

3 Vollversionen auf der CD-ROM

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 2 • Februar 1998 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

Heiße Kisten für coole Fahrer

ULTIMATE RACE PRO

3 VOLLVERSIONEN
BURNING STEEL
1, 2 UND 3

Extra:
MISSIONS ZU BURNING STEEL 1

Die totale Action
WING COMMANDER
PROPHECY

Spannung wie
selten zuvor

THE JOURNEYMAN PROJECT 3:
LEGACY OF TIME

DEMOS

Cobra Gunship, Championship Manager 2, Excalibur 2555AD, FA18 Korea, FIFA 98, Fighting Force, Genocide, Gubble 2, Legal Crime, Manx TT, Super Bike, Moon Racer, Pandemonium 2, Speedy Zone, The Art of Flying, Tomb Raider 2, Total Soccer, Virtua Squad 2, War Inc., Wing Commander Prophecy, X, Youngblood

PATCHES

Anstoss 2, Bleifuss 2, Bleifuss Fun, Chessmaster 5500, Close Combat, Dawn Patrol, Demonworld, Excalibur 2555AD, F1 Manager Pro, F1 Racing Simulation, F-16 Fighting Falcon, Flugsimulator f. Win95, Frogger, G-Police, Heroes of Might and Magic, Incubation, International Rally Championship, Jetfighter III, Kick Off 98, KKND, Extreme, Men in Black, MDK, Myth: The Fallen Lords, NHL 98, NBA 98, Nuclear Strike, Overboard!, Panzer General 3D, Riven, Shadows of the Empire, Starfleet Academy, Sub Culture, Total Annihilation, Tomb Raider 2, Virtua Fighter 2, Warlords 2 Deluxe

Topaktuell auf
der Cover-CD:

The Curse of
Monkey Island gelöst
Tomb Raider 2-Demo
Wing Commander
Prophecy-Demo



PC Power präsentiert

TOMB RAIDER II starring Lara Croft © & TM Core Design Limited. © & 1997 Eidos Interactive Limited.
Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Logos und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute



an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und



eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

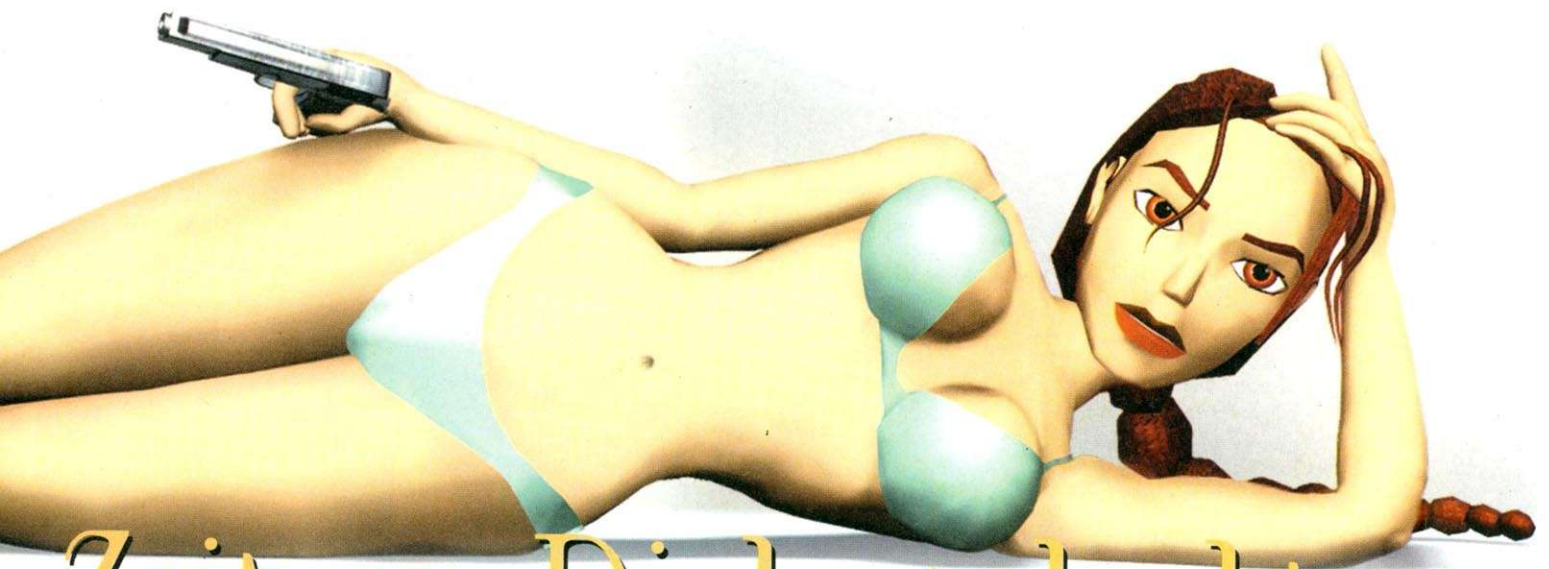
...ehrlich,
ich hab' die ganze



seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.



CORE



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft“



jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.



EIDOS
INTERACTIVE

In diesem Heft

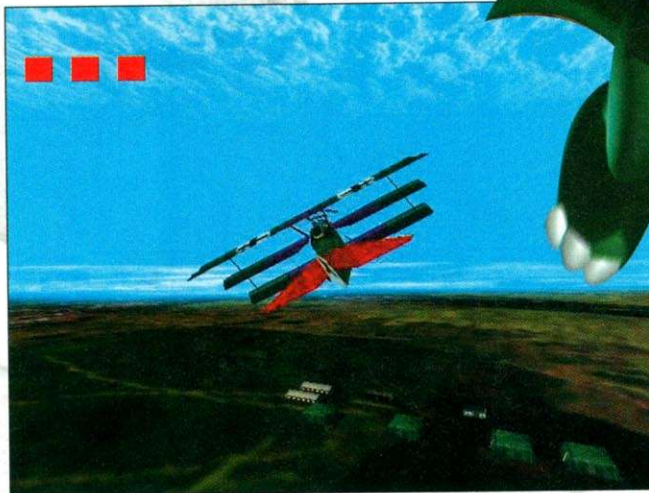
Völlig losgelöst...

Die erfolgreichste PC-Weltraum-Saga aller Zeiten wird fortgesetzt, doch ohne ihren Schöpfer Chris Roberts. Für viele Fans war es daher geradezu undenkbar, daß *Wing Commander* *Prophecy* jemals ein Erfolg werden würde. Doch Origin überzeugt alle vom Gegenteil – wir Sie ebenso ab

Seite 50

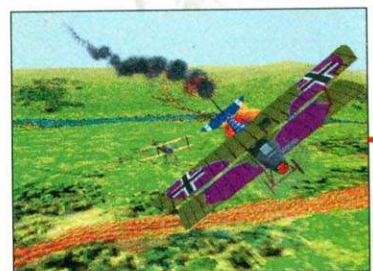


Von der Erde ...



...gen Himmel schwebt er, der legendäre Dreidecker des Barons von Richthofen. Er und viele andere geben sich ein Stelldichein bei empires neuestem Flugsim-Abenteuer *Flying Corps Gold*. Eigentlich müßte statt Gold Platin im Titel stehen, denn das gab's für dieses Meisterwerk. Fliegen Sie mit auf

Seite 60



CD-INHALT

8

FEATURE

Was sind eigentlich...Adventures? 16

FOCUS ON

Alle Spiele von A bis Z / Wertungssystem 26
Addiction Pinball 28
Battletech: Mechcommander 32
Das kommt '98 36
Falcon 4.0 30
M1 Tank Platoon II 34

PREVIEWS

Battlezone 48
Croc 40
F1 97 46
Last Bronx 45
Liberation Day 42
NBA Action '98 44
Warbreeds 47

REVIEWS

Antigotchi 90
Balls of Steel 77
Bob Squish 92
Byzantine: The Betrayal 98
Catz 2 / Dogz 2 94
CK Escape 87
Combat Chess 69
Das 3. Millennium 80
F1 Racing Simulation 84
Flying Corps Gold 62
Heavy Gear 72
Herrscher der Meere 56
The Journeyman Project 3: Legacy of Time 74
Lords of Magic 58
NHL Open Ice 78
Pro 7 Mystery: Obsidian 96
Red Baron 2 64
Shadow Master 100
Snack Ball 79
Soda Off-Road Racing 82
Sokoblue 93
Steel Panthers III 68
Test Drive 4 54
Ultimate Race 66
Uprising 88
War Winds II: Die Invasion 60
Wing Commander Prophecy 50

EDUTAINMENT 104

MULTIMEDIA 108

ANWENDER 114

RUBRIKEN

Editorial 6
News 10
Helpline 116
Vorschau / Impressum 129
Last Minute 130

3 Vollversionen!!

BURNING STEEL² 1, 2 und 3

...und als Extra: mehr als 30 Missionen für Burning Steel 1

DEMOS

COBRA GUNSHIP, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, EXCALIBUR 2555AD, FA18 KOREA, FIFA 98, FIGHTING FORCE, GENOCIDE, GUBBLE 2, LEGAL CRIME, MANX TT, SUPER BIKE, MOON RACER, PANDEMONIUM 2, SPEEDY ZONE, THE ART OF FLYING, TOMB RAIDER 2, TOTAL SOCCER, VIRTUA SQUAD 2, WAR INC., WING COMMANDER PROPHECY, X, YOUNGBLOOD

eXtra:

VON FREAKS FÜR FREAKS:
JEDE MENGE UTILITIES ZU
AKTUELLEN SPIELEN!

PATCHES

ANSTOSS 2, BLEIFUSS 2, BLEIFUSS FUN, CHESSMASTER 5500, CLOSE COMBAT, DAWN PATROL, DEMONWORLD, EXCALIBUR 2555AD, F1 MANAGER PRO, F1 RACING SIMULATION, F-16 FIGHTING FALCON, FLUGSIMULATOR F. WIN95, FROGGER, G-POLICE, HEROES OF MIGHT AND MAGIC, INCUBATION, INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP, JETFIGHTER III, KICK OFF 98, KKND, EXTREME, MEN IN BLACK, MDK, MYTH: THE FALLEN LORDS, NHL 98, NBA 98, NUCLEAR STRIKE, OVERBOARD!, PANZER GENERAL 3D, RIVEN, SHADOWS OF THE EMPIRE, STARFLEET ACADEMY, SUB CULTURE, TOTAL ANNIHILATION, TOMB RAIDER 2, VIRTUA FIGHTER 2, WARLORDS 2 DELUXE

TREIBER

GLIDE V2.42
3DFX DIRECT3D
DIRECTX 5.0

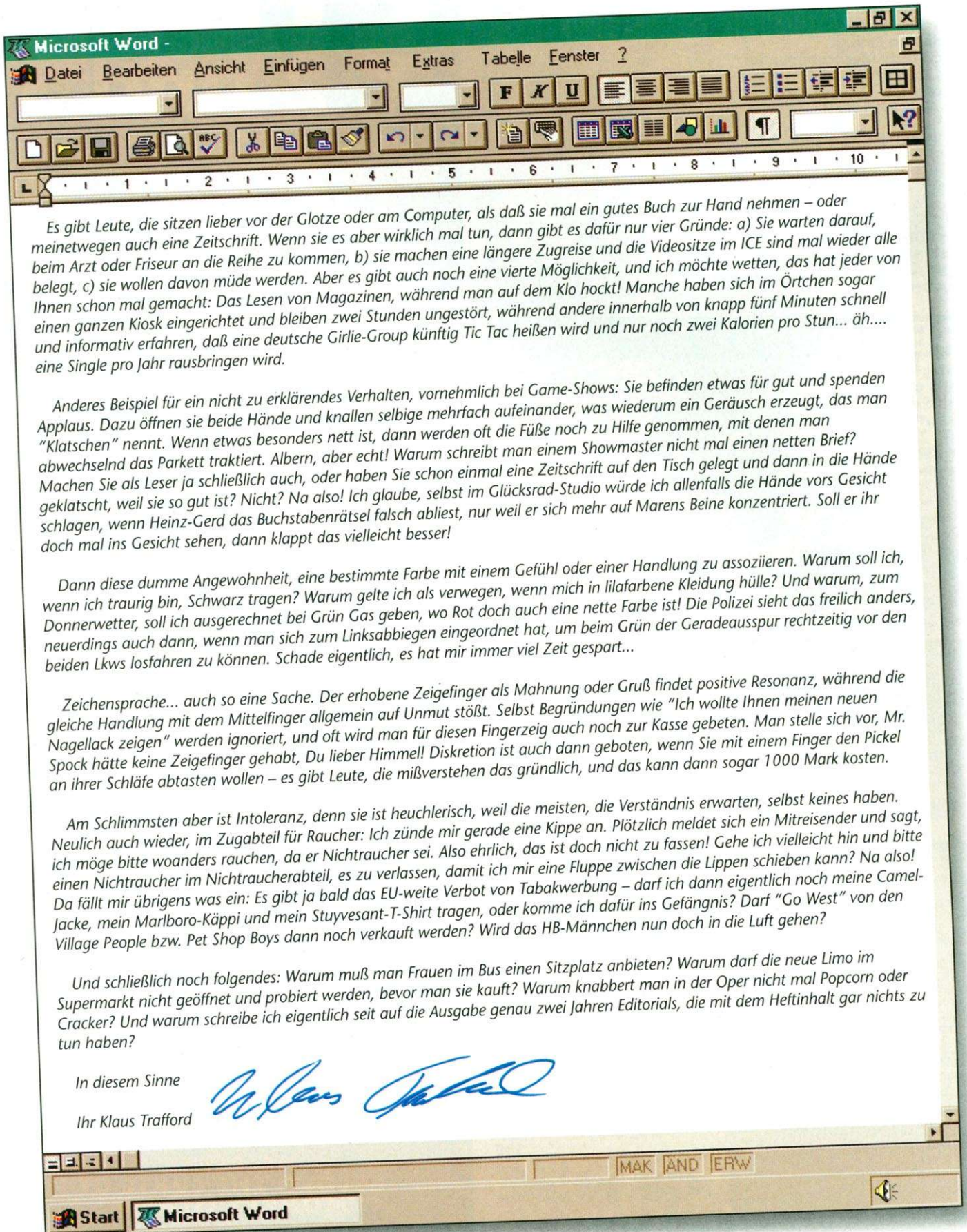
PANNEN DES MONATS

REVIEW DES MONATS
WING COMMANDER PROPHECY

VIDEO DES MONATS
BABYLON 5

HELPLINE
GELÖST: THE CURSE OF
MONKEY ISLAND

Warum ist die Banane krumm?

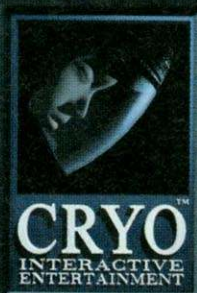
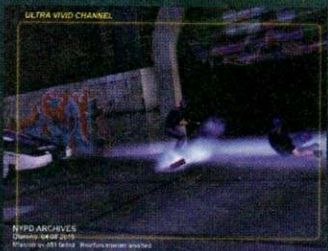


PHILIP H. DICH'S

UBIK

PC CD-ROM + PlayStation™

TRouble KNOWS WHERE YOU ARE



PAL ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.

<http://www.maxupport.de/cryo>
Hotline Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxupport.de

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

Burning Steel 1, 2 und 3

Bei der Burning Steel-Serie handelt es sich um eine strategische Simulation historischer Marineschlachten des Zweiten Weltkriegs. Konzipiert und entwickelt von den absoluten Spezialisten auf diesem Gebiet (Mindscape/SSI) gehört die Reihe auch heute noch zu den unumstrittenen Referenzprodukten des Genres.

...und als Extra: mehr als 30 Missionen für Burning Steel 1

Für alle, die nicht genug bekommen können, haben wir noch einmal satte 30 Zusatzmissionen auf die CD genommen. Diese Missionen befinden sich in der Datei Gnbna.zip auf unserer CD. Um sie zu installieren, gehen Sie bitte wie folgt vor: Entpacken Sie die Datei in ein Verzeichnis Ihrer Wahl, kopieren Sie dann alle Dateien mit der Endung .scn in das Verzeichnis "Save" innerhalb des Spielverzeichnisses (Voreinstellung: C:\steel) auf Ihrer Festplatte. Die Dateien mit der Endung .pcx und .bat kopieren Sie direkt in das Spielverzeichnis. Bevor Sie die Missionen E21 oder E26 spielen, geben Sie bitte im Spielverzeichnis den Befehl "stuka" ein, hierdurch wird der amerikanische Torpedobomber durch eine Ju 87 ersetzt. Mit dem Befehl "nostuka" können Sie diese Änderung jederzeit wieder rückgängig machen.

PCPOWER präsentiert

Burning Steel 1, 2 und 3

...und als Extra: mehr als 30 Missionen für Burning Steel 1

Demos

Cobra Gunship
Championship Manager 2
Excalibur 2555AD
FA18 Korea
FIFA 98
Fighting Force
Genocide
Gubble 2
Legal Crime
Manx TT
Super Bike
Moon Racer
Pandemonium 2
Speedy Zone
The Art of Flying
Total Soccer
Virtua Squad 2
War Inc
X
Youngblood

Utilities

Editor zu 7th Legion
Cheatdatei für Conquest Earth
Spielstand-Editor für Constructor
Savgames zu Dark Reign
MapEditor für Dungeon Keeper
Spielstand zu Gallapagos
Eigene Trainer erstellen
Spielstände und Spielstand-Editor
Desktop-Thema zu Marble Drop
Rooster-Update
Streckeneditor für Need For Speed 2
Outpost2 - Neue Szenarien
Trainer für Panzer General 2
Revenge of the Toys (Desktop-Gimmick)
Desktop-Thema zu SimCity 2000
Editor und neue Einheiten für
Total Annihilation (V1.21)
WinZip 6.2 für Windows 3.1 + 95

Jede Menge Patches

Treiber

Glide V2.42
3Dfx Direct3D
DirectX 5.0

Video des Monats

Babylon 5

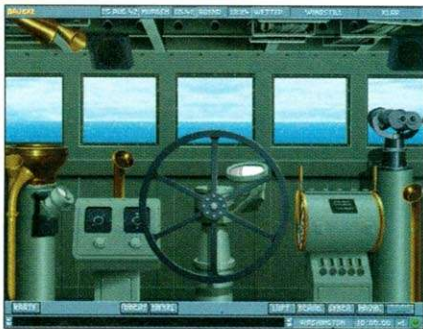
Helpline

Komplettlösung The Curse of
Monkey Island
Jede Menge neue Lösungen und
Cheats, die die Datenbank
auffrischen.
*Achtung: Aus technischen
Gründen können die meisten
Texte leider nicht aus dem Menü
aufgerufen werden. Sie befinden
sich im Verzeichnis Helpline auf
der Cover-CD als .txt-Dateien.*

© 1997 BriStein bv

Im Spiel gibt es eine Passwort-Abfrage, hier sind die Codes:

Absatz	Wort	Seite	Eingabe
Schiffe	5	82	Report
Schiff	4	81	nur
Konvois	2	83	erhalten
Schiffsstationen	3	100	im
Wiederholung	2	77	Option
Knoten	3	104	dient
Namensschild	4	104	Name
Spiel	5	79	es
Systeme	2	84	einzelne



Probleme, Updates, Patches?

Falls unerwartete technische Probleme oder Unverträglichkeiten mit einer Ihrer Hardwarekomponenten auftreten sollten, finden Sie im Internet kompetente Hilfe. Auf der Homepage des Herstellers (<http://www.ssi-online.com>) liegen in der Rubrik "Support" jede Menge Upgrades und FAQs für alle drei Spiele.

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 in das Unterverzeichnis MENU und klicken Sie die Datei PCPOWER.exe an.

Windows 95

W95 laden, dann CD einlegen – das Programm startet nun selbstständig. Sollte Ihre Autorun-Funktion deaktiviert sein, verfahren Sie bitte wie unter Windows 3.xx beschrieben. Stellen Sie sicher, daß Ihre Lautsprecherboxen angeschaltet sind.

Burning Steel 1

Dieses Spiel darf mittlerweile als echter Klassiker bezeichnet werden, der kaum noch in den Geschäften erhältlich ist. Wichtig: Es wird zu Fehlermeldungen kommen, wenn Sie versuchen, Burning Steel 1 im DOS-Modus zu installieren oder zu spielen. Bitte versuchen Sie beides nur mit den DOS-Versionen 5.0 bis 6.22! Sie starten das Spiel aus dem neu angelegten Verzeichnis mit dem Befehl "steel", die Paßwörter finden Sie in der separaten Box auf dieser Seite. Mindestanforderungen: 386 DX 33, 4 MB RAM (585 KB freier Hauptspeicher), VGA, DOS 5.0

Burning Steel 2

Hier läuft die Installation gewohnt unproblematisch. Klicken Sie einfach auf den Button und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Voreinstellungen nicht verändern, wird das Spiel in das Verzeichnis "steel2" auf der Festplatte C:\ kopiert. Von hier aus starten Sie es mit dem Befehl "steel". Wichtig: Versuchen Sie nicht, das Spiel mit dem ebenfalls erzeugten Befehl "steel2.bat" zu starten, da Sie sonst in die ungepatchte Version mit Paßwortabfrage gelangen. Die Steuerung erfolgt komplett über die Maus, in der deutschen Readme-Datei finden Sie weitere Hinweise zum Spiel.

Mindestanforderungen: 386 DX 33, 4 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Burning Steel 3

Die Installation des dritten Teils erfolgt exakt wie beim Vorgänger, allerdings dürfen Sie sich nicht über das englische Installationsmenü wundern. Eine lokalisierte Version von Burning Steel 3 ist nie erschienen, dafür befindet sich aber das deutsche Handbuch als .pdf-Datei auf unserer CD. Unter Beibehaltung der Voreinstellungen wird Burning Steel 3 in das Verzeichnis GNB3 auf der Festplatte C:\ kopiert, von wo aus Sie es mit dem Befehl "start" aufrufen. Die Soundeinstellungen müssen Sie wie immer vor dem ersten Spielstart durchführen, sie können jedoch später mit dem Befehl "sound" aufrufen und verändert werden. Sollten Sie Probleme mit der grafischen Darstellung bekommen, versuchen Sie, das Spiel mit dem Befehl "start2" zu starten. Hier wird dann automatisch ein universeller VESA-Treiber geladen, der sämtliche Probleme umgehen sollte.

Mindestanforderungen: 386 DX 33, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

CD-Inlay

BURNING STEEL



Februar 1998

3 Vollversionen

Burning Steel
1, 2 und 3

Ausserdem
auf der CD

Demos

Utilities

Patches

Treiber

Helpline

• The Curse of Monkey Island

Video des Monats

• Babylon 5

Extras

Mehr als 30 Missionen

für Burning Steel 1

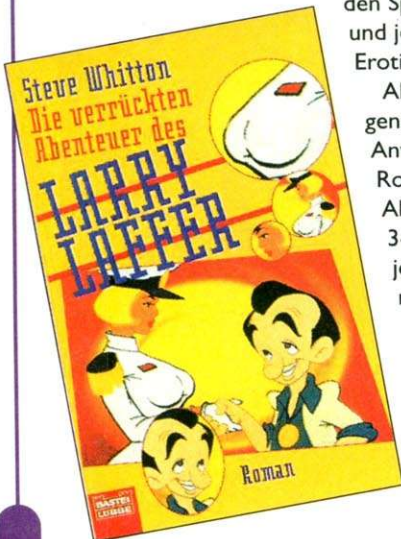
CD-INHALT

news news news news news

Larry Laffer überall

Nach seinem überaus erfolgreichen Auftritt in *Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe* wendet sich unser Möchtegern-Frauenheld im Polyesteranzug neuen Aufgaben zu. Zum einen wurde er von seinem Erschaffer Al Lowe direkt in eine 1998 erscheinende Casino-Simulation mit dem Titel **Leisure Suit Larry's Casino** verfrachtet. Larry wird es dort mit Poker, Blackjack, Craps, Roulette, einarmigen Banditen und dem Glücksrad zu tun bekommen, auf den Spieler warten der gewohnt zweideutige Humor und jede Menge Anspielungen rund um das Thema Erotik.

Als hätte der kleine Mann damit noch nicht genug um die großen Ohren, wird auch noch seine Anwesenheit in einem soeben erschienenen Roman verlangt. Steve Whittons "Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer" (Bastei Verlag, ISBN 3-404-13928-3, DM 12,90) basiert auf dem letzten Teil der PC-Spiel-Serie, wartet für den kundigen Leser jedoch mit einer ganzen Menge Überraschungen, Änderungen und Neuigkeiten auf. Wirklich lesenswert und mit Sicherheit ein heißer Kandidat für Pulitzer- und Literatur Nobelpreis!

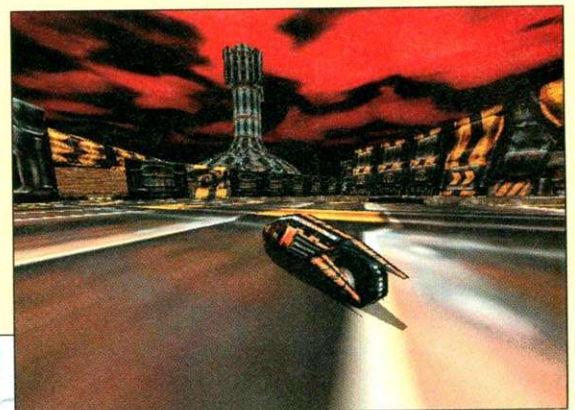


Hochzeit abgesagt

Der bereits am 5. Oktober 1997 offiziell verkündete Zusammenschluß von MicroProse und GT Interactive findet nicht statt. Exakt zwei Monate später erreichte uns die Nachricht von der abgesagten Hochzeit, man plant jedoch, die erfolgreiche Zusammenarbeit weiter fortzusetzen. So wird GT Interactive auch weiterhin MicroProse-Spiele in großen amerikanischen Handelsketten vertreiben und auch die Rechte an der Budget-Serie behalten. Wie von GT-Präsident Ron Chaimowitz zu erfahren war, wird das Unternehmen trotzdem weiter auf Expansionskurs bleiben, vor allem im Publishing-Bereich.

Das Rennen geht weiter

An alle POD-Fans, und ganz besonders an die ohne Internet und Downloadmöglichkeit, richtet sich das Add-On **POD – Back to Hell** von UBI-Soft. Alles, was auf der POD-Website angeboten wurde, findet sich hier in konzentrierter Form: 16 Ergänzungsstrecken, acht Rennwagen, Upgrade auf Version 2.0, Patches für Voodoo, Voodoo Rush, Power VR, S3-Virge und ATI 3D. Außerdem werden jetzt alle Direct 3D kompatiblen Grafikkarten direkt unterstützt, und es gibt noch mehr: drei



weitere, ganz neue Rennstrecken, neue Fahrzeuge (acht Motorräder, vier Boote) und eine ganze Reihe Utilities, die Ihren Desktop zum POD-Center machen. Ausprobieren kann man das neue Zeug anschließend im Game Service, dem Treffpunkt für alle POD-Fans im Internet. Start frei!

Ersatzlos gestrichen

Neben personellen Veränderungen in der deutschen Niederlassung (alles Gute, Marion!) gibt Mindscape auch eine Straffung der Release-Liste bekannt. Was konkret nichts anderes als weitere Kürzungen bedeutet. Nachdem bereits *Dark Omen* und *Warhammer 2* aus dem Programm entfernt wurden, traf es jetzt auch die von uns bereits als Focus On vorgestellten NGI-Titel *Really Wild Animals* und *Geo Bee*. Doch damit nicht genug, auch potentielle Hitkandidaten wie *Jet Fighter Full Burn*, *Supersonic Racers* und *Black Dahlia* werden nicht wie geplant bei Mindscape erscheinen. Was aus diesen Spielen wird und ob sich bereits andere Distributoren gefunden haben, war bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt.



Mächtig im Druck

Während die unmittelbare Konkurrenz die Veröffentlichung ihre Printkünstlers weiter verschiebt, ist mit dem **Print Master Gold Deluxe** soeben die vierte Auflage der erfolgreichen Mindscape-Serie erschienen. Darin können Sie auf über 2000 vorgestellte Entwürfe zu allen möglichen Printprodukten (Zeitungen, Kalender, Einladungen, Visitenkarten, etc.) zugreifen oder diese selbst gestalten. Zur Verschönerung der Ergebnisse stehen mehr als 35000 Cliparts und über 5000 Photos, die zum Teil aus der berühmten *National Geographic Gallery* stammen, zur Verfügung. Als Extra gibt es einen *Photo Enhancer* zur Verfremdung und Nachbearbeitung sowie die *Cartoon-O-Matic* zur Gestaltung eigener Cliparts. Die komfortable Bedienung und der günstige Preis von 69,95 Mark machen den guten Gesamteindruck komplett.

Psst! Streng geheim!

Agent 0013, unser Mann im Außendienst und der einzige Mensch mit der Lizenz zum Schwafeln, bekam interessante Information über ein aktuelles Geheimprojekt zugespielt. Demnach arbeitet die Firma Rauser Advertainment nach dem phänomenalen Erfolg von *Free Spirit* an einem weiteren Werbespiel für die Volks- und Raiffeisenbanken. Ersten Gerüchten zufolge soll das Spiel mit dem Titel **The Other Dimension** bereits mit der topaktuellen US-Technologie "Dragon Dictate" versehen, und somit komplett sprachgeseuert sein. Die Handlung soll auf Informationen über UFO-Sichtungen, illegale Medikamententests und Entführungen basieren, die bisher nur höchsten Regierungskreisen bekannt waren. Sollte es keinem Geheimdienst dieser Welt gelingen, *The Other Dimension* doch noch zu stoppen, wird das Spiel im April 1998 inklusive Mikrofon für eine Schutzgebühr unter 20 Mark zu haben sein. Weitere Informationen werden wir Ihnen zu gegebener Zeit zuspielen. Trauen Sie niemandem!



Unter Wasser stirbt man nicht



Jedenfalls nicht in der gleichnamigen Chandler-Verfilmung um den legendären Privatdetektiv Philip Marlowe. Bei der **Silent Hunter Commander's Edition** sollten Sie sich darauf besser nicht verlassen. Im Wesentlichen besteht diese Ausgabe aus dem Originalspiel plus allen bisher erschienen Mission-Packs. Der Clou: Auch die aktuelle Mission CD ist bereits in Paket und Preis enthalten. Für alle, die *Silent Hunter* noch nicht im Regal stehen haben, und die nach einer realistischen und umfangreichen U-Boot-Sim suchen, besteht also kein Grund, noch länger zu zögern. Der Preis des guten Teils liegt übrigens bei 89,95 Mark.

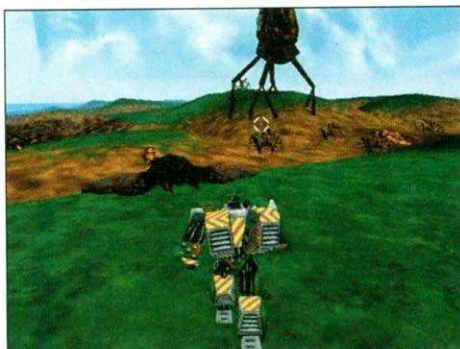
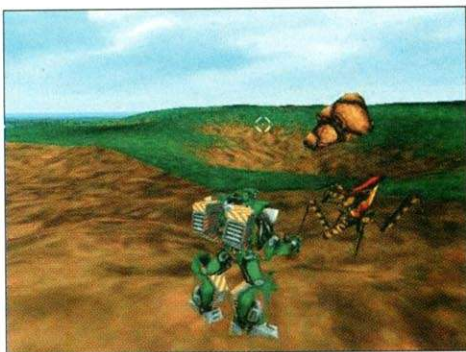
Aus der Rolle...

...fällt dieses aktuelle Angebot von UBI-Soft ganz und gar nicht. Seit kurz vor Weihnachten ist das **Heroes of Might and Magic Full Fantasy Funpack** im Handel und es enthält neben



Heroes 1 und 2 auch das Expansion-Set *The Price of Loyalty*. So kommen zu den beiden ohnehin schon umfangreichen Klassikern noch 2 komplette Kampagnen, 30 neue Karten und viele neue Helden, Artefakte und Videos hinzu. Ein umfassenderes Kompendium des legendären Rollenspiels kann man sich kaum wünschen, außerdem macht sich repräsentative Verpackung auch noch gut im Regal. Der Preis: 99,95 Mark.





Romanversoftung

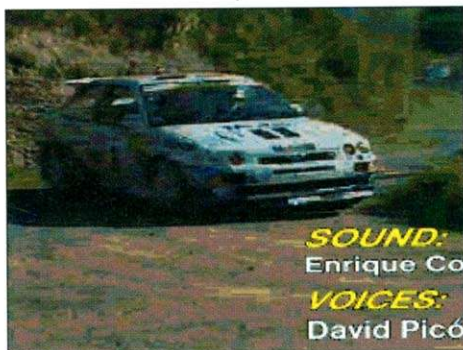
MicroProse hat sich eine weitere interessante Lizenz sichern können, und zwar die an Robert Heinleins Science-fiction-Roman **Starship Troopers**, dessen Hollywood Verfilmung durch TriStar Pictures soeben abgeschlossen wurde. Als reiner 3-D-Shooter konzipiert, folgt das Spiel aber eher dem Roman und verlegt den Kampf Mensch gegen Insekten auf fünf Jahre nach Ende der Filmhandlung. Im Gegensatz zu *Klingon Honor Guard* wurde für *Starship Troopers* eine eigene Engine programmiert, die es mit einer 3 Dfx-Karte auf bis zu 50 Frames bringt. Und was noch wichtiger ist: Wir konnten bereits erste Ergebnisse sichten, die wirklich gut aussahen. Erscheinungstermin: Wahrscheinlich im Frühjahr.

Sand im Getriebe

Nicht nur in Sachen Strategie, auch im Simulations-Genre wird nach allen Regeln der Kunst geklont. Kaum ist ein Formel 1-Hit in den Regalen, werbelt die Konkurrenz auch schon an einem schnell zusammengebastelten Ableger. Der steht im Regal dann neben dem Hit und wird von all denen automatisch gegriffen werden, die sich von einer aufwendigen Packung täuschen lassen. Zu dieser Sorte von Spiel gehört auch **World Wide Rally**. Wer im Laden nicht probegespelt hat und blind nach dem Spiel gegriffen hat, ist zu bemitleiden. Denn ist das Spiel zu Hause erst einmal installiert, kommt schon während des Intros die Ernüchterung. Grobpixelige Fahrzeuge werden da in Aktion gezeigt. Und scheinbar sollen sie einem eine gewisse Vorfreude auf das fertige Spiel beschern. So behauptet man beispielsweise, mit Rechnern von Silicon Graphics gearbeitet zu haben. Daß der eine oder andere Programmierer von **Digital Dreams Multimedia** schon mal mit einem solchen System gearbeitet hat, möchten wir ja gar nicht ausschließen, doch sicher nicht bei der Entwicklung dieses Spieles.

Die Grafik kann nämlich ganz und gar nicht das halten, was die Strecken versprechen. Auch im verfügbaren SVGA-Modus ist die Spielgrafik knapp über der Katastrophengrenze. Objekte am Wegesrand wirken alles andere als räumlich, und auch die Bewegungen der Wagen wirken unansehnlich und vor allem künstlich. Das Fahrverhalten der Vehikel geht kaum über das hinaus, was man von den 1977 auf gekommenen Konsolenspielen gewohnt war.

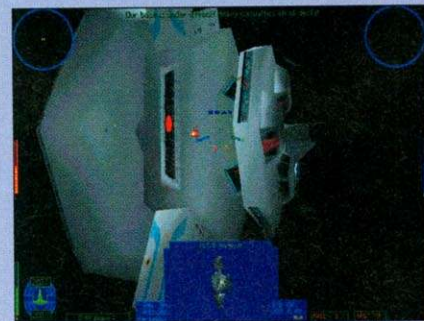
Zum Thema Joysticksteuerung weiß das spärliche Handbüchlein übrigens folgendes zu berichten: "Die Wagen von *World Wide Rally* werden über die Tastatur bewegt" – ist doch nett, daß man die Spieler vor zusätzlicher Peripherie bewahren möchte. Alles in allem kann man von diesem Stückchen Software nur unbedingt abraten. *World Wide Rally* findet seine Daseinsberechtigung eigentlich nur darin, daß man bei der Konkurrenz alle Fehler aufgezeigt bekommt, die man bei der Programmierung eines soliden Rennspieles vermeiden muß. *World Wide Rally* ist eine Mogelpackung und sollte ebenso schnell wieder aus den Regalen der Läden verschwinden, wie es dort aufgetaucht ist. Dies ist übrigens auch der Grund, warum wir den Titel hier in den News vorstellen, denn eine ganze Seite im Heft wäre uns dafür echt zu schade gewesen...



SOUND:
Enrique Co
VOICES:
David Picó

Gleichgewicht der Kräfte

Ausbalanciert ist ab jetzt das Verhältnis zwischen Solo- und Mehrspielermodus in *X-Wing vs. TIE Fighter*. Die offizielle Mission-CD **Balance of Power** merzt die Mankos des Originalprogramms aus. Wegen des Kampagnen-Modus mit jeweils 15 Missionen für beide Seiten sollten vor allem Solisten eine Anschaffung in Betracht ziehen. Zwischensequenzen und eine durchgehende Story halten die Motivation aufrecht. Neue Multiplayer-Missionen fehlen natürlich ebenso wenig. Schön: Der bislang vermißte B-Wing gesellt sich nun zum Schiffs-Repertoire. Ferner freuen sich Besitzer von 3-D-Beschleunigern über eine leicht aufpolierte, vor allem aber deutlich flüssigere Grafik.



Stadtangriff

Das Debütwerk der noch unbekannten Potsdamer Spielefirma Terratools wurde auf den Namen **Urban Assault** getauft (frühere Arbeitstitel: *Anarchy*, *Y.P.A.*). In einem düsteren Endzeitszenario dirigieren Sie die 15 verschiedenen Einheiten nicht nur "von oben". Wenn Sie wünschen, können Sie sich selbst Hand anlegen und in einen Panzer oder einem Flugzeug aktiv mitkämpfen, während der Computer das Kommando über die restlichen Einheiten übernimmt, immer abhängig vom eingestellten Aggressivitätsgrad. Das an *Uprising* erinnernde Action-Strategie-Gemisch soll noch im Frühjahr erscheinen. Die weltweiten Vertriebsrechte sicherte sich Microsoft. Damit ist *Urban Assault* das allererste Spiel aus deutscher Produktion, das der Software-Riese unter seinem Label vermarktet.

Die neue PCClassic...

PCCLASSIC

DEUTSCHE VOLLVERSION



Ausgabe 5 • DM 16,80 • Sfr 16,80 • öS 136

Unverbindliche Preisempfehlung

ALIENS

A COMIC BOOK ADVENTURE

Eines der besten
Adventures unserer Zeit!

Deutsche
Vollversion
auf
2
CD-ROMS!

- Stellen Sie sich der Herausforderung Ihres Lebens
- Bewahren Sie die Menschheit vor dem sicheren Untergang
- Erleben Sie phantasievolle Grafiken und erstklassige Videos

Bonus !!
Das deutsche
Handbuch
komplett
auf der CD

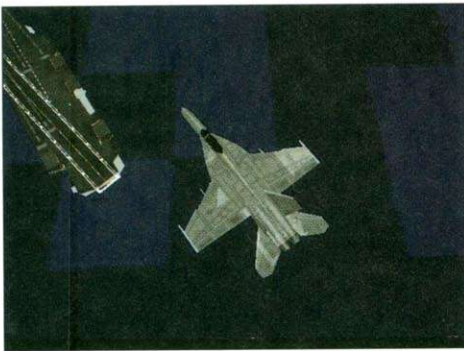


...Jetzt im Handel!

Extravagante Exkursion

Einen netten Betriebsausflug unternahmen Mitarbeiter von Interactive Magic im Dezember. Programmierer und Designer der Flugsimulation **iF/A-18E – Carrier Strike Fighter** weilten zwei Tagen lang auf dem Flugzeugträger U.S.S. Abraham Lincoln, um Ton- und Filmaufnahmen für den inoffiziellen Nachfolger zu **iF-22** anzufertigen. Dort konnten sie auch gleich die typische Flugzeugträger-Atmosphäre einfangen, was hoffentlich der Authentizität des Spiels zugute kommt.

Carrier Strike Fighter gründet auf der verbesserten **DEMON-Engine** und verspricht ein intelligentes Kampagnen-System namens **TALON** (Total Air and Land Operation Network), das weniger zufallsgenerierte, sondern vielmehr tiefsinnige Missionen entwirft. So sollen die computergesteuerten Generäle lebendig wirken; das heißt, sowohl abhängig wie unabhängig vom Erfolg des Spielers Entscheidungen treffen. Dadurch ist unter anderem garantiert, daß niemals die gleiche Mission zweimal geflogen werden muß. PC-Piloten dürfen schon im Sommer in die Luft steigen, während die richtigen Flieger noch ein paar Jährchen warten müssen: Erst 2003 soll die **F/A-18E** mit ihren ersten Flugoperationen beginnen.



News-Flash

Sehr sportlich zeigt sich **FOX Interactive**. Durch den Kauf der **Actua Sports-Rechte** von Gremlin wird die Reihe in den Staaten unter dem Label **FOX Sports** vertrieben. Darunter befinden sich die auch für Deutschland geplanten Simulationen von Eishockey, Golf, Tennis und Fußball. **Fehlende Schauspieler** taten dem Spielspaß im Echtzeit-Adventure **The Last Express** keinen Abbruch. Das soll sich nun ändern: Die Programmierer planen eine Version mit gefilmten Szenen.

Superman hält Einzug auf PC-Monitore. Mit Hilfe von Brillant Digital Entertainment will DC Comics seine weltberühmte Comic-Figur interaktiv machen. **Kaum erschienen**, und schon ist ein Nachfolger angekündigt. Die Cyclone Studios wollen **Uprising** fortsetzen. **Neue Aufgaben** hat nun Mike Wilson: Der frühere CEO von Ion Storm verließ die Spieleschmiede, um G.O.D. (Gathering of Developers) ins Leben zu rufen. Zahlreichen Spiele-Entwicklern soll damit die Möglichkeit gegeben werden, ihre eigenen Projekte auf den Markt zu bringen – bei gleichem Risiko für alle. **Viel verkauft** wurde Microsofts Strategiespiel **Age of Empire**: Weltweit gingen bislang rund 650.000 Exemplare über die Ladentresen. So viel

Erfolg kann Bungie nicht verzeichnen, aber immerhin verkaufte sich **Myth: The Fallen Lords** etwa 350.000 mal. **Wieder daheim** ist **Return to Krondor**: Sierra vertreibt nun auch den zweiten Teil des Fantasy-Titels. Die Lizenz besaß zunächst 7th Level; wegen finanzieller Schwierigkeiten geriet das Projekt aber ins Stocken. Sierra will das Spiel nun generalüberholen und zum nächsten Weihnachtsgeschäft veröffentlichen.

Alte Veteranen aus der Simulations-Szene hat sich TalonSoft geangelt. Gary Grigsby und Keith Brors trennten sich von SSI, um an einer 2.-Weltkriegs-Simulation zu werkeln. In seiner 15jährigen Karriere schuf Grigsby Spiele wie zum Beispiel **Pacific War**, **Panzer Strike** und **Steel Panthers**. **Die Siedler** schickt Blue Byte pünktlich zum nächsten Weihnachtsgeschäft in die nunmehr dritte Runde. Details sind leider noch nicht bekannt. **Wenig Geld** kosten drei neue Titel, die in Blue Bytes Low-Budget-Reihe **CLASSICS** Einzug gehalten haben. Für 29,95 Mark wechseln **Chewy – Esc** von **F5**, **Die total verrückte Rallye** und **Die Siedler** ihren Besitzer. **Zipper Interactive** übernimmt die Entwicklung von **MechWarrior 3** und löst damit nach mühevollen Verhandlungen das bisherige Team (FASA Interactive) ab.

Fahrenheit neuer 3-D-Standard?

Erste Pläne für einen möglichen 3-D-Standard der Zukunft hat Microsoft jetzt veröffentlicht. Das Ding heißt **Fahrenheit** und entsteht in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics. Bei garantierter Abwärtskompatibilität soll die Grafik-Schnittstelle aus drei Elementen bestehen. Die erste API stellt eine Weiterentwicklung von **Direct3D** und **OpenGL** dar; zielt also auf den Consumer-Markt. Mehr für den Profibereich ist das zweite Element: die mit einigen Features erweiterte Silicon Graphics **Scene Graph**. Zu guter Letzt können Spieleentwickler von den Fähigkeiten des dritten Elements Gebrauch machen, da es speziell für 3-D-Modellierungen geeignet sein soll. Bis zur Fertigstellung vergeht aber noch ein Weilchen: Frühestens 1999 sollen die ersten Dateien auf die User losgelassen werden.

1 + 1 = 3

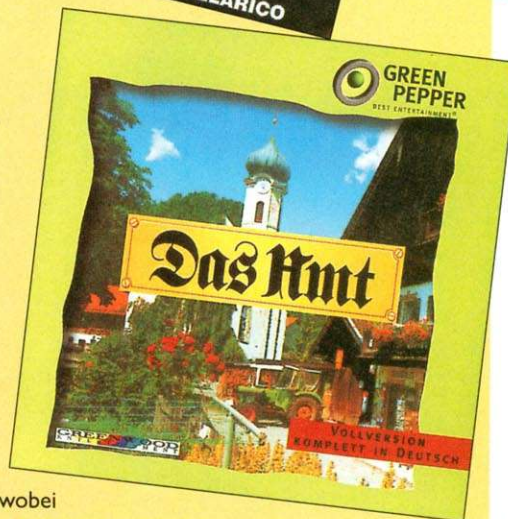
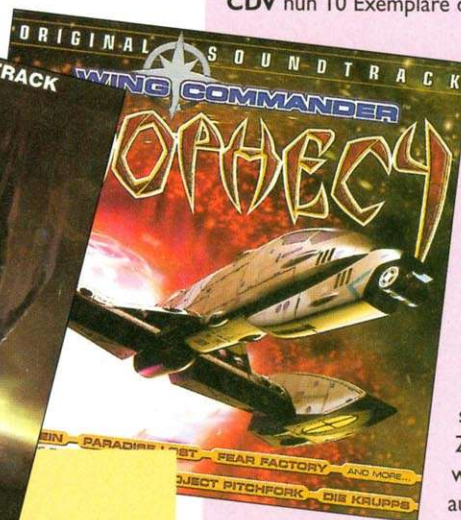
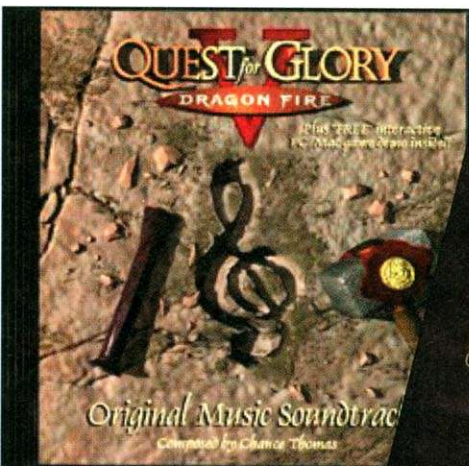
Fehler passieren in jeder Ausgabe. Da heißt der Redakteur mal Winkelmann, mal Winkelhaus, urplötzlich schreibt man Nico mit "k", und irgendwann verrechnet man sich. So geschehen in der vergangenen Ausgabe beim Test von **Andretti Racing**. Das mittelprächtige Rennspiel erhielt doch glatt 10 Punkte zuviel. Clevere

Noch mehr Soundtracks

Drei neue Spiele-Scores finden Sie ab jetzt beim CD-Händler Ihres Vertrauens. Tommy Tallarico's Soundtrack zu Shinys famosom Actionknaller **MDK** enthält 17 Stücke aus dem Spiel sowie einen Trax-Remix von Chris Hülsbeck. Die teils ruhigen, teils dramatischen, aber immer abwechslungsreichen Synthesizer-Stücke sind wahrlich filmreif und werden seit Tagen von Nicos Stereoanlage abgespielt. Eine Kostprobe finden Sie übrigens auf unserer Cover-CD: Der Hülsbeck-Remix untermauert unser gesprochenes Editorial.

Als "Original Soundtrack" kann man den zu **Wing Commander Prophecy** eigentlich gar nicht bezeichnen. Denn die darauf befindlichen Stücke sind mit dem Spiel wenig verwandt. Bands wie Paradise Lost, Die Krupps oder Rammstein steuerten je einen Song dazu. Auf Musik aus der Weltraum-Oper wurde verzichtet, lediglich ein Video-Trailer ist vorhanden. Der Sampler wird hierzulande von **Edel** vertrieben.

Der dritte Soundtrack ist noch gar nicht erhältlich, wird vermutlich aber noch im Februar erscheinen. Als kleinen Vorgeschmack auf den fünften Teil der Adventure-Serie **Quest for Glory** bietet Sierra die Musik aus dem Spiel zum günstigen Preis einer Maxi-CD an. Zusammen mit einer spielbaren Demo erhalten Sie 18 stimmungsvolle Orchester-Stücke von Chance Thomas.



Noch mehr Pfeffer

Mit seiner Green Pepper-Reihe hat **Novitas** (und nicht Novatis – danke für den Hinweis, Andrea!) offensichtlich eine Marktlücke entdeckt, denn die Neuauflagen von Spieleklassikern zum Budget-Preis kommen offenbar gut an. Dementsprechend sind nun weitere Titel erschienen, die man sich für 'nen Zwanni getrost zulegen kann: **Catris**, **Das Amt**, **Skul** und **The Suit** (Doppelpack), **Der Planer** und **Crusade** (letztenannte kommen mir irgendwie bekannt vor, grins). Zudem bietet Novitas nunmehr auch Anwenderprogramme mit **Viruskiller**, **De-Installer** und **Soundclub**, wobei wir letzteres in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen werden.

Lulagotchis zu gewinnen!

Die einen haben ein Haustier, die anderen haben ein Tamagotchi. Und Sie, was haben Sie? Wie, nichts? Wirklich nicht? Okay, dann helfen wir Ihnen halt zu etwas virtueller Freude auf dem PC. Die Dame, die von Ihnen ab sofort so richtig verwöhnt werden will, heißt Lula und hat schon in *Wet – The Sexy Empire* für Furore gesorgt. In **Lula Inside Gotchi** treffen Sie sie abermals, und da auch dieses Werk von Interactive Strip wie eine Bombe eingeschlagen hat, verlosen diese Firma und **CDV** nun 10 Exemplare des Programms.

Doch Achtung: Lula

verlangt eine besondere Behandlung. Also: Wie beabsichtigen Sie Lula zu pflegen, zu hegen und zu verwöhnen? Schildern Sie Ihre Art der Behandlung möglichst stubenrein (gegen Zweideutiges haben wir allerdings nichts) auf einer Postkarte oder in einem Brief

und schicken Sie das Ganze, ausreichend frankiert, an folgende Adresse:

Power-Team
Kennwort: Lulagotchi
Postfach 3161
48599 Gronau

Einsendeschluß: 10. Februar 1998, der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Die 10 Programme werden wir unter allen Einsendern verlosen, jedoch werden wir den unserer Meinung nach originellsten Beitrag in der PC Power veröffentlichen – falls Sie wünschen, daß Ihr Name in diesem Fall NICHT genannt wird, schreiben Sie dies bitte dazu. Viel Glück!!

Das Weihnachtsgeschenk

Okay, insgeheim hatten wir damit gerechnet, aber doch nicht so kurz vor Weihnachten: Mit Entscheidung vom 18.12.1997 und Bekanntmachung vom 20. Dezember wurde **Quake II** in die Liste der jugendgefährdenden Schriften eingetragen – oder weniger amtsdeutsch: Es wurde indiziert, somit darf es Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, des weiteren darf man nicht dafür werben, und wir dürfen nun leider nicht mehr die Homepages angeben, auf denen es im Internet inzwischen weltweite Online-Matches zwischen Q2-Fans gibt, das könnte man ja als Werbung ansehen. Das Game wurde übrigens in Großbritannien für Jugendliche ab 15 Jahren empfohlen, in Deutschland hat es nicht einmal eine USK-18 bekommen. Nun denken Sie sich bitte Ihren Teil...

Mathematiker wußten angesichts der Einzelwertungen sofort, daß die vergebenen 82 Punkte falsch waren. Tester Nico schiebt's auf Layouter Lourens, während dieser die Schuld beim Chefredakteur sucht, der wiederum den armen Verlagsleiter geißelt. Sei's drum: Mit dieser aufgeblähten Newsnachricht wollen wir nur klarstellen, daß EA Sports' Rennspiel auf insgesamt 72 Punkte kommt.

Expedition ins Abenteuer

Im vierten Teil unserer Serie "Was sind eigentlich..." widmet sich Martin Mirbach voller Hingabe seinem bevorzugten Genre: dem Adventure. Und sprengt dabei wieder einmal jeden Rahmen...

Marcel Reich-Ranicki meint: "Ein gutes Buch muß man sich erarbeiten. Da können die ersten 50 Seiten schon mal langweilig sein." Eine Einstellung, die ich absolut nicht teilen kann. Leider kann es nicht nur bei Büchern, sondern auch bei längeren Artikeln vorkommen, daß der Einstieg etwas zähflüssig gerät. Und zwar meist dann, wenn Unterhaltung und Information unter einen Hut gebracht werden müssen – wie bei diesem Feature. Falls Sie also bereits wissen, aus welchen Elementen sich ein Adventure zusammensetzt, was Locations, NPCs und lange Sackgassen sind, warum sich der Begriff "non-linear" nicht nur auf die Handlung bezieht oder wie ein relevantes Rätsel aussieht, machen Sie es sich doch einfach leicht: Überspringen Sie die Beschreibung der Grundlagen und fahren steigen Sie bei der Zwischenüberschrift "Go West" ein. Denn ab dort geht es ganz konkret um die einzelnen Spiele.

Ansonsten stellen Sie sich vor, Sie studieren, sagen wir, Medizin. Wird man Sie im ersten Semester sofort einen Patienten behandeln lassen? Sicher nicht! Zuerst kommt die Theorie, dann die Praxis. Erst wenn Sie Ihr Physikum bestanden haben, geht's ans lebende Objekt. Eine ähnliche Zweiteilung werden Sie auch in diesem Feature entdecken. Ich begrüße Sie also als Studenten der Adventurologie, und beginne mit einem theoretischen Exkurs. Im Anschluß daran

bekommen Sie Ihr Puzzlekum und wir widmen uns dem praktischen Teil – den Spielen.

Drei Dinge braucht das Spiel

Die drei wesentlichen Elemente eines Adventures sind:

- 1 Eine Umgebung, die es zu entdecken gilt.
- 2 Eine Spielfigur, mit der Sie diese Umgebung entdecken, und
- 3 Ein Rätsel, das von der Spielfigur gelöst werden muß.

Diese drei Elemente finden Sie in jedem Adventure. Sie bilden aber nur das Gerüst, den Rahmen, der mit vielen weiteren Unterelementen und Variationen angefüllt werden kann. So gibt es etwa in der Umgebung verschiedene Schauplätze, Locations genannt, welche anfangs für die vom Spieler geführte Figur nicht zu erreichen sind. Sich den Zugang zu diesen Locations zu erschließen, bildet daher eine Hauptaufgabe im Adventure. Erst nachdem alle Schauplätze des Spiels besucht wurden, kann ein Adventure erfolgreich vom Spieler beendet werden. In den verschiedenen Locations trifft der Spieler auf andere, NPCs genannte Figuren. NPC steht für Non-Player-Character und bezeichnet alle vom Computer gesteuerten Personen in einem Computerspiel, also auch in anderen Genres.

Im Adventure verfügen NPCs meist nur über einen sehr eingeschränkten Aktionsradius und dienen entweder als Mittler für benötigte Informationen oder als Hindernis, das vom Spieler überwunden werden muß. Ein Hindernis zu überwinden bedeutet dabei nicht wie in anderen Genres eine direkte Konfrontation, sondern das Lösen von Rätseln oder Puzzles.

So unterteilt sich also das übergeordnete Haupträtsel eines Adventures in zahlreiche kleinere Rätsel und Puzzles. Ein Beispiel: Besteht das Ziel eines Adventures, wie zum Beispiel in *Golden Gate Killer*, in der Überführung eines Mörders, so handelt es sich bei den untergeordneten Aufgaben um das Sammeln von Beweismaterial, dem Gespräch mit Zeugen, Polizistenkollegen und anderen NPCs und dem Aufsuchen verschiedener Locations im Zuge Ihrer Ermittlungen. Gerade der erste Punkt erfordert die Aufmerksamkeit des Spielers, denn vieles, was man unterwegs findet, kann in einem Inventar untergebracht und bei Bedarf wieder hervorgeholt werden. Meist wird das Auffinden der im weiteren Spielverlauf benötigten Gegenstände durch einen "aktiven" Cursor erleichtert, der seine Form oder seine Farbe verändert, sobald er auf ein solches Objekt geführt wird. Sie sollten sich also stets die Zeit nehmen, alle relevanten Objekte einer Location mit dem Cursor zu berühren.

Gut oder schlecht?

Neben diesen unverzichtbaren, charakteristischen Elementen eines Adventures tauchen in Spielbeschreibungen und Tests immer wieder Begriffe auf, die zwar helfen können, die Qualität eines Adventures zu bestimmen, die aber trotzdem nicht den genretypischen Elementen zuzuordnen sind. Nehmen wir zum Beispiel die Story. Hier muß man unterscheiden zwischen der Hintergrundgeschichte, die der Spielfigur eine Motivation für ihr Vorgehen liefert, und der Story, wie sie sich im Lauf des Spiels entwickelt. Noch einmal zum *Golden Gate Killer*: Als Neuling bei der Polizei von San Francisco liefert die Hintergrundgeschichte, ein grausamer Mord, die nötige Motivation, mit Ihren Ermittlungen und damit mit dem Spiel zu beginnen. Ganz anders zum Beispiel in *The Last Express*. Als Spieler folgen Sie der dringenden Aufforderung zu einem Treffen mit Ihrem alten Freund, den Sie allerdings ermordet auffinden. Erst im Laufe des Spiels geraten Sie in einen immer gefährlicheren Strudel aus Verbrechen, Korruption und Gewalt, in dem Ihr ermordeter Freund nur ein kleines Mosaiksteinchen darstellt. Hier erschließt sich die eigentliche Story erst nach und nach, also mit fortschreitendem Spielerfolg. Und wenn Sie schließlich wissen, worum es eigentlich geht, haben Sie das Haupträtsel erfolgreich gelöst.

Sie sehen, es gibt extreme Unterschiede bei der Konzeption der Story, bis hin zur bloßen Rechtfertigung für die Existenz von Spielfigur und Umgebung. In jedem Fall ist es wichtig, das Zusammenhang, Relevanz und Plausibilität gewahrt bleiben. Was sich hier vielleicht etwas hochgestochen anhört, ist dabei im Grunde

werden müssen, und wenn sich aus deren Anwendung ein Auffinden weiterer Gegenstände oder der Zugang zu neuen Locations ergibt. Hier greifen die einzelnen Spielelemente ineinander. Wenn aber um weiterzukommen nur ein Denk- oder Taktikspiel (beliebt sind Mühle, Dame, Schach, Shanghai, etc.) gelöst werden muß, das in keinem direkten Zusammenhang mit der Story steht, dann bezeichnet man ein Adventure als nicht komplex. Und so geht es weiter: Könnte der *Golden Gate Killer*



Zork Nemesis aus dem Jahre 1996 brachte die berühmte Serie grafisch einen gewaltigen Schritt nach vorn

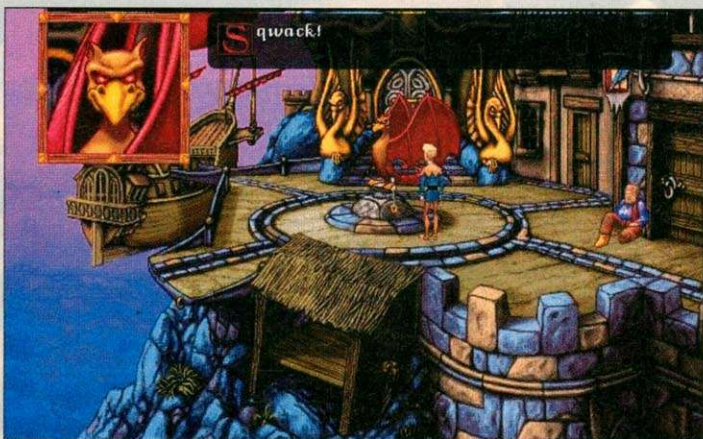
überführt werden, indem der Spieler einfach ein zerissenes Foto des Mörders zusammensetzt, stünde die Lösung des Haupträtsels in keiner Relevanz zur Hintergrundgeschichte. Denn dann hätten sich ja alle vorherigen Ermittlungen erübrigt, und das ganze vorangegangene Spiel war im Grunde überflüssig. Gleichzeitig wäre ein erfolgreicher Abschluß des Adventures vom zufälligen Auffinden des Fotos und nicht von den logischen, kombinatorischen Fähigkeiten des Spielers abhängig, jede Plausibilität würde fehlen. Was übrigens auch für immer wieder anzutreffende

„unfaire“ Puzzles gilt, die nur mit Glück und nicht mit Wissen oder Geschick gelöst werden können.

Non-lineare Handlungen in Echtzeit

Ein weiteres Kriterium zur Beurteilung eines Adventures ist dessen lineare Entwicklung, und zwar sowohl in Bezug auf die Umgebung als

auch auf die Handlungsmöglichkeiten. Räumlich handelt es sich um ein lineares Spiel, wenn Sie von einer Location lediglich in eine weitere gehen könnten, dann in die nächste und beim Rückweg genau diese



Streng linear aufgebaut, aber dennoch ein farbenprächtiges Debut für Telstar: Fable

ganz einfach zu verstehen. Eine Story kann dann als zusammenhängend oder komplex bezeichnet werden, wenn zur Lösung des Haupträtsels Gegenstände aus verschiedenen Locations zusammengetragen und angewandt

Die glorreichen Sieben

Erste Schritte sind immer schwer, auch in einem Adventure. Die folgenden sieben Grundregeln sollen Anfängern zu einem etwas leichteren Start verhelfen, Genrekenner finden in diesem Kasten also keine neuen Tips und können ihn getrost überspringen.

- 1 Nehmen Sie sich Zeit für die Vorgeschichte, hier finden sich oft wichtige Hinweise. Falls sie im Handbuch erzählt wird, lesen Sie sich wirklich durch, ansonsten sehen Sie sich das Intro aufmerksam an. Bei Spielen mit Videorekorder-Funktion können Sie es sich im Zweifel problemlos mehrfach reinziehen.
- 2 Nehmen Sie sich an jeder Location genügend Zeit. Ziehen Sie den Cursor über jeden Gegenstand und betrachten Sie die Dinge, mit denen Sie interagieren können sehr genau. Falls es eine Lupe oder eine Rotationsfunktion gibt, benutzen Sie diese Hilfsmittel jedesmal.
- 3 Besuchen Sie jede Location mehrfach. Besonders bei nicht linear aufgebauten Adventures kann sich während Ihrer Abwesenheit einiges ändern. Gerade vermeintliche Sackgassen sind oft der richtige Zeitpunkt für eine Rundreise.
- 4 Oft müssen Gegenstände aus Ihrem Inventar miteinander kombiniert werden, was nicht immer so offensichtlich ist wie etwa bei Kassette und Recorder. Spielen Sie also alle Möglichkeiten durch und probieren Sie im Zweifelsfall auch mal drauf los.
- 5 Versetzen Sie sich auch in die Rolle der anderen Spielfiguren. Besonders, wenn eine NPC nicht mit Ihnen sprechen will, kann sie dafür einen triftigen Grund haben. Überlegen Sie in diesem Fall zuerst, mit welchem Gegenstand aus Ihrem Inventar Sie sich ausweisen oder Ihr Handeln verständlich machen können.
- 6 Ganz wichtig: Zettel und Stift. Was bei uns Journalisten zum Handwerkszeug gehört, sollte auch im Adventure selbstverständlich sein. Notieren Sie sich offene Fragen, sämtliche Ideen, Hinweise, Eindrücke und Erkenntnisse. Und gehen Sie Ihre Aufzeichnungen auch regelmäßig durch.
- 7 Wenn alles nicht mehr hilft, schalten Sie die Kiste aus und gönnen Sie sich eine Müte Schlaf. Manchmal hat man sich so sehr verrannt, daß man den Wald vor lauter Bäumen nicht erkennt. Und am nächsten Morgen fällt es einem wie Schuppen von den Haaren.

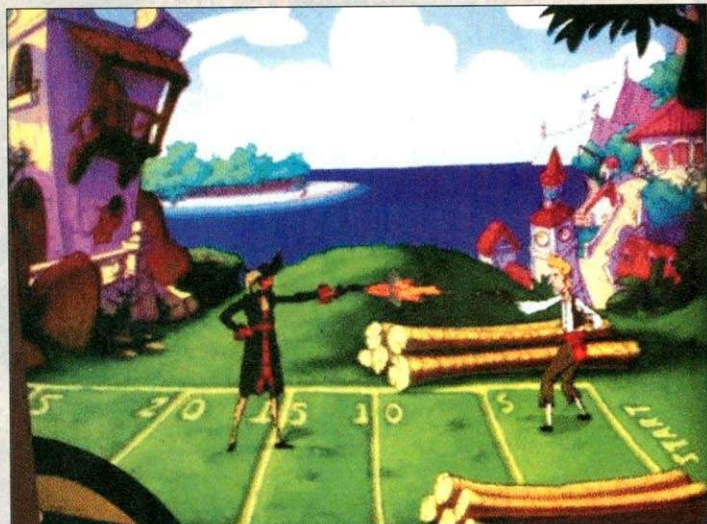
Stationen in umgekehrter Reihenfolge einhalten müßten. Ein räumlich non-lineares Adventure ließe Sie dagegen von Anfang an alle verfügbaren Locations besuchen. Der Idealfall liegt in der Mitte, das heißt, Sie können sich von der Start-Location eine zweite erschließen, dann eine dritte, vierte und so weiter. Zwischen den bereits besuchten Locations sollten Sie anschließend möglichst frei hin- und herreisen können. Dieses Vorgehen mag Ihnen auf den ersten

Extremen: Kommen Sie bei einem Rätsel nicht weiter, sollten Sie zunächst auch ein anderes lösen können, um den Spielfluß nicht ganz zu unterbrechen. Zum Lösen des Haupträtsels müssen natürlich zuerst sämtliche Puzzle bewältigt werden. In vielen aktuellen Adventures ist die lineare Struktur des Raumes und der Handlung so weit aufgebrochen, daß Sie zu verschiedenen Haupträtseln gelangen und das Spiel auf somit unterschiedliche Weise beenden können. Geht

führen. Die schönste non-lineare Konzeption nützt Ihnen wenig, wenn Sie am Ende in einer langen Sackgasse landen. Sie wissen nicht, was eine lange Sackgasse ist? Dann stellen Sie sich einmal folgende Situation vor: Zu Beginn eines Adventures finden Sie einen Knochen, mit dem Sie wenig später einen bissigen Hund ablenken. Anschließend rätseln Sie sich durch das gesamte Spiel und gelangen zum guten Schluß an einen Zauberer, den Sie nur mit dem Knochen überwinden können. Denn es



An *Myst* scheiden sich die Geister, trotzdem hat dieses Spiel so viele Anhänger wie kaum ein zweites



Ob der dritte Teil von *Monkey Island* wohl jemals den Kultstatus des Originals erreichen wird?

Blick immer noch sehr linear erscheinen, erleichtert aber gerade zu Spielbeginn ungemein die Orientierung.

Eine lineare Handlung liegt vor, wenn man konsequent ein Rätsel nach dem anderen zu lösen hat, um zum Haupträtsel zu gelangen. Eine non-lineare Handlung würde Ihnen dagegen gleich zu Anfang alle Rätsel präsentieren und Ihnen die Reihenfolge der Lösung frei überlassen – was natürlich jeden Spannungsaufbau im Keim ersticken ließe. Auch hier liegt das Ideal zwischen den

man bei einem zweiten Spielstart konsequent anders vor, erschließen sich neue Handlungsmöglichkeiten, eventuell andere Locations und man kommt zu einer völlig anderen Lösung – nach althergebrachten Maßstäben hätte man es sogar mit einem ganz neuen Spiel zu tun. Ein weiterer Ansatz, ein Adventure subjektiv non-linear zu halten ist dessen Konzeption in Echtzeit, wie etwa bei *Dark Earth*.

Ob linear oder non-linear, stets kommt es auch darauf an, wohin Sie Ihre Handlungen

war, was Sie aber nicht wußten, ein magischer Knochen, und an dem Hund hätten Sie auch einfach vorbeigehen können. So etwas nennt man eine lange Sackgasse, eben weil man das Spiel wegen eines Fehlers nicht beenden kann. Auch logische Brüche sollten von den Entwicklern vermieden werden. Ganz zu Beginn von *Urban Runner* etwa müssen Sie einen Gegner ohnmächtig schlagen, um an einen Schlüssel zu kommen. Obwohl er bewußtlos ist, können Sie ihn aber weder fesseln noch entwerfen, weswegen er Sie kurze Zeit später vielleicht erschießen wird. Da faßt man sich doch an den Kopf!

Sind Sie noch wach? Zugegeben, dieser theoretische Exkurs war sicher nicht jedermanns Sache. Aber immerhin wissen Sie nun, was genau ein Adventure ist und nach welchen inhaltlichen Maßstäben Sie es beurteilen können. Die technische Seite des Genres, insbesondere Interface und Grafik werden im praktischen Teil, der eine exemplarische Entwicklungsgeschichte des Adventures aufzeigt und die wichtigsten Spiele beim Namen nennt, besprochen. Und dieser Teil beginnt – jetzt!

Go West

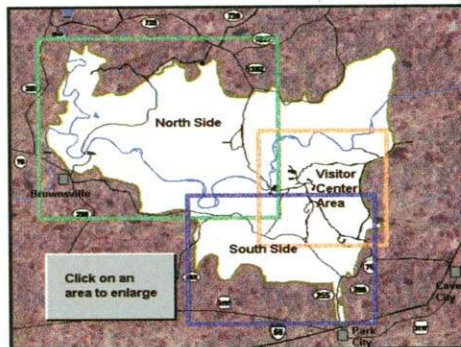
Tatsächlich beruht das Adventure auf einer bereits im 18. Jahrhundert sehr beliebten Freizeitgestaltung, die an unsere heutige Schnitzeljagd erinnert: Bei einem Wettrennen von Station zu Station muß man nicht nur den richtigen Weg finden, sondern

Die allererste Höhlenwelt

Das riesige Mammoth-Cave Höhlensystem in US-Bundesstaat Kentucky bildete die Spielumgebung des ersten Textadventures mit dem Titel *Advent*. Aus diesem eigentlich streng wissenschaftlichen Projekt entwickelte sich später die *Zork*-Reihe, eines der erfolgreichsten Serien-Adventures überhaupt.



Der riesige Mammoth-Cave Nationalpark wurde 1981 zum Weltkulturerbe erklärt



Zufall oder Fügung? Wie später *Zork* gliedert sich auch das Höhlensystem in drei Teile

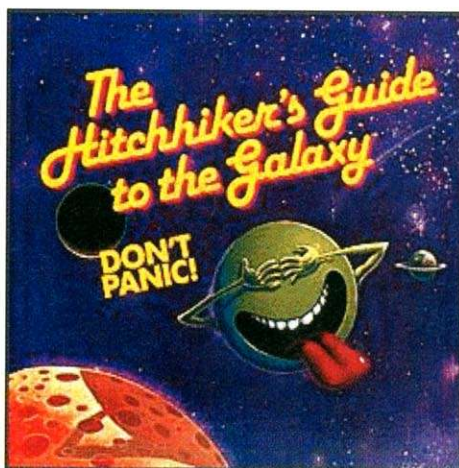
unterwegs auch noch verschiedene Fragen beantworten und Aufgaben meistern. Doch auch auf dem Computer gehört das Adventure zu den ältesten Genres überhaupt, entstanden lange vor dem PC und lange vor DOS. Den Titel des ersten Adventures werden die meisten von Ihnen schon einmal gehört haben, schließlich entstand daraus eine der erfolgreichsten Computerspielserien überhaupt. Es hieß Zork, entstand im Jahre 1977, war nicht nur in Amerika auf allen Uni-Rechnern zuhause und bildete somit den allerersten Vorläufer zu Zork - Der Großinquisitor, zu dem Sie das Review in der letzten Ausgabe, schlappe 20 Jahre später also, nachlesen können.

Doch natürlich ist auch das Ur-Zork nicht einfach so entstanden, sondern es hat eine eigene Vorgeschichte. Und eine recht eigentümliche noch dazu. An der kalifornischen Stanford University gab es Mitte der 70er Jahre einen bekannten Höhlenforscher namens William Crowther, zu dessen Aufgaben die Erschließung des berühmten Mammoth-Höhlensystems in Kansas gehörte. Nun handelt es sich bei diesem Höhlensystem mit einer geschätzten Gesamtlänge von mehr als 500 Kilometern um eines der größten der Vereinigten Staaten, das nicht umsonst als "The Colossal Cave" in aller Welt bekannt war. Kein Wunder also, daß die Aufzeichnungen des Höhlenforschers im Laufe der Jahre zu einem wahrhaft riesigen Papierwust heranwuchsen und der Mann händeringend nach einer praktischeren Art der Verwaltung suchte. Da kam ihm der neue Großrechner an der Universität gerade recht.

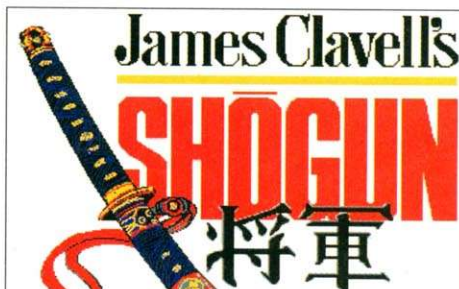
Jeder von Professor Crowther bereits erkundete Raum der Mammoth-Höhlen wurde ausführlich beschrieben und als Textdatei auf dem Rechner abgelegt. Von einer

Litera-Tour

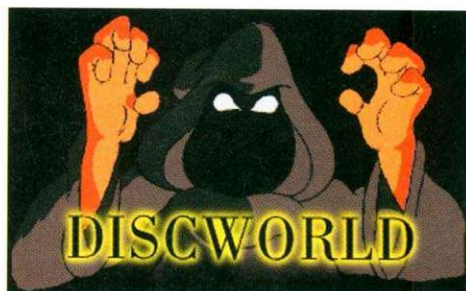
Wie kein zweites Genre bedienten sich Adventures immer wieder gern bei erfolgreichen Literaturvorlagen. Zu den Schriftstellern, denen diese Ehre zuteil wurde gehören Stephen King, Frederick Forsythe, Arthur Conan Doyle, Michael Ende, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury, H.P. Lovecraft und viele, viele andere. Auch diese vier Titel und Autoren werden Ihnen geläufig sein.



Douglas Adams The Hitchhiker's Guide to the Galaxy wurde 1984 von Infocom realisiert



J.R.R. Tolkiens Der Herr der Ringe erschien ein Jahr später, krankt aber am Gameplay



Und zum legendären Discworld von Terry Pratchett muß man wohl gar nichts mehr sagen...

◀ James Clavell's Shogun zählt zu den letzten Infocom-Adventures und orientiert sich auch grafisch (!) eher an der TV-Version

räumliche Orientierung im Kopf behalten mußte. Das einfache Blättern oder Scrollen am Bildschirm hätte diesen Zweck ja nicht erfüllen können. Schon bald wurde aus den ersten miteinander verzweigten Textdateien

Datenbank auf den Namen "Adventure" zu taufen – was allerdings wegen der Restriktionen der damaligen Betriebssysteme nicht möglich war. Nicht mehr als sechs Zeichen waren zulässig, also wurde aus

"Adventure" das kürzere "Advent". Trotzdem: Ein neues Genre war geboren.

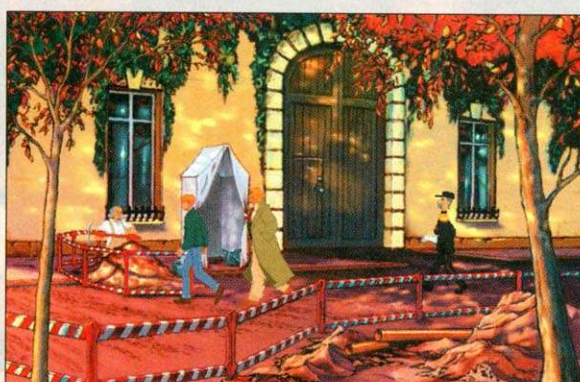
Kein Zork für Gates

Von nun an ging alles ganz schnell. Immer mehr Studenten, die Zugriff auf den Rechner hatten, fanden Gefallen an Crowthers Programm. Und mit zunehmender Vernetzung breitete

es sich unter den Universitäten aus wie ein Lauffeuer. Talentierte Programmierer ergänzten Advent zunächst um typische Fantasy-Elemente, etwa Rätsel und magische Gegenstände, später entwickelten Marc Blank und Dave Lebling, zwei Wissenschaftler am Massachusetts Institute of Technology (M.I.T.) daraus das erste wirklich



Lang ist's her, aber eine Grafik wie bei Lord of the Rings von Melbourne House gehörte 1985 zur Oberklasse



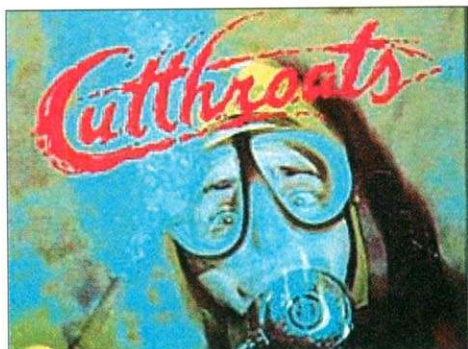
Auch Baphomet's Fluch gehört zu den Spielen, die von ihrem Nachfolger nicht übertroffen werden konnten

Textdatei zur anderen konnte man nur durch das Eintippen einfacher Befehle wie "go west" oder "turn around" gelangen. Der Benutzer (von Spieler konnte ja noch keine Rede sein) bewegte sich demnach zwischen den einzelnen Kapiteln einer wissenschaftlichen Abhandlung hin und her, wobei er durch die Verwendung der Eingabebefehle eine

ein gigantisches System aus Räumen, Gängen, Flüssen und unterirdischen Seen, das dem echten Höhlensystem in seiner Unübersichtlichkeit kaum noch nachstand. Wer sich einmal in das digitale Höhlennetz hineinwagte, ließ sich auf ein Abenteuer mit ungewissem Ausgang ein. Aus diesem Grund beschloß Crowther, seine gigantische

Die Legende lebt

Kein anderer Hersteller konnte die Adventure-Szene so nachhaltig beeinflussen wie Infocom mit seinen legendären Textabenteuern. Nachdem Activision die angeschlagene Legende im Jahre 1987 aufgekauft hatte, wurde dort bereits mehrmals versucht, mit der Lost Treasures-Reihe aus dem Infocom-Fundus Kapital zu schlagen – leider vergeblich. Erst 1996 erschien mit Infocom Classic Text Adventure Masterpieces eine Compilation mit umfangreicher Dokumentation und Hintergrundinfos. Bis auf The Hitchhiker's Guide to the Galaxy und Shogun sind hier endlich alle wesentlichen Titel auf einer CD-ROM vertreten.



Finden Sie den Mörder in Cutthroats...

intelligente Spiel mit 191 Räumen, über 200 Objekten – und einem Parser. In einem Dialekt der Programmiersprache LISP erstellt, bildete dieser Parser die Schnittstelle zwischen Spiel und Spieler. Die Texteingabe verstand nunmehr fast tausend Worte, wovon es sich nur bei 71 um Verben wie "go", "put" oder "take" handelte. So blieb reichlich Platz für ironische Antworten und kleine Wortspielereien, die nicht unwesentlich zum Spielspaß beitrugen.

1979 gründete ein Grüppchen begeisterter Computerfreaks aus dem Umfeld des M.I.T. die Softwareschmiede Infocom und werkelte fleißig weiter an dem Ur-Adventure. Einer Anekdote zufolge soll auch Bill Gates an diesem inzwischen Zork getauften Spiel großen Gefallen gefunden und sich um dessen Umsetzung für den Hausgebrauch beworben haben. Den Zuschlag erhielt jedoch das Software-Haus PS, wo aus dem fast fertigen Produkt eine erste Tandy-Version gebastelt wurde, die sich in den ersten Wochen 1500 mal verkaufte. Eine gleichzeitig entwickelte Apple-Version schaffte sogar die 6000er-Marke, eine für damalige Verhältnisse unglaubliche Zahl. Vom Erfolg des Spiels getrieben entstanden überall auf der Welt abgewandelte Zork-Versionen mit Titeln wie



...oder reisen Sie in Starcross zu den Sternen



In-Game-Grafiken bekommen Sie zwar nicht zu sehen...



...dafür aber reichlich Text!

Adventureland oder Colossal Cave. Die Popularität des Originals vermochte allerdings keines dieser Spiele zu erreichen, und auch der ganze Ruhm blieb (ganz zu recht) an Infocom kleben. Womit wir schon wieder bei einer ganz anderen Geschichte wären.



Heiß erwartet, hoch gelobt – aber leider nur im Vorfeld. Down in the Dumps enttäuschte wegen zahlreicher technischer Bugs

Der Tod der Dinosaurier

Der Ruf der neuen Entwicklerfirma Infocom erreichte schnell geradezu legendäre Ausmaße. Besonders, weil es bei der Arbeit an Zork mittels diverser Tricks gelungen war, den damals enormen Speicherbedarf des Spiels von einem Megabyte auf gebräuchliche 32 KB

zu drücken und gleichzeitig den Parser so weiterzuentwickeln, daß er in der Lage war, ganze Sätze zu verstehen. Auf seinen Lorbeeren ausgeruht hat man sich bei Infocom ganz und gar nicht. Schnell folgten mit Starcross sowie Zork II und III drei weitere Titel, die bei der Spielergemeinde überwältigenden Anklang fanden. Und allein im Jahre 1983 erschien mit Deadline, Planetfall, Suspended und Witness eine weitere Textadventure-

Serie, die die unangefochtene Marktführerschaft dieses Herstellers eindrucksvoll unterstrich. Es folgten zahlreiche weitere Spiele mit ähnlichem Erfolg, unter denen allerdings eins ganz besonders

hervorstach: Wer seine Kräfte jemals bei Enchanted, das ursprünglich als Zork IV erscheinen sollte, mit dem finsternen Zauberer Krill gemessen hat, wird sich auch heute noch mit Tränen der Wehmut in den Augen an die mitreißend erzählte Geschichte und die fesselnden Rätsel erinnern. So einträglich war das Spiel, daß es den Auftakt einer weiteren Reihe bildete, die mit Sorcerer und Spellbreaker nicht weniger erfolgreich fortgesetzt wurde.

Trotzdem sollte man sich auch im Rückblick nicht vom überwältigenden Erfolg der Infocom-Adventures blenden lassen. Für die vier Firmengründer Al Vezza, Joel Berez, Marc Blank und Dave Lebling waren die Spiele



Heiß erwartet, hoch gelobt – schon wieder nur im Vorfeld. Auf die Veröffentlichung von Einmal Hölle und zurück warten wir noch heute

niemals mehr als ein gut gepflegtes Hobby, das auch noch Geld in die anfangs leere Firmenkasse brachte. Im Grunde wollte man sich viel lieber auf Anwendersoftware konzentrieren – und damit den gleichen finanziellen Erfolg für sich verbuchen wie die ehemaligen Kommilitonen, die jetzt die



Führungsspitze des von ihnen gegründeten Software-Entwicklers Lotus bildeten. Vielleicht ist es nur aus diesem Zusammenhang zu verstehen, warum 1986 mit *Cornerstone* das erste Infocom-Adventure ohne erkennbare Handlung erschien. Die Fans jedenfalls strafte das nur schwer zugängliche Spiel mit einer Ablehnung, die sich sogar bei darauf folgenden Titeln fortsetzte. Es geschah, was noch vor kurzer Zeit niemand für möglich gehalten hätte: *Cornerstone* wurde, wie es der Titel zu prophezeien schien, für Infocom zum Wendepunkt. Das Unternehmen begann wirtschaftlich zu trudeln.

Wie immer in schwierigen Situationen, war auch diesmal der Retter mit dem erlösenden Patentrezept schnell zur Stelle. Sein Name: James Levy, damals Geschäftsführer des Spieleriesen

Activision. In einem sorgsam vorbereiteten Coup gelang es ihm, Infocom im Jahre 1987 für lediglich 7,5 Millionen Dollar aufzukaufen und in den Firmenverbund von Activision einzugliedern. Für die Pioniere des Adventures der Anfang vom Ende. Machte man sich anfangs noch in der Infocom-

◀ **Abgedreht, ungewohnt, schrill. Shine ist alles andere als ein Spiel für Anfänger und Traditionalisten**

Hauszeitung *New York Times* über Levy und dessen Ideen lustig, zeigte sich schon bald, wo die waren Dinosaurier saßen. Das Konzept, von der



Dreidimensional und in Echtzeit präsentiert sich Kalistos gelungenes Adventure-Spektakel Dark Earth

interaktiven Textgeschichte zum interaktiven Comicbook umzuschwenken, wurde von den Infocom-Entwicklern kategorisch abgelehnt und äußerst unmotiviert umgesetzt – Grafiken in einem Adventure, einfach unvorstellbar! Das Projekt *Infocomics* floppte, Infocom wurde wirtschaftlich total entmachtet und nur noch als ein Label von vielen am Leben erhalten. Auch die folgenden, mit Grafik angereicherten Infocom-Titel *Arthur*, *Battle Tech*, *Journey* und *Shogun* konnten nun nicht mehr verhindern, daß alle maßgeblichen Entwickler Infocom bei einer firmeninternen Umstrukturierung im Jahre 1989 verließen. Vom einstigen Giganten blieb nichts als die leere Hülle.

Bitte mit Bild

Der Aufstieg des Genres war indes nicht mehr aufzuhalten. Dabei hätte die eindeutige Entwicklung in Richtung Grafik-Adventure auch den Infocom-Leuten auffallen müssen, begann sie doch schon Mitte der 80er Jahre. Und zwar durch eine Frau, deren Namen noch heute allen Spielfreaks geläufig ist. Roberta Williams war es, die ihren Mann, den Programmierer Ken Williams bat, nach ihrer Erzählung ein Adventure zu schreiben und digital zu bebildern. So entstand das *HiRes Adventure No.1: Mystery House*, das nicht nur die Grundlage zu Roberta Williams' bis heute großartiger Reputation, sondern auch zur Entstehung der

Händleranfragen erwünscht!
Fax: 0931-571602



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

Theo KRA NZ VERSAND

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.



Deathtrap Dungeon 79,-



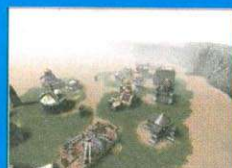
Kings Quest VIII 74,-



Pax Imperia 69,-



Red Baron II 74,-



Rising Lands 69,-



NHL Breakaway Hockey 69,-



Flight Unlimited 2 79,-



Turok Dinosaur Hunter 74,-



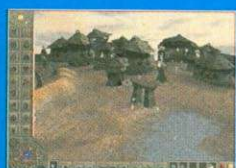
Fighting Force 79,-



Wing Prophecy 79,-



Perry Rhodan 69,-



Populous 3 The 3rd Coming 79,-



Anne 1602 69,-



Test Drive 4 79,-



Abe's Oddysee 79,-

UND ÜBER 350 WEITERE PC-SPIELE AB LAGER !

GLEICH BESTELLEN!

SNELL, SCHNELLER, THEO KRA NZ VERSAND! UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST 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 ZUSÄ. NI-GEBÜHR. BEI VORKASSE (NIUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 6,- DM. ZUSÄ. NI-GEBÜHR. PORTO AUSSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFÄHLEN VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN.

Film ab!

Natürlich erhebt dieses Feature keinen Anspruch auf Vollständigkeit, allein schon weil weder Crossovers (Action-Adventures, Role-Playing-Adventures, etc.) und der Interaktive Spielfilm nicht berücksichtigt wurden. Gerade an letzterem scheiden sich immer wieder die Geister, so daß wir diesem umstrittenen Genre eine eigene Folge in unserer Reihe "Was sind eigentlich..." spendieren werden. Hier schon mal ein kleiner Ausblick auf die Dinge, die Sie dort erwarten.



Gabriel Knight 2: The Beast Within entstand durchweg vor fotografischen Hintergründen



Phantasmagoria setzte solch hohe Maßstäbe, daß der Nachfolger daran scheiterte



Bahnbrechend in der Videotechnik, aber mit leichten Schwächen im Gameplay: Sierras Urban Runner

Softwareschmiede Sierra bildete. Die meisten Entwickler rund um den Globus waren von der Arbeit des Ehepaars Williams überzeugt, und begannen, auch ihre eigenen Textadventures bunten Bildern zu ergänzen. Eins der wichtigsten Spiele dieser Zeit war zweifellos die Umsetzung von J.R.R. Tolkiens Fantasy-Klassikern *The Hobbit* durch

den Australier Phil Mitchell. Welche andere Geschichte könnte sich besser für ein Adventure eignen als die in aller Welt bekannte Expedition von Bilbo und Konsorten? Neben der Story waren es jedoch zwei weitere Faktoren, die aus dem Adventure *The Hobbit* ein erstklassiges Spiel machten. Zum einen erinnerten die Grafiken stark an die phantasievollen, detailreichen Sprachbilder der Romanvorlage, zum anderen erfand Mitchell einen Parser, der auch Verknüpfungen sowie Adjektive verstand und daher auch mit ganzen Sätzen gut zurechtkam. Wieder hatte das Adventure einen entscheidenden Schritt nach vorn getan.

Bereits Mitte der 80er Jahre waren Grafikadventures das beliebteste Computerspiel-Genre überhaupt. Und während man bei Infocom weiterhin unbeugsam an (trotzdem herausragenden) Textadventures im Krimi- und Science-Fiction-Bereich werkelte, veröffentlichten die Tüftler um George Lucas 1987 mit *Maniac Mansion* einen weiteren Meilenstein des Genres. Neben den humoristischen Grafikanimationen war es in erster Linie das revolutionäre SCUMM-System, das für Furore sorgte. Dabei steht SCUMM lediglich für **SC**ripting **U**tility for **M**anic **M**ansion, dahinter stand jedoch ein völlig neuartiges Parserprinzip. Statt Worte oder Sätze einzugeben, konnte man nun mit der Maus über den Bildschirm fahren und die Spielfigur per Klick an eine beliebige Stelle bewegen. Auch aus einem Menü mit Standard-Befehlen wie "rede", "gehe" oder "öffne" konnte man nun per Mausklick auswählen – der erste Schritt zum Point'n'click-Adventure, wie wir es heute noch kennen, war also getan.

Es folgte eine ganze Reihe inzwischen legendärer Adventures aus der damals noch Lucasfilm Games genannten Schmiede, die allesamt auf dem bis heute konkurrenzlosen und oft kopierten SCUMM-System basierten. *Zak McKracken*, *Indiana Jones* und natürlich *Monkey Island*, eins der originellsten PC-Spiele überhaupt, sind auch heute noch den meisten Spielern ein Begriff. Erst 1993 erschien mit *Myst* ein Adventure der ganz anderen Art. Eine herausragende Grafik und der gleichzeitige Verzicht auf Gespräche, Kämpfe und eine erkennbare Handlung machten das Spiel von seiner Veröffentlichung an zu einer Sache für Fans. Für jeden, dem es aber allein um

anspruchsvolle Rätsel geht, ist *Myst*, das zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten zählt, allerdings immer noch erste Wahl. Damit wären wir am Ende unserer Historie angelangt, ein Ende der Weiterentwicklung ist allerdings noch lange nicht in Sicht. Momentan erscheinen Jahr für Jahr mehrere wirklich erstklassige Titel, die sich in erster Linie durch Innovation im Detail auszeichnen. Lassen Sie uns also zum Abschluß dieses Features einen Blick auf die besten Adventures des Jahres 1997 werfen.

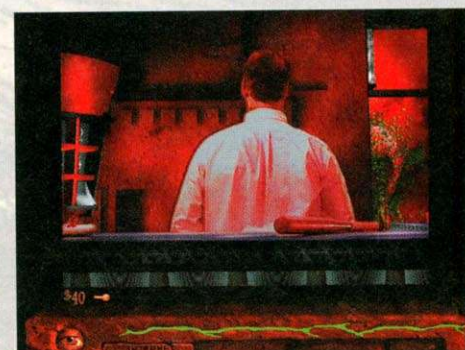
Die Galerie der Größten

Das erste Spiel, das 1997 den begehrten PC Power Platinum-Award einheimen konnte, war der siebte Teil der *Leisure Suit Larry*-Reihe mit dem Untertitel *Love for Sail*. Was durchaus wichtig zu erwähnen ist, denn der derbe Humor überzeugt nur in

Larry kann's nicht lassen: Im siebten Teil treibt er's sogar schlimmer als je zuvor. Ja, ja, je oller, desto doller...



Auch Arthur C. Clarkes RAMA - Rendezvous im Weltraum wurde von Sierra als Adventure realisiert



Der Shivers-Nachfolger Harvest of Souls gehört zu den Adventures, die man auch mit den Ohren spielt. Hier können Sie tatsächlich hören, aus welcher Richtung Unheil naht

der Originalversion, die etwas später von uns unter die Lupe genommene Lokalisierung konnte den hohen Standard leider nicht halten und mußte satte 11 Punkte (samt Award) einbüßen. Eine Top-Grafik, die perfekte

Abenteuerliche Werbung

Natürlich haben auch die Werbespiele das Adventure längst für sich entdeckt. Dort gehört es sogar zum mit Abstand meist vertretenen Genre. Falls Sie also ein gutes Adventure zum kleinen Preis suchen, sollten Sie zum Beispiel nach diesen drei Titeln Ausschau halten:



Die *Enviro Kids* vom Art Department sind Umweltsündern dicht auf den Fersen



In *Westkas Time Trouble* ist die Zukunft gar nicht so weit von der Gegenwart entfernt



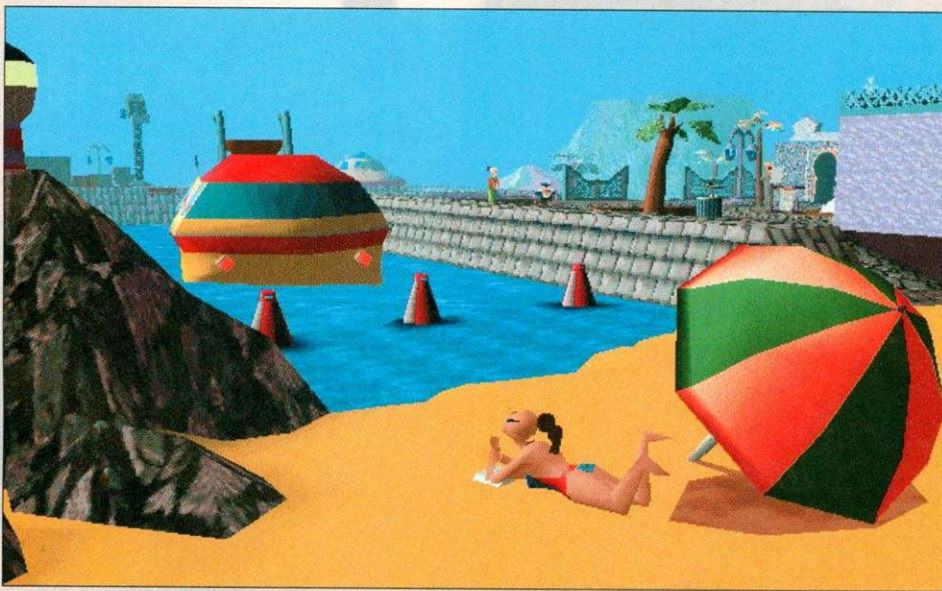
Auch in *Rausers Free Spirit* geht's krimimäßig zur Sache, sogar dreidimensional und mit Videos

Steuerung und einige wirklich originelle Ideen, etwa der Einsatz von Sniff-Cards, die mitunter übelste Gerüche absondern, machen Larry 7 im Original zum "Muß" einer jeden Adventure-Sammlung. Zu den ausgezeichneten Spielen des Jahresanfangs zählt auch *Shine*. Hier ist allerdings Vorsicht geboten, das von BMG als Multimedia-Adventure angepriesene Spiel läßt sich eigentlich in keine Schublade quetschen, auch nicht in die mit der Aufschrift "Adventure". Ungewöhnliche Puzzles, die abstrakte

Präsentation und ein hoher Schwierigkeitsgrad werden Anfänger und Traditionalisten schnell in die Verzweiflung treiben. Wer sich dagegen für einen alten Hasen hält und glaubt, schon alles gesehen zu haben, sollte sich spätestens jetzt von *Shine* überraschen lassen.

Was folgte, war das übliche Frühjahrsloch, da die meisten Hersteller bemüht sind, ihre potentiellen Topseller um die Weihnachtszeit zu veröffentlichen. So erschienen mit *S.P.Q.R.*,

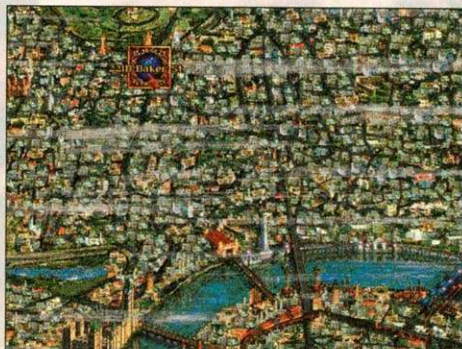
Evidence, *Callahan's Crosstime Saloon* und *Bazooka Sue* (um nur einige zu nennen) auch weiterhin gute Adventures, aber eben keine wirklich erstklassigen. Schließlich brachte *The Last Express* doch noch den erwarteten Sommerhit. Hervorragende Grafiken, flüssiges Gameplay und eine unerhörte Liebe zum Detail zeichnen Red Orbs Historienabenteuer in erster Linie aus. Aber auch der neue Ansatz, Filmaufnahmen von Schauspielern in *art nouveau*-Comics umzuwandeln, bescherte dem Spiel eine lebenssechte Atmosphäre und sorgte in der Branche für Aufsehen. Diesem Spiel sieht man die Investition in eine jahrelange Entwicklungszeit deutlich an. Und wieder strichen die Wochen ins Land, die Awards für Adventures blieben auch bei Neuerscheinungen wie *Baphomets Fluch 2* oder *Atlantis* in unserem Tresor verstaubt. Bis *Little Big Adventure 2* erschien und mit weniger Actionlastigkeit sowie unglaublichen Grafiken zu überzeugen wußte. Gesteuert wird hier übrigens ganz konservativ über die Tastatur, dafür aber mit einer Leichtigkeit, die man manchen point'n'click-Adventures nur sehnsüchtig wünschen kann.



Phantastische Grafik, großartiges Gameplay und konservatives Interface, das ist *Little Big Adventure 2*



Ein sehr gutes Adventure nicht nur für Kinder, das aber leider viel zu wenig Beachtung fand: *Torin's Passage*



London, die Heimatstadt von Sherlock Holmes. Und zwar in der Literatur wie auch in *Das Geheimnis der tätowierten Rose*

Ende der Vorstellung

Zugegeben, vier Platin Awards für alle 1997 erschienenen Adventures zu vergeben, mag Ihnen etwas geizig vorkommen. Trotzdem: Bei uns werden nur die allerbesten Genrevertreter prämiert, und falls Sie dieses Heft noch vor Weihnachten in den Händen halten, wäre jeder einzelne dieser vier Titel ein erstklassiges Geschenk, das keinen Adventure-Fan enttäuschen wird. Und in Zukunft wissen Sie ja jetzt, worauf es bei einem Adventure ankommt. Mit Hilfe der Informationen in diesem Feature wird es Ihnen sicher gelingen, die Spreu vom Weizen zu trennen. Falls Sie jedoch nicht die Lust (oder die Zeit, oder das Geld) haben, jede Neuerscheinung auf Herz und Nieren zu testen, greifen Sie einfach weiterhin zur PC Power. Diesen Job erledigen wir nämlich gern für Sie! ☺

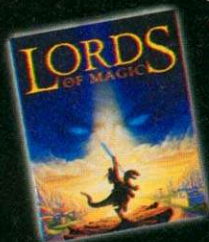
LORDS OF MAGIC™



8 magische Rassen

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

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



Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.

www.sierra.de



S I E R R A®

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



auf ihrem Weg durch Urak kämpfen sie in dunklen und geheimnisvollen Höhlen, Burgen und Kerkern.



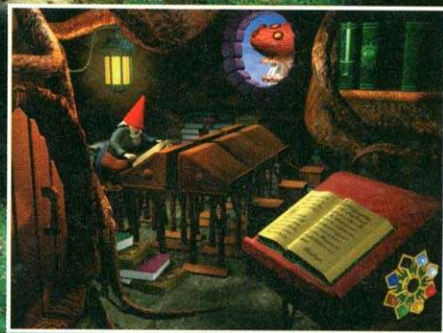
3-D terrain editor

"WarCraft 2"





wählen sie eine von 8
städten als zentrum
ihres reiches.



in der bibliothek forschen
gelehrte nach neuen wegen
ihre gegner zu besiegen.

für Fortgeschrittene" PC Games

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



wenn sie den schergen von
balkoth gegenüberstehen
wechselt das geschehen in
den echtzeit-modus.



Power-Gameplay

Unser guter Vorsatz für 1998: Wir werden auch weiterhin objektiv, informativ, aktuell und unterhaltsam über neue Games berichten. Viel Spaß beim Spielen auch in '98 wünscht Ihnen das 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.

Addiction Pinball	28
Battletech: Mechcommander	32
Das kommt '98	36
Falcon 4.0	30
M1 Tank Platoon II	34

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. Endgültig verrät Ihnen in jedem Fall der Test!

Battlezone	48
Croc	40
F1 97	46
Last Bronx	45
Liberation Day	42
NBA Action '98	44
Warbreeds	47

Reviews

Action

Heavy Gear	72
Shadow Master	100
Wing Commander Prophecy	50

Adventure

Bob Squish	92
Byzantine: The Betrayal	98
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	74
Pro 7 Mystery: Obsidian	96

Denk- und Knobelspiel

CK Escape	87
Sokobblue	93

Entertainment

Antigotchi	90
------------	----

Flippersimulation

Balls of Steel	77
Snack Ball	79

Flugsimulation

Flying Corps Gold	62
Red Baron 2	64

Lebenssimulation

Catz 2 / Dogz 2	94
-----------------	----

Rennsimulation

F1 Racing Simulation	84
Soda Off-Road Racing	82
Test Drive 4	54
Ultimate Race	66

Sport

NHL Open Ice	78
--------------	----

Strategie

Combat Chess	69
Herrscher der Meere	56
Lords of Magic	58
Steel Panthers III	68
Uprising	88
War Wind II: Die Invasion	60

Wirtschaftssimulation

Das 3. Millennium	80
-------------------	----



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 Musikanterhaltung, 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.

TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt. Dir
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Internet: www.Topshare.de

Tel.05384/1680
Fax. 05384/280
T-online: röpke#
Email:Topshare@t-online.de

CD-ROM SPIELE Anstoß 2 DV 79,90 Akte Europa DV 79,90 Baphomets Fluch 2 DV 79,90 Bundesliga Manager 97 74,90 Dark Reign DV 88,90 Der Industriegigant 79,90 Diablo DA 79,90 Discworld 2 DV 34,90 DSF Golf 58,90 Extreme Assault DV 48,90 F1 Manager Professional 69,90 F1 Racing DV 79,90 FIFA Soccer 98 DV 83,90 Imperialismus DV 69,90 Jedi Knight DA 87,90 Lucas Arts 10 Adventures 59,90 Mephisto Genius 3.5 DV 59,90 Minigolf II 14,90 Monkey Island 3 DV 87,90 Outlaws DV 78,90 Pro Pool 3D 74,90 Schleichfahrt DV 48,90 Siedler 2 Gold DV 79,90 Sim Isle DV 39,90 Sim Life 34,90 Sim Tower DV 39,90 Swing 44,90 Topware Gold Games 2 39,90 Vermeer DV 59,90 Wing Commander Prophecy 79,90 X-Wing vs Tiefighter DV 87,90 LÖSUNGSHEFTE ca. 300 verschiedene je 12,90 LEXIKA Bertelsmann: - Discovery 98 79,90 - Universalexikon 98 48,90 Compton Encyclopedia 98 69,90 Data Becker Lexikon 98 47,90 Encyclopedia Britanica 98 399,90 Grolier Encycl. 98 96,90 Infopedia 2.0 DV 82,90 Lexikon des internationalen Films 97/98 128,90 Microsoft: - Encarta 98 engl. 149,90 - Encarta 98 Deluxe engl. 184,90 - Encarta 98 DV 184,90 SPRACHEN Bertelsmann Language Trainer: - Basic 1-4 88,90 - Intermediate 1-3 + Rep. 88,90 - Advanced 1-3 + Rep. 88,90 - Business + Repititor 88,90 Der Wörterbuch Gigant 48,90 TMX Englisch 38,90 Win Vokabel 4.0 Euro - E F I / SP 59,90 Schnapp die Schnäppchen Al Unser jr. 7,90 Ernährungsberater 14,90 Höhlenweltsaga DV 7,90 Loom 7,90 MAD TV DV 7,90 Race Mania 19,90 Reiseführer Venedig 14,90 Rund ums Haustier 14,90 Skaphander 14,90 Tierpark München 7,90 Total Distortion 14,90 TV Karrierespiel 14,90 WDR Computerclub 4/97 7,90 WDR Computerclub 5/97 7,90 WDR Computerclub 6/97 7,90 Win Alpenländer 7,90 Win Hotel international 7,90	INFOTAINMENT & NÜTZLICHES 65000 Click Arts 84,90 Die weiße Rose 29,90 Die Veteranen 29,90 D-Info 97 39,90 D-SAT 2.0 39,90 Duden-die NEUE Rechtschreibung 68,90 Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschungs CD GRATIS!!! Einstein 29,90 Focus Manager 98 96,90 Glasklar: das Skelett 47,90 Holocaust- Gegen das Vergessen 68,90 James Bond 69,90 Kai Photo Soap 88,90 Life Pix 78,90 Magix - Musicmaker 3.0 DV 84,90 - Musicpainter 84,90 - Musicstudio 3.0 84,90 Map'n Go 3.0 89,90 Patchwork 1/98 39,90 Pegasus Vol. 7 36,90 Pegasus Games Vol.2 36,90 Pegasus Win 95 5 38,90 Print Artist 4.0 48,90 Printshop Deluxe DV 64,90 Powerroute 2 (2000 Stadtpläne) 47,90 Powerroute Europa 47,90 Red Shift Vol.2 129,90 Shell-Interaktiver Führerschein 56,90 Sophies Welt DV 78,90 Thomas Mann 29,90 Topware Gold 4 39,90 Ultrapack 4 79,90 UNICEF PACK 44,90 Welt der Wunder 3 38,90 KINDERPROGRAMME Abenteuer auf der Legoinself 59,90 Barbie Druckstudio 58,90 Die Schlümpfe 19,90 Dr. Bain: - Reist durch die Zeit 72,90 Kinderakademie 59,90 Lexikids DV 84,90 Matheblaster jr 59,90 Mein erstes Lexikon 99,90 Meine 1. Reise um die Welt 89,90 Mäusejagd im Grandhotel 29,90 Mortons Musikmalkasten 29,90 Musikfest in der Zauberstadt 29,90 Neues vom Süderhof 48,90 Sim Park DV 68,90 Sim Tunes DV 68,90 Tim 7 & die Brieffreundin 68,90 TKKG Katja 48,90 Tom & Jerry 19,90 Urmels großer Flug 48,90 Urmels Filmstudio 48,90 Versandkosten: Vorkasse 6,90DM Nachnahme 10,90DM Ausland nur Vorkasse 17,-DM
---	---

Preisliste KOSTENLOS !
Jetzt über 20000 Cds aller gängigen Verlage lieferbar !

Addiction Pinball

Martin Mirbach gibt sich die Kugel.

Tja, Klaus, Pech gehabt! Aber mein geheimer Pakt mit Debbie und Julia, den PR-Managerinnen von Team 17 und MicroProse, trägt erste Früchte. Nicht nur, daß bei sämtlichen Spielen, die mich interessieren, der Umweg über den Schreibtisch des Chefs vermieden wird (natürlich nur, um Zeit und Kosten zu sparen, hehehe...), als nächstes reiße ich mir die Lieblingsgenres des Alten unter den Nagel. Was höre ich Sie da denken? Intriensschmiererei? Hinterlist und Tücke?



Beim Rally Fever-Tisch fühlt man sich wie mitten auf der Piste



Niedliches Würmchen, zum Abschluß freigegeben

Gehorsamsverweigerung? Alle Quatsch! Reine Notwehr, das Ganze. Hin und wieder gelüftet es einen einfach nach Skat, einem guten Schachprogramm oder halt Flippern. Und an so etwas kommt man bei uns nur sehr schwer 'ran. Nehmen Sie zum Beispiel *Snack Ball*. Wer durfte bislang jedes Werbespiel testen? Ich, danke sehr! Und wer hat sich in dieser Ausgabe den Test gesichert? Sehen Sie, da haben wir's! Bei *Addiction Pinball* wird's genauso

sein, denn auch diesmal bleibe ich ganz von Anfang an der Kugel. Beginnen wir also mit dem Focus On.

Die Würmer sind überall

Wer Angst vor einem weiten Sprung hat, braucht gar nicht erst anzulaufen, scheinen sich die Entwickler bei Team 17 gedacht zu haben. Denn mit *Addiction Pinball* wollen sie gleich in die Spitzengruppe des Genres

aufsteigen. Gelingen soll das ehrgeizige Unterfangen vor allem durch eine physikalisch absolut genaue Umsetzung des seit Jahrzehnten beliebten Kneipenspiels. Klar, exakte Kugeldynamik und simulierte Schatten haben wir bei den besseren Titeln bereits heute. Deshalb sind die Engländer noch einen Schritt weiter gegangen, und haben sich Kollisionsabfragen und Reflexionen zur Brust genommen. Keine leichte Aufgabe, wenn man sich überlegt, daß in einem Multiball-Spiel bis zu sechs Silberkugeln gleichzeitig über die bunten Tische rollen. Und in denen soll sich die Umgebung so realistisch wie bei echten Tischen widerspiegeln. Und zwar auch bei jedem einzelnen Zusammenprall. Wir sind gespannt, ob das gelingt.

Lediglich zwei Tische soll es bei *Addiction Pinball* geben, aber Masse ist eben nicht immer gleich Klasse. Und hier hat man sich wirklich etwas einfallen lassen.

Tisch eins basiert auf Team 17's bekannten Rennspiel *World Rally Fever*, bei Tisch zwei dreht sich alles um *Worms*. Machen Sie sich also auf eine Wiedersehen mit vielen alten Bekannten gefaßt. Pro Tisch stehen sechs verschiedene Perspektiven zur Verfügung, mit deren Hilfe besonders die zahlreichen Animationen ins rechte Licht gerückt werden sollen. Diese wurden allesamt mit auf Silicon Graphics Stationen und mit Alias Power Animator entwickelt – hört sich in der Tat

nach einer guten Ergänzung zu den gerenderten 3-D-Grafiken an.

Konkurrenz belebt...

Trotz aller vielversprechenden Features dürfte es *Addiction Pinball* nicht ganz leicht haben gegen die mittlerweile wirklich starke Konkurrenz.

Gerade nach dem Release von Sierras überragenden 3D

Ultra Pinball: Der verlorene Kontinent

(Platin Award, 49 Mark, siehe PC

Power 12/97) kann man als Käufer einer

Flippersimulation einiges erwarten.

Das heißt

konkret:

Neben

den angekündigten Full

Motion Videos und den sage und

schreibe 27 Audio-

tracks pro Tisch(!) muß zu allererst das

Gameplay stimmen. Aber

ob *Addiction Pinball* wirklich so viel Spaß

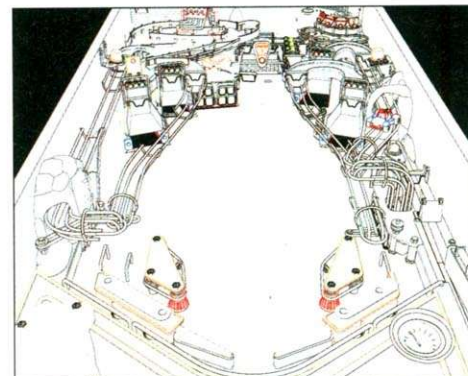
macht wie es jetzt den Anschein hat, können wir

Ihnen frühestens in unserer nächsten Ausgabe sagen.

Wobei "wir" in diesem Falle "ich" heißt und nicht etwa

"Chefred." Wetten, daß?

Anm. des Chefgottschalks: Wetten, daß nicht? Diese Flasche Sekt hab' ich sozusagen schon in der Kehle... ☺



Viel Handarbeit steckt in den Entwürfen der einzelnen Tische

INTELLIGENZ...



<http://www.blizzard.com>

Falcon 4.0

Martin Mirbach erobert den holländischen Luftraum.

Is schon 'ne tolle Maschine, die F-16 Fighting Falcon. Zum einen kompakt, vielseitig und verhältnismäßig preiswert, zum anderen zuverlässig und effektiv. Ihr Gefechtsradius, also die Flugdauer bis zum Feindkontakt, das Gefecht und die anschließende Rückkehr, übertrifft mit 860 km den sämtlicher Konkurrenzmodelle. Luft- und Bodenziele einschließlich tief fliegender Feindflugzeuge können zuversichtlich

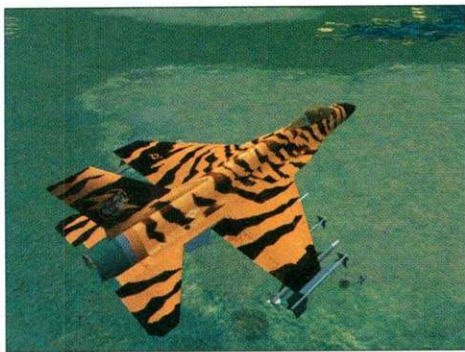
Original oder Fälschung

Die Falcon 4.0 aus dem gleichnamigen Spiel basiert technisch bis ins Detail auf der aktuellen F-16, Typ C. Denn seit die F-16 A anno 1976 zu einem ersten Probeflug abhob, sind natürlich mehrere Modellstufen ins Land gegangen. Unter Mitwirkung des erfahrenen Kampfpiloten Pete Bonanni wurden Flugphysik und Avionik des Modells so lange perfektioniert, bis sogar die

dabei sprechen wir immerhin von 1.000.000 km/s, stand den Entwicklern in Form digitalisierter Luftaufnahmen zur Verfügung. Sämtliche polygonalen Terrains, also Gebirge, Täler, Küsten, etc. brauchten "nur noch" mit Texturen überzogen werden, um absolut realistische Szenarien zu erschaffen. Auch alle anderen Objekte im Spiel haben 3-D-Qualität, sind mit Texturen versehen und extra berechnet, die Bewegungen der Instrumentennadeln im Cockpit sind also jederzeit zu verfolgen. So viel Grafik hat natürlich ihren Preis, und zwar in Form deutlich erhöhter Mindestanforderungen. Unter einem Pentium 166 mit 32 MB RAM wird man mit der Falcon 4.0 keine Höhenflüge veranstalten können.

Alle Mann ins Netz

Ein Schwerpunkt der Entwicklung lag ganz klar auf der Multiplayer-Tauglichkeit. Falcon 4.0 wird lokale Netzwerke ebenso unterstützen wie Modem und direkte (Nullmodem-) Verbindung. Hier werden bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten können. In größeren Netzwerken wie dem Total Entertainment Network (TEN) wird es spielseitig gar keine Begrenzung geben, sie hängt ab vom Server bzw. der Infrastruktur des jeweiligen Services. Während sich also der Instant Action-Modus in erster Linie an Neulinge wendet und sich darüber hinaus vielleicht zur kleinen Fingerübung in der Mittagspause eignet, werden erfahrene Piloten schnell ins Netz abdriften. Gerade die umfangreichen Kampagnen, mit AWACS-Aufklärung und pausenlosen Missionen, werden sich erst hier mit vollem Spielspaß entfalten können. Wie hoch wir den Spielspaß bewerten und ob der voraussichtliche Erscheinungstermin (März 98) eingehalten werden kann, läßt sich zur Zeit allerdings noch nicht sagen. ☺



Der gelb-schwarz gestreifte Tigerfalte. Ob da Janosch seine Finger im Spiel hatte?

ausgemacht werden, die Maximalgeschwindigkeit beträgt vollgetankt neun G. Hervorgegangen ist die F-16 aus anderen Kampffjets wie der F-15 oder der F-11. Deren erprobte Technik wurde einfach übernommen und in die wesentlich kompaktere Falcon integriert. So entstand für die USA und deren Verbündete ein kostengünstiges und universelles Fluggerät. Und bei den Piloten ist die F-16 wegen ihrer hervorragenden Übersichtlichkeit, der komfortableren Sitzposition und des akkuraten Flugverhaltens beliebt. Kein Wunder also, daß sich auch MicroProse der etlichen Vorteile des Fighting Falcon bedient und daraus eine neue Flugsimulation bastelt.



Aus der vollen Beschleunigung nach oben ziehen, eigentlich ein beliebtes Manöver der Sukhoi

zehn verschiedenen Radareinstellungen und das HUD dem realen Vorbild entsprachen. Und mit der gleichen Hingabe haben sich die Entwickler der KI der Flügelmänner und Gegner, der Bordwaffensysteme, dem Funkverkehr und allen anderen Aspekten einer militärischen Flugsim angenommen. Das Ziel war dabei von Anfang an klar: Falcon 4.0 soll nicht nur die bislang ausgefeilteste Flugsim werden, sondern Genrefreaks und Neueinsteiger gleichermaßen zufriedenstellen.

Die Grafik macht bereits auf den momentan zur Verfügung stehenden Screenshots einen guten Eindruck. Geographisch wird das Spiel auf der gesamten koreanischen Halbinsel angesiedelt sein. Genau deren Grundfläche, und



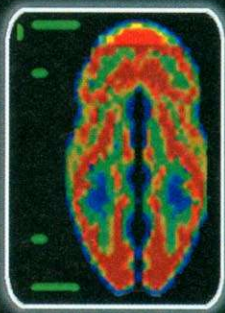
Nein, das da unten sind nicht die Falklandinseln



So schnell verwandelt sich Ihr Gegner in ein dezentes Feuerbällchen



Aufgeräumt wie im Mittelklasse-Kombi: das Cockpit



IDENTIFIKATION: PROTOSS
HOCHENTWICKELTE INTELLIGENZ
PSI-KRÄFTE

www.stornfels.de

...BESTIE



In Kürze live auf Ihrem Bildschirm

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



Battletech: Mechcommander

Martin...krkss...Mirbach mutiert...krksss...zur Maschine..krkssssss...

Einmal im Leben Kapitän sein! Was unsereinem sonst bestenfalls in der Badewanne gelingt, könnte bald schon Wirklichkeit werden. Allerdings ist es dann nicht mehr damit getan, eine Flotte knallgelber Quietsche-Entchen durch Eisberge aus Badeschaum zu manövrieren. Im ersten Quartal 1998 wird's nämlich richtig ernst, wenn es darum geht eine Einheit blecherner Mechs zu befehligen. In Battletech: Mechcommander von MicroProse sollen selbst erfahrene Roboterpiloten vor neue Herausforderungen gestellt werden. Ist das wirklich möglich bei Spielern, die schon in *Mechwarrior*, *Earthsiege* und *G-Nome* etliche Schlachten geschlagen haben? Bei Spielern, die auch durch noch so ausgeklügelte Gegenstrategien nicht aus der Ruhe zu bringen sind? Bei Spielern schließlich, die bereits seit ihrem dritten oder vierten Lebensjahr ganze Geschwader der gelben Quietsche-Entchen sicher durch 30 Grad heiße Ozeane mit Fichtennadelduft manövriert haben? Wir werden ja sehen!

Abgebrannt und fern der Heimat

Natürlich spielt Mechcommander nicht auf der Erde, sondern in einer fernen Welt. Und besonders kundige Leser werden sich bereits gedacht haben, daß es sich bei dieser Welt um das legendäre Battletech-Universum handelt. Dies hat zwei Vorteile. Erstens wird das Spiel dadurch glaubwürdiger, denn abgesehen von den Dingen, die in menschenleeren Fabriken unsere Autos zusammenschrauben, gibt es hier ja kaum Mechs. Und zweitens werden sich diejenigen, denen die Battletech-Welt aus dem ein oder anderen (Brett-) Spiel bekannt ist, sicher über diesen Schachzug freuen. Dort nämlich wird Ihr Heimatplanet von einem düsteren Imperium, das sich selbst "Clan der Jagdfalken" nennt, beherrscht. Die Hauptaufgabe im Spiel wird also darin bestehen, Ihre Heimat von diesem grausamen Joch zu befreien.

Falls Sie bei allem, was mit Mechs zu tun hat, gleich an rasante Shooting-Action denken, sollten Sie jetzt besser die Ohren spitzen (oder noch besser die Augen, falls

Ihnen dies möglich ist). Denn bei Battletech: Mechcommander handelt es sich um ein Echtzeit-Strategical, das voll und ganz auf



Warum baue ich eigentlich so schöne Fabriken, wenn dieser Mistkerl einfach alles plattwalzt?



Von Mann gegen Mann kann hier wohl keine Rede sein

seinen 30 Missionen basiert. Als erfahrener MechWarrior schlüpfen Sie unmittelbar in die Rolle eines Kommandeurs, dessen Einheit sich allerdings leider noch im Aufbau befindet. Es ist also nicht damit getan, erfolgreiche Schlachten zu schlagen. Vielmehr müssen Sie sich auch um den ständigen Aus- und Aufbau Ihrer Einheit, um Organisation, Zulieferung und Versorgung kümmern. Laut Aussage der Entwickler liegt gerade auf der Beschaffung von Nachschub eine wesentliche taktische Herausforderung des Spiels. Oder anders ausgedrückt: Sollten Sie es versäumen, die Kampfkraft der eigenen Einheit von Mission zu Mission zu erhöhen, ist ganz schnell Schicht am Schacht.

Getümmel von links oben

Bis zu 24 Battlemechs können an einzelnen

Gefechten beteiligt sein. Da gehört eine ordentliche Grafik zur Grundausstattung, wenn die Übersicht gewahrt bleiben soll. Bei



Zugegeben, eine äußerst wirkungsvolle Straßensperre. Aber wer repariert die Schlaglöcher?



Per Kameraüberwachung haben Sie Gebäude und feindliche Mechs meist gut im Blick

Battletech: Mechcommander sollen die Grafik sogar "spektakulär", das Terrain "absolut realistisch" und die Perspektive "isometrisch" sein. Zumindest bei letztgenanntem Punkt konnten wir uns bereits vom vollen Wahrheitsgehalt der Aussage überzeugen. Der Rest sieht zwar auf den Screenshot sehr solide aus, aber Sie wissen ja, daß wir uns eine erste Power-Prognose nur anhand bewegten Bilder erlauben. Und was die "weitreichenden Multiplayer-Fähigkeiten über Netzwerk und Modem" betrifft, verlassen wir uns auch lieber auf die Aussage unseres Spezialisten Marco Gremmel. Aber bis dahin wird es noch ein Weilchen dauern – selbst dann, wenn der voraussichtliche Erscheinungstermin sich nicht verschieben sollte. ●

Gute Spiele...

19,95 DM



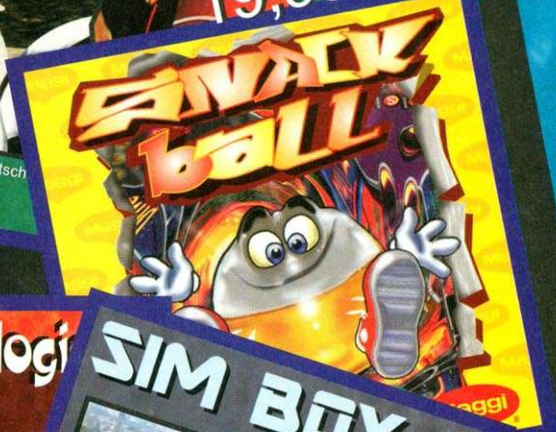
19,95 DM



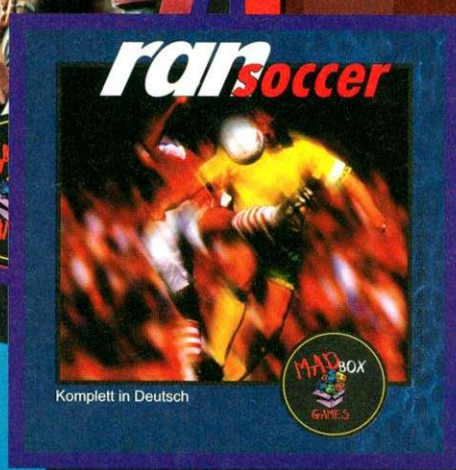
19,95 DM



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

M1 Tank Platoon II

Martin Mirbach feuert aus allen Rohren.

Damals durfte ich nie in den Panzer. Damals, bei der Bundeswehr. Wir Grennies hatten immer nur hinterherzurennen und das Umfeld abzusichern, während die Kameraden in ihren Blechdosen über die Felder ruckelten. Das ist natürlich alles längst vorbei. Doch jetzt, kaum ein Dutzend Jahre nach Beendigung meines Wehrdienstes, plant MicroProse endlich meine Beförderung. Als Kommandeur eines Panzerbataillons steht es mir frei, die Einheiten zu dirigieren oder einzelne Panzer selbst zu steuern. Möglich werden soll der Spaß in *M1 Tank Platoon II*, das im ersten Quartal 1998 erscheinen soll. MicroProse ist ja ohnehin bekannt für ordentliche Simulationen, und mit mir als Kommandeur kann im Grunde überhaupt nichts mehr schiefgehen.

Angriff oder Rückzug?

Das Spiel beginnt auf einer taktischen Generalstabkarte und in Echtzeit. Neben dem eigenen Bataillon an M1-Panzern kommandiert der Spieler indirekt mehrere Unterstützungs- und Versorgungseinheiten. Dazu zählen neben den gewöhnlichen M60ern auch die Panzer M113, M2 und M3 sowie Apache-Helikopter und A-10 Flugzeuge. Die Einsatzkontrolle über diese Einheiten kann auf verschiedene Weise erfolgen. Entweder, Sie kommandieren unmittelbar, während Sie das Resultat auf der Karte verfolgen, oder im Voraus, um so eine bestimmte Langzeitstrategie

durchzusetzen. Neben den einfachen Attacken und Fernangriffen können Ihre Einheiten eine Vielzahl komplexer militärischer Manöver ausführen. Dazu gehören unter anderem ein kombiniertes Angriffs-Rückzugsmanöver, das Unterlaufen feindlicher Linien, der vollständige Rückzug und das Einholen von Artillerie- oder Luftunterstützung.

Das Terrain und die Spielelemente werden bei *M1 Tank Platoon II* komplett in 3-D dargestellt, und das bis ins Detail. Bei jedem Panzer erkennt man die rollenden Ketten und die holpernden Antriebsräder; Flugabwehreinheiten verfügen über sich drehende Radarantennen und Geschütztürme, bei den Helikoptern drehen sich sämtliche Rotorköpfe. Beeinflussen können Sie diese Animationen natürlich auch, im positiven wie im negativen Sinne. Wenn Sie die Durchlagskraft Ihrer Geschütze richtig einschätzen, können Sie zum Beispiel mit einem einzigen Schuß zwei direkt hintereinander befindliche Ziele vernichten, sogar durch dichte Baumreihen hindurch. Steuern Sie dagegen Ihren Panzer zu schlampig, werden die Laufketten brechen und Sie unbeweglich machen – wie im richtigen Leben.

Komplett und erweiterbar

Trotz der aufwendigen Grafikgestaltung und einer hohen Polygonzahl soll das Spiel auch auf schwächeren Rechnern nahezu ruckelfrei laufen. Die Rede ist momentan von einem

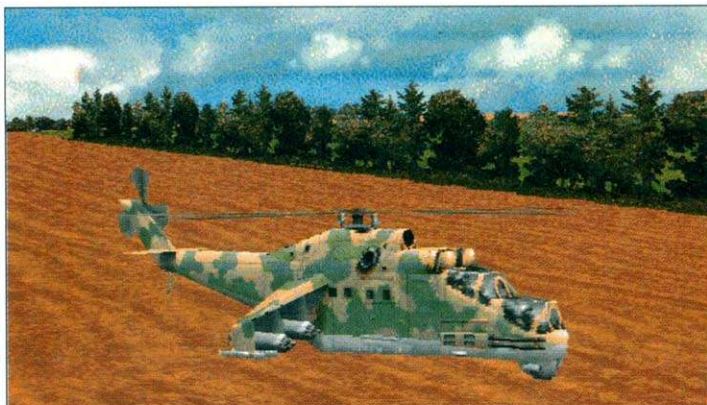


Ob Sie Ihre Einheiten im Wüstensand vergraben können, stand bis zum Redaktionsschluß noch nicht fest



Bei dieser beschaulichen Flußlandschaft sind 11 Frames pro Sekunde tatsächlich völlig ausreichend

Pentium 90. Nebenbei wird es natürlich trotzdem von Anfang an volle 3Dfx- und MMX-Unterstützung geben. Auch ein Multiplayer-Modus für bis zu 16 Spieler gehört zur Grundausrüstung. Darüber hinaus wurde *M1 Tank Platoon II* vollkommen modular konstruiert, was die Verwendung späterer Updates, Add-Ons oder Mission-Disks enorm erleichtert. Man darf also jetzt schon davon ausgehen, daß in dieser Hinsicht noch einiges folgen wird. *M1 Tank Platoon* galt seinerzeit als eine der besseren Panzersimulationen und MicroProse ist sich dieser Tatsache auch vollauf bewußt. Noch gibt es eine Menge Kleinarbeit zu erledigen, wenn die Entwickler ihre Versprechen allerdings wirklich einlösen (und davon gehen wir erst einmal aus), könnte uns schon bald eine richtig gute Panzersimulation ins Haus stehen. (P)



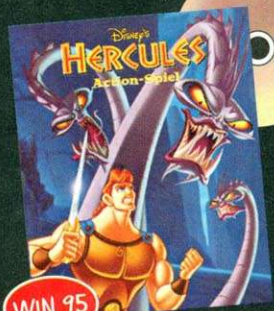
Auch Unterstützung aus der Luft kann man bei *M1 Tank Platoon II* anfordern



Im Wald und auf der Hah-ei-de macht Panzerfahren Froh-oi-de



IN DER UNTERWELT GIBT'S NUR PLATZ FÜR EINEN HELDEN. HERCULES. DAS SPIEL.



WIN 95

WO HERCULES AUFTAUCHT, FLIEGEN DIE FETZEN. MIT DEM ZAUBERSCHWERT UND DER KRAFT EINES GIGANTEN ZEIGT ER DER UNTERWELT, WO'S LANGGEHT. EIN ACTION-SPIEL AUF 10 GÖTTLICHEN LEVELS MIT PACKENDEN ÜBERRASCHUNGEN. UND DU MITTENDRIN. DIE DEMO CD-ROM MIT AUSSCHNITTEN AUS

ALLEN SPIELEN GIBT'S FÜR 5,- DM BEI DISNEY INTERACTIVE, POSTFACH 80 02 09, 81602 MÜNCHEN. WEITERE INFOS ZUM DISNEY INTERACTIVE PROGRAMM ÜBER HOTLINE (069) 297 77 77. WWW.DISNEY.DE.

AUCH ERHÄLTICH FÜR

PlayStation



Das kommt

Beim Wein kann man es vorher nicht sagen, weil keiner weiß, wie oft die Sonne scheint. Computerspiele machen zumindest vage Prognosen etwas einfacher. Martin Mirbach stellt Ihnen einige Highlights der kommenden Saison vor.

Wie immer in unserer Februar-Ausgabe verraten wir Ihnen auch dieses Jahr wieder, was Sie in den kommenden Monaten erwartet. Allerdings mit folgender Einschränkung: Spiele, die wir bereits ausführlich in einem Preview oder Focus On vorgestellt haben, werden hier nicht ein weiteres Mal besprochen, da warten wir doch lieber aufs Review. Außerdem ist es natürlich unmöglich, alle Neuerscheinungen des laufenden Jahres hier unterzubringen, wir präsentieren daher nur eine handverlesene Auswahl. Und noch etwas ist neu: Statt nach Herstellerfirmen geordnet, bewegen wir uns diesmal innerhalb der Genres, wie Sie sie auch aus unserem Preview/Review-Teil kennen, mit einer einzigen Ausnahme: Simulation werden nicht wie sonst bei uns in Subgenres unterteilt (Rennsimulation, Wirtschaftssimulation, etc.), sondern der besseren Übersicht wegen nebeneinander besprochen. Und jetzt geht's los.

Adventures

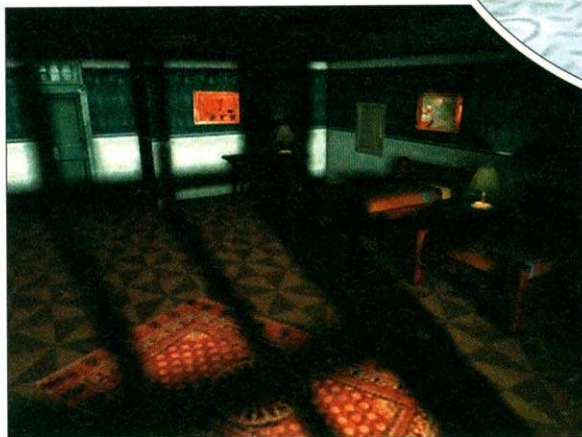
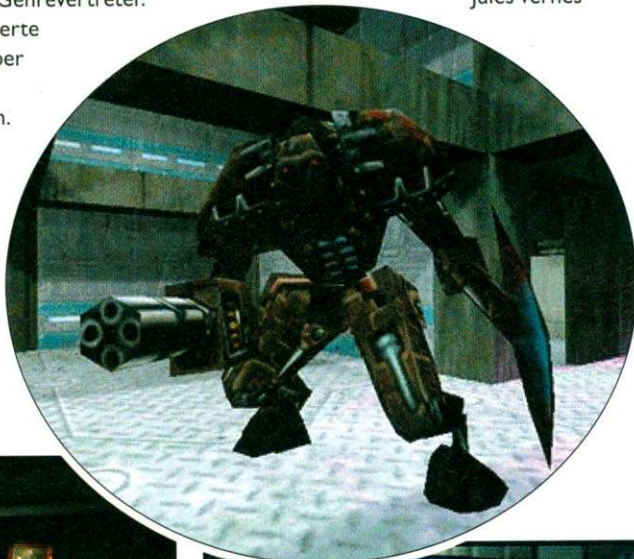
Klar, daß ich mit meinem Lieblingsgenre beginne. Inzwischen spricht alle Welt von *Indiana Jones*, allerdings wird der neueste Teil der LucasArts-Serie erst 1999 aktuell, zeitgleich mit dem neuen Kinoabenteuer. Dafür wird uns Sierra mit dem dritten Teil der *Gabriel Knight*-Reihe, Untertitel *Blood of the Sacred, Blood of the Damned* überraschen, und diesmal geht es noch okkulter zur Sache als im düsteren Vorgänger. Gabriel weilt auf Einladung eines Prinzen in einem verschlafenen europäischen Dorf, um den jüngsten Adelssproß zu beschützen. Trotzdem aber wird des Prinzen Sohnmännchen entführt, die Lage spitzt sich dramatisch zu. Obwohl es ein Wiedersehen mit Grace und anderen Figuren des zweiten Teils gibt, beschreitet GK 3 völlig neue Wege. In totaler Abkehr vom interaktiven Spielfilm haben die Entwickler auf FMVs total verzichtet, der Spieler bewegt sich aus der Ich-

Perspektive in einer dreidimensionalen Umgebung. Damit verabschiedet sich Sierra von seiner Vorreiterrolle im interaktiven Spielfilm, das Game sieht auf den ersten Blick aus wie die meisten anderen Genrevertreter. Als Grund gibt Sierra verbesserte Interaktivität an, es dürften aber wohl eher die Kosten ausschlaggebend gewesen sein. Schließlich kostet die Produktion eines interaktiven Spielfilms mindestens dreimal so viel wie ein "normales" Adventure...

Sehr wohl auf Videos

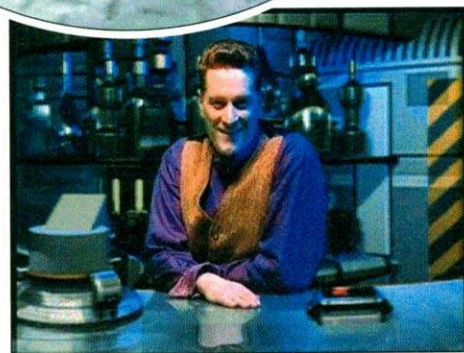
Den Zorn gefallener Engel bekommen Sie *Requiem: Wrath of the Fallen* zu spüren

es mit Androiden und anderen Gefahren zu tun bekommen... Schon jetzt sehen die Videos so gut aus, daß die Entwickler mit ihrem zweiten Streich, einer Umsetzung von Jules Vernes



Blood of the Sacred, Blood of the Damned: Sierras Abschied vom interaktiven Spielfilm

und Schauspieler setzt dagegen South Peak Interactive mit *Dark Side of the Moon*. In der Mitte des 21. Jahrhunderts treten Sie darin die Erbschaft Ihres auf mysteriöse Weise ums Leben gekommenen Onkels an, der eine ertragreiche Mine auf dem Mond Luna Crysta. Angeblich befindet sich ein überaus wertvolles Geheimnis in dieser Mine – vielleicht liegt es daran, daß die halbe Mondbevölkerung Ihre Freundschaft sucht. Jedenfalls so lange, bis Sie



***Dark Side of the Moon* hat nichts mit einem gewissen Pink Floyd-Album zu tun, verspricht aber ebenso unterhaltsam zu werden**

20 000 Meilen unter dem Meer auf derselben Schiene fahren wollen. Ein deutscher Distributor steht noch nicht fest, bei diesem Produkt wird sich aber ganz leicht einer finden lassen.

Bei 3DO dagegen wird mit Hochdruck an der Entwicklung des Action-Adventures *Requiem – Wrath of the Fallen* gearbeitet, das die Rasanzen eines 3-D-Shooters mit einer

verschachtelten Sci-Fi-Adventure Story verbinden soll. Die von Gott verbannten Engel (The Fallen) sind auf die Erde zurückgekehrt, um die Menschheit zu versklaven. Als einer der Erzengel (The Chosen) werden Sie als Spieler gehörig mit dem Pack aufräumen müssen. In Missionen, die weit über das Auffinden von Schlüsseln und Öffnen von Türen hinausgehen, wird man nicht nur auf feindliche Kreaturen stoßen, sondern auch mit den verschiedensten Bewohnern der Spielumgebung (eine völlig ausgebombte Ruinenstadt, überall liegen Leichen herum) kommunizieren müssen. Die Entwickler rechnen bereits jetzt mit Schwierigkeiten bei der Altersfreigabe, wir werden uns aber trotzdem bemühen, das Spiel noch vor dem Bannspruch der Jugendschützer umfassend vorzustellen.

Action

So vielversprechend die Ankündigungen in den anderen Genres auch sein mögen, 1998 scheint

bei der Hintergrundstory hat man sich gar eine noch abstrusere Geschichte ausgedacht. Was

massakrierte Opfer zu beklagen. Das Volk traut sich nicht mehr auf die Straße, die Polizei hat längst resigniert. Nur ein unerschrockenes Pärchen, Ignatius und Nadja, nimmt es mit den mehr als 20 Bestien auf. Diese Situation erwartet Sie in *Kalistos Nightmare Creatures*, wo Sie wie in einem reinrassigen 3-D-Shooter durch die finsternen Gassen und tiefen Gewölbe der englischen Metropole rennen können, ohne zu wissen, was hinter der nächsten Ecke auf Sie wartet. Gekämpft wird allerdings in bester Beat'em-Up

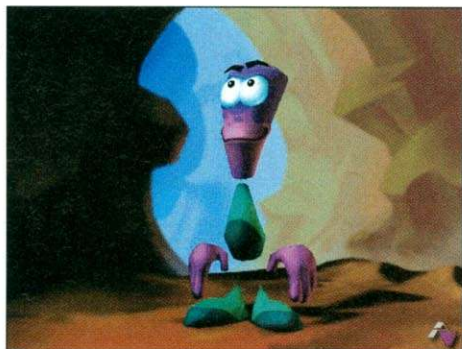


Die vernebelten Gassen der englischen Hauptstadt bilden eine ideale Kulisse für *Kalistos Nightmare Creatures*

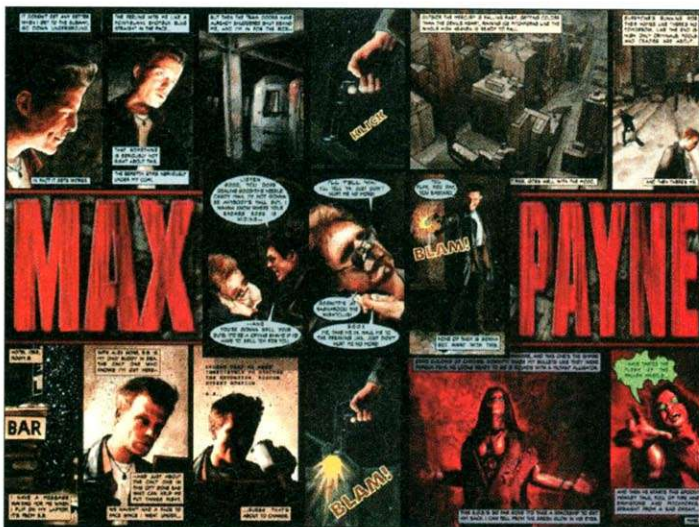


Vom überragenden Erfolg des Vorgängers geprägt, ist die kleine Nikki in *Pandemonium 2* sichtlich reifer geworden

ganz im Zeichen der Action-Games zu stehen. Da erwartet uns zunächst einmal *Pandemonium 2*. Die PlayStation-Version des Titels sollte bei Drucklegung dieser PC Power eigentlich schon im Handel sein, zumindest als US-Version. Die Hauptrollen wurden natürlich wieder mit Nikki und Fargus aus dem ersten Teil besetzt,



Die Verwandtschaft mit *Rayman* ist Ed, dem Titelhelden in UBIs *Tonic Trouble* deutlich anzusehen



Wie ungerecht ein Leben als Cop in New York sein kann, erfahren Sie bei *Max Payne*



Wofür wird bestimmt stolz auf Sie sein, wenn Sie bei *Star Trek Next: Klingon Honor Guard* gut abscheiden

wir bei einem Actionspiel allerdings weniger wichtig finden, solange nur das Gameplay stimmt...

London, 18. Jahrhundert. Die im Nebel schlummernde Stadt zwischen Themse und Tower wird wie aus dem Nichts von mordlustigen Bestien überrannt. Als kämen sie direkt aus einem Schauerroman fallen Werwölfe, Vampire und anderes Gesindel über die fried-schaffenden Bürger her. Schon nach wenigen Tagen sind Dutzende, grausam

Manier, mit einigen Schlag und Stichwaffen als Extra. Schon jetzt sieht das Getümmel ziemlich blutig aus, allerdings handelt es sich bei den Geschlachteten ja um Monster, nicht um Menschen. Das könnte gerade noch mal gut gehen!

Was ist schon ein Aufenthalt im monsterverseuchten London gegen ein Leben als Cop in New York City? Vor allen Dingen, wenn der Cop wie das gleichnamige Spiel von 3D Realm *Max Payne* heißt, und gerade ganz üble Erfahrungen gemacht hat: Seine Familie hingeschlachtet von einem mächtigen Kartell, er selbst des Mordes an seinem Vorgesetzten beschuldigt. So zieht es ihn durch

die dunklen Straßen der Großstadt und verdreckte Motels, immer auf der Suche nach Rache. Doch seine Gegner sind überall – bestechliche Politiker, brutale Schläger, abgebrühte Mafiosi und korrupte Bullen. Es gibt also viel zu metzeln in diesem neuen Shooter, bei dessen Entwicklung neben der Action auch eine knallharte Story und eine realistische Umgebung im Vordergrund standen. Ebenfalls klar ist, daß von Anfang an alle namhaften 3-D Beschleuniger unterstützt werden. 3D Realms sind zweifelslos Spezialisten in diesem Genre, man darf sich also auf einiges gefaßt machen.

Hätten Sie gedacht, daß Sie einmal in die klingonische Ehrengarde berufen würden? Nein? Nun, aber genau das wird Ihnen in *Klingon Honor Guard*, MicroProses im *Next Generation*-Universum spielenden 3-D Shooter passieren. Zunächst einmal durchlaufen Sie dort eine knüppelharte Ausbildung bei Wof's Bruder Mogh. Kurz vor deren Abschluß wird jedoch der klingonische Hohe Rat von Unbekannten überfallen und dessen Präsident Gowron entführt. Es wird Zeit für Ihren ersten

richtigen Einsatz, und dabei haben Sie die Wahl: Entweder Sie ordnen sich im Einzelspielermodus in die Handlung ein und unternehmen alles nötige, um Ihren Präsidenten zu retten – oder Sie metzeln im Multiplayer-Spiel Ihre besten Freunde nieder. Insgesamt neun Waffen stehen dafür zur Verfügung, fünf davon wurden extra für dieses Spiel neu erfunden. Nicht ganz so neu ist die verwendete Engine, sie wird Kennern bereits aus *Unreal* eigentlich bekannt sein.

Überhaupt keine Sorgen um die Altersfreigabe muß sich *Tonic Trouble* von UBI-Soft machen. Ed, der außerirdische Held des Spiels, verursachte bei seiner Landung auf der Erde leider ein klitzekleines Mißgeschick. Er verlor nämlich einen Behälter mit chemischen Substanzen, die sämtliche Lebensformen auf unserem Planeten zu unangenehmen Monstern mutieren lassen. Und dieser Behälter befindet sich nun in den Händen des höllischen Grogh. Ihn von diesem zurückzuerobern, ist das Spiel des Jump'n'Runs mit einigen Adventure-Elementen. Außerdem kann Ed neben laufen und springen auch klettern, schwimmen, tauchen, Gegenstände benutzen und mitunter durch die Luft gleiten – da könnte sogar Lara Croft blaß werden vor Neid. *Tonic Trouble* soll sich für jede Altersgruppe eignen und bringt es auf 15 Welten, 40 Charaktere und eine 60er Framerate. Neben den vielen abgedrehten Gegnern im Spiel soll es, wie man hört, auch einen Gasauftritt vom einzigartigen *Rayman* geben.

Strategie

Trekkies wissen es längst, im nächsten Jahr gibt es einen neuen Teil der *Star Trek: The Next Generation*-Serie. Das Spiel mit dem Untertitel



Nach all den Jahren dürfen Sie bei *Army Men* endlich wieder mit den kleinen Plastiksoldaten spielen

The Birth of the Federation wird den Spieler zwischen fünf Rassen auswählen lassen, von denen jede über spezifische Fähigkeiten verfügt. Wie Sie sich bereits denken können, handelt es sich bei diesen Rassen um die Federation, die Klingonen, die Romulaner, die Caradassianer und die Ferengi. Alle Rassen können wahlweise von einem Spieler übernommen werden, kriegt man gerade keine

fünf Leute zusammen, werden die nicht besetzten Rassen von der KI des Spiels geführt. Bei den anschließend zu bewältigenden Missionen des rundenbasierten Strategicals von MicroProse stehen Ressourcenverwaltung,



Superhelden zum Selbermachen mit über 80 sagenhaften Fähigkeiten gibt's bei *Guardians: Agents of Justice*

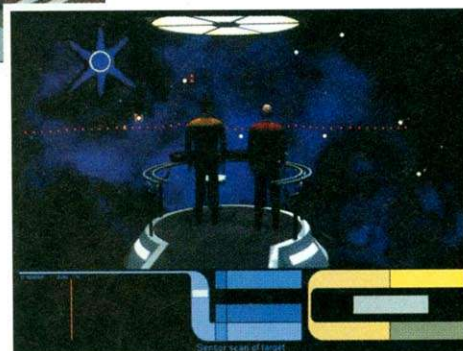
Kriegführung und Diplomatie im Mittelpunkt. Beginnend im Zeitalter der ersten Sternenreisen müssen Planeten kolonialisiert, eine Sternenflotte aufgebaut, Allianzen geschmiedet und der freie Handel gefördert werden, wobei neben den fünf Hauptrassen auch zahlreiche kleinere Völker ein Wörtchen mitreden möchten. Die Missionen werden so angelegt sein, daß ein Spiel sowohl im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Modus in einem Zeitraum von wenigen Stunden bis zu einigen Monaten bewältigt werden kann. Hört sich gut an, auf den Schirm damit!

Unmittelbar vor der Tür steht *Guardians: Agents of Justice*, das eigentlich bereits für die Jahreswende angekündigt war. Ebenfalls rundenbasiert und aus dem Hause MicroProse entführt Sie dieses Strategiespiel zurück in Ihr Comic-Alter (falls Sie da überhaupt schon raus sind...) und läßt Sie ein Team

von Superhelden gegen die Mächte des Bösen kommandieren. Sie dürfen entweder aus einem Pool von 14 vorgefertigten Helden auswählen oder sich Ihr Team mittels eines Editors selbst erschaffen. So wie die Schurken im Spiel,

verfügt auch jeder der Superhelden über bis zu 80 Fähigkeiten, die in den verschiedenen Missionen eingesetzt werden wollen. Hier müssen Sie Gebäude erkunden, Hindernisse aus dem Weg räumen und beim Kampf gegen mächtige Gegner geschickt taktieren. Für eine gehörige Portion Action wird ebenfalls gesorgt sein.

Ach, wo wir gerade bei Ihrer Kindheit sind, haben Sie damals



Stop! So weit sind wir noch lange nicht, bei *Birth of the Federation* müssen Sie sich Ihr Sternenimperium erst aufbauen

auch so gern mit diesen kleinen, grünen Plastiksoldaten gespielt? Falls ja, sollten Sie sich

1998 Das kommt

schon mal auf *Army Men* von 3DO freuen. Denn genau an diesem Spielzeug orientiert sich die graphische Gestaltung des Spiels, in dem eine moosgrüne und eine erdbraune Armee gegeneinander antreten. Beide bestehen aus verschiedenen Einheiten (Fallschirmspringer, Infanterie, Artillerie, etc.) und verfügen über einen vergleichbaren Arsenal an Einsatzfahrzeugen. Sie entscheiden sich also für eine der beiden Truppen und versuchen, eine Karte nach der anderen zu erobern. Dies können Sie entweder im Multiplayer-Modus oder gegen einen Computergegner in Angriff nehmen. Der Clou bei letzterer Variante: Es darf zwischen vier KI-Generälen



Wurde von Blizzard endlich ins Beta-Testing geschickt: *Starcraft*, eine der ganz großen Hoffnungen

gewählt werden, von denen jeder andere Prioritäten setzt. Es kann also sein, daß die KI erst mal gar nichts tut, außer die Bodentruppen zu formieren und auf Ihre Züge zu reagieren. Oder sie überrascht Sie mit einem erbarmungslosen Blitzkrieg aus der Luft. Wir werden ja sehen.

Nicht vergessen darf man Blizzards *Starcraft*, das zwar schon mehrfach verschoben wurde, am 12. Dezember aber in eine heiße Beta-Testphase mit 1000 auserkorenen Spielern ging. Ob die 30 Missionen in einem intergalaktischen Krieg zwischen vier Rassen wirklich halten, was Strategiefans seit langem erwarten, werden wir also bald erfahren. Neben einem Schwerpunkt bei der Grafik haben sich die Entwickler laut eigenen Angaben vor allen Dingen auf den Multiplayer-Modus, den Soundtrack und ein innovatives Interface konzentriert. Na, dann bleibt ja nicht viel

Multiplayer-Modus mit Chat-Funktion und volle Unterstützung von VR-Headsets. Wann das Rennen auch in Deutschland startet, steht bisher noch nicht fest.

Falls Sie vom Autofahren sowieso nicht genug bekommen können, dürfte auch *Buggy* von Gremlin für Sie interessant sein. Nachdem die Kart-, Tourenwagen- und Formel 1-Szene in

Spaß sorgen, wenn denn das Feeling in den kleinen Kisten gut rüberkommt.

Statt von einer Düne zur nächsten zu hupsen, können Sie bei *Air Warrior III* von Interactive Magic gleich richtig abheben. Und die Flightsim verspricht, ein Spiel der Superlative zu werden: über 40 authentische Flugzeugmodelle können durch sagenhafte 450 Missionen geflogen werden. Wenn Ihnen das noch nicht reicht, dürfen Sie mit dem eingebauten Editor auch gerne eigene Einsätze entwickeln und diese im Internet zur Disposition stellen. Apropos, Internet: Dort können bis zu 250 Computerflieger über den Ausgang des (virtuellen) Zweiten Weltkriegs entscheiden. Doch auch Einzelspieler haben Grund zur Freude: Die KI, so versprechen die Entwickler, wurde gegenüber dem Vorgänger ein entscheidendes Stück vorangebracht.

Gegen so ein Getümmel geht es in der Fußball-Bundesliga regelrecht beschaulich zu.



Schumi würde sich freuen, wenn an seinem roten Renner solche Extras wären wie an den Boliden in *Redline*



Ob Dortmund wirklich Meister wird, hängt bei *Hat Trick!* Wins ganz entscheidend von Ihren Fähigkeiten ab



Vielleicht schon im Handel, wenn Sie dieses Heft in Ihren Händen halten: *Air Warrior III* von Interactive Magic

Damit Sie es als Fußballmanager aber nicht allzu ruhig haben, sind in *Hat Trick!*

Wins von Ikarion neben der

Ersten und Zweiten

Bundesliga auch alle

vier Regionalligen

zu verwalten.

Mehr als 6000

Spieler mit

jeweils 40

individuellen

Eigenschaften

hören hier auf

Ihr Kommando.

Neueste

Transferregeln

werden ebenso

berücksichtigt wie das (hier

optionale) Golden Goal. Für den

richtigen Look sorgen edle Menüs, unterschiedlichste Perspektiven sowie zahlreiche Videos – auch Kamerafahrten können generiert werden. Neben einem stimmigen Soundtrack soll der bekannte Sportkommentator Gerd Rubenbauer für die richtige Akustik sorgen. Angepiffen wird aller Voraussicht nach im März. (P)

übrig, was man vermurksen könnte.

Jedenfalls nicht, solange das Gameplay stimmt.

Simulation

Eine Rennsimulation der brutaleren Art erwartet uns mit *Redline* von Accolade. Dank der hochgelobten Daedalus-Engine verspricht das Spiel schnelles und realistisches 3-D-Gameplay, wozu das physikalisch korrekte Verhalten der Fahrzeuge weiter beitragen dürfte. Tunen und auf eigene Bedürfnisse abstimmen dürfen Sie das Fahrzeug natürlich auch, und zwar nicht nur, was Spoiler und Fahrwerk anbelangt. Denn bei *Redline* werden Sie zum Einzelkämpfer, die Straße verwandelt sich in eine riesige Arena. Folglich ist es nur konsequent, daß Ihnen die Entwickler des Spiels ein breites Arsenal an Waffen mit auf die Reise geben. Geboten werden außerdem ein

jüngster Zeit ordentlich abgegrast wurde, widmet man sich nun

Irgendwie muß ich bei *Buggy* an einen alten Hit der Oliver Onions denken. Sie wissen schon, aus dem Film mit Bud Spencer und Terence Hill

also den kleinen Strandflitzern. Gleich 16 verschiedene Modelle können Sie im Frühjahr über 15 variantenreiche Parcours bewegen. Neben einer Unterstützung der wichtigsten 3-D-Karten wird es natürlich einen Multiplayer-Modus und eine Splitscreen-Option für zwei Spieler geben. Gerade die dürfte für 'ne Menge



Titel: Croc • **Hersteller:** Fox Interactive • **Genre:** Action • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Januar 1998
Power-Prognose: Wenn das kein Hit wird, dann gehe ich freiwillig ins Krokodil-Gehege im Zoo.

Croc

Eine zu Herzen gehende Story und ein gelungenes Gameplay – das läßt sich Klaus Trafford so leicht nicht entgehen.

Mitunter kann das Leben eines Spieltesters auch mal schöne Seiten haben. Vor allem dann, wenn bei einem Action-Adventure eine Hintergrundstory geboten wird, die allein schon großes Interesse an dem Titel weckt. Wenn man dann noch bereits in der Preview-Version mit einem tollen Gameplay belohnt wird, dann ist das gleich doppelter Grund zur Freude. Wenngleich sich Fox Interactive bei ihrem neuen Game Croc etwas von biblischen Motiven leiten ließ...

Wie einst Mose...

Die Gobbos sind ein Volksstamm, der eigentlich ein beschauliches Leben führen könnte. König Rufus regiert sein Volk, über das ein Geschichtsschreiber zwar viel zu erzählen weiß, jedoch scheint jener arge grammatische Probleme zu haben – sogar den Namen der Gobbos soll er falsch buchstabiert haben. Nun ja, er gehörte selbst zu dieser Gruppe. Manchmal treibt es König Rufus mit einigen seiner Vertrauten an den nahen Fluß. So auch an jenem Tag, als er eine Entdeckung macht, die zunächst nichts Besonderes ist: Auf dem Wasser treibt nämlich ein Weidenkörbchen, und der King vermutet, es handele sich dabei wieder einmal um das alljährliche Krokodilrennen, bei dem sich die Tiere in Körbe legen und sich dann vom Fluß treiben lassen. Tatsächlich befindet sich ein Baby-Krokodil in dem Körbchen. Als aber nach Stunden kein weiterer Korb in Sichtweite kommt und somit feststeht, daß es sich nicht um ein Rennen handelt, holen die Gobbos den Korb an Land. Das Baby-Krokodil schaut ängstlich in des Königs grimmiges Gesicht, jener ist argwöhnisch und weiß nicht so recht, wie er sich verhalten soll. Schließlich siegt der Vaterinstinkt, und er beschließt, das Baby-Croc mit in seinen Palast zu nehmen und ihm eine neue Heimat zu geben. Er wird es als Gobbo erziehen und zu einem von ihnen machen.

Ganz klar, hier wurde die Entdeckung Moses auf geschickte Weise variiert, und was im Alten Testament später der

Pharao Ramses war, das ist bei Croc Baron Dante, der Anführer der Dantinis. Jene gelten als die ärgsten Feinde der Gobbos, wobei der Baron die Kraft von 1000 Dantinis besitzt. Als er mitbekommt, wie gut das Zusammenleben der Gobbos mit Croc klappt, beschließt er, der schönen Zeit ein bitterböses Ende zu machen. Ein Gobbo nach dem anderen wird gefangen und in Käfige gesperrt, und Baron Dantes Lachen schallt meilenweit durch das Land. König Rufus ist verzweifelt, aber nicht, weil er weiß, daß der Baron auch ihn fangen wird, sondern wegen seines Findelkindes. Kurz bevor Rufus selbst Gefangener Dantes wird, schafft er es, daß Croc von Beany, dem Vogel, gerettet wird.

Die Zeit vergeht. Fassungslos haben Beany und Croc beobachtet, wie Baron Dante das Gobbo-Land eroberte. Überall lauern nun seine Schergen, nirgendwo mehr ist Freude. Das kann so nicht weiter gehen, denkt sich Croc, und beschließt, seinen Ziehvater und sein Volk zu retten. Er will sich dem Kampf mit den Dantinis und am Ende mit dem Baron stellen. Die Geschichte der Gobbos weiß nichts darüber, ob Croc dieser kühne, heldenhafte Plan gelungen ist – aber sicher ist eines: Wenn es Ihnen gelingt, dem bösen Treiben ein Ende zu machen, dann wird Croc als größter Gobbo-Held aller Zeiten gefeiert werden.

Viel Spiel, viel Spaß

Nun mal ehrlich, ist das nicht eine wirklich schnuffige Story, die uns Fox da erzählt? Nach all dem Weltraum-Schrott und den unzähligen "Held-killt-Monster-Games" ist dies eine gelungene Abwechslung. Daß das Gameplay ebenfalls gelungen und vor allem umfangreich ist, läßt sich bereits jetzt sagen: 45 Levels mit 250 (!) verschiedenen Terrains, in denen Sie in typischer Jump'n'Run-Manier (was keineswegs negativ gemeint ist!) über 40 Gegnern und neun Oberbossen inklusive des Barons begegnen werden, bieten nicht nur viel Spielspaß, sondern auch noch 3-D-Grafik von Feinsten. Seit Pandemonium habe ich so etwas eigentlich nicht mehr gesehen. Croc, den Sie logischerweise steuern, kann auch so einiges: Neben 13 verschiedenen Bewegungen, darunter auch solche mit seinem...äh... Hinterteil, hat der überaus knuffige Held auch 180 verschiedene Flips drauf (wie, Sie wissen nicht, was ein Flip ist? Warten Sie auf das Spiel, sie werden's schon gewahr werden!). Natürlich wird's auch Geheimlevels geben, ansonsten ist Croc mit den üblichen Zutaten des Genres gewürzt, was da heißt: Boni, Extraleben, etc.

Die Hardwareanforderungen dürften nach ersten Einschätzungen wahrscheinlich nicht unter einem 133er Pentium liegen, vermutlich wird man sogar einen PC mit MMX-Technologie benötigen – endgültiges

läßt sich aber erst beim Test sagen, bekanntlich sind Preview-Versionen mitunter etwas sehr hardwarehungrig. Wer daheim eine Dolby Surround-Anlage hat, sollte seinen PC auf jeden Fall daran anschließen, denn der Sound soll dementsprechend rüberkommen.

Gut, man könnte natürlich jetzt anführen, daß es vor Jahren mal die *Cool Croc Twins* gegeben hat (good old Amiga-Times), aber irgendwie ist das kein Vergleich. Croc ist eben moderner, bunter, umfangreicher, und überhaupt und so. Die Konsolen-Fassung von Croc wurde jüngst fertiggestellt, und US-Magazine feiern den Titel als "Mario64 für die PlayStation". Gelingt es Fox Interactive, woran ich angesichts der Alpha nicht mehr zweifle, das Ganze ordentlich auf den PC umzusetzen, so werden wir es vielleicht mit der neuen Referenz in Sachen Jump'n'Run zu tun bekommen. Ich würde es Fox Interactive jedenfalls wünschen und vor allem den Machern von Croc, denn wer eine so schöne Geschichte schreibt und derart gutes Gameplay bietet, der soll auch am Ende mit einer hohen Wertung belohnt werden. Also sorgt dafür, daß ich am Ende nicht doch noch dicke Krokodilstränen weinen muß – und wenn, dann höchstens wegen des Happy-Ends. (P)



Liberation Day

Auf den Spuren großer Freiheitskämpfer kämpft Frank Fischer gegen eine außerirdische Spezies.

Titel: Liberation Day • **Hersteller:** Interactive Magic • **Genre:** Strategie • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** 1. Quartal 98 • **Power-Prognose:** Für Fans von Fallen Haven und alle, die es werden wollen.

Alle Jahre wieder ist Sequel-Time bei den Programmierern. Woran es liegt, daß man sich oft nicht so ganz von den erschienenen Spielen trennen mag, kann wohl kaum einer so recht sagen. Ob es sich dabei um einen *Wing Commander* oder ein *Monkey Island* handelt, spielt keine große Rolle. Chris Roberts hat einmal gesagt, daß eine Spielereihe meist so lange fortgesetzt wird, wie Geld damit zu verdienen ist. Und meist geht dieses Konzept auch auf, denn kaum ein Spieler des vierten Teils würde am fünften Commander vorbeilaufen. Und oftmals wirbt ein Fan auch noch den anderen. Doch das Ende einer solchen Serie ist nur allzu schnell gekommen, wenn einmal ein Vertreter nicht die hoch gesteckten Erwartungen erfüllt.

Klappe, die Zweite

Auch bei Interactive Magic hat man erneut ein heißes Eisen im Feuer. Und das ist auch kein Wunder, denn das relativ junge Unternehmen hat binnen kürzester Zeit große Palette an qualitativ hochwertigen Spielen veröffentlicht, an die sich nun anknüpfen läßt. Vor etwa einem Jahr ließ ein Spiel namens *Fallen Haven* die Kassen von Interactive Magic klingeln. Mit einer gut portionierten Mischung aus Aufbauspiel, Strategie und Science-fiction fand das Werk

seine Abnehmer und so seinen Weg in die Charts. Weil aber nun schon ein Weilchen vergangen ist und viele Fans so langsam



Genauere Beschreibungen zu den Einheiten helfen beim richtigen Einsatz

von all den Echtzeit-Spielchen die Platte voll haben, steht nun ein Nachfolger zu *Fallen Haven* ins Haus. *Liberation Day* heißt das gute Stück und schließt mehr oder weniger nahtlos an den Vorgänger an.

Auch beim jüngsten Sproß hat man wieder dafür zu sorgen, daß eine Kolonie der Menschen nicht von den ebenfalls kolonisierungsfreudigen Aliens übernommen wird. Es gilt nicht nur, seine Verteidigung entsprechend auszubauen, sondern auch, die Stellungen des Gegners zu stürmen und ihn vom Planeten zu vertreiben. Doch dieses Vorhaben gestaltet sich alles andere als einfach. Schließlich verfügen die Außerirdischen über allerlei Kampfeskräfte und eine Vielzahl an



Auch Pyromaniker kommen bei Liberation Day auf ihre Kosten

verschiedenen Einheiten. Anders als bei *Fallen Haven*, reicht das Einheitsenspektrum diesmal von normalen Bodentruppen über die Seestreitkräfte bis hin zu einer stattlichen Anzahl von allerlei Fluggerät. Natürlich ist die komplette Palette von Einheiten nicht sofort verfügbar, sondern steht erst zur Verfügung, wenn man seine Wissenschaftler entsprechend auf die Neuentwicklungen angesetzt hat.

Auf in den Kampf

Der Kampf läuft rundenbasiert ab und läßt genug Freiraum für sorgfältigste, strategische Planungen. Wo man beim Vorgänger hin und wieder einmal ein paar Schnitzer im strategischen Ablauf hinnehmen mußte,



Hier ist wohl ein Hafen gefallen...



Ah, jetzt, ja...eine Insel...



Hoffentlich hausen in diesem Dschungel keine Malaria-Mücken

verspricht Interactive Magic Abhilfe. Besonders bei der Programmierung des Taktikteils wurde so mancher Tropfen Programmierschweiß vergossen.

Anm. des Chefschweißers: Lecker – ich hoffe nur, die Brüder haben anschließend geduscht...

Oft liegen die Aufgaben, die man während eines Szenarios zu bewältigen hat auch nicht

einfach darin, blind alle Einheiten des Gegners zu vernichten. Oftmals bekommt man auch gezieltere Vorgaben, so daß genaues Planen unbedingt erforderlich ist. Welche Qualität das fertige Spiel dann allerdings haben wird, läßt sich bis jetzt nur erahnen. Die uns vorliegende previewfähige Version hatte leider noch so manche Macke und brachte uns durch zahlreiche Abstürze an den Rand des Wahnsinns.



Wirklich fremdartige Designs sorgen für entsprechende Stimmung

Anm. des Chefspinners: Na, Frank, dann hat's ja wieder mal der richtige Mann getestet. Uns brachte es an den Rand des Wahnsinns – Du warst uns wie immer einen Schritt voraus!

Dennoch war die Motivation schon groß genug, um wieder von vorne zu beginnen, in der Hoffnung, daß es diesmal klappen möge. Da Interactive Magic jedoch meist darauf achtet, daß ihre Produkte erst nach



Auch U-Boote sind diesmal mit von der Partie



Und wir dachten der Abwurf von Napalm verstoße gegen internationale Menschenrechte

Beseitigung der Fehler in Produktion gehen, hoffen wir einmal, daß es auch bei Liberation Day nicht anders sein wird. ☹

ACTION FEELING



SV 261 FLIGHT FORCE PLUS

Programmierbares Tastatur-Pad

- Für alle IBM und kompatiblen PC's
- Neun programmierbare Feuertasten
- Zwei Programmierungsmethoden
- Dauerfeuer • Page Select Taste
- Upload / Download Funktion

Unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**



SV 244 3D CYCLONE

PC-Spitzentechnik konkurrenzlos

- Analog-Joystick
- 17 komplett programmierbare Feuertasten
- Kein Speicherverlust durch Ausschalten
- Rundumsichtkontrolle (Coolie Hat)
- Zentrierautomatik
- 3D Funktion durch Tastaturschluß
- Windows 95 Treiber

unverbindl. Preisempf. **DM 99,95**



SV 234 PC POWERPAD PRO

Die Perfektion im Detail

- Analog und digital • Schubkontrolle
- Wahlweiser Joystick oder Pad • Dauerfeuer
- Sechsis Feuertasten • Windows 95 Treiber
- Zentrierautomatik für den Joystick

unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 280 V3 RACING WHEEL PC

Rasante Kurvenlage kein Problem

- Analoge, programmierbare Lenkreaktion • Programmierbares Dauerfeuer
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten • Acht Feuertasten und vier Richtungstasten • Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedale

unverbindl. Preisempf. **DM 149,00**



SV 214 PC SABRE PRO

Ein echter Flieger fürs Low Budget

- Analog-Joystick • Extra langes Kabel
- Vier Feuertasten mit Dauerfeuer
- Rundumsichtkontrolle • Zentrierautomatik
- Noppeneinlage im Griff für mehr Komfort
- Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de



• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)

• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

NBA Action '98

Ein Korb nach dem anderen, und Nico Winkelhaus kriegt immer noch nicht genug – vom Basketball natürlich.

Titel: NBA Action '98 • **Hersteller:** Sega • **Genre:** Sport • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Februar '98
Power-Prognose: Es wird schwer gegen NBA Live 98. Mal sehen, wer die meisten Punkte macht.

Daß Segas PC-Portierungen von Konsolen-Sportspielen jetzt körbeweise auf uns zukommen, würde als Formulierung ganz gut zum Titel passen. Dummerweise stimmt diese Behauptung aber nicht. Denn das zuletzt einzig umgesetzte Sportspiel war *Worldwide*

Sports. Weil die National Basketball Association im Gegensatz zu manchen Spieleherstellern und Fußballverbänden keine Exklusiv-Deals vergibt, stehen alle 29 Teams aus der weltbesten Basketball-Liga samt 340 Spielern zur Verfügung. Damit Sie sich im Freundschafts-, Liga- oder Play-Off-

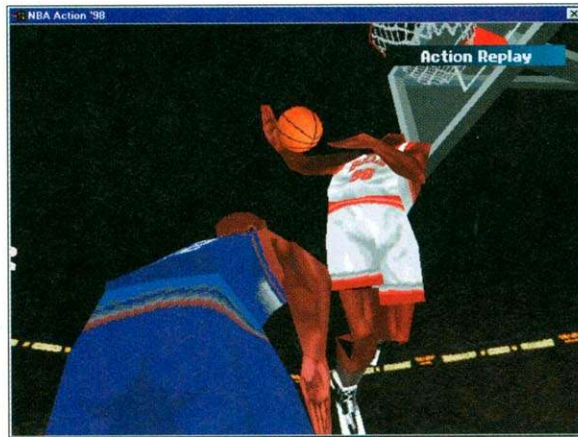
noch recht grob aus den Boxen. An die grafische Güte von NBA Live 98 scheint NBA Action nicht heranzukommen. Zu kantig wirken die Polygone, zu holprig die Bewegungen. Dafür sind aber die Texturen der Gesichter halbwegs realistisch; einen Dennis Rodman (ja, genau der NBA-Star, der

im Fernsehen über sein Tribleben philosophiert und nebenbei Filme dreht) werden Sie also nicht nur an der extravaganten Frisur erkennen.

Mit guter Konkurrenz mußte sich die NBA Live-Serie bislang nicht auseinandersetzen. Zu bezweifeln bleibt, ob Sega auf Anhieb der Sprung an die Spitze der Basketballsimulationen gelingt.



Gestern noch im Kino, heute auf dem Court: Dennis Rodman

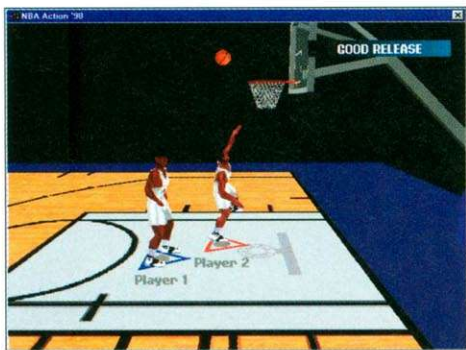


Schöner Dunk, auch wenn ein Hinterteil hier so einiges verdeckt

Soccer, eine gelungene Fußballsimulation mit einer ordentlichen Prise Action. Actionlastig will auch NBA Action '98 sein, das zeigt schon der Name.

Space Jam

In die Riege von puren Action-Titeln wie *NBA Jam Extreme* gehört Segas jüngstes Sportspiel allerdings nicht. Was hier



Keine schlechte Idee: zu zweit trainiert's sich besonders gesellig

aufgeboten wird, kann sich bedenkenlos messen mit *NBA Live 98*, der momentanen Basketballreferenz aus dem Hause EA

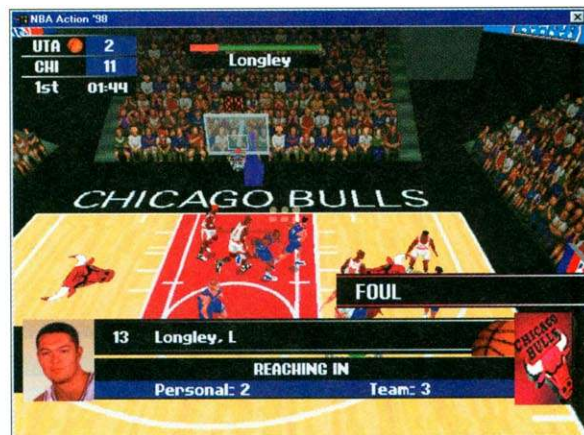
Spiel nicht blamieren, können Sie sich zunächst im Trainingsmodus mit dem Ball austoben.

Dort lernen Sie, wie sich ein Team mit vier Tasten steuert und vor allem, wie man richtig wirft, wird doch jeder Wurf wird gnadenlos beurteilt. Während des Spiels überlassen Strategen dem computer-gesteuerten Mitspieler gelegentlich die Ballführung, um selbst in den freien Raum zu pirschen und dort den Ball zurückzufordern.

Frau Braaatbäcker?

Ein gewisser Chick Hearn kommentiert die Spielzüge. Von diesem Huhn haben wir bislang allerdings noch nichts gehört; Sie vielleicht? Zumindest nennt er (fast) alle Namen, was sich besonders bemerkbar macht vor Spielbeginn, wenn die Sportler einlaufen und einzeln vorgestellt werden. Vielleicht sollte Sega bis zur endgültigen Version noch an der Sound-Qualität feilen, momentan dröhnt's

Unsere spielbare Version machte zumindest mehr Spaß als die zweitklassigen Mitstreiter wie *NBA Hangtime* oder *NBA Full Court Press*. Bis zum für Februar geplanten Erscheinen ist noch genug Zeit vorhanden, bis dahin



Longley mußte mal wieder foulern. Böser Bursche! Der obige Balken zeigt übrigens seine noch vorhandene Kraft an

können Sie noch mit NBA 98 dolle Dunks und kesse Korbleger fabrizieren. Wir zumindest bleiben am Ball und planen bereits für die nächste Ausgabe einen Test.



Girl-Power? Ha, das hat jetzt ein Ende!



Ja, wo fliegen sie denn? Diese Dame will anscheinend hoch hinaus



Diesen zwei Buchstaben sollten Sie eigentlich nicht begegnen

Last Bronx

Martin Mirbach legt sich mit der gesamten Nachbarschaft an.

Manchmal muß der Frust einfach raus. Und da man den geschätzten Kollegen nicht unbedingt jeden Tag eins auf die Glocke geben darf (oder besser: will, denn dann müßte man deren Arbeit ja ständig mit erledigen), eignen sich Prügelspiele bestens zum erbarmungslosen Schlagabtausch. Früher mußte man dazu extra in die Spielhalle pilgern, weil die Grafiken dort unerreicht blieben. Später mehrten sich die sehens- und spielenswerten Titel für diverse TV-Konsolen. Und erst in letzter Zeit, ja, auch dank Windows und Direct3D, gibt es schnelle, packende und gutaussehende Beat'em-Ups auch für den PC. Segas neueste Hoffnung in diesem Bereich, Last Bronx, kommt aus derselben Ecke. Als Saturn-Version bereits erhältlich, soll in den nächsten Wochen eine Version für den PC erscheinen. Und der erste Eindruck ist durchaus vielversprechend.

Die letzten Tage von Tokio

Die eigentlich überflüssige Handlung spielt in einem verkommenen Viertel am Rande Tokios. Nach dem großen Wirtschaftscrash konnten viele der ehrgeizigen Hochhäuser dort nicht zu Ende gebaut werden und verfielen zu menschenleeren Ghettos. Schnell entwickelte sich die triste Szenerie zur Wallfahrtsstätte unterschiedlicher Gangs. Jede davon beanspruchte die Herrschaft über die Stadt, es kam zu Bandenkriegen, die immer weiter ausufernten. Bis schließlich ominöse Graffitis an den Wänden der Ruinen auftauchten, in denen die Anführer der Gangs zu einem letzten Turnier eingeladen wurden, dessen einziger

Sieger die Macht für sich und seine Gang erhalten sollte. Der Haken: Ein eventuelles Nichterscheinen würde mit dem Tode bestraft. Erst nachdem einige Gangbosse mit dem Gesicht nach unten in der Bucht von Tokio gefunden wurden, nahmen die anderen die "Einladung" ernst. Der Kampf konnte beginnen.

Acht Anführer sind noch übrig, von denen Sie sich einen oder eine aussuchen können. Diesen schicken Sie wiederum in eine der acht Arenen des Spiels, allesamt verschiedene Großstadtkulissen bei Tag oder bei Nacht. Das Neue dabei: Die Arenen sind umzäunt, die Absperungen können aber für das Spiel genutzt werden. Von der leichten Anhöhe aus trifft man die Kinnschulter des Gegners mitunter einfach besser. Optisch erinnert Last Bronx stark an *Virtua Fighter II*, was in diesem Fall durchaus positiv gemeint ist. Die Bewegungen der Figuren verlaufen sehr flüssig, die Kamera wechselt automatisch zur besten Perspektive. Einzige, wenn auch nur kleine Schwäche unserer Preview-Version: Die Sprachausgabe erfolgt in (bestimmt) einwandfreiem Japanisch, die Effects klingen etwas zu verhalten.

Her damit!

Schon die uns vorliegende Version spielt sich so perfekt, daß man sich fragt, was es bis zum Testmuster noch zu verbessern gibt. Vielleicht muß das Spiel ja für den deutschen

Markt ein wenig entschärft werden. Vor allen Dingen neue Moves wie brutale Würgegriffe könnten unsere Jugendschützer sehr verärgern. Auch der Tritt auf den Kopf des schon am Boden liegenden Gegners kommt als Finishing Move eine Spur zu brachial. Um so anregender wirken die sämtlichst vollbusigen, wohlgebauten und leicht geschürzten Kämpferinnen. Hier blitzt der Slip unterm Minirock hervor, dort schimmern die Bettstiefel im Kunstlicht der Nacht (hechel!). Und hat man die Heldinnen schließlich ausgeknockt, hebt und senkt sich in der Ohnmacht nicht deren Brustkorb, sondern das Becken (lechl!). Aber im Ernst: Last Bronx macht jetzt schon Spaß. Viele Waffen, tolle Moves, bestechende Grafik. Man darf eben nur nicht zu empfindlich sein. ☺



Kaum kommt man mal fünf Minuten zu spät, schon kommt die Gattin mit zwei Nudelhölzern

Titel: Last Bronx • **Hersteller:** Sega • **Genre:** Action • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Ende Januar
Power-Prognose: Ein Spiel (nicht nur) für Männer, die japanisch sprechen.

Formel 1 '97

Nico Winkelhaus hat zwar kein spitzes Kinn, versucht sich aber gleichwohl als Formel-1-Fahrer.

Titel: Formel 1 '97 • **Hersteller:** Psygnosis • **Genre:** Rennsimulation • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** März 1998
Power-Prognose: Bis zum Release muß noch einiges getan werden, um UBI Soft von der Pole Position zu vertreiben.

Wenn Martin fortan nur noch mit Schutzhelm durch die Redaktion rennt, hat das nichts damit zu tun, daß Klaus ihm eins über die Rübe ziehen möchte. Nein, himmelhochjauchzend eilt er von einem Redakteur zum nächsten und schreit "Ich bin der neue Weltmeister!" Wahrscheinlich hat er sich zu lange mit der neuen Referenz der Formel-1-Spiele auseinandergesetzt. In der Tat steht von nun an Ubi Softs *F1 Racing Simulation* unangefochten auf der Pole-Position. Unangefochten?

Höchstens noch bis zum März. Dann nämlich will Psygnosis den Nachfolger zu *Formel 1* präsentieren: *Formel 1 '97*.

Brumm, brumm

Vor einem Jahr leutete Formel 1 die muntere Aufrüstung mit 3-D-Beschleunigerkarten ein. Als erstes Spiel überhaupt setzte es ein solches Add-on voraus. Zumindest optisch rentierte sich die Investition: Die Grafik war bemerkenswert realistisch. Inzwischen hat sich die Szene an den Trend angepaßt; auf fast jeder Spielverpackung prangt das 3Dfx-Logo.

Großartig verbessert wurde die Grafik nicht. Das war auch nicht notwendig, ist die

Engine doch auch gegenwärtig noch auf Höhe der Zeit. Psygnosis leistete lediglich Feintuning. So spiegelt sich nun das Sonnenlicht im Auge des

scheint die Dummheit der CPU-Fahrer zu sein. Zwar überholen sie nun anständig,



Der "Wir-stellen-uns-quer-Test" beweist,...



...daß die stohdummen Computergegner bei Hindernissen auf der Ideallinie blindlings stehenbleiben

Betrachters; außerdem tauchen weit entfernte Objekte früher auf, was den lästigen, stufenartigen "Häusle-bau"-Effekt verringert. Soundmäßig ist vieles beim Alten geblieben: Auch diesmal kommentiert der ehemalige Formel-1-Pilot Jochen Maas, allerdings mit deutlich mehr Phrasen als zuvor. An seiner Seite begrüßt er RTL-Reporter Heiko Waßer. Immer noch unfreiwillig ulkig: Wie beim Vorgänger hallen die Stimmen im Tunnel, so als ob die beiden irgendwie mitführen. Immerhin warnt Sie das Boxen-Team ab jetzt vor leerem Tank oder zerbröselten Reifen.

Drei neue Kurse warten auf Sie: Melbourne, Jerez und der AI-Ring in Österreich. Zur Wahl stehen alle Piloten der vergangenen Saison – außer dem Weltmeister: Jacques Villeneuve fehlt, wie bei *F1 Racing Simulation*, aus lizenztechnischen Gründen.

Dumm wie Stroh

Der größte Kritikpunkt am Vorgänger war die lausige künstliche Intelligenz und der fehlende Mehrspielermodus. Letzteres Manko ist nun halbwegs ausgeglichen: Per Split-Screen fahren zwei Nachwuchs-Schumis an einem PC gegeneinander – selbstredend leidet darunter die Übersicht. Eine Netzwerkoption fehlt immer noch. Nur unvollständig ausgegremt

unterlassen also rabiate Rammen, bleiben aber immer noch zielstrebig auf der Ideallinie, praktisch wie auf Schienen. Wie die Screenshots beweisen, machen die gegnerischen Boliden bereitwillig vor Ihnen Rast, wenn Sie sich quer auf die Ideallinie stellen. Und das, obwohl neben Ihnen noch genug Platz zum Überholen wäre.

Anstatt voreilig zu werten, warten wir lieber auf die endgültige Fassung. Unsere spielbare Preview-Version läßt aber argwöhnen, daß es *F1 '97* äußerst schwerfallen wird, die Spieltiefe einer *F1 Racing Simulation* zu erreichen. Im März wissen wir mehr. ☹



Hier sind wir etwas von der Fahrbahn abgekommen. Zum Glück fahren wir im Arcade-Modus; da macht so etwas wenig aus.



Ein Überholvorgang in dieser Kurve? Sinnlos!

WarBreeds

Martin Mirbach züchtet die perfekten Krieger.

Titel: WarBreeds • **Hersteller:** Broderbund • **Genre:** Strategie • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Februar
Power-Prognose: Kriegführung mal ganz anders: Über solche Waffen würde Saddam sich freuen!

In letzter Zeit konnte das Software-Haus Red Orb Entertainment mit einer ganzen Menge interessanter Spiele für Aufsehen sorgen. *Riven*, *The Last Express* oder zuletzt *The Journeyman Project 3: Legacy of Time* gehören sicher allesamt zur ersten Liga der Computerspiele, haben aber darüber hinaus noch eine weitere Gemeinsamkeit: Sie wurden zwar von Red Orb vertrieben, doch

Katastrophe begann, als die Yedda sich der Genforschung widmeten und neue Rassen züchteten. Die Tanu, die Sen-Soth und die Kelika wurden von den Yedda als Haustiere oder niedere Arbeiter gehalten. Bis zu jenem schrecklichen Mißgeschick.

Aus Versehen erschufen die Forscher eine aggressive, äußerst lernfähige Rasse, Magha genannt. Unmittelbar nach ihrer "Geburt"



Hier startet die Attacke in finsterner Nacht, erhellt allein von glühender Lava

außer Haus entwickelt. Überhaupt fungierte das Label bisher ausschließlich als Distributor, so hatte die eigene Entwicklungsabteilung genügend Zeit sich warmzulaufen. Jetzt ist es endlich soweit, mit WarBreeds kommt in wenigen Wochen das erste, eigenständig entwickelte Red Orb-Spiel auf den Markt. Auf den ersten Blick sieht es dabei so aus, als wolle man mit der Wahl des Genres auf der sicheren Schiene fahren, handelt es sich doch um ein Echtzeit-Strategical. Auf den zweiten Blick sieht die Sache aber ganz anders aus.

Der Fluch der Forschung

Vor vielen Monden war der Planet Aeolia nichts anderes als ein kleiner, ausgebrannter Stern. Dann jedoch, erwärmt durch die Nähe einer Sonne, begann sich Leben zu entwickeln. Zunächst nur langsam, Schritt für Schritt. Das Eis begann zu schmelzen, unterirdische Vulkane erwachten zu neuem Leben, eine Atmosphäre entstand. Bald entwickelten sich die ersten Rassen: In dunklen Höhlen tummelten sich nun fliegende Insekten, der Norden wurde von einem blau schimmernden Zwergenvolk bewohnt. Die Krönung der Schöpfung lag auf Aeolia in den Yedda, der ersten Rasse mit eigener Sozial- und Infrastruktur. Die



Am Anfang steht die Schöpfung, und alles sieht ganz friedlich aus

töteten die Magha ihre Erschaffer und flohen aus dem Labor. Das Wissen über Gentechnik nahmen sie mit und gaben es an die Tanu, Sen-Soth und Kelika weiter. So konnte sich jede



Aus einem Arsenal von insgesamt 21 verschiedenen Waffen werden Sie bei WarBreeds schöpfen können

Rasse nach eigenem Belieben entwickeln, und alle beanspruchten die Vorherrschaft über Aeolia. Daß ein Krieg ausbrach, war unvermeidlich. Als dessen Folge wurde die Population der Yedda fast vollständig dezimiert, die anderen vier Rassen nannten sich von nun an Clans. Nur der Clan mit der intelligentesten und zugleich skrupellosesten Biotechnologie würde den Krieg gewinnen können. Hier beginnt das Spiel.

Mutanten wie wir



In welche Richtung sich die eigentümlichen Rassen auf dem Planeten Aeolia entwickelten, sehen Sie an diesen bereits kolorierten Skizzen. Die Nähe zum Tier ist deutlich erkennbar.

Herr des Lebens

Als Spieler wird man sich eines Clans seiner Wahl annehmen dürfen und diesen mit gentechnischer Hilfe so weit wie möglich entwickeln dürfen. Insgesamt 32 000 Kombinationen genetischen Materials stehen dabei zur Verfügung. Daneben gilt es, wie in diesem Genre üblich, eine Infrastruktur aufzubauen und Ressourcen zu verwalten. Es sieht also tatsächlich so aus, als könne die Kombination aus *Creatures* und klassischen Elementen des Strategicals dem mittlerweile stark überbevölkerten Genre zu neuer Attraktivität verleihen. Obligatorische Features wie Multiplayer-Modus und Editor werden natürlich trotzdem von Anfang an ins Spiel integriert sein. Ob das Experiment letztendlich als doch nicht lebensfähig erwiesen hat, wissen wir mit etwas Glück schon in unserer nächsten Ausgabe. (U)

Titel: Battlezone • **Hersteller:** Activision • **Genre:** Action • **Voraussichtlicher Erscheinungstermin:** Februar 1998
Power-Prognose: Der erste Eindruck ist durchweg positiv, ob's dabei bleibt, wird man abwarten müssen.

Battlezone

Für manche Spiele braucht man einen Tester, der sich sein halbes Leben in Daddelhallen herumtrieb. Ethan Young berichtet aus der Battlezone.

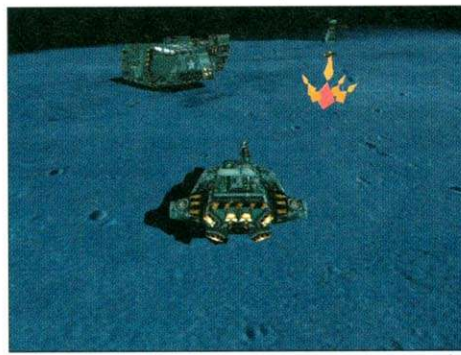
Wir schreiben das Jahr 1980. Mikroprozessoren waren noch alles andere als Mikro, Software wurde bis auf wenige Ausnahmen acht Bit breit geschrieben, reiche Leute hatten einen Super-Rechner mit gleich zwei Diskettenlaufwerken und einem Farbfernseher als Monitorsersatz. Commodore VC 20, Sinclair ZX 80 und Apple 2 hießen die fast unerschwinglichen zeitgenössischen Rechner, wer von Stereosound und 128 Bit-3-D-Beschleunigern zu Taschengeldpreisen geredet hätte, wäre nicht in die Klapsmühle gekommen, sondern als harmloser Spinner abgetan worden. In Kneipen und Spielhallen wurde neue Technik bestaunt, der altgediente Flipper bekam von modernen Spielautomaten Konkurrenz. Die Daddelkiste von Anno Piefendeckel glänzte mit hohem Gewicht, einem wohnzimmergroßen Fernsehbildschirm, der dementsprechenden Auflösung und der Fähigkeit, Marktstücke (Damals immerhin noch ein Bier wert, man stelle sich das doch einmal vor. Der Übers..) schneller zu schlucken, als sie zu verdienen waren. Zwei Games sorgten damals für Schlangen vor den Amusement-Centern, Asteroids und Battlezone. Ziemlich genau 17 Jahre später präsentiert Activision mit der Neuauflage des Spielhallenklassikers ein Game, das genau so aufregend wie das Original ist.

PC olé

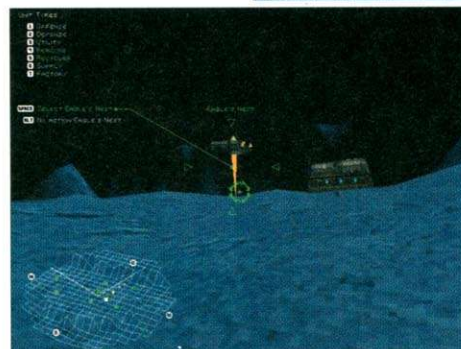
Wir schreiben das Jahr 1997. Nachdem diverse Systeme auf dem Markt Fuß zu fassen versuchten, stellt sich heraus, daß der PC die bessere Spielkonsole ist. Activisions Battlezone, Byte für Byte dem technischen Stand der Zeit entsprechend, scheint ein würdiger Nachfolger des ersten 3-D-Spiels geworden zu sein. Kaum ist die goldene CD unter den neidischen Blicken meiner Kollegen im Laufwerk meines Rechners gelandet, kaum ist DirectX 5.0 installiert, macht sich der Startbildschirm des Games auf dem Monitor breit. Dank einem superschnellem 3-D-Beschleuniger, der über

knapp den 200-fachen Speicher meines ersten Rechners verfügt, bietet sich meinem Blick eine dreidimensionale, fein detaillierte (Mond)Landschaft, mit zahlreichen unglaublich realistisch wirkenden Objekten garniert.

Die ersten Versuche, das Angriffsfahrzeug zu lenken, fallen äußerst angenehm aus. Der



Hochauflösende Grafiken, detaillierte Fahrzeuge. Von dieser Grafik konnten Zocker im Jahr 1980 nur träumen



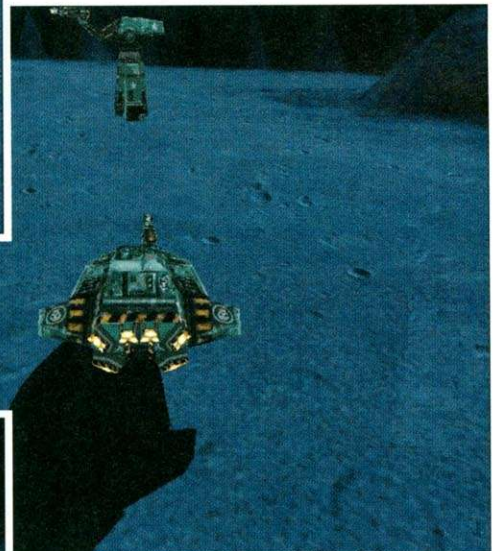
Nur kurz maßnehmen, schon ist das Ziel erfaßt: Bingo, Volltreffer!

Gleiter reagiert mit weichen Bewegungen, die Grafik wirkt fast fernsehmäßig. Die ersten Flugversuche werden von der Bodenkontrolle überwacht, ein Sprecher mit angenehmer Stimmung versorgt mich mit Instruktionen. Schon nach kurzer

Trainingszeit geht es in die heiße Phase des Gefechts.

Üble Politik

Erst im Oktober 1980 stellte sich heraus, daß das sowjetisch-amerikanische Rennen zum Mond eine infame Lüge war. Battlezone stellte klar, daß die friedliche Mondlandung nur ein Fake war, daß Amis und Russen längst den Erdtrabanten mit militärischen Einrichtungen überzogen hatten. Sie, Ihr Tank und eine martialische Waffensammlung sind wieder



Langsam bewegt man sich auf das nächste Objekt zu



Das saß, und wie das saß! Dramatische Pyrotechnik macht das Game auf dem Erdtrabanten zum Augenschmaus



Und hier wieder zwei Beispiele dafür...



...daß man mich durchaus ernst nehmen sollte...



...wenn ich sage: Du bist jetzt am Dransten!

einmal der Hoffnung letzter Lichtschein, denn der kalte Krieg ist zu heißen Realität geworden. Mit Ihrem kleinen Mondfahrzeug

informiert Sie bestens über die derzeitige Lage. Die Waffen, die Ihnen ein spielbegeistertes Programmiererteam mit auf

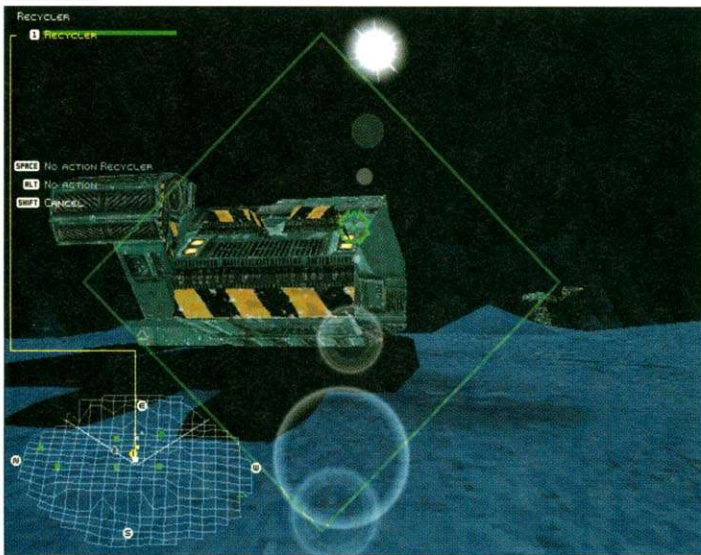
den Weg gab, entwickeln eine wahrhaft höllische Wirkung, wo auch immer Sie einen Volltreffer landen, reißt es nicht nur

Mechwarrior 2 Kampfmaschinen dominieren das Bild, an jeder Ecke der Mondlandschaft finden sich Objekte, die zum Vernichten fast zu schön sind.

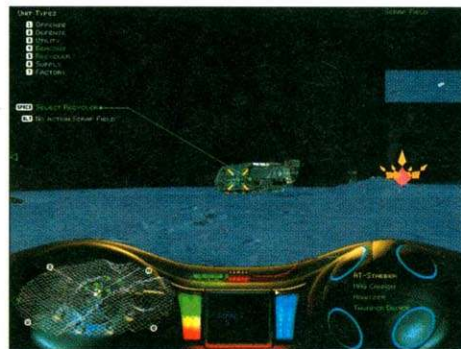
Allianzen im Multiplayermodus

In den letzten 17 Jahren hat sich eine Menge getan. Battlezone ist keine stumpfes Action-Game mehr, dieser klassische Shooter hat

Elemente aus Adventures und Strategiespielen übernommen. Die rasanten Kampfhandlungen finden in einem riesigen Gebiet statt, in dem Sie nicht nur völlige Bewegungsfreiheit haben, sondern auch beliebige eigene Spielelemente platzieren können. Action und



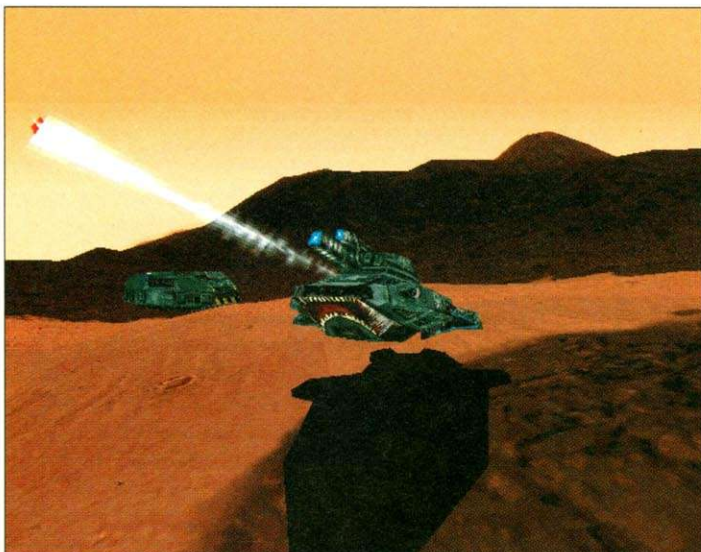
Activision Grafiker haben sich einmal richtig ausgelassen. Akribische Genauigkeit bis zum Blendenring zeugt vom Spaß an der Sache



Nein, dies ist nicht das Cockpit eines Renault Clio. Nein, dort vorn ist kein Müllwagen. Ja, gleich rappelt's, aber mächtig

schwere Lücken in die Reihen des Gegners, auch die pyrotechnischen Effekte sind gelungen.

Simulation gehen Hand in Hand, ein eigenes Mission-Konstruktionskit sorgt für neue, heiße Szenarios. Mehr als 30 verschiedene Kampfmaschinen sorgen für Abwechslung im tödlichen Geschäft (Wie spannend! In der



Oh oh, mit dem Laser aus dem unirdischen Himmel herausgebrannt. Das hatte sich der Kumpel aber anders vorgestellt



Guck mal, Papi, ist der nicht prima?

Innenstadt Enschedes sorgt nur ein einziges Gefährt, ein gewisser Kadettillac, für Abwechslung im tödlichen Geschäft. Von einem entsetzlichen Monster gesteuert, vernichtet diese Kampfmaschine zielsicher Laternenpfähle und Fußkranke. Bäh, wie gemein. Der Übers...)

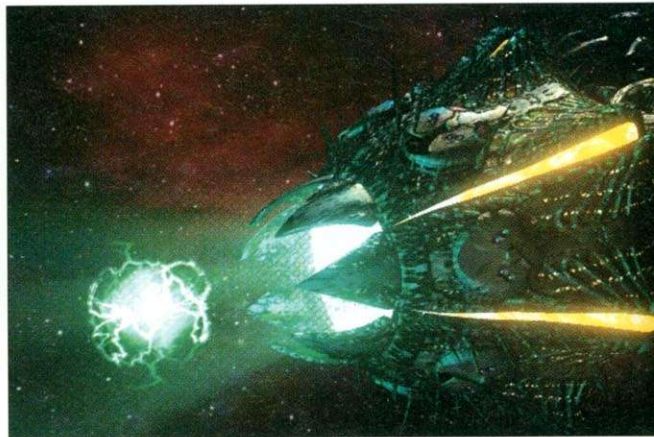
greifen Sie an, unterstützt durch modernste Technik können Sie weit massivere feindliche Kampfmaschinen ausschalten. Während Ihrer Raids zeigt dieser Titel die wahre Stärke echter Arcade-Runner. Vor Ihrem Auge entwickeln sich die Grafiken mit höllischem Speed, der Sound ist simpel, glasklar und

Sie werden mehr als einmal aus purem Übermut feuern, nur um noch einmal in den Genuß der Feuerbälle am Einschlagort zu kommen. Die schon im Original verblüffende Action, die eiskalte Killer-Strategie dieses Games hat durch moderne Technik noch einmal deutlich zugelegt. Turmhohe, an

bis zu acht Spieler können im LAN oder WAN mit und gegeneinander antreten. Da in Kürze noch eine deutsche Version dieses Titels erscheinen wird, werden Sie mit Sicherheit noch von meinen Kollegen in Enschede von dieser offenbar gelungenen Neuauflage eines Gameklassikers hören. (U)



Die Aliens schießen scharf...



...und leider auch ziemlich schnell

Nachdem Katzen bei Origin aus waren, schlug Michael "Maverick" Trier sich mit Wesen herum, die so skurril bisher nicht mal in der Power-Redaktion zu sehen waren.

Wing Commander Prophecy



Manchmal ist die deutsche Sprache einfach zu steif. "Kickin' Cat-Buts" klingt einfach cooler als "hintere Katzenextremitäten mittels gezielter Fußtritte maximal zu beschleunigen". Gut, "KatzenOOPSe treten" könnte man auch sagen. Aber erstens würde solch vulgäres Sprachgut niemals unsere gute Kinderstube beschmutzen, geschweige denn in den Genuß der Druckerschwärze unseres seriösen Magazins kommen. Nie!

Anm. des Cheftreeters: Es ist mehr so, daß Thomas Richter nur darauf wartet, daß ich jenes A-Wort einmal durchgehen lasse, er versucht's bei jedem zweiten Artikel. Aus diesem Grund wurdest auch Du zensiert...

Und zweitens geht solcherart germanischer Grobschlächtigkeit einfach diese gewisse Leichtigkeit ab, dieser sportliche Esprit, mit dem Eingangs zitierter Amerikanismus die Begeisterung zahlloser Spieler auf den Punkt

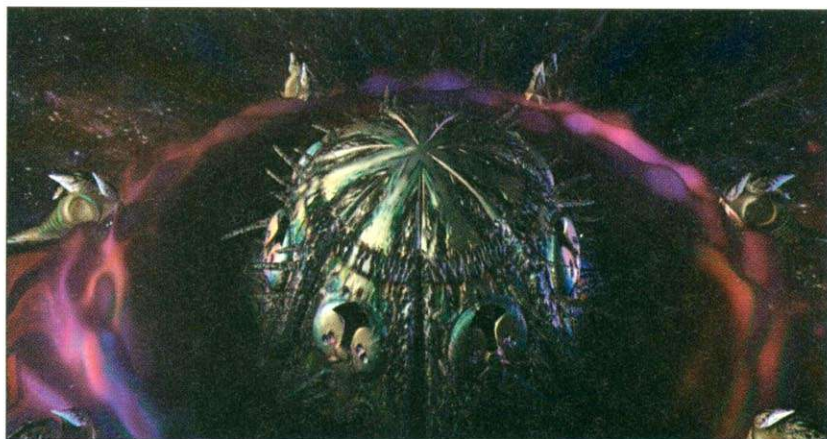
bringt, die in Colonel "Maverick" Blair ihr zweites (besseres?) Selbst gefunden haben. Nach zahllosen geschlagenen Schlachten, unzähligen

Dogfights, dem tragischen Verlust vertrauter Weggefährten und dem endgültigen Sieg über die katzenköpfigen Kilrathi hätte man es sich jetzt richtig gemütlich machen können in der Haut und auf den Lorbeeren des Volkshelden Blair. Doch schon bei den Vorgängern Wing Commander III: Heart of the Tiger und Wing Commander IV: The Price of Freedom murrten nicht wenige in der Gemeinde über einen, ihrer Meinung nach zu geringen Actionanteil. Zu träge sei der Spielfluß geworden, als "Video Commander" belächelten einige Kritiker die beiden Sequels. Dabei begrüßten viele die einmalige Möglichkeit, ihren Helden endlich hautnah kennenzulernen.

Auch Randfiguren der Story wie Maniac oder Vagabound wurden im Cinematic-Format endlich richtig ausgeleuchtet und gewannen an Charakter. Verschieden als Krücke für Phantasieminderbemittelte, geliebt als Medium, das endlich mehr Identifikation vermittelt, waren die Videosequenzen bald im Mittelpunkt der Diskussion. Um den Kern des eigentlichen Spiels, die Flug-Engine, wurden nicht halb soviel Worte gemacht. Die Wing Commander-Serie schien sich totgelaufen zu haben, erstickt gar am riesigen Budget?

Vorhang auf

Nun ist er da: Wing Commander: Prophecy, der erste Teil der Saga, der nicht unter den Fittichen von Chris Roberts entstanden ist. Gekostet hat der jüngste Sproß nicht mal die Hälfte von The Price of Freedom. Versprochen hat uns Origin gar den doppelten Spielspaß. Ede Zimmermann würde angesichts solch unseriöser Versprechungen vor Neppern und landwirtschaftlichen Zugfahrzeugen warnen, wir



Alien-Ananas, gut durch...

aber steigen voll ein:

Frisch von der Raumakademie treten Sie als sogenannter Rookie auf dem Megaträger TCS



durch starke Leistungen im Kampf und richtige Entscheidungen zur richtigen Zeit Vorurteile abzubauen und sich Freundschaft und Anerkennung zu verdienen. Und dazu haben Sie schon bald nach Ihrer Ankunft auf dem Träger reichlich Gelegenheit.

Ein mysteriöser Notruf der inzwischen "zwangsverbündeten" Kilrathi bringt Ihnen Ihren ersten Aufklärungseinsatz. Eine fremde Macht hat einen Angriff von unvorstellbarer Wucht auf alles, was im Kilrathi-System kreucht und flucht durchgeführt. Forschungsschiffe, Abfangjäger, planetare Basen, Raumstationen, jede Struktur wurde brutal und effizient zerstört. Es gibt keine Überlebenden. Die Fremden hinterlassen keine Spuren und weder Ihre Herkunft, noch Ihre Motive sind klar. Nur um ein kilrathisches Wort, das mit Blut auf die Bordwand eines zerstörten Schiffes geschmiert

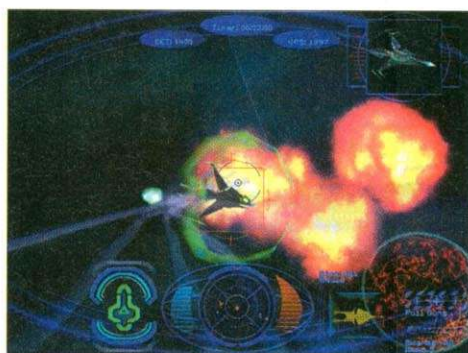
wurde, ranken sich bald die wildesten Gerüchte. So ist von einer Prophezeiung die Rede, von einer kilrathischen Prophezeiung, die den Beginn der Herrschaft des Bösen und der Finsternis vorhersagt und das Ende allen bekannten Lebens. Ein Artefakt wird entdeckt auf Kirah 7.4. Ein Objekt aus unbekanntem Material, etwa von der Größe eines Sarges. Diese Vorkommnisse werden als höchst geheim klassifiziert, nicht zuletzt, weil niemand genaues damit anfangen kann.

Dog- und andere Fights

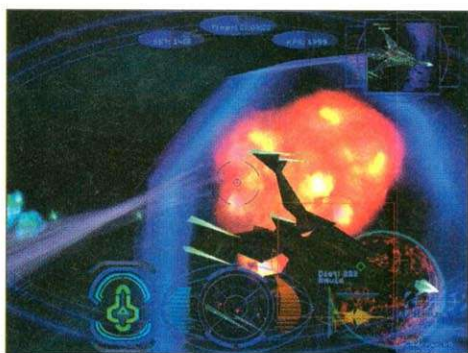
Sie begleiten einen Marine-Transporter, der Spuren auf einem der zerstörten, aber nicht vollständig explodierten Schiffe sichern soll. Diese sollen Aufschluß über die Identität des geheimnisvollen Feindes liefern. Mitten im Andockmanöver des Transporters bricht dann die Hölle los: Scheinbar aus dem Nichts taucht eine Staffel skurriler, organisch anmutender Jäger auf, die sofort und blitzschnell zum Angriff übergehen, und schon sind Sie mitten drin im neuesten Kapitel von Wing Commander. Wer Neuling im Cockpit eines Wing Commander-



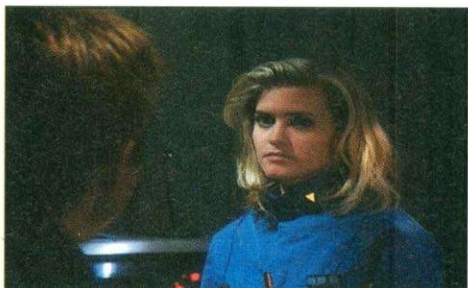
Lieber bin ich tot als Redakteur bei der PC Power



Leider fällt uns zu diesen herrlichen Explosionen...



...nichts ein. Genießen Sie doch einfach den Anblick!



Kennst Du schon den neuesten Blondinenwitz?



Dem zeigen wir den Nachbrenner...

nder: CY



Midway Ihren

Dienst an. Ihr Name ist Lance

Casey. Voll grünschnäbeliger

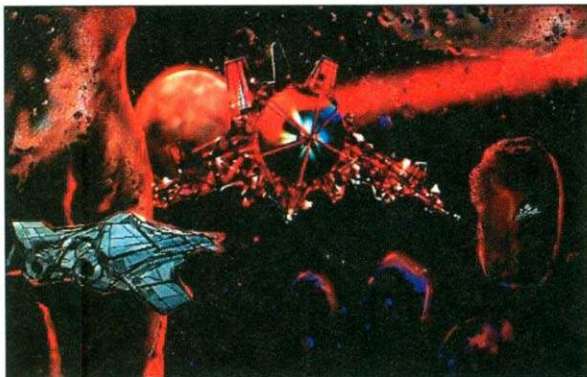
Ungeschicklichkeit treten Sie gleich

nach Ihrer Ankunft in ein, zwei

Fettnäpfchen, und besonders die alten Hasen oder besser die harten Säue um den polternden Maniac bereiten Ihnen einen wenig freundlichen Empfang. Dabei erweist es sich auch nicht als besonders hilfreich, daß Ihr Vater der legendäre "Iceman" Casey war, der schon in Wing Commander I dem jungen Blair so manches Mal den Hintern rettete. Ganz im Gegenteil: Manche Ihrer Kameraden verübeln Ihnen solch prominente Herkunft. Allgemein ist man der Ansicht, daß allein Ihr Name Ihnen durch die schwierigen Prüfungen an der Akademie geholfen habe. Da heißt es sich durchzubeißen,

REVIEW

Jägers ist, wird in erstaunlich kurzer Zeit seinen ersten Bildschirm-Tod und seine erste stilvolle Raumbestattung im Wing-Universum miterleben. Aber Bange machen gilt nicht. Der Schwierigkeitsgrad ist in fünf Stufen fein regulierbar, und zwischen "Anfänger" und



Das Ding rechts ähnelt irgendwie einer Kartoffel...

"Alptraum" findet jeder seine individuelle Herausforderung. Zusätzlich darf jederzeit am Simulator trainiert werden. Hier kommen auch die "Katzenliebhaber", mit ihren anfangs erwähnten Schlachtrufen noch mal auf ihre Kosten. Logischerweise kämpft man am Simulator gegen die vertrauten Schiffstypen der Kilrathi, denn wenn nicht einmal der Geheimdienst weiß, um wen es sich bei den blitzschnell zuschlagenden Gegnern im Kilra-System handelt, wie soll der Schiffscomputer mit den Daten der unbekannten feindlichen Schiffe gefüttert sein?

Schnell wird während der ersten Einsätze klar, daß die feindlichen Schiffe mehr drauf haben als ihre kilrathischen Gegenstücke. Besonders der früh im Spiel auftauchende

Manta scheint über unerhört leistungsfähige Nachbrenner und unerschöpfliche Schilde zu verfügen. Wenn Sie es endlich geschafft haben, sich exakt hinter einen Jäger solcher Bauart zu setzen, noch bevor dieser eines seiner unglaublich engen Ausweichmanöver fliegen kann, eine Rakete ins Ziel zu bringen, schüttelt sich das Ding nur unwillig und scheint erst richtig aggressiv zu werden. Hier kommen Sie oftmals nur mit Teamwork weiter: über das einfach zu bedienende Kommunikationsmenü, geben sie per Tastaturkommandos kurze Anweisungen an Ihre Flügelmänner, die Wing-Men. Hält ein Gegner allzu hartnäckig dem Beschuß Ihrer Bordwaffen stand, rufen Sie Ihre Wing-Men zu Hilfe, und dann wird der Feind ins Kreuzfeuer genommen. Allzu lange Zeit dürfen Sie sich mit einzelnen

Gegnern nicht aufhalten. Die Gesamtsituation im Auge und die Missionsziele im Kopf behalten, lautet die Devise.

Flexible Missionsstruktur

In Prophecy ergeben sich während eines Feindfluges oft neue, unerwartete Situationen, über die Sie per Funk auf dem laufenden gehalten werden. Verglichen mit den Vorgängern, hat der Funkverkehr sehr an Atmosphäre und Authentizität zugelegt. Verzweifelte Hilferufe unter Feuer liegender Nachschubtransporter, zu deren Schutz Sie ursprünglich aufgebrochen sind, werden Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben. Hat doch an Wegpunkt Drei eine Falle auf sie gewartet, und zwei Piloten Ihrer Staffel rufen ebenfalls nach Ihrem Beistand. Hoffentlich

können sich die Besatzungen der schwach bewaffneten Frachtschiffe noch etwas halten! Über all dem schweben die kontinuierlich wiederkehrenden, kühlen Anweisungen von der Midway. Prioritäten setzen und schnelles Handeln sind in solchen Situationen gefordert. Manche Mission erweist sich in Ihrem Verlauf auch als undurchführbar, dann werden die Einsatzziele geändert. Oder die Midway gerät unversehens unter Beschuß, und dann geht es – Nachbrenner drin bis zum Anschlag – im Expresstempo zurück an den Ausgangspunkt der Mission. In besonders langwierigen Auseinandersetzungen, tauchen auch Versorgungsschiffe auf, die Sie mit neuem Sprit für die "Turbos" und frischen Waffen versorgen. Besonders bei Einsätzen in den leichteren Jägern mit wenig Waffenzuladung sind diese Transporter mehr als willkommen. So ungefähr bis Mission Vier haben sie sich im Cockpit Ihrer Flugmaschine ein wenig eingelebt.

Sie werden feststellen, daß die gegnerischen Piloten zwar schnell reagieren und über leistungsfähige Schiffe verfügen, aber auch immer wiederkehrende Standardmanöver fliegen. Die genaue Beobachtung der Gegner ermöglicht Ihnen eine vorausschauende, intuitive Flugweise. So wird es Ihnen mit der Zeit leichter fallen, auch nichtzielsuchende Raketen im Rumpf oder zumindest im Schutzschild Ihres Tanzpartners zu versenken. Damit solcherart erlernte Kampfkunst nicht in schnöder Routine erstarrt, zieht der



Rückblicke:



Im Ur-Wing Commander wirkten die Zwischensequenzen noch etwas lebloser ...



... aber die Explosionen sahen damals schon gut aus



Wing 2 war in erster Linie Missionslieferant für die hungrigen Fans



Ein Kirathi aus Wing 2, irgendwie könnte der fast von der Kelloggspeck sein ...



Im dritten Teil der Serie wirft Rachel uns manch vielsagenden Blick zu ...



Die Schiffe aus Heart of the Tiger waren schon sehr detailliert. Dieser Wing Commander brachte die Pentium-Klasse in die Computerspielezimmer



Maniac weiß auch im vierten Teil alles besser



Nochmals verbesserte Texturen durchbrachen die Grenze zum Fotorealismus

Schwierigkeitsgrad schon in der fünften von etwa 50 Missionen zum ersten Mal ordentlich einmal an. Immer neue, phantastisch aussehende Kampfmaschinen schickt der Gegner in die Schlacht.

Die Vorgaben des genialen Designers Syd Mead, der schon in Scott's *Blade Runner*-Verfilmung am Design mitgewirkt hat, wurden von den Grafikern und Programmierern atemberaubend glaubhaft umgesetzt. Wer die



So, gleich hätten wir's geschafft...



gedruckten, organischen Formen der Alien-Jäger einmal in Bewegung erlebt hat, dem fällt es nicht schwer, sich eine symbiotische Beziehung zwischen Pilot und Maschine vorzustellen, alles wirkt wie aus einem Guß. Dies gilt auch für die Zwischensequenzen, in denen die Handlung weiter

voran getrieben wird. Die Videos sind von gewohnt hoher Qualität, die Schauspieler sind professionell, und die Sprachausgabe läßt auch in der deutsch synchronisierten Version kaum Wünsche offen. Nach jedem Einsatz erhalten Sie eine detaillierte Beurteilung Ihrer Leistung, samt Trefferquote jedes Waffensystems und dem Schaden, den Sie am eigenen Schiff zugelassen haben. Beim Ansinnen, diesen so gering wie irgend möglich zu halten, hilft Ihnen Rachel, mittlerweile Chef-Ölfluß auf der Midway und Wing Commander-Veteranen als neckischste Mützentragerin des Universums schon länger ein Begriff.

Um sich das charmante Wohlwollen dieser Triebwerksgöttin zu sichern, ist eine schön pralle (Wie komm' ich in diesem Zusammenhang bloß auf dieses Adjektiv? Anm. d. Red.....) Abschlußstatistik bei gleichzeitig pfleglicher Behandlung der Kampfgerätschaften anzuraten. Denn Rachel liebt Helden. Und wenn nicht Sie und ich Helden sind, wer dann? Das haut mal wieder bestens hin, ein "Blair-kompatibler Gefühlsmodus" ist also trotz Rookie-Daseins gleich mit eingebaut, und er paßt wie ein alter Pantoffel. Damit hat Origin mindestens zwei Fliegen mit einer Klappe erlegt: Zum einen gibt es einen motivationsfördernden Karrieremodus mit

reichlich Raum für Beurteilungen und Beförderungen. Nebst der Bauchpinselei durch die Damen auf der Midway. Zum anderen ist die Umgebung, in der das alles geschieht, wohl vertraut. Altbekannte Gesichter, die ständige Präsenz von Blair als väterlicher Mentor und Ratgeber sowie bekannte Running-Gags verhelfen der Story zu einer Aura der Authentizität, wie sie sonst im Bereich der SF-Computerspiele höchstens noch die Welt der *Star Wars*-Serie bieten kann. Damit ist der Spagat zwischen Neubeginn und "Zuhause-Effekt" elegant und komplett gelungen.

Mächtig prächtig

Die technische Umsetzung ist, wie von Origin gewohnt, über jeden Zweifel erhaben. Die Grafik ist wunderschön, die Explosionseffekte atemberaubend. Nie verglühten Feindschiffe effektvoller, nie zogen Plasmageschosse leuchtender ihre Bahn über den Monitor. Mit 3-D-Hardwarebeschleunigung, bevorzugt einer 3Dfx-Karte, ist die *Prophecy*-Engine die neue Genre-Referenz. Der Weltraum ist keine schwarze Wüste mit ein paar Lichtpickeln, sondern sieht wundervoll lebendig aus. Riesige Planeten, von fernen Sonnen in rotes Licht getaucht, säumen unseren Flug durch's All. Lens-Flare-Effekte schlagen Kapriolen auf unserem Visier, und zu Beginn des Spiels kommt man vor lauter Perspektive wechseln und ungläubigem Staunen kaum zur Erfüllung der Aufträge. Das Überfliegen aufwendig texturierter Großkampfschiffe wird zu einem Ereignis, an dem man sich kaum satt sehen kann. Besonders die Riesenpötte der Aliens sind absolute Hingucker. Im Kampf sind solche, oft wie riesiges Meeresgetier anmutende



Zu dumm, daß der nächste Job schon auf Sie wartet...

Schiffe an verschiedenen Stellen anvisierbar. So kann ein Jäger die Triebwerkssektion unter Feuer nehmen, während Sie nacheinander die Geschütztürme knacken. Ohne 3-D-Karte sieht das Spiel nicht ganz so gut aus und wird zudem auf Prozessoren unterhalb der 166 Mhz-Marke so gut wie unspielbar. Dafür gibt es leider Punktabzug.

Wie immer bei *Wing Commander* hat die Schönheit ihren (Hardware-)Preis. Die Anzeigen

für Waffenkontrollen, Radar und die Schadensanzeigen sind zudem für meinen Geschmack etwas zu dick aufgetragen. Da gefielen mir die filigranen Displays aus *Privateer 2* und den direkten *Wing Commander*-Vorgängern besser. Aber wenn das schon alles ist... Auch der Sound steht nicht zurück: Die orchestralen Musikpassagen sind atmosphärisch



...und dann wäre auch der letzte Gegner vernichtet

stimmig, die Effekte wuchtig und räumlich gut zu orten. Die aggressiven Rock- und EBM-Tracks des Spiels sind auch als Audio-CD erhältlich. Die Spielsteuerung ist exakt und leicht erlernbar. Der Mix aus actionorientiertem Baller-Gameplay und einer Portion Flugsimulantenrum, ist in Verbindung mit der dynamischen Story-Line absolut auf Spielspaßmaximierung ausgelegt. Das Konzept ist mal wieder aufgegangen: "Origin - We create Worlds" - und Standards. (P)

Wing Commander: Prophecy

Alternativen:

Wing Commander I-IV
Origin ● ca. 30 bis 70 Mark
Tie Fighter
Lucas Arts ● ca. 50 Mark
I-War
Ocean ● ca. 100 Mark

Hersteller: Origin
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 166 ohne unterstützte
3-D-Karte; Pentium 133 mit
unterstützter 3-D-Karte;
32 MB RAM; SVGA; Windows 95

Pro
Sehr gute Grafik
Gute Story
Hervorragendes Gameplay

Kontra
Hohe Hardwareanforderungen
Klobige Displays

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

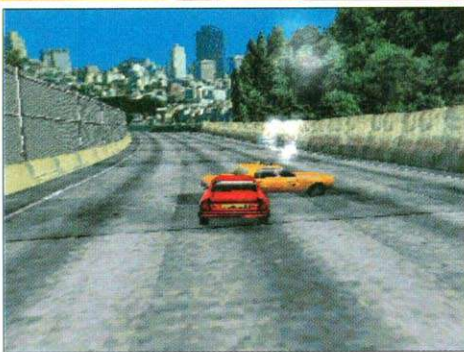
Action

Total:

92

Test Drive 4

**Nico Winkelhaus schockiert
Sonntagsfahrer und entflieht
Polizeistreifen.**



Hey, ich hatte kein Taxi bestellt. Erst recht keines, das sich mir in die Quere stellt



Wie öde die Strecken sind, sieht man hier

Hach, da werden schöne Erinnerungen wach. Wer Computerspiele nicht erst seit vorgestern kennt, wird zweifellos die Test Drive-Serie kennen. Das dynamische Firmenlogo ("Accolade presents"), das sympathische Zuzwinkern des Fahrers, der ewige Nervenkitzel durch nachjagende Polizeiwagen und die großartige Genugtuung dank eines einzigen Satzes: "Your tires should be smoking!" – all das sorgte damals auf dem C64 und Amiga für rasantes Kurzweil.

Inzwischen ist einige Zeit vergangen. Betriebssysteme wurden instabiler, Chefredakteure beliebter und Rennspiele besser. Heutzutage können kontrollierende Polizeistreifen in einem PC-Spiel nicht mehr sonderlich erfrischen. Die Grafik ist mittlerweile flotter und realistischer, die

Präsentation stilvoller. Ein gutes Beispiel, wie ein Action-Rennspiel auszusehen hat, präsentierte Electronic Arts mit *Need For Speed*. Wenn man die *Special Edition* mit der Lizenz zum Abzocken außen vor läßt, dann weist NFS genau diejenigen Merkmale auf, die früher Test Drive auszeichneten: noble Sportflitzer, spannende Strecken und wachsamer Freund und Helfer. Folglich muß sich das neue Test Drive mit der jüngeren Konkurrenz messen, aber dazu gleich mehr.

Vier gewinnt

Accolade war in den Jahren nicht untätig und schickt nach dem kürzlich erscheinenden Ausflug ins Bergige (*Test Drive: Off Road*) den vierten Teil der Serie ins Rennen. Am Grundprinzip wurde nicht gerüttelt. Immer

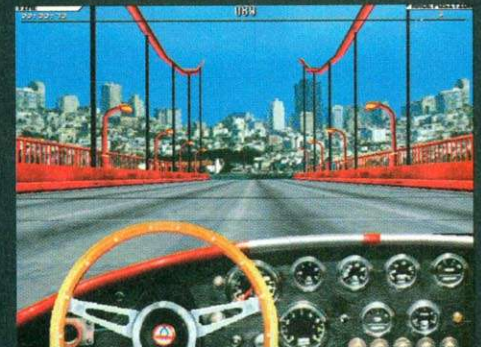
Ansichtssache



Mehrere Blickwinkel stehen zur Wahl. Gut spielbar ist die weit entfernte Perspektive.



Etwas näher dran ist diese Ansicht. Sie zeigt sogar Ihr erstarrtes Alter Ego beim Fahren



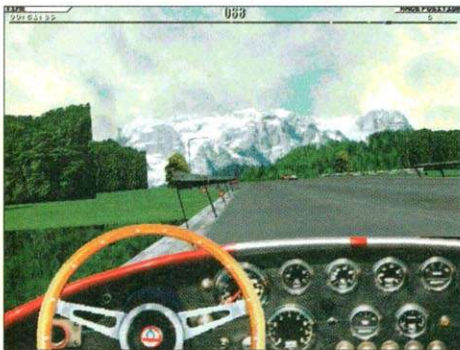
Nett ist auch die Innenansicht, Lenkrad und Amateurbrett inklusive

noch fahren Sie mit und gegen teure Sportwagen, immer noch verleiten Sie gesittete Fahrer mit ihren vorschriftsmäßigen Geschwindigkeiten zu Bremsmanövern, und

ALLER NOSTALGIE ZUM TROTZ IST DAS VIERTE TEST DRIVE NICHT ZU EMPFEHLEN.

immer noch müssen Sie stets mit einer Polizeikontrolle rechnen.

Sportlich sind die vorhandenen zehn Autos allemal, und bekannt zugleich: Flitzer wie Dodge Viper, Chevrolet Corvette oder Jaguar XJ-220 sollten jedermann ein Begriff sein.



Auf der linken Seite schön deutlich zu sehen: die störenden Grafikfehler



Wenige Sekunden vor Rennstart betrachten wir die Boliden aus spektakulären Ansichten

Außer der Möglichkeit, die Schaltung von manuell auf automatisch zu stellen, dürfen Sie nichts an Ihrem Wagen verstellen. Auf einem halben Dutzend Strecken können Sie sich austoben. Dabei bemühte man sich offenbar, den Veranstaltungsort einigermaßen nachvollziehbar herüberzubringen. So weiden im britischen Keswick Kühe am Fahrbahnrand, während in München mehr oder minder hübsche Berglandschaften das Bild ausfüllen. In San Francisco fahren Sie – wie könnte es anders sein – über die Golden Gate Bridge. Weniger Brücken, dafür um so mehr Hügel gibt es im schweizerischen Bern. Außerdem fahren Sie durch Japan sowie durch die US-Hauptstadt Washington D. C.

Außer den alltäglichen Modi wie Einzelrennen, Meisterschaft und Zeitfahren offeriert Test Drive 4 eine hervorragende Spielart: das Beschleunigungsrennen. Hier fahren Sie gegen einen Rivalen gerade mal eine Viertelmeile lang. Wer am besten schaltet, gewinnt. Selbstredend dürfen Sie in diesem Modus die manuelle Schaltung nicht deaktivieren.

Ungut, unschön, unsteuerbar, unwörtlich

Neben Grafikdetails sind auch Spieleinstellungen regelbar. So können Sie die unschuldigen Mitfahrer im Straßenverkehr deaktivieren, doch dann verliert das Spiel sein letztes Fünkchen Spaß. Denn den anderen auszuweichen und der Polizei zu entkommen, ist noch das halbwegs Interessanteste an Test Drive 4. Der Rest ist so spannend wie eine Linienbusfahrt. Das fängt schon an bei der mißglückten Steuerung, wobei "mißglückt" noch milde ausgedrückt ist. Weder mit Joystick, Gamepad oder Tastatur lassen sich die Wagen präzise fahren. Da man aber eh keine große Lust hat, auf den eintönigen, abwechslungsarmen und viel zu breiten Strecken zu brausen, stört auch die technisch unausgereifte Grafikengine nicht: weder flott noch schön, dafür aber mit reichlich Fehlern. Mal verschwinden Objekte, mal werden sie verzerrt, und urplötzlich sind die Reifen eckig. Herrjemine! Da hilft auch der 3Dfx-Modus

nichts, die Murks-Grafik wird dadurch nur noch schlimmer. Bei Kollisionen sollen Funken sprühen. 3-D-beschleunigt sieht das aber so ober-peinlich aus, daß es schon fast eine Beleidigung fürs Feuer darstellt.

Beleidigt wird auch die Festplatte sein, wenn sie merkt, daß für die normale und die 3Dfx-Version des Spiels jeweils über 200 MB installiert werden müssen – soviel zum Thema "effizientes Programmieren". Wer dennoch Lust hat, ein paar Runden mit Freunden zu drehen, kann dies via Modem, Nullmodem und Netzwerk tun.

Fazit

Aller Nostalgie zum Trotz ist das vierte Test Drive nicht zu empfehlen. Dazu ist die Konkurrenz zu groß und zu stark. Schade, Accolade kommt den gewachsenen Anforderungen an gute Rennspiele nicht mehr nach. Nach Test Drive Off Road ist dieses Spiel ein weiterer Beweis dafür. ☹



Im Tunnel sollte man nie alkoholisiert und mit 170 Sachen rasen

Alternativen:

Test Drive auf dem C64

The Need For Speed II Special Edition
Electronic Arts • ca. 90 Mark

Bleifuss Rally
Virgin • 69,95 Mark

Hersteller: Accolade /
Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Duelle mit der Polizei
Das war's auch schon

Kontra
Verkorkste Steuerung
Öde Strecken
Häßliche Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	22 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	7 von 20
Sound:	13 von 20

Rennsimulation

Total: 46

Test Drive 4





Im höchsten Schwierigkeitsgrad spielen auch Piraten eine mehr oder minder wichtige Rolle.



Sicher ist sicher! Die eigene Festung sollte immer so gut wie möglich ausgerüstet sein.



Nein! Das ist kein Ausschnitt aus einem Film von James Cameron, und da läuft auch kein Leonardo DiCaprio.

Marco Gremmel begab sich in die Zeit des späten Mittelalters.

Herrscher der Meere

Mit Herrscher der Meere kommt seit langer Zeit endlich wieder einmal ein geschichtliches Handelsspiel daher, das richtig fesselt. Alle Daten wurden ausführlich recherchiert. So stimmen beispielsweise alle Strömungsverhältnisse, die Ihre Schiffe in den sieben Weltmeeren langsamer oder schneller fahren lassen. Und auch die Preise für die Handelsgüter entsprechen den damaligen Tatsachen.

Der Einstieg ist auf den ersten Blick recht schwer. Es gibt eine Unmenge an Optionen und Möglichkeiten. Doch dank der implementierten Schnellhilfe ist alles nur halb so wild. Auch ohne die knapp neunzig Seiten dicke Anleitung aufmerksam studiert zu haben, lernen Sie langsam und sicher den Umgang mit der übersichtlichen Menüoberfläche.

Lichtet die Anker

Bevor es so richtig losgehen kann, müssen noch ein paar Entscheidungen getroffen werden. Zum Beispiel, in welchem Jahr Sie anfangen wollen. Irgendwann zwischen 1540 und 1640 kann es losgehen. Außerdem müssen Sie noch wählen, für welche Kolonialmacht Sie gerne tätig sein würden. Freie Hand haben Sie auch in Sachen Spielziel. Sollten Sie viel Glück im Umgang mit Geld haben, dann können Sie einen Betrag festsetzen, dessen Erwirtschaftung zum Sieg führt. Dabei wird nicht nur der Kontostand berücksichtigt, sondern auch alles Kapital, das in Ihren Häfen und Schiffen steckt.

Die geborenen Eroberer sollten sich lieber auf das Einnehmen von Häfen konzentrieren.

Auch hier ist frei zu wählen, wie viele Ankerplätze erobert werden müssen, um das Spiel für sich zu entscheiden. Wer etwas mehr auf sich hält, strebt allerdings gleich die Weltherrschaft an. Damit hätten Sie dann die bescheidene Aufgabe, alle anderen Gegner durch die Zerstörung ihrer Häfen auszuschalten.

Handel, Seekrieg und Matrosen

Das Spiel selbst basiert auf Runden. Jede Runde können Sie so viele Tätigkeiten ausführen, wie Sie gerne möchten. Erst mit einem Klick auf den richtigen Button wird der jeweilige Monat beendet. Manchmal werden Sie sehr dankbar sein, daß Sie genügend Bedenkzeit haben. In einigen Monaten müssen nämlich Strategien ausgetüftelt werden, die den weiteren Spielverlauf maßgeblich beeinflussen können.

Das bedeutet Krieg!

Was wäre die beste Handelssimulation ohne Krieg? Irgendwie muß man seine Gegner ja in die Schranken weisen. Und das geschieht am besten mit der Eroberung eines feindlichen Hafens. Doch dazu gehört nicht wenig. Je nach Ausbaustufe muß zu Anfang eines Spiels schon eine Flotte mit knapp fünf Kriegsschiffen auf den Plan gerufen werden. Später wird der Sieg dann immer schwieriger, da der Gegner seine Verteidigung stetig ausbaut. Das eigentliche Gefecht findet im Stil eines Echtzeit-Strategicals statt. Sie selbst dürfen die Flotte mit der Maus steuern. Die Bedienung fällt



Schlachten auf hoher See finden immer in Echtzeit-Manier statt. Trotz mangelnder Steuerung eine nette Abwechslung vom übrigen Spiel.

dabei zwar recht spartanisch aus, doch ist diese Option ohnehin nur ein kleines Extra, um etwas Action ins Spiel zu bringen. Wenn Sie mich fragen, eine durch und durch gelungene Wirtschaftssimulation, die so schnell nicht langweilig wird.

Herrscher der Meere

Alternativen:

Eigentlich gibt's keine, denn seit Hanse wurde etwas in dieser Art kaum produziert

Hersteller:

Attic

Preis: ca. 80 Mark

Minimum:

486 DX-66, 8 MB RAM, SVGA, DOS

Pro

Sehr abwechslungsreich
Geringe Hardwareanforderungen
Viele Details

Kontra

Keine Netzwerkoption

Spiel-/Dauerspaß:

42 von 50

Handhabung:

8 von 10

Grafik:

17 von 20

Sound:

16 von 20

Wirtschaftssim.

Total:

83

STAR TREK TOTAL

Star Trek Schauspieler live erleben!
Unter 500 Merchandiseartikeln wählen
Alle zwei Monate 170 Seiten Lesespaß
Exklusives Angebote für Mitglieder
Autogramme von Star Trek Schauspielern
Veranstaltungen, Treffen
u.v.a.m.

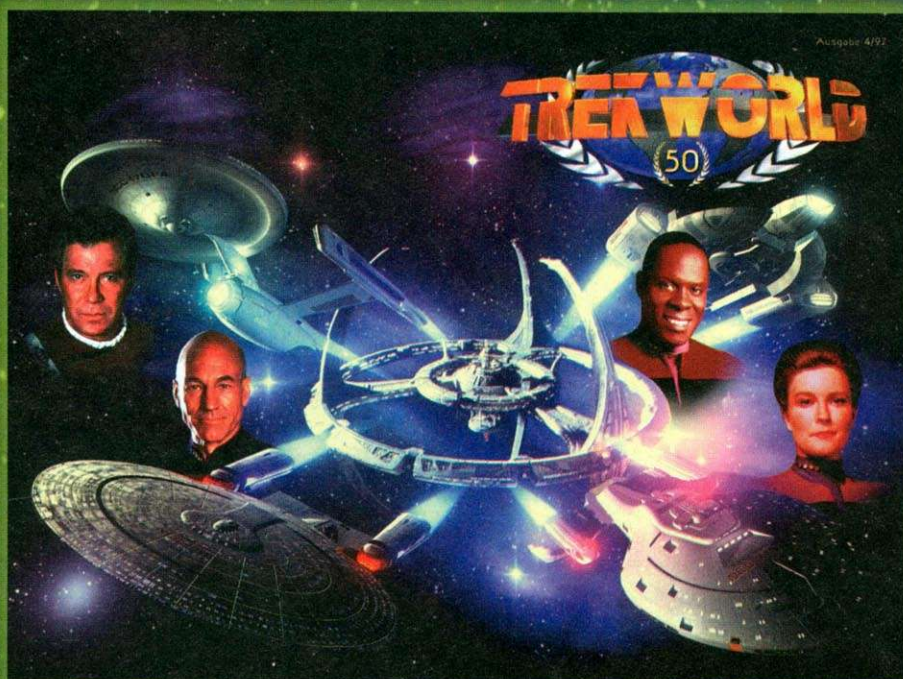
**Dies alles bekommt Ihr beim STCE, dem
größten Star Trek Fanclub in Europa!**

**Fordert noch heute unsere
kostenlosen Infos an oder besucht
uns im Internet:
www.eject.com/startrek**



STCE

**Postfach 22 01 11
86181 Augsburg
Fax: 0821/219 1937
Tel.: 0821/219 1936**



TREK WORLD jetzt neu!!!

**Mit über 50 Farbseiten,
aktuellen Infos, Interviews,
großem Newsteil,
Conberichten,
Schauspielerporträts,
Episodenführer,
Comics, Stories
seltenen Fotos
u.v.a.m.**

6 mal im Jahr beim STCE!

Lords of Magic

Michael Trier verschwand mit L.o.M. in seiner Kammer und ward nicht mehr gesehen...

Drei in Einem? Bisher waren Überraschungseier für mich ein Graus: Von der Schokolade bekomme ich Zahnschmerzen, und die Überraschung in den Augen der pisseligen Plastiktierchen, wenn sie sich aus dem warmen Inneren der hohlen Süßigkeit gerissen, direkt in den Untiefen meines Müllschluckers verschwinden sahen, (harr, harr...) amüsierte mich auch nur ein, zweimal. Sierra hatte versprochen, mit *Lords of Magic* ein Software-Ei von besonderer Güte zu legen. Nach all den schnellebigen Echtzeit-Schlachten, die es in den vergangenen Monaten zu schlagen galt, zaubert L.o.M. tatsächlich eine phantastisch vielfältige, bunte und vor allem mit Tiefgang ausgestattete Spielwelt auf meinen Monitor, die die Vorzüge mehrerer Genres in einem klassischen Fantasy-Plot vereint.

Der Oberbösewicht und schwarzmagische Anführer des Todeskults, Lord Balkoth (Nein, Chef, es handelt sich wirklich nicht um Thomas Richter, alles nur Gerüchte. Anm. d. Red.....) tritt an, die heile Welt von Urak in seine unheilige Gewalt zu bringen. Einer muß nun los, den Finsterling in seine Schranken zu weisen, es ist schon klar, daß die Sache mal wieder an Ihnen hängen bleibt. Haben Sie den steinigen Weg bis zum Sieg über den Lord erst einmal beschritten, dürfen Sie sich auch in der Haut des Schurken im Übeltun versuchen. Um "in Häute schlüpfen", respektive das Annehmen von verschiedenen Rollen, geht es denn auch gleich zu Beginn des Spiels.

Rollenspielererei

Zur Begrüßung können Sie sich für einen von drei Charakteren entscheiden: Entweder begeben Sie sich als kraftstrotzender Krieger, mächtiger Magier oder geschickter Dieb in die Welt von Urak. Nachdem Sie ganz rollenspieltypisch Ihre Charakterklasse gewählt haben, suchen Sie sich den Stamm ihres Vertrauens aus. Diesen acht Völkern sind unterschiedliche Elemente oder Prinzipien zugeordnet, was sich in den unterschiedlichen Fähigkeiten und der Beschaffenheit des spezifischen Lebensraumes eines jeden Stammes niederschlägt. So sind die Anhänger des Feuers von glühender Lava umgeben, finden dies aber nicht weiter störend. Im Gegenteil, sie tauen bei Temperaturen um die 10000 C° erst so richtig auf, und Gerüchten zufolge soll "Lava-Boarding" in diesen Regionen Uraks der Trend der Saison sein.

Bei Kämpfen mit anderen Völkern auf lavahaltigem Terrain bietet diese Feuerresistenz enorme taktische Vorteile, da deren Truppen unschön zusammenschumpeln, sobald sie eine Sandale auf solcherart erhitztes Gestein setzen. Allerdings sollten Sie als Feuer-Magier wiederum die Zipfelmütze einziehen, wenn ein magiebegabter Angehöriger des Luft-Ordens einen nassen Wetter-Spruch über Ihrem Haupt ausgießt. Die Mitglieder des Chaos-Clans verfügen über mächtige Angriffszauber, sind aber nicht so gut gepanzert wie etwa die Anhänger des Elementes Erde. Den Gegenpol zu den Chaos-Jüngern bilden die Angehörigen des Stammes der Ordnung. Wie Ihr namensgebendes Prinzip schon vermuten läßt, zeichnet sie eine ausgewogene Mischung aus Defensiv- und Offensivkräften aus. So hat jeder Orden spezifische Vor- und Nachteile, was einen Aspekt der sehr guten Wieder- und Langzeitspielbarkeit von *Lords of Magic* ausmacht.

Nachdem Sie also ein Zuhause gefunden haben, stehen sie mit einem Häuflein von anfangs drei Getreuen auf einer kleinen Lichtung inmitten eines grauen Meeres aus "Fog of War". Dieser, seit *Warcraft 2* obligatorische Schlachtennebel entzieht alle Gebiete der Karte, die Sie noch nicht bereist haben gänzlich Ihren Blicken. Gegenden, die Sie zwar schon erkundet haben, aber in denen Sie im Moment nicht präsent sind, werden wieder in ein milchiges Grau getaucht. Feindliche Einheiten agieren so für Sie unsichtbar, die Topographie und etwaige Städte und Gebäude sind jedoch zu erkennen. Mit jedem Schritt, den Sie sich in einem rundenweisen Modus, ähnlich wie in *Civilization II*

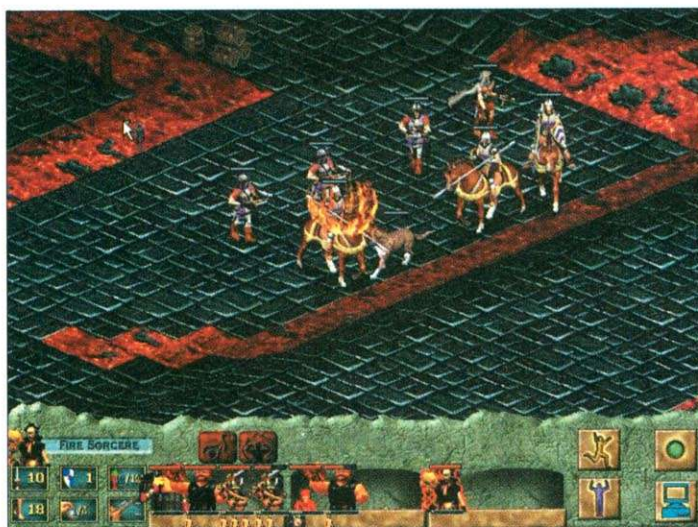
fortbewegen, enthüllt sich Ihnen eine prachtvolle Fantasywelt voller Überraschungen und Herausforderungen.

Die riesige Karte ist übersät mit Höhlen, verlassenen Häusern, Goldminen, geheimnisvollen Türmen und sogar Brauereien. Nach Betreten dieser Locations werden Sie



Die übermacht scheint erdrückend

sehr schnell merken, daß Ihnen beim Plündern, Goldabbauen bzw. Brauen, Saufen, fröhlich sein schon jemand zuvorgekommen ist: In der nun folgenden Auseinandersetzung, schaltet das Spiel in einen Echtzeitmodus um. In der uns vorliegenden Version dauerten die Ladezeiten zwischen Runden- und Echtzeitmodus sehr lange, mal sehen, ob Sierra diese Problem bis zur Verkaufsversion in den Griff bekommt.



... aber mit einem Feuerball heizen wir ihnen ein

Echtzeit-Spannung

Ähnlich wie in Warcraft 2 gilt es, Ihre tapferen Recken geschickt zu formieren. Die Steuerung könnte in den Echtzeitkämpfen etwas präziser sein. Dadurch, daß Sie in einen einzelnen Kampf immer nur mit einer Ihrer Armeen ziehen können, ist die Truppenanzahl pro Schlacht auf maximal zwölf Einheiten pro Seite beschränkt. Das fördert einerseits der Übersichtlichkeit, andererseits erfordert es mehr taktisches Geschick Ihrerseits. Das simple Überrennen des Gegners durch pure zahlenmäßige Überlegenheit ist so natürlich schwer möglich. Weniger kriegerische Naturen können diese Kämpfe übrigens auch komplett vom Computer berechnen lassen. Haben Sie den Sieg davon getragen, werden Sie mit magischen Kristallen, Gold, Bier als obligatem Grundnahrungsmittel und, je nach Schwere des Kampfes, durch Ansteigen Ihres

L.O.M.: So SCHMECKT DER WINTER.

"Ruhm-o-meters" belohnt. In Lords of Magic sind Sie nämlich sehr auf Ihren guten Ruf angewiesen. (Tja, Klaus, das kannst du dann ja wohl vergessen, nach den geräuschvollen Aufnahmen für die Cover-CD zu nächstlicher Stunde. Püh! Anm. d. Red.....).

Anm. des Chefpühers: Mein Nachbar wollte am Tag danach von mir wissen, wer "das junge Mädchen mit den langen Haaren" gewesen sei. So viel zum Thema "püh"!

Hat die Kunde von Ihren Siegeszügen erst einmal die Runde gemacht, stoßen nämlich schnell Freiwillige zu Ihrer Truppe, um ihre Arbeits- bzw. Kampfkraft in Ihre Dienste zu stellen. Damit können Sie sich das teure



Hier findet die Einsatzbesprechung und die Auswahl der Flügelmänner statt



Hinter dem brennenden Reiter einer von Marcus' Rottis



Zu Beginn sehen Sie nur einen winzigen Teil der Karte

Anwerben von Söldnern sparen. Eroberte Brauereien, Goldminen und Kristallbergwerke liefern pro Runde kontinuierlich Gewinne, was Ihnen das Managen Ihrer Truppen und Ressourcen erheblich erleichtert. Weitere Entlastung bringen Ihnen Unterführer, die Sie als Stadthalter einsetzen können oder zur effektiveren Ausbildung von Rekruten in den Kasernen belassen.

Keine Sekunde Langeweile

In Bibliotheken forschen Sie an neuen, mächtigeren Zaubersprüchen, und je mehr Sie Ihren Wirkungskreis ausdehnen, desto mehr Einheitentypen auch der anderen Clans stehen Ihnen zur Verfügung. Ihre Spione sind unsichtbar hinter den feindlichen Linien

unterwegs, Sie treiben Handel, und Ihr eigener Charakter steigt Level um Level auf. Sie haben also alle Hände und Mauszeiger voll zu tun. Das Spiel entfaltet im weiteren Verlauf eine Komplexität, die ungeheuer motiviert. Erfolgserlebnisse entstehen nicht aus Zufälligkeiten, sondern sind nachvollziehbar das Ergebnis strategisch kluger Entscheidungen und geschickten



Die Karte läßt sich in drei Stufen zoomen



Hier sind Winterreifen auf dem Karren angebracht

Managements. Mit Lords of Magic ist Sierra der Brückenschlag zwischen Strategie, rollenspielartiger Identifikation und einer Prise Wirtschaftssimulation wahrhaftig prächtig geglückt. Und bis Sie wirklich jeden der rund 160 Zaubersprüche kennen und sämtliche Winkel der wunderschönen 3-D-Grafik bewundert haben, dürften uns schon die ersten Frühjahrsspiele ins Haus stehen. ☺

Alternativen:

Civilization II
Microprose ● ca. 70 Mark
Lords of the Realm 2
Sierra ● ca. 50 Mark
Warlords 2
Electronic Arts ● ca. 40 Mark

Hersteller:

Sierra

Preis:

ca. 90 Mark

Minimum:

Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro

Große Spieltiefe
Wunderschöne Grafik
Sehr abwechslungsreich

Kontra

Lange Ladezeiten
Unpräzise Steuerung der Echtzeitkämpfe

Spiel-/Dauerspaß:

45 von 50

Handhabung:

6 von 10

Grafik:

18 von 20

Sound:

16 von 20

Strategie

Total:

85

War Wind II: Die Invasion

Ethan Young sät den Wind und erntet den Sturm. Aber ganz so leicht läßt er sich davon nicht beeindrucken.

War Wind II entführt den Spieler ein weiteres Mal in die magische Welt von Yavaun. Für die ganze Geschichte fehlt an dieser Stelle der Platz, sie wird jedoch in aller Ausführlichkeit im Handbuch erzählt. Trotzdem so viel: Weit in der Zukunft haben sich die aus dem Vorgänger bekannten Konstellationen grundlegend geändert, erstmals beteiligen sich auch Menschen am Kampf um die Macht. Denn Menschen waren es, die auf einer streng geheimen archäologischen Station in der Arktis mit einer fremden Lebensform in Kontakt traten. Einmal aufgetaut, sollte sich herausstellen, daß deren Fähigkeiten nach

Teils verschmolzen. Die Fronten stehen also fest, der Kampf möge beginnen.

Klassisch, solide, wie gehabt

Spielerisch orientiert sich das Echtzeit-Strategical an den beiden klassischen Aufgaben des Genres, der Entwicklung eigener Einheiten und dem Verwalten von Ressourcen. Nach all den Subgenres und neuen Ansätzen der letzten Zeit dürfen sich Puristen also freuen, sollten aber gleichzeitig keine nennenswerten Innovationen erwarten. Zwar gibt es jetzt mehr

(Nahrungsmittel können auf Vorrat produziert und eingelagert werden) sowie eine zusätzliche Einheitencharakteristik, Potential genannt, die aus normalen Truppen Elitesoldaten werden lassen kann – andererseits sind all diese Dinge in anderen Spielen und in vergleichbarer Form auch schon vorhanden. Auch bei der Gestaltung der einzelnen Missions haben sich die Entwickler auf Bekanntes und Bewährtes, etwa dem Angreifen gegnerischer Basen oder diversen Eskortaufträgen, verlassen. Dabei korrespondieren die Missionen jedoch

WIRKLICH EMPFEHLENSWERT NUR FÜR FANTASY-FANS

irdischem Verständnis nicht zu begreifen waren. Und so schaffte es das Alien, die gesamte Station, einschließlich Personal sowie militärischem und wissenschaftlichem Equipment, auf dessen Heimatplaneten Yavaun zu transportieren. Aus den Nachkommen der entführten Menschen entwickelten sich dort zwei Fraktionen. Zu zwei weiteren Fraktionen sind zwischenzeitlich die vier Rassen des ersten



Keine Angst vor Erfrierungen dritten Grades, der Krankenwagen steht schon bereit

Rohstoffe, einschließlich eines Treibstoffs für die ebenfalls neuen Fahrzeuge, es gibt ein überarbeitetes Versorgungsmodell



Trotz des mißverständlichen Namens: Wirklich höflich verhalten sich die Cavaliers nicht

einwandfrei mit der Story und geben nach und nach wichtige Einzelheiten der Geschichte preis.

Alles drum...

...und alles dran, was man von einem modernen Strategical erwartet. Neben dem obligatorischen Multiplayer-Modus bietet War Wind II zum Beispiel...



...ein übersichtliches Hauptmenü, das Sie direkt...



...in ein umfangreiches Tutorial aus 71 Lektionen oder...



...in den leicht zu handhabenden Editor führt.

Vier Freunde sollt Ihr sein

Leider trifft dieser Spruch nicht auf die vier Fraktionen in War Wind II zu. Hier erfahren Sie im einzelnen, welche Parteien es gibt und wer zu ihnen gehört.

Marines – sind die Nachkommen des auf der entführten Forschungsstation vorhandenen Militärpersonals. Sie haben sich nach der Entführung abgespalten, weil sie den Wissenschaftlern die Schuld an der Misere gaben. Mittlerweile betrachten sie Yavaun als ihr rechtmäßiges Zuhause und wollen eine unabhängige Menschennation aufbauen. über magische Fähigkeiten verfügen sie nicht, wohl aber über Kampfkraft und Disziplin.

Descendants – sind die Nachkommen der einstigen Wissenschaftler und Anhänger der von den Shama'Li gelehrt Mystik, von der sie sich eine Heimkehr zur Erde erhoffen. Sie verfügen weder über eine militärische Ausbildung noch über

Magie, dafür aber über einen beträchtlichen Technologievorsprung.

S.U.N. – die Abkürzung steht für Servants Under Nagarom, dem großen Erschaffer. Hierzu gehören die Rassen der Shama'Li und der Eggra, die alle Aggressoren beseitigen und eine friedliche Gemeinschaft aller Lebensformen erschaffen wollen. Sie verfügen über keinerlei mechanische Technologie, wohl aber über Magie und Ausdauer. In den Descendants sehen sie Nachkommen Nagaroms, die es zu unterstützen und zu schützen gilt.

Overlords – betrachten die Menschen als lästiges Übel, das beseitigt werden muß. Hervorgegangen aus den grausamen Rassen der Obblinox und der Tha'Roons, beanspruchen sie die Vorherrschaft auf Yavau. Ihre Militärmaschine ist ebenso gewaltig wie ihr Wohlstand, die Schwächen liegen in der Landwirtschaft und in der mangelnden Fähigkeit zur Konstruktion.

In technischer Hinsicht wurde War Wind 2 ebenfalls durchweg auf das heutige Markniveau gehoben. Eine stärkere KI sorgt dafür, daß sich vor allem die eigenen Einheiten intelligenter Verhalten. Viele Feindeinheiten reagieren allerdings erst, wenn man direkt in deren Aktionsradius eindringt. Durch die großen

die Grafik angeht: Nette Details wie Fußstapfen im Schnee und Wasserbewegung in den Flüssen sowie zahlreiche pink-rote Explosionen machen das Spielgeschehen ansehnlich, aber noch lange nicht erstklassig. Auch Sound und Soundtrack fügen sich nahtlos in den eher durchschnittlichen Gesamteindruck.

vertretenen Echtzeit-Strategicals. Trotzdem handelt es sich hier keinesfalls um ein schlechtes Spiel. Im Grunde ist ja alles vorhanden, was man heute in diesem Genre erwarten kann, vom Multiplayer-Modus bis zum Editor – nur leider gab's das alles woanders schon besser. Wer jedoch den Fantasy-Background gegenüber realistischen Panzern und historischen Schlachten vorzieht, wird sicher an War Wind II Gefallen finden. Schon der Vorgänger, der seinerzeit in erster Linie durch den hohen Schwierigkeitsgrad von sich reden machte, wurde hierzulande nie richtig populär. Genau diese Tradition wird auch War Wind II fortführen.



Die Hilfefunktion liefert Informationen zu allen Fragen, Charakteren, Eigenschaften rund um War Wind II



Trotz aller Verbesserungen bewegt sich die Grafik nicht im überdurchschnittlichen Bereich



Von einer umfangreichen Infrastruktur ist hier noch nicht viel zu sehen. Aber irgendwo muß man ja anfangen



Hier steht's Schwarz auf Weiß: Der menschliche Soldat eignet sich zum Bombenlegen, und zwar auch in fantasy-basierten Spielen

Unterschiede der nunmehr vier Fraktionen werden die umfangreichen Kampagnen immer wieder zu einem spielswerten Erlebnis, in das auch die besten Elemente des ersten Teils integriert wurden. Verantwortlich hierfür zeichnet darüber hinaus die im Vergleich zum Vorgänger deutlich angenehmere Steuerung. Was

Mittendrin, nicht obenauf
Kann War Wind II mit den besten Vertretern des Genres konkurrieren? Die Antwort muß ganz klar lauten: Nein, kann es nicht! Zu durchschnittlich die Grafik, zu gering die Innovation, zu übermächtig die zahlreichen Spitzenspiele unter den noch zahlreicher

Alternativen:

Fantasy General
SSI/Mindscape ● ca. 70 Mark
Total Annihilation
Cavedog Entertainment ● ca. 100 Mark
Dark Reign
Activision ● ca. 80 Mark

Hersteller: SSI/Mindscape
Preis: 89,95 Mark

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

Pro
Interessante Kampagnen
Umfangreiches Tutorial
Verständlicher Editor

Kontra
Keine wesentlichen Innovationen
Technisch durchschnittlich

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	13 von 20

Strategie
Total:

71

War Wind II: Die Invasion

Flying Corps



Die Nacht war kalt, stürmisch und dunkel, dunkler als sonst. Wolkenfetzen werden über einen frostigen Himmel getrieben, nur die leisen Geräusche des gerade dämmernden Morgens in der Zeltstadt des Behelfsflughafens an der Marne stören den Schlaf. Aus der Nähe der Flugzeuge ist der Klang von Werkzeugen zu hören, die auf Stahl treffen, aus dem Kantinenzelt dringen die leisen Gespräche der Backschafter und Ordonnanzen, die das Frühstück der Offiziere vorbereiten. Das leise Schnauben der Troßpferde macht die Atmosphäre fast behaglich. Plötzlich wird die Ruhe gestört, das schrille, unablässige Klingeln eines Feldtelefons verrät, daß der Anrufer die Kurbel seines Apparates in größter Hast dreht. Schon Sekunden später zerreißt ein Trompetenstoß die Morgenluft, die Beschaulichkeit des Lagers verwandelt sich mit einem Schlag in ein hektisches, aber doch irgendwie organisiert erscheinendes Chaos. Alarmstart! Männer springen nach kurzem Schlaf aus Feldbetten, greifen hastig nach Uniformen, Stiefeln, Handschuhen und der unvermeidlichen Taschenflasche. Noch halb entkleidet, stürme

Alarmstart!

Ich habe meine Maschine erreicht, die Warte haben die Fockler DRI bereits aus der Splitterbox gezogen und in den Wind gedreht. Eins, zwei, nur ja nicht die Tritte auf den leinenbespannten Tragdecks verfehlt, mit Schwung hinter den Knüppel! Bloß nicht auf den Sitz treten, das hat noch dem mutigsten Kameraden Unglück gebracht. Rasch das Kniebrett festgezogen, erst in die seidenen

DAS DONNERN DER MOTOREN ZERREIßT DIE STILLE, DER FEIND NÄHERT SICH!

Unterhandschuhe, dann in das dickgefütterte Leder, Gemisch fett, Kühlerklappen auf, Zündung – schon reißt der Wart die Luftschaube herum. Schon beim zweiten Anwerfen springt der Oberursel-Umlaufmotor an, sein Dröhnen klingt metallisch in der kalten Luft.

Anm. des Chefjägers: Oberursel-Umlauf? Klingt wie eine Variante zum Lauf um den Henninger Turm!

Feiner Geruch von Rizinusöl liegt in der Luft, schon ist der Ölgeschmack zu spüren (Genau so ist das, wenn Martin seinen Uralt-Renault in unserer Tiefgarage anwirft. Ehrlich! Der Red.). Der Motor läuft rund, die Bremsklötze werden fortgezogen. Nach einer unglaublich kurzen Rollstrecke schwingt der Dreiecker sich in die Luft, in acht und siebzehn Uhr hängen die Maschinen der JaSta II

im Morgengrauen neben mir. Nur rasch Höhe gewinnen, schon sind wir am Feind, und der Ringelpiez kann beginnen.

Mit Liebe zum Detail

Flying Corps Gold ist ein Flugsimulator, der in einer Zeit spielt, als Flugzeugführer noch ehrbare Männer waren, Flugzeuge aus Draht, Holz und Leinen gebaut wurden und es wichtiger war, einen Gegner mit großem Können in der Luft zu dominieren, als seine Maschine blindwütig vom Himmel zu fegen. Damit der Spaß am Fliegen und die dramatische Atmosphäre der Luftschlachten des ersten Weltkriegs auch auf dem Monitor nichts von ihrer Faszination verlieren, haben die Programmierer ein erstklassiges Programm auf die Beine gestellt. Die Grafiken zu diesem Flugsimulator wurden mit bislang noch nicht gesehener Liebe zum historischen und technischen Detail erstellt (Auch der Rechner, auf dem Klaus diesen Flusi testen wollte, zeugt von großer Liebe zu historischem Detail, und – schwupps – habe ich die CD. Der Red.), der Klang der großen Motoren und der Lärm des Schlachtgetümmels können faszinieren. Die technischen Möglichkeiten modernster PCs und Grafikkarten inszenieren eine so realistische Welt, daß Sie schon nach kurzer Spielzeit völlig vergessen, vor dem Bildschirm Ihres Rechners zu sitzen.

Zahlreiche Features machen Flying Corps Gold zu einer der wahrscheinlich besten Flugsimulationen aller Zeiten. Weiche Animationen, detaillierte Szenen und

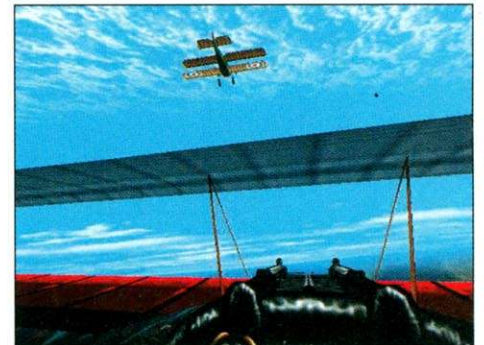


Machen komplizierte Armaturenbretter Sie ganz nervös? Hier ist die Lösung

ich aus dem Zelt, vergewissere mich im Laufenden, daß meine Ausrüstung komplett ist. Für eine Lagebesprechung ist es zu spät, die Einsatzleitung gibt mit dem Sprachrohr bekannt, daß eine große Gruppe Feindjäger sich in direktem Anflug auf den Platz befindet.



Meine Güte! Den Kameraden von der anderen Firma hat es zerrissen, völlig zerrissen!



Auch altmodische Maschinengewehre haben auf Flugmaschinen aus Draht und Spucke eine furchtbare Wirkung



Gold

Nach einem guten Schluck Ginger Ale macht Markus Brodrick sich auf, dem Roten Baron das Fürchten zu lehren.

Landschaften, die durch die Auswertung historischer Luftaufnahmen unglaublich exakt gestaltet werden konnten, hinterlassen beinahe den Eindruck eines interaktiven Films. Das

DER FLUG IST WICHTIGER ALS BLINDWÜTIGER KAMPF

Augenmerk der Programmierer lag bei diesem Projekt mit Sicherheit bei der Engine des Games. Flugsimulationen werden nicht zum



Es gibt nur ein Luftfahrzeug, das im Luftkampf ein noch schlechterer Platz als ein stoffbespannter Doppeldecker ist: ein wasserstoffgefüllter Zeppelin

Ansehen, sondern zum Fliegen gemacht. Um diesen Ansprüchen zu genügen, muß das fliegende Material erstklassig sein (Genau wie



Wenn Manfred von Richthofen Ihr Flügelmann ist, können Sie beruhigt durchatmen und den Flug genießen



Fein gerenderte, klassische Flugzeuge über fotorealistisch gestalteten Landschaften – was soll das Herz noch mehr begehren

die Kaffeetasse, die gerade an meinem Kopf vorbeisegelte. Wie's scheint, streiten sich Marco und Nico gerade wieder darum, wer "Mutti" ist und die schwarze Brühe zubereiten muß. Der Red...). Genau dieser Anspruch wurde erfüllt, die sechs flugbereiten Flugzeugtypen sehen nicht nur gut aus, sondern sind mit ihren individuellen Eigenschaften alles andere als einfach zu fliegen. Bevor Sie sich zu einem Alarmstart hinreißen lassen und im harten Alltag des Luftkampfes mitmischen, sollten Sie sich eine ausführliche Vorbereitungszeit gönnen, sich mit Sorgfalt die Maschine aussuchen, die Ihren Ansprüchen gerecht wird und trainieren, trainieren, trainieren. Sind Sie erst einmal in die aufreibenden Luftschlachten des ersten Weltkrieges eingestiegen, werden Sie all Ihr Flugkönnen zusammennehmen müssen, um nicht den gegnerischen Fliegerassen hilflos ausgeliefert zu sein.

Herausfordernde Technik

Die aufwendige, fast unsichtbare Technik hinter diesem Spiel ist für den gewaltigen Spaß vor dem Monitor zuständig. Nicht nur die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten, in



Auch wenn die alte Mühle willig in jede Fluglage geht, sollten Sie den Spaß nicht auf die Spitze treiben



Tief unter Ihrer Maschine die feindlichen Stellungen. Müssen Sie hier notlanden, wünscht das Power-Team Ihnen "Gute Nacht"

denen das Programm optimal auf die Plattform abgestimmt werden kann, auch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, die die herausfordernden Flugeigenschaften der Maschinen bestimmen, spiegeln die akribische Genauigkeit des Teams hinter diesem Projekt wieder. Mit einem aufwendigen Missionseditor, 3Dfx-Support, einem Dutzend verschiedener Sichtoptionen und einem Multiplayermodus, der es Ihnen ermöglicht, gemeinsam mit Ihren Freunden die Schauplätze der ersten großen Luftschlachten zu erkunden, garantiert dieses Game eine lange, aufregende Spielzeit. (1)

Flying Corps Gold

Alternativen:

iF22
Interactive Magic • ca. 90 Mark
Air Warrior 2
Interactive Magic • ca. 90 Mark
AHX-I
GT Interactive • ca. 90 Mark

Hersteller: Rowan/Empire
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Historisch treu
Liebevoll gestaltete Flugzeuge
Exakte Landschaften
Hervorragendes Handbuch

Kontra
Hier gibt es nichts zu meckern

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

Flugsimulation

Total:

91

Red Baron 2

Ein Spiel testen, obwohl noch einiges im Argen liegt? Oder darauf verzichten und der Konkurrenz das Feld überlassen? Martin Mirbach hat die Wahl zwischen Pest und Cholera.

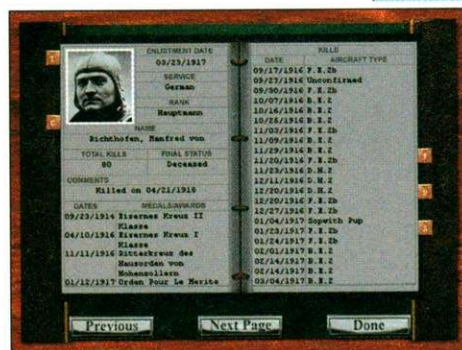
Nur eine Installationsart, die 180 MB verschlingt? Nur acht Missionen? Kein Multiplayermodus? Keine Unterstützung für 3-D-Karten? Die veränderbaren Voreinstellungen bei Grafik, Realismus, etc. nicht in der Testversion vorhanden? Ein Editor, der nicht funktioniert? Häufige Abstürze beim Multitasking, und, und, und? Das sollte schließlich herausgekommen sein, bei einem Spiel, für das Sierra seit so langer Zeit die Werbetrommel drischt? Die Enttäuschung war groß, doch ein Anruf in der deutschen Niederlassung des renommierten Herstellers brachte schnelle Aufklärung: Da war uns doch versehentlich eine alte Pre-Beta statt der aktuellen Testversion in die Redaktion geschickt worden. Und bei der Red Baron 2-Ausgabe, die nur einen Tag später angefliegen kam, sah die Welt schon wieder ganz anders aus. Also doch nicht Pest oder Cholera – ein leichter Schnupfen ist aber wohl geblieben.

Holz und Chrom statt Plastik und Stahl

Das Spiel verpflichtet Sie als jungen Piloten, der in den Jahren 1914-18 sein Leben in den Dienst des Vaterlandes stellt. Von mehrfacher Schallgeschwindigkeit, Luft-Boden-Raketen mit Wärmeleitsystem und moderner Ortungstechnik sind Sie also noch weit entfernt, dafür haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen historischen Ein-, Zwei- und Dreieckern, das Bord-MG fest im Blick und eine Karte auf den Knien. Falls Sie noch keinen Pilotenschein besitzen, sollten Sie bei Red Baron 2 zunächst

das ausführliche Tutorial absolvieren, das Sie von ersten Start- und Landeversuchen bis zur erbitterten Luftschlacht führt. Anschließend empfiehlt sich der Fly-Now-Modus, in dem Sie ohne vorgegebenes Missionsziel direkt in die Action abheben. Hier

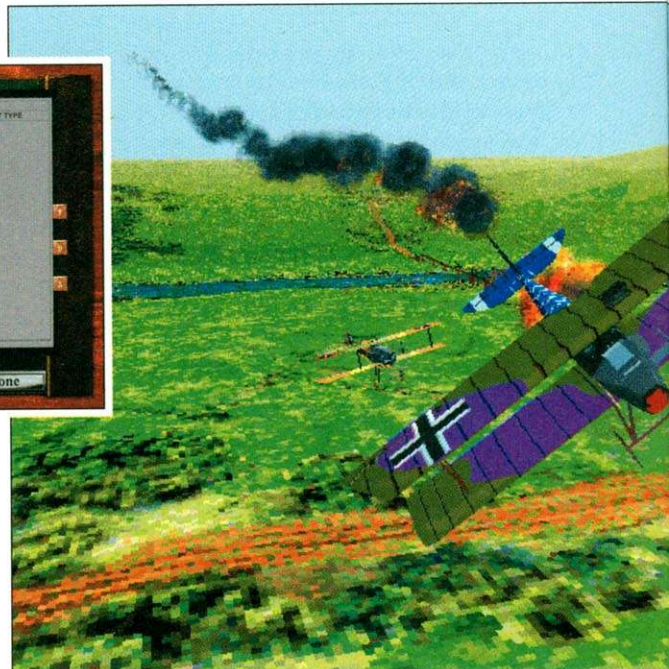
wie Eskortieren, Patrouillieren oder Attackieren, müssen aber anschließend nehmen, was kommt – und das ist nicht immer ganz unproblematisch. Vereinzelt kommt es vor, daß auch nach 15



Alle Fliegerhelden des Ersten Weltkriegs sind mit ausführlichen Statistiken im Spiel vertreten. Auch Manfred von Richthofen, der dem Spiel seinen Namen gab

können Sie neben allgemeinen Voreinstellungen (Flugzeug, Witterung, etc.) auch auswählen, in welchem Zeittakt ein neuer Gegner aktiviert werden soll. So kann man sich als Spieler sein Pilotenleben von luftig leicht bis unerträglich schwer gestalten.

Ganz anders geht es in den Missions zu. Sie haben zwar die freie Wahl zwischen Aufträgen



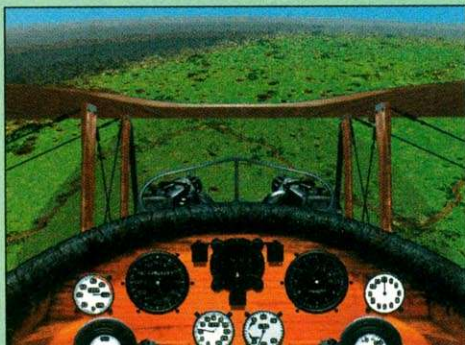
Erwischt, kein Wunder! So ein bunter Vogel gibt ein gutes Ziel

Minuten einfach nichts passiert. Beim Debriefing nach der Landung wird schließlich verkündet, daß der Gegner unmittelbar nach dem Start abgestürzt ist. Realismus hin, Realismus her, ein solches Missiondesign läßt sich auch vermeiden. Ansonsten machen die abwechslungsreichen Missions aber durchweg Spaß, obwohl das Spiel seine eigentliche Stärke erst in den Kampagnen offenbart. Durch den geschickten, historisch absolut realistischen Spielbau mit Videoeinblendungen, Geheimdienstberichten und einigen Überraschung wird man Hals über Kopf und unwiederbringlich ins Geschehen gezogen und möchte am liebsten gar nicht mehr zurück ins Jahr 1998.

Oberklasse, aber keine Referenz

Wer die Entwicklung von Red Baron 2 verfolgen konnte, wird leicht erkennen, daß mit der Zeit und zugunsten der Geschwindigkeit auf einige Grafikdetails verzichtet wurde. Zwar macht das Spiel noch immer einen optisch schönen

Ansichtssache!



In der normalen Spielansicht wirkt das Cockpit absolut zweidimensional. Bei Umschaltung auf die Pilotensicht bekommt es dagegen einen 3-D-Touch. Allerdings werden Sie kaum Zeit haben, sich auf die Instrumente zu konzentrieren, da der Blick sich ständig an Ihren Gegner heftet. Anfangs ganz schön ungewohnt, später macht man aber gern Gebrauch von dieser Innovation.





Hätt's im Ersten Weltkrieg schon Radar gegeben, mit dieser Höhe wären Sie darunter hergefliegen

Eindruck, kommt jedoch nicht an den Klassenprimus *Flying Corps* heran. Und natürlich gibt es alles, was bei heutigen

Flugsims zum Repertoire gehört: Ausreichend Möglichkeiten, die Darstellung Ihrem System anzupassen, verschiedene Kamera-perspektiven und sogar eine *Sleable View*, in der der Pilot seinen Blick selbständig auf das Ziel ausrichtet. Anfangs eine ganz problematische Sache, da man schnell die Übersicht verliert und in akute Absturzgefahr gerät. Später wird man diese Option jedoch gerade zur besseren Orientierung nutzen.

Obwohl sich das Verhalten der



Bei entsprechendem Verlauf Ihrer Pilotenkarriere steht dem ein oder anderem Orden nichts mehr im Wege

einzelnen Flugzeuge stark voneinander unterscheidet und obwohl jede Windböe spüren, als säßen Sie tatsächlich selbst im Cockpit, läßt sich Red Baron 2 überraschend leicht handhaben. Vor allen Dingen mit den Microsoft-Sidewinder

ERSTE WAHL FÜR BESITZER ÄLTERER RECHNER

Joysticks kommt das Spiel gut zurecht. Sie sollten jedoch nicht versäumen, den Joystick im Spiel selbst zu kalibrieren, auch wenn Sie das bereits bei dessen Einrichtung unter Windows 95 getan haben. Der Unterschied ist wirklich spürbar. Gut

Eine Nummer kleiner

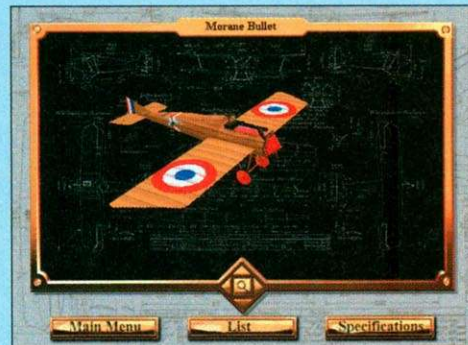
Mit sämtlichen Flug- und Fahrzeugen sowie mit den im Spiel vorkommenden Gebäuden können Sie sich vorab in Ruhe vertraut machen. Alle Objekte lassen sich sogar maßstabsgerecht zoomen.



Neben den Flugzeugen aus deutscher Produktion...



Transporter wie dieser sind aus der Luft ein leichtes Ziel



...sind natürlich auch die Flieger der Alliierten vertreten, hier die legendäre Morane Bullett



Wir sollten die Kirche ruhig im Dorf lassen, ihre Zerstörung wäre schließlich purer Frevel

gelungen dröhnt auch der Sound aus den Lautsprechern. Besonders die gesampelten Motorengeräusche noch existierender Maschinen vom Anfang dieses Jahrhunderts wirken äußerst authentisch. über die flotte Marschmusik braucht man indes keine weiteren Worte zu verlieren, sie paßt zu dieser Art Spiel, bleibt aber trotzdem austauschbar.

Mit Liebe zum Detail

Es sind im Grunde Kleinigkeiten, die Red Baron 2 so sympathisch machen. Während andere Hersteller sich darauf beschränken, bei der Flugsimulation den Realitätsgrad immer weiter auszureizen, hat sich Sierra gleich des gesamten Pilotenumfeldes angenommen. Zeitungsberichte, Ordensverleihungen und historische akkurate Videos findet man woanders auch, aber Briefe von daheim und den eigenen Grabstein nach dem Absturz bekommt man nur bei Red Baron 2 zu Gesicht. So erreicht das Spiel eine großartige atmosphärische Dichte, auch wenn es rein technisch betrachtet hinter *Flying Corps* zurückstecken muß. Gerade für Besitzer älterer Rechner aber wird Red Baron 2 zur ersten Wahl, da es mit den geringen Mindestanforderungen tatsächlich gut zurechtkommt. Und da es darüber hinaus Anfängern wie Fortgeschrittenen gleich viel abverlangt, sollten Sie sich unbedingt zu einem Probeflug anmelden. Den Multiplayer-Modus werden wir in einer der nächsten Ausgaben einem ausführlichen Extra-Test (hat nichts mit der Schwrawange zu tun) unterziehen,

bis dahin dürfte auch der 3Dfx-Patch fertig sein, den wir gleich mitberücksichtigen werden. Es geht also noch weiter mit Red Baron 2. (P)

Red Baron 2

Alternativen:

Flying Corps
Rowan / empire • ca. 100 Mark
Sabre Ace
Virgin • 99,95 Mark
iF 22
Interactive Magic • ca. 100 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Authentische Atmosphäre
Historisch sehr interessant
Fesselnder Kampagnenmodus
Kontra
Noch keine 3Dfx-Unterstützung
Zählt grafisch nicht zur Spitzenklasse

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

Flugsimulation
Total: 83

Ultim@te Race

Martin Mirbach konnte gar nicht schnell genug von Bordeaux nach Deutschland rasen, um Ihnen Kalistos neuesten Renner vorzustellen.

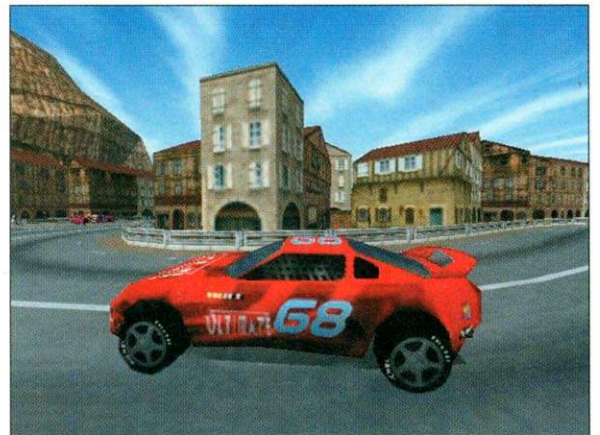
Die Formel 1 ist abgegrast, zum Glück. Nichts gegen die Spiele, die in letzter Zeit aus diesem Bereich erschienen sind – sie befanden sich meist auf hohem Niveau. Aber nachdem diese Sportart bereits unseren ruhigen Sonntag nachmittag besetzt hat, ihre Protagonisten auch außerhalb der Saison allgegenwärtig sind und sie jetzt auch noch meinen PC befällt, reicht's wirklich. Außerdem kann man sich mit aufgemotzten Straßenwagen einfach mehr identifizieren. Man muß sich ja nicht gleich in sein pinkfarbendes Cabrio setzen und für jede verlorene Runde im Multiplayer-Modus die Revanche auf der Straße fordern (an dieser Stelle Grüße an Klaus!). Trotzdem macht es einfach Spaß zu sehen, ob man die 90°-Kurve bei Aquaplaning noch mit 80 Sachen schafft – und zwar ohne dabei irgend jemanden zu schädigen. Außer, wie gesagt, den Chefred., falls er mitspielt. Deswegen war ich auch sehr gespannt auf die neue Rennsim von Kalisto.

Erst die Arbeit...

Wie jede Rennsimulation beginnt auch *Ultim@te Race Pro* mit einer Reihe von Voreinstellungen. Zuerst sollten Sie das Spiel der Leistungsfähigkeit Ihres Systems anpassen. Dazu ist es möglich, die Darstellung von Grafikdetails und Schattierungen in verschiedenen Stufen anzuwählen, auch Effekte

wie Gouraud Shading, Z-Buffering, Partikelprojektion oder Rauchdarstellung lassen sich einzeln abstellen. Das Spiel erkennt natürlich die in Ihrem Rechner installierte Grafikkarte und nimmt eine dementsprechende Grundeinstellung vor. Je nach zugeschalteter Option wird angezeigt, welche Framerate Sie im Spiel erwarten können. Anschließend müssen Sie sich für das von Ihnen bevorzugte Eingabegerät entscheiden. Unterstützt werden Lenkrad und Pedale, alle wichtigen Joysticks, aber auch die blanke Tastatur. Und sogar ohne zusätzliche Peripherie läßt sich *Ultim@te Race Pro* sehr gut handhaben.

Der technische Kram wäre damit abgeschlossen, als nächstes dürfen Sie sich eins von insgesamt 16 Autos aussuchen. Es handelt sich hier nicht um authentische Modelle wie etwa bei *The Need For Speed* oder diversen Touring-Car-Simulationen, sondern um reine Phantasievehikel, die aber trotzdem einzigartig sind. Denn neben einem individuellen Design (das man als Spieler leider nicht verändern kann) verfügen sie über unterschiedliche Fahreigenschaften, die sich aus den Faktoren



Wer einfach einsteigen und Spaß haben will, wird mit diesem Spiel bestens bedient



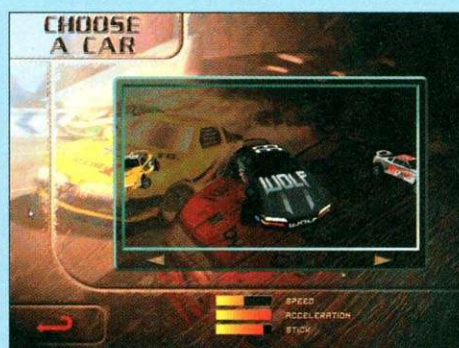
Passen Sie bloß auf, daß den Passanten auf der Strandpromenade nichts passiert

Ready, Steady...Stop!

Bevor das Rennen losgeht, müssen Sie bei jeder Simulation einige Voreinstellungen erledigen. Was sich bei *Ultim@te Race Pro* allerdings in Grenzen hält.



Grafikdetails und -effekte lassen sich auf die Leistungsmerkmale Ihres PCs abstimmen



Den schwarzen Wolf wollten am liebsten alle in der Redaktion fahren. Cooles Auto, eben...



Bei dem Trainingsparcour wird es Sie wohl kaum aus der Kurve schleudern

ace Pro

Beschleunigung, Grip und Höchstgeschwindigkeit zusammensetzen. Auch hier lassen sich als die Vorlieben jedes einzelnen Spielers berücksichtigen, von Hand können Sie allerdings keine Veränderungen vornehmen. Jetzt noch schnell die Strecke gewählt – neben einem Trainingsparcour gibt es davon jeweils mehrere in den Stufen leicht, mittel und schwer –, dann das Startsignal abgewartet, und schon geht's los.

Besser mit Beschleuniger

Schon bei Ihrem ersten Training auf der leichtesten Strecke (hauptsächlich geradeaus) werden Sie feststellen, wie exakt sich Ihr Wagen kontrollieren läßt. Schon nach kurzer Zeit werden Sie dann auf das Automatikgetriebe verzichten und die Gänge lieber von Hand reinkloppen. Auch den Powerslide mit angezogener Handbremse haben Sie schnell im Repertoire. Falls Sie jetzt vom Übermut gepackt werden, mir ging es jedenfalls so, probieren Sie doch mal eine Nachtfahrt durch

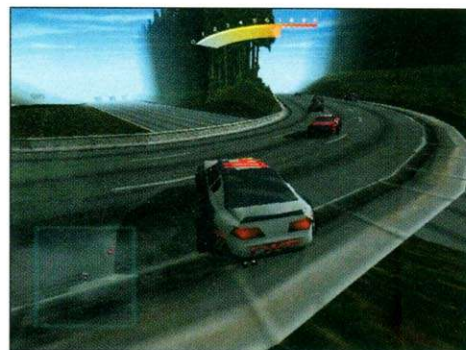
den Serpentinencour bei strömendem Regen und Gewitter aus. Das wird Sie schnell wieder auf den Boden der Tatsachen herunterholen. Um dort bestehen zu können, braucht es einfach eine ganze Menge Übung, woran es aber dank des integrierten Ghost-Modus nicht scheitern soll. Hier fahren Sie ein Rennen gegen sich selbst, besser gesagt gegen die Aufzeichnungen eines Ihrer vorherigen Zeitrennen. Es gibt einfach keinen besseren Weg, eigene Fehler zu erkennen. Daneben ist es natürlich auch möglich, verschiedene Turniermodi auszutragen, gegen den Computer oder im Mehrspielermodus gegen bis zu 15 Mitspieler.

Grafisch macht Ultim@te Race Pro einen sehr ordentlichen Eindruck, auf ausschweifende Details wie Scheinwerferspiegelungen auf regennasser Fahrbahn oder sich bewegende Scheibenwischer haben die Entwickler allerdings verzichtet. Außerdem gibt es, wie sollte es anders sein, einen riesengroßen Unterschied zwischen der reinen

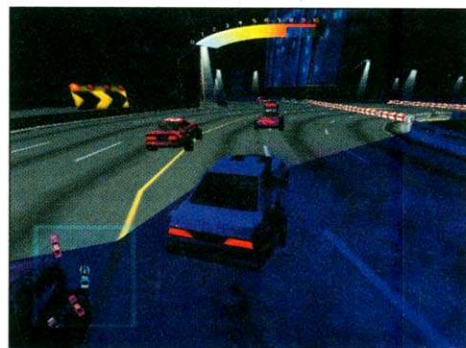
DirectX-Version und der für Beschleuniger wie Apocalypse 3D oder 3Dfx optimierten Variante. Mit der Idealkonfiguration (P 200 MMX, 32 MB RAM, 3 Dfx, maximale Installation) lassen sich traumhafte 70 Frames erreichen, bei einem 166 MMX mit normaler 4 MB Grafikkarte und mittlerer Installation sinkt dieser Wert schnell unter 30. Soundtrack, FX und Sprachausgabe wurden mit hörbarer Hingabe realisiert und passen sich hervorragend dem rasanten Spielgeschehen an.

Rein ins Vergnügen

Nimmt man alle technischen und spielerischen Aspekte zusammen, wird schnell klar, an welche Zielgruppe sich Ultim@te Race Pro richtet. Wer auf größtmögliche Authentizität und eigene Gestaltungsmöglichkeiten Wert legt, könnte leicht ein wenig enttäuscht werden. Wer dagegen einsteigen und Spaß haben will, wird mit diesem Spiel bestens bedient. Was aber nicht heißen soll, daß das Fahrverhalten der Autos nicht den physikalischen Gesetzen folgt, denn das tut es sehr wohl. Doch statt möglichst exakt zu simulieren, steht hier die eindeutig Vordergrund. Vergessen



Oops, verbremst! Macht nix, passiert dem Villeneuve auch öfter

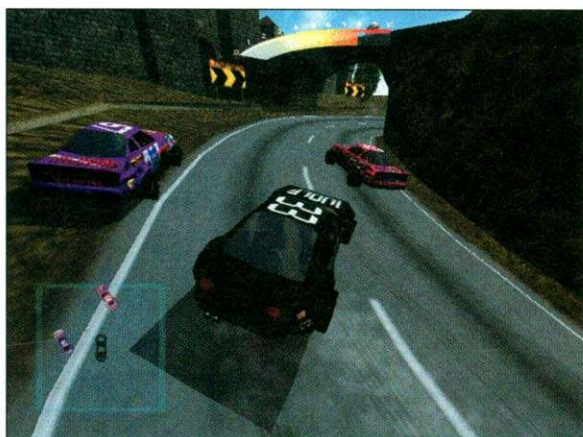


Beim Deathmatch wirken Goodies wie dieses durchaus lebensverlängernd

Sie also Fahrwerksabstimmung, komplizierte Steuerung und echte Fahrzeugmodelle. Und steigen Sie stattdessen in einen der Phantasiefitzer, um mir zu einem erbarmungslosen Deathmatch in die Arena abseits der Rennstrecken zu folgen. So etwas gibt es nämlich auch in keiner authentischen Simulation. Wohl aber in Ultim@te Race Pro. Und das ist gut so. ☺



Da biegen sich die Planken, aber zum Glück hält der Holzsteg



Sieht ganz so aus, als wollten mich zwei liebe Kollegen in die Zange nehmen

Alternativen:

TOCA Touring Car Championship
Codemasters ● ca. 80 Mark
The Need for Speed 2
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
Speedster
Psygnosis ● ca. 90 Mark

Hersteller: Kalisto / MicroProse
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 95

Pro

Super Gameplay
Gute Steuerung
Abwechslungsreiche Rennstrecken

Kontra

Kaum Gestaltungsmöglichkeiten
Keine herausragenden Innovationen

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

Rennsimulation

Total: 84

Steel Panthers III

Martin Mirbach findet stählerne Raubkatzen wenig aufregend.

Es gibt Spiele, die verfügen einen ganz eigenartigen Ruf. Auf die *Zork*-Serie zum Beispiel haben sich die eher etwas abgedrehten Adventure-Fans spezialisiert. Geschicklichkeitsspiele dagegen werden gern von ansonsten kompromißlosen Nichtspielern im Büro gezoxt. Und in Japan erfreuen sich erotische Grafikadventures einer enormen Beliebtheit, die hierzulande völlig undenkbar wäre. Neben solchen Exoten gibt es dann Spiele oder Serien mit einem enormen Schwierigkeitsgrad, die sich ausschließlich an härteste Genrefans richten. Dazu gehören ohne Zweifel die *Steel Panthers* von SSI, die sich auch von einem erfahrenen Panzer General niemals kommandieren lassen würden. Aber etwas haben all die bis hierher aufgeführten Beispiele doch gemeinsam: Zur ersten Liga ihres Genres zählen sie nicht.

Alte Katzen beißen nicht

Die *Steel Panthers*-Serie widmet sich schon aus Tradition den modernen Schlachten unserer Zeit. Ganz im Gegensatz zu großen Teilen der Konkurrenz, die sich hauptsächlich mit militärischen Konflikten bis einschließlich des zweiten Weltkriegs auseinandersetzt. So ganz wollte man die "gute, alte Zeit" aber auch bei SSI nicht außer acht lassen und hat in *Steel Panthers III* so ziemlich jede größere Auseinandersetzung seit 1939 berücksichtigt. Durch die Tatsache, daß die Entwickler dabei bis ins Jahr 1999 vorgedrungen sind, wird klar,

daß es sich bei einigen Schlachten um hypothetische Ereignisse handelt. Neu ist außerdem, daß die dargestellten Hexfelder statt 50 nunmehr 200 Yards umfassen, wodurch sich auch ganze Divisionen auf der Karte bewegen lassen. Darüber hinaus kann



Zum Kriegsgerät gibt's maßstabsgerechte Schwarzweiß-Zeichnungen

man nun auch multinationale Truppenverbände kommandieren, verschiedene Hilfseinheiten rekrutieren und sich während des Spiels an Schlüsselpositionen verstärken.

Das war's aber bereits mit den Neuigkeiten, ansonsten reicht schon ein Blick auf die Mindestanforderungen (486/66, DOS 6.22), um zu sehen, daß alles beim Alten geblieben ist.

NEUEINSTEIGER SOLLTEN WIRKLICH DIE FINGER DAVON LASSEN

Die gleiche Engine, das gleiche Interface, sogar an Grafik und Sound hat es keine nennenswerten Veränderungen gegeben. Bis hin zum ziemlich unübersichtlichen Lexikon mit Kriegsgerät und Einheiten haben wir alles schon bei den Vorgängern, zumindest beim zweiten Teil, gesehen. Damit sollte allen, die noch keine Bekanntschaft mit der Serie gemacht haben, klar sein, was sie in technischer Hinsicht erwartet: eine mehr als karge Grafik, blaß und ohne die heutzutage gewohnten Animationen, sowie ein Soundtrack aus dem Spielemuseum.

Nur nichts überstürzen

Trotzdem wird *Steel Panthers III* seine Fans finden, auch wenn es nicht sehr viele sein dürften. Der Schwierigkeitsgrad in den sechs Kampagnen und über 40 Szenarien liegt dermaßen hoch, daß er all jenen, denen keine

Nuß zu hart ist, ein unvergeßliches Erlebnis beschern wird. Rundenorientierte Strategicals bieten sich für ein E-Mail-Duell geradezu an, und darauf brauchen Sie auch bei diesem Spiel nicht zu verzichten. Somit wäre schon alles gesagt über das neueste Hardcore-Spiel von



Zur altbackenen Grafikgestaltung gesellt sich ein ebenso unauffälliger Soundtrack

SSI, bis auf einen kleinen Tip: Als Genre-Neueinsteiger oder auch nur durchschnittlich erfahrener Spieler sollten Sie wirklich die Finger davon lassen – oder vor dem Kauf auf jeden Fall in Ruhe probierspielen. ☺

Zu wenig, zu teuer

Hier in den USA gibt es viele Hardcore-Strategen, bei denen die *Steel Panther*-Serie immer sehr beliebt war. Besonders wegen der Tatsache, daß man sich hier an allen Schlachten unserer Zeit, von Vietnam bis zum Golfkrieg, ausprobieren konnte. Für patriotische Amerikaner ein gefundenes Fressen. Trotzdem war die Enttäuschung über *Steel Panthers III* recht groß. Die inhaltlichen Fortschritte seit *Modern Battles* sind vernachlässigenswert gering, technisch hat sich so gut wie gar nichts getan. Für ein Vollpreisprodukt ist das einfach zu wenig, aber mit einem guten Add-on kann man wohl nicht genug *money, money, money* verdienen. **Ethan Young**

Alternativen:

Panzer General III D
Mindscape ● 89,95 Mark
Steel Panthers II
Mindscape ● nur noch 29,95 Mark
Warlords III
Red Orb ● ca. 90 Mark

Hersteller: SSI / Mindscape
Preis: 89,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 16 MB RAM, SVGA,
DOS 6.22

Pro
Altbewährte Engine
Hoher Schwierigkeitsgrad
Kontra
Keine Innovationen
Nur für Genrefans geeignet

Spiel-/Dauerspaß:	26 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	12 von 20

Strategie
Total: **57**

Steel Panthers III

Combat Chess

Martin Mirbach schlägt sich tapfer.

Es ist nicht leicht, in große Fußstapfen zu treten. Auch nicht für *Combat Chess*, den Nachfolger des fast schon legendären *Battle Chess* von empire. Seinerzeit erfreute sich der erste Teil vor allen Dingen bei weniger starken Schachspielern einer großen Popularität, die bei der kurzen Partie zwischendurch abwechslungsreiche Animationen zu schätzen wußten. Und darum geht es auch bei *Combat Chess*: Jede Spielfigur wird durch einen mystischen Krieger oder Offizier vertreten, die Züge auf dem Schachbrett entwickeln sich zu einer erbarmungslosen Schlacht. Schließlich handelt es sich bei der Mutter aller Strategiespiele nicht umsonst um stilisierte Kriegführung...

Im Zweikampf fließt Blut

Die Atmosphäre stimmt bei *Combat Chess* wirklich, so viel läßt sich jedenfalls nach kurzer Spielzeit sagen. Eingewöhnt von einem stimmungsvollen Intro, sieht sich der Spieler direkt mit einem dreidimensionalen Schachbrett konfrontiert, auf dem sich sauber gerenderte, sehr detaillierte Spielfiguren gegenüberstehen. Jede Figur hat eine eigene Geschichte und führt aufwendige Bewegungen aus, wenn man sie vom Spieler gezogen wird. Beides kann man sich vorab auch in separaten Fenstern anzeigen lassen. Im direkten Zweikampf der Figuren kommt es nicht selten zu erheblichem Blutvergießen, allerdings läßt sich dies nach der Installation abstellen und

kann vom nächsten Spieler (Sohnemann!) auch nicht ohne weiteres wieder aktiviert werden. Untermalt werden die Schlachten von einem sehr eindringlichen Soundtrack, der bei Verwendung eines Subwoofers das Spielfeld zum Vibrieren bringt.



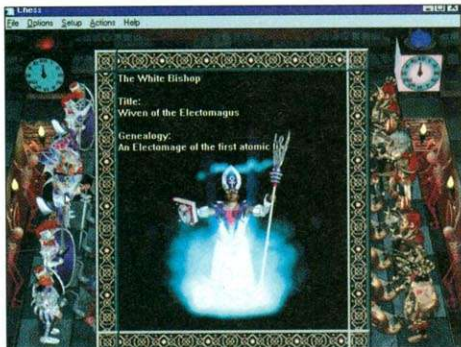
Die Ruhe vor dem Sturm: Sogar die Figuren schrauben unruhig vor sich hin

Doch nicht nur der Unterhaltungswert weiß zu gefallen, auch spielerisch macht *Combat Chess* einen ordentlichen Eindruck. Um die Übersicht zu behalten, läßt sich auch ein klassisches, 2-D Schachbrett anzeigen, die Spielstärke des Computergegners kann sehr fein auf das

eigene Können abgestimmt werden und ein Tutorial nützt Anfängern und leicht Fortgeschrittenen gleichermaßen. Sogar eigene Lernprogramme können erstellt und über das Internet anderen Spielern zugänglich gemacht werden. Darüber hinaus gibt es Zugvorschläge, die man sich einblenden lassen kann,



Ein Tutorial in mehreren Stufen läßt auch leicht Fortgeschrittene noch dazulernen



Zu jeder der mystischen Spielfiguren lassen sich Animationen und Beschreibungen abrufen



Blutige Animationen lassen sich auf Wunsch abschalten, um die Nachwuchsarbeit nicht zu gefährden

verschiedene Möglichkeiten der zeitlichen Gestaltung sowie einen Multiplayer-Modus für (Null-) Modem und Netzwerk.

Gut für zwischendurch

Combat Chess hat also alles, was ein modernes Schachprogramm haben muß. Was fehlt, sind die zahlreichen Extras der Mitbewerber wie verschiedenen Gegnertypen mit unterschiedlichen Spielmerkmalen, eine größere Auswahl an Brettern und Figuren, die Auswertung von Statistiken, das Nachspielen historischer Partien, und, und, und. Auch auf Soundtrack und Animationen wird man bei längeren Spielen freiwillig verzichten. Konzentration braucht nun mal Ruhe, und die will sich bei dröhnenden Trommeln und nervös zappelnden Springern einfach nicht einstellen. Von der Spielstärke her wird *Combat Chess* sicher jeden Durchschnittsspieler besiegen können, gegen die superstarken Engines anderer Programme (*Mephisto*, *Power Chess*, *Chessmaster*) hätte es aber keine Chance. Fazit: Als Ergänzung gut für eine Partie Blitzschach geeignet, als einziges Schachprogramm im Hause allerdings nicht zu empfehlen. (1)

Alternativen:

Power Chess
Sierra • 129,95 Mark
Mephisto II
NBG • 49,95 Mark
Chessmaster 5500
Mindscape • kommt im Frühjahr

Hersteller: empire Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

Pentium 90, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro

Gelungene Animationen
Viel Kurzweil für zwischendurch

Kontra

Zu wenig Extras
In schweren Partien zu nervig
Für starke Spieler ungeeignet

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

Strategie

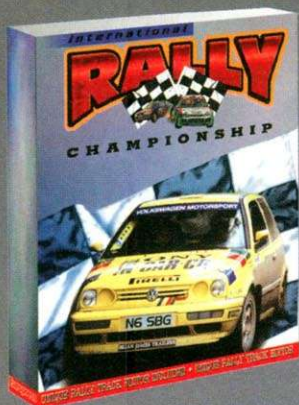
Total:

70

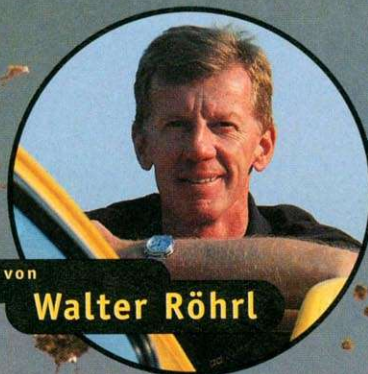
international

RALLY

CHAMPIONSHIP



**Cooler
Holo-Box!**



empfohlen von

Walter Röhrl



**9 Rennwagen mit Original-
Lizenzen**



Spektakuläre Crashes



**2 Spieler Modus
und verbesserte
Netzwerk-Option**

PC Action

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

PC Games

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

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

Heavy Gear

Immer wenn der Straßenverkehr zu sehr ins Stocken gerät, wünscht sich Michael Trier an die Kontrollkonsole seines Gears – damit die Sache mal richtig ins Rollen kommt...

Raider heißt jetzt Twix. Mechs heißen Gears. Ansonsten ist eigentlich alles beim Alten. "Zum Glück", werden die Fans der *Mechwarrior*-Serie sagen: Mit dem Verlust der umworbenen Fasa / BattleTech-Lizenz ist bei Activision nicht das ganze Konzept umgekrempelt worden. Die Roboter stapfen zwar optisch ansehnlicher denn je durch die 3-D-Landschaften, und das ganze Spiel sieht, auch durch die Unterstützung aller gängigen 3-D-Beschleuniger, einfach besser aus, ansonsten hat sich am bewährten Spielprinzip nicht allzuviel geändert.

Auch in *Heavy Gear* werden Sie an die Kontrollen eines waffenstarrenden Kampfrobers versetzt, erfassen Gegner mit dem Radar, schalten sie auf Ihr Zielsystem auf und – Kawooom – verwandeln High-Tech-Kampfkolosse mittels der Waffe Ihrer Wahl in Altmittel. Bei Ihren ökologischen Bemühungen, die Energie verschwendenden Agressivlinge der Gegenseite dem Recyclingkreislauf zuzuführen, unterstützen Sie weitere Piloten Ihrer Einheit, die Sie als Wingmen in die Schlacht führen. In einigen Missionen können Sie auf die Unterstützung von Artillerie

bauen, aber auch Luftlandetruppen warten auf Ihren Einsatzbefehl. Die Frage, warum Sie all das tun, wird auch in *Heavy Gear* von einer Hintergrundgeschichte epischen Ausmaßes erzählt.

Nord gegen Süd

Der Planet Terra Nova im Jahre 6132 ist in zwei Hälften geteilt. Getrennt durch einen Wüstengürtel, die Badlands, haben Nordstaatenbund und die Vereinigten Südtterritorien mangels eines gemeinsamen Feindes begonnen, das älteste Ritual der Menschheit auch auf dieser, vom terranischen Mutterplaneten abgeschnittenen Kolonie zur Aufführung zu bringen: Es herrscht Krieg. Auf gigantischen Trägerschiffen durchpflügen die Kriegsparteien die Badlands, und mit an Bord sind Sie. In der Rolle des jungen Rangers Edward Scott quetschen Sie sich auf Seiten der Nordstaaten in Ihren Gear, eine Art motorisierter Kampftrümpf, vollgestopft mit Waffen-, Ortungs- und Spezialtechnik, wie Nachtsichtgeräten, Infrarotsuchern oder Sprungdüsen. Die Zusammenstellung dieses tödlichen Cocktails obliegt ganz Ihnen. Noch sehr viel

akribischer als in *Mechwarrior II* läßt sich jede Baugruppe Ihres Kampfrobers individuell konfigurieren. Von der Art der Panzerung, über die Verlegung der Elektronik bis zur Anzahl und Reichweite der Sensoren, bauen Sie sich Ihren ganz persönlichen Gear zusammen. Daß im Verlauf der Story und linear zum knackig ansteigenden Schwierigkeitsgrad die Auswahl an Waffen und Bauteilen größer und deren Qualität und Wirkungsgrad immer besser wird, versteht sich fast von selbst. Dank einer Zoomoptik, können Sie mit weitreichenden Waffen auch weit entfernte Gegner unter Feuer nehmen und gezielt

auf einzelne Komponenten wie Arme, Waffensysteme oder Beine zielen. Der jeweils beschädigte Teil des gegnerischen Gears wird in einem, automatisch mit der Zielaufschaltung über das erfaßte Objekt gelegten Drahtgittermodell, durch die Farben Gelb und Rot für minder und stark beschädigte Teile angezeigt.

Krieg der Dosenmenschen



Keiner zum Spielen draußen...?



Noch ist der Morgen friedlich ...



...dann ist er weg

Eine besonders fesselnde Variante dieses Distanzbeschusses ist das Beharken einer verschanzten Feindeinheit mit Granatwerferfeuer. Da die Flugbahn dieser Geschosse die Form eines Lobs beschreibt, nicht Tennissachkundigen unter Ihnen besser als der berühmte "Pissbogen" bekannt, ist es möglich, hinter einer Deckung lauernde Feinde durch geschickt in der Länge variiertes Feuer auszubomben. Das Verhalten der so unter Beschuß genommenen läßt allerdings am Vorhandensein einer künstlichen Intelligenz zweifeln. Auch wenn die Granaten nur knapp neben ihnen detonieren, ignorieren die feindlichen Gear-Piloten den Beschuß mit stoischer Ruhe, so daß Sie in aller Ruhe feine Korrekturen vornehmen können, bis die Geschosse endlich im Ziel liegen.

Dabei verhalten sich manche der Kampfmaschinen in der offenen Schlacht ganz gewitzt. Sobald sie erst mal mitgekriegt haben, daß ein Kampf im Gange ist, suchen sie Deckung hinter Felsen, wechseln Tempo und Laufrichtung oder versuchen Geländevorteile in den



Die Gears sind sehr detailliert dargestellt

begehbaren Hügeln oder Schluchten zu nutzen. Allerdings haben erfahrene Mech-Piloten die beschränkten Möglichkeiten dieser Manöver relativ schnell durchschaut, so daß oftmals der Schwierigkeitsgrad eher von der großen Anzahl feindlicher Truppen oder dem Zeitlimit bis zur Explosion eines zu bewachenden Objektes, etwa des Landungsschiffes, als vom klugen Kampfverhalten Ihrer Gegner bestimmt wird. Im Kampf erbeutete Waffen lassen sich auf sammeln und bei Bedarf auch direkt verwenden.

Insgesamt sind die Gears wesentlich kleiner und leichter als Ihre BattleTech-Pendants. Die kleinsten unter ihnen ähneln eher den Kampfanhängen aus dem Origin/Looking Glass-Spiel Terra Nova, das im gleichen Rollenspieluniversum angesiedelt ist, aber inhaltlich keinen Bezug zu Heavy Gear hat. Beiden Titeln gemeinsam ist dagegen das hervorragend gelungene Missionsdesign, wobei Heavy Gear zwar knapp hinter der bisherigen Genreferenz in diesem Punkt, Terra Nova, landet, aber durch die professionell gemachten Videosequenzen ein deutliches Plus in Sachen Atmosphäre für sich ergattern kann. Auch die deutsche Synchronisation ist vergleichsweise recht gut gelungen, der "Uuooh-ist-das-peinlich-Effekt" bleibt aus. Zwar ist die Story, wie

Waffenkammer

Hier ein Ausschnitt aus dem Waffenarsenal Ihres Gears



eigentlich immer in dieser Sorte Spiele, voller Klischees, aber sie bietet manch überraschende Wendung und motiviert immer zum Weiterspielen.

Auf die Räder gekommen

Als eingefleischter Mechwarrior war ich zugegebenermaßen skeptisch, was Heavy Gear betrifft. Doch schon nach kurzer Zeit hatte ich mich an den etwas schnelleren Spielablauf gewöhnt und ertappte mich dabei, zähneknirschend und mit grimmiger Mine mittels meines selbst entworfenen Gears von Waypoint zu Waypoint die Wüste auf der Suche nach Plünderergesindel oder Verräterpack zu durchheilen. Dabei hilft der optionale "Skatmodus" größere Distanzen wesentlich schneller als mit behäbig stampfenden Mechs zurücklegen zu können. Gleichzeitig beseitigt er einen großen Logik-Bug aller Kampfroboter-spektakel: Warum zum Teufel, sollten an einem solchen High-Tech-Gerät keine Räder sein? In Heavy Gear gibt es sie nun: Räder zum Ausfahren, die auf Kosten der Beweglichkeit, eine sehr viel höhere Endgeschwindigkeit ermöglichen.



Hier findet die Einsatzbesprechung und die Auswahl der Flügelmänner statt

Maße und Konstruktion der Gears erlauben insgesamt wesentlich erweiterte Bewegungsmöglichkeiten, wie Ducken oder schnelle Sidesteps. Damit ist Heavy Gear insgesamt actionlastiger als der inoffizielle Vorgänger Mechwarrior II, aber immer noch ein gutes Stück von simpler 3-D-Action entfernt.

Eigentlich kann Heavy Gear damit alles was Mechwarrior II kann, nur eben noch ein Stückchen besser. Ob es auch das größere Spielvergnügen liefert? Tja – an dieser Frage werden sich die Geister scheiden. Nicht auf das BattleTech-Universum fixierten Roboterpiloten sei geraten zuzugreifen, mir persönlich fehlte ein wenig die Mechwarrior-Atmosphäre und vor allem die coole weibliche Stimme des Bordcomputers, die ungerührt von der Hitze des Gefechts, höchst sinnlich die Notabschaltung des Hauptreaktors ankündigt. Wer auf solche Nebensächlichkeiten weniger Wert legt, wird mit dem Kauf von Heavy Gear sicher nichts falsch machen. Er erwirbt eines der besten Spiele dieser Art und auch die neue Storyline bietet genügend Möglichkeiten zur Identifikation. In diesem Sinne: Frohes Verschrotten!

Alternativen:

Terra Nova
Origin ● ca. 80 Mark
Mechwarrior II
Activision ● ca. 40 Mark
Earthsiege 2
Sierra ● ca. 40 Mark

Hersteller: Activision
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Motivierende Story
Vielfältige Gear-Konfigurationsmöglichkeiten

Kontra
Mäßige Gegner-KI
Atmosphärisch nicht so stark wie Mechwarrior II

Spiel-/Dauerspaß: **43 von 50**
Handhabung: **8 von 10**
Grafik: **17 von 20**
Sound: **16 von 20**

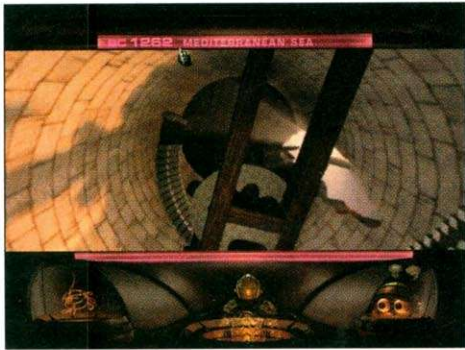
Action
Total: 84



The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Martin Mirbach besucht längst vergangene Welten, löst die großen Rätsel der Menschheit und hat jede Menge Spaß dabei. Toller Job, wenn nur die Bezahlung stimmen würde...

Manche Dinge haben nun mal ein ernstes Nachspiel. So auch der von Michelle Visard, der Agentin 3 in *The Journeyman Project 2: Buried in Time*, verursachte Skandal. Die junge Dame hatte seinerseits eigenmächtig entschieden, daß die Zeitreise-Technologie eine zu große Last auf den Schultern einer einzelnen Rasse sei. Und anschließend das geheime Wissen der Menschheit an die Technik sammelnden



Hoch hinaus geht's in dieser verfallenen Mühle

Krynn weitergegeben. Das ernste Nachspiel in diesem Falle: Die Zeitsicherheitsagentur TSA soll auf höchsten Befehl geschlossen werden. Agent 5, Gage Blackwood, bekommt den Befehl, die Schließung zu überwachen. An dieser Stelle beginnt *The Journeyman Project 3: Legacy of Time*. Und daß es sich bei dem jüngsten Sproß der Erfolgserie nicht bloß um die Überwachung von Aufräumarbeiten handelt, versteht sich wohl von selbst.

Die Zeit läuft

Es versteht sich außerdem ebenso, daß Sie als

Spieler wieder einmal in die Rolle des unerschrockenen Idealisten Gage Blackwood schlüpfen. Und dessen Einsatzwille ist natürlich gleich zu Beginn des Spiels gefragt. In der Agentur wird eine historische Zeitverschiebung festgestellt, die irgendwie mit der niemals zurückgekehrten Agentin 3



Gibt's eigentlich was romantischeres als einen verträumten Sonnenuntergang

zusammenzuhängen scheint. Leider ist die Zeitsprung-Technologie schon zuverlässig

EIN ABSOLUT ERSTKLASSIGE ADVENTURE

entsorgt, und es scheint keinen Weg zu geben, der Sache auf den Grund zu gehen. Wenn, ja, wenn da nicht William Daughton

wäre. Der technische Leiter der TSA und Gages bester Freund hat nämlich den fertigen, aber noch unerprobten Prototypen eines neuen Zeitreise-Jumpsuits im Spind hängen. Und, Sie ahnen es bereits, genau den stülpt sich unser Held eigenmächtig über, um die scheinbar abtrünnige Agentin wieder einzufangen. Das Abenteuer beginnt.

Schnell stellt sich heraus, daß Agentin 5 erst einmal eine postmoderne Schnitzeljagd mit ihrem unerbittlichen Verfolger veranstaltet. Diese führt ihn an längst verschollene Hochkulturen der Menschheitsgeschichte: Nach Atlantis, ins legendäre El Dorado und nach Shangri La. Und zwar immer genau zum Zeitpunkt deren Zerstörung. So kann Gage mit eigenen Augen ansehen, daß alle drei Hochkulturen von Aliens zerstört wurden. An den Schlachten waren auch die Cyrollans, seit Generationen

Mentoren und Beschützer der Menschheit, beteiligt. Erst als Gage das gesamte Wissen seiner scheinbar verräterischen Kollegin teilt, gibt diese sich zu erkennen und läßt sich verhaften. Zurück in der Zukunft überschlagen sich die Ereignisse. Die zweite Alienrasse, die an den Zerstörungen der Vergangenheit beteiligt war, bereitet einen finalen Angriff auf die Erde vor. Die Cyrollans bieten ihre Hilfe an, aber wem kann man noch trauen? Nur ein aus drei Teilen bestehendes Artefakt, die *Legacy of Time*, kann die Menschheit noch vor dem sicheren

Science-fiction-Movie

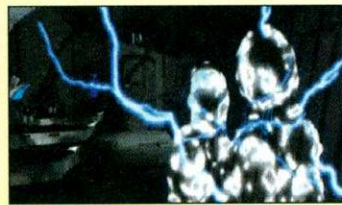
Zusammen bilden die insgesamt 90 Minuten langen Videos fast schon einen richtigen Spielfilm. Und zwar, bis auf die Vertonung, auch noch einen handwerklich in jeder Hinsicht professionellen.



Auf dem Scanner wird die finale Bedrohung durch Aliens zum ersten Mal sichtbar



Ganz schön elektrisierend, so eine Zeitreise



Hat der Erfinder des Zeitsprungs, Dr. Elliot Sinclair, Recht mit seiner Meinung über die Cyrollans



Das unscheinbare Dreieck ist ein Teil der rettenden Legacy of Time

Journeyman Project 3: Legacy of Time

Untergang retten. Sie müssen also wieder reisen, in der Zeit und gleichzeitig gegen die Zeit. Denn bis zur Vernichtung der Menschheit sind nur noch wenige Stunden.

Nur eine Kleinigkeit...

Bei The Journeyman Project 3: Legacy of Time



Mit dem nützlichen Zoom machen Sie auch Kleinigkeiten sichtbar



Auch von Shangri La in den eisigen Höhen des Himalaya sind nur noch Trümmer übrig

handelt es sich um ein reinrassiges Adventure in klassischem Sinn und modernem Gewand. Das interaktive Spiel wird durch insgesamt 90 Minuten non-interaktiver Videos angereichert. Den Handlungsaufbau kann man fast schon als genial bezeichnen. Während der ersten drei Missionen hat es der Spieler durchweg mit leicht zu lösenden Aufgaben zu tun. So bleibt genügend Zeit und Muße, sich mit der Steuerung, den Figuren und der Umgebung vertraut zu machen. Später, wenn die Rätsel komplexer werden, kennt man sich aus und beherrscht das ohnehin intuitive Interface aus dem Eff-Eff. Und das ist auch gut

so, denn im Vergleich zum Vorgänger hat sich doch einiges geändert – obwohl man natürlich ganz ohne Kenntnis des zweiten Teils ebenso gut zurecht kommen kann.

Neu ist zunächst einmal die Grafik. Aus der Ich-Perspektive können Sie sich völlig frei im dreidimensionalen Raum umsehen und sich an vielen Details und durchweg schönen Landschaften erfreuen. Auch die Steuerung wurde komplett überarbeitet. Sie funktioniert zwar nach wie vor ausschließlich über die Maus, jetzt aber wesentlich komfortabler und mit mehr Optionen, wie etwa dem starken Zoom oder der Möglichkeit, das Aussehen anderer Lebewesen anzunehmen. Ein guter Soundtrack macht den technisch hervorragenden Eindruck komplett – bis auf einen Vermutstropfen. In unserer (englischen) Testversion verliefen die Lippenbewegungen der

ansonsten professionellen Schauspieler in den Videosequenzen vollkommen asynchron zur Sprache. Ein Mangel, der beim Betrachten der Sequenzen mit dem Movie Player jedoch auf mysteriöse Weise verschwand. Doch selbst wenn er im Spiel bis zur Verkaufsversion überleben sollte,

SPANNUNG WIE SONST NUR GANZ, GANZ SELTEN

besteht hierin immer noch eine große Chance für die Lokalisierung. Es gibt eben Makel, denen man auch eine positive Seite abgewinnen kann...

Kaufen Sie jetzt!

Natürlich kann dieser kleine Minuspunkt in keiner Weise daran kratzen, daß es sich bei Journeyman 3 um ein absolut erstklassiges Adventure handelt. Entscheidend für den Spielspaß ist in diesem Genre nun mal die Spannung, und die ist hier so groß wie sonst nur ganz, ganz selten. Durch die

Die einzige Grenze ist der Himmel



Greg Uhler, verantwortlicher Produzent von Legacy of Time, stand uns in einem exklusiven Interview Rede und Antwort.

PC Power: Greg, erst einmal Glückwunsch zu einem hervorragenden Spiel. Dank der hervorragenden Story und des geschickten Aufbaus entpuppt sich JP 3 als packendes Spiel. War es von Anfang an Dein Ziel, Veteranen der Reihe und Neueinsteiger gleichermaßen zu begeistern?

Greg Uhler: Wir hatten in der Tat zwei Ziele bei der Entwicklung von JP 3. Erstens sollte sich jeder Spieler sofort zurechtfinden, ganz gleich, ob er die beiden Vorgänger kennt oder nicht. Einsteiger bekommen Ihre Informationen über die ersten Videos, Veteranen werden sich zu diesem Zeitpunkt schon über ein Wiedersehen mit Dr. Elliot Sinclair, dem geistigen Vater der Zeitreisen, freuen. Zweitens wollten wir unbedingt einen stetig steigenden Schwierigkeitsgrad erreichen, so daß man sich erst einmal mit der Steuerung und den anfänglich noch überschaubaren Locations vertraut machen kann. Außerdem dauert die Gewöhnung an Arthur natürlich auch eine gewisse Zeit. Später werden die Locations dann größer, die Rätsel komplexer und das Spiel insgesamt auch für Genrekenner eine echte Herausforderung.

►► **PC Power: Wie entstand eigentlich die Idee zu der Story von JP 3? Habt Ihr das Ende des Vorgänger womöglich bewußt auf den dritten ausgerichtet?**

Greg Uhler: Zugegeben, wir haben das Ende von Buried in Time ganz bewußt offen gestaltet. Der Spieler sollte Agent 3 zwar in ihrer Motivation verstehen, sich aber nicht vollständig mit ihr versöhnen. Deshalb haben wir sie zusammen mit Arthur in einem Zeitstrudel verschwinden lassen – was dem Nachfolger natürlich alle Türen offenließ. Außerdem fanden wir, es sei ein schönes und verständliches erstes Spielziel, Agent 3 und Arthur wiederzufinden, schließlich wollten wir auf unseren Arthur unter keinen Umständen verzichten. Hat man die beiden aber gefunden, dreht sich alles um den Spieler und die neue Story.

PC Power: Im Vergleich zu den Vorgängern gibt es klare Verbesserungen bei Grafik und Interface. Wie zufrieden bist Du mit dem Resultat?

Greg Uhler: Was die Grafik angeht, haben auch andere Hersteller starke Engines. Der Unterschied liegt darin, wie sehr die Grafik zur Vereinnahmung des Spielers beiträgt. Bei Riven zum Beispiel führt jeder Weg zu einem Standbild, das immer großartig aussieht. Bei Zork – Der Großinquisitor kann man sich um eine 360°-Horizontale drehen, und bei uns ist es sogar möglich, sich dazu auch vertikal uneingeschränkt umzusehen. Trotzdem haben wir auf kein einziges Detail in der Grafikumgebung verzichtet. Von daher glaube ich, daß unsere Grafik sich hinter keiner Konkurrenz zu verstecken braucht. Beim Interface kam es uns vor allem auf eine absolut intuitive Bedienung an, in der die drei wesentlichen Steuerungselemente Inventar, Chamäleon-Jumpsuit und Arthur übersichtlich integriert sind. Was soll ich sagen? Genau das haben wir erreicht!

PC Power: Gerade wo Pioniere des Genres wie Sierra sich vom

Interaktiven Spielfilm abwenden und auf FMVs verzichten, setzen die Presto Studios ganz verstärkt auch Schauspieler und aufwendige Videos. Gibt es dafür spezielle Gründe? Und würdest Du JP 3 als Interaktiven Spielfilm bezeichnen?

Greg Uhler: Mit dem Begriff "Interaktiver Spielfilm" habe ich allerdings meine Probleme. Ich glaube, wir machen viel mehr: Wir erzählen eine fesselnde Geschichte in sehr cinematischer Weise und durch das Medium CD-ROM. Auf gute Schauspieler und aufwendige Videos werden wir dabei auch in Zukunft nicht verzichten, weil alles andere den Realismus des Spiels zerstören würde. Der Spieler soll wirklich glauben, in Atlantis oder El Dorado zu sein – Comicfiguren, 3-D gerenderte Charaktere oder sogar 256-Farben Filme würden jede Authentizität zerstören. Es braucht einfach glaubwürdige, photorealistische Figuren, die sich dort aufhalten und mit den der Spieler kommunizieren kann. Daß das Ergebnis so gut geworden ist, liegt daran, daß der Großteil unseres Team vom Film oder vom Fernsehen kommt und über das notwendige Know-how verfügt.

PC Power: Zum Schluß noch die etwas verfrühte Frage, die aber unsere Leser brennend interessieren wird: Gibt es bereits Pläne für einen vierten Teil der Serie?

Greg Uhler: Jeder im Team möchte am liebsten sofort mit der Arbeit an Journeyman Project 4 beginnen. Eigentlich wollte ich's ja noch nicht verraten, aber wir haben in der Tat schon damit begonnen, eine neue Story zu entwickeln. Es ist aber noch nichts entschieden, die einzige Grenze ist der Himmel. Überhaupt ist das Ganze noch nicht amtlich, wenn die Verkaufszahlen von Legacy of Time stimmen, werden wir Mitte 98 offiziell mit der Produktion beginnen. Aber dann halten wir Eure Leser über alles auf dem Laufenden. Versprochen!

► geschickt konstruierte Story, die immer näher rückende Bedrohung und die Tatsache, daß man einfach nicht weiß, wem man trauen kann, bleibt der Spieler stets so allein wie der einsame Agent Gage Blackwood. Eine besser Möglichkeit zur



Zeitsprung rückwärts: So sah die Grafik in The Journeyman Project 2: Buried in Time aus

Identifikation kann man sich kaum wünschen. Dazu gibt es für Kenner ein Wiedersehen mit alten Bekannten (Arthur lebt! Und sein Redeschwall kann jetzt dreistufig abgeregelt werden. Sie wissen schon, was ich meine...) und eine logische Fortentwicklung der Vorgängerhandlung. Genreprofis werden beanstanden, daß Sie untörm Strich zu schnell durch sind mit dem Spiel, aber der mittlere Schwierigkeitsgrad liegt ja fast schon in der Tradition der Serie. Falls Sie also noch ein paar Geldgeschenke von Weihnachten übrig haben, geben Sie sie jetzt aus – oder spätestens bei Erscheinen einer hoffentlich gelungenen Lokalisierung. ☺

The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Alternativen:

Riven – The Sequel to Myst
Red Orb ● 99,95 Mark
Dark Earth
Kalisto ● ca. 90 Mark
Baphomets Fluch 2
Virgin ● 99,95 Mark

Hersteller: Red Orb
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Spannung von Anfang an
Perfekter Spielaufbau
Technisch einwandfrei
Kontra
Asynchrone Lippenbewegungen

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

Adventure
Total: 90



Ganz schön verfallen, das viel besungene El Dorado



Im noch existierenden TSA laufen die Fäden des Spiels immer wieder zusammen

Balls of Steel

Klaus Trafford sucht Rat bei seinem Kollegen Mirbach.

Hallo Martin,

wie geht es Dir? Ich hoffe gut, trotz des bescheidenen Wetters. Mir persönlich macht das nichts aus, denn ich habe mir mit Balls of Steel die Zeit vertrieben, einem neuen Flipper, und nun rate mal von wem! Pinball Wizards nennt sich die Programmiergruppe, aber dahinter steckt auch noch Apogee! Ja, genau die, die Schöpfer diverser, nach Meinung gewisser Jugendschützer echt schlimmen Ballerspiele. So ganz können sie sich nicht von ihren bisherigen Werken trennen, denn einer der fünf Tische trägt den Namen Duke Nukem und stellt zudem auch noch den besten Flipper dar.

Was ich von einem guten Pinball-Game erwarte, weißt Du ja: Gnadenlose Geschwindigkeit, gelungene Animationen, geile Mucke und so hübsche Features wie Multiball, dutzende Boni, und so weiter, und so fort. Okay, ich muß gestehen, die Balls of Steel bieten wirklich viel, und es macht sicher Spaß, das Teil zu zocken. Nur, und das verstehe ich nicht, warum läuft das Game weder auf meinem vom 75er zum 100er aufgerüsteten Pentium (32 MB RAM) mit S3 Trio-Grafik-Karte noch auf dem 166 MMX (32 MB RAM) mit Matrox Millennium II vernünftig? Auf ersterem ruckelt sich die Kugel einen ab und wird total lahm, wenn Leben in den Bildschirm kommt (zum Beispiel dann, wenn Duke einige Aliens mit seiner Silberkugel vernichten darf). Witzigerweise war das bei der Preview-Version noch nicht der Fall!

Auf dem "großen" Rechner bewegt sich das runde Ding wie ein schlafwandlerischer Regenwurm. "Das liegt an der Grafikkarte", behauptet der deutsche Distributor GT Interactive und betont, daß man auf den hauseigenen Rechner mit Vergnügen die BOS spielt. Dies sei ja auch nur eine Test-Beta, die Verkaufsversion werde dieses Manko nicht mehr haben, wurde mir versprochen. Ja, toll! Wie zum Kuckuck soll ich das Ding bewerten, wenn ich es nicht mal vernünftig spielen kann? Ich habe mich außerdem mal in unseren örtlichen Computerläden umgesehen, und nun rate mal, welche Grafikkarte in fast allen 166 MMXen steckt? Ganz genau!

Nun weißt Du, welches Problem ich habe: Ich muß Besitzer derselben Grafikkarte davor warnen, sich BOS zu kaufen, bevor ich die offizielle Verkaufsversion getestet habe. Denn auf Versprechungen verlasse ich mich seit der Eutiner Manager-Panne bei nichts und niemandem mehr! Dennoch wird von mir verlangt, BOS zu bewerten. Martin, hier kommt das nächste Problem: Mir persönlich ist das Programm zu teuer. Jüngst hat Sierra mit 3D Ultra Pinball: Der verlorene Kontinent bewiesen, daß herausragende Software keineswegs 90 Mark kosten muß. Apogees Flipper imitiert zwar große Vorbilder, vor allem die 21st Century- Reihe mit Anleihen bei Epic Pinball und scheint dicht an deren Klasse heran zu kommen. Man kann übrigens zwischen Scroll- und Totalansichtsmodus wählen – mag ja ganz nett sein, aber wer letzteren anklickt, sollte schon einen 18-Zoll-Monitor besitzen.

Martin, sag Du mir, wie soll ich BOS bewerten? Ich bin zwar ziemlich sicher, daß sich die Konkurrenz zu einer Wertung durchringt, und die wird nicht niedrig sein, aber ich finde, man sollte dem Leser gegenüber ehrlich sein. Wenn ein Flipper ausgerechnet in Sachen Grafik versagt und dies zu Lasten des Spielspaßes geht, sollte man lieber auf eine Wertung verzichten. Vielleicht sollte ich einfach diesen Brief abdrucken, dann weiß jeder, warum jetzt kein normaler Wertungskasten folgt.

Kollegiale Grüße und noch einen schönen Urlaub,

Klaus



Balls of Steel

Wo ist die Wertung?

An dieser Stelle hätte normalerweise eine Wertungsbox stehen sollen. Wegen erheblicher Probleme mit vorhandenen, ganz und gar nicht exotischen Grafikkarten, die im Review näher beschrieben sind, wird das Ergebnis nachgereicht, sobald wir eine Version bekommen, die auf allen Rechnern spielbar ist.

NHL 2 on 2 Open Ice Challenge

Nico Winkelhaus schnürt seine Schlittschuhe, rutscht aus und fällt kräftig auf die Nase.

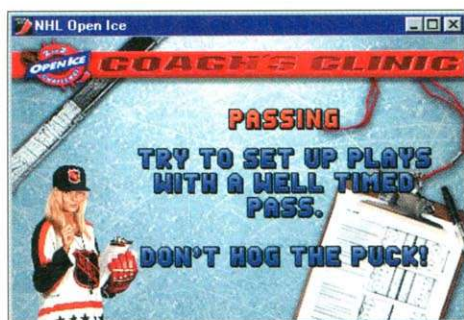
Hätte ich mich bloß nie als Sportspiel-Liebhaber geoutet. Arg! Das ist zum Verzweifeln. Just als ich mit NHL 98 einen weiteren Spieltag absolvierte, platzte Klaus mit dem ominösen Päckchen NHL 2

Start me up

Während das Installationsprogramm vergnügt meine Festplatte vollstopfte, machte ich mir Gedanken über das Spielprinzip. 2 gegen 2? So etwas in der Richtung gab's mal auf dem C64,

Joystick, um den Spieler zu steuern") wird das Spiel kurz gestoppt. Auch ganz toll: In jeder Drittelpause wartet das Programm zehn Sekunden, falls sich ein Mitspieler einklinken will ("Press Start." "Press Start." Argh!). Aus der Spielidee hätte man viel mehr machen können. Tiefgründige Angriffs- und Verteidigungstaktiken werde ich hier niemals schmieden können. Statt dessen finden sich unter der Krümelgrafik überhastete Reaktionstests ohne Übersicht.

Gibt's denn gar nichts Positives an 2 on 2? Doch, die echten Spieler- und Vereinsnamen. Die helfen hier aber herzlich wenig. Wer eine hohe Tore pro Minute-Rate wünscht, kommt mit NHL 2 on 2 auf seine Kosten – aber auch nur der. Kurz um: langer Name, blödes Spiel. Dieses NBA Jam auf Eis kann man sich schenken. Oder verschenken, an seinen Erzfeind. ☹



Das Spiel durch Pässe aufbauen – darauf wäre ich ja nie gekommen!



Von dort ist ein Schußversuch sinnlos



Wieviele Schüsse haben die Torhüter gehalten? Die Statistik verrät es



Hart geschossen: Der Puck zieht Rauchschwaden nach sich

on 2 Open Ice Challenge zur Tür herein. Schön, noch ein Eishockeyspiel. Keine leichte Aufgabe, gegen die Referenz von den EA Sportlern zu bestehen, aber starten wir das interessant anmutende Spielchen mal.

dort allerdings 1 gegen 1 mit für damalige Verhältnisse schon bescheidener Grafik, spaßig war's trotzdem. Also frohen Mutes aufs Icon doppelgeklickt... und dann so was! Was soll das? "Press Start". "Press Start" – sind wir hier in der Spielhalle? Fehlt nur noch ein blinkender "Insert Coin"-Schriftzug. Also "Start" gepreßt, eine Mannschaft und zwei Spieler ausgesucht, und das Spiel kann losgehen.

Da wuseln urplötzlich vier Spieler plus zwei Torhüter vollkommen unrealistisch über das Eis, rempeln rüde rum und versuchen, mit "Special-Moves" Tore zu erzielen. Ich dachte, ich hätte vorhin ein Sportspiel installiert und keine mißlungene Mixtur aus Prügel-, Action- und Sportspiel. Zur genaueren Erklärung: Bis zu vier Spieler steuern je einen der Eishockey-Cracks. Fehlt ein menschlicher Mitstreiter, übernimmt der Computer seine Arbeit. Solisten müssen also mit einem CPU-Kameraden kooperieren; wobei Sie bestimmen können, wann er passen oder schießen soll, die Abwehrarbeit verrichtet er selbständig.

Har, har

Besonders ulkig sollen offenbar die unterschiedlichen Kopfgrößen der Spieler sein. Zusätzlich können Sie die Sportler auf allerliebste Kindergrößen schrumpfen. Für lehrreiche Profi-Tips ("Bewegen Sie Ihren

Alternativen:

NHL 98
EA Sports • ca. 90 Mark
NHL Powerplay Hockey 98
Virgin • ca. 80 Mark
NBA Jam Extreme
Acclaim • ca. 70 Mark

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Uninstall-Routine
Original Teams und Spieler

Kontra
Öde Spielbarkeit
Null Atmosphäre
Murks-Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	17 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	8 von 20
Sound:	10 von 20

Sportspiel
Total: 39

NHL 2 on 2 Open Ice Challenge

Snackball

Martin Mirbach macht sich so seine Gedanken.

Das Problem ist, Junkfood schmeckt. Jeder weiß, das Zeug macht fett, verstopft die Arterien und fördert Blähungen. Trotzdem wird es immer wieder gern gegessen. Was gedenken wir dagegen zu tun? Richtig, selber kochen! Da so etwas aber viel Zeit in Anspruch nimmt, empfiehlt es sich, auf Schnellgerichte auszuweichen. Maggi hat

so bestätigt, ließ sich das Spiel auf keinem unserer drei Testrechner unter Windows 95 zum Laufen bringen. Warum das so ist, konnten auch wir nicht herausfinden, wahrscheinlich braucht die stark angestaubte DOS-Engine einfach ihre vertraute Umgebung samt einer ordentlichen Portion EMS. Auch von einer automatischen Soundkarten-Erkennung kann



Auch auf dem Asia-Tisch geht's nicht exotisch zu



Pasta, Pasta! Gesurft wird nicht nur im Internet

die Lösung: Pasta Snack, die leckeren Nudeln mit fertiger Soße.

Das zweite Problem ist, Spiele machen süchtig. Jeder weiß, man sollte besser lernen, arbeiten oder sich um die Familie kümmern. Trotzdem hockt man immer wieder vor dem PC. Was gedenken wir dagegen zu tun? Richtig, weniger spielen! Da so etwas mit guten Titeln, die auch noch viel Geld kosten, kaum möglich ist, empfiehlt es sich, auf Werbespiele auszuweichen. Auch hier hat Maggi die Lösung: *Snackball*, das Werbespiel zu den leckeren Nudeln mit fertiger Soße. Wohl bekomm's!

So geht's aber nicht!

Leider beginnen die Probleme mit *Snackball*, übrigens eine Flippersimulation aus dem Hause Art Department, schon lange vor dem ersten Ballkontakt. Denn obwohl auf der Verpackung

man bei *Snackball* nur träumen. Hier ist noch Handarbeit angesagt, und wer die Parameter seiner Karte nicht kennt, muß eben in der Stille spielen. Ansonsten gibt es unter DOS aber keine weiteren Probleme.

Irgendwelche Highlights sollten Sie dafür ebenso wenig erwarten. Vier Tische stehen zur Auswahl, die thematisch jeder für sich eine Geschmacksvariante der Tütenmahlzeiten abhandeln. Die Grafik paßt altersmäßig vorzüglich zur Engine, aufwendige Animationen, wie sie heute üblich sind, oder besonders ansprechende Ideen brauchen Sie also gar nicht erst zu suchen. Für die Steuerung reichen eine Handvoll Tasten, was allerdings der schnellen Gewöhnung nur förderlich ist. Und den plätschernde Soundtrack wird man nicht vermissen, wenn man ihn im Büro herunterdrehen muß.

Kurzum: Technisch und was das Gameplay

angeht, handelt es sich bei *Snackball* um ein harmloses, kleines Spielchen, das man gern als Werbegeschenk entgegennimmt.

Geschenkt, sonst zu teuer

Wenn, ja, wenn da nicht der stolze Preis von 19,95 Mark wäre. So viel soll das Spiel nämlich im Handel kosten, sobald die kostenlose Auflage vergriffen

Jetzt aber schnell!

Solange der Vorrat reicht, gibt's *Snackball* unter folgender Bezugsadresse umsonst. Postkarte genügt.

Maggi Snackball
Postfach 10 19 05
44719 Bochum
Anschließend Verkaufpreis
des Spiels: 19,95 Mark

ist. Und dafür ist es eindeutig zu schlecht, wenn man bedenkt was für tolle Spiele man für 'nen Zwanni schon auf dem Wühltisch findet, nur weil sie ein gutes Jahr auf dem Buckel haben. Auch auf der PC Power-CD gab's schon zweimal einen Flipper als Vollversion, und die waren beide um Klassen besser als *Snackball*. Kosteten aber nur Zwölffuffzich, samt Demos und Magazin. Da können Sie wesentlich länger mit spielen und haben noch Geld für Cheeseburger, Pommes und kleine Cola übrig. Okay, okay, gute Spiele und Junkfood sind gar nicht gut, ich weiß. Aber irgendwie machen glücklich. ☺

Alternativen:

3D Ultra Pinball: The Lost Continent
Sierra • 49,95 Mark

3D Pinball VCR
auf der Cover-CD PC Power 12/97
Zwei Stunden flippeln in der Spielhalle

Hersteller: Art Department
Preis: 19,95 Mark

Minimum:
486 DX 33, 8 MB RAM, VGA,
DOS 5.0

Pro
Die Erstauflage kostet nix
Kontra
Ärger bei der Installation
Uralte Engine
Für 19,95 Mark klar zu teuer

Fazit:
Nicht empfehlenswert

Werbespiel



Snackball

liegende Datenbank allein ist gigantisch genug, um die lange Entwicklungszeit zu rechtfertigen. Auf eigenen Karten wird die Welt bis auf 50 km² genau dargestellt, bei den Prognosen ihrer Struktur im nächsten Jahrtausend wurden aktuelle Volkszählungen, sowie Wirtschafts- und Umweltdaten berücksichtigt. Die verfügbaren Daten reichten aus, um Schätzungen für die Zeit vom Jahre 2000 bis 2500 vorzunehmen, und genau dieses halbe Jahrtausend haben Sie als Spieler ja Zeit, um die Weltgeschichte in vernünftige Bahnen zu lenken. Gerade für die zweite Hälfte haben die Entwickler originelle Fähigkeiten und Produkte antizipiert, in deren Besitz Sie bei Das 3. Millennium kommen können: Von der Kommunikation mit Tieren zum Astrotourismus, vom selbstregenerierenden Gewebe zum Echtzeitübersetzer (mit dessen Hilfe sich sogar Klaus verständlich machen könnte).

Küche? Gut bürgerlich!

In technischen Angelegenheiten bietet Das 3.



Zwei dieser Statistikfenster haben leider keinen Platz auf dem Bildschirm

Millennium nicht mehr als Durchschnittskosten – dafür aber auch ungewohnt bescheidene Systemvoraussetzungen. Die Spielkarten lassen sich vierfach zoomen (Welt, Land, Staat und isometrische Ansicht), ergänzt werden



...und die Statue of Liberty ein Freischwimmer-Zeugnis

Sie durch zahlreiche aufrufbare Statistikfenster. Gebäude und Infrastruktur sind in der Isometrie gut zu erkennen, die üblichen, kleinen Animationen gehören auch hier zum Programm. Selbstverständlich sind



Gebäude und Infrastruktur sind in der Isometrie gut zu erkennen

nicht alle Aktionen des Spiels von Anfang an verfügbar, sondern müssen erst vom Spieler erarbeitet werden. Die entsprechenden Buttons sind aber mit einem transparent-schwarzen Filter belegt und somit von Spielbeginn an erkennbar. Weniger schön: Es können nicht mehrere Statistikfenster



Auf welchem Kontinent Sie Ihre Karriere starten möchten, steht Ihnen frei

gleichzeitig geöffnet werden, was den Einstieg bei dem ohnehin schon sehr komplexen Spiel weiterhin erschwert.

Von ordentlicher Qualität und fast ausnahmslos originell kommen die

DIE LOKALISIERUNG WIRKT IN WEITEN TEILEN HOLPRIG

verschiedenen Videos daher, in denen die Ergebnisse Ihrer Arbeit präsentiert werden. Haarsträubend, was da alles schiefgehen kann. Die Freiheitsstatue versinkt im Meer, der L'Arc de Triomphe muß unter eine Abgasschutzglocke, und Menschen werden mit Tieren gekreuzt. Trotzdem sollte man sich nicht von den Videos täuschen lassen, insgesamt handelt es sich bei Das dritte

Millennium um eine ziemlich trockene Simulation. Man sollte wohl noch ein paar Worte zu Sound und Soundtrack verlieren, aber welche? Keine groben Schnitzer, keine großen Highlights – die Vertonung paßt ganz hervorragend zur Gesamtwertung des Spiels.

Sehr ambitioniert, aber...

Unterm Strich sieht es bei Das 3. Millennium nicht besser aus, als bei den meisten hyperambitionierten Projekten: Es klappt eine deutliche Lücke zwischen Anspruch und Wirklichkeit. So tiefgehend und genau der Hintergrund des Spiels auch recherchiert worden sein mag, es ist einfach nicht gelungen, ihn adäquat umzusetzen. Zu unübersichtlich ist die Flut der zu beachtenden Faktoren, zu zahlflüssig der Einstieg ins politische Weltgeschehen. Man mag gar nicht an das Fiasco denken, wäre die Staatsvielfalt nicht auf 31 Nationen reduziert worden. Trotzdem liegt genau hier ein wesentlicher Schwachpunkt des Spiels. Denn was nützt all die nachvollziehbaren und in mühseliger Kleinarbeit zusammengetragenen Details, wenn sie nicht auf die tatsächliche Weltsituation angewandt werden können? Hinzu kommen krasse logische Mängel (warum kann ich trotz eines mißglückten Staatsstreiches bei den nächsten Wahlen kandidieren? Da wäre eine Karriere als politischer Häftling wohl realistischer!) und eine in weiten Teilen holprige Lokalisierung. Ach ja, aus dem Untertitel "The God Simulation" ist übrigens "Die Simulation" geworden. Und genau das ist Das 3. Millennium – eine Simulation. Eine von vielen. (2)

Alternativen:

Imperialismus
Mindscape ● 99,95 Mark
Der Industrie Gigant
JoWoD ● 99,95 Mark
Alexander der Große
Interactive Magic ● ca. 90 Mark

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Enorme Datenbank
Einige originelle Ideen

Kontra
Schwerer Einstieg
Teilweise Logikmängel
Schlampig lokalisiert

Spiel-/Dauerspaß: **33 von 50**
Handhabung: **7 von 10**
Grafik: **14 von 20**
Sound: **15 von 20**

Wirtschaftssim.

Total: 69

Das 3. Millennium

Seit sein Fiat den Geist aufgegeben hat, weiß Marco Gremmel, daß man mit Autos lieber vorsichtig umgehen sollte. Der Test eines solchen Spiels verlangt also eine Menge von ihm ab!

Soda Off-Road



Erst im Replay wird klar, wie gefährlich diese Strecke sein kann!



Eine solche Auflösung erreichen Sie nur mit einem Hi-End-Rechner

Was erwarten Sie eigentlich von einem Rennspiel auf dem Computer? Ich habe gerade darüber nachgedacht, wie sich die Zeiten doch geändert haben. Damals, auf dem guten alten C-64, hätte man sich noch nicht träumen lassen, was heutzutage alles möglich ist. Damals waren die Autorennen noch etwas unrealistischer. Eine kleine Seifenkiste aus Vogelperspektive betrachtet wurde da mit dem Joystick bewegt. Bereifung, Motor, Bodenbelag... all das hat noch keine große Rolle gespielt.

Heutzutage ist das natürlich anders. Mit der stetig steigenden Leistungen der Computer sollen die Rennspiele auch immer realistischer werden. Inzwischen spielt fast jedes Detail eine Rolle. Weitaus realistischer ist nicht nur die Steuerung geworden, sondern auch Sound und Grafik. Force-Feedback-Joystick erledigen ihr übriges.

Runter von der Straße

Man muß nicht lange überlegen, um herauszufinden, wo man mit einem der drei Rennwagen herumfahren wird. Sollten Sie ein fanatischer Autoliebhaber sein, eines von den Mitgliedern unserer Gesellschaft, die jedes Wochenende ihr allerliebstes Stück waschen, wachsen, saugen, polieren und auf sonstige Art und Weise reinigen müssen, dann sollten Sie vom Kauf dieses Spiels absehen.

Anm. des Chefreinigers: Wohl dem, der bei "allerliebstes Stück" wirklich an ein Auto denkt...

Diese Menschen fallen beim Anblick der matschigen, sandigen und steinigen Rennstrecken sicherlich in Ohnmacht. In einer einzigen Minute wird ein solcher Geländewagen schmutziger als der heimische Wagen in einem ganzen Jahr. Wer schon einmal unerlaubter Weise einen Stau umfahren hat, indem er die Abkürzung durch den Wald genommen hat, der weiß sicherlich, daß es sich

Untergrund eine besondere Bereifung zu wählen. Denn sonst bleiben Sie nie sehr lange auf den vorgegebenen Wegen, sondern rutschen eher unkoordiniert durch die Gegend. Doch nicht nur in Sachen Bereifung müssen Sie bereits vor Rennbeginn Entscheidungen fällen.

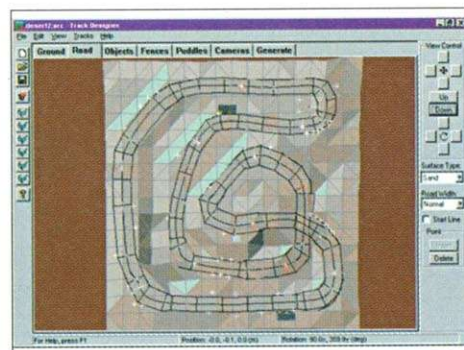
Herumgeschraube

Eine der wichtigsten Entscheidungen betrifft das Gewicht und die Motorenstärke. Bei Off-Road-Rennen gibt es eine bestimmte Regel, die



Die drei Standardfahrzeuge können von Ihnen in vielerlei Hinsicht verändert und getuned werden

auf unebenem Grund nicht ganz so bequem manövrieren läßt als auf Asphalt. Und das macht sich besonders bei diesem Spiel sehr bemerkbar. Sie sollten darauf achten, für jeden



Mit dem übersichtlichen Streckeneditor lassen sich eigene Kurse erstellen und mit anderen Spielern austauschen

eben diese beiden Punkte betrifft. Sollten Sie Ihren Wagen mit mehr Pferdestärken ausstatten wollen, so müssen Sie auch das Gewicht erhöhen. Aus diesem Grund müssen

Sie sich stark überlegen, wo die Stärken des Wagens liegen sollen. Eine sehr unkluge Entscheidung wäre es, einfach die PS auf Maximum einzustellen. Dann nämlich wird der Wagen zu einem schweren Klotz, das auf

trainiert hat. Erst dann, wenn man sich ein wenig eingespielt hat, wird man damit beginnen, alles ein wenig zu optimieren und herauszufinden, wie sich das Ändern einiger Optionen auf das Fahrzeug auswirkt.

Sie in die richtige Rennfahrerlaune.

Durch und durch solide

Abgerundet wird Soda Off-Road Racing durch viele Strecken (12 an der Zahl), einen sehr guten Editor, mit dem Sie einfach neue Kurse erstellen können, der Möglichkeit, Rennen aufzuzeichnen und einer Mehrspieleroption via Modem oder Local Area Network. Zu empfehlen ist dieses Spiel vor allem Freunden der realistischen Rennsimulation, die gerne jedes Detail selbst einstellen möchten. Freunde von actionorientierten Arcade-Spielen sollten

d Racing



Die Schleichwerbung ist übrigens bei voller Geschwindigkeit nicht mehr zu erkennen



Eine solche Auflösung erreichen Sie nur mit einem Hi-End-Rechner

matschigen Wegen trotz 800 Pferden unter der Haube nicht von der Stelle kommt. Auch nicht gerade richtig wäre es, mit einem leichten 45 PS-Wagen durch die Gegend zu knattern. Irgendwo in der Mitte liegt die perfekte Einstellung. Je nach eigenem Geschick in der Steuerung muß diese jeder für sich selbst finden. Ein Drahtseilakt, der lange Zeit in Anspruch nehmen wird.

Natürlich können Sie auch wählen, ob Ihr Wagen ein Automatikgetriebe haben soll. Das hat natürlich einige Vorteile, da Sie sich nicht aufs Schalten, sondern voll und ganz aufs Fahren konzentrieren können. Der große Nachteil ist allerdings, daß der Computer nicht immer den optimalen Zeitpunkt zum Schalten findet. Nachdem Sie eine Weile gespielt haben, werden Sie feststellen, daß die manuelle Schaltung viele Vorzüge hat. Doch erfordert es gerade bei einem Off-Road-Spiel sehr viel Geschick und eine lange Trainingszeit, bis man den Bogen raus hat.

Doch das sind dann noch lange nicht alle verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten. Sie können viele kleine Details verändern, die allesamt Einfluß auf das Fahrverhalten haben. So haben Sie die Möglichkeit, das Gewicht von hinten nach vorne und umgekehrt zu verlagern, an der Steuerung zu schrauben oder viele andere Dinge zu verändern. Interessant werden diese Dinge allerdings erst, wenn man eine ganze Weile mit den Grundeinstellungen

On the road

Wie ist nach all den Vorbereitungen jetzt aber das eigentliche Fahren auf der Piste? Diese Frage ist schwer zu beantworten, da so viele Faktoren sich im Fahrgefühl bemerkbar machen. Wer also Fan von Arcade-Rennspielen à la *Bleifuß* war, der wird sich bei diesem Spiel ein wenig umstellen müssen. Durch den hohen Grad an Realitätsnähe werden Sie ab und zu echte Schwierigkeiten haben, das Auto unter Kontrolle zu behalten. Schließlich wollen Sie nicht nur schnell unterwegs sein, sondern auch auf dem Weg bleiben. Arcade-Spieler, die so gut wie nie auf die Bremse treten, werden entweder ewig brauchen, um sich auf die anderen Verhältnisse einzustellen oder schon nach kurzer Zeit keine Lust haben. Die Bremse ist bei Soda Off-Road Racing nämlich mindestens ebenso wichtig wie das Gas. Exaktes Timing, eine ausbalancierte und fein abgestimmte Steuerung, viel Feingefühl beim Fahren: Alles zusammen sorgt im Endeffekt für einen Sieg.

Auf der technischen Seite entspricht die Neuerscheinung aus dem Hause Sierra den heutigen Standards. Die Grafik ist besonders auf Hi-End-Pentiums zu genießen, läßt sich in Sachen Qualität herunterschrauben, so daß auch ein P-90 für optimale Spielgeschwindigkeit ausreicht. Musik und F/X stehen anderen Spielen dieses Genres ebenfalls in nichts nach. Die Klanguntermalung ist fetzig und versetzt

allerdings vor dem Kauf eine Probefahrt machen. (P)

Soda Off-Road Racing

Alternativen:
 Bleifuß 2
 Virgin Interactive • ca. 70 Mark
 Destruction Derby II
 Psygnosis • ca. 90 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
 Sehr viele Optionen
 Nah an der Realität
 Viele Strecken

Kontra
 Lange Einarbeitungszeit
 Schwierig zu steuern

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

Rennsimulation
Total: 81

F1 Racing Simulation



Martin Mirbach zwingt sich ins enge Monocoque des weiß-blauen Renaults. Als Ersatz für einen blondierten Kanadier soll er die Ferraristi das Fürchten lehren. Also Vorsicht, Schumi, ab heute wird zurückgerempelt!

Vor gar nicht allzu langer Zeit gehörte der Sonntag der Familie. Nachdem Papa am Samstag Sportschau, ran und Sportstudio sehen durfte, stand einen Tag später die verdiente Erholung auf dem Programm. Kein Wunder bei so viel sportlicher Aktivität, doch diese Zeiten sind nun endgültig vorbei. Und es kommt noch schlimmer. Bisher durften sich Mutter und Kind wenigstens auf die etlichen Wochen außerhalb der Saison freuen, wenn auch Schumi und Konsorten zum wohlverdienten Urlaub antraten. Seit einiger Zeit aber legen sich die Game-Designer mächtig ins Zeug und werfen pünktlich zum Saisonende F1 Manager oder Rennspiele auf den Markt, die sämtliche Entzugerscheinungen bereits im Keim ersticken. UBI-Soft hat das Saisonende zwar knapp verpaßt, sich dafür aber so richtig ins Zeug gelegt. Eins kann ich Ihnen jetzt schon sagen, verehrte Frau Gemahlin: Mit dem sonntäglichen Spaziergang oder der Schlittenfahrt im Schnee wird's wieder nix...

Der Name als Programm

Im Grunde spiegelt sich alles, worum es bei der F1 Racing Simulation geht, bereits im Titel wieder. Es sind zwei Dinge, die sich gleichberechtigt die Aufmerksamkeit des Spielers teilen: Rennspiel und Simulation. F1

Ein absoluter Knaller und die neue Referenzklasse

Racing Simulation lediglich als Rennsimulation zu bezeichnen, wäre schlicht und einfach nicht genug, da es hierbei meist nur um Arcade-Action geht. Trotzdem gibt es die natürlich auch, und zwar nicht zu knapp. Auf allen 16 Strecken des Formel 1-Zirkus dürfen Sie Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen, entweder gegen Computergegner oder im Multiplayer-Modus. In diesem Fall macht sogar beides gleich viel Spaß. Normalerweise geht

es bei Rennspielen erst mit mehreren Spielern so richtig zu richtig zur Sache, bei der F1 Racing Simulation hat dagegen der Single-Modus leicht die Nase vorn.

Gleich mehrere Faktoren sind hierfür ausschlaggebend. Zum einen besticht das Spiel



Ohne Vorderreifen fehlt der rechte Grip. Das Rennen endet im Kiesbett

durch eine unübertroffene Authentizität. Bis auf Jacques Villeneuve sind sämtliche Fahrer, Autos und Teams der 96er Saison in Originalbesetzung vertreten. Der Kanadier verfügt im Fahrerlager über eine Ausnahmestellung und darf seine Rechte eigenständig vermarkten. Man darf also annehmen, daß seine Mitwirkung am Spiel an den Finanzen gescheitert ist. Mitgewirkt haben dagegen die FIA und Renault, wodurch eine komplette Umsetzung der realen Gegebenheiten möglich wurde. Und genau daran haben sich die Entwickler gehalten. Angeblich steht jeder Baum, jedes Haus an der

richtigen Stelle, sämtliche Schilder sind korrekt beschriftet, und in Monaco gibt es sogar die große Videoleinwand. Dies alles ist sicherlich sehr schön, noch schöner aber ist, daß auch der Fahrstil der einzelnen Piloten exakt kopiert wurde. Man gewinnt in der Tat



Die monegassischen Gebäude sehen so realistisch aus, als wären sie Stein für Stein recherchiert

den Eindruck, gegen die echten Stars zu fahren – ein Erlebnis, daß der Multiplayer-Modus leider nicht bieten kann.

Trotzdem gibt es auch dort überhaupt nichts zu bemängeln. Zwei Spieler können sich einen Bildschirm im Split-Screen teilen, bis zu vier Spieler dürfen bei Verwendung eines Nullmodemkabels gegeneinander

Alles echt

Bis auf den fehlenden Kanadier Jacques Villeneuve ist das Klassement der 96er Saison vollzählig zur F1 Racing Simulation angetreten. Erinnern Sie sich noch an alle Konstellationen?



Mika Salo und Tyrrell bildeten ein nicht sehr erfolgreiches Gespann

antreten, im lokalen Netzwerk erhöht sich diese Zahl auf acht. Aber was nutzen einem sieben Konkurrenten, wenn es sich dabei um fahrerische Pfeifen (wie meine geschätzten Kollegen) handelt? Sehen Sie, genau deswegen haben Schumacher, Hill, Alesi und all die anderen Piloten aus dem Einzelspielermodus etwas die Nase vorn. Nun aber endlich zur Simulation. Hier können Sie eine Vielzahl der Abstimmungen an Ihrem Fahrzeug erledigen, von der Bremssymmetrie über die vertikale Aufliegekraft bis zum Anpreßdruck. Und natürlich haben Sie auch bei Chassis, Spoiler und Reifen ein Wörtchen mitzureden. Sogar die für Sie richtige Gummimischung können Sie mischen lassen. Um all diese Dinge werden Sie sich auch kümmern müssen, denn jedes Auto reagiert nicht nur von sich aus anders, auch der Fahrstil des Spielers will vollends mit Technik abgestimmt sein. Schließlich muß man als Grand Prix-Fahrer auch was tun für seine Millionen.

Voll im Bild

Neben dem ebenso umfang- wie abwechslungsreichen Gameplay überzeugt die F1 Racing Simulation vor allem durch eine erstklassige Grafik. Wirklich jedes Streckendetail ist frühzeitig zu erkennen, so daß man sich rasch



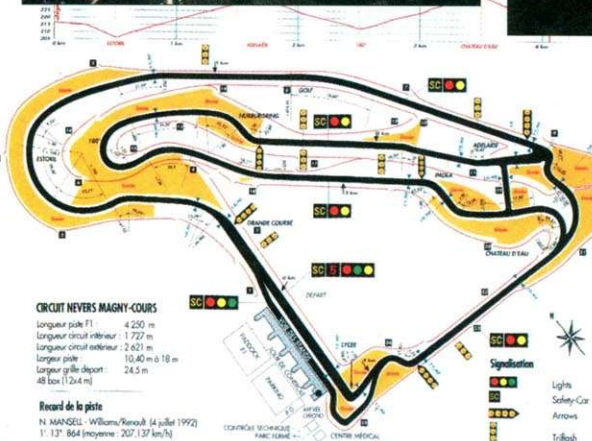
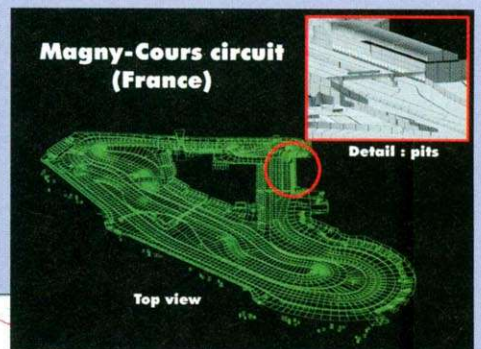
Ein Wetter für Frenzen: Regennasse Piste und wolkenverhangener Himmel



Gerhard Berger konnte die Erfolgsserie bei Benetton nicht aufrecht erhalten

Exakt bis ins Detail

Größtmöglicher Realismus stand bei der Entwicklung der F1 Racing Simulation stets im Vordergrund. Wieviel Arbeit in jedem Detail steckt zeigt sich am Beispiel der Rennstrecke von Magny-Cours:



- 1 Eine Luftaufnahme verschafft den Gamedesignern einen ersten Überblick
- 2 Die Streckenkarte mit allen elektrischen Anlagen dient als erste Skizze...
- 3 ...für ein erstes Gittermodell, an dem natürlich immer noch viel Detailarbeit zu leisten ist

auf die Herausforderungen, die da kommen, einstellen kann. Neben mittlerweile obligatorischen Features wie dem Reifenabrieb auf dem Asphalt gibt es nun auch gespiegelte Sonneneinstrahlungen und bei einem Crash herumfliegende Glassplitter. Zusammen mit der bereits erwähnten Authentizität der Umgebung ergibt sich so ein bisher nicht gekannter Realismus. Selbstverständlich stehen zum vollendeten Genuß auch diverse Kameraperspektiven und ein Video-Replay zur Verfügung. Letzteres macht sich besonders bei einer erneuten Betrachtung der in Echtzeit ablaufenden Boxenstops bezahlt.

Einen interessanten Weg ist man bei der Untermalung des Spiels mit Sound und Soundtrack gegangen. Neben einigen kurzen

Erkennungsstücken der verschiedenen Rennstrecken, gibt es nämlich gar keinen Soundtrack. Was auf den ersten Blick etwas komisch anmuten mag, erweist sich im Nachhinein als genau der richtige Weg. So nämlich kommt eine erstklassige Atmosphäre zustande, bei der eigentlich nur noch der Geruch von Benzin und verbranntem Gummi fehlt. Oder glauben Sie etwa, daß die echten Fahrer über Funk mit flotter Hintergrundmusik bedudelt werden? Sehr gut gelungen ist den auch Entwicklern die Steuerung. Schon über die Tastatur lassen sich die Boliden angenehm kontrollieren, mit Joystick oder Lenkrad wird's dann richtig gut. Den Joystick braucht man übrigens im Split-Screen sowieso, da die Tastatur nur für einen Spieler ausreicht. Trotz der



Herbert und Frenzen arbeiten bei Sauber im Team



Und Damon Hill wurde mit Williams Renault knapp Weltmeister

Der Zirkus on tour

Von Saison zu Saison reisen die Grand Prix Piloten um die halbe Welt. Wie unterschiedlich die Anforderungen an Fahrer und Auto sein können, zeigt sich an diesen drei Beispielen.



In Inola tragen sogar die Hochhäuser am Streckenrand eindeutige Werbebezeichnungen



So stellt man sich Deutschland vor: Der Wald um Hockenheim



Im Stadtparcours von Monte Carlo geht's mitunter hart an der Bande entlang

► gelungenen Steuerung werden sich aber vor allem Anfänger über nützliche Optionen wie den Fahrlehrer oder den Ghost-Modus freuen, in dem man gegen die Aufzeichnung seines eigenen Schattens antritt. So lassen sich zuerst die Grundkenntnisse erwerben und später die letzten Fehler ausmerzen.

Viel ist nicht genug

So perfekt die F1 Racing Simulation auch gelungen sein mag, hat sie doch einen gewaltigen Nachteil. UBI gibt als Mindestanforderung einen Pentium 120 mit 16 MB RAM und einer beliebigen Direct 3D-kompatiblen Grafikkarte an. Diese Angaben können Sie getrost vergessen. Und damit nicht genug: Selbst mit der empfohlenen Konfiguration (166 MMX, 20 MB, 3 Dfx) läuft das Spiel zwar sehr gut, aber noch immer nicht ganz optimal. Wirklich perfekt wird es

das, wenn ein Großteil davon später vom Spiel enttäuscht ist?

Davon abgesehen ist UBIs neuestes Spiel ein echter Knaller. Es bietet das bislang beste F1-Rennspiel und gleichzeitig eine absolut erstklassige Simulation. Somit wird die F1 Racing Simulation zu einer neuen Referenz in beiden Genres und UBI Soft der ungekrönte König der Crossovers. Nach einer absolut überzeugenden Mischung aus 3-D-Shooter und Echtzeit-Strategical (*Uprising*, siehe Review in dieser Ausgabe) werden nun die nächsten beiden Genres gekonnt vermischt. Man darf gespannt sein, ob andere Hersteller diesem Muster folgen (können) und was uns als nächste

Überraschung aus dem Hause UBI erwartet. Die F1 Racing Simulation gehört jedenfalls zu den mit Abstand beeindruckendsten Neuerscheinungen seit langer, langer Zeit, und dafür gibt es folgerichtig die höchste Wertung, die ich seit ebenso langer Zeit vergeben habe. Hier wird der Platin-Award zur Selbstverständlichkeit. (P)



Eine Zusammenarbeit, die sich wirklich gelohnt hat: Christian Blum von Renault und UBIs Christoph Gandon kümmern sich gemeinsam um die Umsetzung des Fahrverhaltens. Natürlich wurden auch die Fahrzeuge der anderen Hersteller so exakt wie möglich simuliert. Das Ergebnis? Testen Sie selbst!



Verbremst! Jacques V. fährt in diesem Spiel ja nicht mit, sonst könnte man ihn jetzt prima beschuldigen

erst mit einem 200 MMX und 32 MB RAM. Obwohl dieser unverschämte Hardware-Hunger die einzige erwähnenswerte Schwäche der F1 Racing Simulation ist, drängt sich doch die Frage nach Sinn und Unsinn "geschönter" Mindestanforderungen auf. Natürlich lassen sich so erst einmal breitere Käuferschichten erreichen, aber was nutzt



Ob es digitale Anzeigen auch bald im Cockpit von Serienmodellen geben wird?

F1 Racing Simulation

Alternativen:

Grand Prix 2
MicroProse ca. 90 Mark
Grand Prix Manager 2
MicroProse ca. 90 Mark
Ein echtes Rennen

Hersteller:

UBI Soft

Preis: ca. 90 Mark

Minimum:

Pentium 120, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro

Absolut authentisch
Phantastisches Gameplay
Hervorragende Grafik

Kontra

Extreme Hardware-Anforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	49 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

Renn-Simulation

Total:

93

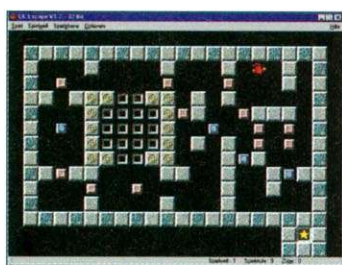
CK Escape

Frank Fischer entdeckte seine Vorliebe für kleine Schiebereien.

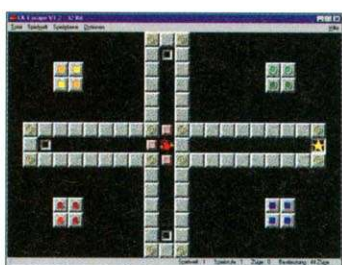
Was ist nur aus der ehemals so großen Shareware-Gemeinde geworden? Wurde früher reger Handel mit den billigen Programmchen

Spiels ist es, Bauklötze so auf bestimmte Felder zu schieben, daß sich am Ende der Teleporter zur nächsten Ebene öffnet. Dabei muß man vor allem darauf achten, daß man

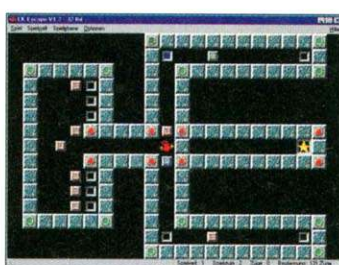
durchschnittlich bezeichnen kann, hat nicht ganz unrecht. Insgesamt betrachtet, gibt es jedoch ein Argument, das jedoch für eine Anschaffung spricht: der unschlagbar attraktive Preis. Mit ganzen 14,95 DM schlägt das Spiel zu Buche und gehört somit zu den Spielen, die man mitnehmen kann, ohne probegespelt zu haben. Auch als Geschenk für Oma, Tante und das Schwesterchen ist CK Escape durchaus geeignet. (1)



Wenn Sie glauben...

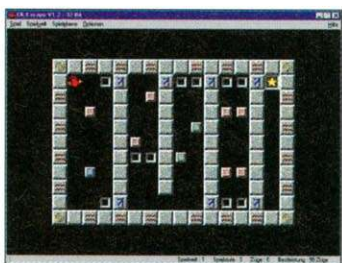


...daß Billigspiele keine Chance...



...auf dem Markt hätten und das...

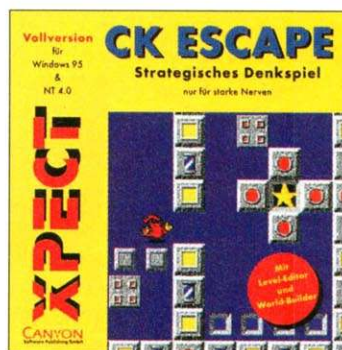
getrieben, so findet man heutzutage kaum noch ein Produkt, das nach dem Prinzip des "Teilens" Verbreitung findet. Die großen Shareware-Teams sind ins professionelle Lager übergewechselt, weil dort scheinbar mehr zu verdienen ist, und die "kleinen" Programmierer sind scheinbar eine vom Aussterben bedrohte Gattung.



...Sharewareprinzip gestorben sei,...



...dann sollten Sie sich einmal...



...CK Escape ansehen

Schöne neue Scheibenwelt

Der Grund für diese Entwicklung liegt, laut Expertenmeinung in der zunehmenden Vorherrschaft der CDs. Die professionellen Spiele werden immer größer, technisch ausgereifter, benötigen eine, wenn nicht gar mehrere CDs und verschlingen schon während der Entwicklung Unsummen. Kaum ein Hobby-Bastler kann da noch mithalten.

Doch ein Unternehmen hält sich wacker auf dem deutschen Sharewaremarkt – die Firma Canyon. Das Unternehmen hat sich vor allem durch die Shareware-Sampler der Reihe "Pegasus" einen Namen gemacht, die meist durch eine unglaubliche Anzahl von mehr oder minder nützlichen Programmen ihre Abnehmer fänden.

Technische Magerstufe

Bei CK Escape soll, statt auf Quantität, vermehrt auf Qualität geachtet werden. Bei dem Titel handelt es sich um ein semi-professionelles Spiel, erschaffen von einem einzigen, aufstrebenden Programmierer. Das Spielprinzip ist ebenso einfach, wie bekannt. CK ist nämlich ein Klon des bekannten Denkspiels Sokoban, das Tüftlern weltweit nächtelange Knobelfreuden beschert. Ziel des

sich nicht in eine Sackgasse manövriert. Damit zumindest ein wenig Abwechslung ins Spiel kommt, gibt es drei verschiedene Arten von Klötzen, die jeweils eine besondere Eigenschaft haben.

Die technische Seite des Spiels glänzt, wie sollte es auch anders sein, durch unglaubliche Schlichtheit. Egal ob Grafik oder Sound – Bäume werden bei CK Escape nicht unbedingt ausgerissen, und vor allem das Hintergrundgedudel geht schnell auf die Nerven.

Weniger ist mehr

Seltsam nur, daß das Spielchen, hat man sich erst einmal ein wenig eingespielt, richtig Spaß machen kann. Insgesamt 10 Welten mit jeweils zehn Levels stehen zur Auswahl, das sind genauso viele wie bei Sokoban, aber das... nun, das erzählt Ihnen Klaus an anderer Stelle im Heft. Glücklicherweise handelt es sich, vor allem im fortgeschrittenen Spiel, um wirklich anspruchsvolle Puzzles, die man nicht einfach so im Vorbeigehen bewältigen kann. Wer sich durch alle Welten geschoben hat, kann mit Hilfe des netten Level-Editors für Rätsel-Nachschub sorgen.

Wer nun denkt, daß es sich alles in allem um ein Spiel handelt, das man als allenfalls

Alternativen:

Power Chess
Sierra ● 129,95 Mark
Microsoft Puzzle Collection
Microsoft ● 69 Mark
Marble Drop
Maxis ● 70 Mark

Hersteller: Canyon
Preis: 14,95 Mark

Minimum:
Keine Infos (jeder Computer, auf dem Win95/NT läuft)

Pro
Unglaublich preiswert
Wochenlange Knodeleien
Editor mit dabei

Kontra
Magere Spielgrafik
Unschöne Sounduntermalung

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	9 von 20
Sound:	8 von 20

Denkspiel
Total: 60

CK Escape

Freie Auswahl...

...haben Sie bei Uprising zwar nicht unbedingt, trotzdem lassen sich viele Spieloptionen Ihren persönlichen Wünschen anpassen.



Viele Grafikfeatures lassen sich abschalten bzw. herunterfahren



Die meisten Tasten sind individuell konfigurierbar



Die Tracks lassen sich gezielt anwählen, loopen oder per Zufallsgenerator abspielen

Fischers Fritz fischt frische Fische. Martin Mirbach metzelt metallische Mechs...und freut sich nebenbei über neckische Wortspielereien.

Uprising

Fünf Millionen Arbeitslose. Ebbe in den Kassen. Dauerkrise am Golf. Terror im Nahen Osten. Klaus Trafford als Chefredakteur. Sind das Probleme? Nein, im Grunde nicht. Jedenfalls dann nicht, wenn man sich ansieht, in welch düsteren Farben manche Gamedesigner unsere Zukunft zeichnen. Da sind die Western von Gestern nichts gegen die Morde von Morgen. Bei *Uprising* von UBI-Soft sieht's nicht besser aus. Wieder einmal müssen sich die hoffnungslos unterlegenen Rebellen eines haushoch überlegenen Imperiums erwehren. Wieder einmal stehen die Chancen

schlecht für die Guten, und wieder einmal müssen Sie Ihnen aus der Patsche helfen. Diesmal ist es mit der Entwicklung trefflicher Strategien allerdings nicht getan, in *Uprising* müssen Sie selbst Hand an diverse Feuerwaffen legen. Im Wraith, in Echtzeit und in unerhörter Rasan.

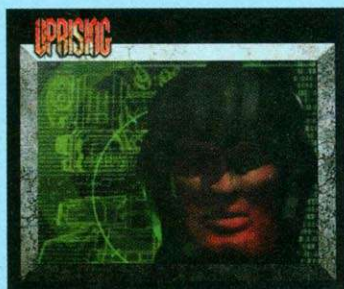
Für Hirn und Herz

Die Story hinter *Uprising* ist so gut oder so schlecht wie die der meisten anderen Strategicals. Und da sie auch in diesem Fall zuallererst als Vehikel fürs Gameplay erhalten

muß, braucht man sie im Grunde nicht mehr ausführlich nachzuerzählen. Falls Sie *Uprising* kaufen, was nach der Lektüre dieses Reviews wahrscheinlicher ist als zuvor, können Sie sich ja im Handbuch ausführlich informieren. Oder auch nicht. Eine unbedingte Notwendigkeit dazu besteht jedenfalls nicht. Erklären wir statt dessen den Wraith, einen riesigen Mech, standardmäßig bestückt mit Laserkanonen und Heatseekers, der aber im Laufe des Spiels mit allerlei anderem Spielzeug ausgestattet werden kann. Gegen Bares natürlich. Dieses Bare (in Form von Punkten) müssen Sie sich in einzelnen

Aaachtung, stillgestanden!

Im sehr gelungen und unbedingt empfohlenen Trainingsmodus erwarten Sie ausführliche Video-Briefings, die Sie mit der kommenden Aufgabe vertraut machen.



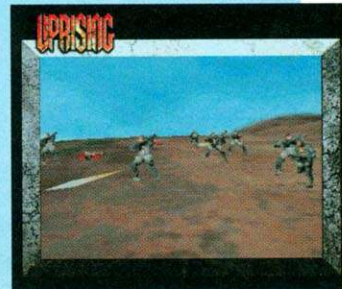
Ein Spieß wie aus dem Bilderbuch



Um diese Aussicht wird Sie jede Sardine beneiden



Mit den Fliegern können Sie allein fertig werden...



...aber um die zahlreichen Bodentruppen sollten sich Ihre Panzer kümmern

Schlachten verdienen. So zieht es Sie von Planet zu Planet, immer mit dem unangenehmen Gedanken im Hinterkopf, daß Ihre Niederlage das Ende der Menschheit bedeuten könnte. Schön dagegen: Die Missionen finden nicht in einer bestimmten Reihenfolge statt, sondern dürfen nach Gutdünken absolviert werden.

Je nach Missionsziel müssen Sie sich zunächst eine Basis errichten, oder unmittelbar mit dem Gemetzel beginnen. In keinem Fall sollten Sie den strategischen Aspekt des Spiels unterschätzen. Steht erst einmal Ihre Basis, kommen weitere Gebäude schnell hinzu. Diese werden allerdings nicht mühsam erbaut, sondern von Raumtransportern abgeworfen. Ihr Zweck dient in erster Linie der Aufrüstung. Baracken beherbergen Soldaten, in Fabriken werden Panzer gefertigt, andere Gebäude liefern Bomber, Kampffjets, Killersatelliten, usw. Die schließlich zur Verfügung stehenden Einheiten wollen stets sorgsam eingesetzt werden, nur mit Geballer, und sei der eigene Wraith noch so gut



Zwei gegen einen? Null Problemo!

Ausrüstung eingekauft hat. Zweitens verhält sich die KI des Spiels alles andere als dumm, feindliche Einheiten sind immer in Bewegung, um nicht getroffen zu werden. Konfus agieren sie dabei aber ganz und gar nicht. Und drittens braucht es einfach einige Zeit, bis man die Steuerung wirklich verinnerlicht hat. Zwar können sehr viele Tasten frei konfiguriert

werden, aber wenn so viele davon belegt sind, muß man sich die Übersicht schlichtweg erarbeiten. Aber zum Glück gibt's ja einen sehr gelungenen Trainingsmodus.

Etwas schwieriger sieht es bei der Beurteilung der Grafik aus. Wählt man die Software gerenderte Version und läßt das Spiel auf einem minimal geforderten Pentium 90 laufen, muß auf die meisten Grafikfeatures verzichtet werden, um einen flüssigen Spielablauf zu gewährleisten. Trotzdem sehen die Explosionen noch eindrucksvoll und die Umgebung nicht allzu pixelig aus. Ein ganz anderes Bild bietet sich dagegen schon auf einem P 133 mit 3Dfx-Karte. Hier stimmt wirklich alles, und Uprising wird auch optisch zum Leckerbissen. Seien wir doch ehrlich, erst



Da stimmt die Werbung: Diese Perspektive ist für Strategicals wirklich neu

bestückt, haben Sie keine Chance. Feindliche Bodentruppen wollen beschäftigt werden, jemand muß einen möglichen Rückzug decken und zwischendurch sollte alles auf dem technisch neuesten Stand gehalten werden. Auch wenn Uprising auf den ersten Blick wie ein Ballerspiel aussieht, werden geübte Strategen schnell Vorteile aus Ihrer Kampferfahrung ziehen, die den eventuell schnelleren Zeigefinger ihrer Mitspieler mehr als ausgleichen.

Mehr Licht als Schatten

So erfrischend die ungewohnte Kombination von 3-D-Shooter und Echtzeitstrategie auch sein mag, besonders Anfänger werden schnell vor schwer zu lösende Aufgaben gestellt. Was an folgenden drei Dingen liegt: Erstens stößt man auch bei freier Auswahl der Missionsreihenfolge schon bald auf einen heftigen Brocken, da kann es schnell passieren, daß man kurz zuvor genau die falsche

einem P 133 mit 3Dfx-Karte. Hier stimmt wirklich alles, und Uprising wird auch optisch zum Leckerbissen. Seien wir doch ehrlich, erst



Spätestens jetzt erahnen Strategiefans Ihren Vorteil

mit Nebel, Rauch und einigen (Halb-) Transparenzen macht ein Spiel wie dieses richtig Spaß. Als erste Wahl entpuppt sich auch der Soundtrack, eine Art postmoderner Marschmusik, die einfach hervorragend zum

Kampfgetümmel paßt. Die einzelnen Tracks könne wie auf einem CD-Player angewählt, per Randomfunktion gespielt oder geloopt werden. Besser kann man's kaum machen.

Die große Schere

Wie Sie auf den abgebildeten Screenshots erkennen, haben wir uns mit der englischen Originalversion beschäftigt. Dies ist aus zwei Gründen wichtig zu erwähnen. Zum einen wird Uprising bei uns als komplett lokalisierte Version auf den Markt kommen, die englischen Texte können Sie also vergessen. Zum anderen wird auch dieses Spiel, wie in letzter Zeit so viele, vorsorglich für den deutschen Markt entschärft. Gestorben wird dann nicht mehr in großen Blutlachen, und die Schreie stammen nicht

EIN RUNDUM GELUNGENES SPIEL

länger von Menschen, sondern von Robotern. All diese Maßnahmen können einem rundum gelungenen Spiel wie Uprising aber keine bleibenden Schäden zufügen. Was zählt, ist letztendlich der Spielspaß. Falls Sie die entsprechend ausgerüstete Maschine haben (ich meine Ihren Rechner, nicht den Wraith) und sich durch ein paar Anfangsschwierigkeiten durchzubeißen bereit sind, werden Sie von Uprising so schnell nicht mehr loskommen. Mir jedenfalls ist ein so gelungenes Crossover schon ewig nicht mehr untergekommen. (U)

Alternativen:

7th Legion
MicroProse ● ca. 90 Mark
Dark Reign
Activision ● ca. 80 Mark
Leviathan
Logic Factory ● 99,95 Mark

Hersteller: 3DO/UBI-Soft
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Innovativer Genremix
Super Gameplay
Toller Soundtrack

Kontra
Erstklassige Grafik nur mit 3Dfx
Für Anfänger sehr schwer

Spiel-/Dauerspaß: **48 von 50**
Handhabung: **7 von 10**
Grafik: **18 von 20**
Sound: **15 von 20**

Strategie
Total: 88

Antigotchi

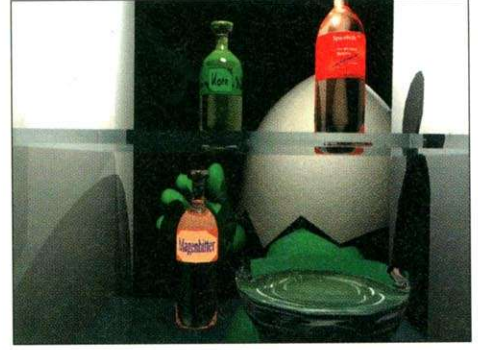
Pieep-Pieep-Piiieeeeep-Krrrrks. Markus Brodrick jagt das bislang schlimmste Monster im Kinderzimmer.



Bah, Sie Versager! Ihr Antigotchi bekam einen Preis für fleißiges Arbeiten. Das hätten wir ja nicht von Ihnen gedacht



Na, was denn nun? Einen Kaffee, eine Pille fürs Köpfchen oder einen Schluck Wasser? Wasser? Öööäarks!



Bölkstoff, Magenbitter oder lieber ein Klarer? Egal, Hauptsache, es rappelt im Kopf

So, so. So ein Zeitgenosse sind Sie also! Nein, ich habe noch nie gehört, daß jemand das Tamagotchi seiner kleinen Tochter hartgekocht zum Sonntagsfrühstück serviert hat. Doch, recht ungewöhnlich. Jetzt aber mal Spaß beiseite. Es gibt in der Tat nichts Furchtbareres, als mitten in der Nacht von einem fiependen Stück Plastik geweckt zu werden, das von der kleinen Faust eines Kindes, das sich wieder einmal in das kuschelige Bettchen der Großen gedrängt hat, fest umklammert wird. Nur weil die kleinen Kinder der kleinen Angehörigen einer kleinen Nation, die ein kleines, bereits völlig überfülltes Inselreich ihr Eigen nennt und bewohnt, schon aus rein praktischen Gründen,

dem zusehends schwindenden Raumangebot auf der Erdoberfläche und der nur noch in Spuren vorhandenen Atemluft wegen normalerweise keine Haustiere halten dürfen, die größer sind als ein unterdurchschnittlich entwickeltes Insekt, muß noch lange nicht der Untergang des Abendlandes eingeläutet werden (Prima Satz. 68 Wörter, vom Feinsten verschachtelt. Hier ist jetzt Platz für die Anmerkungen unseres (auch ziemlich kleinen) Chefreds. Der Red..).

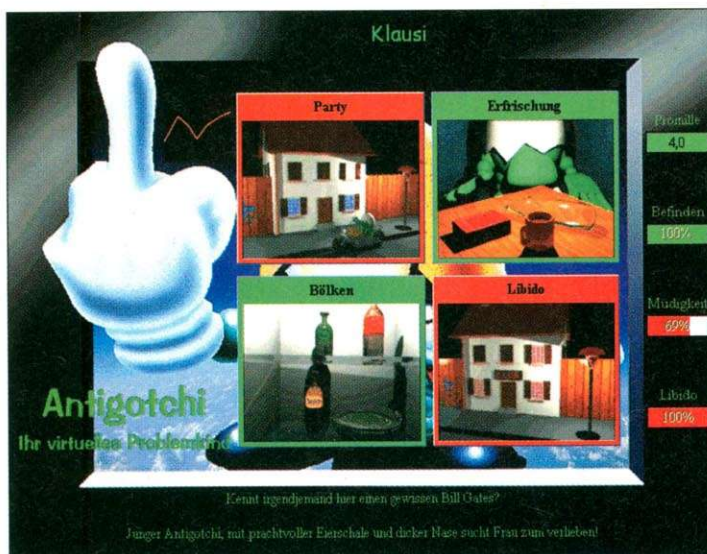
zweiten hervorragend dazu geeignet ist, entnervte Eltern und entmutigte Büroangestellte zu bespaßen. In den Hirnen

Anm. des Chefwinzlings: Kann mir eben mal jemand sagen, was das männliche Pendant zu einer alten Schachtel ist?

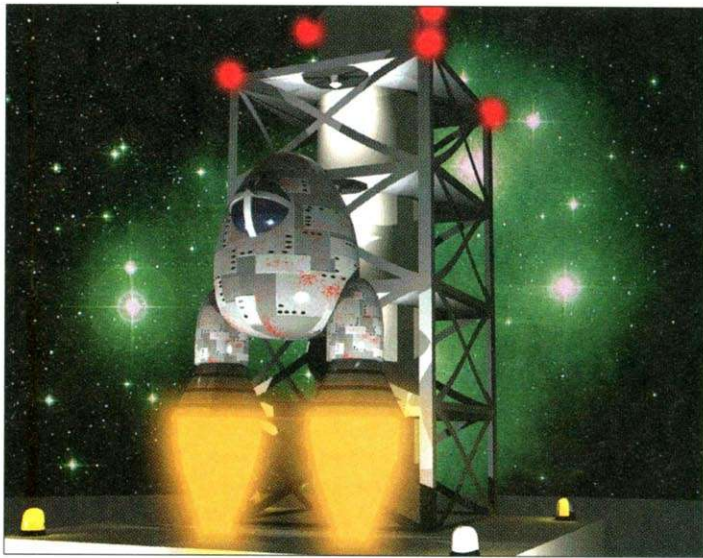
Willkommen zu Hause

Glücklicherweise hatte eine kleine, aber hochmotivierte Truppe erlesener Programmierer die rettende Idee. Im sonnenverwöhnten Südzipfel der Republik entstand die Idee zu einem Programm, das zum ersten nicht ganz jugendfrei ist, zum

der Hacker entstand ein recht absurdes Szenario. Auf einem recht eiförmigen (Eiförmig, wie auch sonst! Der Red..) Planeten fernab unseres Sonnensystems hat sich eine Rasse entwickelt, die mit dem Menschenwesen nichts, aber auch gar nichts gemeinsam hat. Na ja, einige Wesenszüge klingen doch recht menschlich, sind aber auf unserem Planeten eher verpönt. Die Antigotchis, ja, so heißen die Wesen, machen sich im allgemeinen ein lustiges Leben. Es wird gequalmt, bis die Lunge keucht, abgeschüttet bis die Leber brummt. Wenn das noch nicht reicht, um den Tag perfekt zu machen, steht noch eine schnelle Runde mit dem heißen Ofen an. Ansonsten machen Antigotchis einen Ausflug in das



Sorgen Sie gut um die Grundbedürfnisse Ihres kleinen Schützlings: Bölkchen, Libido, Party und Erfrischung stehen auf dem Tagesprogramm



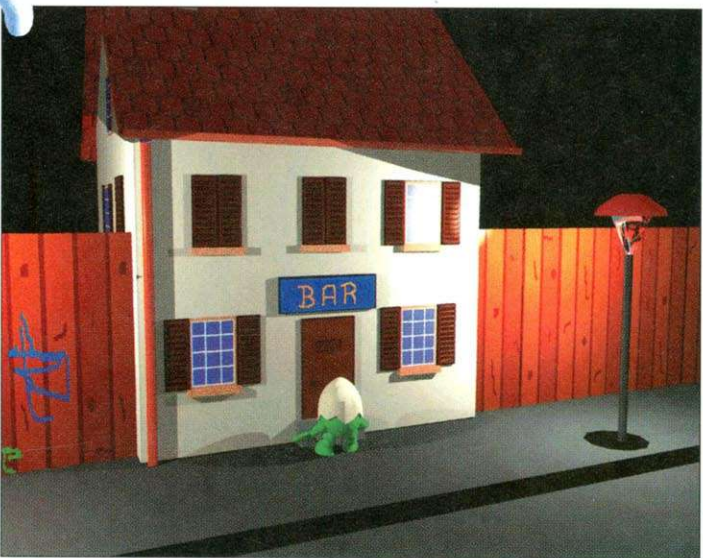
Auf geht die Reise zum Planeten Erde. Die dortigen Bewohner sind anscheinend dusselig genug, die Antigotchis zu hegen und zu pflegen

Pornokino an der Ecke oder feiern zünftige Partys im Schwesternwohnheim – oder sie hängen vor der Glotze und "entspannen sich mit der Hand" (Liebe Susanne, vielen Dank für diese taktvolle Umschreibung! Der Red..).

Anm. des Chefumschreibers: Möchte nur gerne wissen, woher sie Nico so gut kennt...

Hat das laue Leben die Bande richtig geschüttelt, wird die ermattete Lebenskraft mit Aspirin und Kaffee wieder auf gesellschaftsfähige Werte gebracht. Sollten die neuerwachten Kräfte dann einmal förmlich überschwappen, wird die Bar an der Ecke rasch zum Sportpalast, es wird aufgemischt, daß die Wände wackeln. Nun, wie gesagt, einige Wesenszüge der Wesen vom anderen Stern gleichen gewissen Eigenarten der menschlichen Rasse aufs Haar. Der

Unterschied besteht eher darin, daß Antigotchis auch ohne langjährige Psychotherapie zu sich stehen können.



Jawoll, ab in die zwielichtige Bar. So sehen wir das doch viel lieber

Problem in Sicht

Sie werden sich sicher schon gedacht haben, daß dieser exklusive Lebensstil auf die Dauer den einen oder anderen Haken entwickelt. In der Tat, Sie hatten recht. Da alle Antigotchis der Meinung sind, Arbeit schände den Tag, findet sich schon bald auf dem ganzen Planeten niemand mehr, der Bier fabriziert. Fatal, fatal, denn ohne ihren Lebenssaft sind die Kunstwesen so gut

wie aufgeschmissen. Da jede Verbesserung der Lage so gut wie ausgeschlossen ist, tagt der Rat der Promille-Könige und kommt zu einem weisen Entschluß: Nur noch der Exodus kann eine Verbesserung in das Leben der Sauf- und Raufbrüder bringen. Aber wohin? Es mangelt zwar nicht an Raumschiffen, aber ein geeigneter Ort für den lebenslangen Ballermann 6-Urlaub ist noch nicht gefunden. Nach sorgfältigem Scannen des Universums findet sich ein Planet, dessen Bewohner ziemlich dusselig zu sein scheinen. Angeführt von einem listigen Bill Gates, der glauben macht, ein Betriebssystem für Computer zu verkaufen, pumpen die Bewohner des Planeten Erde nun fortlaufend in dessen Softwarefirma.

Nach neuesten Beobachtungen funktioniert dieses simple System so gut, daß der ominöse Bill Gates nie mehr arbeiten muß. Rasch ist ein Plan gefaßt, ebenso heimtückisch wie schlau. Die Antigotchis erkunden als Bayern verkleidet die Erde (Wahrscheinlich glauben sie, so saufend, raufend und grölend nicht aufzufallen.

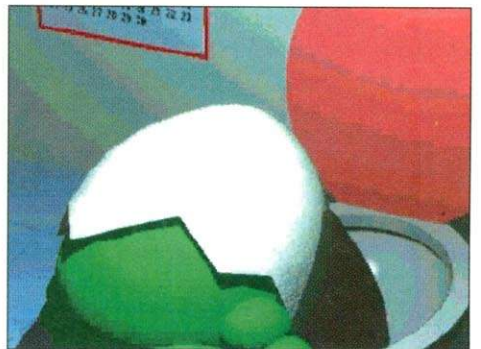
Und was glauben Sie, es hat funktioniert!) und beschließen, als neuen Lebensraum die irdischen Rechner zu besetzen. Gesagt, getan.

Anm. des Chefgrölers: Laß mich raten, eines dieser Antigotchis landete in München und verbreitet dort seit fünf Monaten unter dem Pseudonym Jörg L. Angst und Schrecken...

Passiert ist passiert

Ziel der heimtückischen Aktion der

Antigotchis ist es, den Quellcode von Windows 95 zu knacken, dieses angebliche Betriebssystem selber zu verkaufen und – frei nach Bill Gates' Vorbild – nie wieder arbeiten zu müssen. Nachdem nun für die Erdenbewohner der Film so gut wie gelaufen ist, bleibt nur eine Wahl. Die Antigotchis müssen, genau wie ihre irdischen Verwandten, gehegt und gepflegt werden. Sorgen Sie für ausreichend Sprit, zwielichtige Vergnügungen und Spaß am Leben, und die Invasoren Ihres Rechner werden Ihnen danken, indem sie nicht alles vollkot... Sie meinen, dieses Programm sei nur ein schlimmer Virus, den Sie sich selbst antun können? Irrtum! Einen Virus hat Ihr



Sie haben es einwandfrei richtig gemacht. Das liebe Kleine muß kot...

Rechner sich schon gefangen. Für die einen ist es Windows, für die anderen der längste Virus der Welt. Ganz im Gegensatz zu gewissen Betriebssystemen, die nur manchmal funktionieren, machen die Antigotchis nämlich jede Menge Spaß. ☺

Alternativen:

Beavis and Butthead Entertainment Utility
MTV cheap clicks • ca. 30 Mark

Tamagotchis der Mikrowelle
zuführen

Tamagotchis zum Schwimmen
mitnehmen

Hersteller: Assistant Publishing
Preis: 29,95 Mark

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

Pro
Schräg
Hart drauf
Großes Bürogelächter

Kontra
Nichts für die lieben Kleinen

Fazit
Sehr empfehlenswert

Entertainment

Antigotchi

Bob Squisch

Auf der Suche nach einem Wissenschaftler stapft Frank Fischer hilflos im Moor herum.

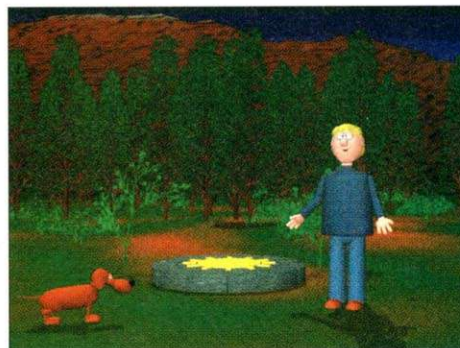
Als Redakteur dieses Magazins ist man ja schon einiges gewohnt. Daß sich Kollege Richter heimlich für längst dahingebliebene Ahnen und deren Ruhestätten interessiert, weiß mittlerweile jeder. Auch daß man beim Postamt von Enschede wegen Brodricks Möpsen, pardon – Rottweilern mittlerweile echte Nachwuchsprobleme hat, ist kein Geheimnis mehr. Aber mit dem, was mir die liebe Nikoklaus dieses Jahr so alles unter den Weihnachtsbaum gelegt hat, muß auch ich erst einmal klarkommen. Ich bin ja keineswegs sonderlich anspruchsvoll. Auch gehöre ich nicht zu der Gattung Redakteur, die sich absolut nur auf ein einziges Genre einlassen will. Und wenn dann mal keiner der werten Kollegen das üble Rennspiel testen möchte...gut, ich sehe es mir an. Aber wenn man mich dann mit Spielen wie Bob Squisch zu malträtieren versucht, bekomme auch ich so langsam eine Klatsche.

Schmerzensgeld für Redakteure

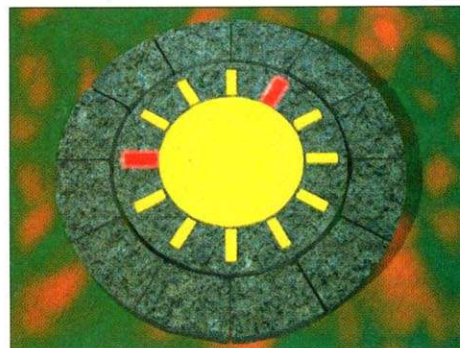
Viele Spiele habe ich schon getestet in meinem Leben. Manche waren toll, einige ganz nett und eine große Menge war wirklich nicht gut. Aber daß ich im Leben einmal ein Spiel wie dieses Bob Squisch untergejubelt bekomme, hätte ich wohl nicht gedacht. Das Spiel hält genau das, was schon der grausige Titel verspricht. Bob Squisch und der moosige Moorkönig ist übrigens der vollständige Name des Machwerks, das wie CK Escape für nur 14,95 DM von Canyon vermarktet wird. Doch wo CK noch ein richtig nettes Spielprinzip zugrunde lag, versumpft man beim Spielen von diesem Machwerk im wahrsten Sinne des Wortes. Das Game selbst besteht aus einer Reihe von Bildern, in denen meist der Held Bob zu sehen ist. Begleitet wird der gute Mann

meist von seinem Wautzi, der den vielsagenden Namen Whisky trägt und seine selten dämlichen Kommentare über eine Sprechblase zum Besten gibt.

Gemeinsam reisen der fesche Blonde und sein Dackel in das unterirdische Territorium des oberfiesen und vor allem moosigen Moorkönigs. Dieser Übeltäter scheint nicht, wie vielleicht zu vermuten wäre, auf hübsche, junge Mädels zu stehen, sondern eher auf greise Professoren, denn einen ebensolchen hat er entführt. Was er mit dem guten Mann dort unten alles anstellen wird, lassen wir mal unerwähnt – klar ist jedoch, daß wir dem Alten zu Hilfe eilen müssen.



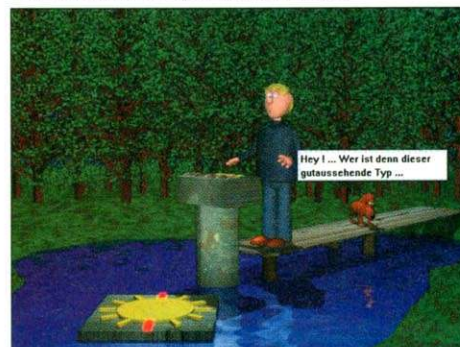
Bin ich nicht farbenfroh gekleidet?



Das ist eines der spannenden Rätsel



Eine rätselhafte Nachricht bringt uns auf die richtige Spur



Was will nur dieser dämliche Hund?

Doch das ist gar nicht mal so einfach, denn überall im Dickicht der virtuellen Welt lauern...na...raten Sie mal... Ja genau – dort sind unglaublich grausame Rätsel versteckt. Und damit diese Rätsel Ihre Grausamkeit auch richtig entfalten können, geben sie eigentlich auch keinen rechten Sinn. So begibt man sich also per Mausklick von Rätsel zu Rätsel und versucht, eine Logik darin zu erkennen. Nach einer Weile fängt man dann an, wild auf den Schaltern herumzuklicken und siehe da – manchmal führt es zum Erfolg.

Myst Ihr uns so etwas antun?

Die Grafik ist, ebenso wie das Spielprinzip, an Spiele à la Myst angelehnt. Während die Grafik auch noch gerade so akzeptabel wäre, bleibt der Spielspaß vollends auf der Strecke. Kaum ein Spieler wird über die ersten zehn Spielminuten hinauskommen. Ich für meinen Teil habe das Spielchen bei einem nächtlichen Spaziergang unbemerkt im Moor verschwinden lassen. Auf daß der moosige Moorkönig mehr Freude daran hat als unsereins. ☹

Alternativen:

Riven – The Sequel to Myst
Red Orb Entertainment ● 99,95 Mark

Lighthouse
Sierra ● ca. 90 Mark

Ein Spaziergang durchs Moor
Fremdenverkehrsamt ● meist kostenlos

Hersteller: Canyon

Preis: 14,95 Mark

Minimum:

486 DX-66, 8 MB RAM, SVGA,
Windows 3.x

Pro

Ein Jewel-Case mehr

Kontra

Fade Story
Seltsame Rätsel
Selbst mit 14,95 Mark zu teuer

Spiel-/Dauerspaß: **4 von 50**

Handhabung: **5 von 10**

Grafik: **7 von 20**

Sound: **4 von 20**

Adventure

Total:

20

Bob Squisch

Sokoblue

Oldie but Goldie? Ja, von wegen – Klaus Trafford beweist, daß dies nicht immer stimmt.

Manche von Ihnen werden sich noch an jene Zeit erinnern, als eine ganze Anzahl von Denk- und Knebel... äh... Knobelspielen auf den Markt kam, vornehmlich auf den 8-Bitern von Commodore und Atari. Doch auch wenn Sie diese Zeit nicht erlebt haben, so werden Sie garantiert schon einmal über den Namen *Sokoban* gestolpert sein, gab's diesen Oldie doch schon zigfach als Shareware in immer wieder neuen Varianten. Daß jemand ernsthaft glaubt, damit heutzutage noch richtig Kohle zu machen, wäre mir nie in den Sinn gekommen, bis... ja, bis ich Sokoblue von der EDV-Beratung Hemming in die Fingerchen bekam.

Schiebe – Kontra!

Eines sag' ich Ihnen gleich: Mit diesem Schiebe-Gegenstände-Game hat Sie Hemming nicht nur schlecht beraten,

abwechslungsreichen Levels wäre. 100 davon gibt es ja, aber außer einer steigenden Anzahl von zu verschiebenden Blöcken ändert sich rein gar nichts. Das "Blue" im Titel, ja, das kann man so oder so verstehen, denn der Hintergrund, vor dem Sie Wache, eine ruhige Kugel oder meinetwegen auch güldene Quadrate schieben dürfen, ist tatsächlich blau. Möglicherweise war aber auch der Verantwortliche von Lizenznehmer Hemming in einem ähnlichen Zustand, als er dem Ahnungslosen in Sachen "Was wirklich Spaß macht" eine nicht bekannte Summe in den Rachen schob.

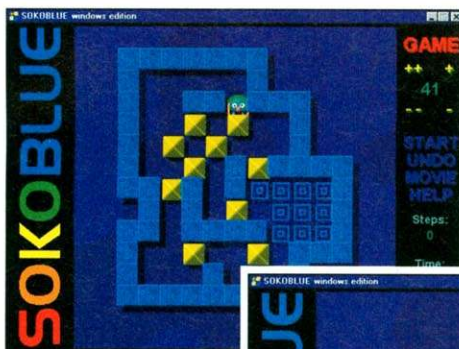
Eine bestimmte Anzahl von Quadraten (es sollen Kisten sein, glaube ich) müssen auf markierte Felder verrückt werden (selbiges wäre ich fast geworden, wenn ich noch länger gespielt hätte). Da der Weg durch Steine versperrt wird, müssen Sie oft lange Wege in Kauf nehmen und sich selbstredend

da für eine Mogelpackung in Ihrem CD-ROM-Laufwerk haben. Zum Glück gibt es keine Install-Funktion, so daß nichts, aber auch gar nichts auf Ihre Festplatte gelangt. Explorer öffnen und Button klicken – fix und fertig!

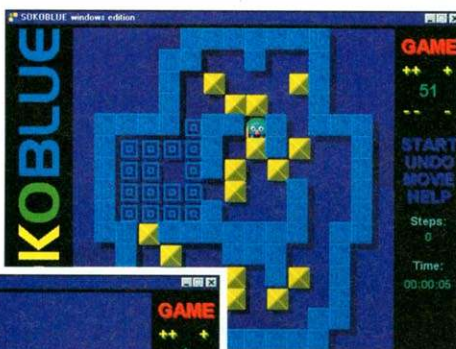
Nachschub

Neben den Sokoblue-Levels gibt es auch noch die "Levels des Monats Oktober" – jedenfalls stand das im entsprechenden Icon. Genauer gesagt, handelt es sich dabei um ein Level, wer alle 100 haben will, muß noch mal 20 Mark investieren. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß jemand dazu bereit ist, und wenn, dann muß er ganz schön einen an der Klatsche haben.

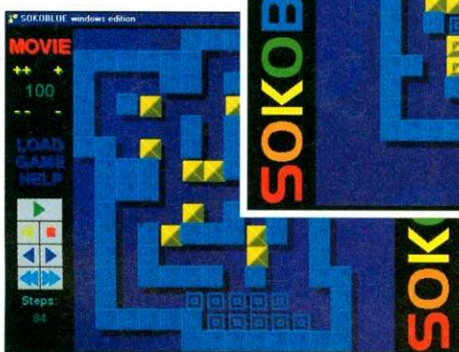
Die größte Frechheit aber ist der Sound – genauer gesagt die zwei Sounds. Wenn man einen Zug zurücknehmen will, erklingt ein *Oops*. Ist ein Level geschafft, meldet sich Fred Feuerstein mit *Yabba-dabbadoo!* Das schlägt den Kisten wirklich den Boden aus, und deshalb gibt es die niedrigste Wertung, die wir jemals vergeben haben. (1)



Na, Du Kiste



Noch mehr Kisten



Das 100. Level als Video...gäh

Wenn Sie Levels nachbestellen, bekommen Sie u.a. dieses hier

auch die Reihenfolge Ihrer Kisten sorgsam auswählen. Damit es nicht zu schwierig ist, können Sie Ihre Spielzüge zurücknehmen und sich außerdem ein "Video" anschauen, wie es richtig geht. Diese Filmchen sind

so spannend wie das langsame Trocknen von Wandfarbe im Eimer. Oder Sie nehmen Ihre eigenen Erfolge auf und führen Sie später Ihren Freunden vor – der Dia-Vortrag vom letzten Urlaub kann nicht schöner sein! Sie dürfen zudem jedes Level anwählen, was aber nicht unbedingt ein Vorteil ist, denn auf diese Weise merken Sie sehr schnell, was Sie

sondern versucht Ihnen auch noch satte 30 Mark aus der Tasche zu ziehen. Ich wiederhole: Für ein Spiel, das es sogar kostenlos gibt! Na ja, wenn Sokoblue wenigstens voller Animationen und

Alternativen:

Sokoban
Shareware • kostenlos
Eigentlich jedes andere Spiel
Blue Curaçao
Supermarkt • ca. 15 Mark

Hersteller: EDV-Beratung

Hemming
29,95 Mark

Minimum:

Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 3.xx oder Windows 95

Pro

Ich schiebe
Oops

Kontra

Ramsch
Yabba-dabbadoo

Spiel-/Dauerspaß:	0 von 50
Handhabung:	1 von 10
Grafik:	1 von 20
Sound:	0 von 20

Denkspiel
Total:

2

Catz & Dogz II

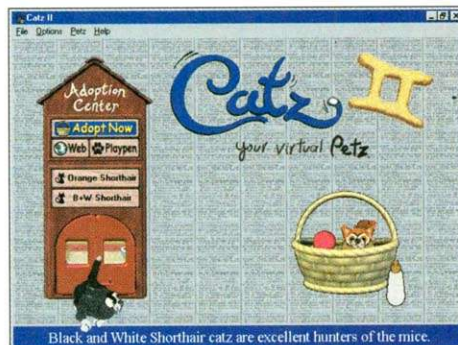
Eigentlich mag Martin Mirbach keine virtuellen Haustiere mehr sehen. Aber man kann ja mal 'ne Ausnahme machen...

Es gab sie lange vor dem Tamagotchi, die Catz und Dogz von Mindscape. Man könnte sogar sagen, sie gehörten seinerzeit zu den Pionieren unter virtuellen Lebensformen. Und wahrscheinlich waren sie sogar mitverantwortlich für die überwältigende Flut zu pflegenden Gezüchts, von der wir in den letzten Monaten heimgesucht wurden. Aber das kann man ihnen wohl schlecht zum Vorwurf machen. Besonders dann nicht, wenn man sich daran erinnert, wieviel Spaß wir in der Redaktion mit unseren Tierchen hatten. Und gerade jetzt, wo die Welle der Tamagotchi-Clons langsam verebbt, haucht Mindscape seinen Hunden und Katzen neues Leben ein. Wenn also in den folgenden Abschnitten vermehrt von Katzen die Rede ist, lassen Sie sich nicht täuschen: Die Beschreibung des Spielprinzips trifft auf Dogz 2 genauso zu, alles nur eine Frage des Geschmacks. Jedem Herrchen sein Plaisierchen....

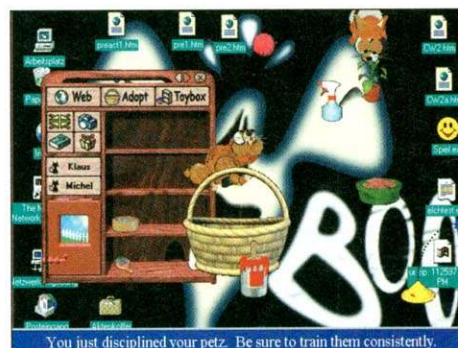
Altes Spiel, neues Glück

Das Prinzip von Catz 2 kennen Sie bereits vom Vorgänger ist: Sie suchen sich eins von fünf Kätzchen aus, das Sie adoptieren, mit einem hübschen Namen versehen, und das anschließend in Ihrem PC wohnt. Dabei können Sie ihm wahlweise ein eigenes Fenster, Spielwiese genannt, zuweisen, oder Sie sind großzügig und lassen es auf dem ganzen Bildschirm herumlaufen. In letzterem Fall macht sich die Katze auch in geöffneten

Anwendungen breit, ohne allerdings irgendwelche Daten zu verändern.



Im Adoptionsmenü können Sie sich Ihre zukünftigen Lieblinge in aller Ruhe ansehen



Kaum habe ich zwei Katzen, Klaus und Michel, adoptiert, halten Sie mich auch schon von der Arbeit ab

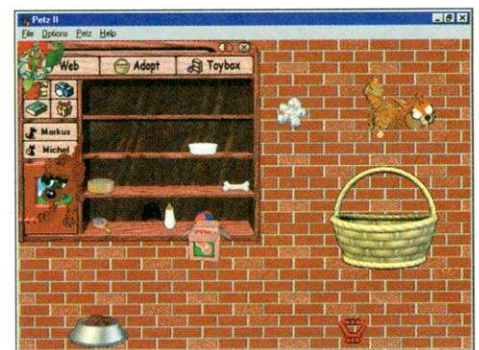
Weiterarbeiten und neue Anwendungen öffnen können Sie indes nicht, weil Sie über den Mauszeiger mit Ihrer Katze kommunizieren.

Sie können die Katze streicheln, locken oder auch hochheben und wegtragen. Die Katze selbst nimmt den Begriff "Maus" allzu wörtlich und versucht mit Vorliebe, das kleine, weiße

Ein Klassiker zum günstigen Preis

Ding zu erlegen. Damit das Herrchen in Ruhe arbeiten kann...

In einem separaten Regal finden Sie zahlreiches Zubehör, eben alles, was eine Katze zum täglichen Leben braucht. Futter,

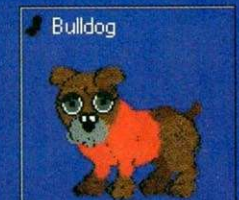
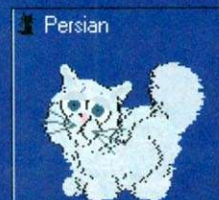
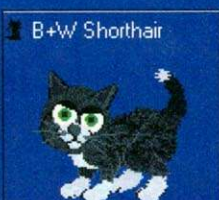


Warum stürzt sich Markus, die Bulldogge, endlich auf den orangehaarigen Stubenkater Michel?

Wasser, ein Milchfläschchen, ein Wollknäuel zum Spielen, eine Bürste und viele andere Sachen, die Sie herausnehmen und beliebig

Zwei mal fünf

Rechnen Sie nicht weiter, dies ist kein Test! Sondern lediglich die Anzahl an Hunde- bzw. Katzenrassen, die Ihnen in Catz 2 und Dogz 2 zur Ve



plazieren können. Fataler Zufall: Im untersten Regalfach findet sich ein Mauseloch, im mittleren ein Stück Schweizer Käse. Was glauben Sie wohl, wie sehr sich Ihre Katze über ein Erscheinen der Maus freuen wird? Im Gegensatz zum Vorgänger können Sie nicht mehr nur ein einziges Kätzchen adoptieren, sondern sogar zwei. Sollten Sie Catz 2 und Dogz 2 erworben haben (beides sind natürlich separate Produkte!), darf es auch ein Hund und eine Katze sein. Sollten Ihnen die Viecher doch nicht gefallen, können Sie sie auf der Festplatte aussetzen und sich ein neues Tier aussuchen. Jedes Kätzchen, das je von Ihnen adoptiert wurde, bleibt aber in seinem

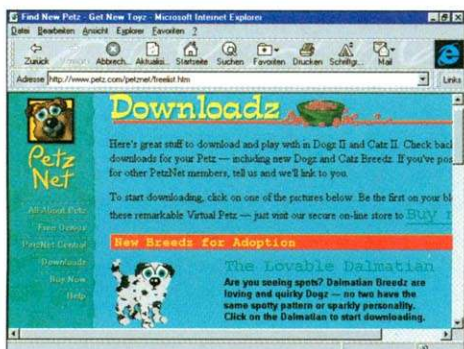
weiter verbessert, die Sounds sind authentischer denn je. Wenn die Tiere etwas größer wären, könnte man sie glatt für echt

WÄREN DIE TIERCHEN ETWAS GRÖßER – MAN KÖNNTE SIE FÜR ECHT HALTEN!

halten. Und auch sonst gibt es jede Menge Details zu entdecken. Das Mauseloch mit dem Stück Käse davor ist natürlich auch noch da,



Keine Angst, auch bei geöffneten Fenstern werden Ihre Dateien nicht beschädigt



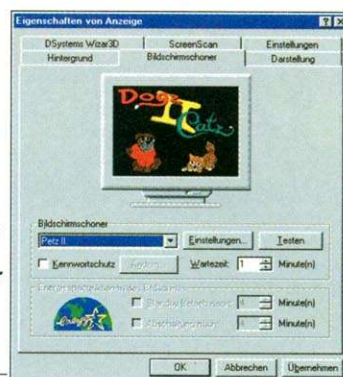
Im Internet gibt's jede Menge neues Spielzeug und sogar weitere Rassen zur Adoption

aktuellen Entwicklungszustand gespeichert und läßt sich nach Lust und Laune reaktivieren.

Nachschub aus dem Netz

Sowohl Catz 2 als auch Dogz 2 verschlingt satte 30 MB auf der Festplatte. Dieser Platz wird einfach benötigt, schließlich muß das Programm mit allem, was sich auf Ihrem Bildschirm abspielt, kooperieren. Außerdem kann man die technische Umsetzung nur als hervorragend bezeichnen. Die Grafiken wurden im Vergleich zum ersten Teil noch

Eigentlich sollen Catz 2 und Dogz 2 als Screensaver dienen, dabei sind sie so viel mehr...



an Ihr Erstadoptiertes gewöhnt haben, daß Sie erst gar nicht auf die Idee kommen, es auszutauschen. Denn wie gesagt, mehr als zwei Tiere gleichzeitig gibt's nicht.

Immer noch gut

Unterm Strich gibt es weder an Catz 2 noch an Dogz 2 etwas auszusetzen. Bis auf die eindeutige Tatsache, daß es sich um ein altes Spielprinzip handelt, dem es an wirklichen Innovationen mangelt. Wer also bereits im Besitz des (oder der) Vorgänger ist, braucht hier nicht unbedingt erneut zuzuschlagen. Für jeden, der schon Catz und Dogz auf seinem Rechner pflegt, hätte es auch ein Update getan – das aber mit Sicherheit auch nicht billiger als 29,95 Mark gekommen wäre. Man darf also sagen: Für alle Neueinsteiger ist jetzt der richtige Zeitpunkt für den Erwerb eines echten Klassikers gekommen, der all den Tamagotchis, Egons und wie immer sie auch heißen um Längen überlegen ist. Viel Spaß damit!



Eine Adoptionsurkunde weist Sie auf Ihre Pflichten hin, in unserer Version noch auf Englisch

Sie können also sicher sein, wieder einmal mehr Haustiere zu bekommen, als Sie eigentlich wollten. Überhaupt gibt es von allem mehr: Mehr Hintergründe, vor denen sich Ihre Lieblinge tummeln können, mehr Spielsachen und mehr Optionen bei den Einstellungen. Lediglich die zur Auswahl stehenden Hunde- und Katzenrassen sind auf jeweils fünf beschränkt. Wobei aber auch noch nicht das letzte Wort gesprochen ist.

Denn Catz 2 und Dogz 2 wurden von Anfang an in Richtung Internet konzipiert. Schon bei den Vorgängern war es möglich, Bilder der eigenen Tierchen zu schießen und auf der Petz-Website (<http://www.petz.com>) auszustellen und zu tauschen. Auch ein paar neue Spielzeuge gab es dort zu holen. Das ist auch heute noch alles so, jedoch wurde die Zubehörauswahl im Netz deutlich erhöht, und: Wie schon seinerzeit bei *Creatures*, gibt es dort auch neue Hunde und Katzen. Wenn Ihnen also fünf Rassen nicht genug sind, werden Sie im Netz sicher fündig. Schon jetzt stehen dort einige weitere Rassen zur Verfügung, deren Zahl aber durch fleißige Entwickler ständig erhöht werden soll. Wahrscheinlich werden Sie sich jedoch so sehr

Alternativen:

Lula Inside Gotchi
Interactive Strip ● ca. 20 Mark

Egon
Starbyte ● 19,95 Mark

Das Tamagotchi für unterwegs

Hersteller: Mindscape
Preis: je 29,95 Mark

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

Pro
Viele lustige Gimmicks
Kann zur Gewöhnung werden
Viel mehr als nur ein
Bildschirmschoner

Kontra
Im Grunde nur ein Update

Fazit: Empfehlenswert

Lebenssimulation

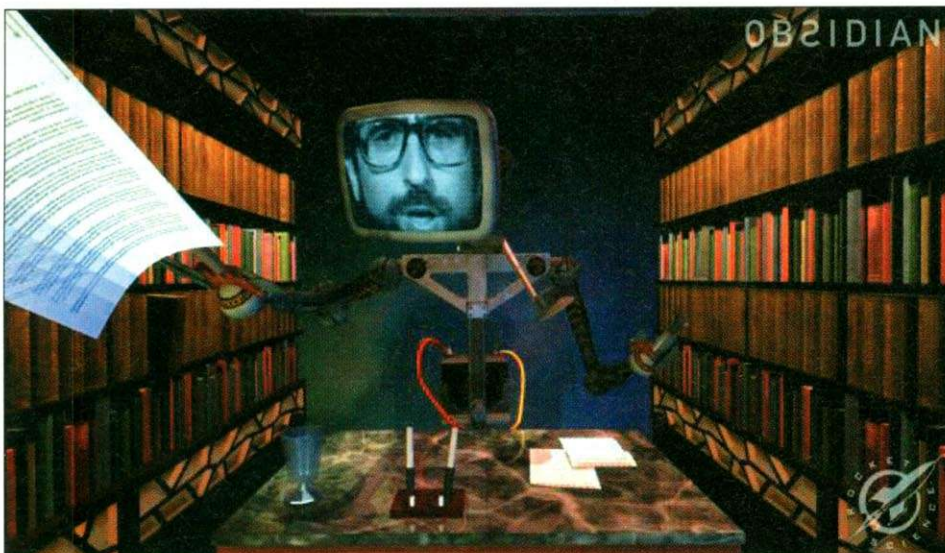
g stehen. Und so sehen Sie aus:



Catz II & Dogz II

Pro Sieben Mystery: Obsidian

Das ist schon ein Laster mit diesem Merchandising. Marco Gremmel durfte zwei dieser kommerziellen Neuerscheinungen einmal genauer unter die Lupe nehmen.



Dies hier ist der Boß der ersten Welt, also immer schön freundlich sein!



Gut, daß man auf diesem Bild nichts von der üblen Synchronisation mitbekommt!

Ich bin mir sicher, das jeder inzwischen etwas von der großen Mystery-Welle mitbekommen hat, die in den letzten Monaten aus den USA nach Deutschland überschwappte. Den einsamen Anfang machte seinerzeit "Akte X", inzwischen wachsen in den Staaten Serien gleicher Machart wie Pilze aus dem Boden. Und auch hierzulande laufen bereits mehrere dieser Reihen mehr oder minder erfolgreich. Vorreiter auf diesem Gebiet war der Münchner Fernsehsender



Hier haben wir sie: Die Kleinstroboter sind noch kleiner als Klaus!

Pro7. Und der hat jetzt zu seiner Mystery-Reihe zwei Spiele auf den Markt gebracht, die sich bestimmt schon alleine durch den Namen gut verkaufen lassen.

Nanotechnologie?

Die Rahmenstory des Spiels baut auf eine Technologie auf, bei der es um kleine Schaltkreise und Maschinen geht. Wenn ich die Handlung, die sich der Spieler aus Bruchstücken selbst zusammenreimen muß,

richtig verstanden habe, dann dreht sich alles um ein geheimnisvolles Projekt. Dabei wurden mikroskopisch kleine Roboter dazu eingesetzt, in der Atmosphäre mit Schadstoffen zu interagieren und diese irgendwie zu neutralisieren. Ein paar Mitarbeiter haben in diesem Projekt seit Ewigkeiten Überstunden geschoben und nehmen sich nun ein paar freie Stunden in einem Naturreservat. Doch schon bald stoßen sie auf etwas Merkwürdiges; einen Kristall, der selbständig immer weiter wächst.

Das Obsidian, so wird der wachsende Stein von den beiden Wissenschaftlern genannt, ist allerdings mehr als ein einfacher Mineralbrocken. Als einer der Forscher dem Objekt zu nahe kommt, wird er förmlich aufgesogen. Sie schlüpfen von nun an in die Rolle seiner Kollegin und Lebensgefährtin, die sich auf seine Fahrte begibt. Bei der näheren Betrachtung des Obsidian werden auch Sie von dem Objekt in eine skurrile Welt versetzt, die sämtlichen Naturgesetzen zu strotzen scheint. Und das kann schon recht verwirren. Im einen Moment sind Sie sich noch sicher, mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen, im nächsten Moment wird dieser Boden zur Decke – oder zur Wand. Die Schwerkraft scheint auf eigenartige Weise völlig verrückt zu spielen. Über Reorientierungsrampen gelangen Sie in eine andere Schwerkraftebene. Und das macht das Spielen von Zeit zu Zeit arg unübersichtlich. Denn eigentlich wollen Sie ja nur, daß eine Rampe repariert wird, die Sie überqueren müssen. Doch auch in der mystischen Zukunft bedarf dies einer langen Genehmigungskette. Und bis man die richtigen künstlichen Beamten an den richtigen Schaltern gefunden hat, vergeht schon seine Zeit. Besonders, wenn man nicht genau weiß, in welcher Ebene diese Schalter liegen.

Puzzlig

Und so gelangen Sie in ein Spiel, das sich über vier CDs erstreckt. Und über vier Welten. Innerhalb des Obsidian werden Sie in mehrere

Traumwelten versetzt. Alles beginnt mit dem Bürokomplex, wo Ihre Aufgabe darin besteht, die Brücke zu überqueren. Anschließend gelangen Sie ins Reich der Spinne. Dort dürfen Sie mit chemischen Flüssigkeiten und Reagenzgläsern spielen und etliche knifflige Puzzle lösen müssen, bevor das Symbol der Spinne den Weg in Bismuths Reich ebnet. Und eben diesen Bismuth müssen Sie auf der Piazza aufspüren, wo er sich hinter einer Säule versteckt hält. Nach weiteren Denksportaufgaben gelangen Sie schließlich ins Reich der Führerin. Dort gibt es zwar nur noch zwei Aufgaben, doch die wollen auch erst gelöst werden, bevor Sie die Mission bestanden haben.

Die Welten in Obsidian sind vielfältig, abwechslungsreich, sehr abgehoben von all dem, was wir als normal empfinden würden und natürlich außergewöhnlich mysteriös. Viele der Denksportaufgaben werden Sie für lange Zeit beschäftigen. Für aussichtslose Fälle ist ein Lösungsheft gleich beigelegt, in dem Sie Tips für die richtige Vorgehensweise erhalten.

Guter Ansatz

Auch auf die Gefahr hin, mich mal wieder bei vielen unbeliebt zu machen, werde ich dieses Spiel nicht in den Himmel loben. Das in Amerika bereits Anfang 1997 erschienene Werk heimste dort teilweise wahre

Lobeshymnen ein. Die hat es meiner Meinung nach allerdings nicht verdient. Das liegt nicht zuletzt an der schlechten technischen Umsetzung. Vor Spielstart sollten Sie mit Hand die Auflösung von Windows herunter-schrauben, damit Sie in den Genuß von Vollbild kommen. Daß diese Umstellung die ganze Desktop-Oberfläche durcheinanderbringen kann, müssen Sie dabei in Kauf nehmen. Unter Einsatz von Quicktime kann es dann losgehen. Dann klicken Sie munter mit der Maus drauflos. Generell betrachten Sie das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Bewegen

KNOBEL-ADVENTURE OHNE ATMOSPHÄRE

Sie die Maus an den Bildschirmrand, so verwandelt sich der Cursor und erlaubt Ihnen, sich in eine andere Richtung zu drehen, nach vorn oder hinten zu gehen. Laufen Sie in irgendeine Richtung weiter, so geschieht das meist in Form von Zwischensequenzen. Und die können schnell sehr nervig werden, wenn Sie mehrmals die gleichen Wege einschlagen.

Was mich am meisten stört: Es kommt einfach keine richtige Atmosphäre auf. Das

Pro 7 Mystery: Der vergessene Gott

In der gleichen Reihe ist auch dieses Spiel erschienen. Und ich wollte es auch wirklich testen, Ehrenwort. Doch ward mir beim Gedanken daran, ein weiteres Produkt dieser Machart spielen zu müssen, ganz anders. Auch hier gilt meine Empfehlung an alle mysteriös angehauchten Kniffel-Freaks unter Ihnen. Andernfalls halte ich auch diese von der Kritik in den Himmel gelobte Neuerscheinung kaum empfehlenswert.

mag zum Teil an der schlechten deutschen Synchronisation liegen, zum Teil an der technischen Umsetzung. Ab und zu hapert es dabei auch mal am Sound, wenn die Musik auf einer Tonlage einfriert.

Knapp vorbei

Im Großen und Ganzen konnte mich Obsidian nicht vom Hocker reißen. Es fehlt einfach das Zusammenspiel aus Grafik, Sound und Spielatmosphäre. Denn das ist in meinen Augen ganz und gar nicht gelungen. Auf den ersten Blick hätte ich das Game fast sogar in den Multimedia-Bereich eingeordnet, da die technische Aufmachung sich von den dortigen CD-Roms kaum abhebt. Mystery-Fans werden vielleicht recht angetan sein, Freunde von Kniffel-Spielen werden, ohne lange suchen zu müssen, bessere Alternativen finden. (2)



Diese Stadt ist zwar sicherlich moderner, aber nicht hübscher als Enschede.



Über diese Rampe gelangen Sie in eine andere Schwerkraftebene.



"Was sehen Sie auf diesem Bild. A: Nichts! B: Nichts besonderes!" – Noch Fragen?

Pro Sieben Mystery: Obsidian

Alternativen:

Pro 7 gucken
RTL gucken
gar nix gucken

Hersteller: EMG/inscape
Preis: ca. 60 Mark

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

Pro
Knifflige Rätsel
Gute Einfälle

Kontra
Mängel in der technischen
Aufmachung
Keine echte Spielatmosphäre
Schlechte Synchronisation

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	14 von 20

Adventure
Total: 65

Byzantine: The Betrayal

Ethan Young bekommt es in der Türkei mit sehr unangenehmen Gesellen zu tun. Warum macht er nicht einfach einen Badeurlaub wie andere Leute auch?

Byzanz. Gegründet wurde antike Handelsstadt am Bosphorus bereits im Jahre 660 vor Christus, nach Eroberung



Kein Talent, dafür um so mehr Akzent: Bei den Schauspielern handelt es sich offensichtlich um Laien

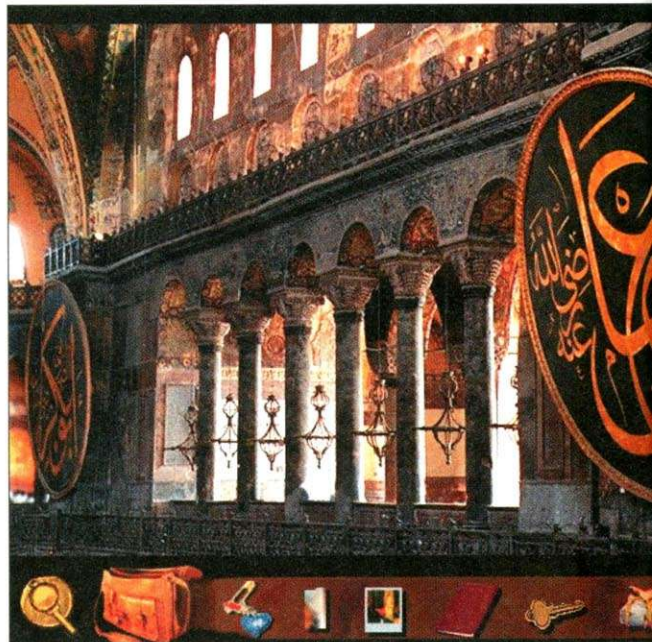
durch die Römer erfolgte 330 die Umbenennung in Konstantinopel. Doch die neue Hauptstadt des Römischen Reiches fiel mit dessen Teilung nur 65 Jahre später an das Oströmische Reich, in abendländischer Geschichtsschreibung auch Byzantinisches Reich genannt. Es folgten Jahrhunderte des Auf- und Abschwungs, bis heute dokumentiert vor allem durch die byzantinische Kunst (Ikonen, Mosaiken, Kuppelbauten) und die byzantinische

Musik (Kirchenmusik, Hymnen, liturgische Gesänge). Das 1261 letztmalig wiederhergestellte Byzantinische Reich wurde 1453 von den Türken erobert, das ehemalige Byzanz ging ins heutige Istanbul über. Dorthin, nach Istanbul, führt Sie auch das neueste Adventure aus dem Hause Interplay.

Ein Anruf in der Nacht

Denn in *Byzantine: The Betrayal* übernehmen Sie die Rolle eines Journalisten, der von einem ehemaligen Kommilitonen mit dem Versprechen auf eine heiße Story nach Istanbul gelockt wird. Dort angekommen, finden Sie in der Wohnung des Studienfreundes aber nur eine paar äußerst unwirsche Polizisten vor, die Sie mit noch unwirscheren Fragen bombardieren. Von da an überschlagen sich die Ereignisse. Scheinbar ist Ihr Freund wirklich über eine große Sache gestolpert, die mit antiken Kunstschatzen und einem gar nicht antiken, dafür aber um so brutaleren

Mord in Verbindung steht. Und für den hat die türkische Polizei seit Ihrer Ankunft einen neuen Hauptverdächtigen... Entmutigen lassen Sie sich



davon aber nicht. Im Gegenteil, Sie wittern Ihre große Chance als Journalist und künftiger

Virtuelle Welten

Mittels eines speziellen Video-Replays können Sie historisch und landestypisch interessante Locations ganz in Ruhe erneut besichtigen. Hier spürt man den Einfluß vom *Discocery Channel* und lernt noch was dabei.



Bis heute gut erhalten: Der goldene Prunk einer längst vergangenen Blüte



Auch die prächtigen Mosaiken haben byzantinische Kunst in aller Welt begehrt gemacht



Die kuppelförmige Architektur prägt das Bild der einstigen Weltmetropole

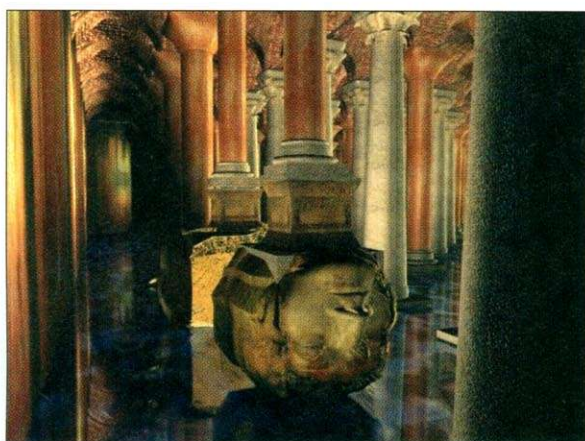
Pulitzer-Preisträger, und machen sich unverzüglich an die Aufklärung der unheimlichen Geschichte.

Dabei kommt es in erster Linie auf das Zusammentragen wichtiger Informationen an. Ähnlich wie zum Beispiel in *Versailles 1685* spielen die sonst genretypischen Puzzle hier

SCHÖNE GESCHICHTE IN SCHLECHTEN BILDERN

nur eine untergeordnete Rolle, Erfolge kommen nur nach grundsätzlicher Recherche. Für so eine Detektivarbeit braucht man natürlich Leute, die man befragen kann. Zum Glück gibt es jede Menge davon in Byzantine, doch Vorsicht: Sie wissen absolut nicht, wem Sie trauen können. Wählen Sie die Fragen und

◀ Ohne Übersetzer bleibt die Inschrift dieser Tafel für immer ein Rätsel



Sie stehen weder Kopf noch wurde das Bild falsch herum gedruckt. Dieser Herr betrachtet die Dinge einfach aus einer anderen Perspektive

Antworten aus dem Optionsmenü also mit Sorgfalt aus und überlegen Sie sich gut, welche Gegenstände aus Ihrem Inventar Sie an welche Personen aushändigen. Andernfalls könnte es sein, daß das für Sie ein jähes Ende findet.

Schauspiellehrer gesucht

Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, bei voller 360°-Rundumsicht. Byzantine besteht komplett aus einer Kombination von Videos mit einer Gesamtlänge von mehr als 45 Minuten und digital gerenderten Locations. Der Vorteil: Dank echter Schauspieler und einer photorealistischen Spielumgebung fühlt man sich tatsächlich wie auf einer mörderischen Städtereise. Der Nachteil liegt in einer durchweg schlampigen Umsetzung. Die Qualität der Videosequenzen schwankt von einwandfrei bis unscharf und grobkörnig, es gibt immer wieder Ruckler und kurze Aussetzer. Auch das Scrolling bei der Rundumsicht funktioniert nicht so fließend, wie

man es von anderen Spielen her kennt. Außerdem handelt es sich bei den meisten Schauspielern offensichtlich von Laien, die auch in der Zukunft besser nicht versuchen sollten, von diesem Job zu leben.

Abgesehen von der passenden Musik, setzt sich der negative Eindruck auch bei der Vertonung des Spiels fort. Zum Teil hören sich die Wortbeiträge an, als seien sie bei einem Ferngespräch mit dem Bosphorus aufgenommen



Istanbul heute, für eine Städtereise immer erste Wahl. Aber nur ohne Trouble mit der Polizei

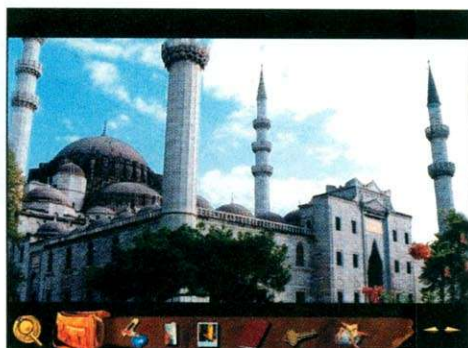
worden, dazu kommen extreme Schwankungen in Lautstärke und Abmischung. Und das amerikanische Englisch mit breitem orientalischen Akzent wirkt mitunter unfreiwillig komisch. Immerhin kann man hierin noch eine Chance für die Lokalisierung sehen. Als komplett gelungen darf man dafür die durchweg einfache Steuerung

bezeichnen. Der aktive Cursor blinkt bei brauchbaren Gegenständen auf und garantiert somit auch Anfängern ein rasches Vorwärtsschreiten ohne nervende Ausprobiererei. Sämtliche bereits besuchte Locations erscheinen auf einer Karte und können dann per Muskklick ganz schnell ein zweites Mal aufgesucht werden. In dieser geographisch non-linear gestalteten Spielführung liegt bei Byzantine allerdings eine geheime Gefahr verborgen. Wenn Sie ohne besonderen Grund einen Ort erneut besuchen, etwa weil Sie woanders nicht weiterkommen, kann es gut passieren, daß man Sie dort kaltmacht. Und dann wissen Sie nicht einmal, warum.

Hätte, wäre, könnte

Bald kann ich diesen Spruch nicht mehr hören, trotzdem muß ich ihn in letzter Zeit immer öfter loslassen: Was hätte aus Byzantine: The Betrayal für ein gutes Spiel werden können, wenn man sich für die technische Umsetzung

etwas mehr Zeit und Sorgfalt genommen hätte. Die Geschichte ist packend und interessant aufbereitet, die Locations kompetent recherchiert und das ganze Game immer noch gut spielbar. Mit guten Schauspielern, besseren Videos und ordentlichem Ton (und vielleicht auch mit einem hier und da höheren Schwierigkeitsgrad) hätte Interplay mit Sicherheit eine Top-Wertung für sich verbuchen können. Es ist nur



Denken Sie daran, vor dem Betreten der imposanten Moscheen Ihre Schuhe auszuziehen

allzu offensichtlich, daß Byzantine mit aller Macht ins gigantische amerikanische Weihnachtsgeschäft gedrückt wurde, und das eindeutig auf Kosten der Qualität. Obwohl Byzantine bei uns in den USA nur über den *Discovery Channel*, einem Spartenkanal für Reisen, Land und Leute, bezogen werden kann, gilt eine spätere Vermarktung auch in anderen Ländern als wahrscheinlich. Vielleicht kann man ja bei den jeweiligen Lokalisierungen einen Teil des Schadens wiedergutmachen. ☹

Byzantine: The Betrayal

Alternativen:

Riven – The Sequel to Myst
Red Orb ● 99,95 Mark

Dark Earth
Kalisto ● ca. 90 Mark

Atlantis
Cryo ● 99,95 Mark

Hersteller:

Interplay

Preis: ca. 50 Dollar (Import)

Minimum:

Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA,
Windows 95

Pro

Gute Story
Interessante Locations
Für Anfänger sehr geeignet

Kontra

Schlechte Schauspieler
Mieser Ton
Schlamperte Videos

Spiel-/Dauerspaß:	34 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	12 von 20

Adventure
Total:

68



Ein Roboter für Arachnophobiker ...



Die Alien-Disco hat geöffnet

Shadow Master

Unser Hobbyphilosoph Michael Trier macht sich Gedanken über Schönheit, Intelligenz und ein Leben nach dem Schrottplatz

Fast unbemerkt im Weihnachtsrummel mit all seinen großen Hypes, kam auf den letzten Drücker noch ein 3-D-Shooter in den Power-Tower geschneit. Shadow Master ist ein reinrassiges Actionspiel mit Schwerpunkt auf exzessiven Ballerorgien. Die Hintergrundgeschichte ist eigentlich eher schmückendes Beiwerk denn eine Story und dementsprechend fix erzählt: Seit Tausenden von Jahren versklavt der schreckliche Shadow Master – von Beruf Alien-Diktator – (Hey, cooler Bandname, oder? Anm. d. Red.....), eine Welt nach der anderen. Irgendwann geht ihm allerdings der Sprit aus, spricht seine Recourcen gehen zur Neige. Da der Meister der Schatten aber gerne noch ein Weilchen Wüten und Zerstören würde, hat diese Finsterbacke als nächstes ein bis drei Augen auf Ihre, ansonsten eher unbedeutende Welt geworfen. Dabei ist ihm die Bevölkerung völlig schnurz, nur Rohstoffe und Energiegewinnung hat dieser Lump im (Un-)Sinn.

Das Schlimme an der Sache ist, daß er nicht alleine anreist, sondern einen ganzen Bus reichlich suspekt aussehender Kumpels mitbringt. Da der Meister so ein Böser ist, hat er natürlich auch keine "richtigen" Mitstreiter aus Fleisch und Blut, was, nebenbei bemerkt, auch die "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften", kurz BPJS freuen wird.

Machine Head

So warten, organischen Formen nachempfundene Roboterwesen in den weitläufigen Leveln von Shadow Master darauf, von Ihnen ins virtuelle Nirvana geblasen zu

werden. Insektuide Krabbelwesen, Dinosauriern ähnelnde Trampeltiere und zyklopenhafte Feuerballschleuderer, die fast der griechischen Mythologie entsprungen sein könnten. Angesichts solch skurriler Invasionstruppen muß natürlich Widerstand organisiert werden. Auch Sie werden eingezogen, in einen Kampf-Buggy verfrachtet und per Transporter direkt zu Ihren jeweiligen Einsatzorten geflogen. Ihr Vehikel ist mit futuristischen Waffen, Schutzschilden und Ortungssystemen ausgerüstet.

Gesteuert wird entweder über die Tastatur oder jedes andere erdenkliche Eingabegerät. Leider ist die Tastatur, zumindest in der Testversion nicht frei konfigurierbar. So liegen manche Funktionen, bei Verwendung der deutschen Tastaturbelegung dermaßen ungünstig, daß sie außer für Taschendiebe, Hütchenspieler und andere Fingerfertigkeitakrobaten unerreichbar

bleiben. Außer man nimmt die Finger von den Steuerungs- und Waffenkontrollen, und das wird mit baldigster Verschrottung Ihres Buggys bestraft.

Die Gegnerdichte ist nämlich von Beginn an sehr hoch. Es gibt keinen Vorsprung, keinen Seitenweg hinter dem nicht eine Horde metallener Krieger auf Sie lauert. Obwohl Ihr Gefährt kein Gleiter ist, können Sie deren Geschosssalven auch per seitlicher Ausweichbewegung entkommen. Anscheinend lassen sich die Räder quer zur Fahrtrichtung einschlagen, anders ist dieses zur-Seite-Gleiten nicht zu erklären. Insgesamt reagiert der Buggy etwas indirekt auf Steuerimpulse. Erst einmal in der Vorwärtsbewegung, muß zum spontanen Einlegen des Rückwärtsgangs erst ein, wenn auch geringes Trägheitsmoment überwunden werden. Dieses Quentchen Zeit reicht meistens, sich einen Treffer abzuholen. Dazu kommt, daß sich die Fahrt zu einer echten



Diese Lila-Pause hat ihm nicht geschmeckt ...



Diese Stahlmagnolien tauchen urplötzlich aus dem Boden auf

Hängepartie entwickeln kann. Die Karre beißt sich an unsichtbaren Kanten fest oder scheint an manchen Ecken an den Texturen kleben zu bleiben. Dafür birgt der Elchtest keinerlei Schrecken für den Flitzer, es sei denn, die Elche haben einen Raketenwerfer dabei ...

Special Effects

Nach einem kurzen, akustischen Briefing, in dem Ihnen Missionsziele und die derzeitige Situation nahegebracht werden, finden Sie sich in einem von sechzehn großen Leveln wieder. Nachdem Sie ein paar Meter gerollt sind, können Sie in den meisten Fällen das Briefing getrost vergessen und sich auf das konzentrieren, was Shadow Master ausmacht: die Action. Und die wird Ihnen auf höchst spektakuläre Weise präsentiert. Zu Anfang des Levels mag die Umgebung nicht besonders aufregend scheinen, das hat man alles schon mal gesehen, nichts Besonderes so weit. Gerät die Sache dann aber in Bewegung, verdichten sich grandiose Licht- und Explosionseffekte zu einem Grafikfeuerwerk der Extraklasse.

Die Polygon-Gegner sehen prächtig aus, und bis auf einige unschöne Clipping-Fehler ist die Optik der Kämpfe makellos. Die Visiereinrichtung und die Kontrollanzeigen ihres Kampfgefährts heben sich wohltuend vom gewohnten Einerlei des Genrestandards ab. Sie integrieren sich prächtig in das phantasievolle Grafikdesign der insgesamt 80 Einheitenentypen. Hier spürt man deutlich die stilsichere Hand von Rodney Matthews, einem Künstler und Designer, dem die LSD-geschwängerten

In vielen Situationen wünscht man das Ding einfach zum Teufel und wäre lieber zu Fuß unterwegs oder in Besitz eines wendigen Gleiters, wie etwa in den Untiefen der Descent-Minen. In Shadow Master kämpfen Sie übrigens die meiste Zeit unter freiem Himmel. Unter die Erde oder in weitläufige Gebäude



Raucher hinten rechts bitte ...

verschlägt es Sie nur zeitweise. Das Waffenarsenal, mit dem Sie Ihren Widersachern den metallenen Pelz versengen ist auf acht Waffen mit unterschiedlichen Ausbaustufen begrenzt. Waffenspezifische Munition und Energie-Kristalle lassen besiegte Gegner zurück. Energie und andere Power-Ups liegen wie gehabt in den Leveln verstreut oder werden leichte Beute, nachdem Sie den Vorbesitzern nachdrücklich und effektiv den Weg zum Maschinenhimmel geebnet haben. (Glauben Roboter eigentlich an Recycling? Anm. d. Red.....)

unkomplizierten Ballerspaß für zwischendurch sucht, ist Shadow Master sicherlich eine Alternative. Allerdings sollte er eine gehörige Portion Ausdauer mitbringen, denn innerhalb der Level kann nicht gespeichert werden.

Auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht



Eines der simplen Puzzles in Shadow Master

variabel. Falls Psygnosis in der endgültigen Version oder als Patch solche Funktionen nachliefert, halten wir Sie selbstverständlich auf dem Laufenden. Am ehesten könnten die Anhänger nervenaufreibender Netzwerksessions an Shadow Master ungetrübten Spielspaß finden. In fünf verschiedenen Spielmodi können sich bis zu acht Spieler gegenseitig unter Beschuß nehmen. Witzig ist dabei der Austausch sogenannter Voice-Mails. Mit ihnen können sich die Mitspieler während des Kampfes mit Aufmerksamkeiten bedenken oder während einer "Capture the Flag"-Partie pfadfindergemäßes Liedgut pflegen. (1)



Sie hätten nicht Pferdegesicht zu ihm sagen sollen ...

Siebziger einige ihrer schönsten Plattencover verdanken. Dazu kommt, daß die Grafik, beschleunigt von einer 3Dfx-Karte, auch mit einem kleineren Pentium über den Monitor flutscht, wie ein Stück Seife.

Eine 3-D-Grafikkarte wird von Shadow Master zwingend vorausgesetzt. Ohne Hardware-Beschleunigung bemüht sich der Schatten-Meister gar nicht erst aus seinem fernen Universum herab auf Ihren heimischen PC. So gut die Gefechte aussehen, so nervt das merkwürdig träge Handling des Kampf-Mobils.

dem mäßig originellen Leveldesign wird die Ballerei so ziemlich schnell eintönig. Da tröstet dann auch der Glanz der Grafikkarte nur begrenzt über aufkommende Langeweile hinweg. Mit dem Lösen von kniffligen Rätseln brauchen Sie sich in Shadow Master nicht herumzuschlagen. Lediglich einige einfache Puzzles zum Öffnen verschlossener oder verborgener Türen müssen bewältigt werden. Insgesamt spielt sich Shadow Master etwas abgestanden, einfach wenig originell. Wie der Titel eben. Für den Action-Spieler, der den

"Blondinen"-Alien-Roboter

Mit der Gegnerintelligenz ist es nicht weit her. Schön, aber blöde, lautet die Formel für die feindlichen Truppen. Zum Ausgleich für fehlende Kreativität in den Angriffsbemühungen, tritt der Gegner bevorzugt in Scharen auf. Aber doppelt blöde ist einfach lästig. Im

Zusammenspiel mit

Alternativen:

G-Police
Psygnosis ● ca. 90 Mark
Turok
Acclaim ● ca. 90 Mark
Jedi Knight
LucasArts ● ca. 90 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 120, 16 MB RAM, SVGA-3D-Karte, Windows 95

Pro
Phantastische Grafikeffekte
Phantasievolle Gegner
Variabler Multiplayer-Modus

Kontra
Schlechte Gegnerintelligenz
Etwas träge Steuerung
Keine Speicherfunktion in den Leveln

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	14 von 20

Action
Total: 69

WÜRDEST DU DIESEN



VIC TOKAI INC.



NINTENDO®, NINTENDO 64, AND



ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

NOVA
X
SPRING

TYPEN TRAVEN...?

DARK RIFT™

Dies sind nur einige der
freundlichen Typen, die beim
härtesten Turnier des
Universums zwischen Dir und
dem Siegereppchen stehen!

DAS 3D -Actionspiel
mit rasend schneller
Grafik und faszinierender
Detailvielfalt.

Ausgefeilte Kampftechniken
mit unzähligen Combo-
Moves und individuellen
Waffensystemen.

Ab Mitte Dezember 97
für Nintendo® 64 und
Windows® 95 erhältlich.



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

NOVA SPRING is a registered trademark of VIC TOKAI INC. 22904 Lockness Ave., Torrance, CA 90501. Dark Rift™, Kronos™, their logos and characters are trademarks of and © 1996 Kronos Digital Entertainment, Inc. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

Die Abenteuer von Batman un

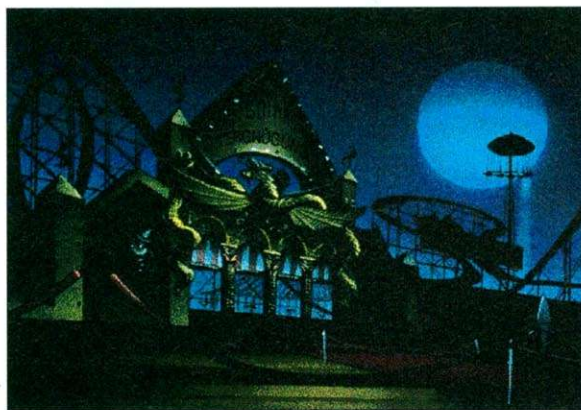
Unserem unermüdlichem Reporter Markus Brodrick ist es gelungen, ein Treffen mit Batman und seinem treuen Begleiter Robin zu arrangieren.

Es gibt Ausflüge, die das Reisebüro an der Ecke nicht vermitteln kann. Der freundliche Herr oder die nette Dame am Schalter werden Ihnen alle nur möglichen Schwierigkeiten in den Weg legen, sobald Sie den Wunsch äußern, einen Trip nach Gotham City unternehmen zu wollen. Wir können diesen mangelhaften Service nicht verstehen, denn obwohl Gotham City seit langem einen fragwürdigen Ruf hat und hinter Weltstädten

DIE GESCHICHTE VON GOTHAM CITY KANN NEU GESCHRIEBEN WERDEN

wie Metropolis zurückstehen muß, lohnt sich die Reise. Sind Sie erst einmal in dieser interessanten Stadt angekommen, haben Sie eine große Chance, eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Geschichte kennenzulernen.

Seit langer Zeit trägt Bruce Wayne, besser bekannt unter seinem Pseudonym Batman, den Titel des Ehrenbürgers dieser Stadt. Aber, wie gesagt, Sie werden Schwierigkeiten haben, ein Ticket nach Gotham City zu buchen (Statt dessen können Sie jederzeit einen Ausflug nach Enschede buchen. Im Power-Tower wird



Gotham City bei Nacht – das Amusement Center ist alles andere als amüsant

man Sie jederzeit zu Traffordman vorlassen – eine furchtbare Persönlichkeit, die jeden Monat versucht, Windows 95 den Garau zu machen. Der Red.). Um Ihnen Schwierigkeiten zu ersparen, machten wir uns für Sie auf den Weg. Nach langem Bitten ist es uns gelungen, eine Audienz beim Dunklen Ritter vereinbaren zu können.

Anm. des Chefritters: Ach, hast Du etwa dieselben Probleme wie ich, wenn Du Thomas zu erreichen versuchst?



Auch die örtliche Jaguar-Vertretung in Gotham City scheint Sie herzlich willkommen zu heißen

Kids der 90er haben es allemal leichter, ganz persönliche Comics zu fabrizieren. Dank Multimedia-PC und passender Software stürzen Batman und Robin sich auch im Kinderzimmer in neue Abenteuer.

Mit Animationen und Bildmaterial aus der Fernsehserie "Die Abenteuer von Batman und Robin", der Original-Musik, Hunderten von Objekten und vielen vorgezeichneten Hintergrundbildern können Ihre Kinder ganz persönliche Cartoons per Mausclick zusammenstellen. Mit der Hilfe von zig beweglichen und unbeweglichen Objekten, mit originalen Soundeffekten und allen wichtigen Personen der Comic-Handlung ist der Phantasie keine Grenze gesetzt, die Geschichte von Gotham City, ihren Helden



Im Handumdrehen sind Szenen mit aufwendigen Hintergründen und animierten Figuren erstellt

Nach einem kurzen, interessanten Gespräch im Bat Cave, dem Zuhause Batmans, konnten wir eine Software abstauben, mit der Sie ihre eigenen Batman-und-Robin-Trickfilme erstellen können.

Der Klassiker auf dem Monitor

Batman-Comics zählen zu den absoluten Klassikern. Von unseren Eltern gern als Schundliteratur bezeichnet, verschwanden die Hefte auf rätselhafte Weise aus dem Kinderzimmer. Mittlerweile kennt jedes Kind den Helden der Dunkelheit, Kinofilme und Fernsehserien sorgen dafür, daß nicht nur

Hersteller: Knowledge Adventure Preis: ca. 70 Mark

d Robin

und Bösewichten kann neu geschrieben werden.

Spielplatz für kleine Regisseure

Eine ganz Reihe interessanter Werkzeuge macht es den kleinen Helden möglich, eigene Abenteuer leicht zusammenzustellen. Szene für Szene des eigenen Trickfilms wird aus Hintergrundbildern, Objekten und Personen zusammengefügt. Hunderte von Trickfiguren, Stempeln und frei platzierbaren Objekten



Oh nein, ist das tief! Auch Profi-Fledermäuse leiden dann und wann unter leichtem Schwindel

füllen die statischen Hintergrundbilder mit animierten Sequenzen. Filmmusik und originale Soundeffekte sorgen für die richtige Stimmung zu den spannenden Bildern. Richtiges Leben kommt auf, wenn den Figuren der Handlung mit der Hilfe des Sprachwerkzeuges Rollentexte zugewiesen werden (Was Sie noch nicht wußten, aber immer vermuteten: Auch Windows 95 verfügt

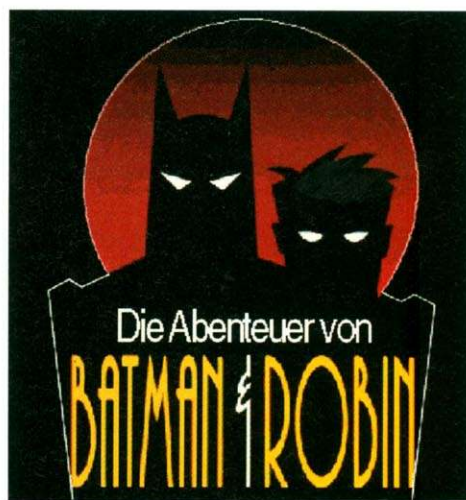
über ein eingebautes Sprachwerkzeug für Anwender. Text: Oh neiiiin, schon wieder gecrasht! Der Red..).

Damit die Batman-Filme einen ganz persönlichen Touch bekommen, ist es natürlich möglich, mit einer Reihe von Freihand-Zeichenwerkzeugen eigene Bildelemente zu entwerfen oder Vorlagen den eigenen Vorstellungen entsprechend zu verändern. Eine der interessantesten Funktionen ist der Import von Bitmaps. Jedes eigene Bild, ob gescannt oder aus anderen Programmen importiert, kann im Zeichentrickstudio in die Szenen eingebaut und bearbeitet werden. Soweit es uns bekannt ist, ist dies die einzige Möglichkeit, Batman persönlich zu begegnen. Sind die einzelnen Szenen fertiggestellt und der Reihenfolge entsprechend nummeriert, genügt ein Mausklick um den fertigen Film vorzuführen.

Kunst oder Schund?

Noch vor nicht allzu langer Zeit galten Comics als Schund. Namhafte

Sprachforscher bemühten sich, Eltern zu vermitteln, daß der Wortschatz der lieben Kleinen sich bei häufiger Comic-Lektüre auf Päng-Wörter reduzieren würde, von einer Verarmung geistigen Kapitals war die Rede. Beeindruckte Eltern und fürsorgliche Pädagogen konfiszierten Hefte, die heute



Diese düsteren Figuren sollten ihren stechenden Blick baldmöglichst behandeln lassen

einen beachtlichen Sammlerwert darstellen würden. Glücklicherweise wurden die gut gemeinten, aber etwas übertriebenen Warnungen der Wächter des Geisteszustandes der Nation nicht allzu ernst genommen. Nach kaum 100 Jahren Einführungs- und Gewöhnungszeit an ein neues Medium kehrt langsam, aber sicher Akzeptanz ein. Klassische Comics gelten in den 90er Jahren als Kunst, jedes Kind kennt die Superhelden der Szene. Die

Figur Batmans hat schon vor langer Zeit in Kinofilmen Gesellschaftsfähigkeit erlangt.

Die Abenteuer Batmans und Robins auf dem Multimedia-PC sind für alle Fans des Dunklen Ritters ein lohnenswertes Spielzeug, mit dem die eigene Phantasie in authentische Trickfilmsequenzen umgesetzt werden kann.

Fazit: Für große und kleine Batman-Fans ein Muß – empfehlenswert



Ob es um eingefügte Szenen, Titelmusik oder Introsounds geht, alle Wünsche werden prompt erfüllt



Jede Menge Figuren, Unmengen verschiedener Lokationen machen es leicht, ein individuelles Storyboard zu erstellen



Per Mausklick sind in wenigen Minuten lauffähige Trickfilme generiert – was wollen wir mehr?

**WELT
RAUM
ABEN
TEUER**



ABEN TEUER WELT RAUM



**JETZT ÜBERALL
IM HANDEL
ERHÄLTlich!**

D-Sat 2

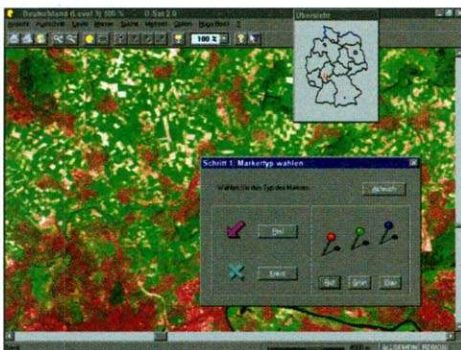
Hersteller: Topware
Preis: 49,95 Mark

Hoch vom Himmel komm' ich her – ich bring' Euch Satellitenbilder! Marco Gremmel war übrigens noch nie gut im Reimen!

Vor einigen Monaten saß ich schon einmal vor meinem PC und habe mir Deutschland vom Himmel aus angesehen. Jetzt ist bereits die zweite Version dieses Programms auf dem Markt. Was sich da wohl geändert haben könnte, habe ich mich gefragt. Doch schon beim Öffnen des Pakets wurde mir klar, daß sich etwas

relativ übersichtlich und einfach. Die wichtigsten Bedienelemente sind über Icons schnell zu erreichen. Wenn es aber beispielsweise darum geht, den nervigen Sound abzuschalten, muß man ein wenig in den Menüs suchen, um den richtigen Schalter dafür zu finden. Nach ein paar Minuten hat man raus, wie die Oberfläche bedient wird und stört sich dann bestenfalls noch an den tierisch langen Ladezeiten. Noch immer muß man mindestens eine halbe Minute warten, bis sich der

dauert es einen Augenblick, bis Sie Ihren eigenen Ort wiedererkennen. Denn die Perspektive ist sehr ungewohnt. Doch hat man die Nase erst einmal zehn Minuten gegen den Bildschirm gedrückt, erkennt man auf einmal einzelne Gebäude oder besondere



Sie können unterschiedliche Marker setzen, um sich später wieder auf der Karte zurechtzufinden

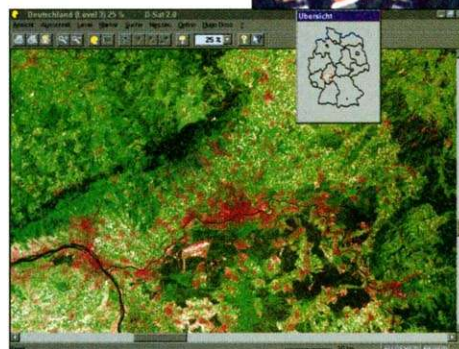
geändert haben mußte! Kommt die zweite Version nicht wie zuvor auf zwei, sondern auf gleich vierzehn CDs daher. Irgend etwas muß sich auf den zwölf Zusatzscheiben ja befinden.

Details über Details

Bei so viel Speicherplatz konnte man natürlich noch mehr Detailinformationen unterbringen. Mit anderen Worten: Die wichtigsten Ballungsräume Deutschlands sind

SATELLITENBILDER BIS INS DETAIL! INTERESSANTE SCHEIBE!

noch einmal in einer sehr hohen Detailstufe und voll in Farbe zu betrachten. Außerdem wurde für alle anderen Bilder die Kompression verringert. Dadurch erscheinen alle Aufnahmen noch schärfer. Immerhin sind inklusive der Detailaufnahmen 150 Gigabyte Daten auf die vierzehn Disks gequatscht worden. Noch immer ist die Bedienung



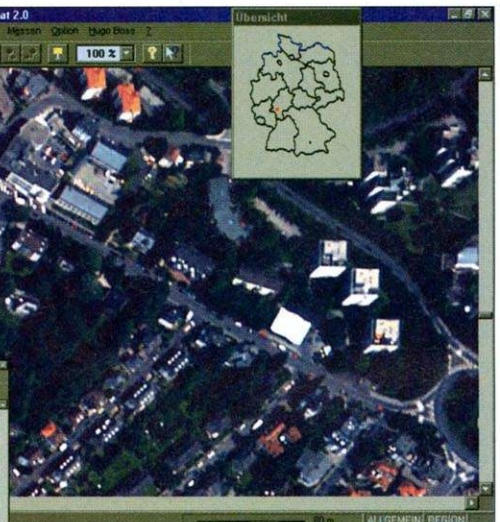
Da! Sehen Sie's? Da mache ich gerade mein Küchenfenster auf!



In diesem netten kleinen Örtchen bin ich früher mal zur Schule gegangen, falls Sie das interessieren sollte (Anm. des Chefpaukers: Baumschule?)

Bildschirm so langsam mit Inhalt füllt.

Interessant wird es indes, wenn Sie sich einen der Ballungsräume ansehen. Allerdings



Auf der höchsten Detailstufe wird es dann aber doch etwas unscharf

Merkmale in der Landschaft und kann dann mit dem Stöbern gar nicht mehr aufhören.

Der Boss heißt Hugo

Die Aufnahmen entstanden in Zusammenarbeit mit russischen Wissenschaftlern. Alle Bilder stammen aus dem Frühjahr 1996. Der komplette Satellitenatlas wurde aus 66.000 Einzelbildern zusammengesetzt. Das Programm selbst wurde mit weniger Aufwand erstellt und bleibt relativ spartanisch. Einige Extras gibt es allerdings doch. So können mit einer Suchfunktion Städte auf der Karte gefunden, Entfernungen gemessen oder Marker gesetzt werden. Was ein wenig stört ist die "Zusammenarbeit" mit Hugo Boss, die sich in Werbung bemerkbar macht. Alles in allem kann ich aber gerade die neue Version von D-Sat empfehlen. Jedenfalls all jenen, die Deutschland mal aus der Luft erforschen wollen. ☺

Fazit: Empfehlenswert!

Alarm für Cobra 11

Obgleich sich diese CD um eine explosive RTL-Fernsehserie dreht, heiße ich nicht etwa Barbara Eligmann, sondern vielmehr Marco Gremmel.

Hersteller: Software 2000 Preis: ca. 40 Mark

Schon gleich beim Anblick des CD-Covers wurde mir ganz bang. Die harten Jungs von der Autobahnpolizei zielen mit ihren dicken Knarren auf einen Gegner, den man auf dem Bild nicht sehen kann, während es hinter ihnen kracht und knallt. Da werde ich als kleiner armer Redakteur, der den ganzen Tag nur vor dem Bildschirm hockt, ganz schön neidisch! Nein ehrlich! Die beiden erleben die abgedrehtesten Abenteuer, können nicht zielen und überleben trotzdem jede noch so wilde

Spielraum haben Sie dabei allerdings nicht. Sie können lediglich bestimmen, in welcher Reihenfolge neun vorgegebene Filmstücke wiedergegeben werden. Ein wenig interessanter ist da schon die Foley Stage, in

sind, was in den einzelnen Episoden passiert ist und wie toll die Einschaltquoten waren. Und das soll es schon gewesen sein?

Mehr oder weniger interaktiv

Die Stellen, bei denen man selbst zum Zug kommt, sind zwar zahlreich, aber auch schnell abgehandelt. Beispielsweise das sogenannte "Actiongame". Action werden Sie da vergeblich suchen. Alles, was Sie tun müssen, ist die richtige Geschwindigkeit und den perfekten Winkel für den Sprung von einer Rampe zu berechnen. Doch natürlich gibt es nicht nur Negatives zu vermeiden. Die



Unwahr: Das Actionspiel hat zwar mit Action nicht zu tun, doch das stört uns Fans nicht.



Originell: Das Menü wird durch einen Klick auf die Cobra aufgerufen!

Situation, in der jeder Durchschnittsautobahnpolizistenprofi schon zwei Dutzend Mal gestorben wäre. Doch eigentlich soll es hier weniger um die Inhalte dieser Serie gehen, sondern vielmehr um die begleitende CD-ROM.

Hauptsache Action!

Action ist das Motto der Serie, in der jährlich wohl mehr Autos verschrottet werden, als ich mir im ganzen Leben leisten könnte. So geht es auch gleich mit entsprechender, fetziger Musik los. Über ein hübsches Menü oder einen übersichtlichen Index läßt sich jeder

der Sie eine Szene nachvertonen dürfen. Zwar stehen Ihnen dafür nur sieben Sounds zur Verfügung, doch das soll nicht weiter stören. Mit etwas Geschick hört sich das Ganze am Ende auch relativ authentisch an. Doch auch diese Option wird nach spätestens einer Viertelstunde langweilig.

Nicht viel anders verhält es sich mit den anderen Bestandteilen. In ein bis zwei Stunden hat man sich im Making Of angesehen, wie die Stunts geplant, aufgebaut und ausgeführt werden, was die Schauspieler für coole Kerle

technische Aufmachung und die Gestaltung sind erste Sahne. Bei einem Programm von Software 2000 sollte man das aber auch erwarten dürfen. Die Sprachausgabe ist glasklar; Videoclips und Grafik von bester Qualität. Schade finde ich nur, daß die Interviews ausschließlich in Textform daherkommen. Alles in allem ist *Alarm für Cobra 11* nur den eingefleischten Fan der Serie zu empfehlen. Ohne direkten Bezug macht das Programm trotz der gelungenen Aufmachung nämlich keinen Spaß. ☹

INTERESSANT NUR FÜR COBRA-FREAKS

Programmbereich schnell und einfach anwählen. Doch was wird Ihnen geboten? Da wäre zum einen das Actionstudio. Dort dürfen Sie den Vorspann der Serie so gestalten, wie Sie ihn schon immer haben wollten. Sehr viel



Langweilig: Hier dürfen Sie einzelne Filmszenen zusammensetzen.



Informativ: Im Backstagebereich erfahren Sie alles über Ihre Stars.

The Official Guide to Babylon 5

Hersteller: Sierra
Preis: steht noch nicht fest

Frank Fischer schmeißt seinen Redaktions-Job und wird Botschafter auf der schönsten aller Raumstationen.

Wenn man sich mal wieder richtig Zeit nimmt und besinnlich den Geschichten aus Omas

Nähkästchen lauscht, dann wird man schnell erkennen, daß ein Hauch der "guten alten Zeit" in den Erzählungen mitschwingt. Man merkt es den älteren Damen und Herren förmlich an, daß sie mit der heutigen Zeit nicht allzuviel anzufangen wissen.

Fernsehen, auch für Kurzsichtige

Einen Spiegel der heutigen Zeit stellt zum Teil das Fernsehen dar. RTL und SAT 1 hat man mittlerweile als technische Errungenschaft akzeptiert, werden dort ja unglaublich nette Musiksendungen für die ältere Generation geboten. Doch zappt man dann weiter zum Musikkanal Viva, tun sich schon wirkliche Abgründe auf. Daß sich die Damen in den Videos nicht so kleiden müssen wie Dagmar Berghoff, ist den Omas auch klar. Aber daß Opa innerhalb einer Fernsehminute mehr

die entweder zerstört oder gar entführt wurden.

Lebende Legende

Wo andere Sci-fi-Serien so langsam an Boden verlieren, verschafft J. Michael Straczynski seiner Serie immer mehr Anhänger. Und



Where do you want to go today?

dabei achtet man stark darauf, daß man nicht die gleichen Fehler macht, die der Star-Trek-Konkurrenz üble Einschaltquoten beschert. Der Handlungsverlauf ist niemals ganz abgeschlossen, und tausend kleine Geheimnisse werden über viele Folgen

nicht so lange her, daß sich Sierra die digitalen Rechte an der Serie sicherte. Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer über das Internet, und die Gerüchteküche überboten sich mit ihren angeblichen "Insider-Infos" vom neuen Spiel. Daß es sich mit dem Spiel noch ein wenig hinzieht, war ebenso erwartungs- wie wünschenswert, denn wer möchte schon ein auf die Schnelle dahingewursteltes Spiel haben, das einem vielleicht noch den Spaß an der Serie vermiest? Um die Fans aber nicht gar so lange warten zu lassen und schon mal einen Teil der Lizenzgebühren einzuspielen, erschien jetzt der offizielle Guide zur Serie, allerdings zunächst nur in den USA. Wann es das Teil in Deutschland geben wird, wußte Sierra bis Redaktionsschluß noch nicht.

Geboten werden vor allem diverse Videoschnipsel zu den einzelnen Personen, Regierungen und Raumschiffen. Die technischen Details halten sich jedoch ebenso in Grenzen, wie unser



Die Archive der Station-Security haben für jeden etwas

nacktes Fleisch sehen soll als in seinem bisherigem Leben, versteht Oma dann doch nicht.

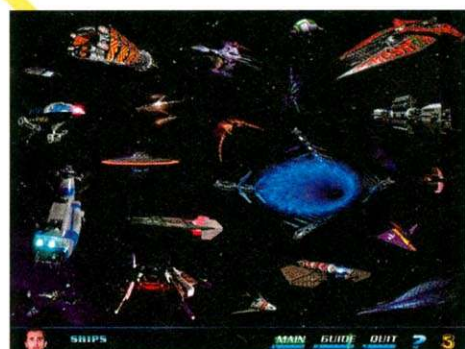
Schlimmer wird es dann noch, wenn man auf den Kirch-Ableger Pro7 gelangt. Dort dreht sich einmal am Tag eine 500 Millionen Tonnen schwere Blechdose im All um die eigene Achse – wer soll das noch verstehen? Sciencefiction-Fans werden an dieser Stelle bereits wissen, daß es sich bei dem Objekt nicht etwa um eine überdimensionale Sardinenbüchse, sondern um die modernste Raumstation des nächsten Jahrtausend handelt. Babylon 5 heißt das gute Stück und ist die letzte einer Reihe von Raumstationen,



Dieser Herr hat seinerzeit schon die USA bereist...

hinweg nur Stück für Stück preisgegeben. Auch werden in späteren Folgen oft Bezüge zu früheren hergestellt, so daß es auch nicht am Anspruch mangelt.

Jedem PC Power-Leser, der sich auch nur im Entferntesten für Science-fiction interessiert und Babylon 5 noch nicht, oder nur unregelmäßig geschaut hat, sei diese Serie hiermit unbedingt nahegelegt. Es ist noch gar



Die Raumschiffe – für Fans wohl der interessanteste Teil des Guide

Gesamteindruck des Produktes. Fans haben die Serie ohnehin auf Video und brauchen die Videos im AVI-Format eigentlich nicht unbedingt. Erfreulich ist allerdings die beiliegende Musik-CD mit den Original-Soundtracks von Christopher Franke. Außerdem hat man noch ein kurzes Video-Preview zu dem heißerwarteten Babylon5-Spiel beigelegt, von dem man jedoch nicht so recht weiß, ob die eingespielten Szenen nun aus dem Spiel, dem Intro oder gar aus der Serie sind. ☺

Fazit: Bedingt empfehlenswert



So kennen wir sie, so lieben wir sie – oder auch nicht



Das ist Springfield, aber was ist daran virtuell?



Typisch: Barts Garage ist fast so groß wie sein Haus

The Simpsons: Virtual Springfield

Zwar ist Thomas Richter nicht gelb, sondern grün hinter den Ohren, trotzdem durfte er für uns eine Reise ins wunderschöne Springfield unternehmen.

Zugegebenermaßen sind die Simpsons eine der wenigen Zeichentrickserien, die man sich noch anschauen kann. Gut, Cow & Chicken übertreffen den Humor noch bei weitem, aber darum geht es jetzt ja auch nicht. Vielmehr dreht sich heute bei mir alles um einen Helm, der mich direkt ins virtuelle Springfield befördert. Ja, Sie haben richtig gelesen. Mit Virtual Springfield

ist wirklich nur absoluten Fans von The Simpsons zu empfehlen. Zwar sind einige wenige Mini-Games integriert, die sind aber in qualitativer Hinsicht so grottenschlecht, daß der Spielspaß gerade mal für fünf Minuten anhält. Wer hier Super-Grafiken, knackige Rätsel oder gar Spannung erwartet, der macht sich gerade auf dem falschen Dampfer die Füße schmutzig. Man könnte schon fast sagen, daß

Kein Erbarmen

Für rund 60 Marker werden dem Käufer über 35000 Animationsphasen und 50 interaktive Örtlichkeiten geboten. Das klingt zwar richtig gewaltig, ist es aber nicht. Die Grafik ist nämlich auf Deutsch gesagt unter aller Sau, zumindest wenn man die Maßlatte für heutige Qualitätsansprüche anlegt. Klar, Virtual Springfield muß natürlich im gleichen Stil wie die Comics selbst gehalten sein, aber trotzdem gibt es Ruckelscrolling pur, und die Bewegungsfreiheit ist auf automatisch ablaufende Positionswechsel eingeschränkt. Bei dieser Art der Darstellung hätte man eine echte 3-D-Umgebung erwarten können. Wenigstens sind die Comic-Sequenzen, die sich immer wieder ins Bild mogeln, ziemlich gut gelungen, auch wenn hier und dort eigentlich die BPJS eingreifen müßte. In einem der kleinen Mini-Games spielt man nämlich einen Ladenhüter, der sich nähernde Übeltäter vom Hals halten muß. Also einfach die Schrotflinte gegriffen, PENG!, und schon haben wir hübschen Comic-Gedärme-Brei.

Virtual Springfield ist in technischer Hinsicht etwa so alt wie die Pyramiden von Gizeh und sieht auch genauso trist aus. Ob die zahlreichen Comic-Sequenzen mit englischer Sprachausgabe ihr Geld wert sind, bleibt jedem selbst überlassen. Für Fans ist die Reise durch Springfield vielleicht sogar sehr interessant. ☺

Fazit: Technisch kein Wunderwerk, aber voller Informationen über die Heimatstadt der Simpsons. Bedingt empfehlenswert.



Der Held bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Er liest die PC Power



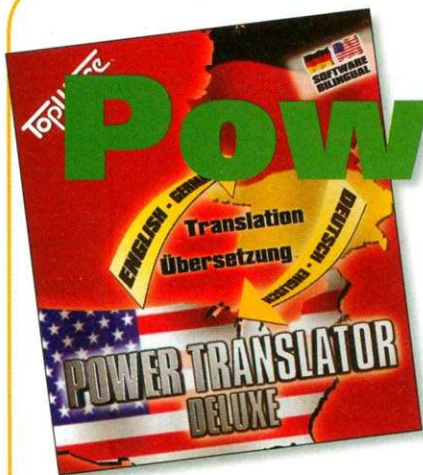
Wir wissen nicht, welcher Städteplaner hier am Werk war...

wird der Traum eines jeden Simpson-Fans wahr. Dem Protagonisten im Spiel wird ein Helm aufgesetzt, und schon geht beginnt die Reise in einer Welt voller Schwachsinn, Donuts und Humor.

Die Straßen von Springfield

Virtual Springfield ist kein Spiel im eigentlichen Sinne. Vielmehr handelt es sich um ein "multimediales" Abenteuer durch eine Phantasie-Stadt. Womit wir auch schon beim Problem wären, das aber nicht für jeden eins ist. Virtual Springfield

Fox Interactive mit diesem Werk ein eigenes Springfield-Lexikon geschaffen hat. Oh doch, ein kleines Adventure-Element hat die Sache doch. In der ganzen Stadt verteilt liegen Sammelkarten herum, die durch Anklicken und Kombinieren von bestimmten Objekten zutage kommen. Hat man alle Karten beisammen, darf man sich freuen, mehr aber auch nicht. Ein richtiges Ziel gibt es hier nicht. Man läuft, klickt, läuft, ärgert sich ein bißchen über die verkorkste unflexible Steuerung, klickt wieder und schaltet dann irgendwann das Programm ab, es sei denn, man ist ein hartgesottener Simpsons-Fan.



Power Translator Deluxe

Klaus Trafford glaubte bislang, der englischen Sprache mächtig zu sein. TopWare überzeugte ihn vom Gegenteil.

Heute muß ich mich wirklich mal bei TopWare bedanken. Noch nie, wirklich, noch nie hatte ich so einen Spaß mit einem Anwenderprogramm – und schon gar nicht mit einem, das vom Deutschen ins Englische und umgekehrt übersetzt. Es wäre wirklich extrem lustig, das Ganze, wenn Ihnen die Mannheimer für diesen völlig unnützen Power Translator Deluxe nicht die sattem bekannten 49,95 Mark aus der Tasche ziehen würden. Da vergeht selbst dem humorvollsten Menschen der Welt das Lachen. Dummerweise werden es die Käufer des Produkts aber gar nicht merken, auf welche Mogelpackung sie sich da eingelassen haben, denn wer profitiert von einem Übersetzungsprogramm wohl am meisten? Genau – Sie, die der englischen Sprache halt nicht so mächtig sind. Spätestens dann, wenn Ihre Brieffreunde oder gar Geschäftspartner Ihre Post erhalten, werden Sie aber schon mitbekommen, daß irgend etwas nicht stimmen kann. Seien Sie also nachsichtig, wenn jene künftig in Ihrer Anwesenheit einen Lachflash kriegen.

Man should it not for possible hold

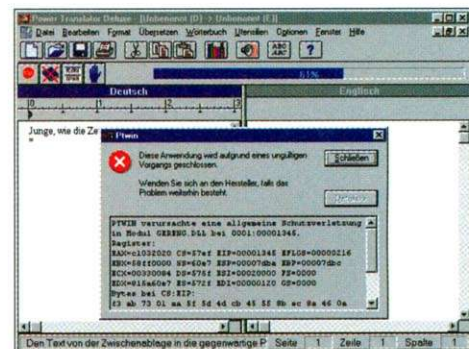
Sie glauben, ich übertreibe? Oh nein, eher das Gegenteil ist der Fall. Was empfiehlt TopWare in dem LiesMich-File auf der CD (das Sie freilich erst nach dem Kauf zu lesen bekommen) doch noch gleich? "Bitte erinnern Sie sich daran, daß, obwohl die Software im allgemeinen eine verständliche Übersetzung herstellt, sie kann keine perfekte Übersetzungen herstellen. Für Übersetzungen, die publiziert werden sollen, konsultieren Sie immer einen Berufsübersetzer oder Muttersprachler." (Mit anderen Worten: Texte, die Sie mit diesem Programm schreiben, sollten Ihren Rechner nicht verlassen!) Offensichtlich haben die Kameraden Programmierer nicht nur in den Englischstunden, sondern auch beim Deutschunterricht geschlafen, man achte auf den ersten Satz! Zudem ist in dem beiliegenden Waschzettel das Wörtchen "Gültigkeitsdauer" zu lesen, und, zur Freude des "Wie Bitte?-Teams", TELEKOMM!

Was aber tut das Programm? Nun, wie Sie auf den Screenshots unschwer erkennen können, dürfen Sie im linken Feld wahlweise einen deutschen oder englischen Text eingeben, der dann nach kurzer Bedenkzeit im rechten Fenster übersetzt erscheint (wobei die Faustregel gilt: Je länger schreib, desto länger wart). Worte, die der Power Translator nicht kennt, werden standardmäßig mit einem Klammeraffen markiert, wenn Sie das richtige Wort kennen, dürfen Sie Ihr Wörterbuch selbstredend erweitern. So weit eine praktische Sache, nur WAS da übersetzt wird, ist zu einem erheblichen Teil nicht nur

sinngemäß falsch, sondern auch noch grammatisch! Wer hat die Macher des Programms eigentlich beraten, Helmut K., oder was?

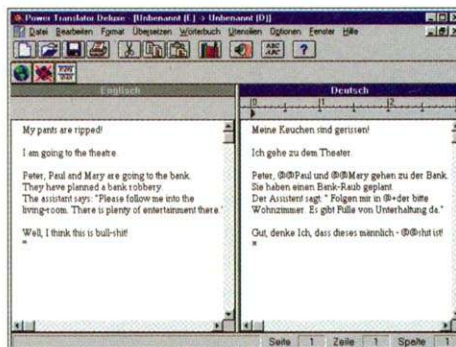
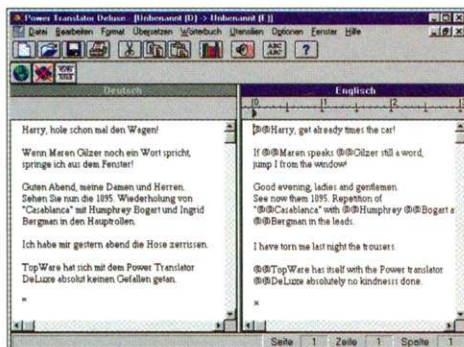
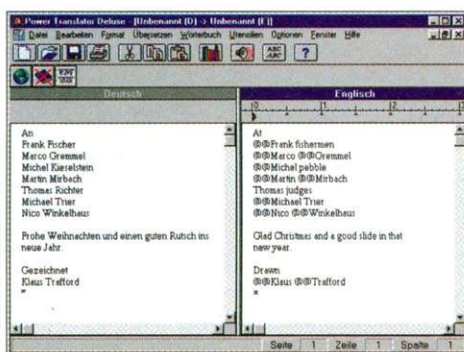
Ich zerreiße meine Keuchen

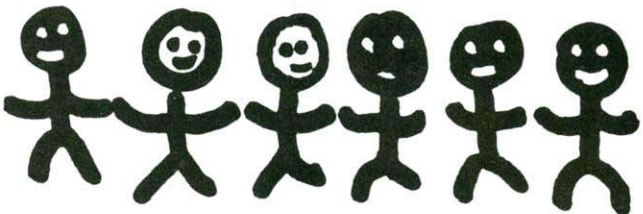
"Junge" als Bezeichnung für einen Knaben wird mit "Young", "Pants" als durchaus gängiges englisches Wort für Hose(n) mit "Keuchen" übersetzt. Und bei Sätzen wie "Ich gehe auf die Straße hinter der Baum" kriege ich als Chefkorrekturleser richtig Wellfleisch unter dem Käppi. Ich sollte vielleicht an dieser Stelle noch einmal auf die Screenshots verweisen und Sie bitten, die Texte einmal ganz genau miteinander zu vergleichen, wenn Sie immer noch Zweifel haben. Huch, fast hätte ich vergessen zu erwähnen, daß Sie sich ja die übersetzten Texte auch noch *anhören* können! Jawollja, da soll doch tatsächlich jemand sprechen! Leider konnte ich dieses sagenhafte Feature nicht mehr testen, denn beim nochmaligen Start und nach erfolgter Texteingabe bekam ich die folgende Meldung:



Nach fünfmaligem Neuversuch gab ich es auf – und sie werden es mir sicher nachsehen, daß ich den Power Translator nicht nur nicht mehr neu installiere, sondern ruck, zuck und mit DeLuxe von der Platte fege. Datenmüll lagert dank Win95 wahrlich schon genug 'rum, daß man dafür aber nun auch noch zur Kasse gebeten wird, war mir bislang neu. TopWare hat mich eines Besseren belehrt.

Fazit: Wer mit diesem Programm arbeitet, wird sich blamieren. Absolut nicht empfehlenswert!



Warum kriegen die
Leute in Afrika so vie-
le Kinder 
und so viele müssen
sterben. Ich habe doch
auch nur **1**ne Schwester.

Kindersterblichkeit und Bevölke-
rungswachstum hängen eng zusam-
men. Wenn die ersten Kinder über-
leben, sinkt auch die Geburtenrate.
Deshalb müssen wir etwas gegen

das Säuglingssterben tun. Helfen Sie
mit – unterstützen Sie UNICEF:
Spendenkonto 300 000 bei
allen Banken, Sparkassen
und beim Postgiroamt Köln.



Immerhin, dieses Tonstudio bietet jeden Komfort, sogar an verkümmerten Blattpflanzen hat es keinen Mangel



Parkett im Aufnahmestudio? Na, wenn das mal gut geht. Wenigstens reagiert die gute, alte Soundblaster nicht auf Trittschall

Music Machine

Techno muß nicht teuer sein. Markus Brodrick tyrannisiert die Power-Redaktion.

Hersteller: PNE CD ROM / Media Publishing

Enschede, Dezember 1997. Es ist Grau in Grau, Regen schlägt an die Fenster des Power-Towers. Der Himmel hat dieselbe Farbe wie der Fußboden, die Gesichter und der Gemütszustand der Redakteure schließen sich der Allgemeinheit an. Lediglich Windows 95 bringt ein bißchen Farbe in den tristen Alltag, hier und dort gibt es die üblichen fatalen Abstürze. Schon vor der Frühstückspause sind alle Mitglieder des Power-Teams eingeschlafen. Sogar meine allseits beliebten Rottweiler verzichten darauf, Martins Schokokeksverstecke aufzuspüren oder Marcos Hosenbeine zu zerfetzen, und liegen zufrieden knurrend und lippenleckend vor der Heizung.

Die Gelegenheit ist mehr als günstig. Auf den leisesten aller Sohlen schleiche ich mich von Schreibtisch zu Schreibtisch und durchsuche mit unhörbaren Bewegungen die In-Boxen der lieben Kollegen. Enttäuschend, enttäuschend. Keine der Fundsachen auf Klausens und Martins Schreibtisch kann mich so recht begeistern, also weiter zu Marcos Multimedia-Paradies. Na, was sehen meine trüben Augen denn da? Der erschöpfte Zeilenknecht hat sein Haupt sanft auf ein Scheibchen namens Music Machine gebettet. Langsam, ganz langsam ziehe ich das Cover unter seinem Kopf weg und ersetze es durch seine Bay City Rollers-Liebings-CD.

Anm. des Chefpopfans: Da nicht alle Leser so alte Säcke sind wie wir, hier die beliebte Zusatzinfo:

BCR war eine Boygroup, die Mitte der 70er mit Titeln wie "Saturday Night", "Give a little Love" oder "Summer Night Sensation" riesige Erfolge feierten – ihre Gegner nannten sie "Babysitter-Rollers" (nur Modern Talking schaffte jemals einen solchen Anti-Kult). Später hatten sie als "Rollers" noch einen Hit mit "Turn on the Radio", dann wurd's still um sie. – Und jetzt sage noch einer, ich wäre ein Fachidiot.

(Anm. des Layouters: "Fach" nicht...)

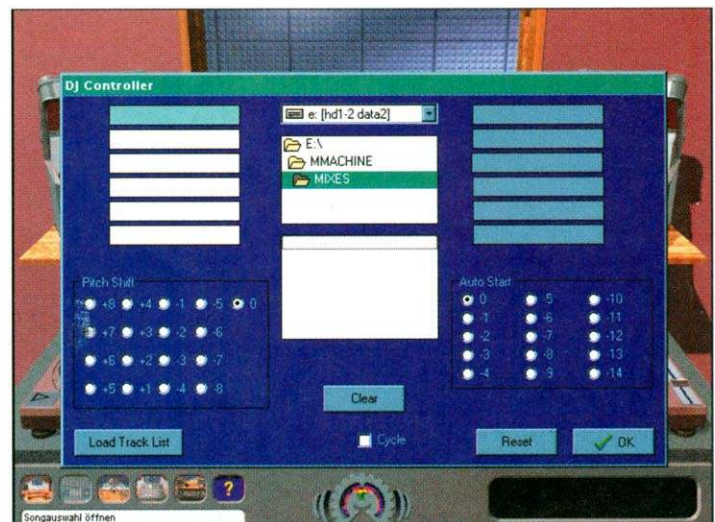
Der Bestohlene regt sich nur kurz, bald schläft er wieder tief und fest. Nur noch ein paar Schritte zurück zu meinem Rechner, und schon hoffe ich, alle Öde und Langeweile vergessen zu können.

Digitaler Alarm

Musik aus der Maschine ist kein Zauberding mehr. Die Zeiten, in denen unvergessene Bands wie Kraftwerk mit vier Sattelschleppern anrücken mußten, um einen reichlich künstlich wirkenden

Sound zu produzieren, sind vorbei. Der allgemeine Musikgeschmack der Bevölkerung hat sich, zumindest in den jüngeren Schichten, auch ein wenig geändert. Die alten Superbands haben sich zwar nicht auf das Altenteil zurückgezogen, die Szene wird jedoch von One-Day-Heros beherrscht, die unter dem Begriff "Techno" Sound vertreiben, bei dem wir früher geglaubt hätten, daß der sündteure Verstärker reif zur Generalüberholung ist.

Trotz alledem – richtig guter E-Sound ist eine feine Sache (Neulich fummelte Nico in einem offenen Rechner herum, aber das war



Wahnsinn. Gleich zwei Sources können – fast – unabhängig gefahren werden



Wow, ein Siebenknopfmischpult. Diese Apparatur erinnert an die heißesten Sehnsüchte der 70er Jahre



Bestaunen Sie ohnmächtig die technischen Errungenschaften der Neuzeit

wohl mehr ein IIIIEEEK!-Sound. Der Red..). Wer Lust hat, sein eigener Komponist, Studiomusiker und Produzent zu werden, braucht gute Ideen, Gefühl für den richtigen Sound (IIIEEEK?) und Zeit (Bitte nicht – geht so sehr auf die Stromrechnung! Der Red..). Die technische Ausrüstung ist kein Problem mehr, für den Anfang wird nicht mehr Material als eine anständiger PC mit Vollduplex-

zwei virtuellen Abspielgeräten, einem simplen Mischpult, einem Aufnahmegerät und einem kleinen Sequenzer können Sie auf der Stelle eigene Sounds erzeugen und verfremden. Mit Übung und guten Samples, die Sie auch von anderen Tonquellen über den Line-Eingang Ihrer Soundkarte kopieren können, sind rasch individuelle Musikstücke generiert.

Schneller Erfolg

Es ist denkbar einfach, mit dieser Software eigene Sounds zu erzeugen oder vorhandene Samples zu bearbeiten. Eine grafische Benutzeroberfläche mit fünf simpel gestalteten Bildschirmen bietet Zugriff auf alle möglichen Bearbeitungsmöglichkeiten. Alles, was Sie zu tun haben, beschränkt sich auf die Aufnahme eigener Samples oder die Kombination der mitgelieferten Tonsequenzen. Alle Menüfunktionen sind mausgesteuert, in Minutenschnelle sind erste Ergebnisse hörbar. Um Erfolg zu sehen und zu hören, sind weder lange Lernarbeit noch stundenlanges Arbeiten an einer sekundenkurzen Sequenz nötig. Trotz der simplen Bedienbarkeit will dieses Programm keine rechte Freude aufkommen lassen, es ist eher ein nettes Spielzeug, das einige Stunden lang Spaß macht – genau richtig, um einen ohnehin tödlichen Winterabend überleben zu können.

Music Machine ist kein professionelles Programm. Die Bearbeitungsmöglichkeiten des Sequenzers genügen auch Anfänger-Ansprüchen nur für kurze Zeit, die fortgeschrittenen Optionen der Profi-Programme bleiben außen vor. Dieser Low-Budget-Titel spricht alle User an, die schon immer einmal mit den Möglichkeiten ihrer Soundkarte experimentieren wollten, bietet aber im Grunde genommen nur Plug-and-Play-Funktionalität. Schnelles Arbeiten und schneller Erfolg stehen im Vordergrund, die Technik dieser Software beschränkt sich auf die notwendigsten Funktionen. Weder der Zugriff auf die vielen verschiedenen MIDI-Instrumente, die auch Billigst-Soundkarten standardmäßig mitbringen, noch der Import von MIDI-Dateien sind vorgesehen, lediglich das Standardformat für Wavedateien wird unterstützt. Durch diese Sparsamkeit an der falschen Stelle bleibt der Zugriff auf in nahezu unbegrenzter Menge vorhandenes Material ein Wunschtraum.

Schnelle Langeweile

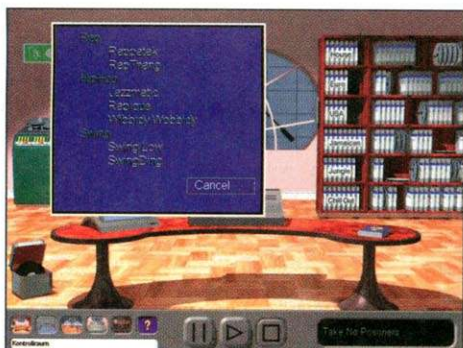
Falls Sie bisher noch nicht entdeckt haben sollten, daß Ihre Soundkarte mehr kann, als die Ballergeräusche im Lieblingsspiel wiederzugeben, und Sie einen ersten Blick in die Welt der digitalen Klangbearbeitung werfen möchten, ist Music Machine eine Einstiegsmöglichkeit. Sollten Sie jedoch vorhaben, wirklich eigene Sounds am Rechner zu produzieren, brauchen Sie Software, die über weitergehende Bearbeitungsmöglichkeiten und Importfilter für verschiedene Soundformate verfügt. Die weitgehend auf Zusammenklicken von Soundfragmenten beschränkten Bearbeitungsmöglichkeiten von Music Machine werden Ihnen rasch nicht mehr genügen. (P)

Fazit: Nettes Spielzeug – trotzdem wenig empfehlenswert

IN MINUTENSCHNELLE SIND ERSTE ERFOLGE HÖRBAR

Soundkarte und der richtigen Software benötigt. Music Machine bietet simple Möglichkeiten, mit wenig Aufwand und ohne lange lernen zu müssen, eigene Sounds zu kreieren.

Nach einer kurzen Installationszeit, die auch den ungeduldigsten User nicht überfordert, findet sich ein Mini-Tonstudio auf dem Bildschirm wieder. Mit diesem Titel wird ein komplettes Sampling- und Dubbing-Programm installiert, und auf der Festplatte finden sich auch einige vorgefertigte Samples verschiedener Musikrichtungen wieder. Mit



Was denn nun? Rap, HipHop oder Swing? Diese Auswahl in einem Menü löst immer den gleichen Stil aus – ich bekomme den Blues



Die knapp ausreichenden Bearbeitungsmöglichkeiten haben einen Vorteil – sie verwirren den Anwender nicht

Kein Platz für lange Worte. Die Helpline ist diesmal voller als Martin zur besten Kneipenzeit – und das muß was heißen! Nicht vergessen: Neben Blade Runner und Dark Reign geben wir auch einen Lösungsweg für Monkey Island 3 preis, allerdings exklusiv auf der CD.

Ihr und Euer
Spiele-Ratgeber Nico

Keine Hilfe für Monkey 3?

Wegen akutem Platzmangel mußten wir die Komplettlösung für *The Curse of Monkey Island* auf unsere Cover-CD schieben. Wenn Sie also mit Guybrush nicht weiterkommen, dann schauen Sie einfach in den Helpline-Bereich der CD.

Dark Reign Teil 2

Nachdem Christian Pfeiffer in der letzten Ausgabe dem Imperium zum Sieg verhalf, ist jetzt das Freiheitskorps an der Reihe.

Level 1: Angriff an Alcine

Auftrag: Baue eine Trainingseinrichtung und eine Montagefabrik. Vernichte den Gegner und sichere 8000 Wasserpunkte!

Neue Einheiten



Der **Fußsoldat** ist die Grundeinheit der Freedom Guard. Ein nicht besonders starker Kämpfer, der trotzdem oft benötigt wird.



Das **Spider-Bike** ist das Grundfahrzeug der Freedom Guard. Doch wird es nicht so schnell überflüssig wie zum Beispiel der Plasmakanonen-Panzer des Imperiums. Auch in späteren Missionen kann man mit diesem Vehikel große Angriffe über Berge planen, da das Spider Bike alle Höhenstufen passieren kann.



Level 2: Gifthimmel

Auftrag: Baue eine Basis. Zerstöre den Energiegenerator des Imperiums im Norden und vernichte das Imperium in dieser Region!

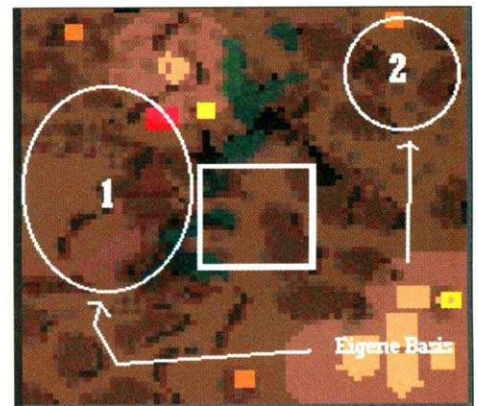
Neue Einheiten



Der **Raketenpanzer** hat eine mittelgroße Reichweite und eine nicht zu unterschätzende Durchschlagskraft. Doch ist er nicht besonders gut gepanzert und sollte deswegen immer von anderen Einheiten eskortiert werden.



Der **S. G. T.** ist ein Truppen-Transporter, der sich der Farbe seiner Umgebung anpaßt. Für den Gegner schwer zu erkennen, kann er die Einheiten schnell ausladen.



▲ **Strategie:** Sie beginnen links unten auf der Karte. Bauen Sie Ihre Basis auf und erstellen Sie Sturmtruppen, die aus Raketenpanzern, Spider Bikes und Fußsoldaten bestehen. Es kann sein, daß der Computer Sie vereinzelt angreifen wird. Darum sollten Sie ein paar Laser bauen. Nachdem Sie eine große Sturmtruppe ihr eigen nennen, zerstören Sie den Energiegenerator an Position 2 und ziehen Ihre Truppen danach in die Basis zurück. Womöglich wird noch eine Verstärkung trainiert, ansonsten machen Sie sich am unteren Pfeil entlang auf, die große Basis des Imperiums an Position 1 zu zerstören. Die Raketenpanzer sollten dabei die Türme vernichten, die Spider-Bikes und Fußsoldaten dienen als letzte Reserve, wenn Bikes und Panzer zu sehr beschäftigt sind. Jetzt dürfte diese Mission kein Problem mehr darstellen.

◀ **Strategie:** Die erste Mission kann man getrost als Übungsmission ansehen. Man startet links unten auf der Karte und kann dort seine Basis aufbauen. Nachdem alle Konstruktionen fertig sind, baut man zehn Spider Bikes und zerstört alle Einheiten des Imperiums an den Positionen 1, 2 und 3. Schließlich müssen noch 8000 Wasserpunkte gewonnen werden.

Level 3: Gefangenenausbruch

Auftrag: Befreie Radec und alle Gefangenen und vernichte das Gefängnis!

Neue Einheiten



Der **Stabsarzt** ist dem Mechaniker sehr ähnlich. Einziger Unterschied: Er repariert keine Fahrzeuge, sondern heilt verwundete Einheiten auf dem Schlachtfeld. Etwas teuer, doch er kann nützlich eingesetzt werden.



▲ **Strategie:** Man beginnt mit wenigen Fußsoldaten und einem Aufklärer links unten auf der Karte. Kämpfen Sie sich bis zu Position 1 vor und befreien Sie die Gefangenen. Unter diesen befinden sich auch zwei Ärzte, welche die Verwundeten heilen sollten. Sobald dies geschehen ist, setzt sich die kleine Truppe wieder in Bewegung und marschiert auf Position 2 zu. Dort erhält man ein weiteres Mal Verstärkungen in Form von Mechanikern und Raketenpanzern. Folgen Sie weiter dem Pfeil bis auf Position 3, wo Sie nun Konstruktionseinheiten entdecken werden. Nun geht es daran, eine Basis zu errichten, wobei diese nach Süden hin gut gesichert werden sollte. Stellen Sie eine Angriffstruppe zusammen und versuchen Sie, das gegnerische Lager zu stürmen. Sollte dieser Versuch schiefgehen, bauen Sie neue Einheiten und probieren Sie es noch mal. Mit vielen Raketenpanzern und Söldnern sollte diese Mission allerdings kein Problem darstellen. An Position 4 befinden sich alle Gefangenen. Befreien Sie zunächst nur Jeb Radec, der in der Mitte steht. Dieser kann mit den übrigen Sturmtruppen richtig aufräumen. Sobald sämtliche Einheiten und Gebäude des Imperiums zerstört sind, befreien Sie die restlichen Gefangenen. Danach ist dieser Level beendet.

Level 4: Besetzung von Teron

Auftrag: Sichere die zwei Brücken, beschütze die Zivilbevölkerung von Teron und zerstöre die Basis des Imperiums!

Neue Einheiten



Der **Panzerjäger** ist ein schnelles Fahrzeug, das Stromstöße auf andere Einheiten überträgt. Diese Einheit ist vor allem zur Bekämpfung von gegnerischen Panzern sinnvoll, wie schon sein Name verrät.



▲ **Strategie:** Unten rechts wird gestartet. Drei Konstruktionseinheiten werden von ein paar Fußsoldaten geschützt. Man wehrt mit diesen die ersten Angriffe ab und errichtet seinen Stützpunkt in der Nähe von Wasser-Quelle 1. Nachdem die Basis vollständig steht, wird sie mit Laser-Geschützen und Raketenpanzern abgesichert. Danach wird ein großer Verband von ebendiesen gebaut, welcher sich zur Brücke 1 vorkämpft, die Geschütztürme an der Brücke zerstört und diese danach selber im Fluß versinken läßt. Von nun an können von dieser Seite keine Angriffe der Infanterie mehr erfolgen. Die Panzer werden repariert und verfahren bei Brücke 2 genauso. Danach ist man abgesichert; nur noch Luftkisseneinheiten können die Basis attackieren. Während Sie diese Attacken abwehren, bauen Sie erneut eine riesige Truppe von Raketenpanzern und Söldnern. Wenn die Sturmtruppe fertiggestellt ist, bewegen Sie sich mit dieser auf die zerstörte Brücke 2 zu. Ist eine Konstruktionseinheit mitgenommen, kann diese die Brücke wieder aufbauen. Anschließend bewegen sich sämtliche Truppenverbände über die Brücke. Nun werden alle Gebäude des Imperiums in der Stadt Teron unter Beschuß genommen. Produzieren Sie während des Angriffs in der heimischen Basis weiterhin Einheiten, die immer wieder nach Teron geschickt werden. Sobald sämtliche

Kampfeinheiten des Imperiums ausgeschaltet sind, verbündet sich die Bevölkerung der Stadt mit Ihnen und kämpft an Ihrer Seite. Somit sollte es nun kein Problem mehr sein, die Basis des Imperiums, die über die gesamte Stadt verteilt ist, plattzuwalzen.

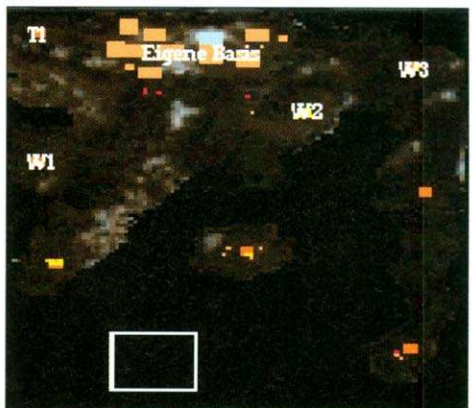
Level 5: Kendrick Wassereinsatz

Auftrag: Halte Deine Basis so lange, bis Du 30.000 Wasserpunkte besitzt!

Neue Einheiten



Der **Märtyrer** trägt eine Sprengladung bei sich und sprengt sich auf Befehl in die Luft. Diese Einheit kann gut gegen gegnerische Gebäude und Verbände von Tachyon-Panzern vorgehen.



▲ **Strategie:** Sie finden eine ausgebaute Basis und über die ganze Karte verteilte Truppen vor. Benutzen Sie bei sämtlichen Fußsoldaten den Phase-Befehl und ziehen Sie die Spider-Bikes zur Basis. Danach geben Sie einen Frachter und viele Panzerjäger in Auftrag. Kommandieren Sie die Taelon-Frachter zum Wasserbohren ab. Bohren Sie nach dem blauen Gold, aber nur an den Quellen 1-3. Die ersten Angriffe erfolgen und werden von Spider-Bikes abgewehrt. Wenn Sie schon über mehrere Panzerjäger verfügen, sollten noch Frachter gebaut werden. Vergessen Sie außerdem nicht, eine Reparaturstation zu errichten. Von nun an wehren die Panzerjäger die Angriffe des Imperiums ab und werden zwischendurch repariert. Dies machen Sie nun die ganze Zeit, bis Sie die verlangten 30.000 Wasserpunkte erreicht haben. Es kann zeitweise sehr starke Angriffe des Computers geben, haben Sie darum immer einige Panzerjäger in Reserve. Wenn auch das versagt, sprengen Sie die gegnerischen Panzer mit Märtyrern. Aber sparen nicht vergessen! Sonst kommen Sie nie auf die 30.000 Punkte.

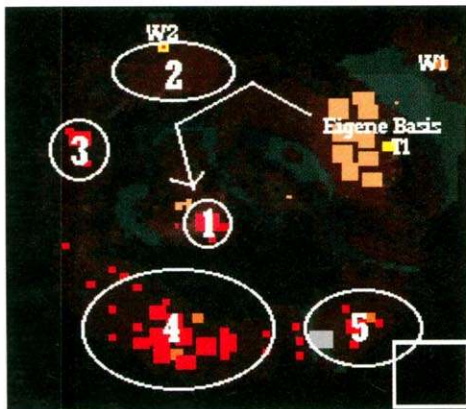
Level 6: Infiltration auf Malik

Auftrag: Stihl mit den V-Männern die Pläne aus dem Forschungszentrum und mache dieses anschließend dem Erdboden gleich!

Neue Einheiten



Der **Phase-Panzer** hat nur eine geringe Rüstung, eine kleine Reichweite und eine schwache Waffe. Diese Einheit sollte vor allem zur Überwachung der Karte dienen, weil sie sich in den Boden graben kann, wenn eine Phase-Einrichtung gebaut wurde. Unter der Erde kann sich der Panzer allerdings nicht bewegen, geschweige denn feuern.



▲ **Strategie:** Sie finden eine minimale Basis, zwei Schützen, einen SGT und zwei Spione vor. Packen Sie alle Einheiten in den Transporter und fahren Sie am Pfeil entlang, bis Sie auf die Insel mit der Forschungseinrichtung kommen. Nachdem alle Einheiten ausgestiegen sind, nähern sich die Schützen als Büsche getarnt der kleinen Stellung an Position 1. Man sollte dabei außerhalb der Reichweite der Geschütze des Imperiums bleiben. Sobald Sie einen Cyborg sehen, der die Einrichtung bewacht, verwandeln Sie Ihre V-Männer in diesen. Die Verwandlungskünstler infiltrieren nun das Forschungszentrum. Es sollten die Pläne des Luftkissenfrachters und des Tachyon-Panzers gestohlen werden. Zurück in der heimischen Basis, wird diese ausgebaut, und Luftkissenfrachter werden in Auftrag gegeben, damit diese an Wasser-Quelle 1 nach dem kühlen Naß bohren können. Als nächstes wird ein großer Verband von Tachyon-Panzern gebaut, der die Positionen 2 und 3 vollständig von Gebäuden und Einheiten des Gegners reinigt. Anschließend werden die Panzer repariert. Da man in dieser Mission so gut wie nie vom Computer angegriffen wird, startet

man gleich den Versuch, die Forschungseinrichtung zu vernichten. Als erstes werden sämtliche Panzer ausgeschaltet, welche die Einrichtung des Feindes nun verteidigen, danach zerstören Sie die Türme. Jetzt beschießen Sie das Forschungszentrum. Wenn Sie Pech haben, wird Ihre Wehr vernichtet. Darum schicken Sie immer neue Truppen los, welche die Einrichtung attackieren. Ist diese nun endlich zerstört, haben Sie die Mission gewonnen. Die große Basis des Gegners an den Positionen 4 und 5 können Sie in der gesamten Mission außer acht lassen.

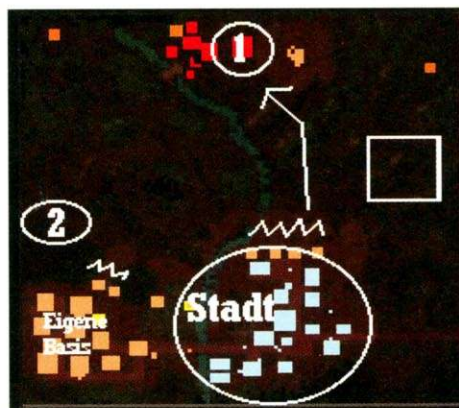
Level 7: Die List

Auftrag: Beschütze die Stadt 30 Minuten lang und zerstöre das Hauptquartier des Imperiums!

Neue Einheiten



Der **Schütze** ist die erweiterte Version des Aufklärers. Im Gegensatz zu diesem ist der Scharfschütze mit einem Gewehr ausgestattet, das die meisten Fußsoldaten mit einem Schuß tötet. Dafür ist diese Einheit gegen Fahrzeuge harmlos und zudem ziemlich teuer. Im übrigen kann er sich in Steine und Bäume verwandeln.



▲ **Strategie:** Am Anfang der Mission sollte man sofort einen Truppentransporter bauen und die Konstruktionseinheiten einladen. Diese transportiert man in die Stadt und errichtet im Nordem vier schwere Geschütztürme. Außerdem werden sämtliche Einheiten, über die man von Anfang an verfügt, zum Bauplatz gezogen, um die ersten Angriffe abzuwehren. Während die Basis weiter ausgebaut wird, bohrt man an der nahe gelegenen Wasser-Quelle nach dem Lebensspender. Dafür sollten Sie mindestens einen Luftkissenfrachter neben zwei normalen Frachtern benutzen, da die normalen Frachter das Gelände nur langsam

überqueren können. In der Basis wird bis zum Ende der dreißig Minuten ein riesiges Heer aus Luftkissenpanzern, Raketenpanzern, Söldnern, Phase-Panzern und Panzerjägern gebaut. Dieses kann in der Zwischenzeit die aus Atrappen bestehende Basis an Position 2 zerstören. Außerdem wird der Eingang des eigenen Stützpunktes mit Türmen gesichert. Nachdem die Zeitspanne abgelaufen ist, machen Sie sich mit der riesigen Wehr auf, das Lager des Feindes aus dem Süden heraus zu zerstören. Dabei folgen Sie dem Pfeil und vernichten alles, was dem Imperium gehört. An Position 1 finden Sie das Hauptquartier, das Sie niederbrennen dürfen. Frohes Feuern!

Level 8: Der Exsikkator

Auftrag: Zerstöre den Exsikkator-Transport, die Forschungseinrichtung und die Basis des Gegners!

Neue Einheiten



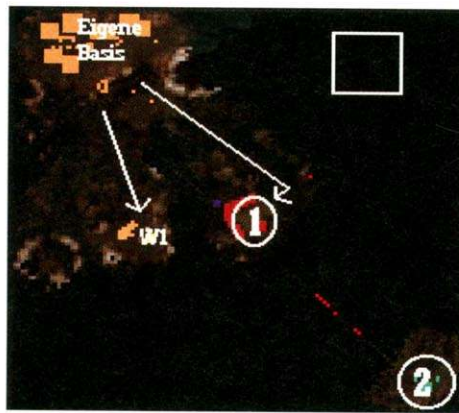
Der **Saboteur** kann Gebäude des Gegners bis auf die Hälfte zerstören. Doch dafür braucht er seine Zeit. Obwohl er nicht bewaffnet ist, gestaltet sich sein Einsatz oftmals als sehr nützlich.



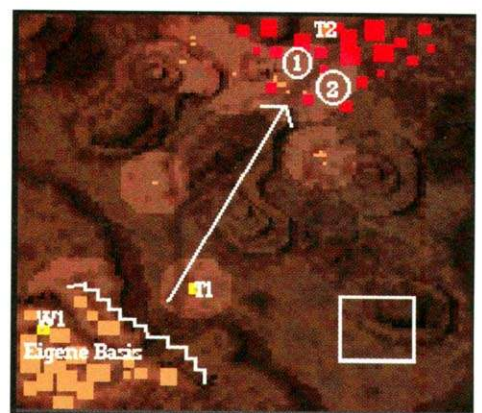
▲ **Strategie:** Sie finden sich mit einer großen Streitmacht oben rechts auf der Karte wieder. Als erstes sollten Sie die Basis aufbauen und in der Zeit die rechts gelegene Wasserquelle erkunden, ggf. von Einheiten des Imperiums befreien. Die ersten Angriffe werden mit den Starteinheiten abgewehrt. Danach wird die gesamte Basis rundum mit schweren Geschützen gesichert, damit keine gegnerischen Truppen mehr eindringen können. Das Geld dazu haben Sie, da Sie zwei Wasser-Quellen ausbeuten können. Somit werden Sie im gesamten Level nicht in Geldnot geraten. Viel anfangen läßt sich in dieser Mission auch mit den Phase-

Transportern, die zwar langsam, jedoch für den Gegner immer unsichtbar sind, da sie sich im Boden bewegen. Zudem können sie auch Fahrzeuge in sich aufnehmen können, allerdings nur keine Truppen-Transporter. Bauen Sie also mindestens vier Phase-Einrichtungen und upgraden Sie diese. Folglich stehen dann vier Phase-Transporter zur Verfügung. Diese sollte man bis obenhin voll laden und zusammen mit den Einheiten die Basis des Imperiums an Position 3 niederwalzen.

Nachdem Sie den Bereich gesichert haben, werden Einheiten repariert und neue Einheiten produziert. Als nächstes bestücken Sie die Phase-Transporter wieder komplett. Man fährt mit diesen auf Position 1. Dort steht die Forschungseinrichtung und knapp darunter der Exsikkator-Transport. Dieser ist das Ziel der Aktion. Laden Sie sämtliche Einheiten unter der Anlage aus und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf den Transport. Die Chance, daß bei diesem Angriff auch nur eine Ihrer Einheiten überlebt, stehen gleich Null. Doch es lohnt sich, denn der Transport kann nicht mehr flüchten, und Sie haben nicht das Problem, ihn dabei aufzuhalten. Bauen Sie nun eine neue Angriffstruppe auf und greifen Sie die gegnerische Basis von oben aus an (Pfeil auf Karte zeigt Richtung!). Zerstören Sie vor allem die SCARABS, bevor für Streß sorgen. Ziehen Sie immer wieder frische Truppen in die gegnerische Basis nach und attackieren Sie das Lager auch aus dem Süden heraus. Sobald alle Gebäude und Einheiten zerstört sind, ist auch dieser nicht gerade leichte Einsatz überstanden.



die Forschungseinrichtung. Diese wird mit der Höllensturm-Munition vernichtet. Außerdem wird der nördliche Zaun abgerissen, um den eigenen Einheiten Zugang zu verschaffen. Als nächstes nimmt man sich einen Truppentransporter und einen Aufklärer. Letzterer schlüpft durch die Spalte der Felsen und des Zauns und befreit Karoch. Die Einheiten verlassen die Einrichtung sofort und werden vom S. G. T. aufgenommen. Wieder daheim, wird dieser gut gesichert. Als nächstes sollte Wasser-Quelle 1 erobert werden, am besten mit einem Höllensturm. Danach bewachen Sie das Wasser, während sämtliche Frachter nach diesem bohren. Sobald ein Phase-Transporter verfügbar ist, steigt Karoch in diesen ein und wird zur Transportplattform an Position 2 gebracht. Wenn er aussteigt, ist die Mission erledigt. War doch einfach, oder?



▲ **Strategie:** Wie auch auf der Seite des Imperiums ist diese Mission sehr einfach zu lösen. An Position 1 befinden sich Karoch und die Forschungseinrichtung. Diese wird mit der Höllensturm-Munition vernichtet. Außerdem wird der nördliche Zaun abgerissen, um den eigenen Einheiten Zugang zu verschaffen. Als nächstes nimmt man sich einen Truppentransporter und einen Aufklärer. Letzterer schlüpft durch die Spalte der Felsen und des Zauns und befreit Karoch. Die Einheiten verlassen die Einrichtung sofort und werden vom S. G. T. aufgenommen. Wieder daheim, wird dieser gut gesichert. Als nächstes sollte Wasser-Quelle 1 erobert werden, am besten mit einem Höllensturm. Danach bewachen Sie das Wasser, während sämtliche Frachter nach diesem bohren. Sobald ein Phase-Transporter verfügbar ist, steigt Karoch in diesen ein und wird zur Transportplattform an Position 2 gebracht. Wenn er aussteigt, ist die Mission erledigt. War doch einfach, oder?

Level 9: Die Lösung

Auftrag: Befreie Karoch, zerstöre die genetische Forschungseinrichtung und bringe Karoch zur Transportplattform!

Neue Einheiten



Die **Höllensturm-Munition** kann ähnlich wie der SCARAB auf Distanz ihre Gegner erledigen. Die Munition fliegt sehr weit und ist ein wenig stärker als das imperiale Pendant. Dafür ist diese Einheit aber auch sehr schlecht gepanzert und hat im Nahkampf nicht die geringste Chance.



Die **Flugabwehr-Einheit** kann auf Zyklonen und Wolkenfestungen feuern, ist jedoch schlecht gepanzert und kann nichts gegen Bodentruppen aufweisen.

▼ **Strategie:** Wie auch auf der Seite des Imperiums ist diese Mission sehr einfach zu lösen. An Position 1 befinden sich Karoch und

Level 10: Belagerung von Indra

Auftrag: Beschütze die Hauptquartiere und zerstöre die Bewaffnungsdecks des Imperiums!

Neue Einheiten



Sky-Bikes sind kleine, schnelle Flugzeuge, die auf Boden- und Luftziele feuern können. Das Bike hat so gut wie keine Panzerung, ist jedoch unbedingt notwendig, um Outrider zu eskortieren, da sich diese nicht gegen Lufteinheiten wehren können.



Die zweite Lufteinheit der Freedom Guard hat eine mittlere Panzerung und ist mit Raketen bestückt, die auf beliebige Bodenziele feuern können. Wie eben schon erwähnt, sollten diese Flieger von Bikes eskortiert werden, da schnell Angriffe von Zyklonen erfolgen und die Outrider somit schutzlos ausgeliefert wären, da ihre Raketen keine Luftziele erfassen.

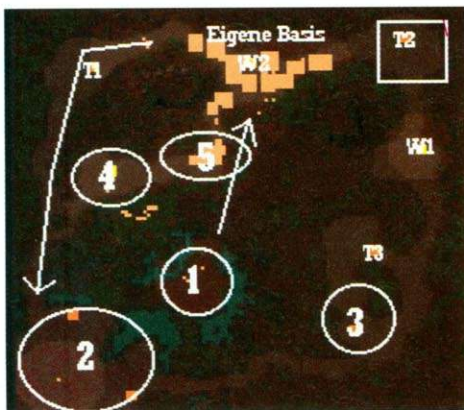
Level 11: Letztes Gefecht

Auftrag: Verlege Deine Basis an einen anderen Platz und vernichte sämtliche Einheiten und Gebäude des Freiheitskorps! Jeb Radee darf bei diesem Einsatz nicht sterben!



Neue Einheiten

Erinnern Sie sich? Als Sie auf der Seite des Imperiums gespielt haben, hat eine Kampfmaschine dauernd Ihre Basis in Schutt und Asche gelegt und Ihre Verteidigungsstellungen auseinandergerissen. Diese Bestie können Sie nun selber herstellen. Für nur 4000 lächerliche Credits läßt sich dieser Schockwellengenerator anfertigen. Leider kann diese schlecht gepanzerte Einheit nicht mit dem Phase-Transporter an sein Ziel gebracht werden. Trotzdem ist auf den Einsatz dieses Generators nicht zu verzichten.



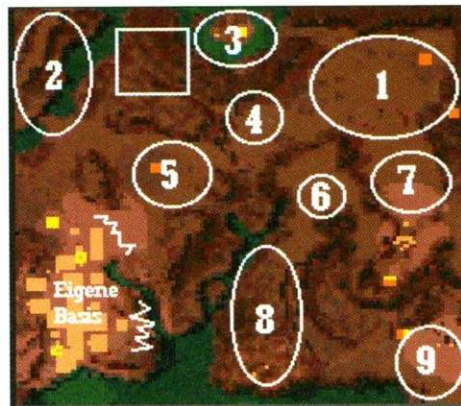
▲ **Strategie:** "Hammerhart?" – "Jawohl, Sir!" Ihre Basis befindet sich an Position 1, von den augenblicklichen Angriffen fast zerfetzt. Wehren Sie mit Radec sämtliche Angriffe ab. Nachdem alle Unruhestifter erledigt wurden, wird die Basis "eingepackt". Am Pfeil entlang, auf Wasser-Quelle 2 zubewegt, baut man dort alles wieder auf. Das Laser-Geschütz verkaufen Sie. Danach sollte Position 5 mit fünf oder sechs schweren Geschützen gesichert werden. Auch Luftabwehreinrichtungen dürfen nicht fehlen. In der Zwischenzeit zerstören Sie mit dem Kommandanten die Wasserexporter an den Positionen 3 und 4. Außerdem werden überall Kameratürme errichtet, verfügt das Imperium doch über zwei Spaltengeneratoren, das immer auf das erste Gebäude feuert, was es sieht. Also stellen Sie Kameras an den Punkten auf, wo das Heer des Gegners vorbeiläuft. Das ist sehr kostenintensiv, da das Imperium die Kameras immer zerstört. Darum sollte auch an Wasser-Quelle 1 nach Wasser gebohrt werden. Stellen Sie immer wieder neue Kameras auf, um die Spaltengeneratoren auf diese abzulenken.

Der Computer kann an Position 5 ohne Probleme abgewehrt werden. Er wird seine Angriffsziele auch auf dort konzentrieren. Sorgen Sie dafür, daß nie der Spaltengenerator auf die Abwehrposition angesetzt wird. Radec kann dabei behilflich sein. Er wehrt Fußtruppen ab. Achten Sie aber darauf, daß er nicht umkommt. Also verteidigen Sie sich und bauen Sie Ihre Basis weiter aus. Klären Sie mit Flugeinheiten die Karte auf und besetzen Sie Position 3 und 4. Die dort befindlichen Basen des Gegners werden am besten mit der Höllensturm-Munition abgerissen. Bauen Sie nun Schockwellengeneratoren und greifen Sie die große Basis des Imperiums an (Position 2). Versuchen Sie, auf das Hauptquartier zu feuern. Nachdem die Verteidigungsanlagen ausgeschaltet sind, startet der Angriff. Nun können Sie aufatmen: Die Mission ist erledigt. Und wenn Sie der Computer trotzdem mit den Spaltengeneratoren erwischt, laden Sie neu. Wenn der Verlust verschmerzlich ist, bauen Sie die zerstörten Gebäude neu auf. Geben Sie nicht die Hoffnung auf. Wir haben auch eine ganze Weile an dieser Mission gesessen und wären fast verzweifelt, doch mit viel Geduld ist sie zu schaffen. Auf zum Todesstoß!

Level 12: Der Todesstoß

Auftrag: Vernichte das Imperium vollständig!

Neue Einheiten gibt es hier nicht.



▲ **Strategie:** Der Todesstoß steht bevor! Sichern Sie Ihre Basis sofort mit schweren Geschützen ab, denn die ersten Angriffe des Imperiums erfolgen schon nach kürzester Zeit. Auch in dieser Mission verfügt Ihr Gegner wieder über einen Spaltengenerator, der sich an Position 9 befindet. Allerdings kann man den Computer diesmal nicht mit dem Kameratrück 'reinlegen, da er über viele Flugkörper verfügt, die es immer wieder schaffen, bis in Ihre Basis vorzudringen. Also bleibt einem nichts anderes übrig, als die zerstörten Gebäude immer wieder aufzubauen. Das Geld geben Ihnen die beiden Wasser-Quellen in Ihrer Basis. Nachdem diese ausgebaut ist und Sie es sich gemütlich gemacht haben, wird ein großer Verband von Höllensturm-Munitionen aufgestellt, der mit Hilfe von Aufklärern, Schützen und Flugzeugen die Stellungen des Computers an Position 2, 3, 4, 5, 6 und 8 zerstört. Passen Sie aber auf, daß der Gegner Ihre Geschütze nicht zerstört.

Nach dieser Aktion wird mit Schockwellengeneratoren die Hauptbasis an Position 1 auseinandergenommen. Die übriggebliebenen Gebäude werden von der Munition dem Erdboden gleichgemacht. Nun hat das Imperium keine Chance mehr. Sie müssen nur noch die Stellungen an den Position 8 und 9 von der Karte wischen. Mit der Höllensturm-Munition sollte das prächtig gelingen. Im Gegensatz zur vorigen Mission war diese doch leicht, gelle?

Level 13: Togras Kampf

Auftrag: Vernichte das Freiheitskorps und das Imperium! Schütze die orbitale Verteidigungsmatrix des Freiheitskorps!



▲ **Strategie:** Was nun auf Sie zukommt, haben Sie im ganzen Spiel noch nicht erlebt. Sie sehen, daß zwischen dem Imperium und der Freedom Guard eine riesiger Kampf wütet. Kümmern Sie sich nicht darum und versuchen Sie statt dessen, unauffällig Ihre Basis aufzubauen. Verstärken Sie diese am besten mit drei- bis vierfachen Verteidigungslinien. Keine Angst: Das Geld haben Sie. Sobald die Basis perfekt gesichert ist sollten Sie Flugzeuge und SCARABS bzw. Höllensturm-Munitionen bauen. Wenn auch das erledigt ist, greifen Sie aus Ihrem Stützpunkt heraus die Imperium-Basis an Position 1 an. Als bald wird diese auf Sie aufmerksam und wird Sie attackieren. Diese Attacken werden so stark ausfallen, daß das Spiel vorbei ist, sofern Sie nicht genug Verteidigungsanlagen haben.

Machen Sie sich keine Hoffnungen, der Computer würde irgendwann an Stärke verlieren! Er beginnt mit 9.000.000 (!) Wasserpunkten und hat außerdem auch noch Wasser-Quellen in seiner Basis. Wehren Sie alle Angriffe des Freiheitskorps und des Imperiums ab und zerlegen Sie die Basis des Imperiums vollständig. Danach können Sie Luftkissen-frachter an den Wasser-Quellen des Gegners nach dem Wasser bohren lassen. Sie können auch versuchen, Ihre Basis weiter auszubauen, wie auf der Karte gezeigt. Sobald das Imperiums erledigt ist, geht es daran, auch die Freedom Guard-Basis zu zerlegen. Da diese von Geschützen schlecht erreicht werden kann, werden Massen von Wolkenfestungen, Zyklonen und Outridern gebaut, welche dann die Basis angreifen und Stück für Stück niederreißen. An Position 3 befindet sich übrigens ein Monolith. Leider konnten wir nicht herausfinden, was dieser bewirkt. Wenn nun auch das Freiheitskorps gefallen ist, erscheint eine Nachricht, daß man zum Labor von Togra vorstoßen sollte. Einige Einheiten werden dorthin abkommandiert; somit ist auch der letzte Auftrag erledigt. Es folgt eine nicht besonders spektakuläre Endsequenz die allerdings eines verrät: Fortsetzung folgt...

Ende!

Eine reibungslose Replikantenjagd versprechen unsere Tips zu

Blade Runner



Rede so lange auf Runciter ein, bis er Lucys Empfehlungsschreiben herausrückt



Gordo trägt eine rote Jacke und sitzt an der Bar.

Bei jedem Spielbeginn erhalten die Figuren in Blade Runner einen unterschiedlichen Auftrag. Es gibt viele Variationen und zwölf verschiedene Enden. Jede getroffene Entscheidung hat Einfluß auf Wendungen im Spielverlauf, insbesondere der Entschluß, Replikanten im Spiel nicht zu töten. Der folgende Durchgang basiert auf einem Spiel, das mit einfachen Schwierigkeitsstufe durchgeführt wurde, mit manueller Gesprächsführung und einer äußerst negativen Haltung gegenüber allen Replikanten.

Der Tatort: Runciters Tierhandlung

Du bist Ray McCoy, ein frischgebackener Blade Runner. Dir wurde der Auftrag erteilt, herauszufinden, inwieweit ein möglicher Zusammenhang zwischen abtrünnigen Replikanten und dem brutalen Tiermord in Runciters Tierhandlung besteht. Nachdem Du



Lade Deine Informationen auf dem rechten Monitor. Die vergrößerbaren Fotos werden daraufhin automatisch auf dem anderen Monitor zu sehen sein

mit Deinem Spinner zum Tatort geflogen bist, schaue Dich vor dem Gebäude nach Hinweisen um und rede mit dem Polizisten.

Gehe hinein und befrage Runciter so lange, bis er Lucys Empfehlungsschreiben herausrückt. Weise auf die Überwachungskamera hin. Daraufhin wird Dir Runciter die Aufzeichnungsdiskette überlassen. Nimm den Schokoriegel vom Tisch im hinteren Teil des Raumes an Dich, ebenso wie den Spielzeughund und die Eßstäbchenverpackung, die Du auf dem Boden findest. Fliege dann zum Polizeipräsidium.

Polizeipräsidium

Fahre mit dem Aufzug vom Dach des Gebäudes in den zweiten Stock und betrete dort den Raum mit dem ESPER-Hinweisschild. Lade alle gefundenen Informationen auf den rechten Computer. Die Fotos werden daraufhin automatisch auf dem großen Monitor zu sehen sein. Wähle das linke Foto, ziehe einen Rahmen um den kleinen Tisch im Hintergrund, um den Ausschnitt zu vergrößern. Wiederhole den Vorgang mit Lucys Kopf und ihrem linken Fuß (sie wird teilweise von der rechten Ecke des Tigerkäfigs verdeckt). Mit einem Klick auf den mit einem "X" gekennzeichneten Knopf auf dem Monitor kannst Du das Bild verlassen. Inspiziere jetzt das zweite Foto. Vergrößere den Kopf und die Schuhe der Figur, die im Hintergrund des Bildes zu sehen ist.

Verlasse nun den Raum und betrete den Schießübungsparcours im Raum gegenüber. Sprich mit dem Sergeant und gehe in den Raum auf der rechten Seite. Folge den vier

Stationen des Parcours und verlasse dann die Übungszone. Auf dem Bildschirm im Flur kannst Du das Ergebnis Deiner Schießübung in Erfahrung bringen. Fahre nun herauf ins Polizeilabor im dritten Stockwerk und unterhalte Dich mit Dino (er kann Dir erst Informationen geben, nachdem Du alle Daten in den Zentralcomputer im ESPER-Raum



Sprich mit Howie Lee über Lucy, die Runciter-Fakten und Zuben

geladen hast). Fahre mit dem Aufzug aufs Dach zurück und fliege von dort aus nach Chinatown.

Chinatown

Sprich mit Howie Lee über Lucy, die bei Runciter gefundenen Hinweise und über Zuben. Folge Zuben in die Küche und speichere den Spielstand. Versuche dann Zuben zu befragen. Sei darauf gefaßt, zur Seite zu springen, wenn er hinterhältigerweise den großen Suppenbottich umstößt. Folge ihm durch die Tür, die Gasse entlang.

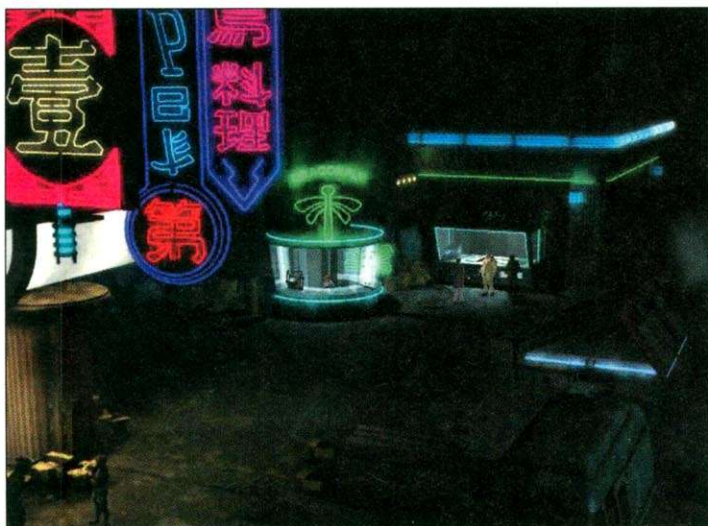
durch eine zweite Tür hindurch ins nächste Gebäude. Überprüfe die Tür am Ende des Flures im nächsten Stockwerk. Wenn Zuben Dich angreift, schieße auf ihn. Laufe zurück, rede kurz mit Gaff und fliege nach Hause.

McCoys Appartement

Betrete den Aufzug und fahre zu Deinem Appartement hinauf. Maggie will etwas Aufmerksamkeit von Dir. Füttere sie und spiele mit ihr. Gehe dann ins Schlafzimmer und heraus auf den Balkon. Kehre zurück ins Schlafzimmer und lege Dich zum Schlafen in Dein Bett, um den ersten Akt zu beenden.

Das Tyrell Gebäude

Zu Beginn des zweiten Aktes unterhalte Dich mit Guzza über das Bildtelefon und fliege dann zum Tyrell Gebäude. Sprich mit dem Sicherheitsbeamten und nimm danach den Aufzug, um in das Labor zu gelangen, in dem die Schwerelosigkeitstests durchgeführt



Befrage Hassan, den Schlangenhändler, der Dich daraufhin zur peruanischen Verkäuferin in der Dragonfly Bude schicken wird

werden. Nimm den Ohrring an dich, ebenso die Broschüre. Stecke danach das Hundehalsband ein sowie die Schachtel vom Kingston Kitchen, die in der Mitte des Raumes liegt. Untersuche die Leiche. Verlasse hiernach den Raum. Du befindest Dich nun im Kontrollraum. Überprüfe den Computer (automatisch eingetippt wird der Name, der auf dem Hundehalsband steht), um eine Disk mit Dateien zu erhalten. Kehre zurück in die Lobby und sprich mit Crystal. Befrage den Sicherheitsbeamten zu dem das Verbrechen und fliege dann zum Polizeipräsidium.

Arrestzellen

Lade Deine neuen Informationen im ESPER-Raum und überprüfe das neue Foto. Ziehe einen Rahmen um den Kopf des Verdächtigen (Sadik), seine linke Hand, den Hund und den Lebensmittelkarton. Gehe zur anderen Seite des Flures und untersuche die Kiste auf dem Boden. Sprich mit dem Sergeant, um ein Formular zu erhalten. Gucke Dir dann Deine

persönliche Hinweis-Datenbank an. Klicke auf die Lupe, das Zeichen für Hinweise, und höre Dir die Interviews A und B mit Grigorian an. Steige in den Aufzug und fahre herunter in den Keller des Präsidiums, in dem sich die Arrestzellen befinden. Sprich mit Spencer Grigorian und kehre dann zurück zu Deinem Spinner. Fliege jetzt zur Animoid Allee.

Animoid Allee

Gehe bis zum hintersten Ende und unterhalte Dich mit Hassan, dem Schlangenverkäufer, der Dich zur peruanischen Verkäuferin in der Dragonfly-Bude nebenan schicken wird. Schlendere dann die Geschäftsstraße entlang und hinein in den Waffenladen von Bullet Bob. Rede mit ihm und kaufe Dir bessere Munition. Gehe jetzt zum Hawker's Circle und befrage Mama Isabella in der Kingston Kitchen. Laufe daraufhin zur China Bar und gehe links herum zum Pfandleiher, um mit Izo zu sprechen. Falls er nicht da sein sollte, warte einfach eine Weile, bis er auftaucht.

Izo versucht Dich mit dem Blitz einer Kamera zu blenden und sich aus dem Staub zu machen. Nimm Dir die Kamera (zusammen mit zwei weiteren Fotos) und betrete den Laden. Zerschütze das Schloß der Gittertür und klettere dann die Leiter herunter in den Kellerraum. Untersuche die Kisten mit Waffen und folge der Öffnung am Ende des Raumes. Klettere die Leiter

hinauf, um auf die Straße zu gelangen. Izo wird Dich dort mit seinem Schwert bedrohen. Er wird wenig später von Crystal entweder erschossen oder gefangen genommen. Kehre zurück zu deinem Spinner und fliege zur DNA Row.

DNA Gasse

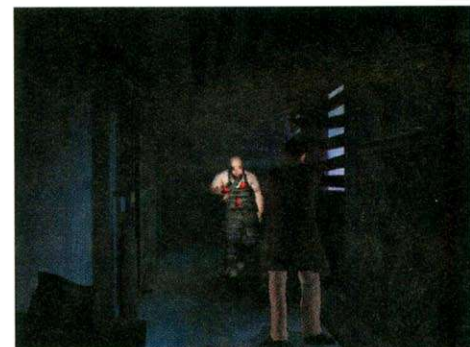
Speichere Dein Spiel ab und gehe nach links Richtung Dermo Design. Betrete das Gebäude und zerschütze das Schloß, welches sich nahe an Marajis Handgelenk befindet, um ihn zu befreien. Direkt danach muß Du Dich beeilen, um

sofort zurück nach draußen auf die Straße zu kommen (doppelklicken). Nach der Explosion der Bombe solltest Du schnell mit Maraji sprechen, bevor er stirbt. Danach kann der Polizist befragt werden. über die Treppe gelangst Du nun in die Wohnung der Zwillinge. Im Kopf der maskierten Schaufensterpuppe steckt ein Umschlag. Auf dem Anrufbeantworter (linker Monitor) befindet sich eine Nachricht, die Du Dir anhören solltest.

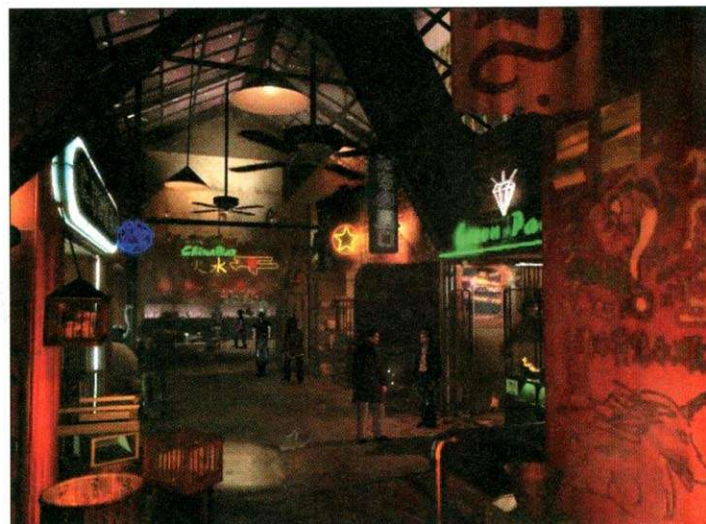
Verlasse den Raum und überquere die Straße, um mit Chew in Chews Augen-Laden über Eisenduller, die siamesischen Zwillinge und den soeben entdeckten Umschlag zu reden. Gehe dann die Straße herunter. Zu Deiner Linken befindet sich das Bradbury Hotel. Betrete es und gehe den Flur entlang, bis Du am unteren Rand des Bildschirms in den nächsten Bereich kommst. Gehe weiter nach rechts und dann durch die offene Tür mit nach oben gerichtetem Pfeil. Links gelangst Du in ein überschwemmtes Badezimmer. Dort kannst Du über die Leiter ins nächste Stockwerk klettern und den flüchtenden Sadik den Gang herunter jagen. Zerschütze alle Scheiben auf der rechten Seite der Schrankwand und klettere nun durch das Loch in der Decke, um den zweiten Akt zu beenden.

Yukon Hotel

Am Anfang des dritten Aktes findest Du Dich gefesselt in einem Zimmer des Yukon



Wenn Zuben Dich angreift, erschieße ihn



Gehe zum Green Pawn-Pfandleiher, um dort mit Izo zu sprechen

Hotels wieder. Nachdem alle anderen Anwesenden den Raum verlassen haben, hüpf mitsamt Deines Stuhl hinüber zum Heizkörper in der hinteren linken Ecke des Zimmers, um Dich von den Fesseln zu befreien. überprüfe nun auf der Suche nach Hinweisen den Fuß der Puppe und danach die gesamte Puppe. Nimm den Käse, der unter dem Stuhl liegt und gehe in die Lobby des Hotels. Um Leon davon abzubringen, den



Im Kopf der maskierten Schufensterpuppe steckt ein Umschlag

Hysteria Hall und Nightclub Row

Dektora, Lucy und Gordo müssen alle drei angetroffen und abgehandelt werden – entweder in der Hysteria Hall oder der Nightclub Row. Mindestens eine der drei Personen ist ein Replikant. Der von Dir als letztes Angetroffene ist noch dazu auf jeden Fall ein Relikant. Falls Lucy sich nicht in der Hysteria Hall aufhält, wirst Du zurückkommen



Hüpfe zur Heizung im der hinteren linken Ecke des Raumes, um Dich zu befreien



Zerschieße das Schloß in der Nähe von Marajis Handgelenk, um ihn zu befreien

Hotelangestellten hinter dem Empfang zu Tode zu würgen, sprich ihn an. Verlasse dann die Lobby. Auf dem Boden des Autos auf der Straße findest Du einen weiteren Gegenstand. Laufe nun links die Straße hinab. Kehre zurück zu Deinem Gefährt und fliege direkt zum Polizeipräsidium, um dort Deine neuen Hinweise in den Computer einzugeben. Überprüfe die neuen Fotos: Der Mann im Laden hinter Dir scheint etwas Interessantes in der Hand zu halten. Auch der Mann, der mit der Frau in der China Bar flirtet, ist Dir nicht unbekannt. Gehe nun zurück zu Deinem Spinner und fliege zur Hysteria Hall.

müssen, nachdem Du Gordo und Dektora in der Nightclub Row unter die Lupe genommen hast.

Versuche zuerst, zur Hysteria Hall zu fliegen und die Hot Dog-Verkäufer über Lucy und den Käse zu befragen. Rede danach mit Crazy Leggs Larry, dem Gebrauchtwagenhändler, über den Cadillac und Lucy. Wenn Lucy in der Hysteria Hall ist, sprich sie an und verfolge sie, wenn sie wegrennt (doppelklicke auf den rechten Ausgang), ansonsten mußt Du später noch einmal zurückkehren. Fliege zur Animoid Allee und erkundige Dich bei Mama Isabella über den Käse und bei der peruanischen Verkäuferin über den Insektenschmuck. Die

Nightclub Row ist Dein nächstes Ziel.

Wenn Lucy die letzte der drei Personen ist, auf die Du triffst, beginnt sie, während Deiner Befragung zu kreischen. Ein falscher Polizist schlägt Dich daraufhin bewußtlos und verfrachtet Dich in ein Verließ, aus dem Dich Crystal befreit. Sobald Du wieder an die Oberfläche kommst, gelangst Du automatisch zurück in die Hysteria Hall, in der Lucy von Crystal erschossen wird.

Nightclub Row

Betrete den Nightclub auf der rechten Seite und sprich mit Gordo, dem Entertainer. Er trägt eine rote Paillettenjacke und sitzt an der Bar. Warte so lange ab, bis er komplett ausgeplaudert hat. Falls er davonrennen sollte, jage ihn auf die Straße. Falls er eine Pistole zieht, erschieße ihn. Laß ihn entkommen, wenn er keine hat. Überquere die Straße und gehe in Earlys Bar. Versuche mit der Tänzerin auf der Bühne ins Gespräch zu kommen. Im Falle, daß der Rausschmeißer Hanoi auf Dich zukommt, renne zu der rotierende Sitzecke auf der linken Seite des Clubs und nimm Platz. Die Sitzecke dreht sich, und schon bist Du in der VIP-Lounge der Bar wiederfinden. Sprich mit dem Barbesitzer Early. Nachdem er den Raum verlassen hat, um den nächsten Showact anzukündigen, verlasse nach links hin den Barbereich und laß Dich von Dektoras Tänzereien verführen. Warte ab, bis Dektoras Auftritt beendet ist. Verlasse dann wieder nach links die Szene, um in die Garderobe zu gelangen. Dektora findest Du, indem Du rechts durch die Tür gehst. Rede mit ihr. Wenn sie ein Replikant ist, wird sie so tun, als ob sie die



Sprich mit dem Hot Dog-Verkäufer über Lucy und den Käse.

Polizei rief. Falsche Polizisten schlagen Dich daraufhin wieder einmal k. o. und bringen Dich – warum auch nicht – wieder in das Verließ. Wenn sie kein Replikant ist, besteht sie den Voight-Kampff-Test und verschwindet.

In dem unterirdischen Raum wachst Du auf, an eine Art elektrischen Stuhl angeschlossen, in der Gewalt von Replikanten. Crystal rettet Dich und erschießt Deine Kidnapper. Automatisch gelangst Du in die Bar von Early zurück. Nachdem Dich Crystal verlassen hat, gehe die Treppe herauf, die rechts im Bildhintergrund zu sehen ist, um in den Projektorraum zu gelangen. Wenn



Wenn Dektora ein Replikant ist, wird sie so tun, als ob sie die Polizei rufe



Steige aus dem Schacht und betrete Dein Zuhause.



Der Tunnel rechts führt in zum Hintereingang zum unterirdischen Labor der siamesischen

Dektora Dich mit einem Scheinwerfer blendet, schieße auf sie und klettere die Leiter zum Dachboden hinauf. Schieße auf alle Garderobenschränke. Sie brennen ab, und Dektora greift an. Sobald Du auf sie schießt, stürzt sie durch das Dachbodenfenster in den Tod. Unterhalte Dich daraufhin mit Crystal. Hier endet der dritte Akt.

In der Unterwelt

Der vierte Akt beginnt in einem heruntergekommenen Tunnel des U-Bahn-Systems. Verlasse ihn nach links hin in einen anderen Tunnel. Durchquere diesen und erschieße dabei die angriffslustigen Ratten. Vermeide es aber, auf alles andere zu schießen, und töte nur Ratten, während Du Dich unter der Erde befindest. Im Normalfall kannst Du immer an attackierenden Polizisten vorbeirennen, ohne daß Dir etwas passiert. Klettere durch das Loch in der Wand. Öffne die schwere Stahltür am Ende des Verließes und betrete das unter brodelndem Abwasser stehende Gewölbe. Über die Wassermassen führen Metallstege. Ein Hebel in der Mitte des Gewölbes setzt eine mechanische Brücke in Bewegung, die zum vierten Steg führt. Überquere die Brücke noch nicht, sondern laufe einfach weiter nach links bis zum nächsten Schacht, in dem eine Treppe nach unten führt. Dein Weg verläuft die Treppe herunter und immer weiter nach links, zu einem anderen Kanal mit einer Leiter, die zu einem Gulli führt. Steige aus dem Schacht und betrete Dein Wohnhaus. Nimm den Aufzug hinauf zu Deinem Apartment.

Nachdem man Dich aus Deinem Zuhause vertrieben hat, gehe zurück zum Gewölbe mit den Stahlstegen. Betrete den Tunnel im hinteren Teil, nimm den rechten Ausgang und gehe in den Aufzug. Du gelangst damit in eine Art unterirdische Lagerhalle. Rede mit dem dort wohnenden Obdachlosen (wenn er anzutreffen ist). Nimm die auf dem Tisch liegende Mitteilung an Dich (falls sie dort liegt). Der Tunnel auf der rechten Seite führt weiter zum Eingang des unterirdischen Labors der Zwillinge. Speichere jetzt das Spiel, denn jetzt wird's heikel. Versuche über das Brett zu gelangen. Sobald Du die Ratte entdeckst, renne zurück und springe vom Brett herunter. Erschieße die Ratte, wenn sie sich fast am

Ende des Brettes befindet, noch bevor sie Dich angreifen kann.

Betrete das Labor und sprich mit den siamesischen Zwillingen. Da Du ja noch einmal die peruanische Verkäuferin und Mama Isabella aufgesucht hast, müßten die zwei im Labor anzutreffen sein. Nach dem Gespräch erschieße die Zwillinge (sie sind schließlich nur Replikanten, oder?). Überprüfe die beiden Bildschirme in der Nähe ihres Körpers. Du erhältst nun eine Diskette und eine Akte über Guzza und seine Machenschaften.

Gehe die Treppe am hinteren Ende des Raumes hinauf, um ins Appartement der Zwillinge zu gelangen. Rufe Guzza über das Bildtelefon an. Er wird sich bereiterklären, Dich in der Kanalisation zu treffen. Kehre nun zurück in den Raum mit dem schlafenden Obdachlosen.

Verlasse den Raum durch das Metalltor im hinteren Raumende. Triff Dich mit Guzza. Wenn Clovis beginnt, mit Guzza zu reden, gehe zurück zum Ausgang. Verlasse den Ort des Geschehens sofort, wenn Guzza erschossen wird. Bei Deinem Versuch, den Tunnel zu verlassen, ergreift Clovis an der Kreuzung durch die Gitterstäbe hindurch Deine Hand und hält Dich fest. Wenn er Dich schließlich laufen läßt, renne hinunter zum unteren Teil des Bildschirms und verlasse sofort die Szene. Renne weiter zum linken Ausgang, die Treppen herunter, klettere durch den Kanalschacht ins Freie und gehe zurück in Dein Apartment. Hier endet der vierte Akt.

Mondbus

Zu Beginn des fünften Aktes wirst Du am Bildtelefon verlangt. Sprich mit Crystal. Verlasse das Appartement und fahre herunter ins Erdgeschoß. Klettere wieder in den

Schacht und gehe nach rechts. Gehe dann die Treppe herauf, Du darfst allerdings nicht weiter als bis zur Verzweigung gehen. Laufe statt dessen durch die Tür am oberen Bildschirmrand. Gehe weiter nach Norden und betrete die Halle, in der eine große Turbine und zwei angriffslustige Ratten zu sehen sind. Erschieße diese und verlasse die Szene nach links hin, um Crystal am Kibbel, der großen Schrottdeponie, zu treffen.

Nachem Du mit Crystal gesprochen hast,



Sobald Du die Ratte siehst, renne zurück und springe vom Brett herunter

folge ihr zum Mondbus. Weise auf das blinkende Warnlicht einer Bombe hin, bevor Crystal das Gefährt starten kann. Gehe nicht zu Maggie hinüber, wenn sie bellt. Sie wird auf Dich zukommen. Daraufhin explodiert die an ihr befestigte Bombe. Töte Sadik, wenn er sich Dir nähert. Betrete den Mondbus und konfrontiere einen sterbenden Clovis mit den Fakten. Du kannst entweder mit ihm reden, bis er stirbt, oder ihn direkt erschießen. Verlasse jetzt den Mondbus. Eine bedeutsame Unterhaltung zwischen Dir und Crystal wird daraufhin das Spiel beenden. ☺

Ende!

Cheats

Achtung! Splitfire

Spiel mit dem Parameter "-cool" starten für unendlich Leben

Exhumed

lobocop: alle Waffen
lobodeity: Gott-Modus
loboswag: alle Gegenstände auf 99 aufgeladen
lobopick: alle Schlüssel

Frogger

Im pausierten Einzelspiel:

NO MORE ROAD SPLATS:
unendlich Leben



Bleifuss Rally

Im Hauptmenü eintippen:

TRAMO: alle Strecken
CARBO: alle Autos
LEALL: alle Ligen

Test Drive 4

Im 10. Spielstand-Feld eintippen:

NOAICARS: keine Computergegner
AARDVARK: keine Zusammenstöße
ITSLATE: keine Special-Effects (nur in 3Dfx-Version)
CREDITZ: Credits sehen
SRACLLA: alle Autos
LEVELLLA: alle Strecken
BANDW: Schwarzweiß-Modus
MIKTROUT: große Autos
MPALMER: kleine Autos
GONZON: Turbomodus an
GONZOFF: Turbomodus aus
BIRDVIEW: Vogelperspektive

Worms 2

Levelcodes

Level 2: TIMETHEREWERE
Level 3: SOMESMALLWORMS
Level 4: WHOGOTVERYVERY
Level 5: ANNOYEDAND
Level 6: DECIDEDTO
Level 7: GOTOARMSIN
Level 8: ORDERTOWIPE
Level 9: OUTTHERE
Level 10: VICIOUS ENEMY
Level 11: COUNTERPARTS
Level 12: THEYDEVELOPED
Level 13: SOMEREALLY
Level 14: COOLWEAPONSSUCH
Level 15: ASBANANABOMBS
Level 16: ANDMAGICBULLETS
Level 17: THEYTRAINED
Level 18: ALLNIGHTAND
Level 19: EVERYDAYSOHEY
Level 20: WOULD BECOME
Level 21: PROFICIENT
Level 22: INTHEIRWORMLY
Level 23: WAYSSOMETIME
Level 24: THEYWOULDSHOOT
Level 25: GRANNIESJUST
Level 26: FORFUNANDLAUGH
Level 27: ABOUTITINTHE
Level 28: EVENINGTIME
Level 29: WEAPOLOGISEON
Level 30: BEHALFOFALLTHE
Level 31: TERRITORIESHAT
Level 32: WEWENTTOTHE
Level 33: TROUBLEOFTRANSLATING
Level 34: WORMS2INTOBUTWE
Level 35: DIDNTHAVETIMETO
Level 36: TRANSLATETHESE
Level 37: PASSWORDSNOTTHAT
Level 38: THEYNEEDTOBEDONE
Level 39: WESUPPOSETHAT
Level 40: YOUAREREALLY
Level 41: EXPECTINGTO
Level 42: SEEAWONDERFUL
Level 43: CHEATMODEWHEN
Level 44: FINISHTHEMISSIONS
Level 45: ANDYOUARERIGHT

War Wind 2

Während des Spiels "Enter" drücken und folgende Cheats eingeben:

!the sun also rises:	Karte komplett sichtbar
!golden boy:	5000 Geldeinheiten und 1000 Butanium
!the great pumpkin:	Kampagne gewonnen
!i am the bishop of battle:	Mission gewonnen
!on a mission from gawd:	schneller (ab-)bauen

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 funkelniegeles, topaktuelles Computerspiel! Sie haben die Wahl zwischen dem Strategiehit **7th Legion** von MicroProse oder dem aufregenden Adventure von Kalisto, **Dark Earth**. Das aber nur, solange der Vorrat reicht!!! *

Die Vorteile liegen 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 beigefügtem 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 !!



Jetzt im Handel...

Nintendo 100% pure Action!

Ausgabe 1/98

DM 6,80 • Sfr 6,80
öS 55 • L 9500

64
power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

Der **ERSTE** Eindruck!

DAS Magazin für
alle N64-Besitzer!

Alle **NEUEN**
N64-Games im Test!

Madden 64

Komplettes Review im Heft!

**Aerofighters
Assault**

Gnadenlose Action
über den Wolken



**San Francisco
Rush
vs.
Automobili
Lamborghini**



Ein Magazin von Bristle BV.

Poster, Goldeneye gelöst: Teil 3, Spielhilfe und Cheats zu Extreme G!

... die neue 64 power!

Impressum 2/98 (Alp-)Traumberufe des Monats

Verlagsanschrift und Redaktionssitz
Bristein B.V.
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede
Niederlande

Anzeigenleitung
Michel Kieselstein "Käsewerber mit Frau Antje"
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 "Bauchredender Liliputaner beim Zirkus"

Stellvertretender Chefredakteur
Martin Mirbach "Model im Gard-Haarstudio"

Redakteure
Markus Brodrick "Küchenbulle im Altersheim"
Frank Fischer "Monsterdarsteller im Film"
Marco Gremmel "Hausmann und Vater"
Thomas Richter "Arzt mit eigenem Friedhof"
Michael Trier "Sprecher bei der Telefonzeitsprache"
Nico Winkelhaus "Zaunkönig in Gorleben"

Mitarbeit an dieser Ausgabe
Ethan Young "Polizist in China-Town"

Layout und Grafik
Lourens Huizinga "Farbentwickler für Gummibärchen"

Vertrieb
IPV GmbH "Egal was, Hauptsache was anderes machen!"
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

Druckerei
EMRO
Phileas Foggstraat 36
7801 CA Emmen
Niederlande

Die mit © oder TM 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 werden auf dem Gipfel des Mont Blanc abgesetzt!

© Im Jahre der Jobangebote 1998

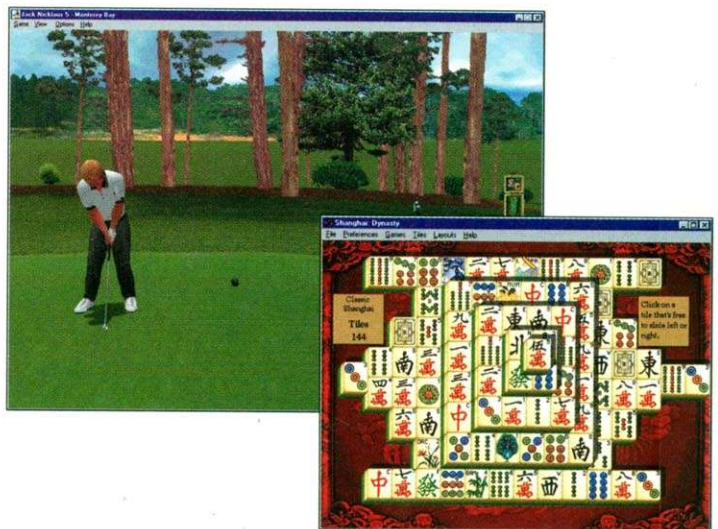
Mit freundlicher Genehmigung von J. den Brinker / Essen

Titelmotiv: Ultim@te Race
© Kalisto / MicroProse

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 78 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Im nächsten Heft Eingelocht...

hat **Jack Nicklaus** schon immer ganz gut, nun kommt er bereits im fünften Anlauf und versucht aufs Neue, den Spitzenreiter der Golfsimulationen, *Links LS '98*, vom Thron zu stoßen. Des weiteren erwarten wir **Shanghai Dynastie**, den offiziellen Nachfolger von Activisions Denkspiel *Shanghai Great Moments*, und eine



Tourenwagen-Simulation von Sega. Wenn uns Fox Interactive auch noch **Croc** beschwert, dann ist das die nächste Ausgabe wert!

Eingeschlafen...

...ist der Autor der **Flops des Jahres '97** bei seiner Arbeit zwar nicht, aus Platzgründen mußten wir den für diese Ausgabe geplanten Rückblick aber verschieben. In der nächsten PC Power kommen die Muster ohne Wert aber garantiert. Und auch das Feedback wird dann wieder zu lesen sein, fest versprochen!

Eingestellt...

...auf Action zu Lande und in der Luft sollten Sie schon sein, wenn Sie sich die März-Power holen. Denn selbiges wird Sie auf der Cover-CD in Sachen Vollversion erwarten. Dies und noch viel, viel mehr in der...

PC Power 3/98 – ab 12. Februar im Handel!

Lieber Händler, bitte reservieren Sie die PC Power 3/98.

Mein Name:

Strasse, Nr.:

PLZ, Ort:

**(Coupon bitte dort abgeben,
wo Sie die PC Power kaufen möchten.)**

Logical:

Beziehungsweise Geschenke

Eine Freundin, die Verständnis für die Spielbegeisterung Ihres Partners hat, ist leider eine Ausnahme. Die sechs Damen, die wir Ihnen heute vorstellen wollen, gehören zu jenen seltenen Geschöpfen – und mehr noch: Sie haben ihre Partner zu Weihnachten sogar mit einem passenden Geschenk überrascht. Ihre Aufgabe ist es nunmehr zu ermitteln, wer was von wem bekommen hat. (Das ist nicht schwer, wenn Sie die Hits der letzten Wochen aufmerksam verfolgt haben.) Die sechs Hinweise sollen Ihnen dabei helfen. Tragen Sie für jede positive Aussage ein X und für jede negative Aussage ein O in die jeweilige Tabelle ein. Wenn Sie es geschafft haben, dann schreiben Sie die Lösungen (Beispiel: Martin – Petra – Sokoblue) auf eine Postkarte und schicken Sie diese bis spätestens 10. Februar 1998 an folgende Adresse:

Power-Team
Kennwort: Logical
Postfach 3161
48581 Gronau

Zu gewinnen gibt es 1x3 und 3x1 PC-Spiel (bitte Genre angeben). Viel Spaß beim Lösen!

- 1 Bei dem Paar, wo die Vornamen mit dem gleichen Buchstaben beginnen, lag weder ein Rennspiel noch ein Jump'n'Run unter dem Christbaum.
- 2 Die Freundin des LucasArts-Fans heißt Ulrike.
- 3 Petra schenkte ihrem Freund, der nicht Rainer heißt, eines der beiden futuristischen Spiele.
- 4 Die Freundin des Jump'n'Run-Spielers ist nicht Sabine.
- 5 Carlo, der nicht mit Dagmar zusammen ist, bekam Wing Commander Prophecy. Inge schenkte ihrem Freund Gerd nicht das Hasbro-Spiel.
- 6 Timo bewegt sich auf den Spuren Harrison Fords, während sich Manfred über Guybrush Threepwoods Rückkehr freut – in beiden Fällen heißt die Freundin aber nicht Sabine!

	Andreas	Carlo	Gerd	Manfred	Rainer	Timo
Annette						
Dagmar						
Inge						
Petra						
Sabine						
Ulrike						

	Andreas	Carlo	Gerd	Manfred	Rainer	Timo
Blade Runner						
Bleifuss Rally						
Curse of Monkey Island						
FIFA 98						
Frogger						
Wing Commander Prophecy						

	Annette	Dagmar	Inge	Petra	Sabine	Ulrike
Blade Runner						
Bleifuss Rally						
Curse of Monkey Island						
FIFA 98						
Frogger						
Wing Commander Prophecy						

Erdacht von Klaus Trafford

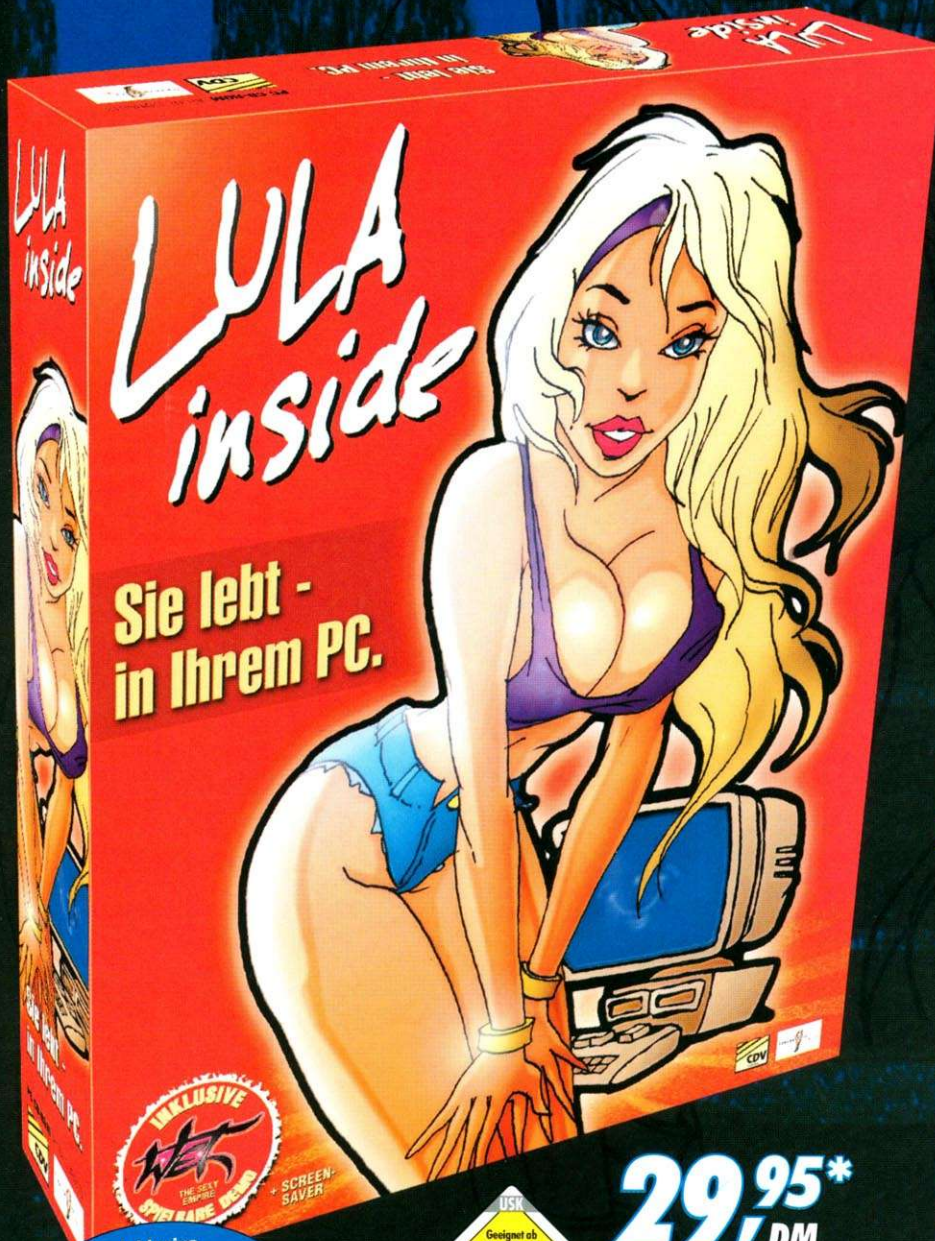
DAS ERSTE LULAKNUTSCHI FÜR PCs!

JETZT KRIEGT JEDER SEINE

Die virtuelle Traumfrau!

LULA!

*Sie lebt
in Ihrem PC!*



Holen Sie sich Lula, die Hauptdarstellerin von WET - The Sexy Empire, in Ihren PC!

Na klar, diese Superfrau nimmt jeder gerne bei sich Zuhause auf. Aber können Sie Lula auch auf Dauer bei Laune halten?

Lula gibt Ihnen genau 28 Tage Zeit, um zu beweisen, daß Sie der Richtige für sie sind... andernfalls zeigt sie Ihnen die kalte Schulter.

Lula begleitet Sie durch den Tag und versüßt Ihnen die Arbeit. Und am nächsten Morgen wartet Lula schon auf Sie.

Lula kann man:

- verpflegen
- beschenken
- schlafen legen
- verarzten
...und natürlich mit ihr "spielen"!

Inklusive
spielbare Demo von:
"WET - The Sexy Empire"
+ "WET"-Screensaver u.
"WET"-Wallpaper!

29,95*
DM

ART.NR. CDR5013



* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zzgl. Porto & Verpackung. Angebot freibleibend. Änderung vorbehalten.



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