

4 '96
mit CD-ROM

Computerspiele und mehr



ISSN 0949-1198

öS 118

sfr 14,80

hfl 19,80

lit 17000

DM 14,80

PC
Spiel

SPECIAL

Action

&
Geschicklichkeit

Vollversion

Nicky Boom

Alles über 3D-Spiele

Ballern, bis die Schwarte kracht

Die schwarze Liste

Warum Spiele verboten werden

Über 30 Spiele auf CD

● Vollversion
Nicky Boom von Microöds

● Demos
Magic Carpet
Surface Tension
Time Commando

● Shareware
Seek & Destroy
Terminal Velocity
Xenophage

und viele, viele
mehr

Exklusiv:
Iron Man
X-O Manowar

20 signierte Original-
Comics zu gewinnen

ALLES ZUM THEMA ACTION • LOSUNGEN • TIPPS • INKL. VOLLVERSION

Über 30 Spiele auf CD



Ein Film-Produzent, der es in Hollywood an die Spitze schaffen will, muß eiserne Nerven, gediegene Finanzen und ein gutes Händchen für die aktuellen Filmtrends haben, um in der harten Konkurrenz bestehen zu können. Kaufen Sie interessante Filmkonzepte, sorgen Sie für eine rationelle, dabei aber hochprofessionelle Umsetzung des Stoffs und die passende Werbekampagne. Verlustreiche Flops können Sie sich nicht erlauben. Nur mit außerordentlichen Managementfähigkeiten werden Sie in diesem riskanten Geschäft Geld verdienen!

DER PRODUZENT

Die Welt des Films



Erhältlich für PC CD-ROM, PC 3,5", Amiga ECS, Amiga AGA

FEATURES:

- über 6.000 Filmkonzepte
- 30 Drehbuchautoren
- Verschiedene Film- und Tonstudios
- 5 Filmcrews, 40 Musiker
- 120 Regisseure und Schauspieler
- Filme vorbereiten und produzieren
- Finanzmanagement

- Werbekampagnen und Zweitvermarktung
- Talkshows und Preisverleihungen
- Problemlösung am Drehort
- 200 mögliche Zusatz-Ereignisse
- 5 Schwierigkeitsstufen
- Statistiken für 200 Spielrunden
- 1 bis 5 Spieler
- Komplett in Deutsch

CD-ROM-Version:

- über 20 Tonstudio-Tracks und Geräuscollagen
- Umfangreiche Sprachausgabe



Sie mögen Wirtschaftssimulationen?

Testen Sie!

**Spielbare
CD-ROM-Demo**

erhältlich gegen DM 10,- Vorkasse
(bar, Scheck oder in Briefmarken) bei

Selling Points GmbH

Kennwort: Produzent-Demo

Postfach 2863, 33258 Gütersloh.



Uuund ... - Action!

Noch zeigt mein Monitor ein Leveldemo, aber nur einen Tastendruck entfernt wartet das Deathmatch, das mich mitten in ein furioses Abenteuer hineinversetzt. Ich werde in die Haut eines einsamen Helden schlüpfen, für den nur eins wirklich zählt: das Überleben in einer Welt voller Gefahren! Und in der werde ich nur bestehen, wenn ich mich als reaktionsschnell und geschickt bewiese – alles andere ist nebensächlich!

Wie kein anderes Genre bieten Actionspiele eine nervenaufreibende Herausforderung – sogar in körperlicher Hinsicht. Geht's hart auf hart, dann läuft der Schweiß in Strömen, man riskiert einen Tennisarm beim Joystick-Rühren, und mehr als eine Tastatur hat bei der brutalen Behandlung im Actionstreß schon den Geist aufgegeben. Und trotzdem: Was kann schöner sein als dieser harte Wettbewerb? Nirgendwo sind die Computergegner fieser und die Mitspieler in einer Netzwerkrunde schwerer zu bezwingen – und dabei ist es völlig egal, ob



man sich am 3D-Ballerspiel, am „harmlosen“ Jump'n'Run, einer Flippersimulation oder Geschicklichkeitsspielen à la Tetris versucht. Es gilt ausschließlich das Recht des Stärkeren – im Gegensatz zu den meisten anderen Game-Genres, wo man sich auch mit Köpfchen, Geduld oder Einfühlungsvermögen durchsetzen kann.

Die schnellen Actionspiele rühren wohl in uns allen einen verborgenen Urinstinkt an. Obwohl in diesem Genre die Games häufig am einfachsten gestrickt sind, was Idee und Einfallsreichtum angeht, ist die Suchtgefahr am größten. Hat's einen einmal gepackt, dann hört man nicht auf, bevor die letzte Aufgabe erfolgreich abgeschlossen ist. Und auch das bedeutet nur kurzfristige Entspannung, denn wenigstens bei den guten Vertretern dieser Spielart geht's mit jeder neuen Partie von vorne los...

Wie so oft in dieser Reihe können wir uns einem überaus umfangreichen Thema nur nähern. Action und Geschicklichkeit – da sind die Baller- und Prügelspiele, die 3D-Shooter, die Jump'n'Runs, die Flipper, die Rennspiele und viele mehr. Eigentlich ist für jedes Alter und fast jeden

Geschmack etwas dabei; alle Produkte aufzählen zu wollen, wäre ein schier hoffnungsloses Unterfangen. Trotzdem bietet unsere Marktübersicht eine umfangreiche Aufstellung der interessantesten Titel, die augenblicklich zu haben sind. Die verschiedenen Spielarten werden ausführlich vorgestellt, und wie gewohnt gibt's auf der CD Demos und Shareware satt. Und damit sich's richtig lohnt, ist auch noch eine komplette Vollversion dabei, Nicky Boom von Microïds, das sich – obgleich nicht ganz neu – hinter den Besten im Jump'n'Run-Genre nicht verstecken muß.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-SPECIAL-Redaktion

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)

Stefan Martin Asef

CHEFIN VOM DIENST

Heike Wiegand (wi)

REDAKTION

Redaktionsbüro Das Team (Baden-Baden):

Antje Hink u. Heiner Stiller;
Arndt Grass

AUTOREN DIESER AUSGABE

Andreas Lober

SCHLUSSREDAKTION

Helga Koch

COVER-GRAFIK

Iron Man X-O Manowar

© Acclaim

ANZEIGENDISPOSITION

Sabine Döring,

Tel.: (0 56 51) 929-116

Fax: (0 56 51) 929-200

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG

Gerlinde Rachow

Tel.: (0 56 51) 929-114

Claudia Ludwig

Tel.: (0 56 51) 929-115

Andrea Heyn

Tel.: (0 56 51) 929-112

Ricarda Lauer

Tel.: (0 56 51) 929-113

ANZEIGENBÜRO MÜNCHEN

Hartmut Wendt

Tel.: (0 89) 45 69 14-12

Fax: (0 89) 45 69 14-10

REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: German Media Service LTD, Claire Byron,

1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone:

GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

DTP-GESTALTUNG

Dirk Anhof, Katja Braun,

Michaela Huss, Regina Sieberheyne

ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG

Jörg Stockheim

REPRODUKTION

Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,

34123 Kassel,

Werbeagentur und Belichtungsservice RechI,

37281 Wanfried-Aue

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

CD-GESTALTUNG

Hajo Schulz (verantw.), Arndt Grass,

Roman Müller, Volker Vogeley

CD-HERSTELLUNG

Sono Press, 33311 Gütersloh

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland

(Groß-, Einzel- und Buchhandelshandel), Österreich,
Schweiz, Italien

ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben)

Inland DM 50,-, Ausland DM 58,-

ABONNEMENT-VERWALTUNG

Anja Frieß

Tel.: (0 56 51) 929-276

BANKVERBINDUNG

Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG

Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.

BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.

Institut: Sparkasse Werra-Meißner

BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,
nur mit Eurocheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG

Hessenring 32, D-37269 Eschwege

Telefon (0 56 51) 929-0

Telefax (0 56 51) 929-200

Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929

Postfachanschrift:

Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Internet-Adresse:

http://www.tronic.de

Wiederverwendung des Inhalts nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlags. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte und Fotos kann keine Haftung
übernommen werden.

Thema

Am Anfang stand der Space Invader

Die Geschichte der Action-Spiele 6

Die schwarze Liste

Warum Spiele verboten werden 12

Auf den Konsolen ist die Hölle los

Action-Spiele für andere Systeme 86

Spielarten

Einsame Helden

Alles über 3D-Games 22

Bis der Laser glüht

Die Faszination der Ballerspiele 30

Let's fetz!

Die besten Prügelspiele 32

Ja, wo wird denn hier gehüpft?

Jump'n'Runs für die ganze Familie 38

Silberkugel am Horizont

Flippern am PC 42

Wettbewerb

Iron Man vs. X-O Manowar

20 handsignierte Originalcomics
zu gewinnen! 21

Marktübersicht

Action-Spiele 46

Secret Service

Kurz und gut

Tips und Tricks und Kleinigkeiten 66

Little Big Adventure 71

Al Quadim 75

Fade to Black 79

Shareware

Baller-Knaller

Terminal Velocity 56

Allein unter Feinden

Seek&Destroy 57

Prügel-Kröte und Karate-

Feldermaus

Xenophage 58

Raufende Roboter

One Must Fall 59

Geschwisterliebe gegen

Monsterhiebe

Realms of Chaos 60

Aus den Fehlern gelernt

Skunny 61

Und wieder rollt die Silberkugel

Extreme Pinball 62

Die Mauer muß weg!

TwinBlocks 63

Knoten in den Hirnwindungen

Bars 64

Aller guten Dinge sind drei

Xixit 65

Vollversion

Nicky Boom 92

Extra

Iron Man vs. X-O Manowar 19

Dies & Das

Editorial 3

Inhalt 4

Impressum 4

CD-Legende 96

CD-Box-Einleger 98



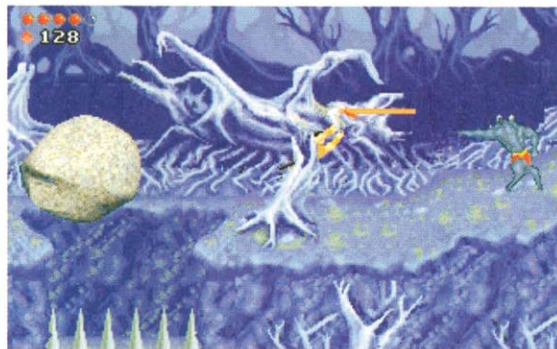
Es ist bereits eine gute Tradition: Im Rahmen der PC Spiel Special spendieren wir Euch immer eine Vollversion auf der CD. Diesmal ist's ein Jump'n'Run, heißt Nicky Boom, stammt von Microïds und muß sich hinter ähnlichen PC-Spielen in keiner Weise verstecken. Viel Spaß damit!

Seite 92



Prügelspiele – da scheiden sich die Geister! Dabei geht es gar nicht immer blutig zu, und der Comic-Streit zwischen „tierischen“ Helden zum Beispiel läßt auch bei friedliebenden Computerspielern die Herzen höher schlagen.

Seite 30



Action ist ein Genre, das die Shareware geradezu für sich gepachtet hat. Einige der besten Titel werden zum unverbindlichen Ausprobieren frei verteilt. Neben Realms of Chaos stellen wir neun weitere Titel ausführlich vor.

Seite 60

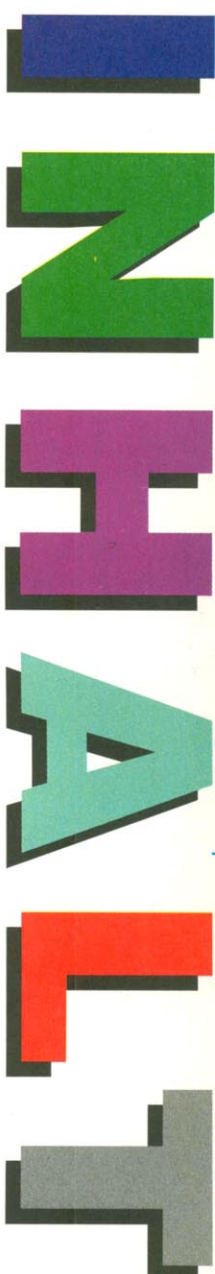


Wenn man im Action-Spiel mal an Grenzen stößt, muß das kein Unglück sein. Wie gewohnt, helfen wir und präsentieren Lösungen, Tips und Tricks zu den erfolgreichsten Titeln. Unter anderem dabei: Fade to Black

Seite 79

Raus aus verräucherten Kneipen oder zwielichtigen Spielhallen und hinein ins Flipper-Vergnügen am PC. Längst sind die Kinderkrankheiten des Genres Vergangenheit, und die Games machen fast noch mehr Spaß als ihre sperrigen Vettern in den Arcades.

Seite 42



Es war einmal ein Space-Invader

Dies ist eine Geschichte aus den frühen Tagen der Computerspiele. Aber anders als viele andere Stories aus diesen Tagen fängt sie nicht auf irgendwelchen Universitäten oder Instituts-Computern an, sondern in den verrauchten Räumen von Spielhallen und Billardsalons ...

Es war das Jahr 1975. Deutschlands Jugend lief auf Schuhen mit Plateausohlen herum, hinter der Zonengrenze und der Berliner Mauer gab es noch eine DDR, und die UdSSR war der erklärte Feind der NATO. Die Beatles hatten sich bereits getrennt, und die Disco gehörte zu den wesentlichen Freizeitbeschäftigungen der Jugend, wenn man nicht gerade gegen Atomkraft demonstrierte. Urlaub wurde meist noch auf Mallorca oder in Balkonien verbracht. Kurz, es war die Ära zwischen Kaltem Krieg und Annäherung, die Zeit, zu der es Computer hauptsächlich in SF-Filmen gab, in denen die Teile selig vor sich hin blinkten.

Auch große Dinge fangen meist klein an, da bilden auch die Actiongames keine Ausnahme. Ein weißes Viereck auf dunklem Grund, in der Mitte durch eine vertikale Linie getrennt, so sah das Spielfeld des ersten „Action-Computerspiels“ aus. Unter den meist skeptischen Blicken der Besitzer wurde dieses Spiel in Spielhallen und Billardsalons aufgestellt. **Pong** lautete der einfache, aber einprägsame Name, und ebenso einfach war auch das Spiel selbst, bei dem auf dem beschriebenen Spielfeld ein Ball (ein kleines Viereck) mittels zweier Schläger (jeweils links und rechts am Rand des Spielfeldes) hin und her geschlagen werden mußte. Viele Spieler glaubten in dem Game gar eine Tennissimulation zu entdecken. Wen wundert es da, daß dieses Spiel auch oft als die erste Sportsimulation bezeichnet wird.

Die Skepsis, die dem neuen Spiel entgegengebracht wurde, war unbegründet. Die Kundschaft flog auf das neue Game und spielte, was das Zeug hielt. Bald konnte das ursprünglich einzeln und in Handarbeit gefertigte Gerät in Serie gehen. Erst nach gut zwei Jahren ließ die Faszination nach. Das Spielprinzip war nun, freundlich ausgedrückt, karg, und rund um die Welt gab es inzwischen Spieler, die den Ball auf der höchsten Geschwindigkeitsstufe stundenlang im Spiel halten konnten. Es wurde Zeit für etwas Neues!

Invasion aus der Spielhalle

Zunächst verbargen sich die Invasoren in großen schwarzen Kisten und konnten nur durch ein rechteckiges Loch an dessen Vorderseite gesehen werden. Sie waren weiß, doch mittels einer farbigen, durchsichtigen Folie gaben sie sich den Anschein, bunt zu sein. Sie nannten sich **Space Invaders**, hatten den Weltraum jedoch noch nie gesehen. Vielmehr stammten sie aus Japan und waren von der Firma Namco ausgeschildet worden, die Spielhallen der Welt zu erobern. War

schon **Pong** ein echter Erfolg, so wurde er von der Begeisterung, die den **Space Invaders** entgegenschlug, bei weitem übertroffen: Hier bewegten sich Dutzende von komplizierten Formen über den Bildschirm, und es waren fast zehn verschiedene Soundeffekte zu hören.

So war es dann auch die Begeisterung der Spieler und der daraus resultierende Erfolg, der die Hersteller von nun an immer weiter anspornte. Bald konnte die farbige Folie auf den Bildschirmen der Spiele entfernt werden, da es endlich möglich geworden war, farbige Grafik darzustellen. Der Speicher wuchs und mit ihm wuchsen die Möglichkeiten, was sich als unerhörter Schub für die Phantasie der Spieledesigner erwies!

Die nächste Inkarnation der Space Invaders waren die **Galaxians**. Hier waren umherfliegende Formationen, die nach und nach auf dem Bildschirm erschienen, an die Stelle des statischen Pulks von Invasoren gerückt. Das Game konnte auch mit der ersten Extrawaffe der Computerspielgeschichte aufwarten: Gelegentlich stürzte sich einer der Aliens auf das Schiff des Spielers und versuchte, dieses mit einem Magnetfeld einzufangen. Gelang dies, zog er es an den oberen Bildschirmrand, und der Spieler mußte mit einem seiner anderen Schiffe weiterspielen. Gelang es dann, den Invader, der das Schiff entführt hatte, zu zerstören, wurde dieses mit dem aktuellen Schiff gekoppelt, und der Spieler erhielt so doppelte Feuerkraft.

Immer besser bekamen die Entwickler Grafik und Sound in den Griff. Schon bald nach der ersten Extrawaffe betrat der erste Superstar das Parkett der Computerspielszene: der bekannte und beliebte **Pacman**, der auch heute noch in der Welt der Computerspiele hochaktiv ist! Dieses gelbe kleine Kraftpaket lebt in einer Labyrinthwelt, in der auch vier gefräßige Geister leben, die Appetit auf Pacman haben. Dieser muß überall in den Gängen verstreut liegende Pillen einsammeln und ist gegen die Geister fast wehrlos. Nur wenn er eine der vier im Labyrinth verstreut liegenden Powerpillen eingesammelt hat, kann er für kurze Zeit den Spieß umdrehen und die Gespenster jagen.

Schauplatz Wohnzimmer

Videospiele in den Spielhallen wurden immer populärer und mauserten sich zu einer schnell wachsenden Branche mit erstaunlichen Wachstumsraten. In den Chefetagen der Hersteller wurde bald darüber diskutiert, wie denn das Computerspiel aus dem Spielhallen-Ghetto in die Wohnzimmer der Kun-



Alcazar war eine der weniger bekannten Gauntlet-Varianten



Rock'n'Bolt: Alle sich bewegenden Stahlteile mußten pronto verlötet werden

den gebracht werden könnte. Atari, deren Entwickler sich **Pong** ausgedacht hatten, schaffte es als erste Firma, eine Spielkonsole herauszubringen, die ohne Probleme an jeden Fernseher angeschlossen werden konnte und diesen in eine vollwertige Spielmaschine verwandelte. Das Gerät verkaufte sich wie warme Semmeln und führte zu einem erstaunlichen Boom. Spiele wie **Frogger**, **Pacman**, **Pitfall** und viele andere, heute als Klassiker bezeichnete Games sicherten dem Atari VCS die Aufmerksamkeit des Publikums. Vom Erfolg Ataris aufmerksam geworden, versuchten noch einige andere Firmen, beispielsweise Colco Vision, eigene Konsolen im Markt einzuführen: Vergeblich, denn schon nach zwei Jahren brach der unglaublich schnell gewachsene Markt in sich zusammen. Der spektakuläre Crash trieb viele der Softwarehersteller an den Rand des Konkurses, oftmals sogar darüber hinaus. Große Firmen wie Activision mußten drastisch Personal abbauen und überlebten gerade mal so.

Doch schon während des Niedergangs der Konsolen erschien ein neuer Silberstreif am Horizont. Mit dem ZX 81 von Sinclair und dem VIC20 von Commodore waren die ersten echten Heimcomputer geboren, die schnell an die Stelle der Konsolen traten. Wie sich zeigte, waren diese Computer zum Spielen mindestens ebensogut geeignet wie die Spielkonsolen, hatten aber den Vorteil, weit flexibler zu sein. Man könne damit ja auch sinnvolle Dinge tun, wie beispielsweise Textverarbeitung und Adreßverwaltung, lautete die beliebteste Legitimation für den Kauf eines Heimcomputers. Betrachtet man diese

Argumentation genauer, wird schnell klar, wie wackelig hier die reine Spielerei kaschiert wurde. So war die Folientastatur für die Textverarbeitung denkbar ungeeignet und bestenfalls für Masochisten empfehlenswert, und ohne Drucker (damals noch eine Investition von mehr als 1000 DM) nützten die verarbeiteten Texte ohnehin nichts.

Der Action-Klassiker

Den Urcomputern VIC20 und Sinclair ZX81 folgten bald erweiterte, verbesserte Nachfolgermodelle. Bei Sinclair war dies der Spektrum, der mit mächtigen 48 KB Speicher daher kam. Im Hause Commodore wollte man sich damit nicht begnügen und brachte mit dem C-64 (64 für 64 KB Hauptspeicher) den Klassiker aller Heimcomputer heraus. Anfangs zwar immer noch über 1200 Mark teuer, fand der Computer jedoch rund um die Welt unerhörten Anklang und verkaufte sich in unüberschaubaren Mengen. Schnell sank der Preis, wodurch wiederum die Verkaufszahlen stiegen. So gut wie alle Softwarehersteller, die den Niedergang der Konsolen überlebt hatten, stiegen auf das neue System um, zunächst mit Konvertierungen alter Konsolentitel, die später immer mehr Neuentwicklungen wichen. Mit der Zeit wurde der C-64 nicht nur bei den Anwendern zum beliebtesten Computer überhaupt, auch die Programmierer mochten die Maschine. Sie konnte Musik machen, war schon von der Hardware her für Sprite-Animationen ausgelegt und konnte Grafiken mit bis zu 16 Farben darstellen. Schnell holten die Programmierer aus der Maschine Leistungen heraus, von denen nicht einmal Commodore gewußt hatte, daß sie machbar waren.

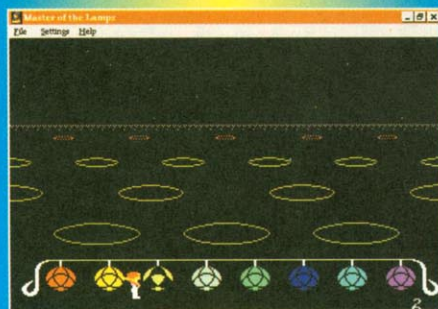
Während dieser Zeit wurden fast alle Spielgenres begründet: Adventures, Rollenspiele, Strategie- und Denkspiele und natürlich die Actionspiele. Schon **Pong**, **Space Invaders**, **Galaga** und **Pacman** waren Actiongames: alle verschieden und nur darin gleich, daß sie dem Spieler Geschicklichkeit und Reaktion abverlangten. So vielfältig, wie es angefangen hatte, so mannigfaltig entwickelte sich das Actiongame weiter. Und es waren die beiden Systeme C-64 und Sinclair Spektrum, auf denen diese Entwicklung stattfand.

Jump'n'Run

Auf einem haushohen Stahlgerüst steht ein riesiger Gorilla. Zu seinen Füßen liegt seine Beute: eine schöne Blondine. Nein, es ist nicht King Kong, und die Blondine ist nicht Fay Wray. **Donkey Kong** hieß der Monsteraffe, der dieses Mal auch weniger von der unheim-

lichen, brutalen Art seines Vorgängers war, sondern eher ein knuffiger Vertreter seiner Zunft. Es sind auch keine mit Maschinengewehren bewaffneten Doppeldecker, die ihm nachstellen: Ein kleiner Klempner im Blau-mann, der Kappe, rotes T-Shirt und einen Riesen-Schnauzbart trägt, ist der Held, der das Mädchen aus den Klauen des Monsters befreien will. Daß er dabei auf die Unterstützung von Millionen Spielefans in aller Welt zählen konnte, war anfangs noch nicht so klar. **Donkey Kong**, so der Name des Games, war das erste Spiel des japanischen Traditionsunternehmens Nintendo, das seit den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts Spielkarten mit traditionellen japanischen Motiven hergestellt hatte. Der junge Programmierer Miyamoto konnte seine Chefs davon überzeugen, in die Entwicklung eines Telespiels zu investieren. Das fertige Game legte nicht nur den Grundstein zu einem neuen Genre, es markiert auch Nintendos erste Gehversuche in der jungen Spielbranche. Aber nicht nur der Hersteller wurde durch **Donkey Kong** ein Star der Branche, auch der knubbelige kleine Klempner Mario erlangte Starmut. Seinem ersten Auftritt in **Donkey Kong** folgte eine ganze Reihe von Games, die durch die Bank als Klassiker des Jump'n'Run-Genres gelten können, die es jedoch nur und ausschließlich für die Nintendo-Spielkonsolen gibt. Auch der Bösewicht von einst, **Donkey Kong**, hat inzwischen sein eigenes Spiel: **Donkey Kong Country**.

Auch auf dem C-64 gab es eine Version von **Donkey Kong**, doch war dieses Game hier bei weitem nicht das erste Spiel dieses Genres. Es waren keine Klempner, die hüpfend und Boni sammelnd durch die in der Seitenansicht dargestellten Levels marschierten, nein, es waren Bergleute, englisch: Miner. Aus Amerika kam Bounty Bob, der in dem Game **Miner 2049** zunächst auf dem Apple II sein Debüt gab, und in England fuhr Minenarbeiter Willy in **Manic Miner** in ein verwunschenes Bergwerk auf dem Sinclair Spektrum ein. Während Bounty Bob von Epyx auf den Weg geschickt wurde und getreu amerikanischer Marktstrategien mit viel Werbung auf dem Markt plazierte wurde, war **Manic Miner** fast so etwas wie ein „Independent“-Produkt. Mathew Smith, der Programmierer des Games, stammte aus der Londoner Punkszene, die damals gerade ihren ersten Höhepunkt erlebte. Smith hatte sein Game weitgehend alleine entwickelt und dann an die Firma Software Projects verkauft, die damit einen spektakulären Erfolg verbuchen konnte.



Master of the Lamps war tatsächlich das allererste Game, in dem man auf einem fliegenden Teppich reisen konnte



Zone Ranger: Zwischen Asteroiden und Aliens galt es, einen kühlen Kopf zu bewahren

Diese beiden Games zogen auf beiden Systemen eine Vielzahl von Kopien nach sich, die sich von den Originalen weitgehend nur durch die Anzahl der Levels unterschieden. Hatte **Manic Miner** „nur“ 20 Levels, wartete dessen unmittelbarer Nachfolger (ebenfalls von Mathew Smith programmiert) schon mit über 50 Levels auf. Bald gab es ein regelrechtes Wettrennen, wer denn das Game mit den meisten verschiedenen Levels herausbringen würde. In der Tat stiegen die Zahlen in beachtliche Höhen, doch dafür sank der Spielspaß rapide: Die bescheidene Grafik, die eingeschränkte Technik, da war eben nur eine bestimmte, endliche Anzahl von Variationen möglich.

Trotz dieser Einschränkungen blieb das Jump'n'Run-Genre sehr populär und lebte weiter. Doch bedurfte es zunächst einer weiter entwickelten Technik, um dies zu initiieren, und so dauerte es bis zum Aufkommen von Commodores Amiga und Ataris ST Computer, bis das Genre neue Akzente erhielt.

Bis der Laser glüht

Mit den **Space Invaders** hatte die Ballerei begonnen. Als noch die Atari-VCS-Konsole den Markt für Telespiele dominierte, waren es Games wie **River Raid** oder **Laser Blast**, die zur zünftigen Schießerei einluden. Als dann jedoch VIC 20 und C-64 auf den Markt kamen, änderte sich das recht schnell. Verantwortlich dafür war ein junger Mann, dessen Lieblingstiere Lamas waren und der anson-

sten auf rasend schnelle Ballerspiele stand. Als einer der ersten Programmierer überhaupt hatte er den Heimcomputer für sich entdeckt und auf VIC20 und C-64 eine ganze Reihe Games realisiert, von denen eines schneller und hektischer war als das andere. Das größte Problem von Titeln wie beispielsweise **Attack of the Mutant Camels**, **Anticipation** oder **Llamatron** war ihre Geschwindigkeit. Minter kitzelte das letzte aus den Computern heraus, arbeitete mit flackernden Geistersprites und abgedrehten Bewegungs-algorithmen: Der Spieler hatte schon in den ersten paar Levels alle Hände voll zu tun und war spätestens ab Level zehn völlig überfordert. Trotzdem konnten Minters Spiele eine recht große Fangemeinde für sich gewinnen. Später wurde es jedoch ruhig um den Programmierer dieser Games. Zwar versuchte er mehrfach einen Neueinstieg in die PC-Szene, schaffte es aber nicht, die veränderten Bedürfnisse der Spieler zu treffen.

Waren Jeff Minters Games noch reine Ballerei um der Ballerei willen, ging Andrew Braybock einen guten Schritt weiter. Als er auf dem C-64 sein **Uridium** publizierte, setzte er nicht nur in Sachen Grafik neue Standards, auch die Spielbarkeit des Games war deutlich besser als die der meisten Ballerspiele, die es bis dato gegeben hatte. Zudem änderten sich die Grafik, das Verhalten und das Aussehen der Gegner mit jedem neuen Level. Der Spieler fiebert förmlich jeder neuen Herausforderung entgegen, und damit blieb der Spielspaß lange erhalten.

Als Andrew Braybocks **Uridium** erschien, begann sich die Ära C-64 und Spektrum ihrem Ende zuzuneigen. Die Amiga- und Atari-Computer waren in der Entwicklung und sorgten schon lange vor ihrem eigentlichen Erscheinen für viel Aufregung. Doch für die Ballerspiele wurden die nächsten Akzente nicht auf Heimcomputern gesetzt, sondern auf Nintendos neu erschienenen Spielkonsole NES. Ungeachtet aller Unkenrufe, daß die Konsolen-Ära unwiederbringlich vorbei sei, hatte der japanische Hersteller eine neue 8-Bit-Konsole herausgebracht, deren Leistungsmerkmale mit dem C-64 vergleichbar waren. Auf diesem Gerät setzte Nintendo selbst im Genre der Jump'n'Runs durch die Veröffentlichung des ersten „Mario“-Spiels Zeichen, während Konami mit **Gradius** den Vorläufer des modernen Ballerspiels schuf. Hier tauchten erstmals Extawaffen und die bekannten und beliebten Levelwächter auf, die das Ende einer Spielzone besetzt hielten. Dank der einfallsreichen Grafik, seines ausgeprägten Schwierigkeitsgrades und der

fetzigen Musik wurde Gradius ein echter Dauerbrenner auf dem NES.

Doch das Maß der Möglichkeiten dieses Genres war bei weitem noch nicht erschöpft, und als **R-Type** in die Spielhallen gelangte, ging die Aufrüstung auf dem Monitor in eine neue Runde. Zwar bot R-Type im wesentlichen nichts, was nicht auch schon in Gradius enthalten gewesen wäre, doch war es hier insbesondere die spektakuläre Grafik, die Spieler in aller Welt begeisterte. Es galt mit einem R-Type-Fighter durch Scharen von mutierten Biowesen zu fliegen, die sich nicht nur wie bisher bekannt, in Formationen von den Bildschirmrändern kommend auf den Spieler stürzten. Hier tauchten die Gegner auch plötzlich und unvermittelt aus der scheinbar friedlichen Hintergrundgrafik auf. Im dritten Level des horizontal scrollenden Games tauchte dann statt Hintergrundgrafik ein gigantisches Raumschiff auf, das der Spieler geschickt umsteuern mußte, ohne von den allenthalben installierten Geschütztürmen in Fetzen geschossen zu werden. R-Type fand Scharen von Nachahmern. Es gab Games mit mehr Levels, mehr und besserer Grafik, größeren Levelwächtern und noch mehr Extrawaffen. Doch allen gemeinsam war, daß sie lediglich eine Grundidee variierten und ansonsten nichts Neues boten.

Auch das nächste Kapitel der Geschichte der Ballerspiele wurde in der Spielhalle geschrieben. Die „flachen“ Games, die – nur in 2D gehalten – nach irgendeiner Seite scrollten, hatten zwischenzeitlich alles geboten, was irgendwie machbar gewesen war. **Galaxy Force** bestand nicht nur aus einem großformatigen Monitor, sondern auch aus einem Sitzplatz, der wie ein Pilotenstuhl geformt war und den darin sitzenden Spieler mittels hydraulischer Motoren synchron zum Geschehen auf dem Monitor hin und her warf. Auf dem Bildschirm wiederum war genügend los, um den Stuhl ständig in Bewegung zu versetzen: Durch ein 3D-Szenario ging es, in dem es Asteroidenfelder und Tunnelsysteme zu durchfliegen galt, über Lavaseen gerast wurde, aus denen allenthalben gewaltige Feuersäulen eruptierten, bis schließlich der spektakuläre Showdown im Inneren eines riesigen Raumschiffs stattfand. Neben der in dieser Art bisher noch nicht dagewesenen Grafik und der Hydraulik im Spielautomaten war **Galaxy Force** insbesondere durch das simulierte 3D besonders erfolgreich. Anders als bei vektororientierten 3D-Games wurden die Objekte hier als flache 2D-Grafiken angelegt, die vergrößert und verkleinert wurden, um Entfernung bzw. Nähe zu simulieren.



Aus frühesten Spielkonsolentagen: Beam Rider



Ein frühes Jump'n'Run. Man beachte den opulenten Level-Aufbau

Galaxy Force wurde nie zufriedenstellend auf einen Heimcomputer oder eine Konsole konvertiert. Es gab zwar einmal ein Spiel gleichen Namens für das Sega Mega Drive, doch hatte das Game mit dem Original aus der Spielhalle bis auf den Namen nichts gemeinsam.

Echtes 3D für Heimcomputer gab es schon seit den ersten Tagen des Amigas bzw. Ataris. Als erstes wirklich ernstzunehmendes Game dieser Richtung darf jedoch der **Starglider II** von Argonaut Software gelten. Hier durfte der Spieler erstmals durch ein echtes 3D-Szenario fliegen, das nicht nur aus weißen Vektorlinien bestand. Hier waren die Flächen gefüllt, und neben Flügen über Planetenoberflächen ging es sogar durch Tunnels und unterirdische Hallen. Inzwischen hat Argonaut sein Renommee, wenn es um 3D-Games geht, weiter ausgebaut. Mit **Starfox** erschien das erste echte 3D-Game für das SuperNintendo, das nicht nur von Argonaut programmiert, sondern überhaupt erst durch einen speziellen Zusatzchip, den Argonaut entwickelt hatte, möglich gemacht wurde.

Abenteuerliches mit Biß

Das Action-Spiel hat viele Gesichter, und im Grunde gibt es Vertreter aus allen existierenden Spiele-Genres, die mit Actioneinlagen aufgepeppt wurden. Besonders beliebt sind da die Rollenspiele, die ja an sich eine ziemlich kriegerische Handlung sehr abstrakt umsetzen. Also, dachte sich wohl irgendwann einmal jemand, wieso ersetzen wir nicht abstraktes Listengefummel durch handfestes Joystick-Gerüttel? Der Spielhallen-Hit **Gauntlet** war geboren, in dem bis zu vier Teilnehmer

gleichzeitig durch riesige Labyrinth marschieren durften und dabei in einer Tour Monster plätten mußten. Ganz nach Wunsch durfte als Elf, Walküre, Magier oder Barbar angetreten werden, wobei jede der vier Figuren ein eigenes Charakterprofil und einen besonderen Kampfstil hatte. Das wirklich ausgezeichnete Spiel, das selbst vom heutigen Standpunkt aus noch konkurrenzfähig ist, wurde recht bald auch für Heimcomputer umgesetzt. Besonders gelungen war **Garrison** von Rainbow Arts, das zwar 100 Prozent „Gauntlet-Gameplay“ bot, jedoch keine offizielle Lizenz hatte. Das Game war von A bis Z abgekupfert, aber sehr gut gemacht. Nach einigen kleineren Querelen entschloß sich die japanische Firma Tengen (die Company, die Gauntlet eigentlich erfunden hatte), dazu, Garrison eine Lizenz zu erteilen und quasi als offizielle Gauntlet-Variante für den Amiga stehen zu lassen.

Auch diesem Klassiker folgte eine erkleckliche Anzahl von Nachahmungen verschiedenster Art, die jedoch durch die Bank bis auf einen anderen Titel so gut wie nichts Neues zu bieten hatten. Wirkliche Innovation, und damit der Vorstoß in eine neue Dimension des Computerspiels, gelang erst, als die texanische Softwareschmiede Origin mit dem ersten Teil von **Ultima Underworld** auf den Markt kam. Hier war man traditionell auf Rollenspiele regelrecht abonniert. Schließlich war Richard Garriott, alias Lord British, der Chef der Company, und er hatte die legendäre Ultima-Rollenspielserie erfunden. Neben den klassischen Rollenspielen wurde aber auch damit begonnen, das Origin Softwaresortiment zu erweitern. Eines der innovativsten Konzepte legte damals der Programmierer Paul Neurath mit **Space Rogue**, einem Science-fiction-Rollenspiel mit 3D-Raumflugelementen, vor. Dem Game war respektabler Erfolg beschieden, und Neurath gründete seine eigene Firma, Looking Glass, und begann damit, sich dem Thema 3D intensiver zu widmen. Von da an war der Sprung zum 3D-Action-Rollenspiel nicht mehr weit, und **Ultima Underworld** war geboren, auf das im Grunde fast alle anderen 3D-Spiele aufbauen.

So sah im weitesten Sinne der Werdegang des Genres Action-Spiele aus. Natürlich mußten bei diesem umfangreichen Thema viele Subgenres und Spiele unerwähnt bleiben. Doch was diesem Einstieg im Detail fehlt, werden die vielen anderen Artikel in diesem Heft aufgreifen und, soweit möglich, vervollständigen. Denn dies ist ja nur eine erste Annäherung an ein faszinierendes Thema. □

Heiner Stiller

3 '96 mit CD-ROM

Computerspiele und mehr

STRATEGIE & SIMULATION

PC Spiel SPECIAL

Fabelhafte Vollversion inklusive
Dominium von Microïds

Eintauchen in phantastische Computerwelten
Sim City und Co.

Von Drachentöttern und Weltraumhändlern
Per PC zum Herrn der Welt

Spielespaß ohne Ende

- Vollversion Dominium
- Demos Warcraft II, Die Siedler II, Command & Conquer
- Shareware Gazillionaire, Crusade in Space

plus mehr als 30 weitere Hits

CAESAR II
The Rise and Rule of Ancient Empires

Großes ASCON-Gewinnspiel Mitmachen!

ALLES ZUM THEMA STRATEGIE • INKL. VOLLVERSION • LÖSUNGEN • TIPS
Auf der Heft-CD

Take



Coupon bitte ausschneiden und einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Abonnement-Service
Postfach 1870, 37258 Eschwege

☐ **Ja, ich will das PC-Spiel-SPECIAL-Abo**

mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 50,- DM (europäisches Ausland für 58,- DM/Übersee auf Anfrage)

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum / Unterschrift

PC-Spiel-SPECIAL-Abonnement

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um die gewählte Ausgabenanzahl, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

☐ bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Kto.-Nr.

BLZ

Geldinstitut

☐ gegen Vorkasse (keine Postwertzeichen)

☐ gegen Rechnung

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieses Bestellcoupons (Datum d. Poststempels) beim TRONIC Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Einsendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

im Abo

Weitere Angebote finden Sie auf unserer Heft-CD oder **online** unter

<http://www.tronic.de>

TRONIC
Media World

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
<http://www.tronic.de>
e-mail: info@tronic.de

Als die Pixel meucheln lernten

Am Anfang war Pong, und Pong war friedlich. Doch seither hat sich einiges getan. Heute gilt immer öfter: Je brutaler und realitätsnäher ein Game, desto größer die Chancen am Markt. Die Verrohung auf dem Bildschirm schreitet voran und präsentiert der Gemeinschaft der Computerspieler mitunter Brutalitäten, die dazu angetan sind, Betrachter zu verstören. Auch die Presse hat die Problematik erkannt, und heute bringt jede Zeitung, die etwas auf sich hält, regelmäßig mitunter reißerisch aufgemachte Artikel über die brutale Welt der Computerspiele.

Was ist los – hat sich inzwischen der Computerspielemarkt zur Spielwiese für blutrünstige Perverslinge entwickelt? Oder ist die kollektive Entrüstung Heuchelei? Immerhin, schon als vor 15 Jahren abstrakte Bälle im sportlichen Wettkampf über den Bildschirm geschlagen wurden, wußten Untergangspropheten über die schädlichen Auswirkungen dieser zu viereckigen Augen führenden neuen Mode zu berichten. Nachdem nun auch Kettensägen immer häufiger über den Bildschirm flimmern, werden die Zeigefinger noch nachhaltiger in die Höhe gereckt. Zugegebenermaßen zeigt die Grafik vieler Games mittlerweile die Scheußlichkeiten in früher ungeahntem Realismus. Und es ist nachvoll-

Doom, Mortal Kombat, Duke Nukem 3D – die Liste der Titel, für die die Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften das „Game Over“ darstellte, ist lang. Notwendige Maßnahmen, um die Jugend vor Verrohung zu schützen oder Zensur? Auf den folgenden Seiten versuchen wir, diese Frage zu beantworten.

Verantwortungs- bewußtsein

Jugendschutz und Computerspiele – ein heikles Thema! Kettensägenrasselnde Nachwuchsrambos – daß da manch einem kalte Schauer über den Rücken laufen, ist verständlich. Die Angst, daß damit eine allzu kriegsbegeisterte, gewalttätige Jugend heranwächst, auch. Vielleicht würde ich sie teilen, hätte ich nicht selbst als Jugendlicher bis zum Abwinken die wüsten Metzeleien mit Begeisterung gespielt. Trotzdem ist aus mir ein friedliebender Mensch geworden, der Krieg und Gewalt im wirklichen Leben strikt ablehnt. Ein wachsameres elterliches Auge vor allem auf die Freizeitbeschäftigung von Kids ist sicher generell angebracht. Ansonsten sollte man vielleicht die ganze Angelegenheit etwas gelassener sehen und darauf vertrauen, daß auch Jugendliche zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden können. Denn mit der Kettensäge auf Aliens loszugehen, das ist nun wirklich keine Szene aus dem täglichen Leben – die Unterscheidung sollte also leichtfallen.

Andreas Lober

ziehbar, daß viele ein schlechtes Gefühl dabei haben, wenn Kids stundenlang vor Games sitzen, bei denen in fotorealistischer Grafik Opfer verstümmelt werden. Auch begeisterte Computerspieler stellen sich mitunter die Frage, ob so erfolgreiche Titel wie **Command & Conquer**, die in technischer und spielerischer Perfektion strategische Kämpfe ausfechten lassen, kriegsverherrlichend sind und in Kinderhände gehören – so diskutiert in der Netz-News-group *fido.ger.spiele*, deren Diskussions Teilnehmer nicht im Ruch stehen, übertriebene Nähe zu den staatlichen Jugendschützern zu haben.

Wir sind also in einem sensiblen Bereich, wo es einerseits um Jugendschutz geht, wo aber andererseits für die Industrie Millionenprofite auf dem Spiel stehen. Schließlich eignet sich das Thema auch noch gut zur Profilierung selbsternannter Moralhüter. Wer immer gegen Computerspiele wettert, darf sich des Applauses weiter Teile der Bevölkerung gewiß sein. Die sicher nicht immer dankbare Aufgabe, in diesem brisanten Interessenkonflikt Schiedsrichter

zu spielen und die Grenze zwischen harmlosem Spaß, schlechtem Geschmack und echter Jugendgefährdung zu ziehen, unterliegt der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS).

Die Geschichte dieser Institution ist wesentlich älter als die der Computerspiele und reicht bis ins Jahr 1953 zurück. Seit damals durchläuft – von Ausrutschern des Playboy über berühmt-berüchtigte Lieder von Bands wie den „Ärzten“ oder den „Bösen Onkelz“ bis hin zu Pornofilmen – alles die Mühlen des Jugendschutzes.

Als die ersten Games auf den Index kamen, war die Behörde regelmäßig Ziel des Gespöts der Szene. Da gab es zum Beispiel die Indizierung eines Titels, der ausschließlich in Form einer Raubkopie gehandelt wurde. Dementsprechend konnten natürlich die Auflagen, die mit einer Indizierung verbunden sind, kaum greifen, denn eine Raubkopie wird selbstverständlich weder beworben noch offiziell verkauft. Die Frage, ob in derartigen Fällen nicht erst die Indizierung selbst auf den jeweiligen Titel aufmerksam macht, wird bis heute heiß dis-

Mehr Speed.



Warnhinweis: Geschwindigkeitsrausch macht süchtig.

kuert. Abgesehen davon ergoß sich der Hohn über die Prüfstelle, die als staatliche Institution ja offensichtlich Raubkopien besäße.

Hierfür gibt es allerdings eine einleuchtende Erklärung. Die BPjS kann nicht aus eigener Initiative tätig werden. Ihr sind sozusagen die Hände gebunden, bis ein An-

ziger Jahre waren dies eben nicht selten die Werke bekannter Cracker Groups wie „Section 8“. Tatsächlich machten zu dieser Zeit Raubkopien einen großen Teil der tatsächlich gespielten Games aus.

Indizierungen hatten (und haben) aber auch im allgemeinen einen durchaus zweischneidigen Effekt. Zwar wurde mit Werbe-

den Handel kommt, kann man davon ausgehen, daß ab dem Zeitpunkt der Indizierung das Game kaum mehr in Kinderhände kommen dürfte. In die Hände Erwachsener allerdings auch kaum: Nachdem Computerspielehandler – im Gegensatz zu Videotheken – in der Regel keinen gesonderten Verkauf von Erwachsenentiteln haben, sinkt der Verkauf eines indizierten Titels quasi auf Null, wie uns Hermann Achilles vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) mitteilt.

Ob die Folgen der Indizierung tatsächlich in der Form gewünscht wurden, darf dennoch bezweifelt werden. Das liegt zum einen an der Verfahrensdauer. Hersteller und Vertreiber haben Anspruch auf rechtliches Gehör. Das heißt, sie dürfen zu den Vorwürfen der Jugendgefährdung Stellung nehmen. Daß diese kein Interesse haben, das Verfahren zu beschleunigen, liegt auf der Hand. Immerhin sind die eigentlich fetten Absatzzahlen zumeist die der ersten zwei Monate – bis zu 80 Prozent der insgesamt verkauften Exemplare eines Titels gehen in dieser Zeit über den Ladentisch. Da das Verfahren mindestens drei, in der Regel aber eher sechs bis acht Wochen dauert, schlägt die Indizierung nicht mehr mit voller Härte zu.

Theoretisch gibt es ein Eilverfahren, das nach ungefähr einer Woche beendet ist. Das kann die Bundesprüfstelle jedoch nur anwenden, wenn zu erwarten ist, daß der Titel unmittelbar nach der Veröffentlichung in großen Stückzahlen verkauft werden wird. Diese vom Gesetzgeber als Eilverfahren gedachte Methode scheitert in der Praxis meist daran, daß die Bundesprüfstelle den geforderten Beweis kaum erbringen kann.

An dieser Stelle muß noch einmal klargestellt werden, daß ein Jugendlicher, der ein Game vor der Indizierung regulär erworben hat, es natürlich auch später behalten darf. Es ist nämlich nicht der Besitz eines solchen Games verboten, sondern nur die Abgabe an Jugendliche – der Weiterverkauf auch unter Freunden ist damit ausgeschlossen. Einzige Ausnahme: Erziehungsberechtigte dürfen ihren Schützlingen Index-Games überlassen.

Außer der Abgabe an Jugendliche ist aber auch die Werbung für ein als jugendgefährdend eingestuftes Produkt verboten. Dieses Verbot wendet sich nicht nur an Hersteller und Vertreiber, sondern an jedermann. Mit anderen Worten: Schon das Tragen eines T-Shirts mit dem Helden eines in-

Alternativen

Oft sind indizierte Programme die bekanntesten des Genres, aber lange nicht die einzigen.



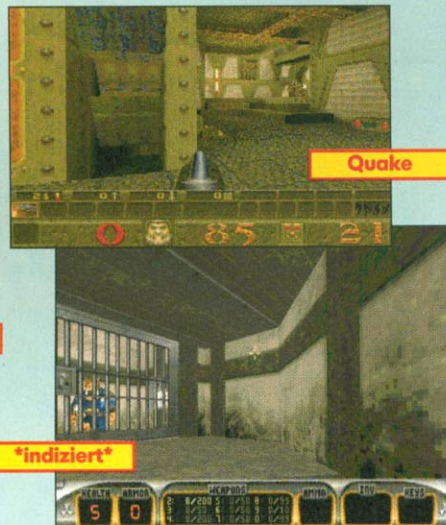
Und bei Redaktionsschluß gerade ganz neu ist **Quake** von den Genre-Vorreitern bei id Software, das bestimmt vom selben Schicksal ereilt werden wird. Auch hier geht es so hart zur Sache, daß das Einschreiten der Bundesprüfstelle wohl nur eine Frage von Wochen ist. Schon einige Zeit unbeanstandet blieb dagegen **Hexen**. Im Prinzip gibt es keine wesentlichen Unterschiede zu anderen Vertretern des Genres, aber der Hintergrund der Action ist eine Fantasywelt, und überdies werden monströse Blutlachen vermieden.



Battle Beast

Wer auf Prügelspiele steht, muß zum Beispiel nicht auf die indizierten Titel zurückgreifen. Jede Menge andere, weniger blutige Kampfsportgames werden in unserem ausführlichen Bericht vorgestellt. **Battle Beast** beispielsweise ist ganz im Cartoon-Stil gehalten und daher nicht jugendgefährdender als Tom & Jerry.

Durch Indizierungen fast ausgetrocknet ist dagegen die Kategorie der 3D-Action-Games. Der jüngste Titel der Actionexperten von Apogee – auch bei uns als sehr gut bewertet – wurde schon wenige Wochen nach Erscheinen auf die „schwarze Liste“ gesetzt.



Quake



Hexen

trag von berechtigter Seite gestellt wird. Wenn also ein Jugendamt auf einen Titel aufmerksam wird, der Anstoß erregt, wird es bei der BPjS einen Antrag auf Indizierung stellen. Insofern ist es nur natürlich, daß die Indizierung für die Titel beantragt wird, die auch tatsächlich von den Jugendlichen gespielt werden. Und Mitte der acht-

und Abgabeverbot an Jugendliche dem offiziellen Verkauf der Titel weitgehend ein Riegel vorgeschoben, aber in Raubkopierkreisen stieg die Nachfrage sogar nach miesen Games von dem Moment an, in dem das Spiel indiziert wurde.

Seit der Löwenanteil der Neuerscheinungen auf weitgehend kopiersicheren CDs in

Interview mit Steve Cheese von der European Leisure Software Producers Association (ELSPA).



Herr Cheese, was halten Sie von der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften?

Ich kenne das deutsche System nicht so genau. Hier in Großbritannien gibt es auch Spiele, die erst für Personen ab 18 Jahren freigegeben sind. Dies finde ich absolut legitim. Ich selbst habe die Nase voll, immer nur „Super Mario“ zu spielen und spiele lieber Spiele für Erwachsene. Aber die gehören nicht in Kinderhände.

Die meisten großen Titel werden nicht in Deutschland produziert. Berücksichtigen die ausländischen Firmen die besonderen deutschen Empfindlichkeiten bei gewalttätigen Spielen? Oder produzieren Sie erst einmal einfach einen Titel und warten dann, was damit geschieht?

40 Prozent aller Computerspielabsätze in Europa finden auf dem deutschen Markt statt, der damit der weitaus größte ist. Dessen Besonderheiten nicht zu berücksichtigen, wäre eine ökonomische Dummheit. Aber natürlich muß man auch an die Absätze weltweit denken.

Wenn man manche Titel ansieht, zeugen diese von recht schlechtem Geschmack. Gibt's für die Softwarefirmen irgendwelche Grenzen, wo sie sagen „Das geht zu weit, so was bringen wir nicht auf den Markt.“? *Natürlich gibt's das. Aber von dieser Grenze sind wir noch weit entfernt. Es gibt nur fünf oder sechs Titel, die in Großbritannien als reine Erwachsenentitel eingestuft sind. Da ist also bis zum ganz bleiben lassen noch ein weiter Spielraum.*

dizierten Ballerspiels in der Öffentlichkeit ist theoretisch strafbar.

Entsprechend schwierig gestaltet sich die Situation für Journalisten. Wo für uns

die Grenzen der zulässigen Berichterstattung zu ziehen sind, dazu mag noch nicht einmal die ansonsten juristisch sehr bewanderte Vorsitzende der BPJS, Elke Mons-

sen-Engberding, Stellung nehmen; sie verweist auf die Zuständigkeit der jeweiligen Staatsanwälte. Ein Anruf bei der Generalstaatsanwaltschaft in Frankfurt bringt uns aber auch nicht viel weiter – ebensowenig ein Gespräch mit dem für die PC Spiel zuständigen Oberstaatsanwalt. Unisono verweist man darauf, daß Rechtsrat nicht vom Staatsanwalt, sondern nur vom Rechtsanwalt erteilt werden dürfe. Da der jedoch jeweils nur vermuten kann, was die Staatsanwaltschaft macht und weil bei einer Fehleinschätzung der finanzielle Schaden für einen Verlag groß ist, gehen alle Redaktionen mehr oder weniger vorsichtig vor.

Wird nach Meinung der Staatsanwaltschaft in einem Bericht ein indiziertes Spiel angepriesen, und auch das Gericht sieht das so, dann wäre die Beschlagnahme des Heftes (auch per einstweiliger Verfügung) und die strafrechtliche Verfolgung des Chefredakteurs eine mögliche Folge. Ob es sich jedoch um Werbung oder neutrale Berichterstattung handelt, ist oft schwer abzu- sehen – daher gehen viele Zeitschriften lieber kein Risiko ein.

Neue Perspektiven.



Empfehlung:
Vor dem Abheben
bitte Brille ablegen.

Damit ist ein indizierter Titel also weitgehend weg vom Fenster. Kein Bericht mehr, kaum mehr eine Möglichkeit, ihn zu kaufen – auch für erwachsene Spieler nur schwer zu erhalten. Hier besteht auch der wesentliche Unterschied zum Filmgeschäft und zur Praxis im Ausland.

Entgegen einem weitverbreiteten Vorurteil ist die Bundesrepublik nicht der einzige westliche Staat, in dem Computerspiele von einer staatlichen Stelle auf jugendgefährdende Inhalte abgeklopft werden. In

Großbritannien beispielsweise gibt es durchaus „ratings“, die die Abgabe an Personen unter 18 Jahren verbieten. Die Empfindlichkeiten auf der Insel scheinen jedoch anders gelagert zu sein als bei uns: Der vielleicht bekannteste hierzulande indizierte Titel – überall auf der Welt vielfach preisgekrönt für hervorragendes Gameplay – ist dort frei ab 15, und nur eine Handvoll Titel ist für „under eighteens“ tabu, darunter das Adventure **Phantasmagoria**.

Wenn man die beiden Systeme ver-

gleicht, fallen zwei Unterschiede auf. Zum einen darf in Großbritannien weiterhin Werbung für das als jugendgefährdend eingestufte Medium gemacht werden, und deshalb läuft der Verkauf an Erwachsene relativ unverändert weiter, während hierzulande ein indizierter Titel schon aus wirtschaftlichen Erwägungen heraus in der Regel komplett aus dem Vertrieb zurückgezogen wird. Zum anderen reagiert man in England noch eher mit der sprichwörtlichen viktorianischen Prüderie auf nackte



Interview mit Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS).

Frau Monssen-Engberding, schildern Sie uns doch bitte den ganzen Prozeß der Indizierung. Wie kommt der Stein ins Rollen, wie geht's dann weiter?

Die BPJS hat die Aufgabe, auf Antrag der Jugendämter Medien, also auch Computerspiele, in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen, wenn diese geeignet sind, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren. Sie entscheidet in Fällen sogenannter einfacher Jugendgefährdung im 12er-Gremium. Dieses setzt sich zusammen aus Vertretern von Kunst, Literatur, Buchhandel, Verlegerschaft, Träger der freien Jugendhilfe, Träger der öffentlichen Jugendhilfe, Lehrerschaft, Kirchen und Religionsgemeinschaften sowie drei Länderbeisitzern, die im Turnus wechseln.

In Fällen sogenannter offener Jugendgefährdung entscheidet die BPJS im Dreiergremium, das sich zusammensetzt aus zwei ehrenamtlich tätigen Beisitzerinnen und Beisitzern sowie der Vorsitzenden.

Ist eines der Gremien zur Auffassung gelangt, daß ein Medium jugendgefährdend ist, wird diese Entscheidung im Bundesanzeiger bekanntgemacht. Dies löst die im Gesetz geregelte Abgabe-, Präsentations-, Weitergabe- und Werbebeschränkungen aus.

Ist die Methode, nur auf Antrag tätig zu werden, der richtige Ansatz? So hängt es ja vom Zufall ab, ob ein Game überhaupt von Ihnen geprüft wird.

In der Bundesrepublik Deutschland gibt es ca. 800 antragsberechtigte Stellen. Erfahrungsgemäß suchen die vor Ort tätigen Jugendschutzfachkräfte die Medien heraus, die geeignet sein können, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren.

Ihrer Behörde wird oft der Vorwurf gemacht, die Besonderheiten der Computerspieleszene nicht zu kennen. Hatten Sie privat etwas mit Computerspielen zu tun, bevor Sie sie prüften?

Es ist mir unerklärlich, worauf dieser Vorwurf beruhen soll. Jedes Computerspiel, das zur Prüfung vorgelegt wird, wird mit allen Levels durchgespielt, so daß jeder Prüfer die Möglichkeit hat, sich vom Inhalt des Spiels ausreichend Kenntnis zu verschaffen.

Spielen Sie Computerspiele in Ihrer Freizeit? Ja.

In der gesamten westlichen Welt ist die Bundesrepublik der einzige Staat, wo Computerspiele indiziert werden. Ist man im Ausland verrohrt, oder hat man in Deutschland ein besonders inniges Verhältnis zu staatlicher Bevormundung?

Es gibt in verschiedenen Staaten Jugendschutzbestimmungen, die unterschiedlich geregelt sind.

Man könnte davon ausgehen, daß für die Entscheidung, was ein Kind oder Jugendlicher spielen darf, die Eltern zuständig sind ...

In erster Linie ist Jugendschutz Aufgabe der Eltern. Art. 2 des Grundgesetzes garantiert das Recht auf freie Entfaltung der Persönlichkeit. Bei Kindern und Jugendlichen bedeutet dieses Grundrecht auch, daß sie vor solchen Medien zu schützen sind, die ihren sozial-ethischen Reifungsprozeß negativ beeinflussen können. Dies ist nicht nur Aufgabe der Erziehungsberechtigten, auch der Staat – nach Art. 20 des Grundgesetzes ein sozialer Rechtsstaat – ist zu entsprechendem Handeln aufgerufen.

In diesem Sinne wurde 1953 vom Deutschen Bundestag das „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften“ beschlossen. Es soll, wie alle anderen Jugendschutzgesetze auch, eine positiv aufbauende Jugendarbeit unterstützen. Es ergänzt die sonst bestehenden gesetzlichen Jugendschutzmaßnahmen als Vorbeugegesetz. Es bietet den „gesetzlichen Flankenschutz“ für jugendpflegerische Medienarbeit.

Bei einem Großteil der indizierten Titel handelt es sich um Kriegsspiele. Ist es also schlimmer, Krieg zu spielen, als in den Krieg zu ziehen? Für den Job als Soldat wird ja gar von staatlicher Seite her Werbung betrieben.

Die Bundesprüfstelle hat ausschließlich die Aufgabe, darüber zu entscheiden, ob ein ganz bestimmtes Computerspiel einen jugendgefährdenden Inhalt hat oder nicht.

Nach welchen Kriterien treffen Sie die Entscheidung, ob ein Game auf den Index kommt?

§ 1 Abs. 1 Satz 2 des Gesetzes über jugendgefährdende Schriften enthält einen Beispiel-

katalog, der in der Praxis von der Bundesprüfstelle aktualisiert werden kann. Neben diesem Beispielkatalog sind unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften als jugendgefährdend einzustufen.

Bei fast allen indizierten Titeln handelt es sich um Actiongames. Ist es weniger jugendgefährdend, Krieg nicht durch eigenes Handanlegen an ein Gewehr (Actionspiele), sondern durch Übernahme des Kommandos (Strategiespiele) zu führen? Sind Ballerorgien verwerflicher als detailgetreue Simulationen? Warum haben Sie die Indizierung von Simulationen zurückgezogen (Silent Service etc.)?

Die Bundesprüfstelle hat zum Beispiel durch Entscheidung vom 13. Juni 1996 das Kriegssimulationsspiel „Panzer General“ in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen. Die Aufhebung der Entscheidung von „Silent Service“ geschah aus verfahrenstechnischen Gründen.

Gesetzt den Fall, im Spiel fließt reichlich Blut, allerdings nicht Blut von Menschen, sondern von Aliens. Ändert dies die Beurteilung? Diese Frage kann so pauschal nicht beantwortet werden. Jedes Medium, das vorgelegt wird, wird individuell nach seinem Inhalt beurteilt.

Welches Computerspiel hat Sie persönlich am meisten schockiert?

Die schockierendsten Computerspiele sind meines Erachtens die, in denen dazu aufgefordert wird, ausländische Mitbürger auf unterschiedliche Art und Weise zu töten.

Die Softwareindustrie hat in Form der USK eine eigene Instanz geschaffen. Wie beurteilen Sie deren Arbeit?

Die BPJS begrüßt die von Anbietern ins Leben gerufene freiwillige Selbstkontrolle der Anbieter, die gute Arbeit leistet.

Gefällt Ihnen Ihre Tätigkeit?

Selbstverständlich, sonst würde ich Sie nicht ausüben.



Interview mit Hermann Achilles, Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD)

Haut in Computerspielen, während Fontänen spritzenden Blutes als minderverwerflich angesehen werden. In den USA stellt sich die Situation ähnlich dar.

Hier stoßen wir vielleicht auf den springenden Punkt. Vielleicht ist die Bundesprüfstelle bei vielen Fans von Actiongames ja deshalb ein rotes Tuch, weil man dort mit besonderer Vorliebe die vielgepriesenen und technisch innovativen 3D-Ballerspiele auf den Index setzt, während die qualitätsmäßig zweite und dritte Garnitur in diesem Genre häufig unbehelligt bleibt. Und überhaupt erscheinen Kriterien wie die Frage, ob man nun Aliens oder Menschen den Garaus macht, ziemlich weit hergeholt, obwohl sie oft den einzigen spielerischen Unterschied zwischen indizierten und nicht indizierten Titeln ausmachen.

Zum Teil führt das zu geradezu absurden Verrenkungen bei der Lokalisierung indizierungsverdächtiger Titel. Da führen zum Beispiel in einem Game überall auf der Welt Spieler Krieg gegen menschliche Soldaten, aber in Deutschland werden die Farbe der Sprites und die Hintergrundstory

Herr Achilles, immer wieder gibt es Computerspiele, die sogar bei uns in der Redaktion wegen übermäßiger Gewaltdarstellung heftig umstritten sind. Warum werden solche Titel produziert?

Die überwiegende Anzahl dieser Spiele wird nicht in Deutschland entwickelt bzw. produziert. Die unterschiedlichen Moral- und Wertvorstellungen spielen dabei eine sehr bedeutende Rolle. Darstellungen von Gewalt werden zum Beispiel in den USA nur selten von den zuständigen Behörden beanstandet. Abbildungen von „nackten Tatsachen“ werden dort dagegen sofort strafrechtlich verfolgt.

Wo liegt da die Verantwortung der Hersteller? Die Mitglieder des VUD arbeiten sehr intensiv mit ihren ausländischen Partnern und dem

deutschen Handel an diesem Problem. Es ist wiederholt vorgekommen und wird auch wieder vorkommen, daß VUD-Mitglieder auf den Vertrieb dieser Produkte verzichten, wohl wissend, daß Parallel- bzw. Grauiimporteure die hier entstandene „Lücke“ schließen werden.

Wie stehen Sie zur Arbeit der Bundesprüfstelle?

Gerade in der oben beschriebenen „Aufklärungsarbeit“ ist die Arbeit der BPJS eine wesentliche Orientierungshilfe. Die Gründe, die zur Einführung der BPJS führten, haben weiterhin absolute Berechtigung. Leider gibt es in der Öffentlichkeit oft ein falsches Verständnis über die Aufgaben und Befugnisse der BPJS, so daß diese dann unberechtigter Kritik ausgesetzt ist. Auch die BPJS orientiert sich „nur“ an den bestehenden Gesetzen.

geändert, und schon ist das Ganze ein Kampf gegen Außerirdische und wahrscheinlich in Sachen Indizierung aus dem Schneider.

Während auch Fachjournalisten die Indizierung von Ballertiteln traditionell mehr oder weniger akzeptieren, ging eine Welle der Entrüstung durch die Szene, als strate-

Bombenstimmung beim Schuleschwänzen.

Starfighter 3000. Die explosive Flugsimulation für Playstation, Sega Saturn und PC:

- virtuelle Landschaften in ultraflüssiger 3D-Grafik
- einzigartig: völlig freie Wahl der Kamera-Perspektive
- über 50 höllische Missionen auf 4 Levels
- acht ultimative Soundtracks
- Luft- und Bodengefechte, Andocken an das Mutterschiff, Extra-Waffen, Bonus-Levels...



PC CD-ROM



Starfighter 3000 © 1994 Konami Electronic Studios Ltd. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Sega, Sega Mega Drive and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Informationen, Vertriebs- oder Werbeprospektus sind nur bei Konami erhältlich.



gische Kriegssimulationen auf dem Index landeten. Hier handele es sich nicht um die Lust am Töten, sondern um die möglichst naturgetreue Wiedergabe der Faszination Technik, argumentierten Kollegen von einigen Magazinen. Ob nicht gerade solche Programme echten Krieg als weniger schrecklich erscheinen lassen, weil ja in aller Ruhe und Kühle die Entscheidungen getroffen werden und alles so realistisch ist, sei dahingestellt. Jedenfalls wurden einige Indizierungen zurückgezogen.

Selbstkontrolle – eine Lösung?

Seit rund zwei Jahren hat die staatliche Bundesprüfstelle nun Gesellschaft bekommen. In der Industrie wurde über die Gründung einer unabhängigen Selbstkontrolle (USK) nachgedacht. Um hinter die prägnante Bezeichnung eine effektiv arbeitende und aner kennenswerte Institution zu stellen, wurde der Berliner Senat bzw. der Förderverein für Jugend- und -sozialarbeit e. V. als Träger gefunden. So gab es keine organisatorische Verflechtung mit der Softwareindustrie.

Nach Kritik in der Anfangsphase, die von der USK konstruktiv umgesetzt wurde, werden nun Altersempfehlungen in verschiedenen Kategorien vergeben. Zur Zeit bemüht man sich um die Anerkennung dieser Empfehlungen durch die einzelnen Bundesländer. Das hätte zur Folge, daß Titel, die von der USK das Label „nicht geeignet für Personen unter 18 Jahren“ erhalten, nicht mehr indiziert würden. Die USK könnte damit einen ähnlichen Status erhalten wie die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmindustrie (FSK), die Filme im Auftrag der Bundesländer prüft.

Die FSK hat jedoch ihrerseits Begehrlichkeiten in Richtung Computerspiel gezeigt: Weil Computergames Filmsequenzen enthalten, sieht man sich dort zuständig. Eine solche mögliche Kompetenzerweiterung der Filmleute wird von den Spielern argwöhnisch betrachtet. Eine brancheninterne Lösung wie die USK sieht man auf allen Seiten wesentlich lieber als eine Kontrolle „von außen“, also durch die Konkurrenzbranche Filmindustrie.

Um in einem strategisch wichtigen Augenblick von der Öffentlichkeit möglichst viel Rückenwind zu haben, wurde dann auch am 28. März eine Pressekonferenz in Berlin veranstaltet, die darüber informieren sollte, wie sehr der Branche Jugendschutz am Herzen liegt. □

Andreas Lober

Interview mit Thomas Dlugaczky von der Unabhängigen Selbstkontrolle (USK).

Herr Dlugaczky, die USK spricht Altersempfehlungen für Computerspiele aus, die allerdings nur im Rahmen einer freiwilligen Vereinbarung verschiedener Händler verbindlich sind. Ist das so richtig? Können Sie uns etwas über die Auswirkungen in der Praxis sagen (werden zum Beispiel tatsächlich Altersnachweise verlangt), und denken Sie, daß damit dem Jugendschutz sinnvoll gedient wird? Wie sollte die Praxis Ihrer Meinung nach im Idealfall aussehen, um dem Ziel Jugendschutz am besten gerecht zu werden?

Die aktuelle Medienentwicklung zeigt deutlich, daß Jugendschutz mehr aufklären als verbieten sollte. Der USK ist es wichtig, daß Eltern und Lehrer mit Hilfe der Alterseinstufungen informiert werden, ab welchem Alter eine Gefährdung durch die Inhalte nicht mehr wahrscheinlich ist. Eltern und Lehrer verfügen über eine bedeutend geringere Medienkompetenz als die Heranwachsenden.

Da die Mittel der USK begrenzt sind, ist sie bei der Öffentlichkeitsarbeit auf die Unterstützung der Medien angewiesen. Die PC Spiel leistet hier mit dem Abdruck der „ratings“ der USK schon seit geraumer Zeit einen wichtigen Beitrag.

Die Prüfung der USK ergibt auch, welche Titel gegebenenfalls jugendgefährdend sein könnten. Diese Information interessiert auch Produzenten und Händler, die bei einer Indizierung durch die BpJS den geschäftlichen Nachteil haben. Nur im Rahmen einer freiwilligen Selbstkontrolle ist es möglich, schon vor einer Veröffentlichung aktiv zu werden. Ideal wäre es, wenn noch mehr Eltern über mehr Kompetenz verfügen würden.

Nach welchen Kriterien vergibt die USK Altersempfehlungen? Was zum Beispiel unterscheidet Spiele mit den Empfehlungen „ab 6“ und „ohne Beschränkung“?

In Anlehnung an das in den 50er Jahren konzipierte und immer noch gültige Jugendschutzgesetz können die Gutachter Computer- und Videospielen folgende Alterseinstufungen vergeben: 0, 6, 12, 16 und „nicht unter 18 Jahren“. Entwicklungspsychologisch sind diese Stufen natürlich überholt, weil bei interaktiven Medien auch andere Wirkungen vermutet werden, als bei Film und Video vorausgesetzt wurden. Insofern stimmt es, daß der Begriff „ohne Beschränkung“ nicht unbedingt sinnvoll ist. Die Entwicklung neuer Alterseinstufungen wird bei uns derzeit intensiv diskutiert.

Und wie sichern Sie sich gegen Fehleinschätzungen, die zu Beginn der Arbeit der USK ja zu ein paar Herstellerprotesten und Neubewertungen geführt haben?

Jeder Antragsteller hat die Möglichkeit, gegen die Entscheidung der Gutachter der USK Widerspruch einzulegen. Dann wird der Titel in

einem größeren Gremium ein weiteres Mal geprüft.

Die „schärfste“ USK-Altersempfehlung „nicht unter 18“, ist ja erst einige Zeit nach Aufnahme der Arbeit durch die USK eingeführt worden. Warum? Und wie denken Sie darüber, wenn Spiele mit dieser Empfehlung später auch von der BpJS indiziert werden? Wäre dem Jugendschutz nicht bereits mit einer vernünftigen Handhabung der Altersempfehlung, wie Sie erläutert haben, Genüge getan?

Die Alterseinstufung „nicht unter 18 Jahren“ wurde eingeführt, um eindeutig auf Titel hinweisen zu können, die nicht für Kinder und Jugendliche geeignet sind. Hauptproblem ist aber, daß die USK die Kriterien für Jugendgefährdung im Bereich der Computerspiele noch vor den Gremien der BpJS herausfinden muß. Die Gutachter der USK werden noch vor der Veröffentlichung mit Spielen konfrontiert, deren Konzepte und Darstellungen oft völlig neuartig sind. Eine Indizierung dieser Titel ist eine Bestätigung der Einschätzung der Gutachter der USK

Was halten Sie persönlich von Indizierungen? Immerhin trifft es nicht selten Titel, die überall auf der Welt Auszeichnungen als gelungene Spiele einheimen. Weil aber indizierte Titel in der Regel sofort vollständig aus dem deutschen Vertrieb verschwinden, kommen Indizierungen ja auch für erwachsene Interessenten fast schon einem Verbot der jeweiligen Spiele gleich. Finden Sie das richtig?

Ich halte es zunächst für wichtig, daß es eine eigenständige, freiwillige Selbstkontrolle für den Bereich der Unterhaltungssoftware gibt.

Die Internet-Diskussion hat gezeigt, wie schnell noch die Öffentlichkeit nach Verboten ruft. Würde die BpJS ihre Tätigkeit einstellen, würden dann nur noch die Staatsanwälte aktiv werden, um Jugendschutz entsprechend dem Grundgesetz durchzusetzen. Ist das die bessere Lösung?

Viele Händler müssen auf den Vertrieb indizierter Titel verzichten. Das ist sicher als problematisch anzusehen, denn die Indizierung soll ja nur einen Zugang für Kinder und Jugendliche erschweren, nicht für Erwachsene. Nach unserer Auffassung gibt es im Bereich der „18er-Spiele“ sehr anspruchsvolle Titel. Nach den derzeitigen Kriterien des Jugendschutzes sind diese allerdings für Kinder und Jugendliche nicht geeignet und unterliegen einer Indizierung durch die BpJS und den Beschränkungen des Gesetzes. Unsere Erfahrung ist die, daß die überwiegende Mehrheit der Menschen in diesem Land zum Beispiel Doom nur brutal und nicht „gelungen“ findet. In Amerika und England allerdings würde ein harmloser Oswald-Kolle-Film einen öffentlichen Skandal provozieren. Es gibt Unterschiede in den verschiedenen Kulturen der Welt, und diese spiegeln sich auch im Jugendschutz und in dessen Kriterien wieder.

Iron Man vs. X-O Manowar in Heavy Metal

Stahlgewitter

Wenn sich in einem Actiongame so bekannte Helden wie Marvels IRON MAN und Acclaïms X-O MANOWAR gegenüberstehen, darf man auf ein echtes Effektfeuerwerk gespannt sein.



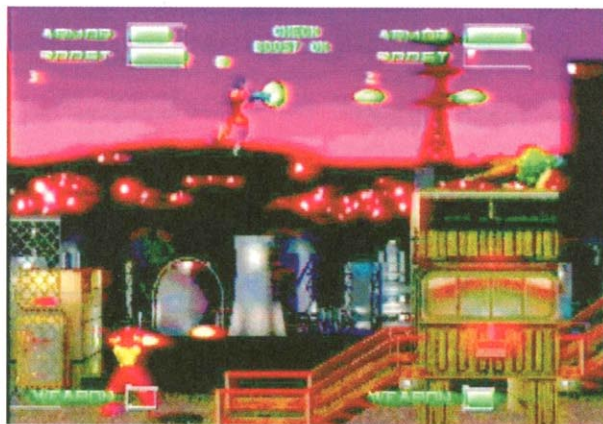
Iron Mans Super-Beam, mit dem er jedem Gegner einen heißen Empfang bereiten kann

Seitdem im Mittelalter der gut gerüstete Rittersmann durch die Landschaft stapfte, üben Panzerungen eine nachhaltige Faszination aus. Auch die Erfinder von Superhelden haben allerlei Überwesen in stählerne Gehäuse gesteckt. Der bekannteste dürfte Marvels Iron Man sein, der schon seit den 60er Jahren durch die Welt der Comics fliegt.

Der Mann in der Hülle ist der Industrielle Tony Stark, der vor seinem Debüt als Held ziemlich skrupellose Geschäfte macht und dabei auch schon einmal Waffen an fiese Diktatoren liefert. Daß einer dieser irren Staatsmänner sich schließlich gegen Stark wendet, wundert nicht, und daß er durch eine seiner eigenen Granaten lebensgefährlich verletzt wird, erscheint fast wie höhere Gerechtigkeit. Aber Stark überlebt, wird durch den Unfall geläutert und behält als Andenken einen Granat-

splitter in der Nähe des Herzens zurück, der seinem Leben stündlich ein Ende bereiten könnte. Da entwickelt Stark eine stählerne Rüstung, die einerseits als Herzschrittmacher und als stählerne Lunge fungiert, andererseits einen formidablen Superhelden aus ihm macht.

Noch exotischer ist die Geschichte von X-O Manowar. In der mit den phantastischsten Waffen und Hilfsmitteln ausgestatteten Rüstung steckt ein keltischer Edelmann des fünften Jahrhunderts nach Christus. Während er versucht, aus römischer Sklaverei zu entkommen, wird er von Aliens entführt, die auf der Erde ihre Speisekammern auffüllen. Doch der junge Kelte ist zäh und entkommt. Zufällig befindet sich an Bord des Schiffes, auf dem er sich befindet, auch eine neue Geheimwaffe der Aliens: die X-O-Rüstung, die sich wie ein lebender Panzer um ihren Träger legt und mit ihm in Symbiose verschmilzt. Der Kelte verschafft sich Zugang zu der Rüstung, verschmilzt mit ihr, und



X-O Manowar und Iron Man in voller Aktion. Hier legen sie eine Basis der Aliens in Schutt und Asche

die verblüfften Aliens werden sehr unsanft mit der Leistungsfähigkeit ihrer Erfindung konfrontiert. Bei der Rückkehr zur Erde muß der Held verduzt feststellen, daß seine Reise

durch den Raum länger gedauert hat als erwartet, und er findet sich gegen Ende des 20. Jahrhunderts wieder.

Heavy Metal ...

... treffender könnte man ein Game, in dem zwei so gut gerüstete Charaktere auftreten, kaum betiteln. Zumal die beiden Helden sich mit einer ganzen Armee von Aliens und Bösewichtern herumschlagen müssen, um zu verhindern, daß ein mächtiges außerirdisches Artefakt in die Hände eines Schurken fällt.

Entweder allein oder im Team mit einem Freund könnt Ihr in diesem spektakulär aufgemachten Opus den Mächten des Bösen entgegenreten. Der erste Eindruck vom Spiel ist eher unspektakulär. In geradliniger Jump'n'Run-Manier müßt Ihr Euch durch eine Basis von Aliens kämpfen und deren Pläne vereiteln. Was sehr hausbacken anfängt, wächst sich ab Zone drei zu einer haarsträubenden Action-Mission aus, bei der Ihr alle Hände voll zu tun habt, um nicht bezwungen zu werden. So wie die Action ständig dichter und intensiver wird, wandelt sich auch die zunächst einfach gehaltene Grafik: 3D- und Lichteffekte tauchen auf, die Gegner werden abwechslungsreicher und die Waffen der stählernen Helden erlangen größere Durchschlagskraft und damit spektakuläreres Aussehen.

Neben der durchgehend gerenderten Grafik fallen auch die fließenden Bewegungsabläufe auf. Durch Motion-Capturing wurden diese Animationen möglich gemacht und verleihen Helden wie Bösewichtern einen noch realistischeren Touch.

Mit Heavy Metal will Acclaim zusammen mit Marvel für das Genre der Actionspiele ein neues Kapitel aufschlagen. Jump'n'Run, Baller- und Geschicklichkeitsspiel und einige Puzzles fanden im Spielkonzept Eingang und wurden zu einem fesselnden Ganzen verbunden. Für Euch bedeutet das, daß Ihr nach der Installation die Schutzbrille nicht vergessen solltet, denn hier erwartet Euch Action, Action, Action ...

Heiner Stiller

PC-Games

Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	39,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atrópolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,99
Bazooka Sue *	89,99
Bling! (dt.)	69,99
Bliefusa 2 *	69,99
Bug!	59,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	69,99
Charmbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm. & Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm. & Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm. & Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm. & Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Insider Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader - No Regret (dt.)	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	99,99
Destruction Derby	99,99
Diablo (dt.) *	69,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	79,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlupf (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,99
Doppelkopf (dt.)	39,00
Down in the Dumps (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	AKTION! 59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
FPS Baseball '96	69,99

PC-Games

Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flight Simulator 5.1 (dt.)	119,99
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse *	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tattoo (dt.) *	69,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magick the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	39,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	59,99
Megacore 2 (dt.) *	59,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Mutation of J.B. (dt.) *	99,99
Myst (dt.)	69,99
NBA Live '96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It *	49,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer - The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball - The Web	49,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	79,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	79,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,99
Sonic CD *	59,99
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk - The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Speed Rage	69,99
Spud (dt.)	69,99
StarCraft (dt.) *	69,99
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: Rebel Assault	59,99
X-Wing, Star Wars Screen Saver	79,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	89,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	79,99

PC-Games

TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Tunnel 81 (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touche - 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking - Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtual Fighter *	75,99
Virtual Snooker	79,99
Vollgas - Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,99
Legend of Kyandia 1-3, Dune 2	79,99
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	69,99
Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSail (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoids - Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Games

TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Tunnel 81 (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touche - 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking - Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtual Fighter *	75,99
Virtual Snooker	79,99
Vollgas - Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,99
Legend of Kyandia 1-3, Dune 2	79,99
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	69,99
Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSail (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoids - Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Games

TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Tunnel 81 (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touche - 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking - Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtual Fighter *	75,99
Virtual Snooker	79,99
Vollgas - Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,99
Legend of Kyandia 1-3, Dune 2	79,99
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	69,99
Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSail (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoids - Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Games

TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Tunnel 81 (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touche - 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking - Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtual Fighter *	75,99
Virtual Snooker	79,99
Vollgas - Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,99
Legend of Kyandia 1-3, Dune 2	79,99
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	69,99
Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSail (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoids - Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99



Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluthbrücke
Bus 35, 102



Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



HEISSE PREISE!

Fast geschenkt!

Campaign
Grand Prix Circuit
Special Forces
Super Tetris
Team Yankee
War in the Gulf

Jedes Spiel jeweils inklusive fünf weiterer Titel auf einer CD-ROM zum absoluten Hammerpreis!

je nur **9,99**

Zwei brandheiße
Adventure-Tips:

Hardline

dt., CD-ROM *

69,99

Lighthouse

dt., CD-ROM *

89,99

Unser Tip des Monats:

"Z"

Was lange währt ...
Wir präsentieren die langersehnte Echtzeit-Strategiesimulation der Bitmap Brothers!

CD-ROM

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pizza Connection

dt., CD-ROM

19,99

Höhlenwelt Saga

dt., CD-ROM

19,99

Kolumbus

dt., CD-ROM

19,99

Der Reeder

dt., CD-ROM

19,99

Media Point Pins

Unseren Anton gibt's jetzt für alle Fans zum Sammeln als Anstecker!

Media Point

"Logo"



"Sprung"



"Forke"



"Computer"

je **5,-**

Wir machen Spitzen-
software preiswert!

Slipstream 5000

dt., CD-ROM

19,99

Crusade

dt., CD-ROM

19,99

**Missionforce:
Cyberstorm**

Dynamix' neueste MetalTech-Simulation
ist ein Muß für jeden Strategie-Fan!

dt., CD-ROM * **79,99**

**Time
Commando**

dt., CD-ROM *

75,99

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung:
Anrufen, Kartennummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-Nkl-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Ab
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund!

Media Point

Dortmund

Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

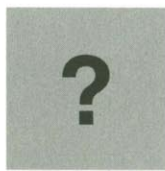
Koblenz

Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Einsame Helden

Lange Zeit waren Computerspieler damit zufrieden, sich auf zweidimensionalen Spielfeldern auszutoben. Wohl oft auch einfach deswegen, weil die dritte Dimension, die Tiefe des Raums, rein technisch noch nicht erschlossen werden konnte. Im Zeitalter von Pentium und Co. hat sich das dramatisch gewandelt, und 3D-Games stellen das am schnellsten wachsende Genre der Computerspieleszene dar.

Der Bildschirm wird zum Fenster in eine andere Welt, durch das die Spieler schauen. Sie sind in dieser fremden Welt, oder besser gesagt, ihr virtuelles Alter ego ist es, das sie aus dem Diesseits des Monitors steuern. Via Maus, Tastatur oder Joystick greifen sie in das Geschehen auf der anderen Seite ein und arbeiten daran, Held dieser virtuellen Welt zu werden. Diese Spieler sind nicht allein: Rund um die Welt sind Millionen anderer Spieler ebenso in solchen Spielwelten versunken wie sie. Sie jagen Monster, suchen nach versteckten Schlüsseln oder „Key Cards“ und prügeln sich mit besonders miesen und schießwütigen Ober-Bösewichtern herum.

Wie bei allen anderen Computergames waren auch die Anfänge dieses Genres bescheiden. Die Grundlagen der 3D-Technik wurden ganz woanders gelegt: bei den Flugsimulationen, bei denen erstmalig eine 3D-Welt dargestellt wurde, durch die Spieler fliegen konnten. Mit wachsenden Rechnerleistungen und verbesserten Grafikmöglichkeiten wuchsen auch die Möglichkeiten der 3D-Darstellung. Statt der anfangs üblichen nackten Vektorlinien begann man die Flächen zu füllen – zunächst nur mit einer einfachen Farbe, später auch je nach Lichteinfall schattiert. Mit den ersten 486er PCs begannen Programmierer und Spieldesigner in eine neue Dimension vorzustoßen: Statt mit einfachen Farben wurden die Flächen der 3D-Welten mit Texturen überzogen. Nun sahen die Oberflächen auf einmal tatsächlich wie richtige Backstein- oder Betonwände aus.

Das erste Spiel, das voll und ganz in dieser Technik realisiert wurde, war Origins **Ultima Underworld**. Inhaltlich an den Klassiker der Rollenspiele **Ultima** angelehnt, wurden Spieler hier erstmalig so in das Geschehen mit einbezogen, als sehe man mit den Augen der Spielfigur in die virtuelle Unterwelt, die es zu erkunden galt. Man konnte in den Katakomben des „Großen Abgrundes“ umhermarschieren oder -rennen, auf, ab- und um Ecken herum schauen. Es war möglich, über Abgründe zu springen und durch unterirdische Flüsse zu schwimmen. Der Spieler wurde wie nie zuvor in das Spielgeschehen mit einbezogen, er war erstmalig wirklich handelnde Person. Das ging soweit, daß sogar der Ausgang von Kämpfen weit mehr von der Geschicklichkeit des Spielers als von seinen Charakterwerten abhängig war. Doch war es nicht ausschließlich Action,

die Spieler hier erwartete, sie mußten auch gehörig knobeln und sahen sich mehr als einmal verschlossenen Türen gegenüber, ohne den richtigen Schlüssel bei sich zu haben.

Hölle auf Erden

Trotz des großen Erfolgs, der *Ultima Underworld* und dessen zweitem Teil beschieden war, blieb es danach eine Weile ruhig im Genre. Der nächste Hersteller, der die Entwicklung im Markt der 3D-Games vorantrieb, kam wiederum aus Texas: id Software. Hier hatte man sich schon seit einiger Zeit mit 3D-Grafikroutinen beschäftigt und



3D und Index

Wer sich die Liste der von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indizierten Computerspiele ansieht, wird dort auch reichlich 3D-Actiongames finden. Die Spiele sind meistens auf dieser Liste gelandet, weil sie übermäßig brutal, blutig und menschenverachtend sind. Aber auch zu explizit dargestellte Gewalt gegen Menschen (oder als Menschen erkennbare Humanoiden) führt schnell zur Indizierung. Diese Spiele dürfen dann in Deutschland nicht mehr beworben bzw. verkauft werden. Sie dürfen nur noch in Läden ausgestellt werden, zu denen Jugendliche unter 18 Jahren keinen Zutritt haben.

eine wirklich probate Technik entwickelt. Die frühe Version von ids Grafik-Engine verzichtete aber noch auf Texturen für Böden und Decken, und es war nicht möglich, nach oben oder unten zu schauen.

Mit der fast schon klassischen amerikanischen Unbefangenheit und feinem Gespür für große Geschmacklosigkeiten wurde das erste Game, das mit dieser neuen Engine realisiert wurde, in einem Schloß in

Deutschland zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs angesiedelt. Der Spieler mußte das von oben bis unten von Nazis schwer bewachte Gebäude durchstöbern, um den „Speer des Schicksals“ zu finden. Frei nach Indiana Jones handelte es sich dabei um den Speer des römischen Soldaten, der vor 2000 Jahren Jesus Christus am Kreuz erstach.

Der solide Erfolg, der dem Game in England und den USA beschieden war (in Deutschland wurde erst

gar nicht der Versuch unternommen, das Spiel zu vertreiben), ermöglichte es den Programmierern von id, die weitere Entwicklung ihrer Grafik-Engine zu finanzieren. Das Spiel, das folgte, überbot das vorhergehende in puncto Brutalität, Geschmacklosigkeit und blinder Effekthascherei bei weitem und setzte in mehrfacher Hinsicht neue

Maßstäbe. Da wäre zunächst die Technik des Spiels, das eine

3D-Engine zu bieten hatte, die im Vergleich zu *Ultima Underworld* mit unerhörter Geschwindigkeit aufwartete. War die 3D-Darstellung bisher auf einem 486er noch eher behäbig gewesen, stellte ids 3D-Engine selbst komplexe Gebäude- oder Raumstrukturen in spektakulärer Geschwindigkeit dar. Zudem gab es regional begrenzte Lichteffekte, so daß z. B. ein Korridor realisiert werden konnte, in dem Lampen bestimmte Teile des Gangs erleuchteten, während andere im Dunkel lagen. Es kann mit Fug und Recht behauptet werden, daß id mit dieser Technik ein neues Kapitel in der Computerspielgeschichte aufschlug.

Leider fügte man dem rühmlichen technischen Aspekt gleich noch einige weniger rühmliche Abschnitte hinzu, denn das Game wartete mit bis dahin unerhörten Gewaltdarstellungen auf, die selbst weniger zart besaitete Gemüter blaß werden ließen: Da wurden die dämonischen Gegner mit Kettensägen attackiert, mit Schrotflinten über den Haufen oder mit einem Granatwerfer regelrecht in Fetzen geschossen. Zudem waren die Schauplätze, an die das Game seine Spieler entführte, der Stoff, aus dem Alpträume gemacht sind: Wände wa-

SPIELARTEN

ren mit eiternden Geschwüren übersät oder bestanden vollständig aus in Agonie aufschreienden Schädeln.

Ganz zu Recht mochte die deutsche Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ein solches Spiel nicht auf dem freien Markt dulden, zumal es auch eine Shareversion mit den ersten paar Levels des Spiels gab, die frei und kostenlos verteilt werden konnte. Das Game wurde indiziert und durfte nicht mehr frei verkauft bzw. beworben werden. Trotzdem (oder möglicherweise gerade darum?) wurde das Spiel auch in Deutschland ein enormer Erfolg, der schnell Nachahmer fand. Doch statt sich Gedanken darüber zu machen, wie sich Gameplay und Spielgeschehen auch ohne explizit dargestellte Gewalt attraktiver gestalten ließen, übertrumpften die folgenden Epigonen einander mit Unappetitlichkeiten. Doch die Rechnung ging nur bedingt auf: Ein bis zwei Monate nach der Veröffentlichung konnten die meisten dieser Games ganz passable Erfolge verbuchen, um dann direkt und ohne Umweg (und fast immer auch verdienstermaßen) dem Vergessen anheimzufallen.

Bei id Software stellt man bald fest, daß sich nicht nur mit eigenen 3D-Spielen solides Geld verdienen ließ. Selbst wenn man nur die Technologie in Lizenz an Firmen weitergab, die eigene 3D-Games machen wollten, ließ sich gutes Geld machen. Auch wenn sich das ein wenig danach anhören mag, als hätte man die Konkurrenz selbst herangezogen, die meisten Games blieben inhaltlich schuldig, was die gute id-Technik versprach.

Nur wenige verstanden es tatsächlich, um die Technik auch gute Grafik und ein gutes Gameplay zu zimmern. Insbesondere **Cyclones** von SSI ist da hervorzuheben,

das zwar nicht durch eine sonderlich originelle Story besticht, aber dafür gute Grafik, knackige Rätsel, interessantes Level-Layout und gutes Gameplay bietet.

Auch wenn man es kaum glauben möchte, aber es gibt tatsächlich auch zwei deutsche Produkte, die in diesem Bereich spielerisch Überzeugendes abliefern. Zum einen **The Hidden Below** von Ikarion Software, zum anderen **Navigos Skaphander**. Während sich **The Hidden Below** noch sehr stark an der blutrünstigen amerikanischen Konkurrenz orientiert, ohne deren Geschmacklosigkeit nachzueifern, nähert sich **Skaphander** dem Thema abstrakt. Hier wird der Spieler in eine virtuelle Welt im Speicher eines Computers versetzt, in dem er Computerviren beseitigen muß.

3D-Fantasy

Rein vom Thema her hat sich die Fantasy schon bei **Ultima Underworld** als dankbares Thema für 3D-Games erwiesen. Mit der wachsenden Popularität dieser Art Spiele tauchten auch immer wieder solche auf, die sich deutlich an Fantasy-Rollenspielen orientierten. Eines der ersten Games dieser Couleur wurde ebenfalls von Origin herausgebracht, **Shadow Caster**, auch wenn man dort ansonsten wenig mit dem Design des Spiels zu tun hatte. Dafür zeichnete die

Truppe Raven Software verantwortlich. Hier hatte man sich schon früher mit dem Thema Rollenspiel auseinandergesetzt, auch wenn dabei eher Games im traditionellen Stil herausgekommen waren wie beispielsweise **Black Crypt**.

Für **Shadow Caster** hatte man jedoch weitgehend auf eigene Programmierung verzichtet und die 3D-Engine von id Software lizenziert. Von daher konnte schon einmal eine solide Technik vorausgesetzt werden. Dazu wartete das Game mit einigen Tricks auf, die man selbst bei ids eigenen Games nicht fand: Springen, schwimmen und tauchen war möglich, es gab Nebel- sowie Unterwassereffekte. Zudem bot das Game eine durchge-

hende Handlung, statt einzelne Episoden zu präsentieren.

Obwohl das Spiel gut gemacht war und auch seine Fans fand, war die Zusammenarbeit zwischen Origin und Raven bis auf dieses Game nicht besonders fruchtbar, es blieb bei diesem einen Spiel. Doch schon wenige Monate später erschien ein Fantasy-3D-Actiongame direkt bei id Software. Wer sich die Credits genauer ansah, stellte fest, daß hier die Jungs von Raven für das Spieldesign verantwortlich waren. Es wurde wie schon **Shadow Caster** ein guter Erfolg, und die Zusammenarbeit der beiden Firmen funktionierte so gut, daß bald darauf ein weiteres Game mit einer verbesser-



In der unterirdischen Anlage der Cyclonen sind es Roboter, die bekämpft werden müssen



Die Wachhunde der Invasoren, richtig fiese Biester ...

3D-Games selbstgemacht

Ein mieses 3D-Game: einfallslose Grafik, langweiliges Level-Layout, uninspirierte Musik und lahme Rätsel. Wer hat sich da nicht schon einmal gedacht, das hätte ich aber besser gekonnt? Ein eigenes 3D-Spiel gestalten; bisher zumeist ein frommer Wunsch, der spätestens an der Programmierung scheiterte. Doch schon seit einiger Zeit gibt es ein Hilfsmittel, mit dem genau diese Klippe souverän umschiffen werden kann: das **3D Game Creation System** von der Firma Pie in the Sky. Dieses Tool ermöglicht komplettes Level-Design; eigene Grafiken und Sounds können editiert und eingebunden werden, ohne daß dafür besonderer Programmieraufwand betrieben werden müßte. Spiele, die auf diese Weise entwickelt wurden, können sogar ohne weiteres kopiert bzw. sogar verkauft werden, ohne daß dafür weitere Lizenzgebühren bezahlt werden müssen. Wer nicht gleich sein eigenes kommerzielles Game machen möchte, der kann mit diver-

sen Editoren, die oft sogar mit den Vollversionen der jeweiligen Games zusammen ausgeliefert werden, eigene Levels und Grafiken gestalten. Auch wer lieber nur spielen möchte, bekommt durch die Kreativität anderer jede Menge neuer Levels, die mit den offiziellen Vollversionen gespielt werden können. Gute Quelle für solche Levels ist zum Beispiel das Internet. Dort gibt es eine ganze Reihe von Sites, die sich diesem Thema widmen. Ansonsten gibt es da noch eine ganze Reihe von CD-Sammlungen, auf denen mitunter über 1000 Levels zu bestimmten Spielen enthalten sind. Neben diversen kommerziellen Produkten, die pro CD um die 50 DM kosten, gab es in der Vergangenheit auf vielen CDs englischer Magazine sehr umfangreiche Levelsammlungen. Viele dieser CDs tauchen auf Flohmärkten für ganz kleines Geld auf. Also, Augen aufhalten hilft Geld sparen!

ten Version von ids 3D-Engine erschien: **Hexen**.

Wie schon vorher gelang es Raven auch hier meisterhaft, eine unheimliche Atmosphäre zu erschaffen und den Spieler schnell in seinen Bann zu ziehen. Neue Effekte wie umherwehendes Laub, Fenster, die zer schlagen werden konnten, Gewässer mit Wellengang und ausgezeichnete Nebel effekte trugen dazu bei.

Aber nicht nur Raven beschäftigte sich mit 3D-Rollenspielen. Auch SSI sprang auf diesen Zug auf und brachte mit **Menz-zoberanzan** und **Stone Prophet** zwei Games mit fließender 3D-Technik heraus.



Aber die benutzte Games-Engine war bei weiten nicht so leistungsfähig wie die id-Engine. Inhaltlich orientierten sich beide Games an der erfolgreichen „Dungeons&Dragons“-Rollenspielwelt. So konnte insbesondere *Stone Prophet* trotz der schwachen Technik zumindest spielerisch überzeugen.

ZU LANGSAM.



Sie haßte es, wenn Rüdiger wieder mit ihr „Rennen“ spielte.

SPIELARTEN

Noch immer ist SSI im Bereich 3D-Rollenspiele aktiv und brachte vor kurzem mit **Thunderscape** das erste 3D-Spiel heraus, das nicht in einer Dungeons&Dragons-Welt spielt, sondern in SSIs neuer **World of Aden**, die eine sehr interessante Spielwelt zu werden scheint.

Starke Rollenspielelemente, aber trotzdem eine reinrassige Actionorientierung bietet Capstones **Witchaven**, das inzwischen schon in die zweite Runde geht. Hier hat eine Bande fieser Hexen eine friedliche Stadt überfallen und in eine regelrechte Geisterbahn verwandelt. Neben solider Action und einer Reihe phantasievoll gestalteter Monster wartet dieses Game mit einer neuen 3D-Engine auf, die einmal nicht aus dem Hause id stammt.

Die sogenannte Build-Engine von 3D-Realms wurde anfänglich im Auftrag von Microsoft entwickelt. Man wollte neben Betriebssystemen und Anwendersoftware auch in den Spielmarkt einsteigen. Auch das Spiel **Fury** wurde mit der Build-Engine entwickelt, doch dann beschloß man bei 3D-Realms, eigene Wege zu gehen. So wurde die Build-Engine inzwischen von einer Reihe von Firmen in Lizenz übernommen, um damit Spiele zu entwickeln, und auch

Spielern eine neue Gruppe entwickelt, die zwar im Computer „fliegen“, dafür aber nicht unbedingt einen Pilotenschein machen wollte. Tatsächlich folgte die klassische Flugsimulation immer mehr dem Trend, noch authentischer als die Realität sein zu wollen, was sich auch in der Bedienung niederschlug.

Peter Molyneux von der englischen Firma Bullfrog war einer der ersten, der diese neue Kundensicht ausmachte. Später merkte Molyneux an, daß es gar nicht so schwer gewesen sei, diese riesige Käuferschicht zu finden, er habe einfach nur sich selbst als Beispiel genommen: Er liebt es, mit dem Computer zu fliegen und haßt es, die Bedienungsanleitungen zu Simulationen zu lesen. Also überlegte er, welches Fluggerät denn allein von sei-



ner Natur her so ausgelegt sei, eine einfache intuitive Steuerung nicht nur zuzulassen, sondern sie auch stimmig in ein Spielgesamtkonzept zu integrieren.

Schließlich sagten Peter Molyneux und die Bullfrog-Programmierer der Logik auf Wiedersehen und entschlossen sich, einen „fliegenden Teppich“ zu simulieren. In bester 1001-Nacht-Manier durfte man sich als Spieler auf den Teppich setzen und sofort durch die Gegend gondeln. Kein Höhenruder und kein Fahrwerk, auf das es zu achten galt, keine aerodynamischen Besonderheiten, die berücksichtigt werden mußten: einfach fliegen!

Trotz der spektakulären Landschaftsdarstellungen,

die das Spiel bot, wäre der einfache Flug über Land doch bald langweilig geworden, also wurde als weiteres Spielelement der Kampf gegen eine Bande böser Magier mit eingebaut, die der Spieler besiegen mußte. Als Pilot des fliegenden Teppichs übernahm er auch gleich die Rolle eines Nachwuchszaubers, der sich mit den Gegnern seines Meisters herumprügeln mußte. Dies geschah fast ausschließlich über Zaubersprüche, die jedoch nicht einfach so benutzt werden konnten. Zum einen galt es, immer wieder neue Zauber zu finden und zu erlernen, zum anderen mußte immer genügend magische Energie, „Mana“, vorhanden sein, um die Zauber zu benutzen.

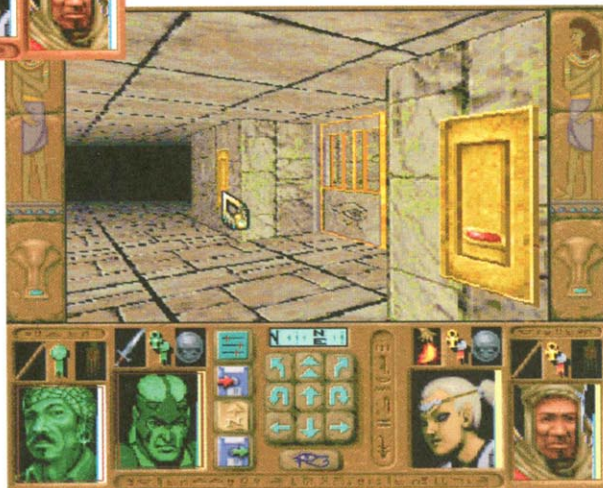
Das Mana erhielt der Spieler, indem er Gegner oder böse Wesen, die diese herbeigezaubert hatten, besiegte. Das einzige, was von ihnen übrigblieb, war die „Mana-Energie“, die als blau leuchtende Kugeln über Land rollte. **Magic Carpet** wurde ein sagenhafter Erfolg für Bullfrog, so daß neben einer Zusatzdiskette mit neuen Missionen auch ein zweiter Teil erschien.

Weit weniger mystisch und märchenhaft geht es in **Radix** zu, das wieder Außer-



Stone Prophet ist ein gelungenes Beispiel für ein 3D-Action-Rollenspiel

Schummrige Katakomben entstehen dank 3D-Technik zu unheimlichem Leben



3D-Realms selbst brachte einige Games heraus, die auf dieser Engine basieren.

3D – im Tiefflug

Zwar legten die Flugsimulationen rein technisch gesehen den Grundstein für die 3D-Spiele im allgemeinen, doch deswegen davon auszugehen, ein 3D-Game, in dem es ums Fliegen geht, sei zwangsweise auch eine Simulation, ist falsch. Nachdem der Spielmarkt zu Dutzenden Games gesehen hatte, die das eine oder andere High-Tech-Fluggerät simulieren, hatte sich unter den



Handfeste Fantasy-Dungeons voller fieser Kreaturen erwarten Euch in Hexen

Ohne Monster geht es nicht. Das schleimige Wasserwesen gibt's in Hexen

irdische als Gegner bemüht, die mit Hilfe eines besonderen Fighters (eben des Radix-Jägers) aus der Galaxis geballert werden müssen. Das Besondere dabei ist, daß der Radix-Jäger durch das Gelände fliegt und nicht angehalten werden kann. Zusammen mit dem Leveldesign, das dem fliegenden Gefährt angepaßt



wurde, ergibt sich aus dieser Mischung ein interessantes Game.

Echte Hardcore-Flugaction bietet *Terminal Velocity* von 3D-Realms. Es war das erste Game, das diese Company mit ihrer neuen Build-3D-Engine realisierte. Nach einigen vielversprechenden, aber leider sehr instabilen Shareversionen erschien schließlich das fertige Game und hielt, was die Testversionen versprochen hatten: beste Grafik in Super-VGA, trotzdem selbst auf einem P60 immer noch mit erstaunlicher Geschwindigkeit.

Aber die beste Technik nützt nichts ohne ein gutes Spielkonzept. Letzteres war bei *Terminal Velocity* zwar nicht gerade innovativ, bestach aber durch viele Details, die in der Form bisher noch nirgends zu sehen gewesen waren. Der Spieler mußte mit seinem Jäger über die Oberflächen verschiedener Planeten fliegen und dort mit seinen Waffensystemen alle Verteidigungsanlagen vernichten.

Alle Welten im Spiel sind verschieden aufgebaut und bergen unterschiedliche Herausforderungen. Da gibt es Planeten,

MACHT EINSAM.

Seitdem Ulf diese Knoblauchkur machte, waren die meisten Verbindungen abgebrochen.





die gänzlich aus riesigen Schluchten zu bestehen scheinen, die bis in die Stratosphäre ragen, künstliche, metallische Himmelskörper, die über und über mit Geschützstellungen bedeckt sind, prähistorische Planetoiden, auf denen um gigantische versteinerte Skelette herum manövriert werden muß,

Nicht nur Ungeheuer machen den Reiz von 3D-Games aus, auch auf eine phantasievoll gestaltete Umgebung kommt es an. Ein Beispiel aus Hexen



denen sich der Spieler mit dem weltumspannenden Skynet-Computersystem und dessen Terminator-Robotern herumprügeln muß. **Future Shock** nennt sich das Game, das besonders durch die reichlich vorhandenen und ziemlich schauerlich aussehenden Robotergegner beeindruckt.

Nachdem die Rolle als Kapitän Kirk auf der Enterprise für William Shattner kein Vollzeitjob mehr war, begann der gute Mann Bücher zu schreiben. Seine Science-fiction-Saga um die High-Tech-Droge TEK ist in Amerika und inzwischen auch hier in Europa ein guter Erfolg. Auf die Idee, daraus ein Spiel zu machen, kam man bei Capstone. Als Regierungsagent, der sich auf die Spur von TEK-Dealem heft-

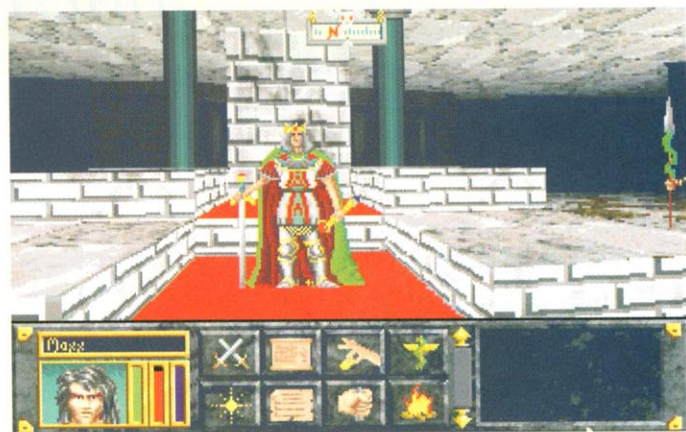
Ganz wie im richtigen Leben. Arena von Bethesda Software hat eine ganze Welt in ein Spiel gepackt

tet, müssen Spieler in **Tekwar** das verslumte Los Angeles des Jahres 2120 durchsuchen, in dem selbst biedere Hausfrauen großkalibrige Waffen tragen.



oder Gaswelten, in deren oberen Atmosphäreschichten fliegende Festungen bei Annäherung das Feuer eröffnen. **Terminal Velocity** ist neben **Magic Carpet** die beste Wahl, wenn es um 3D-Ballerei mit Flugzeugen geht.

Auf Arbeitssuche in Arena. Vielleicht hat dieser Adelige einen Job zu vergeben?



Einzelkämpfer in 3D

Beliebtestes Thema für 3D-Games sind aber nach wie vor die Einzelkämpfer, die alleine gegen ganze Armeen von Bösewichtern und Monstern antreten. Wie schon erwähnt, war es ja gerade ein solches Game, das die 3D-Welle losgetreten hat. Zwischenzeitlich geben sich die Helden à la Rambo immer wieder ein Stelldichein.

Direkt aus dem Kino stammt die Terminator-Lizenz, die sich Bethesda Software unter den Nagel reißen konnte. Daraus wurden dann mit der hauseigenen Xengine-3D-Grafikengine düstere Endzeitspektakel gestrickt, in



Nicht nur Verliese müssen durchsucht werden, auch menschliche Behausungen stehen in Arena auf dem Programm

Ebenfalls mitten in ein Science-fiction-Szenario führt Origins **System Shock**, das von Looking Glass programmiert wurde, der Truppe um Paul Neurath, die bereits Ultima Underworld realisiert hatte. Hier stehen Spieler an Bord einer Raumstation, die unter die Kontrolle eines wahnsinnigen Computers gefallen ist, auf fast verlorenem Posten. Besondere Merkmale des Games sind die extreme Bewegungsfreiheit des Spielers sowie die intelligente Story, die ebensoviel Köpfchen wie Geschicklichkeit erfordert, will man sie meistern.

Erst kürzlich reaktivierte die bekannte Shareware-Company Apogee einen ihrer Jump'n'Run-Helden in einem 3D-Ballerspiel. Außerirdische haben die schönsten Mädchen der Erde entführt, was Held Duke nicht dulden möchte. Also macht er sich auf den Weg, um den Aliens zu zeigen, was ein Mr. Universum so alles drauf

hat. Obwohl ziemlich rabiat und garantiert nicht für Kinder und Jugendliche geeignet, ist dieses Spiel eins der fortschrittlichsten 3D-Games der letzten Monate mit schier



Strife ist ein 3D-Game aus dem Hause id, das bisher nur als Shareversion erhältlich war

unerhörtem Detailreichtum und der bisher wohl breitesten Palette von Interaktionsmöglichkeiten. Mal augenzwinkernd satirisch, mal diverse Filme zitierend, des öfteren einfach derb geschmacklos, garantie-

ren die Abenteuer Dukes rasante Action. Mittlerweile hat auch id das langangekündigte **Quake** fertiggestellt, das ebenfalls wieder einen Meilenstein in der Entwicklung des Genres bedeutet. 3D ist hier nicht nur wirklich 3D mit echtem Über- und Untereinander, das Produkt ist im Grunde auch viel mehr als ein einfaches Spiel: Alle Informationen über die Funktionen der zugrundeliegenden Engine werden mit der Veröffentlichung des Spiels freigegeben, so daß nahezu jeder auf dieser Grundlage das Spiel komplett ändern oder ganz neue Spiele entwickeln könnte.

Wohin genau das Genre steuert, kann man momentan allerdings weniger als je zuvor voraussagen. Vorerst herrschen jedenfalls weiterhin die blutrünstigen Baller-games vor – allesamt geeignete Kandidaten für eine Indizierung durch die BPJS. Weiterhin bleibt die Frage offen, ob es schon in Kürze auch mehr solide Geschichte wie in Games à la *System Shock* oder *Daggerfall* geben wird oder ob es bei den ultrafiesen Grausamkeiten bleibt. ☐ **hs**

BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND

Speed Rage. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC:

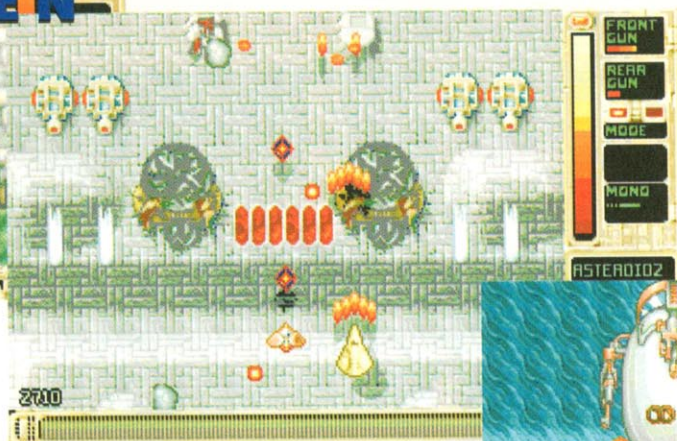
- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option (bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boat (vollbepackt mit fiesen Waffen)
- krachende Sounds von Hardrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für sofortige Netzwerk-Action



PC CD-ROM
auch für Windows 95

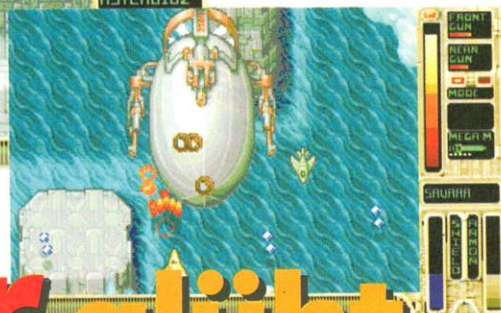


Tyrian: Mächtige Abwehranlagen versuchen den Anflug Eures Fighters zu verhindern



Tyrian: Feinde wohin man schaut, eines der unveränderlichen Merkmale eines Ballerspiels

**Je größer der Gegner, desto mehr steckt er weg. Diese Zeppeline sind ohne Extra-
waffen kaum zu schaffen**



Ballerspiele

Bis der Laser glüht

Eine außerirdische Invasion, bei der die Angreifer sich mit großkalibrigen

Partikelkanonen Gehör verschaffen, ist kaum mit dem Werfen von Wattebäuschen aufzuhalten. Nein, da muß meist der bekannte Einzelkämpfer ran. Zu Fuß oder im Raumschiff, aber

immer schwer bewaffnet, ver-

abfolgt er den

Angreifern

eine gute

Portion der

eigenen

Medi-

zin!

Die Invasion außerirdischer Lebensformen, die auf unserer guten alten Erde eine neue Heimat suchen und vor dem Einzug noch schnell das menschliche Ungeziefer ausmerzen wollen, gehört inzwischen zum Standardrepertoire von Kino, TV, Comic und Sci-fi-Literatur. Erstmals so richtig durchdacht hat die Geschichte der britische Schriftsteller H.G. Wells in seinem Roman **War of the Worlds**. Er ließ Invasoren vom Mars auf die Erde kommen, die hier ihrer monströsen Lieblingsbeschäftigung frönten, dem Schlürfen von Menschenblut. Die technisch unterlegene Menschheit wurde fast gänzlich unterjocht, bis die böse Invasorenbrut schließlich doch die verdiente Strafe erhielt: Eine Grippeepidemie, für Menschen weitgehend harmlos, wurde für die Marsianer zur tödlichen Seuche.

Diese Geschichte, die um 1900 entstand, liegt allen folgenden Invasionsgeschichten mehr oder weniger zugrunde und wurde unzählige Male adaptiert, kopiert, plagiiert und abgekupfert. Sie begründete im wesentlichen auch die UFOmanie, die gerade mal wieder grassiert, weil angeblich ein Video mit der Vivisektion eines Aliens aufgetaucht ist. Aber auch ohne Roswell und irgendwelche anderen Zwischenfälle haben sich Invasionen und Außerirdische fest in die Gedankenwelt der westlichen Zivilisationen eingegraben.

Wen wundert es da, daß die feindlichen Invasoren sich auch über die Welt der Com-

puterspiele macht hat. Space Invaders die ersten auf dem Computer, die gewaren und herliefen. Und, typisch: Es durfte gemacht werden. Damit war Space Invaders noch das erste Ballerspiel des jungen Mediums. Trotzdem in aller Welt auf die Invasoren auf der Mattscheibe geballert wurde, oder vielleicht auch gerade darum, ließen sich die Außerirdischen nicht unterkriegen und kehrten schon wenig später in einem neuen Spiel zurück und versuchten

le hergeben. Die vaders waten Gestalten auf dem Com-
puter, die gewaren und herliefen. Und, typisch: Es durfte gemacht werden. Damit war Space Invaders noch das erste Ballerspiel des jungen Mediums. Trotzdem in aller Welt auf die Invasoren auf der Mattscheibe geballert wurde, oder vielleicht auch gerade darum, ließen sich die Außerirdischen nicht unterkriegen und kehrten schon wenig später in einem neuen Spiel zurück und versuchten

erneut die Erde zu erobern. Die Begeisterung für Ballerspiele hielt an und steigerte sich sogar noch mit den ersten Heimkonsolen. Nun waren es nicht mehr nur die bösen Aliens, die die Hucke voll bekamen, auf einmal mußten auch arme kleine Dämme dran glauben. Activisions **River Raid** brauchte keine Aliens als Feindbilder, hier wurde die Geschichte kurzerhand in einen fiktiven Krieg hineinverlegt, und der Spieler durfte sich durch das Feuer der feindlichen Flak hindurchkämpfen, um schließlich im richtigen Moment das Bömbchen auf den Damm plumpsen zu lassen.

Schon damals waren die Jugendschützer wachsam, und anlässlich dieses Games brachen die ersten Kontroversen aus. Es hieß, daß diese Gewaltorgie, dargestellt in acht Farben und mit dem Detailreichtum einer Lego-Skulptur, dazu geeignet sei, den jugendlichen Geist in seiner Entwicklung fehlzuleiten.

Der fröhlichen Ballerei tat dies keinen Abbruch, und auf allen Systemen wurde aufgerüstet. Auch als die Heimcomputer die Spielkonsolen ablösten, war kein Waffenstillstand in Sicht. Vielmehr wurde weiter unbekümmert an Ballereien programmiert, die immer abstruser wurden. Da gab es allen Ernstes Titel wie **Attack of the Mutant Camels** oder, noch schräger, **Attack of Communist Mutants from Outer Space**. Die Titel waren hitverdächtig, doch die Spiele, die dahinter saßen, meist weniger. So entpuppten sich die **Communist Mutants** als konventionelle Space Invaders, die in puncto Angriffstaktik kaum etwas von ihren kapitalistischen Kollegen unterschied.

Das Scrollen des Bildschirms ist zwar schon auf dem VC-20 eingeführt worden, so recht zur Meisterschaft führten es jedoch erst Andrew Braybock und Jeff Minter. Minter, der auf Joints, Lamas und rasend schnelle Ballerspiele stand, heimste damals die Lorbeeren für die garantiert schwersten und am schnellsten scrollenden Ballergames auf dem C-64 ein. Braybock hingegen zeigte mit **Uridium**, daß es auch möglich war, Spiele ohne automatisches Scrollen zu machen.

Danach wanderten die Aliens erst mal wieder in den Schrank, denn ein Hollywood-Streifen namens **Rambo** hatte die Einzelkämpferwelle losgetreten. Rambo I ging noch weitgehend spurlos an der Computerspielszene vorbei, doch der zweite Teil, in dem es um die Befreiung von Kriegsgefangenen aus vietnamesischen Lagern ging, wurde dankbar aufgenommen und in ein zünftiges Ballergame umgesetzt. In der Draufsicht dargestellt, mußte hier ein Pixelrambo ein Pixellager erstürmen und noch pixeligere Gegner beseitigen. Das Game war rabiat, hatte wenig Tiefgang und machte Spaß wie Teufel. Es wurde das erste unter vielen, die vergleichbares Gameplay anboten. Und es dauerte nicht lange, bis ähnliche Games auftauchten, nur ohne Rambo.

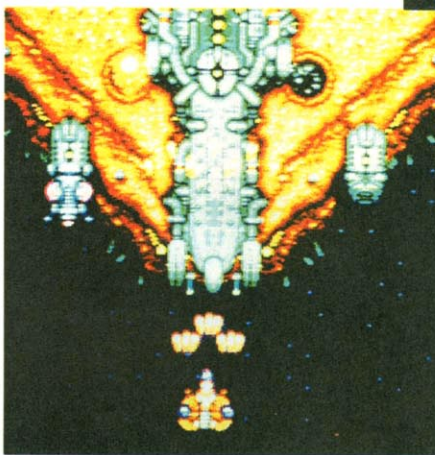
Die Ära der 16-Bitter

Nach Rambo war die Ära C-64 noch lange nicht zu Ende, doch der Amiga war schon angekündigt und schickte sich an, die alte 8-Bit-„Brotkiste“ zu verdrängen. Mit **Pioneer Plague** erschien bei Mandarin Software erstmals ein Ballerspiel mit einer strategischen Komponente, das auch technisch einiges aus dem neuen Amiga herauskitzelte. Das Game spielte im Weltraum, womit wir wieder bei unseren Invasoren wären. Die haben gleich eine ganze Reihe von Planeten überfallen und sozusagen infiziert. Der Spieler mußte nun den Planeten aussuchen, den es zu säubern galt. Die eigentliche Action fand wieder in der Draufsicht statt, in der es herumzufliegen und die Alien-Brutstätten zu finden galt. Dieses Game stellte jedoch erst den Anfang der Schießerei dar.

Mit der Markteinführung des Amiga hatte sich auch eine neue Softwarecompany gegründet, die sich Psygnosis nannte. Zunächst wußte zwar niemand, was von dem Liverpools Neueinsteiger zu halten sei, der sich ausschließlich mit 16-Bit-Software beschäftigte. Nach einigen weniger geglückten Games, die zwar grafisch toll, aber spielerisch Käse waren, brachte man hier mit **Menace** und **Blood Money** zwei richtig grelle Shooter

heraus. Da es sich bei Menace sozusagen um den Vorläufer von Blood Money handelt, wird das Game hier der Vollständigkeit halber erwähnt, auch wenn es die Qualitäten des Nachfolgers nicht annähernd erreicht.

Das Besondere an Blood Money war zunächst einmal, daß dieses Game nicht nur stur von links nach rechts scrollte, sondern sich auch durchaus nach oben oder unten bewegte. Weiterhin hinterließen vernichtete Gegner keine Extrawaffen, sondern Münzen, die in einem Laden zwischen zwei Levels in zusätzliche Ausrüstung investiert werden konnten. Ganz am Rande interessant ist auch, daß die Programmiertruppe, die dieses Game produziert hat, wenig später ein anderes Game um eine Schar von sturen Zwergen mit grünen Haaren auf den Markt brach-



Auch Tatsujin bot auf dem Mega Drive in puncto Ballerspiel Außergewöhnliches

te. Was Blood Money nicht geschafft hatte, das war den **Lemmings** vorbehalten: Sie sollten die Erfinder des Games bald reich machen!

Wenn im Rahmen von Programmierern und Spieledesignern von Stars die Rede sein kann, dann gehören die Bitmap Brothers dazu. Sie haben schon auf den C-64 einige sehr gute Games gemacht, so richtig bekannt wurden sie jedoch erst mit **Xenon**, das eines der hektischsten Shoot'em-Ups seiner Zeit war. Zum einen flog der Spieler hier, jedoch konnte er auch landen, wobei sich sein Vehikel in einen Panzer verwandelte, um sich der Gegner so im Bodenkampf anzunehmen. Richtig cool war, daß sogar Video in das Game mit eingebaut worden war. Jedemal wenn ein neues Level begann, tauchte im Kontrollfeld neben dem eigentlichen Spielfeld einer der Bitmap Brothers auf und kündigte das Level an.

Neben Amiga und Atari tauchte auch ein weiteres Gerät namens Archimedes auf. Heute ist dieser Computer den meisten weniger wegen seiner 32-Bit-Architektur im Gedächtnis geblieben, sondern vielmehr wegen eines Games, das damals für erstaunte Ahs und Ohs sorgte: **Virus!** Es handelte sich um das erste richtige 3D-Ballerspiel, bei dem über eine berechnete Planetenoberfläche geflogen werden mußte, die in Echtzeit berechnet wurde.

Zwar wurde das Game später auch für den Amiga umgesetzt, doch der fehlende Spielwitz verhinderte weitergehenden Er-



Gynoug war eines der ersten japanischen Ballerspiele auf dem Mega Drive, das mit vielen neuen Ideen aufwartete

folg. Tja, gute Grafik allein machte auch damals noch kein gutes Spiel.

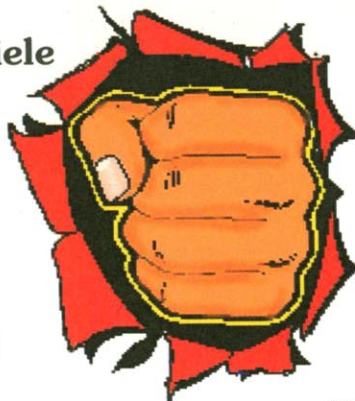
Konsolendämmerung

Auch wenn Amiga und Atari damals weit verbreitete Spielmaschinen waren: Die wirklich großen Triumphe erlebten die Ballerspiele auf den Spielkonsolen SNES und Sega Mega Drive. Auf diesen Geräten gab es eine Vielzahl verschiedener Titel, die vornehmlich aus Japan kamen. Die fernöstlichen Shoot'em-Ups brachten eine ganze Menge neuer Akzente in das Genre ein. Ins Spiel kamen mythische Gestalten und biomechanische Wesen, wie sie in dieser Form vorher noch nicht in Games zu sehen gewesen waren. Damit führten die japanischen Spieledesigner das Genre des 2D-Ballerspiels zu seiner heutigen Form. Wenn Ihr Games wie **Baryon** oder **Tyrian** spielt, dann begegnen Euch dort weitgehend Ideen und Konzepte, die aus dieser goldenen Zeit der Konsolen stammen. Auch wenn derzeit die 3D-Welle rollt, die guten alten Ballerspiele, die mal vertikal, mal horizontal scrollen, werden uns erhalten bleiben. Mit Sicherheit baut schon wieder jemand an einem neuen Game, und vielleicht kommt bald ein neuer Hit. □

Heiner Stiller

Who is who im Reich der Prügelspiele

Let's fetz!



Klar: Wo es um Actionspiele geht, dürfen auch Prügelgames nicht fehlen.

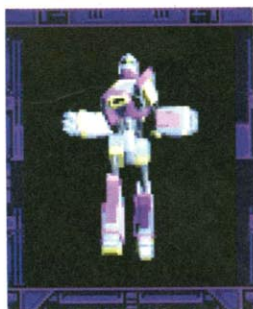
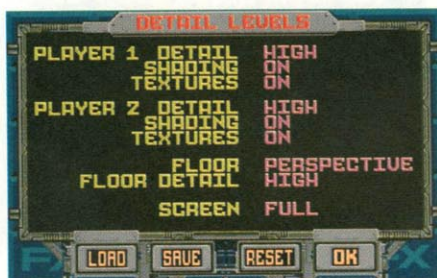
Wir verraten Euch, welche Games Ihr haben müßt und um welche man lieber einen großen Bogen machen sollte. Schließlich werfen wir einen Blick auf die Geschichte des Kampfsportkults.

An kaum einem Spielegenre scheiden sich die Geister so sehr wie an Prügelspielen. „Dumm und dumpf, blödsinnig, witzlos und aggressiv, einfach primitiv“, sagen die einen. „Cool, megastark, gut, um einfach mal abzuschalten“, sagen die anderen.

Wie auch immer, Karate, Judo, Taekwondo, Savate, Budo und Kendo erfreuen sich als ausgeübte wie auch als Zuschauersportarten größter Beliebtheit. Im Grunde kann von einem regelrechten Kampfsportkult gesprochen werden, der auch vor Computerspielen nicht haltmacht: in der Spielhalle, auf Konsolen vor allem, aber natürlich auch auf dem PC.

Etwa seit Anfang letzten Jahres gab es eine ganze Serie von Neuerscheinungen im Stil des Konsolenklassikers **Street Fighter II**. Doch die eigentliche Geburtsstunde der Kampfsportspiele für den Hausgebrauch liegt schon über ein Jahrzehnt zurück. Damals brachte die inzwischen eingegangene Firma Melbourne House den Titel **The Way of the Exploding Fist** für C-64, Schneider CPC und ZX Spectrum auf den Markt. Eine recht seriöse Sache war das noch: Karate nach allen Regeln der Kunst. Aber in dem Spiel war schon fast alles enthalten, was heutige Hits auszeichnet: ein Zweikampf, Mann gegen Mann, bei dem es eine ganze Menge verschiedener Kampftechniken zu erlernen gab. Der Flying-Kick, anfangs schwer zu meistern, war der spektakulärste Trick, denn er streckte den Gegner zu Boden und fügte ihm erheblichen Schaden zu – ein ganz kleiner Ansatz, aus dem sich später die sogenannten Special-Moves entwickeln sollten.

Auch die Grafik brachte Fans ins Schwärmen: Eine so butterweiche Animation hatte man zuvor noch nie gesehen. Um erfolgreich zu sein, kam es darauf an, einen Schlag auszuführen, der den Gegner in sei-



Von Menschen über Roboter bis zu abgefahrenen Außerirdischen – die Kämpferpalette bei FX Fighter ist groß

ner derzeitigen Körperhaltung besonders hart traf. Der versuchte natürlich, rechtzeitig auszuweichen oder zu parieren. Oft half nur Intuition – den nächsten Schlag des Gegners errahnen.

Die Konkurrenz, besonders System 3, schlief nicht und brachte mit **International Karate** und **International Karate Plus** fast schon dreiste Klone, die aber dank verbesserter Grafik und schnellerem Gameplay selbst bald zu Klassikern wurden: nicht zuletzt wegen der eleganten Flic-Flacs, mit denen man seinen Kämpfer über den Bildschirm hechten lassen konnte. Das bewies

wieder einmal, welche Rolle Grafikeffekte spielten und nach wie vor spielen.

Es sollte nicht lange dauern, bis mit **Yie Ar Kung Fu** ein sehr unterhaltsames Spiel kam, bei dem jeder Gegner eine eigene, ganz charakteristische Angriffstechnik hatte. Die Geburtsstunde der ersten echten Special-Moves – zunächst nur für die Gegner und nicht für den Spieler – fiel übrigens mit der unserer Vorgängerzeitschrift ASM zusammen.

Spielhallen-Prügelei

Wenig später gab es dann auch eine Umsetzung von einem Spielautomaten, der damals in aller Munde war. Doch **Street Fighter** auf dem heimischen Bildschirm war – falls es doch einen Fan gab, möge er mir verzeihen – grottenschlecht.

Noch ein wenig später wurde mit dem Game **Barbarian** ein weiterer Grundstein gelegt: Erstmals waren Waffen mit im Spiel, und es wurde reichlich Blut vergossen. Seither bringt das Prügelgenre mit schöner Regelmäßigkeit technisch exzellente und hervorragend spielbare Games heraus, bei denen im wahrsten Sinn des Wortes Blut spritzt und die deshalb auf dem Index landen. Bei **Barbarian** war es ein Schwerthieb, mit dem der Gegner kurzerhand enthaupet wurde, worauf dessen Kopf durch die Arena kullerte.

Auf die neuesten Vertreter dieser Gattung wollen wir hier nicht näher eingehen. Nur soviel: Diese Games haben mit Sport nichts mehr zu tun. Noch nicht einmal unter dem Gesichtspunkt des Kampfes können die Teile wohlwollend betrachtet werden. Man muß die Mentalität eines Mafiakillers, gepaart mit den Moralvorstellungen eines Schlachterhundes haben, um so etwas geil zu finden.

Traurig, daß es trotzdem Hunderttausende gibt, die scheinbar mit geschlossenen Augen zocken und die explizite Gewalt einfach so hinnehmen. Wir empfehlen einen Ausflug in die Pathologie, um sich ein Bild davon zu machen, was es wirklich bedeutet, andere Menschen zu verstümmeln und zu töten! O.k., damit ist der Einwurf des Moralapostels beendet!

In der Tat müssen gute Kampfsportspiele beileibe keine Blutflecken auf dem Monitor hinterlassen. Es können auch Fettflecke sein: **WWF Wrestlemania** wartet mit den TV-bekannten Kämpfern auf. Spielerisch fällt das Programm durch wirklich exotische Kampftricks etwas aus dem Rahmen



FX Fighter läßt einen das Handgemenge aus der Nähe betrachten – da kommt Freude auf



Die meisten Bewegungsabläufe sind kurz, wie für diesen Tritt ans Schienbein. Man kann aber den Gegner auch packen und durch die Luft wirbeln

und ist durchaus anspruchsvoll und variantenreich.

Aber schauen wir uns jetzt einmal an, was da im Bereich mit „klassischem“ Spielprinzip – also zwei Helden in einer eng begrenzten, zweidimensionalen Kampfarena – in letzter Zeit auf den Markt kam. Da ist zunächst einmal ein netter Versuch von Gametek, der sich **Paws of Fury** oder **Brutal** nennt, in dem sich Cartoon-Figuren kloppen. Einigermaßen witzig, aber nicht sonderlich spektakulär.

Wesentlich beeindruckender ist da **Battle Beast**, das unter Windows daherkommt. Eine ganze Menge Special-Moves führen die an sich süßen, bei Bedarf aber zu recht aggressiven Wesen mutierenden Tierchen da aus. Doch auch wenn man ganz klein ist, kann man einiges anrichten: Wenn ein kleines Hündchen einem großen Metallungetüm eines mit dem Holzhammer über die Rübe zieht, sieht das einfach spektakulär aus (vor allem, wenn ich das kleine Hündchen spiele und das Metallungetüm mein Gegner ist). Was auf unseren Screenshots leider nicht so ganz rüberkommt: Die Grafik ist wirklich erste Sahne. Die Tex-Averymäßigen Animationen muß man einfach gesehen haben. Man lacht sogar noch, wenn man gerade bis zum „Game Over“ verdroschen wurde. Nicht verschwiegen werden sollte allerdings, daß der Spielablauf ruhig etwas flüssiger sein dürfte.

Deshalb nur eine bedingte Empfehlung. Im übrigen ist das Spiel quasi ganz unspielbar, wenn man mit der Tastatur antritt. Eigentlich für alle Kampfsportspiele empfiehlt sich ein Gamepad, wenn's geht, eins mit sechs Tasten. Ansonsten riskiert man, sich auf dem Keyboard die Finger zu verknoten (Einspielermodus) oder den Kampf vom Bildschirm ins Zimmer zu verlagern (Zweispielermodus). Bei **Battle Beast** wird aber außerdem die Windows-Umgebung nicht so recht mit zu schnell nacheinander gedrückten Tasten fertig.

King Kongs Karatekünste

Noch mehr kämpfende Tiere, diesmal aber größer: **Primal Rage** ist die Umsetzung eines Atari-Spielautomaten und wurde von Time Warner für den PC umgesetzt. Riesengroße Urviecher treten sich auf die Schwänze und schlagen sich die Eidechsenhaut grün und blau. Zwischen den diversen Dinosauriern, die sich hier fetzen, tritt auch ein Enkel King Kongs an: Ein weiß bepelzter Riesenaffe. Grafisch ist das Game schön gemacht, auch wenn kleine Schönheitsfehler eine Nacharbeit im Detail hätten gebrauchen können. Außerdem gibt es eine garantiert monströse Geräuschkulisse und kompetentes Gameplay.

Mit viel Hype kam **Rise of the Robots** von Mirage auf den Markt. In der Tat war die Grafik ganz hervorragend: hochauflö-

sende, flüssig animierte Roboter, die durchweg aufwendig mittels 3D-Software gerendert worden waren, hauten sich da die stählernen Glieder um die Ohren. Die Spielbarkeit war jedoch kaum existent.

Glücklicherweise hat man aus den Fehlern gelernt: **Rise 2 – Resurrection** erschien vor kurzem und ist wirklich empfehlenswert. Die SVGA-Robbis sehen wieder klasse aus. Bis in die Zehenspitzen animiert, schimmert das Metall. Zudem wurde die Zahl der Special Moves, die Beat'em-Up-Fans so lieben,



Relativ harmlos – Paws of Fury heißt zwar auch Brutal, ist es aber nicht

SPIELARTEN

kräftig erhöht, und der Spielablauf ist sogar auf langsamen Rechnern so flüssig, wie man ihn sich nur wünschen kann. Die Kampfmaschinen reagieren so gut, daß man auch spektakuläre Manöver ohne Schwierigkeiten ausführen kann. Wohl das beste Game dieser Kategorie.

Doch was wäre unser kleiner Überblick, ohne auf die bekannteste Serie des Genres einzugehen: die Street-Fighter-Saga. Seit der Held Ryu zum ersten Mal seine Kampfkünste zum besten gab, wächst seine Fan-

loid, auch wenn das dazugehörige Spiel mittlerweile etwas in Vergessenheit geraten ist – trotz Neuauflage für die Spielhalle. Das Spielprinzip ist hier übrigens etwas anders: Es handelt sich nicht um einen fairen Wettkampf in einer Arena. Die Helden müssen sich durch orientalische Welten schlagen und gegen ganze Scharen fieser Streetgangs antreten. Die handgreiflichen Ereignisse finden vor horizontal scrollenden Hintergründen statt. Die Steuerung ist hier wesentlich vereinfacht, es gibt nur einige wenige Schläge und keine echten Special-Moves.

Die Umsetzungen, die es für diverse Homecomputer und Konsolen gab, verhunzten leider oft das an sich recht abwechslungsreiche Gameplay. Schlechtes Scrolling und mäßige Steuerung stellten leider oft die hervorstechendsten Merkmale dieser Umsetzungen dar. Einem ähnlichen Spielprinzip folgt auch **Streets of Rage**, das Double Dragon in der Spielhalle den Rang abgelaufen hat. Ansonsten ist dieser Typ der Prügelspiele aber momentan reichlich tot, und für den PC gibt es kaum

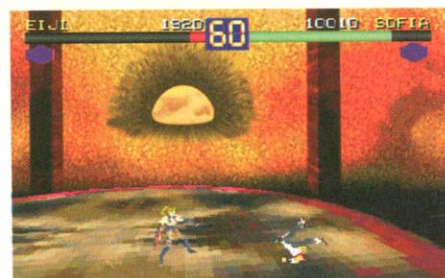


Hintergründe und gagreiche Animationen – Battle-Beasts-Cartoons sind einfach göttlich

gemeinde ständig. Unzählige Varianten wurden produziert, für Spielhalle und jede erdenkliche Konsole im Wohnzimmer.

Paradox: während **Super Street Fighter II** von Virgin erst in den nächsten Wochen erscheint, nennt sich das aktuellste schon erhältliche Produkt – von Gametek – **Super Street Fighter II Turbo**. Es macht dem Namen alle Ehre, denn es ist wirklich affenschnell. Wer bisher wenig mit dem Genre am Hut hatte, wird das Teil ziemlich schnell verfluchen. Schon im langsamsten Modus flitzen die Sprites nur so über den Bildschirm. Geübte Kämpfer dagegen warten schon gespannt auf die neuen Special-Moves und Kämpfer. Leider ist die Grafik nicht ganz State-of-the-Art. Wer also nicht so genau festgelegt ist, fährt mit Rise 2 wahrscheinlich besser. Die treue Fangemeinde der japanischen Prügel-Saga wird aber sicher nicht enttäuscht werden. Und sie zählt ja immerhin so viele Mitglieder, daß man sogar einen Kinostreifen mit Jean-Claude van Damme produziert hat.

Doch Street Fighter ist nicht das einzige Prügelspiel, das es zu Leinwandehren gebracht hat. Auch zu **Double Dragon**, einer bekannten Konsolen-Prügelei, gibt's Zelu-



ToShinDen – ein Prügelspiel der neuen Generation im traditionellen asiatischen Ambiente



Meist sind die Kämpfer bei ToShinDen recht klein, doch die Kamera schwenkt blitzschnell und sorgt dafür, daß es gut rundgeht

kampf in einer Arena. Doch grafisch hat man einen gewaltigen Zahn zugelegt und ist im wahrsten Sinne des Wortes in eine weitere Dimension vorgestoßen: die dritte. Die Arenen sind jetzt nicht mehr flach, sondern räumlich. Am

Spielprinzip selbst ändert sich nicht viel, denn die Raumausnutzung in die Tiefe nimmt der Computer weitestgehend automatisch vor. Das ist auch ganz gut so, denn selbst absolute Prügel-Maniacs haben mit den Angriffstechniken neuerer Games alle Hände voll zu tun.

Doch die Grafik der neuen Titel läßt deren Vorgänger ziemlich alt aussehen. Entspre-

chend bekannt wurden dann unter Freaks Games wie Segas **Virtua Fighter** und **Virtua Fighter II**. Und die Ankündigung von Virtua Fighter für die Saturn-Konsole war für diese neue Hardware eines der stärksten Verkaufsargumente. Nun ist es natürlich so, daß sich Sega nicht unbedingt mit einer PC-Version das Wasser für den Konsolenmarkt abgraben wollte. Um eine Umsetzung mußte sich daher also jemand anderes kümmern.



Das Ende eines Battle Beasts

Brauchbares. Der einzige Titel der letzten Zeit ist **Venom vs. Spiderman: Separation Anxiety**.

Eine Frage des Prinzips

Aktuelle Automatengames im Kampfsportgenre machen mit anderen Neuerungen auf sich aufmerksam, auch wenn sich das Grundprinzip seit Street Fighter oder Rise of the Robots nicht geändert hat: ein Zwei-

Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>
Abholung in der Versandzentrale möglich.

Forfordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an.

Öffnungszeiten:

Soft & Hardware Versand

Postfach 1308 - Gewerbering 24 - 76346 Linkenheim

PC-CD Rom

PC-CD Rom	Die Siedler 2	DV 72,99
A.T.F.	Dungeon Keeper	DV *79,99
Addams Family Pinball	Diseworld 2	DV *79,99
Afterlife	Dust	DV *59,99
AH-64 Longbow	Earth Siege 2	DV 84,99
Albion	Earthworm Jum 1 + 2	DV 84,99
Alien Trilogy	Elisabeth 1	DV 64,99
Alone in the Dark 1+2+3	F 1 Manager 96	DV 69,99
American Civil War	Fantasy General	DV 69,99
BackPacker	Fast Attack	DV 64,99
Bad Mojo	Fatal Racing	DV 59,99
Baphomets Fluch	FIFA Soccer 96	DV 54,99
Baseball 96	Fire Fight	DA 64,99
Battle Arena Toshinden	Flight Unlimited	DV 54,99
Battle Isle 3	FXS-Baseball 96	EV *69,99
Battleground-Ardenness	FXS - Fighter	DA 29,99
Bernhard Langer Golf	Gabriel Knight	DV 24,99
Bling	Gabriel Knight 2	DV 84,99
Bluff 2	Grand Prix Manager	DV 59,99
Casuar 2	Gunsup 2000 inkl.Data	DA 64,99
Celebrity Poker	Heroes of Might&Magic	DV 74,99
Chironicles o.t.Sword	Hi Octane	DV 39,99
Civilization 2	HUGO 3	DV 64,99
CivNet	Human Recall	DV 49,99
Comm.&Conq.Data	Imperium Romanum	DV 79,99
Comm.&Conquer	Indy Car Racing 2	DA 74,99
Command AndDeep	Kick Off 3 European C.	DV 49,99
Complete Onside Soccer	Kings Quest 7	DV 34,99
Conqueror A.D.	Kyrandia 2-Hand of Fate	DV 34,99
Conquest o.t.New World	Kyrandia 3-Malcolms R.	DV 29,99
Crusader - No Regre	Links of Lore 2	DV *89,99
Cyberia 2	Links 386 Pro+2Kurse	DA 74,99
Cyberspeed	Little Big Adventure	DV 29,99
Cyberstorm	Lost Eden	DV *29,99
Das Schwarze Auge 2	Machiavelli the Prince	DV 54,99
Daytona USA	Mad TV 2	DV *69,99
Deathkeep AD&D	Magic Carpet 2	DV 64,99
Der Druidenzirkel	Magic Carpet Plus	DV 29,99
Der Kapitalist	Manic Karts	DA 34,99
Der Planer 2	Martini Racing	DV 29,99
Der Produzent	Mechwarrior 2+Data	DV 79,99
Descent 2	Monty Python Q.f.t.h.G.	EV 69,99
Destruction Derby 2	Myst Spec. Edition 2	DV 64,99
Die Fugger 2	NASCAR Racing	DV 29,99
Die Hard Trilogy	NBA Live 96	DV 79,99
	Need for Speed-Special	DV 79,99

Ab 250DM Spielbestellwert versenden wir Versandkostenfrei.
Vorkasse 6,90DM pro Paket-Nachnahme 10,50DM zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.
Für bestellte und Annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal 20DM.

Bestell Telefon:
Tel: (07247) 94617-0
FAX: (07247) 3549
BTX: kühl#

Normality, Inc.	DV 74,99	Warcraft 2	DV 79,99
Olympic Games	DV 64,99	Warcraft 2 Exp. Pack	DV 29,99
Ovensiv Man. München	DV *64,99	Werewolf vs. Comanche	DV 69,99
Ovensiv Man. Düsseldorf	DV 64,99	Wing Commander 3 class	DV 39,99
PGA European Tour	DA 79,99	Wing Commander 4	DV 79,99
Phantasmagoria	DV 84,99	Wolf	DV 39,99
Pinball 3D VCR	DA 49,99	Zork Nemesis	DV *84,99
Pinball 95	DA 54,99		
Police Quest SWAT	DA 79,99		
Powerplay Hockey	DA *59,99		
Quake	DA *74,99		
Rayman	DV 64,99		
Rebel Assault 2	DV 79,99		
Riddle o. Master Lu	DV 79,99		
Ridge Racer	DA *54,99		
Risiko	DV *74,99		
S.T.O.R.M.	DV *79,99		
Schleichfahrt	DV *84,99		
Sega Rally	DA *74,99		
Shannara	DV 74,99		
Shellshock	DV 74,99		
Shine	DV *79,99		
Shivers	DV 79,99		
Silent Hunter	DV 69,99		
Silent Thunder	DV 89,99		
Sim Town	DV 64,99		
Simon the Sorcerer 2	DV 64,99		
Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV 24,99		
Star Trek 3-TNG a Final	DV 84,99		
Star Trek Deep Space 9	DA 69,99		
Star Trek: Klingons	DA 64,99		
Star Wars Collection	DV 49,99		
SU - 27 Sukhoi	DV 69,99		
Super Karts	DA 69,99		
Teamfight	DV 29,99		
Terra Nova	DV *69,99		
TFX - Euro Fighter 2000	DV 89,99		
The Dig	DV 69,99		
This means War!	DV 69,99		
Tie Fighter+Data SVGA	DV 74,99		
Top Gun - Fire at Will	DV 34,99		
Torin's Passage	DV 84,99		
Urban Runner	DV 74,99		
Virtua Fighter	DA 74,99		
Virtual Karts	DV 39,99		
W.Gretzky Hockey	DA 69,99		

Hardware

Drucker
 HP Deskjet 400 385,00
 HP Deskjet 600 399,00
 Grafikkarten
 NMC 2MB S3Trio64 130,00
 Festplatten
 WDACD120 1,2GB 10ms 399,00
 Quantum Scirocco 1,7GB 430,00
 Conner 1,6GB 409,00
 Monitore
 17" Digital Control Monitor 999,00
 Speichermodule
 PS/2 4MB 60ns 58,00
 PS/2 8MB 60ns 110,00
 Prozessoren
 Intel Pentium 75 199,00
 Intel Pentium 100 259,00
 Intel Pentium 133 475,00
 Intel Pentium 166 899,00
 Gehäuse
 Big Tower Gehäuse CE 139,00
 Mainboards incl. Prozessor
 486 4-133AMD PCI 256Cache 269,00
 Pentium 75 4PCI-3ISA 399,00
 Pentium 100 4PCI-3ISA 499,00
 Pentium 133 4PCI-3ISA 699,00
 Laufwerke
 Diskettenlaufwerk 3,5" 42,00
 CDR Laufwerke
 8-Fach CDRom 199,00
 Tastaturen
 Win 95 Tastatur 25,00
 Soundkarten
 Soundblaster 16 pnp value 149,00
 Soundkarte 16 MM 69,00

Joysticks

F 16 Flightstick 79,99
 Formula T2 Lenkrad 249,99
 Games Game Pad 37,99
 MS Sidewinder 3Dpro incl Fury 99,99
 Wingman Extreme 89,99

*Wen 1000 CD-Rom
Spide in Angelot.*

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.

* - gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen.

Fragen Sie nach aktuellen Erscheinungsterminen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.

Sehr beliebt bei Kampfsportspielen: leichtbekleidete Damen als Kämpferinnen. Bei **Warriors** ist es aber ausnahmsweise keine Lederlady



Erste Versuche in diese Richtung kamen von Mindscape, die mit **Warriors** einen Titel vorlegten, der immerhin dreidimensional angehaucht ist und mit verschiedenen Perspektiven aufwartet. Richtig rasante, stufenlose Kameraschwenks fehlen aber noch.



Ein Hauch von 3D: Bei **Warriors** fehlt nur das rasante Scrolling

Zelluloid- und Papierprügeleien

Der Kampfsportkult ist kein auf den Computer beschränktes Phänomen. In vielen amerikanischen Action-Comics wird traditionell geschlagen, um ans Ziel zu gelangen: Superman, Spiderman, X-Men ... Vor allem aber gibt es aus Japan Manga-Comics, die sich mit dem Thema Martial-Arts befassen – beispielsweise Yume o Gyutto Nel, Ranma 1/2, Dragon Ball Z oder Natsumi Crisis und viele weitere. Auch die Street-Fighter-Saga hat es zu einem eigenen Comic gebracht, der sogar auf deutsch vorliegt und bei Bastei Lübbe erschienen ist.

Jede Menge Stoff gibt es aber auch auf der großen Leinwand. Karate Kid kam 1983 in die Kinos und war einer der ersten großen Erfolge. Viele weitere Streifen zum Thema Kampfsport sollten folgen. Double Impact oder die Martial-Law-Serie gehören zu den bekannteren Vertretern. Das Genre brachte seine eigenen Stars hervor – deren bekanntester zweifellos Jean-Claude van Damme ist. Ausführlicher wollen wir uns die Filme ansehen, die von Computerspielen inspiriert wurden oder die Computerspielen als Vorlage dienten:

DOUBLE DRAGON: THE MOVIE

(Dt. Titel: Double Dragon – Die fünfte Dimension), USA, 1995, Regie: James Yukich, Mit: Robert Patrick, Mark Dacascos, Scott Wolf, Kristina Malandro Wagner, Julia Nickson

New Angeles im Jahre 2007. Eine vom großen Erdbeben ausgelöste Flutwelle hat weite Teile der südkalifornischen Metropole unter sich begraben und aus dem Hollywood Boulevard einen breiten Strom gemacht. Gangs regieren die zerstörte Stadt, in der Gewalt und Chaos herrschen. In dieser Umgebung versuchen die verwaisten Brüder Jimmy und Billy Lee zu überleben. Als sie von ihrer Pflegemutter eines Tages

die Hälfte eines alten chinesischen Talismans erhalten, verändert sich ihr Leben dramatisch. Denn der skrupellose Gangboß Koga Shuko, Besitzer der anderen Hälfte des Amuletts, trachtet danach, beide Teile des Talismans zu vereinigen, um so über grenzenlose Macht zu verfügen. Hilfe scheint da die Rebellenanführerin und Tochter des Polizeichefs, Marian Delario, zu bieten. Schließlich wollen sie und ihre Verbündeten den Gangstern die Herrschaft über die Stadt wieder entreißen. Spieletitel: Double Dragon

STREET FIGHTER

(Dt. Titel: Streetfighter – Die entscheidende Schlacht), USA, 1994, Regie: Steven E. de Souza, Mit: Jean-Claude van Damme, Raul Julia, Ming-Na Wen, Damian Chapa

Der amerikanische Kickboxer muß eine dunkle Macht bekämpfen. Der Chef einer geheimen Organisation hat Geiseln genommen und verlangt 20 Milliarden Dollar für ihre Freiheit. Nur der Streetfighter und ein paar unerschrockene Kampfgefährten wehren sich.

Spieletitel: Super Street Fighter 2 Turbo, Gametek

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

(Dt. Titel: Teenage Mutant Hero Turtles), USA, 1990, Regie: Steve Barron, Mit: Judith Hoag, Elias Koteas, Joch Pais, Michelan Sisti, Leif Tilden, David Forman

Vier Schildkröten und eine Ratte, die von radioaktivem Saft genascht haben, wachsen auf Mannsgröße heran, können sprechen und üben sich auch noch in der Kunst des Ninja-Kampfes, um die wieder einmal erschreckend gestiegene Kriminalitätsrate New Yorks zu senken. Aus dem Untergrund bekämpfen sie einen Bösewicht und seine aus heimatlosen Buben bestehende Truppe.

Spieletitel: Teenage Mutant Hero Turtles, Konami
Bernd Wolffgramm/allhs

Doch diese gibt es seit **FX Fighter** von Philips Media. Das Game ist technisch beeindruckend. Um die 3D-Effekte darzustellen, werden keine Sprites eingesetzt, sondern die Kämpfer werden aus Polygonen zusammengesetzt. Das Berechnen der Perspektiven bringt manchen nicht ganz so leistungsfähigen PC ganz schön ins Schwitzen. Doch die Programmierer haben ganze Arbeit geleistet, und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Was da abgeht, wenn die Kamera auf die Kontrahenten zoomt und schwenkt, ist ungemein cool und beeindruckend. Glücklicherweise ist das Game nicht nur als Grafikdemo zu gebrauchen, sondern geht auch spielerisch in die vollen und liefert Prügelaction vom Feinsten. Eine ganze Menge Moves, verschiedene exotische Kämpfer von fremden Planeten (Steinmenschen, Insektoiden etc.) und ein reibungsloser, sauberer Spielablauf machen den sehr guten Gesamteindruck komplett.

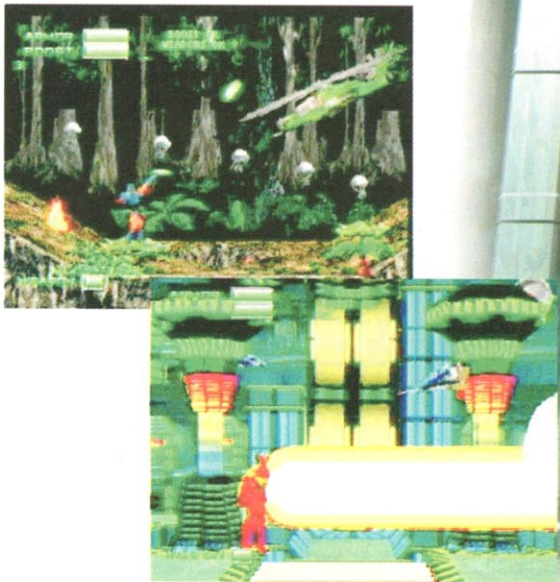
Auf ein weiteres Spiel sollte man aber auf jeden Fall achten: Von **Battle Arena Toshinden** gab es bei Redaktionsschluß nur eine Preview-Copy. Diese sieht aber schon mehr als vielversprechend aus. Der Kampf wird dreidimensional dargestellt, und es geht wirklich rund. Schlagvielfalt, Endgegner und gute Steuerung lassen auf einen echten Hit hoffen. Mehrspielerspaß ist dank Netzwerkmodus möglich. Wenn die endgültige Version hält, was die Vorabversion verspricht, könnte es sich hier um einen ernsthaften Konkurrenten für **FX Fighter** handeln. Die Kämpfer sind etwas kleiner und weniger spektakulär, unter Super-VGA aber ziemlich schick. Und vor allem könnte der Neuankommeling in Sachen Spielbarkeit eine Nasenlänge Vorsprung haben. □

al/hs

Iron Man vs. X-O Manowar

Comic-Collectors' Paradise

Wenn zwei so bekannte Verlage wie Marvel und Acclaim-Comics ihre bekanntesten Helden in einem Actionspiel zusammentreffen lassen, sind die Chancen, daß dabei pures Dynamit herauskommt, ziemlich groß.



Superhelden kennt man eigentlich aus Comics, und so war es für Acclaim naheliegend, eine exklusive Bildergeschichte um die beiden stählernen Helden X-O Manowar und Iron Man zu machen. Also wurden bekannte Talente verpflichtet, um eine Geschichte zu entwickeln, die dem spektakulären Computerspiel gerecht würde. Allen voran konnte Fabian Nicieza als Autor gewonnen werden. Er ist zur Zeit eines der heißesten Talente im amerikanischen Comic-Markt. Mit seinem phantastischen Erzähltalent hat er schon mehrere Serien, die bis zu seinem Einstieg eher vor sich hin dümpelten, zu neuen Höhepunkten geführt.

Ganz klar, daß ein Heft, das von diesem Star der Branche getextet wurde, schnell zu einem begehrten Sammlerobjekt wird, zumal es sich auch noch um eine streng limitierte Auflage handelt, die nicht offiziell in den Handel gelangt. Ist ein solches Heft dann auch noch signiert, ist der rapide Wertanstieg fast schon garantiert. Zusammen mit Acclaim haben wir

das Vergnügen, gleich zwanzig dieser kleinen Schätze, die von Fabian Nicieza signiert wurden, zu verlosen. Da nicht jeder von Euch auch gleich ein Comic-Kenner ist, verzichten wir auf eine Preisfrage. Ihr müßt nur das Kennwort **ACCLAIM-COMIC** auf eine Postkarte schreiben und diese bis zum 6. Dezember 1996 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse schicken:

TRONIC-Verlag
Redaktion PC Spiel Special
Hessenring 32
37269 Eschwege

Aus allen eingegangenen Einsendungen werden wir unter Ausschluß des Rechtsweges zwanzig Gewinner ziehen, die dann von uns das bebilderte Kleinod in Heftformat zugeschickt bekommen.

Also Leute, wetzt die Bleistifte und versucht Euer Glück, schaden kann's nicht!

W
E
T
T
B
E
W
E
R
B

Ja, wo wird denn hier gehüpft?



Seitdem der Manic Miner auf dem Sinclair Spectrum sich durch 20 atemberaubende Levels voller Abgründe, automatischer Förderbänder und schwebender Plattformen gekämpft hat, gehören die Jump'n'Run-Games zum Standard-repertoire der Action-Games. Einen Überblick, was sich seither bei diesen Spielen getan hat und was es wert ist, gespielt zu werden, wollen wir Euch mit diesem Beitrag vermitteln.

Wie ein Klassiker aussieht, das wißt Ihr inzwischen, deshalb wollen wir auch gar nicht lange auf die goldene Zeit der Jump'n'Runs auf Rechnern wie dem C-64, Atari St oder Amiga eingehen. Vielmehr interessiert uns: Was ist in puncto Jump'n'Run in den letzten drei Jahren auf dem PC passiert, und welche Games aus dieser Zeit sind überhaupt interessant? Erschöpfende Antwort auf diese Fragen kann wohl niemand geben, doch der Querschnitt, den wir für Euch zusammengestellt haben, liefert Anhaltspunkte, wo Qualität erwartet werden darf. Damit steigen wir ins Thema ein, und zwar gleich mit dem Nachfahren eines der ganz großen Klassiker.

Prince of Persia 2 - The Shadow and the Flame versetzt Euch in

die Wunderwelten von 1001 Nacht. In einer Story, die ein wenig an den Dieb von Bagdad erinnert, übernimmt Ihr die Rolle eines Prinzen, der sich gegen einen fiesen Zauberer durchsetzen muß. Dieser hat die Gestalt des Prinzen angenommen und ihm so einige Missetaten in die Schuhe geschoben. So steht Ihr dann auch gleich zu Spielbeginn den Stadtwachen gegenüber, die Euch, den Prinzen, gefangennehmen wollen. Die Flucht führt über die Dächer der Stadt, und schließlich gelangt Ihr als blinder Passagier auf eine entlegene Insel. Auch wenn dieses Spiel schon mehr als zwei Jahre alt ist, gehört es zu den empfehlenswerteren Games des Genres. Sehr flüssige Animationen, märchenhafte Grafik, eine Hintergrundgeschichte, die tatsächlich in das Gameplay integriert wurde, heben

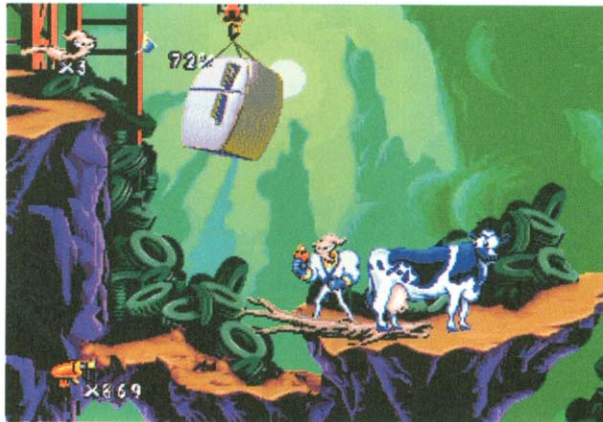
Prince of Persia trotz seines Alters deutlich über den Durchschnitt.

Nicht ganz so herausragend, aber immer noch ein Spiel wert, ist **Fire&Ice** von Craftgold. Chef von Craftgold ist der Uridium-Erfinder Andrew Braybock, ein Wunderkind der englischen Spieleszene, der sich mit dem Game ein wenig vom Programmieren von Ballerspielen erholen wollte. Die hochgesteckten Erwartungen, die in das Game gesetzt wurden, konnten zwar nicht erfüllt werden, trotzdem ist es ein attraktives, geradliniges Jump'n'Run geworden, das weite Teile des Verfolgfelds hinter sich läßt. In Szene gesetzt werden dabei die Abenteuer von Cool Coyote, der mit seinem kleinen Sidekick durch verschiedene Levels hüpfen muß. Um weiterzukommen, muß er jeweils eine bestimmte Anzahl von Gegnern beseitigen, die einen Teil eines Schlüssels bei sich haben. Der komplette Schlüssel öffnet das Tor zum nächsten Level. Grafisch kann das Game durchaus noch überzeugen, vom Sound her ist es jedoch ziemlich dürftig. Alles in allem gehobene Jump'n'Run-Unterhaltung.

Was passiert, wenn ein Spieledesigner einen Comic liest, der ihn stark beeindruckt? Er macht ein Game daraus! Anders ist es wohl nicht zu erklären, daß die Hintergrundstory von Vivis Images **First Samurai** fast 1:1 aus Frank Millers Comic Ronin abgekupfert ist. Zum Glück ist in dem Game ansonsten nichts gekupfert, sondern von allerbesten Jump'n'Run-Machart. Der namensgebende erste Samurai wird von Euch gesteuert und muß seinen Herrn rächen, den ein Dämon getötet hat. Durch Zauberei hat sich der Unhold in die Zukunft verkrochen, doch dank eines magischen Schwertes kann der Samurai ihm auch dorthin folgen. Von da an geht es zur Sache, denn statt in einem friedlichem Utopia findet sich Euer Samurai mitten in einer Welt wieder, die unter den Folgen eines Atomkriegs zu leiden hat. Monster und Mutanten wimmeln umher, Ruinen und unterirdische Höhlen müssen erforscht werden, und am Ende der Strapazen wartet da immer noch der

Dämon, der ziemlich sauer ist. First Samurai ist sehr konsolenartig aufgemacht. Gute Grafik und ausgezeichnetes Gameplay sorgen für reichlich Spielspaß, lediglich der Sound kommt nicht so recht mit und wird mit der Zeit ziemlich nervig.

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch kommt **Yo! Joel**, das bei der Firma Playbyte (ein Ableger von BlueByte) erschien. Hier brechen zwei jugendliche Helden auf, ein unheimliches Gemäuer von übernatürlichen Wesen zu befreien. Anders als die guten alten Ghostbusters gehen die beiden dabei ziemlich rabiat zu Werke und kloppen alles kurz und klein, was ihnen in den Weg kommt, als da wären: Vampire, lebende Skelette, Zombies, Messer-



werfer, und natürlich dürfen auch die Jungs mit der Hockeymaske nicht fehlen.

Die an sich gute Grafik des Games wirkt leider etwas blaß, weil sie ursprünglich für den Amiga entworfen wurde, der nur 32 Farben darstellen kann. Dafür ist das Gameplay um so abwechslungsreicher und kann absolut überzeugen, ganz besonders im Zweispielermodus. Hier könnt Ihr tatsächlich zu zweit in einem Game antreten und miteinander die Zombies plätten, was bei Jump'n'Run-Games eine echte Seltenheit ist.

Die Newcomer

Windows 95, Pentium Computer, wie hat sich das auf die Jump'n'Run-Games ausgewirkt? Durchaus positiv: Das Installieren der Games ist viel einfacher geworden. Soundkarten laufen meist auf Anhieb, und die

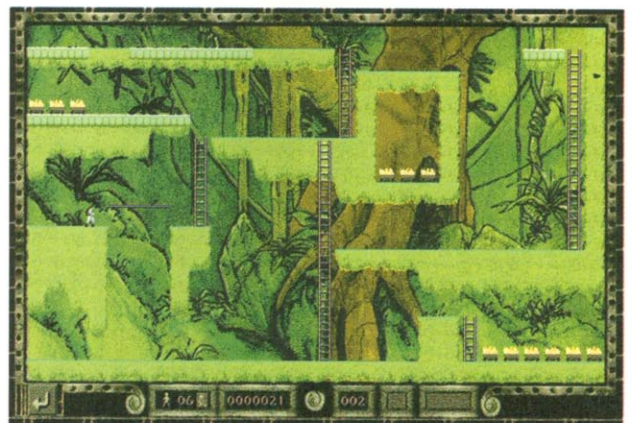


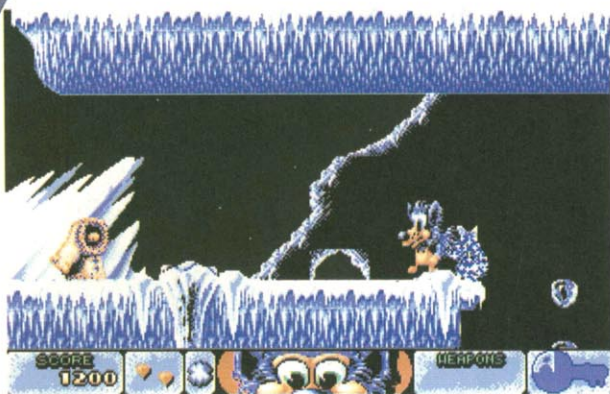
In Sierras Thexder steuert Ihr einen Roboter, der sich auch in einen Panzer und einen Jet verwandeln kann

Spiele können sich auch sehen lassen. Nehmen wir zum Beispiel Activisions Neuauflage des alten Klassikers Pitfall, der unter dem Titel **Pitfall, The Mayan Adventure** erschienen ist. CD einlegen und loslegen, so einfach ist das, und was dann auf dem Monitor los ist, hat sich gewaschen. Die Urwaldabenteuer, die Ihr hier erleben dürft, sehen aus wie ein richtiger Trickfilm. Aber daß wir uns nicht mißverstehen: Es handelt sich hier nicht etwa um einen „interaktiven Film“, bei dem Ihr gelegentlich mal die Maus verschieben dürft, sondern um ein vollwertiges Jump'n'Run-Game mit allen Finessen. Ihr klettert über Bäume, schwingt an Lianen durch den Urwald, laßt Euch von elastischen Hängepflanzen umherkatapultieren, kämpft gegen aggressive Affen und wilde Leoparden. Immerhin seid Ihr in einer wichtigen Mission unterwegs, denn der Vater Eurer Spielfigur wurde von einem Maya-Zauberer entführt. Verfallene Minen, Wasserfälle, untergegangene Städte und versunkene Tempel sind nur einige der aufregenden Schauplätze, die

Der Heldenwurm in seinem Hi-Tech-Anzug ist ein gefährlicher Gegner

Loderunner ist einer der Klassiker des Genres, die schon auf dem C-64 für Furore sorgten. Nun gibt es eine aufgepeppte PC-Version

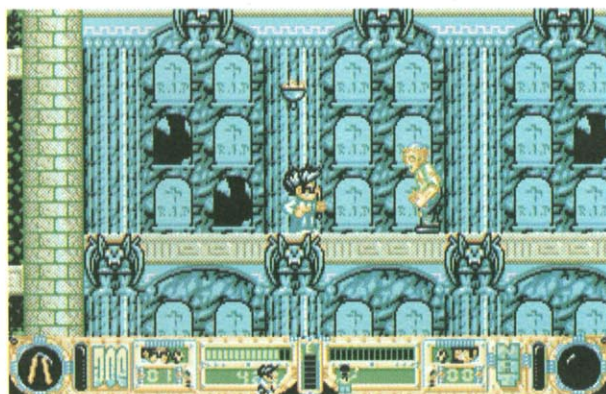




Fire&Ice: Cool Coyote auf der Suche nach den Schlüsselteilen

Euch in diesem durchweg edlen Game erwarten.

Technisch und grafisch mindestens ebenso perfekt präsentiert sich **Earthworm Jim**, ein Game, das sich schon auf verschiedenen Konsolen als der absolute Überflieger erwiesen hat. Was diesem Game neben exzellenter Grafik und edlem Sound den Pfiff verleiht, ist der abgedrehte, stellenweise derbe Humor. Jim ist ein Regenwurm, der einen High-Tech-Raumanzug findet, der ihn in eine Art Wurm-Superheld verwandelt. In dieser Rolle muß er versuchen, der bösen Pscrow das Handwerk zu legen. Bewaffnet mit dicker Schnellfeuerwumme, seinem Anzug und seinen Fähigkeiten als recht-schaffener Wurm, geht es hier durch Levels, wie sie exotischer nicht sein könnten. Da gibt es interstellare Abfallhalden, Lavaplaneten, Schleimseen und seltsame Unterwasserstationen. Abgesehen von rülp-senden Schrotthändlern, Schleimwesen, die an einem Rotzfaden Bungee-Jumping betreiben, mutierten Riesenhamstern und der psychotischen Krähe, die an sich schon extrem schrägen Humor darstellen, ist auch der Erdenwurm selbst für mehr als



Yo! Joe!: In diesem Game müßt Ihr Euch mit Zombies und anderen unheimlichen Wesen herumschlagen

Captain Dynamo auf der Jagd nach den gestohlenen Diamanten



einen Lacher gut. Ob er nun durch Explosionen aus seinem Anzug kaputtliert wird, das Kopfende seines Wurm-körpers als Peitsche benutzt, oder sich selbst am Hosenboden aus Abgründen zieht, alles ist in extrem humorigen Animationen dargestellt und war in dieser Form noch nicht zu sehen. Das Game ist zwar weitgehend ein traditionelles Jump'n'Run-Game, aber mit jeder Menge origineller neuer Ideen. Prädikat: Besonders empfehlenswert, was auch für den zweiten Teil gilt.

In der Abteilung Klassiker in Neuauflage tut sich auch die Firma Sierra immer wieder hervor. Hier erschien **Loderunner**, einer der Uralt-

Klassiker, der schon auf dem C-64 für Furore sorgte, in einer neuen, aufgepeppten und zeitgemäßen Version. Am Spielprinzip selbst hat sich nur wenig geändert. Es geht immer noch um einen Abenteurer, der versucht, einer Bruderschaft von rabiaten Mönchen die Schätze abzu-jagen. Die erste Besonderheit dieses Games ist es, daß hier das Jump aus Jump'n'Run nicht zum Zuge kommt. Hier wird nur gelaufen, gehangelt und über Leitern geklettert. Neben schneller Reaktion zeichnet sich dieses Game auch durch einen nicht zu knapp bemessenen Knobelfaktor aus. Außer den ersten einführenden Levels ist keines der folgenden mit Brachialgewalt zu lösen. Es gilt, immer die Bewegungen der Gegner in der eigenen Strategie zu berücksichtigen. Pfiffig an dem Game ist auch die Möglichkeit, im Duell-Modus zu spielen. Dabei könnt Ihr gegen einen weiteren Teilnehmer (Freund, Bekannten) spielen. Sobald die eingebauten Levels langweilig werden,

könnt Ihr mit dem eingebauten Level-editor eigene Levels zusammenbauen.

Ebenfalls von Sierra und aus der Ecke „Klassiker neu aufgemacht“ stammt **Thexder**. Dieses Game wurde ursprünglich von der japanischen Firma Game Arts entwickelt und stellte wohl das erste PC-Game dar, in dem sich die heute so beliebten Kampfro-boter bzw. Mechs oder Hercs die Ehre gaben. Der namenge-bende Thexder-Robot dieses Games kann sich ganz im Stil der Trans-former in einen Panzer bzw. ein Flugzeug verwandeln und muß sich so durch die verschiedensten Levels kämpfen. Dort warten außer Kontrolle geratene Maschinen auf ihn, die mit allen Mitteln versuchen ihn aufzuhalten. Gerenderte Grafik, filmarti-ge Zwischensequenzen und sehr inter-essant gestaltete Levels sorgen für viel Spielspaß. Sehr traditionell, aber voll auf Spielspaß programmiert, zeigt sich Electronic Arts' jüngster Versuch im Rahmen des Jump'n'-Run-Genres: **Abuse**. Die Hinter-grundstory um einen Wissenschaft-ler, der nach einem Gen sucht, das für das Böse im Menschen verant-wortlich ist, bereitet Euch in etwa auf das vor, was Euch hier erwartet: Jede Menge böser Monster, denn man glaubt es kaum, der Gelehrte hat sei-nen Plan in die Tat umgesetzt und gleich reihenweise Menschen in wi-derliche Mutanten umgewandelt. So richtig Neues sucht man in diesem Game vergebens, aber dafür stim-men Grafik und Sound, die sich qua-litativ auf gehobenem Niveau befin-den. Auch ansonsten ist Abuse ein empfehlenswertes Game, das insbe-sondere Spieler anspricht, die sich nicht auf Experimente einlassen wol-len und lieber bei bekannten und be-währten Spielkonzepten bleiben.

Ganz im Zeichen der Konsolen steht das Game **Turrican II**. Das Game, dessen Vorläufer und Urvater erstmals auf dem Amiga erschien, war so erfolgreich, daß recht bald Versionen für SNES und Mega Drive erschienen. Eine PC-Version gab es leider nie. Diese Lücke wird aber nun recht gut durch den zweiten Teil der Turrican-Saga gefüllt. Ausgerüstet mit einer besonderen Kampfprüstung,

dürft Ihr Euch hier mit Dutzenden von Extrawaffen eindecken und gegen Armeen von Aliens kämpfen. Hier wird gradliniges Jump'n'Run-Vergnügen mit reichlich Ballerei geboten. Weniger gewalttätig, dafür aber um so lustiger geht es in Virgins **Dschungelbuch** zu, das auf dem gleichnamigen Disney-Film basiert. Hier steuert Ihr den Jungen Mogli, der zusammen mit seinen Freunden, dem Panther Bagheera und dem Bären Balu durch den indischen Urwald tobt. Jedoch ist nicht immer alles nur lustig und heiter, denn auch der böse Tiger Shir Khan schleicht noch durchs Unterholz. Filmartige Animationen, tolle Sounds und jede Menge Gameplay sorgen für echten Spielspaß, zu dem Ihr auch ohne Probleme Euren kleinen Bruder einladen könnt, denn hier geht es, trotz Hochspannung, immer gesittet zu.

Es geht auch preiswert

Es müssen jedoch nicht immer Vollpreisspiele sein. Es gibt auch viele preiswerte Budget-Games, die es wert sind, einmal gespielt zu werden. Besonders hervorzuheben sind hier die Games des britischen Herstellers Codemasters. Strikt dem Motto folgend „Gameplay statt Äußerlichkeiten“, bieten die Games der Codemasters Stoff für lange, durchspielte Nächte.

Einer der Helden, dem gleich mehrere Games gewidmet wurden, ist das Ei Dizzy. Nicht lachen, aber Dizzy ist tatsächlich ein Ei mit Armen und Beinen, das die unterschiedlichsten Abenteuer erlebt. Zum Beispiel in dem Game **Magicland Dizzy**, das nicht nur ein solides Jump'n'Run-Game ist, sondern auch gleich noch ein ziemlich knackiges Adventure. In diesem Spiel wurde die Familie Dizzys durch einen Zauberer verhext: Der Bruder wurde in ein Gebüsch verwandelt, seine Schwester liegt im Domröschenschlaf, und Opa Dizzy wird von einem Troll gefangen gehalten. Ihr steuert den Helden, der natürlich laufen und hüpfen kann, aber auch in der Lage ist, bis zu drei verschiedene Gegenstände einzusammeln. Die muß er dann an den richtigen Ort bringen und sie dort

einsetzen. Auch wenn das Game auf den ersten Blick einen recht einfachen Eindruck macht, hat es deutlich mehr Tiefgang, als es scheint.

Bubble Dizzy bringt den Helden aller Eier in eine atemlose Situation, denn hier muß er sich von Luftblasen vom Meeresboden zur Oberfläche tragen lassen und unterwegs auch noch Perlen und andere Schätze einsammeln. Anders als **Magicland Dizzy** ist dieses Game ein reines Geschicklichkeitsspiel, in dem es darauf ankommt, von Luftblase zu Luftblase zu hüpfen, sich nicht von der Meeresfauna erwischen zu lassen und immer genügend Luft bei



sich zu haben. Trotz des einfachen Spielkonzepts ist **Bubble Dizzy** das ideale Game für zwischendurch.

In **Prince of the Yolkfolk** präsentieren die Codemasters den Helden Dizzy wieder in einem Abenteuer-Jump'n'Run, das von der Machart her weitestgehend wie **Magicland Dizzy** gestrickt ist. Allerdings merkt man, daß dieses Game nach **Magicland** erschien und die Designer nicht untätig waren. Das Gameplay ist flüssiger, und durch Nachrichtenboxen werden auch die Rätsel durchschaubarer, wenn auch nicht leichter.

Allerdings hat die Serie auch ihre Mängel, von denen der hervorstechendste allen drei Games gemeinsam ist: Es gibt keine Möglichkeit abzuspeichern, was insbesondere bei den beiden Jump'n'Run-Adventures doch recht frustrierend sein kann.

Ein weiterer Held der Codemasters Budget-Games ist **Captain Dynamo**, der auf der Jagd nach gestohlenen Diamanten durch die verschie-



First Samurai: Eine zukünftige Welt nach einem Atomkrieg – überall treiben sich mutierte Monster herum

densten Levels hüpfen muß. Das Game ist zwar von ziemlich konventioneller Machart, bietet jedoch alles, was das Spielerherz begehrt: große Levels, einen fairen Schwierigkeitsgrad, versteckte Extras und geheime Levels sowie ebenfalls geheime Levelwarps, durch die man gleich in höhergelegene Zonen teleportieren kann.

Neben diesen Games, die schon bei ihrer Erstveröffentlichung als preiswerte Budget-Titel erschienen, sind fast alle der älteren Titel aus dem ersten Teil dieses Beitrags inzwischen in Budget-Reihen neu veröffentlicht worden. Zudem lohnt es sich immer, nach Spielesammlungen, sogenannten Compilations, Ausschau zu halten. Hier kann man mitunter fünf und mehr Games zum Preis von einem erstehen. Die neueren Titel wie **Earthworm Jim** oder **Pitfall** werdet Ihr jedoch zunächst wohl nur als Vollpreisprodukte bekommen können. Wer das Geld hat, dem sei versichert, die Games sind es wert, gekauft zu werden. Wer haushalten muß, der braucht auch nicht zu verzagen, denn es ist im Grunde nur eine Frage der Zeit, bis auch diese Hits preiswerter angeboten werden. □

Heiner Stiller

Der südamerikanische Urwald bietet die Kulisse für das atemberaubende Jump'n'Run-Game Pitfall – The Mayan Adventure

Prince of Persia 2: Der Hafen der Stadt. Hier muß der Prinz versuchen, an Bord eines Schiffs zu gelangen



SPIELARTEN

Flippern am PC

Silberkugel am Horizont

„Flipper“ war sein letztes Wort, dann rollten ihm die Kugeln fort – so oder so ähnlich heißt es bereits in einem alten deutschen Volkslied, das eine der beliebtesten Freizeitsportarten hierzulande beschreibt. Wer sich keinen echten Flipper in die Bude stellen kann, dem steht auch auf dem Computer eine reichhaltige Auswahl an Kugelflitzern zur Verfügung.



Einer der mehrere Bildschirme langen Flippertische aus Epic-MegaGames' Extreme Pinball

Wessen Idee es genau war, läßt sich heute kaum noch nachvollziehen. Sicher ist jedoch, daß etwa im Jahr 1930 der Erfinder des Flippers mit seiner Idee einen der erfolgreichsten Spielautomaten überhaupt ersonnen hat, der sich tatsächlich bis in das Zeitalter digitaler Unterhaltung behauptet hat. Eine Metallkugel, zwei über



Vollgestopft mit Extras und lustiger Grafik: Extreme Pinball

Knöpfe zu bedienende Schläger, diverse Ziele, einige Klingeln, ein tolles Bild auf dem Spielfeld und ein Zählwerk: Viel mehr war früher an einem Flipper nicht dran. Inzwischen haben sich die simplen Geräte allerdings zu echten High-Tech-Monstern gemausert, bei denen mehr Elektronik im Spiel ist als bei einem Spaceshuttle.

Natürlich machte die Computerunterhaltung auch vor der Flitzkugel nicht halt, und so gab es bald erste Versuche, die bunten Lichter und den unglaublichen Spaß eines Flippers auf das neue Medium umzusetzen – mit sehr unterschiedlichem Erfolg. Das Gefühl, das eine schwere Metallkugel beim Aufprall auf mechanische Flipperpaddles erzeugt, auf der Tastatur realistisch wiederzugeben, dazu der schnelle Anlauf der Kugel, ihre Verlangsamung bis zum Scheitelpunkt ihrer Laufkurve mit anschließender Beschleunigung oder statt dessen der blitzartige Abprall von Hindernissen und Zielen, ist von den Gesetzen der Physik her so kompliziert, daß dies nur den wenigsten Pro-

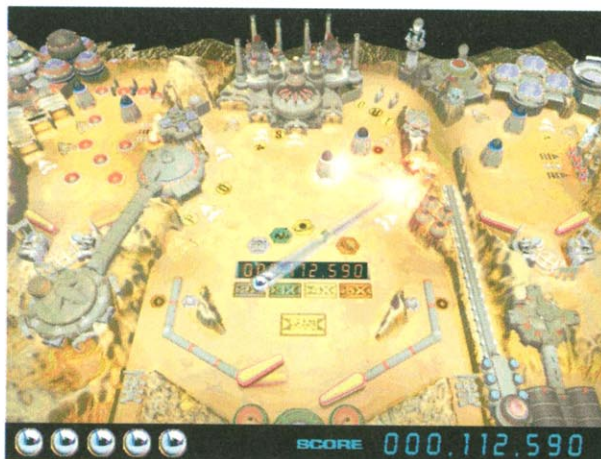
grammieren wirklich überzeugend gelang (und gelingt).

Pinball-Träume

Eine der ersten Firmen, die sich an einen Pinball-Simulator für Computer wagte und tatsächlich ein spielbares Exemplar auf den Markt brachte, war 21st Century. Die Jungs aus Blewbury brachten das Kunststück fertig, die Kugel so laufen zu lassen, daß sie wirklich einigermaßen den physikalischen Gegebenheiten gerecht wurde – programmtechnisch das Schwierigste an dem schnellen Spaß mit der klickenden Kugel.

Mehrere Tische in einer Packung war von Anfang an Ehrensache und bot durch unterschiedliche Themenwahl und phantasievollen Aufbau der Spielfelder auch viel Abwechslung. **Pinball Dreams**, das erste Flipperprogramm der Reihe, war damals ein echter Hammer, dem aber das etwas später erscheinende **Pinball Fantasies** mit seinen vier neu gestylten Tischen schnell den Rang ablief. Man hatte die Wahl zwischen drei oder fünf Kugeln, die Scroll-Geschwindigkeit konnte ebenso eingestellt werden wie Grafikauflösung und Abprallwinkel. Gegenüber dem Vorgänger Pinball Dreams hatte diese Simulation vor allem auch bei den Soundeffekten kräftig zugelegt. So weit, so (sehr) gut. Dann jedoch wurde das ganze mit jeder neuen Folge immer undurchsichtiger, da die Programme mal miteinander zu verbinden waren, mal einfach bereits bestehende Tische zu neuen Compilations zusammengebündelt wurden, mal tatsächlich lauter neue Tische besaßen, und alle sehr ähnlich klingende Namen hatten: **Pinball Illusions**, **Pinball Fantasies**, **Pinball World**, um nur einige der mehr als zehn Titel zu nennen.

Allen Programmen gemeinsam war und ist jedoch das wirklich ausgezeichnete Rollverhalten der Kugel, womit sie sich aus der Masse der durchschnittlichen und physikalisch nicht korrekten Games wohltuend herausheben. Wer jedoch ein Spiel dieser Reihe sein eigen nennt, kann auf den Kauf weite-



Sierras 3D-Flipper, der sich grafisch an das Strategiespiel Outpost anlehnt

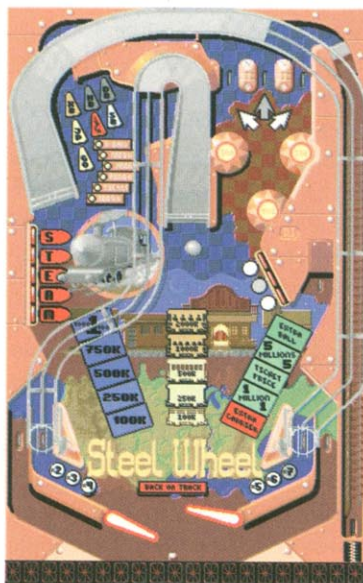
rer DOS-Flipper dieses Herstellers verzichten. Möchte man dagegen unter Windows flippern oder sich mit dem schnellen Kugelspiel auf dem Laptop die Zeit vertreiben, lohnt sich ein Blick auf **Pinball Mania für Windows**, denn hier bieten vier Spieltische mit Multiflippern, zwei davon mit Multiball-Modus, und viele Einstellmöglichkeiten für individuelles Spiel durchaus Interessantes.

Der Flipper-Star

Echte Konkurrenz für Pinball Fantasies gab es lange Zeit nicht. Dann aber gab einer der besten Computerflipper überhaupt seinen Einstand: **Psycho Pinball** von der britischen Firma Codemasters. Das anson-



Ein Tisch aus 21st Centurys Pinball World



Ein sehr konventioneller Tisch aus einer Flipper-sammlung von 21st Century

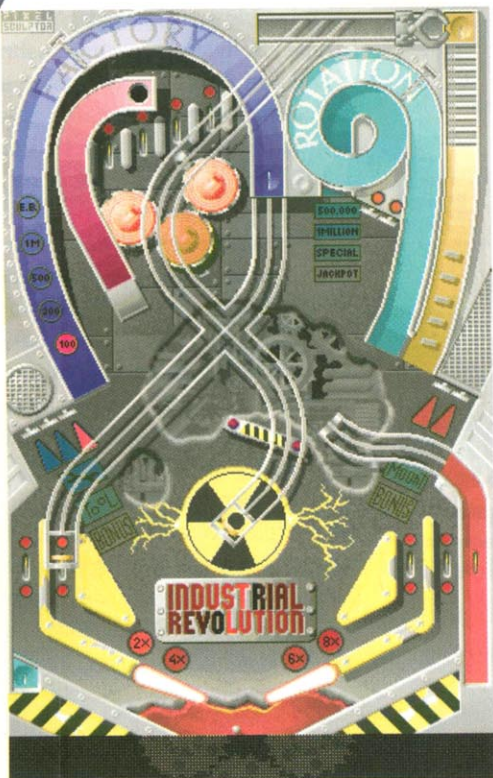
sten eher für seine Budgetspiele bekannte Softwarehaus unternahm mit diesem Game einen Vorstoß in den Markt der „Vollpreis“-Spiele. Psycho Pinball präsentiert sich als gelungener Mix aus klassischem Flipper, verschiedenen Spieltischen, diversen Spezialeffekten und gerenderten Grafiksequenzen (die allerdings nur auf der CD-Version enthalten sind). Zur Auswahl stehen ein Geisterhaus-Flipper, ein Wildwest-Spieltisch, eine Spielszene, die unter Wasser stattfindet, und der verbindende Psycho-Flipper. Jeder der vier Tische kann zwar einzeln gespielt werden, als Clou kann man jedoch aus dem Psychotisch heraus während des Spiels in die

anderen Schauplätze gelangen, die dann sozusagen als Bonusspiele fungieren. Witzig ist, daß das Gameplay in jedem Tisch sich dessen Thema anpaßt. So rollt die Kugel im Unterwassertisch behäbig, während sie im Wildwest-Flipper irrwitzige Geschwindigkeiten erreicht. Kleine Extraspielchen am unteren Bildschirmrand (12 insgesamt) erscheinen, wenn bestimmte Aufgaben erfüllt wurden, und sorgen für noch mehr Abwechslung.

Unterm Strich ist Psycho Pinball eine abwechslungsreiche Alternative zu einem echten Flipper und geht in vielen Details weit über die Elemente des Urspiels hinaus.

Originelles Optikfest

Gegen Psycho Pinball kommen andere Kugelsimulationen natürlich nur schwer an, denn er ist und bleibt das Beste, was zur Zeit auf dem Markt angeboten wird. Trotzdem gibt es inzwischen aber durchaus noch andere empfehlenswerte Flipper. Bei **3D Ultra Pinball** aus dem Hause Dynamix handelt es sich um einen schicken Flipper mit witzigen Ideen, dessen Grafik auf den sauber gerenderten Objekten des Sierra-Strategicals Outpost aufbaut. Auf den vier miteinander verbundenen



Auch Pinball Wizard 2000 von Ikarion bringt Tische hauptsächlich konventioneller Machart

Flippertischen gilt es nicht nur, Ziele abzuballern, sondern echte Aufgaben zu erfüllen, um von einem Tisch in den nächsten zu warpen. Hübsch daran sind neben der großartigen Optik vor allem die neuartigen Ani-

mationseinlagen wie z. B. Bagger, die die Kugel hochschauflern. An den Kugellauf der beiden Spitzenflipper kommt 3D Pinball allerdings nicht ganz heran. Dieses Manko soll

Dauer dann doch ein bißchen weniger, selbst wenn dessen Action mit kleinen In-Games aufgepeppt wird (Multiball inklusive).

Nicht gerade der letzte Schrei

Eher ins Mittelfeld ist **Screamball** von Ocean einzuordnen. Sechs verschiedene Flippertische warten darauf, gespielt zu werden, und präsentieren solide, aber uninspirierte Flipperunterhaltung. Es gibt Bumper, Targets und Rampen, eben alles, was zu einem Flipper dazu gehört – mehr aber auch nicht. Echte Highlights in Sachen Design oder Programmierung sollte man von diesem Game daher nicht erwarten. Um es kurz zu machen: Es gibt Besseres, z. B. Pinball Illusions und vor allem Psycho Pinball!

Und dann war da noch 95

Um den Spitzenplatz im Mittelfeld liefern sich **Screamball** und **Pinball 95** von Maxis ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Der Titel ist in diesem Fall genauso wenig inspirierend wie das Game an sich. Drei Tische stehen zur Auswahl, von denen einer bereits bei Win 95 Plus mitgeliefert wurde: Space Cadet. Ungewöhnlich ist hier die Aufteilung der Spielfelder, denn neben dem eigentlichen Spieltisch, der komplett zu sehen ist, befindet sich noch ein weiteres Feld derselben Größe auf dem Bildschirm, in dem Kommentare zum Spiel und die Punktzange zu finden sind. Klar, daß dadurch das Spielfeld sehr klein wird und das Ambiente eines echten Flippers nicht recht aufkommen mag.

Von Profis ...

Wenn Profis am Werk sind, dann ist das deutlich zu merken, so auch bei **Extreme Pinball**. Hier haben Epic MegaGames alles, was sie bei der Entwicklung solch wohlbekannter Flipper wie **Silverball** und **Epic Pinball** gelernt haben, zusammengeschmissen und einen sehr gut spielbaren, wenn auch nicht übermäßig originellen Flipper entwickelt. Die vier ziemlich großen Tische sind abwechslungsreich und bieten durchaus witzige Einlagen –



Grafisch nett gemacht, spielerisch solide Hausmacher Kost: Ikarions Pinball Wizard 2000

jedoch beim in Kürze erscheinenden zweiten Teil **3D Ultra Pinball: Creep Night** behoben sein.

Der Echte

Für Flipperfreaks dürfte die folgende Pinball-Simulation ein Festessen sein, denn noch nie lief eine Kugel so natürlich wie bei **Pro Pinball - The Web**. Die einstellbare SVGA-Grafik paßt sich jeder Maschine an, auch die Soundeffekte könnten direkt aus einer Spielhalle stammen. Auf das bei größeren Tischen übliche Scrolling hat Hersteller Empire zugunsten von höherer Geschwindigkeit verzichtet, und so hat der Spieler ständig den ganzen Tisch im Blickfeld. Im Gegensatz zu anderen Flippersimulationen muß man sich hier allerdings mit einem einzigen Spieltisch begnügen, und das ist auf



Der „Gangster“-Tisch aus Virgins Tilt ist ein gutes Beispiel für einen komplett gerenderten Flippertisch

so verwandelt sich die Kugel im „Rock-Fantasy“-Tisch zum Beispiel in eine Schallplatte. Das Scrolling der Tische, die zum Teil bis zu vier Bildschirme übereinander umfassen, ist schön flüssig, der Lauf der Kugel sehr realistisch. Wer also einen soliden Flipper sucht und noch keinen der Spitzenprogramme in der Sammlung hat, kann hier unbeforsgt zugreifen.

... für Profis

Nur Flipperprofis und die Masochisten unter den Pinballfreunden dürfen bei **Tilt** aus dem Hause Virgin voll auf ihre Kosten kommen. Das mit sechs Tischen ordentlich bestückte Game wartet mit so schneller und zum Teil so unfairer Ball-Action auf, daß ein Durchschnittsspieler sehr bald gefrustet aufgibt. Das ist eigentlich schade, denn die Tische haben eine Menge an Abwechslung zu bieten und sind mit interessanten Spielelementen und überzeugenden Grafiken ausgestattet. So üppig das Spiel ausgefallen ist, so mager sieht es bei den Einstellungsoptionen aus. Hier fehlt die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad einzustellen, die Anzahl und die Geschwindigkeit der Bälle kann genauso wenig verändert werden wie der Neigungswinkel des Tisches – und letzteres wäre für entspannte Flipperpartien mehr als nötig. Schade,

daß dadurch der Spielspaß auf Dauer leidet, denn Tilt hat ohne Zweifel das Zeug zum Spitzenkandidat unter den Flippergames.

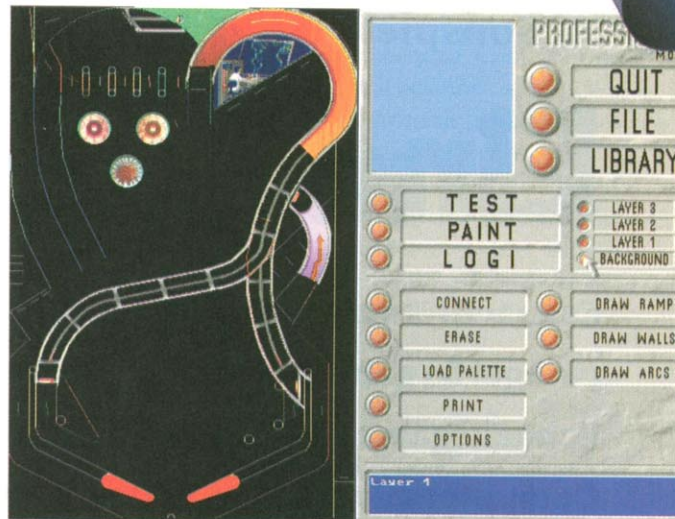
Das etwas andere Pinball-Game

Auf den ersten Blick sieht **Pinball Wizard 2000** von Ikarion wie ein eher unterdurchschnittlicher Flipperversuch aus. Grafisch zeigen die gelieferten Spieltische nichts Berauschendes, aber das müssen sie auch nicht, denn die Stärke dieses Programms liegt auf einem ganz anderen Sektor: Ikarion hat dem Game ein Pinball-Construction-Set beige packt! Das sehr leicht verständliche Handbuch macht die Einarbeitung in den Baukasten wunderbar einfach. Außerdem kommt das Construction-Set in zwei Schwierigkeitsstufen, so daß auch Flipperneulinge vor dem Bau eigener Tische nicht zurückschrecken müssen. Auf der höheren Stufe ist allerdings eine gewisse Einarbeitungszeit nötig, das soll hier nicht verschwiegen werden, dafür aber ist das Resultat auch sehr viel komplexer und kann mit Profi-Flippern durchaus mithalten. Wer also schon immer mal einen eigenen Flipper basteln wollte – nun, hier ist die beste Gelegenheit dazu.

Antje Hink



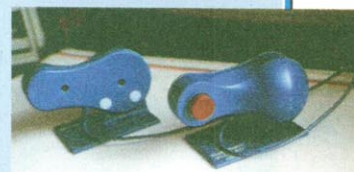
Auch „Fun-Fair“ gehört zu Tilt und wurde durchweg gerendert



Auch Flipper zum Selbermachen gibt's. Das Construction Kit aus Pinball Wizard 2000 macht's möglich

Stilecht flippern

Das unnatürliche Hämmern auf der Tastatur vermiest den ganzen Flipperspaß? Da kann Abhilfe geschaffen werden – zumindest für einige ausgewählte Flipperprogramme. Von der Firma **Thrustmaster** gibt es seit kurzem einen Hardwarezusatz in Form von zwei Flipperknopf-Add-Ons, die mit Klettbanden (im Lieferumfang enthalten) rechts und links an der Tastatur befestigt und jederzeit wieder abgenommen werden können. Ganz so stabil wie ein echter Flipper sind die blauen Dinge zwar nicht, aber zumindest stimmt jetzt die Flipperhaltung für die Hände.



Griffig geformt, die Flipperknopf-Add-Ons von Thrustmaster

Das Tollste an der ganzen Sache aber ist, daß der Wizard Pinball eine echte Tilt-Funktion eingebaut hat. Die wird beim Setup durch entsprechendes Rütteln an der Tastatur eingestellt, und dann kann der Flipperfreak echt tödlich werden bei der abendlichen Kugelhatz. Angeschlossen werden die Paddles an eine ganz normale Gamecard. Einziger Nachteil: Nicht alle Flipper unterstützen den Wizard (Tilt, Extreme Pinball, Hyper 3D von Virgin und Crystal Dragon von Starplay sind hier rühmliche Ausnahmen), so daß man sich zunächst fast ausschließlich mit dem mitgelieferten DOS-Programm Royal Flush von Amtex begnügen muß, das aber zugegebenermaßen mehr als nur „recht ordentlich“ ist. Preis: ca. 90 DM



Die Flipperknopf-Add-Ons werden einfach links und rechts an die Tastatur gepinnt und los geht es. Nun könnt Ihr Euren PC-Flipper sogar zum Tilt schütteln

Eine explosive Liste

Es kracht, es zischt, und zu sehen ist auch eine ganze Menge! So geht es zu bei den Action- und Geschicklichkeitsspielen. Seit den allerfrühesten Tagen der Computerspiele gibt es Actiongames, und ein Blick auf den Markt zeigt: Sie sind so jung wie nie zuvor.

Tatsächlich war es ein Action-Computerspiel, das dieser neuen Art der Unterhaltung den Weg in die Wohnzimmer ebnete: Ataris **Pong** fand so viele begeisterte Spieler in den Arcades, daß die Firma mit Hochdruck an einem Spielsystem für den Heimgebrauch arbeitete. Seitdem sind einige Jahre vergangen, viele tausend Computerspiele programmiert und gespielt worden,

3D-Actiongames	Hersteller	Beschreibung	
Cyclones	SSI	Eine Bande von Invasoren wartet in diesem 3D-Actiongame darauf, besiegt zu werden. Solide Technik, gute Grafik und ziemlich originelles Level-Layout.	
Descent, Descent 2	Parallax Software	Höllenjagd durch Minen auf verschiedenen Planeten des Sonnensystems. Geballert wird übrigens nur auf nichthumanoide Roboter. Erster und zweiter Teil gleichermaßen sehr empfehlenswert.	
Heretic – Shadow of the Serpent Riders	id Software	Rummel im Reich der Kelten. Hier kriegen Monster eine mit dem Zauberstab übergeben. Gute Levels, gute Technik, nettes Game. Nicht mehr und nicht weniger.	
Hi Octane	Bullfrog	Ein hochkarätiges Action-Opus, in dem futuristische Rennwagen sich ein gnadenloses Duell auf der Piste liefern. Empfehlenswert!	
In Extremis	Blue Sphere	Extrem ist dieses Teil wirklich – extrem schlecht. Prädikat: Software-Brechmittel.	
Magic Carpet	Bullfrog	Da staunt selbst Alladin: Mit einem fliegenden Teppich geht's gegen fiese Monster und böse Zauberer. Edle 3D-Ballerei mit einem Touch Strategie. Besonders empfehlenswert!	
Magic Carpet 2	Bullfrog	Wie der erste Teil, nur noch besser, noch rasanter und noch fesselnder. Auch hier wieder: besonders empfehlenswert!	
Mortal Coil	Vic Tokai	3D-Ballerei mit taktischen Elementen. Unspektakulär und auf der ganzen Linie mittelmäßig.	
Menzzoberanzan	SSI	Dungeons&Dragons-3D-Action-Rollenspiel. Story und Gameplay sind ganz passabel, jedoch verleidet die sehr mäßige Grafik das Spielvergnügen. Nicht so das Wahre.	
Ravenloft – Stone Prophet	SSI	Zünftiges 3D-Action-Rollenspiel. Kämpfe finden in Echtzeit und als Action-Einlage statt. Grafisch ganz passabel, spielerisch herausfordernd. Empfehlenswert.	
Ravenloft – Der Fluch des Grafen	SSI	Grusel-Action in einer Welt voller Vampire und Werwölfe. Spielidee und Story sind ganz in Ordnung. Die bescheidene 3D-Engine und die mäßige Grafik schrecken jedoch eher ab.	

und auch die Welt der Hardware sah sich dramatischen Veränderungen ausgesetzt.

Gleich geblieben seit den ersten Tagen der Computerspiele ist der Wunsch der Spieler nach immer neuen Games, die getreu dem Motto „Höher, schneller, weiter!“ der Hardware das Letzte abverlangen. Die Hardware veränderte sich entsprechend rasch, und schnell konnte man mit Fug und Recht behaupten: Nichts ist langweiliger als die Computerspiele von gestern! Aber spätestens seit der Einführung des Pentiums hat sich die Dynamik in dieser Entwicklung etwas entschärft. Sagte früher noch jeder bei der Einführung eines neuen Prozessors: „Mann, so einen werde ich mir auch zulegen!“, kann man heute schon erste Stimmen hören, die über einen P200 sagen: „Ich hab einen P100,

was will ich mehr?“. Das ist sicher nicht das Ende der Entwicklung, und auch für die nächsten beiden Jahre werden die Hardwareproduzenten ihre erwarteten Jahresumsätze kaum nach unten korrigieren müssen. Aber für uns Anwender, die wir gerne Spiele mögen, birgt diese Entwicklung etwas Gutes: Games werden nicht mehr schon nach einem Jahr hemmungslos veraltet und auf neuer Hardware unspielbar sein. Zudem können sich die Hersteller von Computerspielen immer weniger darauf verlassen, daß sie dank immer neuer Programmier-Algorithmen und noch schnellerer Prozessoren mit spektakulären, jedoch spielerisch leeren „Grafikdemos“ die Kunden blenden können.

Doch wozu so weit in die Zukunft schweifen? Schon heute gibt es viele Games, die

mehr als nur ein Spielchen wert sind, wie Ihr bei dieser Marktübersicht zum Thema Actiongames schnell erkennen werdet. Wir haben versucht, die wesentlichen Games des Genres zu sammeln und vorzustellen. Ein Versuch, der natürlich nie komplett sein kann. Sollten wir also etwas übersehen haben, übt bitte Nachsicht. Es ist dann entweder dem Redaktionsschluß zum Opfer gefallen oder den Redakteuren, die den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sahen.

Ansonsten gilt, daß die ausgesprochenen Empfehlungen natürlich auch subjektive Züge tragen. Sie sind jedoch nicht der überschwenglichen Euphorie des einzelnen zuzuschreiben und entsprechen der Meinung mehrerer Redakteure.

hs

Road Warrior	Gametek	Als Taxifahrer auf den brandgefährlichen Straßen der Zukunft. Solides Actiongame mit fortlaufender Geschichte. Ist einen Blick wert.	
Radix – Beyond the Void	CDV	Mit einem Kampfgleiter durch die unterschiedlichsten feindlichen Installationen, die nur eins gemeinsam haben: Sie werden alle schwer bewacht. Netter Ballerzock für zwischendurch.	
Strike Base	Max Design	Solide gemachte 3D-Ballerei, die grafisch ziemlich überzeugt, spielerisch jedoch nicht so ganz halten kann, was die Packung verspricht.	
Skaphander – Der Auftrag	Navigo	Auf 3D-Virenjagd im Speicher eines Computers. Leidlich interessantes 3D-Actiongame, das betont Wert darauf legt, keine Gewalt gegen Lebewesen darzustellen.	
Shadow Caster	Origin	3D-Rollenspiel mit mächtigem Action-Einschlag. Das Knobeln kommt dabei allerdings auch nicht zu kurz.	
Terra Nova	Looking Glass	Ein interstellarer Krieg wird durch Marines in High-Tech-Kampfanzügen ausgetragen. Jede Menge knallharter Missionen, in denen Ihr mehr findet als reine Action. Empfehlenswert.	
The Hidden Below	Soft Enterprises/ Ikarion	Invasoren besetzen eine Fabrik in der Wüste von Nevada. 3D-Knallerei für Roswell-Fetischisten, dessen blutrünstige Monster bisweilen betont knuffig sind.	
Terminal Velocity	CDV	Mal nicht als Einzelkämpfer, sondern im Cockpit eines fliegenden Jägers geht es hier zur Sache. Mächtig schnell, mächtig viel Action und mächtig gut. Empfehlenswert.	
The Terminator – Future Shock	Bethesda Softworks	Mitten aus dem Kino direkt auf den PC-Monitor. Hier geht es zu diversen Einsätzen durch die düstere Zukunft, in der Skynet und die Terminatoren die Erde beherrschen. Empfehlenswert.	
TekWars	US-Gold	Futuristische Ballerei, die auf einer soliden Game-Engine basiert und auch spielerisch ganz solide ist. Die Handlung ist jedoch eher planlos, was auch auf das Gameplay abfärbt.	
Ultima Underworld I & II	Origin	Gehören zwar zu den dienstältesten 3D Games überhaupt, jedoch dank guter Story und wohlgedachten Gameplay zwischen Action und Abenteuer immer noch zu den Schmankerln des Genres. Empfehlenswert.	

MARKTÜBERSICHT

Wrath of Earth	CDV	Ganz passables 3D-Actiongame, das sich bemüht, auch eine Story zu vermitteln. Nicht ganz überzeugend, aber nicht schlecht.	
Science-fiction und Weltraum-Action			
	Hersteller	Beschreibung	
Alien Odyssey	Argonaut Software	Durch und durch gerendertes Actionspektakel mit vorgegebenen Bewegungsabläufen. Spielerisch geradlinig bis stereotyp.	
Earthsiege	Sierra	Hier heißen die Mechs HERCs, aber ansonsten gibt es genau das, was das Cover verheißt: explosive Action an Bord von haushohen Kampfmaschinen. Empfehlenswert.	
Earthsiege 2	Sierra	Ein edler Nachfolger eines guten ersten Teils, der hält, was dort versprochen wurde. Mehr HERCs, gemeinere Gegner und Action, Action, Action.	
Mechwarrior 2	Activision	Mit riesigen Kampfmechs in futuristische Einsätze. 3D-Engine zwar etwas altbacken, das Game an sich ist jedoch empfehlenswert.	
Retribution	Gremlin	War wohl als kleiner Bruder des Wing Commanders geplant, herausgekommen ist dabei eine schmalbrüstige 3D-Ballerei.	
Star Rangers	Interactive Magic	Am Rande des bewohnten Universums tun die Star Rangers Dienst und bekämpfen außerirdische Piratenhorden. Viel Action, viel Strategie und ein Hauch Wing Commander. Passable Durchschnittware.	
Stellar 7	Dynamix	Ein frühes 3D-Game, dessen Objekte noch weitgehend ohne Texturen auskommen müssen. Vom nostalgischen Gesichtspunkt aus gesehen durchaus interessant. Spielerisch heute nicht mehr überzeugend.	
Shockwave Assault	Electronic Arts	Solide Ballerei für Windows 95, die grafisch sehr anspruchsvoll ist, aber spielerisch nichts Neues bietet. Trotzdem einen Blick wert.	
Tie Fighter	Lucasarts	Auf der Seite des bösen Imperiums müssen hier höllische Raumgefechte mit den Rebellen ausgefochten werden. Empfehlenswert.	
Wing Commander III – Heart of the Tiger	Origin	Spektakuläre Weltraumballerei mit großartiger 3D-Engine und edelsten Filmeinlagen. Hollywood-Qualität als Spiel für zu Hause. Besonders empfehlenswert.	
Wing Commander IV – The Price of Freedom	Origin	Was für den dritten Teil galt, ist auch hier zutreffend. Beste Unterhaltung, allerdings muß man schon einen ziemlich schnellen Rechner haben.	
X-Wing	LucasArts	Halali, jetzt geht es dem Imperium ans Leder. An Bord eines X-Wing-Fighters gilt es, Dutzende verschiedener Missionen zu überstehen, eine explosiver als die andere. Empfehlenswert.	
Prügelspiele			
	Hersteller	Beschreibung	
Batman Returns	Gametek	Irgendwo zwischen Prügelspiel und Jump'n'Run angesiedelt, verläßt sich dieses Game mehr auf seine Lizenz als auf solides Gameplay.	
Battle Arena Toshinden	Takara	Abwechslungsreiche 3D-Prügelei, mit phantasievollen Gegnern und Hintergründen. Ursprünglich für Sonys Playstation programmiert, macht das Game auch auf dem PC eine gute Figur.	
Battle Beast	7th Level	Lustige Prügelei, durch und durch im Comicstil aufgemacht. Reichlich Gegner und versteckte Tricks. Zudem für ein Prügelspiel recht zahm aufgemacht. Interessant.	

Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager

PC Player 3/96, Heinrich Lenhardt

„...Teamchef bringt wieder Sinn ins Manager-Leben... sinnvolle Optionen, langfristige Spielziele...“

PowerPlay 3/96, Michael Galuschka

„Teamchef ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung“

PC Joker 3/96, Steffen Schamberger

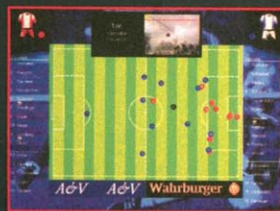
„...motivierendes Gameplay...erfrischend neue Features...ein Hit für die vielen Fans des digitalen Fußballmanagements.“

PC Spiel 3/96, Stefan Arsef

„...vielseitige Optionen, frische Ideen und eine Menge Dauerspaß...“

PC Power 3/96, Martin Mirbach

„Teamchef gebührt ein Platz in der Ehrenloge.“



PC Games 3/96, Petra Maueröder

„...unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat.“

PC Action 3/96, Christiane Bigge

„Echt Klasse...Endlich einmal Neues fürs Genre...“

MICRO PROSE

methoden
mfn
NEUGESTALTUNG

Erhältlich für IBM PC und kompatibel mit CD-ROM



Bitte hier abschneiden und vollständig ausgefüllt abschicken oder faxen.



KORONA SOFT
Postfach 3115

33261 Gütersloh

Tel.: 05241 - 1828

Fax: 05241 - 13043

Zahlen Sie per Eurocard, Visa Card, Diners Club, American Express oder Eurocheck zzgl. DM 6,- Versandkosten.

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 6,- Versandkosten und Nachnahmegebühr.

Hiermit bestelle ich ____ Stück Teamchef PC, CD-ROM

Name

Straße

PLZ/Ort

Unterschrift

Datum

**Jetzt zum Sonderpreis
von nur 29,95 DM**

MARKTÜBERSICHT

Batman Forever	Acclaim	Grafisch anspruchsvolles Game nach dem bekannten Hollywood-Streifen. Enthält zwar auch Jump'n'Run-Elemente, ist aber hauptsächlich ein Prügelspiel. Durchwachsen.	
Rise of the Robots	Time Warner	Nette Ideen und gute Grafiken gehen in einem ziemlich drögen Spiel unter. Ein Game, das den geweckten Erwartungen definitiv nicht gerecht wurde.	
Rise of the Robots 2 – Resurrection	Acclaim	Nach einem ersten Teil, der voll daneben war, bietet der zweite Anlauf alles, was zu einem guten Prügelspiel gehört. Gehobenes Niveau.	
Spider-Man: – Separation Anxiety	Acclaim	Superhelden-Prügelei mit starkem Jump'n'Run-Einschlag. Gelungene Grafiken, spielerisch jedoch nur Hausmannskost.	
Street Fighter II	Capcom	Klassische Prügelei mit Kämpfern aus aller Welt. Die Urversion des Prügelspielklassikers. Ganz wie das Original auf der Konsole. Empfehlenswert.	
Super Street Fighter II Turbo	Gametek	In dieser Turbo-Version gibt es ein paar neue Fighter, die einige Extratricks draufhaben. Für Prügelfans empfehlenswert.	
Paws of Fury	GameTek	Furiose Prügelei, in der sich Tiere als Kontrahenten gegenüberstehen. Durchweg im Comicstil realisiert, originell aufgemacht und durchaus empfehlenswert.	

Ballereien

ohne Wenn und Aber

Hersteller

Beschreibung

Baryon	CDV	Futuristische Ballerei mit jeder Menge Extra-Levels und Zusatzwaffen. Klassisches Spielprinzip solide umgesetzt.	
Delta V	Bethesda Softworks	Auf Tiefflug durch spezielle, grabenartige Parcours. Dazu viele Gegner und ganz nette Spezialeffekte. Das Gameplay ist jedoch alles andere als abwechslungsreich.	
Drug Wars	American Lasergames	Auf der Spur böser Drogenbarone. Ballerei in gefilmten Szenen, in denen Bösewichter aus allen Ecken hüpfen. Gute Stunts, kaum Gameplay.	
Entity	Loriciel	Leichtgeschürzte Heldin kämpft sich durch prähistorische Monsterschar. Grafisch ganz nett, ansonsten nix Besonderes.	
Return Fire	Warner Interactive	Die Flagge der gegnerischen Einheiten muß mit Raketenwerfer, Panzer, Hubschrauber und Jeep erkämpft werden. Trotz sehr einfachem Konzept ein gelungenes Game, insbesondere zu zweit!	
Super Stardust	GameTek	Bunte, anspruchslose Ballerei, die schnell erlernt ist und reichlich Spaß macht. Ein kleines Schmankerl.	
Tyrian	CDV	Riesiges Ballerspiel, mit konfigurierbaren Extrawaffen, nicht linearer Levelabfolge und jeder Menge versteckter Extras. Empfehlenswert.	
Tubular Worlds	Dongleware	Seitlich scrollendes Ballerspiel von recht einfacher Machart. Extrawaffen fehlen nicht, Grafik und Sound sind annehmbar. Ganz passabel.	
Tempest 2001	Atari Interactive	Hektisches Geballer, bei dem Raumdämonen, die aus einem interdimensionalen Schacht schlüpfen wollen, eliminiert werden müssen. Solide Neuauflage eines alten Klassikers. Für Fans.	

Judge Dredd	Acclaim	Ziemlich mäßiges und martialisches Game um den Supercop der Zukunftsmetropole Megacity one. Nicht besonders empfehlenswert.	
Who Shot Jonny Rock	American Lasergames	Gangstergeschichte aus den 30ern, die ausschließlich als Hintergrund für Ballern, Ballern und nichts anderes dient. Beim ersten Hingucken ganz nett, ansonsten: schnarch!	
Whoop – Im Weltraum	Rainbow Kids	Sehr einfach gehaltenes, bunt aufgemachtes Ballerspiel für Kinder. Ganz nett.	
Jump'n'Run-Games	Hersteller	Beschreibung	
Abuse	Electronic Arts	Spielerisch einigermaßen interessantes, jedoch grafisch und formal ziemlich konventionelles Game.	
Cool Spot	Virgin	Der rote Werbepunkt der 7Up-Limonade erlebt spektakuläre Abenteuer. Bunt, lustig, solide gemacht. Ist mehr als nur ein Spielchen wert.	
Cyril Cyberpunk	CDV	Invasion vom Planeten der Mutantenteddys – Cyril Cyberpunk muß eingreifen. Nett gemachtes, doch ansonsten eher unspektakuläres Jump'n'Run-Spiel. Mit Leveleditor.	
Dschungelbuch	Virgin	Basierend auf dem klassischen Disney-Trickfilm, geht es an der Seite von Mowgli durch den Urwald. Grafisch und akustisch sehr schön gemacht, spielerisch solide.	
Dizzy Collection	Codemasters	Eine knuffige Sammlung kleiner, aber feiner Jump'n'Run-Games, meist mit starkem Adventure-Einschlag.	
Earthworm Jim	Activision	Kam an, als jeder glaubte, das Jump'n'Run-Genre sei tot. Schlug ein wie eine Bombe und ist immer noch eines der mit Abstand innovativsten Games des Genres. Empfehlenswert.	
Earthworm Jim 2	Shiny Entertainment	Hier fliegt die Kuh! Schrägste Jump'n'Run-Action mit dem irdischen Superwurm. Kaum zu beschreiben, aber durch und durch gut.	
Fire & Ice	Graftgold	Ziemlich gelungenes Oldie-Jump'n'Run-Game, das auch heute noch zu den besseren Titeln des Genres zählt.	
First Samurai	Vivid Image	Gelungenes Jump'n'Run um einen Samurai, der in eine dämonische Zukunftswelt versetzt wird. Interessanter Levelaufbau und auch einige Rätsel. Gehobenes Niveau.	
Fury of the Furries	Kalisto	Umfangreiches Jump'n'Run mit einer ganzen Reihe netter Ideen und überdurchschnittlichem Gameplay.	
Flashback	Delphine	Im Kampf gegen die fiesen Morph-Invasoren. Klassiker unter den Jump'n'Run-Games, der besonders durch seine edle Bewegungsanimation besticht.	
Gods	Bitmap Brothers	Jump'n'Run mit vielen Rätseleinlagen. Grafisch gut, jedoch leider nicht allzu abwechslungsreich gemacht. Ansonsten immer noch ein Spielchen wert.	
James Pond II – Robocod	Millennium	Riesiges Jump'n'Run voller netter Gags und Einfälle. Obwohl etwas älter, immer noch eine Runde wert. Solide Spielunterhaltung.	

MARKTÜBERSICHT

Loderunner	Sierra	Neuaufgabe eines alten Klassikers mit unverändertem Gameplay. Die Grafik hat sich natürlich gehörig verbessert, und es gibt jetzt auch einen Level-Editor. Ansonsten blieb alles beim alten.	
Lollypop	Rainbow Arts	Aufstand in der Spielzeugfabrik: Die Puppe Lolly will das legendäre Schlaraffenland finden. Gute Grafik und feiner Sound, jedoch ziemlich hoher Schwierigkeitsgrad.	
Magic Pockets	Bitmap Brothers	Das erste Jump'n'Run der legendären Programmierer-Truppe. Obwohl schon etwas älter, bietet das Game überzeugendes Gameplay, gute Grafik und einen fetzigen Soundtrack von betty boo.	
Nicky Boom	Microïds	Solides Jump'n'Run, das mächtig Laune macht. Wieviel, könnt Ihr selbst abchecken, das Game ist als Vollversion auf unserer CD.	
Oscar	Flair	Sehr buntes, spielerisch durchschnittliches Game, das sich der Welt des Films als Hintergrund bedient.	
Realms of Chaos	CDV	Die Mächte der Finsternis machen mal wieder Ärger. 26 Levels, die grafisch zwar recht hausbacken aussehen, aber soliden Spielspaß bieten.	
Risky Woods	Dinamic	Der Adept der Zaubergilde muß seine in Stein verwandelten Meister wieder befreien. Grafisch schön gemachtes, jedoch spielerisch eher unausgewogenes Jump'n'Run-Game.	
Trolls	Flair	Das Game zur Spielzeugpuppe. Grafisch mindestens ebenso kitschig, wird spielerisch nichts Neues geboten.	
Super Cauldron	Titus	Jump'n'Run mit leichtem Adventure-Einschlag. Wirklich Neues sucht man jedoch vergeblich.	
Skunny	CDV	Ein Eichhörnchen auf irrwitziger Entdeckungstour durch über 100 Levels. Orientiert sich stark an Konsolengames, ist spielerisch interessant, grafisch jedoch nur Mittelklasse.	
Prince of Persia 2 – The Shadow & The Flame	Broderbund	Zweiter Teil zum lange vergriffenen Klassiker der Jump'n'Run-Games, der seinerzeit auf Apple und C-64-Rechnern für Furore sorgte. Wie damals wunderschöne Animationen und Grafiken, jedoch ziemlich schwer.	
Pitfall – The Mayan Adventure	Activision	Komplett unter Win 95 laufendes Jump'n'Run-Game mit ausgefallenem Level-Layout, Supergrafik und -animationen sowie gelungener Musik. Sehr empfehlenswert.	
Thexder	Sierra	Basiert auf einem uralten Sierra-Game. Grafik, Sound und Bedienung wurden aufgepeppt, das Spiel an sich wurde weitgehend in der Urversion belassen. Für Nostalgiker.	
Turrican II	Rainbow Arts	Extrawaffenlastige Ballerei, die auf dem Amiga das Licht der Welt erblickte. Macht auch auf dem PC einen guten Eindruck und bietet solides Spielvergnügen.	
Vinyl Goddesses from Mars	CDV	Ziemlich hausbackenes Jump'n'Run-Game, dessen hervorstechendstes Merkmal die Oberweite der Heldin ist. Eher mäßig und selbst für Latexfetschisten nicht das Wahre.	
Whizz	Flair	Ein netter kleiner Hase muß sich durch eine abenteuerliche isometrische Welt kämpfen. Nicht besonders originell, aber solide gemacht.	
Yo! Joe!	Play Byte	Zwei Jung-Raver jagen Verschwörer, Vampire und andere schräge Gestalten. Abwechslungsreiche Grafik, spielerisch jedoch nicht besonders innovativ.	

MARKTÜBERSICHT

Zool 2	Gremlin	Ein intergalaktischer Ameisen-Ninja macht diverse phantastisch gestaltete, riesengroße Levels unsicher. Solides Gameplay und viel Spiel fürs Geld.	
Action-Adventures	Hersteller	Beschreibung	
Alone in the Dark, Trilogie	Infogrames	Ziemlich interessante Mischung aus Baller- und Prügelspiel sowie Adventure im traditionellen Stil. Eine Rechnung, die aufgeht und durchweg beste Spielunterhaltung garantiert.	
Crusader – No Remorse	Origin	Erbarmungsloser Söldner nimmt sich eines korrupten Regimes an. Grafisch, akustisch und spielerisch wird Überdurchschnittliches geboten. Empfehlenswert.	
Death Keep	SSI	3D-Rollenspiel-Adventure. Technisch nicht besonders überzeugend, aber für eingefleischte Rollenspieler ganz nett.	
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	US Gold	Erschien parallel zu dem LucasArts-Adventure und bereitet dieselbe Story als Action-Adventure auf. Ein netter Versuch, der keinen bleibenden Eindruck hinterläßt.	
Knight's Chase	Infogrames	Zeitreiseabenteuer, das ebenso zwischen Gegenwart und Mittelalter pendelt wie zwischen Action und Adventure. Trotzdem: solides Gameplay.	
Little Big Adventure	Adeline	Reise durch eine phantastische, in der isometrischen Draufsicht gestaltete Wunderwelt. Anspruchsvoll, trotz leicht mißglückter Lokalisierung jedoch nicht ganz einfach.	
Sorcerian	Sierra	Ein echter Oldie, der an sich sehr vielversprechend ist und sich gut spielt, auf heutigen Computern jedoch viel zu schnell läuft.	
World of Aden: Thunderscape	SSI	Fließend scrollendes 3D, jedoch ohne Echtzeit-Kämpfe. Ein phantastisches Szenario erwartet den Spieler. Solider Titel, der allerdings im Spielverlauf einige Längen aufweist.	
World of Aden: Entomorph	SSI	Action-Adventure im klassischen Stil, in dem der Spieler eine insektenverseuchte Inselwelt durchstöbern muß. Grafisch anspruchsvoll, stundenlanger Spielspaß garantiert. Empfehlenswert.	
Zeliard	GameArts	Sehr frühes Action-Adventure, das vom heutigen Standpunkt aus technisch veraltet ist, aber trotzdem ganz solide Unterhaltung bietet.	

Inserentenverzeichnis PC Spiel Special 4/96

Game it.....	9
Games 4 Europe.....	U2
Gillette.....	U3
Infogrames.....	U4
Jet Stream.....	35
Konami.....	13, 15, 17, 25, 27, 29
Media Point.....	20/21
Microprose.....	49
MicroVision.....	95
Tronic.....	11



FUSSBALL TOTAL

– das muß ich haben!

FUSSBALL TOTAL

– mit großem Gewinnspiel



Rechtzeitig zu Beginn der
neuen Fußballsaison
– unser Heft rund um das Thema
Fußball

Seit dem 30.8.96 beim Zeitschriftenhändler oder
beim: **TRONIC**

TRONIC
Media World

TRONIC-Verlag GmbH & Co.
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessening 32 • 37269 Eschwege
<http://www.tronic.de>
e-mail: info@tronic.de

MARKTÜBERSICHT

Well Mixed (was nirgends richtig reinpaßt)			
	Hersteller	Beschreibung	
Assault Rigs	Psygnosis	Futuristische Sportsimulation, in der schwerelose Kampfgleiter in einer Arena gegeneinander antreten. Technisch und spielerisch durchaus überzeugend.	
Blown Away	Magellan	Basiert auf dem gleichnamigen Hollywood-Streifen und setzt dessen Handlung in einer Reihe von Action-Einlagen und Logikpuzzles auf dem Bildschirm um. Gewöhnungsbedürftig.	
Cyberia	Interplay	Stark an interaktive Filme angelehnt, wird in diesem Game vornehmlich geballert. Allerdings sind auch einige Adventure-Elemente enthalten. Interessante Mischung, die jedoch keine langfristige Spielmotivation erzeugen.	
Cyberia 2 – The Ressurrection	Virgin	Spielerisch weitestgehend wie Teil 1, jedoch umfangreicher mit mehr Animationen. Auch hier läßt mit der Zeit die Motivation zu wünschen übrig.	
Conan – The Cimmerian	Virgin	Etwas Adventure, etwas Prügelei und viel Action. Interessante Mischung, die durchaus Spaß macht.	
D/Generation	Mindscape	Isometrisches Action-Adventure mit vielen Puzzle-Elementen. Gewöhnungsbedürftig.	
Jim Power	Loriciels	Jump'n'Run-Ballerei mit einem Hauch Abenteuer. Trotz praller Mischung spielerisch nicht besonders überzeugend. Besonderheit: Game ist in echtem 3D (mit spezieller Brille).	
Jurassic Park	Ocean	Buntes Allerlei aus Action-Adventure und 3D-Game. Ganz nett gemacht, jedoch als Ganzes nicht recht ausgegoren. Für Fans des Films.	
Last Dynasty	Sierra	Abenteuer, Action und auch noch Simulation – alles in einem Game, das konnte nicht gutgehen. Richtet sich an drei Interessengruppen und bedient an sich keine richtig.	
Rockford	Melbourne House	Ein Uraltklassiker, der auf dem noch älteren Klassiker Boulder Dash basiert: In einer Diamantenmine müssen Edelsteine eingesammelt werden, ohne daß herabfallende Felsbrocken dem Bildschirmleben ein Ende bereiten.	
Rebel Assault	LucasArts	Interaktiver Film, mit reichlich Flug- und Ballereinlagen. Spielerisch nicht besonders originell, aber dafür optisch imposant. Für Star-Wars-Fans empfehlenswert.	
Rebel Assault II	LucasArts	Wie der erste Teil, nur noch ein wenig bunter und spektakulärer. Auch hier gilt: für Star-Wars-Fans empfehlenswert.	
Syndicate	Bullfrog	Futuristische Konzerne liefern sich mit bis an die Zähne bewaffneten Androiden einen Kleinkrieg nach dem anderen. Rudes Action-Strategiespektakel, das jedoch teuflisch viel Spaß macht. Empfehlenswert.	
Track Attack	MicroProse	Autorennen bis zur totalen Vernichtung der Vehikel. Technisch und spielerisch gehobenes Niveau.	
Flipper			
	Hersteller	Beschreibung	
3D-Pinball	Sierra	Drei interessante Tische, komplett in 3D-gerendert. Physikalisch manchmal nicht völlig überzeugend, dafür voller Ideen, Animationen und Gimmicks.	
Pinball 95	Maxis	Spezieller Pinball für Windows 95, drei verschiedene Tische, bunt, nett gemacht, aber ansonsten auch nur Konfektionsware.	

Perfect Pinball	21 st Century	Zusammenstellung verschiedener Tische aus anderen 21 st -Century-Flippem wie z. B. Pinball Dreams. Wer schon einen 21 st -Century-Flipper besitzt, sollte aufpassen.	
Pinball Fantasies	21 st Century	Vier verschiedene auf- und absrollende Tische, mit nicht ganz überzeugenden Layouts.	
Pinball Fantasies de Luxe	21 st Century	Die vier Tische aus dem ersten Pinball Fantasies sowie die vier Tische aus Pinball Mania . Ziemlich dreiste Zweitverwertung.	
Pinball Dreams	21 st Century	Vier verschiedene auf- und absrollende Tische mit allerlei Extras. Gute Flipper-Umsetzung	
Pinball Dreams 2	21 st Century	Vier verschiedene scrollende Tische, technisch auf dem Niveau des Vorgängers.	
Pinball Dreams De Luxe	21 st Century	Vier neue Tische und vier aus älteren 21 st -Century-Flippem. Nur für diejenigen empfehlenswert, die noch kein anderes Flipper-Game haben.	
Pinball Mania	21 st Century	Vier verschiedene Tische, mit leidlich origineller Gestaltung.	
Pinball Mania for Windows	21 st Century	Nix anderes als das reguläre Pinball Mania , nur für Windows	
Pinball World	21 st Century	Zehn verschiedene größere und kleinere Thementische, die untereinander verbunden sind. Es gibt zwar reichlich Flipper fürs Geld, die Tische sind jedoch nicht besonders inspiriert gestaltet.	
Pinball Special Edition	21 st Century	Mischung aus anderen 21 st -Century-Flippem, nicht ein neuer Tisch.	
Pinball 3D-VCR	21 st Century	Vier Tische aus Pinball Mania , nun im 3D-Look mit neuem Soundtrack.	
Psycho Pinball	Codemasters	Vier verschiedene scrollende Tische, die untereinander verbunden sind. Zusätzlich noch einige kleinere Gag-Games am Rande. Empfehlenswert.	
Screemball	US-Gold	Sechs verschiedene Flipper, die alle Standards erfüllen, grafisch abwechslungsreich und auch ansonsten rundum gelungen sind.	
Silverball	CDV	Fünf verschiedene Tische, recht karg mit Effekten bestückt. Physikalisch o.k., unterm Strich etwas für Leute, die es aufgeräumter und übersichtlicher mögen.	
Tilt	Virgin	Sechs verschiedene in 3D gerenderte Tische. Physikalisch korrekt und spielerisch fordernd. Gut!	
The Web	Empire	Ein einzelner Tisch, gut gemacht mit feiner Grafik, vom Umfang jedoch etwas dürftig.	
Take a Break Pinball	Dynamix	Windows-Flipper mit acht verschiedenen Tischen. Physikalisch nicht überzeugend.	

Terminal Velocity

Baller-Knaller

Weil nach 70 Jahren Frieden ein Vertrag gebrochen wurde, gibt's mal wieder Krieg zwischen der Erde und den Aliens. Der Spieler steigt in einen schlagkräftigen Jäger und gibt den Eindringlingen Saures ...

Terminal Velocity

Konfiguration: ab 486/33, unterstützt Joystick, gängige Soundkarten, Netzwerk

Vollversion: ca. 70 DM

Entwicklung: 3D Realms

Vertrieb: CDV, Karlsruhe

Ein offener Tunnel. Doch hinter jeder Biegung können Klappen lauern, die sich öffnen und schließen und so das Leben verderben



Tête-à-tête mit dem Obermotz



Die Duke-Nukem-3D-Väter 3D Realms haben der Vollversion eine noch ausgefeiltere Grafik verpaßt

Einen Preis für die einfallreichste Story wird **Terminal Velocity** mit Sicherheit nicht gewinnen. Was Appetit aufs Spiel machen soll, ist die übliche Alien-Räuberpistole, die bei jedem zweiten, ach, was sage ich da, bei 80 Prozent aller Ballerspiele fünf Minuten vor dem Veröffentlichungsdatum zusammengeschustert wird und als Deckmännchen herhalten muß. Wer jedoch die Screenshots gesehen und die Liste mit den Features gelesen hat, wird sich sowieso nicht mit dem Hintergrund-Blabla aufgehalten, sondern sich direkt ins Getümmel gestürzt haben.

Und nach zwei Minuten ist man mittendrin in der Action. Feindliche Jäger vor und hinter einem, über und unter dem geplagten Piloten. Dann heißt es, mit geschickten Manövern die Teile in Schutt und Weltraum-Asche zu zerlegen oder zum nächsten wichtigen Bodenziel weiterzufliegen. Das sind meist Radaranlagen oder Kraftwerke, die eine ganze Menge Schüsse aushalten, bevor sie in eindrucksvollen Explosionen verglühen. Wenn sie mit einem kräftigen Knall in die Luft gegangen sind, kann man mit ein wenig Glück den eigenen Fighter ein wenig aufpeppen, denn zuweilen bleibt das eine oder andere Extra zurück. Mehr Energie oder eine schlagkräftigere Wumme haben noch keinem Space-Rambo geschadet!

Und dann geht's weiter, immer weiter zum nächsten Ziel. Ein Radarbildschirm zeigt nicht nur leicht lesbar an, wo sich die angreifenden Feinde befinden, sondern auch, in welcher Richtung das nächste Ziel liegt. Denn im Prinzip kann man sich über die Planetenoberfläche frei bewegen. Oder, wenn es ganz dick kommt, sich mit einem Affenzahn dank Afterburner über die Wolken katapultieren. Das empfiehlt sich besonders dann, wenn einen die gegnerischen Jets mal wieder wie die Fliegen umschwirren und man sämtliche Feuerknopffingervoll zu tun hat.

Das Spiel wird in vollendeter texturüberzogener Vektor-Grafik dargestellt. Die Berge zoomen butterweich auf den Spieler zu und ver-

blasen in der Ferne, was ein phantastisches Fluggefühl gibt. Ob man's glaubt oder nicht, sogar auf einem alten, klapprigen 486/33 bringt das Teil so viel Action auf den Schirm, wie man es sich nur wünschen kann – wir haben's ausprobiert (die Herstellerfirma glaubte es wohl selber nicht und hat als Mindestkonfiguration einen schnelleren Rechner angegeben). Für die Vollversion, wo eine Extrarotation Milchstraße in Form von weiteren Levels und hochauflösender Grafik geboten wird, sollte man aber ein bißchen mehr Rechenleistung einkalkulieren – um die volle Pracht genießen zu können, braucht man einen Pentium mit mindestens 12 MB RAM.

Doch nicht alles spielt sich über der Planetenoberfläche ab. Hier und da öffnen sich Tunnels ins Planeteninnere. Auch diese werden wieder flüssig gezoomt, und texturüberzogene Wände versüßen den Flug. Bald wird man sich daran jedoch nicht mehr besonders erfreuen können. Ist der erste Tunnel noch ein Hort an Boni ohne Gefahren, wird man bald merken, was es heißt, in einem viel zu engen Gang auch noch auf den Feind zu treffen ...

Das klingt alles schon recht gut. Doch wir sind noch nicht fertig. Denn am Levelende wird auch noch ein Obermotz auf den Spieler losgelassen, der ordentlich Schweißperlen auf die Stirn treibt. Wer die Möglichkeit hat, seinen Computer netzmäßig zu verkabeln, kann vernetzt herrliche Dogfights austragen.

Zum Glück stimmen bei Terminal Velocity aber nicht nur die technischen Features, sondern auch die Spielbarkeit. Vom ersten Moment an kommt das richtige Feeling auf. Schnell über die Planetenoberfläche zischen und die Gegner zerlegen, was von fetten Explosionsgeräuschen untermalt wird.

Daß das Spiel Shareware ist, mag man kaum glauben. Es kann vom Gameplay her locker mit jedem Vollpreistitel mithalten. Unbedingt spielen – worauf wartet Ihr noch?

Andreas Lober/Heiner Stiller

Seek and Destroy

Allein unter Feinden

Balleraction einmal anders: In Seek and Destroy geht's hinter die feindlichen Linien, wo man erst mal suchen und dann kräftig aufräumen muß. Zwei Vehikel und viele Waffensysteme helfen dabei.

Seek and Destroy

Konfiguration: mind. 486, unterstützt Joystick, Maus, alle gängigen Soundkarten
Vollversion: 49 DM
Entwicklung: Safari Software
Vertrieb: Epic MegaGames, Mendelssohnstr. 15d, 22761 Hamburg

Der Rotor des Hubschraubers rattert. Schnell donnert die Kampfmaschine über das feindliche Gelände. Das Lager des Gegners muß aufgespürt werden. Dort schmachten Kriegsgefangene in einer Baracke, aus der sie der Pilot befreien muß. Doch natürlich schläft der Feind nicht. Er hat die verschiedensten Verteidigungsanlagen und mobile Einheiten aufgebaut. Diese werden versuchen, das Ziel zu vereiteln. Wird es der Spieler als einsamer Held schaffen, seine Aufgabe zu erfüllen?

Bei den Gegnern handelt es sich übrigens um wildgewordene Indivi-

duen, die in Südamerika finstere Pläne aushecken – wobei die Storyschreiber von Epic MegaGames das Ende des 3. Weltkrieges auf 1998 ansetzen. Ein Datum, das irgendwie schon makaber nahe ist...

In der Praxis sieht die Befreiungsaktion dann so aus, daß man das

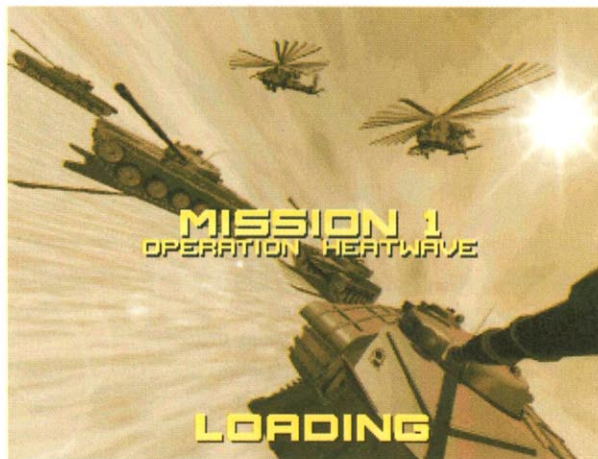
gebracht hat und selbst loslegt. Da heißt es, geschickt und sicher zu manövrieren. Ist das gelungen, kann man darauf hoffen, im Wrack einen begehrten Bonus zu finden. Eine Auffrischung des Schutzschilds ist eigentlich immer willkommen, und Orden kann man im Laden verschauen. Das Geld kommt später ins Spiel, wenn es darum geht, sich Waffen zu kaufen – eine Option, die natürlich nicht fehlen darf, sind doch solche Features bei Epic für nahezu jedes Game Standard.

Wie erwartet, spielt es sich bis an die Zähne bewaffnet auch gleich viel angenehmer als mit der besseren Spielzeugpistole, wie man sie zu Anfang des Games hat. Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen stehen beispielsweise für den Hubschrauber zur Verfügung. Richtig lustig wird es erst, wenn dieser mit einem Druck auf den Feuerknopf eine Salve in alle Himmelsrichtungen losläßt.

Doch im Gegenzug zur wachsenden Bewaffnung werden natürlich auch die Missionen anspruchsvoller. Die schlagkräftigsten Waffen und schwierigsten Missionen sind der Vollversion vorbehalten. Die Shareversion, die Ihr auf unserer CD findet, bietet zwei Missionen mit jeweils vier Abschnitten.

Wenn man das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive beobachtet, gibt es am Scrolling wenig auszusetzen. Ebenso wenig Anlaß zum Meckern gibt die Grafik, die mit schön gezeichneten Gebäuden, Landschaften und Fahrzeugen aufwartet, allerdings nicht überall, denn leider ist der Bildschirm ein wenig leer, wenn man nicht gerade in der Nähe eines Stützpunktes ist. Das tut aber glücklicherweise dem Spielspaß nicht allzuviel Abbruch. Auf jeden Fall bietet das Game etwas Abwechslung von den sonstigen Ballergames, die unaufhaltsam in nur eine Richtung scrollen.

Andreas Lober/hs



Der Panzer rollt schwerfällig von dannen

Geschehen und damit natürlich auch das benutzte Gefährt von oben sieht. In diesem Game hat man zwischen Panzer und Helikopter freie Auswahl. Bei den Missionen ist zu beachten, daß jedes Gefährt seine Eigenheiten hat: Hindernisse, die im Weg stehen, sind natürlich für die Panzer ein Handicap, für den Helikopter ganz und gar nicht. Am rechten unteren Bildschirmrand befindet sich ein Radargerät, mit dem man orten kann, wo sich etwas tut.

Mit der Tastatur oder dem Joystick kann das jeweilige Gefährt um die eigene Achse rotiert, beschleunigt oder abgebremst werden. Um sich im Gelände auch frei bewegen zu können, sind auch 360-Grad-Drehungen möglich. Diese Art der Steuerung macht das Kämpfen aber nicht unbedingt einfacher – und unterscheidet damit **Seek and Destroy** gründlich von anderen Ballerspielen.

Ist ein Gegner in Sichtweite, muß man möglichst schnell in Feuerposition gehen und drauflos ballern, ehe der Feind seine Kanone in Stellung

Jetzt heißt es handeln: der Feind ist in Sicht



Xenophage - Alien Bloodsport

Prügel-Kröte und Karate-Fledermaus

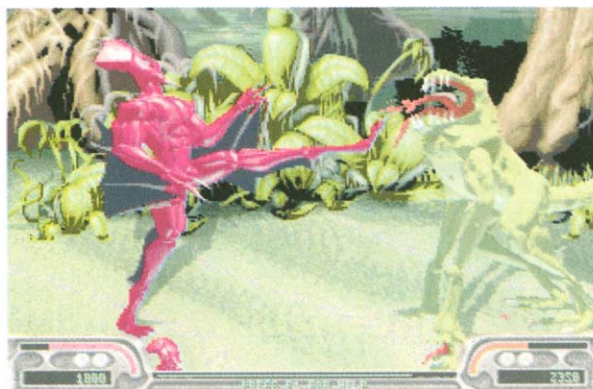


Xenophage kann mit dem Großteil der Vollpreistitel durchaus mithalten

Wenn der Shareware-gigant Apogee zum Angriff aufs Prügel-spiele-Genre bläst, darf man mit Fug und Recht etwas Besonderes erwarten.

Xenophage - Alien Bloodsport

Konfiguration: mind. 486/33, 8 MB RAM, unterstützt Joystick, SVGA, alle gängigen Soundkarten
Vollversion: ca. 60 DM
Entwicklung: Apogee
Vertrieb: CDV, Karlsruhe



Auf den Magen geschlagen ...

Während die gesamte Computerbranche normalerweise von Murphys Gesetzen dominiert wird („Was schiefgehen kann, geht schief!“), hatten wir für diese Special ungewöhnliches Glück. Unter den Vollpreistiteln kam uns im letzten Moment noch eine fast fertige Vorabversion von *Battlearena ToShinDen* ins Haus geflattert. Doch das war nicht die einzige Freude. Denn die gesamte Sharewarezene wartete gespannt auf *Xenophage - Alien Bloodsports*, von dem es schon seit über einhalb Jahren erste Slideshows gibt. Mitten hinein in unsere Überlegungen, ob wir nun ausnahmsweise auf unsere CD die Beta-version eines Sharewaretitels nehmen

Einen humorigen Touch bringt der Trainingsraum ins Spiel



sollten, die immerhin schon spielbar, aber eben noch nicht ganz ausgegoren ist, geschah das, was wir schon kaum mehr zu hoffen wagten: *Xenophage Shareware*, Version 1.0, wurde freigegeben. Keine Frage, daß wir Euch diesen Titel nicht vorenthalten.

Also, auf geht's. Daß ihr alleine oder zu zweit antreten könnt, versteht sich fast von selbst. Dabei können die Charakterstärken der Kämpfer frei eingestellt werden - wobei sich ein übervorteilter menschlicher Mitspieler aber sicher eher wehren wird als der Computer, wenn die Fähigkeiten zu ungleich verteilt sind.

Während die Vollversion eine schöne durchgehende Story bekommt, kämpft man bei der Sharewareversion eher planlos drauflos. Von daher eigentlich Standard, nur statt mit asiatischen Martial-Arts-

Meistern oder silbernen glänzenden Robotern zu kämpfen, wird glibberig-schleimiges Alien-Getier gesteuert und in den Kampf geführt. Also, wollt Ihr lieber eine Kröte oder eine Fledermaus steuern? Das Spektakel sieht herrlich eklig aus,

kommt mit riesigen Figuren, animierten Hintergründen und sogar in SuperVGA daher. Aus dem Erfolg der dreidimensionalen Games hat man gelernt: Zwar ist die eigentliche Spielebene leider flach wie bei den meisten Games, aber eine zoomende Kamera sorgt für zusätzliche Spannung: Die dramatische Kameraführung hält die Kämpfer immer gut im Bild und sorgt mit ihrer Dynamik für zusätzliche Spannung.

Wie schon *One Must Fall* setzt *Xenophage* auf superschnellen Spielablauf. Freunde der Street-Fighter-typischen Hektik werden sich hier also auf Anhieb wohlfühlen. Wenn auch einige der spielerischen Kleinigkeiten des Konkurrenten von Epic außen vor bleiben, mit der spektakulären Grafik hebt sich *Xenophage* ab. Wenn man das Spiel mit Vollpreistiteln vergleicht, gibt es ebenfalls keinen Grund zur Klage. Es kommt vielleicht nicht ganz an die echten 3D-Hits wie *FX Fighter* oder *Battlearena ToShinDen* heran, mit dem Großteil der teuren Beat'em-Ups kann es aber problemlos mithalten.

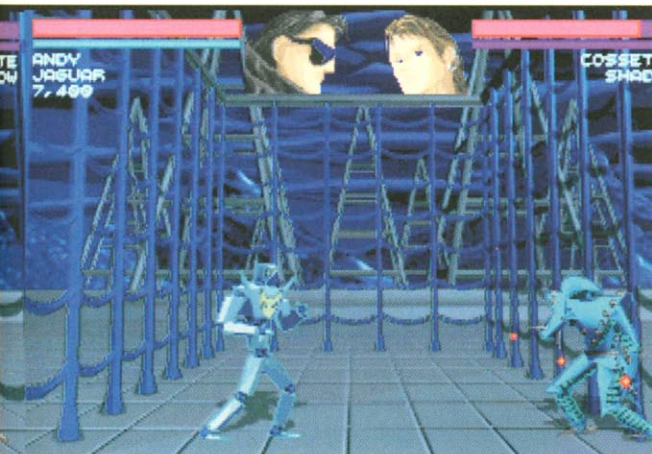
Was die grafische Darstellung der Gewalttätigkeiten angeht, seien hier noch die Hüter des guten Geschmacks gewarnt. Schon stillstehend mögen die Tierchen nicht jedermanns Sache sein, und wenn sie sich mit Mäulern und Klauen bearbeiten, geht es nicht gerade zimperlich zu. Dafür kloppen sich - zumindest in der Shareversion - keine Menschen. Und wenn es zwischen vielerlei Ungeziefer etwas derber zur Sache geht, sollte das moralisch keine allzu große Gefahr darstellen.

Andreas Lober/hs

One Must Fall 2097

Raufende Roboter

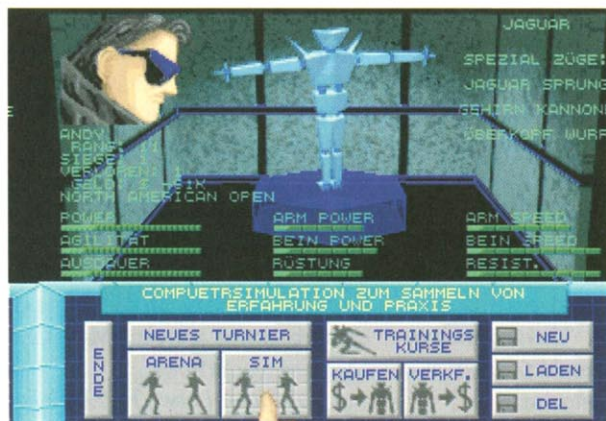
Wenn es um gute Prügelspiele aus der Shareware-Ecke geht, ist das Feld schwach besetzt. Eine rühmliche Ausnahme bildet One Must Fall 2097 von Epic MegaGames. Hier darf geküßt werden, daß die Blechfetzen fliegen.



Die skurrilsten Roboter sind der Vollversion vorbehalten

Das Geld ist knapp, also sollte man es geizig einsetzen

Bei One Must Fall 2097 geht's so richtig zur Sache, wie man das von einem Prügelspiel erwartet. Das Szenario wartet allerdings nicht mit einem fernöstlichen Hel-



One Must Fall 2097

Konfiguration: mind. 386er, unterstützt Joystick, SoundBlaster, SB Pro, SB 16, PAS, GUS

Vollversion: 30 DM

Entwicklung: Epic MegaGames

Vertrieb: CDV, Karlsruhe



Nur noch wenige Sekunden bis zum Fight

denepos im Stile von „die superguten Jungs gegen die extrabösen Burschen“ auf. Vielmehr interessiert sich in der Zukunft alles für kloppende Roboter und die Wettkämpfe, die mit diesen ausgetragen werden.

In solche überdimensionierten, etliche Meter hohen Blechmonster schlüpfen Menschen, die ihr Bestes geben, um den Koloß zu steuern und die gegnerische Konservenbüchse schrottreif zu prügeln. Das hat zur Folge, daß zartbesaiteten Spielern Blutlachen und gebrochene Hälse erspart bleiben, weil es ja nur Maschinen sind, die bestenfalls etwas Maschinenöl abtropfen lassen.

Spielerisch handelt es sich um ein klassisches Beat'em-Up. Ein Kampf Mann gegen Mann, äh ... - Robot gegen Robot. 3D-Effekte der allerneuesten Kampfsport-Generation à la *Battlearena ToShinDen* oder *FX Fighter* gibt es nicht. Die Roboter kämpfen in einer flachen Arena. Das Game schlägt genau in die Kerbe der beliebten Klassiker aus der *Street-Fighter*-Reihe oder von *Rise of the Robots*.

Klar aber, daß auch hier eine ganze Menge Angriffs- und Verteidigungsarten zur Verfügung stehen. Auch die beliebten Special Moves dürfen nicht fehlen. Hübsch

ist es zum Beispiel, so ein Blech-Riesenbaby über dem Kopf durch die Luft zu wirbeln. Als Extraschikane elektrisiert der unter Strom gesetzte Käfig, der als Arena dient, unvorsichtige Roboterkämpfer, was dem Energiebalken gar nicht gut tut.

Untermalt wird das Geschehen von angemessenen blechern Soundeffekten und einem coolen Soundtrack in Techno-Manier, dessen Klangqualität allerdings nicht so ganz top ist. Natürlich dürfen auch die Kommentare vor und nach dem Match nicht fehlen. Diese sind sogar auf deutsch zu lesen, sofern man im Menü die entsprechende Auswahl trifft. Ein Angebot, das bei Sharewarespielen noch immer nicht selbstverständlich ist.

Ein Feature ist noch zu vermerken, das bei Epics Werken fast schon zum guten Ton gehört: Entsprechend der erbrachten Leistung gibt's Punkte, die sich direkt in Bargeld auf dem Spielerkonto verwandeln. Und das darf gewinnbringend investiert werden, indem man dem eigenen Kämpfer Trainingsstunden zuteil werden läßt. Ärgerlicherweise werden diese in den höheren Stufen immer teurer.

Außerdem stehen eine ganze Latte Turniere zur Verfügung, die man je nach der eigenen Kampfstärke wählen kann. Natürlich darf auch ein Zweispielermodus nicht fehlen, mit dem Update-Patch funktioniert dieser sogar über Netzwerk/Modem. Das ist uns noch ein Extralob wert.

Während man bisher für die Vollversion 74 DM hinblättern mußte, hat CDV jetzt den Preis auf schlappe 29,95 DM für die CD mit allen Features gesenkt. Da kann man bedenkenlos zugreifen. Denn: Anstatt gegen den Nachbarn, der seinen Gartenzwerg zu nahe ans eigene Heim heran gebaut hat, handgreiflich zu werden (und sich dann möglicherweise selbst im Krankenhaus wiederzufinden), sollte man lieber einen Fight mit One Must Fall 2097 austragen. Und wenn man den Nachbarn dazu einlädt ...!

Andreas Lober/hs

Geschwisterliebe gegen Monsterhiebe

Mit Schwerteskraft und Zaubersaft: Bei REALMS OF CHAOS werden Monster plattgemacht.

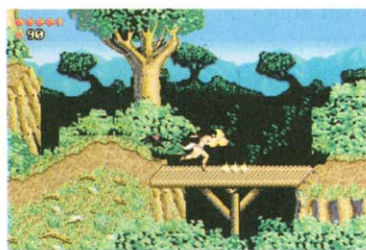


Ganz schön platt wäre unser Held, wenn er unter diesen Stein käme

A Iso, eins gleich vorweg: Wenn auf der Packung in fetten Lettern der Hinweis prangt, daß man das Game auf Wunsch auch in einem unblutigen Modus spielen kann, will man wohl mit der Gewaltversessenheit des Kunden ein Geschäft machen. Denn einen speziellen Grund, das Spiel auf extra-jugendfrei zu schalten, gibt es eigentlich nicht. Zwar kann man in der unzensurierten Fassung nach dem Meucheln eines Monsters schon einmal ein paar rote Pixel erkennen, doch das eigentliche Ableben der Widersacher gestaltet sich reichlich unspektakulär – schon allein deshalb, weil sich die Grafik sehr im Rahmen des Gängigen hält und das Herz des Spielers nie mit unerwartet hoher Qualität erschreckt. Dafür ist der Sound durchaus hübsch. Die Effekte sind so knackig, wie man es sich bei einem in düstere Atmosphäre getauchten Jump'n'Run nur wün-



Einige nette Grafikeffekte zu Beginn der zweiten Episode belohnen die Käufer der Vollversion.



Mit vielen lästigen Fledermäusen beginnt die Shareversion, die Ihr auf unserer CD findet

schen kann. Die Story: Dunkle Mächte fallen über gutes Land her, blabla, Geschwisterpaar, heuchelsülz, Mut, blubberblubber, Kampf gegen das Böse, laberschwätz ... – wird übrigens nach jedem Kapitelende weitergesponnen!

Produzent Apogee bleibt in Sachen Shareware wohl unangefochten die Nummer 1. Auf den ersten Blick ist man von Realms of Chaos trotzdem leicht enttäuscht, weil das Gameplay etwas bieder wirkt. Zwischen Held und Heldin läßt sich per Tastendruck umschalten, und beide haben im Kampf ihre eigene Spezialität. Brüderchen schlägt mit dem Schwerte um sich, während Schwesterchen zaubert, was das Zeug hält.

Im Nahkampf ist das Schwert ein wahrhaft schlagendes Argument, daher sollte man, wenn es eng wird, das liebe Schwesterlein außen vor lassen. Diese ist dafür, dank ihres magischen Talents, dann zu gebrauchen, wenn man die Widersacher erledigen will, bevor sie einem auf die Pelle rücken. Und natürlich ist es besonders empfehlenswert umzuschalten, wenn des einen Energiebalken gerade dabei ist, sich der Nullmarke zu nähern. Bei passender Gelegenheit wird man ihn schon wieder auffrischen können.

In den Gängen findet man allerhand störendes Getier, das man kunstgerecht entfernen sollte. Natürlich sind auch Bonuspunkte und ein Unverwundbarkeitszauber vorhanden, das war's auch schon weitestgehend.

Realms of Chaos

Konfiguration: mind. 386, unterstützt Joystick und alle gängigen Soundkarten
Vollversion: ca. 60 DM
Entwicklung: Apogee
Vertrieb: CDV, Karlsruhe

Wer also nur kurz anspielt, wird leicht mit dem Fazit enden: Für Anfänger empfehlenswert, alle anderen sollten lieber die Finger davon lassen. In der Tat, die Action ist nicht gerade konsolenlike, und eine leicht hakelige Steuerung macht gezielte Sprünge zur Herausforderung. Das Spiel steht aber mit seiner düsteren Stimmung, die zum Erforschen einlädt, in der besten Tradition von Computer-Jump'n'Runs, die nicht mit Sonic Hase und Igel spielen.

Realms of Chaos ist ein Game für zwischendurch, an dem man mal eine Viertelstunde verbringt und es dann wieder für eine Woche gut sein läßt. Daß der Spielstand jederzeit gespeichert werden kann, macht die Aufgabe einfacher und auch anfängertauglich. Die letzten Levels der Vollversion sind allerdings trotzdem harte Brocken, und dort werden auch einige ziemlich originelle Ideen geboten. Plattformen, die sich aufbauen und dem Spieler im wahrsten Sinne des Wortes entlaufen, bewegliche Wände und Geheimgänge sind auch für hartgesottene Profis eine Herausforderung. Auch wenn das Game sicherlich keine neuen Maßstäbe setzt – es macht Spaß. □

Andreas Lober/Heiner Stiller

Skunny

Aus den Fehlern gelernt

Um ein erfrischendes Jump'n'Run mit knuffiger Hauptfigur zu spielen, braucht man nicht unbedingt viele blaue Scheinchen in einen Laden zu bringen und eine Konsole heimzutragen. Unsere CD genügt, um fröhlich zu hüpfen.

Wer die Szene der Shareware-Plattformspiele schon seit längerem verfolgt, dem ist sicher der Name **Skunny** schon über den Weg gehüpft. Und so jemand verspürt vielleicht nur bedingt Lust, sich ein weiteres Game dieser Serie reinzuziehen oder auch nur den dazugehörigen Artikel durchzulesen. Das wäre wirklich schade, denn die neueste Episode hat aus den Fehlern der Vorgänger gelernt und präsentiert sich als wirklich vernünftiges Jump'n'Run. Es ist schneller, schöner und besser zu spielen als seine Vorgänger.

In der Tat, **Skunny - Lost Treasures** hat das Zeug, **Jazz Jackrabbit** den Thron des besten konsolenartigen Plattformspiels streitig zu machen. Im Gegensatz zu dem bis über die langen Ohren hinaus bewaffneten Hasen verfügt **Skunny** über keinerlei Möglichkeit, sich den Weg freizuschießen. Um einen Feind zu beseitigen, muß er auf diesen draufhüpfen - eine Technik, die wir eigentlich schon seit dem ersten **Super Mario Bros.** kennen und die auf Konsolen ausgelutscht ist. Auf dem PC wurde sie jedoch nur bei einigen wenigen Spielen verwendet (beispielsweise bei **Zool**). **Skunny** aller-



Skunny Lost Treasures

Konfiguration: mind. 486, 8 MB RAM, unterstützt Joystick, gängige Soundkarten
Vollversion: 79,95 DM
Entwicklung: Magic Touch
Vertrieb: CDV, Karlsruhe

dings setzt gänzlich auf diese Technik, die gezieltes Springen erfordert und mächtig Spaß macht. Ich muß aber gestehen, daß ich den Riesen-Ballermännern von **Jazz Jackrabbit** auch eine ganze Menge abgewinnen konnte.

Durch Piratenschiffe, Pyramiden, eine Eislandschaft, eine Burg, die Wüste und den Orient müßt Ihr das Eichhörnchen **Skunny** begleiten,

stalteten Abschnitte voll in Ordnung, wartet mit hübsch bunten Hintergründen und einigen gerenderten Feinden auf. In dieser Beziehung ist **Skunny** wohl unstrittig das Beste, was die Sharewareszene in Sachen Jump'n'Run zu bieten hat.

Als besonderes Schmankerl wird das Produkt mit einem Leveleditor ausgeliefert. Man sollte allerdings nicht unterschätzen, wieviel Arbeit in einem gut ausgestützelten Abschnitt steckt! Eins ist klar: **Skunny** gehört zu den derzeit besten Shareware-Plattform-Games und kann es auch mit so manchem Vollpreis-Hüpfer aufnehmen.

Die Hardwareanforderungen sind allerdings nicht zu verachten: ein 486/33 mit 8 MB ist das mindeste - schneller wäre besser -, und das Game macht sich mit gut 35 MB auf der Festplatte breit. Spieler der Minimalkonfiguration werden mit quälend langen Ladezeiten bestraft, die unweigerlich Gedanken an C-64-Datasetten aufkommen lassen.

Wollte man einen Direktvergleich mit **Jazz Jackrabbit** anstellen, wäre das Ergebnis durchaus offen. Der Hase hat die coolere Musik und die beeindruckenderen Waffen, das Eichhörnchen die nicht zu verachtende Sprungtechnik und auch dort Hintergrundgrafiken, wo bei **Jazz** große Leere herrscht. Da **Jazz** aber schon bei jedem Actionfreak auf der Festplatte sein dürfte und wir Euch **Skunny** auf unserer CD liefern, braucht Ihr Euch gar nicht zu entscheiden - spielt einfach beide! □

Andreas Lober/Heiner Stiller



Gleich am Anfang des ersten Levels der Shareversion: Die Fässer sind typisch für Skunny

um die riesigen Levels abzuräumen und alle Schlüssel und Goldmünzen einzusammeln. Dabei fällt die Orientierung manchmal schwer, und das Game scheint mit einem Schuß **Sonic** angereichert zu sein. Jedes einzelne Level braucht also seine Zeit, bis es gemeistert ist.

Schon die Shareversion wird eine ganze Weile beschäftigen. Und bis die Vollversion mit ihren über 100 Levels durchgespielt ist, dürfte mehr als ein halbes Stündchen vergangen sein. Dabei gibt es alle genreüblichen Features, zudem rotierende Fässer, die unser Helden-Hörnchen durch die Luft katapultieren.

Während der Sound nicht gerade prickelnd ist, geht die Grafik in jedem der völlig unterschiedlich ge-

Und wieder rollt die Silberkugel

Sie machen einfach Spaß: Epic MegaGames' Sharewareflipper! Im Laufe der Zeit ist die Sammlung immer größer geworden.



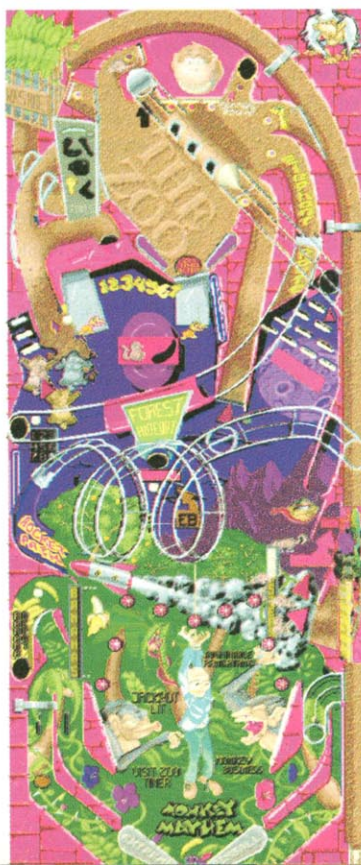
Auf in die nächste Spielhalle, um die dortigen Flipper zu traktieren? Ist sicher ganz nett, auf die Dauer aber nicht gerade gut fürs Konto. Und so kam man schon vor grauer Vorzeit auf die Idee, das Spiel um die schnell umherflitzenden Silberkugeln auf den heimischen Monitor zu zaubern. Anfangs mit mäßiger Qualität, zugegeben. Und nicht wenige nölten, daß nun Flippem wirklich etwas sei, was man lieber „in echt“ angehen sollte. Der ganz große Hit der Flippersimulationen fehlte lange. Für den PC zumindest war aber mit dem enorm erfolgreichen Epic Pinball der Durchbruch geschafft. Die Vollpreishersteller zögerten zunächst. Nur von 21st Century Entertainment, einer kleinen englischen Softwareschmiede, kam erst ein Flipper, dann eine ganze Flut.

Die Vollversion von Extreme Pinball wartet mit edlen Zwischenbildern auf, die die Wartezeit während des Ladens versüßen

Dieser Tisch erwartet Euch in der Vollversion des Games. Aber auch der Rock'n'Roll-Tisch der Shareversion hat es in sich

Die Firma, die diesen Trend ausgelöst hatte, hielt sich nach dem ersten Hit relativ lange im Verborgenen. Schließlich kam ein Deal mit Electronic Arts zustande. Der Gigant vertreibt die Vollversion von **Extreme Pinball**. Die Shareversion wird aber weiterhin von Epic MegaGames direkt unter die Leute gebracht.

Diesen Flipper haben wir für Euch ausgesucht, da es eindeutig der einzig brauchbare Sharewareflipper ist, der im letzten Jahr erschien. Zum Spielprinzip eines Flippers muß wohl nicht viel gesagt werden. Daß man den Tisch rütteln kann, ist ja seit langem Standard. Angemerkt sei also nur, daß man die Feder mit der Cursortaste nach unten aufzieht und die beiden Flipper mit den jeweiligen Shift-Tasten bewegt werden können.



Extreme Pinball

Konfiguration: mind. 386er, unterstützt alle gängigen Soundkarten

Vollversion: 59 DM

Entwicklung: Epic MegaGames

Vertrieb: Epic MegaGames, Electronic Arts (Softwarehandel)

Gegenüber dem Vorgänger Epic Pinball wurden einige Renovierungsarbeiten durchgeführt. So ist beispielsweise das Spielfeld nun deutlich größer und bunter. Die Musik verändert sich dem Spielgeschehen entsprechend. Und so am Rande kann man noch hübsche Animationen bewundern, die einfach zur Verzierung dienen. Allerdings wird man dafür nur selten Gelegenheit haben. Denn die gestellten Aufgaben sind eher ein Fall für Profis als für Anfänger, und die Kugel ist ganz schön schnell.

Die Shareversion enthält nur einen, auf Rockmusik getrimmten Tisch. Die Vollversion hat noch ein paar weitere Tische auf Lager, die nicht nur mit anderen Grafiksets, sondern auch mit neuen Schikanen und Extras aufwarten. Ein besonderes Bundle bietet übrigens Extreme Pinball zusammen mit dem bekannten Vorgänger Epic Pinball auf derselben CD für 99 DM an. Angesichts der hohen Qualität des älteren Titels ist dies für Flipperfreunde durchaus eine Überlegung wert, wenn man sich auch für den Doppelpack vielleicht eine etwas freundlichere Preisgestaltung gewünscht hätte.

Übrigens: die Frage, warum man denn unbedingt einen Flipper auf dem PC simulieren muß, stellt sich heute keiner mehr. Mal abgesehen von den Vorzügen für den Hersteller in finanzieller Hinsicht, sind Flippergames auf dem Computer inzwischen eine eigenständige Kategorie geworden. Games, die einfach optimal zum Abschalten und zum Zocken zwischendurch geeignet sind.

Andreas Lober/hs

TwinBlok

Die Mauer muß weg!

Auch wenn der Slogan gegen die Berliner Mauer schon fast in Vergessenheit geraten ist – er würde auch auf eines der beliebtesten Spielprinzipien passen, die es im Bereich Action-Spiele gibt. Arkanoid ist ein Klassiker, und jeder sollte einen guten Klon davon haben. Zum Beispiel diesen hier ...

TwinBlok

Konfiguration: mind. 386SX, unterstützt alle gängigen Soundkarten, Maus, Joystick
Registrierung: ca. 50 DM
Hersteller: Webfoot Technologies
Vertrieb: Jürgen Egeling Computing, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Am Anfang war der Ball. Und mit diesem Ball mußte eine Mauer von bunten Steinen abgeräumt werden, indem man ihn immer wieder mit einem Schläger nach oben beförderte. Das war irgendwann Ende der Siebziger, Anfang der Achtziger und nannte sich *Breakout*. Dann kam das Spielprinzip leicht in Vergessenheit. Irgendwo in den Schubladen des Arcade-Spielherstellers Taito schlummerten Pläne, das Game mit neuen Features abgeschmeckt neu aufzuwärmen und so ein besseres Gericht als je zuvor zu servieren. Nach längerer Zeit kramte man diese Pläne aus den Schubladen hervor, setzte sie um und gab dem Kind einen Namen: *Arkanoid*. In den Spielhallen schlug das Ding ein wie eine Bombe. Auf



Es muß nicht immer „Krypton Egg“ sein: TwinBlok ist ein neuer Breakout-Klon mit vielen Extras

den gängigen Homecomputern der damaligen Zeit ebenfalls. Und seither reißt auch auf dem PC der Strom der Umsetzungen nicht ab. Allerdings sind die meisten davon irgendwie lasch: zuwenig Abwechslung oder miese Steuerung. Doch das actiongeladene *Krypton Egg*, das einer

der besseren Vertreter des Spieltypus ist, sollte eigentlich jeder kennen. *TwinBlok* ist ein neuer Vertreter des Genres. Hier wurde das Spielfeld gegenüber *Arkanoid* gekippt. Der Schläger wird also am linken Spielfeldrand rauf und runter gesteuert, der Ball folglich auf eine Wand weiter rechts geschlagen. Damit folgt das Spiel frappierend *Krakout*, einem Game, das fast zeitgleich mit *Arkanoid* auf verschiedenen Homecomputern erschien und mindestens genauso viele Fans um sich scharen konnte. Und auch spielerisch sind sich die Charaktere des alten Games und der Neuerscheinung ziemlich ähnlich: Obwohl die Bewegung des Balls zunächst langsam erscheint –

einfach ist es nicht, ihn zurückzuschlagen, denn der Schläger ist klein. Ein Extra, diesen zu vergrößern, ist also ungemein nützlich. Die Kapseln mit Sonderfunktionen fallen hier übrigens nicht nach unten. Vielmehr verwandeln die Steine ihr Aussehen und müssen ein zweites Mal angespielt werden, um das Extra zu aktivieren.

TwinBlok ist ungemein sauber programmiert und erfreut den Spieler schon bei der Installation: Das Rattern des Computers beim Entpacken wird von einem kleinen Soundtrack übertönt. Außerdem hat man den einzelnen Levels nicht nur Hintergrundmuster, sondern bildschirmgroße Hintergrundbilder spendiert. Ein weiteres, sehr nettes Feature deutet sich schon im Namen des Spiels an: Es läßt sich zu zweit spielen. Dafür gibt es eine ganze Reihe von Levels, bei denen sich am rechten Bildschirmrand keine Mauer befindet, sondern eine große Öffnung. Hierin bewegt sich ein zweiter Schläger, der von Spieler Nummer Zwei gesteuert wird. Das macht natürlich viel mehr Spaß als Pseudo-Zweispielern, wo man sich abwechseln muß. Einen besonderen Trick schlägt die Anleitung vor, wenn man die für zwei konzipierten Levels alleine spielen möchte. Wenn man im Setup für beide Spieler das gleiche Eingabemedium wählt, kann man beide Schläger synchron auf und ab bewegen. Das erfordert dann aber schon außergewöhnlich viel Konzentration. □

Andreas Lober/Stiller



Jedes Level hat dank wechselnder Hintergrundbilder seinen eigenen Charakter

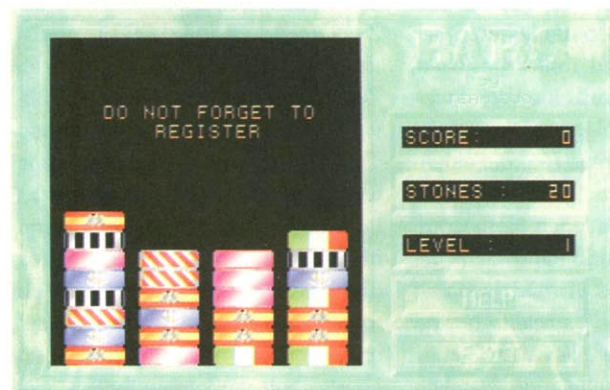
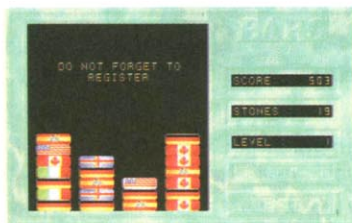
Knoten in den Hirnwindungen

Sie sind abstrakt, sie sind stressig, man muß schnell denken. Und doch, sie machen Spaß: die Tetris-Klone. Hier haben wir mal wieder eine Variante, die eigenständig genug ist, um eine eigene Vorstellung zu verdienen.



Wußte ich's doch, daß da ein Spinner am Werk war: Der geistige Vater von Bars stellt sich im Intro vor

Wenig dezent wird der Spieler kontinuierlich an die fällige Registrierung erinnert



Die ausgewechselten Symbole lassen das Schlimmste erwarten – wir befinden uns nämlich gerade im Crazy-Modus

Nein, ich hatte noch nie die epileptischen Anfälle, vor denen in den Anleitungen von Computerspielen seit geraumer Zeit gewarnt wird. Nein, ich halte es eigentlich auch nicht für weiter schlimm, daß ich neuerdings in Gedanken Klötzchen in rasender Geschwindigkeit verschiebe. Warum denn auch? Schließlich muß ich mich doch mental trainieren, damit ich bei Bars eine Chance habe. Wie, was soll das heißen, Herr Doktor – das sei nicht normal? Henje, dann versuchen Sie es doch selbst einmal.

Nein, liebe Leser, ich kann Euch trösten. Die gewisse geistige Verdrehtheit, die einen manchmal nach einer Runde Bars erwischt – vor allem im Crazy Modus – vergeht meist ganz schnell wieder. Ihr könnt es also ruhig gleich laden und Euch das Spiel ohne eine längere Beschreibung selbst ansehen. An sich ist das auch die sinnvollste Möglichkeit. Wer trotzdem weiterlesen will – Ihr habt es so gewollt.

Für alle, die immer noch da sind, nun das Spielprinzip in Kürze. Obwohl das Game ein Puzzle für Schnelldenker ist, fallen ausnahmsweise mal keine Steine von oben runter, die gestapelt werden müssen. Einen Extra-Applaus also für die Idee, aus Blöcken bestehende Säulen von unten herauf wachsen zu lassen. Diese eigentlich kleine Änderung bringt unerwartet einen ganz neuen Charakter ins Spiel. Der jeweils oberste Block einer Säule kann auf die Nachbarblocks verschoben werden. Liegen drei gleiche Symbole übereinander, macht es Hokus-Pokus-Verschwindibus, und sie lösen sich auf – ganz, wie man es bei der

Bars

Konfiguration: mind. 386, unterstützt gängige Soundkarten

Vollversion: 29 US\$

Entwicklung: Team 200, Island

Vertrieb: Mad Data, Jörg Henseler, Postfach 102818, 40019 Düsseldorf

Gattung Computerspilus Tetriensis gewöhnt ist. Ebenso obligatorisch: Wenn die Stapel voll sind und am oberen Rand des Spielfelds anstoßen, ist Schluß mit lustig.

Die Umschichtaktionen, mit denen man in Sekundenschnelle einen Berg abträgt und einen anderen aufschüttet, um ein vergrabenes Symbol an die Oberfläche zu befördern, sind superhektisch. Um eine Chance zu haben, muß man ein wahrer Meister im Schnellklicken sein und darf den Überblick über die Situation nicht verlieren.

Zwischen den Symbolen – die zum größten Teil übrigens Nationalflaggen verschiedener Länder sind – tauchen auch immer wieder Kapseln auf, die spezielle Funktionen haben. Manche bringen einfach nur Extrapunkte, andere wechseln ständig ihre Funktion von positiv zu negativ – wobei ein Minus übrigens paradoxerweise eine positive Wirkung hat, reduziert es doch die Anzahl der Steine, die noch zum Beenden des aktuellen Levels nötig sind.

Ganz besonders derb wird es im Crazy-Modus. Da spielt der Computer regelmäßig kleine Streiche, vertauscht die Stapel oder stellt (Hilfe, mir wird schwindelig!) den Bildschirm mal für ein paar Sekunden auf den Kopf. Die Vollversion bietet außerdem noch zwei leichte Varianten des Ur-Spielprinzips an, bei denen unter anderem auch noch ein Kampf gegen die Uhr hinzukommt.

Kurzum: Es ist schon erstaunlich, wie vom Urvater Tetris immer wieder neue Ideen abgeleitet werden, die immer wieder ungemein fesseln. Bars hat alles, was so ein Spiel braucht. Und daß die Highscore-Liste gespeichert wird, bringt gerade in diesem Genre noch eine Extraportion Spaß.

Andreas Lober/hs

Xixit

Aller guten Dinge sind 3

**Schnell denken und schnell handeln.
Aus der Familie der tetrisähnlichen
Gewächse haben wir uns eine
Neuzüchtung für Euch ausgesucht.**

Was man doch mit fallenden Klötzchen so alles machen kann ... - Tetris gestert nun schon seit Jahren über die Computermonitore in aller Welt. Alexey Pajitnow, der Russe der Tetris ersonnen hatte, muß wohl doch im Dienste des KGB gestanden haben und wollte mit dieser Geheimwaffe den Westen lahmlegen. O.k., das war nur ein Witz, doch schaut man einmal, wie viele Spieler und Programmierer vom Klötzchenvirus befallen wurden, kommt man doch ins Grübeln. Denn auf fallenden Klötzchen basieren so viele Klone, daß die Anzahl reichen müßte, um jeden Bürger der USA und Europas zu beschäftigen. Klone, die nicht ein Quentchen am Spielprinzip verändert haben, gibt es in einer derartigen Anzahl, daß es wohl beim allerbesten Willen nicht mög-



Schön pulsierend animiert – die Hintergrundgrafik des ersten Levels

Nur nicht durcheinanderbringen lassen – auch wenn der Zeichensatz unübersichtlich ist



Xixit

Konfiguration: mind. 386,
unterstützt Soundblaster
Vollversion: 25 US\$
Entwicklung und Vertrieb: Optik
Software Inc., P.O. Box 42409, Pitts-
burgh, PA 15203

lich wäre, eine Liste mit allen aufzuzählen. Da würde nicht mal eine Hundertschaft fleißiger Sucher alle finden.

Und dann gibt's noch eine ganz beachtliche Anzahl von Spielen, die sich vage am Urprinzip der fallenden Klötzchen orientieren, aber mehr oder weniger erfolgreich eigene Ideen hinzugefügt. Das Ergebnis sind dann Games, die in Suchtgefahr dem Original kaum nachstehen. *Klax* ist ein Beispiel, bei dem man aufpassen mußte, daß man nicht nachts im Traum noch mit bunten Steinchen jonglierte. Eine viel bessere Möglichkeit, einen Kontinent auf sanfte Art und Weise lahmzulegen, kann man sich also kaum vorstellen.

Zu dieser illustren Gesellschaft der Geheimwaffen gehört auch **Xixit**. Unzählbare Spieltester ließen

sich von dieser Spieleattung zu der Bemerkung hinreißen, daß die einfachsten Spielprinzipien immer noch die besten sind. Und wenige Zeilen später gab's das Problem, daß das Spielprinzip, das man in Sekundenschnelle erlernt, so verdammt schwer zu beschreiben ist. Vor eben diesem Problem steht auch Euer Tester jetzt.

Von oben fallen Dreierpacks von Symbolen. Ein solcher Pack kann aus gleichen oder unterschiedlichen Symbolen bestehen. Diese können, wen wundert's, auf verschiedenen Stapeln abgelegt werden. Jeder dieser fallenden Packs kann nach links oder rechts verschoben werden, solange er noch im Fallen begriffen ist. Außerdem kann die Anordnung der Symbole verändert werden. Wenn sie unten angekommen sind, ist Schluß damit. Bilden jedoch mindestens drei Symbole der selben Art eine Linie – senkrecht, diagonal oder horizontal – lösen sie sich mit ein paar hübschen Sternchen in Wohlgefallen auf. Das ist gut so. Sonst würde, langsam aber sicher, der Stapel so hoch, daß er bis zum oberen Bildschirmrand reichte. Und ist er dort erst angekommen, heißt es Game Over. Wenn man es schafft, eine Reihe so aufzulösen, daß die um eine Ebene nach unten fallenden Symbole wieder eine neue Reihe bilden – dann hat man das besonders zufriedenstellende Gefühl einer satten Kettenreaktion.

Sind genügend Steine abgeräumt, darf man einen Level vorrücken, wo dann der Schwierigkeitsgrad etwas angezogen wird. Außerdem erscheint im Hintergrund eine neue Grafik, um optisch für etwas Abwechslung zu sorgen. Ebenfalls aus diesem Grund kann man auch verschiedene Grafiksätze für die zu stapelnden Symbole wählen. Der zweite, etwas abgedrehte Zeichensatz erschwert dabei das Spiel nochmals ein wenig. **Xixit** ist etwas weniger hektisch als das ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellte *Bars* und macht mindestens ebensoviel Spaß.

Andreas Lober/Heiner Stiller

Kleine Hilfen

Ein Panzerschrank voll toller Tips

Wenn es in der Hitze des Gefechts mal nicht mehr weitergeht, macht sich gerne Verzweiflung breit. Muß nicht sein, denn Tips und Tricks zu heißen Games gibt's in der PC Spiel SPECIAL gleich im Familienpack. Aber genug eingeleitet, jetzt geht es in die vollen und auch gleich ans Eingemachte.

Terminator: Future Shock

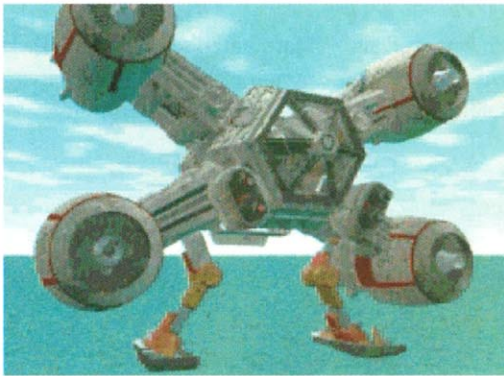
Hasta la vista, Baby! Auch wer kein Reaktions-Überwesen ist und normalerweise mit den stählernen Ungetümen in Bethesdas **Terminator**-Game kein leichtes Spiel hat, kommt mit diesen Codes voll zum Zuge. Eingegeben werden sie, indem Ihr zunächst die <ALT>- und dann die <#>-Taste drückt. Nun noch den Code nachschieben, und los geht es!

GARBLE	Cheat ein-/aus- schalten
TURBO	beschleunigt das Spiel
FIREPOWER	alle Ballermänner
ICANTSEE	Infrarotsicht an
SUPERUZI	spezielle Extra- waffe
NEXT MISSION	was wohl?
BANDAID	volle Lebenskraft

The Hive

Wer sich bisher darüber ärgerte, daß er bei diesem knochenharten Actionteil nicht weit kam, der sollte mal folgendes versuchen: Statt des üblichen Spielernamens wird „TORYO“ eingegeben, und schon stehen alle Levels des Games unmittelbar zur Verfügung. Wer eine zu schwere Sequenz überspringen





Mit diesem futuristischen Jäger geht's dem Feind ans Leder

Die phänomenalen 3D-Landschaften aus Magic Carpet lassen sich mit unseren Tips noch einfacher genießen



oder einfach nur einmal in alle Levels hineinschauen möchte, kommt nun zum Zuge.

Wo sind die Geheimlevels?

Alle reden von **Descent 2**, wir nicht! Wir beschäftigen uns noch mit dem ersten Teil dieses Games. Neben 27 offiziellen Levels verstecken sich in dem Gewirr der Minengänge auch noch einige Geheimlevels, die durch spezielle Ausgänge erreichbar sind.

Den Zugang zum ersten Level findet Ihr wie folgt: In Level zehn wird zunächst der Reaktorkern in die Luft gejagt, den Ihr hinter einem roten Schott findet. Dann geht es aus dieser Halle raus. Verläßt den Raum durch die große Schleuse gegenüber der Reaktortür. Es schließt sich ein niedriger, gewundener Gang an, der mit Lava gefüllt ist. Folgt dem Gang bis zur letzten Abzweigung, dort wird nach links abgebogen. Hier geht es weiter bis zu einer roten Tür, hinter der ein rot leuchtender Gang liegt. Die Wand rechts verbirgt eine Geheimtür, die zum Ausgang führt.

Der zweite Geheimlevel ist aus Level 21 heraus zugänglich. Auch hier wird wieder der Reaktorkern vernichtet und die Reaktorhalle durch die rote Tür verlassen. Dann geht es durch das Energiefeld und an der folgenden Ecke nach rechts. Folgt dem grünen Gang bis zu einer Tür. Daran schließt sich ein sehr enger und verwinkelter Gang an, der in einer Sackgasse en-

det. Schießt nun auf die Decke des Gangs. Dort öffnet sich eine Geheimtür, hinter der auch gleich der Ausgang liegt.

Magic Carpet 2

Der Flug durch die Zauberwelt will nicht so recht klappen? Die Bösewichter sind unfreundlich, aggressiv und schießen Euch immer gleich ab? Dann zeigt es diesen Schurken, und sorgt mit diesen Cheats für Klarheit, wer in diesem Game der Boß ist. Zunächst drückt Ihr die Taste <I> und gebt danach WINDY ein (Achtung: Z und Y sind auf der englischen Tastatur ver-

tauscht!). Sind diese Präliminarien erfüllt, stehen Euch folgende Cheats zur Verfügung:

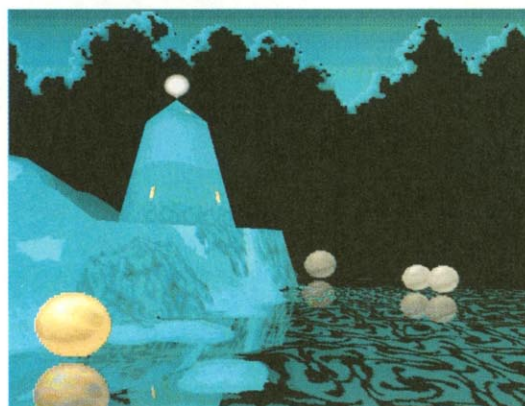
<Alt-F1>	alle Zaubersprüche
<Alt-F2>	mehr Mana-Energie
<Alt-F3>	schaltet alle Magier aus
<Alt-F4>	alle Burgen zerstören
<Alt-F5>	alle Ballons zerstören
<Alt-F6>	komplette Heilung
<Alt-F7>	vernichtet alle Monster
<Alt-F8>	erhöht die Erfahrungspunkte für Zaubersprüche

<Alt-F9>	alle Sprüche anwendbar (kann ein- und ausgeschaltet werden)
<Alt-F10>	Unverwundbarkeit (kann ein- und ausgeschaltet werden)
<Shift-C>	erledigt alle im Level anstehenden Aufgaben
2x <SHIFT-C>	erledigt alle im Level anstehenden Aufgaben und beendet das Level sofort

Somit solltet Ihr in der Lage sein, selbst den dicksten Bösewicht vom Perser zu kicken.



Au weia, die Hydra ist ziemlich sauer! Hoffentlich habt Ihr den richtigen Abwehrzauber parat!



Die romantische Nachtszene täuscht – bei Magic Carpet lauern Gegner hinter jeder Ecke

Profitips für Prototype

Ganz frisch auf dem Budgetmarkt erlebt **Prototype** gerade seinen zweiten Frühling. Wie Ihr Frust und allzu häufiges Ableben vermeiden könnt, steht in den nun folgenden Tips, die vom Macher des Games, Nicki Laber höchstselbst, stammen.

Im Krater-Level ist ein Gegner mit langen grünen Fangarmen das erste echte Problem. Sobald Ihr Euch auf gleicher Höhe wie der Gegner befindet, greifen die Tentakel nach Euch. Die beste Taktik ist, beim Auftauchen des Gegners am linken oberen Rand des Bildschirms zu stehen und den Superschuß aktiviert zu haben. Bevor der Gegner zuschlagen kann, geht es in die linke untere Ecke. Sobald sich der Gegner anschickt, ebenfalls nach unten zu fliegen, startet Ihr durch, fliegt wieder nach links oben und feuert im Vorbeiflug

Euren Superschuss ab. Gegen Ende des Krater-Levels taucht ein rotes, zangenbewehrtes Gebilde auf, das mit einer Doppelkanone auf Euch feuert. Hier braucht Ihr entweder den Multischuss oder die Superwumme. Stellt Euch in die Mitte des Bildschirms und wartet, bis der Gegner anfängt, sich um Euch zu drehen. Bevor er damit anfängt, zieht er sich ein Stück nach hinten zurück. Weicht ihm und seinen Schüssen aus, und bekämpft ihn mit Multischuss und Lenkraketen. Vorsicht: Gelegentlich fliegt der Gegner hinter Euch und versucht, Euch in den Rücken zu schießen.

Der Wald-Level wartet gleich mit vielen Gegnern auf, die von links auftauchen und angreifen. Ihr solltet also nach Möglichkeit Eure Bewaffnung um einige Ausbaustufen ergänzt haben. Insbesondere die Lenkraketen sind hier sehr nützlich.

Bald tauchen rote, ballähnliche Gegner auf, die sich immer wieder aufplustern, um dann einen mächtigen Schuss abzugeben. Stellt Euch links unten in die Ecke des Bildschirms, und laßt die Lenkraketen ihre Arbeit tun. Ein großes graues, mit Zangen bewehrtes Gebilde taucht am Ende des Levels auf. Wer hier seine Waffen nicht komplett ausgebaut hat, wird wohl den kürzeren ziehen.

Zu Anfang dieser Konfrontation solltet Ihr die erste Waffe benutzen, um den Gegner zu beharken, sobald der sich nach rechts bewegt und dort eine feste Position einnimmt. Danach beginnt er, mit großkalibriger Munition auf Euch zu feuern, und Ihr müßt ausweichen, indem Ihr oben bzw. unten an den Schüssen vorbeifliegt. Achtet darauf, nicht zu hoch zu kommen, denn das kann fatal enden. Vergeßt in diesem Kampf nicht, Eure Smartbombs zu benutzen, sie fügen dem Gegner erheblichen Schaden zu, und es ist besser, sie abzufeuern, als zu-

sammen mit ihnen im gegnerischen Feuer zu verglühen.

Der Techno-Level konfrontiert Euch mit kleinen Gegnern, die sich unvermittelt in dicke Kanonen verwandeln. Hier zeigt die Superwumme beste Resultate. Weiterhin warten in diesem Level auch drei Mittelgegner auf Euch. Zunächst taucht ein Riesenvehikel auf, das am Boden fährt. Es erhält wenig später Unterstützung durch zwei weitere fliegende Vehikel. Das Fahrzeug am Boden wird mit der Fackel beackert, die anderen beiden können mit Multischuss oder Lenkraketen gut beseitigt werden.

Als Endgegner dient eine Riesenkanone, die sich immer in die Richtung dreht, an der Euer Fighter sich gerade aufhält. Ihr macht ihn am besten fertig, indem Ihr am oberen Bildschirmrand von links nach rechts und zurück pendelt und dabei die Lenkraketen einsetzt. Vorsicht ist trotzdem geboten, denn mitunter schnellte die Kanone nach oben und zerquetscht unachtsame Piloten.

Auch der Lava-Level hat wieder drei Mittelgegner. Zuerst erscheint ein riesiges Alien, das schon bald aus allen Rohren auf Euch feuert. Bis dahin solltet Ihr auf jeden Fall die Schußlinie des Burschen geräumt haben. Multischuss und Lenkraketen sind auch bei diesem Typ eine gute Taktik. Mittelgegner zwei und drei werden ebenfalls von der Spezies gestellt, die Euch schon Angreifer Nr. 1 bescherte, nur daß dieses Mal zwei bzw. drei von dieser Sorte auftauchen und Euch das Leben schwer machen. Hier sind Smartbombs wirklich gut angebracht.

Der eigentliche Levelwächter ist der härteste Gegner des ganzen Spiels. Er ist mit zwei Zangen und einer enormen Panzerung ausgerüstet. Drückt dem Burschen alle Smartbombs rein, die Ihr noch habt, und beharkt ihn dann frontal mit Superwumme und Multischuss.

Im Speed-Level gibt es bis aufs Ausweichen kaum Tricks. Falls Ihr eine Waffe besitzt, die schon einige Ausbaustufen aufweist, solltet Ihr diese Waffe einschalten. So verliert Ihr bei gegnerischen Treffern nur jeweils eine Ausbaustufe der Waffe und nicht gleich ein Leben.

Tyrian

Epic MegaGames' mega-explorative PC-Ballerei kann einen schon zur Verzweiflung treiben. Sollte auf dem Bildschirm das Gewimmel wirklich mal zu groß werden und der Gegner Euch allzusehr zusetzen, dann drückt am besten gleichzeitig die Tasten <F2>, <F3> und <F6>. Schwuppdiewupp, ist Euer Jäger unverwundbar. Soll es ohne große Schwierigkeiten in den nächsten Level gehen (Schaut nicht noch kurz beim Levelwächter rein, laßt Euch nicht noch schnell in Grund und Boden ballern!), dann drückt <F2>, <F6> und <F7>, damit wird der aktuelle Level einfach übersprungen. Sollten die Tricks nicht auf Anhieb funktionieren, nicht verzweifeln. Einfach nochmals probieren, denn die Eingabe ist nicht ganz einfach.

Descent 2

Marodierende Minenroboter, labyrinthische Tunnelsysteme, explodierende Reaktoren und weit und breit keine Hilfe in Sicht! Doch halt, Rettung naht, denn auch für dieses Game gibt es Cheats, die wir für Euch ausgekundschaftet haben:

ALIFALAFEL

Ihr erhaltet alle Accessoires.

SPANIARD

Alle Robots in der Mine werden automatisch zerstört.

GODZILLA

Ihr könnt alle Roboter einfach durch Rammen vernichten.

GOWINGNUT

Euer Guide-Bot stürzt sich auf den Gegner und attackiert ihn.

BITTERSWEET

Was mögen die Programmierer da wohl eingepiffen haben? Psychedelische Wände.

Rebel Assault 2

Wenn Obi Wan das noch sehen könnte! Dank ausgeklügelter Paßwörter geht es dem Imperium jetzt in allen Levels an den Kragen – sogar ohne daß Ihr dafür die vorhergehenden hättet durchspielen müssen.



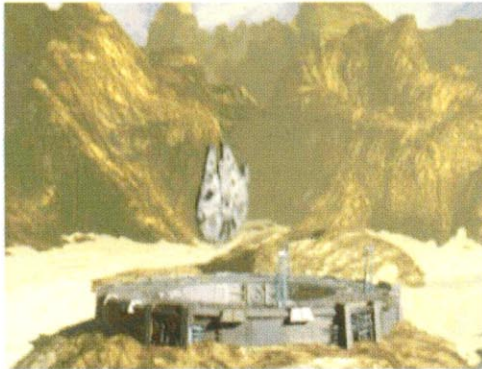
Welcher Laser darf's denn sein? In diesem Screen des Games Tyrian wird hemmungslos aufgerüstet

Immer deftig auf die Düse! Lange macht dieser Tyrian-Levelwächter das auch nicht mehr mit





Rebel Assault 2:
Im Tie-Fighter
durch den
Canyon. Da
kommt Freude
auf!



Rebel Assault 2:
Der Millennium
Falcon auf der
Flucht: Hier wird
gleich die Hölle
los sein!

Level	Beginner	Novize	Standard	Experte
1	Jabba	Ewoks	Bantha	Anakin
2	Endor	Chewie	Katana	Kenobi
3	Lachton	Dankin	Dengar	Fortuna
4	Borsk	Noghri	Pellaeon	Modon
5	Kroyies	Chamma	Ithull	Ommen
6	Auril	Bogga	Stenness	Rekkon
7	Kampl	Incom	Myrkr	Shazeen
8	Ferrier	Kothlis	Churba	Kiirium
9	Galia	Krath	Artoo	Gundark
10	Denarii	Siosk	Satal	Dianoga
11	Sadow	Adegan	Lobue	Atuarre
12	Onderon	Amanoa	Deneba	Essada
13	Aleema	Ambria	Sturm	Paploo
14	Cathar	Sylvar	Crado	Nashtah
15	Dominis	Miraluka	Carrack	Pestage

Rebel Assault 2:
Ein Sternen-
zerstörer – mit
diesen Schiffen
des Imperiums
ist nicht gut
Kirschen essen



Comix ZONE

Die rüde Comic-Prügelei um den Helden Sketch Turner mag nicht nach jedermanns Geschmack sein. Das hindert uns jedoch keineswegs, auch hierfür

einen kleinen Cheat anzubieten. Wenn Ihr, während das Spiel läuft, den Namen CAMERON eintippt, taucht gleich darauf in der Menüleiste ein neuer Punkt auf: Cheat! Jetzt könnt Ihr ganz

bequem per Mausklick entscheiden, in welches Level und in welche Zone Ihr als nächstes möchtet.

Hexenhafen

Auch Capstones **Witchaven** kommt nicht ohne die bei 3D-Games so beliebten Cheats aus. Doch seid gewarnt, wer die klassischen Codes wie zum Beispiel IDKFA oder RAMBO benutzt, bezahlt den Versuch mit sofortigem Verlust des Lebens.

Ganz anders reagiert die Vollversion des Spiels auf folgende Codes:

MOMMY

Plötzlich besitzt Ihr von jedem Trank neun Flaschen.

SCOOTER

Schwupps ist Euer Waffenarsenal komplett aufgefüllt.

WANGO

Ihr erhaltet 200 Hitpoints, jeden Zauberspruch zehnmal und genügend Erfahrung, um in den siebenten Level aufzusteigen. Benutzt Ihr WANGO, wenn Ihr schon im achten Level seid, müßt Ihr eine Degradierung in den siebenten in Kauf nehmen.

Die Cheat-Codes gebt Ihr ein, indem Ihr einmal die Taste <Backspace> drückt und dann den Code eintippt.

Auch für die Demoversion gibt es einen Cheat, mit dem Ihr alle Zaubersprüche und Waffen erhaltet und zusätzlich noch ein Haufen Erfahrungspunkte gutgeschrieben wird. Tippt in der beschriebenen Art und Weise RSVP ein. Achtung, in der Vollversion beißt Euer Held mit RSVP sofort ins Gras!

Hexerei bei Hexen

Einen ganzen Arm voll Cheats gibt es für die edle 3D-Action-Orgie **Hexen**. Wir haben Codes sowohl für das Vier-Level-Shareware-Demo als auch für die Vollversion. Bei der Shareversion greifen die folgenden Cheats:

TMOORE	alle Puzzleteile
REVEAL	in der Karte wird alles sichtbar
CSTIKA	beseitigt alle Monster

In der Vollversion führen die folgenden Codes zu angenehmen Resultaten:

NRA	Ihr habt alle Waffen
LOCKSMITH	sämtliche Schlüssel
CLUBMED	volle Gesundheit
MAPSCO	In der Karte wird alles sichtbar.
CASPER	Ihr könnt durch Wände gehen.
INDIANA	Ihr habt 25 Stück von jedem Extra.
BUTCHER	Alle Monster werden vernichtet.
VISITxx	Ihr werdet in Level XX beeamt.
SHERLOCK	Ihr bekommt alle Puzzleteile.
WHERE	Eure aktuellen Koordinaten.

Another World

Bevor es **Flashback** und **Fade to Black** gab, war da das Game **Another World** von Delphine Software. Das Teil ist zwar auch schon etwas älter, aber deswegen noch lange nicht angestaubt. Und da wir auch einen Stapel Levelcodes für dieses Game im Sack haben, wollen wir sie Euch nicht vorenthalten!

Level 2	LDKD	Level 3	HDTG
Level 4	CLLD	Level 5	FXLC
Level 6	KRFK	Level 7	XDDJ
Level 8	LBKG	Level 9	KLFB
Level 10	TTCT	Level 11	DDRDX
Level 12	TBHK	Level 13	BRTD
Level 14	CKJL	Level 15	LFCK
Level 16	HRTB	Level 17	HBHK
Level 18	JCGB	Level 19	HHFL
Level 20	TFBB	Level 21	TXHF
Level 22	JHJL	Level 23	HRTB
Level 24	HBHK	Level 25	JCGB
Level 26	HHFL	Level 27	TFBB
Level 28	TXHF	Level 29	JHJL

Prince of Persia

Jordan Mechners Jump'n'Run-Klassiker glänzt nicht nur durch erlesene Animationen, das Game ist auch tierisch schwer. Dank Cheat-Code wird jedoch auch dieses Game um einiges leichter. Tippt YIPPEEYAHOO, gefolgt von <Enter> ein, sobald das Game gestartet hat. Einige Versionen des Games mögen diesen Code nicht, aber auch da läßt sich Abhilfe schaffen, indem Ihr folgendes eintippt: Prince MAKINT <Enter>. Danach könnt Ihr die folgenden Tastenkombinationen benutzen:

<Shift-B>	Finsternis
<Shift-C>	Nachricht
<Shift-H>	Vorschau Bildschirm links
<Shift-I>	Bildschirm wird umgekehrt
<Shift-K>	tötet Gegner
<Shift-L>	überspringt einen Level
<Shift-N>	Vorschau Bildschirm unten
<Shift-R>	Raumnummer des aktuellen Gewölbes anzeigen
<Shift-S>	befreit den Schatten
<Shift-T>	bringt einen extra Lebenspunkt
<Shift-U>	Vorschau Bildschirm oben
<Shift-W>	der Prinz schwebt
<Alt-N>	in den nächsten Level springen
</>, <+>	verbleibende Zeit verringern, erhöhen
<R>	belebt den verstorbenen Prinzen wieder
<F1>	schaltet Zeitlupe ein bzw. aus

Kilrathi-Killer

Alt, aber immer noch beliebt sind die ersten beiden Teile der klassischen Weltraum-Ballerei Wing Commander. Mit den Codes „WC1 ORIGIN -k“ bei Wing Commander I, „WC2 ORIGIN -k“ bei Wing Commander II und „SO ORIGIN -K“ bei den Special Operations könnt Ihr angeknacksten Schutzschilden wieder zu voller Stärke ver-

helfen. Wird <Alt-Entf> gedrückt, fliegen alle Gegner, die sich gerade auf dem Bildschirm herumtreiben, in die Luft. Diesen Trick solltet Ihr aber nicht versuchen, wenn kein Gegner auf dem Bildschirm ist.

Ameisen-Ninjas

Einige hilfreiche Codes finden sich auch in Gremlins ZOOL 2, in dem Ihr einem Ameisen-Ninja bei der Verrichtung seiner Arbeit behilflich sein dürft. Ihr müßt nur im Titelscreen des Games folgende Codes eintippen:

CREMOLA

Es gibt zehn zusätzliche Leben.

VISION

zwanzig zusätzliche Leben

TOUGH GUY

ZOOL wird unbesiegbar.

OLDENEMY

Der Timer wird angehalten.

KICKASS

unbegrenzter Smartbombenvorrat für den Helden

BUMBLEBEE

Mit <Return> könnt Ihr nun einzelne Level überspringen.

Herausgekommen ist dabei das Game **Magic Pockets**, das auch heute noch manchen Konkurrenten das Fürchten lehrt. Wenn Ihr mal ganz unverbindlich einen Blick in höher gelegene Levels werfen möchtet, diese Codes machen's möglich:

Level 5:	7766
Level 10:	1960
Level 15:	1786
Level 20:	3123
Level 25:	1286



des Tisches. Schwierig, aber die Belohnung ist stattlich: 80.000.000 Punkte werden auf Eurem Konto gutgeschrieben.

Risky Woods

Im Wald, da sind die Räuber, aber auch jede Menge Monster und nicht zuletzt ein paar versteckte Cheats. Tippt im Titelschirm QWERTYUIOP. Danach könnt Ihr mit der Taste <F1> verlorene Energie erneuern, mit Taste <F2> Eure Barschaft vermehren, mit <F3> zusätzliche Zeit gewinnen und mit <F4> in das nächste Level springen. Achtet beim Eintippen des Codeworts auf die deutsche Tastaturbelegung (Z und Y sind vertauscht)!

Alien Breed

Schleimig, eklig und total tödlich sind nicht nur die Aliens, mit denen es Ripley im Film zu tun hat. Auch die extraterrestrische Brut aus dem Team-17-Game **Alien Breed** hat es in sich. Aber auch hier sind Ausflüge in höhere Levels dank der richtigen Paßwörter bzw. Level-Codes ohne Probleme möglich:

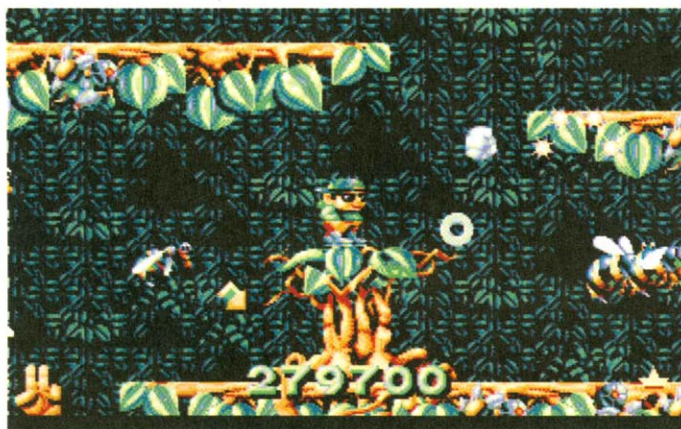
Level 2:	AAJIHGDDC
Level 3:	CGGHDGGDG
Level 4:	HDICICCI
Level 5:	IDHEHDGCC
Level 6:	IJIIDIHEC
Level 7:	CFDFEFEFJ
Level 8:	JIIJIIIC
Level 9:	AAAABAAAA
Level 10:	CCGDGBBBB
Level 11:	HHIAAAJJIG
Level 12:	GGDDJJHFD
Level 13:	JIECBFGFF
Level 14:	HGGEDDCCB
Level 15:	HHHGFGDCC

Mächtig viel Punkte ...

... könnt Ihr bei Pinball Dreams abstauben! Wählt die Graveyard-Option und ballert die Kugel achtmal in die Vertiefung

Magic Pockets

Auch die guten alten Bitmap Brothers haben sich schon am Thema Jump'n'Run versucht.



Auch für den Oldie Magic Pockets findet Ihr auf diesen Seiten ein paar coole Tips

Noch mehr Flipper

Wenn Ihr bei Pinball Fantasies zwischen zwei Spielen (der Bildschirm scrollt dann) EXTRA BALLS eingibt, habt Ihr im nächsten Spiel sieben Kugeln.

Heiner Stiller

Little Big Adventure



Twinsens Abenteuer

Delphines **Little Big Adventure** ist eines der besten Beispiele für ein gelungenes Action-Adventure, das neben einer ganzen Ecke Geschicklichkeit auch eine Menge logisches Getüftel und Rätserei enthält. Wie Ihr den Schergen des Dr. Funfrock entkommt und die Prophezeiung von Twinsun erfüllt, erfahrt Ihr in diesem Lösungsweg.

Um aus Dr. Funfrock's Knast zu entkommen, hüpfet Ihr einfach ein wenig herum. Wenn der Wächter auftaucht und Euch auffordert, still zu sein, verdrescht ihn und springt auf den Lift. An der Kontrollstation stehen eine Wache und ein Wissenschaftler, die Ihr ebenfalls verhauen müßt. Der Wissenschaftler hat einen Schlüs-

sel bei sich: mitnehmen, denn damit könnt Ihr das Gittertor im nördlichen Bereich des Kerkers öffnen. Vorsicht vor der Wache, die dort steht! Gelingt es Euch nicht, sie schnell zu überwältigen, ruft sie Verstärkung, und Ihr landet wieder in Eurer Zelle. Weiter geht es durch die nordwestliche Tür, wo Ihr zunächst einmal die Wache überwältigt. Im Raum, der sich im Westen anschließt, findet Ihr Twinsens Personalausweis und eine Holomap. Hinter der Spanischen Wand schlüpfet Twinsen in einen Laborkittel, und die Wache im Raum, der sich der Metalltreppe anschließt, wird nicht mehr auf ihn aufmerksam. So kann sich Twinsen leicht an ihn heransmachen und ihn beseitigen.

Ebenfalls in diesem Bereich findet Ihr auch einen Wissenschaftler, der den Schlüssel zur Gefängnistür besitzt.

Vor dem Gefängnis ist dringend Vorsicht vor den Wachen geboten; sie ballern sofort los, wenn Twinsen ihnen zu nahe kommt. Unser Held sucht den Müllhaufen im Südosten auf und kann im Laderaum des Müllwagens endgültig aus dem Gefängnis entkommen.

Jetzt kommt Twinsen in die Stadt, die er genau durchsuchen sollte. Allerdings ist Vorsicht angebracht, und er sollte lieber einmal mehr im Schleichmodus durch die Gegend laufen, als einmal zu wenig. Um sich noch schnell 25 Goldstücke zu verdienen, geht unser Held gleich in die allererste Tür,

an der er vorbeikommt, und hilft dort die Kiste zu öffnen.

Als nächstes Ziel steht Twinsens Haus auf dem Programm, das sich in der äußersten südwestlichen Ecke der Stadt befindet. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr besonders vorsichtig und fix sein. Vor dem Haus steht ein rotgekleidetes Mädchen. Es ist die Freundin unseres Helden, die ihn gleich mit ins Haus nimmt. Die Freude ist nur kurz, denn schon tauchen zwei Dickos von der Geheimpolizei auf und führen das Mädchen ab. Twinsen entgeht der Verhaftung nur, indem er sich im Kamin versteckt (auf „unauffällig“ schalten). Sobald die Dickos wieder verschwunden sind, kann das Haus in Ruhe durchsucht werden. Dabei findet Twinsen seine Tunika und einen magischen Ball, in dem er Zauberenergie speichern kann. Durch den Schornstein kann Twinsen das Haus wieder verlassen. Jetzt geht es in die Apotheke, wo sich der Held eine Flasche roten Sirup organisiert. Die Aktion ist jedoch nicht ganz einfach, denn der Apotheker ist ein Denunziant, der sofort einen Polizeidicko ruft. Am besten ist es, wenn Twinsen die beiden mit seinem neu gewonnenen magischen Ball niederkämpft, bevor er sich den Sirup holt. In der Taverne erfährt unser Held, daß seine Freundin im Hafen auf ein Schiff und dann auf die Nachbarinsel gebracht wurde.

Im Hafen wird zunächst der gelbe Dickoklon niedergedrungen. Danach löst Twinsen das Schieberätsel des Dickos im Nordwesten. Der ist dankbar und verschenkt eine Fahrkarte für die Überfahrt zur Hauptinsel.

Eine Seefahrt, die ist lustig

Dort erwartet ihn ein ganzes Aufgebot an Wachen, die er entweder aus sicherer Entfernung mit seinem Ball bekämpft oder einfach umgeht. Geht in die Altstadt. Dorthin führen mehrere

Wege, doch am einfachsten ist es, durch den südöstlichen Durchgang zu gehen. Auch hier auf versteckt stehende Gegner achten! In der Altstadt wird Euch mitgeteilt, daß Ihr zunächst einmal das Vertrauen der Städter gewinnen müßt. Von einer Frau erhaltet Ihr den Tip, deren Freundin in der Klumpfußstraße aufzusuchen (ist in der Nähe des Ufers). Die Dame erzählt Euch von einem Kleeblattkästchen, das auf der Insel vor ihrem Haus steht. Weil die Brücke dorthin kaputt ist, kommt sie leider nicht mehr an das Kästchen ran. Ein Gespräch mit dem Mann, der vor dem Haus steht, endet mit einem Ausflug zu dessen Cousin, der weiß, wo sich der Astronom aufhält. Doch der Weg dorthin führt zuerst einmal zum Schlosser. Im Hause des Cousins befindet sich ein Geheimgang, der sich öffnet, wenn das Waschbecken benutzt wird. Der Schlosser selbst hat einige Wünsche, aber auch Tips parat. Hört ihm genau zu und folgt seinen Anweisungen. Sucht nun die örtliche Wirtschaft auf und redet mit den Gästen. Die sind durch die Bank mit der Qualität des Leitungswassers unzufrieden. Twinsen soll schauen, ob er dem nicht abhelfen kann. Dann geht es in den Laden ganz in der Nähe, in dem Twinsen Treibstoff und einen Mecha-Pinguin kauft. Vor der Tür spricht unser Held das Mädchen im roten Kleid an, das den Dickklohn weglockt. Jetzt ist der Weg in die Nordostecke des Ortes frei, und Twinsen kann zum Astronomen (Achtung, der Weg ist immer noch nicht gefahrlos!) gelangen.

Beim Astronomen erfährt unser Held Neuigkeiten über seine Freundin. Zudem berichtet der Sterndeuter auch über einen Verbindungsmann in Belooga, der auf Twinsen wartet. Wieder im Freien, geht es erneut in die

Klumpfußstraße, die Ihr diesmal bis zum Ende durchgeht. Schlagt dort den Soldaten von seinem Motorrad, benutzt den Treibstoff und fährt zum Wasserturm (ein Blick auf die Holokarte zeigt, wo sich dieser befindet). Geht in den Turm und dort in die Zisterne, wo Ihr die Flasche mit dem Sirup ins Wasser kippt. Dann geht es wieder in die Klumpfußstraße zurück. Nun muß Twinsen die Biblio-



Little Big Adventure: Der Tempel in der Wüste des leeren Blattes ist einer der härtesten Teile des Games

thek aufsuchen, die auf der anderen Seite der Stadt liegt.

Seid beim Betreten dieses Hortes der Bücher nicht zu leichtsinnig und zeigt dem Bibliothekar nicht, wer Ihr seid. Er würde sofort die Geheimpolizei rufen. Ansonsten könnt Ihr unbesorgt mit allen Besuchern reden, die auch jede Menge interessanter Dinge zu sagen haben. Die gute Tat mit dem Trinkwasser macht sich nun bezahlt, denn einer der Gehilfen in der Bibliothek öffnet Euch dankbar das geheime Archiv. Hier erfährt Twinsen viel über die Prophezeiung und über die „Wüste des leeren Blattes“. Das ist Twinsens nächstes Ziel, doch zunächst muß er erst einmal in die Hafenstadt Belooga, die er

als Passagier in einem Laster erreicht. Dort am Hafen wartet auch schon der Vertrauensmann, von dem der Astronom sprach, der Twinsen für zehn Goldstücke zur Wüste übersetzt.

Die Wüste des leeren Blattes

An der Wüstenküste an Land zu kommen, ist nicht ganz leicht, da Twinsen zunächst über mehrere Felsen hüpfen muß und da-

rei mit den beiden Skeletten eingelassen zu haben. Geht an der feuerspuckenden Statue vorbei und die kleine Treppe hinauf. Ihr gelangt in einen großen Raum, in dessen Mitte eine Öffnung liegt, aus der eine Kugel springt. Auf der Nordostseite gibt es eine Tür, die Ihr mit dem einzelnen Hebel im Durchgang nach Norden öffnen könnt. Achtung, jetzt setzt sich ein großer Block in Bewegung und kommt auf Euch zu! Weicht ihm aus und wartet, bis er sich wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückbewegt und folgt ihm. Ihr findet einen weiteren Hebel, der wiederum eine Tür öffnet. Folgt dem sich so erschließenden Weg und seid vorsichtig. Euch erwarten feuerspeiende Statuen und gefährliche Barrieren.

Seid Ihr glücklich bis zur Statue gelangt, geht der Spaß erst richtig los, denn Ihr müßt sie den ganzen Weg auch noch zurückbringen. Habt Ihr das Standbild bis zu dem Raum mit der Öffnung im Boden geschoben, kommen die drei Hebel ins Spiel, die Ihr bisher links liegen gelassen habt. Mit ihnen wird die Plattform gesteuert, mit der die Statue transportiert wird. Schiebt die Statue auf die Plattform und springt auf die schmale Balustrade. Von dort aus hüpfet Ihr zum darunterliegenden Sims und kommt so an den zweiten Hebel. Die Statue wird auf die zweite Plattform gestellt, die über den Raum mit den zwei Skeletten hinwegführt. Diese Plattform wird durch den Hebel, der sich zwischen den beiden Skeletten befindet, in Gang gesetzt. Habt Ihr die Statue auch über dieses Hindernis hinweggebracht, müßt Ihr sie nur noch auf den Sockel schieben.

Natürlich geht Twinsen gleich durch die Tür, die sich dadurch geöffnet hat. Dahinter taucht wieder eine sich bewegende Barriere auf, die Ihr nicht direkt umgehen könnt. Ihr müßt Euch durch eins der Löcher im Boden fallen lassen. Dort kommt Ihr in



einen Raum, in dem ein Skelett und ein Hebel zu finden sind. Wird der Hebel bewegt, erwacht das Skelett zum Leben und muß dann niedergekämpft werden. Durch den Hebel wird eine Aufzugsplattform in Bewegung gesetzt, durch die Ihr zu einem weiteren Hebel gelangt. Auch dieser wird betätigt, und Ihr gelangt noch einen Stock höher in einen Gang, der zu einem weiteren skelettverseuchten Raum führt. Auch diesen Knochenjupp gilt es zu bezwingen, denn sonst kommt Ihr nicht an den Schlüssel, den es hier zu erhaschen gibt. Kämpft Euch durch die folgenden Räume mit hüpfenden Bällen, und laßt Euch schließlich mit dem Lift wieder an den Ausgangspunkt des Ausflugs transportieren. Übrigens müßt Ihr die drei Hüpfbälle alle beseitigen, um aus dem betreffenden Raum wieder herauszukommen.

Mit dem Schlüssel läßt sich nun die letzte verschlossene Tür öffnen. Es schließt sich ein Gang an, der zu einem besonderen Raum führt, in dem ein magisches Buch schwebt. Es wird von zwei Knochenmännern bewacht, die Twinsen mit seinem Ball aus sicherer Entfernung beseitigt. Sobald unser Held das Buch hat, steigt er automatisch eine Magiestufe auf. Dank des Buches kann Twinsen nun auch mit den Tieren sprechen und Runen lesen. Außerdem sind noch weitere interessante Details über die Prophezeiung zu erfahren. Twinsen verläßt die Höhle in Richtung Süden und gelangt wieder in die Wüste.

Mit dem Fischerboot geht es nun nach Principal, wo sich Twinsen sogleich den Katamaran zulegt. Mit dem kann er nun nach Proxima fahren. Dort kauft Ihr Euch im örtlichen Laden zunächst einen Fön, mit dem

bei dem Wissenschaftler, der ebenfalls in Proxima residiert, der Jump-Pack eingetauscht werden kann. Gleich neben dem Haus des Erfinders findet Twinsen einen grünen Dicko, der einen Schlüssel bei sich hat, den Twinsen erhält, sobald der



Little Big Adventure: Twinsens Flucht aus der Zitadelle erfolgt per Müllwagen

Dicko besiegt ist. Damit kann nun die verkettete Tür aufgesperrt werden, durch die Ihr zu einem Haasi gelangt, der Euch eine rote Karte gibt. Twinsen benutzt die Karte, um die Tür an der Seite des Museums zu öffnen. Drinnen angekommen, springt er durch die Öffnung im Boden und gelangt so in die Kanalisation hinunter. Das nächste Gitter, das wieder aus dem Kanal herausgeht, führt in das Gefängnis. Dort wird der Wächter niedergekämpft und dann der Alarm ausgelöst. Schnell geht Twinsen nun wieder durch die Kanalisation zurück in das Museum, wo er mit dem Jump-Pack die Piratenflagge und den Schlüssel aus der Kiste klaubt. Nun verläßt Ihr diesen ungastlichen Ort wieder, und es geht weiter zur Zitadelleninsel.

Kleeblattfunde

Dort geht Twinsen zu sich nach Hause; mit dem Schlüssel kann er die Tür aufschließen. Dort findet Ihr neben „Sendells Medailon“ auch „Gawleys Horn“ das

Ihr gleich benutzt, um das Siegel in der Wand zu brechen und so an ein Kleeblatt zu kommen, das Twinsens Magie verstärkt. Weiter geht es in die Taverne, in deren Keller Twinsen ein weiteres Kleeblatt ergattern kann, sofern es ihm gelingt, die Gro-

boklons, die es bewachen, zu besiegen. Twinsens Abenteuer führen ihn nun wieder in die Wüste des leeren Blattes. Dort sucht er ein Siegel, das er nun brechen kann. So gelangt Ihr zu einem Elfen, der befreit wird (Twinsen folgt ihm durch das Labyrinth). Danach spricht mit ihm, Ihr erhaltet so eine blaue Karte.

Twinsen verläßt die Wüste wieder und fährt mit seinem Katamaran nach Rebellion. Dabei muß er darauf achten, daß die Piratenflagge gehißt ist, denn sonst wird er nicht eingelassen. Im Ort redet Ihr zunächst mit dem Colonel im „Fuchsbau“ (Foxhole) und benutzt dann den grünen Buggy, um auch zu dem Sphero-Colonel zu sprechen. Er weist Twinsen an, das Kommandoboot zu benutzen, um zum Himalayi zu fahren.

Dort angekommen, muß unser Held zuerst den Transmitter zerstören, der auf einem Schneebrett steht. Wie sich zeigt, kann er nicht alleine in die Festung eindringen, er braucht

Hilfe und sucht sich einen Haasi-Rebellen als Partner. Die beiden marschieren nach Norden und kämpfen unterwegs alle feindlichen Soldaten nieder. Schließlich findet der Haasi einen Panzer, mit dem das Haupttor der Festung durchbrochen wird. Drinnen angekommen, werden die verbleibenden Wachen überwunden, um die nötigen Schlüssel zu bekommen, und schließlich wird der Colonel befreit. Ein Gespräch mit ihm bringt weiter Klarheit in die Geschichte. Dann schnappt Ihr Euch noch das Snowboard und begeben Euch zum Dorf der Haasis. Dort bittet der Bürgermeister der Haasis Twinsen, ihnen bei der Vernichtung der Mutantenfabrik behilflich zu sein. Ein Anliegen, das Twinsen nicht zurückweist. Ein Haasi gräbt einen Tunnel für ihn, durch den er in die Fabrik gelangt.

Die Fabrik der Mutanten

Dort kämpft Ihr zunächst mit der Wache, um an den Schlüssel zu kommen, den sie bei sich hat. Dann betritt Twinsen das Gebäude, und sucht nach dem Doktor. Sobald der besiegt ist, erhält Twinsen einen Schlüssel, mit dem er den Elfen Raymond befreien kann, der ein Stockwerk höher schmachtet. Sprechet dann mit dem Grobo, der Twinsen die Türe des Shuttles öffnet, mit dem es ins Zentrum der Mutantenfabrik geht. Dort sucht Ihr nach dem Raum, in dem die Mutanteneier liegen, und zerstört jedes einzelne davon. Twinsen verläßt die Fabrik und trifft dort Raymond wieder, dem er die blaue Karte zeigt. Dieser gibt ihm dafür ein Kleeblatt-Power-up. Weiter geht es zum Dorf der Haasis, wo Twinsen noch einmal mit dem Bürgermeister spricht. Der führt Euch zur „heiligen Karotte“, die der Held auch gleich betritt. Im Inneren wendet Ihr Euch nach Westen, wo die Soldaten beseitigt werden. Schließlich kommt

Ihr zum kleinen See, an dem Twinsen die magische Flöte spielt, um das Eis zu schmelzen und eine Flasche des Wassers nehmen zu können. An der Stelle, an der Twinsen gerade die Soldaten außer Gefecht gesetzt hat, findet Ihr auch einen Sumpf-Buggy, mit dem Ihr nach Tippet fahrt. Dort geht Twinsen zu dem Fischer, der seine verlorene Schmuckklammer sucht. Er spricht mit dem Fischer und bekommt einen Schlüssel. Damit kann der Weg zum Twin-sun-Café geöffnet werden. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr noch einige Gegner überwinden. Im Lokal angekommen, stellt sich heraus, daß der Bandleader eine Gitarre braucht. Der Bartender verspricht, für ein entsprechendes Instrument eine geheime Passage zu öffnen.

Twinsen muß nun zurück zur Wüste des leeren Blattes, wo er bei dem alten Haasi seine magische Flöte gegen dessen Gitarre eintauscht. Statt zurück nach Tippet zu gehen, wendet Euch in Richtung Principal. Dort könnt Ihr nun in der Klumpfußstraße mit dem Jetpack auf die kleine Insel fliegen und dort die Kleeblatt-Box einsammeln. Danach geht Twinsen zu Dr. Funfrocks Hauptquartier und überwindet die Wachen und die Klone. Nun geht es ein Stockwerk nach oben und in die Tür oben links. Dort beseitigt Twinsen den Klon, worauf ein weiterer Klon erscheint, der einen Schlüssel bei sich hat, den Ihr braucht. Twinsen öffnet die betreffende Tür damit und geht einen Stock tiefer, wo Dr. Funfrock, seine Doktoren und eine Wache sich gerade aufhalten. Schaut schnell durch die Tür und zieht Euch sofort wieder zurück. Der skrupellose Funfrock wird die Wache in dem Raum töten, um zuerst den Teleporter benutzen zu können, der nur Platz für einen bietet. Er verschwindet, und in dem unbewachten Raum kann Twinsen sich nun in aller Ruhe den Safe

Funfrocks vornehmen. Den Schlüssel dazu erhält der Held von einem Gefangenen. Er nimmt das Laserschwert an sich und liest sich den Brief des Architekten durch. Weiter geht es zu der Zelle des Gefangenen, aus der ein Geheimgang aus dem Hauptquartier herausführt.

Wieder auf der Zitadelleninsel

Twinsen begibt sich nun zurück zur Zitadelleninsel und spricht dort mit dem Architekten, der ein ehemaliger Nachbar ist. Er läßt Euch dann in sein Haus, und hier könnt Ihr Euch dann

ten. Danach sucht Ihr eine Hauswand, an der ein Haasi dabei ist, etwas zu überpinseln. Als Twinsen sieht, daß hier gerade Sendells Siegel übermalt wird, benutzt er das Horn, um das Siegel zu brechen, und springt dann durch die entstandene Öffnung. Er gelangt so in das Teleporter-Zentrum. Die Tante, die hier Dienst hat, wird so schnell wie möglich überwältigt, wie auch alle anderen Doktoren und Wachen (wichtig: zuerst die Schwester). Danach zerstört Twinsen alle Teleporterkam-



sen hereingelegt, es war nicht Zoe, sondern nur ein Klon von ihr. Twinsen wird gefangengenommen und in

eine Zelle geworfen, die dem Knast, in dem er zu Anfang seiner Abenteuer saß, ziemlich ähnlich sieht. Auch die Fluchtmethode aus der ersten Zelle läßt sich hier anwenden. Nun muß Twinsen mit Zoes Klon kämpfen, um den Schlüssel zu erhalten, mit dem er wieder an seine Sachen kommt. Sucht danach einen Weg in das Klon-Zentrum. Dort angekommen, greift Twinsen niemanden an, sondern geht in die linke obere Ecke des Raumes und wartet, bis Sendells Siegel erscheint. Dieses bricht er in der bekannten Manier und springt in die entstandene Öffnung.

Nun schüttet Twinsen das Wasser aus dem Himalayi über den Runenstein und jagt damit das Klon-Zentrum in die Luft. Hinter den Ruinen könnt Ihr nun einen Durchgang finden, der Euch magisch zur Polarinsel transportiert. Der Weg, den Ihr dabei nehmen müßt, führt auch an einer Reihe von Baustellen vorbei, auf denen Ihr Euch vor den Robot-Bulldozern in acht nehmen müßt. Schließlich muß Twinsen noch mit einer grünen Wache sprechen, von der er den Schlüssel zu einem der Robot-Bulldozer erhält, mit dem er zu einer weiteren Baustelle tuckern kann. Folgt hier den Reifenspuren. So findet Ihr einen Arbeiter, der beseitigt werden muß, da er den letzten Schlüssel bei sich trägt, den Twinsen benötigt. Nun muß der Held noch Sendells Brunnen finden und dort Dr. Funfrock und seine Schergen zur großen Finalschlacht herausfordern, und das Abenteuer ist überstanden. Aber Vorsicht, ein Fiesling vom Format eines Funfrock läßt sich nicht so einfach bezwingen, der kommt mindestens einmal wieder...

Heiner Stiller



Little Big Adventure: Auch in der Unterwelt der Zitadelleninsel ist so manches Nützliche zu finden

die ID-Karte des Architekten nehmen. Über die Himalayiberge begibt sich Twinsen wieder nach Tippet, wo er dem Bandleader die Gitarre aushändigt. Durch den Geheimgang geht es in die Kanalisation, wo Ihr erst einmal eine Gruppe Mutanten beseitigen müßt. Hier findet Twinsen einen Schlüssel und verläßt die Kanalisation dann wieder. Jetzt sucht sich der Held einen Weg nach Brandel, den er in Form eines Flugdinos findet. Sprecht mit dem verständigen Wesen und fragt nach einer Passage nach Brandel. Dort angekommen, geht Twinsen zum Doktor und zeigt ihm die ID-Karte des Architek-

mem und den Computer.

Auf zum Grande Finale

Mit dem Flugdino geht es wieder zur Festungsinsel, wo sich Twinsen mit den Haasis unterhält. Nachdem Ihr den Panzer und die Wachen beseitigt habt, buddeln diese einen Tunnel in die Festung. So gelangt Twinsen in einen unterirdischen Bereich, in dem feuerspeiende Statuen und ein Froschmonster lauern. Twinsen läßt nun mit dem Handrad das Wasser aus dem Pool und kommt so auf die andere Seite. Ein Stück weiter findet Ihr Twinsens gefangene Freundin, die Ihr natürlich befreit. Leider hat Funfrock Twin-

Al Quadim

Abenteuer mit Dschinnis und Magie

SIS **Al Quadim** ist wie schon *Little Big Adventure* ein gutes Beispiel für einen Spiele-Hybriden, der sowohl Elemente aus dem Action-Lager als auch dem Rollenspiel in sich vereinigt. Wie Ihr alle Abenteuer in dieser phantastischen Geschichte aus 1001 Nacht meistert, steht hier in unserer Komplettlösung.

Nachdem Ihr den Test des Meisters bestanden habt, den wir hier nicht näher beschreiben möchten, werdet Ihr zum Stadtrand des prächtigen Zaratan teleportiert, der Heimat Eurer Familie und Vorväter. Sucht das Haus Eurer Familie und macht dem Vater Eure Aufwartung. Er überreicht Euch das „Schwert der Ehre“, die generationenalte Familiengewaffe. Seht nun nach Eurer Mutter und besucht auch die lie-

be Tante. In deren Haus herrscht ziemliches Chaos, und Frösche hüpfen überall herum. Laßt Euch die Geschichte erzählen, danach erhaltet Ihr ein kleines Geschenk: Im Topf links oben an der Wand liegen einige Goldmünzen. Besucht dann den Kaufmann, einen Freund der Familie. Ihr erfahrt, daß dessen Tochter schwer krank ist und ihr die richtige Medizin fehlt. Nett wie Ihr nun mal seid, begeht Ihr Euch auf Suche nach der Medizin.

In der Wüste westlich der Stadt stehen die Chancen gut. Laßt Euch von Hornissenschwärmen, den Hyänen und Sandteufeln nicht erwischen und schaut, ob Ihr violette Beeren findet. An einem Strauch am südöstlichen Ufer des kleinen Sees werdet Ihr fündig. Kaum sind die Beeren gepflückt, spricht Euch ein wunder-

sames Wesen aus dem See heraus an. Es ist eine Wassemixe, die um einen Gefallen bittet. Sie fragt, ob Ihr eine Botschaft ihres Meisters dem Quadi der Stadt überbringen könnt. Auf dem Weg zurück nach Zaratan begegnet Euch Euer alter Lehrmeister, der eine Schriftrolle aushändigt. Danach bringt Ihr die Beeren zum Kaufmann, der Euch dafür überschwänglich dankt.

Im Amtszimmer des Quadis erzählt Ihr diesem von der Nachricht der Nixe. Er hört zu und hat dann ebenfalls einen Auftrag für Euch. Er möchte versuchen, die alte Fehde zwischen Eurer Familie und dem Wassab-Clan zu schlichten und schickt Euch mit einem Vermittlungsangebot zum Oberhaupt der Wassabs. Im Hause des feindlichen Clans angekommen, wird Euch der Sohn

des alten Wassab angreifen. Ihr dürft Euch nicht verteidigen, was an sich auch nicht nötig ist, denn der alte Wassab hält seinen Sohn zurück, um sich zunächst den Vertrag anzusehen. Er ersucht Euch, zuerst Euren Vater unterzeichnen zu lassen, bevor er seine Signatur anbringt.

Als Ihr schließlich mit der Unterschrift des Vaters zu den Wassabs zurückkehrt, bittet Euch der Alte, auch die Signatur Eurer Schwester einzuholen. Auch sie willigt ein zu unterschreiben, will dies aber nur im Amtszimmer des Quadis tun. Nach diesem Intermezzo könnt Ihr Euch ein wenig die Stadt ansehen und auch nochmal bei der Nixe vorbeischauen. Die ist Euch dankbar für Eure Unterstützung und erzählt Euch von einer magischen Stelle im See, die alle Wunden und Krankheiten heilt – in dieser Gegend voller Hyänen und Sandteufel eine praktische Angelegenheit.

Eine ruchlose Intrige

Bei Eurer Rückkehr in die Stadt müßt Ihr feststellen, daß dort mächtige Aufregung herrscht. Der Dschinni, der Eurer Familie ergeben dient, hat einige Handelsschiffe der Wassabs versenkt, und das, obwohl ein Schlichtungsvertrag gerade unterzeichnet wurde. Nicht nur, daß der Verdacht auf Eure Familie fällt, daß dieser Angriff von ihr geplant und ausgeführt wurde, es befanden sich auch noch Eure Braut und deren Vater an Bord des Schiffes, der seines Zeichens Kalif ist. Die Rettungsaktion führt Euch wieder in die westliche Wüste, wo Ihr am Meeresufer den Kalifen im Kampf mit ein paar Hyänen antrefft. Rettet ihn, und beschafft dem Mann auch seine Schatztruhe, die Ihr weiter nördlich am Ufer findet.

Wieder in der Stadt zurück, kommt Ihr gerade rechtzeitig an, um mitzubekommen, wie öffentlich Anklage gegen Eure Familie erhoben wird. Der Dschinni Eurer Familie wird auch befragt und

erklärt, daß er tatsächlich von Eurem Clan beauftragt wurde. Bis auf Euch werden alle Eure Anverwandten in der Hauptstadt in den Kerker geworfen, und Ihr werdet aus Zaratan verbannt. Geht zur Nixe und fragt sie, wie Ihr am besten zum „Dead Man's Reef“ kommt. Mit den magischen Worten „Jorgizra Jetzona“ könnt Ihr nun an der südwestlichen Landspitze eine Riesenschildkröte herbeirufen, die Euch zum gewünschten Ziel bringt.

Auf dem Riff angekommen, müßt Ihr zunächst alles absuchen, um drei Schlüssel zu bekommen. Sammelt auch das herumliegende Gold ein, ohne Euch von den Zombies erwischen zu lassen. Sind alle Schlüssel gefunden, könnt Ihr an Bord des Wracks gehen. Nehmt Euch vor Skeletten und anderen Gegnern in acht. Im Rumpf des Schiffes trefft Ihr auf eine Zauberin, die Euch mit Magie angreift und die Ihr so schnell wie möglich außer Gefecht setzen solltet. Danach steht der Weg durch ein Dimensionstor offen, durch das Ihr auf die spirituelle Ebene überwechseln könnt. Zerstört dort den grünen Kristall, der das Wrack in seinem Bann hält. Verlaßt die spirituelle Welt und kehrt wieder zum Schiff zurück. Hier könnt Ihr an dem kleinen Kristall wieder Energietanken.

Das auf magische Weise wiederhergestellte Schiff dient Euch nun als Transportmittel zwischen den Inseln. Euer erstes Ziel ist Eure Heimatstadt Zaratan, wo Ihr den Turm des Zauberers aufsucht, der sich nordwestlich der Stadt befindet. Um mit dem Magier zu reden, müßt Ihr zunächst einmal dessen Rätsellabyrinth heil überstehen. Die ersten Rätsel, die Euch dabei gestellt werden, sind recht leicht. Das Schalterrätsel, wo Ihr, von oben gesehen, Schalter zwei und fünf bedienen müßt, ist schon etwas schwerer.

Bei dem Raum mit den vielen Symbolen auf dem Boden müßt Ihr versuchen, nur auf die blau

leuchtenden Symbole zu treten. Dann, in dem Raum mit den fünf Schaltern, betätigt Ihr diese in folgender Reihenfolge: Hebel im Norden, Hebel im Süden, neu erscheinender Hebel im Norden, weiterer Hebel noch weiter nördlich und dann den neu erscheinenden Hebel im Süden. Wenn Ihr dann auch noch das Frage- und Antwort-Spiel der Steinfiguren gemeistert habt, folgt eine Audienz beim Magier. Dessen Frau entpuppt sich als die Nixe, und Ihr erhaltet von ihr den Auftrag, eine goldene Taube zu besorgen. Der Magier selbst teilt Euch einige wichtige Dinge betreffs Eures weiteren Vorgehens mit.

Nach dem Gespräch geht es weiter zur Hauptstadt des Reiches. Dort könnt Ihr im „Supernatural Warehouse“ den goldenen Vogel für die Frau des Zauberers besorgen. Bringt ihr das Kleinod, und sie belohnt Euch mit einer Schriftrolle. Begebt Euch wieder in die Hauptstadt und besucht den Palast des Kalifen. Redet dort mit dem Wesir und fragt, ob Ihr Eure Familie sehen dürft. Der Wesir fragt, ob Ihr diese Angelegenheit nicht besser mit dem Kalifen besprechen wollt. Dort erhaltet Ihr nach einem kitzeligen Frage- und Antwort-Spiel die Erlaubnis, Euren Vater zu besuchen, nur und ausschließlich ihn.

Ein Ausflug in den Kerker

Im Kerker selbst spricht Ihr zunächst mit Eurem Vater, der gerne wissen möchte, wie es Mutter und Schwester geht. Sucht zunächst die Schwester auf, die kurz davor steht, den Verstand zu verlieren, Euch aber ein Geschenk zukommen läßt. Danach schaut nach Eurer Mutter und geht dann wieder zum Vater. Der dankt Euch überschwenglich, und auch er läßt Euch ein Geschenk zukommen.

Euer nächstes Ziel ist die Insel der Bücherei, auf der Ihr einen Eremiten sucht. Dank des Schiffes ist der Weg dorthin leicht, auf der Insel selbst wird es jedoch



Der Hof des Elternhauses. Von hier aus nehmen Eure Abenteuer in Al Qadim ihren Lauf



Ein Besuch in der Oase beschert Euch eine nette Bekanntschaft: Eine Meerjungfrau erbittet Eure Dienste



Der Quadi der Stadt will der Feindschaft zwischen Eurer Familie und der der Wassabs ein Ende bereiten



Der Händler des Ortes verkauft Heiltränke – eine lohnende Investition



Bald findet Ihr in der Oase auch noch eine Stelle, an der das Wasser heilsame Kräfte hat



Der schiffbrüchige Kalif ist zunächst recht unelendig

schnell gefährlich. Erkundet alles, sammelt alles ein, speichert aber so oft wie möglich, da hier einige wirklich gefährliche Dinge auf Euch lauern, wie z. B. Hyänenhorden und fiese Schwebhexen. Sucht einen Durchgang nach Süden, der links und rechts von Speeren begrenzt wird, und geht durch ihn hindurch. Achtung, hier wimmelt es von Hexen!

In dem Bereich der Insel, der sich hier anschließt, werdet Ihr einen Raum mit drei Statuen finden. Gebt der ersten Figur eine Münze und der zweiten den Scroll „Heart of Stone“, der auch auf der Insel zu finden ist. Die Feuerbarriere erlischt, und Ihr könnt in einen Raum gehen, in dem eine magische Truhe steht. Gebt ihr so viele Schätze wie möglich, denn Ihr erhaltet einen Splitter Mondgestein, der Eure Waffe auf zauberhafte Weise stärkt. Noch während Ihr mit der sprechenden Truhe verhandelt, saust ein Mann auf einem fliegenden Teppich vorbei, den Ihr verfolgen müßt. Habt Ihr ihn endlich zu fassen bekommen, wird der Bursche höflich befragt und gibt Euch die Erlaubnis, die eigentliche Bibliothek zu besuchen.

Der auf magische Weise zu öffnende Zugang findet sich nach einigem Suchen, und ab geht es in die Unterwelt der Insel. Ein Labyrinth mit allerlei Rätseln und Gefahren wartet auf Euch. Versucht, den sich bewegenden Statuen nicht zu nahe zu kommen, und haltet nach einem Buch Ausschau, das auf einem Vorsprung zu finden ist. Wird der Schmöcker laut vorgelesen, eröffnen sich neue Gebiete im Labyrinth, die Ihr über unsichtbare Brücken erreichen könnt. Sammelt auch ansonsten alle Schätze auf, die Ihr findet.

An einer Stelle versperrt Euch eine Feuerwand den weiteren Weg. Lauft schnell über alle Symbole am Boden vor dem Tor, das daraufhin für einen Augenblick erlischt und Euch durchläßt. Ein anderer Raum konfrontiert Euch mit beweglichen Statuen und

Bodenfeldern. Hier findet sich außerdem ein Schalter, der alle Statuen für einen Augenblick ruhigstellt. Dann tretet schnell auf alle Bodenplatten, und es erscheint eine Brücke aus Knochen, die Euch zum fliegenden Teppich führt. Nun geht es schwebend weiter in Richtung Norden. Dort finden sich eine Treppe und eine Bodenrune. Fliegt über die Rune und landet in der Nähe der Treppe.

Nun geht es in die eigentliche Bibliothek, in der Ihr zwei Truhen finden müßt: eine als „Eternal Hope“ bezeichnete und eine als „Worldly Care“ deklarierte. Der Spiegel, den Ihr vom Zauberer neben der Stadt Zaratan bekommen habt, wird in eine der Truhen gelegt. Sucht nun nach einem Geheimgang in einer nördlichen Wand, durch die Ihr in einen vorher nicht zugänglichen Bereich des Labyrinths kommt, in dem eine große weiße Vase steht. Zerschlagt sie, nehmt die Schriftrolle und lest sie. Jetzt geht es wieder zurück zum Eremiten. Hier müßt Ihr das Gespräch geschickt lenken und andeuten, daß Ihr ein Geschenk für den Eremiten habt. Habt Ihr alles richtig gemacht, erhaltet Ihr die gewünschte Information.

Die Insel der Sandfäuste

Zurück zum Schiff, und gleich geht es weiter zu der Insel, deren Namen Ihr vom Eremiten erfahren habt. Auf dem Eiland angekommen, sucht Ihr nach einer Doppelreihe von Fäusten aus Sand, durch die Ihr zu einem Dschinn (Efreet) kommt. Der ist zwar zunächst nicht kooperativ, doch durch bestimmtes Fragen kommt Ihr ein wenig weiter. Um die gewünschte Audienz beim „Geist des Lords“ zu erhalten, müßt Ihr eine Aufgabe erfüllen.

Die Schlange, die der Dschinn wünscht, erhaltet Ihr in der Hauptstadt im „Laden für Reptilienbedarf“. Nun will der Efreet heiße Kohle haben, die Ihr auch wieder in der Hauptstadt be-



Die Schildkröte bringt Euch zum Totenriff



Zunächst scheint das Schiff auf dem Riff ein Wrack zu sein, ...



... worauf auch all die herumliegenden Skelette hinweisen

kommt, wo Hakim einen Kohleladen unterhält. Doch der Dschinn hat eine weitere Aufgabe auf Lager: Ihr sollt ihm einen Schleier besorgen, den es wieder in der Hauptstadt gibt – in Ingrid's Laden. Danach äußert der Geist einen letzten Wunsch, nach der Flasche der „ewigen Leere“.

Diese Aufgabe ist etwas kniffliger, und Ihr müßt zunächst einmal in die Hauptstadt und dort in die geschlossene Kneipe. Dort erfahrt Ihr, daß Ihr auf die Insel Senat müßt. Dort angekommen, gilt es das Eiland zu durchsuchen und eine Kiste zu finden, in der sich die begehrte Flasche befindet. Auf dem Hinweg könnt Ihr noch ein paar Schätze einsammeln, doch sobald Ihr die Flasche habt, müßt Ihr so schnell wie möglich zum Schiff zurück.

Wieder beim Dschinn, überredet Ihr ihn nachzusehen, ob die Flasche auch tatsächlich leer ist. Er wird in die Leere gesogen, und Ihr könnt endlich weitergehen. Sucht nun den östlichen Teil der Insel auf und redet dort mit

dem Agenten Daos, danach geht es nach Westen, um mit dem Agenten der Dschinns zu reden. Weiter zieht Ihr über das Schachbrett in der Inselmitte, das eigentlich ein Teleporter ist. Von hier aus gelangt Ihr nach etwas Knochelei zu den Dschinn-Lords, die Ihr alle einmal besuchen müßt.

Dann gibt es auch hier einige Aufgaben zu erledigen: Marid, der Oberlord, will die Stimme seiner Geschichtenerzählerin wiederhaben. Geht in das Höhlenlager von Lord Dao und kämpft Euch den Weg durch die geflügelten Kreaturen frei, bis Ihr zum Lord gelangt. Der hat zwar die Geschichtenerzählerin, will sie aber nur gegen das „Jewel of Pale Blue Fire“ eintauschen. Sucht die letzten beiden Dschinn-Lords auf und sprecht sie an. Benutzt ihre richtigen Namen Bushida und Sarath. Von ihnen erhaltet Ihr das Juwel, mit dem bei Dao die Stimme der Erzählerin eingetauscht wird. Lord Marid gibt Euch dafür einen Zauberspruch.

Geht nun zu Lord Efreet und sprecht dort zunächst mit dem Wächter. Der eigentliche Weg zum Lord führt wieder über ein Schachbrett, auf dem plötzlich Flammen auflodern. Benutzt den Zauberspruch, und das Feuer kann Euch nichts mehr anhaben. Von Lord Efreet erfahrt Ihr von den Namenlosen, erhaltet einen weiteren Splitter Mondgestein, der wiederum Euer Schwert stärkt. Reist wieder zur Hauptstadt und sucht den Palast des Kalifen auf. Bittet den Wesir, Euren Vater besuchen zu dürfen, was dieser ablehnt.

Unter dem Palast

Beim Verlassen des Palasts taucht ein Diener auf, der Euch mitteilt, daß in der Palastküche jemand mit Euch sprechen möchte. Dort wartet schon die gelb gekleidete Sumie, die Euch helfen möchte und von einem Geheimgang berichtet. Um diesen benutzen zu können, benötigt Ihr einen Schlüssel. Geht zum „Fair-

Trade“-Laden und redet mit dem Besitzer. Antwortet nicht, wenn er nach Eurem Begehr fragt, sondern geht hinter die Theke. Fragt nach dem Schlüssel und laßt den Mann wissen, daß Sumie Euch schickt. Der Ladeninhaber weist Euch an den Bäcker auf dem Markt. Fragt ihn nach dem „Schlüssel der Knochen“.

Zurück in der Küche geht es in den Raum, der rechts angrenzt, und von dort aus in den Geheimgang. Im ersten Raum müßt Ihr einen Schlüssel einsammeln, der hinter einem Felsen versteckt liegt. Kämpft Euch weiter vor, laßt Euch von den Spinnen nicht beißen. Sucht nach einem Geheimgang, der Euch zur Zelle eines Zyklopen führt. Durchsucht dessen Zelle und helft dem Burschen bei der Flucht. Deckt ihn mit einem Tuch zu und führt ihn dann durch den Palast und die Stadt bis zu den Stadtmauern. Der befreite Zyklop erzählt Euch von seiner Heimatinsel, die Ihr als nächstes besuchen werdet. Sucht dort nach einem Ring aus Säulen, in dessen Mitte eine Truhe steht. Nähert Euch der Truhe dreimal, öffnet sie aber nicht. Das könnt Ihr dann beim vierten Mal gefahrlos tun.

Nun geht es wieder in den Kerker des Kalifen und in die Zelle des Zyklopen. Dort liegt eine Schriftrolle, die von einem verborgenen Hebel zu berichten weiß. Aktiviert die Bodenplatten, indem Ihr Euch daraufstellt oder einfach Steine darauf ablegt. Schlagt dann mit Eurem Schwert solange gegen die bemoste Stelle an der Wand, bis ein Hebel erscheint. Arbeitet Euch weiter durch das Labyrinth und seid auf der Hut, denn ein gefährlicher Gegner erwartet Euch. Nach einigen leichteren Rätseln werdet Ihr im südlichen Teil dieses Kerkerabschnitts einen Geheimgang finden, der in die neuen Kerker des Kalifen führt. Nehmt Euch hier vor Robotern und Wächtern in acht, die umherwandern. Sucht den Vater im Nordwesten auf und redet mit ihm. Verlaßt

den Kerker dann wieder auf dem Weg, den Ihr gekommen seid, und gebt den Schlüssel Sumie zurück. Beim Verlassen des Palastes entdeckt Ihr eine Nachricht, die zu einem Treffen mit einem Mann namens Obdel führt. Dieser ist dabei, ein Komplott der Wesire gegen den Kalifen aufzudecken und bittet um Hilfe. Ihr erhaltet einen Teleporterring, der jedoch nur in dem Raum mit dem blauen Bodenmosaik im Südwesten des Palastes funktioniert. So landet Ihr in der Kammer des Kalifen, die Ihr ungesehen verlassen müßt.

Weicht dem ersten Wächter aus, indem Ihr Euch hinter den Säulen versteckt. Die beiden folgenden Wächter könnt Ihr mit dem Teewagen ablenken. Rennt zum Raum im Süden, in dem sich der Harem des Kalifen befindet. Hier erhaltet Ihr von der Kalifen Frau einen Schlüssel, der Euch Zugang zu einer versteckten Kammer bei den Schlafgemächern des Kalifen verschafft. Folgt dem Plan der Frau, um die Haremsgemächer zu verlassen und wandert nach Norden. Dort gelangt Ihr zu den Schlafgemächern des Herrschers, geht weiter durch die Tür im Osten und rührt die Schätze nicht an. Untersucht die Ostwand und öffnet die Geheimtür mit dem Schlüssel. Sammelt hier alles ein und versteckt den Schlüssel zur Geheimkammer unter der Matratze des Kalifenbettes.

Obdel, der Verräter

Verlaßt diesen Bereich des Palastes, wie Ihr ihn betreten habt (teleportieren), und geht zurück zu Obdel, der jedoch schon gegangen ist. Sprecht mit seinem Diener, der Euch mitteilt, wie Ihr Obdels Zimmer findet. Durchsucht dort die Kommode und schaut Euch die Schriftrolle dort an. Geht dann in die Stadt, wo Ihr Obdel am südlichen Ende des Marktplatzes finden könnt. Geht nicht zu ihm und greift Ihn auch nicht an, sondern wartet das Treffen mit dem Söldner ab, von dem

das Schreiben in der Kommode berichtete. Ihr erfahrt einige interessante Details betreffs der „Verschwörung“ und den Namen einer neuen Insel: Al-Katraz.

Jetzt geht es weiter zu dieser neuen Insel, auf der gerade ein Bürgerkrieg tobt. Geht nach Südosten zu den Razifs und redet deren Anführern die Kriegspläne aus. Danach geht es zur anderen Partei, wo Ihr auch mit der Anführerin redet, ohne jedoch zu sagen, daß Ihr bereits mit den Razifs gesprochen habt. Die beiden befriedeten Führer treffen sich an einem Brunnen. Dort wird Euch von zwei Schlüsseln berichtet, mit denen in das Gefängnis unter

der Insel gelangt werden kann. Ihr findet die Schlüssel im Nordosten der Insel, versteckt in eigenartig funkelnden Reisigbündeln. Mit den beiden Schlüsseln müßt Ihr nun zwei Tempel aufsuchen, von denen einer im Südosten und der andere im Südwesten liegt. Meditiert in diesen Tempeln, um die Paßwörter für das unterirdische Gefängnis zu erhalten: BAZAN und HAMA. Marschier nun zum Brunnen und benutzt die beiden Wörter, worauf sich der Abstieg in den Kerker öffnet. Der Söldnerfürst, den Ihr westlich des Eingangs findet, muß besiegt werden. Ihr findet eine Schriftrolle, aus der hervorgeht, daß Euer Bruder hier gefangen gehalten wird. Zerstört das Juwel auf dem Tisch des beseitigten Söldners, denn es entzieht den Gefangenen die Lebensenergie.

Schaut Euch etwas nördlich des Quartiers des Söldners um. Dort ist die Zelle eines Magiers, in der Ihr neben einigen Waffen und Tränken auch einen rostigen Schlüssel findet. Schaut nun in den Metalltopf, der in diesem Raum steht und in dem Ihr das Gesicht des Zauberers seht. Versucht ihn so gründlich wie möglich zu ärgern. Jetzt sucht Ihr die Zellen der Gefangenen auf, laßt alle frei und findet schließlich auch Euren Bruder. Ein Heiltrank hilft dem Halbtoten wieder auf die Beine, und dann geht es ab durch die Mitte. Am Ausgang des Verlieses taucht der Zauberer auf. Euer Bruder versteckt sich, und Ihr kämpft den Magier nieder.

Endspurt

Zurück im Schiff, teilt Euch Euer Bruder mit, was er weiß, und das nächste Ziel ist die Insel Allabat. Dort wurde die Stimme versteckt, die Deinem Bruder geraubt wurde. Durchsucht die Insel und seht auch zu, daß Ihr den Schatz findet, den Ihr demnächst brauchen werdet. Die Flasche mit der Stimme des Bruders findet sich am Ufer eines Gewässers im Nordwesten der Insel.

Zurück auf dem Schiff, wird Euer Verwandter wiederhergestellt, und er ruft auch sogleich Mulliban, den Dschinn der Familie herbei. Die beiden brechen zur Hauptstadt auf, um den Rest der Familie zu retten, während Ihr zur Insel Al-Naqqil aufbrecht. Dort wartet der „Namenlose Meister“, und wenn Ihr die Insel einmal betreten habt, gibt es keinen Weg mehr zurück (abspeichern). Ein kompliziertes Labyrinth voller gefährlicher Gegner erwartet Euch hier. Ihr müßt nacheinander drei Halsketten finden, die hinter Geheimwänden versteckt liegen. Einige Geheimtüren lassen sich nur dann öffnen, wenn Ihr auch die richtigen Halsketten bei Euch habt.

Aus dem Labyrinth führt ein Weg auf die astrale Himmelsebene, die Ihr erkunden müßt. Die verschiedenen schwebenden Plattformen sind zum Teil durch unsichtbare Brücken miteinander verbunden, die nur dann erscheinen, wenn Ihr nahe genug an sie herangeht. Zerstört die Orbs, die Ihr auf den Plattformen findet, und beseitigt die erscheinenden Monster. Schließlich werdet Ihr die Quelle der Macht der „Namenlosen Meister“ finden: ein riesiger Mondstein, der auch Euch helfen kann. Er heilt alle Eure Verletzungen, wenn Ihr ihn berührt.

Sucht nach einer Plattform, auf der ein einzelner grüner Orb liegt und zerschlagt ihn. Dadurch wird der Fluch gebrochen, der auf dem Kapitän Eures Schiffs lastet. Wieder zurück auf dem Schiff, könnt Ihr auch gleich mit dem so Befreiten reden, der Euch empfiehlt, durch das Astraltor im Bauch des Schiffs noch einmal zur Astralebene zurückzukehren. Dort erwartet Euch schließlich der letzte Kampf gegen den mächtigsten der „Namenlosen Meister“. Ist dieser überwunden, taucht der Dschinn Mulliban auf, bringt Euch in die Hauptstadt, und die ganze Geschichte findet ein glückliches Ende. □

Heiner Stiller



Schließlich gelangt Ihr durch ein magisches Portal im Wrack auf die ätherische Ebene



Im Labyrinth des Magier erwarten Euch knifflige Proben



Sogar die Gunst eines Säuredämons müßt Ihr erringen, ...



... um schließlich zur langersehnten Audienz beim Magier vorgelassen zu werden

Fade to Black

Anti-Morph-Missionen

Conrad B. Hart treibt seit einigen Jahrzehnten in einer Tiefschlafkapsel durch den Weltraum. Eigentlich hätte man meinen sollen, daß er auf diese Weise seinen Erzfeinden, den Morphs, hätte entkommen können. Doch die Macht dieser Unterdrücker reicht weit. Conrads Kapsel wird entdeckt. Als er endlich wieder aus dem Tiefschlaf erwacht, sitzt er im Hochsicherheitstrakt eines lunaren Gefängnisses ...



Hier macht Conrad zum ersten Mal Bekanntschaft mit einem Energiegitter



Ein Morph im Anmarsch. Da heißt es sogleich, die Flinte durchladen und in Kampfposition gehen

Einsam sitzt Conrad in seiner Zelle, aber wie sich zeigt, ist er nicht alleine. Mit ihm wurde auch ein Anführer des irdischen Widerstandes eingesperrt, John Connor. Connor ist die Flucht bereits geglückt, und er hat Waffen und Prallminen in Conrads Zelle geschmuggelt und auch ansonsten alles für seine Flucht vorbereitet.

Zunächst werden die Minen aus dem Spind geholt, dann

geht es auf den Gang hinaus, wo erst mal die Wachdrohne über den Haufen geballert werden muß. Danach tritt Conrad auf das leuchtende Bodenpaneel, die Tür öffnet sich, und Conrad kann, wenn er sich ein wenig beeilt, hindurchschlüpfen. Im dahinterliegenden Korridor wartet eine bewaffnete Ketendrohne hinter einem Energiezaun. Der Zaun hält keine Schüsse zurück, also wird so lange auf die Drohne gefeuert,

bis deren aufmontierte Kanone explodiert. Danach geht es zu dem roten Bodenpaneel, das auf der linken Seite des Gangs liegt. Der Energiezaun öffnet sich, die Drohne fährt weiter, rollt über den grünen Bodenschalter und öffnet damit den grünen Energiezaun. Conrad kann nun weiter zum nächsten Korridor.

Hier wird es brenzlig, und es kommt auf Geschwindigkeit an: Kaum im Korridor, erscheint ein automatisches Geschütz und eröffnet das Feuer. Conrad schießt zurück, zerstört die Kamera auf der rechten Seite des Gangs und den erscheinenden Morph. Danach nichts wie weg – durch den Antigraflift am Ende des Korridors.

Es folgt der Hauptwachraum, in dem Conrad erst einmal Energie tankt. Danach wird die Tür mit dem Rot-Kreuz-Symbol inspiziert. Im folgenden Raum wartet eine Spinnendrohne, die besiegt werden muß. Dann kann der Spind am Ende des Gangs geplündert werden. Zurück zum Hauptkorridor und durch die Tür zur Kantine (Messer & Gabel: Symbol an der Tür), wo erst einmal ein Morph besiegt werden muß. Dann geht's zum Büfett, wo Spinde stehen, die Conrad jedoch erst mal links liegen läßt, da sonst die automatische Kanone am Ende des Korridors zu schießen beginnt.

In der eigentlichen Kantine wartet ein weiterer Morph, der überwältigt werden muß. Danach geht es in die Küche.

Conrad folgt den Anweisungen des Kochs und geht in den Kühlraum, was sich als böse Falle entpuppt, denn er wird dort schon erwartet. Die zwei Morphs sind schnell erledigt, und das Kontrollpaneel an der Wand kann bedient werden. Nun ist der Geheimgang in der Cafeteria offen.

Über die mit Hochspannung geladenen Bodenpaneele muß gesprungen werden, was mit ein wenig Vorsicht kein Problem ist. In dem versteckten Spind findet Conrad besondere Munition, die später noch sehr nützlich ist. Zurück im Hauptkorridor, wird zunächst noch einmal Energie getankt. Dann geht es in den Korridor der medizinischen Abteilung, wo bereits die Spinne beseitigt wurde. Jetzt bedient Conrad das Kontrollfeld an der Wand und öffnet damit die Geheimtür in dem Raum, der unmittelbar am Korridorende nach Süden abzweigt.

Hinter der Tür gleich rechts muß das Wandpaneel geöffnet werden, und ab geht es per Lift zu einem versteckten Gang. Die Drohne dort wird beseitigt, und die beiden Fässer an den Wänden werden zur Explosion gebracht. Jetzt hört in dem Raum, von dem der Geheimlift abzweigt, die Dauerproduktion von Morphs auf, Conrad kann durch und muß sich nur noch mit zwei Morphs herumplagen.

Die anschließende Tür kann mit dem Kontrollpaneel geöffnet werden, der Morph im folgenden Raum wird eliminiert. Um die mit den Energiefeldern gesicherte Tür zu öffnen, setzt Conrad mittels des neben der Tür gelegenen Steuerpults den Greifer in Bewegung, der mit einem Faß beladen vor die Tür fährt. Dort bringt er es durch Schüsse zur Explosion; die Laserbarriere wird so außer Betrieb gesetzt.

Im sich anschließenden Medi-Center werden zunächst der Morph hinter den Gittern,

SECRET SERVICE

danach der zombieartige Typ in der Schlafkapsel und schließlich der nun erscheinende Morph beseitigt. In einem der beiden Spinde liegt eine neue Nachricht von John Connor.

Die weitere Flucht geht durch den Computerraum, dessen Tür dem Aufzug, mit dem Conrad in diesen Komplex gelangte, unmittelbar gegenüberliegt. Es folgt gleich eine zweite Tür, hinter der ein Morph lauert. Ist der aus dem Weg, kann der Computerraum betreten werden.

In einer Seitenkammer dieses Kontrollraums (nördliche Tür) befindet sich ein Bildschirm, durch den die Tür zum Cryo-Raum geöffnet wird. Der Morph in dem kleinen Raum wird beseitigt, ebenso der, der im Cryo-Raum hinter der Absperrung steht. Die stromführenden Bodenplatten vor der Tür werden übersprungen.

Im folgenden Raum warten wieder zwei Morphs, die Conrad niederschießt, während er dabei Deckung hinter den Säulen nimmt. Über den linken der beiden Aufzüge, die es in diesem Raum gibt, wird die Örtlichkeit wieder verlassen. Der folgende Korridor beherbergt wieder einen Morph sowie stromführende Bodenplatten, mit denen in bewährter Weise verfahren wird. Auch die beiden Drohnen hinter der nächsten Tür werden beseitigt. Im Spind

dieser Kabine findet Conrad den Schlüssel zum Freizeitraum.

Dieser Bereich des Komplexes wird nun wieder per Lift verlassen, jedoch wird diesmal der rechte Liftschacht benutzt. Im folgenden Korridor wird es haarig, denn dort wartet schon eine schwere Drohne auf Conrad, die auf Raupenketten den Gang entlanggefahren kommt. Hinter der Tür am westlichen Ende des Gangs liegt das Büro des Verwalters, der ebenso überwältigt wird wie der dann erscheinende Morph. Sobald die beiden besiegt sind, kann der Spind in diesem Raum geöffnet werden, indem Conrad sich des gelben Kristalls bemächtigt, der kurz zuvor erschien.

Nun wird die Tür am östlichen Ende des Gangs benutzt. Mit der Bildschirmkonsole wird der Code für den Hangar eingegeben (geschieht automatisch), und der Lift wird aktiviert. Die südliche Tür wird ignoriert, und es geht mit dem Lift im Korridor zurück zur Energietankstelle, die auch gleich benutzt wird.

Mit dem rechten Lift in diesem Raum geht es in den Hangarbereich. Hier müssen zunächst zwei Drohnen und ein Morph, der hinter einem Gitter lauert, beseitigt werden. Danach wird das Kontrollpaneel bedient, das das Flurförderfahrzeug in Bewegung versetzt.



In der Krankenstation im ersten Level kann Conrad nicht so genau feststellen, ob die Leute hier krank gemacht oder geheilt werden sollen

Conrad folgt dem Vehikel durch die Tür. Der hintere Lift bringt ihn in den Hangar, wo bereits John Connor im Shuttle auf ihn wartet. Jetzt müssen nur noch die beiden Drohnen besiegt werden, und die Flucht aus dem Gefängnis ist geglückt.

Im Auftrag der Rebellen

Auf der Raumstation Shadow wird Conrad in die Reihen der aktiven Agenten aufgenommen. Sein erster Auftrag für die Rebellen führt in den Asteroide ngürtel, wo ein Wissenschaftler aus einem Geheimlabor der Morphs befreit werden muß.

In dem Raum, in dem Conrad diese Mission beginnt, lauern keine Gefahren. Doch gleich, als er das Lager durch die östliche Tür verläßt, erwarten ihn zwei Spinnendrohnen, die zwar widerstandsfähig sind, aber besiegt werden können. Danach geht es durch die Tür im Norden, ohne auf die Kontaktpaneele im Boden getreten zu sein. Im sich anschließenden Gang geht es nach Westen weiter.

In einem weiteren Raum wird der Weg durch Energiefelder verhindert, die mit Kontaktpaneeeln im Boden verbunden sind. Conrad öffnet die Barriere, indem er über beide Bodenschalter läuft, sich umdreht,

zurück auf den ersten hüpft und dann auch noch über den zweiten Schalter läuft.

Im Gang hinter der Sperre findet Conrad in einem Spind Plasmamunition von hoher Durchschlagskraft. Es geht wieder zurück in den Lagerraum, in dem schon zwei Morphs warten. Zum Glück hat Conrad seine Pistole schon mit der Plasmamunition geladen. Danach wird die Energieladestation benutzt.

Hinter der südlichen Tür wartet ein weiterer Morph, der besiegt werden muß; danach wird noch einmal Energie getankt. Vom Korridor, der sich im Süden an den Anfangsraum anschließt, gibt es zwei Türen nach Süden. Conrad benutzt die westliche und beseitigt die beiden Drohnen im folgenden Gang. Allerdings muß er dabei sehr vorsichtig sein, denn zu viele Treffer auf die Glaswand des Gangs lassen diese brechen, und er würde in den Weltraum hinausgesogen.

Sind die Feinde hier beseitigt, kann Conrad den Schlüssel zum Maschinenraum an sich nehmen. Es folgt ein kurzer Abstecher zur Energietankstelle. Danach geht Conrad wieder durch die südliche Tür und im angrenzenden Korridor durch die südöstliche Pforte. Dort geistern insgesamt vier Prallminen herum, mit denen am besten



Ein üppig bestückter Kontrollraum. Hier wird es bestimmt was zum Manipulieren geben



Die Spinnendrohnen sind eine echte Bedrohung, hier zum Glück durch eine Energiebarriere gebändigt

fertig zu werden ist, indem Conrad jeweils eine Mine dadurch zur Explosion bringt, daß er sich treffen läßt; danach tankt er Energie. Diese Vorgehensweise wird wiederholt, bis alle Minen beseitigt sind.

Der Weg zum Maschinenraum ist jetzt zwar frei, aber drinnen warten immer noch zwei Morphs, die Conrad besiegen muß. Ist das erledigt, wird der Generator am linken hinteren Bedienfeld abgeschaltet.

Eine neue Nachricht von Connor trudelt ein. Dank Conrads Manöver konnte er sich in den Computer der Morphs hacken und deren Sicherungscode für eine Tür abschalten. Conrad geht in den Gang zurück, in dem er bereits die beiden fliegenden Drohnen beseitigt hat, und tatsächlich ist nun die Tür an dessen Ende offen.

In der Kammer dahinter befindet sich ein Kontaktschalter im Boden, der zum einen die zweite Tür im Raum öffnet, zum anderen ein Geschütz aktiviert, solange jemand auf dem Paneel steht. Also geht Conrad schnell über die Platte, so daß das Geschütz nicht genügend Zeit zum Feuern hat, und tritt in die Tür, wodurch sich diese nicht schließen kann. Dann setzt er sich mit den beiden Morphs im folgenden Raum auseinander.

Wie sich zeigt, ist dies der Wachraum, von dem aus die Zellen observiert werden. Con-

rad benutzt die Energietankstelle und aktiviert das Kontrollfeld, das nun Zugang zum Zellenblock garantiert. Es geht zu der zweiten Tür, die in diesen Raum mündet und hinter der ein Morph und eine Schwebedrohne lauern.

Gleich einen Raum weiter geht das Geballer wieder los: Eine Kettendrohne und zwei Morphs verteidigen diesen Raum. Daran schließt sich eine kleine Kammer an, hinter der der Raum liegt, in dem der Wissenschaftler gefangengehalten wird. Der gute Doktor wurde von den Morphs zwar gezwungen, an einer Geheimwaffe zu arbeiten, mit der der menschliche Geist kontrolliert werden kann, aber so nebenbei hat der Wissenschaftler noch einen zerstörerischen Virus programmiert, der das Labor der Morphs vernichten kann.

Der Professor wird zum Teleporterraum gebracht, von wo er durch den Rebellentransporter abgeholt wird, und Conrad geht noch einmal in den Maschinenraum, um dort den Datenwürfel mit dem Virus zu benutzen, den er vom Professor erhalten hat. Auf dem Rückweg von dort zum Teleporterraum läuft ein Countdown, der die verbleibende Zeit bis zur Selbstzerstörung anzeigt. Um die Sache noch schwerer zu machen, sind inzwischen noch eine ganze Reihe von Schwebedrohnen er-

schienen. Ist der Weg zum Transporter geschafft, dann ist damit auch diese Mission beendet.

Ein Ausflug zum Mars

Die Pläne der Morphs sind durchschaut und können vereitelt werden. Zum Bau ihrer neuen Waffe brauchen diese Wesen dringend ein Mineral, das nur auf dem Mars in nennenswerten Mengen gefördert wird.

Bei seiner Ankunft auf dem Mars findet sich Conrad in einem in die Erde gegrabenen Geheimraum wieder, den er durch den einzigen möglichen Ausgang verläßt. Diesem Ausgang genau gegenüber liegt der Eingang zu einer weiteren Geheimzone, in der auch eine Energietankstelle zu finden ist. Dort hinein rennt Conrad, dreht sich um und beseitigt die Drohne und den Morph, die auf ihn aufmerksam wurden.

Dieser Bereich hat auch so etwas wie einen Hinterausgang. Dort wartet in unmittelbarer Nähe ein „Standardmorph“, am Ende des Gangs ein bulliger Übermorph. Mit beiden muß Conrad fertigwerden, bevor es weitergeht.

Danach geht es zu der Lorenstation östlich des Ankunftsorts. Dort werden per Knopfdruck alle Förderwagen in Bewegung gesetzt. Indem er den Wagen folgt, kann Conrad drei Räume

besuchen, die bisher nicht zugänglich waren: das Hauptlager im Nordosten, das Waffenlager im Norden und ein Nebenlager im Südosten. In den beiden Lagern im Norden sind neben nützlichen Utensilien, wie z. B. Prallminen, insgesamt vier Schlüssel zu finden.

Weiter geht es in dem Nebenlager, in dem Conrad einen „Anti-Radiation-Shield“ findet, der ihn in den radioaktiven Zonen der Mine schützt. Doch bevor er die betritt, klappert er zunächst einmal alle Seitengänge ab, die er mit den gefundenen Schlüsseln öffnen kann.

Conrad begibt sich wieder in das Waffenlager (Norden), von dem eine Tür in ein radioaktiv verseuchtes Gebiet abzweigt. Gleich hinter der Schleuse wartet ein marsianischer Grabwurm auf Beute, dem Conrad entgeht, indem er sich so weit wie möglich rechts hält. Aus dem Quergang stürzt sich ein schwer gepanzerter Morph auf Conrad, der erst besiegt werden muß. Sollte sich der Bursche als zu zäh erweisen, kann auch der weiter südlich gelegene Zugang zur radioaktiven Zone benutzt werden, um den Morph anzulocken. Am besten wird er in den Hauptkorridor gelotst, wo man ihn mit der Technik „Hit&Run“ aus dem Weg schaffen kann.

Im südlich des radioaktiven Bereichs gelegenen Labor fin-



Dieser nette Kartoffelkopf heißt Ageer und weiß, wie man den Morphs beikommen kann

det Conrad den Schlüssel, der ihm noch fehlt. An den einen Spind kommt er jedoch nicht ran, da der Weg durch einen Grabwurm versperrt wird, der aus der Decke hängt. Die Lösung des Problems steht in dem Raum am südlichen Ende des Korridors. Dort steht eine Tunnelbohrmaschine, die mit den gefundenen Risidiumpatronen in Bewegung gesetzt werden kann. Jedoch reicht eine einzelne Patrone nicht, es bedarf mindestens zweier Patronen, um das Vehikel bis zum Rendezvous mit dem Grabwurm zu lenken. Auf jeden Fall verschwindet dieser dann, der Weg zum Spind ist frei und dieser Auftrag somit so gut wie geschafft!

Weltraumstation Venus

Die Produktion der neuen Morph-Waffe findet auf einer Raumstation im Orbit der Venus statt, Conrads nächstem Einsatzziel.

Den ersten Raum über die Tür links schleunigst verlassen – der Morph in diesem Raum wird ständig ersetzt, wenn nicht die Kamera in der rechten Ecke des Raums beseitigt wird. Im Gang geht es zunächst nach Norden, dann aktiviert Conrad den Antistrahlschild und geht in den Raum gegenüber der kleinen Konsole. Dort läuft er zur rechten Tür und in den

nächsten Raum. Dort gibt es keine Radioaktivität mehr, allerdings warten dort ein Morph – und eine Energietankstelle. Conrad durchsucht die Schränke, aktiviert den Fahrstuhl, verläßt den Saal durch die gegenüberliegende Tür und teleportiert. Der Raum, in dem er ankommt, wird durch die hintere Tür wieder verlassen. Achtung, das grüne Bodenpaneel nicht berühren, es aktiviert eine Selbstschußanlage!

Conrad springt über die Schwelle und schleicht sich an der Wand entlang, um die Mine nicht zu aktivieren. Den Raum durch die Tür rechts verlassen. Die beiden Schaltflächen im nächsten Raum vernichten die zwei Angreifer. Durch die weiter hinten in diesem Raum gelegene Tür und die sich unmittelbar anschließende Tür hindurchsprinten.

Danach muß Conrad versuchen, durch die hüpfenden Minen zu kommen, ohne Schaden zu nehmen (am besten vorher abspeichern). Am Ende des Gangs angekommen, greifen von hinten zwei Morphs an, die Conrad eliminiert. Der Schrank wird durchsucht, und dann geht es zurück zum Teleporter.

Wieder im Teleporterraum, nach Westen gehen. Dort findet Conrad zunächst eine Tür, die unmittelbar nach Süden führt, aber verschlossen ist, und einen



In der Pyramide gibt es keine Energietankstellen. Hier muß sich Conrad mit den blauen Energiefeldern behelfen, die aber nur einmal benutzt werden können

Gang nach Südosten, in den er hineinrennt. Es tauchen zwei Morphs auf, die er links liegen läßt. Er läuft durch die Tür und biegt direkt dahinter nach Westen ab. Die Radioaktivitätswarnung ignoriert Conrad – sie entpuppt sich als Finte. Conrad stellt sich auf die Bodenplatte, und die Lichtschranken erlöschen. Die Tür dahinter bleibt jedoch geschlossen, der Schlüssel dazu fehlt noch.

Nun geht es zurück in den Raum, in den Conrad unmittelbar nach Verlassen des Teleporterraums gelangte. Hier wird erst der Morph erledigt und dann werden die Schlüssel aus den Schränken geholt. Nun zurück zur oberen Brücke (der Raum mit der Energietankstelle) und den rechten Ausgang (nach Norden) benutzen. Von hier aus führt eine Tür nach Osten und zu einer Art Brücke.

Vorsicht, jetzt wird's knifflig! Aus der Inventarliste den Feldscanner wählen, der mit blinkenden Quadraten die Stellen anzeigt, die auf keinen Fall betreten werden dürfen und übersprungen werden müssen. Trotz des Scanners muß Conrad sich jedoch vorsehen: Die Felder sind in ständiger Bewegung. Achtet auf die Energie-Anzeige, denn der Feldscanner braucht ziemlich viel „Saft“.

Links des Eingangs befindet sich hinter einem Kraftfeld eine

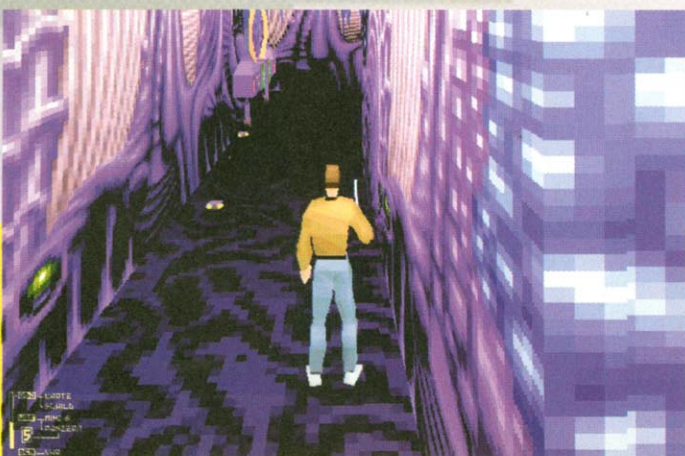
Art Kartoffel, die durch zwei Schüsse auf die Konsole rechts daneben befreit werden muß. Die Kartoffel stellt sich als Ageer vor und bringt Conrad zu einem Raumschiff. Auf dem Weg dorthin sollte er aber noch ein wenig Energie für Morphs übrig haben.

Die Pyramide

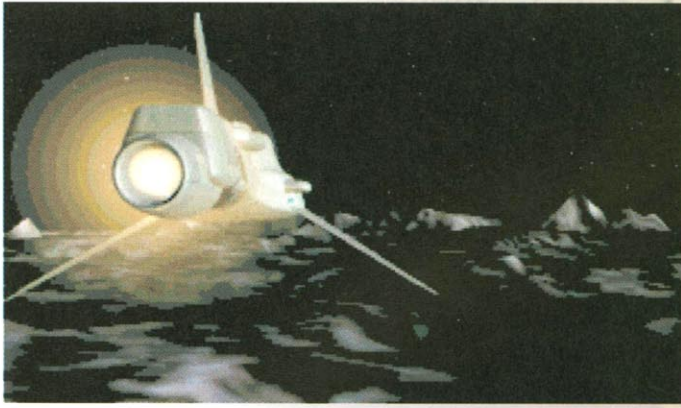
Nun beginnt der wohl schwerste Teil von Conrads Aufgabe. Das Wesen, das sich Ageer nennt, teilt ihm mit, daß sein Volk in der Lage sei, den Menschen gegen die Morphs zu helfen. Doch dazu müsse das Orakel auf Pluto befragt werden, das dort in einer Pyramide zu finden sei.

Dort angekommen, benutzt Conrad zunächst die östliche Tür und rennt über die Brücke. Die blaugefärbten Teile sind Recharger, sie sollten nur bei Bedarf benutzt werden. Im nächsten Raum steht er vor einem Golem, der sich allerdings nicht bewegt. Einen Raum weiter nach Osten wird der hintere Schrank durchsucht (und nur der hintere!). Dabei muß auch auf den Golem geachtet werden, der hier herumschlurft. Danach geht es über die Brücke wieder zurück in den Ausgangsraum.

Jetzt läuft Conrad auch durch die blauen Kraftfelder, denn er braucht alle Energie, die er be-



In der Station im Venusorbit gibt es wirklich was zu sehen: psychedelische Farben und natürlich fiese Monster



Volldampf voraus! Conrad fliegt die Pyramide auf dem Pluto an

kommen kann. Weiter geht es durch den Lift. Die Schränke im folgenden Raum plündert Conrad aus, den verdächtigen Schalter in der Wand ignoriert er. Hinter der einzigen Tür des Raums erwartet ihn Sperfeuer, das ebenfalls ignoriert wird. Im nächsten Raum kann er seine Schildenergie wieder aufladen.

Nun muß er sich durch die Morphs bis zu dem Bassin vor-kämpfen und links neben dem Pool durch die Tür gehen. Dort wird zunächst der linke Schrank durchsucht. Wenn Conrad die Platte vor dem rechten Schrank erreicht, wird das Maschinengewehr aktiv. Drückt er dann den Knopf an der Wand, wird das MG wieder ausgeschaltet, danach kann der Edelstein aus dem Schrank genommen werden.

Neben dem Bassin den Knopf drücken, der alle Bodenplatten im Gang aktiv werden läßt. Wenn Conrad sich nun auf eine dieser Platten stellt, wird dadurch ein Energiefeld aufgebaut, das absolut tödlich ist. Diese Felder werden im Kampf gegen die Golems nützlich sein.

Conrad kehrt zurück zum Eingang dieses Gangs. Rechts neben der Tür steht an jeder Wand eine Statue. Erst drückt Conrad gegen die westliche Figur. Nun schnell zurück zu der ersten Bodenplatte. Schwere Schritte zeigen an, daß ein Golem unterwegs ist. Wenn ihn

sein Schicksal im Energiefeld ereilt hat, bleibt von ihm nicht viel mehr als ein Auge übrig. Dieses steckt Conrad ein.

Es geht wieder zum Bassin, wo Conrad hinten an das Wasser herantritt und der ausgestreckten Hand das Auge reicht. Im Tausch dafür gibt's den Pyramidencode. Gegenüber der Stelle, wo der Golem vorhin den Gang betreten hat, liegt eine geheime Passage. Die Drohnen werden vernichtet, die Minen umgangen und ein weiterer Kristall aus dem Schrank genommen. Danach springt Conrad über das Elektrofild und verläßt diesen ungastlichen Bereich in Richtung des Raums mit dem Teleporter.

Nun geht Conrad in den westlichen Lift, an dessen Ende ein Morph auf ihn wartet, der natürlich beseitigt werden muß. Danach geht Conrad über die Brücke und vermeidet den Kontakt mit Minen soweit wie möglich. In der nächsten Halle sucht Conrad den Wächter und erledigt ihn. Danach wird ein Vogel betäubt, indem er über die Kontaktplatte läuft.

An der Wand ist die Evolutionsgeschichte der Morphs abgebildet, diese merkt sich Conrad genau, da er sie noch brauchen wird. Nun wird die Halle durch die zweite Tür, die es hier gibt, verlassen. Hier gibt es erst einmal einige ernstere Auseinandersetzungen mit Morphs, bis am Ende des Gangs eine

weitere Tür auftaucht. Rechts neben der Tür sieht Conrad ein Kombinationsrätsel an der Wand. So schwer ist es aber nicht, denn des Rätsels Lösung ist die Reihenfolge der Symbole aus der Evolutionsgeschichte, die an der Wand des Vogelzimmers zu sehen war.

Schließlich öffnet sich rechts die Tür, die Spinnendrohnne wird beseitigt, der Raum durchsucht. Nun geht's zurück in den Teleporterraum und von dort aus in den Raum, in dem das Raumschiff angekommen ist. Von da aus weiter in den Bereich, der ganz zu Anfang betreten wurde und in dem noch die beiden Golems lauern. Conrad verläßt den hinteren Raum durch die Tür links. Hier muß er sich die Reihenfolge der Zeichen auf dem Mosaik gut einprägen und teleportiert sich dann nach oben.

Das Elektrofild wird springend überwunden und der rote Strahl gemieden. Um das Orakel im nächsten Saal zu wecken, muß Conrad sich erst einen Weg von der Tür zur anderen Seite des Saals bahnen. Der Trick dabei ist, die Platten immer nur entsprechend dem Muster zu betreten, das Conrad sich vor dem Teleporter gemerkt hat.

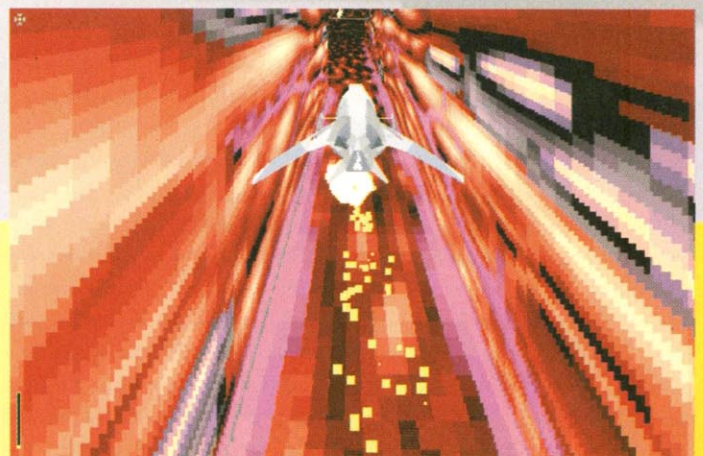
Auf der anderen Seite angekommen, erscheint ein fliegender Kopf, der Conrad auffordert,

ihm den Vogel zu geben. Im Tausch dafür gibt es einen Kristallcode. Es geht wieder nach unten. Der fehlende letzte Edelstein befindet sich in dem Raum mit dem Golem in einem Schrank.

An der Wand gegenüber dem Schrank gibt es eine Freske, an der der Pyramidencode eingegeben werden muß. Dann durch die rechte Tür gehen und im nächsten Raum den herumfliegenden Partikeln ausweichen, die Conrad bei Berührung lähmen. Rechts den Gang entlang sprinten und Diamanten in der Reihenfolge auf die Pyramiden setzen, wie sie der Kristallcode vorgibt. Durch die Tür und dann nach links. Im folgenden langen Gang ist nur eine Drohne. Conrad füllt seine Energie auf und nimmt die Munition mit. Danach wird der Gang wieder verlassen. Dann sieht Conrad, wie ihm ein roter Mutant entgegenkommt. Gegen den ist kein Kraut gewachsen, deswegen wird er umgangen, um mit dem Teleporter zu entkommen.

Landedeck

Hier wird zuerst der Morph beseitigt, die beiden Droiden kann Conrad ignorieren, da sie sich gegenseitig zerstören. Das Schaltpult wird aktiviert - und los geht der Flug. Conrad muß sehr vorsichtig fliegen, da es keine Möglichkeit gibt, an neue



Gib Galle! Nicht nur per pedes muß Conrad den Morphs nachstellen, mitunter gilt es auch, Jets einzusetzen

Energie zu kommen. Schließlich kommt er in einen Raum mit Abzweigungen und wählt die linke. Dies ist der kürzeste Weg.

Morph-Mutterschiff

Der erste Raum wird durch die rechte Tür verlassen, danach geht es mit dem mittleren Fahrstuhl weiter. Dort muß Conrad sofort auf die rote Kontaktplatte treten. Der Flur wird nach rechts verlassen. Gegenüber dem Gang befindet sich eine Schiebetür. Den Wächter beseitigt Conrad und geht dann vorsichtig auf das Tentakel zu. Einmal darauf schießen, und es zieht sich kurz zurück. Diesen Moment nutzt er, um über die blauen Kontaktfelder zu springen und den Schrank zu öffnen.

Auf dem Rückweg wieder über die Platten springen. Nun geht Conrad in den gegenüberliegenden Korridor links und öffnet die erste Tür, der Schrank dort wird durchsucht. Conrad verläßt den Saal wieder, geht den Gang jedoch nicht weiter, sondern nimmt die erste Tür rechts. Hinter den Kästen verbirgt sich ein Morph. Der Schrank hier wird wie üblich durchsucht.

Nun verläßt Conrad den Seitengang und geht weiter zur Tür gegenüber dem Eingang zu diesem Komplex. Hier tun zwei sehr unangenehme, weil sehr schnelle, fliegende Drohnen Dienst. Conrad geht nach links und erreicht einen Gang, der mit Kontaktfeldern regelrecht gepflastert ist. Diese dürfen keinesfalls betreten werden.

Kurz hinter der Hälfte des Korridors verbirgt sich rechts ein Raum, der zunächst leer ist, in dem aber dann zwei Morphs erscheinen. Nun schießt Conrad auf den Knopf an der Wand und untersucht den Schrank. Der Raum wird verlassen, weiter geht es nach rechts. Hinter der noch aktiven Lasersperre hat sich ein Morph verschanzt. Die Laserbarriere ist leicht aus-

zuschalten, dazu reichen einige Schritte nach rechts. Conrad folgt dem Gang und betritt den rechten Raum.

Hier wird es schwierig: Minen, Elektrofelder und Strahler müssen überstanden werden. Vorher deaktiviert Conrad noch die beiden Kraftfelder. Dazu tritt er zunächst auf die hintere, dann auf die vordere Platte, was die Kraftfelder für zehn Sekunden deaktiviert. Und als ob dies noch nicht genug wäre, warten hinter der Tür zwei Morphs. Hier darf Conrad nicht zurückweichen, denn die Kraftfelder bedeuten den sicheren Tod.

Für die Mission sind nur die beiden rechten Türen wichtig. Hinter jeder steht ein unbewaffneter Morph bereit. Conrad befindet sich nun im Saal des Zentralhirns, wo er bis zum Abgrund durchläuft. Nach der Videosequenz erscheint links ein Morph, der das vorletzte Hindernis darstellt. Das letzte Monster ist wieder ein roter Mutant, den Conrad umgehen muß, da er unverwundbar ist. Weiter geht es mit dem Teleporter.

Erdbasis: Kommando-zentrale

Endlich mal wieder zu Hause, denkt sich Conrad. Allerdings ist es alles andere als heimelig, denn er gerät mitten in ein Feuergefecht. Ohne zu zögern, nimmt Conrad die Kampfposition ein und ballert auf alles, was sich bewegt, wobei sich insbesondere panzerbrechende Munition sehr bewährt. Im Schrank rechts liegt noch ein Magazin davon.

Nachdem die Morphs beseitigt sind, erscheint ein Hulk-Droid. Seinen Schüssen muß Conrad so gut es geht ausweichen und den Droiden umgehen. Der Raum rechts enthält außer einem Morph auch eine Energietankstelle. Nun wird die Halle durch die rechte hintere Tür verlassen, das folgende Büro durchquert und mit dem Verwundeten gesprochen. Der

Teleporter wird benutzt, danach durch die Gefechtslinie zur Tür links rennen, wobei die Morphs ignoriert werden – ihre Übermacht ist zu groß.

Ab jetzt folgt Conrad nur noch dem Gang, knöpft sich

hier alle Bösewichter vor und gelangt schließlich in einen Raum, in dem drei Morphs einen Menschen gefangenhalten. Befreit ihn! Als Dank gibt der Glückliche Conrad den Schlüssel zur Kommandozentrale. Der

Die Gegner in Fade to Balck

Fliegende Droiden: Sie sehen aus wie fliegende Pilze und richten den geringsten Schaden an. Bei einem Treffer oder direkter Berührung verliert Conrad etwa 10 Prozent der Schildenergie.

Sicherheitsdrohnen: Diese rollenden Droiden sind so schwerfällig, daß es nicht schwerfallen sollte, sie mit etwa vier Schüssen außer Gefecht zu setzen.

Morphs: Die meisten Gegner gehören zur Kategorie Morphs. Sie kommen in allen Ebenen vor und verändern dabei ihr Aussehen. Ihre Widerstandskraft nimmt von Ebene zu Ebene nur unwesentlich zu, d. h. mit Explosiv-Munition sind sie mit wenigen Schüssen zu eliminieren. Ihre Standardwaffe verursacht bei Treffern einen Schildverlust von rund 20 Prozent.

In den späteren Ebenen gibt es weitere Sub-Arten, z. B. einen unsichtbaren Morph oder einen unbewaffneten Morph, der versucht, den Spieler zu erwürgen.

Selbstschußanlagen: Immer wieder kommt Conrad an Selbstschußanlagen vorbei, die entweder ständig aktiv sind oder erst nach einer bestimmten Handlung in Funktion treten. In den meisten Fällen können diese nicht abgestellt werden, und es muß versucht werden, möglichst unbeschadet vorbeizukommen. Schildverlust bei Treffern: 25 bis 50 Prozent.

Spinnendrohnen: Diese Wesen seilen sich von der Decke ab und tauchen immer dann auf, wenn man sie am wenigsten gebrauchen kann: in besonders engen Räumen. Glücklicherweise sind sie nicht sehr widerstandsfähig. Ein schnell geleertes Magazin Explosivpatronen reinigt den Raum porentief.

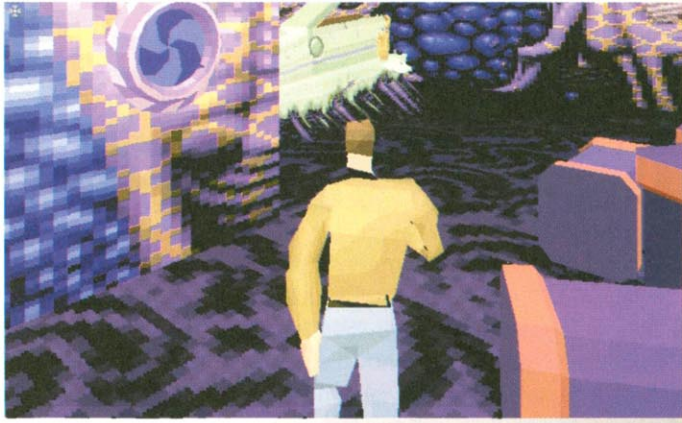
Flug- und Hüpfminen: Wie es Minen nun einmal an sich haben, explodieren sie bei Berührung. Flugminen haben dazu noch die unangenehme Eigenschaft, auf Conrad zuzufiegen, sobald er nahe genug an sie herangetreten ist. Der durch Treffer verursachte Energieverlust beträgt ca. 50 Prozent. Hüpfminen bewegen sich zwischen zwei Wänden mit relativ hoher Geschwindigkeit hin und her. Eigentlich kann Conrad sie ohne größere Probleme durch Springen umgehen. Dabei kommt es jedoch auch darauf an, wie weit die Wände auseinanderstehen. Energieverlust durch Treffer: ca. 15 Prozent.

Golem: Golems sind schwerfällig, können aber durch Schüsse nicht beeindruckt werden. Sie versuchen, Conrad mit der Faust den Schädel einzuschlagen. Da hilft nur eins: ausweichen.

Roter Mutant: Der rote Mutant ist eines der Obermonster und ist nicht nur relativ schnell, sondern auch unverwundbar. Auch hier muß Conrad ausweichen. Im Gegensatz zu den Golems bleiben sie ihm jedoch hart auf den Fersen. Eine Berührung von ihnen ist absolut tödlich.

Hulk-Droid: Der Hulk-Droid sieht aus wie ein Star-Wars-Walker im Taschenformat. Auch er ist nicht zu knacken. Im Gegensatz zum roten Mutanten ist er mit einer Kanone bewaffnet. Verursachter Energieverlust ca. 40 Prozent.

Maschinengewehr-Droid: Dieser Droid sieht aus wie eine fliegende Pizza, nur ein wenig größer und höher. Schnelle Reaktion ist angesagt. Wird dieser Gegner nicht schnell außer Gefecht gesetzt, wird es brenzlig: Absolut tödlich.



Exotische Schauplätze gibt es in Fade to Black reichlich zu be-sichtigen, nur leider sind sie alle verseucht mit Morphs

Raum wird durch die andere Tür verlassen, danach wird wieder der Teleporter benutzt. Durch die Tür links gehen und mit dem Commander sprechen. Der erteilt Conrad seinen nächsten Auftrag: Finde die verschollene Sarah!

Erdbasis: Schlafsäle

Die Morphs tamen sich nun als terranische Soldaten. Die echten können nur von den Kopien unterschieden werden, indem man die Waffe auf sie richtet. Bei den Morphs schlägt die Pistole an, und ein Fadenkreuz erscheint.

Der erste Wachmann ist ein Morph. Nun geht es auf die Suche nach Sarah. Der Auftrag ist geradlinig: keine Puzzles, einfach nur ballern. Irgendwann gelangt Conrad in Schlafraum B, dort erhält er von einem Soldaten einen weiteren Schlüssel. In Schlafsaal C geht es in die Toilette, die drei Morphs werden vom Töpfchen geholt. Im folgenden Raum wird Sarah gefangengehalten. Sie gibt Conrad nach ihrer Befreiung einen weiteren Schlüssel, und ohne ein Wort des Dankes beamt sie sich fort. Weiter geht es durch den äußeren Gang um die Ebene herum, bis zu einem Teleporter.

Reaktor

Nun heißt es, zu der Bombe im Reaktor vorzudringen und sie

zu aktivieren. Dazu läuft Conrad und rennt den Droiden einfach über den Haufen. Im nächsten Raum gilt es, die fliegenden Drohnen zu beseitigen, bevor es weitergehen kann. Hier muß Conrad auch darauf achten, sich immer zwischen den Pfeilen zu bewegen, sonst wird er in eine der Minen geschleudert. Nun geht es schnell weiter, um noch vor dem Droiden rechts in den Raum zu kommen. Doch Vorsicht, dort lauert ein weiterer Droid mit einem Maschinengewehr. Da Conrads Schild noch nicht aufgeladen werden muß, nimmt er den Ausgang mit der Aufschrift „Airlock 1“ (der andere Weg führt zu einer Energietankstelle, ist aber länger).

Der Weg mündet in einen Gang, der wohlbehalten durchquert werden muß. Die Türschwelle rechts eignet sich als sichere Verschnaufmöglichkeit. Der nächste Raum ist voller Pfeile, von denen sich einige drehen. Die meisten stehen jedoch fest. Hier nutzt Conrad seine Sprungkraft und die sich drehenden Pfeile, um an die Konsole zu kommen. Er hüpfte wieder zurück und betritt diesmal den Raum hinter der Tür, vor der er kurz zuvor verschnauft hat.

Der erste Meter wird übersprungen, denn darunter verbirgt sich ein Kraftfeld. Nun betritt Conrad den Reaktorraum. Oben rechts auf dem Bild-

schirm hat ein Countdown begonnen. In der verbleibenden Zeit muß er über die drei kleinen Kontaktfelder laufen, die Bombe holen und sich hinaus-teleportieren lassen.

Master-Brain

Der Maschinengewehr-Droid ist nur Formsache, und mittlerweile ist Conrad ja auch schon Fachmann für Fahrstühle. Der folgende Raum wird durchquert. In der großen Halle dahinter erscheint eine neue Art Morph, die fast immer unsichtbar ist.

Die Halle hat rechts hinten zwei Ausgänge. Den linken der beiden neben dem Tentakel sollte Conrad lediglich benutzen, wenn er nur noch wenig Energie hat. Der vordere Ausgang führt in einen Raum mit fliegenden Minen, denen er geschickt ausweicht. Etwa in der Mitte des nun folgenden Gangs liegt rechts eine Nische mit einem Energiefeld, das sich positiv auf die Schildenergie auswirkt. Nun folgt ein weiterer Gang voller Hindernisse.

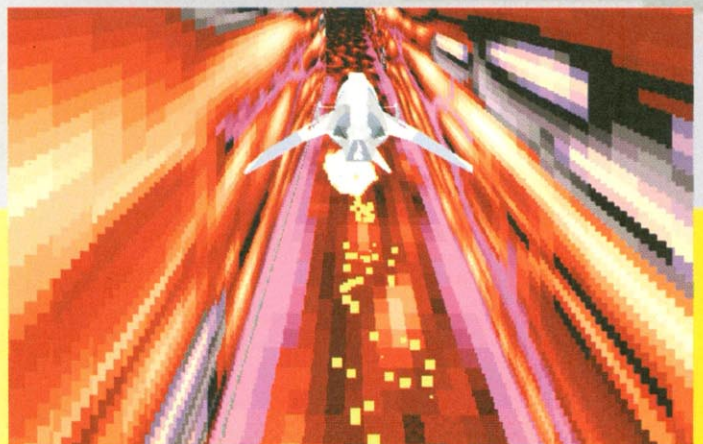
Die Kontaktplatte deaktiviert die Kraftfelder, jedoch nur für sehr kurze Zeit. Conrad geht in den Raum links. Tja, hier herrscht erstmal völlige Ratlosigkeit, bis Conrad erkennt, daß es sich hier um eine Art unsichtbares Labyrinth handelt. Er muß sich den Weg zur anderen Tür su-

chen, was allerdings schnell geschehen muß, denn schon nach kurzer Zeit heftet sich ein Morph, den Conrad nicht töten kann, an seine Fersen. Er muß versuchen, durch das rechte Kraftfeld nach links abzubiegen und so zur Tür zu kommen. Dahinter erwartet ihn wieder einmal eine Handvoll Bösewichter.

Nach einem kurzen Zwischenspiel ohne nennenswerte Ereignisse springt Conrad in der nächsten Halle über die roten Schalter und lädt dann seine Schildenergie auf. Hier muß er darauf achten, nur die blauen Zonen zu berühren. Hinter der nächsten Pforte ignoriert er das Maschinengewehrfeuer, läuft schnell nach links und vermeidet die Kraftfelder.

Der Teleporter wird benutzt, der nächste Raum gesäubert und dann zum anderen Teleporter gelaufen. Die Halle durch die andere Tür verlassen. Hier wartet Conrad, bis sich der erste Mensch in einen roten Mutanten verwandelt hat und lockt diesen in das Minenfeld. Wenn alle Sprengkörper beseitigt sind, umgeht er das Monster und rennt zum Ausgang. Danach läuft er in den Gang hinein, besteigt das Shuttle und fliegt ... - zur letzten Raumschiff-Action-Mission.

Heiner Stiller/Bernd Wolffgramm/Andreas Lober



Auf dem Weg zum Ende des Games. Aber trotz schwer bewaffnetem Fighter wird die letzte Konfrontation nicht gerade einfach

Auf den Konsolen ist die Hölle los

Nach einem ersten kurzen, aber spektakulären Gastspiel verschwanden Spielkonsolen wie Ataris VCS oder das Coleco-Vision-Sy-

stem vom Markt. Lange Zeit waren die Heimcomputer die unangefochtenen Herrscher, was Computerspiele zu Hause anging.

Aber dann meldeten sich die Konsolen mit einem Mal schlagartig zurück ...

Alien Rebels – Super Probotector

Hersteller: Konami

System: SNES

Konami hatte schon immer einen guten Ruf, wenn es um Action auf dem SNES ging, und davon wird bei diesem Titel wirklich genug geliefert: Alleine oder zu zweit müßt



Ihr gegen eine Übermacht außerirdischer Invasoren kämpfen. Dabei kommen diverse durchschlagende Extrawaffen zum Einsatz, die angesichts von teilweise bildschirmfüllenden Levelwächtern auch nötig sind. Auch ansonsten ist Abwechslung angesagt, und es wird gelaufen, geklettert, gefahren und geflogen. Wirklich einer der besseren SNES-Titel!

Axelay

Hersteller: Konami

System: SNES

Vom Thema her ein klassisches Ballerspiel, in dem einfach alles, was sich in den Weg

Creme de la Konsole



Eures Kampffjets stellt, pulverisiert werden muß, besticht dieses Game insbesondere durch die Machart. Statt vertikal oder horizontal zu scrollen, jagt der Fighter hier in die Tiefe des Monitors. Dazu gibt es wirklich erlesene Grafik und Soundeffekte, die sich hören lassen können.

Castlevania III

Hersteller: Konami

System: SNES

Noch mal Konami. Dieses Game bringt neben gelungener Jump'n'Run-Action auch einen Hauch Adventure mit ins Spiel. Die



riesige Burg des Grafen Dracula muß durchsucht und von Monstern und Geistern gesäubert werden. Am Ende des Games steht natürlich die Konfrontation mit dem fiesen Grafen höchstselbst. Ein klassisches Spielkonzept großartig umgesetzt. Dank einer Paßwortoption müßt Ihr auch nicht bei jedem Game wieder ganz von vorn anfangen.

Ghoul Patrol

Hersteller: JVC/LucasArts

System: SNES

Ja, LucasArts hat auch Konsolengames gemacht und, wie zu erwarten war, nur erstklassiges Material! In diesem Game müßt



Ihr mit verschiedenen Waffen auf Monsterjagd gehen und Euch Level für Level zum großen Endgegner vorkämpfen. Das ganze wird in der Draufsicht dargestellt, und Euch erwarten vom Feuerteufel bis zur Monsterschnecke alle nur denkbaren Arten von Ungeheuern.

Die japanische Firma Nintendo war es, die mit ihrem 8-Bit-System NES (kurz für „Nintendo Entertainment System“) den unvorbereiteten Markt aufrollte. Allen Unkenrufen zum Trotz, die behaupteten, daß die Ära der Konsolen endgültig vorbei sei, etablierte sich das NES weltweit und wurde in vielen Ländern zur ersten Konkurrenz für die Heimcomputer. In Amerika gab es bald über 20 Millionen installierter NES-Systeme, und Japan wurde fast gänzlich von den Konsolen dominiert, Heimcomputer kamen beinahe gar nicht zum Zuge. Vom Erfolg Nintendos angespornt, brachte die Firma Sega ebenfalls eine Konsole heraus, die ebenfalls auf 8-Bit-Technologie beruhte und es auch tatsächlich schaffte, Nintendo (inzwischen zum Branchenriesen angewachsen) einige Konkurrenz zu machen.

Trotzdem blieb in Japan, dem Mutterland des neuen Konsolenbooms, alles beim alten: 70 – 80 % des Markts wurde von Nintendo dominiert, 15 – 20 % entfielen auf Sega und der Rest auf einige andere Konsolentypen, die es dort auf dem Markt gab.

Exoten im eigenen Land

Neo Geo und PC-Engine waren die einzigen Geräte, die es dabei überhaupt zu betrachten lohnt. Das Neo Geo von SNK bot echte Spielhallentechnologie für zu Hause, kostete aber auch fast 1000 DM. Die Spiele, die zwar aufwendig produziert waren, lagen mit ca. 300 DM ebenfalls ziemlich hoch. In Fernost wurde das Gerät, für das es, bis auf einige wenige Jump'n'Run-Games, übrigens fast ausschließlich Prügelspiele gab, hauptsächlich als Leihgerät für Videotheken eingesetzt. In Deutschland

nur über Importhändler zu beziehen, war der Maschine von vornherein ein Nischenplatz beschieden.

Etwas erfolgreicher war da schon die PC Engine von Hudson Soft. Eigentlich war das Gerät eine Entwicklung von NEC, die über die indirekte Tochtergesellschaft Hudson vertrieben und mit Software bestückt wurde. Das Gerät erschien, als weit und breit noch keine 16-Bit-Konsole in Sicht war. Trotzdem bot die PC Engine durch diverse Zusatzchips bereits die grafische Qualität eines 16-Bit-Systems.

Dank der guten Software, die es für diese Konsole gab, wurde sie in Japan ein Erfolg. Auch in Amerika war die PC Engine ziemlich beliebt. Sie konnte zwar nie auch nur annähernd die Stückzahlen der großen Konkurrenten erreichen, verfügte aber trotzdem über eine treue Fangemeinde. So

Return of the Jedi

Hersteller: JVC/LucasArts

System: SNES

Noch mal LucasArts, jedoch diesmal sozusagen auf heimatischem Territorium. Der dritte Star-Wars-Film hat dieses Game inspiriert. Die einzelnen Szenen sind thematisch unmittelbar dem Film entlehnt. Der Bogen der Szenen spannt sich vom Palast Jabbas des Hutten bis zu den Wäldern des Mondes Endor. Anders als die meisten Lizenzgames, ist dies nicht nur ein fader Auf-



verhindern. Von der Machart ist das Game zwar ziemlich konventionell, aber wir sollten nicht vergessen, daß es eben dieses Game war, das eine ganze Reihe dieser Konventionen begründete.

Super Turrican

Hersteller: Ocean

System: SNES

Dieses Game kommt, was an sich für SNES-Software sehr unüblich ist, aus deutschen Ländern. Ursprünglich auf dem Amiga programmiert, hat es diese furiose Mischung aus Ballerei und Jump'n'Run inzwischen auch zu einer PC-Version gebracht. Euch erwartet ein reichhaltiges Extrawaf-



fensortiment, riesige und gut gestaltete Levels und reihenweise abgedrehte Gegner.

Super Mario All Stars

Hersteller: Nintendo

System: SNES

In dieser Sammlung stecken vier der bekanntesten und besten Jump'n'Run-Games, die jemals programmiert wurden: *Super Mario 1 – 3* sowie die *Lost Levels*, die allein hier in Europa nie erschienen sind. Mal davon abgesehen, daß Ihr hier je-



de Menge Spiel fürs Geld bekommt, bieten diese Games auch spielerisch höchstes Niveau. Dazu ist die Angelegenheit hochgradig knuffig und auch als Beruhigungsmittel für kleinere Geschwister bestens geeignet.

Bio Hazzard Battle

Hersteller: Sega

System: Sega Mega Drive

Wie bei Ballerspielen üblich, darf auch bei diesem Game kein besonderer Tiefgang erwartet werden. Was jedoch reichlich geboten wird, sind Action satt, umfangreiche Arsenale mit Extrawaffen und phantasievoll



guß, sondern ein vollausgereiftes Actionspektakel allerbesten Machart.

Super R-Type

Hersteller: Nintendo

System: SNES

Einer der Ballerspiel-Klassiker überhaupt in einer gut gemachten SNES-Version. Das gemeine Bydo-Imperium mit seinen Armeen biomechanischer Monster versucht, die Erde zu erobern, und nur Ihr und Euer R-Type-Fighter könnt die totale Vernichtung

überlebte diese Konsole einige Jahre in ihrer Nische, und sicherlich sind auch heute noch eine ganze Reihe der winzigen Kisten in Betrieb und erfreuen ihre Besitzer.

Zwar gab es auch Ansätze, die Maschine hier in Deutschland offiziell anzubieten, doch so wie die Pläne einer zweiten, verbesserten PC Engine, verlief diese Bestrebung im Sand.

16-Bit-Dämmerung

Inzwischen bekamen die Großen der Branche zu spüren, daß auch die Konsolen-

kundschaft auf Dauer nicht mit Spielen in 8 Bit zufriedenzustellen war. Die Entwicklungsabteilungen waren aktiv geworden, und sowohl Sega als auch Nintendo hatten neue 16-Bit-Geheimwaffen in der Schublade. Sega spielte den Vorreiter und führte mit dem Sega Genesis (in Europa als Mega Drive vermarktet) die erste Konsole der neuen Generation ein. Daß SEGA dabei seinem ärgsten und bei weitem machtvollsten Konkurrenten zuvorkam, war nicht dem Umstand zuzuschreiben, daß die Sega-Entwickler aufgeweckter gewesen wären.

Im Hause Sega wußte man sehr genau, daß in der unmittelbaren Konkurrenz zu Nintendo so gut wie jeder Hersteller eine schlechte Figur macht. So gelang es Sega, die eineinhalb Jahre Vorsprung gegenüber dem ärgsten Mitbewerber zu nutzen und für das Genesis eine solide Grundlage an verkauften Geräten zu legen.

Als dann Nintendo mit seinem 16-Bit-System, dem Super-NES, auf den Markt kam, wähnte sich Sega schon als Sieger. Doch wie so oft kam es auch hier wieder anders als man denkt. Sega hatte die Rechnung



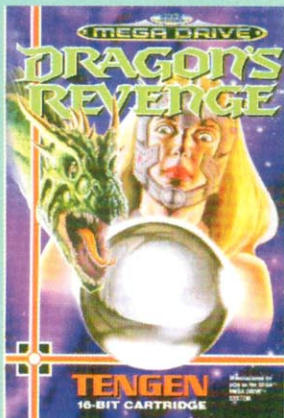
gestaltete Monster. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad moderat und läßt auch solchen Spielern eine reelle Chance, die sich nicht zu den Joystick-Virtuosen zählen. Was will man von einem Shoot'em-Up mehr verlangen?!

Dragons Revenge

Hersteller: Tengen

System: Sega Mega Drive

Einen Flipper wie diesen werdet Ihr auf dem PC vergeblich suchen, denn Vergleichbares gibt es dort nicht. Das Game besteht aus einem zentralen Flippertisch, aus dem Ihr in verschiedene Sub-Tische gelangen könnt. Das ganze ist absolut fantasymäßig gestaltet, und in jedem der Sub-Tische müßt Ihr einen gefangenen Helden befreien. Dazu muß ein Monster (in jedem Sub-Level haust ein anderes) besiegt werden, indem Ihr es mit der Flipperkugel abschießt. Ein absolutes Spitzengame, das mindestens die Hälfte aller PC-Flipper ziemlich alt aussehen läßt!

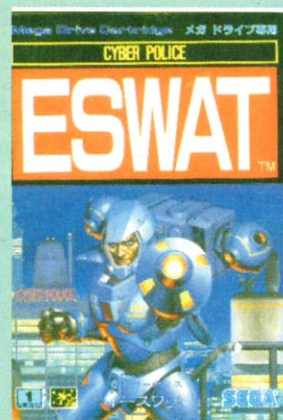
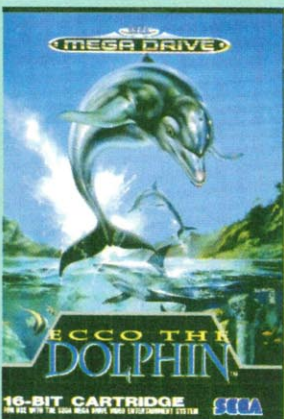


ECCO the Dolphin

Hersteller: Sega

System: Sega Mega Drive

Ein einsamer Delphin, dessen Schule (Rudel) spurlos verschwunden ist, muß eine atemberaubende Unterwasserwelt durchsuchen, um drohende Gefahren von seinen Artgenossen abzuwenden. Neben dem (für Computerspiele seinerzeit neuen) ökologischen Hintergrund bietet ECCO ausgewogenes Gameplay und ein riesiges Spielareal zum Erkunden. Der ausgewogene Schwierigkeitsgrad und das unkriegerische Gameplay machen das Game auch für Kinder interessant.

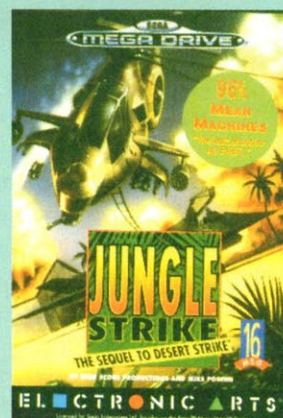


ESWAT

Hersteller: Sega

System: Sega Mega Drive

Kreuzung aus Shoot'em-Up und Jump'n'Run, bei dem Ihr die Straßenschluchten einer Metropole nach Amok laufenden Androiden und Verbrechern absuchen müßt. Die Handlung spielt in naher Zukunft, und dementsprechend futuristisch fällt Euer Waffenarsenal aus. Nicht so ganz glücklich ist der Schwierigkeitsgrad gewählt, der Nichtprofis ab dem vierten Level nahezu chancenlos läßt.



Jungle Strike

Hersteller: Electronic Arts

System: Sega Mega Drive

Dieser Titel steht stellvertretend für eine dreiteilige Reihe von Games aus dem Hause EA. Was geboten wird, ist gradlinige Balleraction mit einem Hauch Strategie. Ihr müßt Euch durch verschiedene Missionen kämpfen, Gefangene befreien, Munition und Treibstoff finden und natürlich die Gegner mittels großkalibriger Bordwaffen vom Bildschirm fegen. An Action und Spielspaß wird Überdurchschnittliches geboten – daß gnadenlos auf Menschen geballert wird, ist jedoch ziemlich daneben. Roboter und andere Maschinen hätten es als Gegner auch getan.



Phelios

Hersteller: Namco

System: Sega Mega Drive

Mystisch angehauchtes Ballerspiel, in dem Ihr Euch auf dem Rücken des geflügelten Hengstes Pegasus quer durch die griechischen Göttersagen ballen müßt. An sich konventioneller, vertikal scrollender Ballerspaß, der be-

ohne den Wirt gemacht, und Nintendos neues System verwies den Konkurrenten innerhalb weniger Monate in seine Schranken.

Die folgenden drei Jahre waren vom Konkurrenzkampf der beiden Großkonzerne geprägt, wobei es in der Regel immer so aussah, daß Sega strampelte, um nach vorn zu kommen, während Nintendo müde lächelnd aufholte. In seinem Bestreben, dem ungeliebten Mitbewerber davonzuziehen, produzierte Sega auch einige echte Rohrkrepiere. So fanden Erweiterungen

wie das 32X oder das Sega-CD kaum Käufer, und die wenigen Kunden, die doch zu griffen, wurden durch die angekündigte, aber ausbleibende Software verprellt.

Nintendo sah sich nicht genötigt, unmittelbar auf die Klimmzüge der Konkurrenz zu reagieren. Von dort wurde verlautbart, daß eine 64-Bit-Maschine in der Mache sei, die jedoch noch einige Zeit auf sich warten lassen würde. Fieberhaft versuchte Sega, das eigene 32-Bit-System zur Serienreife zu bringen, zumal zwischenzeitlich ein weiterer Spieler das Feld betreten hatte: Sony

überraschte die Welt mit der Ankündigung eines CD-orientierten 32-Bit-Spielsystems, der PlayStation. Nintendo ließ sich von dieser Ankündigung nicht besonders beeindrucken, Sega um so mehr. Hier spornte man Entwicklung und Produktion noch mehr an, um den plötzlich aufgetauchten neuen Bewerber in der Gunst des Kunden zu schlagen.

Tatsächlich schaffte Sega den Kraftakt und brachte seine Konsole einige Wochen vor Sony auf den Markt. Vergeblich waren die Anstrengungen nicht gewesen, doch

sonders durch den eigenwilligen Hintergrund und dessen grafische Umsetzung im Spiel interessant ist.

Rock'n'Roll Racing

Hersteller: Interplay

System: Sega Mega Drive

Rasantes Autorennen, das in einer isometrischen Puppenstuben-Perspektive dargestellt wird. Um hier vor Euren Gegnern durchs Ziel zu gehen, müßt Ihr nicht nur aufs Gas treten, sondern Euch auch mit diversen Extrawaffen die Bahn freibalieren. Schon solo gegen die Konsole macht dieses Game unerhört Laune, tretet Ihr jedoch noch gegen einen Freund in einem Zweispieler-Game an, ist **Rock'n'Roll Racing** eine echte Stimmungsbombe.

Road Rash

Hersteller: Electronic Arts

System: Sega Mega Drive

Dieses Motorrad-Racing-Game hat ein eher ungewöhnliches Element: Ihr müßt während des Rennens versuchen, Eure Gegner vom Bike zu hauen. Das könnt Ihr einfach mit der Faust tun oder mittels eines der Gegenstände, die Ihr Euch im Laufe des Games aneignen könnt. Da gibt es Ketten, Gummiknöpfe, Stöcke und andere Gemeinheiten mehr. Insgesamt gibt es von **Road Rash** drei Teile, die



an sich alle empfehlenswert sind. Teil drei ist jedoch technisch gesehen und in puncto Umfang der beste von allen.

Streets of Rage

Hersteller: Sega

System: Sega Mega Drive

Da es auf dem Mega Drive keinen Street Fighter gibt (Capcom hat sich immer nur mit Nintendos SNES beschäftigt), mußte ein vergleichbares Prügelgame her: **Streets of Rage**. Dieser Beitrag zum damals herrschenden Prügelboom präsentierte seine Martial-Arts-Action jedoch nicht im Zweikampfstil. In einem horizontal scrollenden Szenario müßt Ihr Euch an Armeen von fiesen Straßenpunks vorbeikämpfen, um schließlich am Ende jedes Levels einem besonders fiesen Endgegner gegenüberzustehen. Mit **Street Fighter** kann **Streets of Rage**, von dem es übrigens zwei Teile gibt, zwar nicht konkurrieren, aber trotzdem ist es für Prügelspielfreunde eine echte Bereicherung der Sammlung.

Alien Trilogy

Hersteller: Acclaim

System: Sony PlayStation

Gleich alle drei Alien-Kinofilme werden in diesem Game auf die PlayStation übertragen. Ihr dürft als handelnde Person in das in 3D dargestellte Geschehen eingreifen und gleich

reihenweise schleimige Aliens in allen Größen und Entwicklungsstufen eliminieren.



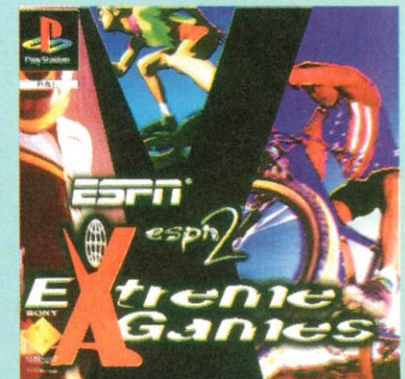
Grafisch ist die Sache sehr anspruchsvoll aufgemacht, und auch spielerisch ist das Teil eine echte Herausforderung, auch wenn der Schwierigkeitsgrad schon nach einigen Levels drastisch ansteigt.

Extreme Games

Hersteller: Sony

System: Sony PlayStation

Mountain Bike und Inline Skates sind die Vehikel – oder sollte man besser sagen



Hilfsmittel –, mit denen Ihr in diesem Game durch die Gegend jagt. Auch wenn Ihr ausschließlich auf Eure Muskelkraft angewie-

der erhoffte Erfolg blieb aus. Nach den mißglückten Hardwareexperimenten 32X und Sega-CD mochten die Kunden Sega nicht so viel Vertrauen schenken wie Sony. Überall, wo die beiden neuen Konsolen offiziell verkauft wurden, stand die PlayStation höher in der Publikumsgunst. Nach fast zehn fetten Jahren mußte man bei Sega den Gürtel erheblich enger schnallen, in verschiedenen Ländern wurden die loka-

len Büros verkleinert oder ganz geschlossen. Sony befand sich im Aufwind, doch auch hier blieben die tatsächlichen Resultate hinter den Erwartungen zurück.

Fragt man nun einen unabhängigen Analysten oder jemanden aus der Unterhaltungssoftware-Industrie, wird die Antwort mit ziemlicher Sicherheit lauten: Der Markt wartet auf Nintendo und die legendäre 64-Bit-Konsole N64!

What's hot?

Was Super-NES und Sega Mega Drive angeht, so sind diese Konsolen trotz einer ganzen Menge guter Spiele zur Zeit auf dem absteigenden Ast. Bei Sega geht's dramatisch bergab, Nintendo SNES hält sich noch recht wacker, ist aber auch spätestens mit dem Launch des N64 Geschichte. An sich schade, denn beide Systeme sind nicht

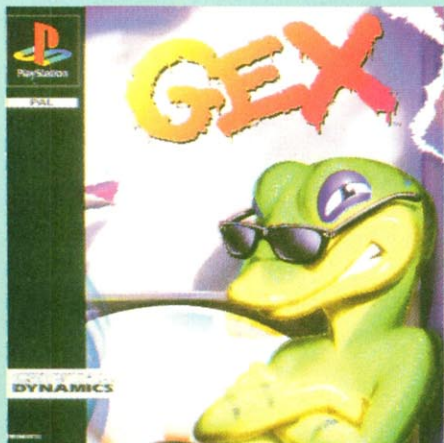
sen seid, bekommt Ihr auf den Strecken des Games, die meist bergab führen, wirklich einen Affenzahn drauf. Sehr einfache Steuerung, intelligent angelegte Strecken und die Möglichkeit, über Split Screen an nur einer PlayStation auch zu zweit zu spielen, machen diesen Titel wirklich spielenswert.

GEX

Hersteller: Crystal Dynamics

System: Sony PlayStation

Auch wenn die PlayStation zur High-End-Konsolenhardware gehört, dürfen auf der Kiste zwischen den ganzen 3D-Games



trotzdem auch die klassischen Spielarten nicht fehlen. **Gex** nimmt sich dabei des Jump'n'Run-Genres im traditionellen Stil an. Spielen dürft Ihr hier die Abenteuer einer fernsehsüchtigen Eidechse, die in die TV-Dimension gesogen wird und nun alle gerade noch geschauten Programme höchstselbst spielen muß. Es wird gelaufen, gehüpft, es werden Extras gesammelt, und im Notfall kriecht man auch schon mal die Wand hoch. Inhaltlich sehr konventionell, aber schön gemacht!

Jumping Flash

Hersteller: Sony

System: Sony PlayStation

Schieben wir gleich noch ein Jump'n'Run-Game nach, nur diesmal eines von wirklich neuartiger Machart: **Jumping Flash!** Hier schlüpft Ihr tatsächlich in die Rolle des Hel-



den, schaut durch seine Augen und erlebt die Jump'n'Run-Action in vollem 3D. Daß Ihr Extras einsammeln, Euch mit Levelwächtern herumprügeln und versteckte Gegenstände finden müßt, gehört natürlich wie bei jedem guten Game des Genres auch zu diesem Titel. Die neue 3D-Perspektive sorgt jedoch für wirklich unorthodoxes Spielvergnügen.

Jupiter Strike

Hersteller: Acclaim

System: Sony PlayStation

Mit **Jupiter Strike** hat Acclaim ein wirklich heißes 3D-Weltraum-Ballerspiel herausgebracht, das neben einer wirklich edlen Intro auch gewaltig viel Action auf den Monitor zaubert. Ihr müßt in der Nähe des Jupiters ganz alleine eine Armada außerirdischer Raumschiffe stoppen, die eine Invasion auf die Erde vorbereitet. Die Hatz geht durch Asteroidenfelder und an den äußeren Planeten des Sonnensystems vorbei, immer näher an die Erde heran. Euch erwarten jede Menge Action, flüssiges, jedoch ziemlich schweres Gameplay und leider – der einzige echte Mangel – zu wenige Levels.

Ridge Racer

Hersteller: Namco

System: Sony PlayStation

Mit **Ridge Racer** und der gerade erschienenen Fortsetzung **Ridge Racer Extreme**, hat Namco für die PlayStation das Rennspiel überhaupt vorgelegt. Mit nur einer Strecke, die jedoch mit mehreren zusätzlichen Teilstrecken gewürzt ist, ist das Game rein von



den Pisten her zwar etwas schmal bestückt, aber dafür schlägt das Gameplay alle anderen Renn-Games für die PlayStation um Längen. Es stehen verschiedene Wagen mit jeweils anderem Fahrverhalten bereit, die Strecke ist sehr anspruchsvoll angelegt, und die Computergegner sind clevere Burschen, mit denen man sich so manches Überholduell liefern kann.

Battle Arena Toshinden

Hersteller: Takara

System: Sony PlayStation

Battle Arena Toshinden ist ein 3D-Prügelspiel bester Machart, in dem nicht nur mit den Fäusten gedroschen wird. Hier hat jeder der acht verschiedenen Fighter eine Waffe bei sich. Das Sortiment reicht von Stahlklauen über schwere Vorschlaghämmer bis zu Schwertern. Ihr könnt allein oder zu zweit antreten und in den Kämpfen ne-

schlecht, und es gibt auch eine Menge gute Software dafür. Wer auf der Suche nach einer Party-Spielmaschine ist, bei der die Leute nicht in der AUTOEXEC.BAT rum-schrauben können, der sollte sich nach Mega Drive und Genesis umsehen. Die Teile können zur Zeit inklusive großer Softwaresammlungen für wenig Geld gebraucht gekauft werden.

Segas 32-Bit-System Saturn kommt nicht richtig in die Gänge, da hat Sony mit

seiner PlayStation die Nase vorn. Sega versucht zur Zeit, Boden gutzumachen, und bietet sowohl Konsole als auch Hardware ziemlich günstig an. Auch bei Sony dürften die Preise in absehbarer Zeit nach unten hin korrigiert werden, allerdings ist es hier nicht der bescheidene Erfolg, sondern das erklärte Ziel, möglichst viele Geräte zu verkaufen, bevor Nintendo in den Ring steigt.

Wir haben uns die Frage gestellt, welche Titel auf diesen Systemen für den Action-

Freund empfehlenswert sind. Die folgende Auswahl kann natürlich nicht komplett sein und repräsentiert auch nur einen kleinen Ausschnitt aus dem Softwareprogramm für das jeweilige System. Übrigens haben wir Games, die es auch auf dem PC gibt und dort vergleichbare Spielqualität bieten, nicht noch einmal mit aufgenommen. Titel wie zum Beispiel **Earthworm Jim** werdet Ihr also vergeblich suchen. □

Heiner Stiller



ben den vielen dokumentierten Tricks auch noch allerlei versteckte Special Moves ausführen. Die Kämpfe, die in zwei bzw. drei Runden nach dem K.o.-Prinzip ausgetragen werden, enden, wenn der Gegner bewußtlos am Boden liegt, und trotz Schwert und Dolch ist das einzige Blut, das fließt, solches aus aufgeplatzten Lippen.

Mystaria

Hersteller: Sega

System: Sega Saturn

Zwar gibt es in diesem Game auch sehr starke Strategie-Elemente, aber auch die Action kommt keinesfalls zu kurz. Ihr übernehmt die Kontrolle über verschiedene Helden, die gegen eine Armee böser Wesen zu Felde ziehen. Zunächst werden dann die Kämpfer auf einer strategischen Karte positioniert, und sobald es zum Nahkampf kommt, seid Ihr und Euer Joystick gefragt. Die einzelnen Helden lernen im Laufe der Geschichte immer neue Tricks, so

daß auch langfristiges Spielvergnügen garantiert ist.

Revolution X

Hersteller: Acclaim

System: Sega Saturn

Ballern, ballern, ballern: Viel mehr kann man über dieses Game wirklich kaum sagen. Das explosive Spektakel wird in „nicht interaktivem 3D“ dargestellt, was soviel bedeutet, daß Ihr nicht herumlaufen könnt. Dazu gibt es Musik von Aerosmith. Nicht besonders originell, aber dafür actionhaltig bis zum Abwinken.

X-MEN

Hersteller: Capcom/Acclaim

System: Sega Saturn

Wenn Marvels X-Men-Superhelden loslegen, dann werden die Superschurken blaß. Nach diversen Ausflügen auf Mega Drive und SNES liegt mit diesem Game endlich ein Stück Software vor, das den X-Men wirklich gerecht wird. Was hier auf dem Monitor abgeht, läßt sich noch am besten als *Street Fighter* mit Superfähigkeiten beschreiben. Daß das Game wirklich überzeugend ausgefallen ist, liegt wohl nicht zuletzt daran, daß Capcom (ja, genau, die Street-Fighter-Company) für dieses Game verantwortlich zeichnet.

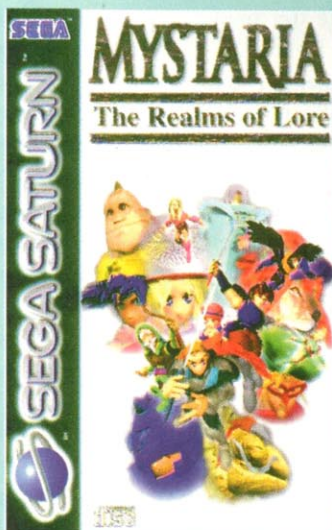
Galactic Attack

Hersteller: Acclaim

System: Sega Saturn

Natürlich darf auch auf dem Sega Saturn zünftig

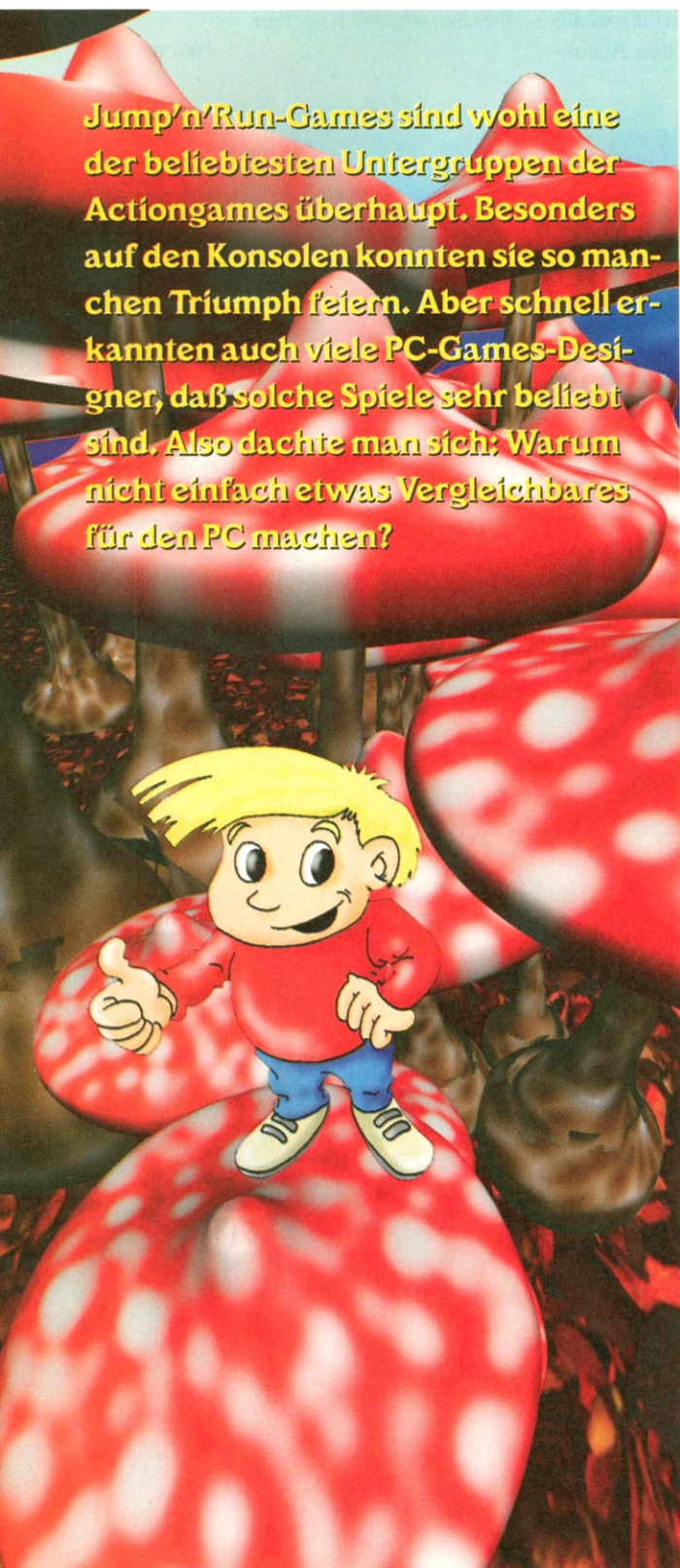
geballert werden, und mit **Galactic Attack** könnt Ihr diese Konsole in einen Spielhallenautomaten der guten alten Machart verwandeln. Hier wird auf mehreren Ebenen gescrollt, es gibt tonnenweise Extrawaffen und natürlich die beliebten Levelwächter. Konventionell, aber gut!



Hüpfen wie auf Konsolen

Nicky Boom

Jump'n'Run-Games sind wohl eine der beliebtesten Untergruppen der Actiongames überhaupt. Besonders auf den Konsolen konnten sie so manchen Triumph feiern. Aber schnell erkannten auch viele PC-Games-Designer, daß solche Spiele sehr beliebt sind. Also dachte man sich: Warum nicht einfach etwas Vergleichbares für den PC machen?



Mit Nicky Boom ist es uns gelungen, ein wirklich feines Jump'n'Run-Game als Vollversion für diese PC Spiel Special zu organisieren. Die Macher der französischen Softwareschmiede Microïds ließen sich für dieses Game sehr stark von vergleichbaren Spielen auf Konsolen inspirieren. Aber nur kopieren wollten sie wiederum auch nicht, und so haben sie reichlich eigene Ideen in das Game einfließen lassen.

Die Hintergrundgeschichte

Nicky hat Sorgen. Eine grausame Hexe hat seinen Großvater entführt und hält ihn in einem dunklen Verlies gefangen. Sie hofft, dem weisen alten Mann die Geheimnisse der Waldkobolde zu entreißen, deren Hüter er ist.

Die böse Hexe hat die friedlichen Waldbewohner in dämonische Trolle verwandelt, die versuchen, Nickys Befreiungsaktion zu verhindern. Ebenso hat sie ihnen befohlen, über ihr Hexenschloß zu wachen.

Nicky läßt sich jedoch nicht entmutigen und macht sich auf den Weg zur Höhle der niederträchtigen Zauberin. Helft ihm, die verschiedenen Fallen zu überwinden und seinen Großvater zu befreien.

Installation

Ihr könnt Nicky Boom auf Wunsch direkt von der Heft-CD spielen. Dazu startet Ihr das Programm aus dem DOS-Menü heraus (einfach CD einlegen, aufs CD-ROM-Laufwerk wechseln, START eingeben und den entsprechenden Menüpunkt auswählen). Wer das Programm lieber auf die Festplatte kopieren und von dort spielen will, kann das ebenfalls aus dem DOS-

Menü heraus erledigen. Dazu müßt Ihr ebenfalls nur den entsprechenden Menüpunkt wählen – alles weitere wird direkt auf dem Bildschirm erklärt!

Spielregeln

Um in das eigentliche Spiel zu kommen, müßt Ihr, während der Vorspann läuft, auf den Feuerknopf des Joysticks oder die Leertaste drücken. Sofern Euer Joystick korrekt unter Windows 95 eingebunden ist, könnt Ihr Nicky Boom ohne Probleme damit steuern. Auch Joypads werden akzeptiert. Um einen Joystick unter Windows 95 einzubinden, geht bitte wie folgt vor:

Schließt den Joystick richtig an Euren Computer an. Öffnet das Fenster *Systemsteuerung*. Ihr findet es entweder in Eurem *Arbeitsplatz*-Fenster oder im *Start-Menü* unter *Einstellungen*. Doppelklickt auf das *Joystick-Symbol* und folgt den weiteren Anweisungen zur Konfiguration.

Paßwörter

Im Spiel gibt es acht Levels. Jedesmal, wenn Ihr einen Level durchquert habt, erhaltet Ihr einen Code. Mit diesem Code könnt Ihr später wieder zu diesem Level springen und ab da weiterspielen.

Um zu dem Bildschirm zu gelangen, in dem Ihr den Code eingeben könnt, müßt Ihr, während der Vorspann läuft, auf die Leertaste drücken und den Code auf der Tastatur eintippen.

Der Spielbildschirm

Das Energieniveau sinkt, wenn Nicky Schläge erhält oder sich bei den Hindernissen verletzt. Wenn das Energieniveau auf Null sinkt, verliert Nicky ein Herz. Jedes Herz stellt ein Leben dar. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Energie und keine lebenden Herzen mehr übrig bleiben.

Mit den roten Bomben können Steinblöcke gesprengt werden, die Nickys Weg versperren oder vor den geheimen Verstecken liegen, in denen sich die Schätze befinden.

Mit den braunen Megabomben können alle auf dem Bildschirm er-

scheinenden Monster und die Deckblöcke, auf denen die Prämien liegen, zerstört werden.

Die Schlüssel werden zum Öffnen der Türen benötigt. Jeder Schlüssel kann nur einmal verwendet werden, und es gibt auch Türen ohne Schlösser, die Nicky mit seinen Schlüsseln nicht öffnen kann. In diesem Fall muß er den Knopf zum Öffnen oder den entsprechenden Mechanismus finden.

Während seines Hindernislaufs kann Nicky viele andere Prämien erlangen, die sein Großvater kurz vor seiner Gefangennahme durch die schreckliche Hexe für ihn versteckt hat:

- | | |
|-------------------|--|
| Früchte | die seine Feuerstärke erhöhen und ihm helfen, die Monster zu besiegen; |
| Holzscheite | die er als Wurfgeschoss oder als Brücken verwenden kann; |
| Schutzschilde | die ihn für kurze Zeit unverletzlich machen; |
| Zaubertränke | die ihm seine Energie zurückgeben; |
| Sprungfedern | mit denen er höher und weiter springen kann; |
| Liftsessel | die ihn in die Schatzhöhlen bringen, aber auch in die Grotten, in denen die Bösewichte hocken; |
| Bonbons und Kekse | mit denen er die Anzahl seiner Punkte erhöhen kann. |

So wird Nicky gesteuert

Auf der Tastatur werden die Richtungstasten benutzt, um Nicky fortzubewegen. Die Tasten <Pfeil auf> bzw. <Pfeil ab> veranlassen Nicky, zu springen bzw. sich zu ducken. Mit der Leertaste wird er dazu gebracht, seine Waffen (Apfelbutzen oder Holzklötze) zu benutzen. Die Megabombe, mit der Steine weggesprengt werden können, wird ausgelöst, indem man Nicky abducken läßt und gleichzeitig die Leertaste



SCORE SMARTBOMBEN MEGABOMBEN LEBEN RESTENERGIE

Die Bildschirmaufteilung von Nicky Boom. Achtet besonders auf Eure Energie, wenn die zu Ende ist, ist es aus mit dem süßen Jump'n'Run-Leben

Über Stock und über Stein wandert hier das Nickylein



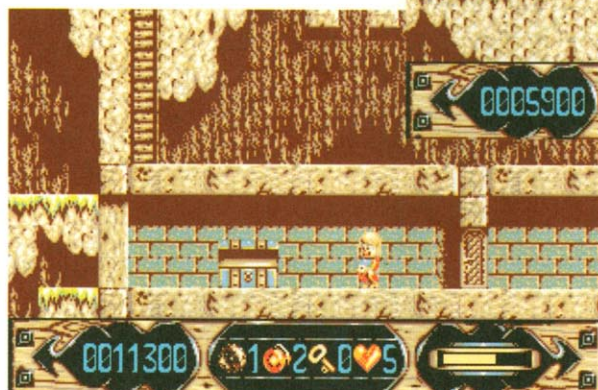
Two Teleporter! Hier könnt Ihr Euch in ganz andere Regionen des Labyrinths teleportieren lassen



Taucht so eine Blase auf, wird es Zeit, eine Bombe zu legen. Damit setzt Ihr den in der Blase befindlichen Gegenstand frei



Eine Schatztruhe. Zum Öffnen muß Nicky sie nur berühren.





Solche Plattformen, die zunächst unsichtbar sind, könnt Ihr immer wieder finden. Mit einem Spiegel könnt Ihr sie aufspüren

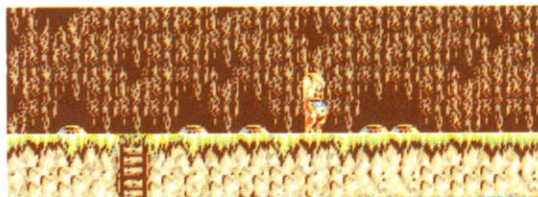


Die Füllhörner stecken voller Schätze, die Ihr durch Draufballern freisetzt



Einige Türen könnt Ihr nicht mit Schlüsseln öffnen. Dann müßt Ihr den richtigen Schalter finden, der die Tür entriegelt

Vorsicht vor solchen Schaltern auf dem Boden! Damit löst Ihr die Gemüsebomben aus, die an der Decke hängen



Wenn solche Brücken auftauchen, könnt Ihr Euch an ihnen vorbei in den Abgrund fallen lassen, indem Ihr nicht auf die Brücke springt, sondern weiter am Boden entlang lauft



betätigt (etwas länger gedrückt halten). Wird die Leertaste länger gedrückt, während Nicky aufrecht steht, löst er so eine Smartbombe aus, die zwar Monster vernichtet, aber Steine nicht beeinflußt. Mit Taste <P> schaltet man in den Pausenmodus. Die Taste <Esc> während des Spiels gedrückt, beendet die aktuelle Partie.

Mit dem Joystick wird genauso gesteuert, nur daß das Steuerkreuz die Richtungstasten ersetzt. Auch hier wird die Megabombe durch Ducken und längeres Drücken des Feuerknopfs ausgelöst und Smartbomben ebenso, nur daß Nicky dazu stehen muß.

Mit <Strg-C> könnt Ihr das Game verlassen und nach DOS bzw. Windows 95 zurückzukehren.

Tips zum Gameplay

Taucht ein roter Ball mit einem T darauf auf, dann laßt Nicky darüberlaufen. Es ist ein Teleportersymbol, das ihn in abgelegene und sonst nicht zugängliche Bereiche des Games transportiert.

Hüpft Euren Gegnern ruhig mal aufs Haupt, denn auch so könnt Ihr sie beseitigen. Zudem hat dies den Vorteil, daß auf diese Weise besei-

tigte Gegner immer noch einen Schatz hinterlassen, während die, die Ihr einfach abballert, spurlos verschwinden.

Unsichtbare Blöcke könnt Ihr für einige Zeit sichtbar machen, wenn Nicky einen Spiegel bei sich hat. Sie führen immer zu besonders lohnenden Schatzsammlungen.

Einige der Wände sind bröckelig, und Nicky kann sie mit seinen Apfelbutzen einreißen.

An manchen Stellen kommt Ihr nicht weiter, weil eine Brücke fehlt. Sucht Euch einen Holzblock und baut Euch einfach eine Brücke. Übrigens tauchen die Holzklötze nach einiger Zeit wieder auf, nachdem Sie einmal eingesammelt wurden.

Taucht ein Füllhorn auf, solltet Ihr schnell und gründlich darauf ballern. Je mehr Ihr ballert, desto mehr Schätze spuckt es aus, bevor es verschwindet.

Vorsicht vor den Eichhörnchen, die werden richtig rabiat, wenn sie Nicky zu sehen bekommen.

So, nun wißt Ihr alles, um mit Nicky Boom richtig loszulegen. Viel Spaß!

Microïds/hs

Achtet auch auf den Boden, mitunter gibt es versteckte Leitern zu entdecken



Manche Wände sind bröckelig und können eingerissen werden. Benutzt dazu Euren Apfelbutzen-Schuß



MicroVision

Software einfach für alle

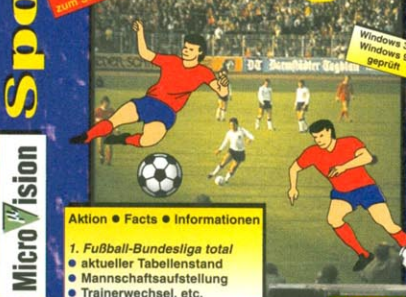
**Frisch wie der
Frühling ...
... Hobby,
Freizeit,
Sport &
Spaß**

Lotto

Gewinnen
MicroVision



Fußball- Sport Manager



ab

DM 19,95

Mustertabellen 1.000 PLUS

für Excel
MicroVision



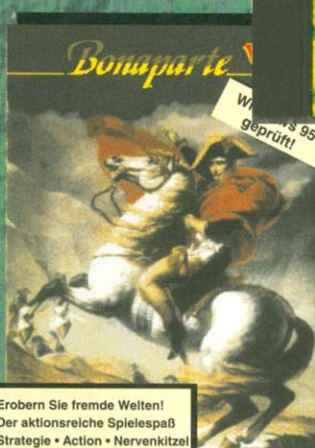
für
Windows 3.x
und
Windows 95

Pflanzen-Manager



**überall im
Fachhandel**

GAMES
MicroVision



**Jetzt
bestellen!**

MicroVision GmbH · PF 1506 · 37255 Eschwege · Tel.: 05651-748545 · Fax: 05651-5003

Schicken Sie mir versandkostenfrei:

- ☐ Lotto (DM 29,95)
- ☐ Pflanzenmanager (DM 29,95)
- ☐ Bonaparte (DM 19,95)
- ☐ Excel-Mustertabellen (DM 29,95)
- ☐ Word-Musterbriefe (DM 29,95)
- ☐ Fußballmanager (DM 29,95)

Ich zahle:

- ☐ per Nachnahme (zzgl. DM 3,-- Gebühr)
- ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
- ☐ per Bankeinzug

Kto.-Nr.: _____

BLZ.: _____

Name/Vorname: _____

Straße: _____

PLZ./Ort: _____

Datum/Unterschrift: _____

Musterbriefe

für WinWord
MicroVision



Das ist auf der Silberscheibe

Vollversion

Auch diesmal gibt es wieder eine Vollversion, diesmal passend zum Thema Actionspiele: Nicky Boom von Microïds. Weitere Informationen zur Vollversion findet Ihr im Heft.

Nicky Boom

Heute schon gehüpft? Nein, noch nicht? Dann wird es aber Zeit! Ihr müßt Nickys armen Opa aus den Klauen einer bösen Hexe befreien. Dazu muß ein Labyrinth aus Tunnels, unterirdischen Seen, schwebenden Plattformen und jeder Menge versteckter Extras erforscht werden. Beste Jump'n'Run-Unterhaltung in absolut klassischer Gestaltung.

Demos

Hier findet Ihr eine Auswahl von Demo-Programmen der besten Actionspiele. Sie unterliegen dem Urheberrecht der Hersteller und dürfen nicht kopiert und weitergegeben werden.

Alone in the Dark 2

Geister, Zombies, ein unheimliches Spukhaus und ein Kriminalfall mit einem übernatürlichen Hintergrund. Dieses Game ist einer der seltenen Glücksfälle, bei denen Adventure mit Action gekreuzt wurde und eine empfehlenswerte Mischung dabei herauskam, die auch spielerisch eine ganze Menge hermacht.

Battlearena Toshinden

Jetzt stürmen die 3D-Prügeleien auch auf dem PC los. Mit dieser hervorragenden PC-Version des Dresch-Dramas wird im fairen Zweikampf gestritten. Statt reiner Karate-und-Co-Prügelei führt dieses Game auch Schwertkämpfer und mit Streithammer bewehrte Kämpfer gegen Euch ins Feld.

Blam! Machinehead

Ein Computervirus, der sich selbst reproduziert, besorgt in diesem hochkarätigen 3D-Shooter von CORE Design die Rolle des Bösewichts. Hier könnt Ihr schon mal einen Blick auf die Intro-Sequenzen werfen.

Descent 2

Nachdem schon der Vorgänger reichlich Anklang unter Spielern gefunden hat, präsentiert sich der Nachfolger mit hochauflösender Grafik und deutlich verbesserten Texturen. Wieder ist der Spieler mit einem Raumschiff in 3D-Labyrinthen unterwegs und muß sich den Weg zum Ausgang freiballern.

Earthworm Jim 2

Auch der zweite Teil dieses Jump'n'Run-Abenteuers ist nun für den PC verfügbar. Diese Konsolenumsetzung muß sich der wiedererwachte Conrad erneut mit seinen alten Widersachern prügeln. Eine abenteuerliche Odyssee durch Hochsicherheitsgefängnisse auf dem Mond, abgelegene Forschungslabors und uralte Kultstätten auf fernen Planeten beginnt. Ein Science-fiction-Action-Leckerbissen zum Anspielen.

Fade to Black

Nach Jahrzehnten im Tiefschlaf in einer Rettungskapsel muß sich der wiedererwachte Conrad erneut mit seinen alten Widersachern prügeln. Eine abenteuerliche Odyssee durch Hochsicherheitsgefängnisse auf dem Mond, abgelegene Forschungslabors und uralte Kultstätten auf fernen Planeten beginnt. Ein Science-fiction-Action-Leckerbissen zum Anspielen.

Fatal Racing

PS-stark geht es auch in diesem Schmieröl-Drama von Gremlin zu, bei dem Ihr Euch zwischen Kolbenfressern, Auffahrunfällen und den gemeinen Piloten der anderen Wagen hindurchschlängeln müßt, bis zum Sieg.

High Octane

Wenn sich eine Company wie Blam! einem Thema widmet, in dem sie bisher noch keinen Megahit vor-

gen konnte, darf man gespannt sein. Ein futuristisches Autorennen mit eingebauter Balleraction erwartet Euch. Also, nicht lang warten, sondern gleich starten!

Magic Carpet

Der Meister des Zauberlehrlings hat Schwierigkeiten, ein Dämon hält ihn gefangen. Aber er hat die Rechnung ohne den Wirt gemacht, und schon sieht er sich mit dem erzürnten Lehrling konfrontiert, der, auf einem fliegenden Teppich gleitend, die Untiere und Verbündeten des Dämons unerbittlich verfolgt.

Mech Warrior II

Mechs gelten als die Gerätschaften der Zukunft. Diese haushohen, humanoiden Kampfmaschinen werden von einem Cockpit aus von menschlichen Piloten gelenkt. Nehmt Platz hinter der gefährlichsten Waffe des 23. Jahrhunderts und verwandelt Euren PC in einen bis an die Zahnräder bewaffneten Mech.

Mega Race 2

Lence Boyle ist zurück! Von Mindscape erreichte uns die erste Version der Fortsetzung des Kultspiels Mega Race. Bei Mega Race 2 könnt Ihr wieder mit verschiedenen Fahrzeugen hervorragend gerenderte Rennstrecken auf fremden Planeten unsicher machen.

Need for Speed

Authentischer und realitätsnäher als in diesem PS-starken Kleinod von Electronic Arts wurde bisher nur selten die Rennpiste auf dem PC simuliert. Wie realistisch das Game geworden ist, könnt Ihr Euch in diesem Demo ansehen.

Pinball Dreams 2

Im Bann der Silberkugel: Pinball Dreams 2 ist ein fast schon klassischer Flipper von 21st Century. Einfach einmal probieren, und schon kommt richtige Kneipenstimmung auf.

Pinball Wizzard 2000

Tilt, Freispiel und Bumper, bei diesen Begriffen kommen Flipperfans ins Schwärmen und der unbändige Drang nach einer Runde rasender Silberkugeln erfaßt sie. Dann heißt es, entweder reichlich Kleingeld einstecken und in die Spielhalle fahren oder aber einfach den PC hochfahren und eine Runde Pinball Wizzard 2000 antesten.

Pitfall

Der südamerikanische Urwald ist ein gleichermaßen geheimnisvolles wie gefährliches „Pflaster“, wie auch Pitfall Harry und sein Sohn feststellen müssen. Ihr müßt Harry jr. dabei unterstützen, seinem entführten Vater durch Dschungel, Minen, alte Tempel und mörderische Wasserfälle zu Hilfe zu eilen.

Surface Tension

Ein Gegenmittel für eine ziemlich fiese Seuche wird auf einem weit entlegenen Planetoiden gehortet, und Euer Job ist es, diesen geheimen Ort zu finden. Die feindlichen Streitkräfte versuchen natürlich, Euch daran zu hindern und nehmen Euch kräftig in die Zange. Ein solider 3D-Shooter bester Machart für Euch zum Probieren.

Terra Nova

Das Leben auf Terra Nova ist nicht leicht. Die Siedler müssen dem Planeten die Dinge des täglichen Lebens in hartem Kampf abgewinnen. Außerdem gibt es häufig Ärger mit der Hegemonie, einem Imperium von Planeten, das ständig versucht, sich neue Welten einzuverleiben. Strategie ist in Looking Glass' neuestem Streich genauso gefragt wie ein schneller Zeigefinger.

Time Commando (Win 95)

Time Commando von Adelaide Software ist eine gut gelungene Mischung aus Adventure und Actionspiel.

Mit dem Helden des Spiels müßt Ihr im Auftrag einer großen Computerfirma deren System ausschalten, das von einem Virus befallen wurde. Dabei stellen sich in gut gerendeter Grafik jede Menge Feinde in den Weg.

Shareware

Auch die Sharewareszene hat zum Thema Actionspiele einiges zu bieten. Bitte unbedingt die Hinweise der einzelnen Autoren zum Thema Registrierung beachten!

Aliens

Bei Aliens sind die Angreifer mal glibberig grün, mal halbnackt und mal Skelette. Das Spieler-Sprite ist jedoch schon deutlich mehr auf die Kleiderordnung bedacht und mit Raumanzug und Knarre ausgestattet. Die Levels müssen gründlichst von Aliens gesäubert werden. Vollversion bei Christoph Röscher, Leininger Straße 38, 67273 Bobenheim am Berg. Die Registriergebühr beträgt 20 DM.

Ant-Run

Der Alltag in einem Ameisenhaufen ist schon schwer, zumal, wenn dessen Gänge und Stollen sich ständig verändern. Ihr müßt Ameisen durch das variable Labyrinth lotsen, indem Ihr aus Puzzleteilen Gänge aufbaut, durch die die krabbelige Schar marschieren kann. Aber Vorsicht, auch das Tempo des Games beschleunigt stetig, und Ihr geratet höllisch unter Druck. Vollversion bei Soleau Software, 163 Amsterdam Ave, Suite 213, New York, NY 10023, USA. Die Registriergebühr beträgt ab 12 US\$.

Bars

Obwohl das Game ein Puzzle für Schnelldenker ist, fallen ausnahmsweise mal keine Steine von oben runter, die gestapelt werden müssen, sondern die aus Blöcken bestehenden Säulen wachsen von unten. Wenn die Stapel voll sind und oben anstoßen, ist Schluß mit dem Spaß. Vollversion bei Ken Rogoway, HomeBrew Software, 807 Davis Street, Suite E, Vacaville, California 95687, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US\$.

Extreme Pinball

Einen schnellen Flipper mit großen, bunten Tischen und deftigen Aufgaben bringt uns Epic Megagames. Der Rock'n'Roll-Tisch in dieser Sharewareversion ist einer von vier Tischen, die Euch in der Vollversion erwarten. Dank des aberwitzigen Layouts erwartet Euch Flippervergnügen satt. Vollversion bei EPIC Megagames, Abteilung RMI (AA 15), Postfach 102965, 50469 Köln. Die Registriergebühr beträgt 59 DM.

Fire & Ice

Einer der frühen Klassiker des Jump'n'Run-Genres in einer Sharewareversion zum Probieren. Helft dem Schwerenöter Cool Coyote dabei, sich durch die verschiedensten Levels zu kämpfen. Nicht nur Geschicklichkeit ist gefragt, Ihr werdet auch ein wenig Köpfchen beweisen müssen, um in diesem Game zu bestehen. Vollversion bei Streetwise Interactive, 1101 Tall Timbers #208, Schaumburg, IL 60173, USA. Die Registriergebühr beträgt 29,95 US\$.

Pictris

Das altbekannte Tetris-Prinzip mit einigen neuen Extras, die dem alten Konzept eine kleine Frischzellenkur verpassen: Hübsche Hintergrundbilder, einige Spezialfunktionen und ein erweiterter Steinsatz, so daß es nicht nur die bekannten Tetris-Klötzchen gibt, heben das Game deutlich von den meisten anderen blanken Tetris-Klonen ab. Vollversion bei Kai Lemke, Barendorfstr. 2b, 46395 Bocholt. Die Registriergebühr beträgt 20 DM.

Realms of Chaos

Ihr habt Lust, den bösen Jungs mal wieder heimzuleuchten? Wir wissen nicht, was für ein teures Game Euch ein Softwarehändler empfehlen würde, aber wir

raten zu diesem Plattformspiel, bei dem ein Geschwisterpaar gegen das Böse in Gestalt zahlreicher ekliger Monster kämpft. Vollversion bei CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 59,95 DM

Seek and Destroy

Schnell donnert die Kampfmaschine über das feindliche Gelände. Das Lager des Gegners muß aufgespürt werden, denn dort werden die eigenen Leute in einer Baracke gefangengehalten, aus der sie befreit werden müssen. Werdet Ihr es als einsamer Held schaffen, Eure Aufgabe zu erfüllen? Vollversion bei EPIC Megagames, Abteilung RMI (AA15), Postfach 102965, 50469 Köln. Die Registriergebühr beträgt 49 DM.

Shuttle

Dieses Game sollte Euch bekannt vorkommen, wenn Ihr schon etwas länger mit Computerspielen zu tun habt. Erstmals wurde dieses Konzept auf dem guten alten C-64 realisiert, auf dem es auch so manchen Triumph feierte. Shuttle ist eine recht interessante Adaption des Spielkonzepts, das nicht nur für Nostalgiker von Interesse sein dürfte. Vollversion bei Alexander Wischnewski, Waldstr. 17, 79312 Emmendingen. Die Registriergebühr beträgt 4 DM.

Skunny

Skunny hatte ja bisher schon einiges zu bieten. Mit der neuesten Folge der Skunny-Serie, werden die Vorgänger um Längen geschlagen und ein neuer Höhepunkt erreicht. Endlich wird wirklich gelungene Jump'n'Run-Action im Stile schneller Konsolenspiele geboten. Vollversion bei CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 60 DM.

Terminal Velocity

Schnelle Luftkampf-Action in brillanter technischer Realisierung, texturüberzogene Polygone, aberwitzige Grafik und Surround-Sound sind die herausragenden Features dieses 3D-Ballerspiels. Das Game bringt mehr Action auf den Monitor als so manches schmalbrüstige Vollpreis-Actiongame. Vollversion bei CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 79,95 DM.

Tetrix

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch. Dieses neue Tetris-Game wartet mit solider Gestaltung und gestandener Gameplay auf. Vollversion bei Markus Hartwig, Elli-Voigt-Str. 4, 04159 Leipzig. Die Registriergebühr beträgt 10 DM.

TwinBlocks

Das Spielprinzip von TwinBlocks ähnelt dem von Arkanoïd frappierend. Allerdings ist die Spielrichtung hier horizontal statt vertikal. TwinBlocks ist eine solide Umsetzung dieses Prinzips und wartet mit Hintergrundgrafiken und einem Zwei-Spieler-Modus der etwas anderen Art auf. Vollversion bei Ticsoft, c/o Juergen Egeling, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 39,90 DM.

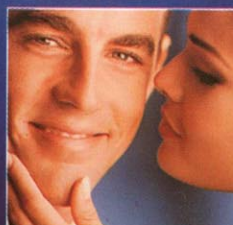
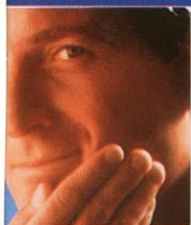
Xenophage

Auch Aliens polieren sich gerne gegenseitig die Visage. Zumindest könnte man das annehmen, sobald man einen Blick auf dieses rabiate Prügelspiel geworfen hat, bei dem sich eine Bande exotisch anzusehender Extraterrestrier gegenseitig die Extremitäten langzieht. Vollversion bei CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe.

Xixit

Beschreibung des Spielverlaufs: Von oben fallen Dreierpacks von Symbolen. Ein solcher Pack kann aus gleichen oder unterschiedlichen Symbolen bestehen. Diese können, wen wundert's, auf verschiedenen Stapeln abgelegt werden. Bilden jedoch drei Symbole derselben Art eine Linie – senkrecht, diagonal oder horizontal – lösen sie sich mit ein paar hübschen Sternchen in Wohlgefallen auf. Vollversion bei Optik Software, Inc., 107 S. 18th Street, P.O. Box 42409, Pittsburgh, PA 15203, USA. Die Registriergebühr beträgt 24,95 US\$.

r die dlichste enehmste e-Rasur.



weichen, flexiblen Lamellen.

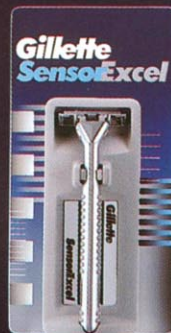
er Gillette® SensorExcel®. Denn er ist der
pel-Klingen und weichen, flexiblen Lamellen.
gen gleiten sanft über die Konturen Ihres
n dabei sensibel auf die Feinheiten Ihrer Haut.
amellen liegen vor den
ar sanft aufzurichten und
dlichste und angenehmste

rierer hat einen leicht zu führen-
en Schwingkopf, die für eine
ontrolle sorgen.

die

Gillette

Für das Beste im Mann.™



Das ist auf der Sil

Vollversion

Auch diesmal gibt es wieder eine Vollversion, diesmal passend zum Thema Actionspiele: Nicky Boom von Microïds. Weitere Informationen zur Vollversion findet Ihr im Heft.

Nicky Boom

Heute schon gehüpft? Nein, noch nicht? Dann wird es aber Zeit! Ihr müßt Nickys armen Opa aus den Klauen einer bösen Hexe befreien. Dazu muß ein Labyrinth aus Tunnels, unterirdischen Seen, schwebenden Plattformen und jeder Menge versteckter Extras erforscht werden. Beste Jump'n'Run-Unterhaltung in absolut klassischer Gestaltung.

Demos

Hier findet Ihr eine Auswahl von Demo-Programmen der besten Actionspiele. Sie unterliegen dem Urheberrecht der Hersteller und dürfen nicht kopiert und weitergegeben werden.

Alone in the Dark 2

Geister, Zombies, ein unheimliches Spukhaus und ein Kriminalfall mit einem übernatürlichen Hintergrund. Dieses Game ist einer der seltenen Glücksfälle, bei denen Adventure mit Action gekreuzt wurde und eine empfehlenswerte Mischung dabei herauskam, die auch spielerisch eine ganze Menge her macht.

Battlearena Toshinden

Jetzt stürmen die 3D-Prügeleien auch auf dem PC los. Mit dieser hervorragenden PC-Version des Dresch-Dramas wird im fairen Zweikampf gestritten. Statt reiner Karate- und Co.-Prügelei führt dieses Game auch Schwertkämpfer und mit Streithammer bewehrte Kämpfer gegen Euch ins Feld.

Blam! Machinehead

Ein Computervirus, der sich selbst reproduziert, besorgt in diesem hochkarätigen 3D-Shooter von CORE Design die Rolle des Bösewichters. Hier könnt Ihr schon mal einen Blick auf die Intro-Sequenzen werfen.

Descent 2

Nachdem schon der Vorgänger reichlich Anklang unter Spielern gefunden hat, präsentiert sich der Nachfolger mit hochauflösender Grafik und deutlich verbesserten Texturen. Wieder ist der Spieler mit einem Raumschiff in 3D-Labyrinthen unterwegs und muß sich den Weg zum Ausgang freiballen.

Earthworm Jim 2

Auch der zweite Teil dieses Jump'n'Run-Abenteuers ist nun für den PC verfügbar. Diese Konsolenumsetzung bietet wieder Spielspaß mit dem Regenwurm bis zum Abwinken. Im Gegensatz zum ersten Teil gibt es wesentlich mehr Rätsel, die der Wurm lösen muß, um die Levels zu beenden.

Fade to Black

Nach Jahrzehnten im Tiefschlaf in einer Rettungskapsel muß sich der wiedererwachte Conrad erneut mit seinen alten Widersachern prügeln. Eine abenteuerliche Odyssee durch Hochsicherheitsgefängnisse auf dem Mond, abgelegene Forschungslabors und uralte Kultstätten auf fernen Planeten beginnt. Ein Science-fiction-Action-Leckerbissen zum Anspülen.

Fatal Racing

PS-stark geht es auch in diesem Schmieröl-Drama von Gremlin zu, bei dem Ihr Euch zwischen Kolbenfressern, Auffahrunfällen und den gemeinen Piloten der anderen Wagen hindurchschlängeln müßt, bis zum Sieg.

High Octane

Wenn sich eine Company wie Bullfrog einem Thema widmet, in dem sie bisher noch keinen Megahit vorle-

gen konnte, darf man gespannt sein. Ein Autorennen mit eingebauter Balleraction? Also, nicht lang warten, sondern gleich star-

Magic Carpet

Der Meister des Zauberlehrlings hat Sch ein Dämon hält ihn gefangen. Aber er hat ohne den Wirt gemacht, und schon sieht dem erzürnten Lehrling konfrontiert, der, agenden Teppich gleitend, die Untiere und des Dämons unerbittlich verfolgt.

Mech Warrior II

Mechs gelten als die Gerätschaften der Z haushohen, humanoiden Kampfmaschine von einem Cockpit aus von menschliche lenkt. Nehmt Platz hinter der gefährlichste 23. Jahrhunderts und verwandelt Euren P an die Zahnräder bewaffneten Mech.

Mega Race 2

Lence Boyle ist zurück! Von Mindscape die erste Version der Fortsetzung des Ku Race. Bei Mega Race 2 könnt Ihr wieder m nen Fahrzeugen hervorragend gere strecken auf fremden Planeten unsicher m

Need for Speed

Authentischer und realitätsnäher als in d ken Kleinod von Electronic Arts wurde bis die Rennpiste auf dem PC simuliert. Wie Game geworden ist, könnt Ihr Euch in e ansehen.

Pinball Dreams 2

Im Bann der Silberkugel: Pinball Dreams schon klassischer Flipper von 21st Ce einmal probieren, und schon kommt penstimmung auf.

Pinball Wizard 2000

Tilt, Freispiel und Bumper, bei diesen B men Flipperfans ins Schwärmen und d Drang nach einer Runde rasender Silber sie. Dann heißt es, entweder reichlich stecken und in die Spielhalle fahren ode den PC hochfahren und eine Runde Pi 2000 antesten.

Pitfall

Der südamerikanische Urwald ist ein g geheimnisvolles wie gefährliches „Pfla Pitfall Harry und sein Sohn feststellen mü Harry jr. dabei unterstützen, seinem e durch Dschungel, Minen, alte Tempel und Wasserfälle zu Hilfe zu eilen.

Surface Tension

Ein Gegenmittel für eine ziemlich fiese Seu nem weit entlegenen Planetoiden gehorte ist es, diesen geheimen Ort zu finden. I Streitkräfte versuchen natürlich, Euch d und nehmen Euch kräftig in die Zange. I Shooter bester Machart für Euch zum Prob

Terra Nova

Das Leben auf Terra Nova ist nicht leic müssen dem Planeten die Dinge des tä in hartem Kampf abgewinnen. Außerden Ärger mit der Hegemonie, einem Imperi ten, das ständig versucht, sich neue Welt ben. Strategie ist in Looking Glass' neues nauso gefragt wie ein schneller Zeigefing

Time Commando (Win 9)

Time Commando von Adelaide Softwa gelungene Mischung aus Adventure u

Installations- hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (Datei/Ausführen...) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme „Video für Windows“ und „Autodesk Animation Player“ auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen „Tronic Multimedia“ eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon „PC Spiel Lies mich“ anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- 486er Prozessor;
- 4 MB RAM;
- SVGA-Grafikkarte;
- Maus;
- mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;
- MS-DOS ab Version 5.0;
- Windows ab Version 3.1;

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikaufklärung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration: **386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0**

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumenten über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

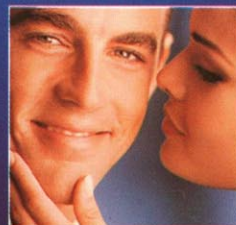
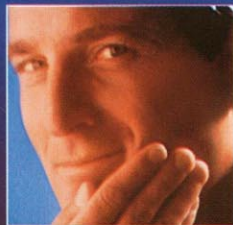
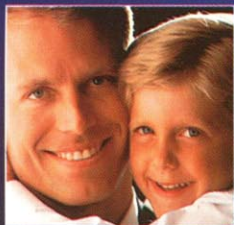
Sollte die CD wider Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter:

TRONIC-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.



Für die gründlichste und angenehmste Gillette-Rasur.



Gillette SensorExcel mit weichen, flexiblen Lamellen.

Kein anderer Rasierer ist wie der Gillette® SensorExcel®. Denn er ist der einzige mit federnd gelagerten Doppel-Klingen und weichen, flexiblen Lamellen.



Federnd gelagerte
Doppel-Klingen

Diese Doppel-Klingen gleiten sanft über die Konturen Ihres Gesichtes und reagieren dabei sensibel auf die Feinheiten Ihrer Haut. Die weichen, flexiblen Lamellen liegen vor den Klingen, um das Barthaar sanft aufzurichten und Ihre Haut zu schützen. Für die gründlichste und angenehmste Gillette-Rasur.

Der Gillette® SensorExcel® Rasierer hat einen leicht zu führenden Flexgrip™ und einen einzigartigen Schwingkopf, die für eine hervorragende Handhabung und Kontrolle sorgen.

Der Gillette® SensorExcel® für die beste Gillette-Rasur, die es je gab.

Gillette

Für das Beste im Mann.™



INFOGRAMES ENTERTAINMENT

präsentiert

Du bist Jagdpilot gegen Kesh Rans' Kampfgeschwader in den unwirklichen Schluchten des Mars, als eine völlig neue Gefahr aus der unendlichen Tiefe des Alls die Zukunft des gesamten Universums zu vernichten droht.



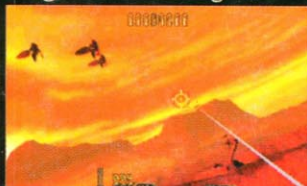
8 bizarre 3D-Welten



Eine unerbittliche Schlacht



Unglaubliche Gegner

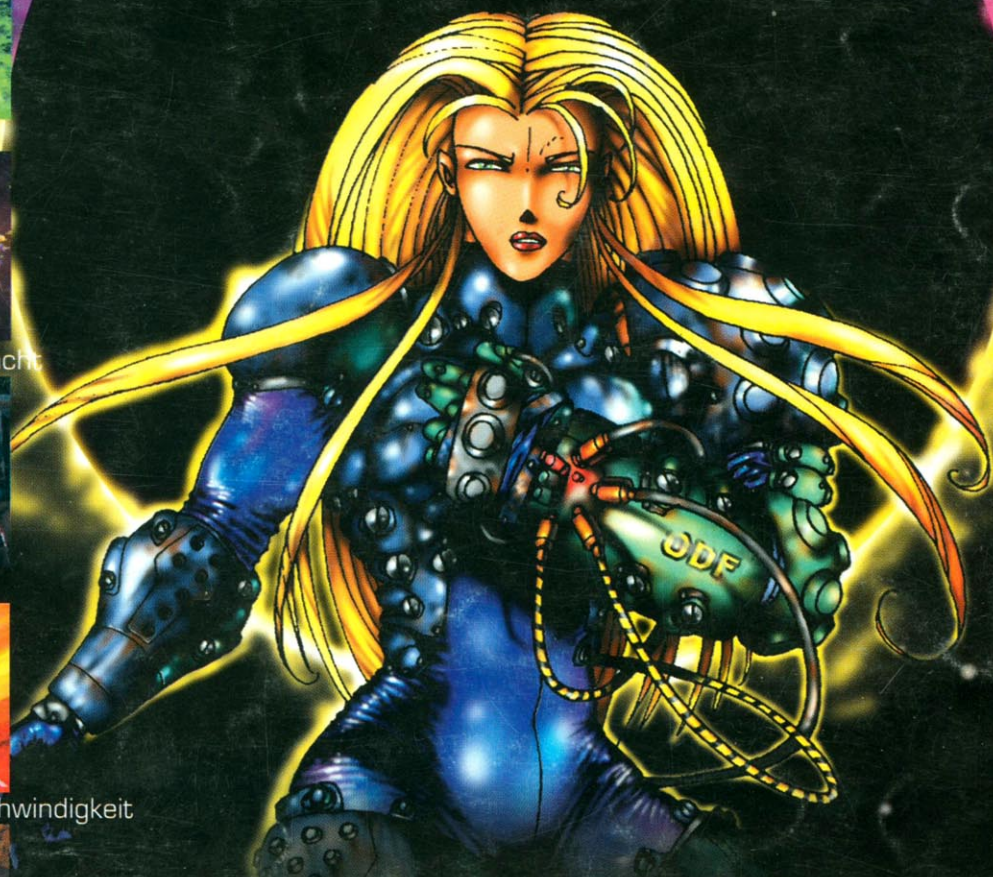


Atemberaubende Geschwindigkeit



Geschicklichkeit

stay alive.



FLAR CRUSADE



Im guten
Fachhandel
erhältlich

Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 · 50670 Köln



CD-i
PC
CD ROM