschaften Spieler mit originalgetreuen Namen. Im deutschen Team steht somit kein Klonsmane, sondern ein Jürgen Klinsmann, der anhand seiner langen blonden Haare auch auf dem Platz zu erkennen ist. Schön ist auch, daß die Teamdaten diesmal auf aktuellem Stand sind – und nicht ein Jahr im Hintertreffen wie bei den letzten FIFA-Versionen.

Nicht nur die Qualifikation, auch die WM selbst können Sie spielen. Alle Spiele der Endrunde finden im Pariser Stadion statt, während die sonstigen Partien in den 15 anderen Arenen ausgetragen werden. Das Londoner Wembley-Stadion fehlt natürlich

ebensowenig wie das Münchener Olympiastadion. Wer's denn unbedingt möchte, darf auch in der Halle bolzen.

Besser denn je

FIFA 98 sieht gut aus, klingt besser und spielt sich perfekt. Die drei Schwierigkeitsgrade fordern Anfänger wie Profis, passende Spielstile der einzelnen Mannschaften (Brasilien dribbelt gerne, während England "Kick & Rush" bevorzugt) sorgen für ein richtiges Fußball-Feeling. Da stören auch nicht die gelegentlichen Fehlentscheidungen des Schiedsrichters – die gibt's in der Wirklichkeit schließlich auch.

Immer noch dämlich ist die Kommentierung. Auch wenn Werner Hansch nun lockerer labert als Kalli Feldkamp, nervt er nach spätestens zwei Stunden, weil seine Bemerkungen entweder überhaupt nicht

DAS BESTE FIFA ALLER ZEITEN

passen oder schon zum x-ten Mal abgelaufen wurden. Den einzig nervenden Faktor stellt der zu eigenwillige Torwart dar: Mal eilt er ohne Grund viel zu weit aus seinem Kasten heraus, um zu vergessen, daß er den Strafraum mit Ball in der Hand verlassen hat (wofür er aber zum



Auch bei seinem zweiten Tor jubelt Oliver Bierhoff frenetisch

Glück keine gelbe Karte kassiert). Ein anderes Mal könnte er problemlos zum Ball hinjoggen, damit der Gegner nicht herankommt, doch er bleibt faulenzlerisch am Pfosten stehen.

Gewöhnungsbedürftig sind die neuen Menüs, vor allem im Aufstellungs- und Taktikbereich war mir die alte Handhabung lieber. Darüber hinwegtrösten kann aber die Möglichkeit, einzelnen Spielern bestimmte Aufgaben (Eck- und Freistöße, Elfmeter) zuzuteilen. Abschließend ein paar Hinweise für Netzwerk-Zocker: Bis zu 20 Spieler auf bis 8 Rechner verteilt können im Netz gegeneinander kicken, via Modem dürfen bis zu 8 Leute ran.

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Alternativen:

alle Vorgänger
EA Sports ● 40 bis 90 Mark
Kick Off 98
Anco ● 79,95 Mark
Acuta Soccer Club Edition
Gremlin ● ca. 80 Mark

Hersteller: EA Sports
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Traumhaftes Gameplay
Gute Grafik
WM-Modus
Echte Spielernamen

Kontra
Wenig Statistiken
Modernes Gamepad vonnöten
Ich will Kalli wiederhaben

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

Sportspiel

Total:

90

Netstorm

Ritsche, ratsche, in die Brücke eine Lücke. Auf den Spuren von Wilhelm Busch machte sich Max "Moritz" Trier auf zum weltweiten Inselhopping, wohlweislich ausreichend bewaffnet versteht sich...

Uff! Elf Titel mit echtzeitstrategischen Inhalten zähle ich allein in den vergangenen drei Monaten und ich erhebe keinesfalls den Anspruch auf Vollständigkeit. Unter all den C&C- und Warcraft-Clones gab es nur wenige Spiele, die mit wirklich neuen Features aufwarten konnten, das Spielprinzip scheint ausgelutscht, der Markt am Ende seiner Strapazierfähigkeit. Und nun: Netstorm. Mußte das jetzt noch sein, ihr lieben Leute von Activision? Um es vorweg zu nehmen: Ja! Es mußte! Schon mit *Leviathan – The Tone Rebellion* deutete sich ein Trend an, der dem Genre nur gut tun kann: Weg von unüberschaubaren Massen sich selbst behindernder Einheiten, hin zu mehr überlegtem, punktuellen Einsatz, sich hervorragend ergänzender Defensivseinheiten und weitgehend unabhängig agierender Angriffstruppen. Das Konzept von Netstorm basiert auf der Überlegung, daß mehr Hektik durch noch mehr ständig zu überwachende mobile Einheiten nicht gleich mehr Spielspaß sein muß. Das heißt nicht, daß es keine Action in Netstorm gäbe. Adrenalinjunkies zur Beruhigung: Netstorm ist echtste Echtzeitstrategie, weit von der ruhigen Beschaulichkeit einer rundenbasierten Schlachtensimulation entfernt.

Spannung von Anfang an

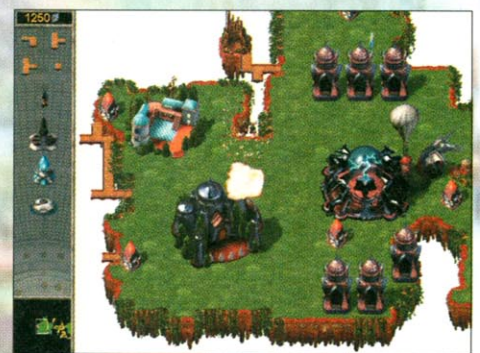
Aber steigen wir doch einfach mal in eine Partie ein: Zu Beginn eines Kampfes findet sich jeder Spieler auf einer Insel, hoch über den Wolken schwebend wieder. Ziemlich einsam lümmelt ein Priester in der kärglichen Gegend herum und wartet darauf, Befehle entgegen nehmen zu dürfen. Zunächst lassen Sie ihn Standardgebäude wie Tempel zur Energieumwandlung und Produktionsstätten zur Herstellung der Transport-, Schutz- und Kampfeinheiten bauen. Um Ihre Hauptinsel herum wimmelt es nur so von anderen, meist kleineren Brocken schwebenden Landes, manche davon tragen aktive Geysire, die Sie dringend zur Energiegewinnung erreichen müssen. Da sich kein "Skywalker" unter Ihren Einheiten befindet, betätigen Sie sich als emsiger Brückenbauer. Die Verbindungsstege werden aus vorgefertigten Bauteilen zusammengesetzt, die Sie per



Die goldene Kugel – bildmittig – ist gar keine, sondern unser paralysierter Priester



Die Drehflügler sind wahrlich keine Comanches



Puff, unser Priester hat sich in ein Wölkchen verwandelt ...

Mausklick aus einem ständig in der linken Bildschirmseite eingeblendeten Menü auswählen.

Anstelle des gerade von Ihnen ausgewählten Brückenstücks "wächst" sogleich ein neues nach. Wer jetzt gierig sofort nach dem nächsten Bauteil greift, wird eine destruktive Überraschung erleben: Schon nach kurzer Zeit ziehen sich Risse unter zahnschmelzgefährdendem Knirschen durch den hastig

gebauten Abschnitt, und die ganze filigrane Konstruktion bricht in sich zusammen – samt den daran befestigten Maschinen und Waffen. Die Bauteile brauchen einfach eine Weile zum Durchhärten, sind sie dann gut abgehängt, halten sie bombenfest. Nur manchmal ist eben keine Zeit zum Warten. Da baut man mit dem Gegner um die Wette, auf der Jagd nach der nächsten Energiequelle oder der nächsten strategisch günstig gelegenen Insel.

Wer dann die besseren Nerven hat, einen Moment länger warten kann, hat schon mal die bessere Statik auf seiner Seite. Durch kluges Verlegen der Stege kann man den Feind darüber hinaus einschnüren, ihm die Möglichkeit nehmen weitere Bauteile an seine vorhandene Konstruktion anzulegen. Da es diese Bauteile in bis zu sechs verschiedenen Formen gibt, die zufallsgeneratorgesteuert beliebig im Baumenü auftauchen, kommt zur schweißtreibenden "Wettbau-Action" (Nein, Klaus, diese Wortschöpfung hat aber auch gar nichts mit Gebäuden zu tun, in denen wie verrückt die WiSim Wet gespielt wird. Anm. d. Red.....) noch eine unterlippenkauintensive Tetris-Puzzle-Komponente hinzu.

Kidnapping höchster Würdenträger

Ziel eines Levels ist nicht die totale Zerstörung aller feindlichen Einheiten, sondern die Gefangennahme des feindlichen Hohenpriesters, der zentralen Figur in jeder der phantasievollen Armeen. Haben Sie eine Ihrer Waffen listenreich so plziert, daß das sakrale Oberhaupt Ihres Gegners in ihren Feuerbereich gerät, wird

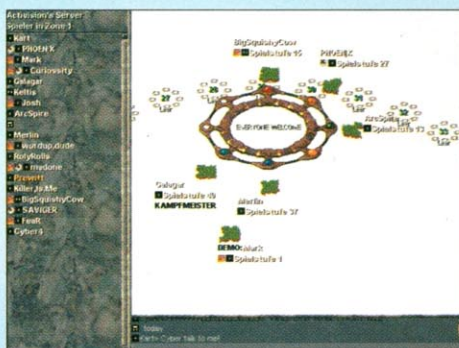
KAMPFQUALLEN MIT ROTEN SCHALS GAB'S BISHER AUCH NOCH IN KEINEM SPIEL

dieser paralyziert und damit absolut wehrlos. Schaffen Sie es jetzt noch, den zur Salzstange erstarrten aus der Höhle des Löwen abzutransportieren, steht einer zünftigen Opferung nichts mehr im Wege. Diese Zeremonie ist einer der absoluten Höhepunkte des Spiels. Hier dreht die humorige, mit viel Liebe zum Detail entwickelte Darstellung des Spielgeschehens richtig auf. Die Beute zappelt auf dem Altar, zerzt an ihren Ketten und füstelt mit dünnem Stimmchen um Erbarmen. Dabei ist die Atmosphäre eher bei Monty Pythons entliehen, als bei pathetischen Blut- und Bodenspektakeln. Erfrischend unheimlich und humorvoll eben.

Als Wohltat für die Nerven zeigte sich die Handhabung von Netstorm. Auf dem Testrechner lief vom Druck auf den Setup-Button an alles wie am Schnürchen. Den



Unser Priester wird geopfert, das war's dann für dieses mal ...



Links sind die Namen der anwesenden Spieler auf diesem Server aufgelistet, auf Wunsch gibt es Informationen über Spielstärke und Zuverlässigkeit



An diesen böartigen, aber unbeweglichen Gesellen haben wir uns vorbeigemogelt, und jetzt gibt's Saures aus der Hüfte ...

handelsüblichen Internetzugang über ein analoges Modem, sowie alle anderen für das Programm relevanten Systemparameter erkannte die Installationsroutine ohne Fehl und Tadel.

Internet-Gaming at your Fingertips

Ist das Spiel gestartet, bedarf es lediglich zweier Mausclicks und Netstorm macht sich daran, frischen Wind in Ihren Internet-Alltag zu blasen, und das in Sturmstärke. Verbindung aufnehmen und Anmeldung auf dem Game-Server, alles klappte auf Anhieb und vollautomatisch. Die Steuerung des Spiels selbst ist leicht erlernbar und durch die mit Hilfetexten garnierten Tutorialmissionen auch für Einsteiger im wahrsten Sinne des Wortes ein Kinderspiel. Für den Multiplayerteil des Spiels gilt: Absolute Spielspaßgarantie!

Damit sind wir bei der Einschränkung, was die abschließende Bewertung von Netstorm angeht.

Für Spieler, die am liebsten gegen den Computer antreten, gibt es sicher geeignetere Produkte. Netstorm enthält zwar auch vier Kampagnen mit insgesamt sechzehn – teilweise recht knackigen – Missionen für Einzelspieler, aber man merkt doch, daß das Programm nicht für diesen Zweck optimiert wurde. So ist es mit der künstlichen Intelligenz des Computergegners nicht zum besten bestellt und durch die sehr dünne bis nicht vorhandene Storyline, gerät das Solospiel schnell zum mittelmäßigen Pausenfüller, für routinierte Echtzeiter biete es einfach zu wenig Motivation. Dazu kommt, daß es innerhalb einer Mission keine Möglichkeit zum Speichern gibt, nur nach erfolgreich absolviertem Level "merkt" das Programm sich den Spielstand.

Natürlich wissen wir von der PC-Power, daß viele von Ihnen noch keinen Internetzugang haben oder ihn nur beruflich nutzen. Ein Spiel testen wir aber im Hinblick auf das Einsatzgebiet, für das es entwickelt wurde. (Da hätte sich Mercedes-Benz mal ein Beispiel dran nehmen sollen, was hat ein Auto schon mit Elchen zu tun. Anm. d. Red.....) Als Multiplayer-Spektakel ist Netstorm allemal eine klare Kaufempfehlung wert, und für bis jetzt Netzenthaltene Spielernaturen könnte es der Grund sein in die Online-Partie einzusteigen. Denn bisher kann noch keine Künstliche Intelligenz den Thrill einer Partie gegen Spieler aus Fleisch und Blut vermitteln, und wenn nächstes Jahr das Telefonmonopol der Telekom fällt, werden vielleicht ja auch für deutsche Spieler endlich goldene (Pauschal-) Zeiten anbrechen. Mehr über diese Entwicklung lesen Sie natürlich hier, auf Ihrem Power-Kanal. (P)

Alternativen:

C&C: Red Alert
Westwood ● ca. 90 Mark
Leviathan: The Tone Rebellion
The Logic Factory ● ca. 90 Mark
Myth – Kreuzzug ins Ungewisse
Eidos ● ca. 90 Mark

Hersteller: Titanic / Activision
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Fesselndes Multiplayer-Gameplay
Durchdachtes Konzept
Komfortable Bedienung

Kontra
Nix für Solospieler

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

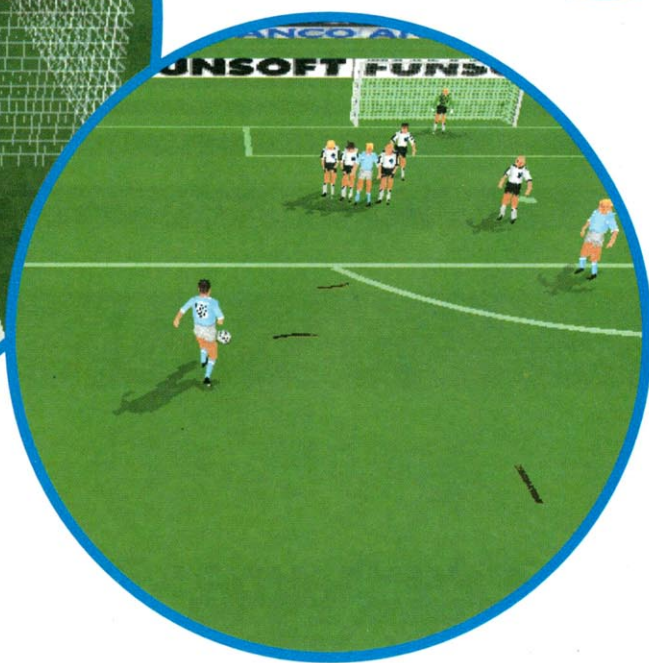
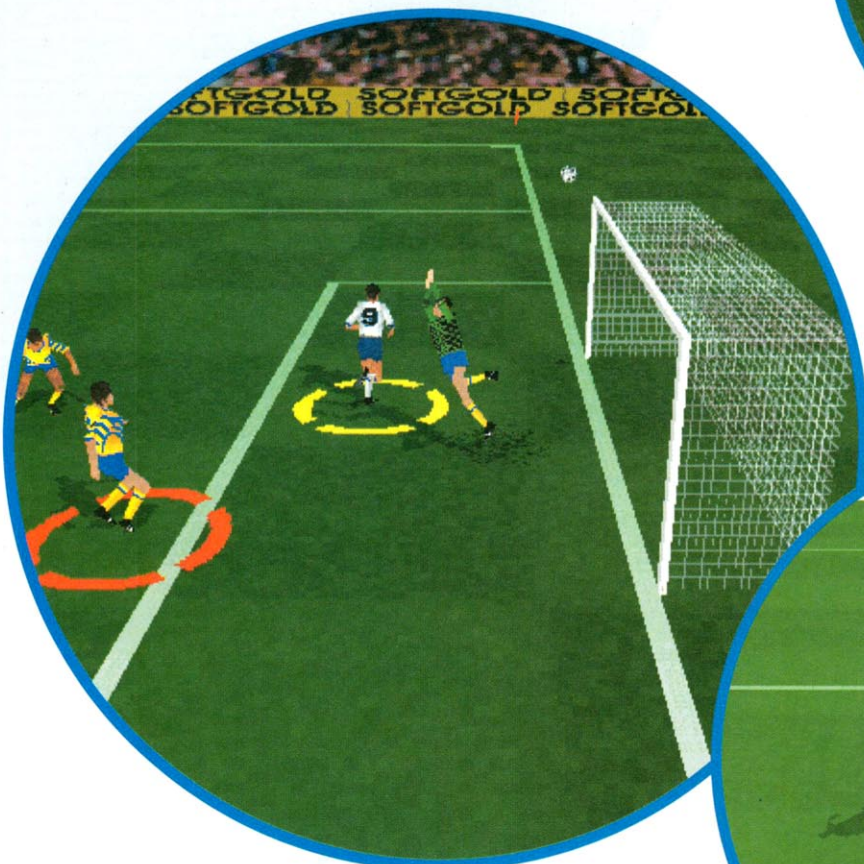
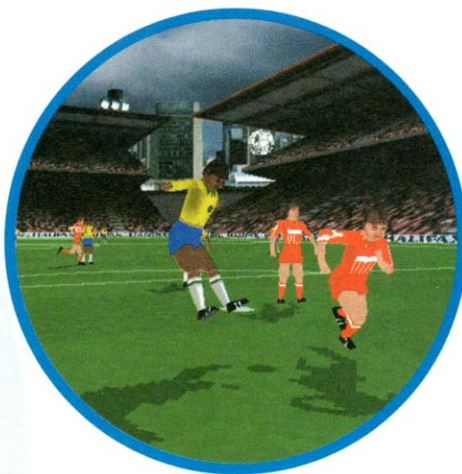
Strategie
Total: **87**



Laß krachen, Kumpel ...

ERLEBEN und spielen Sie Fußball,
wie Sie es noch nie zuvor getan haben.
KICK OFF '98 – WORLD CUP SOCCER bringt
Ihnen die Spannung und Action des größten
Fußballturniers der Welt auf Ihren PC. Mit absolut
atemberaubender Grafik und überragender
künstlicher Intelligenz in einer dieser rasanten
Sportart angemessenen Geschwindigkeit.

-  Insgesamt 120 Nationalmannschaften mit den für sie typischen Taktiken und Spielverhaltensmustern.
-  2880 international erfahrene Spieler mit ihrem individuellen Erscheinungsbild.
-  Das Aufwärmen gibt selbst Anfängern die Möglichkeit, schnell konkurrenzfähig zu werden.
-  Spielen Sie im Freundschaftsmodus sowie volle 30 Runden im Challenge- (Herausforderungs-) Modus.
-  Erstellen Sie eigenständig Weltmeisterschaften und Ligawettbewerbe.
-  Spielen Sie und drei weitere Spieler gegeneinander oder miteinander am Computer. Wirklich jede Kombination ist möglich.
-  Die Gegnerintelligenz paßt sich Ihrer Spielstärke an.



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
Copyright © 1997 Anco Games. All rights reserved worldwide. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

KICKOFF 98



DM 79,95*



COMPACT
discPC
CD-ROM

empfohlen von
kicker sportmagazin
aktuell - fachlich - kritisch



ANCO

* unverbindliche Preisempfehlung

WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

Frogger



Ein guter, alter Freund ist in Klaus Traffords Gartenteich zurückgekehrt.

Der Frosch an sich ist keine Seltenheit, jedenfalls nicht im allgemeinen Sprachgebrauch. Wie oft haben Sie sich beispielsweise dabei ertappt, als Sie meinten, Sie hätten einen Frosch im Hals? Oder bei Haushaltsartikeln: Nehmen Sie jene grünen Plastikflaschen mit dem Froschsymbol, die allein dem Zwecke der Reinigung dienen. Ferner taucht er noch in Märchen auf, meistens als verzauberter Prinz, und er war der Auslöser der deutschen Edgar Wallace-Reihe, als 1959 "Der Frosch mit der Maske" inszeniert wurde. Und gab es da nicht noch den Assistenten von Franz Josef Wanningen mit dem hübschen Namen Fröschl?

In seiner Urform indes, als Lebewesen, ernährt sich der Frosch vorwiegend von Insekten, hält sich gerne an Seen und Teichen auf und wird an seinem Quaken sofort identifiziert. Menschen lieben Frösche heiß und innig, vor allem die Schenkel – dann nämlich, wenn sie mit entsprechenden Beilagen auf dem Teller vor einem liegen. Ich persönlich würde so etwas nie essen, denn dafür mag ich die kleinen Hüpfel viel zu sehr.

Es war einmal ein Frosch

Als man sich in den frühen 80ern den ersten Frosch zum Helden eines 8-bit-Computerspiels machte, konnte noch niemand ahnen, was man da für einen Klassiker kreierte. Bereits kurz nach seinem Erscheinen war Frogger der neue Liebling auf dem Commodore 64. Der Grünling mußte über eine stark befahrene Straße hüpfen, dann über ein Gewässer kommen, indem er treibende Gegenstände ausnutzte und schließlich in einer Höhle verschwinden – geschafft! Im nächsten Level wurde der Verkehr selbstredend schneller, auf manch treibendem Baumstamm wartete ein Gegner, andere Gegenstände lösten sich plötzlich auf, was das sofortige Ertrinken des Frosches zur Folge hatte. Zu diesem eher simplen Gameplay dudelte unaufhörlich eine Melodie, die man nach kurzer Zeit im Kopf hatte und einfach nicht mehr vergessen konnte. Ebensowenig wie das Spiel selbst, an dem man sich immer wieder und wieder versuchte.



Interactive sich in der ersten Welt an das Original von damals gehalten hat, entspricht die Gestaltung ganz und gar nicht dem bislang gewohnten Bild: Aus einem zweidimensionalen Frosch wurde ein 3-D-Jump'n'Run, das bereits beim ersten Hingucken das Auge des Betrachters entzückt.

Zunächst erscheint der Held in Großaufnahme – grün, breitmäulig und



Sie sind schuld am neuen Kult: Das Frogger-Team

unheimlich niedlich –, dann fährt die Kamera nach oben, macht einen Schwenk und zeigt eine mehrspurige Straße, auf der fast so viel Verkehr ist wie Freitag nachmittags am Kamener Kreuz. Dahinter befindet sich dann das Gewässer mit den treibenden Gegenständen, und wenn man dieses lebend überquert hat, gelangt man in die Höhlen der Babyfrösche. Jene sind allerdings zeitweilig von Gegnern besetzt, so daß oft schneller Rückzug



Hilft ihm vielleicht mal jemand über die Straße?

Der Frosch ist erwachsen

Jetzt, 14 Jahre später, ist der kleine Frosch von damals erwachsen und erlebt neue Abenteuer auf dem PC und auf der PlayStation. Genauer gesagt muß er in neun verschiedenen Welten Baby-Frösche einsammeln, was sich als überaus schwierig erweist, denn die kleinen Biester haben sich überall dort versteckt, wo sie nicht sein sollen. Wenngleich Hasbro



Lieber die Wüste Gobi als die wüste Gaby



Hey, Baby-Frosch, Dich habe ich gesucht!

geboten ist. Allein diese Welt umfaßt fünf Levels; im letzten rasen die Autos und LKWs fast im ICE-Tempo vorbei, und aus dem anfänglich eher gemütlichen Spaziergang wird eine Tour de Matsch.

Lava-Frosch

Die weiteren Welten entführen Sie unter anderem an ein liebliches Gewässer, wo Ihr Held mittels seine Zunge ruhig mal das eine oder andere Insekt fangen sollte. Ansonsten heißt es, sich über Krokodile, Flußperle und anderes Getier sowie Treibholz fortzubewegen – nur ergibt sich hier das Problem, daß man die genaue Richtung nicht von vornherein weiß. Außerdem wechselt die Draufsicht, Sie blicken plötzlich in die Richtung, in der Sie zuletzt getrieben wurden. Mit den entsprechenden Tasten können Sie das Bild wieder richten, und diesen Trick sollten Sie auch dann benutzen, wenn Sie sich einen kleinen Überblick

DIESER FROSCHE GEHÖRT AUF JEDE FESTPLATTE!

verschaffen wollen. Außerdem gibt es ja den Power-Quak, auf den die Baby-Frösche antworten – also: Nicht nur hinschauen, sondern auch genau hinhören!

Weitere Hüpfiraden gibt es in einer Lava-Höhle, wo man sich über Plattformen und Zahnräder fortbewegen muß, allerdings müssen hier auch Schalter betätigt werden. Hier hilft oft ein besonders hoher Sprung, was dank der ausgeklügelten Steuerung kein Problem ist. Und schließlich gibt es einen "Dungeon" mit



Schalterstunde für Frösche



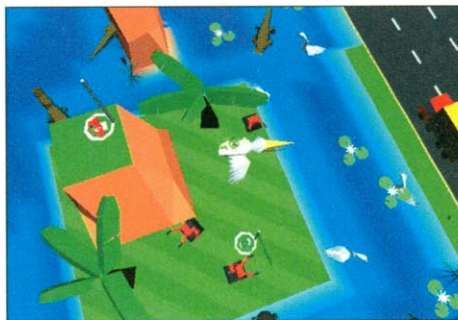
Die Begegnung mit dem Rasenmäher ist nicht ungefährlich

Spinnen als Gegner, wo jeweils nur der Teil des Levels hell ist, an dem sich der Frosch gerade aufhält. Zum Glück lassen sich aber Glühwürmchen sammeln und verspeisen, die dem Frosch dann kurzfristig ein Licht aufgehen lassen. Freilich ist das längst nicht alles, aber Sie sollen ja auch noch was davon haben (oder mögen Sie es etwa, wenn eine TV-Zeitschrift Ihnen bei einem Krimi vorzeitig den Mörder verrät? Na also!).

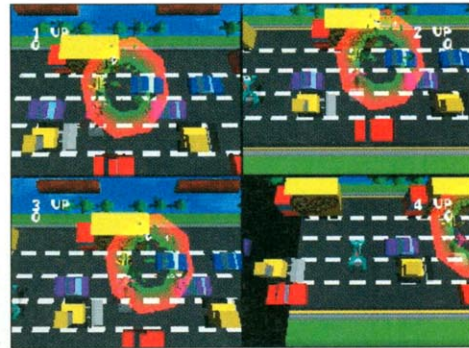
Sei kein Frosch!

Erschwerend kommt hinzu, daß Sie unabhängig gegen die Uhr kämpfen müssen. Sie haben nun einmal nicht unbegrenzt Zeit, um Ihre Baby-Quaker zu finden. Allerdings gibt es zwischen durch auch mal Zeitboni oder Extraleben, vorwiegend dann, wenn Frogger seine Zunge dazu benutzt, leckere Insekten zu fangen. Dummerweise gibt es darunter aber auch solche, die Ihnen eher Schaden zufügen – und daß ein Bienenschwarm nicht gerade als Mahlzeit dienen, sondern vielmehr eine Flucht Ihrerseits veranlassen sollte, dürfte wohl klar sein.

Total verzückt war ich vom Sound. Nicht nur, daß man das Original-Thema von damals mit modernen Rhythmen versehen und zu jeder Welt eine eigene Melodie komponiert hat – es waren vor allem die FX, die mich begeisterten. Wenn Frogger in die Dschungel-Welt kommt, hört man in der Tat den Urwald. Und mehr noch, die Geräusche dienen auch der Orientierung. Beispielsweise kommt Insektengesumm jeweils aus der Richtung, wo sich die Viecher gerade aufhalten (ich warne an dieser Stelle nochmals vor den Bienen!). Ein breites Froschgrinsen auf meinem Gesicht produzierte jener Soundeffekt, wenn der Held überfahren wird – verzeihen Sie den Vergleich, aber es klingt wirklich wie ein



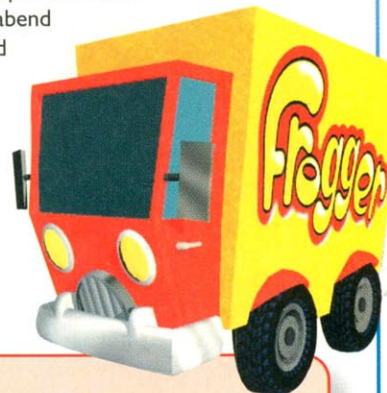
Also doch: Frösche werden mit dem Klapperstorch gebracht!



So sieht's aus, wenn man zu viert um die Wette hüpf

schöner, nasser Furz!

Der neue Frogger hat – wie schon in seiner Jugend – Kultcharakter und sollte eigentlich Bestandteil jeder Festplatte werden. Es gibt zwar einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Froschliebhaber an einem PC oder im Netzwerk, aber das wäre hier nicht mal nötig gewesen: Es ist nämlich weit mehr als ein Spiel für zwischendurch. Ich warne eindringlich davor, Ihren neuen Wegbegleiter während der Mittagspause hüpfen zu lassen. Sonst könnte es nämlich leicht passieren, daß Sie den Feierabend verpassen und sich deshalb das Gequake Ihrer Holden anhören dürfen. Und das muß ja wohl nicht sein... (P)



Alternativen:

Eigentlich nur eine: Einen echten Frosch an einem hübschen Teich

Hersteller: Hasbro Interactive
Preis: 99,95 Mark

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

Pro
Tolle Spielwelten
Klasse Soundeffekte
Grafisch erste Sahne
Man kommt nicht davon los

Kontra
Ist doch Qua(r)k!

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

Action
Total: **90**



Mit Blick von oben sieht man mehr...



...leichter wird der Kampf dadurch aber nicht

Michael Trier wetzte die Tastatur und stieg hinab in eine der verwinkelsten Stories, seit es Actionspiele gibt...

MageSlayer

Alles Gute kommt von oben. Wer den bisherigen 3-D-Actionspielen wegen ihrer turbulenten Unübersichtlichkeit eher skeptisch oder angesichts des rasanten Spielgeschehens etwas hilflos gegenüberstand, für den hat Raven-Software jetzt die richtige Pille parat: Mit *MageSlayer* bringen die Hexenmeister ein Actionspiel auf den Markt, bei dem Sie Ihrem Helden geradewegs auf den Scheitel blicken. Diese Vogelperspektive soll Ihnen zu größerer Übersicht verhelfen. So sehen Sie jetzt einen größeren Teil des Terrains als in den gängigen Ego-Shootern, in denen Sie die Spielumgebung, aus dem naturgemäß eingeschränkten Blickwinkel Ihres Spielcharakters wahrnehmen. Während Sie nun also von vorn anstürmende

Gegnerhorden und in Ihrem Rücken lauende Monsterscharen gleichzeitig im Auge behalten können, mag sich die Frage nach dem Sinn und Zweck all dieser schweißtreibenden Auseinandersetzungen einschleichen. Die etwas diffuse Hintergrundgeschichte von *MageSlayer* entführt Sie einmal mehr in eine Welt voller Mythen, Magie und Machtmißbrauch. (Nein, nicht der Bericht aus Bonn. Anm. d. Red.....)

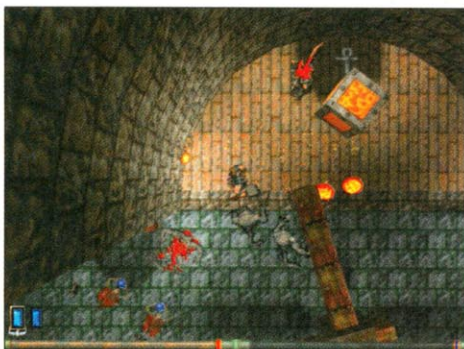
Der SternSchlag

In grauer Vorzeit lebten die Menschen weit verstreut in kleinen Dörfern und einigen wenigen Stadtstaaten, die die Zentren der damaligen Kultur bildeten, und wußten nur wenig voneinander. Ohne Internet und 0190-

Nummern hockten alle in ihren Hütten, bis ihnen schließlich der Himmel auf den Kopf fiel. Vierzig Tage und Nächte trommelte der *SternSchlag* auf die Erdoberfläche, und kilometerlange Felsbrocken und Tonnen kosmischen Staubes bildeten eine glühende Kathedrale der Verwüstung, deren gespenstische Energie jeden Fußbreit Boden innerhalb der betroffenen Regionen verstrahlte. Wow.

Wow – dachten auch die paar Überlebenden, die im ersten Frühjahr nach der Katastrophe ihre Nasen aus den Verstecken schoben, um die Überbleibsel ihrer Welt in Augenschein zu nehmen. Einige Ehrgeizlinge unter den überlebenden Magiern bekamen bald heraus, daß sich die Energie der strahlenden Steine hervorragend zum Heizen der Schweineställe nutzen ließ. Nein, Sie haben richtig geraten: Natürlich – wie kann es anders sein – wurde diese kosmische Rohenergie als Waffe eingesetzt! Immer wieder verfeinerte Verfahren der Energietransformation brachten immer mächtigere, hoch aufgeladene Artefakte hervor, die schließlich nur noch von einigen wenigen der größten Magier zu beherrschen waren: den LoreThanes.

Die Story führt uns hier durch verschiedene Zeitalter der Barbarei, da sich diese aber im eigentlichen Spiel nicht wiederfinden, sei zusammenfassend so viel gesagt: Die großen



Wie bei fast allen Vertretern des Genres...



...heißt's auch hier: Ballerei hoch drei

Magier sind rechte Streithähne, und da es – wie üblich in solchen Fällen – nur einen geben kann, bleibt zum Schluß Wyark über, ein Oberbösewicht schlimmster Sorte. Eine Allianz aus Magiern verschiedenster Clans, unter ihnen auch die MageSlayer, nimmt den Kampf mit Wyark auf und verhilft ihm zu einer kühlen Ruhestätte in einigen Metern Tiefe. Doch nur einige Jahrhunderte später fängt der gute Wyark an, in seinem Grab zu rotieren. Naturkatastrophen und böse Omen häufen sich, und – als hätten Sie es nicht schon geahnt – : Sie sind mal wieder gefragt, die Welt und den ganzen Rest zu retten.

Nichts für schwache Rechner

Praktisch sieht das so aus, daß Sie 30 Level in fünf verschiedenen Welten auf der Suche nach fünf Reliquien von unvorstellbarer Kraft durchstöbern. Zu Beginn entscheiden Sie sich in Rollenspielmanier für einen von vier Spielecharakteren. Vom Earthlord, einem zwerghenähnlichen Charakter, reicht die Palette über Erzdämon und Magier bis zum Inquisitor,

anderen Beschleunigerkarten angesprochen. Diese Differenzierung ist notwendig, weil die Grafik in der 320x200-Auflösung absolut an Reiz verliert. Diesen Anblick ärmlich zu nennen, ist die höfliche Variante. In den höheren Auflösungen ist die Darstellung der Spielumgebung gut gelungen, lediglich in den Eislandschaften ist die Farbgebung etwas trübe geraten. Insgesamt wirkt die Grafik etwas krümelig, besonders die Gegner wirken, vor allem in der höheren der beiden Zoomstufen ziemlich klobig. Lavaseen, finstere Verliese und jede Menge sich verschiebender Brücken und schwebende Plattformen in den dreidimensional konstruierten Leveln, laden ein zum hinterhältigen Bombenlegen.

Hier zeigt die ungewohnte Perspektive ihre Stärke: Beim Leveldesign konnten Elemente aus Plattformspielen und Jump'n'Runs eingebaut werden, die für manch fiese Überraschung sorgen und Sie vor dem DBS, dem Dauerballersyndrom bewahren. Wobei das Abfeuern der Zaubersprüche optisch wirklich ein Genuß ist. Ein Feuerwerk von transparenten Explosionseffekten nimmt auf dem Monitor Sylvester schon mal vorweg, zumindest in der 3DFX-Variante. Dafür läßt das etwas distanzierte Verhältnis zum Spielgeschehen nie diese dichte Atmosphäre aufkommen, die einen klasse Ego-Shooter auszeichnet. Die akustische Untermalung allerdings ist durchweg gelungen und dabei angenehm unaufdringlich.

Guter Stoff für Plattform-Freaks

Das Spiel selbst ist absolut linear aufgebaut. Alle Level müssen also nacheinander bewältigt werden, Querverbindungen gibt es nicht. Vor und nach jedem Spielabschnitt finden Sie sich in einer großen Halle wieder, in

der Sie den nächsten Auftrag erhalten, Ihrer Spielfigur ein erquickendes Bad im Jungbrunnen gönnen können und im Erfolgsfalle befördert werden, was sich in der Verbesserung Ihrer Fähigkeiten im Kampf niederschlägt. Ihre Zaubersprüche werden mächtiger oder sogar weiter ausgebaut. Wo Sie nach dem letzten Abschnitt vom

krampfgeschüttelten Bearbeiten der Tastatur noch einen Finger wie einen Eimer hatten, blasen Sie die gleichen Gegner nun lässig mit einem Tastendruck von einem Monitorende zum anderen. Aber keine Bange: Wie immer kommen mit den dazu gewonnenen Fertigkeiten auch neue, mächtigere Gegner ins Spiel, so daß die Herausforderung im Verlauf



Nix für Leute mit Höhenangst



Dies von oben zu betrachten, ginge ja auch etwas schlecht, oder?

des Spiels insgesamt sanft ansteigt. Wer sich von MageSlayer ein ähnlich klostrophobisches Erlebnis wie in gut gemachten Ego-Shootern erhofft, wird sicherlich enttäuscht. Actionhelden, die sich schon immer ein dreidimensionales Plattformspiel mit martialischem Hintergrund und jeder Menge pyrotechnischem Wahnsinn gewünscht haben, dürften mit MageSlayer glücklich werden. (1)

dem körperlich schwächsten, aber schnellsten Helden. Als nächstes stellen Sie den Schwierigkeitsgrad Ihren Bedürfnissen entsprechend ein. Sowohl Anfänger als auch Action-Profis können so Erfolgserlebnisse bzw. neue Herausforderungen

finden. Wie Sie wen, bei welcher Auflösung, mit welcher Taste zur digitalen Hölle befördern, bleibt ebenfalls ganz Ihnen überlassen. Die gleiche Menüstruktur wie in Hexen 2 und diversen indizierten 3-D-Shootern bietet Ihnen schnellen Zugriff auf sämtliche Spieloptionen.

Grafisch steht eine hardwareseitig unbeschleunigte Variante zur Wahl, mit Auflösungen von 320x200 für schwächere Systeme (siehe unsere Mindestkonfiguration) oder SVGA in 640 x 400 bzw. 480. Letztere fordern aber mindestens einen PI66, darunter wird es arg ruckelig. Besitzer von 3-D-Beschleunigerkarten kommen auch mit kleineren Prozessoren in den Genuß hochauflösender Grafiken. Direkt wird der 3DFX-Voodoo-Chipsatz unterstützt, über Direct-3-D werden aber auch die meisten



MageSlayer

Alternativen:

Project Paradise
Soft Enterprises ● ca. 80 Mark
Indizierter 3-D-Shooter
mit "Draufsicht-Option"
Überhaupt alles, was wir nicht
nennen dürfen

Hersteller: Raven Software /
GT Interactive
ca.: 100 Mark

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

Pro
Interessanter Levelaufbau
Tolle Explosionseffekte
Kontra
Gegner wirken leicht krümelig
Distanz zum Spielgeschehen
Wenig Einbindung in die Hintergrundstory

Spiel-/Dauerspaß: **35 von 50**
Handhabung: **8 von 10**
Grafik: **15 von 20**
Sound: **16 von 20**

Action
Total:

74

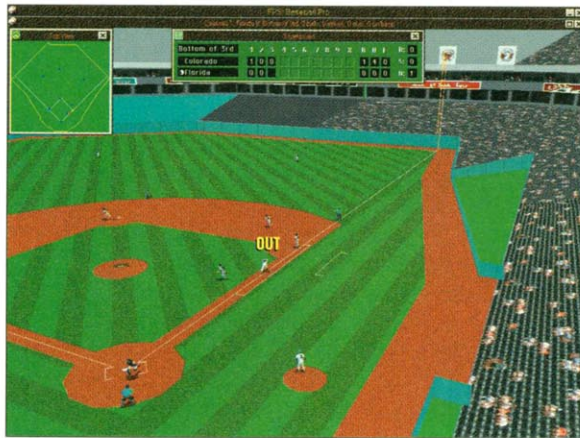
DSF Baseball '98

Mit seinem "I like to live in America"-Gesang nervt Nico Winkelhaus das Power-Team täglich. Doch bevor ein Urlaub in den Staaten ansteht, macht er sich mit dem Nationalsport Baseball vertraut.

DSF Fußballmanager, DSF Golf, DSF Ski, DSF Sackhüpfen... Sportspiele mit dem Logo des Deutschen

Sportfernsehens füllen inzwischen ganze Händlerregale. Programmiert ein Fernsehsender jetzt Computerspiele? Mitnichten. Für die Entwicklung zeichnet allein Sierra verantwortlich; das DSF hat damit nichts am Hut (so bleiben uns wenigstens die dilettantischen Reporter erspart. Der Red.....). Auf der Verpackung prunkt das Logo lediglich wegen eines Abkommens der beiden Firmen: Was international in der Front Page Sports-Reihe erscheint, wird hierzulande als DSF-Produkt angeboten. So auch der jüngste Spröß: DSF Baseball '98.

versucht der Gegner, den weißen Knäuel zu fangen. Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte zu



Von wegen Strike: You're OUT!

Die Base ist eckig

Was? Sie kennen die Sportart eigentlich gar nicht? Wenn Sie das Wort "Baseballschläger" hören, denken Sie zunächst an prügelnde Proleten? Dann sei Ihnen an dieser Stelle versichert: Es gibt auch friedliche Methoden, mit einem solchen Gegenstand umzugehen. Das System ähnelt der beliebten Schulsportart Brennball. Zwei Teams zu je neun Mann stehen auf dem Platz. Abwechselnd wird geworfen und geschlagen. Nacheinander versuchen die Spieler einer Mannschaft, den vom Gegner geworfenen Ball möglichst weit zu schlagen. Während der Ball in der Luft ist, eilt der "Schläger" zur nächsten Base. Im Gegenzug

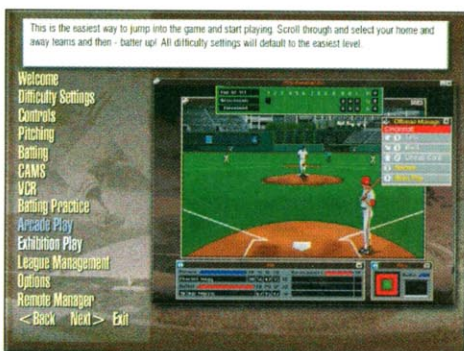
sammeln als der Kontrahent. Ein Zähler wird gutgeschrieben, wenn ein Spieler die vierte Base erreicht.

Genug Lesestoff

Fast 200 Seiten umfaßt das Handbuch – nicht wenig für ein Sportspiel, und gleichzeitig ein deutliches Indiz für die Komplexität dieses Titels. Auf Wunsch übernimmt aber der Computer einen Teil der Arbeit: Das kann so weit führen, daß Sie nur noch zu schlagen brauchen; der Rest geschieht automatisch. Schlagen heißt hier übrigens, im richtigen Moment "Enter" zu drücken. Geworfen wird genauso. Zuvor jedoch entscheiden Sie sich für die Schlag- oder Wurfart: normal,

angeschnitten, hart usw. Wer nichts dem Computer überlassen möchte und im Simulationsmodus spielen möchte, sollte sich das Hinweisheft eingehend zu Gemüte führen.

Sie können's sich auch noch einfacher machen: Lassen Sie Ihre Mannschaft vom Computer komplett übernehmen und leiten Sie als Manager Ihren Verein. Was Sierra dort allerdings unseren Augen antut, grenzt an eine Beleidigung. Dagegen ist sogar Microsoft Word hübscher gestaltet. An dieser mäßigen Präsentation krankt DSF Baseball. Die Menüs sind oberlangweilig, die Spielgrafik nicht auf dem Stand der Technik. Wie's besser geht, zeigen die Triple Play und Grand Slam. Diese sind nicht nur grafisch eindeutig überlegen: auch ihre Spielbarkeit weiß zu überzeugen. Die Jahreszahl '98 läßt darauf schließen, daß im nächsten Jahr eine neue Version erscheint. Vielleicht wird's dann ja was. Im augenblicklichen Stadium ist dieses Game nur für Baseball-Vernarrte empfehlenswert. (D)



Die wichtigsten Punkte erklärt uns das Tutorial anhand von Videos



Beim Schlag und Wurf ist die Grafik deutlich besser. Das Fenster auf der linken Seite erwähnt übrigens penibel jeden Spielzug

Alternativen:

Triple Play
EA Sports ● ca. 100 Mark
Grand Slam
Virgin ● ca. 80 Mark
USA-Urlaub mit Stadionbesuch
Ihr Reisebüro ● ca. 2000 Mark

Hersteller:

Sierra

Preis:

ca. 60 Mark

Minimum:

Pentium, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro

Ordentlich Tiefgang
Manager-Modus

Kontra

Mäßige Präsentation
Zu komplex
Wo bleiben die Hot Dogs?

Spiel-/Dauerspaß:	29 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	8 von 20
Sound:	15 von 20

Sportspiel

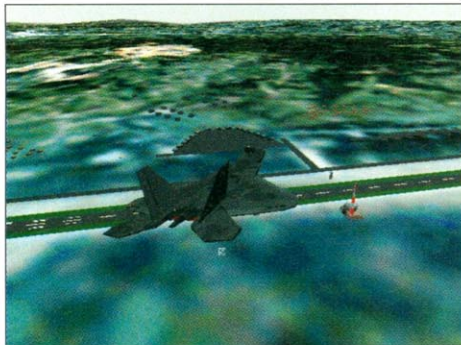
Total:

61

DSF Baseball '98

IF 22 – Mission Persischer Golf

Weil sich Frank Fischer einfach nicht von seinem neuen Flugzeug trennen mag, steigt er noch einmal ins Cockpit.



Warum steht eigentlich die Landebahn nie da, wo ich sie brauche?

Manchmal muß man sich fragen, wie schnell ein Softwarehaus arbeiten kann, wenn es nur will. Es gibt Firmen, da liegen zwischen dem angekündigten und dem endgültigen Veröffentlichungstermin Jahre. Dann aber gibt es auch Teams, bei denen pausenlos Spiele erscheinen. Die meisten auch noch überdurchschnittlich gut. Um ein solches Softwarehaus handelt es sich bei Interactive Magic. Kaum, daß die Erfolgs-Simulation F-22 in den Regalen steht, folgt auch schon die erste Szenario-Disk.

Operation Wüstensturm, die Zweite

Wir schreiben den 03. Juni 2002. Eine fanatische Separatistenorganisation schafft es, die politische Führung des Iraks zu beseitigen. Dank dieser Aktion gelingt es den Unholden recht schnell, einen eigenen, unabhängigen Staat zu errichten. Von diesem neuen Stützpunkt, bei dem es sich um die Stadt Bashra handelt, geht der Feldzug der neu ausgerufenen Republik flugs in Richtung Kuwait. Dort hat man es natürlich vor allem auf die lukrativen Ölfelder abgesehen, auf die schon Freund Hussein seinerzeit schielte. Das kann die der wackere amerikanische Staat natürlich nicht dulden und entsendet sogleich Bodentruppen zur Unterstützung der kuwaitischen Streitkräfte. Damit die Hilfsaktion auch gelingt, fordert man schnell die Luftstreitkräfte zur Unterstützung an.

Wer mit den aktuellen Informationen der amerikanischen Regierung vertraut ist, weiß auch schon, daß ein solches Ereignis die passende Gelegenheit für einen Testlauf des neusten technischen Wunderwerks – der F22 wäre. Und richtig – auch diesmal sitzen Sie natürlich wieder



Wie gut, daß wir nicht mit dem Fahrrad unterwegs sind

im Cockpit des berühmt-brühtigten Flugzeugs, um für die Luftüberlegenheit und den Nachschub an Orden für die Wohnzimmer-vitrine zu sorgen. Die Mission Persischer Golf ist nicht nur eine reine Mission-Disk zum eigentlichem Spiel. So ganz nebenbei wird das gesamte Spiel auf den neusten Stand gebracht und alte Fehler bereinigt. So manche Inkompatibilität wird nun endgültig ausgebügelt. Neben dem Update durch die Mission-CD ist übrigens ganz aktuell auch der Patch 3.3 zu iF22 erschienen, den man vor der Installation der



Wir bekommen Gesellschaft – ein Wingman kann nie schaden

Zusatz-Disk einrichten sollte. Der Patch befindet sich natürlich auch auf unserer Power CD, die diesem Heft beiliegen sollte.

Never change a winning team

Die Grafik und der Sound des Spieles sind natürlich unverändert brilliant. Auch am intelligenten Missionssystem und der sogenannten "aktiven Cockpitsteuerung" hat

man nichts geändert. Und das ist auch gut so, war dies doch der Hauptgrund dafür, daß sich die iF22 von den meisten anderen

Flugsimulationen abheben konnte. Für unser Wertungssystem heißt das, daß das Barometer einen unverändert positiven Stand aufzeigt. Lediglich für Gelegenheitsspieler ist fraglich, ob die Anschaffung der Missions-CD wirklich unbedingt sein muß, hat man doch auch schon am eigentlichen Spiel genügend zu Fliegen. Doch angesichts der Tatsache, daß die Weihnachtszeit vor der Tür steht und der Anschaffungspreis die 40-Marks-Grenze nicht überschreiten wird, kann man als Simulation-Fan eigentlich kaum ablehnen... (1)



IF 22 – Mission Persischer Golf

Alternativen:

Microsoft Flugsimulator 98
Microsoft • ca. 120 Mark

Air Warrior II
Interactive Magic • ca. 90 Mark

Ausbildung bei der Luftwaffe
Bundeswehr • größtenteils gesponsort

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 40 Mark

Minimum:

Pentium 90, SVGA, 16 MB RAM,
DOS oder Windows, 3-D-Karte
optional

Pro

Unglaublich detaillierte Grafik
Aktives Cockpit
Intelligente Missionen

Kontra

Wenig Dogfights

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	19 von 20
Sound:	17 von 20

Flugsimulation

Total:

91

WELT

RAUM

ABEN

TEUER



A B E N T E U E R W E L T R A U M



**JETZT ÜBERALL
IM HANDEL
ERHÄLTlich!**

Sabre Ace: Konflikt

Ab in den Keller! Markus Brodrick sitzt am Steuerknüppel einer F86-F Sabre Jet.

Gute Games am PC machen Spaß. Gute Flugsimulatoren machen noch viel mehr Spaß. Fast alle Menschen haben jede Menge Spaß, wenn es um Bewegung und Geschwindigkeit, um die Auseinandersetzung mit komplizierter Technik und die eigenen Grenzen geht. Im Alltag macht sich die Lust am Speed bemerkbar, wenn Schumi seinen Ferrari ins Kiesbett steuert und die ganze Nation den Atem anhält, wenn auch der mausgraue Buchhalter auf dem Heimweg mit dem ach so vernünftigen Mittelklasseauto mal richtig Gas gibt, oder wenn am PC Games laufen, die so schnell sind, daß Zuschauer sich fragen, ob der Spieler überhaupt noch mitbekommt, was auf

dem Monitor passiert. Leider sind die alltäglichen Möglichkeiten, Spaß zu haben, doch meist etwas eingeschränkt. Schumi verleiht seinen Ferrari nicht, die Piloten, die uns zu Hunderten an beliebte Urlaubsziele karren, lassen sich partout nicht überreden, mal ein paar coole Stunts zu inszenieren, sogar die Bundeswehr stellt sich quer, wenn es darum geht, einen Tornado für ein

Stündchen auszuleihen. Bei den zahlreich vertretenen Mietfirmen brauchen Sie ihr Glück gar nicht erst zu versuchen, auch die Stationen an den Flughäfen führen nur vierrädrige Fahrzeuge, Mietobjekte mit Tragflächen sind nicht vorgesehen.

Der Tag ist gerettet

Ich sehe schon, Ihre Laune geht zusehends dem Nullpunkt entgegen – auch Sie haben erkannt, wie schwierig es ist, sich ein Weilchen in den Lüften zu vergnügen. Glücklicherweise stehen wir mit dieser Erkenntnis nicht alleine da. Virgin Interactive zeigte auch in der Vergangenheit immer wieder Verständnis für die Bedürfnisse arbeitsloser Hobbypiloten. In Zusammenarbeit mit der jungen Softwarefabrik Eagle Interactive haben die Programmierer einen Flugsimulator entwickelt, der jede Menge Spaß verspricht. Sabre Ace: Konflikt über Korea ist der Titel eines neuen Games, daß die Historie des Luftkrieges mit modernem Material zum Thema hat. Konzipiert für High-End-PCs, gespickt mit High-End-Features wie aufwendigen 3-D-Modellen, der atemberaubend wirklichkeitsgetreuen 3-D-Nachbildung der Originalschauplätze in Korea, bietet dieser Titel mehr als nur den reinen Spaß am Fliegen.

Technik pur

Der Flugsimulator mit dem Thema, das schon zur Geschichte zählt, ist eine der modernsten Sims, die zur Zeit auf dem Markt zu haben sind. Sabre Ace: Konflikt über Korea zeigt auf

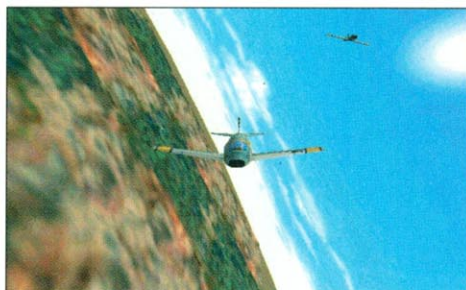


Lange Ladezeiten von der CD werden mit einem perfekt laufenden Spiel belohnt

hochmodernen PCs mit großzügig angelegten Speicherplantagen, einem muskelstarken Prozessor und durchtrainierten Hilfsarbeitern wie einer 4MB-Grafikkarte mit 3-D-Beschleuniger, wieviel Spaß ein solches Game machen kann. Atemberaubend realistische Sequenzen mit beeindruckenden Licht- und Explosionseffekten, transparenten Objekten und grafischen Features wie Anti-Aliasing, Bi-Linear-Filtering und Alpha Blending setzen 25 aufwendige 3-D-Nachbildungen historischer Flugzeugtypen nicht nur in das rechte Licht, sondern lassen auch rasch vergessen, daß das Spiel am Bildschirm meilenweit von der Realität entfernt ist.

Ein (noch) besonderes Gimmick ist die Force-Feedback-Option. Mit einem Sidewinder Force Feedback-Joystick aus dem Hause Microsoft ausgerüstet, wird das Fluggefühl in den historischen Maschinen noch einmal eine

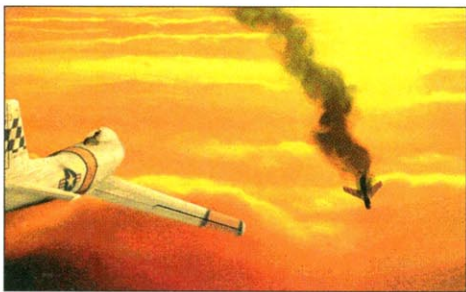
Konflikt über Korea – dieser Flugsimulator entführt Sie in die Anfänge des Luftkrieges mit modernem Material



Oops, das war ein entscheidender Fehler. Die Mühle schmiert ab, der Pilot hängt weit hinter den feindlichen Linien am Schirm



Auch der beste Pilot fühlt sich ohne Wingman nicht wohl. Der Multiplayermodus dieses Games bietet alle Möglichkeiten



Es hätte so schön sein können, aber die abmontierende Mühle des Kollegen von der anderen Firma versaut die romantische Abendstimmung



Konflikt über Korea

Spur wirklichkeitsgetreuer. Jeder Treffer in der eigenen Maschine, jedes harte Manöver wird nicht nur am Bildschirm oder akustisch wahrgenommen, auch der Joystick fühlt sich ein wenig mehr wie ein echter Steuerknüppel an.

Ready for Takeoff

Die Damen und Herren an den Programmierertastaturen haben es uns Hobbypiloten wirklich einfach gemacht, den Sitz im Cockpit zu finden. Die Installationsprozedur dieses Games ist dank Windows 95 kein Problem. Knapp 80 MB Daten werden auf die Festplatte geschaufelt, lediglich DirectX 5.0 stellt sich mit manchen

spannende Ereignisse unterbrochen. Die realistisch wirkende Steuerung dieser Simulation vermittelt mit den sauberen optischen und akustischen Eindrücken sofort ein Gefühl der Wirklichkeitsnähe.

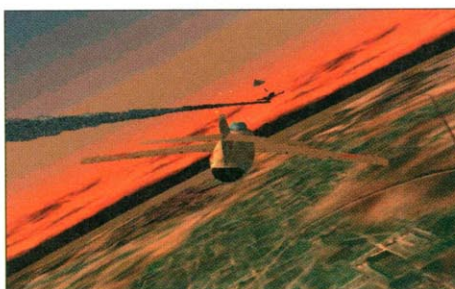
Falls Sie schon Erfahrungen in anderen Flugsimulationen gesammelt haben, werden Sie in diesem Game die Anleitung getrost beiseite lassen können und auf der Stelle in den heißen Luftkampf einsteigen können. Sollten Sie das Glück haben, als Spieleplattform über eine moderne High-End-Maschine zu verfügen, kommen Sie in den vollen Genuß eines dynamischen Fluggefühls, das seinesgleichen

sucht. Glatt scrollende Grafiken und Effekte, die zum Bild gehören, kombiniert mit einer absolut authentischen Steuerung, die die Flugeigenschaften des gewählten Flugzeugtyps sehr gut wiedergibt, lassen Sie schon nach kurzer Zeit vergessen, daß Sie am Bildschirm sitzen. Ein umfangreicher Multiplayermodus, der es bis zu acht Mitspielern erlaubt, einen gemeinsamen Luftraum zu bevölkern, macht das ohnehin schon eindrucksvolle Flugerlebnis zu einem Abenteuer (Los, Klaus, komm aus Deiner Ecke! Ich werde Dich vom Himmel putzen!). Auch wenn ich noch gerne weiter schreiben würde – ich muß Sie jetzt alleine lassen. Das Triebwerk meiner AEI-Skyraider läuft nämlich schon heiß. ☺



Die Sonne im toten Winkel – immer eine schlechte Fluglage. Was tun, wenn der Gegner sich in Scharen aus der Helligkeit stürzt?

Rechnern etwas pingelig an. Knapp drei Minuten nach dem Einlegen der CD brauchen Sie sich nur noch nach altbekannter Manier durch einige Menüs zu hangeln, um im Cockpit Platz zu nehmen. Ob Sie auf amerikanischer oder koreanischer Seite in das Luftkampfgeschehen eingreifen, ob Sie in einer lahmen Mühle mit Kolbentriebwerk sitzen oder gebannt auf die Instrumente eines Jets sehen, keine der Missionen dieses Games gleicht der anderen, immer wieder wird der Werdegang Ihrer virtuellen Pilotenkarriere durch



Auch der beste Pilot fühlt sich ohne Wingman nicht wohl. Der Multiplayermodus dieses Games bietet alle Möglichkeiten

Sabre Ace: Konflikt über Korea

Alternativen:

Air Warrior 2
Interactive Magic/Kesmai • ca. 90 Mark
i-F22
Interactive Magic • ca. 100 Mark
Jane's F15
Jane's • ca. 100 Mark

Hersteller: Eagle Interactive / Virgin

Preis: 99,95 Mark

Minimum:

Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro

Viel Dynamik
Realistisches Fluggefühl
Gute Multiplayereigenschaften

Kontra

Teilweise lange Ladezeiten
Hohe Hardwareanforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

Flugsimulator

Total:

82

Rocket Jockey

Damit Frank Fischer künftig etwas pünktlicher in die Redaktion kommt, hat ihm Klaus zu Weihnachten ein neues Vehikel geschenkt.



Bloß nicht ins Kiefelfeuer kommen...

Es gibt Geschichten, die möchte man einfach nicht verstehen. Als ich das erste Mal von den Memoiren des Baron Münchhausen hörte, schien alles höchst unglaublich. Wie soll man sich z.B. an den eigenen Haaren aus dem Sumpf ziehen, ohne daß sie reißen? Am seltsamsten kam mir bis vor kurzem noch der Ritt auf der Kanonenkugel vor. Wie um Himmels Willen soll Münchhausen denn Einfluß auf die Flugrichtung genommen haben? Dieser Frage ging die Spieleschmiede Rocket Science Games auf den Grund. Nicht nur, daß die Lösung sehr naheliegend war, in ihr verbarg sich ganz nebenbei auch noch eine nagelneue Spielidee.

Als Eigentümer einer seltsamen Mischung aus Motorrad und Rakete hat man die Aufgabe, in drei verschiedenen Spielmodi gegen seine, ebenfalls so seltsam befahrene, Kontrahenten anzutreten. Den absoluten Innovations-Bonus heimst sich Rocket Science allerdings für die Steuerung der Rakete ein. Nicht, daß das Gefährt über ein Lenkrad verfügen würde. Nein – vielmehr wird die Rakete mit Sattel dadurch gelenkt, daß der

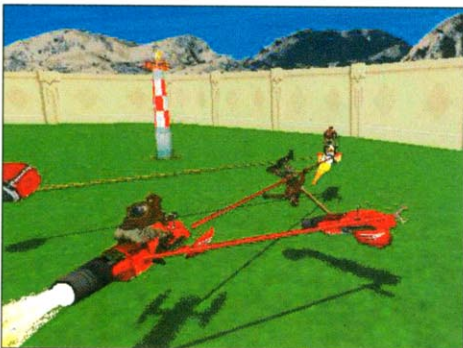
Reiter ein Kabel nach links oder rechts schießt. Dieses Kabel hakt sich dann in einen der benachbarten Pfähle und ermöglicht es dem Jockey so, sich förmlich in eine Kurve zu ziehen.

Münchhausens Kurvenritt

Was in der Beschreibung schon seltsam und kompliziert klingen mag, sollten Sie erst einmal im Spiel sehen. Die drei Modi sind von Grund auf völlig unterschiedlich gestaltet. Während eine Variante ein wenig wie eine abgewandelte Version des Polo aussieht, läßt das "Rocket Race" den rennbegeisterten Spielern alle Freiheiten. In der dritten Variante, dem sogenannten "Rocket War" geht es vor allem darum, seine Mitspieler aus dem Sattel zu werfen. Dazu lassen sich die, eigentlich als Lenkräder gedachten Kabel als Geschosse zweckentfremden und die Gegner entsprechend aus dem Gleichgewicht bringen. Diese Variante ist besonders für Netzwerkspiele geeignet und kann durchaus auch mal ein ganzes Wochenende lang begeistern.



Und wieder ist einer zu Boden gegangen



Die Grafik ist nicht übermäßig toll



Wenn das Netzwerk nicht wäre...

Feuer unterm Hintern

Die anderen beiden Modi schaut man sich zwar an, bleibt dann aber immer wieder beim echten Gefecht hängen. Auch in unserer Redaktion hat der Netzwerkmodus von Rocket Jockey seine Anhänger gefunden. So ist es mir zum Beispiel erstmalig gelungen, meinen Chefredakteur um den Finger zu wickeln.

Anm. des Chefwicklers: Ach deshalb sagt er dauernd Cheffroulade zu mir...

Aber leider ist das Netz auch die einzige Möglichkeit, um wirklich Spiel, Spaß und Spannung in das Gebalge zu bekommen. Allein kann das Spiel nicht richtig begeistern, denn die Steuerung ist, so innovativ sie auch sein mag, nicht unbedingt toll. Auch Grafik und Sound halten sich in Grenzen. Es muss ja nicht immer 3Dfx sein, doch ein wenig up to date sollten die Spiele von heute schon sein – besonders, wenn sie derart actionlastig sind wie Rocket Jockey. (2)

Alternativen:

Bleifuß 2
Virgin • ca. 79,95 Mark
The Need for Speed 2
Electronic Arts • ca. 90 Mark
Bleifuß Fun
Virgin • 79,95 Mark

Hersteller: Rocket Science Games
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Netter Netzwerkmodus "Rocket War"
Innovative Spielidee

Kontra
Vertrackte Steuerung
Wenig Motivation
Mäßige Technik

Spiel-/Dauerspaß:	23 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	14 von 20

Action
Total:

53

Rocket Jockey

Puzz 3D

“Wer will fleißige Handwerker sehen?” Der muß zu Nico Winkelhaus gehen. Sogar ein Puzzle tut seinem Singtrieb keinen Abbruch.

Notre Dame zieht jeden an. Für Paris-Touristen gehört die 1163 errichtete Kathedrale zum Pflichtprogramm (und wenn jetzt noch ein Reim kommt, krieg' ich eine Gehaltserhöhung! Der Red.....). Einen Pflichtkauf für passionierte Puzzler stellt die Puzz 3D-Serie von Wrebbit/MB dar. Berühmte Bauwerke wie das Weiße Haus, die Tower-Bridge oder eben Notre Dame de Paris können dreidimensional zusammengesetzt werden.



So sieht der Tisch aus, wenn Sie 919 Teile zusammensetzen wollen

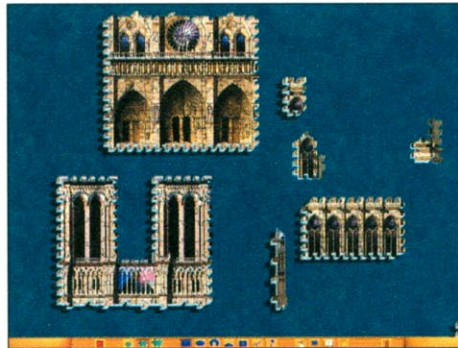
werden. Das Ganze artet in der Wirklichkeit zu einer ziemlich umständlichen Friemelararbeit aus. Für unbeholfene und müßige Puzzle-Fans offeriert Hasbro jetzt die bequemere Methode: Puzzeln am PC.

Bevor Sie loslegen, müssen Sie sich für einen der vier Schwierigkeitsgrade entscheiden: Auf der leichtesten Stufe beispielsweise erbauen Sie die Kathedrale aus 138 vorsortierten Teilen, welche Sie nicht drehen müssen, weil sie von Beginn an richtig ausgerichtet sind. Die Wahl wirkt sich auf den späteren virtuellen

Rundgang aus. Zugang zu allen Bereichen der Kathedrale erhalten lediglich Besitzer des Plantinschlüssels; also diejenigen, die auf der Stufe “sehr anspruchsvoll” 919 Teile zusammengesetzt haben.

Fakten, Fakten, Fakten

Am besten tastet man sich von unten nach oben an das Bauwerk heran. Nachdem die Grundfläche gebastelt wurde, sind die



Schön, da ist ja schon einiges in seiner richtigen Anordnung

Fassaden und Türme an der Reihe. Damit die Übersicht erhalten bleibt, stecken Sie verwandte Teile in Ablagekästen. Ein paar historische Fakten verbreiten die sporadisch eingestreuten Audio- oder Videodokumente (Wann erklärte Frankreich den Krieg gegen England? Wie hieß der erste Bischof?).

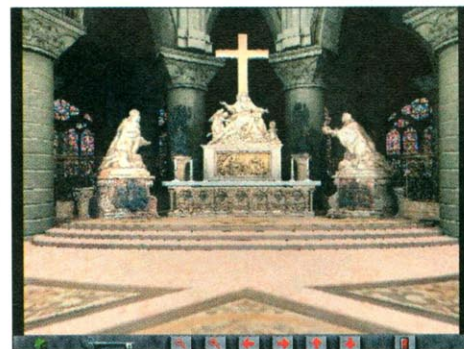
Ist das Werk einmal errichtet, stellt man es in der Wirklichkeit an einen sicheren Ort, geschützt vor allen Kindern, Rottweilern und anderen möglichen Zerstörern, um den Lohn der Mühe jedermann stolz zeigen zu können.

Weil das logischerweise am Computer unmöglich ist, werden erfolgreiche Bastler mit einer virtuellen Besichtigung durch die Kathedrale belohnt. Auf festgesetzten Punkten können Sie sich drehen, nach oben und unten schauen sowie munter herumzoomen. Hinter einigen anklickbaren Stellen warten weitere Spielchen – aber mehr wird nicht verraten.

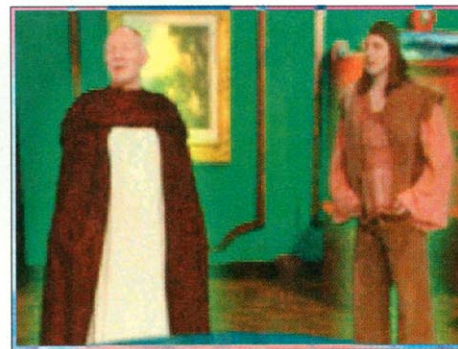
Als Engine für diesen Rundgang dient Apples Quicktime VR, das zum Beispiel beim *Star Trek Interactive Technical Manual* Verwendung fand. Die Entscheidung, auf Apple-Technologien zu setzen, war wohl die preisgünstigste: denn auch die gelegentlich eingestreuten Quicktime-Videos sind viel zu pixelig, aber wenigstens gut synchronisiert. Obwohl... das könnte natürlich auch daran liegen, daß die grobe Auflösung die Lippenbewegungen der Akteure verdeckt.

Kommt noch was?

Zwei weitere Puzz 3D-Themen will Hasbro im nächsten Jahr für den PC umsetzen. Konkretes wollte man noch nicht verraten – es darf aber mit einem Star Wars-Raumschiff gerechnet werden. Möglicherweise dürfen Sie in Kürze den Millennium Falcon virtuell zusammenpuzzeln. ☺



Schon seit Stunden bin ich in dieser Kirche, den berühmten Glückner habe ich aber immer noch nicht gesehen



Die gelegentlich eingestreuten Videos sind sehr pixelig

Alternativen:

Eigentlich nur eine:

Puzz 3D Originalpuzzles
MB • 10 bis 80 Mark

Hersteller: Hasbro Interactive
Preis: 69,95 Mark

Minimum:
486DX66, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 95

Pro
Einfache Bedienung
Ausreichend Spielmodi

Kontra
Mäßige Präsentation

Fazit: Empfehlenswert

Denk- und Knobelspiel

Puzz 3D

Speedboat Attack

Nico Winkelhaus ist auf den Geschmack gekommen und bleibt bei Rennspielen auf dem Wasser. Scheinbar hat ihm dieses Spiel die Sprache verschlagen – oder können Sie sich sonst erklären, warum er gerade kein Lied zum besten gibt?

Wollt Ihr Feldwege? Nein! Wollt Ihr Asphaltstraßen? Nein! Was wollt Ihr denn? Wasser, Wasser, Wasser!" Bitte nicht falsch verstehen: Das war kein Ausschnitt der Ansprache eines Plantagenbetreibers im ägyptischen Hochsommer. Vielmehr könnte so die Idee zu Speedboat Attack entstanden sein. Vielleicht haben die Jungs von den Criterion Studios eine Spielerschar befragt, die vom Asphalt-Racing-Overflow der letzten Monate so genervt war, daß sie nach Wasser dürsteten. Aber was lese ich da? Telstar vertreibt das Spiel? Düstere Erinnerungen an Trash-Titel wie *Davis Cup Tennis* werden wach. Urks, ob das gutgeht?

Plitsch

Aber nein, begeben wir uns unvoreingenommen aufs Gewässer und buhlen mit fünf verschiedenen Booten um die besten Plätze. Daß es sich hierbei um eine Art *Have a N.I.C.E. Day* auf Wasserwegen handelt, macht das Waffenarsenal deutlich. Denn hier kommt es nicht nur auf gutes Fahrvermögen an, auch

Einzelspieler eine Meisterschaft austragen. Wer zunächst etwas üben möchte, der fährt gegen die Zeit. Zu zweit an einem PC schippern Sie per geteiltem Bild um die Wette. Im Netzwerk dürfen Sie gegen fünf menschliche Kontrahenten flitzen.

Platsch

Spektakulär sind die Features nicht gerade, eher durchschnittlich – genauso wie das Spiel. Sound im Schnitt, Grafik nicht herausragend – da kann Speedboat Attack noch so viele 3-D-Karten unterstützen, hübsch wird die Engine dadurch nicht. Merke: Nicht überall, wo 3Dfx draufsteht, ist eine gute Grafik drin. Okay, der Makel wäre gerade noch zu verschmerzen, da die Steuerung ganz manierlich ausgefallen ist. Nicht akzeptieren will ich aber die langweiligen und frustrierenden Pisten. Ständig ein Rendezvous mit den Randbegrenzungen zu haben, weil der

Streckenverlauf unübersichtlich ist, macht wenig Spaß. Wenn Sie unbedingt mit Booten brettern wollen, sollte Sie mal probespieren. Ich dagegen warte auf *Powerboat*. 



Schwimmt dort die "Brent Spar", oder wurde sie schon entsorgt?

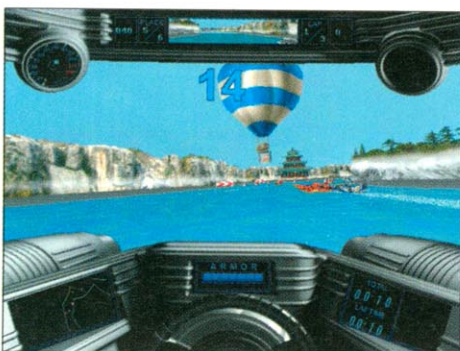
**NICHT ÜBERALL,
WO 3Dfx DRAUFSTEHT, IST
GUTE GRAFIK DRIN**

Schießen will gelernt sein. Während des Rennens jagen Sie Ihren Gegnern und Raketen- und Maschinengewehrsalven um die Ohren, sammeln über das Wasser verteilte Boni auf oder stolpern über ebendort gelegene "Power-Downs". Kollidieren Sie zu oft mit solchen Fallen, so steigt der Schaden Ihres Bootes an. Zum Glück befinden sich auf jeder der zehn Strecken Reparaturdocks. Wenn Sie ganz von der Strecke abkommen, flattert ein hilfsbereiter Hubschrauber herbei und karrt Sie zurück auf die Piste.

Neben dem Arcade-Modus für Eilige können



Wasserfälle kreuzen gelegentlich die Pisten



Ob ich den Ballon auch abschießen kann?

Alternativen:

Have a N.I.C.E. Day + Track Pack
Magic Bytes • ca. 100 Mark
International Rally Championship
Software 2000 • ca. 100 Mark
Traumschiff schauen
ZDF • GEZ-Gebühren

Hersteller: Criterion Studios /
Telstar
Preis: ca. 60 Mark

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

Pro
Realistische Steuerung
Mehrspielermodus
Kontra
Unübersichtliche Strecken
Dürftige Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	31 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	14 von 20

Rennsimulation

Total: 64

Speedboat Attack

SaitekTM **Play the game** — not the Keyboard



**Jedes
Spiel spielen!**

**Ohne komplizierte
Tastaturbefehle!!!**

PC dashTM

**Command Card einlegen
- Code einlesen - fertig!!**

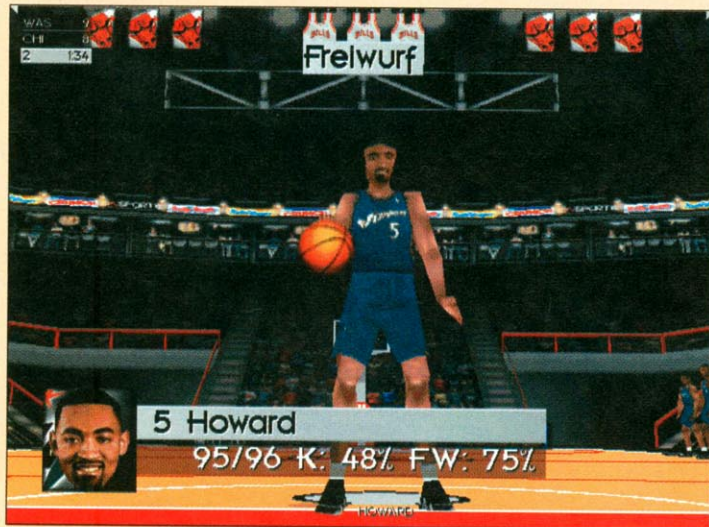
**Einfach Sensorfeld drücken
- Befehl wird sofort ausgeführt!**



**Acclaim
Bluebyte
GT Interactive
Sierra Coktel
Eidos u.v.a.**

**Machen Sie Ihre Command Card selbst!
13 Cards von Top-Spielen gibts gratis dazu !!**

Take Control: www.saitek.de



Wie wirklichkeitsnah die Grafik ist, zeigt sich vor allem beim Freiwurf



Neu ist die Stärkeanzeige unterhalb der Spieler

NBA Live 98



Ist Nico Winkelhaus schon in Weihnachtsstimmung? Oder warum stimmt er "Alle Jahre wieder..." an?

Ist dieses Zwischenspielchen in der Realität. Mit einem NBA-Sportler Ihrer Wahl sprinten Sie unter Zeitdruck von einem Behälter zum anderen und versuchen, die jeweils fünf Bälle als 3-Punkte-Würfe zu versenken.

Optione mio

Zurück zu den Neuerungen: Im Manager-Modus findet am Anfang der Saison das "Drafting" statt. Aus einem Topf junger Talente darf sich der schlechtplatzierte Verein die besten Athleten herauspicken. NBA 98 ermöglicht Ihnen ab jetzt, eigene Ligen mit bis zu 32 Teams zusammenzustellen. Freuen werden sich geübte Spieler über den vierten, zusätzlichen Schwierigkeitsgrad "Superstar". Frisch eingeführt wurden zudem weitere Details, die Sie selbstverständlich nach Belieben ein- oder

ausstellen dürfen. So besteht die Möglichkeit, daß eine Mannschaft automatisch stärker wird, sobald sie in Rückstand gerät. Liegt sie hingegen in Führung, profitiert davon natürlich der Gegner. Die Option "Schwung" macht die Steuerung einen Tick realistischer: hier müssen Sie den Wucht Ihrer Schützlinge beim Laufen mit einkalkulieren – nach einem Spurt kann kein Mensch prompt stoppen. Wie zu erwarten, sind ferner alle vorhandenen Basketballrichtlinien (die zig Sekundenregeln, Schrittfehler, usw.) regelbar.

Komplexe Steuerung

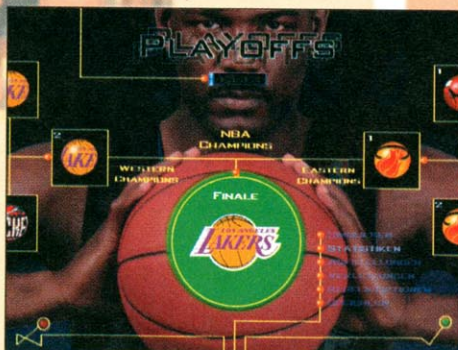
Was im Menü noch nach "damit kommt mein vierjähriger Sohn sofort zurecht" riecht, entpuppt sich spätestens bei der Wahl der Steuergeräte als Irrtum. Profis jubeln, Einsteiger

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christuskind. Auch NBA Live erscheint gewöhnlich jedes Jahr zur Weihnachtszeit. Bestätigt sich auch diesmal die EA-Sports-Formel "Neue Version = besseres Spiel"?

Warm it up!

Das schnittige Intro läßt schon vermuten, was den PC-Sportler in NBA 98 erwartet: noch realistischere Grafiken, noch bessere Sounds, noch coolere Musik. Im Menü angelangt, werden alle Vorahnungen bestätigt. Während die groovigen Hip-Hop-Beats uns zum Aufdrehen der PC-Lautsprecher zwingen, erscheint das hochauflösende Menü im neugestalteten Design: nicht mehr so farbenfroh wie früher, dafür um so übersichtlicher und nichtsdestoweniger edel.

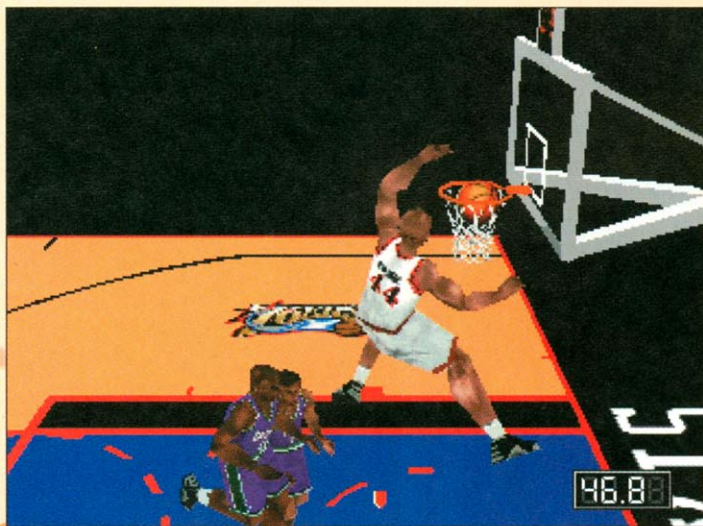
Schon auf den ersten Blick werden die Veränderungen zum Vorgänger deutlich. Zu den gängigen Spielarten (Freundschaftsspiel, Meisterschaft, Playoff) gesellt sich eine weitere: der 3-Punkte-Wettbewerb. Wenn Sie die Preview in der vergangenen Ausgabe gelesen haben, wissen Sie, daß EA unseren noch inoffiziellen Preis für den besten zweideutigen Satz in einer Presse-Info ergattern konnte. Der Grund war die hauseigene Beschreibung dieses neuen Wettbewerbs: "Testen Sie Ihre Fähigkeiten und leeren Sie fünf Ständer mit Bällen in einer vorgegebenen Zeit." – Harmloser, als manche Chefanmerker vermuten,



Oh, die LA Lakers sind neuer Meister der NBA



Vergleichen wir mal zwei Superstars der NBA: Mit wem kann sich Detlef messen?



In der geringsten Auflösung verliert das Spiel seinen "Boah"-Effekt, ist dafür aber auf mittelmäßigen Pentium-Rechnern ohne 3-D-Karte flott spielbar



Hier übt sich Detlef Schrempf als 3-Punkte-Meister – so viel zum Thema "Ständer leeren"



um 180 Grad – "Drive": direkt auf den Korb zulaufen; "Spielzug aufrufen" – Mitspieler verstellen den gegnerischen Verteidigern den Weg. Dunks direkt auszuführen, ist jetzt ebenfalls möglich.

Übung macht den NBA-Star

Sie sehen: Wer alle Steuerungsmöglichkeiten ausnutzen möchte, der sollte einige Übungszeit einplanen. In den ersten Stunden werden Sie garantiert des öfteren den falschen Knopf drücken. Haben Sie den Drill aber einmal heraus, erwartet Sie das bisher beste NBA Live. Langzeitmotivation ist garantiert ob des Playoff- und Ligamodus, kombiniert mit den zig Statistiken.

NBA 98 lebt – genauso wie der Basketballsport – von seiner Show. Ungezügelter "Wow!"- und "Hey, cool!"-Rufe entlockt sonst kein Sportspiel aus meinem Mund. Logisch, daß das vor allem an der herrlichen Grafik liegt. Dauernörgler mögen die eher kantigen Muskeln der Basketballer bemängeln. Ansonsten gibt's an der Optik nichts zu meckern. Jeder NBA-Star ist dank der Motion Blending-Technologie auch als Polygon-Figur zu erkennen. Wie toll die Grafiker die Gesichtszüge in die virtuelle Welt umgesetzt hat, zeigt sich besonders deutlich bei Freiwürfen: Die Kamera zoomt langsam vom Gesicht des Spielers zurück, während neben der eingeblendeten Statistik ein echtes Photo des Spielers pappt. Verblüffende Übereinstimmung!

Baldrian-Brabber

Zu kritisieren ist lediglich – wie bei NHL 98 – die bescheidene deutsche Version: Nichts gegen das Handbuch, aber der mäßig engagierte Kommentator reißt mich nicht vom Hocker. Motiviert wie Klaus nach achtstündigem Redigieren, enttäuscht der Sprecher auf ganzer Linie. Vielleicht schlucken wir vor der nächsten Sprachaufnahme etwas weniger Beruhigungsmittel, mein Herr.

Fazit: NBA 98 ist nicht ganz so packend wie das Eishockeypendant NHL 98, aber immerhin

die mit Abstand beste Basketballsimulation auf dem Markt. Und das Wort "Simulation" paßt wirklich zu diesem Meisterstück. Nie zuvor hatte man so viele Möglichkeiten, so viel Kontrolle über dribbelnde CPU-Riesen. Sportsprofi definieren das Game wegen der breitgefächerten Steuerung als Pflichtkauf. Gelegenheitsspieler müssen dank der Wurfunterstützung des Computers vor der Anschaffung aber nicht zurückschrecken. Vor allem dann nicht, wenn sie über eine 3Dfx-Karte und ein tastenreiches Joypad verfügen. Aber: Richtig Spaß macht das Spiel nur dann, wenn man sich vernünftig in die Steuerung eingearbeitet hat. **P**

werden abgeschreckt: NBA 98 ist in puncto Bedienung deutlich komplexer geworden. Wer die Möglichkeit und das Begehren hat, kann bis zu zehn Tasten seines Joypads belegen. Doch halt! Bevor Anfänger oder Gelegenheitsspieler schon jetzt umblättern: Man muß nicht alle Knöpfe bedienen; ein 4-Button-Gamepad reicht aus, um Standard-Bewegungen (Wurf, Paß, Sprung, Turbo) durchzuführen. Theoretisch können Sie die restlichen Tasten auf das Keyboard verlegen – fraglich ist aber, wie man mit zwei Händen am Joypad noch eine Hand auf die Tastatur legen kann?

Anm. des Chefhandauflegers: Wo ist das Problem? Dir stehen doch auch noch andere Körperteile zur Verfügung. – Nein, DARAN dachte ich jetzt nicht, Sie Ferkel!

Stolze Besitzer eines Gamepads mit acht oder mehr Tasten (Gravis Grip, Microsoft SideWinder Gamepad u. a.) werden über diese umständliche Tastenverlegung nur lachen. Sie haben wahrhaftig alle Möglichkeiten in ihren Händen. Neu neben den beschriebenen Standard-Bewegungen sind: "Crossover" – von einer Hand zur anderen dribbeln; "Pivot" – Drehung

Alternativen:

Alle Vorgänger
EA Sports • zwischen 40 und 90 Mark
NBA Jam
Acclaim • ca. 80 Mark
NBA Hangtime
GT Interactive • ca. 80 Mark

Hersteller: EA Sports
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Wahnsinnige Grafik
Smashige Musik
Echtes NBA-Feeling

Kontra
Steuerung zu komplex für Einsteiger
Langweiliger Kommentator

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	19 von 20
Sound:	16 von 20

Sportspiel
Total: 90

NBA Live 98

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons

Wenn einem das Dungeon Keeper-Fieber gepackt hat, hilft so schnell kein Heilmittel mehr. Thomas Richter kann ein Lied davon singen, und deshalb schlägt er sich jetzt durch die Deeper Dungeons.



Was war ich froh, als ich diese CD von Bullfrog in den Händen hielt. Bei den Deeper Dungeons handelt es sich um eine Erweiterungs-CD für das Hitspiel *Dungeon Keeper*, ein Strategiespiel, das in der Form seinesgleichen sucht. Endlich durften geplagte Abenteurer auch mal in die Rolle des Bösen schlüpfen und den sogenannten Helden die Visage kräftig polieren. Obwohl es im Vorfeld oft als Rollenspiel bezeichnet wurde, wird einem beim ersten Spielversuch sofort klar, daß es sich bei *Dungeon Keeper* um ein reines Strategiespiel handelt, in dem die typischen Elemente eines Rollenspiels mit der Lupe gesucht werden durften. Was aber machte den Reiz von *Dungeon Keeper* überhaupt aus?

Tor zur Hölle

Einem *Dungeon Keeper* (Herrscher über Verliese) sitzt ständig die Angst im Nacken wegen den nervigen Helden, die von der Oberwelt versuchen in die Dungeons einzudringen und die eigenen Monster zur Strecke bringen. Also muß dieser Gefahr vorbeugend aus dem Weg gegangen werden. Wichtigstes "Utensil" eines bösen Herrschers sind die sogenannten Imps. Diese graben sich auf Kommando durch das Erdreich, bauen Gold ab (denn Monster müssen schließlich auch bezahlt werden) und stellen beispielsweise Fallen oder Türen auf, die vorher in den Werkstätten gebaut werden müssen. Der Weg nach draußen

muß zudem stets gewährleistet sein, damit auch neue Monster von dem reichhaltigen Angebot an Schätzen und Hühnern im Dungeon angelockt werden. Wurden erst einmal die notwendigsten Räume wie beispielsweise Büchereien (für Magier), Folterkammern (für Extrem-Sado-Masos) oder Friedhöfe (Vampire) errichtet, ist der Sieg nicht mehr fern. Es sei denn, die eigenen Viecher werden aufmüpfig. In diesem Fall reicht manchmal ein kleiner Klaps aus. Hartnäckigere Störenfriede dürfen auch in Gefängnisse geworfen werden, in denen sie elendig krepieren und als starke Skelett-Krieger wieder auferstehen. Das ist nur ein kleiner Auszug dessen, was Sie wirklich in *Dungeon Keeper* erwartet.

Alles hat ein Ende...

... nur *Dungeon Keeper* scheint keines zu haben. Mit den Deeper Dungeons stehen nicht nur 15 neue Einzelspieler- und 15 zusätzliche Multiplayer-Levels vor der Tür. Auch in der Technik wurden einige kleine Bugs behoben und kleine, aber feine, neue Features integriert. So ist es zum Beispiel möglich, Räume im Multiplayer-Spiel an andere *Keeper* zu verkaufen. Von der angeblich erweiterten Künstlichen Intelligenz der Gegner und der aufgepeppten Grafik konnte ich beim Test zwar nichts eindeutig spüren, aber die neuen Dungeons haben es vom grundsätzlichen Aufbau in sich. Schon der erste bereitete mir erhebliche Probleme, die ich beim normalen *Dungeon Keeper* nur

in sehr späten Levels zu spüren bekam. Für alle *Dungeon Keeper*-Fans lohnt sich die Anschaffung der Deeper Dungeons allemal. (1)



Wer hat gesagt, daß Magier nur dumme Sprüche ablassen?



Wenn das Dungeon-Herz in Gefahr ist, sollten sofort Maßnahmen ergriffen werden.



In manchen Dungeons ist es trotz höllischem Spielspaß ziemlich kalt. Hier sind deutlich die vereisten Wände zu erkennen.

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons

Alternativen:

Afterlife
LucasArts • ca. 70 Mark
C&C: Alarmstufe Rot
Westwood • ca. 90 Mark
Ein "echtes" Rollenspiel

Hersteller: Bullfrog
Preis: ca. 40 Mark

Minimum:
486/100, 8 MB RAM, VGA,
DOS o. Win95, *Dungeon Keeper*-
Original

Pro
Lädt immer wieder zu einer
weiteren Runde ein

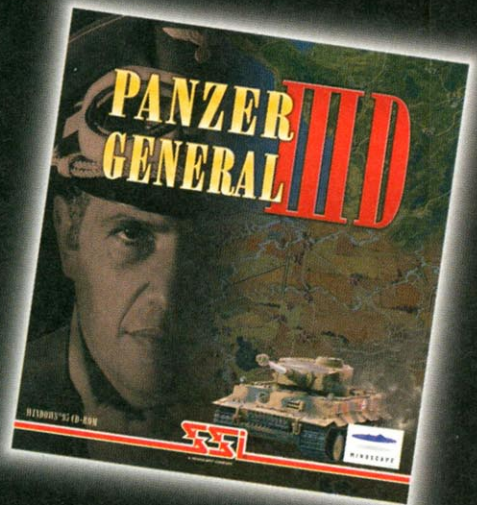
Kontra
Ist diese Droge illegal?

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

Strategie
Total: **90**

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!



Ultima Online

Chef-Avatar und Rollenspiel-Fetischist Thomas Richter weiß, wie man in Ultima Online die Monster einen Kopf kürzer macht. Deshalb stürzt er sich jetzt für die PC Power in die Online-Schlacht!

Gandalf? Hey, Gandalf?" – "Vergiß es Telan, Gandalf ist tot!", tönte es aus der versoffenen Kehle vom Seefahrer Grimgorn. – "Aber das kann doch nicht sein! Er war doch nur auf der Jagd und wollte einen Hirsch erlegen.", stammelt Telan voller Verzweiflung. – "Telan, Du mußt noch einiges erlernen. Du befindest Dich hier in der Welt von Ultima Online, und hier läuft nicht alles

ULTIMA ONLINE IST WIRKLICH KOMPLEX.

ganz so logisch ab, wie es eigentlich sein sollte." – "Vielleicht hast Du recht, Grimgorn. Ich bin sauer und logge mich wieder aus... CU in hell!" – "Mach's gut, Telan! Vielleicht sehen wir uns in einigen Stunden wieder."

Übung macht den Meister

So ähnlich könnte ein Gespräch zwischen Abenteurern in Origins Mega-Rollenspiel Ultima Online ablaufen. In diesem angeblichen Meisterwerk der Online-Kunst treffen sich Mitspieler aus aller Welt in Britannia, eine Welt, die so groß ist, daß man an einem Stück 24 Stunden bräuchte um von einem Ende zum anderen zu kommen. So weit kommt man aber erst gar nicht, zumindest nicht am Anfang. Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich keineswegs ausbalanciert. Auch wenn man nach Erschaffung des Charakters (Erscheinungsbild sowie Fähigkeiten dürfen ausgewählt werden) einen Krieger vor sich stehen hat, geht man in einem Kampf gegen einen Hirschen schon als toter Mann aus der Schlacht hervor! Das ist so unlogisch, als wenn der Papst einen Porno-Film drehen würde.

Anm. des Chefpredigers: Womöglich noch mit Beate Uhse als Partnerin...

Als erwachsener Krieger sollte man natürlich schon vorher gewisse Erfahrungen gesammelt haben, sonst bekäme man diesen Titel ja nicht einfach so. Ob ein Magier in einem Kampf gegen ein Huhn verlieren würde, habe ich bisher aber noch nicht ausprobiert. Also ist hartes Training angesagt, um überhaupt aus einem "Kämpfer" einen KÄMPFER machen zu können. Dafür stehen in den Städten, innerhalb derer man sich unter der schützenden Hand

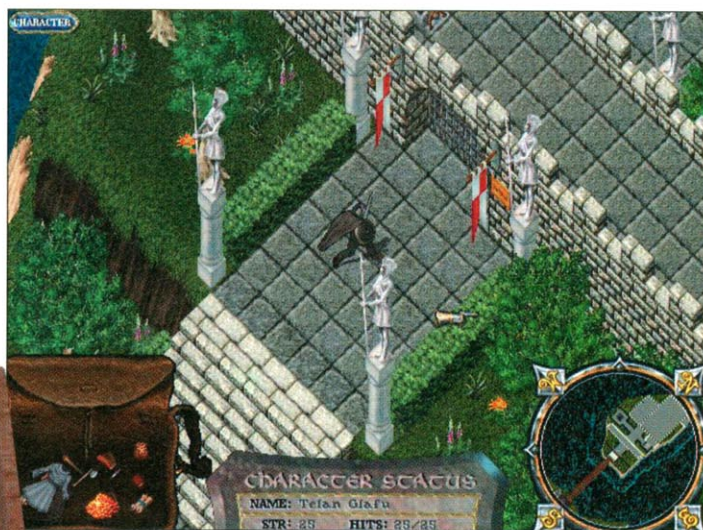


Vor dem Eintauchen in die neue Welt muß der Charakter erschaffen werden.

anfänglichen Ausrüstung gehört standardmäßig ein Dolch, ein Gummischwert (zumindest beim Krieger) und allerlei anderer Kleinkram. Mit einem solchen Gummischwert dürfen



Im Waffenladen darf ordentlich eingekauft werden, wenn das Geld da ist!



Mist! Der Zugang zu Castle Blackthorne wird durch ein Tor versperrt.

Lord Britishs Wachen befindet, mit Stroh gefüllte Puppen zur Verfügung. Nun ist wieder guter Rat teuer, denn zur

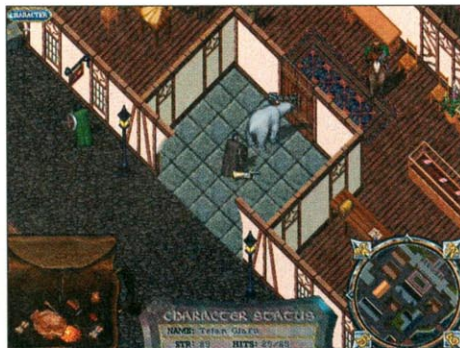
ohne Ende die Dummies verdroschen werden, was sich im Laufe der Zeit auf solche Attribute wie Stärke oder Treffsicherheit auswirkt. Echte Ranger üben den Umgang mit Pfeil und Bogen an einem der Schießstände, die aber wiederum äußerst selten zu finden sind. Nachdem man zirka zwei Stunden mit dem anfänglichen Training verbracht hat und seinem Provider und der Telekom wieder eine ganze Menge Geld in den Rachen geschmissen hat, kann es immer noch nicht in die Schlacht in der Wildnis gehen. Mit einem Dolch allein

ist es noch nicht getan, jetzt muß erst einmal eine Rüstung her und das Gummischwert gegen die Variante aus Stahl ausgetauscht werden.

Die 2 Milliarden-Dollar-Show

So zieht sich das Spiel unglaublich in die Länge, über die kleine Geldspende zu Beginn kann eigentlich nur gelacht werden, und deshalb muß auf andere Art und Weise Kohle beschafft werden. Diebe haben es in dieser Hinsicht etwas leichter, auch wenn ein solcher meistens nach Ausübung seiner Tat von anderen Helden einen Kopf kürzer gemacht wird. Ergo bleiben für die meisten Spieler nur legale Methoden übrig. Auf leisen Sohlen geht es dann durch die Wildnis (Wald, Berge, Wüsten, Eis-Landschaften, Höhlen... eben alles, was zu einer richtigen Wildnis gehört) auf die Jagd nach Kleinvieh, wie beispielsweise Hühner, Rehe, Schweine, Schafe oder auch Kühe.

Aber Vorsicht! Selbst der Kampf mit einem Reh kann in diesem Stadium noch gefährlich sein. Das Fleisch und Fell kann, je nach entsprechender Tragkraft des Helden, mit zur nächsten Stadt genommen und beim Händler verkauft werden. Und so geht es dann erst einmal immer so weiter, bis das notwendige Geld für eine leichte Rüstung und eine gute Waffe im Rucksack klappert. Ich denke mal,



Entweder es handelt sich wirklich um Bugs, oder aber hier hat sich ein Hacker ein Spaß erlaubt. Was macht ein Eisbär mitten in der Stadt?

daß dies vollkommen vom Entwicklungs-Team beabsichtigt ist, denn wer gleich zu Anfang einen übermächtigen Helden steuert, bekommt wohl schnell Langeweile. Ebenfalls sehe ich die monatliche Gebühr, die an Origin zu entrichten ist, als vollkommen übertrieben an.

Lord British ist als geldgieriger König schon des öfteren in Verruch gekommen, aber eine Grundgebühr von 9 Dollar im Monat schlägt dem Faß den Boden aus. Mit den Registrierungsgebühren ist es ja schließlich auch noch nicht getan. Hinzu kommt die Anschaffung des Standard-Pakets (bestehend aus CD-ROM, UO-Anstecker, Stoff-Landkarte und sehr knapp gehaltenen Anleitungen) zum Preis von zirka 90 DM, die Internet-Gebühren

(AOL reißt sich schon mal die Hände) und die Luxus-Spende an den Club der Telekomiker.

Komplexität hat ihren Preis

Das ist eine Menge Kohle, die ein Spieler für Ultima Online zu berappen hat. Wer das Geld hat, der darf sich jedoch freuen, denn Ultima Online ist wirklich komplex. Es macht vor allem dann richtigen Spaß, wenn man sich in



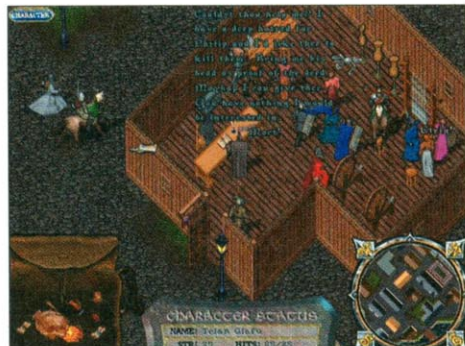
Komfortabel in der Übersicht: Inventar (Rucksack), Fähigkeiten und Ansicht des Charakters im Menü.

einer Gilde, bestehend aus mehreren Spielern, zusammengetan hat und gemeinsam durch die Landschaft zieht. Und gerade der Aufbau der Landschaft ist es, der den Spieler immer wieder zu neuen Erkundungen einlädt. Was lauert hinter dem nächsten Baum? Was kommt denn dahinten aus dem Sumpf gekrochen? Ob in der Höhle am Fuße des Berges nördlich von Trinsic wirklich Schätze versteckt sind?

Die Entscheidung, ob der Preis für diesen grandiosen Spaß zur Zeit gerechtfertigt ist, bleibt jedem selbst überlassen. Einer Preissenkung steht zumindest nichts im Wege, wenn das Spiel auch endlich in Deutschland erhältlich sein wird und die Server hier stationiert sind und nicht nur jenseits des großen Wassers. Es würde den Rahmen dieser Ausgabe sprengen, wenn ich mehr über Ultima Online verraten würde. Mal sehen, vielleicht darüber mehr in Zukunft in einem Feature! ☺



Bewegt sich der Spieler hinter ein Objekt, wird es transparent dargestellt.



Oftmals ist so viel in einem Raum los, daß der Überblick über gesprochene Texte verloren geht.



Ich bin zwar ein Tierfreund, aber in Britannia darf es keine Gnade geben!

Ultima Online

Alternativen:

Man kann ein Online-Spiel nicht mit "gewöhnlichen" Spielen vergleichen. In diesem Bereich gibt es nichts Besseres!

Hersteller: Origin
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
PI 33, 16 MB RAM, SVGA, Win95,
Internet-Zugang mit mind. 28.8k bps.

Pro
Sehr komplex
Faszinierende Geräusch- und
Musikkulisse
Kontra
TEUER!
Zeitweise zu langsam

Spiel-/Dauerspaß: **48 von 50**
Handhabung: **7 von 10**
Grafik: **18 von 20**
Sound: **16 von 20**

Rollenspiel
Total: 89

AH64-D Longbow II



Wüstensonne ist angesagt. Markus Brodrick zieht einen Testflug mit der AH-64D dem niederländischen Winter vor.

Immer wenn die Softwareschmiede Jane's den Rollout eines Flugsimulators feiert, steht die Power-Redaktion Kopf. Ernsthaftige Redakteure balgen sich wie die Kinder um CDs, mit allen Tricks und Kniffen wird versucht, des Tests habhaft zu werden. Diesmal war mir das Glück hold (Na ja, eigentlich war es gar kein Glück. Die Kollegen schimpfen mich "Raubritter", verfluchen die Rottweiler und haben ewige Rache geschworen. Aber was soll's. Dieser Test ist mein. Der Red.), zwei goldene Scheibchen mit dem Titel AH-64 Longbow II landeten auf meinem Schreibtisch. Warum die Aufregung? Zum ersten haben Jane's Simulationen für gewöhnlich alle Vorzüge, die von einem erstklassigen Programm dieses Genres erwartet werden können. Zum zweiten sind wirklich gute Kampfhubschrauber-Simulationen genauso rar wie wirklich gute Kampfhubschrauber.

Anm. des Chefurwaldschreihalses: Und zum dritten sind Jane's Simulationen für Markus sowieso das A und O, er schaut sich zudem laufend alte Filme von LIANE Hielscher an. Ahnen Sie den Grund? Er hält sich für Tarzan! Dabei dachte ich immer, er sei das Double von Ottfried Fischer...

Schon die erste AH64-Sim machte Furore, es war für jeden Hobby-Schlachtflieger eine Herausforderung, ein waffenstarreres Ungetüm wie die schwer gepanzerte Longbow an den Feind zu führen. Mittlerweile nagte der Zahn der

Zeit nicht nur an der alten Longbow-Sim, jeder Zocker, der etwas auf sich hält, hat mittlerweile jede Menge neue Hardware angeschafft. Passend zur großen Rechnerrevision mit ultraschnellen MMX-Pentiums und 3Dfx-Grafikboards erscheint Longbow 2 in den Regalen der Händler.

Startklar

Helis haben irgendwie etwas Zerbrechliches an sich. Selbst die großen Transporter sind recht vage zu fliegende Objekte, in der Luft wie am Boden verletzlich, der schnellen Truppe der Flächenflieger meist hilflos ausgeliefert. Gegen Flakfallen à la Gepard sind Hubschrauber einfach machtlos. Nichts ist leichter, als einen Heli ohne Fahrt aus der Luft zu holen. Schon Infanterie-feuer kann den fragilen Flugmaschinen empfindliche Schäden zufügen. Genau dieses Sammelsurium der Nachteile verhinderte, daß

Helikopter als wirksame Angriffswaffe in der ersten Welle von taktischen Luftschlägen vertreten waren. Unter den Drehflüglern gibt es im Großen und Ganzen nur zwei Maschinen, die sich auch im massiven Feuer feindlicher Abwehr bewährten. Natürlich haben Sie schon erraten,



Treffer, versenkt. Was soll man auch zu einem derart klassischen Anblick mehr sagen?



Ein wenig martialisch sah sie ja schon immer aus, die AH64. Trotzdem – hochauflösende Bilder im Spiel vermitteln den letzten Kick



Zu zweit ist's doch am schönsten. Mit der Unterstützung eines guten Wingmans können Sie ganz ungehemmt der Lust am Streit frönen

um welche Helis es geht. Zullererst ist da die gute, alte UH1, deren Vorzug mehr darin liegt, daß es bauartbedingt unmöglich ist, wichtige Teile zu treffen. Es gibt keine.

Das zweite Argument der Militärs ist die AH64-D. Dieser Apparat ist kein Helikopter, sondern ein waffenstarrendes, schwer gepanzertes Monster, das sich nur mit der puren Kraft seiner Jets in der Luft halten kann. Schon durch den unförmigen Rumpf mit der charakteristischen langen Nase einen martialischen Anblick bietend, verfügt diese Maschine über mehr als nur einige wenige Trümpfe. Bei der Konstruktion der AH64 standen Unverletzlichkeit von Zelle, Rotor, Antrieb und Avionik an erster Stelle im Lastenheft. Selbst hochempfindliche Stellen wie der Rotorkopf und die Lufteinläufe der Jets trotzen auch großkalibrigen Waffen. Der Eigenschutz der AH64 macht dieses Gerät zum Universalungeheuer, ob im Dienst als Panzerknacker oder im Anflug auf feindliche Stellungen, wer eine AH64 sehen kann und im IFF Rotlicht sieht, sollte sich möglichst rasch um die letzte Ölung bemühen (Ganz besonders gut geht's ab, wenn eine AH64 über den ultimativen

DIESER APPARAT IST KEIN HELI, SONDERN EIN WAFFENSTARRENDES MONSTER

Gegner, einen Kadett, herfällt. Klaus T. aus E. kann es bezeugen. Der Red...).

Anm. des Chefkadettprolos: Stimmt, neulich ist eine über mich hergefallen, und da ging's echt gut ab...



Nun, lassen Sie es uns so ausdrücken: Das Kettenfahrzeug dort unten wird in drei Sekunden nur noch als Altmetall gehandelt



Sapperlot, das hat gerappelt. Sie sollten gelegentlich an die Tatsache, daß auch der schönste Heli keinem SAM gewachsen ist, denken

Abgehoben

Longbow II ist ein Spiel für jede Gelegenheit. Ob die Missionsplanung und die Karriere im Vordergrund stehen oder ob nur mal schnell ein kleiner Raid zwischen Mittagspause und Feierabend den Arbeitstag versüßen soll, ist die AH64 erst einmal in der Luft, gibt es kein Halten mehr. Eine komplett neugestaltete 3-D-Engine, nunmehr fast fotorealistische Grafiken und ein extrem flüssiges Gameplay produzieren Abenteuer. Nicht nur das in Verbindung mit dem neuen Cockpit schon fast sensationell realistische Fluggefühl, auch der knackige Sound und die beeindruckenden pyrotechnischen Effekte in der Luft und am Boden lassen den virtuellen Schlachtflieler immer wieder den Atem anhalten. Die Informationen zu diesem Game stammen aus der militärischen Forschung, von den Herstellern der Luftfahrzeuge, aus aufwendigen Was-wäre-wenn-Simulationen und aus der Realität der Kriege des letzten Jahrzehnts. Hier stimmen einfach alle Details. Detaillierte Schauplätze, top-recherchierte Luft- und Bodentruppen, Sound und Animation ergeben ein Gesamtbild, das vergessen läßt, daß diese Sim letzten Endes doch nur ein Spiel ist.

Trotz und wegen aller technischen Möglichkeiten ist es auch hier nicht der Weisheit letzter Schluß, alleine zu spielen. Wenn mehrere Spieler sich in einem gemeinsamen Szenario bewegen können, entstehen fast endlose



Neue Grafikprozessoren, neue Games, neuer Spielspaß. Was wollen wir mehr?



Kampfhubschrauber? DAS ist ein Kampfhubschrauber! Hinter massivem, schußfestem Kanzelglas läßt es sich auch im Ernstfall ganz ungeniert leben

Kombinationsmöglichkeiten der nachgestellten Einsätze. Der Multiplayer-Modus des Longbow II ermöglicht acht Spielern nahezu jede Möglichkeit, gemeinsam Aktionen zu planen und auszuführen. Nach dem Motto "Mehr Spieler, mehr Spaß" werden mit vier verschiedenen Helis, darunter auch der altbekannte Kiowa Scout und der Blackhawk-Transporter, Missions am Monitor zur Supershow.

Einsatzplanung

Die neue Longbow ist ein Super-Vogel. Das Game verlangt dem Piloten am Monitor die volle Konzentration ab, neue Software als Motor für die alte, aber immer noch topaktuelle Spielidee. Natürlich verlangen Superspiele Superrechner, schnelle Netzwerke und schnelle Spieler. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, gibt es nur noch ein kleines Problem. Der Hersteller sollte eine Hotline einrichten, die weiterhilft, wenn das Aufhören unmöglich wird. ☹

AH64-D Longbow II

Alternativen:

Extreme Assault
Blue Byte • ca. 90 Mark

Sonst gibt es keine anständigen Heli-Sims

Hersteller: Jane's / E.A.
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Super Grafik
Dynamischer Spielablauf
Stand der Technik
Auch im Team Klasse
Kontra
Macht Wunsch nach mehr

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

Flugsimulation

Total:

90

Monopoly Star Wars

Wenn sich ein Kult mit einem anderen vereint, muß Frank Fischer der Sache einfach auf den Grund gehen.

Haben Sie sich eigentlich beim Lesen der PC-Power schon einmal gefragt, wie Außenstehende ein Spiel bewerten würden? Was würde zum Beispiel der Papst zu einem Spiel wie Wet sagen, und wie bewertet Arnie Schwarzenegger ein Spiel wie

Jedi Knight? Und wo wir gerade bei derart weitreichenden Phantasien sind – wie würde sich Captain Kirk bei *Starfleet Academy* schlagen, und welches Spiel würde Indiana Jones am meisten Spaß bereiten? Von einigen Helden der Filmwelt wissen wir nun endlich, mit welchem Spiel sie sich ihre Zeit vertreiben.

Spiel der Helden

Schon in der letzten Ausgabe haben wir angedeutet, daß sich die Spieleschmiede Hasbro mit zwei vielversprechenden Lizenzen eingedeckt hat. Statt die beiden Lizenzen jetzt mit jeweils einem Titel auszunutzen, geht man nun völlig andere Wege – man koppelt sie einfach und bringt ein einziges Spiel heraus. Die Lizenzen, es wird ja schon in der Überschrift zu diesem Artikel verraten, sind Star Wars und Monopoly.

Beide Namen haben etwas gemeinsam – den Kultstatus. Es gibt kaum eine Generation, die sich unter dem Namen Star Wars – oder Krieg der Sterne – nichts vorstellen kann. Für echte Sciencefiction-Fans ist es mehr als nur ein Hollywood-Dreiteiler. Die Geschichte um Luke, Leia und den üblen Imperator hat sich selbstständig und die Phantasie der Menschen immer wieder aufs Neue angeregt. Daß die Wesen, die man in den Filmen kennenlernt, jedoch allesamt gerne Monopoly spielen, das hätte sich wahrscheinlich nicht einmal George Lucas selbst träumen lassen.

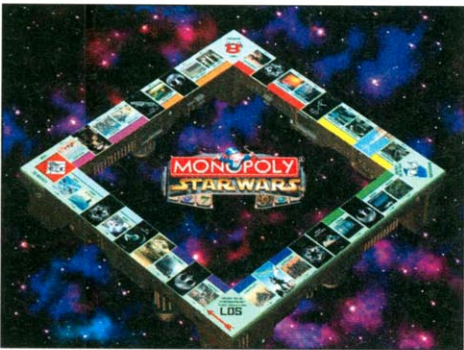
Vader's Würfelglück

Auch bei Monopoly handelt es sich um etwas ganz besonderes. Kaum ein Spiel wurde und wird derart oft gespielt, wie das Rennen um Straßenzüge, Hotels und Bahnhöfe. Gerade wenn man auf die Computerspiele der letzten Jahrzehnte zurückblickt, kann man kaum abstreiten, daß Monopoly bei einigen zumindest Model gestanden hat. Nebenbei erwähnt hat es schon unzählige Veröffentlichungen für die heimischen Computersysteme gegeben. Zum Großteil handelte es sich dabei jedoch um Sharewaretitel, die das Original meist nur recht dürftig kopierten. Meist mußte man sich auch

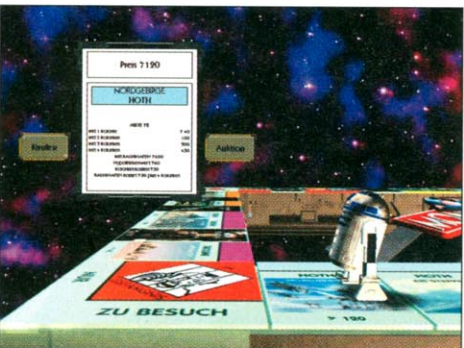
fragen, warum man nicht gleich eine Partie "echtes" Monopoly spielte und statt dessen per Mausclick würfelte und die eigentlich spaßigen Transaktionen am Monitor verfolgte, statt mit seiner Familie um Straßen zu feilschen.



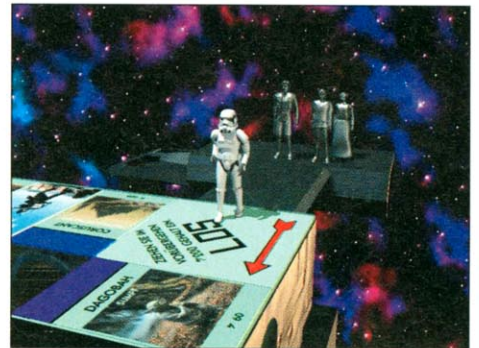
Bei der Spielerauswahl empfiehlt C3PO natürlich seinen kleinen Freund



Das alte Brett im neuen Gewand



Die Eislandschaft von Hoth ist eine billige Immobilie



Ein Stormtrooper ist auch mit von der Partie



Filmschnipsel liefern die nötige Motivation – auch für Stormtrooper



Hoffentlich dreht mir der Wookiee nicht den Arm aus dem Gelenk...

Wer nicht wagt...

Auch wenn Hasbro schon über langjährige Erfahrungen am Spielmarkt verfügt, so muß man sich doch zwangsläufig fragen, ob ein weiteres Monopoly überhaupt nötig und kaufenswert ist. Zumal man es ja schließlich selbst vor gut zwei Jahren vermarktet hatte. Um diese Frage mit einem klaren Ja beantwortet zu sehen, ließ sich Hasbro so einige nette Schmankerl für das eigentlich vertraute Spielsystem einfallen.

Wer die drei Star-Wars-Teile in deutscher

Sprache gesehen hat, der wird sich sicher noch an die geniale Synchronisation des "Roboter-Mensch-Kontakters" C3PO erinnern, dessen zuweilen etwas deplazierten Kommentare stets für Lacher sorgten. Genau diese Stimme begrüßt einen bei Star Wars Monopoly schon gleich nach der Installation. C3PO führt quasi als Spielleiter durch die Runden und hat stets etwas zu melden.

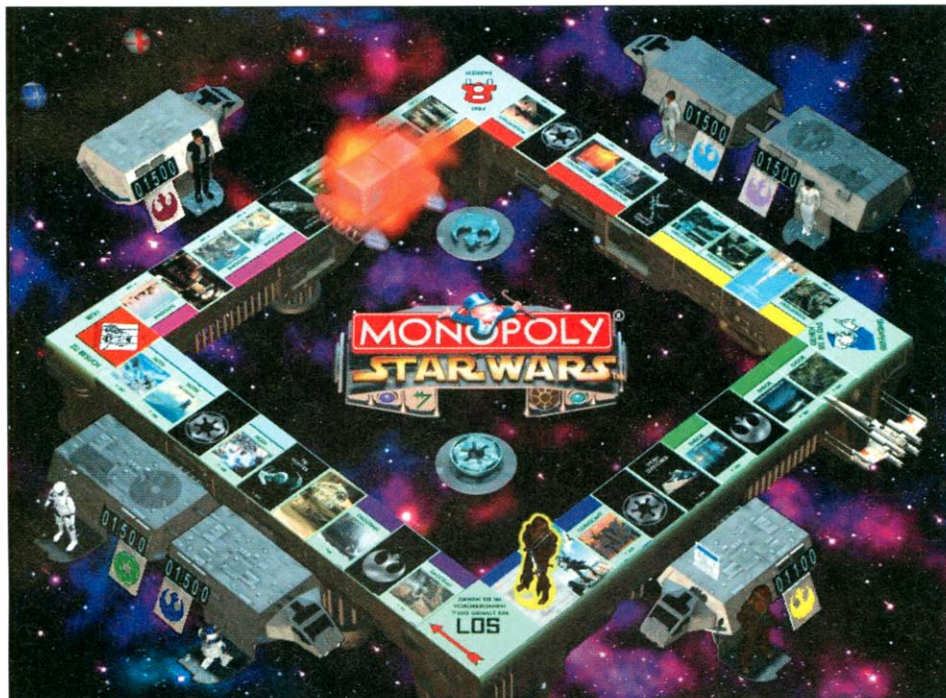
Schon bei der Charakterwahl läßt er ungeniert seiner Klappe freien Lauf, und es erfreut einen geradezu zu hören, daß die

lediglich die Funktion des Spielleiters. Wer unbedingt einen Blechkameraden als alter ego im Spiel sehen will, der kann auch auf Kollegen R2D2 zugreifen. Nett gemacht sind auch die Spielfiguren, die man auf dem Spielbrett zu sehen bekommt. Zwar sind sie allesamt auf Zinn getrimmt, doch die Bewegungen sind wunderbar individuell und vor allem flüssig. Während Han Solo gerne ausgelassen um die Kurven rennt, rollt R2D2 munter über das Feld.

Große Ereignisse...

Natürlich wurden auch die bekannten Ereigniskarten auf das Star Wars-Universum zugeschnitten. Abgerundet wird das Spiel durch die bekannte Musik, die eine ungemeine Lust nach den Filmen hervorbringt. Auch wenn das Spiel nicht sonderlich komplex ist, läßt die Intelligenz, mit der die gegnerischen Raumfahrer spielen, durchaus noch etwas zu wünschen übrig. Ideal ist es, wenn man sich, wie zu alten Zeiten, mit ein paar Freunden vor dem Computer versammelt, um die Star Wars-Einlagen gemeinsam zu genießen. Natürlich kann man sich auch nette Multiplayerduelle per Modem, Internet oder Netzwerk liefern.

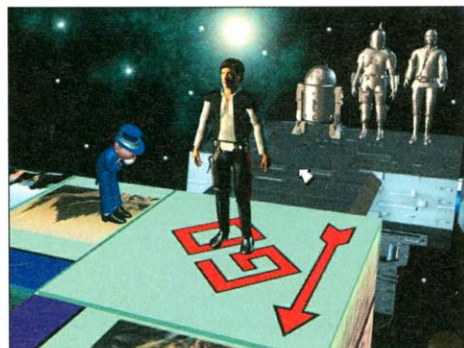
Insgesamt betrachtet gewinnt das gesamte Spiel durch seinen neuen Hintergrund enorm an Spannung und Flair. Auch wenn das Grundprinzip nach wie vor das gleiche ist, so kommt man als Star Wars-Anhänger nicht davon los. Star Wars Monopoly bietet ein altes Spiel in neuem Gewand – nicht mehr und nicht weniger. Egal, welchen Hintergrund man auch wählen mag – Monopoly ist und bleibt Monopoly. ☺



Der X-Wing rechts im Bild hat gerade "gewürfelt"



War das nicht früher Waigels Feld?



Ein Go-go-Boy... aua!

Stimme des deutschen Sprechers nach wie vor den gleichen Klang hat. Sind die Spieler erst einmal verteilt (unsereins hat sich natürlich sofort den schwarzen Darth gesichert), bekommt man auch schon das Spielbrett zu sehen. Der Aufbau sowie das grobe Spielprinzip ist natürlich übernommen worden. Die bekannte Schloßallee wird man allerdings vergeblich suchen, da die bekannten Felder durch neue Schauplätze ersetzt wurden. Statt der Straßen tauchen z.B. die aus den Filmen bekannten Planeten auf. Als nette Dreingabe bekommt man auf jedem Feld einen kleinen Videoausschnitt zu sehen, der natürlich jeweils aus einem der drei Teile stammt. Insgesamt sind weit über 100 Filmchen auf der CD, so daß so schnell keine Langeweile aufkommen dürfte.

Die Lizenz zum Spielen

Da man bei Hasbro natürlich damit rechnet, daß vor allem Star Wars-Fans zum Käuferkreis des neuen Spieles gehören werden, hat man die Lizenz auch so oft wie möglich eingesetzt. Statt eines Würfels bekommt man z.B. eine kurze Animation zu sehen, in der sich zwei Jäger beschießen, und hin und wieder greift auch der Imperator mit in die Würfelei ein – unparteiisch versteht sich. Auch C3PO hält sich aus dem Spielgeschehen heraus. Er erfüllt

Monopoly Star Wars

Alternativen:

Das echte, alte Monopoly Parker ● ca. 40 Mark

Eine "Star-Wars-Nacht" Videothek ● ca. 12 Mark

Risiko Hasbro ● ca. 40 Mark

Hersteller: Hasbro
Preis: ca. 80 bis 100 Mark

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

Pro
Einfach kultig
Nettes "Drumherum"

Kontra
Eben doch "nur" Monopoly
Schwache Computerspieler

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	18 von 20

Brettspielumsetzung

Total:

85

Space Bar

In eine Polizeiuniform gezwängt, begibt sich Frank Fischer auf Verbrechensbekämpfung im All.

Es gibt Orte, an denen man sich einfach wohlfühlt. So schwimmt z.B. unser Michel regelmäßig in seinem Tresor umher. Thomas findet seinen Eichensarg unheimlich heimelig, und Lourens hat gerade die komplette Tapete seiner Wohnung neu layoutet. Die meisten Bundesbürger erwähnen, wenn man sie nach dem Lieblingsort fragt, etwa völlig anderes – nämlich die kleine



Kneipe um die Ecke. In so einer Kneipe muß sich auch die Hauptperson von Rocket Sciences neuem

Ron Cobb gehört zu den Gründern von Rocket Science

Games. Er kann vor allem auf seine langjährige Erfahrung zurückgreifen, die er während seiner Arbeit in und für Hollywood sammeln konnte. Für Space Bar ließ er seiner Kreativität einmal mehr freien Lauf und designte Außerirdische Wesen und Orte en masse. Er arbeitete vor allem an folgenden Projekten: Aliens, The Abyss, The Last Starfighter, Conan, der Barbar, Zurück in die Zukunft, und True Lies. Richtig berühmt wurde er allerdings durch das Design der kompletten Bar in Krieg der Sterne.

Adventure herumtreiben. Alias Node heißt der gute Mann, arbeitet als Weltraum-Polizist und ist nicht weniger außerirdisch als alle anderen



Diese Herren...wenn's denn welche sind...mögen's warm

Charaktere im Spiel.

Mord ist sein Hobby

Der Mord an einer Polizistin ist Grund dafür, daß sich Node in die Space Bar (nicht zu verwechseln mit einer Leertaste. Der Red) begeben muß. Dort hat er die denkbar schwierige Aufgabe, nach Indizien und Verdächtigen Ausschau zu halten. Und wie sich das für einen echten Krimi gehört, scheint anfangs jeder irgendwie verdächtig. Glücklicherweise kann Node noch auf seine telepathischen Kräfte zurückgreifen, die es ihm ermöglichen, sich im Verstand der Außerirdischen einzunisten. Da die Bewohner der Bar die unterschiedlichsten Erinnerungen und Erfahrungen haben, gelangt Node dabei an

die seltsamsten Orte, ohne die Bar zu verlassen.

Grafisch beschreitet das Spiel von Rocket



Steve Meretzky gehört wohl zu den erfahrensten

Game-Designern überhaupt. Den Großteil seines Lebens arbeitete er für die Firma Infocom, mit der er auch zu Ruhm und Ehre gelangte. Etwas später gehörte er mit zu den Gründern von Boffo Games. Seine größten Erfolge waren: Planetfall, Zork Zero, Leather Goddess of Phobos, Superhero League of Hoboken, Hodj'n'Podj und Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

Science und Boffo Games keine besonderen Wege. Zwar sind die Außerirdischen nett gerendert, doch kommt einmal etwas Bewegung ins Spiel, werden sie etwas pixelig. Der Sound hingegen ist ausgereift und vor allem die nette, den Locations angepaßte Hintergrundmusik kann

durchweg begeistern. Spielerisch gehört Spacebar, Steve Meretzky sei dank, zu den ausgereiften Vertretern seiner Art. Doch Vorsicht – der Schwierigkeitsgrad ist nicht ohne. Auch sollten nur die Spieler zugreifen, die mit der englischen Sprache überdurchschnittlich gut vertraut sind, sonst können sich weder Wortwitz noch Hintergrundstory richtig entfalten.

Alternativen:

Monkey Island III
LucasArts • ca. 90 Mark
Dark Earth
Kalisto • ca. 90 Mark
Baphomets Fluch 2
Virgin • ca. 90 Mark

Hersteller: Rocket Science/
Boffo Games
ca. 80 Mark

Preis:

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

Pro

Tolles Design
Durchdachte Story
Hoher spielerischer Anspruch

Kontra

Nur für Meister der
englischen Sprache
Grafisch mittelmäßig

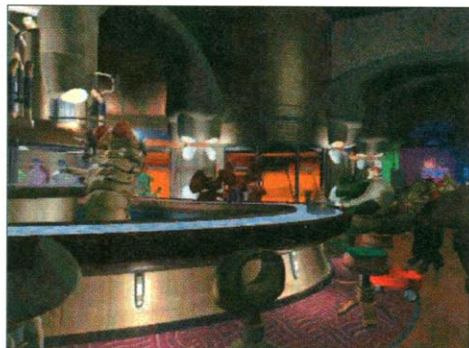
Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	18 von 20

Adventure

Total:

85

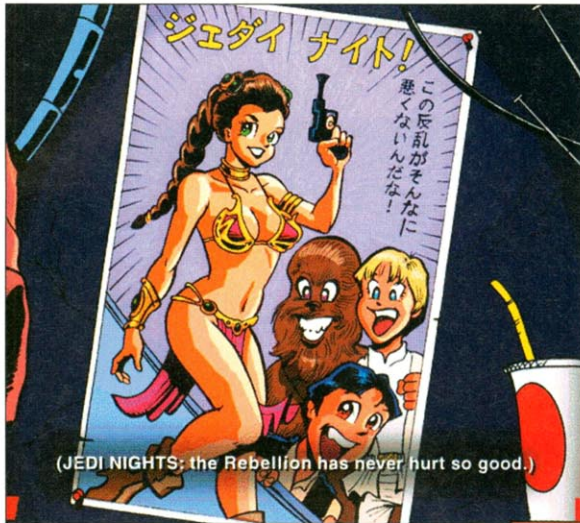
Space Bar



Dieser Barkeeper beschert uns ein seltsames Abenteuer

Star Warped

Darth Gremmel begibt sich in die ungeahnten Weiten einer Star Wars-Parodie. Ob sich die Reise lohnt? Das wissen nur die Sterne!



Poster von Leia in allen Kulturen gilt es zu bestaunen.

Vor einem dreiviertel Jahr rannten unzählige begeisterte Fans eines Phänomens wieder einmal ins Kino. Das Phänomen, von dem hier die Rede ist, nennt sich natürlich Star Wars. Und der Anlaß war die THX-Version der bekanntesten Trilogie der



Wer es dann lieber auf die "herkömmliche" Art mag, muß auch nicht leiden!



Hier soll sich mal einer zurechtfinden. Eine andere Art Menü.

Welt. George Lucas jedenfalls hat sich die Hände gerieben und konnte Einspielergebnisse in mehrstelliger Millionenhöhe verbuchen. Auch auf dem Computer: LucasArts hat bislang eine Reihe von meist sehr guten Titeln auf den Markt gebracht. Den Anfang machte vor langer Zeit X-Wing, heute sorgen Spiele wie Jedi Knights für Aufsehen.

Die Neuerscheinung, um die es hier heute geht, hat mit diesen Games allerdings nicht das Geringste gemein. Vielmehr handelt es sich hierbei um eine mehr oder minder zusammengewürfelte Parodie auf die erfolgreiche Kinoreihe. Oder, so könnte man manchmal denken, vielleicht auch um eine Parodie auf eine Parodie.

Du hättest auf Obi Wan hören sollen...

Die Programmierer dieser CD nennen sich Brian und Aaron und sind ihrer Meinung nach Stiefbrüder. Sie müssen es ja wissen. Brian liebt seinen Counterpart jedenfalls wie einen echten Bruder. Und er ist stolz darauf, in der Highschool einmal eine Yoda-Maske getragen zu haben. Anschließend sei er viel bekannter gewesen. Fragt sich nur, wie er unter dieser Maske ausgesehen hat, damit ihn keiner mochte... Aaron ist ebenfalls der Meinung, Star Wars habe sein Leben verändert. Und nun haben sich die beiden zusammengetan, um eine CD herauszubringen, die dem wahren Fan der Trilogie Freude bereiten soll.

Dabei herausgekommen ist ein Sammel-surium an Bildern, Spielen und Ideen, die wie wild durcheinandergewürfelt in einem Menü zusammengefaßt sind. Wenn Sie Zeit und Lust dazu haben, dürfen Sie sich durch die Räume der beiden Stiefbrüder bewegen, die ziemlich unaufgeräumt wirken. In jeder Ecke und unter jeder dreckigen Unterhose dürfen Sie dann mit einer kleinen Überraschung rechnen. Klicken Sie auf den Computer auf dem Schreibtisch, dann dürfen Sie Parodien auf die gängigsten Star Wars-Games spielen. Klicken Sie auf das Poster an der Wand erklärt Aaron Ihnen, was es damit auf sich hat. Und ab und an läßt es sich die Mutter der beiden nicht nehmen, wie wild in der Gegend herumzublöken.

Nur für wahre Fans?

Wer all das verkraftet, um an den ein oder anderen gelungenen Scherz zu den drei Filmen zu gelangen, der darf sich diese CD ruhig einmal ansehen. Doch muß man wahrscheinlich ein eingefleischter Fan sein, um über die meisten Witze der Brüder lachen zu können. Für Normalsterbliche ist Star Warped allerdings weniger geeignet. Wer sich vorher einmal über den Stil informieren möchte, der kann sich die Internetseite ansehen, die extra zum Spiel erstellt wurde. Unter <http://www.starwarped.com> finden Sie weitere Screenshots, detaillierte Selbstdarstellungen zu den beiden Programmierern und ein paar kleine Kostproben. Das Spiel ist wie die Internetseite komplett auf Englisch gehalten und wird wohl unter aller Voraussicht auch nicht ins Deutsche übersetzt, da eine Vielzahl der Wortspiele und Gags dadurch verloren gehen würden. Die technischen Aspekte der CD können jedenfalls nicht überzeugen, und nur wahre Star Wars-Fans mit guten Englischkenntnissen werden Freude an der Neuerscheinung haben. (1)

Alternativen:

Pyst
Sierra • ca. 40 Mark
Star Wars bei einem Kasten Bier

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 70 Mark

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

Pro
Läßt sich einfach deinstallieren.
Kontra
Nur für echte Fans.
Wird schnell langweilig.
Technisch nicht überzeugend

Spiel-/Dauerspaß:	25 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	11 von 20

Strategie
Total: 55

Quake 2

In einem abgedunkelten Hinterzimmer begibt sich Frank Fischer in düsterste Welten.

Alle Jahre wieder versucht ein alteingesessenes Genre, an die Spitze der Verkaufscharts zu drängen und die ärgste Konkurrenz, die Echtzeit-Strategie auf die hinteren Plätze zu verweisen. Rechtzeitig zur besinnlichen Weihnachtsstimmung plant ID-Software die langerwartete Veröffentlichung eines offiziellen Nachfolgers zum längst indizierten Ur-Beben. ID ist, nebenbei bemerkt, nicht das einzige Softwarehaus, das es mit derartigen Produkte versucht. Auch ein kleineres Softwarehaus mit dem seltsamen Namen "Running with Scissors" hat jüngst einen ähnlich einschlägigen Titel namens "Postal" auf den Markt gebracht.

Dabei stört man sich bei beiden Firmen kaum an der ablehnenden Haltung der deutschen BPJS gegenüber dem hohen Gewaltanteil in Spielen. Im Gegenteil – sollte es wirklich gelingen, Quake 2 noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt zu werfen, kommt es quasi zum Duell zwischen dem Kontrollorgan und dem Weihnachtsmann. Denn sind die Geschenke erst einmal verschnürt, wird sich wohl kaum ein Papi erneut auf Geschenksuche begeben, nur weil sein Sprößling das 18. Lebensjahr noch nicht überschritten hat.

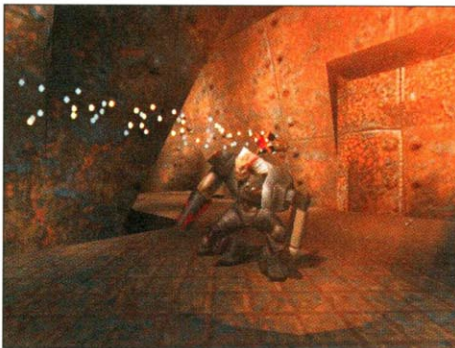
Schluß mit Lustig

Doch derlei Problemchen sind den Machern der 3-D-Shooter relativ egal. Schließlich üben solche Spiele ja besonders durch ihre teilweise etwas makaber geratenen Ballerorgien den großen Reiz aus. Doch: Was im Ausland gut gefällt, wird in Deutschland mit Argusaugen bewacht. Grund genug für die Macher, zum Teil erst richtig makaber zu werden und die Software mit diversen Witzchen zu versehen. Vor allem die Deutschen werden dabei immer wieder zu den Opfern der Kalauer-Attacken.

Doch einschüchtern läßt sich sicher keine der beiden Seiten. Die Vergangenheit hat jedoch gezeigt, daß die Damen und Herren Prüfer mittlerweile an Geschwindigkeit zugelegt haben und so manches Spiel schon vor seiner Ausbreitung wieder eingefangen und in die tiefsten Kellergewölbe der Prüfstelle verbannt wurde. Daß die BPJSler in Wirklichkeit nur in den Genuß solcher Software kommen wollen, um es dann im Netz spielen



Dieser dreidimensionale Geselle ist echt sauer

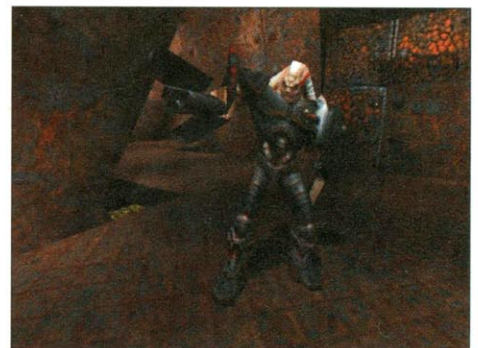


Dank hoher KI können die Aliens sogar den Schüssen ausweichen

zu können, ist ein bisher unbestätigtes Gerücht. Sollte die jüngsten Geschwindigkeitsrekorde der BPJS jedoch zur Regel werden, könnte es passieren, daß derlei Spiele Deutschland aus Kostengründen erst gar nicht erreichen.

Solutions for a small Planet?

Doch diese Hoffnung, die so mancher Gewalt-Gegner in sich trägt, wird durch die rasche Entwicklung des Internets wieder zunichte



War dieser Herr nicht erst kürzlich im Kino zu sehen?

gemacht. Auch wenn die blutigen Titel die Ladentheken nie erreichen, so sind sie doch im Internet oft frei erhältlich. Und da wir als Zeitung auch einen gewissen aufklärerischen Auftrag haben, nehmen wir auch kein Blatt vor den Mund, sondern berichten frei und ungeniert über die neuen Titel. Dabei mag es natürlich den einen oder anderen Leser geben, der angesichts solch "roher Gewalt" in digitaler Form schon durch das Lesen dieses Artikels verschreckt sein mag, doch stellt das dann sicher die Ausnahme dar.

Nachbeben

Kaum daß man das alte Spiel der Softwareschmiede ID-Software zur Hölle, pardon – auf den Index gesetzt hat, geht das Beben weiter. Mit Download-Raten, die sich mengenmäßig fast mit denen des Internet-Explorer 4.0 vergleichen lassen, sorgen begeisterte Beben-Fans gerade für spielerischen Nachschub. Kein Wunder, denn das neue 3-D-Spektakel sieht auch höllisch gut aus. Im Gegensatz zum Vorgänger bietet das neue Werk mehr Story, als man vielleicht von einem Spiel dieser Art erwarten würde.

Die Menschheit befindet sich schon seit vielen Jahren im Krieg mit einer außer-

gegenerische Lager zu schleusen, um dort kräftig aufzuräumen. Der Spieler, wie sollte es auch anders sein, ist einer dieser kühnen Recken.

Das Spiel sieht auch in der derzeit verfügbaren Version grafisch äußerst gelungen aus. Natürlich werden die gängigsten 3Dfx-Karten unterstützt und man hat sogar an den stetig wachsenden Fankreis des PowerVR-Chipsatzes gedacht. Vielleicht wird Quake 2 ja der erste Schritt in eine kompatiblere 3-D-Zukunft. Wer gar keinen 3-D-Power besitzt, braucht jedoch auch nicht zu verzagen, da großzügigerweise gleich auch eine Softwarelösung geboten

aus alten Tagen gewohnt ist. Es macht richtig Spaß, sich in der Hocke, mit einer Kiste vor sich, unentdeckt in die Höhle des Löwen zu schieben. Auch das Leveldesign ist anspruchsvoller geworden, so daß es schon einmal vorkommen kann, daß in den Dungeons Emotionen aufkeimen, die denen eines verlorengegangenen Kleinkindes bei C&A ähneln. Aber genau das ist es ja, was die echten Cracks so schätzen.

Schwerpunkt wird, trotz der durchdachten Levels und der intelligenten Aliens, der Netzwerkmodus sein, der schon bei allen Vorgängern und Ablegern für lange Nächte sorgte. Hier darf man sich dann auch einmal an



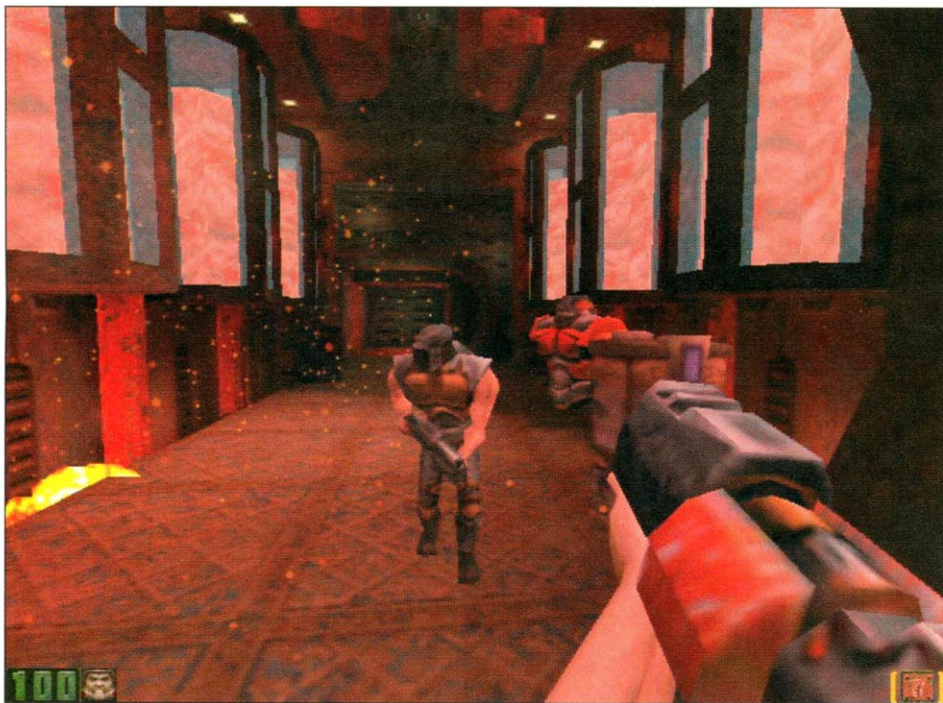
3-D-Technologie pur.



Wir stehen am Abgrund...



Hey...das sind doch die Ego-Treter der Skater-Generation



Die Gegner wirken trotz der Helme recht menschlich...

irdischen Rasse. Fast gänzlich ausgelöscht, raffen sich die Erdlinge ein letztes mal auf, um in einer Großattacke die gegnerische Heimatwelt zu zerstören – eine ähnliche Taktik, wie sie damals bei den Kilrathi angewandt wurde.

Einer wird gewinnen

Nun lassen die Außerirdischen natürlich nicht jedes große Schiff durch Ihre Linien brechen, und so beschließt man, Tausende kleine Einzelkämpfer in Enterkapseln ins

wird, die natürlich nicht ganz so fein aussieht, sich aber ebenso fein spielt.

Die Weisheit mit Löffeln...

Schon nach kurzem Spielen fiel auf, daß die Aliens scheinbar noch einmal die Schulbank gedrückt haben. Statt einfach nur zu laufen und zu schießen, darf man jetzt auch kühnere Taktiken erwarten (Böse Zungen behaupten sogar, sie hätten den IQ von Klaus um Längen überschritten. Der Red). Auch herumstehende Objekte sind nicht mehr so starr, wie man es

seinen Chef heranschleichen und ihm von hinten eine gehörige Ladung Blei zu verpassen. Möchte man Quake 2 in den hohen Auflösungen genießen, sollte man im Besitz eines größeren Pentiums sein, während es sich in den unteren Pixelstufen auch noch mit einem kleinen System leben läßt. (2)

Alternativen:

Die Alternativen sind ebenso bekannt wie indiziert.

Hersteller: ID Software
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Durchdachte Levels
Sehr gute Grafik
Einfach und doch komplex

Kontra
Sehr gewalthaltig
Sicher bald indiziert

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

Action
Total: 89

Quake 2

Sid Meier's Gettysburg!

Hoch zu Roß hat Befehlshaber Marco Gremmel eine gute Aussicht auf den amerikanischen Bürgerkrieg.

Vor etwa einem Jahr hätte die Nachricht von einem Spiel wie diesem sicherlich überrascht. So etwas wie ein Echtzeit-Strategical, das auf einer geschichtlichen Begebenheit beruht, mußte man damals vergeblich suchen. Durch C&C und Warcraft 2 erhielt dieses Genre allerdings einen solchen Aufschwung, daß die Rundenstrategie heute schon fast vom Markt verschollen ist. So ist auch Sid Meier, der Schöpfer von Klassikern wie Civilization, mit seinem neuesten Spiel auf den Zug der Zeit aufgesprungen.

Bereits vor langem munkelte man über ein neues Spiel von Meier, das einen geschichtlichen Bezug und anspruchsvolle Strategie miteinander verbinden sollte. Doch wurde es aus welchen Gründen auch immer niemals fertiggestellt. Bis der erfolgreiche Spieldesigner Microprose den Rücken kehrte, um zusammen mit Brian Reynolds und Jeffy Briggs die Firma Firaxis Games zu gründen.

Es war einmal...

Gewonnen werden muß eine der wichtigsten Schlachten im Amerikanischen Bürgerkrieg. Die Rede ist (natürlich) von Gettysburg! Sie übernehmen die Führung von Südstaaten- oder Konföderierten-Armeen und versuchen langsam, aber sicher, strategisch wichtige Landstriche für sich zu erobern, den Feind so weit wie möglich zurückzuschlagen.

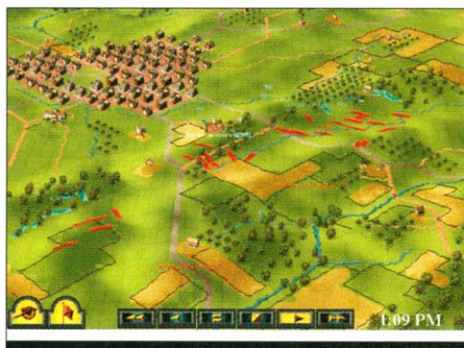
Um es gleich vorweg zu nehmen: Fans von

C&C und Dark Reign werden mit diesem Spiel sicherlich keine große Freude haben. Denn obwohl Echtzeit-Strategie auf der Verpackung steht, kommt bei diesem Spiel keine rechte Action auf. Taktiken müssen wohlwollend überlegt werden, die Bewegung der Einheiten ist wie bei vergleichbaren rundenbasierten Spielen umständlich und vielfältig.

Daß der Name Sid Meier für Qualität steht, muß ich an dieser Stelle wohl nicht noch einmal betonen. Und so kann man über die technischen Umsetzung nicht meckern. Ganze Arbeit hat man in Sachen Grafik und Künstliche Intelligenz geleistet. Denn an diesen beiden Punkten gibt es überhaupt nichts

auszusetzen. Durch das frei zu rotierende und zoombare 3D-Terrain behalten Sie zu jeder Zeit die volle Übersicht. Das erfordert auch dreidimensionale Soldaten, Kanonen und Kavallerie. Was alles anstandslos gelungen ist. Aufgrund kommerzieller Überlegungen geht Gettysburg! allerdings den Bach herunter.

Anm. des Chefruntergeheers: In diesem Fall paßt



Die Truppenbewegungen im Zeitraffer...



Genau da, wo der blaue Balken ist, entsteht später die Route 52!



Diese Einheit bekommt nach der Runde einen Orden!

„aufgrund“ sogar – Du siehst mich staunen!

Leider hat man sich dafür entschieden, das Gameplay in Echtzeit zu gestalten, obgleich alle Features und die gesamte Steuerung einem auf Runden basierenden Spiel ähneln. Eingefleischte Fans von historischen Strategicals werden jedenfalls kaum begeistert sein, kommt man oft unter Zeitdruck und kann sich seine Züge nicht gut genug überlegen. Andersherum ist das Gameplay für Fans von Actionstrategie wiederum zu langsam und nicht spannend genug. Alle, die mit dem Gedanken spielen, sich Gettysburg! zuzulegen, sollten vorher unbedingt probieren. Die helle Begeisterung der amerikanischen Presse kann ich jedenfalls nicht nachvollziehen. Eine gelungenere Mischung aus Runden- und Echtzeitstrategie ist Seven Kingdoms, das wir in der letzten Ausgabe besprochen haben. (D)

Sid Meier's Gettysburg!

Alternativen:

Seven Kingdoms
Interactive Magic ● ca. 90 Mark
Dark Reign
Activision ● ca. 90 Mark
C&C – Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 90 Mark

Hersteller: Firaxis/
Electronic Arts
ca. 90 Mark

Preis:

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

Pro

Sehr nah an den geschichtlichen Ereignissen
Technisch professionell aufgemacht

Kontra

Nichts für Fans von Echtzeit-Strategie
Für Fans von Runden-Strategie gewöhnungsbedürftig

Spiel-/Dauerspaß: **34 von 50**
Handhabung: **7 von 10**
Grafik: **17 von 20**
Sound: **16 von 20**

Strategie

Total:

74

Tomb Raider 2

Martin Mirbach begleitet eine alte Freundin auf einer lebensgefährlichen Weltreise.

Die Indy-Adventures sind Klassiker, andere Titel in der Art von *Azreal's Tear* zum Beispiel, werden diesen gewaltigen Schritt wohl niemals schaffen. Eine gutgebaute Frau mit langer Mahne und kurzen Shorts hat da schon bessere Chancen. Eine Frau wie Lara Croft aus *Tomb Raider* eben. Und die macht sich jetzt erneut auf, Geschichte zu schreiben.

Ins Messer gerannt

In *Tomb Raider 2* geht es um den Dolch von Xian, einen Gegenstand mit langer Geschichte – er verleiht demjenigen, der ihn sich ins Herz stößt, die Macht des Drachen. Gleich drei Parteien sind hinter diesem Dolch her, und jede davon aus einem ganz anderen Grund. Eine dieser Parteien ist Lara Croft. Ihre Suche nach dem Dolch führt sie an die entlegensten Orte dieser Welt, vom herbstlichen Venedig bis

nach Tibet, vom Eispalast in den finsternen Bauch eines Schiffswracks. Alle Locations der insgesamt 18 Level haben eine realistische Atmosphäre gemein, die durch schnelles, packendes Gameplay bereichert wird.

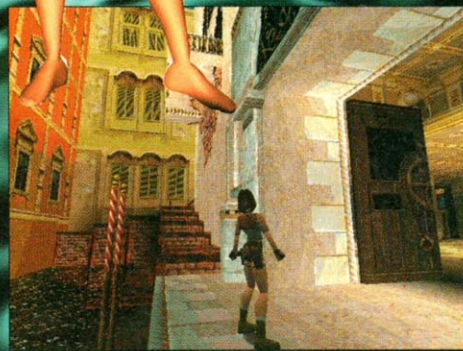
Immer auf dem Sprung

Endlich kann die hübsche Heldin nicht nur von Plattform zu Plattform springen und über enge

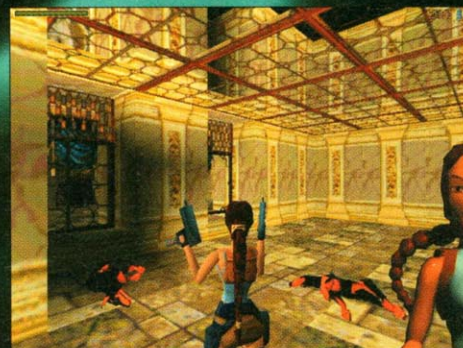
genug erkennbar oder ein Schalter an der Wand von Lara selbst verdeckt wird.

Wo sich die Unannehmlichkeiten der automatischen Kamera noch manuell nachjustieren lassen, fallen ohne Hardware 3-D-Beschleunigung unschöne Clippingfehler ins Auge. Dafür sieht die Grafik allerdings mit jeder Direct 3D unterstützenden Beschleunigerkarte gut und mit einer 3 Dfx-Karte sogar ganz hervorragend aus. Die Texturen der Figuren gehen allerdings immer noch an den Extremitäten durch Decken und Wände, was einzig und allein auf eine schlamperte Programmierung zurückzuführen ist. Aber na ja, wir haben ja alle unsere Fehler. Sound und Sprachausgabe sind dagegen auch bei der deutsch lokalisierten Version allererste Sahne.

Es handelt es sich bei *Tomb Raider 2* keinesfalls um ein bahnbrechendes Spiel, an dem von nun an sämtliche Action-Adventures gemessen werden müssen. Dafür ist die Summe der kleinen Fehler und Ärgernisse einfach immer noch zu groß. Ein richtig gutes Spiel mit schnellem Einstieg und lang anhaltendem Spielspaß ist es aber auf jeden Fall. 



Das Venedig-Szenario gehört für mich zu den schönsten des Spiels



Wo Lara beidhändig schießt, bröseln schon mal der Stuck von der Decke

Gebirgspässe rennen, sondern auch klettern und sich im und unter Wasser fortbewegen. Zusammen mit dem großen Waffenarsenal, unter anderem gibt es eine Harpune, eine Magnum, eine Uzi und einen Granatwerfer, und neuen Ausrüstungsgegenständen ergeben sich nicht nur dem Spieler, sondern auch dem Spiel selbst neue Optionen. Leider zeigt sich bei all dem Aktionismus, daß die Fehler der schon im ersten Teil nicht perfekten Steuerung übernommen wurden. Teils reagiert Lara einfach nicht so schnell wie der Spieler, teils werden die richtigen Reaktionen durch eine unvorteilhafte Kameraperspektive erschwert, etwa wenn Aktionen des Gegners im Zweikampf nicht früh



Wenn alle Touris tauchen würden, wären die Gondolieri ratz, fatz arbeitslos

Alternativen:

Dark Earth
Kalisto ● ca. 90 Mark
Little Big Adventure 2
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark

Hersteller: Core Design/Eidos
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Großer Spielumfang
Viele neue Aktionen
Rasantes Gameplay

Kontra
Grafikfehler ohne 3-D Karte
Nicht ganz perfekte Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	17 von 20

Adventure
Total: 84

Tomb Raider 2

REVIEW

Zork – Der GroßInquisitor

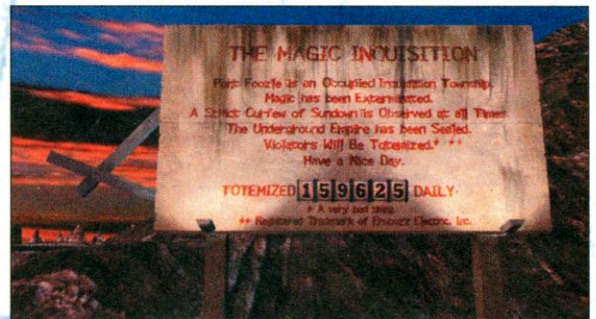
Martin Mirbach fragt sich, warum die Zeit so schnell vergeht und ob früher wirklich alles besser war.

Seit beinahe 20 Jahren wird die Zork-Reihe von einer treuen Fangemeinde begleitet, kein anderes Spiel hat die Entwicklung des Adventures in vergleichbarer Weise beeinflusst. Bei dem Erscheinen des Ur-Zorks, einem gewaltigen Textadventure, im Jahre 1977 handelte es sich noch um eine Großrechner-Version, die jeden damaligen Heimrechner problemlos gesprengt hätte. Und

gefallen lassen. Sie starten also als einsamer "Adventurer", übrigens traditionell überirdisch und westlich des Weißen Hauses, mit dem Ziel, die Macht des GroßInquisitors zu brechen. Dazu brauchen Sie nur folgende drei Gegenstände zu finden: Den Skull of Yurok, die Cubes of Existence und die Coconut of Quendor.

Mehr nicht? Was sich hier so simpel anhört, entpuppt sich schnell als schwer zu bewältigen. Sie geraten mitten in den "Magischen Krieg" und schließen sich dem Widerstand um den Geist des Dungeon Keepers an. Zwischendurch treffen Sie ein paar Ihrer vom GroßInquisitor totemisierten Freunde und müssen ständig aufpassen, nicht selbst totemisiert zu werden.

benötigten Zaubersprüche werden übersichtlich aufgelistet. Doch gerade Karte



Nicht wenige sind bereits "totemisiert" worden, wie dieser Counter eindrucksvoll beweist

EIN WAGHALSIGER DRAHTSEILAKT

selbst wenn man den Erstling nicht mitzählt, handelt es sich bei Zork – Der GroßInquisitor schon um den achten Teil der Reihe.

Konfus und kaum zu fassen

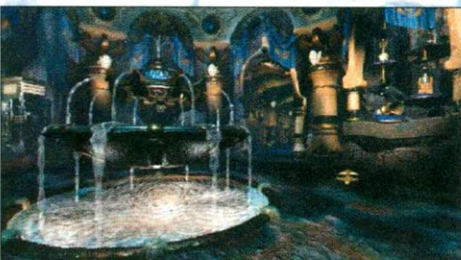
Eine wirklich erzählbare Story gibt es in "Zork 8" im Grunde nicht. Ein Diktator, der sich selbst als GroßInquisitor bezeichnet, hat die Macht an sich gerissen und sämtliche magischen Gegenstände verboten, um seine Kontrolle über die Bevölkerung zu festigen. Das können und wollen Sie sich natürlich nicht

und Inventar werden mit Sicherheit von den Zork-Puristen, auf die das Spiel abzielt, als nicht authentisch und spielunterbrechend abgelehnt werden. ☹

Wie gehabt und doch ganz anders

Grafisch basiert auch Zork – Grand Inquisitor auf der vom Vorgänger bekannten Z-Vision Engine. Ganz offensichtlich von Myst inspiriert, erlaubt diese auch heute noch aktuelle Engine dennoch viel mehr als ein bloßes Klicken von Postkartenansicht zu Postkartenansicht. Volle 360°-Rundumsicht und eine größtmögliche Beweglichkeit sorgen für eine sofortige Vereinnahmung des Spielers. Auch die Qualität der stimmungsvollen und bis in kleinste Details ausgearbeiteten Grafiken läßt nichts zu wünschen übrig. Beim Sound hat man sich auf die bewährte Technik des Vorgängers verlassen, nur daß es auch hier diesmal deutlich konfuser zugeht. Die Sprecher der von uns getesteten Originalversion sind durchweg erste Wahl, wenngleich man das Spiel nur jemandem mit sehr guten Englischkenntnissen empfehlen kann. Gerade wegen der (durchaus beabsichtigten) Textlastigkeit entgeht einem sonst mancher Witz und mancher Hinweis.

Klare Pluspunkte gibt es auch bei der Steuerung zu verzeichnen. Endlich erleichtert eine Karte das zügige Aufsuchen verschiedener Locations, das Inventar wird in einem eigenen Bildschirm verwaltet und auch die häufig



Die bewährte Grafik-Engine ermöglicht auch bei so schönen Räumen eine volle Rundumsicht

Zork – Der GroßInquisitor

Alternativen:

Riven
Red Orb ● 99,95 Mark
Atlantis
Cryo ● 99,95 Mark
Dark Earth
Kalisto ● ca. 90 Mark

Hersteller: Activision
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Bewährte Grafik-Engine
Verbesserte Steuerung
Interessante Locations

Kontra
Für Einsteiger kaum geeignet
Für alte Hasen enttäuschend

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

Adventure
Total: 78

The Reap

Kalte Tage kontra heiße Schlachten. Markus Brodrick versüßt sich die Schmuddelwetterjahreszeit.

Ab und an wird gemunkelt, in Europa gäbe es einfach keine Leute, die sich hinsetzen und ein vernünftiges Game programmieren. So furchtbar unrecht haben die Kritiker nicht, viele der auf dem deutschen Markt erscheinenden Games tragen ein amerikanisches Label. Die Situation hört sich fast nach einem komplett besetzten Gallien an. Aber es gibt noch Hoffnung, hoch oben im Norden, genauer gesagt, in Finnland, dort, wo Liebestöter fast ganzjährig Pflicht sind, werden seit langer Zeit gute Titel für die verschiedensten Plattformen produziert.

Spielhalle läßt grüßen

Schon das erste Anspielen von The Reap reicht, um eine Meinung bilden zu können. Dieses Game sieht genauso aus, wie man es von einem waschechten 97er Shooter, gemacht für die Rechner von heute nachmittag und morgen, erwarten kann.



Katastrophe! Hätten wir mit den Bombenwürfen etwas vorsichtiger sein sollen?



Diesen Heli hat es im Flug zerlegt. Für die Crew: Viel Glück

Knallbunte, fein strukturierte Grafiken dominieren ein weich scrollendes Bild, auf dem sich mehr Details um Vorder- und

Hintergrund streiten, als in den ersten Spielrunden wahrgenommen werden können. Die Spielsteuerung ist denkbar simpel, mit weichen Bewegungen des Joysticks oder wenigen Tastendrücken läßt sich das eigene Flugobjekt zielgenau an den Punkt der Action bringen.

Vor einem futuristischen Hintergrundscenario spielen sich die heißesten Schlachten ab, aus dem Bildschirmrand stürzen so viele Angreifer hervor, daß selbst meine sonst so ruhigen Rottweiler hechelnd vor dem Monitor sitzen. Der Spielverlauf läßt keine ruhige Minute, Sie brauchen nur eine einzige Sekunde unaufmerksam zu sein, um zuzusehen, wie Ihr Raumschiff mit einer zugegebenermaßen gloriosen Animation atomisiert wird. In vier verschiedenen Umgebungen geht es zur Sache.

Ob in der Wüste, in der Arktis, in riesigen Städten oder unter Wasser, Ihr Job ist einfach: Machen Sie so viele Feinde so schnell wie möglich unschädlich, bevor die Übermacht der anstürmenden Angreifer Sie erwischt hat. Die aufwendige, eigens für diesen Titel entwickelte Engine macht voll animierte Hintergründe möglich, Sie werden alle Konzentration brauchen, um bei der Sache zu bleiben. In diesem Game bewegt und verändert sich jedes Detail, auch Maschinen mit recht hohem Datendurchsatz werden bis zum letzten Bit Prozessoroutput gefordert.

Ein Fall für schnelle PCs

Als reinrassige Windows 95-Anwendung mit aufwendiger Engine, hochauflösender Grafik und allem Zipp und Zapp benötigt The Reap einen Power-Rechner als Basis. Ein flotter Pentium mit MMX-Erweiterung und 3-D-Beschleuniger sollte schon angesagt sein, um den richtigen Spielgenuß erfahren zu können. Um wieder einmal richtig ablachen zu können, haben wir dieses Game zur Probe auch einmal auf einer Maschine, die lediglich die absoluten Mindestanforderungen des Zockers erfüllt, laufen lassen. Ein oller P90 mit 2-D-Grafik und 16 MB RAM, der sonst in einer Ecke der Redaktion ein tristes Leben als Printspooler fristet, mußte herhalten. Das Ergebnis war eher erschreckend denn belustigend: Das Game lief, aber wie! Aus der ehemals so glatten Grafik wurde eine

nervtötende Dia-Show mit ewigen Wartezeiten, der Spielablauf raubte auch dem geduldigsten Tester den Verstand. Also – wenn Sie mit diesem Game denselben Spaß wie in der Spielhalle haben wollen – eine solide Maschine mit 166 oder besser 200 MHz Taktfrequenz und anständigem Innenleben wie einem schnellen CD-ROM, 32 MB RAM und einem 3-D-Beschleuniger muß her. (1)

Alternativen:

Riot
Psygnosis ● ca. 80 Mark
Darklight Conflict
Rage/EA ● ca. 100 Mark
Eradicator
Eidos ● ca. 80 Mark

Hersteller: Housemarque /Take 2
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Umfangreiche Level
Spielspaß satt
Arcade-Atmosphäre

Kontra
Wenig Bewegungsfreiheit

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	14 von 20

Action
Total: 80

The Reap

REVIEW

Hannibal

Weil sich Frank Fischer noch nie so recht auf Pferden halten konnte, versucht er es jetzt mit etwas dickhäutigeren Gesellen.

So mancher altehrwürdige Lateinlehrer vermag über die Strategien der Römischen Legionen derart detailgenau zu berichten, daß man vermuten möchte, er habe schon an so mancher Schlacht dieser Epoche teilgenommen. An diese vergangene Zeit wird sich wohl so mancher Spieler erinnern fühlen, wenn er Hannibal zum ersten Mal vor sich hat, denn in Sachen Detailarbeit hat sich Interactive Magic mal wieder jede Menge vorgenommen.

Geschichtlich und vor allem strategisch gesehen, ist Hannibal wohl einer der genialsten Köpfe der Antike gewesen. Trotz all der bundesdeutschen Bildungslücken kann fast jeder mit dem Namen Hannibal etwas anfangen. Höhepunkt aller Geschichten ist dann meist die Stelle, in der die indischen Kampfelefanten auftauchen. Und – wer hätte das gedacht – auch im Spiel tauchen die eigentlich gutmütigen Dickhäuter auf, mitsamt mutigen Reitern obenauf.

Die richtige Strategie

Hannibal gehört zu den fast vom Aussterben bedrohten Spielen der rundenbasierten Strategie. Nach vielen Jahren des Krieges mit dem Römischen Imperium steht Karthago kurz vor seiner größten und endgültigen Niederlage. Die immerwährenden Angriffe lassen den Karthagern keine andere Wahl – entweder sie schlagen schnell und hart zurück, oder ihr Reich ist dem Untergang geweiht. Doch zu einem solch ausgereiften militärischen Schlag gegen die größte Armee der antiken Welt bedarf es eines großen Feldherrn. Während sich Historiker darüber streiten, ob Hannibal nun den Zusatz "Der Große" verdient oder nicht, haben Sie im Spiel die Möglichkeit, Größe zu beweisen, indem Sie wahlweise mit den Römern

oder den Karthagern zu Felde ziehen.

Schnell fällt die unglaubliche Masse an Einheiten ins Auge, die man zu kommandieren bzw. zu bekämpfen hat. Genau hier beginnt auch der hohe strategische Anspruch. Da man sich, vor allem auf der Seite Hannibals, den Gegnern zahlenmäßig weit unterlegen ist, kommt es darauf an, jeden einzelnen Schritt genauestens zu überdenken, um seine Mannen nicht in den sicheren Pixeltod zu schicken. Nur wer absolut sorgsam plant und weit vorausdenkt, hat eine Chance gegen die gegnerischen Legionen, Kohorten und was auch immer sich einem in den Weg stellt.

Historisch korrekt

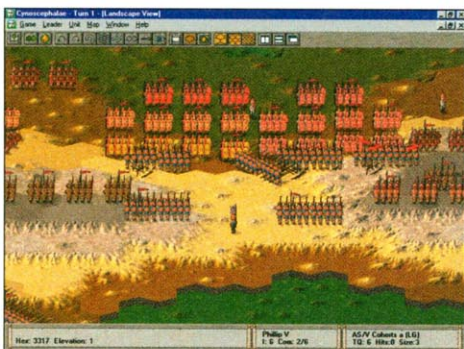
Damit so schnell keine Langeweile aufkommen kann, werden insgesamt elf Schlachten sowie ein kompletter Feldzug historisch korrekt umgesetzt. Die in den Geschichtsbüchern auftauchenden Einheiten wurde allesamt bedacht und in das Spiel eingearbeitet. So hat man es mit Elefanten ebenso zu tun, wie mit Bogenschützen, Speerwerfern und Steinkatapulten. Ein wichtiges Element neben den verschiedenen Einheitstypen ist auch der Einsatz der unterschiedlichen Feldherren. Denn das Kommandieren einer Einzelnen Einheit funktioniert nur, wenn sie sich auch im Einflußbereich eines Kommandierenden befindet.

Sowohl das Handbuch als auch die Bildschirmtexte sind komplett und vor allem gut ins Deutsche übersetzt. Besonders interessant sind natürlich, wie so oft, Multiplayer-Runden via Null-Modem, Modem, LAN oder Internet. Für zwei unverbundene Computerbesitzer besteht außerdem die so oft vernachlässigte Möglichkeit, an einem Computer zu metzeln. Technisch beschreitet Interactive Magic eher gediegene Wege. Die Grafik hält sich in Grenzen, und auch beim Sound wird sicher keine Geschichte

Und da sagt man, die Wintersportindustrie zerstöre die Alpenlandschaft



geschrieben. Dafür macht Hannibal Spaß – auch ohne sonderlich komplex zu sein. ☺



Sind die Würfel nun wirklich schon gefallen?

Hannibal

Alternativen:

Alexander der Große
Interactive Magic ● ca. 90 Mark
Panzer General III D
SSI/Mindscape ● ca. 100 Mark
Risiko
Hasbro ● ca. 40 Mark

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 95

Pro

Historisch akkurat
Einfacher Einstieg

Kontra

Technisch "nur" durchschnittlich
Wenig Abwechslung

Spiel-/Dauerspaß:	43 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

**Strategie
Total:**

82

Men in Black

Obwohl Thomas Richter Men in Black ausführlich getestet hatte, konnte er sich danach an nichts mehr erinnern. Merkwürdig...

Zugegebenermaßen fand ich den gleichnamigen Kinofilm zu diesem Spiel teilweise richtig amüsant, so war es für Klaus ein Leichtes, mir die Review-Version des Spiels anzudrehen. Here comes the Man in Black... und diesmal bin ich es, in der Rolle von Will Smith oder sogar als Frau (Spar Dir Deine Bemerkungen, Klaus...!)

Anm. des Chefsparers: Thomasine, die schwarze Ritterin...aud!

Schade, schade...

Bei Men in Black handelt es sich um ein reines Action-Adventure, in der Machart, wie wir sie schon unzählige Male zu sehen bekamen. Man rennt über hübsch gerenderte Bilder, die Kamera zeigt das Geschehen aus den unmöglichsten Winkeln, darf hier und dort

auch mal ein Objekt anwenden oder Schalter umlegen und gefundene Gegenstände ins Inventar verfrachten. Ehrlich, hier wird auf dem ersten Blick nichts Neues geboten. Und auch später im Spiel, wenn man vor lauter Langeweile nicht schon eingeschlafen ist, tut sich nicht viel Erstaunliches auf. Alles ist geradlinig aufgebaut, von A bis Z.

Zu Beginn des Spiels darf in der Rolle eines nichtsahnenden Will Smith (und die Polygon-Figur hat wirklich Ähnlichkeit mit ihm) ein außerirdisches Wesen über Häuserdächer verfolgt werden. Schwer bewaffnet mit Knarre und Fäusten geht es von Bild zu Bild, knallt einige Gegner über den Haufen, springt ein bißchen umher und regt sich über die verkorkste Steuerung auf. Nicht nur, daß die viel zu dunkel geratenen Bilder (der Kontrast-

Regler meines Monitors ist mittlerweile ziemlich abgenutzt) für Frust sorgen, auch die Rätsel sind zum Teil richtig unlogisch geraten.

Als Beispiel nenne ich mal die Situation im Container gleich am Anfang des Spiels. Will Smith springt dabei von einem Gerüst in den Container und erledigt von diesem aus erst mal zwei Typen, wer auch immer die sein mögen. Nach der Aktion muß der Container verlassen werden, um weiterzukommen. Tja, aber wie das Leben so spielt, klappt das nicht ganz auf Anhieb, obwohl der Behälter so flach ist, daß Will über den Rand gucken und sogar springen könnte. Das läge nahe, aber hier ist ein Fußtritt gegen eine Wand des Containers vonnöten. Sie können sich gar nicht vorstellen, wie lange ich für diese Situation gebraucht hatte...

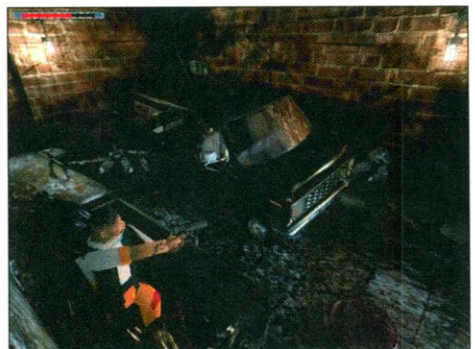
Aus der Traum

Nachdem der erste "Endgegner" eigenhändig von Will erledigt wurde, geht es erst so richtig los, und man darf als Man in Black in der Rolle von Will, seinem Kollegen Tommy Lee oder sogar als Woman in Black von Mission zu Mission reisen, ständig im Kampf mit den verschiedensten Waffen gegen Aliens und andere

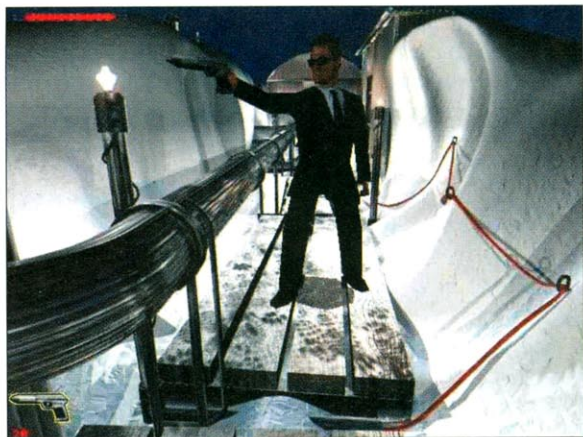


Lebewesen.

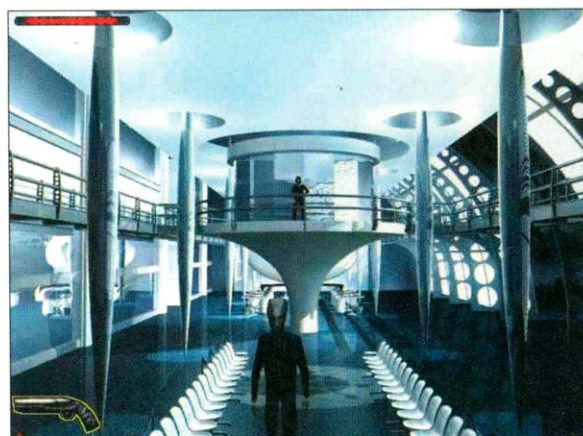
Die Grafik ist eher langweilig, und teilweise kann über die verkorksten Animationen der Darsteller auch gelacht werden. Wenn Gremlin so weitermacht, sehe ich schwarz... (P)



Und ich dachte immer, Oskar aus der Mülltonne wäre grün.



"Schau mir ins Rohr, Kleines!"



Die Zentrale: Hier dürfen Waffen gewählt und Aufgaben angegangen werden.

Alternativen:

Dark Earth
Kalisto ca. 90 Mark
Resident Evil
Capcom ca. 90 Mark
Perfect Weapon
ASC ca. 80 Mark

Hersteller: Gigawatt/Gremlin
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
P60, 16 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Tja...

Kontra
Häßliche Comic-Zwischensequenzen
Langweiliger Sound
Keine gelungene Filmumsetzung

Spiel-/Dauerspaß:	29 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	11 von 20
Sound:	11 von 20

Action

Total:

55

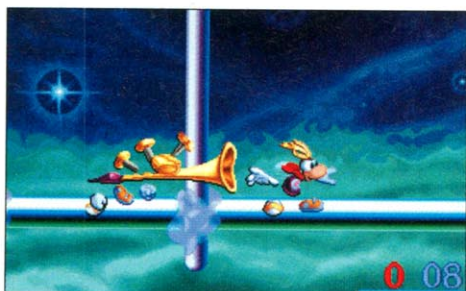
Rayman's World

Martin Mirbach verändert seine Umwelt.

Der mittlerweile zwei Jahre alte *Rayman* gehört sicher zu den besten Spielen, die das Genre jemals hervorgebracht hat. Einzig und allein der schon damals hohe Schwierigkeitsgrad, verursacht in erster Linie durch die Notwendigkeit einer punktgenauen Landung nach jedem Sprung, hinderte das Jump'n'Run seinerzeit daran, sich in die Galerie der Award gekrönten Spiele einzureihen. Jetzt,



Um die blauen Bälle zu bekommen, muß man zunächst am Totempfahl vorbei



Hier scheint ein Hörsturz unmittelbar bevor zu stehen



Auch Darkman ist wieder da, fies und finster wie eh und je



Warum erinnert mich dieses Level bloß an meine tägliche Arbeit?

sozusagen auf seine alten Tage, bemüht sich der sympathische, kleine Held um ein Comeback auf den PCs. Mit neuen Levels und einem eingebauten Editor zum Erstellen eigener Karten. Ob's diesmal für die Medaille reicht?

Nicht neu und nicht leicht

Technisch präsentiert sich *Rayman's World* in altem Gewande. Die DOS-basierte Grafikengine gehört schon lange nicht mehr zur ersten Garde, obwohl die 24 Level in sechs Welten immer noch sehr ansehnlich aussehen. Auch sonst blieb alles beim Alten: Wer also Steuerung und Sound des Erstlings mochte, wird auch diesmal nicht enttäuscht werden. Dabei hätte es durchaus etwas zu verbessern gegeben. Daß das Spiel Ende 1996 nicht mit dem damals noch recht neuen Sidewinder Gamepad zu kontrollieren war, mag man verzeihen. Bis heute hat sich daran aber nichts geändert, und dafür gibt es keine



Stehen Sie hier nicht rum, suchen Sie das "O"!

Entschuldigung.

Spielerisch wurden nur insofern neue Wege eingeschlagen, als daß der Schwierigkeitsgrad nochmals um eine Stufe erhöht wurde. Nach wie vor müssen die verschiedenen Fähigkeiten des faustschwingenden Helden ausnahmslos eingesetzt werden, will man dauerhaften Spielerfolg verbuchen. Besonders die pixelgenauen Sprünge wurden nicht entschärft, ganz im Gegenteil. Jetzt kommt an einigen Stellen auch noch Akrobatik ins Spiel, wenn man sich zum Beispiel an Ringen hin und her schwingen muß. Auch mit dem eigentlichen Levelziel, dem Einsammeln von 100 blauen Bällen, ist es beileibe nicht getan. Nebenbei müssen auch kleinste Gegenstände aktiviert oder kaum zu erreichende Lebenspunkte gefunden werden. Alles in allem keine leichte Aufgabe.

Bastelstunde

Das Gameplay in *Rayman's World* richtet sich also in erster Linie an Genreprofis. Gleiches gilt auch für den neuen Leveleditor, der zwar leicht

verständlich aber kompliziert zu benutzen ist. Denn zunächst wird mit dem Mapper eine Level konstruiert, anschließend mittels des Designers (verlangt übrigens Windows 95!) mit Gegnern und Gegenständen angefüllt. Warum sich diese beiden Arbeitsschritte nicht innerhalb eines Programms verwirklichen lassen sollten, ist mir völlig unverständlich. Außerdem kann man nur vorhandene Bauteile

FEIERABENDZOCKERN SEI ERNSTHAFT ABGERATEN

verwenden und keine wirklich neuen gestalten. Schwer vorstellbar, daß der durchschnittliche Feierabendzocker an all dem Freude haben wird. *Rayman's World* kann also nur solchen Gamern empfohlen werden, die einen hohen Schwierigkeitsgrad und eine leicht veraltete Engine tolerieren, oder jenen, die unbedingt mal selbst ein Jump'n'Run bauen wollen. Allen anderen muß man ernsthaft abraten. Von einem Award ist unser niedlicher Held somit weiter entfernt denn je. (1)

Alternativen:

Pandemonium!
BMG Interactive • 99,95 Mark

Super Bubsy
Accolade • ca. 80 Mark

Hercules
Disney Interactive • 79,95 Mark

Hersteller: UBI Soft
Preis: ca. 60 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA,
DOS5.0/Windows 95

Pro
Großer Spielumfang
Niedlicher Held

Kontra
Schwer und umständlich
Veraltete Grafikengine

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

Action
Total:

67

Rayman's World

Grand Theft Auto

Thomas Richter wagte sich als Mafiosi unter die Leute. Ob das gutging?

Ey Alter! Ja, Du, der da so doof in dieses Heft glotzt. Paß ma' auf Du Leseratte, ich hab da einen ganz speziellen Auftrag für Dich. Wie wär's, wenn Du Deinen verfaulten Hintern ein Stückchen nach oben schwingst und für uns arbeitest? Sollte alles ganz easy sein, null Problemo also. Hältste Dich ein bißchen am Riemen, machen wir Dich zu einem reichen Mann. Du mußt nur wissen, wie ein Waffe zu bedienen ist. Ach ja, Du Null, einen Führerschein bekommst Du von uns, auch wenn Du den nicht lange brauchen wirst.

Ran ans Steuer!

Allerdings kostet Dich die Aufnahme in unsere Gang ein wenig. 80 Piepen mußte vorher, sagen wir mal als Versicherung, an uns abdrücken. Jetzt brauchst Du nur noch 'nen

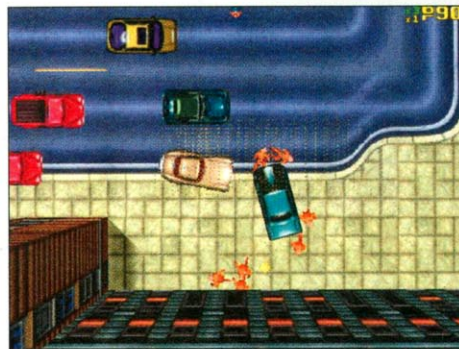


Pech gehabt! Hier war die Polizei mal wieder schneller.

Rechner, und die Sache ist geritzt. Schnall' Dich an, denn dieser Job ist heiß! Aber hör' erstma' zu. Bevor Du blöd anfängst zu schnattern, werde ich Dir was über diesen Job erzählen. Also, Du flitzt für uns durch drei Großstädte. Wenn Du 'nen Wagen brauchst, dann besorg Dir einen. Stehen ja schließlich genug von den Blechkisten auf der

die Luft jagen, manchmal mußte einfach nur 'nen Typen mit 'ner MG oder 'ner Pistole umlegen oder einen bestimmten Wagen zu einem noch bestimmteren Ort fahren. Ist jedoch nicht immer ganz einfach, der Boß hat schließlich seine genauen Vorstellungen. Die Bullen haste immer dann an den Fersen backen, wenn Du mal wieder 'ne Massenkarambolage in der Stadt verursacht oder zu viele Passanten unters Gummi genommen hast.

Fahr' dann einfach in die nächste Lackierei. Der Wagen wird Dir umgespritzt, und die Bullen lassen erstma' ihre Flossen von Dir. Ist zwar total stressig die Sache, gibt Dir aber den totalen Kick, den viele andere Jobs heutzutage nicht mehr bieten können. In den meisten Wagen hängen natürlich voll geile Radios, die Dir den besten Sound um

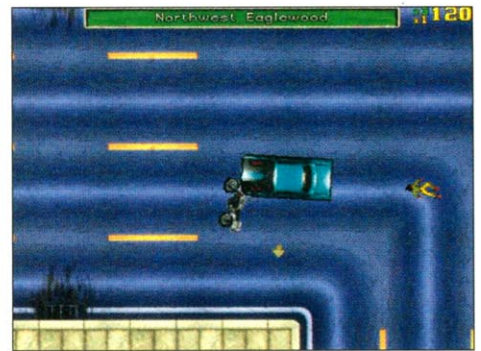


So sieht es aus, wenn man gleich eine ganze Horde Gottesfanatiker überfährt.

die Ohren ballern, je nach Vehikel eben. Mal kriegste was vom Techno zu hören, mal besten Rap, Dance, Funk, Hip-Hop und 'n bißchen Elektro. Es kann natürlich auch mal passieren, daß Du in einem Wagen mit Country-Musik landest... Na dann, viel Spaß. Der Sound ist zumindest meistens völlig geil, und der Spaß bleibt ebenso nicht zu kurz!

Straße herum. Und wenn de gerade kein geparktes Modell Deines Traumflitzers findest, hältst de einfach einen auf der Straße an und klopst den Fahrer vom Steuer weg. Dann fährst wie der Teufel, denn der biste wirklich, zur Telefonzelle, wo Du neue Aufträge erhältst. Diese sehen immer wieder anders aus...

Nicht die Zellen, Du Hirni, die Aufträge! Mal darfst 'nen Gebäude mit einem mit Sprengstoff geladenen LKW in



Oops, da war ein Motorrad im Weg.



In den Texten kommt die deutsche Gossensprache voll zur Geltung!

An der Optik aus den Augen eines Vogels hätte der Boß noch ein bißchen feilen können. Also, dann ma' ran an die 200 Aufträge!

(Anm. v. Al Capone: Was uns Thomas eigentlich mitteilen möchte ist: Das Spiel ist geil, kauf' es Dir!)

Grand Theft Auto

Alternativen:

Bleifuß Fun
UDS/Virgin ● ca. 80 Mark
Speedster
Clockwork ● ca. 90 Mark
Eine Nacht im Polizeirevier
Davidswache

Hersteller: DMA/BMG
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486/100, 16 MB RAM, SVGA,
DOS o. Win95

Pro
Unterstützt 3Dfx
Netzwerkmodus für bis zu 8 Spieler
Höllischer Spaß!

Kontra
Grafik etwas unausgereift
Für Kids zu brutal!

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	19 von 20

Action
Total: 86

Diablo: Hellfire

Thomas Richter läßt es in der Hölle regnen.

U ngefähr im März dieses Jahres sorgte ein Rollenspiel aus dem Hause Blizzard für Aufsehen. Obwohl es der in Mode gekommenen 3-D-Frischkur nicht unterworfen wurde, erwies sich *Diablo* als echter Renner auf dem Softwaremarkt. Zwar war das eigentliche Abenteuer relativ schnell durchgespielt, aber danach stürzten sich Spieler der gesamten Welt ins sogenannte *Battle.Net*, um sich dort gemeinsam durch die Hölle zu schlagen. Der Reiz blieb auch über Monate hinaus noch erhalten. Irgendwann jedoch wird auch das schönste Spiel mal langweilig, und so muß eine Zusatz-CD her, die jedoch diesmal, aus welchen Gründen auch immer, nicht mehr von Blizzard selbst produziert wird, sondern vom Synergistic-Team stammt.

Teamwork

Scheinbar wußte das neu engagierte Team jedoch gut mit dem originalen Programmcode umzugehen, denn die Erweiterung mit Namen *Hellfire* kann sich wie ein Opel Corsa durchaus sehen lassen. Ganz so umweltfreundlich wie ein Ecotec-Motor laufen die Dinge in der Welt von *Diablo* jedoch nicht. *Diablo* selbst wurde bereits besiegt, aber Kollege Na-Krul sorgt unter der Stadt Tristram erneut für Ärger und schickt seine unterwürfigen Dämonen durch die Gegend. *Hellfire* knüpft genau dort an, wo der 16. Level im Standard-*Diablo* beendet wurde. Gut für jene Zocker, die ihren alten Spielstand noch nicht gelöscht haben.

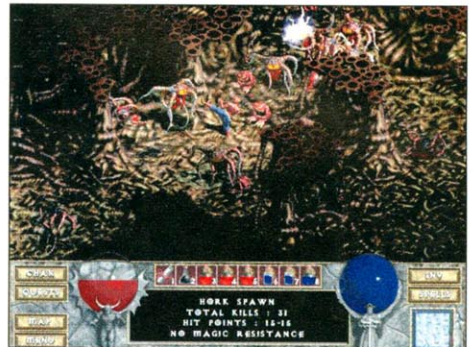
Acht komplett neue Levels dürfen jetzt zusätzlich durchforstet und der Schwierigkeitsgrad diesmal im Hauptmenü bestimmt werden. Zu den üblichen Charakteren gesellt sich ein Mönch, der in seinen Fähigkeiten (Stärke, Magie, Treffsicherheit, Energie) gut ausbalanciert ist und somit ein Multitalent darstellt. In Tristram indes hat sich nur wenig verändert. Die Einwohner stehen immer noch genauso starr vor den Eingängen ihrer Häuser herum, versorgen den geplagten Abenteuerer jedoch während des Spiels mit neuen Aufgaben. Zu der großen Kirche und den Unterkünften der Einwohner haben sich ein paar neue Örtlichkeiten gesellt, und der Held läuft jetzt mit doppelter Geschwindigkeit über die Oberfläche (was zugegebenermaßen ziemlich bekackt aussieht).

Ein Fall für Clearasil

Die wirklichen Veränderungen in *Hellfire* werden erst ab dem 17. Level deutlich. Der Spieler betritt dann nämlich Etagen, die sich von den bisherigen deutlich unterscheiden. Aus den Wänden blubbern eklig gelbe Blasen, während sich noch viel ekelhaftere Viecher mit all ihren Tentakeln um die Beine des Helden winden. In tieferen Verliesen greifen die Entwickler jedoch auf die alte Sterilität zurück. Die Mauern geben den Eindruck eines Burginneren, auch wenn hier und dort merkwürdige Verzierungen ins Auge stechen. Insgesamt dürfen 20 neue Monster mit zusätzlichen zahlreichen neuen



"Ok, Ok, ihr habt gewonnen! Aber ich möchte mit Messer und Gabel gegessen werden!"



"Wenn mir noch einmal jemand mit seinem Tentakel auf den Hintern klopft, werde ich sauer!"

Waffen, Rüstungen, Artefakten und Zaubersprüchen bekämpft werden. *Hellfire* ist die erste offizielle Erweiterung für *Diablo*, und als solche kann sie für alle Fans des Titels durchaus empfohlen werden.



Diablo: Hellfire

Hersteller: Synergistic/Sierra
Preis: ca. 45 Mark

Minimum:

Minimum: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, Diablo-Original-CD

Pro

Gelungene Erweiterung
8 komplett neue Levels
Neues Leveldesign

Kontra

Es hätten ruhig mehr Levels sein können

Fazit: Empfehlenswert!

Rollenspiel

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



Phantasmagoria II (Deutsch)

Martin Mirbach
gruselt sich zum zweiten Mal.

Fast ein ganzes Jahr ist vergangen, seit *Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh* als US-Version bei uns erschien. Obwohl das Spiel seinerzeit durchweg gute Wertungen von der Fachpresse erhielt, hinterließ es doch einen zwiespältigen Eindruck. Zu groß waren die Unterschiede zu *Phantasmagoria I*, zu verstört die Reaktion der Fans. Und dann noch diese Sex- und Gewaltszenen. Ein bißchen Filmblut hier, harmlose SM-Phantasien dort. Alles in allem jedoch nichts, was in irgendeiner Form geeignet gewesen wäre, in der Branche einen Aufschrei des Entsetzens zu erzeugen. Trotzdem gab es eine Paßwortfunktion, mit der besorgte Eltern die härtesten Szenen ausblenden und das Spiel somit auch Ihren pubertierenden Söhnen zugänglich machen konnten. Diese Funktion wurde auch in der justament erschienen deutschen Version beibehalten, obwohl sie eigentlich überflüssig ist. Was sich schon an der simplen Tatsache zeigt, daß unsere Jugendschützer ihre Schere nicht zu einem einzigen Schnitt ansetzen mußten.

Cogito ergo sum

Für alle, die es noch nicht wissen: In *Phantasmagoria II: Labor des Grauens* (so der deutsche Titel) schlüpfen Sie in die Rolle des Curtis Craig, über den Sie im Grunde gar nichts wissen. Lediglich durch das bedrohliche Intro erahnen Sie einen schwarzen Fleck auf der Seele des Protagonisten. Also erkunden Sie dessen Umfeld, erfahren von früheren Wahnvorstellungen, einem längeren Psychiatrieaufenthalt und einem fürchterlichen Kindheitstrauma. Jetzt jedoch scheint alles wieder im Lot. Curtis arbeitet als technischer Redakteur bei dem angesehenen Pharmakonzern Wyntech, hat mehr oder weniger nette Kollegen, eine aufgeräumte, kleine Wohnung und eine nette

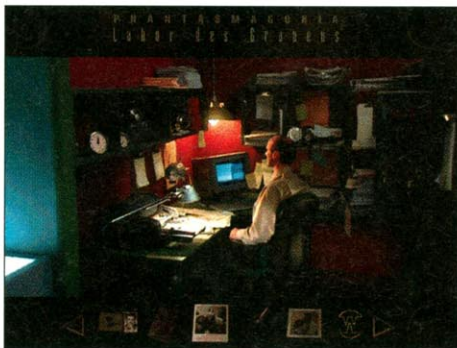
Freundin. Doch dann, wie aus dem Nichts, beginnt der Horror. Und der wird im Verlauf des Spiels schlimmer und schlimmer – aber das sollten Sie schon selbst herausfinden.

Technisch gesehen brilliert Phanta 2 durch dramaturgisch ausgereifte Videos, sauber in die digitalisierte Spielumgebung hineingestanzte Schauspieler und einen düsteren Soundtrack. Die Steuerung funktioniert intuitiv und bis auf einige Sequenzen, in denen Paßwörter in Curtis' Computer eingegeben werden müssen, komplett über die Maus. Der einzige Unterschied zur Originalversion besteht also scheinbar in den deutschen Synchronstimmen. Und die sind, um es gleich zu sagen, von Sierra mit dem gewohnten Bedacht ausgewählt worden. Es gibt nicht einen einzigen Fehlgrieff zu beklagen, die gesamte Lokalisierung bewegt sich auf einem hohen Niveau. Ja, ja, was lange währt...



Auch ohne explizite Szenen bleibt Phantasmagoria II durchaus spannend

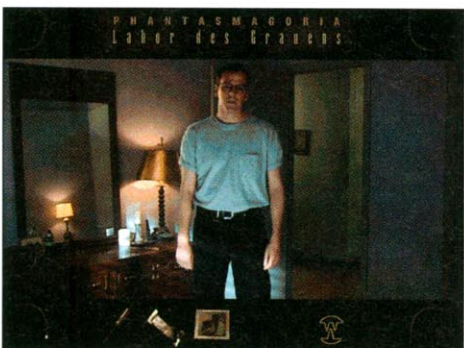
der zu konstruierte und dennoch konfuse Verlauf der Story in ihrer Endphase, konnte auch mit noch so viel gutem Willen nicht korrigiert werden. Trotzdem: Sollten Sie mit dem Kauf des Spiels bis heute gezögert haben, hat sich das Warten für Sie gelohnt. Die deutsche Version ist tatsächlich den berühmten Tick besser. (1)



Erstmals exklusiv im Bild: Das komfortable Luxusbüro unseres Chefreds

Der berühmte Tick

Es waren drei immer wieder gehörte Kritikpunkte, die im Zusammenhang mit der amerikanischen Erstauflage auftraten. Zum einen der böse Bug in Verbindung mit DirectX3, der aber schon in den Folgeauflagen behoben wurde. Zum anderen der stark schwankende Schwierigkeitsgrad in den einzelnen Kapiteln. Hatte man sich mühsam durch das erste gerätselt, war das zweite schon nach ganz kurzer Zeit bewältigt. Man mag es kaum glauben, aber diese Schwan-kungen wurden durch eine geschickte Synchronisation merklich ausgeglichen. Nur der dritte Schwachpunkt des Spiels, nämlich



Diesmal erlebt Curtis seinen Alptraum in unserer Muttersprache

Phantasmagoria II: Labor des Grauens

Alternativen:

Harvest of Souls
Sierra ● ca. 70 Mark
Dark Earth
Kalisto ● ca. 90 Mark
Atlantis
Cryo ● 99,95 Mark

Hersteller:

Sierra

Preis: ca. 80 Mark

Minimum:

486 DX 100, 16 MB RAM, SVGA
Windows 95

Pro

Gute Schauspieler und Videos
Erstklassige Lokalisierung
Auch ohne Gewaltszenen spannend

Kontra

Konfuses Drehbuch

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

Adventure

Total:

85

Andretti Racing

“Ich geb’ Gas, ich geb’ Gas. Ich will Spaß, ich will Spaß” – Den kriegt Nico Winkelhaus. Und wenn er endlich aufhört zu singen, dann sind auch seine Kollegen zufrieden.

Wie schön: Scheinbar habe ich ein Test-Abo auf EA Sports-Titel. NHL 98, NBA 98, FIFA 98 – alles glückliche Empfänger von Platin-Awards. Ah, der Winkelhaus wird von Electronic Arts bestochen, werden Sie womöglich denken. Alles, was die ihm in die Finger geben, jubelt er schrankenlos hoch. Doch jetzt strafe ich allen Nico-Hassern Lügen (jaha!): Ich habe einen Nicht-Pflichtkauf von EA Sports entdeckt! (Den gab’s auch schon vorher, nämlich in Form des FIFA Soccer Managers, aber damals war meine Wenigkeit ja noch nicht im Team.)

Who the f... is Andretti?

Es gibt einen Villeneuve, zwei Schumachers und drei Andrettis. Rennen zu fahren, scheint in Italien Familientradition zu sein, denn neben Papa Andretti rasen auch die beiden Söhnmänner mit Indy- und Stock-Cars um die Wette. Das können Sie auch machen, auf genau 16 Strecken, wobei berühmte Kurse wie Indianapolis und Daytona fehlen, vermutlich aus lizenztechnischen Gründen. Wenn Sie nicht mit sieben anderen im Netzwerk flitzen wollen, dann starten Sie doch eine Karriere als Rennfahrer über mehrere Saisons.

Grafisch sind die Strecken – allen gefilterten

3Dfx-Texturen zum Trotz – zu steril, zu langweilig. Aber das schreckt Hardcore-Rennfahrer nicht ab. Hauptsache, sie dürfen an ihren Boliden basteln, was das Mechaniker-Herz begehrt. Und Einstellmöglichkeiten sind hier wahrlich zur Genüge vorhanden. Erfreulich ist auch das gute Fahrverhalten, das mit Force-Feedback-Joysticks besonders zur Geltung kommt. Zu bemängeln ist



So ähnlich wollte Schumi Weltmeister werden – tja, wer anderen eine Grube gräbt...

Teleshop?

Nein, einkaufen können Sie nicht in diesem Spiel. Dennoch sorgen die beiden Kommentatoren vor jedem Rennen für einige Schmunzler. Warum? Weil dieselben Synchronsprecher am Werk sind, die uns mit ihrer (um es gelinde zu umschreiben) ausgefallenen Betonung tagtäglich im Teleshop nerven.



James Brown begrüßt uns im EA Sports-Studio...



... während Derek Daly immer gut gelaunt die Startpositionen bekanntgibt.



In der Fahrerperspektive wird viel von der Strecke verdeckt

zudem die Präsentation. Daß Andretti Racing zunächst für die gängigen Konsolen erschien, merkt man vor allem anhand der Menüs. Derart langweilig designt ist kein zweites EA Sportspiel. Immerhin ist Übersicht garantiert. Und wenn Sie mal keine Lust aufs Fahren haben, dann erwarten Sie in einem Unterpunkt ein paar langweilige Video-Interviews mit den Andrettis (“In meiner Karriere gab es viele Hochs und Tiefs”).

Alternativen:

Bleifuss Rally
Virgin ● 69,95 Mark
Daytona USA Deluxe
Sega ● ca. 80 Mark
Need For Speed 2 Special Edition
Electronic Arts ● ca. 90 Mark

Hersteller: EA Sports
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Gutes Fahrverhalten
Karrieremodus
3Dfx- und FF-Unterstützung

Kontra
Sterile Strecken
Durchschnittliche Präsentation

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	14 von 20

Rennspiel
Total: 82

Pilgrim

Michael Trier machte sich auf, dem Papst ein Kuckuksei in die Krippe zu legen – und das so kurz vor Weihnachten ...

Wenn das Gürteltier (Nein, nicht unser Chefred. kurz vor Redaktionsschluß ohne Hosenträger.Anm. d. Red.....) sich auf meinem Monitor die Ehre gibt, kommt bei mir so richtig Stimmung auf. Dann schließe ich die Tür ab, lege Junk-Food-Vorräte neben der Tastatur an und entzünde die Kerzen: Ein neues Adventure von Infogrames! Von *Alone in the Dark* bis hin zu *Time Gate*, schafften es die Abenteuerspiele des Labels mit dem genannten Viech im Wappen allesamt, mich der sozialen Verelendung ein Stückchen näher zu bringen. Die 3-D-Polygoncharaktere nahmen mich einfach zu sehr in Beschlag. Na, man sieht ja, wohin so was führt ...

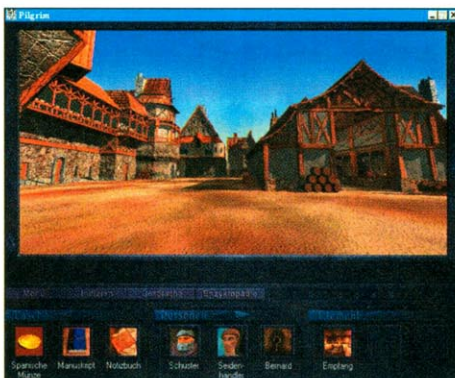
Doch diesmal keine Spur von kämpfenden Polygon-Helden. *Pilgrim* ist kein Action-Adventure aus der 3-D-Kameraschwenk-Abteilung, vielmehr stehen Spiele wie die Legend-Adventures *Shannara* oder *Death Gate* Pate, zumindest was die Handhabung angeht. Sie bewegen sich mit Hilfe der Maus schrittweise innerhalb von, aus vielen Einzelbildern zusammengesetzter Locations. Um mit anderen Personen reden oder mit der Spielumgebung sonstwie interagieren zu können, stehen Ihnen drei Menüs zur Verfügung: Erstens ein "klassisches" Inventar zur Aufbewahrung aller gefundenen Gegenstände. Zweitens hält eine "Portraitsammlung" alle Personen, die Sie bisher kennengelernt haben parat, und drittens gibt Ihnen eine Art virtuelles Gedächtnis die Möglichkeit, auf Beobachtungen aus vorhergehenden Szenen zurückzugreifen.

Beispielsweise sehen Sie ein Seil in einem Wagen, können es im Moment aber nicht an sich nehmen. Sie klicken auf den Hanfstrang und schwupps, befindet sich in Ihrem Erin-

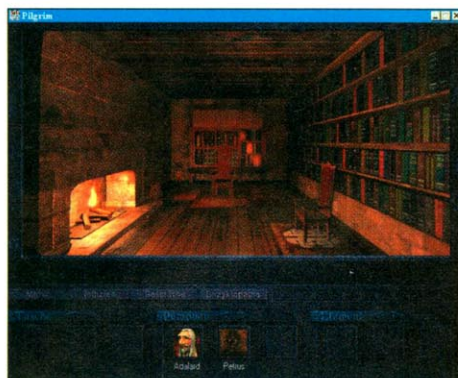
nerungsspeicher ein Seilsymbol. Zockeln Sie nun einige Bilder weiter und brauchen "zufällig" dringend ein Seil, können Sie mit einem Klick auf das Seilsymbol im Erinnerungsspeicher einer anderen Person Ihre Beobachtung mitteilen – vielleicht um eine "Seilschaft" zu bilden, um gemeinsam die stranglosen Zeiten zu beenden. Durch dieses "Themenmenue" ist das Interface komfortabler und vor allem flexibler geworden als in vergleichbaren Spielen. Es ergeben sich mehr Kombinationsmöglichkeiten bzw. ein schnellerer Zugriff auf Dinge außer Reichweite oder Beobachtungen aus vorhergehenden Szenen.

erhalten Sie direkt im Spiel historische Fakten zu Vorkommnissen, die Sie in der digitalen Haut Ihrer Spielfigur gerade durchleben.

Pilgrim versetzt Sie nämlich ins ziemlich finstere 13. Jahrhundert, und das historisch absolut korrekt. Ob Sie nun wissen wollen, welches intrigante Süppchen Papst Innocent III zum Köcheln brachte, wie das eigentlich war mit der Inquisition oder wie die Menschen damals Ihren Alltag bewältigten: Pilgrim sagt's Ihnen. Wobei die Betonung auf "wenn Sie wollen" liegt. Diese vertiefenden Informationen stehen auf Wunsch per Mausklick zur Verfügung, müssen aber nicht abgerufen werden. Pilgrim ist in erster



Nicht gerade Rush-Hour in Toulouse



Diese heimelige Bibliothek ist der Ausgangspunkt unseres Abenteuers

Historisch korrekt

Von Zeit zu Zeit stoßen Sie während einer der häufigen Konversationen auf historische Namen oder Ereignisse, die eine Verbindung zu einer beeindruckend umfangreichen Enzyklopädie herstellen, die sich dieses Themas dann mit erschöpfender Ausführlichkeit annimmt. So

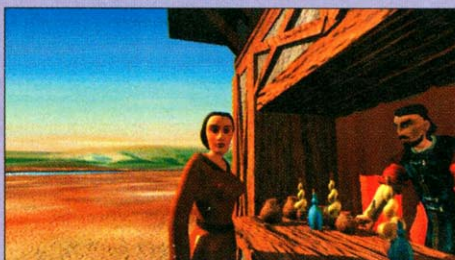
Linie ein Spiel und keine Edutainmentsoftware, kann aber so genutzt werden. Damit entsteht für interessierte Spieler die ziemlich einmalige Gelegenheit, ein tieferes Verständnis für die Zusammenhänge innerhalb der Spielwelt zu gewinnen.

Was Sie in dieser Welt erwartet, läßt sich

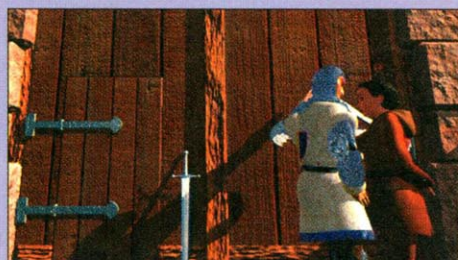
Die süßeste Versuchung ...



Dieser unfreundliche Geselle läßt uns nicht vorbeigehen, also...



... lassen wir unseren Charme spielen, ...



... die Schöne lenkt ihn ab, und schon sind wir stolze Schwertbesitzer!

folgendermaßen kurz umreißen: Sie übernehmen die Rolle von Simon, Sohn des Adalard de Lancrois. Papa ist Anführer eines Geheimbundes namens *Die Tradition* und ist über einen abtrünnigen Tempelritter in den Besitz einer geheimen Schrift gelangt. Da es sich bei diesem Manuskript um das verloren geglaubte Evangelium handeln soll, sind gleich mehrere Parteien dahinter her, wie der Teufel hinter der armen Seele. Als Adalard erkrankt beauftragt er Sie – in Gestalt seines Sohnes Simon – das mysteriöse Pergament nach Toulouse, zu einem Freund namens Petrus zu bringen. Gleichzeitig macht sich der Inquisitor Diego D'Osmia auf die unheiligen Socken, um im Auftrag des Papstes den "Ketzer" das Schriftstück abzufragen...

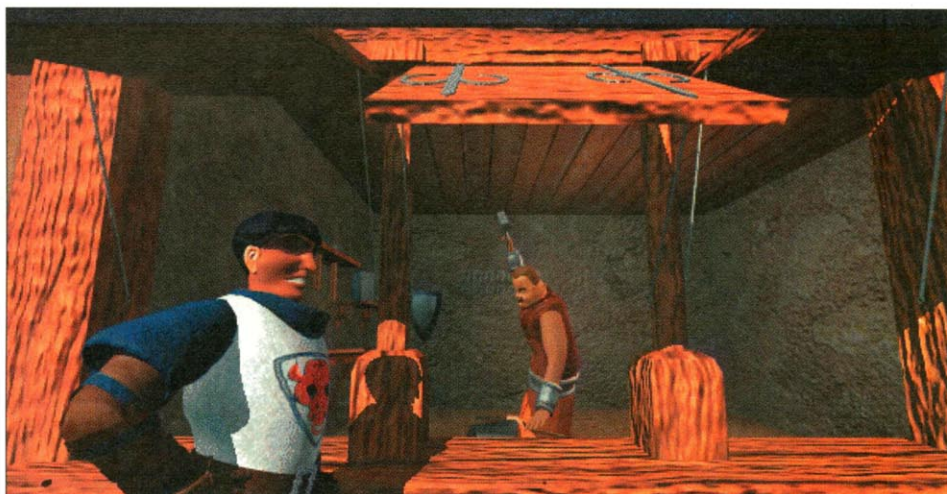
Der Name Paulo Coelho bürgt dafür, daß diese Geschichte nicht mal eben mit der heißen Nadel zusammengestrickt wurde, um einer Grafikengine etwas Seitenhalt zu geben und das Ganze dann Spiel zu nennen. Er zeichnet verantwortlich für die Handlung in *Pilgrim*, wobei er den meisten Lesern eher durch seinen Bestseller *Der Alchimist* bekannt sein dürfte. Auch was die optische Präsentation angeht, hat man sich bei Infogrames nicht Lumpen lassen. Die französische Comiczeichner-Ikone *Möbius* gestaltete die wunderschönen Hintergründe. Häufiger als in bisherigen Vertretern dieser Machart, gerät Bewegung in die ansonsten stillen Bilder. Da werden die Charaktere zu Animatoren und durch mehrschrittige Rätsel Marke "Kopfnuß" zusammengepuzzelte Konstruktionen, setzen ausgeklügelte Mechanismen in Gang. Diese Animationen sind ein wahrer Augenschmaus und mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden.

Eins nach dem Anderen

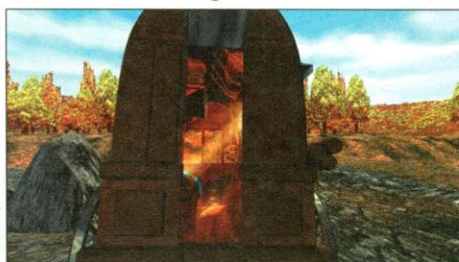
Wo viel Licht ist, da ist auch Schatten. Leider haben die Entwickler bei Infogrames durch einige Ungereimtheiten bei Handhabung und Gameplay die Chance auf einen Platin-Award vertan. So ist die Handhabung des Spiels durch die durchdachte Menuekonstruktion im Prinzip flexibler geraten, als in vergleichbaren Spielen. Dieser Vorteil wird aber in manchen Szenen durch eine ungenügende Koordination leichtfertig verspielt. So funktionieren Gegenstände nicht immer aus dem Erinnerungsmenü heraus. Obwohl deren

konkrete Anwesenheit logisch nicht erforderlich wäre, ignoriert das Spiel kommentarlos ihre Präsenz im "virtuellen Gedächtnis". Erst im

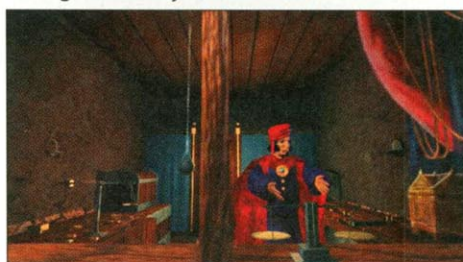
möglich, die optional höheren Auflösungen laufen nur in entsprechend kleineren Fenstern. Summa summarum ist *Pilgrim* ein Adventure mit



Dieser Herr sucht dringend ein Gebrauchtschwert, wo kriegen wir das jetzt her?



Dies ist der Wohnwagen eines mittelalten Holländers...



Das Kasperle ist der hiesige Geldwechsler

Inventar untergebracht, kann ich plötzlich Bezug auf sie nehmen. Das Rätseldesign ist insgesamt in ein zu starres, lineares Korsett gezwängt, wodurch das an sich ausgeklügelte Interface unnötig ausgebremst wird.

Das Spiel läßt sich nur beschränkt auf Ihre

knackigen Rätseln und historisch einzigartiger Tiefe. Die erwähnten Handling- und Designmängel führen allerdings zu Punktabzügen. (1)

SPAß, SPANNUNG UND INFORMATIONEN

persönlichen Bedürfnisse einstellen. Geht Ihnen mit der Zeit die mittelalterlich angehauchte Hintergrundmusik auf die Nerven, haben Sie nur die Möglichkeit, den Sound insgesamt, also samt deutscher Sprachausgabe und Geräuschen abzuschalten. Eine

Vollbilddarstellung ist nur in der Auflösung 640X480



Alternativen:

Death Gate
Legend PC-Classik ● 14,80 Mark
Shannara
Legend Entertainment ● als Vollversion auf PC-Power 8/9'97 12,50 Mark
Zork – Der Großinquisitor
Activision ● ca. 90 Mark

Hersteller: Infogrames
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 75, 16MB RAM, SVGA, Windows 3.1 oder 95

Pro
Tolle Animationen
Fundierte, gut aufbereitete Hintergrundinformationen

Kontra
Ungereimtheiten bei manchen Rätseln
Zu linear im Aufbau

Spiel-/Dauerspaß:	39 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	14 von 20

Adventure
Total: 77

Bleifuss Rally

Nico Winkelhaus singt weiter. Diesmal aber nicht in der Vorrede.



Vorne niemand, hinten niemand – wie wär's dann mit einer Pinkelpause?

Hat der Winkelhaus einen Knall? Gerade mal ein paar Monate im Team, schon dreht er durch. Wer sich diese Ausgabe aufmerksam zu Gemüte führt, wird feststellen, daß seine musikalische Ader augenblicklich zu zerplatzen scheint. Ständig wird gesungen, getrallert, gesummt und gepfiffen. Vielleicht hätte er in den Coffee-Shops von Enschede nicht alles probieren sollen ("Space Cake? Klingt gut, das nehm' ich!"). Vielleicht riefen Martins Hustenbonbons ungewollte Nebenwirkungen hervor. Alles Mutmaßungen. Offenbar ist er einfach nur glücklich, weil er in den vergangenen Tagen so viele schöne und gute Spiele zocken durfte.

Anm. des Chefglücklichen: Ich sage dazu nur: "Die Leder der PC Power!"



Wer so viel schleudert, sollte es mal mit neuen Reifen probieren

Als *Blade Runner* eilt er durch das Los Angeles der Zukunft, als Erbe von Bundes Berti gewinnt er mit *FIFA 98* die Weltmeisterschaft in Frankreich, und als Rally-Fahrer jagt er über Off-Road-Strecken in *Bleifuss Rally*. Ups, jetzt ist schon verraten, daß *Bleifuss Rally* ein schönes und gutes Spiel ist. Beginnen wir den Artikel besser noch mal von vorne.

Halloouh!

Er meint's ja gut mit mir. Ich kann meinem Chef wirklich nicht übel nehmen, daß er mich mit Rennspielen zuschüttet. Kaum eine Woche vergeht, in der er nicht einen Satz wie "Hey Nico, ich hab' noch ein Rennspiel für Dich" fällt. Ist doch toll, werden Sie denken. Ja riesig, aber was nutzt es, wenn die Überzahl der aktuellen Titel im Durchschnitt



Vor jedem Rennen informiert ein Bild über Schwierigkeit und Belag der Strecke

versinken und allenfalls kurzzeitig auszubrechen vermögen. Sei es *International Rally Championship*, die *Special Edition* von *Need For Speed 2* oder *Have a N.I.C.E. Day* samt *Track Pack*. Was bisher auf meinen Schreibtisch parkte, wurde von mir – ehrlich gesagt – nur zum Testen ausgepackt. Im Nachhinein herausgekratzt habe ich keines dieser Spiele.

Fast dachte ich von einer Zocker-Krankheit befallen zu sein, einer Rennspiel-über-sättigung oder so. Doch dann kam die Erlösung: *Bleifuss Rally* knüpft an die

guten Eigenschaften des Vorgängers *Bleifuss 2* an und setzt dem noch einen drauf. Aber halt! Bevor wir urteilen, schauen wir uns zunächst an, was das neue *Bleifuss* so alles zu bieten hat.

Laß Disch überraschen...

Suprise, Surprise! Die erste Überraschung erfolgt gleich nach der Installation: *Bleifuss Rally* läuft – ebenso wie seine beiden Vorläufermodelle – unter DOS. Entweder war *Milestone* zu faul, eine neue Engine zu programmieren beziehungsweise die alte wenigstens umzuschreiben, oder es gab wirklich keine bessere Alternative. Egal: Installieren und starten läßt es sich nichtsdestotrotz unter Windows 95. Bei uns lief der 3Dfx-Modus aber ausschließlich unter DOS; startete man das



"So langsam sollten wir mal ans Bremsen denken"



Game über den Umweg Windows 95, so verweigerte es partout seinen Dienst.

Da wären wir auch schon bei der ersten Neuerung angelangt: dem 3Dfx-Support. Karten mit dem Voodoo-Chip verwischen die Texturen, so daß mancher Bodenbelag richtig realistisch aussieht. Und wie sagt eine alte Spielerweisheit: Wenn die Frame-Rate höher schlägt, schlägt auch das Herz des Spielers mindestens gleichwertig häufig. Selbst mit eingblendetem Rückspiegel (neu, neu, neu) wollte das Programm auf unserem Testsystem (Pentium 133 mit 3Dfx-Karte) nicht ruckeln.



Autsch! Unser Rendezvous mit der Wand zieht Schäden nach sich

British eben), aber recht einfach zu befahren sind. Erfolgreiche Teilnehmer der Meisterschaft dürfen außerdem durch Kolumbien und die Toskana düsen.

Eine Katastrophe wie die Ägypten-Piste in Bleifuss 2 findet sich hier nicht. Alle Strecken sind gut designt und weisen jetzt sogar an einigen Stellen Abzweigungen auf, wo Sie sich für links oder rechts entscheiden müssen. Vor jedem Rennen sollten Sie Ihr Auto auf die jeweilige Strecke zuschneiden. So rutschen Sie im vereisten Schweden mit Winterreifen eindeutig weniger. Neben dem Reifentyp können Sie die Federung und Steuerung,



In wenigen Sekunden startet die "Rally Canada" durch nebelige Gefilden

der darf sich auch freuen: Solange es kompatibel zu Thrustmaster-Modellen ist, findet es in Bleifuss Rally Unterstützung.

...werden Träume wahr!

Und nun zurück zur Bewertung. Bleifuss Rally ist ein würdiger dritter Teil – nicht traumhaft, aber sehr gut. Garantiert sind: Strecken mit der Extraportion Atmosphäre und Abwechslung, eine famose Steuerung sowie hübsche und schnelle Grafiken. Schade aber, daß Milestone die netten Gimmicks am Rande (Hubschrauber, Windmühlen) gestrichen hat. Super viel sind sieben



Bei Eis rutscht und fluscht der Wagen, als säße Klaus am Steuer



Ey, tiefergelegt is' voll geil, Mann!

...schnell kann es gescheh'n...

Wie im Vorgänger erwarten Sie auch hier sieben Rundkurse. Wenig Probleme dürften Sie in China haben; dagegen ist die nebelige Kanada-Piste schon um einiges schwerer. Die Landschaft in Arizona ähnelt dramatisch dem ("welcome to...") Marlboro-Country – fehlt nur noch der krebbsgefährdete Cowboy. Eisig wird's in Schweden, während die Waliser Gebirge zwar viele Kurven enthalten (typisch

sowie die Bremskraft und den Reifendruck verändern. Aber egal, was Sie machen: Umkippen werden die Boliden nicht, schließlich handelt es sich hierbei nicht um Fahrzeuge der A-Klasse.

...werden Wunder Wirklichkeit...

Ob es wirklich ein Wunder ist, wissen wir nicht, zumindest werden Netzwerkspieler sich darüber freuen: Für ein Multiplayer-Rennen ist weiterhin nur eine Version des Spiels vonnöten. An einem PC buhlen maximal zwei Personen um die besten Plätze – dem Split-Screen-Modus sei Dank. Und wem ein Lenkrad samt Fußpedalen gehört,

Strecken auch nicht, und die Menüs zeugen nicht gerade von künstlerischer Genialität, ebensowenig der monotone House-Soundtrack. Aber sei's drum: In diesem Jahr hat kein anderes Rennspiel mehr Spaß gemacht als Bleifuss Rally. Wenn Sie sich zu Weihnachten für einen PC-Flitzer entscheiden müssen, dann langen Sie zu – zumal der Preis fair angesetzt ist. (P)

Alternativen:

Bleifuss 2
Virgin • 79,95 Mark

Bleifuss Fun
Virgin • 79,95 Mark

Need For Speed 2 Special Edition
Electronic Arts • ca. 90 Mark

Hersteller: Milestone / Virgin
Preis: 69,90 Mark

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

Pro
Abwechslungsreiche Strecken
Atmosphärische Strecken
Guter Netzwerkmodus

Kontra
Nur sieben Pisten
Schlichte Menüs
Keine Gimmicks mehr am Rande

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

Rennspiel
Total: 84

Moving P

Moving Puzzles, die Zweite. Markus Brodrick hat seine Sucht nicht überwinden können und frönt auch weiterhin der Puzzle-Leidenschaft

Ravensburger Interactive richtete im Power-Tower verheerenden Schaden an, die ganze Mannschaft streikt. Anstelle der sonst so quirligen Geschäftigkeit herrscht gespenstische Ruhe, scheinbar reglose Gestalten starren auf Monitore. Gelegentlich hallt donnernd ein Mausklick durch die totenstillen Großraumbüros. Es scheint ganz so, als habe eine Seuche von den Mitarbeitern des besten Game-Magazins des bekannten Universums ergriffen. Um dem Spuk ein Ende zu setzen, entwickelte ich zehn Thesen und nagelte sie an die Eingangspforte der Kathedrale des Computerspiels.

1. Puzzles sind langweilig. Tagelang sitzt man in einer Ecke, bis die Einsicht, daß entscheidende Teile für immer verloren sind, Oberhand gewinnt.
2. Puzzles führen den Wahnsinn herbei. Tagelang sitzt man in einer Ecke, bis endlich jemand in einem unbeobachteten Moment den ganzen Segen aufräumt.
3. Puzzles haben schäbige Motive und können auch die spießigste Wohnung bleibend verschandeln.
4. Puzzles dauern zu lange. Auf der letzten Packung stand "drei bis neun Jahre".
5. Puzzles sind, wenn die Rottweiler erst einmal darauf gepinkelt haben, ganz schön widerlich.
6. Puzzles sind auch widerlich, ohne daß die Rottweiler darauf gepinkelt haben.
7. Puzzles sind nicht ernst zu nehmen, nur Kinder beschäftigen sich damit.
8. Puzzles sind nicht ernst zu nehmen, weil Kinder sie stinklangweilig finden.
9. Puzzles machen doof.
10. Puzzles bilden.

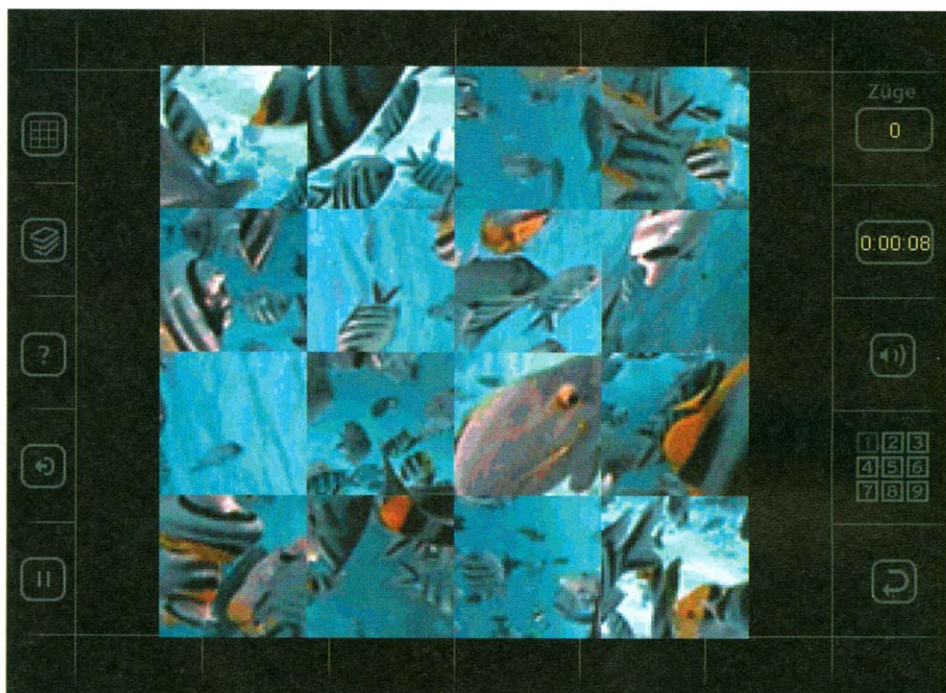
Tage später. Wie es scheint, puzzelt der Verein immer noch. Ich entschließe mich, dem Druck der Menge keinen Widerstand mehr zu leisten und schreibe ein Review über die neuen Moving Puzzles.

Bunt und schräg

Die Ravensburger scheinen auf das richtige Pferd gesetzt zu haben. Niemand möchte am PC sitzen und ohne Ende schuftet. Eine kleine

Arbeitspause hat noch nie geschadet, und wie es scheint, ist die Jahreszeit, in der wir in der Mittagspause die Innenstadt oder den Stadtpark unsicher machen konnten, endgültig vorbei. Also, was liegt näher, als auch in kleinen Arbeitspausen mit dem Rechner auf dem Schreibtisch zu spielen? Nachdem auch der

Nachdem ich die Betas der Moving Puzzles bereits gesehen (Kollege Gremmel wird das Wörtchen "gesehen" nur allzu gerne durch ein "gestohlen" ersetzen wollen, aber wen interessiert das schon. Auf jeden Fall sind die lieben Hundis inzwischen perfekt trainiert und apportieren auf Befehl jede beliebige Software,



Na, ist das nicht ein prima Motiv? Nicht, daß hier alles gleich aussieht ...

letzte Boß begriffen hat, daß das Firmennetzwerk sich nur allzu rasch in einen sündteuren Spielplatz verwandelt und mit strenger Mine Verzeichnisse wie *Duum*, *Quaak* und *Duck Nuke* löscht, bleibt nur noch Eigeninitiative, die nicht allzu rasch auffällt. Netter Zeitvertreib wie die Moving Puzzles ist handlich verpackt, rasch installiert und, ganz wichtig, noch viel schneller deinstalliert, zeigt aber großartige Wirkung. Die bislang einmalige Idee, kurze Videos in eine variable Anzahl von Quadraten zu zerlegen, diese bunt zu mischen und als Puzzle zu servieren, ist wirklich gelungen und kann auch arglose Nicht-Gamer für Stunden vor den Monitor kleben. Ich bin zwar kein Nicht-Gamer, aber – es funktioniert.



während deren ursprünglicher Besitzer schaukelnd und fluchend in der Krone unserer geliebten und gepflegten Yucca-Palme hängt oder auf dem Kühlschrank Zuflucht gesucht hat. Martins blödsinnige Frikadellen-Bestechungsversuche endeten jedenfalls mit einem kurzen Besuch bei Kreymborg. Neue

Puzzles

Hosen waren angesagt. Gute Hunde, nette Hunde. Der Red.) hatte, konnte ich mir auch die fertigen Versionen dieser Software unter den Nagel reißen, mich an diesen Rechner ganz hinten in der Ecke verpoopsen und in aller Ruhe ein Weilchen der Spieleleidenschaft nachgehen.

Anm. des Chefwortzählers: Samt Klammer waren das 94 Worte – neuer Rekord! Mein Deutsch-LK-Lehrer wäre bereits bei der Hälfte ausgerastet!

Gefahr für den Geduldsfaden

Auch die beiden neuen CDs, die uns per Eilpost in die Redaktion flatterten, bieten jeweils zehn Puzzles, die sich in verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen lassen. Die



Garantiert gewaltfrei, ohne laute Ballengeräusche und ohne mit ansehen zu müssen, wie anscheinend gequälte Kreaturen vor kleinen Bildschirmen in zuckende Flucht- und Ausweichbewegungen verfallen, haben sich Games eingeschlichen, die

nicht mehr locker lassen. Wie es sich für einen anständigen Pausenfüller gehört, sind diese Games

Alles dreht sich, alles bewegt sich. Diese Puzzles sind für Leute, die im Nehmen schon immer etwas härter waren

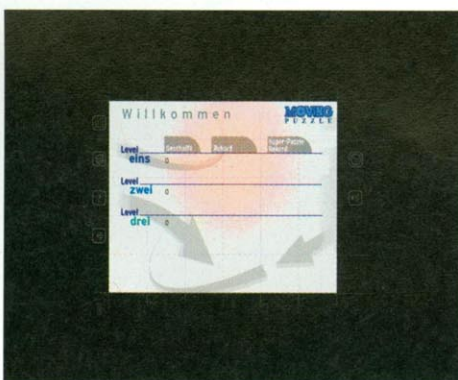
natürlich auch in technischer Hinsicht rundum gelungen. Sie brauchen nicht mehr von Rechnertechnik zu wissen, als nötig ist, eine CD in das Laufwerk zu verfrachten. Wenn



Willkommen bei unserer neuen Forschungsreihe "Eisbären im Power-Tower"

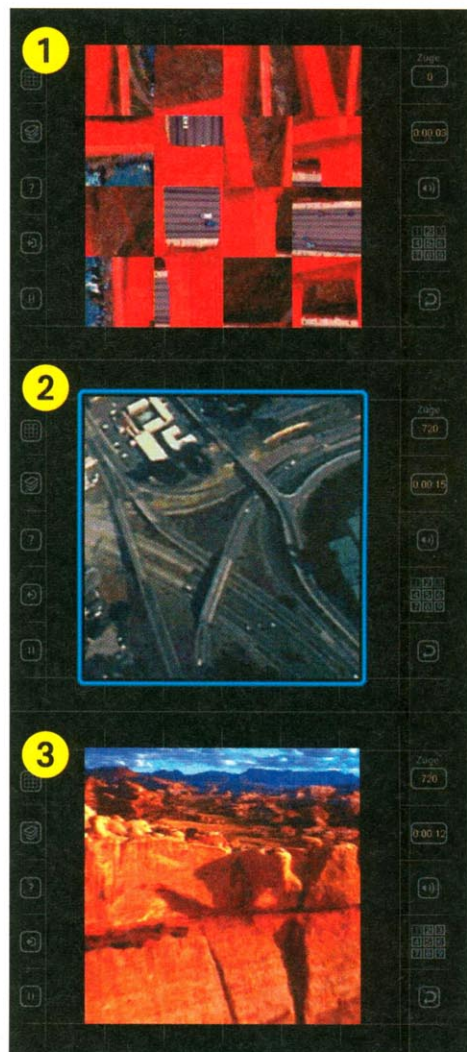
Themen "Sea World" und "Action Flights" bieten spannende Filmsequenzen, die zerlegt oft den Eindruck machen, daß niemand, aber auch niemand in einer normalen Lebensspanne wieder ein vollständiges Bild machen kann. Insbesondere, wenn die Bildfragmente auf dem Monitor noch in alle Richtungen zu drehen und zu wenden sind, kann auch der ruhigsten Natur schon einmal der Geduldsfaden platzen. Ravensburger Interactive hat mit diesen kleinen Programmen einen Spielspaß unter das Volk gebracht, der getreu der Philosophie des Hauses für Kinder von 8 bis 88 Jahren geeignet ist.

Anm. des Chefopas: Kinder im Alter von 88 Jahren... na klar!



Level, wem Level gebührt. Sagen Sie hinterher nicht, Sie wären verrückt geworden

Sie nun noch den Mut aufbringen, mit der Maus ein paar mal "Ja" oder "Weiter" zu klicken, gelangen Sie an Ihr Ziel, ohne das Windows auch nur einmal zuckt. Die Installation macht noch weniger Schwierigkeiten, binnen fünf Sekunden ist die Platte geräumt. Genau so wollen wir das sehen. Falls Sie Weihnachten schon wieder mit lauter Liebesgaben bedacht wurden, bei deren Anblick Sie in ein begeistertes "Ooooh, genau das wollte ich doch schon IMMER haben!", um den Blödsinn dann an passender Stelle wie in der Trommel der alten Waschmaschine auf dem Speicher zu verstauen, tun Sie sich etwas Gutes. Opfern Sie einen Zwanzigmarkschein und puzzeln Sie ein Weilchen. (P)



- 1 Raten Sie doch einmal, was sich in diesem Bild versteckt. Tip: Der Chefred. ist's nicht!
- 2 Der Flughafen Köln-Bonn (oder so) einmal ganz anders
- 3 Ein Flug durch den Grand Canyon hat etwas – besonders als Puzzle

Hersteller: Ravensburger
Preis: ca. 20 Mark

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

Pro
Bunt
Schnell
Schräg
Frißt Arbeitstage im Nu
Für alle Altersgruppen

Kontra
Bunt
Schnell
Schräg
Frißt Arbeitstage im Nu
Für alle Altersgruppen

Fazit
Empfehlenswert

Multimedia

Moving Puzzles



Sie werden Zeuge eines tollkühnen Flugmanövers, die Maschine fliegt auseinander und Sie
CD-ROM gibts für (bitte anschnallen) unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fa

Dieses Flugzeug Aben Sie machen das schon. gleich zerlegen. Wird sich

müssen die Sache in vollem Flug zusammenschrauben. Zehn verschiedene Actiontakes auf
751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

®

Ravensburger

Frankfurter Buchmesse '97

Einen erwischt es immer: Markus Brodrick pilgerte zum Mekka aller Anhänger des gedruckten Worts.

Alljährlich findet in Frankfurt das Mega-Ereignis für alle, die an gedruckten und elektronischen Medien jeder Art interessiert sind, statt. Auch die 49. Frankfurter Buchmesse erfreute sich größter Beliebtheit, das gigantische Frankfurter Messezentrum wurde von den Besuchern, die zu Hunderttausenden strömten, förmlich überrannt. Nachdem sich seit dem 15. Jahrhundert in der Medienwelt doch einiges änderte, entschloß sich auch das Power-Team dazu, einen Abgesandten auszusenden. Das Los traf mich, also machte ich mich auf, stürzte mich in die Massen und suchte nach neuen, interessanten Informationen für die treuen Leser.

Nicht, daß diese Aufgabe einfach gewesen wäre. Da sich Frankfurter Messen, wie schon erwähnt, beim Publikum größter Beliebtheit erfreuen, teilte ich mir die Hallen des Messezentrums mit wahrscheinlich einer Million anderer, hektischer, auf die Füße tretender

elektronische Medien rascher, als noch vor kurzer Zeit prognostiziert, sowohl bei den Verlagen als auch den Endverbrauchern zum normalen Alltag gehören werden.

Edutainment und Multimedia

Einer der sicherlich für die Kombination mit dem PC und seinen Multimedia-Fähigkeiten am besten geeigneten Bereiche ist Edutainment. Viele neue Produkte gab's zu bewundern: Vom Lernspiel bis zum Lehrmittel, das in seiner Spannweite vom Spiel mit minimalsten Anforderungen (gemacht für die allerjüngsten unter den PC-Benutzern) bis zum anspruchsvollen, aufwendig gestalteten elektronischen Schulbuch reichten. Als Zeichen für ihr weiteres Engagement in diesem Marktsegment ist die Frankfurter Buchmesse dem Trägerkreis des "Digita97" beigetreten, der von der Deutschen Telekom, IBM und Novell unterstützt wird, und dem außerdem das Berliner Institut für Bildung in der Informationsgesellschaft, die Stiftung Lesen und die Zeitschrift Bild der Wissenschaft angehören.

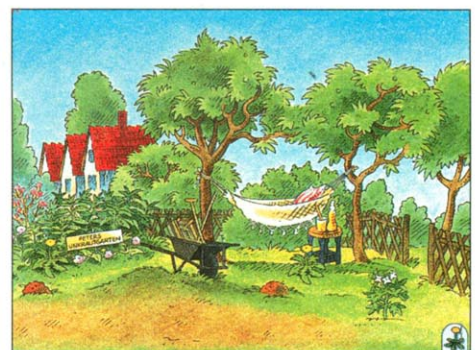
Edutainment ohne Ende

Im Bereich Infotainment / Edutainment ist die Frankfurter Messe der weltgrößte Schauplatz. Für die Verleger von CD-ROMs bietet sich hier nicht nur die Möglichkeit, Produkte einem Fachpublikum vorzustellen, sondern auch einer Vielzahl von interessierten Messebesuchern (Ich weiß, irgendwie klingt "Interessierte Messebesucher" blöde, aber was soll ich schreiben? "Aufgeschlossene Laien?" Auch nicht besser. Vielleicht fällt unserem Chefred. ja was ein, der mischt sich ja sonst auch immer in alles und jedes ein. Der Red..).

Anm. des Chefmischers: Mir fällt in letzter Zeit viel ein, zuletzt mein wunderschöner Gartenzaun...



Mindscape ist nicht nur in Sachen Spielesoftware mit dabei, auch Edutainment wird hier ganz groß geschrieben



Peter Lustig auf CD – genau das hat uns in unserer Sammlung noch gefehlt



Kennen Sie den? Ganz wichtig, Sonntags im Ersten, vor der Sendung mit der Maus. Motto: Schalt' doch mal ab!

Besucher. Eines der Schwerpunktthemen der diesjährigen Buchmesse war der Bereich "Elektronische Medien", in diesem Jahr erst zum fünften Mal vertreten. Waren 1993 nur 175 Aussteller mit einschlägigen Produkten vertreten, kamen in diesem Jahr 1600 (!) Aussteller aus 59 Ländern in die Mainmetropole.

Rund 180.000 Besucher machten diese Hallen zu einem Wallfahrtsort, der damit zum Schaufenster für elektronische Publikationen geworden ist. Selbst dem verbissensten Bücherwurm mußte klar werden, daß



Ob die deutsche Rechtschreibreform nun kommt oder nicht, war auf der Buchmesse nicht zu erfahren – nicht mal an diesem Stand

Mit dem Entwicklungssprung im Hardwarebereich, der den Anwendern wirklich leistungsfähige PCs präsentierte und den Software-Entwicklern völlig neue Möglichkeiten bot, veränderte sich auch das Erscheinungsbild von Lernsoftware und Lernspielen für Kinder. Neben einem äußeren Erscheinungsbild, mit dem neukonzipierte Software auch die Möglichkeiten leistungsstarker Multimedia-Maschinen ausnutzt, wird auch bei Lernspielen für Kinder mehr Wert auf pädagogisch gestalteten Inhalt gelegt. Die Lernsoftware-Hersteller richten sich mit diesem Umschwung in der Produktphilosophie nach den Wünschen der Kunden, eine Umfrage des jedermann aus der Schul(buch)zeit sicher noch bekannten Verlagshauses ergab, daß sich mehr als 90 Prozent der EDV-interessierten Computerbenutzer pädagogisch fundierte Aufgabensoftware wünschen.

Lange Rede, kurzer Sinn: Nachdem wir uns für Sie in den kilometerlangen Messehallen die Füße platt gelaufen haben, uns an mindestens 581 Messeständen über die

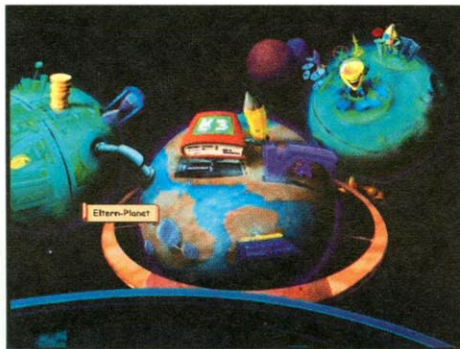


kommerzielle Spiele- oder Lernsoftware – Ubi Soft ist auf allen Ebenen schwer am Kommen! Konkurrenzauge, sei achsam!

unbedingten Vorteile von diesem oder jenem Produkt haben aufklären lassen, möchten wir Ihnen noch kurz die Highlights der 49. Frankfurter Buchmesse vorstellen.

Terzio

Terzio – die trauen sich was! Mit dieser Aussage wirbt ein neuer Verlag für sich und seine Produkte. Mit einer Menge vielversprechender Produkte hat sich diese kleine, aber feine Firma just in dem Moment in das Getümmel auf dem Lernsoftwaremarkt geworfen, als bei den Branchenriesen der Jammer über die Umsätze am größten war. Ein kurzer Blick in die Produktpalette von Terzio reicht, um feststellen zu können, daß die Macher hinter Terzio in Bezug auf Wünsche und Vorstellungen der Kunden des Taschen geldmarktes alles andere als unsensibel waren. Kooperationspartner wie Oetinger, Diogenes, Suhrkamp, Paul Maar, Janosch und Sven Nordquist bieten mit ihnen aus dem Printmedienbereich bekannt gewordenen



Jetzt geht es ab in's Internet – schlaue Technik für schlaue Kids

Werken eine hervorragende Grundlage für gut gemachte Lernspiele und Computerspiele für Kinder. Zwei der Produkte dieses Verlages aus dem Bereich "Kinderkram" gefielen uns so gut, daß wir sie hier kurz vorstellen möchten.

Miezekatzen und pfffige Opas

Eine der mit Sicherheit am schönsten gestalteten Kinderbuch-Reihen heißt **Petterson und Findus** und erscheint im Oetinger-Verlag. Terzio liefert eine hervorragende CD-Umsetzung der Bilderbuchgeschichten um den knorrigen Alten und seinen leicht abgedrehten Kater.

Anm. des Chefalten: Hat der gute Mann etwa zu tief ins Glas geschaut, oder was?

Elemente aus den Geschichten des erfindungsreichen schwedischen Autors wurden grafisch hinreißend gestaltet in eine interaktive CD-ROM gepackt und bieten den kleinsten unter den Computerspielern virtuelle Streifzüge durch die kleine, heile schwedische Welt, in der Petterson und Findus leben. Viele der bereits aus den Kinderbüchern bekannten Figuren finden sich hier wieder, endlich ist es möglich, die Welt dieser Bücher selbst zu erkunden. Nachdem wir diese CD endlich auf dem Schreibtisch hatten, wunderte es uns ernsthaft, daß vor den Terzio-Leuten noch niemand diese ausgezeichnete Idee hatte. Sollten Sie der Meinung sein, diese CD anzuschaffen, möchten wir Sie ganz eindringlich darum bitten, Ihre Kinder auch einmal damit spielen zu lassen.

Unkraut vergeht nicht

Noch ein zweites Produkt aus dem Terzio-Programm fiel uns besonders auf. Ein seit fast 20 Jahren aus dem Programm der Bavaria und dem ZDF bekannter Dauerbrenner findet sich als interaktive CD-ROM nun in den Regalen der Software-Händler. Mit der **Löwenzahn**-CD ist der Spaß an Peter Lustig, seinem Bauwagen, seinen oft skurrilen und noch öfter nützlichen Ideen ebenfalls auf einer interaktiven CD-ROM zu haben. Dieser Fernseh-Bestseller



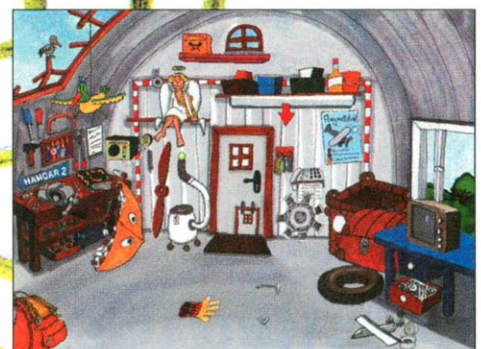
Grafiken auf neuestem Standard geben ADDY einen noch professionelleren Anstrich als ADI

ist als PC- und Mac-Version zu haben. Per Mausklick geht es an aus dem Fernsehen bekannten Schauplätze in und um Peter Lustigs Bauwagen. Wer hier ein wenig herumstöbert, kann viele spannende Sachen finden. Vom Kochrezept für selbstgemachten Karamelpudding bis zu schlaun Tips, wie Schmetterlinge in den Garten gelockt werden



Koktel durfte nicht fehlen und präsentierte am CUC-Stand die neuesten Edutainment-Produkte – demnächst bei uns im Test!

können, finden sich viele aus der Fernsehserie bekannte Sequenzen auf der CD wieder. Für die ganz Kleinen unter den Usern konzipiert, voll mit der Maus steuerbar und mit vielen Videos noch leichter verständlich gemacht, darf diese CD eigentlich niemandem



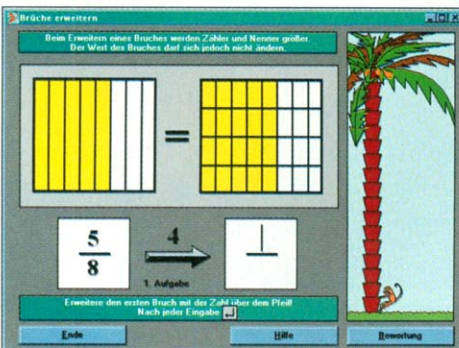
Oh, hier gibt es aber viel zu entdecken! Im Jargon heißen die Stöberer "Hangarratten"

fehlen, der mehr als einmal in der Woche einen netten Sonntagvormittag genießen möchte. Diese CD ist wie geschaffen für alle großen und kleinen Kinder, die Spaß an Umwelt, Natur und Technik haben. Schauen Sie sich dieses nette Programm ruhig einmal gemeinsam mit Ihren

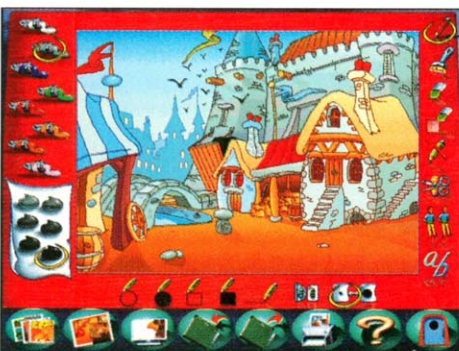
Kindern an – aber vergessen Sie nicht: "Schalt' doch einfach mal ab!"

Tivola

Die kleinen, aber feinen Verlage waren es die uns neben den Medienriesen auf der Buchmesse ins Auge fielen. Der Tivola-Verlag produziert mit seinen Spielgeschichten auf CD-ROM Software für Kinder ab vier Jahren. Die aufwendig gestalteten Bilder drehen sich wie in **Max und das Schloßgespenst** um die pure Lust am Abenteuer oder aber um Sachgebiete wie der Titel **Fliegen, Flattern, Flugmaschinen**. Dieser Infotainment-Titel fiel uns nicht nur durch seine liebevoll gestalteten und detaillierten Grafiken auf, auch inhaltlich bietet diese Software kleinen Entdeckern eine Menge Neuigkeiten. Dieses Spiel läßt den Wunsch vieler Kinder Wirklichkeit werden. Am Monitor können die Freunde Nick und Charly begleitet werden, die sich gründlich auf dem Flugplatz umsehen – und zwar genau dort, wo kleine Jungs ungestraft niemals einen Fuß auf die Erde setzen könnten. Bei dem Streifzug durch Hangars und Kontrollturm, über das Rollfeld und in dunklen Ecken finden sich nach



Auch das noch! Bruchrechnen! Wenn das so weiter geht, erfülle ich mir einen alten Berufswunsch und werde Müllwagenfahrer



Altes Outfit, neue Technik: Aus ADI wurde ADDY

besten Adventure-Manier Teile, aus denen ein richtiges Flugzeug zusammengesetzt werden kann. Natürlich melden sich unsere Kollegen mit der Eigenkonstruktion zu einem Wettbewerb an und gewinnen, ist doch klar oder? Dieses Game für alle großen und kleinen neugierigen Nasen ist gut gemacht. Während des Streifzuges durch den Flugplatz merkt man eigentlich gar nicht wie viele Einzelheiten erklärt worden sind. Wir fanden diesen neuen Titel aus dem Haus Tivola so spannend, daß wir



Mitten im gespenstischen Schloß – ob das wohl gutgeht?

Sie in der Zukunft weiter über Edutainment-Programme aus dem Tivola-Verlag auf dem laufenden halten werden.

Cornelsen

Sicherlich ist Ihnen der Name Cornelsen genau so gut wie mir im Gedächtnis geblieben. Als Lehrmittelverlag bekannt geworden, mischen die Berliner im CD-ROM-Geschäft ebenso erfolgreich wie im Printmedien-Sektor mit. Der Cornelsen-Verlag gehört schon fast traditionell zu den Preisträgern des deutschen Bildungssoftware-Preises Digita. Als beste Software für allgemeinbildende Schulen wurde in diesem Jahr **English Coach Multimedia** gekürt. Auch uns gefiel die didaktische Tiefe und Professionalität dieses Titels. Drei Jahre lang wurde ein 30-köpfiges Team, bestehend aus Autoren, Redakteuren, Screendesignern und Programmierern beschäftigt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Die Software mit mehr als 2700 Übungsaufgaben, abgestimmt auf die einzelnen Jahrgangsstufen der Schule, wurde als Spitzenprodukt des Marktes ausgezeichnet. Das gesamte Programm der Cornelsen-Software zeigt, daß bei der Entwicklung dieser Titel großen Wert auf pädagogisch wertvollen Inhalt gelegt wurde.

Spielerisches Lernen steht an erster Stelle; in Verbindung mit sauber gestalteten Grafiken und Engines ohne Fehl und Tadel finden sich hier Titel, die nicht den lieben Kleinen nur einen gewissen Unterhaltungswert, sondern auch anwendbares Wissen vermitteln. Cornelsen-Software scheint sich allmählich zu einer ernsthaften Gefahr zu entwickeln, und zwar nicht für Ihren wertvollen Zögling, der seine gesamte Freizeit vor dem Monitor verbringt, sondern für den teuer bezahlten Nachhilfelehrer. Der Gute könnte, wenn noch mehr solch gelungener Programme auf dem Markt auftauchen, arbeitslos werden.

Coktel

Die Programmierer des in der Lernsoftware-Szene nicht unbekannten Herstellers Coktel haben heftig geschuftet. Pünktlich zur

Frankfurter Buchmesse ist die Fortsetzung der ADI-Lernsoftwarereihe fertig geworden. Allerdings gab's aus rechtlichen Gründen eine Namensänderung: Aus ADI wurde ADDY, und nicht nur ein erster Eindruck bestätigt, daß die altbekannten Marktführer der Lernspiele für Kinder sich einer gründlichen Revision unterziehen mußten. Wie schon bekannt, besteht auch die neue ADDY-Serie aus zwei Teilen, dem Basis- und dem Lernprogramm. Mit



Führend in Sachen Lernsoftware sind die Ravensburger. Als bislang einziger Hersteller in diesem Genre heimsten sie einen Platin-Award ein



Was Microsoft (noch) nicht präsentierte, war im Prinzip das wichtigste Produkt von allen: Windows 95 – leicht gemacht...

neuer Engine für mehr grafische Power unter 32-Bit-Betriebssystemen und neu gestalteten Grafiken geht der Klassiker in die zweite Runde. Natürlich blieben die Vorzüge der bisherigen Reihe dem Neuankommeling erhalten.

Wie gehabt, ist der Inhalt dieser Lernspiele von der Vorschule bis zur achten Klasse auf die Lehrpläne der Schulen abgestimmt, kinderleicht zu bedienen und auch für größere Kindergruppen personalisierbar. Neu ist, daß jetzt alle Aufgabenstellungen auf Wunsch gesprochen werden können, ein Internet-Zugang den lieben Kleinen einen kontrollierten Zugang zum WWW und zu den ADDY-Internet-Seiten bietet. Eine verbesserte Fehleranalyse und Lernfortschrittskontrolle macht den kleinen Erfolg noch leichter, die Grafiken der einzelnen Programme ist nun auf die verschiedenen Altersstufen der Kinder abgestimmt. Nachdem wir schon von der ADI-Reihe recht angetan waren, sind wir gespannt, ob ADDY ein würdiger Nachfolger sein wird.

SILENT HUNTER

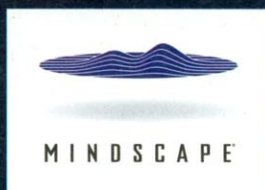
COMMANDER'S EDITION



Das U-Boot-As!

Bonus:
3 Patrol Disks – 45 Szenarien,
6 Einsatzgebiete zusätzlich!

**Die U-Boot-Simulation der Extraklasse.
Jetzt als Sammler-Edition.**



Dark Reign



Marco Gremmel und ein paar seiner Freunde nutzten den ersten verregneten kalten Herbsttag, um sich mit dem neuesten Strategie-Knaller die Zeit zu vertreiben...

Netzerkspiele unter Windows 95 zum Laufen zu bekommen ist teilweise eine schwere Qual. Das mußte ich auch bei *Dark Reign* wieder feststellen. Endlich alle Computer ordentlich verkabelt und die Netzwerk-Grundeinstellungen unter Windows vorgenommen, machte die Neuerscheinung immer noch Macken. Mit einem TCP/IP-LAN lief jedenfalls nichts. Nicht mal mehr die Maus, denn die stürzte bei dem Versuch, ein neues Spiel zu eröffnen, in regelmäßigen Abständen in einen Tiefschlaf, aus dem sie nicht mehr aufgeweckt werden konnte. Erst als wir unsere Erwartungen ein wenig heruntergeschraubt hatten und das langsamere IPX-Protokoll wählten, konnte es dann endlich richtig losgehen.

Luxus pur!

Wenn Sie regelmäßig Strategiespiele im Netzwerk spielen, dann werden Sie wahrscheinlich auch das ein oder andere Mal *Command & Conquer* gezockt haben, das bislang beste Spiel dieses Genres auf dem Markt. Natürlich bleiben daher direkte Vergleiche zwischen *Dark Reign* und C&C nicht aus. Bereits beim Eröffnen eines Spiels wird schnell klar, daß die Entwickler viele neue Ideen und Spielerwünsche in die Tat umgesetzt haben. Alles, was bei C&C störte, ist hier nicht mehr zu bemängeln; weitere interessante Neuerungen sind außerdem noch mit von der Partie.

Zu Beginn einer jeden Mehrspielerrunde müssen Sie sich entscheiden, welches Protokoll Sie verwenden wollen. Wie zu Anfang schon erwähnt, bereitet TCP/IP dabei erhebliche Probleme. Wir empfehlen aus diesem Grund IPX. Gleich anschließend muß eine neue Runde eröffnet werden. Und das von einem Mitspieler, der die CD im Laufwerk liegen hat. Ein Original reicht



Die Routenplanung ist äußerst hilfreich, sollte man im Eifer des Gefechts mal genügend Zeit dafür finden.

im übrigen für bis zu vier Spieler. Will man die volle Kapazität ausnutzen und gegen bis zu sieben menschliche Gegner antreten, werden zwei Silberscheiben benötigt.

Zuerst können Sie ihrem Spiel einen Namen geben, damit besonders im Internet oder in großen Mehrspielersessions jeder weiß, welche Runde die richtige ist. Anschließend geht es an

die Auswahl der Karte. Wie schon im Review von *Dark Reign* besprochen, können Sie mit einfachen Mitteln unter Verwendung eines Editors eigene Karten erstellen. Doch auch mit der Vielzahl an mitgelieferten Maps wird es nicht so schnell langweilig. Sortiert sind diese nach ihrer Größe; und je nachdem, wie viele Spieler an der Runde teilnehmen, sollten Sie



Die Energieversorgung des Gegners zu zerstören wird diesem sicherlich arge Probleme bereiten.



Und es hat Bumm gemacht!

die vorgeschlagene Mindestgröße verwenden. Als erstes Spiel dieses Genres ermöglicht man Ihnen eine Miniaturvorschau auf die Landschaft, mit der Sie schon einmal einen vagen Einblick auf das haben, was nach dem Betätigen des Start-Buttons auf Sie zukommt. Außerdem neu ist hier die Möglichkeit, manuell festzulegen, welcher Spieler an welcher Stelle der Map erscheinen wird. Das ist besonders dann von Vorteil, wenn man in Teams gegeneinander antritt. So können Mitglieder des gleichen Teams nebeneinander spielen. Wie bereits bei *Alarmstufe: Rot* und *Warcraft 2* kann ein "Nebel des Krieges" aktiviert werden. Dadurch sehen Sie die Aktionen im Einsatzgebiet auch nur

obligatorische Kommunikationsfenster, in dem sich alle dem Spiel beigetretenen Spieler via Tastatur miteinander verständigen können.

Jetzt kann es losgehen!

Haben alle Spieler eine Farbe gewählt, kann das Spiel schließlich auch beginnen. Und jetzt zählt es, als schnellster eine Basis und eine Verteidigung aufzubauen, damit der Gegner nicht gleich bei der ersten Gelegenheit mit einem Kundschafter in Ihre Stellungen eindringen kann. Schnellstens sollten die wichtigsten Gebäude errichtet und für Geld und Energie gesorgt werden. Mit einem Kraftwerk und einem zugehörigen Tealon-

windigen Fußeinheiten, wichtige Details im feindlichen Lager zu enthüllen. Vorteil hierbei ist die ständige Sichtbarkeit des Feindes. Zusammen mit einer Infanterie, die sehr weit schießt, kann die große Sicht dann ausgenutzt werden. Mit einem besonderen Menübefehl können alle Einheiten übrigens automatisch auflären.

Mehr, mehr, mehr?

Eine Vielzahl an Optionen kommt im eigentlichen Spiel allerdings nicht zum Einsatz, da man die Spielgeschwindigkeit andernfalls auf ein Minimum stellen müsste, um dem Geschehen noch folgen zu können. Und das ist

schließlich nicht unbedingt der Sinn eines Actionspiels. Den Vergleich zu *C&C* besteht *Dark Reign* auch im Netzwerk und wird durch hohe Spieltiefe und eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten so schnell nicht langweilig. Freiheitskorps und Imperium sind in Sachen Kampfstärke relativ ausgeglichen und besitzen keine übermächtigen



Ohne Verteidigung hat man leichtes Spiel beim Gegner.



Gegen die Fußsoldaten ist ein Zerkhacker wunderbar geeignet.

dann, wenn sich eine Ihrer Einheiten im unmittelbaren Umfeld befindet. Ansonsten werden alle aktuellen Ereignisse durch den Nebel verdeckt.

Eine besondere Möglichkeit im Spiel besteht darin, Ressourcen und Einheiten mit seinen Verbündeten zu teilen oder untereinander auszutauschen. Bereits während der Initialisierung eines neuen Spiels müssen Sie festlegen, in wie weit solche Aktionen erlaubt sind, des weiteren, welche Einheiten zum Spielstart bereitstehen. Entweder drei Konstruktionseinheiten oder aber die auf der Karte vorgegebenen Spielfiguren. Nicht zu vergessen sind die finanziellen Mittel, die beim ersten Probespielen am besten einmal aufs Maximum gesetzt werden sollten. Später allerdings ist dann weniger mehr – denn schließlich soll ja der gewinnen, der am besten mit seinen Ressourcen haushalten kann.

Jeder einzelne Spieler muß sich, nachdem er der Runde beigetreten ist, noch entscheiden, auf welcher Seite er spielen will. Zur Auswahl stehen wie beim eigentlichen Spiel auch das Freiheitskorps und das Imperium. Netzwerkspieler können sich allerdings auch noch für die Togranner entscheiden, die die Möglichkeit haben, Einheiten beider Seiten zu errichten. In einem besonderen Fenster können Regeln festgelegt werden, die vom Computer zwar nicht überwacht werden, aber für alle Spieler zu jeder Zeit abrufbar sind, damit keine Mißverständnisse auftreten. Ehrensache ist natürlich noch das

Sammler wird letzteres aufgetrieben. Durch eine Wasserexportstätte sind Sie in der Lage, das kostbare Gut in Geld umzuwandeln. Und damit müssen so schnell wie möglich Aufklärungseinheiten gebaut werden. Das Imperium kann Aufklärer errichten, die über dem Boden schweben und somit schnell für Sicht sorgen. Nachteil der Dronen ist allerdings die niedrige Verwundbarkeit und die fehlende Verteidigung. Die Aufklärer des Freiheitskorps sind zu Land unterwegs und haben einen bedeutenden Vorteil.

Durch einen Tastendruck können diese sich in einen Stein oder einen Baum verwandeln und daher vom Feind kaum ausgemacht werden. Natürlich wird ein jeder mißtrauisch, wenn sich eine Palme mit hoher Geschwindigkeit der heimischen Basis nähert. Doch mit viel Geschick gelingt es denn

Waffen, wie es der Mammut bei *C&C* war. Für Netzwerkfreake ein rundum gelungenes Spiel, das gegenüber der Einzelspielerwertung sogar noch einen Punkt besser abschneidet. (P)

Alternativen:

Dark Colony
Acclaim ● ca. 90 Mark
Command & Conquer: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 80 Mark
Command & Conquer Gold Edition
Westwood ● ca. 100 Mark

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 Mark

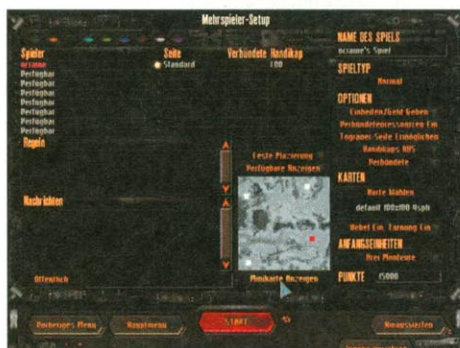
Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM,
Windows95, SVGA

Pro
Einfach zu bedienen
Wird nicht langweilig
Viele Mehrspielerkarten
Innovative neue Optionen
Nur 2 CDs für 8 Spieler nötig

Kontra
Ab und zu geht der Überblick verloren

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

Strategie
Total: 94



Wie man schnell erkennen kann, birgt das Netzwerkmenü eine Unmenge an Einstellungsmöglichkeiten.

Dark Reign

NETZWERK

Hardware kont

Damit auch aus Ihrer Büromaschine PC die perfekte Zockerkiste wird, testet Markus Brodrick neue Hardware.

Ab und zu fällt auf, daß es gar nicht so einfach ist, zufrieden zu sein. Gerade erst ist es vollbracht, die neue Maschine für annähernd 3000 Märker ist nach Hause geschleppt, lastwagenweise Wellpappe zum Container geschuftet, alle Stecker sind am richtigen Platz – das Wunder geschieht: Er läuft fehlerfrei, der neue Rechner. Sicherlich wird es Ihnen ganz ähnlich gehen wie mir. Haben Sie sich erst einmal ein Weilchen an den Wundern des preinstallierten Windows 95 ergötzt, haben Sie andächtig dem feinen Klicken der neuen Tastatur gelauscht und die wunderbare, neue Maus ein wenig auf dem noch klinisch reinen Mousepad herumgeschoben, ist das neu angeschaffte Wunder der Technik schon wieder stinklangweilig. Was tun? Ein Game muß her, am besten der neuste Flusi oder ein handfestes 3-D-Ballgame. Prompt fällt auf, daß trotz einiger Millionen Transistoren und weißjuppnochwas für technischen Feinheiten die entscheidenden Gimmicks fehlen. Um das neue Game zusammen mit dem neuen Rechner so richtig genießen zu können, müssen ein paar anständige Lautsprecher und ein prima Gamecontroller her. Also ab in den Laden und nichts wie angeschafft, das heiße Zeug. Leider sind die Regale der Händler mit allem möglichen Schrott vollgestellt, unter dem sich hin und wieder brauchbares PC-Zubehör finden läßt. Damit Sie auf der Suche nach dem Joystick der Träume oder dem Lautsprecher mit ultimativem Druck nicht einen Arm und ein Bein loswerden, testen wir für Sie.

PC Flight Force Feuer- und Steuersystem

Hersteller: **InterAct of Europe – Jöllenneck GmbH**
Preis: **79,95 Mark**

Alle Flugsimulatorenfans kennen das leidige Problem. Nicht nur, daß der Backseater fehlt, wir sind ernsthaft behindert. Geflogen wird mit einer Hand am Stick, mit den verbleibenden fünf Fingern der freien Hand wird versucht, auf der Tastatur gleichzeitig nach Schubkontrolle, Waffenkontrolle, Radarbedienung und HUD zu fischen. Die ideale Abhilfe zu den Problemen im Cockpit der F22 am Bildschirm ist neben einem paar anständiger Ruderpedale ein Schubhebel. InterAct bietet mit dem PC Flight Force Feuer- und Steuersystem, kurz FCS, eine prima Abhilfe. Dieser Apparat bietet neben den authentischen Feeling der Treibwerkskontrolle eines Militärjets eine ganze Reihe sinnvoller Extras. Neben dem herkömmlichen Joystickanschluß verfügt das gute Stück über eine Tastaturabfrage und einen frei programmierbaren Treiber.

In Verbindung mit jedem anderen Analog-Joystick ist das mühevolle Hacken auf der Tastatur vergessen, beliebige Funktionen lassen sich auf die neun Tasten des FCS übertragen. Da jeder Taste des FCS vier Funktionsmöglichkeiten zugeordnet werden können, verfügen Sie über sage und schreibe 36 Funktionen auf einem Eingabegerät. Wenn das FCS erst einmal den persönlichen Vorstellungen entsprechend programmiert und Ihnen die neuen realistischen Steuerungsmöglichkeiten vertraut geworden sind, werden Sie ein ganz neues Fluggefühl erfahren.

Prima Maschine

Auch aus technischer Sicht viel die Prüfung des FCS zu unserer Zufriedenheit aus. Das Gerät macht einen soliden Eindruck, es gibt keine wackeligen Teile. Auch die verschiedenen Anschlüsse zählen gemeinsam mit dem ausreichend langen, flexiblen Kabel zur besseren Sorte. Lediglich der riesige Saugnapf, der das FCS an seinem Platz halten sollte, enttäuschte. Er saugte nicht. Und wie das einmal so ist, ein Saugnapf, der nicht saugt, taugt nichts.

Anm. des Chefschreihalses: Ich habe allerdings auch noch nie einen Saugnapf saugen sehen, jedenfalls keinen Teppich...

Ein letzter prüfender Blick gilt dem Treiber des FCS. Zumindest in unseren Tests zeigte die mit dem FCS gelieferte Software keine Schwächen und versah einwandfrei ihre Aufgabe. Damit steht fest, daß dieser Schubhebel den Spaß am Flusi trotz einer kleinen Schwäche ohne weiteres einige Stufen anheben kann.

Fazit: Empfehlenswerte Ergänzung zum Joystick



ra Langeweile

Cyclone 3D Programmable Analog Joystick

Hersteller: **InterAct of Europe – Jöllenberg GmbH**

Preis: **99,95 Mark**

Die einfachste und billigste Methode, einen virtuellen Flieger am Monitor zu steuern, ist die Tastatur. Mit Sicherheit haben wir soeben auch die meist frustrierende Möglichkeit gefunden, ein solches Game zu spielen. Besser ist es, einen Joystick zu verwenden, noch besser ist es, einen perfekt programmierbaren Joystick zu wählen. Diese Apparate bieten mit Coolie-Hat und 3-Achsen-Stick, einer Unzahl von Feuertasten und frei programmierbaren Zusattasten alle Möglichkeiten, die das Zockerherz sich wünscht. Der Cyclone 3D von InterAct ist ein solches Gerät. Mit genau 20 Knöpfen, einem Coolie-Hat, einem 3-Achsen-Stick und zwei Rändelrädern zur Feinabstimmung wirkt das gute Stück schon fast mit Kontrollmöglichkeiten überladen.

Technik en gros

Der erste Eindruck des Cyclone 3D ist gut. Der Joystick ist solide gefertigt, verfügt über eine Tastaturabfrage, die Anschlußkabel sind lang und von guter Qualität. Auch die Mittellage des Sticks ist zufriedenstellend genau. Nach der problemlosen Installation des Treibers und der Konfiguration der Vielzahl von Tasten geht es zum ersten Spielversuch. Hier zeigen sich einige technische Mängel. Uns fiel schon bei den ersten Kurven im heißen Jet auf, daß der präzise arbeitende Stick mit seiner stramm gehenden Federung und dem angenehmen Steuergefühl unnötig ausgebremst wird, weil der Hersteller einen wie auch immer gearteten Befestigungsmechanismus einsparte. Es reichte unglaublicherweise noch nicht einmal für ein paar

Saugnapfe. Zusammen mit dem mangelhaften, weil wackeligen und unpräzisen Coolie-Hat und den Feuertasten, deren Auslösemoment bestenfalls als teigig bezeichnet werden kann, reduziert sich der erst so gute Eindruck vom Cyclone 3D erheblich. Als wir dieses Gerät genauer unter die Lupe nahmen, stellte sich heraus, daß wir zu Anfang diesen Jahres einen Joystick namens PC Sabre Pro testeten, der dem Cyclone 3D nicht nur sehr ähnlich sah, sondern ebenfalls über genau diese Mängel verfügte. Schade, daß die Hersteller dieses Apparates ausgerechnet diese den Spielablauf wirklich negativ beeinflussenden Mängel nicht verbesserten.

Der Cyclone 3D ist durch seine große Zahl programmierbarer Tasten ein recht universelles Gerät. Die durchaus befriedigende Steuerungsgenauigkeit und das angenehme Steuerungsgefühl würden ihn ohne seine Mängel zu einem sehr guten Stick machen. Im derzeitigen Lieferungszustand stimmt allerdings das Preis-/Leistungsverhältnis keineswegs.

Fazit: Weniger empfehlenswert



PC Sabre

Hersteller: **InterAct of Europe – Jöllenberg GmbH**

Preis: **39,95 Mark**

Der Joystick mit der martialisch klingenden Bezeichnung PC Sabre hat anscheinend nur drei Vorzüge:

1. Sie bekommen für Ihr Geld ziemlich viel Plastik.
2. Das Anschlußkabel mit dem stabilen Stecker reicht quer durch das Wohnzimmer.
3. Die Saugnapfe an der Unterseite halten bombenfest. Noch ein bißchen mehr Saugnapf, und Sie können den Tisch daran tragen.

Damit hat sich die Liste der Vorteile dieses Eingabegeräts erledigt. Die Liste der Nachteile ist leider etwas länger. Die Verarbeitung dieses Geräts verträgt das Prädikat "schlabberig". Der Joystick wird nur von gutem Willen in einer eigentlich nicht vorhandenen Mittellage gehalten. Das Spiel der Mechanik um die Mittellage ist sehenswert groß. Mit diesem Gerät ist ein präzises Steuern einfach nicht möglich, da feine

Steuerbewegungen entweder im Leerlauf des Sticks untergehen oder durch die mangelnde Präzision des Apparates vergrößert werden.

Halten wir uns hier nicht länger auf, weiter zu den Feuertasten und Reglern. Alle an diesem Joystick befindlichen Schalter und Regler sind von der billigsten Sorte. Von Mikroschaltern finden Sie hier keine Spur. Im Gegenteil, Sie werden nach dem dritten Betätigen der druckpunktlosen Tasten das Gefühl haben, daß die Knöpfe jedesmal woanders sind und sowieso gleich abfallen werden. Von ähnlicher Qualität sind auch die Trimmregler. Ihre herausragenden

Eigenschaften sind Schwergängigkeit und Ungenauigkeit. Vor gut einem Jahr hatten wir bereits Joysticks aus der Sabre-Serie im Test. Wir bemängelten damals wie heute die selben Schwachpunkte. Schade, daß der Hersteller es bislang nicht für nötig befand, entscheidende Verbesserungen vorzunehmen.

Fazit: Nicht empfehlenswert



3D Program Pad

Hersteller: **InterAct of Europe – Jöllenneck GmbH**
Preis: **69,95 Mark**

Die Zeit der nicht programmierbaren Steuergeräte für Games scheint endlich vorbei zu sein. Spätestens mit einem gut gemachten, programmierbaren Gamepad stellt sich die Frage, ob der PC nicht vielleicht die bessere Spielekonsole ist. Das 3D Program Pad von InterAct zählt nicht nur zu den gut aussehenden, sondern auch zu den gut funktionierenden Vertretern seiner Gattung. Das handliche Teil im witzigen Klarsichtgehäuse verfügt nicht nur über eine achtfache, digitale Richtungskontrolle und insgesamt zehn Feuertasten, sondern dank der Tastaturabfrage und dem mitgelieferten Windows 95-Treiber ist es möglich, ganz persönliche Funktionen auf einzelne Tasten zu legen. Wie bei allen frei programmierbaren Eingabegeräten steht vor dem Spielspaß ein wenig Arbeit. Sind die Treiber erst einmal installiert, ist der ganze Strippensalat wieder geordnet, brauchen Sie nur noch ein Weilchen, um sich einzuspielen. Mit einiger Übung machen die Games mehr und mehr Spaß; sobald Sie die wichtigsten Tastaturkombinationen auf die Gamepad-Tasten verlegt haben, verlieren auch die schwierigsten Stellen der Games ihren Schrecken.

Genauer besehen

Das 3D Program Pad hält auch einem langen prüfenden Blick gut stand.

Mit ausreichend langem Anschlußkabel und vertrauenerweckender Solidität versehen, liegt das kleine Teil gut in der Hand. Alle Tasten sind gut erreichbar, auch der oft kritisierte Druckpunkt läßt nichts zu wünschen übrig. Wenn der Hersteller dem 3D



Program Pad noch einen dieser neckischen, kleinen Analog-Sticks spendiert hätte, wäre es ein klarer Fall für eine Sehr Gut-Wertung.

Falls Sie noch auf der Suche nach einem Gamecontroller mit umfangreichen Programmiermöglichkeiten sind, Wert auf ansprechende Optik und saubere Verarbeitung legen, treffen Sie mit diesem Pad nicht die schlechteste Wahl.

Fazit: Empfehlenswertes, universell einsetzbares Gamepad

PC PowerPad Pro

Hersteller: **InterAct of Europe – Jöllenneck GmbH**
Preis: **49,95 Mark**

Joypads gibt es wie Sand am Meer. Damit ein Produkt auffällt, muß es entweder besonders gut oder besonders schlecht sein. Ansonsten verliert es sich in der breiten Masse. InterAct präsentiert uns das PowerPad Pro. Dieses Joypad fällt durch sein pfiffiges Design ins Auge. Das Gehäuse sieht aus, als käme es aus der Schmiede Collanis. Es liegt gut in der Hand, die mattierte Oberfläche des Kunststoffes fühlt sich angenehm an und wenn es hart angefaßt wird, knirscht und kracht es nicht. Auch das Anschlußkabel ist so lang, daß Sie auch während der heißesten Bildschirm Schlacht genügend Bewegungsspielraum haben. Das Kabel könnte aber ruhig etwas flexibler sein. Der Anschlußstecker gehört zur besseren Sorte, da gibt's noch Blech, lange, griffige Schrauben und einen anständigen Knickschutz.

So weit, so gut. Nun zu den Bedienungselementen. Dieses Joypad hat mehr Knöpfe und Hebel als eine original-italienische Espressomaschine. Außer dem bei Joypads üblichem, digital arbeitenden Spielkreuz ist noch ein süßer, kleiner Analog-Joystick eingebaut. Damit taugt das PowerPad auch für Flugsimulationen, bei denen das digitale Spielkreuz völlig ungeeignet wäre. Um die Sache rund zu machen, finden sich noch insgesamt neun verschiedene Feuerknöpfe und ein Schubregler. Damit sollten eigentlich keine Wünsche mehr offenbleiben. Leider ist bei diesem Instrument eine hervorragende Idee nur ungenügend in die Tat umgesetzt worden. Der Gedanke, alle möglichen Kontrollen in einem handlichen Joypad zu vereinen, ist sehr gut. Da im PowerPad, wie in anderen Joypads auch, nur ein ganz klein bißchen Billigelektronik steckt, müssen Sie sich entscheiden, ob sie Steuerknüppel oder Spielkreuz, doppelte Feuerknöpfe oder Schubregler benutzen wollen. Damit sind bei fast

allen Games die Vorteile der vielen Bedienungselemente wieder zunichte gemacht.

Zu einer wirklich guten Ausstattung gehören passende Treiber. Auch hier hat der Hersteller gespart. Immerhin wird das PowerPad mit einem Treiber für Windows 95 geliefert, der gut funktioniert und sich leicht deinstallieren läßt. Ein deutscher Readme-Text ist auch vorhanden, so daß es bei der Installation keinerlei Probleme gibt. Leider gibt es aber keine Treiber für die vielen, guten Spiele, die in der DOS-Box laufen. Damit reduziert sich der Gebrauchswert dieses ansonsten befriedigend gemachten Joypads noch einmal.

Das PowerPad kann, im Gegensatz zu vielen seiner Artgenossen, einen herkömmlichen Joystick komplett

ersetzen. Es ist handlich, und mit einiger Übung werden Sie die Kontrollen sehr schnell bedienen können. Die Bedienungselemente entsprechen dem Standard dieser Geräteklasse. Die Feuerknöpfe und das Spielkreuz gehen leicht und haben einen angenehmen Druckpunkt,



lediglich der winzige Analog-Joystick könnte eine präzisere Mittellage haben.

Fazit: Mit Einschränkungen empfehlenswert.

Gute Spiele...

19,95 DM

19,95 DM

19,95 DM

19,95 DM

19,95 DM

9,95 DM

39,95 DM

empfohlener VK!

müssen nicht immer teuer sein!!!

Hauptvertrieb: NOVITAS GmbH, Spechtweg 1, 38108 Braunschweig
Tel.: 0531 / 21534-0, Fax.: 0531 / 21534-11

Was, die Helpline gibt's noch, werden Sie jetzt sagen? Ja klar, schon für die letzten beiden Ausgaben der PC Power waren genug Lösungen und Cheats vorhanden. Aber was nutzte das, wenn das Heft schon vollgestopft mit Reviews war? Also mußte die Helpline weichen. Als kleine Entschädigung ist sie in diesem Monat um so umfangreicher. Was nicht zuletzt an Christian Pfeiffer liegt, der seine Tips zu Dark Reign preisgibt. Holger Krupps LBA2-Lösung paßte zwar nicht ins Heft, aber auf die CD. (Holger, natürlich darfst Du mich Nico nennen, aber die nächste Diskette bitte ohne Parity Boot Virus, danke!). Derweil warte ich gespannt auf neue Tips, Tricks und Lösungen. Ihr und Euer Nico Winkelhaus.

Dark Reign

Christian Pfeiffer kann nicht nur schöne Disketten-Etiketten drucken, sondern auch Echtzeitstrategicals spielen. Die besten Lösungswege für das Imperium gibt er in dieser Ausgabe preis. Für Eilige haben wir die Savegames auf unsere CD gepackt.

Level 1: Angriff auf Alcine

Auftrag: Baue eine Montagefabrik und ein Trainingslager. Zerstöre alle Frachter und Wasserexporteinrichtungen der Freedom Guard.

Neue Einheiten



Der **Wächter** ist die Grundeinheit des Imperiums. Ein nicht besonders starker Kämpfer, der trotzdem oft benötigt wird.



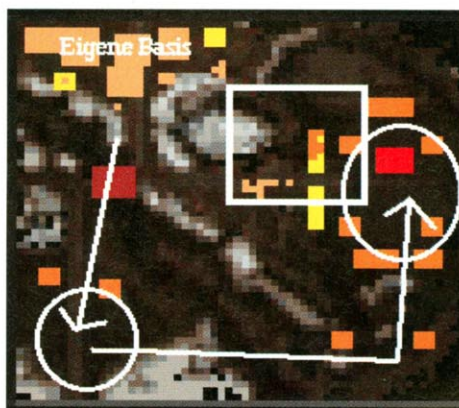
Mit der **Konstruktionseinheit** lassen sich alle Gebäude errichten. Man kann sie im Hauptquartier bauen. Diese Einheiten sind extrem wichtig!



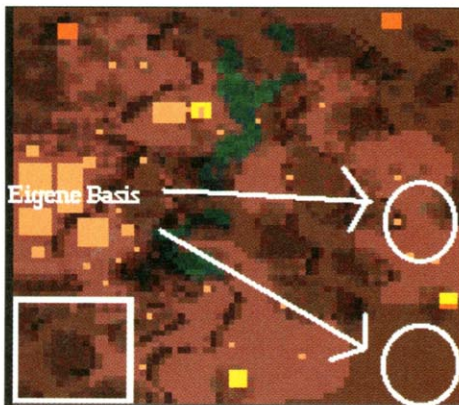
Mit dem **Frachter** kann man Wasser zur Wasserexporteinrichtung bringen und Taelon abbauen. Man sollte aufpassen, daß die eigenen Frachter nicht zerstört werden, da die Credits dann nicht mehr fließen.



Der **Aufklärungspanzer** ist die Grundeinheit der Fahrzeuge des Imperiums. Nicht besonders gut gepanzert und nicht gerade stark, doch günstig und einigermaßen schnell.



▲ **Strategie:** Die erste Mission kann man getrost als Übungsmission ansehen. Man startet links oben auf der Karte und baut dort seine Basis auf. Nachdem eine Montagefabrik eingerichtet wurde, baut man zehn Aufklärungspanzer und folgt den auf der Karte eingezeichneten Pfeilen. Auf diesem Weg sollte man alle Einheiten und Gebäude der Freedom Guard zerstören. Wenn man dann noch eine Ausbildungseinrichtung baut, ist der Einsatz beendet.



Level 2: Gifthimmel

Auftrag: Baue eine Basis und fünf Plasmakanonen. Zerstöre alle Bauwerke der Freedom Guard.

Neue Einheiten



Der **Plasmakanonenpanzer** ist eine mittelstarke Waffe, die man gut gegen feindliche Gebäude und Fahrzeuge einsetzen kann. Er kann von nun an den Aufklärungspanzer ersetzen, da er nur geringfügig teurer ist.



Der **Truppentransporter** hat eine Aufnahmekapazität von bis zu fünf Infanteristen gleichzeitig und ist mit einer Laserkanone bewaffnet. Praktisch auch, daß Konstruktionseinheiten eingeladen werden können, denn so kann man diese sicher zu ihrem Ziel bringen.

◀ **Strategie:** Auch diese Mission ist noch recht einfach zu gewinnen. Wenn man alles Nötige für seine Basis errichtet hat, sollte man zwei Verbände von Plasmakanonen-Panzern bauen und diese gegen die zwei gegnerischen Stellungen schicken. Das dürfte mit ca. zehn Panzern/Verband kein Problem sein. Sobald man dann die Plasmakanonen aufgestellt hat, ist diese Mission erfolgreich erledigt.

Level 3: Gefangenenausbruch

Auftrag: Repariere und verteidige Dein Lager. Spüre die Gefangenen auf und töte diese. Ermittle mögliche Fluchtwege des Konvois. Zerstöre den Konvoi.

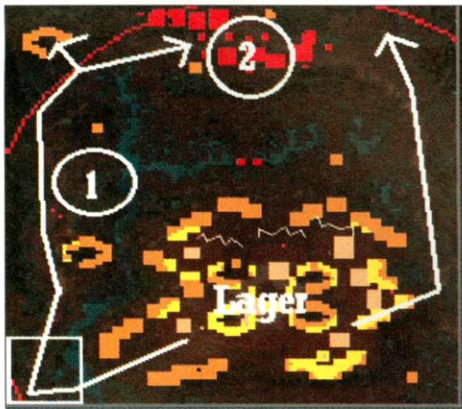
Neue Einheiten:



Der **Wiederauflader** ist eine zwiespältige Einheit: Er kann Truppen zwar wieder vollständig aufladen, doch leider sterben diese kurz danach. Deshalb sollte man eigene Einheiten nur mitten im Gefecht wieder aufladen. Sinnvoll ist es auch, gegnerische Einheiten, die noch hohe Energien aufweisen, mit dem Wiederauflader zu behandeln, um sie damit schnell inaktiv zu machen.



Stärker als der Wächter ist der **Cyborg**. Diese gute Kampfeinheit ist zwar ziemlich langsam, doch in größeren Gruppen in der Lage, Raketenwerfer der Freedom Guard aufs Korn zu nehmen.



▲ **Strategie:** Diese Mission ist nun schon etwas kniffliger. Sofort beginnt alles mit viel Hektik: Die Gefangenen brechen aus, und man kann sie nicht daran hindern. Als erstes sollte man nun das gesamte Lager reparieren und die noch nicht stehenden Gebäude errichten. Man wird schnell bemerken, daß sich nun drei Linien bilden (in der Karte als "Zick-Zack-Linien" eingezeichnet). Diese sollte man mit Geschützen (Plasmakanonen), Plasma-Panzern und Cyborgs sichern, um den Feind abzuwehren. Als nächstes baut man einen großen Verband von Plasma-Panzern auf und eine mittelgroße Truppe von Cyborgs (ca. 10). Diese Wehr führt man nun den rechten Pfeil entlang und stampft Flüchtlinge und Militäreinheiten am Randstreifen restlos nieder. Dabei sollte man aber nicht die große Basis der Freedom Guard angreifen, weil der gegnerische Konvoi sonst das Weite sucht und somit der Auftrag unerfüllbar wird. Als

nächstes zieht man alle Sturmtruppen zur Reparaturstation und ins Lazarett. Während sich die Einheiten regenerieren, wird ein dritter Trupp von Plasmakanonen-Panzern gebaut, welche man auf Position 1 bringt. Mit den aufgefrischten Angreifern fährt man vom Lager aus an dem linken Pfeil entlang und verfährt genauso wie auf der rechten Seite, bis Position 2 erreicht ist. Hier erscheint der Konvoi. Die evtl. schon recht mitgenommene Sturmtruppe kann nur noch versuchen, diesen durch Attacken zu schwächen. Die Panzer auf Position 1 sind alsdann gefordert: Die Lastwagen müssen abgefangen und zerstört werden. Wenn nun auch noch alle Flüchtlinge den Tod gefunden haben, kann man sich anderen Aufgaben zuwenden.

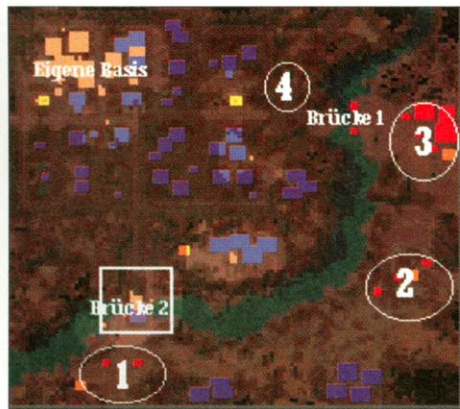
Level 4: Besetzung von Teron

Auftrag: Baue eine Basis in der Stadt. Zerstöre die zwei Brücken und vernichte die Zivilbevölkerung.

Neue Einheiten:



Der **Zerhacksler**, auch Shredder genannt, ist eine sehr gute Waffe, wenn man sie richtig einsetzt. Keine Infanterie überlebt ein Zusammentreffen mit dem Shredder. Er ist schnell und zuverlässig – die perfekte Waffe gegen Fußtruppen aller Art.



▲ **Strategie:** Um in dieser Mission erfolgreich zu sein, muß man schnell handeln. Kurz unter unserer Startposition gibt es etwas freies Gelände, wo man so schnell wie möglich ein Hauptquartier, ein Kraftwerk, eine Wasserexporteinrichtung und eine Montagefabrik aus dem Boden stampfen sollte. Knapp unter dieser Fläche befindet sich ein Wasserloch, in dem man seine zwei Frachter (Taelon-Kraftwerk, Wasserexporteinrichtung) nach dem blauen Gold bohren läßt. Die ersten Angriffe durch die Freedom Guard dürften jetzt erfolgen. Fußtruppen wehrt man mit den

neuen Waffen, den Shreddern ab, und Fahrzeuge werden von den Cyborgs und Wächtern aufs Korn genommen. Man merkt schnell, daß dies nicht lange gutgehen wird, und gibt deswegen sechs Plasma-Panzer in Auftrag, welche die Station besser überwachen können. Nun sollte eine Reparaturstation eingerichtet werden. Falls man nicht mehr genügend Platz hat, kann man die Bäume und Felsen mit dem Angriffsbefehl zerstören. Danach ist es möglich, eine Trainingseinrichtung und ein Lazarett zu errichten. Nach jedem Angriff müssen die Abwehrtruppen repariert werden. Ob man die Basis nun mit Plasmakanonen sichert, ist einem selbst überlassen, auf jeden Fall ist es ganz praktisch, stationäre Geschütze zu haben.

Nach diesem langwierigen Basisaufbau wird eine große Angriffstruppe, wie wir es schon gelernt haben, zusammengestellt. Diese Sturmtruppe schleift dann die Montagefabrik der Freedom Guard an Position 4, zerstört alle umliegenden Geschütze und läßt die Brücke einstürzen. Nach einem kleinen Abstecher in die Basis dringt die frisch aufgeladene Truppe zu Brücke 2 vor. Diese wird zerstört. Wenn man möchte, kann man danach noch die Basen an den Positionen 1, 2 und 3 vernichten; wenn nicht, nimmt man sich etwa vier Shredder und killt sämtliche Zivilisten in der Stadt. Doch Vorsicht! Es sind Geschütze des Gegners stationiert.

Level 5: Kendrick Wassereinsatz

Auftrag: Entferne das Freiheitskorps und befreie die Wasserförderungsanlage.

Neue Einheiten:



Der **Tachyon-Panzer** ist die stärkste und am besten gepanzerte Einheit des Imperiums. Ein ganzer Rudel dieser Fahrzeuge fegt eine Basis wie nichts hinweg. Eine hohe Reichweite zeichnet dieses Luftkissenfahrzeug zudem aus.



Der **Luftkissenfrachter** ist die erweiterte Version des Taelon- und Wasserfrachters. Er ist schnell, schwer gepanzert und sogar bewaffnet. Eine Anschaffung lohnt sich also.

▼ **Strategie:** Man beginnt im Süden der Karte. Als erstes sollten rund fünf der neuen Tachyon-Panzer gebaut werden, um die rechte Wasserquelle (als gelbes Rechteck auf der Karte eingezeichnet) zu besetzen. Dann wird noch schnell ein Luftkissenfrachter produziert und eine Wasserexporteinrichtung aus dem Boden gestampft, und die Credits fließen. Um das Taelon-Kraftwerk mit seinem Rohstoff zu



versorgen, baut man die links neben der Basis liegende Taelon-Mine ab. Danach werden die fehlenden Bauten bei der Basis ergänzt. Außerdem sollte eine weitere Montagefabrik eingerichtet werden, damit der Bau von Einheiten schneller vonstatten geht.

Die Truppe an der Basis sollten bis jetzt keine Probleme gehabt haben, die gegnerischen Angriffe abzuwehren. Als nächstes nimmt man die vorhin gebauten Tachyon-Panzer und fährt von der Quelle aus in Richtung Norden weiter, bis man eine Wasserexporteinrichtung der Freedom Guard sieht. Diese wird ebenso zerstört wie alle Frachter. Von nun an läßt man seine Panzer unentwegt am rechten Pfeil entlang fahren (mit dem Pfad-Menü einzurichten: Endloslauf einstellen). In der Zwischenzeit werden in der heimischen Basis neue Tachyon-Panzer gebaut und ein Trupp von Cyborgs trainiert (20). Die Panzer helfen bei der Basisverteidigung den anderen Einheiten. Wenn alle Cyborgs fertig sind, nimmt man sich diese und läßt sie zu Position 3 laufen. Das dortige Trainingslager wird zerstört. Nach dieser Aktion zieht man die Sturmtruppe zurück in die Basis und repariert sie. Danach sichern Tachyon-Panzer die von der Basis aus nördlich liegende Wasserquelle. Ein weiterer Luftkissen-transporter wird zusammengebastelt, welcher dann an der neuen Wasserquelle auftankt. Schnell merkt man, daß diese nun die meist umkämpfte Stelle im Spiel ist. Darum errichtet man dort Plasmakanonen und eine Reparaturstation, um die Verteidiger vor Ort aufzufrischen. Nach dieser erfolgreichen Besetzung sollten die Cyborgs die auf Position 2 gelegene Trainingsstation zerstören. Eine Bürde weniger.

Die von der Station aus links gelegene Wasserquelle wird wie die nördlich gelegene besetzt, und man schickt von nun an jeweils drei Panzer an jedem Pfeil entlang (s.o.). Mittlerweile sollten schon knapp 20 Tachyon-Panzer zur freien Verfügung stehen. Mit diesen greift man die große Basis auf Position 1 von links aus an (Man folgt dem linken Pfeil und fährt weiter in Richtung Norden). Dort angekommen, wird alles, was man sieht, zerstört – nur nicht die Wasserexporteinrichtung. Auf diese sollte man sowieso aufpassen, da sie von Raketen-Panzern angegriffen wird. Sobald die Basis zerstört ist, stellt man seine Panzer auf "Suche-Zerstöre",

und der Rest der Karte wird gesäubert. Resultat: Mission erfüllt.

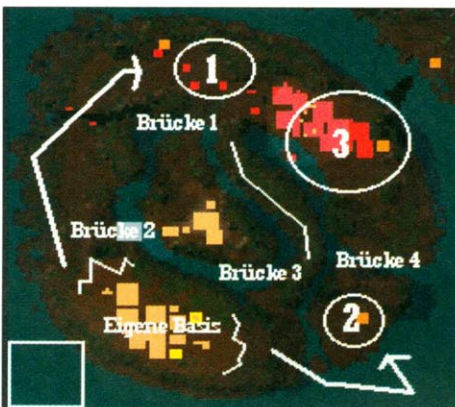
Level 6: Infiltration auf Malik

**Auftrag: Beschütze das
Luftkissen-
Forschungszentrum und
lösche das Freiheitskorp
in dieser Region aus.**

Neue Einheiten:



Der **Exterminator** ist ein Soldat, der ein Jetpack auf dem Rücken trägt. Es beschießt seine Gegner mit Gasbomben. Er kann zwar Wasser überqueren, ist aber deshalb nicht der neue Messias – dafür sehr teuer.



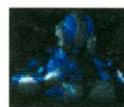
▲ **Strategie:** Als erstes sollte man die drei Brücken (1-3) zerstören, um das Forschungszentrum vom Land abzukapseln. Somit kann die Freedom Guard das Gebäude nicht mehr attackieren, da die Einheiten der Freiheitskämpfer das Wasser nicht passieren können. Danach zieht man seine Truppen bis auf die Fußsoldaten von der Insel zurück. Als nächstes wird wie gewohnt die Basis aufgebaut, dabei die Verteidigungslinien nicht vergessen. In dieser Mission ist einiges los: Einerseits greift der Computer über den Bergkamm her mit Spider Bikes und an (rechts von der Basis aus!), andererseits attackieren fortlaufend Fahrzeuge auf der linken Seite der Station. Also sichern wir die Fronten entsprechend! Sobald die Verteidigung stabil ist, können wir die Karte erkunden. Dafür trainiert man ungefähr fünf Exterminatoren und fliegt das gesamte Gelände ab. Doch Vorsicht! Die neuen Einheiten fliegen zwar, können aber trotzdem von allen Landeinheiten angegriffen werden! Nachdem die Karte sichtbar ist, werden zwei Sturmtruppen zu je zehn Tachyon-Panzern erstellt. Die eine greift Position 2 an, die andere Position 1. Von dem, was danach noch von den Angreifern übrig ist,

wird die große Basis der Freedom Guard auf Position 3 in die Zange genommen. Da man nun von zwei Seiten gleichzeitig angreift, wird das Beschützen der Freedom Guard-Basis erschwert. Sobald alle Gebäude und Einheiten vernichtet sind, ist dieser nicht besonders schwere Einsatz geschafft.

Level 7: List

**Auftrag: Stehle mit Deinen V-
Männern die Baupläne
des Freiheitskorps und
zerstöre vor Ablauf der
Zeit die Stadt!**

Neue Einheiten:



Der **V-Mann** ist eine nützliche Einheit. Er kann sich in jeden beliebigen Fußsoldaten des Gegners verwandeln, jedoch nicht dessen Waffen benutzen. Somit erkennt ihn der Gegner nicht. Neben dem Aufklären ist der Agent aber noch anders nutzbar. Er kann Baupläne des Gegners in dessen Basis stehlen. Kommt er mit diesen wieder zu Hause im Hauptquartier an, kann ab diesem Zeitpunkt die gestohlene Technik verwendet werden.

In dieser Mission kann man keine Einheiten des Imperiums bauen, da man mit den V-Männern die Baupläne der Freedom Guard stehlen muß, und somit nur über die Freedom-Guard-Technik verfügt. Da ich von dieser noch keine Einheiten beschrieben habe, werden nun die Einheiten, die man in der Mission benutzen sollte, erläutert. Es kann zwar wesentlich mehr Kriegsmaterial gebaut werden, doch wird dieses praktisch nicht benötigt.



Mit dem **Aufklärer** kann das Gebiet weitgehend erkundet werden. Diese Einheit kann sich in Bäume verwandeln und ist somit für den Gegner schlecht sichtbar. Wegen des geringen Preises ist der Aufklärer effektiv einzusetzen. Vorsicht: Er verfügt über keinerlei Bewaffnung!



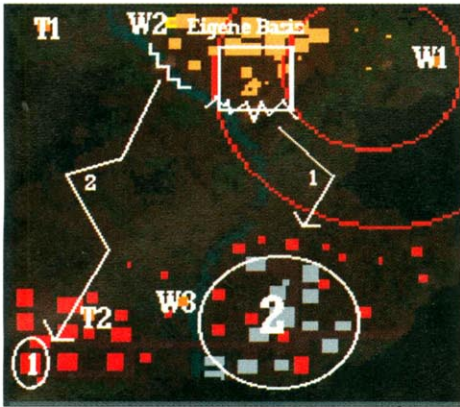
Dieser Soldat trägt eine riesige Kanone auf seiner Schulter und ist ungefähr so stark wie ein Cyborg. Er kann in vielen Aufgabenbereichen eingesetzt werden. Nach dem Bau einer Phase-Einrichtung ist es dem **Söldner** möglich, sich in den Boden einzugraben.



Der **Mechaniker** kann angeschossene Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld reparieren. Er ist jedoch nicht bewaffnet.



Der **Luftkissenpanzer** ist der wohl stärkste und beste Panzer der Freedom Guard. Mit drei Geschützpipistolen bewaffnet knackt er auch die härtesten Gegner in dieser Mission.



▲ **Strategie:** In dieser Mission stellt die Zeituhr eine wichtige Rolle dar. In nur 50 Minuten muß die Aufgabe erfüllt sein, ansonsten ist der Einsatz fehlgeschlagen. Trotzdem sollte man alles ruhig angehen. Als erstes markiert man seine vier V-Männer und gibt ihnen die Nummer 1, dem Truppentransporter die Zahl 2. Während man nun zwei Konstruktionseinheiten produziert, fährt man mit diesem zu Taelon-Quelle 1 (T1). Nachdem die Konstruktionseinheiten ein Kraftwerk und eine Wasserexporteinrichtung gebaut haben, läßt man einen Frachter das Taelon an Quelle 1 abbauen, den anderen Wasser an Wasser-Quelle 2 (W2). Danach muß sich der Truppentransporter einer Kamikaze-Mission stellen. Man fährt mit ihm an Pfeil 2 entlang, bis man auf gegnerische Soldaten trifft. Sobald der Moment gekommen ist, ruft man schnell die V-Männer mit der I-Taste auf, wählt im Spezial-Menü "Verwandeln" an und klickt auf einen gegnerischen Soldaten. Sofort nehmen die Agenten die Gestalt dessen an. In der Zeit dürfte der Transporter zerstört worden sein. Wenn diese Aktion nicht erfolgreich verlaufen ist, sollte man die Mission noch einmal von vorne beginnen – eventuell so oft, bis es klappt.

Wenn es funktioniert hat, nimmt man seine V-Männer und läuft bequem an Pfeil 2 entlang bis hin zu Position 1, auf welcher das Hauptquartier des Freiheitskorps steht. Die gegnerischen Soldaten tun einem nichts zu Leide. An der Position angelangt, fängt man an, mit jedem Agenten eine Technologie zu stehlen. Dies funktioniert folgendermaßen: Sie nehmen einen V-Mann und lassen ihn in das Hauptquartier laufen. Nachdem Sie dieses angeklickt haben, werden Sie im Bau-Menü die Strukturen der Freedom Guard sehen. Selektieren Sie eine davon, und der Agent macht sich daran, die Pläne zu beschaffen. Nachdem er den Plan hat, klickt man wiederum auf das Gebäude, und der V-Mann verläßt es. Dies macht man mit allen Agenten

so. Man sollte nur darauf achten, daß unterschiedliche Technologien gestohlen werden. Wenn jeder Agent einen Plan hat, läßt man sie in Richtung heimische Basis laufen und schickt sie dann ins Hauptquartier, wo die neuen Pläne deponiert werden. Nun sind die gestohlenen Technologien verfügbar. Diese Aktion führt man so lange durch, bis wirklich alle Technologien des Freiheitskorps gestohlen sind. Ab dann fängt man an, eine große Basis zu bauen. Wenn die Zeituhr bei dreißig Minuten ist, wird der Computer fast alle seine Einheiten nehmen und auf unsere Basis losstürmen. Darum sichern Sie vor allem den Übergang des Flusses und den Süden der Basis (Linien sind eingezeichnet!). Etwa drei schwere Geschütze und einige Luftkissenpanzer an jeder Front sollten genügen, um den Gegner zurückzuwerfen.

Bauen Sie vor diesem Angriff auf gar keinen Fall Wasser an Wasser-Quelle 1 ab, da der Computer dann auch dort Truppen hinschicken wird und der Angriff außer Kontrolle gerät. Allerdings sollten schon mehrere Frachter Wasser-Quelle 2 ausbeuten. Vorteilhaft ist auch eine zweite Wasserexporteinrichtung. Nach diesem Angriff, der ziemlich lange dauern wird, schicken Sie Aufklärer los, welche die Situation erkunden. Wenn der Gegner nun kaum noch Truppen hat, wird ab jetzt auch an Wasser-Quelle 1 gebohrt. Stellen Sie eine riesige Angriffstruppe aus Söldnern (oberste Priorität!), Luftkissenpanzern und Mechanikern auf. Diese stürmt nun das Dorf auf Position 2. Wenn alle weißen Gebäude zerstört sind, ist der Einsatz geschafft. Doch Vorsicht: Das Freiheitskorps hat natürlich den gesamten Komplex mit schweren Geschütztürmen gesichert. Aber mit genügend Söldnern sollten auch diese kein Problem mehr darstellen.

Level 8: Der Exsikkator

Auftrag: Bringe den Exsikkator-Transport zum Treffpunkt mit Major Martel und vernichte danach das Freiheitskorps in dieser Region!

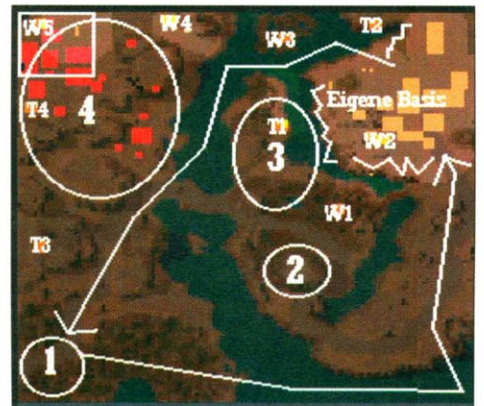
Neue Einheiten:



Der **SCARAB** ist ein Langstreckengeschütz, das sich in eine Art Schneckenhaus einziehen kann, wenn es angegriffen wird. Extrem weit ist die Reichweite dieser Kriegsmaschine, extrem gefährlich ihre Geschosse. Im Vergleich zu all den Vorteilen, ist ein SCARAB nicht einmal besonders teuer. Ein Rudel dieser Bestien zerlegt jede Basis.



Dieses kleine, unbemannte Flugobjekt namens **Aufklärer-Drohne** ist perfekt, wenn man eine günstige und schnelle Methode sucht um die Karte aufzuklären oder einen Teil dieser zu überwachen



▲ **Strategie:** Man beginnt in einem Gefecht um seine Basis. Da diese Schlacht nicht zu gewinnen ist, verkauft man sämtliche Gebäude. Mit allen Luftkissenfahrzeugen und dem Exsikkator-Transporter versehen, wandert man den linken Pfeil entlang. Dabei muß man vor allem auf gegnerische Geschütze achten, da diese den Transporter zerstören könnten. Sollte dieser Fall eintreten, ist die Mission verloren. Wenn alles gutgeht, trifft man an Position 1 Major Martel und die Verstärkung. Den Major läßt man mit dem Exsikkator allein und marschiert den nächsten Pfeil entlang. Schaffen Sie die Konstruktionseinheiten und Fußsoldaten in die Luftkissen-transporter. Fort sind nun diejenigen Einheiten, die vorher Ihre Basis belagert haben. Darum sollte an der gleichen Stelle, wo vorher die alte Basis stand, auch eine neue errichtet werden. Es ist wichtig, daß diese perfekt abgeriegelt wird, wobei man die neuen Geschütze, die Neutronenbeschleuniger, verwenden sollte. An Taelon-Quelle 2 bauen Sie Taelon ab, an Wasser-Quelle 2 bohren Sie nach Wasser. Wenn die Basis und die Verteidigung stehen, baut man eine Menge SCARABS, die man unter anderem auch in die Verteidigung der Basis mit einbeziehen sollte, da die Luftkissenpanzer der Freedom-Guard weiter zu feuern vermögen als die Neutronenbeschleuniger, jedoch wie alle Einheiten von SCARABS sehr schnell zerstört werden können.

Nachdem man die ersten riesigen Angriffe abgewehrt hat, baut man einige Aufklärer-Drohnen und erkundet das Gebiet. Die kleine Freedom Guard-Stellung an Position 3 kann man mit den Langstreckengeschützen aus der heimischen Basis heraus zerstören. Man nimmt sich einfach ein Drohne und hellt immer einen kleinen Bereich der Stellung auf. Dann wählt man die SCARABS an und klickt auf das Angriffsziel. Diese werden nun so lange feuern, bis das Ziel zerstört ist. Aber seien Sie mit der

Drohne vorsichtig: Das Freiheitskorps verfügt ab dieser Mission über stationäre Luftabwehr-Waffen. Wenn man zudem das an Position 2 stationierte Truppenlager mit Cyborgs und SCARABS vernichtet, kann man sich erst wieder in die Basis zurückziehen. Eventuell angeschossene Einheiten werden aufgefrischt, und man baut nun zwei Luftkissenfrachter. Den einen läßt man an Wasser-Quelle 1, den anderen an Wasser-Quelle 2 nach Wasser bohren. Doch passen Sie auf Ihre Frachter auf! Sie werden schnell unter Beschuß genommen. Während man nun eine riesige Sturmtruppe (etwa 30-40 Einheiten, vor allem Tachyon-Panzer, Truppentransporter und Cyborgs) aufstellt, können die SCARABS in Verbindung mit den Drohnen weitere Gebäude der Freedom Guard zerstören. Sobald die große Sturmtruppe fertig ist, wartet man einen großen Angriff der Gegner ab. Danach zieht man die Stürmer auf Position 4 zu, auf der die riesige Basis der Freiheitskämpfer liegt. Es erweist sich als vorteilhaft, diese über den Seeweg von oben her anzugreifen, da dort die wichtigsten Gebäude stehen. Die SCARABS decken von nun an die Sturmtruppen. Während des Angriffs sollten in der Basis zur Verstärkung weiterhin Kampfeinheiten produziert werden. Sobald man in der Freedom Guard-Basis nicht mehr von Einheiten attackiert wird, kann man davon ausgehen, daß der Gegner pleite ist. Jetzt gilt fröhliches Basis-Zerstören, wobei vor allem die SCARABS gute Dienste leisten. Sobald alle Militäreinheiten und Gebäude des Freiheitskorps von der Karte verschwunden sind, ist das Spiel gewonnen. Achten Sie aber auf sich bewegende Steine (Rolling Stones? Der Red.....). Dies sind Schützen, die sofort eliminiert werden müssen (Ach so! Der Red....)

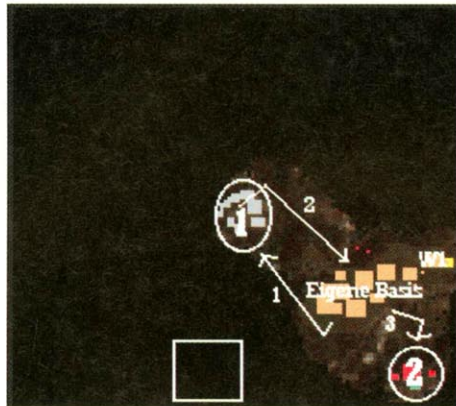
Level 9: Die Lösung

Auftrag: Entreiß Karoch dem Freiheitskorps und bringe ihn danach zur Transportplattform, bevor die Zeit abgelaufen ist!

Neue Einheiten:



Der **Zylon** ist die Flugeinheit des Imperiums: schnell, stark, gut gepanzert und sehr zuverlässig. Nachteile sind der hohe Preis und die Tatsache, daß er seine Feuerkraft in der heimischen Basis wieder aufladen muß, nachdem er ein paar Schüsse abgefeuert hat. In Rudeln sind Zylons nahezu perfekte Waffen.



▲ **Strategie:** "Oh nein!" werden Sie schreien. "Mein fast vollkommen zerstörtes Hauptquartier steht in Flammen und wird nur von ein paar Fußsoldaten verteidigt! Außerdem läuft im Hintergrund auch noch die Zeit! Wie soll ich das bloß schaffen?" Aber keine Panik: Diese Mission ist eine der leichtesten im gesamten Spiel. Als erstes sollten Sie die Ruhe bewahren und nicht mehr auf die Zeit achten. Diese kann auf jeden Fall eingehalten werden, wenn Sie wie folgt vorgehen: Reparieren Sie Ihre Basis und bauen Sie ein Kraftwerk, eine Wasserexporthinrichtung an Wasser-Quelle 1 und den Rest im Bau-Menü. Dabei müssen zwischendurch immer neue Kraftwerke gebaut werden, da man unbedingt genug Strom haben muß. Die Frachter der Taelon-Kraftwerke können nach Wasser bohren. Die ersten Angriffe können die Cyborgs abwehren. Allerdings wird bei jedem Angriff eine Höllensturm-Munition von Position 2 aus auf Ihre Basis feuern. Reparieren Sie alle beschädigten Gebäude. Wenn Sie die Basis an allen Ecken mit einem Neutronenbeschleuniger sichern, reicht dies völlig, da der Computer nur mit Raketenwerfern, Panzer-Jägern und Fußsoldaten angreift. Achten Sie aber auf die Märtyrer, die auch von Position 2 auf sie zulaufen. Nachdem die Basis nun fertig ist, werden ein Zylon, eine Drohne und ein Truppentransporter gebaut. Der Zylon fliegt an Pfeil 1 entlang auf Position 1 zu und berührt Karoch. Dieser ist von nun an zu steuern. Karoch sollte an Pfeil 2 entlang laufen (es gibt eine Lücke in der Felswand, Karoch findet diese selbst), wo ihn irgendwo der Truppentransporter aufgabelt. Dieser begibt sich in die Basis zurück, wo nun wie wild Cyborgs und ein paar Tachyon-Panzer gebaut werden. Mit der Angriffstruppe kämpft man sich an Pfeil 3 entlang und zerstört alle Gebäude und Einheiten des Gegners. Sobald alles frei ist, nimmt man den Transporter mit Karoch und steuert auf Position 2 zu, auf der die Transportplattform liegt. Dort läßt man den Wissenschaftler aussteigen, und schon wäre diese wirklich einfache Mission geschafft.

Level 10: Belagerung von Indra

Auftrag: Greife den Stützpunkt an und zerstöre alle Hauptquartiere, bevor die Zeit abgelaufen ist!

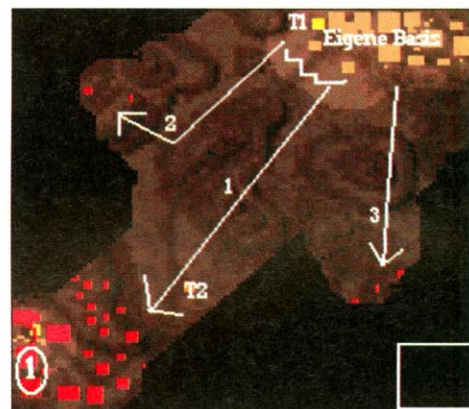
Neue Einheiten:



Die **Wolkenfestung** ist eine schwebende Kampfmaschine. Einen so starken Laser besitzt keine andere Einheit, doch muß die Festung sehr lange nachladen. Außerdem ist sie teuer und langsam. Ihre Anschaffung lohnt sich nur, wenn man eine riesige Truppe von Wolkenfestungen baut, die zugleich von Zyklenen gedeckt werden.



Die **MLV** ist eine mobile Luftabwehr-Einheit. Sie kann gegen Sky-Bikes und Outrider vorgehen, ist jedoch Bodentruppen schutzlos ausgeliefert.



▲ **Strategie:** Sie beginnen mit ein paar schwachen Einheiten und einem Hauptquartier. Bauen Sie Ihre Basis wie gewohnt aus, verzichten Sie aber auf eine Wasserexporthinrichtung, da es keine Wasserquellen gibt. Seien Sie also sparsam. Es genügt, zwei Neutronenbeschleuniger an der Front zu errichten. Bauen Sie auf jeden Fall drei temporäre Tore! Danach werden Zyklenen und Wolkenfestungen hergestellt, die alle Einheiten an Pfeil zwei und drei zerstören. Vor allem die Höllensturm-Munition muß zerstört werden, da sie einen immer dann belästigt, wenn sowieso ein Angriff des Gegners stattfindet.

Nachdem dies geschehen ist, packen Sie die temporären Tore mit Tachyon-Panzern voll und bauen eine große Sturmtruppe. Diese wird, während sie an Pfeil 1 entlang läuft, von den Lufteinheiten gedeckt. Sobald Sie vor der großen Basis des Gegners stehen, greifen Sie mit all Ihren Einheiten an, außer mit den

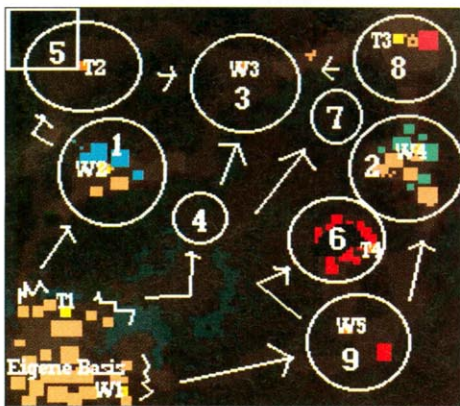
Panzern in den Toren und den Zyklonen. Denn die Zyklonen werden sich nun zielstrebig auf Position 1 zubewegen, auf der die beiden Hauptquartiere der Freedom Guard liegen. Sobald sie dort angekommen sind, feuern sie ihre Munition ab und kehren in die Basis zurück.

Nun sind die temporären Tore am Zug. Man beamt die neun Tachyon-Panzer mitten in die gegnerische Basis und beginnt die Hauptquartiere zu beschießen. Während die meisten Einheiten der Freedom Guard von den Sturmtruppen, die an Pfeil 1 entlang marschiert waren, abgelenkt werden, können die Hauptquartiere in Ruhe zerstört werden. Noch etwas: Verzichten Sie in dieser Mission auf SCARABS! Diese können nichts ausrichten.

Level 11: Letztes Gefecht

Auftrag: Vernichten Sie die Lazarette und zerstören Sie alle Einheiten und Gebäude des Freiheitskorps!

Neue Einheiten werden Sie in dieser Mission nicht finden. Nur ein neues Gebäude.



▲ **Strategie:** Dies ist eines der härtesten Level auf Seiten des Imperiums. Sie beginnen links unten mit wenigen Einheiten. Als erstes sollten die Grundgebäude eingerichtet werden. Sobald dies geschehen ist, erfolgen die ersten Angriffe. Man sollte allerdings noch keine Abwehrtürme bauen, da nach kurzer Zeit ein Schockwellengenerator angreift und sowieso die halbe Basis einäschert. Bauen Sie statt der Türme also Tachyon-Panzer, welche die Angriffe abwehren können. Nach dem Schockwellen-Angriff werden nun aber an allen drei Angriffsfronten mindestens drei Neutronenbeschleuniger gebaut, die von den Tachyon-Panzern verstärkt werden.

Nachdem man sich nun schön abgeschottet hat, beginnt man mit dem größtmöglichen Ausbau seiner Basis. Die

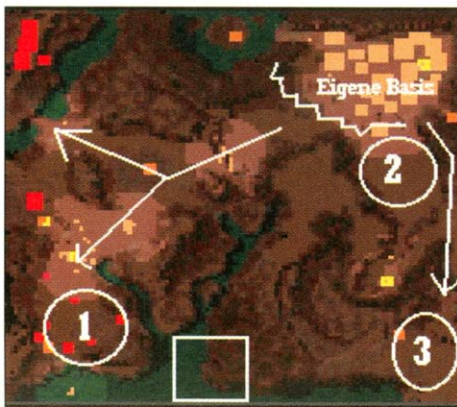
Angriffe des Computers sollten erst mal keine Probleme mehr bereiten. Allerdings wird die Freedom Guard einen noch öfter mit den Schockwellengeneratoren attackieren. Entweder hat man genug Geld, um die Basis zu renovieren, oder man versucht, die Generatoren mit Zyklons abzufangen. Bauen Sie nun zwei Spalten-Generatoren – allerdings in keinem Bereich, in den Schockwellen vordringen könnten, da die Anlage ein Heidengeld kostet und außerdem eine ewige Produktionszeit hat. Wenn aber die Anlagen erst einmal stehen, sollten Sie mit Drohnen vorsichtig die Karte aufklären. An Position 1, 2 und 3 werden Sie die Lazarette finden. Diese zerstört der Spalten-Generator. Dies funktioniert folgendermaßen: Fliegen Sie mit einer Drohne so nah an das Lazarett heran, daß man es anklicken kann. Wählen Sie den Generator und klicken Sie auf das Lazarett. Nun können Sie zusehen, wie es zerstört wird.

Sobald alle Krankenhäuser in Schutt und Asche liegen, schließen sich plötzlich die erbitterten Feinde "Blau" und "Grün" dem Imperium an. Ab jetzt können Sie den Stützpunkt der neuen Verbündeten als Treffpunkt und Versammlungsort für Ihre Sturmtruppen benutzen. Sobald Sie das geschafft haben, ist auch diese Mission wieder reine Formsache: Angriffstruppen aufbauen, kommen, sehen und siegen. Ach so, noch eine kleine Information: Das Freiheitskorps besitzt nur zwei Montagefabriken, die sich auf den Positionen 5 und 7 befinden.

Level 12: Todesstoß

Auftrag: Vernichten Sie das Freiheitskorps vollständig!

Neue Einheiten gibt's auch in dieser Mission nicht.



Ihnen hat das vorherige Level gefallen? Dann werden Sie dieses lieben! Sie sehen

Ihren kleinen Stützpunkt. Für Wasser und Taelon ist gesorgt. Bauen Sie schnell eine Reparaturstation und eine Lazarett auf und produzieren Sie Cyborgs und Tachyon-Panzer. Die ersten Angriffe erfolgen in Kürze und werden mit den neuen Truppen abgewehrt. Nun errichtet man im Süden der Basis zwei Neutronenbeschleuniger und wartet einen großen Angriff des Gegners ab. Danach zieht man die in der Zwischenzeit gebauten Truppen auf die Basis des Gegners an Position 2 zu. Es werden die Geschütze, die Montagefabrik, das Trainingslager und die Wasserexporteinrichtung zerstört. Das, was von den Truppen noch übriggeblieben ist, wird zurückgezogen und repariert. Nun kann ein Schockwellengenerator-Angriff folgen, den man versucht abzuwehren (Ich sage kann, da der Angriff bei einem von fünfzehn Tests **nicht** stattgefunden hat!). Gleichzeitig wird der Computer Sie wohl mit Flugzeugen und Bodentruppen attackieren.

Wenn Sie diesen Angriff überstanden haben, ist der schwerste Teil der Mission geschafft. Sichern Sie Ihre Basis nun sehr gut und bauen Sie alles auf, was noch nicht steht. Wenn Sie wie in der vorherigen Mission 2 Spalten-Generatoren bauen, ist dies ein enormer Vorteil. Sobald auch nur einer dieser Generatoren steht, können Sie ihn schon verwenden. Fliegen Sie mit einer Drohne auf Position 3 zu und erzeugen Sie die Spalte genau über der sich dort befindlichen Montagefabrik. Wenn sich der Spalt schließt, schauen Sie sich an, was passiert ist. Wenn das Trainingslager noch stehen sollte, ist dieses das Angriffsziel des zweiten Spalten-Generators; wenn es dagegen zerstört wurde, sollten die Landungsdecks "gespalten" werden. Da der Generator – wie Sie schon wissen – sehr lange nachladen muß, bauen Sie in der Zwischenzeit mehrere Tachyon-Panzer. Diese beamen Sie, sobald die Generatoren aufgeladen sind, irgendwo ins Wasser im unteren Teil der Karte. Fahren Sie nun auf Position 1 zu und decken Sie diese auf – ohne Rücksicht auf Verluste. Dort werden Sie eine weitere Montagefabrik, eine Trainingseinrichtung, das Hauptquartier und eine Wasserexporteinrichtung sehen. Um auf das Feld blicken zu können, beamen Sie in die Mitte dieser Gebäude drei Wächter. Während nun die Abwehrwaffen des Freiheitskorps diese zerstören, benutzen Sie den einen Spalten-Generator mit der Wasserexporteinrichtung, den anderen mit dem Trainingslager. Somit werden Hauptquartier, Montagefabrik und die Trainingseinrichtung zerstört. Nun ist der Computer vollkommen hilflos, da er nichts mehr bauen kann. Was sagt Ihnen das? Na klar! Einheiten bauen, Karte reinigen, Mission erfolgreich beenden.

Wanted

Leser helfen Lesern. Wer sein gutes Werk für heute noch nicht erledigt hat, der helfe bitte den Verzweifelten in diesem Forum und schicke die Antworten per Brief oder Mail an die Power-Redaktion (Adressen stehen im Impressum). Dorthin können auch alle Hilfesuchenden ihre Fragen schicken.

Fragen

Sven Zimmermann sucht allgemeine Tips zum **DSF-Fußballmanager** von Sierra. Vor allem im Bereich der Aufstellung und Taktik könnte er Hilfen gebrauchen.

R. Schildt hängt in Virgins **Baphomets Fluch** in der Szene "Der geheime Club in Syrien". Wie bringt er den Jungen Nejo dazu, daß er George den roten Ball gibt?

Im Fantasy-Adventure **Dragon Lore** kommt Angela Dopp nicht weiter. Sie benötigt für die Waffenkammer vier Augen, die den Totenköpfen an der Wand einzusetzen sind. Drei davon hat sie nach mühsamer Suche gefunden; das vierte leider nicht. Und das, obwohl sie jeden einzelnen Raum wieder und wieder abgesucht hat.

Roland Hofmeister hat es nach **Atlantis** verschlagen. Ständig wird er ermordet. Nachdem ihm Lascoyt den Weg aus dem Palast erklärt hatte und ihn zum "Roten Gockel" gebeten hatte, wurde er von einem Messerwerfer niedergemacht. Den konnte er nach einiger Zeit selbst erledigen, indem er einen Blumentopf auf ihn warf. Doch sobald er ins Gasthaus geht, wird er von Lascoyt und seinen Helfern getötet. Was macht er bloß falsch?

Im Werbespiel **Tom Long** hat Manfred Braun ein Problem: Wie gelangt er zu den Silbernieten von Greenhorn Jim? Gibt es womöglich einen anderen Weg, an das Silber zu kommen?

Die Macht ist nicht mit Paul Wingert. In **Jedi Knight** steckt er im 6. Level fest. Dort sollte er in einen Turm eindringen und einen Weg in einen von allen Seiten abgeschlossenen Raum (die Zentrale) finden. Wie gelangt er dort hinein? Außerdem sucht er einen Tip für **Bioforge**: Er hat schon den Holocaust verhindert und... tja, ab da konnten wir seine Handschrift nicht mehr entziffern. Zumindest möchte er mit dem Raumschiff entfliehen und sucht eine Möglichkeit, den Roboter in der letzten Etage des Aufzugs zu besiegen. Paul scheint wirklich verzweifelt zu sein, denn er erlaubte uns, seine Telefonnummer abzudrucken. Wer ihm also helfen kann, darf ihn anrufen: 0 91 31 / 85 34 11

Cheats

Constructor

Bekommen Sie zu viele Minuspunkte vom Bauamt, nehmen Sie ein Klasse 2-Haus und lassen darin ein Punkpärchen einziehen. Nach kurzer Zeit beschweren die zwei sich über die Hecke und die hohe Miete. Wenn Sie jetzt letztere radikal senken, erhalten Sie Pluspunkte; danach wieder hoch mit der Miete. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie keine Minuspunkte mehr haben. Danach werfen Sie die Mieter entweder heraus, kommen ihren Wünschen nach oder lassen sie Kinder kriegen. Wenn Sie das Spielchen weiter treiben, erhalten Sie viele Pluspunkte, die in Geld umgetauscht werden können (100 Punkte für 10000\$).

Weitere kleine Constructor-Kniffe: Bauen Sie bei einer Küchenschabe zwei Bäume auf. Liefern Sie bei Fabriklärm Scheiben. Schicken Sie bei Zaunbeschwerden mehrere Arbeitskrüfte aufs Grundstück und liefern Sie Fenster und Jalousien, wenn die Frau kein Auge mehr zukriegt.

Jack Orlando

Sie hängen fest in TopWares preisgünstigem Detektiv-Adventure und wollen unbedingt den Abspann sehen? Drücken Sie im Spiel die F9-Taste und geben Sie als Paßwort **EPILOGUE** ein.

Resident Evil

Nehmen Sie eine Pistole und speichern Sie den Spielstand ab. Verlassen Sie das Spiel und editieren mit einem Hexeditor die Datei `savedat1.dat` in dem Verzeichnis, wo Resident Evil abgelegt ist. Suchen Sie nach `00000320`. Wenn Sie es gefunden haben, suchen Sie nach `020f`. Diesen Hex-Code können Sie jetzt nach Belieben verändern.

02ff	Normale Gun mit maximaler Munition
03ff	Shotgun mit maximaler Munition
04ff	Python-Revolver
05ff	Flammenwerfer
07ff	Bazooka
0af	Raketenwerfer

Nachdem Sie die Datei abgespeichert haben, gehen Sie zurück ins Spiel und laden den Spielstand.

Little Big Adventure 2

Im Menü eintippen:

LIFE:	Volles Leben
MAGIC:	Volle Magie
FULL:	Volles Leben, Magie und Kleeblatt
GOLD:	50 Münzen
SPEED:	Frame-Rate
CLOVER:	Kleeblatt
BOX:	Kleeblatt-Box
PINGOUIN:	Meca-Pinguin



Age of Empires

Bevor Sie die nachfolgenden Codes eingeben, drücken Sie Enter.

DIEDIEDIE:	Einheiten sterben
RESIGN:	Einheiten geben auf
REVEAL MAP:	komplette Karte aufgedeckt
PEPPERONI PIZZA:	1000 Nahrungseinheiten
COINAGE:	1000 Goldeinheiten
WOODSTOCK:	1000 Holzeinheiten
QUARRY:	1000 Steineinheiten
NO FOG:	Nebel des Krieges verschwindet
HARI KARI:	Selbstmord

Bleifuss Fun

STRINGS:	Gegnerische Wagen ausbeulen
SVINPOLE:	Kameraperspektive verändern
SKUNK:	Nur die Reifen des eigenen Autos zeigen
FILMJOLK:	Bildschirm ständig drehen
SLASKTRATT:	Alle Autos verfügbar
SURMULE:	Alle Strecken verfügbar
BANARNE:	Alle Wagen nach oben strecken

NHL 98

Während des Spiels eingeben:

MANTIS:	gibt den Spielern verlängerte Arme, Beine und Hälse
NHLKIDS:	schrumpft die Spieler auf Kindergröße
HOMEGOAL:	Tor für die Heimmannschaft
AWAYGOAL:	Tor für das Auswärtsteam
PENALTY:	verursacht einen Strafstoß
INJURY:	verursacht eine Verletzung
ZAMBO:	Zamboni auf dem Eis (?)
VICTORY:	startet ein Feuerwerk
FLASH:	Kamera blitzt auf
SPOTS:	zeigt die Spieler-Vorschau
CHECK:	jeder Spieler checkt automatisch den Gegner, sobald er ihm über den Weg läuft
GRAB:	wie obiges, nur wird hier der Schläger zu Rate gezogen

In den Menüs eingeben:

STANLEY:	spielt das Abspannvideo ab
EAEAO:	aktiviert das EA-Team



Need For Speed 2 Special Edition

Im Hauptmenü eingeben:

TOMBSTONE:	Bonus-Wagen
BOMBER:	Bonus-Wagen
FZR2000:	Bonus-Wagen
RUSHHOUR:	Auf ins Verkehrschaos!
SLIP:	Zeitlupe
PIONEER:	Beschleunigte Autos
HOLLYWOOD:	Versteckte Strecke



X-Car

Während des Rennens eingeben:

STRG-Shift-F8:	Kartenfarbe verändern
STRG-Shift-F9:	Wagen reparieren
STRG-Shift-F10:	freie schwarze Fahne

Im Menü: Halten Sie während der Streckenauswahl die Tasten S oder R gedrückt (fürs Wetter: sonnig oder regnerisch). Drücken Sie M, wenn Sie ein Einzelrennen oder ein "Quick Race" fahren möchten. Um die Rakete zu aktivieren, drücken Sie den Knopf für die Innenansicht.

Turok

DDDNSTBR:	Unverwundbarkeit
NDNLP:	Geist-Modus
THMSCLS:	alle Waffen
LNJHNSN:	unendliche Munition
RBCHN:	große Köpfe
GNNTRTMNT:	ganze Karte
JSNCRPNTR:	kleine Gegner
CRLSFNDNGS:	komische Farben
MTTSTBBNGTNB:	Level 1
DRRNSTBBNGTN:	Level 2
MKJNK:	Level 3
PTNDNCN:	Level 4
NNTND:	Level 5
TRMNN:	Level 6
JMDNN:	Level 7
MRGRTTRR:	Level 8
SHNTRRNT:	Galerie
THTRTMBB:	zeigt die Credits
JFFSPNGDNBRG:	unendlich viele Leben
DNLDDCK:	Quack-Modus
NGLCKCK:	alle Schlüssel
JHNTHMS:	Longhunter
STPHNBRML:	Mantis
GRGMLCHCK:	Trex
RNTRC:	Campaigner
BKSTRD:	Flug-Modus
FHGTBC:	zeigt Gegner
JHNNCK:	Disco-Modus

Gratis Spiele

...locken so einige aus dem Zocker-Sofa, dazu können auch Sie gehören! Permanent suchen wir **Komplettlösungen** (möglichst aktueller Titel), die von Ihnen stammen und frei von Rechten anderer sind. Kommen Sie also bitte nicht auf die Idee, Lösungsdateien von diversen Cover-CDs zu kopieren und an uns zu schicken (doch, alles schon mal vorgekommen). Belohnt wird die Mühe natürlich auch: Sie erhalten Ihr Wunschspiel von uns. Bei umfangreicheren Texten lässt sich natürlich auch über ein höheres Honorar reden. Schicken Sie Ihre Lösung(en) auf Diskette an PC Power, Helpline, Postfach 3161, 48581 Gronau. Absender nicht vergessen!

Terracide

SPUTNIK:	alle Level
SUCKPHOTON:	alle Waffen
LEADEATERS:	volle Munition
RAINCOAT:	volle Schilde
IWANTITALL:	alle Cheats
YEAHBABY:	maximale Munition und Schilde
WADDAWIMP:	Unverwundbarkeit
GHOSTRIDER:	Kollisionen an/aus
FRAMEHOLIO:	Frame-Rate

Take No Prisoners

BIGCHEATER	Gott-Modus
NOCLIP	Clipping aus
FLY:	Flug-Modus

Tennis Elbow

MTKIL:	Spiel gewinnen
MTWIN:	Satz gewinnen
MTBAL:	großer Ball

Slam Tilt

LONGPLAY:	mehr Bälle
CHEAT:	Seite mit allen vorhandenen Cheats

Postal

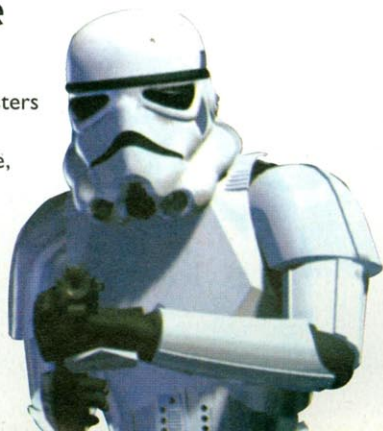
HEALTHFUL:	volle Gesundheit
THICKSKIN:	volle Schilde
CARRYMORE:	doppelte Munitions-Kapazität
GIMMEDAT:	alle Gegenstände
HESSTILGOOD:	Wiederauferstehung
DAWHOLEENCHILADA:	Granaten, Raketen, Napalm, Flammenwerfer
SHOTGUN:	Munition für Schrotflinte
MYTEAMOUSE:	Putzfrauen kleiner machen
THEBESTGUN:	Sprühkanone
EXPLODARAMA:	Granaten, Raketen, Heatseekers
FLAMENSTEIN:	Molotovs, Napalm, Flammenwerfer

F22 Lightning 2

STRG-ALT-Shift-Pos1:	Unverwundbarkeit
STRG-ALT-Shift-Einfg:	Aufladen und auftanken in der Luft

Shadows of the Empire

Benutzen Sie den Namen "R Testers ROCK", gelangen Sie zu jedem Level. Die Endsequenz sehen Sie, wenn Sie Ihren Helden "Credits" nennen.



Crusade

Wer bei unserer Vollversion Crusade partout nicht weiterkommt, dem helfen sicher unsere Level-Codes!

Battle-Mode 2 Spieler

Level-Nummer/Level-Code

1	BURG
2	ISENGARD
3	DAVID
4	EROBERUNG
5	TEILUNG
6	WALD
7	ÜBERMACHT
8	VERRAT
9	COLUMBUS
10	VERACHTUNG
11	PECUNIA
12	NARR
13	GRENZE
14	ENGLAND
15	BELAGERUNG

Battle-Mode 3 Spieler

1	LEHEN
2	ABITERRA
3	ZAUBEREI
4	BELLA ITALIA
5	UNTERGANG
6	MÄANDER
7	ZENTRUM
8	RUHIGE SEE
9	EDEN
10	RIVALEN
11	ZYMOX
12	LEVIATHAN
13	PLATO
14	ÜBERSEE

Battle-Mode 4 Spieler

1	MYLORD
2	TAGE
3	UEBERAU
4	FELDER
5	WECHSEL
6	LEBEN
7	PAUSE
8	ZITADELLE
9	OLYMPIA
10	BOOM
11	STAHL
12	ZAUBERWALD
13	GEFANGEN
14	NEUTRUM
15	SCHÄTZE
16	DELTA
17	LORD
18	SIEBEN SEEN

Oh doch, das gibt es! Woanders bekommen Sie nur dann Prämien, wenn Sie einen neuen Abonnenten werben. Bei uns ist das anders: Wer jetzt für sich ein PC Power-Jahresabonnement abschließt, bekommt kostenlos ein funkelniegelneues, topaktuelles Computerspiel! Sie haben die Wahl zwischen dem Strategiehitz 7th Legion von MicroProse oder dem aufregenden Adventure von Kalisto, Dark Earth. Das aber nur, solange der Vorrat reicht!!! *

Die Vorteile liegt auf der Hand:

- 1 Sie erhalten Ihre PC Power elf Ausgaben lang frei Haus und sparen sogar gegenüber dem Einzelkauf.**
- 2 Ihnen entgeht keine Ausgabe mehr – und Sie sind stets auf dem neuesten Stand in Sachen PC-Spiele. Und bekommen mindestens eine Vollversion auf unserer Cover-CD.**
- 3 Sie erhalten ein aktuelles Computerspiel, für das Sie normalerweise fast 100 Mark zahlen müßten – KOSTENLOS!!**

* Dieses Angebot gilt nur dann, wenn Sie in den letzten 12 Monaten kein Abonnent der PC Power war.

Hiermit bestelle ich:

Das PC Power Jahresabonnement. 11 Ausgaben zum Preis von nur 135 Mark inkl. des unten angekreuzten Spieles. Ich nehme zur Kenntnis, daß mir das Spiel bei Zahlung mit Scheck oder bei Abbuchung erst nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten, diese beträgt derzeit einen Monat, gerechnet vom Tage der Abbuchung an, zugeschickt wird. Bei Barzahlung erfolgt die Auslieferung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt des ersten Heftes (bei Lieferschwierigkeiten kann sich diese Frist in Ausnahmefällen auch verlängern). Ich nehme außerdem zur Kenntnis, daß sich das Abonnement stillschweigend um weitere 12 Monate (11 Ausgaben) verlängert, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Ich möchte folgendes Spiel: ☐ 7th Legion
☐ Dark Earth

(Zutreffendes bitte ankreuzen)

Das Abonnement soll ab Ausgabe laufen
(frühestens ab der auf diese Ausgabe folgenden PC Power. Abonnements sind nicht rückwirkend möglich!)

Persönliche Angaben (unbedingt ausfüllen)

Mein Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Alter:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

☐ Geld liegt bei

☐ per beigelegtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift des Kontoinhabers:

Bitte schicken Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an: **PC Power Aboservice Postfach 3161 48581 Gronau**



Mensch,
das gibt's doch
gar nicht !!



kalipto

MICROPROSE

Jetzt im Handel...

Nintendo 100% pure Action!

Ausgabe 13 DM 6,80 • Sfr 6,80
6S 55 • L 9900

64

power
unabhängig, unbestechlich, aktuell

DIDDY KONG RACING

Ausführliches Review!

Goldeneye gelöst:
Teil 2

Großer Test von
N64-Zubehör!

DAS Magazin für
alle N64-Besitzer!

Mehr als
25 Seiten
Reviews!

Top Gear Rally
Goldeneye
Baku Bomberman
Clayfighter 63 1/3
Mace: The Dark Age
NFL Quarterback Club




Die phantastischsten Bilder von Zelda 64, Yoshi's Story und F-Zero 64!

... die neue 64 power!

Impressum 1/98 Talkshow-Themen des Monats

Verlagsanschrift und Redaktionssitz

Bristein B.V.
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede
Niederlande

Anzeigenleitung

Michel Kieselstein "Nachbars Lumpi will auf meine Mieze."
Fabrikstraße 3
48599 Gronau

Redaktionspost und Bestellungen

Power-Team
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 43 08 56 4
Fax.: (0031) 53 43 09 15 7
(Wij praten ook nederlands!)

Chefredakteur (v.i.S.d.P.)

Klaus Trafford "Kein Sex – wegen einer Gummiallergie!"

Stellvertretender Chefredakteur

Martin Mirbach "Ich bin als Frau zur Welt gekommen!"

Redakteure

Markus Brodrick "Ich habe meine Rottweiler zerfleischt."
Frank Fischer "Man hält mich für einen Chorleiter!"
Marco Gremmel "Mein Kindheitstrauma hält mich gefangen!"
Thomas Richter "Meine schönsten Nächte auf dem Friedhof!"
Michael Trier "Im früheren Leben war ich Nonne!"
Nico Winkelhaus "Ich habe den PC meines Chefs ruiniert."

Mitarbeit an dieser Ausgabe

Ethan Young "Ich sehe aus wie Tom Cruise!"

Layout und Grafik

Lourens Huizinga "Ich bin der van Gogh der 90er!"

Vertrieb

IPV GmbH "Meine Frau möchte nicht mehr!"
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

Vertrieb

Wendenstraße 36
7801 CA Emmen
Niederlande

Die mit ©™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind urheberrechtlich geschützt. Und das bedeutet im Klartext: Nix darf aus diesem Heft kopiert, übernommen oder abgepinnt werden, ohne daß man bei uns um Erlaubnis bittet. Zuwiderhandelnde kriegen einen China-Böller unter den Sitz gelegt!

© Im Jahre der rollenden Kieselsteine 1997

Mit freundlicher Genehmigung von J. den Brinker / Essen

Titelmotiv: Frogger

© Hasbro Interactive

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 78 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.

Im nächsten Heft Wingdings

Die Barometer stehen auf Sturm – und unsere Herzen schlagen im Eiltempo: *Wing Commander Prophecy* hat alle Chancen, unser nächstes Spiel des Monats zu werden. Endgültiges verraten wir in unserem Review-Teil in der nächsten PC Power.



Wing mit dem Zaunpfahl

An der nächsten Cover-CD werden Sie sich die Finger verbrennen, denn in Sachen Vollversion haben wir drei heiße Eisen im Feuer. Außerdem gibt's wieder jede Menge Demos, Patches, die Helpline-Datenbank und natürlich die Pannen des Monats.

Chicken Wings

Wir präsentieren die Hits des kommenden Jahres, kommentieren die Flops '97 und befassen uns in unserer Feature-Reihe "Was sind eigentlich...?" intensiv mit den größten Adventures aller Zeiten. Was die komischen Zwischenüberschriften in dieser Vorschau sollen, entzieht sich allerdings unserer Kenntnis. Eines wissen wir aber ganz genau:

Die PC Power 2/98 wingt ab 9. Januar 1998.

Lieber Händler, bitte reservieren Sie die PC Power 2/98.

Mein Name: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

(Coupon bitte dort abgeben,
wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Power-Suchsel

Erdacht von unserem Leser Michael Knaak.
Vielen Dank – die Belohnung kommt mit der Post!

In diesem Rätsel sind 17 Namen und Begriffe rund um unser Heft und die Redaktion versteckt, die entweder diagonal, senkrecht, waagrecht oder auch rückwärts gelesen werden können. Wenn Sie alle Begriffe gefunden haben, bleiben einige Buchstaben unbenutzt. Diese ergeben, von links oben nach rechts unten gelesen, das Lösungswort. Kleiner Tip noch: Es handelt sich bei diesem Wort um einen Titel einer sehr guten Panzersimulation, von der soeben ein zweiter Teil veröffentlicht wurde. Und nun viel Spaß beim Suchen.

N	P	C	P	O	W	E	R	M	N
O	T	O	T	E	S	T	A	O	I
I	R	V	E	A	R	R	I	C	C
T	A	E	A	M	T	T	O	H	O
K	F	R	M	I	C	H	A	E	L
A	F	C	N	A	R	E	D	F	E
D	O	D	F	F	R	A	N	K	S
E	R	F	O	L	G	C	I	S	E
R	D	S	U	P	E	R	O	T	N
S	I	M	U	L	A	T	I	O	N

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____

Lösungswort:
(11 Buchstaben) _____

Dieses Lösungswort schreiben Sie bitte auf eine Postkarte und schicken diese bis spätestens 10.1.1998 an folgende Adresse:

Power-Team, Kennwort Suchsel 1/98, Postfach 3161, 48581 Gronau.

Zu gewinnen gibt's 1x3 PC-Spiele und 3x1 PC-Spiel (bitte Genre(s) angeben).

ACTIVISION



*Hier
draußen
ist
alles
anders.*

NETSTORM™

ISLANDS AT WAR

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
INTERNET-UNTERSTÜTZUNG

<http://www.bomico.de>

INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER:
TELEFON 05241 - 48080, TELEFAX 05241 - 480848,
E-MAIL INFO@ACTIVISION.DE

Echtzeit Action-Strategie erreicht ganz neue Höhen
– und im Hintergrund die Internet-Unterstützung.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Titanic und das Titanic-Logo sind Warenzeichen von Titanic Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.activision.com



Das muß nun...

Sharky's Arcade Paradise



...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